



Artículo original. Recibido: 26/01/2012. Aceptado en forma revisada: 27/02/2012

OVA a la mesa. Tecnología para los modales en la mesa

OVA to the table. Technology for table manners

Christian Saravia Martínez¹, Leidy L. Verbel Schotborgh², Cristian Sarabia

Prens³, [María C. Bonfante Rodríguez⁴](#)

Resumen.

Este artículo describe como se diseña un Objeto Virtual de Aprendizaje para los buenos modales en la mesa, incluye contenidos de aprendizaje con animaciones y actividades interactivas que permiten validar esos contenidos, además de elementos de contextualización que posibilitan de una manera fácil a estudiantes de todos los niveles de educación aprender sobre este tema.

Abstract: This article describes how to design a Virtual Learning Object for good table manners, learning content including animations and interactive activities to validate that content plus context elements that enable an easy way for students of all education levels learn about this subject.

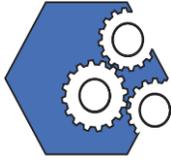
¹ Estudiante X semestre Ingeniería de Sistemas Corporación Universitaria Rafael Núñez. csaraviam14@curvirtual.edu.co.

² Estudiante X semestre Ingeniería de Sistemas Corporación Universitaria Rafael Núñez lverbels14@curvirtual.edu.co

³ Estudiante X semestre Ingeniería de Sistemas Corporación Universitaria Rafael Núñez. csarabiap14@curvirtual.edu.co

⁴ Doctoranda en ingeniería de software, especialista en Auditoria de Sistemas, Ingeniera de Sistemas. Directora del Programa de Ingeniería de Sistemas de la Corporación Universitaria Rafael Núñez.

Correspondencia; mariaclaudia.bonfante@cur.edu.co



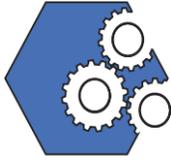
Palabras Claves: Objeto de aprendizaje, Diseño Instruccional, Urbanidad y el Civismo

Keywords: Learning object, Instructional Design, Civility and Citizenship

Introducción.

Los buenos modales, son expresiones del comportamiento de las personas, que reflejan su educación respecto al respeto por sí mismo y por los otros. En la actualidad muchas veces brillan por su ausencia, tanto en hombres, mujeres y sobre todo en los niños. Debido a que se deben reforzar estos valores en las escuelas y en las instituciones superiores educativas, se diseñará e implementará un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), contenidos que permitan enseñar los buenos modales y además ser validados a través de actividades de aprendizaje y de evaluación.

El Ministerio de Educación de Colombia en el 2006 define que un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible (es decir que sus elementos internos tengan sentido por sí mismos y que sean autosuficientes para el logro del objetivo de aprendizaje para el cual fue hecho, implica que puede usarse tanto en la enseñanza presencial como en procesos de e-Learning. Esta doble usabilidad, facilita el estudio independiente de los estudiantes, contribuyendo así a la formación de su autonomía frente al conocimiento: uno de los objetivos educativos más vigentes en el mundo de hoy, donde el avance de la ciencia y la tecnología exige con más fuerza seres humanos capaces de aprender por sí solos.) y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El Objeto de Aprendizaje debe tener una estructura de información



externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación.”, citado en (Stephens, Villegas, 2009)

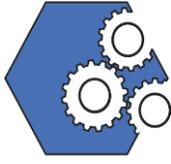
Wiley, D. (2000) hace la definición que un OVA es cualquier recurso digital que puede ser reutilizado como soporte en el aprendizaje. Siendo esta una de las características más importantes.

A manera de complemento los Objetos Virtuales de Aprendizaje han de tener una estructura externa de información que facilite su identificación, almacenamiento y recuperación: Los Metadatos”.

En contexto con los intereses del ministerio de mantener un Banco Nacional de Objetos de Aprendizaje (MEN, 2009), se aportará en este trabajo un objeto de aprendizaje con elementos como: contenidos y actividades de aprendizaje que posibilitan la enseñanza y buenos modales en la mesa.

2. Descripción e identificación del Problema

Para Carreño (2003) la urbanidad es: cortesanía, comedimiento, atención y buen modo (buenas maneras). En América Latina desde el siglo XVI circularon numerosos tratados de buenos modales, el más conocido es el Manual de Carreño, publicado en 1854, y que hoy circula con renovadora fuerza en internet y reaparece una y otra vez en librerías tradicionales y virtuales. El enfoque social vuelve la mirada atrás, en el afán de recuperar lo que se ha perdido, el libro comienza con reflexiones de moral, ética, civismo y religión, y pasa a relacionar normas de conducta que van desde observaciones sobre el aseo, al modo de conducirse las personas en sus casas, en la sociedad, cita hábitos de mal gusto que deben

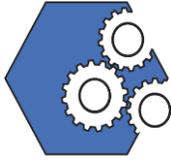


eliminarse, aconseja las formas correctas de actuar para con los semejantes, el respeto a la familia, a los conciudadanos

Desde tan lejanos tiempos el buen comportamiento es pan del día de las sociedades, y en la actualidad no lo es menos. En círculos parlamentarios de naciones latinoamericanas se discuten leyes educacionales para la reintroducción de materias de Urbanidad, Moral y Cívica, que estaban abandonadas, resurgen tratados y análisis.

En Colombia en el 2005 se debatió sobre la temática de la Urbanidad y el Civismo en aras de tener ciudadanos cada día más cultos. La inquietud por la falta de urbanidad en niños, jóvenes y adultos es legítima, como la ausencia de buenas maneras en instituciones públicas, en las relaciones interpersonales, en la prestación de servicios, en la vida hogareña, al establecer conversaciones o cumplir normas al momento de sentarse a la mesa, llegar a una casa de visita, en las presentaciones formales, en el cuidado de las plazas públicas y de la propiedad social en general, en el respeto a los demás, en el transporte público, en playas y teatros, en el cuidado al entorno.

Valenzuela (2011), enuncia que la sociedad ha cambiado a través del paso del tiempo, pero en ese cambio ha perdido ciertas costumbres y ciertos modales que ayudaban a mantener la armonía entre la gente; y hasta el momento nadie se ha preocupado por recuperar estos modales: se ha perdido hasta el simple hecho de decir gracias, de pedir el favor, de decir buenas tardes o buenas noches, hasta de preguntarle a los demás ¿cómo están?, es necesario cultivar la urbanidad y los valores éticos y morales en las personas en especial en los niños y en los jóvenes que serán los futuros constructores de una mejor sociedad.



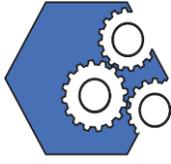
Siendo consecuente con lo anterior, este artículo explicará cómo se diseña y construye un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como estrategia para el rescate y enseñanza de los modales en la mesa. Este proyecto está dirigido a estudiantes y se involucrará a sus padres puesto que los hábitos de conducta y los buenos modales, se aprenden en la casa, es en el propio hogar, y cuando las personas están formando su personalidad, que estos valores se impregnan en cada uno en forma más profunda, además de los padres se involucrará a los docentes por ser otros agentes de socialización que influyen en el desarrollo de los estudiantes, la utilización de un OVA permite crear entornos de aprendizaje y estrategias didácticas en las cuales el acto de aprender se convierte en una experiencia vivencial que trasciende el ámbito de lo puramente cognitivo. La inclusión de gráficos, animaciones y sonido puede transformar una cátedra en una entidad audiovisual animada, cuyos parámetros son modificables.

Metodología para desarrollo del OVA.

La experiencia en el desarrollo de objetos de aprendizaje de una universidad Colombia se describe en (Ballesteros B., Ricardo C., Domínguez E., Jiménez E. Morales G. 2009). En nuestro caso se utilizará una metodología estructurada, primero se realizará un análisis sobre el uso de las Tecnologías Informáticas y de comunicaciones en la escuela donde se pretende validar el OVA, luego se realiza el diseño instruccional del OVA y por último se selecciona la herramienta de desarrollo y su implementación.

Análisis de Requerimientos

Para empezar el desarrollo del OVA, fue necesario hacer un análisis situacional que permita determinar las características del entorno educativo en donde se pondrá en funcionamiento



el Objeto de Aprendizaje, este análisis situacional también estaba planeado para conocer las características de los usuarios (estudiantes y docentes) que utilizaran el recurso digital.

En cuanto a la información que arrojaron las encuestas aplicadas a los estudiantes se pudo conocer lo siguiente:

En cuanto a la pregunta ¿Cual es el grado de familiarización que usted posee, con respecto al uso herramientas informáticas?, el 68% de los estudiantes tienen un nivel de familiarización bajo con respecto al uso de herramientas informáticas.

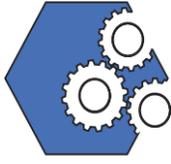
En cuanto a la pregunta ¿cuáles son las herramientas informáticas que usted conoce?, el 70% de los encuestados coincidieron en afirmar que son los programas ofimáticos los más conocidos.

La pregunta ¿Conoce sobre el apoyo de la tecnología en la educación?, el 83% de los encuestados coincidieron en que no se tenía conocimiento sobre dicho apoyo.

Para la pregunta ¿Qué opina sobre un curso virtual que apoye su formación en una asignatura particular?, el 67% de los encuestados afirma ser bueno.

En cuanto a la pregunta ¿cuáles de los siguientes beneficios puede llegar a obtener con la utilización de un programa que acompañe su proceso de aprendizaje?, El 60% afirma que a través de este recurso el beneficio que se podía obtener son fuentes versátiles de acceso a la información (sonido, video, texto, entre otros).

En cuanto a la caracterización de los docentes, a través de las respuestas dadas, se pudo constatar que la tecnología no se tiene en cuenta como estrategia didáctica, además se desconoce por parte de ellos la real incidencia que puede llegar a tener un objeto virtual de aprendizaje en el ambiente educativo



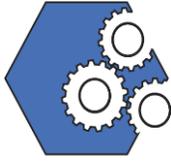
Diseño del OVA

El Diseño Instruccional se define como “una guía explícita acerca de cómo ayudar a la gente a aprender y desarrollarse mejor”, teniendo en cuenta desde aquí los tipos de aprendizaje y el desarrollo que incluyen el cognoscitivo, emocional, social, físico y espiritual. Según Reigeluth (1999) el Diseño Instruccional es el intento por relacionar eventos de instrucción específicos relacionados con el proceso de aprendizaje y los resultados a obtener al final de la instrucción.

Con base a lo anterior se analizó algunos de los diseños instruccionales más utilizados y que de momento ayudan en la elaboración de objetos de aprendizajes, estos modelos como: Assure, SOI, prototipo rápido, Jonassen, Merrill, Kemp, Gerlach y Ely, Dick Carey y ADDIE.

Para nuestro trabajo se consideró trabajar con el modelo Merrill (1983), el cual se nota muy interesante para desarrollar los OVAs porque toma como centro del ejercicio pedagógico el problema, hace un trabajo de aprendizaje significativo, demuestra la utilidad de este conocimiento y las posibilidades de aplicación e integración con el entorno de quien aprende, en este caso serían los niños sordos, con la aplicación de este método desarrollamos la inteligencia práctica.

En este sentido, el modelo Merrill, propone tener en cuenta la Teoría del Componente de Visualización (CDT), que clasifica el aprendizaje a lo largo de dos dimensiones: el contenido (hechos, conceptos, procedimientos y principios) y rendimiento (recordar, utilizando, generalidades).



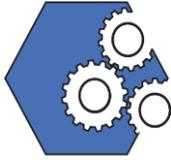
En efecto, la teoría sugiere que para un determinado objetivo hay una combinación de formas de presentación de los contenidos, como resultado de la experiencia de aprendizaje más eficaz del estudiante.

Merrill explica los supuestos sobre el conocimiento que subyacen en CDT. Si bien se reconoce una serie de diferentes tipos de memoria, Merrill afirma que las estructuras de memoria asociativa y algorítmicas están directamente relacionados con los componentes de rendimiento de recordar y utilizar / Buscar respectivamente.

Un aspecto importante del marco de CDT es el control del aprendiz, es decir, la idea de que los estudiantes pueden seleccionar sus propias estrategias de enseñanza en términos de componentes de contenido y presentación. En este sentido, el diseño de la instrucción de acuerdo con CDT ofrece un alto grado de individualización ya que los alumnos pueden adaptar el aprendizaje para satisfacer sus propias preferencias y estilos.

El diseño instruccional del OVA a la mesa contiene los siguientes componentes:

- a) **Introducción.** Este objeto de aprendizaje permite introducirlo en los conceptos fundamentales para un comportamiento adecuado en la mesa, incluyendo las normas de etiqueta y protocolo.
- b) **Objetivo de Aprendizaje.** Revisar y validar los conceptos relacionados con los normas de etiqueta y protocolo que se deben tener en la mesa para desempeñarse adecuadamente en un entorno social.
- c) **Metodología de Exploración:** Los pasos que el estudiante deberá seguir para explorar el OVA son los siguientes:



1. Revisar el contenido de las animaciones relacionadas con buenos modales, disposición de la mesa, tipos de copas, los tipos de cubiertos, lo que no se debe hacer en la mesa.

2. Realizar la actividad de Aprendizaje de “Completar el Texto de Cortesía”.

3. Realizar la actividad de aprendizaje "Identificando las copas".

4. Realizar la actividad de aprendizaje “Encontrando las parejas”.

5. Realizar la actividad de aprendizaje “Disposición de la mesa”.

6. Realizar la actividad de aprendizaje “Relacionando imagen con texto”.

7. Realizar la actividad de aprendizaje “Rompecabezas cristalería”.

d) Prerrequisitos: Cuáles Son Los Saberes Que El Estudiante Debe Tener Para Comprender El OVA

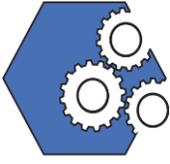
Para realizar este curso deberá tener conocimientos previos en informática básica

e) **Planeación de recursos digitales**

Los recursos digitales que se utilizarán para el OVA a la mesa se relacionan en la siguiente tabla:

Tabla 1. Relación de recursos digitales utilizados en el OVA.

<i>Tipo de Recurso</i>	<i>Nombre del Recurso</i>
Animación	Contenido de Buenos Modales en la mesa
Plantilla Dinámica	Completar el Texto de Cortesía.

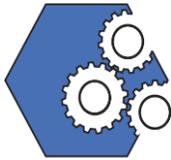


Plantilla Dinámica	Relación de elementos, identificando los diversos tipos copas.
Plantilla Dinámica	Relación de elementos, encontrando las parejas conformadas por copas iguales.
Plantilla Dinámica	Relación de elementos texto con su respectiva imagen para establecer la correcta disposición de la mesa.
Plantilla Dinámica	Relación de elementos texto con su respectiva imagen para establecer el significado de los cubiertos en el plato.
Plantilla Dinámica	Rompecabezas de Cristalería.

Las actividades de aprendizaje planeadas permitirán aplicar la Teoría del Componente de Visualización que expone Merrill.

Resultados. Desarrollo del OVA.

Para el desarrollo de los contenidos del OVA se utilizó la herramienta GoAnimate que permite hacer animaciones en línea lo que posibilitó la construcción de contenidos, GoAnimate es un sitio web donde podemos hacer historietas animadas y además nos permite compartirlas de manera sencilla, el sitio nos proporciona una buena cantidad de



personajes, fondos, utilería, efectos de sonido y música para crear nuestras propias animaciones. Para la animación propiamente dicha podemos elegir entre una variedad de expresiones faciales y acciones que cada personaje puede realizar (<http://weba20.com/ocio/goanimate-2/>), tal como se muestra en la Figura 1 y Figura 2.

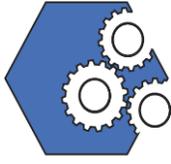


Figura 1. Animaciones incluidas en el OVA.



Figura 2. Creación de animaciones con su contenido en el OVA.

También se utilizó la herramienta Atenex (http://atenex2.educarex.es/ficheros_atenex/tutorial/tutorial_constructor.html), que es una herramienta de distribución gratuita que permite realizar contenidos educativos interactivos. Es una herramienta multiplataforma, preparada para trabajar tanto en local como en línea.



Su objetivo fundamental es la facilidad de uso: se pueden elaborar materiales por el simple procedimiento de arrastrar y soltar y e incorpora un completo plantillero de actividades programadas de fácil configuración.

Es una herramienta para compartir, cuyos materiales son fácilmente editables, y preparada para su inclusión en otras plataformas de e-learning.

La herramienta está compuesta de plantillas predefinidas con su correspondiente programación y tendremos que incluir los diferentes elementos que queremos aparezcan en pantalla. Los elementos a incluir pueden ser imágenes, sonidos, animaciones, botones.



Figura 3. Interfaz de la Herramienta Atenex.

Al final del OVA se encuentra un conjunto de actividades, las cuales fueron desarrolladas en la herramienta explicada anteriormente.



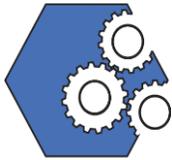


Figura 4. Actividad de Aprendizaje Completar texto de vocabulario relacionado con la cortesía.

En esta actividad el estudiante deberá completar un texto arrastrando las palabras que se encuentran en unos cuadros separados.



Figura 5. Actividad de aprendizaje Identificando las copas.

En esta actividad el estudiante deberá emparejar las imágenes con el texto correspondiente.

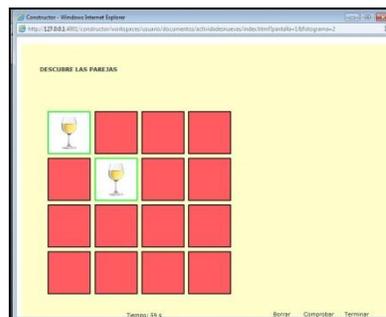


Figura 6. Actividad de aprendizaje Emparejando las copas.

En este juego el estudiante tendrá que ir descubriendo las casillas ocultas de una en una hasta que consiga una pareja. Cuando consiga una pareja, los cuadrados quedan descubiertos; si no es así, las casillas se vuelven a tapar.

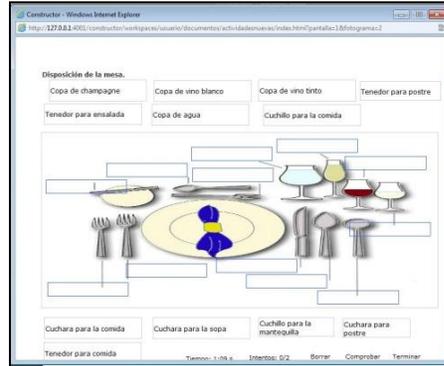
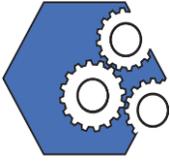


Figura 7. Actividad de aprendizaje para identificar la disposición en la mesa.

El estudiante debe arrastrar las etiquetas a su zona correspondiente, identificando así la correcta disposición de los elementos de la mesa.

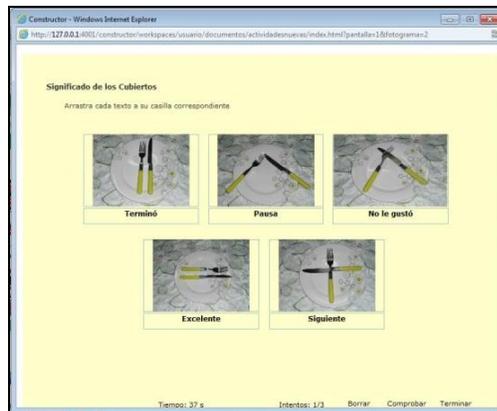


Figura 8. Actividad de aprendizaje para identificar el significado de los cubiertos.

En esta actividad el estudiante deberá emparejar las imágenes con el texto correspondiente.

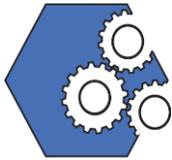


Figura 9. Actividad de aprendizaje rompecabezas cristalería.

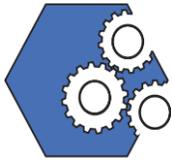
El estudiante resolverá este rompecabezas, y tiene que arrastrar con el ratón la porción de dibujo que desee colocar hasta el lugar que piensa que es el correcto; cuando la suelte, se cambiará de sitio con la que antes ocupaba ese espacio.

3.4 Metadatos

Con el objeto de que este OVA sea publicado en el Banco de Objetos se toma el formato de Metadatos basado en el estándar IEEE LOM 1484.12.1 Learning Object Metadata.

Tabla 2 Metadatos del OVA a la mesa

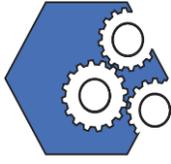
<i>Tipo de Etiqueta</i>	<i>Descripción</i>
Título.	Ova a la mesa: objeto virtual de aprendizaje para el rescate y/o enseñanza de los buenos modales en la mesa.
Descripción.	En la actualidad, los buenos modales en la mesa que hacen parte de las reglas de urbanidad se han ido perdiendo tanto en niños, jóvenes y adultos. Se hace necesario entonces a desarrollar un Objeto de Aprendizaje para su rescate y/o enseñanza, buscando con ello crear conciencia ciudadana a través del uso de las TIC's y así ayudar a construir una mejor sociedad.



Idioma	Español.
Entidades.	Corporación Universitaria Rafael Núñez
Versión	1.0
Formato.	Página Web.
Instrucciones de Instalación.	Descargar la carpeta llamada "OVAalamesa". <ul style="list-style-type: none">• Descomprimir la carpeta y abrirla.• Tener preinstalado un navegador web en el equipo.• Abrir el enlace.
Requerimientos.	<ul style="list-style-type: none">• Tener instalado un navegador web en el equipo.• Acceso a internet
Contexto de Aprendizaje.	Educación Básica
Nivel de Interactividad.	Medio
Población Objetivo	Estudiantes
Tipo de Interactividad	Activo
Tipo de Recurso.	Autoevaluación

Conclusiones.

La creación de los objetos virtuales de aprendizaje, y la incorporación de diferentes recursos multimedia (textos, imágenes, diagramas, figuras, videos, animaciones, simulaciones, etc.) en estos, ayudan a la motivación y concentración de los estudiantes, hasta ser el soporte de una clase completa en sus distintos momentos. Posibilitan el estímulo de diferentes sentidos, acción sobre la cual se empieza a construir cualquier tipo

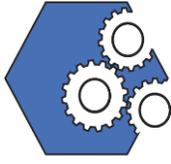


de aprendizaje (visual, auditivo, etc.), resultan una herramienta atractiva para los estudiantes, por el formato digital y los niveles de interactividad que tienen.

La incorporación de un OVA permite crear entornos de aprendizaje y estrategias didácticas en las cuales el acto de aprender se convierte en una experiencia vivencial que trasciende el ámbito de lo puramente cognitivo.

Referencias.

- Ballesteros B., Ricardo C., Domínguez E., Jiménez E. Morales G. (2009). Mitos de los Objetos de Aprendizaje y realidades de la experiencia de la Universidad del Norte. Revista Objetos de Aprendizaje Prácticas y perspectivas educativas ISBN: 958-8162-65-3
- Carreño, M. A (2003). Manual de urbanidad y buenas maneras. Bogotá, Colombia: Panamericana.
- Merrill M.D. (1983), Component Display Theory. In C. Reigeluth (ed.), Instructional Design Theories and Models. Hillsdale, NJ: Erlbaum Associates.
- MEN (2009) <http://www.colombiaprende.edu.co> consultada 26 -10-2011
- Swick, Ralph R. (1999). RDF – Using XML to describe Data. (slides). W3C. from the World Wide Web: <http://oas.unisabana.edu.co/files/MDIBOA.pdf> Consultada 15-09-2011
- Stephens I, Villegas G (2009). Herramientas para la búsqueda, catalogación, uso y evaluación de los Objetos de Aprendizaje. Una mirada desde la esperanza, lo



esperado, lo prometido y lo posible. Revista Objetos de Aprendizaje Prácticas y perspectivas educativas ISBN: 958-8162-65-3

Reigeluth Charles M. (1999). Instructional Design Theories and Models, A New Paradigm of Instructional, V.II Laurence Erlbaum Associates, New Jersey London, p. 5. apud. Steven J. McGriff, Portafolio, ISD Knowledge Base/ “Theoretical” Introduction en <http://www.personal.psu.edu/faculty/s/j/sjm256/portfolio/kbase/Theories&Models/theoryintro.html> Consultada 09-09-2011

Valenzuela, L. C. (2011). Nueva urbanidad para todos. Bogotá, Editorial Kingkolor.

Wiley, D. (2000). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. In D.A. Wiley (Ed.), The Instructional Use of Learning Objects: Online Version. From the World Wide Web: <http://oas.unisabana.edu.co/files/MDIBOA.pdf> Consultada 11-09-2011

<http://weba20.com/ocio/goanimate-2/> consultada el 09-10-2011