

OVA PARA MEJORAR RENDIMIENTO ACADÉMICO EN LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA DEL ARTE

Trabajo Presentado para Obtener el Título de Especialista en
Informática para el Aprendizaje en Red
Fundación Universitaria Los Libertadores

María Giovanna Camayo Dorado & Deisy Rosalba Guerra Bolaños
Directora del Trabajo Aura Yaneth Ibáñez
Bogotá, D.C., marzo de 2018

Resumen

La presente propuesta de intervención disciplinar (PID) está enfocada en diseñar e implementar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), denominado: ‘A contar cuentos: El arte Rupestre no es puro cuento’, que surge a partir de la necesidad de mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de grado séptimo del colegio Miguel de Cervantes Saavedra IED de la localidad de Usme en Bogotá, en la asignatura Historia del Arte.

Se realizó un diagnóstico inicial y con los resultados se determina la elaboración de esta estrategia pedagógica mediada por las TIC, que consiste en un aula virtual para que los estudiantes accedan desde cualquier lugar y a cualquier hora. Este OVA cuenta con diferentes recursos didácticos que facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje, son complementarios a la clase presencial, además brindan al docente recursos visuales e interactivos para mejorar la dinámica de sus clases y permiten despertar el interés y la motivación de los estudiantes hacia la asignatura.

Palabras clave: OVA, estrategia pedagógica, aula virtual, estudiantes, TIC.

Abstract

The present proffer of disciplinary intervention "PID" aims to design and implement a Virtual Learning Object (OVA), which will be titled "Telling stories: Rock Art is not pure story" that originates from improving academic performance in the Subject of History of Art of the seventh grade students of the Miguel de Cervantes Saavedra IED school, for which an initial diagnosis was made and the elaboration of this pedagogical strategy mediated by the ICT is determined, which consists of a virtual classroom so that the students access from any time and place to a space with different didactic resources that facilitate the teaching-learning process of the History of Art, in addition to providing the teacher with visual and interactive resources that improve the dynamics of their classes and allow to awaken interest and the motivation of the students towards the subject.

Keywords: OVA, pedagogical strategy, virtual classroom, students, TIC

Problema

Planteamiento del problema

Una de las dificultades que enfrenta la asignatura Historia de Arte en el colegio Miguel de Cervantes localizado en la localidad 5 de Usme, Bogotá D.C, es la falta de interés y motivación por parte de los estudiantes, lo que se refleja en el bajo rendimiento académico de esta asignatura.

Las causas de esta problemática son varias, por una parte la intensidad horaria de la materia es de una sola hora semanal, que por lo general se asigna al último espacio de la jornada, momento en el que los estudiantes ya están cansados, su atención es menor y la concentración hacia las actividades propuestas no es la misma, lo que genera dispersión e indisciplina.

Como en la asignatura prevalece la teoría por el volumen de información, a los estudiantes se les dificulta asimilar nuevos contenidos. Por otra parte el volumen de estudiantes (40) por curso impide una atención personalizada durante la aplicación de talleres teórico-prácticos, de esta manera es muy difícil realizar un seguimiento individual que mejoren los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Así las cosas, esta propuesta está dirigida a mejorar e incentivar el interés de los estudiantes de grado séptimo del colegio Miguel de Cervantes a través de un Objeto Virtual de Aprendizaje que por medio de vídeos, audios, presentaciones, enlaces web, textos, y actividades pedagógicas les permita aprender sobre la Historia del Arte, así no solo será la teoría ni la enseñanza clásica en un aula de clase.

Formulación del problema

¿Cómo diseñar y desarrollar un OVA para los estudiantes de grado séptimo que mejore el rendimiento académico en la enseñanza de la Historia del Arte en la institución Miguel de Cervantes Saavedra?

Objetivo general

Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) como herramienta para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Distrital Miguel de Cervantes Saavedra, en la asignatura Historia del Arte.

Objetivos específicos

- Diseñar el OVA con la herramienta Exelearning
- Determinar los requerimientos didácticos y conceptuales necesarios para elaborar e implementar el objeto virtual de aprendizaje
- Incluir en el OVA actividades dinámicas e interesantes que faciliten a los estudiantes la apropiación de conocimientos en torno a la Historia del Arte para mejorar su rendimiento académico.

Justificación

El presente proyecto surge de la necesidad de buscar una alternativa pedagógica que mejore el rendimiento académico de los estudiantes de grado séptimo, y a la vez los motive para que cambien su actitud frente a la asignatura Historia del Arte, lo que a su vez permitirá desarrollar un espíritu crítico, creativo y estético frente al Arte.

Al diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) se les ofrece a los estudiantes la posibilidad de acceder a otros espacios fuera del aula de clase que promuevan el interés para experimentar nuevas formas de aprendizaje autónomas y participativas, incentivando el trabajo en casa para optimizar el aprendizaje que se genera en el aula, específicamente en la asignatura Historia del Arte y el concepto de Arte Rupestre.

En el OVA se generan actividades didácticas basadas en la interacción donde el estudiante va a aplicar el conocimiento adquirido en clase durante la navegación en el aula virtual que es una de las características fundamentales del uso de los OVA. Además, se les presenta a los estudiantes contenidos de manera dinámica y atractiva, los cuales solo con la teoría de los libros era aburrido por la gran cantidad de información y complicado de entender; por esta razón la

interacción de los estudiantes con cuentos, videos, talleres de modelado, animaciones, sopa de letras y documentos especializados, se convierte en una estrategia de aprendizaje muy útil para impartir contenidos complejos como lo son los contextos, la estética y la filosofía en los cuales se desarrolla el Arte en general.

Así mismo se facilita a los docentes la elaboración de contenidos y estrategias didácticas innovadoras que se perfeccionarán a medida que se va implementando el OVA, que se modificarán de acuerdo al uso que se les dé y a los aportes de estudiantes y docentes. Al ir fortaleciendo el contenido del aula virtual se garantiza que los estudiantes tengan a su disposición herramientas virtuales acordes a la edad para mejorar la adquisición de conocimientos, habilidades y destrezas, así como la participación activa, el dinamismo en la clase y el trabajo colaborativo puesto que el propósito fundamental es utilizar el OVA como estrategia pedagógica complementaria a la educación presencial.

Esta estrategia busca incentivar el uso de las TIC y la comprensión del tema presentado en el OVA a través de actividades de aprendizaje significativo, tales como: lectura del cuento sobre el Arte Rupestre, escrito e ilustrado con un lenguaje sencillo acorde a la edad de los estudiantes de grado séptimo, este cuento favorece los procesos de lectoescritura y relata de una manera amena y visualmente atractiva todos los pormenores del contexto donde se desarrolló este período dentro de la Historia del Arte.

Los vídeos, ejercicios interactivos y enlaces externos que se ubican al finalizar cada unidad de trabajo, están enfocados a reforzar y consolidar los conocimientos adquiridos ya que al utilizar recursos tecnológicos y audiovisuales permite a los estudiantes evaluarse y retroalimentarse; así mismo al dar click en verificación de respuestas cuando se realiza la evaluación, el trabajo en equipo, los debates y discusiones en clase sobre los temas del OVA, permite al docente retroalimentarse y evaluar los contenidos para que estos puedan perfeccionarse y mejorar o incrementar los recursos de la herramienta y así mejorarla en la medida que se usa.

Con la creación de este OVA sobre Historia del Arte se pretende abrir un espacio de reflexión en torno a lo artístico, lo estético y lo expresivo de una manera amena, lúdica y atractiva para los estudiantes de grado séptimo, que les permita acceder a un lenguaje y a una cultura amplia que le sirva para entender cómo el ser humano desde la prehistoria se ha expresado a través de la

imagen y ha dejado su huella en el Arte y sigue siendo vigente ese deseo natural de expresión y creatividad.

Antecedentes

Para el desarrollo de este proyecto se realizó la revisión y análisis de las siguientes investigaciones. En el año 2004, Liisa Ilomäki, Minna Lakkala y Sami Paavola, desarrollan una investigación en la Universidad de Finlandia titulada ‘Virtual learning objects in advanced pedagogical settings’, el cual hace parte de un simposio titulado ‘Learning objects in the classroom: a European perspective’ realizado en la Universidad de Manchester.

En esta investigación el problema planteado es cuál es el rol de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en entornos pedagógicos avanzados, su contribución al estudiante, a la clase y cuáles son las prácticas concretas que hacen los docentes con estos OVA; por lo que el objetivo del estudio fue investigar el papel y las características de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en cuatro casos de clase en una región de Finlandia, además de examinar la interrelación de las prácticas pedagógicas, las características y las posibilidades de los OVA a fin de comprender mejor cómo éstos pueden apoyar el desarrollo de la cultura de aprendizaje en las escuelas.

El tipo de investigación utilizado en este proyecto es descriptiva y se obtuvo a través del estudio de casos, la observación directa de las clases y grabaciones de vídeo durante las actividades del aula, además de las agendas de los docentes. Los datos recopilados a través de la investigación fueron cualitativos recopilados a través de elementos como evaluaciones para calificar el uso del OVA y mesas redondas dirigidas por el docente con participación activa de los estudiantes.

En este proyecto, sus autoras lograron dar cuenta del contexto real de un aula de clase al implementarse una herramienta tecnológica para la enseñanza, entre las conclusiones a las que llegaron sobre el uso del OVA en entornos pedagógicos avanzados está: la naturaleza de las prácticas pedagógicas, como algo se vuelve ‘natural’ en la medida que se usa. La utilidad de los objetos de aprendizaje, sin duda estas herramientas enriquecen las clases, la importancia de la competencia pedagógica de las TIC que tenga el docente, ya que es él quien organiza y guía el proceso. En esta investigación también se ve como resultado que los estudiantes prefieren trabajar con ideas que con tareas, así como el que son participes de discusiones en torno a su proceso de aprendizaje.

De otro lado, en el 2016, Nancy Marín Mejía y su tesis de posgrado en la Fundación Universitaria los Libertadores titulada: ‘Propuesta didáctica basada en Edmodo: para orientar a los estudiantes de grado 9° a la selección de la modalidad de comercial en la IED Técnica Inem Simón Bolívar de Santa Marta’, plantea como problema que esta modalidad de estudio la cual deben elegir los estudiantes –entre otras opciones que oferta el colegio- para cursar los grados decimo y once, es “poco popular” o llamativa frente a las otras alternativas, según los estudiantes porque las temáticas que en esta se ven son difíciles, entonces los chicos prefieren las opciones que ven “más fáciles”, muchas veces sin tener en cuenta sus aptitudes, ni proyección, además el colegio no pone límites a los cupos ni hace un proceso “serio de selección”.

Teniendo en cuenta lo anterior, el objetivo planteado por la investigadora es elaborar una estrategia mediada por las TIC que permita motivar a los estudiantes la selección de la modalidad comercial, la cual se desarrolla a través de una propuesta virtual de aprendizaje creando e implementando un curso virtual a través de la plataforma EDMODO.

El tipo de investigación utilizado en este proyecto es cualitativa a través de un enfoque investigación-acción-participación, dado que este trabajo busca mejorar la práctica (decisión) en vez de generar conocimientos, además la acción-participación se hace a partir de la observación de los estudiantes y se estudia su comportamiento, sus generalidades, sus gustos y preferencias; sumado a esto se recolecta información que permite dar cuenta de aspectos para corregir en la elección de las modalidades y la toma de decisiones de los estudiantes.

Esa información sobre los estudiantes se recoge a partir de una encuesta que se les realiza donde se analizan sus resultados, y en ellos se obtiene que los estudiantes privilegian las aulas virtuales como recurso educativo de su preferencia. De tal manera se procedió a diseñar la propuesta ya señalada.

Finalmente, el tercer proyecto analizado y revisado es el de Efrén Ardila Rodríguez y Jorge Eduardo Pinzón Acero que en 2016 hacen su tesis titulada: ‘Creación e implementación de un objeto virtual de aprendizaje para fortalecer los procesos de lectura de los y las estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio IED’ en la Fundación Universitaria los Libertadores’.

El problema planteado es que en esta institución educativa desde el 2001 se ha observado una disminución en la motivación de los estudiantes por la lectura, especialmente de textos literarios, lo cual refleja su escaso dominio de la palabra oral y escrita, y ello contrasta con una marcada ocupación del tiempo en escenarios especialmente virtuales que incluyen video-juegos, música, los chats, facebook, etc., los cuales crean adicción y dependencia.

De ahí que Ardila y Pinzón se planteen el objetivo de implementar un OVA literario para motivar a los estudiantes del grado noveno del Colegio Fernando Soto Aparicio IED hacia los procesos de lectura de las obras literarias, el cual se logra a través de la propuesta de intervención ‘Odiseo: el hombre héroe’ donde se hace un acercamiento entre los estudiantes y la obra La Odisea a través del OVA, y así lograr mejorar sus procesos de lectura y el buen uso de los recursos informáticos.

El tipo de investigación que realizan los autores es cualitativa, señalando la relación que crean los estudiantes con el libro y con la mediación del docente, para ello metodológicamente se escoge una población – muestra a quienes se les aplica una encuesta virtual para indagar sobre los gustos de los estudiantes, cuánto tiempo dedican a la televisión o contenidos en línea, sobre cuántos libros tienen en casa, sobre la forma en la que adquiere los libros que lee, si suele frecuentar las bibliotecas públicas, sobre el tiempo que dedica a la lectura y sobre los que acompañan y comparten esta actividad.

Con todo lo anterior, los logros que se obtienen en esta investigación es que a partir de la creación de este OVA literario ‘Odiseo: El hombre héroe’ (en 2016), estos estudiantes todos los días escolares durante media hora lo están utilizando y así leen la obra literaria (La Odisea), creyendo que es un libro atractivo, fácil y divertido. También han variado dinámicas y lógicas relacionales los docentes y los educandos, ya que el rol del docente es de un facilitador y acompañador que testifica el acceso a los múltiples mundos posibles del texto original de la literatura clásica. Por lo anterior, se concluye que es oxigenante el uso de un OVA en el espacio académico tanto para el docente como para el estudiante, en razón a la transformación de los roles que han sido modificados gracias a este Objeto Virtual de Aprendizaje.

Marco teórico

A continuación se reseñan varios conceptos referenciales obtenidos en las consultas del marco teórico acerca del tema de investigación.

En el libro ‘Contemporary perspectives in E-learning research – Themes, methods and impact on practice’ (2007) editado por Gráinne Conole y Martin Oliver, se plantean y desarrollan diversos conceptos contemporáneos en relación al aprendizaje en línea, la enseñanza en concordancia con las nuevas tecnologías de la comunicación, su impacto en las políticas educativas, el diseño o rediseño de las mismas tecnologías de aprendizaje, el impacto de este aprendizaje en red en los contextos afectivos y sociales, entre otros elementos.

En el libro se recopilan diversos conceptos y frases de diferentes autores que han investigado el aprendizaje en red, investigaciones y publicaciones más o menos desde la década de los 90, por lo que el objetivo que se plantean sus autores no consiste en “proporcionar simples respuestas, ni pretende decir cómo hacer e-Learning (ya sea como política o práctica pedagógica), ni tampoco busca establecer una posición hegemónica única sobre cómo investigarlo. En cambio, su propósito es informar, desafiar y sensibilizar. La recopilación de investigaciones sobre esta serie de temas ha proporcionado un punto de partida para cualquiera que desee involucrarse con el e-Learning”.

En el tiempo, es complejo establecer en que año exactamente el concepto de *e-Learning* apareció por primera vez, lo que sí está establecido es que inicialmente este término se asoció con Educación a Distancia, aprendizaje a través de correos electrónicos, incluso hoy en día en muchos ámbitos esta asociación persiste.

En el artículo ‘Una revisión actualizada del concepto de e-Learning. Décimo Aniversario’ publicado en 2015 por Francisco José García Peñalvo y Antonio Miguel Seoane Pardo en la Universidad de Salamanca (España), hacen una completa revisión sobre la evolución de este concepto, que inicialmente estuvo ligado a los “primeros sistemas software educativos propios de los ordenadores personales, hasta su evolución hacia los sistemas de comunicación que han favorecido el aprendizaje en red y las raíces del conectivismo (Siemens, 2005), especialmente, sin duda, con el punto de inflexión que significa la aparición de la Web, momento a partir del

cual la evolución del modelo de e-Learning va a estar indisolublemente unido a la evolución de la Web”.

Entre lo que se destaca del artículo es ver el cambio tanto tecnológico como de usabilidad que ha tenido el *e-Learning*, por ejemplo la pérdida de protagonismo de los gestores de contenidos educativos o LMS, como aplicaciones cerradas y monolíticas sobre las que recaía todo el peso de la gestión tecnológica del proceso formativo, para pasar a ser un componente más de un ecosistema tecnológico mucho más complejo, basado en servicios que interoperan entre sí, y que refleja las necesidades de tanto instituciones como de individuos.

Así mismo se señala que el e-Learning “se ha ido convirtiendo en una herramienta al servicio de los procesos de enseñanza + aprendizaje, de manera que está perdiendo esa concepción binaria por la que una formación era online o no, para integrarse de una forma mucho más transparente en los procesos educativos y de autoaprendizaje en función de las necesidades de los involucrados”. Y finalmente se señala la evolución del uso y del concepto mismo del e-Learning, gracias a la aparición de lo que se conoció como Web 2.0 y los MOOC (Massive Online Open Courses).

Así las cosas aparece otro concepto relevante para lo que desarrolla la presente investigación y es la mediación pedagógica, importante para comprender qué es un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) y un Ambiente Virtual de Aprendizaje (AVA).

Por ello, se retoma lo planteado por Edgar Alfonso Quintero (2017) en su documento ‘Conceptos de OVA y AVA’, donde señala que la mediación pedagógica es un concepto general sumamente amplio y depende mucho del contexto.

Y agrega que, Erazo (2009) entiende mediación como: “dinámicas estructurantes que configuran y orientan la interacción y cuyo resultado es el otorgamiento de sentido a los referentes con los que se interactúa. [...] es una categoría polisémica...”. Ya en un contexto pedagógico, Sosa, et ál (2010) enumeran como mediadores, tanto al contexto social, la escuela y la familia, como al maestro y sus conocimientos y acciones, y aseguran que “una mediación es pedagógica cuando promueve el aprendizaje”.

Szczupak (2008) lo reafirma al seguir la definición de Castillo: “es pedagógica aquella mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje de nuestros interlocutores” y va más

allá al rastrear el origen del término hasta la experiencia de aprendizaje mediado de Feuerstein y la negociación entre sujeto y mundo mediada por un agente experimentado de la teoría socioconstructivista de Vygotsky.

Quintero (2017) también plantea que si bien OVA y AVA son conceptos universales del mundo del *e-Learning*, son las políticas y prácticas concretas de las entidades gubernamentales y las instituciones educativas nacionales las que han convertido esos términos en un estándar de facto a nivel nacional. Por ende es importante traer a mención la normatividad educativa colombiana, como el Plan Decenal de Educación (2016 - 2026) donde se establece por parte del Ministerio de Educación Nacional que el fomento del uso educativo de las TIC, para la producción y gestión de contenidos educativos digitales, son la prioridad para el gobierno colombiano.

Es así como el Plan Decenal de Educación en su sexto desafío estratégico, se plantea “impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción de conocimiento, el aprendizaje, la investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida”. Donde el lineamiento estratégico es: “formar a los maestros en el uso pedagógico de las diversas tecnologías y orientarlos para poder aprovechar la capacidad de estas herramientas en el aprendizaje continuo. Esto permitirá incorporar las TIC y diversas tecnologías y estrategias como instrumentos hábiles en los procesos de enseñanza –aprendizaje y no como finalidades. Fomentar el uso de las TIC y las diversas tecnologías, en el aprendizaje de los estudiantes en áreas básicas y en el fomento de las competencias siglo XXI, a lo largo del sistema educativo y para la vida”.

Además señala que para 2026, una de las expectativas con la educación en el país es la infraestructura de todo el sistema educativo colombiano que para este año debe ser de calidad, transversal a las nuevas tecnologías de la información y las telecomunicaciones, y generar cobertura educativa. Además el Plan del MEN señala que los currículos educativos deben ser pertinentes y cada vez más hagan uso de las TC.

Ahora bien, ya conocido el contexto normativo y educativo del país, se habla del Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), como una herramienta de la tecnología de la información que surgió en Japón desde los preludios de la década de los años 70s, con la intención de comercializar los dibujos manga y de serializar las historias narradas en los cómics. Posteriormente se empezó a utilizar de manera incipiente en algunos ejercicios de enseñanza por parte de unas editoriales japonesas. Al mundo de Occidente llegó a finales de los ochenta como elemento virtual de aprendizaje en la red y sólo hasta finales del siglo pasado se hicieron las primeras incursiones en la pedagogía formal.

Sería David Merrill, quien postularía en los años 70s, que “un objeto mediático es un conjunto de bits de texto, gráficos, video o audio, y relaciona estos objetos como unidades de conocimiento para un sujeto, de esta relación entre objeto de conocimiento y sujeto, nace el término objeto de aprendizaje”. Años más tarde, estos postulados se consolidarían a través de la Instructional Transaction Theory, la cual es un conjunto de “recetas” para determinar estrategias de instrucción apropiadas para permitir a los estudiantes adquirir objetivos de instrucción. La teoría de ID se basa en prescripciones y en la teoría del aprendizaje y las disciplinas relacionadas. El énfasis está en lo que funciona más que en los pasos para llevar a cabo el proceso de diseño y desarrollo.

Tratar de definir con exactitud lo que delimita o incluye un OVA es un poco difícil debido al contexto cambiante y avanzado, especialmente en los ambientes de aprendizaje mediados por las tecnologías de la información, por lo que se retoma el concepto más reciente que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia, plantea: “se define objeto de aprendizaje a una entidad digital con propósito educativo, constituida por al menos contenidos y actividades, que se dispone para ser usada y/o reutilizada” (MEN, Estrategia de Recursos Educativos Digitales Abiertos).

Sobre la Estructura del Objeto Virtual de Aprendizaje, se tiene en cuenta lo planteado por el Ministerio de Educación Nacional, que señala lo siguiente: “el OVA debe facilitar su usabilidad, portabilidad y como parte fundamental su reusabilidad en diferentes entornos y contextos. Además de su contenido, este debe estar apoyado dentro del Ambiente Virtual de Aprendizaje con: contenido, actividades evaluativas y de aprendizaje.

Finalmente se cita a Romero (2010) para hablar sobre contenidos educativos digitales, quien afirma que éstos deben “ser útiles en ambientes de aprendizaje, tanto presenciales como virtuales, además deben facilitar y apoyar la labor docente, al tiempo que deben generar curiosidad por el autoaprendizaje en los alumnos y, por último, presentarse en distintos formatos digitales”.

De otro lado, para hablar sobre las características pedagógicas de los Objetos Virtuales de Aprendizaje, es aún más amplio y diverso el concepto, ya que de acuerdo al contexto, por ejemplo cada universidad que maneja en su formación esta temática ha señalado las características que deben tener los OVA que diseñen sus estudiantes.

En este sentido, se encuentra por ejemplo la Universidad de Ibagué que cuenta con un ‘Manual para la producción de Objetos Virtuales de Aprendizaje’, donde identifica que en primera medida el docente debe definir su intención pedagógica y los contenidos de su propuesta en un guion pedagógico que contenga elementos como la intención educativa, la presentación temática, los ejercicios interactivos y actividades de aprendizaje, enlaces, recursos (documentos, video, audio, gráficos, mapas), posteriormente se inicia la parte del diseño donde se deben tener en cuenta aspectos estéticos y de calidad multimedial, posteriormente se publica el OVA, se hace una prueba piloto y se inicia la implementación con los estudiantes.

Aunque no se cita en el presente trabajo, también en la búsqueda de los referentes conceptuales, se encontró que en la Universidad Católica de Oriente también cuentan con unos ‘Lineamientos para la elaboración de módulos/ objetos virtuales de aprendizaje’.

De otro lado, se tiene en cuenta el concepto de pedagogía que plantea Jean Piaget, quien señala que “la pedagogía habrá de habilitar un sinnúmero de recursos, didácticos, ontológicos o teleológicos, entre otros; que permitan a la sociedad creer en sus conductores y creer firmemente por qué se habrá de admitir en ellos una capacidad específica para la conducción y trascendencia del grupo”.

El planteamiento de este autor es ver la pedagogía a través de esquemas de percepción, dar espacios a la Psicología, a la Metodología o simplemente a la Didáctica para que se pueda

comprender que el hombre aprende a formular sus propios deseos e intenciones en forma independiente pero que al manejar el lenguaje exterior y el interior crea dimensiones superiores de intencionalidad respecto a la actividad deliberada que solo puede ser entendida a través de una función reguladora que habrá de ser enseñada por la nueva concepción pedagógica que a través de la interpretación del lenguaje brinda Piaget.

La Pedagogía ha de permitir entender la primera tarea del educador "... el intentar adaptar al estudiante a una situación de este tipo, sin escamotearle nada de su complejidad. Al construir en su espíritu un instrumento espiritual – no un nuevo hábito ni incluso una nueva creencia – un método y un instrumento nuevo al niño le será posible entender y actuar”.

Líneas de investigación e instrumentos metodológicos

Caracterización de la temática

De acuerdo con las líneas de investigación definidas por la Fundación Universitaria Los Libertadores, las cuales se refieren a los “conjuntos temáticos y problemáticos que orientan el desarrollo de programas y proyectos de investigación, articulados entre sí y encaminados a la generación y aplicación de conocimiento relevante para la solución de problemas acuciantes en la sociedad, para el desarrollo económico y el bienestar social”; este proyecto se inscribe en la línea: Pedagogía, Medios y Mediaciones.

“La pedagogía, los medios y las mediaciones adquieren especial sentido al reconocer, por un lado, las rupturas de una cultura educativa centrada en la palabra escrita y hablada y, por otro, la nueva tendencia de una práctica educativa que reconoce el ecosistema comunicativo como un escenario desde el que se posibilitan otras formas de acceder a la información, producir conocimiento, interactuar con los otros y establecer distintas relaciones de enseñanza y de aprendizaje”, señala el documento universitario.

Por lo que, entre lo que se busca con esta línea de investigación es reflexionar, pero además aplicar a la pedagogía el uso de las TIC, que se haga una apropiación óptima de éstas para “consolidar una academia en concordancia con la sociedad del conocimiento”, además de la articulación entre la comunidad y la investigación a través de las tecnologías de aprendizaje en red y de la conectividad.

De ahí que con la formulación de este proyecto de intervención disciplinar, donde se creará un Objeto Virtual de Aprendizaje, la línea de investigación que acoge de manera más exacta la propuesta es ésta.

Además se tiene en cuenta que son varios los parámetros que se cumplen en la propuesta, que se plantean en la descripción de esta rama investigativa. Se involucra a quien enseña y de quien aprende; se estudian las relaciones con el conocimiento que se proponen desde los diferentes escenarios educativos; se analizan los aportes o impactos que desde estos lenguajes se proponen al sistema educativo, además se insinúan cambios en las interacciones que se dan en el proceso

educativo orientado a realizar actividades de formación en escenarios diferentes al aula de clase, se da cuenta de los ecosistemas de aprendizaje (Freire, 2011) y otras formas y escenarios en las que no se evidencia la relación tradicional de interdependencia entre docente y estudiante; y finalmente, se reconoce la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en procesos educativos, lenguajes del ecosistema comunicativo, el aprendizaje en ámbitos expandidos, las prácticas pedagógicas innovadoras, la pedagogía de la lúdica, entre otros.

Con el OVA se cumplirá con lo propuesto por esta línea de investigación, se dinamiza la enseñanza tradicional a través de un Objeto que permitirá hacerse preguntas entre estudiantes, consultar más sobre el tema, interactuar con las tecnologías, aprender su uso y mostrar el resultado de que este tipo de complementos entre educación “tradicional” y los nuevos paradigmas o teorías de la pedagogía en red o en la nueva sociedad del conocimiento, vayan tomando asiento en cada uno de nuestros contextos, especialmente en las instituciones educativas.

Metodología

El presente proyecto se desarrolla en el marco de una investigación cualitativa la cual busca explicar las razones de los diferentes aspectos del comportamiento y asume la realidad y los procesos como algo para construir. La investigación cualitativa es aquella donde se estudia la calidad de las actividades, relaciones, asuntos, medios, o instrumentos en una determinada situación o problema. La misma procura lograr una descripción holística, es decir que intenta analizar un detalle, asunto o actividad particular.

A diferencia de los estudios descriptivos o experimentales, más que determinar la relación de causa y efectos entre dos o más variables, la investigación cualitativa se interesa más en saber cómo se da la dinámica o cómo ocurre el proceso en que se da el problema. Fraenkel y Wallen (1996) presentan cinco características básicas que describen las particularidades de este tipo de estudio:

1. El ambiente natural y el contexto en que se da el asunto o problema es la fuente directa o primaria y la labor del investigador se constituye en el instrumento clave en la investigación.
2. La recolección de datos es mayormente verbal que cuantitativa.
3. Los investigadores enfatizan tanto los procesos como los resultados.
4. El análisis de datos se da más de modo inductivo.
5. Se interesa mucho en saber cómo los sujetos en una investigación piensan y qué significado poseen sus perspectivas en el asunto que se investiga.

En lo que tiene que ver con el enfoque investigativo, en este proyecto predomina el método descriptivo, el cual está encuadrado dentro de lo que se conoce como investigación cualitativa. Con este método se categoriza a la población en las llamadas “categorías descriptivas”, las cuales ayudan a comprender mejor el fenómeno que deben estudiar.

Con este enfoque y con la investigación cualitativa lo más importante es entender en profundidad la población estudiada, en lugar de descubrir distintas relaciones de causa y efecto (al contrario de lo que ocurre en la investigación cuantitativa). Frecuentemente es utilizada por psicólogos o pedagogos para describir el comportamiento de un grupo de personas.

Para este proyecto la metodología de la investigación cualitativa y el enfoque descriptivo se evidencian en el marco de un contexto educativo, el investigador analiza el comportamiento, preferencias y gustos de la población sujeta del estudio (estudiantes de grado séptimo). A través de la observación directa y una encuesta que se les aplica se aporta información importante que va a permitir conocer algunos aspectos que ayudan a corregir una situación que afecta a los estudiantes, para luego intervenir en la toma de decisiones.

Es así como se cumple con las particularidades que plantean Fraenkel y Wallen (1996) como la identificación del problema a investigar, para el caso el desinterés por la clase de Historia del Arte. La identificación de los participantes, se parte de una muestra seleccionada, porque concierne más a los propósitos específicos de la investigación, en este caso, los estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Distrital Miguel de Cervantes Saavedra. Recolección de datos, no se hace un análisis estadístico sino que estos se recogen a medida que se desarrolla

la investigación, en este sentido, en el proyecto se hace cuando se observa a los estudiantes, cuando se aplica y analiza la encuesta y cuando se implementa el OVA con ellos. Análisis de datos, de manera descriptiva minuciosamente se detalla lo concerniente a la presente investigación; y finalmente se formulan unas conclusiones a partir de lo que va resultado de la investigación, para el caso, el cambio que van mostrando los estudiantes desde que se les pregunta sus intereses, hasta que conocen el OVA y lo usan inicialmente en clase y posteriormente en su casa o en la biblioteca.

Población y muestra

La población de la Institución Educativa Distrital Miguel de Cervantes Saavedra, en la jornada mañana está conformada por 135 estudiantes de pre escolar, 945 estudiantes de primaria y 1150 estudiantes de Básica y Media.

La muestra la constituyó el curso 703, el cual presenta el más bajo rendimiento académico en relación a los demás cursos del mismo grado. A nivel general son inquietos y dispersos, presentan dificultades de lectoescritura puesto que son apáticos a ese tipo de actividades, se distraen con facilidad por la contaminación auditiva, no siguen instrucciones, se les dificulta el trabajo colaborativo, en la asignatura de Historia del Arte presentan las mayores dificultades académicas por ser un área que exige bastante lectura.

Métodos e instrumentos de recolección de información

Las técnicas utilizadas para la recolección de datos son las que se detallan a continuación:

- Observación directa: este tipo de observación se realizó desde el inicio de la investigación a fin de describir el entorno, el contexto y los participantes con el fin de reflexionar sobre la problemática presentada: bajo rendimiento, falta de interés y motivación en la clase de Historia del Arte.

- Se diseñó una encuesta con cuatro preguntas cerradas para medir el nivel de aceptación de los estudiantes con respecto a la clase de artes y el interés para participar en el proyecto, (*Ver anexo 1*).

Análisis de los resultados de la encuesta

En la primera pregunta que se les hizo a los estudiantes sobre les gusta o no la clase de Artes, el 90% manifiesta que sí le gusta la clase de Artes, es decir que la actividad artística es relevante para ellos. Sobre el tipo de Arte que les gusta, las respuestas indicaron que a un 40% de los estudiantes les gusta el dibujo, el 30% se inclina por el trabajo manual, el 25% prefiere el modelado (en plastilina) y un 5% de los estudiantes manifiesta interés por la clase de Historia del Arte (parte teórica).

También se les pregunta si cuentan o no con servicio de internet en su casa, a lo cual responde el 93% que sí, por lo que tecnológicamente es viable la implementación de este proyecto TIC. Además el 90% de ellos manifiestan su gusto por participar en un proyecto que integre lo virtual a la clase de Historia del Arte.

Esquema de ruta de intervención

A CONTAR CUENTOS EL ARTE RUPESTRE



Este Objeto Virtual de Aprendizaje, denominado ‘A contar cuentos: El arte Rupestre’, se diseñó con la herramienta Exelerning, donde a través de diferentes actividades artísticas e innovadoras los estudiantes van a mejorar sus procesos de lectura y escritura, la apropiación de conocimientos sobre el arte rupestre, su creatividad y expresión; porque no solo será la lectura de textos, visualización de vídeos, realización de actividades como sopas de letras o de completar,

sino que también se realizarán talleres de pintura como pictografías, modelado en plastilina y dibujo.

También se fortalecerá el trabajo colaborativo mediante actividades grupales que propicien la sana convivencia y la resolución de conflictos y el rendimiento académico.

TITULO DE LA ESTRATEGIA:” A contar cuentos...Arte Rupestre”

¿De dónde partiremos?

Un primer momento para poner en práctica el proyecto de intervención parte de una situación inicial, en este caso un diagnóstico donde se establece que hay un bajo rendimiento académico en la asignatura de Historia del Arte debido a una falta de motivación e interés de los estudiantes en la clase y se determina que un OVA como herramienta diseñada con un propósito de aprendizaje como una extensión que complemente las clases presenciales podría mejorar la participación y motivación de los estudiantes.

¿Para qué lo hacemos?

El diseño de un OVA como estrategia de enseñanza-aprendizaje complementaria a la educación presencial busca fomentar el trabajo autónomo e independiente por parte de los estudiantes de la institución, ofreciendo igualmente una herramienta de aprendizaje en su tiempo libre para que disponga de acceso a estos recursos las 24 horas del día los 7 días de la semana, optimizando los tiempos de clase presencial que es de una hora semanal y de esta manera mejorar el rendimiento académico de los estudiantes.

¿Qué haremos?

Este OVA, que se denominará ‘A contar cuentos...Arte rupestre’, se creará con la herramienta “Exelerning”, con el objetivo de a través de diferentes actividades artísticas e innovadoras, los estudiantes puedan mejorar los procesos de lectura y escritura, la apropiación de conocimientos sobre el arte rupestre, mejorar la creatividad y la expresión, porque no solo será la lectura de textos, visualización de vídeos, realización de actividades como sopas de letras o de completar; sino que también se realizarán talleres de pintura como pictografías, modelado en plastilina,

dibujo, por otra parte se fortalecerá el trabajo colaborativo mediante actividades grupales que propicien la sana convivencia y la resolución de conflictos y el rendimiento académico.

¿Con quién lo haremos?

Los destinatarios de la propuesta son los estudiantes del grado séptimo quienes son los que presentan un bajo rendimiento académico, se tiene en cuenta la edad, las dificultades que presentan, para adecuar los contenidos y los diferentes recursos que se utilizan en el diseño del OVA.

¿Cómo lo haremos?

La metodología para el diseño y desarrollo del OVA para la enseñanza de Arte Rupestre se tuvo en cuenta tres fases.

La primera fase fue de reconocimiento y exploración de las posibles temáticas, actividades, videos, imágenes y contenidos.

La segunda fase hace referencia a la planificación del contenido donde se realizó un análisis de la pertinencia, animación, adecuación de los contenidos, para lo cual se elaboró una plantilla, donde se abordan los siguientes aspectos: Tabla 1 de formulación de la actividad, (descripción del OVA, Nivel escolar al que va dirigido el OVA, Perfil del alumno al cual va dirigido el OVA, Objetivo de aprendizaje, Granularidad)

Tabla 2 Plantilla de obtención del material donde se hace una descripción del nombre del material, tipo, fuente, descripción y una tercera tabla donde se describe el material que fue creado por las integrantes del proyecto para el OVA, como lo es el cuento: el Arte Rupestre no es puro cuento, sopas de letras, cuestionarios.

La tercera fase fue el montaje o virtualización, una vez creado el Objeto Virtual de Aprendizaje, este tiene una interfaz que inicialmente nos muestra una presentación con información importante sobre el arte rupestre, en la cual los estudiantes podrán ir avanzando a medida que realicen la lectura en los elementos básicos que caracterizan dicho periodo histórico; un poco más abajo de esa presentación aparece la primera actividad, que consiste en la visualización de un vídeo titulado: ‘cuento de croniñón’, donde de una manera lúdica se presenta un día en la vida de un niño en las cavernas.

¿Cuándo y con qué lo haremos?

La secuencia de acciones, los materiales y medios para el diseño del OVA se detallan a continuación mediante las siguientes tablas.

Tabla 1. Plantilla de Análisis.

Nombre del OVA	A contar cuentos: El Arte Rupestre
Formulación de la actividad, descripción del OVA	Este OVA, que se denominará ‘A contar cuentos...arte rupestre’, se creará con la herramienta “Exelerning”, con el objetivo de a través de diferentes actividades artísticas e innovadoras, los estudiantes puedan mejorar los procesos de lectura y escritura, además de la creatividad y la expresión, porque no solo será la lectura de textos, visualización de vídeos, realización de actividades como sopas de letras o de completar; sino que también se realizarán talleres de pintura como pictografías, modelado en plastilina, dibujo, por otra parte se fortalecerá el trabajo colaborativo mediante actividades grupales que propicien la sana convivencia y la resolución de conflictos.
Nivel escolar al que va dirigido el OVA	Estudiantes de ciclo 3 de bachillerato que corresponden al grado séptimo, curso 703.
Perfil del alumno al cual va dirigido el OVA	Estudiantes de ciclo III de grado séptimo de bachillerato con edades comprendidas entre los 12 Y 15 años de edad, inquietos, dispersos, con problemas de atención, concentración, seguimiento de instrucciones bajo nivel académico, hábiles en el uso de redes sociales, pero carentes de habilidades sociales como la comunicación asertiva, compañerismo, trabajo en equipo. Están muy inmersos en el uso de celulares sin otro fin que las redes sociales.
Objetivo de aprendizaje	<p>Cognitivo: Reconocer las principales características del Arte Rupestre al comprender que la historia de la humanidad ha estado marcada por la necesidad del hombre de expresar sus pensamientos a través de la imagen.</p> <p>Procedimental: Desarrollar procesos creativos y expresivos relacionados con arte rupestre a través del dibujo, la pintura y el modelado.</p> <p>Convencional:</p>

Reconoce la importancia del trabajo colaborativo

Granularidad	Unidad: ¿Qué es el Arte Rupestre?
	Tema: Contexto Histórico del Arte Rupestre
	Subtemas: -Pictografías -Petroglifos

Fuente: Propiedad de los autores

En esta sección se presenta el material digital de otras fuentes que será utilizado para la elaboración del OVA. Para tal fin, se diligencia la siguiente ficha:

Tabla 2. Plantilla de Obtención del material.

Nombre del material	Tipo	Fuente	Descripción
Video	Video El misterio de las rocas	https://www.youtube.com/watch?v=23EauM-nlYE	Video donde explican el origen del Arte Rupestre, la vida en la prehistoria, los diferentes estilos y técnicas. Los principales sitios donde se desarrolló el Arte Rupestre las técnicas, colores y principales figuras.
Presentación	Diapositivas	https://es.slideshare.net/lvillamil/arte-rupestre-3082640 . https://www.rupestreweb.info/introduccion.html	Presentación en diapositivas que hace un recorrido por los diferentes periodos de la prehistoria es un material interesante que explica de forma detallada la evolución del Arte Rupestre.
Video:		https://www.youtube.com/watch?v=yJFxFzjqlD0	Cuento animado de un niño cromañón que acerca a los estudiantes a la vida de un niño de la época de las cavernas.
Tutorial	Video tutorial	https://www.youtube.com/watch?v=V2KFH15Fvgk	En este video se explica paso a paso cómo realizar un mamut, que es uno de los animales representados en el Arte Rupestre por la importancia que

		tenía este animal para la supervivencia de los hombres de las cavernas.
Juego	Sopa de letras https://es.educaplay.com/es/recursos/educativos/3184123/html15/fres-es-en-arte-rupestre d.htm	Descubrir un número determinado de palabras enlazando estas letras de forma horizontal, vertical o diagonal y en cualquier sentido, tanto de derecha a izquierda como de izquierda a derecha, y tanto de arriba abajo, como de abajo arriba

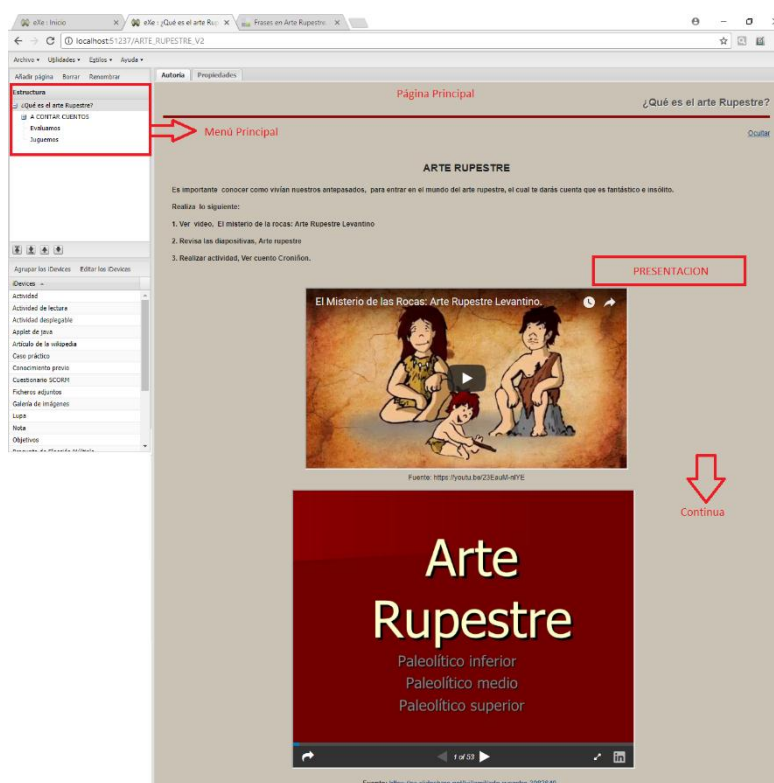
Fuente: Propiedad de los autores.

Tabla 3. Plantilla de Digitalización de material.

Nombre del material	Tipo	Fuente	Descripción
Cuento: El Arte Rupestre no es puro cuento	Texto y gráficos	Integrantes del proyecto	Cuento corto que relata de manera sencilla la vida de los cavernícolas, sus costumbres, y cómo expresaban sus creencias, pensamientos e ideas a través de los dibujos que realizaban en las cuevas que se conocen como Arte Rupestre, mediante la lectura se realizará un acercamiento lúdico a la temática de la unidad.
Taller de dibujo	Plantillas de dibujo	Integrantes del proyecto	Hojas de trabajo para realizar pictografías mediante la aplicación de pigmentos.
Taller de modelado	Guía de modelado	Integrantes del proyecto	Taller de modelado en plastilina donde los estudiantes aprenderán a realizar un niño cavernícola.
Juego	Sopa de letras	Integrantes del proyecto	Mediante la herramienta EducaPlay realizar una sopa de letras

Fuente: Propiedad de los autores.

Figura 1. Página principal OVA



Tanto en el menú de la parte superior derecha (**siguiente - atrás**) como en el menú de la parte superior izquierda, se ubicarán los botones para continuar. En la parte superior izquierda del OVA está el **“inicio”** y la pestaña denominada **“A contar cuentos”**, la cual despliega otras opciones con contenido que son: historia, jerarquía política, actividades y costumbres, ritos especiales y arte; además encontramos las pestañas: **“evaluamos”**, donde habrá tres actividades por desarrollar: rellenar espacios, un test y un modelado de plastilina; finalmente estarán las pestañas: **“enlaces”** y **“juguemos”**, que permitirán encontrar más información sobre el tema estudiado y una interacción más dinámica con los conceptos vistos, a través del juego.

Figura 2. Actividades en el OVA

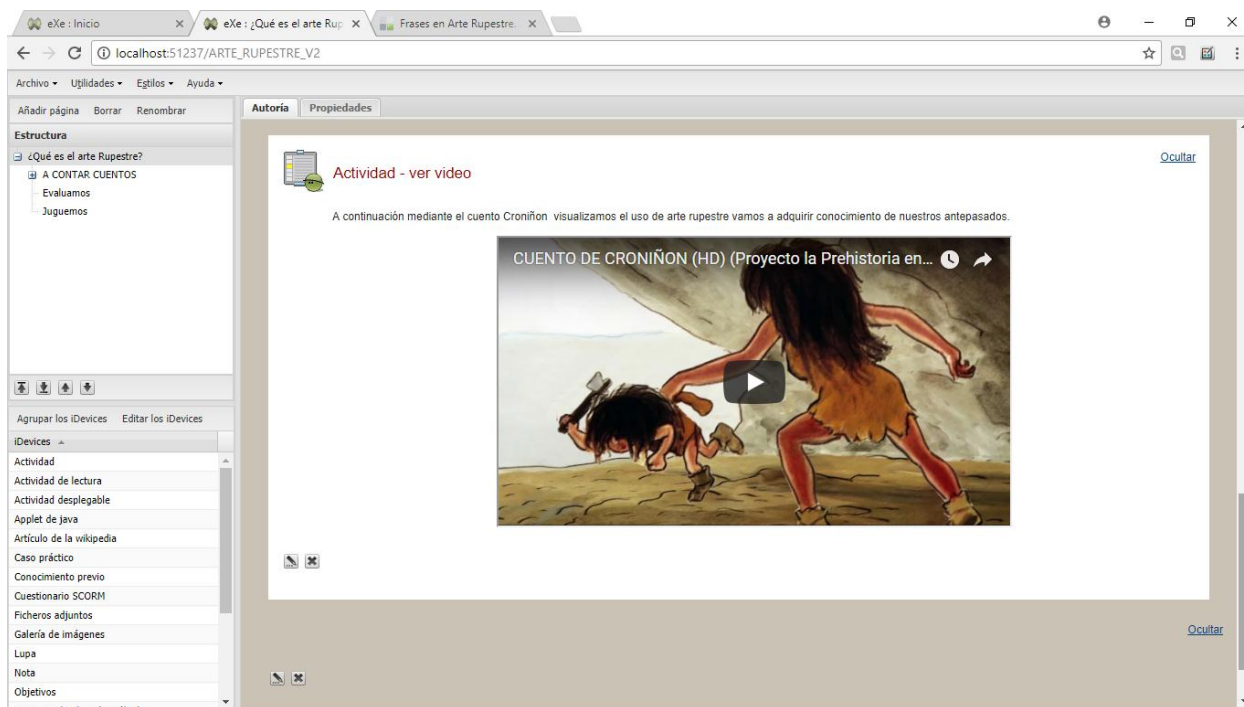


Figura 3. Menú desplegable del OVA

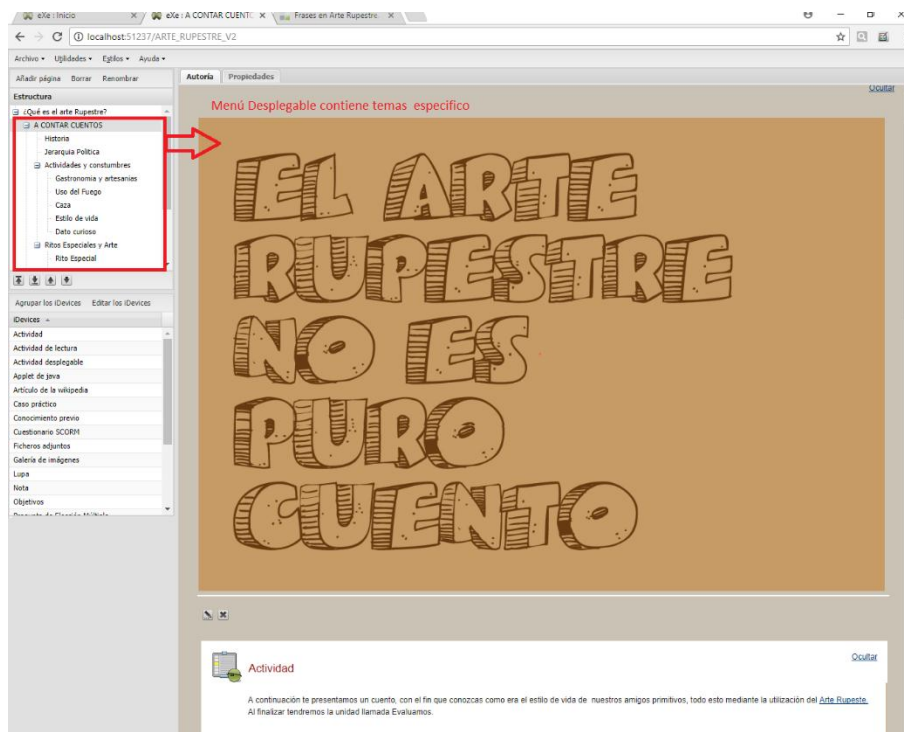


Figura 4. Evaluación en el OVA

Archivo • Utilidades • Eglos • Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar

Estructura

- ¿Qué es el arte Rupestre?
- A CONTAR CUENTOS
 - Evaluamos
 - Juegos

Archivos

Agrupar los IDevices Editar los IDevices

IDevices

- Actividad
- Actividad de lectura
- Actividad desplegable
- Applet de java
- Artículo de la wikipedia
- Caso práctico
- Conocimiento previo
- Cuestionario SCORM
- Ficheros adjuntos
- Galería de imágenes
- Lupa
- Nota
- Objetivos
- Pregunta de Elección Múltiple
- Pregunta de Selección Múltiple
- Pregunta Verdadero-Falso

Rellenar huecos

Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan.

- Los científicos llaman a los primeros seres humanos NEANDERTALES; nosotros lo conocemos como _____.
- La _____ con la que inventaron muchas cosas útiles, como hachas, cuchillos, punzones, se llama _____.
- Los canastos y algunos utensilios eran elaborados con _____.
- Se conoce con el nombre de _____, cuando estampaban con diferentes pigmentos sus manos en las paredes.
- Se conoce con el nombre de _____, cuando usaban punzones de piedra para realizar símbolos o figuras geométricas en las piedras.

Enviar

Pregunta Verdadero-Falso

Seleccione falso o verdadero

- Después de miles de años, aun podemos ver y apreciar las pinturas que dibujaban en las cuevas.
 - Verdadero
 - Falso
- La actividad favorita de los hombres era salir a cazar antílopes, venados, conejos, etc.
 - Verdadero
 - Falso
- El fuego les ayudaba a espantar las fieras, servía para cocer los alimentos y mantenerse calientes en fuertes inviernos.
 - Verdadero
 - Falso
- La comunidad estaba conformada, por presidentes, concejales, senadores, gobernadores y alcaldes.
 - Verdadero
 - Falso

Figura 1. Galerías y Actividad didáctica

Archivo • Utilidades • Eglos • Ayuda

Añadir página Borrar Renombrar

Estructura

- Historia
- Jerarquía Policia
- Actividades y costumbres
 - Gastronomía y artesanías
 - Uso del Fuego
 - Casa
 - Estilo de vida
 - Dato curioso
- Ritos Especiales y Arte
 - Rito Especial
 - Ceremonias
 - Pintura
 - Pictografía
 - Petroglifos
 - Conclusion
- Evaluamos
- Juegos

Archivos

Agrupar los IDevices Editar los IDevices

IDevices

- Actividad
- Actividad de lectura
- Actividad desplegable
- Applet de java
- Artículo de la wikipedia
- Caso práctico
- Conocimiento previo
- Cuestionario SCORM
- Ficheros adjuntos
- Galería de imágenes
- Lupa
- Nota
- Objetivos
- Pregunta de Elección Múltiple
- Pregunta de Selección Múltiple
- Pregunta Verdadero-Falso

Galería de imágenes

Ahora mediante el uso de plastilina desarrollar y hacer el ejercicio de nuestros antepasados y dejando un recuerdo del Arte Rupestre. Una vez terminado el ejercicio, realizaremos nuestra gran exposición a nuestros compañeros de otros cursos.

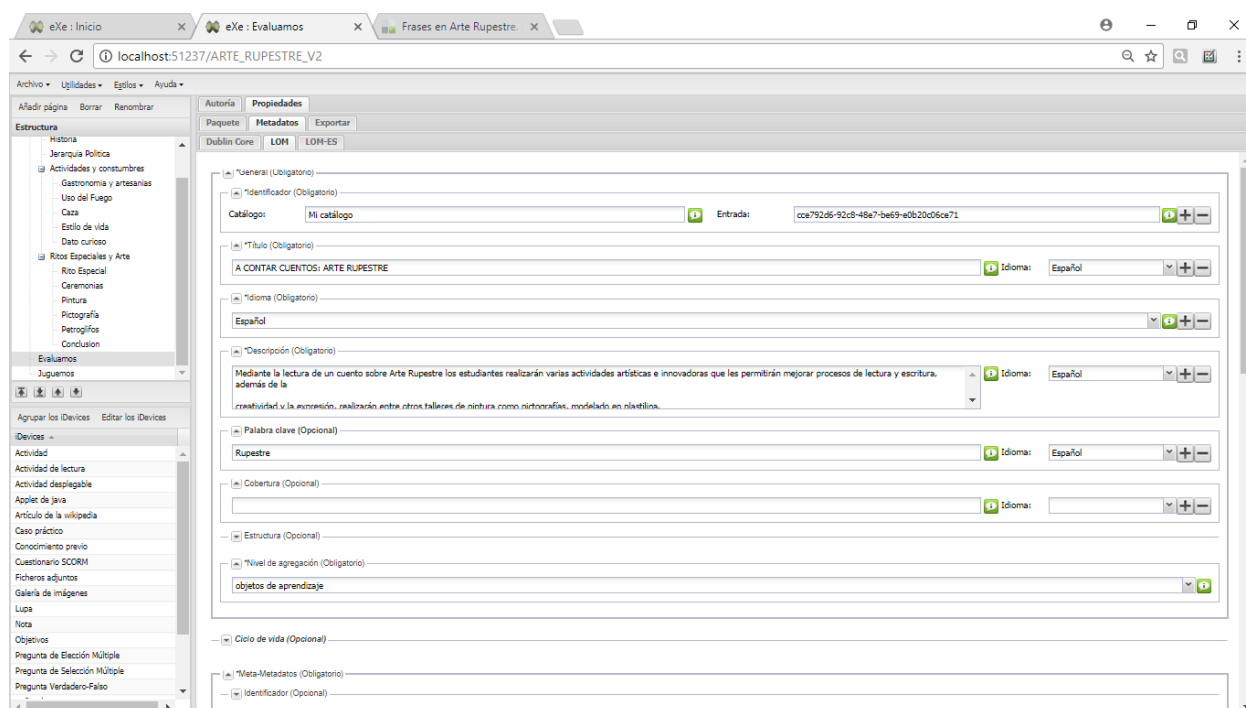
Como hacer un mamut de Plastilina / How to make a mammoth

MAMUT TUTORIAL Paso a paso

Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=V2kFH15Fgk>

Excelente trabajo.....Los espero en el próximo tema.

Figura 6. Metadato LOM



Cada una de las imágenes anteriores muestra las diferentes ventanas que se abren al navegar por el Objeto Virtual de Aprendizaje creado para la asignatura Historia del Arte para los estudiantes de grado séptimo.

La evaluación y seguimiento de este OVA se realizará teniendo en cuenta que se hará una revisión de cada una de las actividades planteadas, así como de los contenidos y de acuerdo a lo que los estudiantes manifiesten así como de la usabilidad que tenga este Objeto Virtual de Aprendizaje se podrán ir haciendo algunos ajustes.

Para ello se tendrá en cuenta la opinión de los participantes acerca de la capacitación realizada, se hará una evaluación integral del proyecto y de los aprendizajes a partir de los instrumentos pautados en el plan de trabajo; se harán unos informes de mejora y ajustes para próximas implementaciones y se llevará a cabo una difusión de los resultados de la evaluación entre los estudiantes.

Conclusiones

Teniendo en cuenta los resultados que arrojó la muestra objeto de estudio, para esta investigación, se pudo verificar, que los estudiantes de grado séptimo de la Institución Educativa Miguel de Cervantes Saavedra IED de la localidad de Usme en Bogotá, les interesa la asignatura de Historia del Arte y están interesados en aprender más al respecto, específicamente sobre Arte rupestre, además les atrae la tecnología, por lo que consideran que la inclusión de herramientas y recursos tecnológicos para enseñar esta asignatura es algo muy importante y enriquecedor para su formación.

Por ende, se escogió diseñar e implementar un Objeto Virtual de Aprendizaje que les permitiera interactuar con conceptos teóricos, pero sobre todo aprender haciendo, y aprender a través no solo de textos (en libros), sino con vídeos, presentaciones, animaciones. Incluso el trabajo en equipo que no era tan privilegiado en el aula anteriormente por el tema de indisciplina, poca concentración y poca participación, a través del OVA, el trabajo colaborativo sí trajo resultados positivos y los mismos estudiantes se explicaban entre sí alguna actividad, o cómo manejar el menú del Objeto Virtual de Aprendizaje.

Por lo que se concluye que la herramienta virtual ha sido útil para la asignatura diseñada, para el objetivo propuesto y también ha generado otros logros en cuanto al contexto social y comportamental de los estudiantes.

Recomendaciones

En primera medida se plantea que el Objeto Virtual de Aprendizaje pueda seguirse enriqueciendo con conceptos, imágenes, vídeos, actividades, juegos, y demás material interactivo que permita la participación activa de los estudiantes.

Incluso como la tecnología avanza constantemente se recomienda que este Objeto quizás pueda convertirse en una aplicación para dispositivos móviles, lo cual acercaría a más estudiantes y de forma más “personal” a su uso. También podría manejarse la posibilidad de que sean los estudiantes que en determinada asignatura (por ejemplo sistemas o programación) puedan crear un OVA o un blog para compartir contenidos educativos de determinada área de conocimiento.

Además se plantea la posibilidad de extender este proyecto a otros cursos y a otras asignaturas que se dictan en la Institución, debido a que se requiere la inclusión de las herramientas virtuales, mediadas por TIC, en las diversas áreas del conocimiento.

Lista de referencias

Ardila Rodríguez, E. & Pinzón Acero, J.E. (2016). Creación e implementación de un objeto virtual de aprendizaje para fortalecer los procesos de lectura de los y las estudiantes del grado noveno del colegio Fernando Soto Aparicio IED. Especialización virtual Pedagogía De La Lúdica. Recuperado en: <https://bit.ly/2vnqnZJ>

Escobar, M. (2012). Lineamientos para la elaboración de módulos / objetos virtuales de aprendizaje. Universidad Católica de Oriente, Rionegro Antioquia. Recuperado en: <https://bit.ly/2EWIvsW>

García Peñalvo, F.J, Seoane Pardo, A.M. Una revisión actualizada del concepto de eLearning. Décimo Aniversario. eVSAL REVISTAS, Universidad de Salamanca, abril 2015 vol.16 nº 1. Recuperado: <https://bit.ly/2qDVpI0>

Ilomäki, L., Lakkala, M., & Paavola, S. (2004). Virtual learning objects in advanced pedagogical settings. Universidad de Helsinki, Finlandia. Recuperado en: <https://bit.ly/2JSjsLe>

Marín Mejía, N. (2016). Propuesta didáctica basada en Edmodo: para orientar a los estudiantes de grado 9° a la selección de la modalidad de comercial en la IED Técnica Inem Simón Bolívar de Santa Marta. Especialización virtual Informática Para El Aprendizaje En Red Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado en: <https://bit.ly/2H7GqjP>

Ávaco Unibagué. Manual para la producción de Objetos Virtuales de Aprendizaje. Recuperado: <https://bit.ly/2JR1bhg>

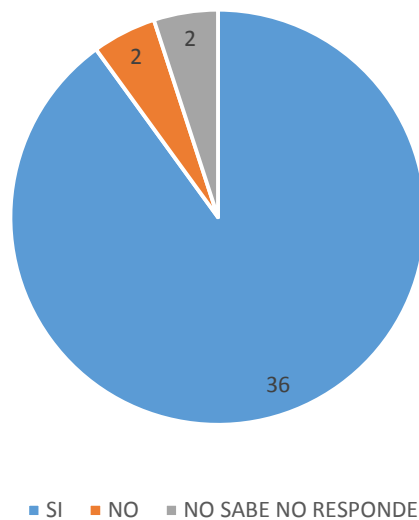
Conole, G. & Oliver, M. (2007). Contemporary perspectives in E-learning research – Themes, methods and impact on practice. Recuperado en: <https://bit.ly/2qFTPof>

Ministerio de Educación Nacional (2017). Plan Nacional Decenal de Educación (2016 - 2026). Recuperado: <https://bit.ly/2z8ie8S>

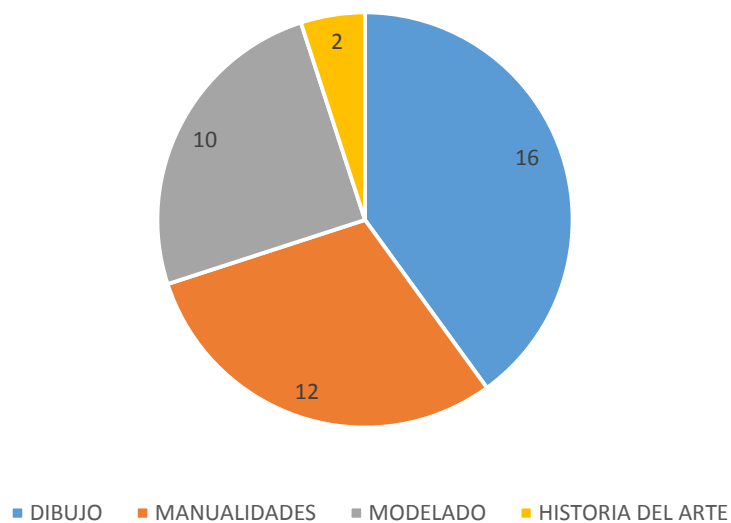
Anexos

Gráficas de la encuesta

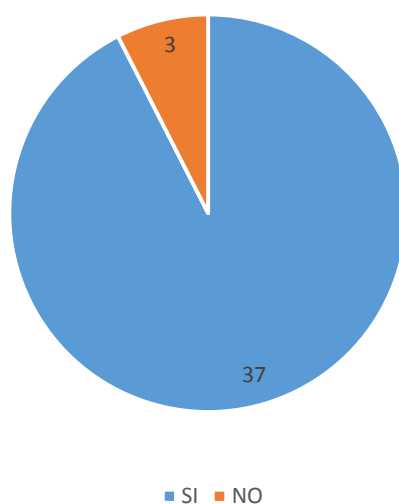
Pregunta 1. ¿ Le gusta la clase de Artes?



Pregunta 2. ¿Cuál es su asignatura favorita en Artes?



Pregunta 3. ¿Cuenta con Internet en casa?



Pregunta 4. ¿ Le gustaría participar en un proyecto virtual de Artes?

