

	GESTIÓN DE RECURSOS Y SERVICIOS BIBLIOTECARIOS	Código	FO-SB-12/v0
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN	Página	1/82

Resumen Trabajo de Grado

Autor(es):

Nombre(s): Russman Ramiro **Apellidos:** Angarita Bautista

Facultad: Educación, Artes Y Humanidades

Programa Académico: Especialización En Informática Educativa

Director(es):

Nombre(s): Raúl **Apellidos:** Prada Núñez

Título del Trabajo (Tesis): Diseño y Construcción de Objetos Virtuales de Aprendizaje para el Programa Académico de Licenciatura en Educación Infantil Asignatura la Investigación en Educación

Resumen

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura la investigación en educación del programa académico de Licenciatura en Educación Infantil y a sus estudiantes en el proceso de aprendizaje de las diferentes temáticas abordadas en la asignatura. Para ello se realizó un desarrollo ingenieril empleando la metodología MECOVA. Los objetos virtuales de aprendizaje son recursos muy útiles en el ámbito educativo ya que permiten dar soporte al docente manejando diferentes temáticas en un entorno dinámico, ayudando al proceso de enseñanza aprendizaje estos se rigen por una serie de estándares para garantizar y brindar un recurso virtual de calidad además de contar con la facilidad de manejar contenidos multimedia los cuales permiten al estudiante interactuar de forma dinámica las diferentes temáticas acorde al contenido programático de la asignatura tomada como eje central en el OVA.

Palabras Claves: Scorm, OVA, Moodle, E-learning, Software

Características

No. De Páginas: 82

Anexos: 1

Ilustraciones: 15

Elaboró	Revisó	Aprobó
Equipo Operativo del Proceso	Comité de Calidad	Comité de Calidad
Fecha 24/10/2014	Fecha 05/12/2014	Fecha 05/12/2014

**DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
INFANTIL ASIGNATURA LA INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN**

RUSSMAN RAMIRO ANGARITA BAUTISTA

Cód. 0050366

**UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA EDUCATIVA**

CÚCUTA

AÑO 2019

**DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN
INFANTIL ASIGNATURA LA INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN**

RUSSMAN RAMIRO ANGARITA BAUTISTA

Cód. 0050366

*Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de
Especialista en Informática Educativa*

DIRECTOR

MG. Raúl Prada Núñez

**UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA EDUCATIVA CÚCUTA**

AÑO 2019

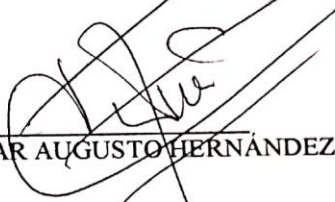
**ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA EDUCATIVA
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO**

FECHA: 26 de diciembre de 2018
HORA: 9:00 a.m.
LUGAR: Auditorio Edificio CREAD (Primer piso)

TÍTULO: DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACIÓN INFANTIL ASIGNATURA LA INVESTIGACIÓN EN EDUCACIÓN.


<u>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</u>	<u>CÓDIGO</u>	<u>NOTA</u>	<u>CALIFICACIÓN</u>
RUSSMAN R. ANGARITA BAUTISTA	0050366	4.3	APROBADA

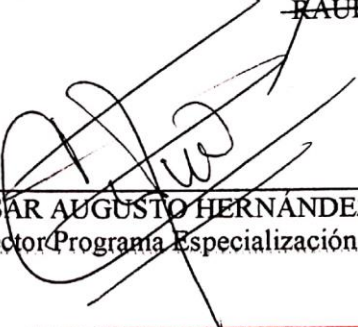
JURADOS:


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ


PASTOR RAMIREZ LEAL

DIRECTOR:


PAUL PRADA NÚÑEZ


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ
Director Programa Especialización en Informática Educativa

Avenida Gran Colombia No. 12E-96 Barrio Colsag
Teléfono (057)(7) 5776655 - www.ufps.edu.co
oficinadeprensa@ufps.edu.co San José de Cúcuta - Colombia

Creada mediante decreto 323 de 1970

“La educación es el arma más poderosa que
Puedes usar para cambiar el mundo”

Nelson Mandela

Agradecimientos

Este trabajo lo dedico especialmente a mis padres, que son la mayor motivación que tengo en mi vida, su apoyo emocional y constante compañía me ayudan a la realización de cada una de mis metas.

A Dios por permitirme siempre avanzar en cada paso de mi vida.

También un reconocimiento al profesor César Hernández y Raúl Prada por su acompañamiento profesional y motivación en la realización y desarrollo del proyecto.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	15
1. Planteamiento del Problema	17
1.1 Descripción del Problema	17
1.2 Formulación del Problema	18
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo General	19
1.4.2 Objetivos Específicos	19
1.5 Alcance	19
2. Marco Referencial	21
2.1 Antecedentes	21
2.1.1 Internacionales	21
2.1.2 Nacionales	22
2.1.3 Regionales	22
2.2 Marco Teórico	23
2.2.1 Plataforma Educativa y Sistemas E-Learning	23
2.2.1.1 Plataforma Educativa	23
2.2.1.1.1 Definición de plataforma Virtual Educativa	23
2.2.1.1.2 Objetivo de las plataformas Educativas	24
2.2.1.1.3 Estructura general de una plataforma educativa	25
2.2.1.1.4 Usuarios de una plataforma educativa.	25

2.2.1.1.5 Características Plataformas Educativas	26
2.2.1.1.6 Ventajas y Desventajas Plataformas educativas	26
2.2.1.1.7 Tipos de Plataformas Educativas	29
2.2.1.1.8 Plataformas Comerciales	29
2.2.1.1.9 Plataformas de Software Libre (o de investigación y colaboración)	29
2.2.1.2 E-Learning	30
2.1.1.2.1 Beneficios de una plataforma de e-learning	31
2.1.1.2.2 Tipos de E-learning	32
2.2.2 Plataforma Moodle	35
2.2.2.1 Definición Moodle	35
2.2.2.2 Características de Moodle	35
2.2.2.3 Componentes de Moodle	36
2.2.2.3.1 Recursos	37
2.2.2.3.2 Actividades	37
2.2.2.4 Diseño de un curso en Moodle	39
2.2.2.5 Ventajas y desventajas	41
2.2.2.5.1 Ventajas	41
2.2.2.5.2 Desventajas	41
2.2.3 Aula Virtual.	41
2.2.3.1 Definición	41
2.2.3.2 Aula virtual como complemento a clase presencial	42

2.2.3.3 Aula virtual como para el desarrollo de clases semipresencial	42
2.2.3.4 Aula virtual para la educación a distancia	42
2.2.3.5 Herramientas y Actividades que se realizan en el aula virtual	43
2.2.3.6 Ventajas del uso de aula Virtual	44
2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)	45
2.2.4.1 Definición de AVA	45
2.2.4.2 Entornos de un ambiente Virtual de aprendizaje	46
2.2.4.3 Fases de creación de un AVA	47
2.2.4.4 Consideraciones para un AVA	48
2.2.5 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	50
2.2.5.1 Definición Ova	50
2.2.5.2 Clases de objetos	50
2.2.5.3 Tipos de Objetos virtuales de aprendizaje	50
2.2.5.4 Scorm	51
2.2.5.4.1 Definición	51
2.2.5.4.2 Reseña Scorm	52
2.2.5.4.3 Paquete Scorm	52
2.2.5.4.4 Compatibilidad de LMS (Sistema de gestión de aprendizaje)	52
2.2.5.4.5 Ventajas y desventajas de SCORM	53
3. Diseño Metodológico	55
3.1 Tipo De Investigación	55
3.2 Metodología de Investigación	55

3.3 Metodología de Desarrollo Mecova	56
3.3.1 Planificación	57
3.3.2 Diseño	57
3.3.3 Construcción	57
3.3.4 Implementación y Pruebas	57
3.3.5 Análisis	58
3.4 Metodología Mesova	58
3.4.1 Concepción del Objeto	58
3.4.2 Diseño y Desarrollo Modular Evolutivo	58
3.4.3 Integración y Despliegue	58
3.4.4 Pruebas de Aprendizaje	59
3.4.5 Consolidación	59
3.5 Desarrollo Ingenieril	59
3.5.1 Planificación	59
3.5.2 Diseño	61
3.5.2.1 Diseño pedagógico	61
3.5.2.2 Diseño disciplinar	62
3.5.2.3 Diseño Hipermedia	65
3.5.3 Construcción	66
3.5.3.1 Concepción del objeto	67
3.5.3.2 Descripción casos de uso	67
3.5.4 Diseño y desarrollo modular evolutivo	69
3.5.5 Modulación del OVA	70
3.5.6 Implementación y pruebas	71

3.5.6.1 Interfaz del OVA	71
3.5.6.2 Herramientas para la construcción de contenidos del OVA	73
3.5.7 Resultados	73
Conclusiones	76
Recomendaciones	77
Bibliografía	78
Anexos	81