

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

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES):

NOMBRE(S): HUGO FERNANDO **APELLIDOS:** ECHEVERRI GARRO

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: ESPECIALIZACION EN INFORMATICA EDUCATIVA

DIRECTOR:

NOMBRE(S) PASTOR **APELLIDOS** RAMIREZ LEAL

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): PROYECTO DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA INFANTIL ASIGNATURA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA INFANTIL.

RESUMEN

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura Didáctica de la educación física 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: Objeto, virtual, aprendizaje, módulo, pedagogía.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 62 **PLANOS:** **ILUSTRACIONES:** **CD ROOM:** 1

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

COPIA NO CONTROLADA

PROYECTO DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA INFANTIL
ASIGNATURA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA INFANTIL

HUGO FERNANDO ECHEVERRI GARRO

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACIÓN EN INFORMÁTICA EDUCATIVA
CUCUTA
2019

PROYECTO DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE
APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA INFANTIL
ASIGNATURA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA INFANTIL

HUGO FERNANDO ECHEVERRI GARRO

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

Director

PASTOR RAMIREZ LEAL

Mg. En Matemática Mención Educación Matemática

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

2019

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE GRADO

FECHA: 26 de diciembre de 2018
HORA: 12:00 m.
LUGAR: Auditorio Edificio CREAD (Primer piso)

TÍTULO: PROYECTO DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA INFANTIL. ASIGNATURA DIDÁCTICA DE LA EDUCACIÓN FÍSICA INFANTIL.

HUGO F. ECHEVERRI GARRO	0050364	4.4	APROBADA
<u>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</u>	<u>CÓDIGO</u>	<u>NOTA</u>	<u>CALIFICACIÓN</u>

JURADOS:


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ


RAÚL PRADA NÚÑEZ

DIRECTOR:


PASTOR RAMÍREZ LEAL


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ
Director Programa Especialización en Informática Educativa

Resumen

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura Didáctica de la 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: Objeto, virtual, aprendizaje, módulo, pedagogía.

Summary

The purpose of this project is to present a tool that can support the didactic subject of Pre-school Education of the academic program of Bachelor of Pre-school 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: Object, virtual, learning, module, pedagogy.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	13
1. El Problema	14
1.1 Título	14
1.2 Descripción del problema	14
1.3 Formulación del problema	15
1.4 Justificación	15
1.5 Objetivos	16
1.5.1 Objetivo general	16
1.5.2 Objetivos Específicos	16
1.6 Alcance	17
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	19
2.2 Marco teórico	20
2.2.1 Plataforma Educativa y Sistemas E-Learning	20

2.2.2 Plataforma Moodle	22
2.2.3 Aula Virtual	24
2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)	26
2.2.5 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	29
2.3 Marco legal	30
3. Metodología	33
3.1 Tipo de investigación	33
3.2 Metodología de investigación	33
3.3 Metodología de desarrollo MECOVA	34
3.3.1 Planificación	35
3.3.2 Diseño	35
3.3.3 Construcción	35
3.3.4 Implementación y Pruebas	35
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	36
3.4.4 Pruebas de aprendizaje	37

3.4.5 Consolidación	37
3.5 Desarrollo Ingenieril	37
3.5.1 Planificación	37
3.5.2 Diseño	39
3.5.3 Construcción	44
4. Resultados	53
5. Conclusiones	57
6. Recomendaciones	58
Referencias Bibliográficas	59