	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): VÍCTOR RAMIRO APELLIDOS: GARCÍA MONTES

FACULTAD: EDUCACIÓN, ARTES Y HUMANIDADES

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

DIRECTOR:

NOMBRE(S): AUDIN ALOISO APELLIDOS: GAMBOA SUAREZ

TÍTULO DEL TRABAJO (TESIS): DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL
DE APRENDIZAJE PARA EL PROGRAMA ACADÉMICO DE LICENCIATURA EN
EDUCACIÓN INFANTIL ASIGNATURA PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS DE LA
EDUCACIÓN INFANTIL.

Este proyecto tiene como propósito presentar una herramienta que pueda dar soporte a la asignatura Principios y Fundamentación 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 CLAVES: Objetos virtuales, aprendizaje, innovación, educación infantil.

CARACTERÍSTICAS:

PÁGINAS: 53 PLANOS: ILUSTRACIONES: CD ROOM:

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL
PROGRAMA ACADEMICO DE LICENCIATURA EN EDUCACION INFANTIL
ASIGNATURA PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

VÍCTOR RAMIRO GARCÍA MONTES

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 PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS DE LA EDUCACIÓN INFANTIL

VÍCTOR RAMIRO GARCÍA MONTES

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

AUDIN ALOISO GAMBOA SUAREZ

Doctor en Educación

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: 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 PRINCIPIOS Y FUNDAMENTOS DE LA EDUCACION INFANTIL".

VÍCTOR RAMIRO GARCÍA MONTES Cód 2320001 4.2 APROBADA

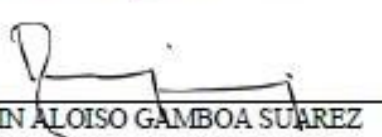
NOMBRE DEL ESTUDIANTE **CÓDIGO** **NOTA** **CALIFICACION**

JURADOS:


CESAR AUGUSTO HERNÁNDEZ SUAREZ


PASTOR RAMÍREZ LEAL

DIRECTOR:


AUDIN ALOISO GAMBOA 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 Principios y Fundamentación 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: Objetos virtuales, aprendizaje, innovación, educación infantil.

Summary

The purpose of this project is to present a tool that can support the subject Principles and Foundations of Early Childhood Education, the academic program of the Bachelor of Early Childhood Education and its students in the learning process of the different themes 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 handling 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 ease of handling 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: Virtual objects, learning, innovation, early childhood education.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	13
1. El Problema	15
1.1 Título	15
1.2 Descripción del problema	15
1.3 Objetivos	16
1.3.1 Objetivo general	16
1.3.2 Objetivos Específicos	16
1.4 Formulación del problema	16
1.5 Justificación	17
1.6 Alcance	17
2. Referentes teóricos	19
2.1 Antecedentes	19
2.1.1 A nivel internacional	19
2.1.2 A nivel nacional	19
2.1.3 A nivel regional	21
2.2 Marco teórico	21
2.2.1 Plataforma Educativa y Sistemas E-Learning	21
2.2.2 Plataforma Moodle	22

2.2.3 Aula Virtual	22
2.2.4 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)	22
2.2.5 Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	23
2.3 Marco legal	.23
3. Metodología	26
3.1 Tipo de investigación	26
3.2 Metodología de investigación	26
3.3 Metodología de desarrollo MECOVA	27
3.3.1 Planificación	28
3.3.2 Diseño	28
3.3.3 Construcción	28
3.3.4 Implementación y Pruebas	.28
3.3.5 Análisis	29
3.4 Metodología MESOVA	29
3.4.1 Concepción del objeto	29
3.4.2 Diseño y desarrollo modular evolutivo	29
3.4.3 Integración y despliegue	29
3.4.4 Pruebas de aprendizaje	29
3.4.5 Consolidación	30
3.5 Desarrollo Ingenieril	30

3.5.1 Planificación	30
3.5.2 Diseño	32
3.5.3 Construcción	36
4. Resultados	45
5. Conclusiones	49
6. Recomendaciones	50
Referencias Bibliográficas	51