

	GESTIÓN DE SERVICIOS ACADÉMICOS Y BIBLIOTECARIOS		CÓDIGO	FO-GS-15	
			VERSIÓN	02	
	ESQUEMA HOJA DE RESUMEN			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): GERSON ROMAN APELLIDOS: GARCÍA ROJAS

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADAS POR LAS

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

DIRECTOR:

NOMBRE(S): CESAR AUGUSTO APELLIDOS: HERNÁNDEZ SUAREZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL

DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN

EDUCACIÓN INFANTIL ASIGNATURA TALLER DE FORMACIÓN ARTÍSTICA Y

EXPRESIÓN CREATIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura Taller de formación artística y expresión creativa en educación infantil 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: Objetos virtuales, aprendizaje, innovación, artística, expresión creativa.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 52 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 FORMACIÓN ARTÍSTICA Y EXPRESIÓN CREATIVA EN
EDUCACIÓN INFANTIL

GERSON ROMAN GARCÍA ROJAS

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACION EN EDUCACION MEDIADA POR LAS TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN

CUCUTA

2020

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL
PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL
ASIGNATURA TALLER DE FORMACIÓN ARTÍSTICA Y EXPRESIÓN CREATIVA EN
EDUCACIÓN INFANTIL

GERSON ROMAN GARCÍA ROJAS

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

Director

CESAR AUGUSTO HERNANDEZ SUAREZ

Mg. En Enseñanza de las Ciencias Básicas mención Matemática

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACION EN EDUCACION MEDIADA POR LAS TECNOLOGIAS DE LA
INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN

CUCUTA

2020

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

FECHA: 28 de diciembre de 2020

HORA: 03:00 p.m.

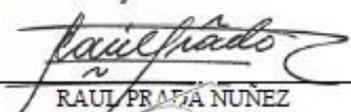
LUGAR: Plataforma Google Meet

TÍTULO: "DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL ASIGNATURA TALLER DE FORMACIÓN ARTÍSTICA Y EXPRESIÓN CREATIVA EN EDUCACIÓN INFANTIL".

GERSON ROMÁN GARCÍA ROJAS	Cód. 2320006	4.2	APROBADA
<u>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</u>	<u>CÓDIGO</u>	<u>NOTA</u>	<u>CALIFICACIÓN</u>

JURADOS:


PASTOR RAMIREZ LEAL


RAUL PRAÑA NUÑEZ

DIRECTOR:


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ 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 formación artística y expresión creativa en educación infantil 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, innovación, pensamiento matemático.

Summary

The purpose of this project is to present a tool that can support the subject Artistic Training Workshop and Creative Expression in Early Childhood Education of the Bachelor's Degree in Early Childhood Education program and its students in the learning process of the different topics addressed in the subject. For this, an engineering development was carried out using the MECOVA methodology. Virtual learning objects are very useful resources in the educational field since they allow to support the teacher by handling different topics in a dynamic environment, helping the teaching-learning process, they 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 allows the student to interact dynamically with the different themes according to the programmatic content of the subject taken as the central axis in the OVA.

Keywords: Virtual objects, learning, innovation, artistic, creative expression.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	13
1. El Problema	14
1.1 Título	14
1.2 Descripción del problema	14
1.3 Objetivos	15
1.3.1 Objetivo general	15
1.3.2 Objetivos Específicos	15
1.4 Formulación del problema	15
1.5 Justificación	16
1.6 Alcance	16
2. Referentes teóricos	18
2.1 Antecedentes	18
2.1.1 A nivel internacional	18
2.1.2 A nivel nacional	18
2.1.3 A nivel regional	20
2.2 Marco teórico	20
2.2.1 Plataforma Educativa y Sistemas E-Learning	20
2.2.2 Plataforma Moodle	21

2.2.3 Aula Virtual	22
2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)	22
2.2.5 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	22
2.3 Marco legal	23
3. Metodología	25
3.1 Tipo de investigación	25
3.2 Metodología de investigación	25
3.3 Metodología de desarrollo MECOVA	26
3.3.1 Planificación	27
3.3.2 Diseño	27
3.3.3 Construcción	27
3.3.4 Implementación y Pruebas	27
3.3.5 Análisis	28
3.4 Metodología MESOVA	28
3.4.1 Concepción del objeto	28
3.4.2 Diseño y desarrollo modular evolutivo	28
3.4.3 Integración y despliegue	28
3.4.4 Pruebas de aprendizaje	28
3.4.5 Consolidación	29
3.5 Desarrollo Ingenieril	29

3.5.1 Planificación	29
3.5.2 Diseño	31
3.5.3 Construcción	35
4. Resultados	45
5. Conclusiones	49
6. Recomendaciones	50
Referencias Bibliográficas	51