

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

RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES):

NOMBRE(S): RAQUEL ELVIRA **APELLIDOS:** ROJAS LÓPEZ

NOMBRE(S): JORGE NICOLAS **APELLIDOS:** CHONA CUCAITA

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: ESPECIALIZACION EN INFORMATICA EDUCATIVA

DIRECTOR:

NOMBRE(S) GERSON ADRIANO **APELLIDOS:** RINCÓN ÁLVAREZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL MÓDULO APRENDIZAJE MEDIADO CON SOFTWARE SOCIAL Y COLABORATIVO DE LA ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

RESUMEN

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte al módulo(s) Aprendizaje mediado con software social y colaborativo mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación 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: 57 **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

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

FECHA: 30 de Junio de 2018
HORA: 02:00 p.m.
LUGAR: Sala Apoyo Tutorial (CIMAC)

TÍTULO: "DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL MODULO SOFTWARE SOCIAL Y COLABORATIVO DEL PROGRAMA ACADÉMICO ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACION MEDIADA POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN"

RAQUEL ELVIRA ROJAS LOPEZ	0050369	4.1	APROBADA
JORGE NICOLAS CHONA CUCAITA	0050370	4.1	APROBADA

<u>NOMBRE DEL ESTUDIANTE</u>	<u>CÓDIGO</u>	<u>NOTA</u>	<u>CALIFICACIÓN</u>
------------------------------	---------------	-------------	---------------------

JURADOS:


SANDRO JAVIER VELASQUEZ LUNA


PASTOR RAMIREZ LEAL

DIRECTOR:


GERSON ADRIANO RINCON ALVAREZ


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ
Director Programa Especialización en Informática Educativa

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL
MÓDULO APRENDIZAJE MEDIADO CON SOFTWARE SOCIAL Y COLABORATIVO DE
LA ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

RAQUEL ELVIRA ROJAS LÓPEZ
JORGE NICOLAS CHONA CUCAITA

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACION EN INFORMATICA EDUCATIVA

2018

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL
MÓDULO APRENDIZAJE MEDIADO CON SOFTWARE SOCIAL Y COLABORATIVO DE
LA ESPECIALIZACIÓN EN EDUCACIÓN MEDIADA POR LAS TECNOLOGÍAS DE LA
INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN

RAQUEL ELVIRA ROJAS LÓPEZ

JORGE NICOLAS CHONA CUCAITA

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

Director

GERSON ADRIANO RINCÓN ÁLVAREZ

Mg. Neurociología y Educación

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES
ESPECIALIZACION EN INFORMATICA EDUCATIVA

2018

Resumen

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte al módulo(s) Aprendizaje mediado con software social y colaborativo mediada por las Tecnologías de la Información y la Comunicación 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 module (s) Mediated learning with social and collaborative software mediated by Information and Communication Technologies 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.

The virtual learning objects are very useful resources in the educational field since they allow to support the teacher by managing different topics 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 facility to handle multimedia contents which allow the student to interact dynamically the different topics according to the programmatic content of the subject taken as the central axis in the OVA.

Keywords: Object, virtual, learning, module, pedagogy.

Contenido

	Pág.
Introducción	14
1. El Problema	16
1.1 Título	16
1.2 Descripción del problema	16
1.3 Formulación del problema	17
1.4 Justificación	17
1.5 Objetivos	17
1.5.1 Objetivo general	17
1.5.2 Objetivos Específicos	18
1.6 Alcance	18
2 Referentes teóricos	19
2.1 Antecedentes	19
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)	25
2.2.5 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	27
3. Metodología	30
3.1 Tipo de investigación	30
3.2 Metodología de investigación	30
3.3 Metodología de desarrollo MECOVA	31
3.3.1 Planificación	32
3.3.2 Diseño	32
3.3.3 Construcción	32
3.3.4 Implementación y Pruebas	32
3.3.5 Análisis	33
3.4 Metodología MESOVA	33
3.4.1 Concepción del objeto	33
3.4.2 Diseño y desarrollo modular evolutivo	33
3.4.3 Integración y despliegue	33
3.4.4 Pruebas de aprendizaje	33
3.4.5 Consolidación	34
3.5 Desarrollo Ingenieril	34

3.5.1 Planificación	34
3.5.2 Diseño	36
3.5.3 Construcción	41
4. Resultados	49
5. Conclusiones	51
6. Recomendaciones	52
Referencias Bibliográficas	53
Anexos	57