

	GESTIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS Y BIBLIOTECARIOS	CÓDIGO	FO-GS-15
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN	VERSIÓN	02
FECHA		03/04/2017	
PÁGINA		1 de 1	
ELABORÓ	REVISÓ	APROBÓ	
Jefe División de Biblioteca	Equipo Operativo de Calidad	Líder de Calidad	

### RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES): NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS

NOMBRE(S): JESSIKA LORENA APELLIDOS: ACEVEDO PÉREZ

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADAS POR LAS  
TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

DIRECTOR:

NOMBRE(S): RAÚL APELLIDOS: PRADA NUÑEZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL  
DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN  
EDUCACION INFANTIL ASIGNATURA TALLER DE LÚDICA, JUEGO Y EXPRESIÓN  
CORPORAL

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura Taller de Lúdica, juego y expresión corporal, el 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: Objetos virtuales, Aprendizaje, interactividad, lúdica, expresión corporal, juego.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 64 PLANOS:     ILUSTRACIONES:     CD ROOM:

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL  
PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL  
ASIGNATURA TALLER DE LÚDICA, JUEGO Y EXPRESIÓN CORPORAL

JESSIKA LORENA ACEVEDO PEREZ

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER  
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES  
PLAN DE ESTUDIOS DE ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LA  
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

CÚCUTA

2020

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL  
PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL  
ASIGNATURA TALLER DE LÚDICA, JUEGO Y EXPRESIÓN CORPORAL

JESSIKA LORENA ACEVEDO PEREZ

Trabajo de grado presentado como requisito para optar por el título de Especialista en  
Educación Mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación

DIRECTOR

RAÚL PRADA NUÑEZ

Mg. en Matemática Mención Educación Matemática

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER

FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS DE ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LA  
TECNOLOGÍA DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

CÚCUTA

2020

**ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TECNOLOGÍAS DE  
LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN  
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE UN TRABAJO DE GRADO**

**FECHA:** 30 de diciembre de 2020

**HORA:** 11:00 a.m.

**LUGAR:** Plataforma Google Meet

**TÍTULO:** "DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL ASIGNATURA TALLER DE LÚDICA, JUEGO Y EXPRESIÓN CORPORAL".

JESSIKA LORENA ACEVEDO PÉREZ      Cód. 2320003      4.4      APROBADA

**NOMBRE DEL ESTUDIANTE**      **CÓDIGO**      **NOTA**      **CALIFICACIÓN**

**JURADOS:**

  
CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ

  
AUDIN ALOISO GAMBOA SUAREZ

**DIRECTOR:**

  
PAUL PRADA NUÑEZ

  
CESAR AUGUSTO HERNANDEZ SUAREZ

Director Programa Especialización en Educación Mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación

*Firmas originales*

## Resumen

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura Taller de lúdica, juego y expresión corporal 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 clave:*** Objetos virtuales, Aprendizaje, interactividad, lúdica, expresión corporal, juego.

## Summary

The purpose of this project is to present a tool that can support the subject workshop the Ludic, corporal expression, game, the undergraduate academic program in Early Childhood Education and its students in the process of learning the different topics addressed in the subject. For this, an engineering development was carried out using the MECOVA methodology.

The virtual learning objects are very useful resources in the educational field since they allow support to the teacher handling different themes in a dynamic environment, helping the teaching-learning process these are governed by a series of standards to guarantee and provide a virtual resource of quality in addition to having the ease of handling multimedia content which allow the student to dynamically interact the different themes according to the programmatic content of the subject taken as the central axis in the OVA.

**Keywords:** Virtual objects, Learning, interactivity, Ludic, corporal expression, game.

## Contenido

	<b>Pag.</b>
Introduccion	12
1. Planteamiento del problema	14
1.1 Descripción del problema	14
1.2 Formulacion del problema	15
1.3 Justificacion	15
1.4 Objetivos	17
1.4.1 Objetivo general.	17
1.4.2 Objetivos Específicos.	17
1.5 Alcance	17
2. Marco referencial	19
2.1 Antecedentes	19
2.1.1 Internacional.	19
2.1.2 Nacional.	21
2.1.3 Regional.	22
2.2 marco teorico	24
2.2.1 Plataforma Educativa y Sistemas E-Learning	24
2.2.2 Plataforma Moodle.	25
2.2.3 Aula Virtual.	26

2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA).	27
2.2.5 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA).	28
2.3 Marco legal	30
3. Diseño metodológico	33
3.1 Tipo de investigación	33
3.2 Metodología de investigación	33
3.3 Metodología de desarrollo mecov	34
3.3.1 Planificación.	35
3.3.2 Diseño	35
3.3.3 Construcción.	35
3.3.4 Implementación y Pruebas	36
3.3.5 Análisis.	36
3.4 Metodología mesova	36
3.4.1 Concepción del objeto	36
3.4.2 Diseño y desarrollo modular evolutivo	36
3.4.3 Integración y despliegue.	37
3.4.4 Pruebas de aprendizaje.	37
3.4.5 Consolidación.	37
3.5 Desarrollo ingenieril	37



3.5.1 Planificación.	<b>Contenido</b>	38
3.5.2 Diseño.Diseño pedagógico		39
3.5.3 Construcción.		44
4. Resultados		55
5. Conclusiones		59
6. Recomendaciones		60
7. Referencias Bibliográficas		61