



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

Escuela de Ciencias de la Educación

Carrera de Educación Básica

TÍTULO DE INVESTIGACIÓN

Uso de objetos virtuales de aprendizajes en las clases

Previo a la obtención del grado académico de

Licenciada en Educación Básica

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Didácticas Disciplinarias

Autora

Ana Gabriela Cuadros Vizuite

Asesora

Diana Sabrina Marcillo Murillo. Mgtr.

ESMERALDAS, 2021

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1	INTRODUCCIÓN	1
2	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA.....	2
3	HIPÓTESIS DE ACCIÓN.....	4
4	JUSTIFICACIÓN	4
5	OBJETIVOS	7
5.1	Objetivo General	7
5.2	Objetivos Específicos.....	7
6	MARCO TEÓRICO.....	7
6.1	Enfoque Socio-Constructivista.....	9
6.2	Entornos Virtuales de Aprendizaje	11
6.3	Objetos Virtuales de Aprendizaje	15
6.4	Currículo Ecuatoriano	20
7	PROPUESTA DE INTERVENCION.....	28
7.1	Planificación de la propuesta.....	28
7.2	Evaluación y Monitoreo	43
8	REFERENCIAS.....	44
9	ANEXOS	47

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	<i>Contenidos esenciales de la Básica Media</i>	25
Tabla 2	<i>Planificación de actividades</i>	29
Tabla 3	<i>Cronograma de actividades</i>	32
Tabla 4	<i>Planificación de la sesión N° 1</i>	33
Tabla 5	<i>Planificación de la sesión N° 2</i>	34
Tabla 6	<i>Planificación de la sesión N° 3</i>	35
Tabla 7	<i>Planificación de la sesión N° 4</i>	36
Tabla 8	<i>Planificación de la sesión N° 5</i>	37
Tabla 9	<i>Planificación de la sesión N° 6</i>	38
Tabla 10	<i>Planificación de la sesión N° 7</i>	39
Tabla 11	<i>Planificación de la sesión N° 8</i>	40
Tabla 12	<i>Planificación de la sesión N° 9</i>	41
Tabla 13	<i>Planificación de la sesión N° 10</i>	42
Tabla 14	<i>Evaluación de los objetivos planteados</i>	43

ÍNDICE DE ANEXOS

Anexos 1 Diagnóstico a los docentes sobre los Ovas	47
Anexos 2 Evaluación de las sesiones.....	48
Anexos 3 Evaluación Individual.....	49

1 INTRODUCCIÓN

El propósito de esta investigación es analizar el uso de objetos virtuales de aprendizaje (OVA) como una herramienta en la enseñanza para los docentes del nivel de Básica Media de la Unidad Educativa Fiscomisional “Don Bosco”. Tendrán una variedad de herramientas disponibles para mejorar el aprendizaje de los estudiantes, como imágenes, videos, audios, mapas mentales, entre otras, y hacer que la enseñanza sea significativa e innovadora.

Es por ello que actualmente se considera que el uso de OVA como herramienta eficaz para mejorar la praxis pedagógica, porque al ponerse en práctica crea un sin fin de elementos que ayuda a los docentes para realizar sus actividades pedagógicas y los estudiantes mejoren el rendimiento, atención y entusiasmo a aprender.

La incorporación de la tecnología en la educación se considera necesaria porque brinda oportunidades como son: el aporte de conocimientos, forma sincrónica y asincrónica en Ambientes Virtuales de Aprendizaje donde los OVA se desempeñan como una extensión del docente que pueden inspirar el aprendizaje incluso poder colaborar desde cualquier lugar.

Las TIC facilitan procesos y abren espacios a nuevas tendencias de aprendizaje y el uso que tiene en la vida diaria. Desde la aparición de las tecnologías de la información y la comunicación a mediados del siglo pasado, se ha extendido a diferentes entornos de la vida humana, académico y profesional. La baja motivación de los estudiantes hace que fracase su desempeño académico, es por esto que el propósito de este proyecto es elaborar una propuesta que

fortalezca el uso de OVA en la práctica de los docentes de la Unidad Educativa Don Bosco, con el fin de motivar a los estudiantes a aprender (Feria y Zuñiga, 2016).

2 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

La Unidad Educativa Fisco misional Don Bosco, está ubicada en el cantón Esmeraldas, ciudad de Esmeraldas; subiendo a la Universidad Católica, calle Espejo entre Eloy Alfaro y Callejón Veraguas, es una institución educativa urbana con sostenimiento fiscomisional.

El centro educativo, cuenta con 22 aulas para educación general básica, dos aulas para inicial, dispone además de 20 aulas para bachillerato también de dos laboratorios de computación con 60 equipos, dos patios con dos canchas. Durante el 2020 el número de estudiantes matriculados fue de 1.129 alumnos, 529 de educación básica y 600 de alumnos bachillerato, todos ellos en jornada matutina.

El equipo académico está formado por 60 personas, 40 docentes en aula, el coordinador pedagógico, una Inspectora Gral. e Inspectores de grado; y la rectora del centro. Además, se cuenta con una secretaria, colectora y departamento de tesorería y personal de servicios. Existe además el departamento de consejería estudiantil (DECE).

Los maestros trabajan con grupos de 30 a 35 estudiantes, la diversidad en las aulas ha crecido en estos últimos años, en algunos grupos se encuentran niños con síndrome autismo y atención dispersa. Ante la presencia de la pandemia desarrollada por el Covid-19, la institución por orden ministerial se ha acogido a la presentación de las clases virtuales que impiden la presencia en las aulas de los estudiantes y afecta el desarrollo del interaprendizaje cotidiano.

Los maestros han tenido que enfrentarse a una realidad nueva, motivadora y creativa en el desarrollo de las clases y en el uso de instrumentos que hasta hace poco tiempo no eran utilizados

en el diario vivir educativo como es la nueva metodología de objetos virtuales de aprendizaje, de ahora en adelante denominados (OVA) o herramientas tecnológicas.

Grisales (2018) define que los objetos virtuales de aprendizaje “conforman un aliciente para la planificación, gestión y evaluación del proceso de enseñanza, aprendizaje y comunicación” (p. 200), (Además, establece que la disponibilidad existente de herramientas web para el desarrollo de contenidos educativos contribuye de manera eficaz en la apropiación de conocimientos.

Asimismo, Vélez y Díaz (2019) explican que los OVA contribuyen en “despertar el interés, activar el conocimiento previo y movilizar procesos creativos e imaginativos, de manera que los procedimientos que requerían los conocimientos se consiguieron notablemente” (p. 69). Es evidente el efecto positivo del uso de estas herramientas digitales durante el contexto de la pandemia ocasionada por el COVID-19.

Sin embargo, los docentes de la Básica Media manifiestan con preocupación las dificultades que han presentado al desarrollar el Pensum educativo, en el contexto de la pandemia; esto debido a que desconocen el funcionamiento uso de las herramientas virtuales de aprendizaje ya que estas ayudan a cumplir con la planificación escolar pautada.

Los niños trabajan desde casa, con material disponible, sin embargo, no todos tienen el mismo material, o la misma capacidad para desenvolverse, puesto que ya no es personal la intervención del maestro. El estudiante depende de otra persona que la mayoría de los casos son sus padres o algún familiar que por lo general desconocen la forma de interactuar en clases virtuales.

Asimismo, esta situación repercute en el aprendizaje de los niños al no cumplirse el programa de actividades, y provocando que el niño asista a un nuevo año con vacíos de conocimientos. Agravando más la situación del estudiante y de los maestros que los recibirán y

tendrán que nivelarlos, lo que implica tiempo del nuevo programa escolar establecido.

Por ello la pregunta que guiará este proyecto es: **¿De qué manera los docentes pueden potenciar el uso de los OVA en sus clases virtuales?**

3 HIPÓTESIS DE ACCIÓN

A través de una propuesta que potencie la implementación de los OVAs es posible que los docentes mejoren su práctica pedagógica virtual en la Básica Media de la Unidad Educativa Fisco misional “Don Bosco”.

4 JUSTIFICACIÓN

La propuesta plantea la implementación de recursos digitales, facilitando el diseño de unidades de contenido que se adapten a las necesidades de los estudiantes motivando el aprendizaje. Además de promover el aprendizaje significativo, también promueve el desarrollo de la independencia en cuanto a la ejecución de actividades con ayuda de los sistemas web, el cual ha modernizado el aprendizaje durante este tiempo (Feria y Zuñiga, 2016, p. 66).

Mediante Acuerdo Ministerial No. 126-2020, se declaró el Estado de Emergencia Sanitaria y dispuso acciones preventivas para evitar la propagación del COVID-19 en todo el territorio nacional, motivo por el cual se restringe por medidas de seguridad sanitaria la convivencia de las personas en grupos y el desarrollo de las clases de manera presencial Ministerio de Salud Pública (Organización Panamericana de la Salud, 2018).

En este caso, el Ministerio de Educación (2016), es el encargado de velar por el cumplimiento de la constitución, que estipula el derecho a tener condiciones locales pertinentes, adecuadas, y una educación clara y actualizada durante todo el proceso educativo. Es por ello que, desde la perspectiva docente, ha tocado reinventar el aprendizaje educativo, ya no dentro de cuatro paredes, ni detrás de un escritorio, sino tras un computador utilizando todos los recursos digitales que estén a su alcance, siendo la pandemia una excusa para crear aulas virtuales que ya existían pero que no se les daba importancia.

En el Ecuador implementó el modelo nacional de enseñanza del plan educativo que ha adoptado el régimen de la Sierra-Amazonas: Aprendamos juntos en casa, con la finalidad de que los cursos se desarrollaren de forma virtual, por lo que deben utilizar nuevos objetos de aprendizaje al utilizar herramientas virtuales para enseñar los contenidos del Pensum de Estudios (Ministerio de Educación, 2016), las herramientas técnicas utilizadas en el proceso de enseñanza pueden ayudar a los estudiantes a profundizar en sus conocimientos e interactuar durante el desarrollo de la actividad.

Por otro lado, en este proceso, los docentes tienen la oportunidad de diseñar y mejorar diferentes recursos didácticos como apoyo al aprendizaje para el uso de las TIC. En relación a lo expuesto, se considera que los objetos virtuales de aprendizaje desde una perspectiva holística y su evolución desde los métodos tradicionales. El cual han llevado a la educación a un proceso sistémico y poco motivador.

Sin embargo, el proceso de innovación desde la enseñanza involucra el uso de las tecnologías de la información y la comunicación a través de la formación educativa de manera didáctica basada en el constructivismo; dando lugar a que los docentes den las indicaciones para lo cual los estudiantes prestos a esta oportunidad investiguen y desarrollen la capacidad para entender y complementar los conocimientos adquiridos, que periódicamente son reforzados y evaluados según el nivel educativo (Veytia, Lara, y García, 2018, p. 213).

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje, tiene beneficios como el desarrollo de la capacidad creativa y argumentativa. Porque la misma ayuda a potenciar el uso de destrezas virtuales dentro del salón de clases, arrojando a los profesores a cambiar el método ambiguo de enseñanza, a un proceso innovador, la cual cambiara el paradigma tradicional, las estrategias y formatos que tenía y así de este modo ayudar a los estudiantes a mejorar el aprendizaje y convertirlo en un elemento significativo.

Desde esta perspectiva, la educación virtual es una forma de educación a distancia. Marca diferentes aspectos sobre el entorno socioeconómico, las relaciones con los profesores y las necesidades de las TIC. Además, el uso de los denominados OVAs, deben ser desarrollados por el educador de acuerdo con el diseño curricular y por ello hay que estar preparados para los desafíos tecnológicos.

Los beneficiarios de esta investigación serán principalmente al cuerpo de profesores y discentes de la educación básica media de esta institución quienes aprovecharán directamente el

uso de estos recursos digitales educativos y por ende sus beneficios en el desarrollo del pensum educativo de cada sección.

5 OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

Innovar la práctica docente a través del uso de los objetos virtuales de aprendizaje OVA en los docentes para el nivel de Básica Media de la Unidad Educativa Fiscomisional “Don Bosco”.

5.2 Objetivos Específicos

- Describir los beneficios de los objetos de virtuales de aprendizaje en la práctica docente.
- Investigar los OVA que se pueden utilizar en la práctica pedagógica virtual.
- Diseñar una propuesta pedagógica que motive al uso de los OVAs en la enseñanza aprendizaje.

6 MARCO TEÓRICO

Los Ova no son la unificación de un consenso de términos que tiene como relación el aprendizaje, porque la misma tiene unas múltiples definiciones. Ya que los objetos virtuales y mediadores pedagógicos definen al término como un material estructurado, sistémico y significativo que se asocia a un proceso educativo que tiene como finalidad emplearse como recurso pedagógico para ser utilizado por la web. sin embargo, para emplear dicho elemento es necesario tener un registro previo, que te permite seleccionar y utilizar la herramienta que necesitas (Cabrera, Sánchez, y Fernando, 2016).

Desde los años 2006 se ha utilizado las OVA se consideran como un grupo de recursos digitales, que funciona como elementos auto contenibles y reutilizables, como herramienta educativa y está constituida por tres contenidos: que son contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Porque la información que recibe o alcanza tiene que tener un proceso de almacenamiento, identificación y recuperación.

Los procesos de enseñanza parten de un proceso mediante el cual la trasmisión del conocimiento depende como es el aprendizaje del estudiante. Esta conceptualización es restringida, porque la educación tiene como finalidad formar de manera integral a las personas. Pero la enseñanza se limita a transmitir conocimiento por diferentes elementos o herramientas que están determinadas a generar conocimiento (Navarro, 2016, p. 2).

De este modo las técnicas de enseñanza y aprendizaje va obteniendo nuevas figuras a través del tiempo porque la sociedad va cambiando como avanza las tendencias tecnológicas, donde los profesores y alumnos cada día están en una constante transición donde los roles han transformado la actitud de los estudiantes porque han adquirido nuevos métodos de aprendizaje por la web o los dispositivos móviles y el docente esta desactualizado en algunas áreas de tecnología o innovación educativa.

No obstante, los desafíos que presenta en la actualidad el mundo en cuanto a la educación han cambiado el paradigma: “uso de nuevas tecnologías interculturalidad, variados ambientes de aprendizaje, flexibilización, dominio de una lengua extranjera, autonomía en el aprendizaje, por sólo mencionar algunos” (Feria y Zuñiga, 2016, p. 64), ha generado una actualización de las

prácticas pedagógicas, porque en el salón de clases o las instituciones educativas, dejaron de ser los únicos espacios donde se encuentra la fuente del conocimiento e información.

Los aprendizajes se dan en cualquier sitio y en la mayoría de los ámbitos que son digitales, pero, cabe destacar, que los estudiantes, encuentran más atractivo y divertido aprender por internet o por medios virtuales. Esto genera una causa en los entornos virtuales de aprendizaje, razón por la cual emergen como un elemento creciente. No obstante, este trabajo se pragmática por el uso los (OVAS) como una herramienta que fortalece los procesos educativos e inclusive ayuda a procesos de motivación, desarrollo y autonomía (Feria y Zuñiga, 2016, p. 66).

Las TICs son la actualidad en la educación, porque ha cambiado el paradigma de la educación y los intérpretes están en una etapa de cambio obligatorio donde mucho caso se está teniendo un beneficio con la tecnología como herramienta que ayuda al proceso, pero en otros, no se han contextualizado y sigue creando rechazo o indiferencia en algunos practicantes. (Belloch, 2017, p. 3).

6.1 Enfoque Socio-Constructivista

Actualmente el aprendizaje es dinámico y constructivista; y no es una ideología hipotética basada en que las personas puede manejar su propio aprendizaje mientras aprenden y darse cuenta de que esta teoría es para el aprendizaje, no para describir cómo enseñar (Hernández, 2018). Porque en principio se tuvo como ideología una visión de constructivismo, pero cada individuo observa al mundo de manera diferente, y el aprendizaje siempre es diferente. Así este se practique en grupo

con una tendencia lineal. Pero para el autor (Anama, Herrera, Solarte, y Camila, 2021) expresa focaliza al socio constructivismo como:

El centro de la visión, porque reconoce que los conocimientos están hechos por y para los humanos. De este modo, cuando diseñamos espacios de aprendizaje, primero debemos reflexionar acerca del lugar que ocupa la persona aprendiente en la experiencia de aprendizaje, su papel y su motivación, la manera cómo se acercará a los objetos de aprendizaje, qué debe darse para promover una participación activa y otros principios fundamentales que requiere esta modalidad. (p. 16)

Sin embargo, para el padre del constructivismo Lev Vygotsky 1978, La premisa del constructivismo social es que las personas de forma dual pueden desarrollar los aspectos culturales: donde el primer aspecto es el nivel social, luego en el nivel individual; iniciando en grupos de personas (interpsicológico) y luego dentro de sí mismo (corazón adentro). Esto se aplica no solo a la atención voluntaria, sino también a la formación de memoria y conceptos lógicos. Porque las funciones provienen de interacciones reales entre individuos (Hernández, 2018, p. 436).

Pero para el autor Zapata (2015), manifiesta que el aprendizaje es activo e inminente el cual emplea una serie de flujos que asimilan el interior y se expresa en el exterior. El discente no se acopla a entender el conocimiento de manera metódicas, sino que lo cimienta por fuentes asociación de un proceso cognitivo a partir de elementos personales, experiencia ideas previas e implícitas, para crear significados a la hora de comprender y representar los conocimientos nuevos con sentido adquirido (el contenido del aprendizaje).

Por esta circunstancia los nuevos enfoques pedagógicos de aprendizaje están ayudando a que los estudiantes sean personas integrales e interactivas, constatando que el avance tecnológico es óptimo y se asocia a la cibercultura que está enfrentando la sociedad. No obstante, se pone en manifiesto, dos vertientes que solapan el proceso el docente proactivo y progresista que busca nuevas etapas, formas y procesos de mejorar y otros que están enmarcados en el ostracismo de la cultura tradicional.

En los modelos constructivistas virtuales sociocultural el aprendizaje en red quiere manifestar la experiencia colaborando con los discentes y estas herramientas, porque ambos son la llave para fusionar la creación pedagógica con ayuda de la tecnológica, sin embargo, estas corrientes operan en paralelo, pero hay que vincularlas en un solo procedimiento. Porque la mayoría de las investigaciones sobre el crecimiento de los paradigmas en educación ha crecido en los últimos años, y en este punto el constructivismo se pone vigencia como paradigma puntero en el proceso pedagógico de nuestro tiempo y, sobre todo, como uno de las grandes piezas en el binomio educación y tecnología (Bonilla, Morales, y Buitrago, 2014, p. 170).

6.2 Entornos Virtuales de Aprendizaje

Los entornos virtuales son un proceso que ha ido creciendo durante el tiempo porque el aprendizaje está asociado al crecimiento social y este con el avance tecnológico por eso los autores (Bustos y Coll, 2010), expresan en la investigación “genera, analiza y comprende la configuración de un entorno de enseñanza, el cual se relaciona con el alcance de uso, la diversidad de estas tecnologías y los estándares utilizados para describirlas y clasificarlas” (p. 170). A continuación, se presentan algunos criterios que aparecen de forma independiente o combinada:

- En primer lugar, configurar los recursos técnicos utilizados: ordenadores, redes informáticas más o menos extensas, sistemas de interconexión, soportes y formatos de información, plataformas, sistemas de gestión de contenidos o aprendizaje, aulas virtuales, etc.
- En segundo lugar, utiliza aplicaciones y herramientas que permitan la combinación de recursos, como simulaciones, materiales multimedia, pizarrones electrónicos, correos electrónicos, listas de correo, grupos de noticias, mensajería instantánea, videoconferencias interactivas, etc.
- En tercer lugar, la tecnología seleccionada puede lograr más o menos amplitud y riqueza de interacción.
- Cuarto, la naturaleza sincrónica o asincrónica de la interacción.
- En quinto, las metas y objetivos educativos que se persiguen y los conceptos implícitos o explícitos de aprendizaje y enseñanza en los que se basan.

Los entornos virtuales que están puntuando como mecanismo de pedagogía, donde el enfoque teórico-metodológico ha cambiado el trabajo porque encierra el juicio de dos implicaciones importantes. Donde la primera viene con los procesos de participación multidisciplinaria, el diseño y desarrollo de los ambientes virtuales que están dedicados a la enseñanza y aprendizaje y a la vez se conectan con el seguimiento que efectúa el docente y los estudiantes. La segunda, con las perspectivas de cambio en los entornos virtuales de aprendizaje a mediano y corto plazo (Garrido, 2015, p. 26).

La novedad que ofrecen los Entornos Virtuales de Enseñanza / Aprendizaje EVE/A viene

dada por la unificación de los recursos semióticos como la expresión oral y escrita, igualmente destaca los procesos de tipo audiovisual, gráfico o numérico y las múltiples variantes que hay en lo que se entorna a la comunicación, intercambio, acceso y procesamiento de la misma, lo que genera eventualidades en los nuevos entornos de enseñanza aprendizaje.

Sin embargo, las condiciones también son necesarias para manipular la información de manera correcta, y a la vez transformarla en conocimiento positivo, en la cual ambos interpretes docente alumno desarrollen al máximo las potencialidades del conocimiento adquirido (Rodríguez y Barragán, 2017, p. 9).

6.2.1 Elementos de un entorno virtual de aprendizaje

Desde la perspectiva de (Mora, Baldeón, y Merino, 2017), las herramientas para que un lugar donde se practica la enseñanza aprendizaje debe presentar las siguientes características:

- La infraestructura: Este término se define como el lugar físico o implícito donde se realiza la praxis pedagógica. Ambos espacios deben estar acondicionados de manera adecuada para que el docente y alumno tengan una buena experiencia en cuanto al desenvolvimiento de la clase y a la vez el aprendizaje sea significativo.
- El Currículo: Este elemento es un documento estipulado por el Ministerio de Educación, la cual presenta los contenidos, estructuras, objetivos y fundamentos teóricos prácticos que debe desarrollar cualquier docente al realizar la sesión pedagógica.
- Planificación del proceso de aprendizaje: Este instrumento es una herramienta de vital importancia para los docentes, porque ella ayuda a estructurar de manera correcta y necesaria lo que es la praxis pedagógica de manera macro a micro. Puesto que la misma

representa las acciones e intervenciones que efectuará el docente y el alumno de manera sincronizada, además en las casillas de este instrumento se encuentran los recursos y estrategias, para facilitar las diferentes actividades que enmarca el proceso de aprendizaje. También presenta los criterios de evaluación las cuales son heteroevaluación y retroalimentación, para este modo analizar si se alcanzó los objetivos planteados los discentes completaron las competencias requeridas.

- Recursos de aprendizaje: Son todos los materiales didácticos que puede emplear el docente en diferentes formatos, así como los dispositivos electrónicos de interacción tutorial. Ya que estos tienen que diseñarse a medida del nivel del estudiante, sino creara confusión con la estrategia implementada. Por esta razón debe manejarse con claridad y de intensidad educativa, para así facilitar la adquisición de competencias esperadas.
- La Comunicación: Es el paso más importante para el proceso de enseñanza y aprendizaje entre docente alumno. Porque una comunicación asertiva garantizará el éxito del proceso educativo, permitiendo crear nuevas experiencias educativas y el conocimiento será significativo, este procedimiento si es utilizado de manera correcta el proceso de enseñanza, uso de las herramientas, fomentara el aprendizaje significativo.
- Evaluación de los aprendizajes: Este elemento es de gran utilidad porque sirve para medir de manera cuantitativa y cualitativa las competencias pedagógicas que se quieren alcanzar en los discentes. Además, funciona como elemento de autoevaluación para los docentes porque si los estudiantes alcanzaron las competencias necesarias el docente realizo una buena planificación.

6.3 Objetos Virtuales de Aprendizaje

Los (OVA) son instrumentos digitales que se emplean en la educación virtual. Porque se basa en los métodos que utiliza las TIC, puesto que las mismas son elementos complementarios para efectuar mejor los procesos de enseñanza y aprendizajes (Laurente, Rengifo, Segismundo, y Neyra, 2020, p. 73). Por tal razón, la puesta en marcha de dispositivos y recursos surgen como respuesta a los avances tecnológicos presentados.

Pero el uso de las herramientas digitales es suficiente para establecer una educación tecnológica apropiada, sino que estimula las acciones de fomentar las competencias pedagógicas digitales (en adelante, CPD) tanto en los profesores como en los discentes. Porque la mayoría de los docentes se consideran dinosaurios digitales, pero esto no es un obstáculo para la formación de dichas competencias; por tal razón, es indispensable potenciarlas puesto que ellas tienen un rol primordial en el desenvolvimiento del profesional del siglo XXI (Márquez, 2019, p. 1).

Los recursos didácticos que se encuentran en formato digital, como: los audiovisuales, animaciones, procesadores de información a nivel mental o conceptual u otra herramienta que ayude a transferir conocimiento; con la finalidad de alcanzar el aprendizaje de una manera: entretenida, diferente, motivadora e interactiva (Ferrerías, 2015) pero para el autor se expresan en el siguiente orden:

- Reutilizables: Son materiales digitales existente, y que a la vez pueden modificarse o cambiarse por uno nuevo, mejorando el contenido o emplearlo como herramienta de apoyo para otros contextos.
- Compatibles: Es necesario que presenten una afinidad con otros estándares para este

medio emplearlos sin ningún tipo de problema.

- Estructurados: Este elemento debe presentar una interfaz fácil de utilizar y examinar por los consumidores, el cual debe tener diseño atractivo.
- Atemporales: Que no sean obsoletos y puedan emplearse con red o sin red por una simple descarga en el computador.

6.3.1 Principales Características de un OVA

Para Delgado, Quezada y Acosta (2020), expresan que las principales tipologías que deben presentar los OVAs para ser eficientes y útiles se tienen:

- Entidad Digital: Estas herramientas digitales deben soportarse en las mismas zonas digitales y a la vez deben almacenarse en el servidor con la finalidad de estar disponible en la web.
- Granularidad: Este paso se asocia con el formato de la OVA. Ya que el mismo debe estar en un formato pequeño. Pues esto evita la dificultad del contenido e implica mayor posibilidad de uso en diferentes contextos de aprendizaje.
- Auto contenible, porque los contenidos tienen que abordar sentido por sí mismos y a la vez a ser auto suficientes para este medio alcanzar los objetivos de aprendizaje.
- Reusable, estos mismos deben presentar ecosistemas de formación dentro del entorno de aprendizaje presencial, semi presencial y virtual, para así poder guardarse como un banco de datos y ser utilizados como herramienta de aprendizaje.

De acuerdo Márquez (2019), a lo que se ha dicho anteriormente, se puede decir entonces que, el contenido independiente de un OVA, es por la naturaleza de la misma ya que esta

estructurara para ser compartida, modificada o reutilizable, porque los recursos didácticos en educación, se respaldan en las TIC, por ello se caracterizan por:

- Reutilización: ser trabajado en contextos y propósitos educacionales diferentes, y a la vez acoplarse en otras secuencias de tipo formativa.
- Funcionalidad: este elemento tiene que asociarse y a la vez mezclarse en otras áreas del conocimiento.
- Interoperabilidad: Esta definición se asocia a que las estructuras que presenta la plataforma se acoplen así está no tengan el mismo código de enlace.
- Durabilidad: La herramienta implementada debe estar vigente con versiones actuales. El cual debe cambiarse o actualizarse mientras pasa el tiempo.
- Accesibilidad: Debe estar disponible y a la vez diseñada para ser implementadas por la mayor cantidad de participantes que la necesiten.

De acuerdo con Feria y Zuñiga (2016), las características fundamentales que debe tener las OVAs son:

- Fiables: Donde la información debe presentar confiabilidad, veracidad y claridad según el tema a trabajar la cual de respetar los lineamientos y compilaciones que tiene el autor.
- Interactivos: Este elemento se enfoca en la demanda que presenta el usuario de modo bidireccional, porque mientras más caminos señale para el educando el uso de la información será acertada.
- Reutilizables o reusables: En este caso siempre se quiere utilizar al OVAs como un elemento reciclable, para que el mismo sea reutilizable en otros contextos.

- Compatibles o interoperables: Es necesario que el elemento tenga las compatibilidades con otras redes u otros estándares que fomenten la re utilización sin problemas técnicos.
- Estructurados: Deben ser fáciles de emplear y tener una presentación en la interfaz para la modalidad o exploración por parte del usuario sea cómoda. La manera más practica es el uso de hipertexto o elementos multimedia que se combinan o conforman de muchas imágenes, sonido o la suma de ambos formando videos para presentar la información.

6.3.2 Componentes de OVA

Al tratarse de una herramienta básica de aprendizaje los OVA cuentan con diferentes instrumentos diseñados para enseñar y reforzar contenidos que faciliten la comprensión de un tema de los docentes dirigidos al alumnado a través del uso de los recursos digitales como son el computador, equipo, aplicaciones y páginas web.

Los componentes de un OVA, según Vega et al. (2011) son todos aquellos que conforman los contenidos, tareas de aprendizaje y los elementos de contextualización, la presentan una forma (externa) de información que ayuda a la identificación, acaparamiento y recuperación. Pero para (Andrade, 2010) expresa la estructuración de un OVA la cual debe poseer: Título, términos clave, objetivos o capacidades, contenidos simples pero adaptables a la red multimedia, como por ejemplos las asignaciones de repaso, actividades evaluativas, o de heteroevaluación, autoevaluación y retroalimentación; adicionalmente destaca los requerimientos para la elaboración y creación de contenido para este paso es necesario tener herramientas multimedia, faciliten el acceso y la vez el procesamiento de la información oportunamente y funcione en múltiples formatos.

Para copilar esta información se describieron a nivel general los componentes de los OVAs (Díaz, Sosa, y Cabello, 2018).

- **Elementos de contextualización:** Evidencia el tema que abarca el OVA, incluyendo el objetivo de aprendizaje a alcanzar, la presentación y hacia quien va dirigido.
- **Contenidos:** Estos corresponden a todo el material de tipo texto, imágenes, videos y audio, que se dejan a disposición del usuario del OVA, para que realice el proceso de estudio del tema, y que es necesario para poder alcanzar el objetivo de aprendizaje.
- **Actividades de aprendizaje:** son aquellas acciones que se proponen al usuario del OVA, para que pueda reforzar el conocimiento adquirido durante el proceso de estudio, algunas actividades también cumplen la función de autoevaluación, ofreciendo la oportunidad de realimentación; algunos ejemplos de actividades pueden ser: sopas de letras, preguntas de falso y verdadero, preguntas de selección múltiple, juegos de emparejamiento entre otros.
- **Metadatos:** es toda aquella información que permite describir el objeto de aprendizaje, con la finalidad de facilitar su identificación y categorización.

6.3.3 Dimensiones de un OVA

Con motivo de complementar la práctica de enseñanza aprendizaje en la actividad académica se diseñaron las OVAS, cuyo método de enseñar lo esencial resulta compatibles con áreas de conocimiento similares que concibe la capacidad de erigir un pilar para desarrollar nuevos conocimientos.

De acuerdo con Márquez (2019), tiene que diseñarse a partir de estas tres dimensiones principales: pedagogía, tecnología e interacción.

- Dimensión pedagógica: se refiere a la base educativa sobre la que se asentarán las bases de la

eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje.

- Dimensión tecnológica: Incluye los aspectos técnicos y computacionales de la creación de un OVA. Su diseño puede ir desde el más simple hasta el más complejo.
- Dimensión de interacción: Debe contener espacios que permitan a los usuarios discutir, aclarar dudas, aprender adiciones trabajando juntos y enriqueciendo el contenido.

Por tanto, como requisito es recomendable trabajar en equipos multidisciplinario dado requiere cierto nivel de capacitación o que tengan conocimientos en las áreas de Contenido, Informática, Educación y Pedagogía para enriquecer una OVA.

6.3.4 Estructura de un OVA

Las Ovas presentan una estructura general la cual está conformada por contenidos, objetivos, actividades de aprendizaje y una herramienta de medición que es la evaluación. Sin embargo, este elemento didáctico es independiente, es decir, es generado para la reutilización de este, pero en diferentes contextos educativos y en diferentes dispositivos y formatos como: HTML, XML, JPEG, PDF, Flash, GIF, etc., que a su vez sean compatibles con otras presentaciones. Es recomendable estructurarlo en un paquete estándar, como el SCORM, la cual aumentara la reutilización de los OVAs. Porque la principal finalidad que se utilicen en diferentes áreas de aprendizaje y usados por docentes, estudiantes o personas que impartan conocimiento (Masters, 2019).

6.4 Currículo Ecuatoriano

En el contexto pedagógico, los profesores son actores principales para propiciar la enseñanza significativa y calidad en los discentes. Por lo tanto, es necesario que conozcan las

herramientas digitales y la utilidad de esta, sino que aplicación sea lo más didáctica para incentivar el aprendizaje autónomo en los estudiantes en actividades individuales y grupales. Generando una respuesta a al uso de las TIC con finalidades pedagógicas, cuyo objetivo principal es facilitar el conocimiento y aplicación de herramientas digitales y mecanismos de búsqueda de información para enriquecer los procesos de aprendizaje que realizan con sus estudiantes (Ministerio de Educación, 2016).

El currículo es la columna principal del sistema educativo a nivel pedagógico, por lo cual, la forma cómo se presenta, es la dinámica de los contenidos de manera ordenada puesto que determina la estructura del contenido académico y las herramientas con la que se puede elaborar la praxis pedagógica. Sin embargo, al proponerse un cambio en el currículo educativa través de la cultura digital, es necesario analizar en el mismo proceso actualizado, conectados a la red, en constante cambio, adaptativo. Por tanto, se propone el un currículo en línea, como proyecto primordial y de cambio para la Agenda Educativa Digital.

Según Mendieta y Navarrete (2018) las TIC son una serie actualizaciones vinculadas a tres significados: la Ofimática, comunicación telegráfica y las tecnologías audiovisuales. Porque la educación del presente siglo se orienta en a aprender, por lo tanto, en los nuevos sistemas educativos, al utilizar las TIC, es viable y pertinente, tener en cuenta las siguientes aclaraciones básicas:

1. Las TIC son aplicaciones o herramientas que ayudan a mediar el aprendizaje como recurso y la vez desarrolla competencias de aprendizaje.
2. La naturaleza de las TIC es implementar información, más ella no brinda conocimiento, si

el mismo no se analiza.

3. En el salón de clases, las TIC son herramientas cognitivas que ayudan al discente a comprender un tema utilizando las capacidades intelectuales, porque esta ayuda a crear nuevas posibilidades de desarrollo cognitivo y social.

6.4.1 La Educación General Básica Media en Ecuador

En este subnivel que comprende los años de quinto, sexto y séptimo años de Educación General Básica, los estudiantes reconocen las lenguas originarias del país, y luego reflexionan sobre su importancia en la construcción de la identidad y la diversidad sociocultural, y se esfuerzan por una comunicación oral efectiva para determinar la idea central que permite la argumentación (Ministerio de Educación, 2016).

Los maestros apoyarán la comprensión y producción de textos orales y escritos, para que los estudiantes puedan utilizar correctamente el léxico y el orden sintáctico a partir de su comprensión y dominio de personajes literarios, y adquirir las habilidades para evaluar textos y autores (Ávila, 2017, p. 22).

Además, tienen la capacidad de realizar investigaciones a través de la consulta ética de las fuentes, de manera que pueda identificar información válida y confiable que se encuentre en el entorno tecnológico. Por otro lado, los estudiantes se beneficiarán del uso de cartografía, tecnologías de la información y herramientas de investigación, así como propiedades algebraicas, equivalencia, cálculos mentales, modelos matemáticos, análisis proporcional, cálculos de

probabilidad y mediciones de áreas para verificar los resultados (Ministerio de Educación, 2016).

Finalmente, los estudiantes asocian los objetivos del "buen vivir" con el entretenimiento, el ocio y los deportes, dan importancia a la confianza, el respeto y el espacio colaborativo en la práctica física, apropiándose de su cultura.

6.4.1.1 Objetivos del subnivel Medio de Educación General Básica

La ejecución de un currículo es que ella brinda una oportunidad para aumentar la flexibilidad de la práctica educativa y causar una enseñanza autónoma. Uno de los instrumentos recomendados para tal fin son las fichas pedagógicas en torno a los objetivos de aprendizaje y el desarrollo de proyectos que abordan diferentes áreas del conocimiento a través de enfoques interdisciplinarios (Edinun , 2016).

A continuación, los objetivos propuestos en la Básica Media de Educación General Básica por el (Ministerio de Educación, 2016):

OI.3.1. Concebir la excelencia de los métodos de innovación social y cultural en cuanto a la flora y fauna de un entorno natural, y la fortuna que contienen, para este modo formular orientaciones de construcción para una convivencia igualitaria y justa, asentada en la inserción social.

OI.3.2. Manifestar empatía y relación en todas las asignaciones efectuadas, utilizando los instrumentos necesarios la resolución de problemas en la vida diaria.

OI.3.3. Representar las buenas prácticas ambientales y sociales, en contextualización de la era digital por medio de actividades compendias, y que a la vez tengan una comprensión de las necesidades del entorno, para erigir una sociedad igualitaria y justa fundada en una cultura de

respeto y responsabilidad.

OI.3.4. Examinar el contexto personal para identificar los procesos interpersonales para involucrar al estudiante con los demás proyectos planificados a medio plazo.

OI.3.5. Elaborar las estrategias pertinentes que ayuden a la resolución de problemas cotidianos y a la vez tomen las medidas necesarias sobre el impacto que puede ocasionar el entorno social y natural.

OI.3.6. Demostrar los cambios que pueden ocurrir en el medio, y a la vez relacionarnos en un contexto global, por actividades que fomenten el trabajo grupal, la investigación científica y el método para la recolección de información.

OI.3.7. Mantener una comunicación responsable y acorde al nivel de instrucción, asentada en prácticas autónomas conservando la cordialidad y temática para este modo efectuar actividades que desarrolle habilidades artística, científica y literaria, para así mostrar respeto a la multipluralidad en los mensajes, lenguajes y variedades lingüísticas.

OI.3.8. Optimizar los hábitos de distribución en el trabajo y las diferentes acciones, para este modo realizar un análisis reflexivo, crítico y la vez tener una actitud de aprender a escuchar de manera activa, mostrando interés y receptividad, en la solución de los conflictos o diferencias de ideas que se presentan en cada acción.

OI.3.9. Proceder con respeto a la diversidad del patrimonio natural y social, interactuando en procesos de creación colectiva que fortalezcan la cultura de solidaridad.

OI.3.10. Conservar una cualidad de observación, búsqueda e interés que a la vez ayude a valorar la diversidad de culturas del país, la cual ha crecido por la migración, por medio del uso de muchas fuentes de información.

OI.3.11. Realizar prácticas deportivas y recreacionales que ayuden a la expansión artísticas,

individual y colectiva, la cual se oriente al disfrute, relajación y diversión sana para mejora del estado físico y emocional.

OI.3.12. Promover la participación activa en el contexto del trabajo grupal y la armonización de criterios que trasciendan la generación de ideas para llegar a modificar procesos que respondan a las necesidades propias y de los demás y que conviertan cualquier práctica en segura y placentera.

6.4.1.2 Áreas de conocimiento

El Currículo priorizado para la Emergencia, propuesto por (Ministerio de Educación, 2016), detalla los siguientes contenidos esenciales para cada asignatura.

Tabla 1

Contenidos esenciales de la Básica Media

Asignatura	Contenidos esenciales
Lengua y Literatura	<ul style="list-style-type: none">• Analizar los múltiples contextos sociales de comunicación verbal: donde se entienda el propósito, el rol de los intérpretes, coherencia y tema a resaltar, ya la vez se repete el opinión, intencionalidad y argumentos que están implícitos entre ambos interlocutores.• Conformidades de la comunicación verbal: respetando las normas de comunicación buen hablante y oyente.• Analizar los procesos fonológicos, semánticos, léxicos y sintácticas para elaborar esquemas de trabajo significados.• Analizar e interpretar los rastros que presenta un texto para la comprensión

de una lectura fluida, donde se relacionan los signos de puntuación, encabezados, división en párrafos, entre otros aspectos relacionados con la gramática y redacción.

- Colaboración en contextos de recreación, aprendizaje y estudio que ayuden la lectura silenciosa y personal.
- Juicios para elegir consultas bibliográficas por la web.
- Ejecución de procesadores de información que ayuden a la comparación-contraste, problema-solución y causa-efecto.
- Elaboración de modelos instructivos que a la producción de: recetas, manuales, entre otros.
- Uso de las normas y reglas de escritura para la formación de fonemas que tienen una, dos y tres representaciones gráficas, en la expresión escrita.
- Utilización de la conjugación de los verbos: persona y tiempo, en la expresión escrita.
- Uso de la gramática para la elaboración de narraciones: conectores lógicos, de adición, temporales, de causa-efecto, de comparación, de contraste y de orden, en la expresión escrita.
- Implementación de la gramática para efectuar manuales de recetas que ayuden a la secuencia lógica, conectores temporales y de orden; concordancia de género, número y persona, en la expresión escrita.
- Reflexión sobre la aplicación de la semántica y de los signos de puntuación.
- Uso de las normas gramaticales para la elaboración de oraciones simples o

compuestas, en la expresión escrita.

- Uso de la normativa de las mayúsculas y minúsculas, en la expresión escrita.

- Textos de la literatura escrita: cuentos, poemas, fábulas y leyendas.

- Textos no literarios: anécdotas, la carta

Ciencias

- Características físicas y naturales de los ecosistemas

Naturales

- Comprensión de la biodiversidad biológica de los ecosistemas de

Ecuador adaptaciones del reino animal y vegetal en las múltiples condiciones ambientales de diferentes ecosistemas

Ciencias

- Análisis socio crítico de la crisis política en la primera mitad del siglo XX.

Sociales

- Comprensión de la guerra con el Perú y la inmigración que marginaron los problemas de migración

- Rechazo a toda forma de discriminación socio-cultural.

Educación

- Obras con objetos

Cultural y

Artística

Matemática

- Análisis de las secuencia y orden de números naturales

- Comprensión y uso de la adición y sustracción de los números naturales

- Multiplicaciones entre números naturales

- Pares ordenados en el sistema de coordenadas rectangulares

- Elaboración de procesos estadísticos como tablas de frecuencias, figuras

de barras, circulares, poligonales según el estilo que se necesite

- Educación**
- Realización de los diferentes juegos tradicionales con ayuda de la expresión corporal y emociones.
- Física**
- Dominio y control de los procesos corporales
 - Representaciones culturales tradicionales
 - Construcción del lenguaje corporal, interculturalidad

Tomado de: Ministerio de Educación (2016)

7 PROPUESTA DE INTERVENCION

Esta propuesta tiene como función un enfoque socio constructivista, porque todas las actividades planificadas para los docentes están vinculadas a una capacitación sobre el uso de las OVA's, Además esta se aplicará durante diez sesiones continuas. Donde efectuará la conceptualización del contenido, función, tipología, uso y evaluación de la herramienta que conocerá y después aplicará. Sin embargo, se considera que esta capacitación es importante y necesaria, la cual tendrá como fundamento actualizar las herramientas pedagógicas nuevas y salir de la zona de confort en la cual muchos docentes están enclaustrados.

7.1 Planificación de la propuesta

La siguiente propuesta está dirigida a los docentes del subnivel de básica media, donde se aplicará en el año lectivo 2022-2023, con una duración de 4 meses que comenzará a partir del mes de septiembre a diciembre. Cada sesión se efectuará cada 15 días hasta cumplir la fecha pautada calculando el plazo de la planificación. Cabe destacar que cada sesión de capacitación tendrá su planificación, estrategia utilizada y evaluación pertinente, para así conocer los puntos fuertes y

aspectos a mejorar de cada docente que en el proceso capacitación.

7.1.1 Procesos Metodológicos

Para potenciar el uso de OVA en la práctica de los docentes será necesario: comprender características, ventajas y elementos de los OVA; seleccionar OVA que sirvan de apoyo a la práctica profesional docente. La propuesta está dirigida a 15 docentes de la Básica Media de la Unidad Educativa Don Bosco. Se tiene planificado abordar la propuesta de forma grupal, dinámica y práctica para motivar el desempeño de los docentes y puedan compartir las experiencias, inquietudes o consultar dudas con otros colegas y el aprendizaje sea continuo, mutuo y asociativo, a partir de los conocimientos previos del docente que permita enlazarlos con los nuevos saberes. Por esa razón la propuesta pasa de la reflexión y conocimiento a la experimentación, sin ahondar en temas básicos relacionados al uso y manejo del correo.

La propuesta se realizará en cuatro etapas (diagnóstico, socialización, experimentación y evaluación) con un total de 10 sesiones y dos horas clases por cada sesión las cuales se desarrollarán una vez por semana, como se describe en la siguiente tabla 2:

Tabla

2

Planificación de actividades

Etapa	Sesiones	Objetivos	Actividad
Diagnóstico			Investigar el nivel de conocimiento y motivación que tienen los docentes sobre el uso de los OVA
Socialización			Presentación de los objetivos de la propuesta.
Experimentación	Introducción S1 a los OVAS		Reconocimiento de un OVA

S2	Requerimientos de los OVAS	Comprender características, ventajas y elementos de los OVA	Comprensión de los requerimientos para el uso o diseño de un OVA
S3			
S4	Apoyo a la práctica docente	Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	Selección de OVAS que sirvan como apoyo a la práctica docente
S5			
S6			
S7	Motivación del aprendizaje	Experimentar con OVA que motiven el aprendizaje	Experimentación con OVAS que motiva al estudiante a aprender
S8			
S9	Evaluación de aprendizajes	Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.	Práctica con Ovas para la evaluación
S10			
Evaluación	Evaluación		Evaluación de la propuesta.

En la etapa diagnóstica, se observará y examinará con una lista de cotejo los conocimientos de los docentes con respecto a la aplicación de las OVAS, y a la vez se conocerá la actitud, opiniones y formas de aprender nuevas herramientas pedagógicas para aumentar su gama de herramientas pedagógicas. Además, en la etapa socialización, se exponen los objetivos por los cuales es necesario realizar esta propuesta, concientizando al docente de las falencias del aprendizaje del alumnado que muchas veces son consecuencia del método enseñanza aprendizaje empleados por los mismos en cada sesión de clase, además se les brindará las indicaciones y se resolverán dudas en relación con el desarrollo de la propuesta.

En la etapa experimentación, se aborda la propuesta la cual tiene 10 sesiones, se pretende trabajar cada sesión en aproximadamente tres horas cada una; que se desarrollara según la planificación de las sesiones, La aplicación de la propuesta tiene como objetivos:

- Comprender características, ventajas y elementos de los OVA
- Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente
- Experimentar con OVA que motiven el aprendizaje
- Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.

La etapa de evaluación se aplicará habiendo culminado la capacitación a los docentes. Se planea aplicar la misma prueba inicial para evaluar si la percepción de los docentes con respecto al uso de los OVA ha mejorado o no. través de las sesiones se realizarán distintas evaluaciones dirigidas a los docentes tanto de la perspectiva de sí mismos y como se desarrollaron en la práctica, tanto la opinión que tienen entre sus pares y como sus capacitadores notaron que se desempeñaron para finalmente para concluir si están aptos para desarrollar esta herramienta de enseñanza.

Cronograma de actividades

Segundo Trimestre			Septiembre		Octubre		Noviembre		Diciembre	
Sesiones	Objetivos	Actividades	Primera Quincena	Segunda Quincena	Primera Quincena	Segunda Quincena	Primera Quincena	Segunda Quincena	Primera Quincena	Segunda Quincena
1	Comprender características, ventajas y elementos de los OVA	Reconocimiento de un OVA								
2		Comprensión de los requerimientos para el uso o diseño de un OVA								
3										
4	Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	Selección de OVAS que sirvan como apoyo a la práctica docente								
5										
6										
7	Experimentar con OVA que motiven el aprendizaje	Experimentación con OVAS que motiva al estudiante a aprender								
8										
	Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.	Práctica con Ovas para la evaluación								
9										
10		Evaluación de la propuesta								

7.3. Matriz de planificación

Matriz de Planificación

En este apartado se describe de forma más detallada cómo se planea desarrollar cada una de las sesiones:

Tabla 4
Planificación de la sesión N° 1

Sesión N° 1	Reconocimiento de un OVA	Tiempo	2 hora	
Objetivo de la sesión	Comprender características, ventajas y elementos de los OVA			
Contenido	Identificar el concepto, características beneficios de los medios audiovisuales (OVAS)			
Recursos	Cartulina de colores, marcadores, material de lectura, computador.			
Actividades				
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida • Posteriormente se utilizará la técnica de franelograma donde se realizará diferentes preguntas a los participantes con relación al tema de las OVAS. • Luego de tener la pregunta deberán transcribir las respuestas en las hojas de colores y pegarlas pizarra, para después dividirse en grupos de 4 integrantes, cada grupo elige la pregunta a responder y realiza una idea de lo que aprendido. 	30 min.		
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Se proporciona a cada grupo una lectura relacionada al tema. • Cada grupo elabora un mapa mental de lo leído. • Con la guía del instructor se genera una lluvia de ideas proporcionada por los docentes se identifican los componentes de un OVA. 	50 min		
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • El instructor <i>expone</i> los componentes de un OVA, a partir de la lluvia de ideas generada por los docentes. 	25 min		
Evaluación:	Los docentes realizan una <i>reflexión</i> sobre lo aprendido.		15min	

Tabla 5
Planificación de la sesión N ° 2

Sesión N° 2	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Comprender características, ventajas y elementos de los OVA	
Contenido	Analizar las características fundamentales de las OVAS, como utilidad, manejo, proporción del contenido y que factores puede favorecer como herramienta didáctica en el aula de clases	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Bienvenida • Después del saludo se realiza la técnica del interrogatorio al azar, con preguntas relacionadas al tema anterior, para este modo identificar si los participantes lograron la comprensión del tema y esta forma pasar al tema nuevo relacionado con la utilidad, manejo, proporción del contenido de las OVAS 	25 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Formar equipos de trabajo. • Responder a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué materiales tecnológicos han utilizado para apoyarse en el proceso investigativo? • Compartir con los compañeros las ideas más importantes en relación a las preguntas. • Exposición: Taller conocimientos de los recursos de los OVAS • Observar el siguiente video: https://www.youtube.com/watch?v=PGEhX_ub8sk • En relación a video responder. <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué herramientas que se mencionaron para elaborar organizador gráfico? – ¿Cuáles son las aplicaciones para desarrollar evaluaciones en línea? • Realizar una explicación para resolver el desafío en relación a lo aprendido, experimentado y los valores desarrollados por los participantes en el taller. Realizar una explicación para resolver el desafío en relación a lo aprendido, experimentado y los valores desarrollados por los participantes en el taller. 	50 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Compartir con los compañeros las ideas más importantes en relación a las preguntas. • Desde su experiencia docente ¿cómo puede aplicar lo aprendido. 	30 min
Evaluación:	<p>Desarrollar las preguntas trabajadas en el taller y en enviar las respuestas al facilitador/a.</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿El docente propicia la investigación en sus clases virtuales? • ¿El docente a utilizado aplicaciones como OVA en sus clases? 	15 min

Tabla 6
Planificación de la sesión N ° 3

Sesión N° 3	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	
Contenido	Utilizar las OVAS como herramientas pedagógicas que ayuden a fomentar las experiencias de aprendizajes y están sirvan como herramienta didáctica para la práctica docente	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una dinámica de grupo denominada lluvia de ideas las cuales contempla las siguientes cuestiones: <ul style="list-style-type: none"> – ¿Ha utilizado la OVA en las practicas docentes? • ¿Por qué el objetivo académico bien elaborado es tan importante en la pedagogía centrada en el aprendizaje significativo del estudiante? 	20 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Formar grupos de tres docentes de la misma asignatura. • Revisar los contenidos que imparte • Elegir una temática que deseen desarrollar de su asignatura y que estrategia informática va a utilizar. • Definir cuál es producto final que desea entregar. • Realizar varias lecturas al contenido que desea trabajar • Organizar el contenido de su introducción a manera de bosquejo en su cuaderno de apuntes o puede escribirlo en el documento del programa informático que desea utilizar • Ingresar al siguiente link: http://www.webquestcreator2.com/majwq/ 	65 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Aprovechar el uso de la web para acumular la información contextual necesaria. • Publicar la elaboración de su proyecto de WebQuest. 	20 min
Evaluación:	<p>Pauta de reflexión</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Considera la investigación importante en sus clases virtuales? • ¿Cree necesaria el uso de la herramienta digital para abordar la planificación de la futura clase? • ¿Está dispuesto a utilizar los webquest en sus clases? 	15 min

Tabla 7*Planificación de la sesión N° 4*

Sesión N° 4	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	
Contenido	Utilizar la aplicación Bublus como herramientas pedagógicas que ayuden a fomentar las experiencias de aprendizajes y están sirvan como herramienta didáctica para la práctica docente	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector, papel bond A1, marcadores, colores e imágenes. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Saludar a la audiencia, explicar el tema que se abordara • Elaborar un mapa mental • ¿Cuál es el uso pedagógico que tiene los mapas mentales? • ¿Facilita el aprendizaje crear mapas mentales? 	30 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Después de realizar los mapas mentales en físico se procederá a buscar en el internet herramientas que sean útiles para elaborar organizador gráfico (mentales). • Destallar ventajas y desventajas de dichas herramientas. • Posteriormente utilizar la web y buscar la aplicación Bublus en el siguiente link https://bubbl.us/ 	50 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una comparación con el mapa mental que hizo de manera física y el que realizó con el programa bubblus • Compartir el mapa creado en el taller. 	20 min
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Autoevaluación <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué aprendí en esta sesión? – ¿Cuál fue la parte que más me gusto? – ¿Qué quiero investigar para seguir aprendiendo? 20 min	

Tabla 8*Planificación de la sesión N ° 5*

Sesión N° 5	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	
Contenido	Uso de la herramienta Google Earth, definición, ventajas, desventajas, usos, formas procesos, modalidad beneficios	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector, mapas, cartogramas. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Comentar con la estrategia conferencia grupal a los profesores de Estudios Sociales, ¿Cuál es su metodología de trabajo para enseñar geografía? • ¿Qué aplicaciones conocen para enseñar geografía a aparte de SIG; Ortofomapas, y cartografía digital Google mapas o Google Earth 	30 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a Google. • Dar clic en los puntitos que se encuentran al lado superior derecho de la página. • Seleccionar la aplicación Google Earth. • Explorar la aplicación que permite navegar por cualquier lugar del planeta Tierra. • Formar equipo de tres integrantes y analizar cada una de sus opciones. • Desarrollar las siguientes actividades: • Identificar nuestra ubicación exacta. • Identificar los nombres de los países y/o continentes y océanos unidos por ese estrecho o canal. • Identificar las características tanto geográficas del lugar donde está ubicado el estrecho o canal como las físicas (clima, influencias de las estaciones en las diferentes épocas del año, etc.) 	50 min.
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Usar Google Earth para exponer los resultados obtenidos de las actividades propuestas. 	20 min.
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Expresar ventajas y desventajas de la aplicación. • ¿Realizar una matriz FODA sobre la aplicación? • ¿Qué beneficios trae el utilizar esta herramienta en una sesión de clases? • ¿Qué puedo realizar en esta aplicación? • ¿Esta aplicación es más antigua que Google maps? ¿Por qué? 	20 min.

Tabla 9
Planificación de la sesión N ° 6

Sesión N° 6	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	
Contenido	Emplear la herramienta Geogebra y otras herramientas digitales, para el aprendizaje de las matemáticas.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Realizar un procesador de información (mapa mental) a los profesores de Matemática, sobre la metodología que emplea en el trabajo para enseñar geometría? • Indagar sobre que aplicaciones que conoce o utiliza para enseñar geometría 	25 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al siguiente link llamado Geogebra: https://www.geogebra.org/calculator • Iniciar sesión preferible con una cuenta de Gmail. • Ingresar a la aplicación Geogebra. • Conocer todas las opciones de Geogebra. • Realizar diferentes figuras geométricas en Geogebra. • Consultar que otra actividad puedo realizar en esta aplicación. 	40 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Conversatorio sobre los beneficios y otras actividades que se podrían realizar. • Exponer el trabajo realizado. 	30 min
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Responder el cuestionario de evaluación de la sesión. <ul style="list-style-type: none"> – ¿Qué aprendí en esta sesión? – ¿Cuál fue la parte que más me gusto? – ¿Qué quiero investigar para seguir aprendiendo? 	25 min

Tabla 10*Planificación de la sesión N ° 7*

Sesión N° 7	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Experimentar con OVA que motiven el aprendizaje	
Contenido	Implementar el uso de la herramienta digital Edupuzzle, como técnica pedagógica que ayude al docente en la elaboración de edición de videos, test o preguntas abiertas.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Responder las siguientes preguntas: ¿Cuáles son los deslices más habituales de los profesores al utilizar objetivos de aprendizaje? • ¿Por qué el objetivo académico bien elaborado es tan importante en la pedagogía centrada en el aprendizaje significativo del estudiante? 	15 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar al siguiente link: https://edpuzzle.com/ • Revisar los contenidos desarrollados por otros docentes. • Elegir el tema que va a trabajar. • Crear el contenido en la plataforma Edupuzzle. • Publicar la clase creada. • Compartir el contenido con otros compañeros. • Seguir practicando 	60 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Redactar una serie de actividades que puedan utilizar en clase con esta aplicación. 	25 min
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Responder la autoevaluación de la sesión <ul style="list-style-type: none"> – ¿Cómo se estructura un edpuzzle? – ¿A que edades está relacionado el edpuzzle? – ¿Qué puedo emplear en el edpuzzle aprendiendo para mejorar las actividades docentes? 	20 min

Tabla 11
Planificación de la sesión N ° 8

Sesión N° 8	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Crear desde la plataforma colaborativa Cerebriti sus propios juegos educativos y compartirlos con la comunidad educativa	
Contenido	Aplicar el uso de la herramienta Cerebriti, como técnica innovadora, para evaluaciones de reforzamiento.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar actividades lúdicas que realice para enseñar o reforzar un contenido. • Responder: ¿Sabe cómo crear juegos interactivos que permita reforzar el contenido de aprendizaje? 	20 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Observara el siguiente video, para dar un paseo virtual: https://www.youtube.com/watch?v=yTOn8o6kjJ8 • Comentar sobre las ventajas que tiene la plataforma. • Expresar mediante una lluvia de ideas las características que más llamó la plataforma. • Ingresar al siguiente link: https://www.cerebriti.com/ • Indagar en la plataforma. • Elegir la materia que imparte. • Seleccionar uno de los juegos de la plataforma propuesto por otros docentes. • Jugar y analizar las características del juego. • Dar clic en la opción “crear juego” • Seguir los pasos para crear su propio juego • Elegir un juego. • Publicar el juego. - Compartir su juego con otros compañeros. 	50 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Exponer el juego desarrollado y sus características. • Evaluar el grado de complejidad para desarrollar el juego. 	30 min
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> - Realizar un ensayo descriptivo sobre lo aprendido en sesión del día de hoy y como este influye positivamente en mi crecimiento como docente. 	

Tabla 12*Planificación de la sesión N° 9*

Sesión N° 9	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.	
Contenido	Realizar encuestas en el formulario de Google, e identificar el uso de las mismas.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> • Humanos: Docentes • Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar una mesa redonda, expresando los métodos de evaluación utilizan para medir el conocimiento de sus estudiantes. 	20 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Ingresar a Google. • Dar clic en los puntitos que se encuentran al lado superior derecho de la página. • Ir a formulario de Google. • Iniciar un formulario nuevo en la opción: en blanco. • Al ingresar al formulario se encuentra las siguientes opciones: <ul style="list-style-type: none"> – Personalizar tema, vista previa y configuraciones en ese orden. – Tema y descripción del formulario. • Elegir el tipo de pregunta que va redactar. <ul style="list-style-type: none"> – Enlista los tipos de preguntas que puede elegir como: Respuesta breve, Respuesta larga o de párrafo, opción múltiple, casillas de verificación, lista desplegable, escala lineal, cuadrícula de opción múltiple. • Redactar la pregunta en la opción: pregunta sin título. • Verificar el total de estudiantes que realizaron la evaluación, la calificación y el porcentaje en diagrama de pastel detallado. 	70 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Después de todas las indicaciones crear en pareja una evaluación en relación a la asignatura que imparten. 	10 min
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Crea de forma individual una evaluación con las diferentes opciones de respuestas y envíela a un compañero/a, para que la resuelva. • ¿Cómo se utiliza la herramienta? • ¿Qué beneficios me otorga la herramienta? • ¿Qué puedo investigar para seguir aprendiendo? 	20 min

Tabla 13*Planificación de la sesión N ° 10*

Sesión N° 10	Tiempo	2 horas
Objetivo de la sesión	Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.	
Contenido	¿Conocer la aplicación Kahoot! Concepto, uso, importancia,	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> - Humanos: Docentes - Materiales: logístico, computador, proyector. 	
Actividades		
Inicio:	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué otras aplicaciones conocen para desarrollar evaluaciones en línea? • Consultar cuales son los beneficios para desarrollar evaluaciones virtuales 	20 min.
Desarrollo:	<ul style="list-style-type: none"> • Observar el siguiente video explicativo sobre ¿KAHOOT! https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek • Ingresar al siguiente link: https://create.kahoot.it/auth/register • Elegir el tipo de cuenta. • Describir el lugar de trabajo. • Crear una cuenta registrando su email y contraseña. • Elegir la opción gratuita. • Registra tus datos personales. • Dar clic en la opción “crear”. • Selecciona el tipo de preguntas que deseas crear. • Redactar las preguntas con sus repuestas. • Elegir la opción correcta de cada pregunta. • Dar clic en “finalizar”. • Enviar el código a sus compañeros y empezar a jugar con las preguntas y respuestas. 	60 min
Cierre:	<ul style="list-style-type: none"> • Después de todas las indicaciones crear en pareja una evaluación en relación a la asignatura que imparten. 	15 min
Evaluación:	<ul style="list-style-type: none"> • Crea de forma individual una evaluación con las diferentes opciones de respuestas y envíela a un compañero/a, para que la resuelva. 	25 min

7.2 Evaluación y Monitoreo

Esta propuesta inicia con una prueba de diagnóstico, la misma que será aplicada al finalizar la propuesta con la intención de conocer el grado de conocimiento de los docentes sobre el uso de los Objetos Virtuales de Aprendizaje.

También se evaluarán los objetivos trazados al inicio de la propuesta, para ello se han creado algunos instrumentos de evaluación ubicados de forma más detallada en los anexos, como se muestra en la siguiente tabla.

Tabla 14
Evaluación de los objetivos planteados

Objetivos	Instrumento	Criterios	% de Avance	Observaciones
Comprender características, ventajas y elementos de los OVA	Lista de Cotejo	Perspectiva docente en relación a la práctica con los OVA.		
Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente	Anexo 2			
Experimentar con OVA que motiven el aprendizaje	Lista de Cotejo Anexo 3	Grado de motivación de los OVA en el aprendizaje Predisposición para usar los OVA.		
Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.	Pauta de Reflexión Anexo 4	Facilitan el proceso de Evaluación los OVA preparados por los docentes.		

8 REFERENCIAS

- Anama, M., Herrera, L., Solarte, A., y Camila, T. (16 de Marzo de 2021). *Prácticas educativas socio-constructivista en hispanoamerica*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/32877/4/2020_practicas_sociocconstructivistas.pdf:
https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/32877/4/2020_practicas_sociocconstructivistas.pdf
- Andrade, J. (13 de Abril de 2010). Reseña de la sociedad red: Una visión global. *Enlace*, 7(1), 139-141. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/823/82312576009.pdf>
- Ávila, E. (2017). *La calidez afectiva y su incidencia en el rendimiento escolar en estudiantes de básica media, unidad educativa sociedad educación y renovación (SER), cantón Playa, provincias del guayas, periodod lectivo 2016-2017s*. La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena. Recuperado el 20 de Noviembre de 2021, de <https://repositorio.upse.edu.ec/bitstream/46000/4068/1/UPSE-TEB-2016-0092.pdf>
- Belloch, C. (16 de Noviembre de 2017). Entornos virtuales de aprendizaje. *Universidad de Valencia*, 1(1), 1-9. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>
- Bonilla, J., Morales, L., y Buitrago, E. (Junio de 2014). Modelo pedagógico para el aprendizaje en red basado en el constructivismo sociocultural. *Equidad desarrollo*, 1(21), 163-185. Recuperado el 12 de Diciembre de 2021, de https://www.academia.edu/37152138/Modelo_pedag%C3%B3gico_para_el_aprendizaje_en_red_basado_en_el_constructivismo_sociocultural_pdf
- Bustos, A., y Coll, C. (13 de Marzo de 2010). Los entornos virtuales como espacios de enseñanza y aprendizaje. Una perspectiva psicoeducativa para su caracterización y análisis. *Investigación educativa*, 15(44), 163-184. Recuperado el 16 de Octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/pdf/140/14012513009.pdf>
- Delgado, R., Quezada, T., y Acosta, Y. (17 de Junio de 2020). Experiencias de diseño de objeto virtual de aprendizaje OVA para fortalecer el PEA en estudiantes de bachillerato. *DOcentes 2.0*, 9(2), 1-7. Recuperado el 15 de Noviembre de 2021, de <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/158/421>
- Díaz, H., Sosa, M., y Cabello, A. (2018). Uso de TIC y productividad en México: Un análisis subsectorial. *Metodos Cuantitativos*, 25(1), 156-184. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de <https://www.econstor.eu/handle/10419/195402>
- Edinun 2016. (12 de Marzo de 2016). *Proyecto Institucional*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de https://oswaldoguaman.weebly.com:https://oswaldoguaman.weebly.com/uploads/8/1/8/0/81804460/planificaci%C3%93n_curricular_institucional__edinun.pdf

- Feria, I., y Zuñiga, K. (12 de Junio de 2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizajes autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12(1), 63-77. Recuperado el 12 de Noviembre de 2021, de <file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/Dialnet-ObjetosVirtualesDeAprendizajeYEIDesarrolloDeAprend-5907248.pdf>
- Ferreras, I. (13 de Diciembre de 2015). *Los entornos digitales de enseñanza-aprendizaje*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2021, de <https://es.slideshare.net/https://es.slideshare.net/Annorisf/que-son-los-entornos-digitales-de-ensenanza-aprendizaje-56098950>
- Garrido, M. (2015). *Formación basada en las tecnologías de la información y comunicación: Análisis didáctico del proceso de enseñanza-aprendizaje*. 2013: Universidad de Rioja. Recuperado el 13 de Noviembre de 2021, de https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/8909/Etesis_1.pdf
- Grisales, A. (Diciembre de 2018). Uso de recursos TIC en la enseñanza de las matemáticas: retos y. *Entramado*, 14(2), 198-214. Recuperado el 2 de Enero de 2021, de <http://www.scielo.org.co/pdf/entra/v14n2/1900-3803-entra-14-02-198.pdf>
- Hernández, F. (Diciembre de 2018). EL constructivismo como referente de las reformas educativas neoliberales. *Educere*, 7(23), 433-440. Recuperado el 23 de Diciembre de 2021, de <https://www.quia.com/files/quia/users/jesusalvarado/Texto-Hernandez>
- Laurente, C., Rengifo, R., Segismundo, N., y Neyra, L. (Junio de 2020). Desarrollo de competencias digitales en docentes universitarios a través de entornos virtuales: Experiencias de docentes universitarios en Lima. *Eleuthera*, 22(2), 71-87. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://www.redalyc.org/journal/5859/585968118006/html/>
- Márquez, Z. (2019). Acepto las condiciones. Usos y abusos de las tecnologías digitales. *Ciencias Sociales*, 7(2), 1-2. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de <file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/Dialnet-CoboRomaniCristobal2019-7222344.pdf>
- Masters, E.-L. (19 de Febrero de 2019). *% herramientas para desarrollar objetos virtuales de aprendizaje*. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <http://elearningmasters.galileo.edu:>
<http://elearningmasters.galileo.edu/2019/02/01/objetos-virtuales-de-aprendizaje/>
- Mendieta, G., y Navarrete, R. (Abril de 2018). *Las TIC y la educación ecuatoriana en tiempos de internet: breve análisis*. Recuperado el 30 de Noviembre de 2021, de <https://www.revistaespirales.com:>
<https://www.revistaespirales.com/index.php/es/article/view/220>
- Ministerio de Educación. (Julio de 2016). *Curriculo de Bachillerato unificado*. Recuperado el 15 de Noviembre de 2021, de <https://educacion.gob.ec:>
<https://educacion.gob.ec/curriculo-bgu/>
- Mora, Baldeón, y Merino, G. (16 de Marzo de 2017). Impacto de la administración en entornos virtuales. *Dom. Ciem*, 3(1), 427-438. Recuperado el 16 de Octubre de 2021, de

file:///C:/Users/LA%20PRO/Downloads/Dialnet-ImpactoDeLaAdministracionEnEntornosVirtuales-6134935.pdf

- Navarro, R. (28 de Junio de 2016). El concepto de enseñanza aprendizaje. *Red científica*, 1(1), 1-5. Recuperado el 21 de Noviembre de 2021, de <https://aaym.files.wordpress.com/2011/06/redcientc3adfica-el-concepto-de-ensec3blanza-aprendizaje.pdf>
- Organización Panamericana de la Salud. (2018). *Acuerdo N° 00126-2020 Emergencia Sanitaria Sistema Nacional de Salud - Ecuador*. Recuperado el 2 de Enero de 2022, de <https://covid19-evidence.paho.org>: <https://covid19-evidence.paho.org/handle/20.500.12663/542>
- Rodríguez, M., y Barragán, H. (Enero de 2017). Entornos virtuales de aprendizaje como apoyo a la enseñanza presencial para potenciar el proceso educativo. *Investigación científica*, 1(2), 7-14. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6297476>
- Vega, V., Jenaro, C., Flores, N., Cruz, M., y Lerdo, A. (16 de Julio de 2011). Evaluación de la calidad de vida de adultos con discapacidad intelectual institucionalizados en Chile. *Core*, 12(2), 471-483. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://core.ac.uk/download/pdf/25843086.pdf>
- Vélez, M., y Díaz, N. (2019). *Implementación de los objetos virtuales de aprendizajes (OVA) y su impacto en el ártea de ciencias sociales en estudiantes de cuarto a noveno grado de la institución educativa técnica departamental Nuestra Señora de la Salud*. Lima: Universidad Norbert Wiener. Recuperado el 16 de Enero de 2022, de <file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/TESIS%20D%C3%ADaz%20Nelly%20-%20V%C3%A9lez%20Maria.pdf>
- Veytia, M., Lara, R., y García, O. (16 de Febrero de 2018). Objetos Virtuales de Aprendizaje en la Educación Superior. *Eikasía*, 1(1), 209-225. Recuperado el 12 de Diciembre de 2021, de <https://revistadefilosofia.org/79-10.pdf>
- Zapata, M. (16 de Septiembre de 2015). Pensamiento computacional: una nueva alfabetización digital. *Educación a distancia*, 46(4), 1-47. Recuperado el 16 de Noviembre de 2021, de <https://www.um.es/ead/red/46/zapata.pdf>

9 ANEXOS

Evaluación de la Propuesta

Anexos 1 Diagnóstico a los docentes sobre los Ovas

Diagnóstico a los docentes sobre los OVA			
Objetivo:	Diagnosticar el grado de conocimiento de los docentes sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje del Subnivel Básica Media en La Unidad Educativa “Don Bosco”		
Fecha y hora:			
Indicaciones:	Maraca con una X una de las alternativas ante cada expresión. 1 = Siempre 2 = A veces 3 = Nunca		
Ítems	1	2	3
Conoce sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje.			
Le interesa adquirir conocimiento sobre los objetos virtuales			
Sabe cómo utilizar los OVA en clase.			
Considera difícil aprende a utilizar los OVA.			
Considera que el uso de las herramientas fortalece el aprendizaje.			
Considera que la metodología virtual influye en el rendimiento académico.			

Anexos 2 Evaluación de las sesiones

Evaluación de las sesiones				
Objetivo:	Comprender características, ventajas y elementos de los OVA. Seleccionar y experimentar con OVA que sirvan de apoyo a la práctica docente.			
Fecha y hora:				
Indicaciones:	Marcar con una X, el tema de formación de mayor interés, teniendo en cuenta la escala del 1 al 4. El puntaje de 1 es el más bajo y el puntaje de 4 el alto.			
Ítems	Nunca 1	A veces 2	Casi siempre 3	Siempre 4
El uso de los OVA facilita el proceso de enseñanza aprendizaje.				
Considera definir los elementos de un OVA antes de utilizarlos.				
Está dispuesto a utilizar los OVA en la práctica docente.				
Marca con una X una de las tres alternativas:				
En relación al ambiente construido por el grupo, para este taller, considera usted que:	Fue favorable	Fue suficiente		Fue difícil

Anexos 3 Evaluación Individual

Evaluación individual del taller				
Objetivo:	Experimentar con OVA que motiven el aprendizaje			
Fecha y hora:				
Indicaciones:	Marcar con una X, teniendo en cuenta la escala del 1 al 4. El puntaje de 1 es el más bajo y el puntaje de 4 el más alto.			
Ítems	Regular 1	Aceptable 2	Bueno 3	Excelente 4
Nivel de aprendizaje adquirido en la sesión				
El contenido desarrollado se basa en las experiencias de los nuevos aprendizajes.				
Considera que los OVA aprendidos motivan el aprendizaje en los estudiantes				
Está predispuesto a utilizar algunos de los OVA aprendidos en las sesiones				
Escriba observaciones, recomendaciones o sugerencias sobre talleres sesiones.				
.....				
.....				
.....				

Anexos 4 Pauta de Reflexión

Objetivo: Diseñar OVA que facilite la evaluación de los estudiantes.

Preguntas a responder

- 1. ¿Por qué es importante la evaluación?**
- 2. ¿Cuándo debe hacerse la evaluación?**
- 3. ¿Considera más conveniente diseñar un OVA o usar uno prediseñado para el proceso de evaluación?**
- 4. ¿Los OVA aprendidos en las sesiones facilitan el proceso de evaluación?**