



UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
DIVISIÓN BIBLIOTECA EDUARDO COTE LAMUS



RESUMEN TRABAJO DE GRADO

AUTOR(ES): NOMBRES Y APELLIDOS COMPLETOS

NOMBRE(S): DIANA

APELLIDOS: TORRES BAYONA

NOMBRE(S): JESUS RAMON

APELLIDOS: MORENO PEREZ

FACULTAD: EDUCACION, ARTES Y HUMANIDADES

PLAN DE ESTUDIOS: LICENCIATURA EN INFORMATICA

DIRECTOR:

NOMBRE(S): BORIS GABRIEL APELLIDOS: MARTÍNEZ GÓMEZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): PROPUESTA DE DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) EN LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS CUATRO OPERACIONES BÁSICAS DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1°, 2° Y 3° DE ESCUELA NUEVA DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO DEL MUNICIPIO DE EL ZULIA NORTE DE SANTANDER

RESUMEN

En el presente trabajo de grado se diseñó un objeto virtual de aprendizaje (OVA) para las operaciones básicas de matemáticas de los grados 1°, 2° y 3° de la escuela centro educativo rural florentino blanco del municipio del Zulia, se definió la temática contenida en el OVA, tomando como base las operaciones de suma, resta, multiplicación y división, además se definió la metodología que se utilizó para desarrollar estas cuatro operaciones, también se desarrollaron los contenidos de estas operaciones básicas y por último se planeó el espacio virtual de aprendizaje para su funcionamiento.

PALABRAS CLAVE: OVA, Metodología, espacio virtual, Operaciones Básicas, Matemáticas

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 78 PLANOS: ____ ILUSTRACIONES: ____ CD ROOM: 1

PROPUESTA DE DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA)
EN LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS CUATRO OPERACIONES BÁSICAS DE
MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1º, 2º Y 3º DE ESCUELA NUEVA DEL
CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO DEL MUNICIPIO DE EL ZULIA
NORTE DE SANTANDER

DIANA TORRES BAYONA

JESUS RAMON MORENO PEREZ

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2015

PROPUESTA DE DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA)
EN LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS CUATRO OPERACIONES BÁSICAS DE
MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1º, 2º Y 3º DE ESCUELA NUEVA DEL
CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO DEL MUNICIPIO DE EL ZULIA
NORTE DE SANTANDER

DIANA TORRES BAYONA

JESUS RAMON MORENO PEREZ

Trabajo de grado presentado como requisito para

Optar al título de: Licenciado en Informática

Director

Boris Gabriel Martínez Gómez

Especialista en Gestión de Proyectos Informáticos

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
FACULTAD DE EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES
PLAN DE ESTUDIOS DE LICENCIATURA EN INFORMÁTICA
SAN JOSÉ DE CÚCUTA

2015

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER
ACTA DE SUSTENTACIÓN DE UN TRABAJO DE GRADO
FACULTAD EDUCACIÓN ARTE Y HUMANIDADES

HORA: 2:30 P.M.
FECHA: 25 de Marzo de 2015
LUGAR: EDIFICIO CREAD – SALA N° 3
JURADOS: MAURICIO SAYAGO MORALES
JOSE MISAEL CASTRO CETINA
FERNEL MANUEL CARDENAS

TÍTULO DE LA TESIS: “ PROPUESTA DE DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE (OVA) EN LA APLICACIÓN Y DESARROLLO DE LAS CUATRO OPERACIONES BÁSICAS DE MATEMÁTICAS EN LOS ESTUDIANTES DE 1°,2° Y 3° DE ESCUELA NUEVA DEL CENTRO EDUCATIVO RURAL FLORENTINO BLANCO DEL MUNICIPIO DE EL ZULIA NORTE DE SANTANDER”.


DIRECTOR: BORIS GABRIEL MARTINEZ.

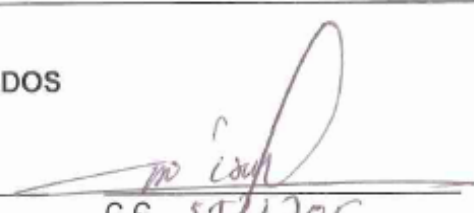
NOMBRE DE LOS ESTUDIANTES	CÓDIGO	NOTA	CALIFICACIÓN
<u>DIANA TORRES BAYONA</u>	<u>0701034</u>	<u>4.3</u>	<u>APROBADO</u>
<u>JESUS RAMON MORENO</u>	<u>0701036</u>	<u>4.3</u>	<u>APROBADO</u>


PLAN DE ESTUDIO: LICENCIATURA EN INFORMÁTICA.

OBSERVACIONES: _____

FIRMA DE LOS JURADOS


C.C. 88198719
COD. 05457


C.C. 5531205
COD. 0171


C.C. 88198711
COD. 0206


COORDINADOR COMITÉ CURRICULAR

Dedico este proyecto, a Dios y a la Virgen que me han dado la bendición para salir adelante. A mi padre (Luis Eduardo Torres Buitrago, QEPD) que fue mi ejemplo de fortaleza, de arranque y de veracidad; a mi esposo (Miguel Ángel Villamizar) que ha estado ahí cuando más lo necesito, me ha colaborado, ayudado y apoyado en alcanzar mis metas; a Jorge Enrique Pulido por compartir sus conocimientos y a mis compañeros (Jesús Ramón Moreno, Zulay Díaz, Heidy Garzón, María Pastora Rodríguez y Lucy Granados) por compartir muchas alegrías y tristezas durante esta etapa de formación.

Diana Torres Bayona

Dedico este proyecto a Dios, a mi madre (Faride Pérez), a mi padre, QEPD (Ramón Moreno) y a mis hermanos (Ruth, Viviana y Educaro); por su gran apoyo y doy gracias a todas y cada una de las personas que me han brindado su colaboración para lograr esta anhelada meta.

Jesús Ramón Moreno Pérez

Agradecimientos

Expresamos nuestros agradecimientos a:

Boris Gabriel Martínez Gómez, Especialista en Gestión de Proyectos Informáticos y Director del proyecto.

Universidad Francisco de Paula Santander

Ana Emilce García Bustamante, Jefe de Plan de Estudio de Licenciatura a Distancia.
Universidad Francisco de Paula Santander

Fernel Manuel Gardenas García, Jefe de Registro y Control de Distancia. Universidad Francisco de Paula Santander

Misael Castro Cetina, Especialista en Orientación Vocacional y Ocupacional y Jurado calificador

Universidad Francisco de Paula Santander

Mauricio H. Sayago Morales, Especialista en Informática Educativa y Jurado calificador
Universidad Francisco de Paula Santander

Todas aquellas personas que con su entrega y ayuda incondicional nos han respaldado para llevar a cabo este proyecto

Resumen

Día a día se ven el auge e implementación de la tecnología que por ende han generado cambios que aportan a la educación como herramienta que facilita el aprendizaje de los estudiantes. Estos avances contribuyen con la labor docente, sin embargo existen miedos a enfrentarse a estos avances y a su implementación en las aulas de clase.

En la actualidad hay muchos docentes que no le dan la importancia necesaria y siguen con los métodos antiguos sin pensar que las clases deben ser más dinámicas, participativas y experimentales, donde los estudiantes interactúen y hagan del entorno escolar un ambiente más agradable. El objetivo de este proyecto es niños, a medida que aplican sus conocimientos en dicho trabajo, interactúan con el sistema de forma innovadora, asertiva y divertida logrando aprender de mostrar como un OVA (Objeto Virtual de Aprendizaje), es una herramienta que busca fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de las cuatro operaciones básicas.

CONTENIDO

	Pág.
INTRODUCCION	16
1. Problema	18
1.1 Titulo	18
1.2 Descripción del problema	18
1.3 Formulación del problema	20
1.4 Objetivos	20
1.4.1 Objetivo General	20
1.4.2 Objetivos Específicos	20
1.5 Justificación	21
1.6 Delimitaciones y/o alcances	22
2. Marco Teórico	24
2.1 Antecedentes	24
2.2 Marco Contextual	25
2.2.1 Misión	29
2.2.2 Visión	29
2.3 Bases teóricas	30
2.3.1 Teoría del Aprendizaje Significativo	30
2.3.1.1 Ventajas del Aprendizaje Significativo	30
2.3.1.2 Requisitos para lograr el Aprendizaje Significativo	30

2.3.1.3 Aplicaciones Pedagógicas	31
2.3.2 Los OVAS	31
2.4 Marco Conceptual	33
2.4.1 Competencias Matemáticas	33
2.4.2 Currículo	34
2.4.3 La Escuela Rural	35
2.4.4 Software Educativo	36
2.5 Marco legal	37
2.6 Glosario	41
3. Metodología	43
3.1 Tipo de investigación	43
3.2 Población	43
3.3 Muestra	44
3.4 Técnicas para la recolección de información	44
3.5 Procesamiento de la información	44
3.5.1 Plan de trabajo	44
4. Resultado de la investigación	48
4.1 Encuestas	48
4.2 Tabulación de encuestas	50
4.2.1 Encuestas a docentes	50
4.2.2 Encuestas a estudiantes	53

5. Recursos	55
5.1 Institucionales	55
5.2 Humanos	55
5.3 Financieros	55
6. Propuesta	56
6.1 Fundamentación teórica	56
6.2 Metodología	56
6.3 Manual de instalación para el Docente	57
6.4 Manual de ejecución para el estudiante	62
7. Conclusiones	68
8. Recomendaciones	70
Bibliografía	71
Anexos	72