



CONGRESO INTERNACIONAL VIRTUAL SOBRE LAS TECNOLOGÍAS DEL APRENDIZAJE Y DEL CONOCIMIENTO

Experiencia de diseño de
objeto virtual de aprendizaje
OVA para fortalecer el PEA en
estudiantes de bachillerato



PONENTE: MSc. Jorge Delgado Ramirez



Hola!

Mi nombre es:

Jorge Cristopher Delgado Ramirez

Yo soy Magister en Tecnología e Innovación
Educativa, actualmente trabajo como docente de
la Universidad Técnica de Machala

El Oro – Ecuador.

Mis redes sociales son:

@jocristech



“Docente, ser que desarrolla en su formación profesional la habilidad de enseñar y lleva a sus discentes a un aprendizaje constructivo marcando futuro con diferencia profesional”

Los autores.



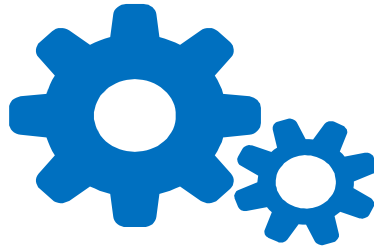
Problema

La falta de recursos tecnológicos en la educación, dificulta el uso de recursos digitales durante el proceso de enseñanza aprendizaje en las aulas de clase.



Introducción

“Las TIC permiten transferir y construir información, facilitando el aprendizaje, motivando al estudiante para asumir el conocimiento” (Mujica-Sequera, 2020, p. 41).

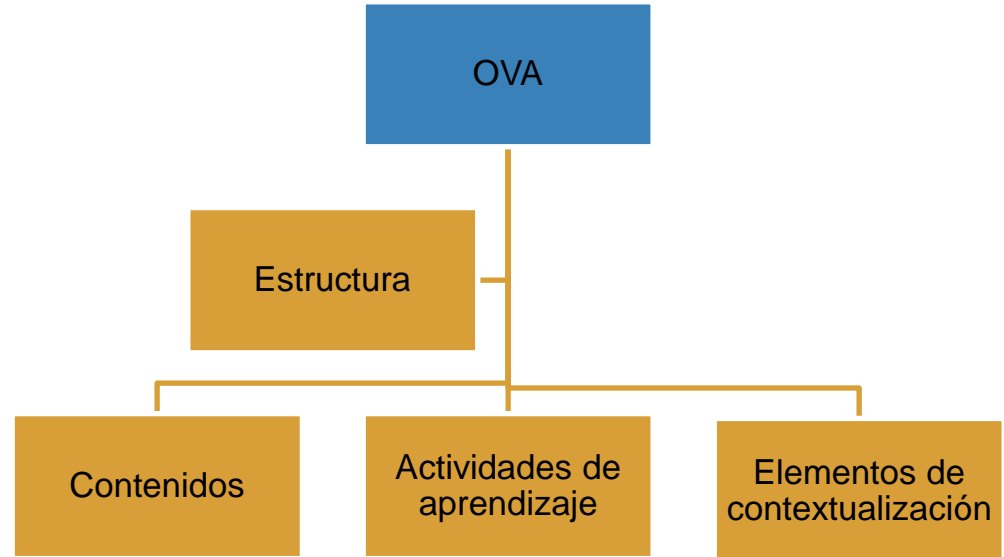


Objeto de enseñanza

Araya (2017), menciona que los objetos de enseñanza son todos los recursos que una persona puede utilizar en la organización y presentación de información dentro de los procesos de enseñanza donde el docente y estudiante cumplen su rol específico durante y después de la transmisión y adquisición de los contenidos de estudios en el entorno educativo.

Objeto Virtual de Aprendizaje OVA

Es un material o recurso digital que contribuye al proceso de enseñanza aprendizaje en todos sus niveles educativos.



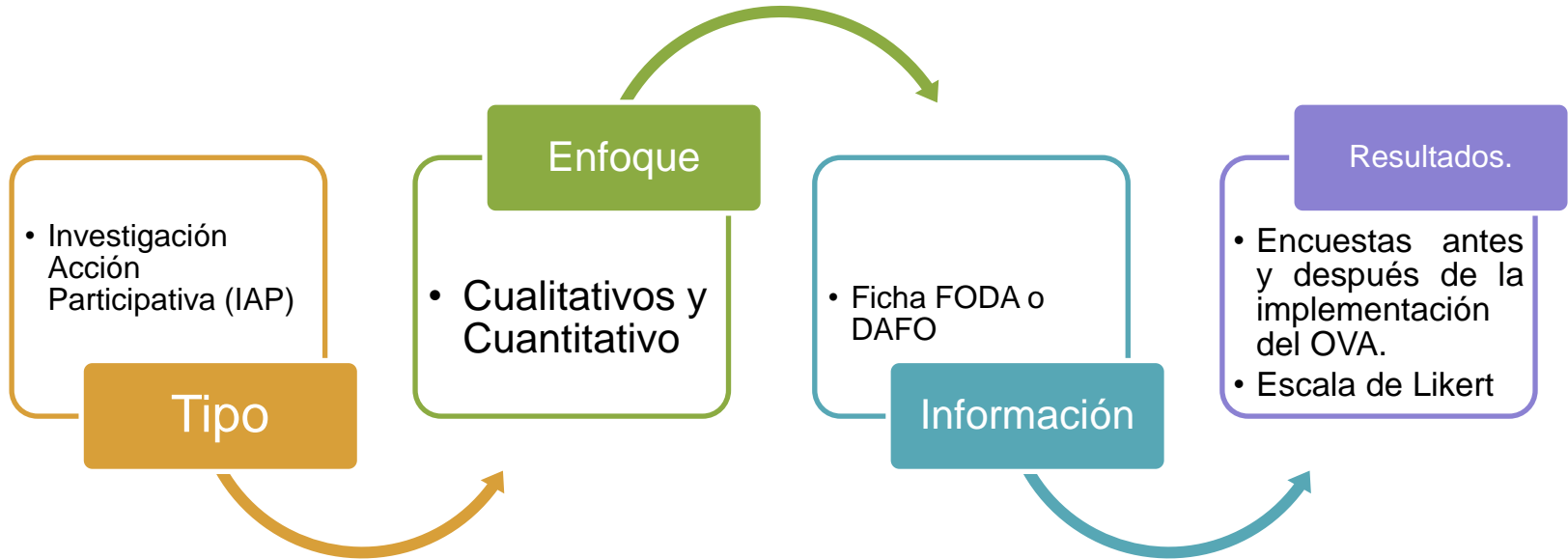
Rengifo et ál. (2015)

Diseñando un Objeto Virtual de Aprendizaje

FASES



Metodología



Resultados

Socialización y aplicación del Objeto Virtual de Aprendizaje con docente de la asignatura de informática y estudiantes de bachillerato.



Resultados

ANTES DEL OVA

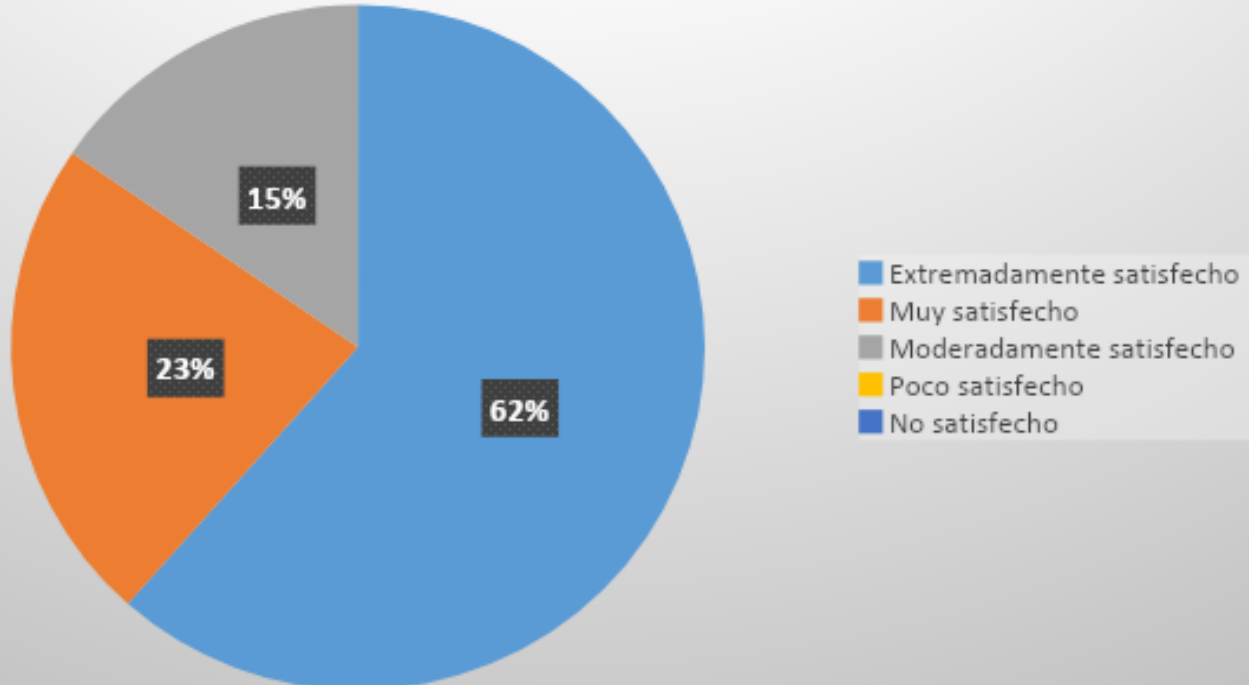
¿Considera necesario la implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje dentro de su proceso de formación académica?

Muy importante	16	27%
Importante	26	42%
Neutral	18	31%
Poco importante	0	0%
No es importante	0	0%
Total	60	100%

DESPUÉS DEL OVA

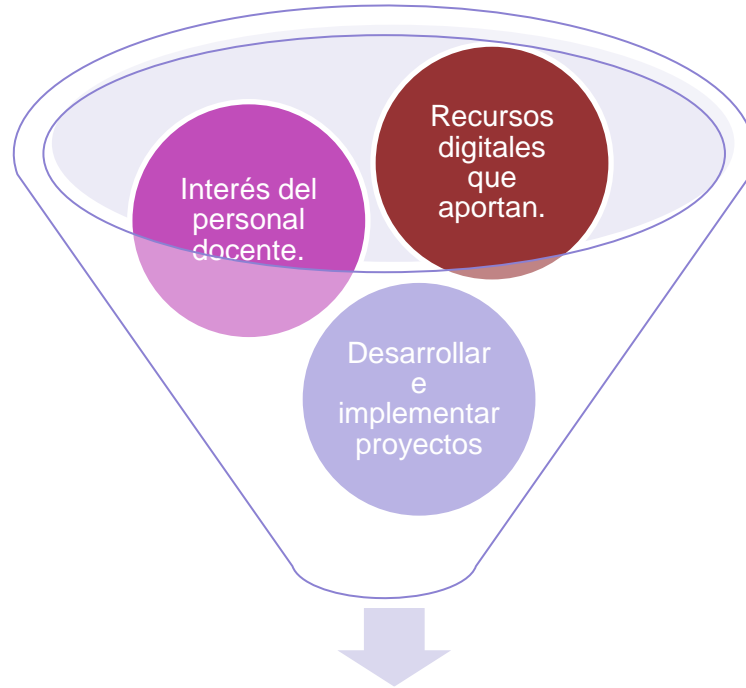
Según su criterio: ¿Siente que es necesario la implementación de un objeto virtual de aprendizaje dentro del proceso de formación académica en la asignatura?

Muy importante	44	73%
Importante	11	19%
Neutral	5	8%
Poco importante	0	0%
No es importante	0	0%
Total	60	100%



Grado de satisfacción de la Implementación de OVA

Conclusiones



APRENDIZAJE CONSTRUCTIVO CON OVA

Gracias!

Alguna Pregunta?

Me puedes contactar a través de:
@jocristech @jcdelgadoemirez
jdelgado@utmachala.edu.ec



Bibliografía

- Alayón, P. C. (2017). Una experiencia de estandarización utilizando el modelo ADDIE en la elaboración de guías temáticas. *e-Ciencias de la Información*, 7(1), 1-14.
- Araya, A. M. (2017). Integración de recursos audiovisuales y multimedia como objetos de aprendizaje en escuelas públicas de Costa Rica con acceso a computadoras XO. *Actualidades Investigativas en Educación*, 17(1)
- Cañizares, M. (2013). Wix en el aula. *Aula de Innovación Educativa*, 220, 69-70.
- Castro, V., Washington, J., & Santos Jiménez, O. C. (2019). Las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento en la formación docente. *Conrado*, 15(68), 180-186.
- Francés García, F. J., Alaminos Chica, A., Penalva Verdú, C., & Santacreu Fernández, O. A. (2015). La investigación participativa: métodos y técnicas. Universidad de Cuenca.
- García Carmona, A., & Acevedo, J. A. (2016). Una controversia de la Historia de la Tecnología para aprender sobre Naturaleza de la Tecnología: Tesla vs. Edison-La guerra de las corrientes. *Enseñanza de las ciencias: revista de investigación y experiencias didácticas*, 34 (1), 193-209.
- García, D.J. (2013). PLE en el aula: historias sobre tutorías en secundaria. En L. Castaneda y J. Adell (Eds.), *Entornos Personales de Aprendizaje: Claves para el ecosistema educativo en red* (p. 117-121). Alcoy: Marfil.

Bibliografía

- Martí, J. (2017). La investigación-acción participativa: estructura y fases. Recuperado de: http://www.redcimas.org/wordpress/wp-content/uploads/2012/08/m_JMarti_IAPFASES.pdf
- Moreno-Clari, P., Roig-García, D., & López-Bueno, A. (2009). Sistema de gestión del aprendizaje (LMS) integrado para su uso en educación superior. RISTI (Revista Iberica de Sistemas e Tecnologias de Informacao), (3), 39-53.
- Ponce, R. E. V. (2015). Wix para la creación de sitios web. Parte II. Doctoral disertación, Universidad Nacional de San Luis
- Preciado, V. P. (2013). La gestión del conocimiento mediante el modelo ADDIE y su aplicación en un caso de logística. Scopus, 30.
- Rengifo, P., Yois, S., Jaramillo Morales, C. O., & Verástegui González, F. A. (2015). Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia para fomentar la permanencia estudiantil en la educación superior. Revista EAN, (79), 116-129.
- Rivas, M. R., & Ruiz, M. I. D. (2005). Practicando con TICs en contextos formativos. Universidad de Vigo.
- Sharp, J. (2019). Diseño, desarrollo y creación de contenido para un sitio web de educación abierta Física para MRT Education. Scopus, 15.
- Solano Pérez, S. L. (2018). Uso de una página web en Wix para fortalecer la competencia comunicativa lectora en los estudiantes del grado noveno del Instituto Técnico Industrial Monseñor Carlos Ardila García.