



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS
CARRERA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA

**OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA
DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022.**

AUTORES:

IBARRA TANDAPILCO JISSELA NATALY

PILCO PILCO NEYCER ADAN

TUTOR:

ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, MG.

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

2022



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



CARRERA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA

**OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE
DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE
EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA
DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022.**

AUTORES:

IBARRA TANDAPILCO JISSELA NATALY

PILCO PILCO NEYCER ADAN

TUTOR:

ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, MG.

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

2022

I. DEDICATORIA

El presente proyecto de titulación va dedicado a Dios, quien como guía estuvo presente en el caminar de mi vida, bendiciéndome y dándome fuerzas para continuar con mis metas trazadas sin desfallecer. A mis padres que, con su apoyo incondicional, amor y confianza, permitieron que logre culminar con mi carrera profesional.

Jissela Nataly Ibarra Tandapilco

Primeramente, a dios por darme el valor, las fuerzas y la sabiduría necesaria para continuar con este camino que muchas veces estuvo lleno de obstáculos a mi madre por ser el pilar fundamental de mi vida además de brindarme todo su apoyo incondicional durante el transcurso de mis estudios a mis hermanos que con su apoyo supieron aconsejarme y a no darme por vencido en este largo camino.

Neycer Adan Pilco Pilco

II. AGRADECIMIENTO

El presente proyecto de titulación agradezco a Dios por ser mi guía y acompañarme en el transcurso de mi vida, brindándome paciencia y sabiduría para culminar con éxito mis metas propuestas.

A mis padres por ser el pilar fundamental y haberme apoyado incondicionalmente, pese a las adversidades e inconvenientes que se presentaron

Agradezco al tutor de tesis Ing. Roberto Usca quien con su experiencia, conocimiento y motivación me oriento con la investigación. Además, agradezco a todos los docentes que, con su sabiduría, conocimiento y apoyo, motivaron a desarrollarme como persona y profesional en la Universidad Estatal de Bolívar.

Jissela Nataly Ibarra Tandapilco

A dios, a mi madre que supo inculcarme principios y valores para ser un buen hijo.

A la Universidad Estatal de Bolívar especialmente a la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas que supo brindarme a los mejores docentes en el transcurso de mi formación académica al ING Roberto Usca por su sabiduría y por saberme guiar en este proceso magnifico, además de ser una excelente persona y por toda su comprensión en el trascurso de la elaboración del trabajo de titulación.

Neycer Adan Pilco Pilco

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz, Mg.

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica, titulado: OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022, Elaborado por los autores presentado por IBARRA TANDAPILCO JISSELA NATALY y PILCO PICLO NEYCER ADAN, Egresados de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales-Informática, de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.



Guaranda, Diciembre de 2022
Ing. Roberto Bernardo Usca Veloz, Mg.
Tutor.

IV. AUTORÍA NOTARIADA

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuestas expuestas en el presente informe final para la propuesta tecnológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



IBARRA TANDAPILCO JISSELA NATALY
CI. 0250185196



PILCO PILCO NEYCER ADAN
CI.0202277927





Factura: 001-002-000034305



20220201002D00671

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20220201002D00671

Ante mí, NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS de la NOTARÍA SEGUNDA , comparece(n) JISSELA NATALY IBARRA TANDAPILCO portador(a) de CÉDULA 0250185196 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; NEYGER ADAN PILCO PILCO portador(a) de CÉDULA 0202277927 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en CHIMBO, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede RECONOCIMIENTO DE FIRMAS DE LA AUTORIA NOTARIADA, es(son) suya(s), la(s) misma(s) que usa(n) en todos sus actos públicos y privados, siendo en consecuencia auténtica(s), para constancia firma(n) conmigo en unidad de acto, de todo lo cual doy fe. La presente diligencia se realiza en ejercicio de la atribución que me confiere el numeral noveno del artículo dieciocho de la Ley Notarial -. El presente reconocimiento no se refiere al contenido del documento que antecede, sobre cuyo texto esta Notaria, no asume responsabilidad alguna. - Se archiva un original. GUARANDA, a 14 DE DICIEMBRE DEL 2022, (12:22).


JISSELA NATALY IBARRA TANDAPILCO
CÉDULA: 0250185196




NEYGER ADAN PILCO PILCO
CÉDULA: 0202277927




NOTARIO(A) HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARÍA SEGUNDA DEL CANTÓN GUARANDA



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0250185196

Nombres del ciudadano: IBARRA TANDAPILCO JISSELA NATALY

Condición del cedulaado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GUANUJO

Fecha de nacimiento: 4 DE NOVIEMBRE DE 1997

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: IBARRA ERAZO JOSE VICENTE

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: TANDAPILCO BRITO ANGELA DEL ROCIO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 14 DE JULIO DE 2017

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 14 DE DICIEMBRE DE 2022

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 222-804-74560



222-804-74560

F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación

Documento firmado electrónicamente



La institución o persona ante quien se presente este certificado deberá validarlo en: <https://virtual.registrocivil.gob.ec>, conforme a la LOO/DAC Art. 4, numeral 1 y a la LCE. Vigencia del documento 1 validación o 1 mes desde el día de su emisión. En caso de presentar inconvenientes con este documento escriba a enlinea@registrocivil.gob.ec



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0202277927

Nombres del ciudadano: PILCO PILCO NEYCER ADAN



Condición del cedulao: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/SUCUMBIOS/CUYABENO/TARAPOA

Fecha de nacimiento: 11 DE JULIO DE 1999

Nacionalidad: ECUATORIANA



Sexo: HOMBRE

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra



Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: PILCO GUAMAN ATILIO TEODORO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: PILCO PILCO TARGELIA DEL ROSARIO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 1 DE AGOSTO DE 2017

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 14 DE DICIEMBRE DE 2022

Emisor: HERNAN RAMIRO CRIOLLO ARCOS - BOLIVAR-GUARANDA-NT 2 - BOLIVAR - GUARANDA



N° de certificado: 229-804-74646



229-804-74646

F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación

Documento firmado electrónicamente



V. ÍNDICE

CARÁTULA.....	1
HOJA DE GUARDA.....	2
PORTADILLA	3
I. DEDICATORIA.....	4
II. AGRADECIMIENTO.....	6
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	8
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	9
V. ÍNDICE	13
ÍNDICE DE TABLAS	18
ÍNDICE DE GRÁFICOS	20
ÍNDICE DE FIGURAS.....	21
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	25
VII. ABSTRACT	27
VIII. INTRODUCCIÓN	29
1. TEMA	30
2. ANTECEDENTES	31
3. PROBLEMA.....	33
3.1 Descripción del problema	33
3.2 Formulación del problema	34
4. JUSTIFICACIÓN	35
5. OBJETIVOS	37
5.1 Objetivo general.....	37
5.2 Objetivos específicos	37
	13

6. MARCO TEÓRICO.....	38
6.1. Teoría científica	38
6.1.1. Las TICS	38
6.1.2. Herramientas informáticas	39
6.1.3. Estrategias de enseñanza-aprendizaje	40
6.1.4. Estrategias y tecnologías digitales	40
6.1.5. Objetos de aprendizaje	41
6.1.6. Características del Objeto de Aprendizaje	41
6.1.7. Beneficios de los Objetos de Aprendizaje	42
6.1.8. Tipos de Objetos de Aprendizaje	42
6.2. Teoría legal	50
6.2.1. AGENDA EDUCATIVA DIGITAL 2017- 2021	52
6.3. Teoría referencial	53
6.3.1. Autores que realizaron estudios sobre los objetos de aprendizaje en la educación	55
7. MARCO METODOLÓGICO.....	57
7.1 Enfoque de la investigación	57
7.2. Diseño o tipo de estudio.....	58
7.2.1. Investigación Bibliográfica.....	58
7.2.2. Investigación de campo.....	58
7.2.3. Investigación Exploratoria	59
7.2.4. Investigación Descriptiva.....	59
7.3 Métodos.....	60
7.3.1. Método deductivo	60
7.3.2. Método inductivo	60

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.	61
7.4.1. Técnica:.....	61
7.4.2. Entrevista:	61
7.4.3. Encuesta:	61
7.4.4. Instrumento:	61
7.4.5. Cuestionario:.....	61
7.4.6. Entrevista virtual:.....	62
7.4.7. Excel:	62
7.4.8. Google forms:	62
7.5 Universo y muestra	62
7.5.1. Población.....	62
7.5.2. Muestra	63
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	64
9.CONCLUSIONES	76
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA	77
Título.....	77
Introducción	78
Objetivos	80
Objetivo general.....	80
Objetivos específicos	80
Desarrollo.....	81
Modelo Addie	81
Modelo Addie utilizado en la creación de objeto de aprendizaje	82
Fase de Diseño	83

Diseño de la interfaz de contenido.....	86
Desarrollo del modelo Addei.....	95
Programas utilizados para la creación del objeto de aprendizaje	95
Pasos de la Creación de las actividades en ardora 9	104
Fase de implementación.....	131
Fase de Evaluación	132
Análisis estadístico de la encuesta de satisfacción	136
Bibliografía	140
Anexos	142
Anexo N°1. Propuesta tecnológica aprobada por el consejo directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.....	142
Anexo N°2. Fotografías de la Unidad Educativa Guaranda donde se realizo el proyecto de titulación	144
Anexo N°3. Encuesta dirigida a los estudiantes	145
Anexo N°4. Encuesta realizada en formulario de Google.	147
Anexo N°5. Entrevista dirigida a la docente de la Unidad Educativa Guaranda.....	148
Anexo N°6. Fotografía de entrevista a la docente.	149
Anexo N°7. Prueba de diagnóstico	150
Anexo N°8. Fotografías realizando la prueba de diagnóstico.	152
Anexo N°9. Presentación del objeto de aprendizaje a la docente de la institución educativa.	153
Anexo N°10. Presentación del objeto de aprendizaje a los estudiantes.....	154
Anexo N°11. Evaluación final después de realizar las clases demostrativas con el objeto de aprendizaje.	155
Anexo N°12. Fotografías de los estudiantes realizando la evaluación final.....	157

Anexo N°13. Encuesta de satisfacción a los estudiantes.	158
Anexo N°14. Fotografía de la realización de la encuesta de satisfacción a las estudiantes. .	159
Anexo N°15. Manual de usuario de ardora 9 para la docente	160
Anexo N°16. Manual de navegación del objeto de aprendizaje.	197
Anexo N°17. Certificado de la implementación del objeto de aprendizaje en la Unidad Educativa Guaranda.	211
Anexo N°18. Reporte de URKUND.	212

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Cuadro comparativo herramientas digitales didácticas para la creación de objetos de aprendizaje.	44
Tabla 2. Población de octavo año de educación general básica y docente.	63
Tabla 3. Tabulación de datos objetos de aprendizaje	64
Tabla 4. Tabulación de datos uso de objetos de aprendizaje	65
Tabla 5. Tabulación de datos utilización de objetos de aprendizaje	66
Tabla 6. Tabulación de datos implementación de objetos de aprendizaje	67
Tabla 7. Tabulación de datos clases de lengua y literatura con objetos de aprendizaje	68
Tabla 8. Tabulación de datos objetos de aprendizaje en el rendimiento académico	69
Tabla 9. Tabulación de datos uso de tecnología para reforzar el tema de clase	70
Tabla 10. Tabulación de datos problemas en el uso de objetos de aprendizaje	71
Tabla 11. Programa utilizado en el Objeto de Aprendizaje	95
Tabla 12. Errores y verificación de la ejecución del objeto de aprendizaje	131
Tabla 13. Prueba de diagnostico	133
Tabla 14. Promedios de la evaluación diagnostico	133
Tabla 15. Promedio general de la evaluación diagnostico	134
Tabla 16. Evaluación final	135
Tabla 17. Promedios de la evaluación final	135
Tabla 18. Promedio general de la evaluación final	135
Tabla 19. Tabulación de datos del Objeto de Aprendizaje fue suficiente para comprender los contenidos.	136
Tabla 20. Tabulación de los datos de aprender con las actividades interactivas.	136
Tabla 21. Tabulación de datos si entendió sobre la entrevista	137

Tabla 22. Tabulación de datos mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.....	137
Tabla 23. Tabulación de datos que tal les apareció las actividades interactivas.....	138
Tabla 24. Tabulación de datos de utilizar el objeto de aprendizaje en las clases presenciales.	139

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Datos estadísticos del conocimiento de un objeto de aprendizaje	64
Gráfico 2. Datos estadísticos uso de objetos de aprendizaje	65
Gráfico 3. Datos estadísticos utilización de objetos de aprendizaje	66
Gráfico 4. Datos estadísticos implementación de objetos de aprendizaje	67
Gráfico 5. Datos estadísticos clases lengua y literatura con objetos de aprendizaje	68
Gráfico 6. Datos estadísticos rendimiento académico	69
Gráfico 7. Datos estadísticos uso de la tecnología.....	70
Gráfico 8. Datos estadísticos problemas al usar objetos de aprendizaje.....	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapa de navegación del objeto de aprendizaje	86
Figura 2: Boceto del diseño de interfaz del objeto de aprendizaje	87
Figura 3: Boceto de interfaz de videos.	87
Figura 4: Boceto de interfaz de la actividad unir con línea	88
Figura 5: Boceto de diseño de la actividad lea y complete en concepto	88
Figura 6: Interfaz del boceto de la actividad complete el siguiente texto	89
Figura 7: Diseño del boceto de la evaluación de la primera unidad.....	89
Figura 8: Diseño del boceto de actividades dentro de la evaluación de la unidad 1	90
Figura 10: Diseño del boceto de la actividad de la <i>evaluación</i> dos.....	91
Figura 12: Diseño del boceto de la segunda evaluación.....	92
Figura 13: Diseño del boceto de la evaluación de la unidad cuatro	92
Figura 14: Diseño del boceto de la evaluación cuatro.....	93
Figura 15: Diseño del boceto de la evaluación final	93
Figura 16: Diseño del boceto de la evaluación final	94
Figura 17: Interfaz del objeto de Aprendizaje	94
Figura 18: Descarga de Ardora 9.....	96
Figura 19: Imágenes png	96
Figura 20: Creación de contenidos y portada	97
Figura 21: Opción para la creación de contenidos	97
Figura 22: Menú desplegable	98
Figura 23: Carátula	98
Figura 24: Ingreso de introducción.....	99
Figura 25: Ingreso de videos	99

Figura 26: Estructura de contenidos	100
Figura 27: Estructura de la página.....	100
Figura 28: Ventana del título principal.....	101
Figura 29: Ingreso de imagen para la portada	101
Figura 30: Imagen fondo de pantalla del objeto	102
Figura 31: Pasos del menú desplegable	102
Figura 32: Opción destino	103
Figura 33: Opción publicar y guardar.....	103
Figura 34: Ejecución del Objeto de Aprendizaje.....	104
Figura 35: Creación de la primera actividad	104
Figura 36: Actividad Relacionar palabras	105
Figura 37: Opción actividad puntuación y celda	105
Figura38: Opción de ejecución.....	106
Figura 39: Color de fondo de la actividad	106
Figura 40: Audio mp3.....	107
Figura 41: Pagina web descripción de actividad	107
Figura 42: Opción destino de carpeta	108
Figura 43: Guardar actividad.....	108
Figura 44: Actividad ejecutada.....	109
Figura 45: Actividad de completar	109
Figura 46: Selección de actividad.....	110
Figura 47: Opción escribir datos	110
Figura 48: Opción de ejecución llenar los parámetros	111
Figura 49: Selección de color	111

Figura 50: Audio mp3.....	112
Figura 51: Descripción de la página web	112
Figura 52: Seleccionar carpeta	113
Figura 53: Actividad ejecutada.....	113
Figura 54: Seleccionar la actividad	114
Figura 55: Opción de actividad parámetros.....	114
Figura 56: Opción introducir datos.....	115
Figura 57: Ejecución de aspecto y tiempo.....	115
Figura 58: Selección de color	116
Figura 59: Audio mp3 para el sonido de actividades	116
Figura 60: Opción página web.....	117
Figura 61: Seleccionar carpeta	117
Figura 62: Ejecución de actividad creada.....	118
Figura 63: Seleccionar tipo de actividad	118
Figura 64: Opción actividad parámetro	119
Figura 65: Clic en palabras y definición.....	119
Figura 66: Ejecución tiempo y mensaje	120
Figura 67: Selección de audio mp3	120
Figura 68: Selección de color	121
Figura 69: Seleccionar carpeta	121
Figura 70: Ver actividad realizada.....	122
Figura 71: Actividad ejecutada en ardora 9.....	122
Figura 72: Evaluación de la unidad uno	123
Figura 73: Opción llenar actividad	123

Figura 74: Datos.....	124
Figura 75: Preguntas y respuestas ingresadas.....	124
Figura 76: Ingreso de tiempo, mensaje, colores	125
Figura 77: Selección de color	125
Figura 78: Descripción de página web	126
Figura 79: Selección de carpeta.....	126
Figura 80: Ejecución de evaluación.....	127
Figura 81: Selección de actividad.....	127
Figura 82: Insertar las preguntas y parámetros.....	128
Figura 83: Seleccionar tiempo y aspecto	128
Figura 84: Selección de color	129
Figura 85: Enunciado de actividad	129
Figura 86: Selección de carpeta.....	130
Figura 87: Ver actividad en navegador.....	130

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El objetivo fue aplicar objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022.

Este proyecto de investigación se realizó mediante un enfoque cuantitativo, esto se debió a la identificación visible de la problemática en cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura, el diseño que se aplicó fue bibliográfico, de campo, el universo fue tomado en cuenta a los 134 estudiantes y una docente de la Unidad Educativa Guaranda, la información recolectada se analizó mediante el programa Microsoft Excel.

El proceso de elaboración del objeto de aprendizaje se llevó a cabo con la ayuda del modelo Addie, misma que debido a su estructura permitió el desarrollo del mismo de forma ordenada y adecuada, cumpliendo así algunos objetivos pedagógicos y didácticos. La herramienta empleada fue Ardora 9, la cual permitió alcanzar con el producto final.

En base a este modelo se elaboró un objeto de aprendizaje para la asignatura de lengua y literatura, este objeto contiene contenidos de las unidades 1, 2, 3 y 4, actividades, imágenes, videos y evaluaciones de cada unidad y una evaluación final de las 4 unidades. El objeto fue validado tanto por la docente como por los estudiantes.

Se realizó una prueba de diagnóstico sin la utilización del objeto de aprendizaje y con la utilización del objeto, en el cual se realizó una comparación cuantitativa sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura, se ejecutó el respectivo análisis dejando como resultado la necesidad de la utilización de objetos de aprendizaje que fortalezcan su proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.

Palabras clave: <OBJETO DE APRENDIZAJE>, <PROCESO DE ENSEÑANZA-
APRENDIZAJE>, <ARDORA 9>, <LENGUA Y LITERATURA>, <MODELO ADDIE>.

VII. ABSTRACT

The objective was to apply learning objects in the teaching-learning process of the eighth year of General Basic Education of the Guaranda cantón, Bolívar province, during the year 2022.

This research project was conducted through a quantitative approach, this was due to the visible identification of the problem regarding the teaching-learning process in the subject of language and literature, the design that was applied was bibliographic, field, the universe was taken into account the 134 students and a teacher of the Guaranda Educational Unit, the information collected was analyzed using the Microsoft Excel program.

The process of elaboration of the learning object was carried out with the help of the Addei model, which due to its structure allowed the development of the same in an orderly and adequate manner, thus fulfilling some pedagogical and didactic objectives. The tool used was Ardora 9, which allowed reaching the final product.

Based on this model a learning object was developed for the subject of language and literature, this object contains contents of units 1. 2. 3 and 4, activities, images, videos and evaluations of each unit and a final evaluation of the 4 units. The object was validated by both the teacher and the students.

A diagnostic test was performed without the use of the learning object and with the use of the object, in which a quantitative comparison was made on the teaching-learning process in the subject of language and literature, the respective analysis was executed leaving as a result the need for the use of learning object that strengthen their teaching-learning process in the subject of language and literature.

Keywords: <LEARNING OBJECT>, < TEACHING-LEARNING PROCESS>, <ARDORA 9>, <LANGUAGE AND LITERATURE>, < ADDEI MODEL>.

VIII. INTRODUCCIÓN

Hoy en día los avances tecnológicos significan un gran aporte para el proceso de enseñanza-aprendizaje en las diferentes ramas del ámbito educativo, con la tecnología en auge surgieron nuevas estrategias de enseñanza lo cual despertó la curiosidad por parte de los estudiantes por aprender lo cual resulto beneficioso tanto para docentes como alumnos con las nuevas estrategias se llevó a cabo un aprendizaje más individualizado.

Los objetos de aprendizaje se están convirtiendo en uno de los recursos didácticos de mayor aceptación por parte de los estudiantes esto forma un nuevo concepto institucional tecnológico, a los objetos de aprendizaje se los puede definir como un término sencillo como todo material didáctico que se utiliza para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en la actualidad esta percepción muestra una relación entre tecnología y objetos.

En la Unidad Educativa Guaranda se evidenció que no hacen uso de los diferentes objetos de aprendizaje al momento de impartir las clases de la asignatura de lengua y literatura puesto que las clases aún son dictadas de una manera tradicional y poco atractivas para los estudiantes en donde el alumno solo repite lo que el docente les enseña en la hora de clases, es por eso que se buscó una solución que permitió fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura mediante el diseño de un objeto de aprendizaje que tiene como finalidad fortalecer las destrezas y habilidades de los estudiantes a través de videos, actividades interactivas y evaluaciones.

1. TEMA

OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022.

2. ANTECEDENTES

Según (Callejas, 2011), el termino objeto de aprendizaje fue mencionado por primera vez en 1992 por Wayne el cual lo asocio con los bloques de lego con bloques de aprendizaje regularizados con fines de reutilización en métodos educativos la idea nació al observar que su hijo jugaba con unos juguetes de lego y se dio cuenta que los bloques interactuaban recíprocamente con la finalidad de tomar el desarrollo cognoscitivo, en la actualidad se puede decir que los objetos de aprendizaje van tomando relevancia en el proceso de enseñanza aprendizaje en los diferentes niveles de la educación.

Para (Pilco Barahona, 2022) en su trabajo de titulación “Creación de objetos de aprendizaje en el área de matemáticas para estudiantes del octavo año de educación básica” la metodología que se utilizó en este trabajo de titulación es metodología para el diseño de objetos de aprendizaje direcrovo a la cual anuncia un conjunto de 5 fases que enmarcan el trayecto a seguir para al instante de materializar los objetos de aprendizaje.

Según el autor (González, 2016), en su trabajo de investigación “los objetos de aprendizaje de portal educar inclusión de las tecnologías digitales en materiales didácticos de lengua y literatura” la metodología utilizada en esta investigación fue exclusivamente cualitativa y su desarrollo se enmarca en los lineamientos de la teoría fundamentada también fue exploratoria ya que se exploró el contexto de los objetos de aprendizaje finalmente se concluye que en el desarrollo de este trabajo la enseñanza es entendida como una destreza que se desenvuelve en el contexto de una disciplina única.

(Jara, 2018), en su tesis con el tema “Elaboración de objetos de aprendizaje sobre cuentos, leyendas y rimas de Loja para asignatura de lengua y literatura del quinto grado de educación general básica de la escuela ciudad de Loja, periodo 2016-2017” el objetivo que se planteo fue de garantizar la oferta de la educación inicial en sus diferentes modalidades esta investigación uso el método científico el cual le ayudo a plantear el problema y el alcance de la investigación, los resultado obtenidos fueron el material presentado a los estudiantes fue

llamativo así mismo se logró despertar el interés de los alumnos hacia las diferentes leyendas y cuantos que existen en la ciudad de Loja.

(Aragón, 2009), con su investigación “Objetos de aprendizaje como recursos didácticos para la enseñanza de matemáticas” esta indagación es de carácter cualitativo lo cual va de lo particular a lo general el alcance de la investigación es exploratorio descriptivo debido a la escasa información que había en las instituciones que se desarrolló la investigación y la necesidad de ampliar el conocimiento básico los resultados obtenidos fueron satisfactorios ya que los estudiantes se motivaron por aprender la asignatura y así mejorar su rendimiento académico.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En la actualidad dentro del ámbito educativo aún continúa aplicando prácticas educativas tradicionales y obsoletas al momento de impartir horas clases, por ende, genera un ambiente tenso con el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que los estudiantes presentan desmotivación al momento de estudiar (Vélez & Yaguana , 2019).

El desconocimiento sobre el uso de los objetos de aprendizaje, además sus beneficios que prestan traen como consecuencia que los docentes siguen utilizando métodos tradicionales al momento de impartir sus conocimientos en el aula de clase, estas acciones que se tornan son perjudiciales para los estudiantes debido a que los métodos planificados se vuelven deficientes y con poca probabilidad de obtener resultados efectivos en el proceso de enseñanza aprendizaje (Martinez, 2020).

Es de importancia el uso de los objetos de aprendizaje (OA) tomando en cuenta que al no utilizar este tipo de herramienta hace insuficiente la comunicación de aprendizaje, el docente puede impartir una buena clase tradicionalmente, pero con la versatilidad de la tecnología y de las nuevas herramientas pedagógicas las clases dejan de ser monótonas siendo esta la causa del desinterés en la materia, el conocimiento se distorsiona, el nivel de reflexión es limitado ya que no permite que la información sea respaldada por no tener otro tipo de fuente de interacción, el conocimiento no se internacionaliza y como resultado se elimina la cooperación de conocimientos en un mundo globalizado (Barreto & Iriarte, 2017).

Inadecuadas estrategias de enseñanza por parte del docente pueden ser que la vía de comunicación entre el educador y educando no llega de la mejor manera. La escasa interacción entre estos dos elementos (educador y educando) de la enseñanza de aprendizaje puede crear brechas educativas desatando clases mal entendidas, por el tiempo limitados para la creación de recursos pedagógicos propios, generando confusión y siendo este uno de los causales y efectos del bajo rendimiento académico.

En la provincia Bolívar las instituciones educativas se encuentran afectadas por la falta de implementación de las diferentes herramientas tecnológicas a pesar de poseer con laboratorios informáticos. EL desinterés al momento de capacitarse en nuevos conocimientos tecnológicos, trae como resultados docentes carentes de métodos didácticos basados en objetos de aprendizaje, donde pueden plasmar espacios virtuales que permiten fortificar el aprendizaje, de allí que los docentes se mantienen en la utilización de recursos pedagógicos rancios, los cuales generan ausencia del uso de herramientas digitales, generando un estudio monótono para el alumno.

La problemática que se presenta en la materia de lengua y literatura de octavo año es la falta de implementación de los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza aprendizaje, además de esto los estudiantes no comprenden lo que leen, tampoco visualizan sus faltas ortográficas, también de que existen diferentes habilidades para dominar la lengua y literatura de los alumnos al momento de escribir no expresan al máximo sus ideas no copian correctamente el texto dictado por el docente leen varias veces un párrafo para lograrlo entender el contenido de dicho texto (Sumba, 2016).

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso de objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

Las tecnologías de información reconocidas por (TIC) reconocido como un almacenamiento importante al momento de hacer su uso, dentro del ámbito educacional es una base fundamental que ayuda a obtener un aprendizaje significativo, hacer el uso de los recursos digitales dentro de una institución es útil porque ayuda al estudiante a conocer profundamente de cómo se utiliza de manera correcta el objeto de aprendizaje de tal manera se puede utilizar como guía para el estudiante que permitirá la construcción de su propio aprendizaje y puedan ser reutilizables dentro de la educación (Heinze, Olmedo, & Andoney, 2017).

Es importante recalcar que el presente proyecto de titulación radicó en el uso de los objetos de aprendizaje, logrando optimizar tiempos y esfuerzos en el aula de lengua y literatura, evidenciando las diferentes herramientas que muestran sus características funcionales indicando la importancia de uso en cada una de estas herramientas.

El proyecto de titulación es pertinente ya que un objeto de aprendizaje es un tipo de material educativo digital, que se caracteriza desde un punto de vista pedagógica por orientarse a un objetivo específico de aprendizaje, además de presentar mínimamente una serie de contenidos con el fin de abordar la temática relacionada, el objetivo de las actividades es permitir al alumno poner en práctica el contenido presentado y una autoevaluación para determinar el nivel de comprensión y conocimiento del mismo, y hoy en día nos facilita la vida, la cual se puede utilizar dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lengua y literatura (SERRANO, 2019).

La educación que se cimienta sobre la tecnología, no solamente se ha comprobado su influencia soportada en el desarrollo de objetos de aprendizaje o la aparición de las diferentes o nuevas metodologías, según Gonzales & Eduardo, (2010) en su investigación “Evaluación de objetos de aprendizaje a través del aseguramiento de competencias educativas” ha experimentado cambios como consecuencia del desarrollo progresivo de la tecnología, los cuales igualmente se ven expresados en los objetos de aprendizaje (OA). Desde el arribo de internet, surge una nueva percepción relacionada con las telecomunicaciones, como lo son la

tele-educación, el aprendizaje apoyado en el internet, el cual hace uso de diferentes herramientas tecnológicas, con la finalidad de soportar el proceso de enseñanza aprendizaje.

Una buena práctica docente mediada por el uso correcto de las herramientas de aprendizaje o también denominadas objetos de aprendizaje puede convertir un aula en el óptimo espacio de adquisición de aprendizaje significativo, obteniendo estudiantes proactivos interesados en la materia, y como efecto las mejoras en el nivel académico

Con la problemática que conlleva la institución educativa, dispone a la implementación de un objeto de aprendizaje sea obligatorio utilizar dentro los centros educativos de una manera satisfactoria especialmente en diferentes zonas que pertenecen a los diversos sistemas educativos que cuentan con varias necesidades por la falta de implementación de recursos educativos los cuales ayudan a tener un mejor proceso de enseñanza-aprendizaje, por ende para fomentar un aprendizaje bidireccional del profesor-alumno mencionar utilizar recursos tecnológicos durante el proceso académico en la asignatura de lengua y literatura.

Los beneficiarios de este objeto de aprendizaje serán los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda investigada que contarán con recursos actualizados, al igual los docentes con la capacidad de usar los objetos tecnológicos con el propósito que puedan los educandos comprender los contenidos de lengua y literatura con el uso de material tecnológico, interactuando de manera inmediata la teoría y la práctica.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Aplicar objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022.

5.2 Objetivos específicos

- Analizar el impacto de los objetos de aprendizaje en los procesos educativos en la asignatura de lengua y literatura.
- Establecer las aplicaciones necesarias para el desarrollo de objetos de aprendizaje para el proceso de enseñanza- aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura.
- Implementar objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022.

6. MARCO TEÓRICO

6.1. Teoría científica

6.1.1. Las TICS

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), han generado un impacto para la implementación de diferentes tipos de tecnología generando una variedad dentro de la economía fortaleciendo los escenarios del ámbito educativo como la educación de diferentes niveles en atención a la necesidad de promover la innovación y creatividad como mecanismo de competencia en el que se deben enmarcar las instituciones de Educación Superior para la operación aplicación de sus funciones sustantivas.

Como consecuente a esto el sistema de enseñanza-aprendizaje tiende a adaptarse a estos diversos cambios, a través de la creación de que integren estas herramientas en los entornos de aprendizaje que se encuentra en diversos enfoques para determinar a nivel conceptual, la importancia de las TIC desde la perspectiva técnica, las TIC se fundamentan en los referentes relativos a las tecnologías de la comunicación en medios de radiodifusión, televisión y telefonía, entre otros y las tecnologías de la información, que engloban los mecanismos en los cuales se almacenan y gestionan datos e información (Díaz, Ruiz, & Egüez, 2021).

Las Tics (tecnologías de la información y la comunicación) son aquellas pueden contribuir dentro del acceso a nivel internacional, local y nacional de la educación que genera la igualdad y el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad; facilitan ampliar la información, mejorar la calidad y garantizar la igualdad.

El gran impacto de las TIC pretende que en la mejoría de la educación dependen varios componentes, pero los que tienen el mayor grado de importancia son accesibilidad a los materiales sencillos, como computadora con acceso a internet, y la capacidad que tiene el profesor y el alumno para el manejo de estas tecnologías. También se requiere de la calidad de los docentes y su capacitación profesional permanente que sea fundamental para lograr la

educación de calidad. Con el surgimiento de las TIC, se mediaron los procesos de formación, actualización y capacitación a distancia. Cualquiera que tenga la infraestructura tecnológica puede ingresar (Gargallo, 2018).

En la actualidad, dentro del ámbito de la educación se presentan varios cambios importantes con iniciativas para implementar el nuevo uso de las nuevas tecnologías de información y de la comunicación en aulas de clases con la intención de aumentar las posibilidades de alcanzar nuevos objetivos de aprendizaje de los estudiantes, realizado a la investigación por la formación docente que emplee en sus educando nuevos métodos de tecnología para minimizar el vacío digital entre docentes y estudiantes. En este sentido, el docente desde el punto de vista centrado hace que el estudiante practique sobre dichas tecnologías, aplicando clases magníficas a constituir de una metodología y centrada en un contexto interactivo de aprendizaje.

6.1.2. Herramientas informáticas

Las herramientas informáticas en la enseñanza son medios informáticos que facilitan la comunicación e intervención de cada uno de los interesados sin afectar el instante o el lugar en el que se hallen. Estos instrumentos son significativos porque ayudan a sobrellevar las barreras clásicas del aprendizaje relacionadas con el aspecto social, el aspecto emocional, así como la disponibilidad de tiempo y espacio, donde el estudiante es un elemento activo y dinámico del proceso de aprendizaje.

Se entiende como el conjunto de instrumentos para manejar la información por medio de un computador o el celular dichas herramientas comprenden los procesadores de texto, bases de datos, graficadores, hojas de cálculo, programas de diseño, correo electrónico, presentaciones etc. Sin embargo, las herramientas permiten crear actividades interactivas y en muy poco tiempo, promueven la adquisición y fortalecimiento de competencias informáticas. (Rodríguez & Dueñas, 2015).

6.1.3. Estrategias de enseñanza-aprendizaje

La estrategia se refiere al arte de proyectar y dirigir; el estratega proyecta, ordena y dirige las operaciones para lograr los objetivos propuestos. Así, las estrategias de aprendizaje hacen referencia a una serie de operaciones cognitivas que el estudiante lleva a cabo para organizar, integrar y elaborar información y pueden entenderse como procesos o secuencias de actividades que sirven de base a la realización de tareas intelectuales y que se eligen con el propósito de facilitar la construcción, permanencia y transferencia de la información o conocimientos. Concretamente se puede decir, que las estrategias tienen el propósito de facilitar la adquisición, almacenamiento, y la utilización de la información (Campos, 2000).

De forma general, las tácticas de aprendizaje son una secuencia de operaciones cognoscitivas y afectivas que el alumno realiza para aprender, con las cuales puede planear y ordenar sus ocupaciones de aprendizaje. Las tácticas de educación son utilizadas por el maestro para mediar, facilitar, impulsar, ordenar aprendizajes, en otras palabras, en el proceso de educación.

6.1.4. Estrategias y tecnologías digitales

La adhesión de las Tácticas Educativas y las Tecnologías de Información y Comunicación promueven el trabajo activo, colaborativo e interactivo de educadores y educandos, todo esto destinados a conseguir fines académicos, a partir, de esta conjunción emergen escenarios críticos reflexivos donde el maestro y alumno fortalecen el proceso de enseñanza-aprendizaje (Vargas G, 2020).

A partir de las peculiaridades de las estrategias educativas que el docente y estudiante seleccionan, emergen diferentes aplicaciones digitales de connotación gratuita y de pago que tienen la finalidad de fortalecer el proceso educativo y desarrollar en los estudiantes diferentes competencias, habilidades y lograr el aprendizaje autentico y significativo.

6.1.5. Objetos de aprendizaje

Un objeto de aprendizaje es un recurso de información o programa interactivo usado en el aprendizaje en línea. Una fácil imagen, una página de escrito, una simulación interactiva o un curso completo son ejemplos de objetos de aprendizaje. Una vez que se diseñan para ser reusables, los objetos de aprendizaje permiten ser reciclados, en la actualidad hay una cantidad enorme de objetos de aprendizaje accesibles en la web.

Los Objetos de Aprendizaje, son los equivalentes digitales al material didáctico tradicional, y en resumen son todos los elementos que crea el profesor para apoyar el proceso de enseñanza aprendizaje, sirven como apoyo al proceso educativo, desarrollando competencias en los estudiantes en los tres tipos de saberes (conceptual, procedimental, actitudinal y valores) planteando actividades que permitan participar de forma activa en el proceso de formación (Rodríguez, 2009).

6.1.6. Características del Objeto de Aprendizaje

Un objeto de aprendizaje (OA) necesariamente es un elemento digital, lo que le da un carácter “universal” ya que se lo puede actualizar y compartir fácilmente y además es modular (puede crecer o adaptarse a cada contexto) por naturaleza propia.

- **Intencional:** Los objetos de aprendizaje (OA) tienen un propósito o intencionalidad declarados, al tratarse de elementos de enseñanza aprendizaje, han sido diseñados con un objetivo bien definido dentro del contexto de una propuesta de estudio, por tanto, no se trata del uso de la tecnología por sí misma, sino como el medio para alcanzar resultados en los estudiantes.

- **Reutilizable:** Debe pensarse en el uso constante y periódico, no se trata de elementos que se utilizarán una sola vez, sino que se podrán aplicar una y otra vez, y si es posible por otros profesores diferentes al docente que lo creó, por lo que debe evitarse en un objeto de

aprendizaje (OA) utilizar elementos contextuales muy marcados (expresiones idiomáticas, sitios singulares o similares) que podrían hacer dificultoso el entendimiento del objeto de aprendizaje (OA) en otros lugares de aplicación.

- **Elemental:** Al tratarse de un objeto con propósito único, el objeto de aprendizaje (OA) no puede dividirse, ya que perdería su propósito y significancia.

- **Integrable:** El objeto de aprendizaje (OA) es parte de una propuesta educativa, por lo tanto, debe tener la flexibilidad necesaria para que pueda integrarse a un curso o cátedra de forma transparente, sin obligar a que el docente deba llevar una reestructuración completa de sus contenidos.

6.1.7. Beneficios de los Objetos de Aprendizaje

Los Objetos de aprendizaje hacen posible el acceso a contenidos educativos, integrando diferentes elementos multimedia para presentar un recurso más didáctico para el estudiante, el proceso de aprendizaje es más dinámico e interactivo. Consiste en la presentación de contenidos de manera agradable al estudiante y el desarrollo de actividades para practicar lo aprendido.

6.1.8. Tipos de Objetos de Aprendizaje

Debido a la amplitud de los objetos de aprendizaje (OA), por supuesto existe un número importante de clasificaciones, para los fines de este trabajo de titulación se considerará la clasificación desde el uso, para el efecto consideramos tres grandes tipos de objetos de aprendizaje.

- 6.1.8.1. Formularios, encuestas, exámenes:** Se trata de objetos de aprendizaje enfocados a la búsqueda de información para el diagnóstico o la evaluación, dentro de un sistema

educativo con resultados de aprendizaje y estándares bien definidos, como lo que se está haciendo en Ecuador, una prueba o examen podría aplicarse como objetos de aprendizaje en cualquier parte del país sobre la base de la carrera o programa que está cursando el estudiante.

6.1.8.2. Elementos de autoaprendizaje: Son de amplia utilización en la actualidad, se trata de tutoriales, videos guía, diseños instruccionales, que permiten al estudiante adquirir destrezas a través de la lectura y repetición de actividades.

6.1.8.3. Herramientas didácticas: Se trata de libros digitales, materiales de estudio o similares que son apoyo a los apuntes del estudiante, dentro y fuera del aula de clase, generalmente son las más comunes pues se utilizan en todo tipo de propuesta

Tabla 1. Cuadro comparativo herramientas digitales didácticas para la creación de objetos de aprendizaje.

HERRAMIENTAS DIGITALES DIDÁCTICAS					
Herramienta	Ventajas	Desventaja	Selección	Características	Requerimientos
<p>Ardora 9: Es una de las aplicaciones informática que a los docentes le permite crear contenido web de una manera muy sencilla, sin la necesidad de tener mucho conocimiento.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Se puede desarrollar diversas actividades alrededor de 35 tipos de recursos. Permite insertar recursos multimedia. 	<ul style="list-style-type: none"> Posee límites de inserción de números de contenidos o frases en una misma actividad. 	<p>Se seleccionó esta herramienta para la creación de diversos contenidos en diferentes áreas donde se puede insertar diferentes recursos multimedia que ayuda al estudiante y docente a despertar su nivel cognitivo.</p>	<p>Ardora 9.2a - Windows</p> <p>Ardora 9.2a - Linux 32bits.</p> <p>Ardora 9.2a - Linux 64bits.</p> <p>Ardora 9.2a - Mac 32bits macOS 10.6 - 10.13</p> <p>Ardora 9.2a - Mac 64bits macOS 10.13</p> <p>Ardora 8.3 - Raspberry Pi 3B & 3B+ Linux</p>	<p>Requiere de una computadora tenga instalado una versión de java debe tener un procesador Pentium de 125 Mb de espacio libre en disco de 128 Mb de RAM ardora no necesita ser instalado únicamente se debe descargar el archivo exe.</p>

<p>Educaplay: Es una Plataforma web que permite a los docentes crear diferentes tipos actividades educativas multimedia, mediante diferentes escenarios o actividades tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictado entre otras.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Es una herramienta intuitiva y fácil de usar. • Permite la descarga de los recursos. • Genera recursos de manera inmediata. • Es gratis y no necesita de un software de instalación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Una vez descargado no se puede modificar los recursos. • No permite la puntuación en las plataformas LMS. • Algunas actividades son limitadas e su uso. 	<p>X</p>	<p>La cuenta gratuita se aplica como la versión Premium la cual permite escoger entre las tres modalidades diferentes noads, Premium plus y Premium comercial con distintos precios y contratos.</p>	<p>Instalar el plugin de flash player 8 o superior en el navegador acceso a internet y además registrarse en la plataforma.</p>
<p>Wimba Create: Es un programa de código abierto puede generar contenidos, compatibles para insertar al e-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite generar enlaces de hipervínculos . • Desarrollo de hasta 16 preguntas para autoevaluación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Necesita ser instalado como plugin en Word. • Compatibilidad con el procesador de textos de versión 2003 y 2007. 	<p>X</p>	<p>Versión 2.6.1 Versión 2.5.4 Versión 2.4</p>	<p>Es gratuita versión mínima de sistema operativo Windows xp o 7 además se puede instalar en sistemas de 32 y 64 bits</p>

learning, mediante HTML.

<p>JClic: Permite ver y ejecutar el programa, JClic Autor: es la fuente principal del diseño del objeto de aprendizaje</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contiene 3 aplicaciones en 1, cada una de estos componentes son complemento s de trabajo colaborativo en el aplicativo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Desconocimiento total del programa para el estudiante o docente al momento de utilizarlo. 	<p>X</p>	<p>Versión 3.0</p>	<p>Se requiere de una máquina virtual de versión 1.7 o superior</p>
<p>GLO Maker: Esta herramienta permite generar los componentes del OA, sin embargo, no cuenta con ninguna opción para la carga de metadatos y la exportación del</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los materiales que creamos pueden ser accesible desde la web o desde el propio escritorio. 	<ul style="list-style-type: none"> • No se puede crear un menú adjunto a las páginas que permitan una mayor autonomía de navegación por el contenido. 	<p>X</p>	<p>Versión 3.0 Versión 2.1</p>	<p>Tener Windows xp,7,8,10,11</p>

OA.

<p>Reload: Es trata de una herramienta libre que permite construir y editar contenidos en SCORM desde cero o desde plantillas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interfaz gráfica para todos los elementos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Es que son muy poco intuitivos al usuario y para su correcto uso, el usuario debe poseer avanzados conocimientos de la especificación 	<p>X</p>	<p>Versión 0.2 Versión 0.1</p>	<p>Windows vista, xp, 7 Procesador Core 2.4 GHZ 2 GB de RAM Tarjeta gráfica de 6800 o radeon x700 1 GB disponible en el disco duro</p>
<p>Easygenerator: Es una herramienta de autor de eLearning para personas sin experiencia en desarrollo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Tiene un aspecto limpio sin pasar mucho tiempo personalizando temas y gráficos. 	<ul style="list-style-type: none"> • No se puede cambiar el estilo o personalizar el reproductor del curso. Todos se ven iguales. 	<p>X</p>	<p>Versión gratuita Versión de prueba Versión de suscripción</p>	<p>Tener una cuenta en la nube</p>
<p>ExeLearning: Es un software de manejo libre (código</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite desarrollar una gran variedad de actividades 	<ul style="list-style-type: none"> • Presenta inconvenientes de diseño y funcionamiento que se van actualizando 	<p>X</p>	<p>Versión 2.6 Versión 2.5.1</p>	<p>Tener acceso a internet Windows, Linux, Mac</p>

abierto) que ayuda la creación de contenidos didácticos digitales.

de manera dinámica y personalizada para cada usuario.

mediante el transcurso de los años.

Versión 2.5

Versión 2.4.2

Versión 2.3.1

Versión 2.3

Versión 2.2

Versión 2.1.2

Versión 2.1.1

Versión 2.1

Versión 2.0.4

Versión 2.0.3

Versión 2.0.2

<p>Hotpotatoes: herramientas que sirven para la creación de recursos digitales</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Permite insertar recursos multimedia para crear actividades lúdicas 	<p>Es necesario tener internet.</p>	<p>X</p>	<p>Versión 7.0.3.0 Versión 6.3 Versión 6.1 Versión 6.0</p>	<p>Windows, Linux o incluso Macintosh Registrarse de forma gratuita</p>
---	---	-------------------------------------	-----------------	--	--

permite realizar actividades educativas.

Versión 5.5

Versión 5.5.0

Versión 5.3.6

Versión 5.2

Elucidat: Es una herramienta de autor de eLearning basada en la nube que te permite producir contenido compatible con HTML5 y SCORM.

- Es fácil insertar elementos interactivos tales como botones, cartas interactivas, y cajas de texto.
- No cuenta con tantas opciones como en otras herramientas de autor para crear interacciones personalizadas y otros elementos.

X

Versión de prueba gratuita

Versión de pago

Está basada en la nube

Conexión a internet

Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

6.2. Teoría legal

En la base legal donde se asienta el proyecto de titulación giro en torno a las leyes de la educación como **LA LEY ORGÁNICA DE EDUCACIÓN E INTERCULTURAL (LOEI), LA LEY DEL BUEN VIVIR, Y CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA.**

En el desarrollo del proyecto se determinó el uso de las tecnologías de la información (Tics) en las aulas e instituciones educativas para el mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje, forman parte de la cultura tecnológica que nos rodea y con lo que debemos convivir, lo estipula La Ley Orgánica de Educación E Intercultural (LOEI) en el acuerdo ministerial 020-12 con el registro oficial 259.

Según el TÍTULO II DERECHOS, capítulo segundo, **DERECHOS DEL BUEN VIVIR**, sección tercera, Comunicación e Información, Art, 16, menciona:

Todas las personas, en forma individual o colectiva tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio de forma, en su propia lengua y con propios símbolos.

2. El acceso universal a las tecnologías e información y comunicación.

Según el título VII. Régimen del buen vivir, sección octava: ciencia y tecnología, innovación y saberes ancestrales, en artículo 385, numeral 3 y artículo 387, menciona:

Desarrollar tecnologías e innovaciones que impulsen la población nacional. Eleven la eficiencia y productividad, mejoren la calidad de vida y contribuyan a la realización del buen vivir.

1. Facilitar e impulsar la incorporación a la sociedad del conocimiento para alcanzar los objetivos del régimen de desarrollo.
2. Promover la generación y producción de conocimiento. Fomentar la investigación científica y tecnológica, y potenciar los saberes ancestrales, para así contribuir a la realización del buen vivir, al SUMAKKAWSAY.

Y como fundamentación en el **CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA** señala en el LIBRO PRIMERO LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES COMO SUJETOS DE DERECHOS. TÍTULO III DERECHOS, GARANTÍAS Y DEBERES. Capítulo III Derechos relacionados con el desarrollo. Art.37.- Derecho a la educación.

“Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación de calidad. Este derecho demanda de un sistema educativo que: 1. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un y ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero o cinco años, y por lo tanto se desarrollan programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos”.

Es importante mencionar que Ecuador presenta la primera iniciativa de incorporar las TIC en el proceso educativo en el 2002 cuando se da a los maestros un PC y se implementa un programa de capacitación destinado al uso pedagógico del ordenador, se trata del programa Maestr@s.com, lo que debido a los cambios de gobierno no tuvo una mayor continuidad.

En el 2006 es cuando Ecuador formalmente se afianza en incorporar las TIC a la gestión pública y a los procesos educacionales a través del Libro Blanco de la Sociedad de la Información, como un instrumento que recoge los planteamientos de diversos sectores del Estado y que puede constituir el marco de la política de TIC para los próximos años (CONATEL, 2006).

6.2.1. AGENDA EDUCATIVA DIGITAL 2017- 2021

El Ministerio de Educación, además, elaboró la Agenda Educativa Digital 2017-2021, como una estrategia que establece los lineamientos para la inclusión de las TIC como herramienta para la innovación pedagógica. Esta propuesta se enmarca en la Agenda Educativa Digital para América Latina y el Caribe, aprobada en 2015 y también en el Plan Nacional de Telecomunicaciones y Tecnologías de Información 2016-2021. Su objetivo es fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en el sistema nacional de educación.

La agenda se basa en los siguientes lineamientos: a) dotar de conectividad de Internet a todas las instituciones educativas públicas del país, b) implementar nuevas prácticas pedagógicas con enfoque digital, c) desarrollar las competencias digitales de los docentes, d) divulgar avances y nuevos conocimientos a través de una comunicación eficaz a toda la sociedad, e) construir una infraestructura de innovación en educación digital, y f) proteger la producción intelectual digital (Ministerio de Educación, 2017).

Para el proyecto de titulación se consideró a la Unidad Educativa Guaranda la cual es fiscal y se encuentra ubicada en la vía Alfonso Durango Gabriel Noboa y Alfonso Durango Junto a la CDLA Marcopamba vía San Simón, Guaranda, Bolívar esta institución se ubica en una zona urbana del catón Guaranda la cual posee los escasos de diversos recursos educativo didácticos digitales sus actividades escolares son impartidas de manera presencial en una jornada matutina.

La unidad educativa ofrece a sus estudiantes las siguientes ofertas académicas: De octavo año hasta décimo año de educación general básica además el bachillerato técnico, consta de 7 personas a cargo de la administración de la Unidad Educativa, 74 docentes y 1215 estudiantes distribuidos en los diferentes cursos la forma de ingreso a la institución es de forma terrestre la cual cuenta con espacios disponibles para la recreación de los estudiantes y profesores.

La institución se fundó en el año de 1945 se creó como escuela de artes y oficios al transcurrir de los años se van creando las carreras técnicas primero se creó la mecánica, electricidad y posteriormente electrónica de consumo después de un tiempo se creó el instituto tecnológico superior Guaranda que ofrecía las tecnologías en las carreras anteriormente creadas en la actualidad tiene 77 años de funcionamiento, la misión de la instituciones es de que todos los estudiantes salgan con mano de obra calificada y que presten sus servicios a todas las instituciones públicas y privadas que así lo requieran.

Es necesario el uso de objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje que ayudan a mejorar la educación. Para los docentes es indispensable compartir con los estudiantes este tipo de material que llamara la atención de los estudiantes motivándonosles a utilizar diseños o a crear cualquier tipo de material de apoyo. Los materiales educativos dentro del proceso enseñanza aprendizaje ayudan al estudiante a despertar sus ideas e identificar la importancia que tienen estos materiales dentro del ámbito educativo.

6.3. Teoría referencial

Sanz (2015) expresó que un objeto de aprendizaje (OA) es un tipo de material educativo digital, que se caracteriza, desde el punto de vista pedagógico, por orientarse a un objetivo específico de aprendizaje, y presentar mínimamente una serie de contenidos con el fin de abordar la temática relacionada con el objetivo, actividades que permitan al alumno poner en práctica o problematizar el contenido presentado, y una autoevaluación que posibilite conocer al alumno si ha podido comprender esos contenidos vinculados al objetivo.

Desde el punto de vista tecnológico, se caracteriza por contener un conjunto de metadatos estandarizados para su búsqueda y recuperación, y estar integrado, utilizando un modelo de empaquetamiento que respete estándares, y de esta manera, permita su diálogo con diferentes entornos tecnológicos.

Para Castañeda (2014), la estructura de un objeto de aprendizaje (OA) debe contener los siguientes componentes: 1) Objetivos que expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender, 2) contenidos que se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc., 3) Actividades de aprendizaje que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos y 4) elementos de contextualización que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto.

Además, el objeto de aprendizaje (OA) es todo elemento que estimula la relación entre el profesor y el estudiante; un objeto de aprendizaje se diferencia de una presentación, es especial porque permite un nivel de interactividad; un objeto de aprendizaje puede ser un formulario, encuesta o prueba en línea, un tutorial paso a paso, videojuegos con fines educativos y un amplio etcétera que se incrementa prácticamente a diario (Jaramillo, 2015).

El desarrollo de Objetos de Aprendizaje implica el trabajo coordinado de diferentes actores que, partiendo de un conocimiento interdisciplinario, desarrollan componentes técnicos, académicos y metodológicos, con el fin de hacer un objeto de aprendizaje coherente y sobre todo útil para el alcance de los objetivos de aprendizaje por parte del estudiante. (Callejas, Hernández y Pinzón, 2011).

El uso de un objeto de aprendizaje en los docentes le permitirá que sus cursos presenciales provoquen en los estudiantes el sentido de búsqueda del conocimiento y en el caso de los estudiantes, se ve favorecido el pensamiento a través de los procesos de cognición y los aprendizajes cooperativos.

La importancia en crear y utilizar un objeto de aprendizaje (OA) es que, en la actualidad y con mayor frecuencia en la educación, los docentes conocen nuevas estrategias y herramientas pedagógicas que ofrecen las TIC para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, más aún, que ellos mismos las pueden diseñar.

La parte funcional y tecnológica de los objetos de aprendizaje contribuye a mejorar la dinámica de la enseñanza de los contenidos, ya que rompe con los estilos actuales de trabajo a los que los docentes están acostumbrados.

Fernández, Domínguez y De Armas (2012) exponen que el objeto de aprendizaje (OA) es capaz de atraer y mantener el interés del alumno por aprender. Para evaluar este criterio se debe valorar si cumple lo siguiente: a) En el objeto de aprendizaje se hacen referencias directas a su utilidad en el mundo real, donde el estudiante percibe que lo que aprende es relevante/significativo en su entorno vital, profesional y/o social; b) El objeto de aprendizaje presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos o los procedimientos didácticos; c) los criterios, calidad del contenido, reflexividad, crítica y creatividad, y la interactividad y adaptabilidad contribuyen a la motivación.

6.3.1. Autores que realizaron estudios sobre los objetos de aprendizaje en la educación

López y García (2004) mencionan que las principales universidades de muchos países han incorporado a su oferta educativa programas apoyados por e-learning para la formación profesional, el aprendizaje a lo largo de la vida y la capacitación permanente, haciendo uso de las TIC, que permiten flexibilidad en tiempo y espacio, para integrar a más gente en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estos programas consumen y generan contenidos en formato digital que pueden ser aprovechados por otros programas, sistemas u organizaciones con objetivos comunes. Sin embargo, el máximo aprovechamiento de los recursos se logrará cuando la ubicuidad sea su principal característica, cuando los sistemas se intercomunicuen y compartan recursos de manera eficiente y transparente para profesores y estudiantes. Para este fin, el sector educativo apuesta a la reutilización de objetos de aprendizaje como elemento clave para la interoperabilidad y la concentración de recursos de forma estándar, compartida y organizada.

Carave, Ling, Heredia y Plascencia (2009) plasmaron el trabajo en conjunto de estos profesionales de la educación pertenecientes a diferentes instituciones mexicanas de educación, enfocado al diseño y la validación de un proyecto de innovación educativa basado

en la evidencia, cuyo propósito es facilitar la enseñanza de las matemáticas a través de estrategias innovadoras que generen aprendizajes significativos, así como la comprensión y utilización del conocimiento matemático en alumnos de nivel superior, desarrollando a través de una metodología cualitativa, de tipo exploratorio-descriptivo que sirvió para analizar el impacto en la enseñanza de las matemáticas que tuvo el uso de un objeto de aprendizaje apoyado en recursos tecnológicos, obteniéndose resultados que fueron satisfactorios debido a que, a través de la aplicación del objeto de aprendizaje, se identificó el rol que juegan los elementos técnicos y pedagógicos en el aprendizaje de los alumnos y se logró un trabajo de colaboración en el aula para la construcción, comprensión y aplicación de los conceptos matemáticos estudiados.

De Giusti, Zangara, Sanz, Moralejo, Barranquero y Naiouf (2015) expusieron que La producción de Objetos de Aprendizaje (OA) para la enseñanza en las instituciones educativas es un tema que despierta tanto interés como controversia que resultan dilemáticos desde la propia definición de objeto de aprendizaje, pasando por las metodologías propias para su diseño y desarrollo y el tema de la reutilización, incluyendo el valor del docente como reutilizador y a la vez resignificador del contenido y formato del objeto de aprendizaje original.

Según Mora (2015) desarrollar contenidos mediante objeto de aprendizaje (OA) es aplicar una nueva metodología que permite la generación de programas de formación online determinados a las necesidades del estudiante. Como consecuencia de ello se aprecia la necesidad de usar herramientas de autor para el desarrollo de estos objetos.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Dentro del presente trabajo investigativo se tomó en cuenta el enfoque cualitativo y el enfoque cuantitativo se procedió a identificar cual fue la problemática en el aprendizaje de la asignatura de lengua y Literatura que mantuvieron los estudiantes de la institución debido a que la información se recolecto dentro de la Unidad Educativa Guaranda.

En el siguiente proyecto de investigación la herramienta que se utilizó facilito obtener los resultados de la presente investigación que se acerque a la realidad de los hechos de la problemática identificada dentro de esta propuesta tecnológica a través de los siguientes análisis e interpretación de resultados permite detallar de una manera más adecuada el grado de la investigación. Mediante los resultados obtenidos permite diseñar y crear el objeto de aprendizaje que ayuda a mejorar el nivel de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes dentro de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Guaranda.

El enfoque cualitativo del proyecto de investigación permitió identificar las necesidades con más profundidad al obtener datos no estandarizados ya que la población investigada es muy pequeña es decir donde el investigador y la persona involucrada da a conocer problemas que presenta la institución y los factores educacionales en la institución educativa.

El enfoque cuantitativo permitió identificar las falencias que poseen los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda en la asignatura de Lengua y Literatura las cuales se identificaron mediante una evaluación, con la implementación de objetos de aprendizaje se logró motivar y despertar el interés por aprender por parte de los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

7.2. Diseño o tipo de estudio

Dentro de este parámetro se basa en los enfoque, métodos y tipos de investigación en donde se emplean dentro del campo de estudio y la modalidad de la Unidad Integración Curricular. Por diseño de un estudio se entienden procedimientos, métodos y técnicas mediante los cuales el investigador selecciona a los sujetos de estudio, recoge una información, la analiza e interpreta los resultados (Corona, 2016).

Mediante la formulación del problema ¿Cómo influye el uso de objetos aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del cantón Guaranda, provincia Bolívar, durante el año 2022? el cual consintió en hacer un análisis que permitió identificar las necesidades y problemáticas que presentan los estudiantes de la institución.

7.2.1. Investigación Bibliográfica

La investigación bibliográfica permitió constituir a través de varias etapas esenciales el desarrollo de este trabajo científico y académico. Implicando consultar distintas fuentes de información catálogos, bases de datos, buscadores, repositorios, etc. Es así que se empleó la elaboración de teoría científica, legal y referencial debido a que se recopiló información con base fundamental y legal para ello se tuvo que tener en cuenta las diferentes revistas, artículos científicos y repositorios digitales que permitió recopilar toda la información de la investigación y esta sea justificada. (Martín & Lafuente, 2017).

7.2.2. Investigación de campo

La investigación de campo permitió la recopilación de datos nuevos en fuentes primarias y secundarias con un propósito específico. Es así que este método de permitió obtener datos cualitativos encaminado a comprender, observar e interactuar con las personas en su entorno natural. Es así que la investigación de campo nos ayudó recopilar directamente de las fuentes

originales, lo cual nos proporcionó un control más alto sobre la cantidad de datos recopilados, (Haza & Guerra, 2020).

7.2.3. Investigación Exploratoria

Dentro de la investigación exploratoria se realizó un análisis del problema para la elaboración del presente trabajo investigativo en el cual se aplicó este punto para comprender el tema y objeto de estudio dentro de la Unidad Educativa Guaranda son muy poco reconocidos los objetos de aprendizaje. La creación de Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa Guaranda creando actividades interactivas para los estudiantes y mejorar su nivel de aprendizaje.

7.2.4. Investigación Descriptiva

La investigación descriptiva se utilizó de diferentes maneras múltiples y por ende se realizó diferentes razonamientos. Sin embargo, esta nos permitió obtener información mediante la encuesta, definir sus objetivos y diseño es muy importante. Durante el proceso de investigación se procedió a explicar los pasos a seguir dentro de la investigación y ver el estado de la unidad educativa para continuar con su proceso académico en la asignatura de lengua y literatura.

Con este parámetro de investigación se procedió a examinar el nivel institucional los materiales empleados por los docentes y en cuanto a los problemas en los estudiantes la finalidad de esta investigación es darle solución a la problemática planteada mediante la creación de objeto de aprendizaje que beneficiara al docente y al estudiante.

7.3 Métodos

Para la realización del proyecto de investigación se procedió a utilizar los siguientes métodos el deductivo e inductivo para la recolección de información en la cual es identificar cada una de las características dificultades, elementos de los problemas del presente proyecto de investigación.

7.3.1. Método deductivo

El método deductivo nos permitió utilizar diferentes estrategias que permitieron realizar un razonamiento y emplearlas con el fin de deducir conclusiones lógicas a partir de una serie de premisas y principios. En este sentido, es un proceso de pensamiento que va de lo general leyes o principios a lo particular fenómenos o hechos concretos que se considera con una conclusión se halla implícita dentro las premisas. Por lo cual las conclusiones que se obtienen como consecuencia serán necesarias e imprescindibles en cuanto a las premisas que resultarán verdaderas o falsas. (Zamora, Machado, & Armendariz, 2018).

7.3.2. Método inductivo

El método inductivo consistió en realizar un procedimiento de investigación que puso en práctica el pensamiento o razonamiento inductivo. Se caracteriza por ser ampliativo, o sea, generalizador, ya que parte de premisas cuya verdad apoya la conclusión, pero no la garantiza. El método inductivo se relaciona con el razonamiento inductivo que consiste, en una forma de hipótesis que, a partir de una evidencia singular, sugiere la posibilidad de una conclusión universal. Esto se suele expresar en términos de probabilidades, tendencias o posibilidades, ya que no es posible afirmar nada de manera rotunda, ya que existe más información vital que la contenida en las premisas (Barroso, 2016).

7.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Dentro de las técnicas e instrumentos que se utilizó dentro de esta investigación es importante utilizar diferentes indicadores que sean apropiados de esta manera se procedió a elegir varias opciones para la recolección de información y datos en cuanto al análisis interpretación de resultados.

7.4.1. Técnica: En esta técnica para la obtención de información y de datos para la presente investigación se realizó encuesta para los estudiantes. Esta encuesta se las realizó de forma en línea, en la plataforma Google Formulario.

7.4.2. Entrevista: La entrevista es una de las técnicas que está focalizado dentro de la investigación cualitativa como proceso en la cual se comprendió al sujeto que está relacionado a un dialogo entre dos personas para llegar a la obtención de lo solicitado.

7.4.3. Encuesta: Esta es una herramienta que permite obtener datos numéricos que está compuesta por una serie de pregunta para llegar a un análisis y darle solución a lo planteado.

7.4.4. Instrumento: se utilizó como instrumento esencial:

- Procesador de Word
- Cuestionario
- Excel
- Google forms

7.4.5. Cuestionario: Un cuestionario son preguntas y otras indicaciones con el propósito de obtener información de lo encuestado.

7.4.6. Entrevista virtual: Se realizó la entrevista a la docente de la Unidad Educativa Guaranda la licenciada Norma Yánez donde se obtuvo una entrevista con respuestas favorables.

7.4.7. Excel: Es un programa que permite la obtención de los datos coherentes y específicos obtenidos de las diferentes pruebas en la cual se realizara el respectivo análisis e interpretación de resultados.

7.4.8. Google forms: Es una herramienta que permite al usuario crear encuestas, evaluaciones, formularios, realizar votaciones y además obtener información por parte de los estudiantes.

7.5 Universo y muestra

Dentro del análisis e interpretación de los resultados es necesario reconocer el universo del objeto de estudio, en la cual se describe a continuación.

7.5.1. Población

Según (OTZEN & MANTEROLA, 2017), la población es la totalidad de un fenómeno de estudio, incluye la totalidad de unidades de análisis que integran dicho fenómeno y que debe cuantificarse para un determinado estudio integrando un conjunto N de entidades que participan de una determinada característica, y se le denomina la población por constituir la totalidad del fenómeno adscrito a una investigación.

Para la realización de proyecto de investigación la población que se tomó en cuenta fue a los estudiantes de octavo año de educación general básica de la unidad educativa Guaranda en el cual se explica en la siguiente tabla.

Tabla 2. Población de octavo año de educación general básica y docente.

Población	Cantidad
Octavo EGB "A"	27
Octavo EGB "B"	26
Octavo EGB "C"	27
Octavo EGB "D"	27
Octavo EGB "E"	27
Una docente de la Unidad Educativa Guaranda	1
TOTAL	135

Fuente: Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

7.5.2. Muestra

(López, 2004), menciona que la muestra es un subconjunto en la cual se llevara a cabo la investigación, es una parte representativa de la población para poder ejecutar el análisis del estudio. Debido a que la población de estudio fue pequeña no se requirió la obtención de una muestra, por lo tanto, se aplicó a los 134 estudiantes de octavo año de General Básica, y a la docente pertenecientes a la Unidad Educativa Guaranda del cantón Guaranda, Provincia Bolívar.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Los datos de recolección de información fueron obtenidos de acuerdo a una encuesta realizada a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda, a continuación, se procedió a realizar un análisis descriptivamente de cada una de las preguntas de la encuesta.

Pregunta 1: ¿Conoce que es un Objeto de Aprendizaje?

Tabla 3. Tabulación de datos objetos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	5	3,7%
	No	129	96,3%
	Total	134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Gráfico 1. Datos estadísticos del conocimiento de un objeto de aprendizaje

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

Como se puede observar en el gráfico 1, la mayoría de los estudiantes encuestados mencionan no tener conocimiento de los objetos de aprendizaje, mientras un grupo pequeño manifiestan tener conocimiento acerca de los objetos de aprendizaje. Por lo cual los docentes deben dar a conocer en qué consisten los objetos de aprendizaje para ayudar a fortalecer al estudiante su proceso enseñanza-aprendizaje.

Pregunta 2: ¿Sabe cómo se utiliza un objeto de Objeto de Aprendizaje?

Tabla 4. Tabulación de datos uso de objetos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	2	1,5%
	No	132	98,5%
	Total	134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Gráfico 2. Datos estadísticos uso de objetos de aprendizaje

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuetados la mayoría mencionan no tener conocimiento de cómo utilizar los objetos de aprendizaje, y un grupo pequeño manifiestan tener destrezas al momento de utilizar los objetos de aprendizaje. Esto se debe a la falta de implementación de las nuevas tecnologías y de los objetos de aprendizaje por parte del docente.

Pregunta 3: ¿El docente hace uso de objetos de aprendizaje en la hora clase?

Tabla 5. Tabulación de datos utilización de objetos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	0	0,0%
	No	134	100,0%
Total		134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Gráfico 3. Datos estadísticos utilización de objetos de aprendizaje

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

Como se puede observar en el gráfico 3, todos los estudiantes encuestados mencionan que el docente no hace uso de los objetos de aprendizaje al momento de impartir sus clases. El docente debe que hacer el uso de los diferentes objetos de aprendizaje por medio de esto el estudiante desarrolla nuevas habilidades y destrezas y además despierta su interés por aprender más.

Pregunta 4. ¿Le gustaría que se implemente un Objeto de Aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Tabla 6. Tabulación de datos implementación de objetos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	124	92,5%
	No	10	7,5%
	Total	134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Gráfico 4. Datos estadísticos implementación de objetos de aprendizaje

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos se puede establecer que a la mayoría de los estudiantes encuestados si les gustaría que se implementen los objetos de aprendizajes para fortalecer su proceso de enseñanza-aprendizaje. Dentro de la institución la implementación de objetos de aprendizaje ayudará a los alumnos a tener un óptimo desempeño académico.

Pregunta 5. ¿Le gustaría que las clases de lengua y literatura sean mediante un objeto de aprendizaje?

Tabla 7. Tabulación de datos clases de lengua y literatura con objetos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	125	93,3%
	No	9	6,7%
	Total	134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Gráfico 5. Datos estadísticos clases lengua y literatura con objetos de aprendizaje

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

En base al gráfico número 5, se determinó que a los estudiantes les gustaría que el docente al momento de impartir la clase de lengua y literatura sean mediante un objeto de aprendizaje para obtener mejores resultados. Los objetos de aprendizajes deben estar introducidos en las diferentes asignaturas para que los docentes hagan uso al momento de dar su clase al estudiante para que sea una clase interactiva y no una clase monótona.

Pregunta 6. ¿Cree usted que al implementar objetos de aprendizaje su rendimiento académico mejoraría?

Tabla 8. Tabulación de datos objetos de aprendizaje en el rendimiento académico

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	107	79,9%
	No	27	20,1%
	Total	134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

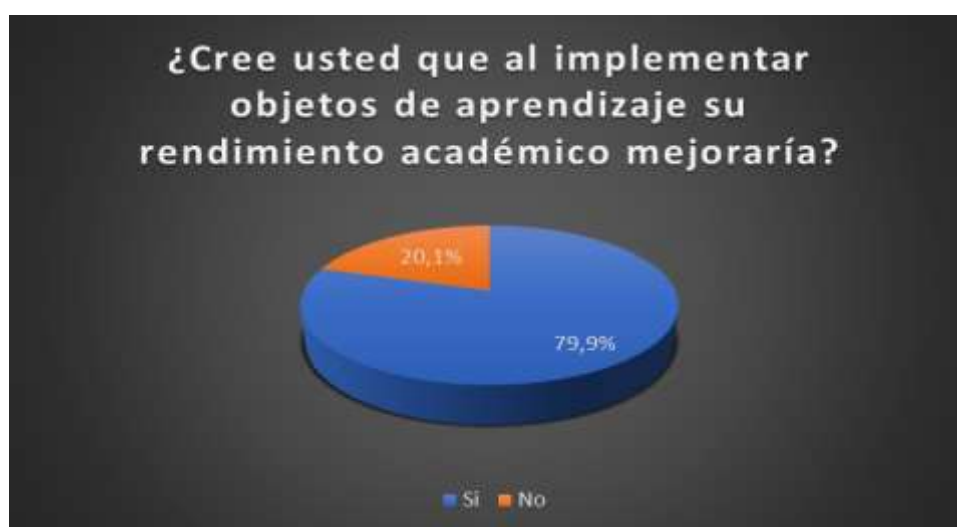


Gráfico 6. Datos estadísticos rendimiento académico

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

De los resultados obtenidos los estudiantes mencionan que al implementar los objetos de aprendizaje su rendimiento académico mejorara, mientras que un pequeño grupo menciona que al implementar los objetos de aprendizaje su rendimiento académico no mejorara. Al implementar los objetos de aprendizaje en las diferentes áreas de la educación se fortalecerá el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes.

Pregunta 7. ¿Utiliza la tecnología para fortalecer los temas tratados en la hora de clase?

Tabla 9. Tabulación de datos uso de tecnología para reforzar el tema de clase

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	30	22,39%
	No	104	77,61%
Total		134	100,00%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Gráfico 7. Datos estadísticos uso de la tecnología

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

Respecto al gráfico número 7, los estudiantes encuestados señalan que, si hacen el uso la tecnología para fortalecer los temas que son tratados durante la hora de clase, y un grupo pequeño mencionan que no hacen el uso de las tecnologías para fortalecer los temas que se tratan en la clase. Hoy en la actualidad la tecnología ha mejorado permitiendo que los estudiantes hagan uso sin ninguna dificultad al momento de realizar cualquier actividad.

Pregunta 8. ¿Usted como estudiante tiene problemas al hacer uso de los objetos de aprendizaje?

Tabla 10. Tabulación de datos problemas en el uso de objetos de aprendizaje

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	134	100,0%
	No	0	0,0%
	Total	134	100,0%

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

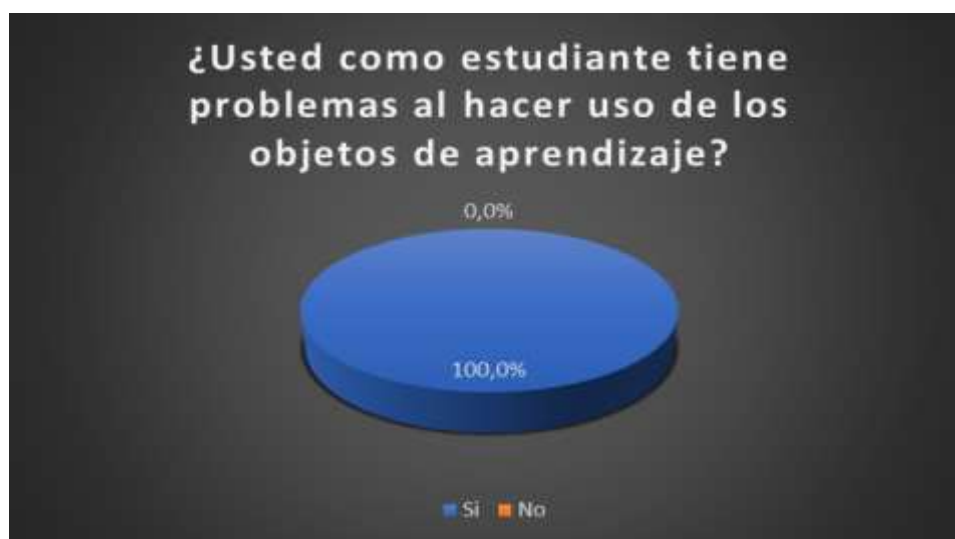


Gráfico 8. Datos estadísticos problemas al usar objetos de aprendizaje

Fuente: Estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación

Con los resultados obtenidos todos los estudiantes encuestados mencionan que presentan diversas problemáticas al utilizar los objetos de aprendizaje. El docente debe buscar la manera de implementar diferentes estrategias para enseñar a sus alumnos la forma correcta de utilizar los objetos de aprendizajes.

Entrevista para la docente de la Unidad Educativa Guaranda

Objetivo: Recolectar información acerca de los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1. ¿Conoce usted que son objetos de aprendizaje?

La entrevistada menciona que los objetos de aprendizaje son elementos de estudio de contenidos por lo que no estaba tan segura de que mismo eran los objetos de aprendizaje, nos sirve para diferentes actividades educativas mediante la tecnología etc. Para impartir el aprendizaje de la manera virtual los materiales didácticos digitales son indispensables dentro de la educación que se da de manera virtual que el docente puede llevar a través del flash e insertar directamente en la computadora y puede acceder a este recurso.

2. ¿Sabe usted como utilizar los objetos de aprendizaje?

De acuerdo a la segunda pregunta nos mencionó que no sabe cómo utilizar el objeto de aprendizaje que posiblemente se relacione algo con la computadora y que a los estudiantes solo les enviaba hacer solo unas consultas nada más. Los Objetos de Aprendizaje (OA) se están constituyendo hoy en día en una poderosa herramienta para apoyar los aprendizajes por lo cual, y teniendo en cuenta la evolución de las Tecnologías que se integran a los procesos de enseñanza y aprendizaje, se hace necesario puntualizar en los conceptos que permiten elaborar y aplicar correctamente los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la educación virtual y en la Educación semipresencial (Blended Learning o B-Learning), y en consecuencia mejorar su eficiencia.

3. ¿Ha utilizado objetos de aprendizaje en la materia de lengua y literatura?

Si ha realizado una pequeña práctica con sus estudiantes cuando ha recibido una capacitación, pero dentro del aula no ha hecho uso de un objeto de aprendizaje por la falta de los equipos tecnológicos, si la institución no posee con lo necesario de los equipos tecnológicos para los

estudiantes recibir una clase de formar tradicional se les hace muy aburridas las clases por ende no tienen un buen proceso de enseñanza aprendizaje.

4. ¿Considera que hacer uso de objetos de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de octavo año facilita un aprendizaje significativo?

Con la repuesta de la docente al hacer uso de los objetos de aprendizaje en el área de lengua y literatura si facilita un aprendizaje significativo porque los estudiantes cada día van desarrollando sus destrezas y habilidades entonces eso es muy exitoso

5. ¿Cree que al implementar objetos de aprendizaje focalizados en el área de lengua y literatura se fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje?

Si es necesario implementar un objeto de aprendizaje porque el estudiante a través de este recurso ellos prestan atención es algo novedoso para el entonces se interesa en aprender dichos contenidos de la lengua y literatura y por ende si mejora su proceso de enseñanza aprendizaje.

6. ¿Cómo aplicaría usted objetos de aprendizaje en sus estudiantes?

Lo haría uso del laboratorio informático, pero primero capacitándose en cómo hacer uso de los objetos de aprendizaje.

7. ¿Considera que un objeto de aprendizaje es un buen complemento a las clases presenciales?

Si es un buen complemento ya que para el estudiante es algo novedoso ya que solo ha recibido las clases tradicionales por ende ellos están aburridos, pero con el complemento de este recurso podrán aprenden mejor los contenidos ya que les permite interactuar.

8. ¿En la institución donde dicta sus clases poseen objetos de aprendizaje?

La institución no posee con los objetos de aprendizaje porque no cuentan con los recursos necesarios ya que carecen de internet no tienen equipos tecnológicos

9. ¿Qué tipo de problemas académicos usted como docente ha encontrado en los estudiantes de octavo año?

Lo que se encuentran las falencias en los estudiantes de octavo año muchos de los estudiantes durante su primaria no han tenido un aprendizaje significativo porque no saben leer bien no pueden interpretar ni una frase porque ellos no comprenden por ende no dan un análisis crítico, también tienen falencias al momento de realizar un dictado poseen muchas faltas ortográficas,

10. ¿Considera usted que un objeto de aprendizaje se pueda utilizar para aprender lengua y literatura?

Si sería bueno utilizar el objeto de aprendizaje. porque con la utilización de este objeto aprendizaje los estudiantes fortalecerán su proceso de enseñanza-aprendizaje, además desarrollarán sus habilidades y destrezas al momento de realizar las actividades interactivas implementadas en la clase con el objeto de aprendizaje.

9.CONCLUSIONES

El objeto de aprendizaje es un tipo de material educativo digital, el cual hizo posible acceder a contenidos educativos, con el fin de abordar en la asignatura de lengua y literatura, por lo cual a través de las actividades interactivas permitió al alumno que su aprendizaje sea más dinámico e interactivo, además el objeto de aprendizaje consiste en la presentación de contenidos de una manera más agradable para el escolar.

Las aplicaciones educativas en el desarrollo del objeto de aprendizaje son necesarias e imprescindibles para el proceso de enseñanza-aprendizaje en el área de lengua y literatura, de este modo los estudiantes de octavo año de Educación General Básica van a poder ir creando su propio conocimiento además fortalecerán sus habilidades y destrezas y obtendrán un aprendizaje significativo.

La propuesta tecnológica fue ejecutada en la Unidad Educativa Guaranda aplicados en los estudiantes de octavo año de Educación General Básica, permitió fortalecer su proceso de enseñan-aprendizaje dentro de la asignatura de lengua y literatura a través de las actividades generadas en el objeto de aprendizaje. Además, con el uso de un objeto de aprendizaje a los docentes les permitirá que sus cursos presenciales provoquen en los estudiantes el sentido de búsqueda del conocimiento y en el caso de los estudiantes, se ve favorecido el pensamiento a través de los procesos de cognición y los aprendizajes cooperativos, ya que los educandos tenían problemas en la comprensión lectora.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

Título

OBJETOS DE APRENDIZAJE MEDIANTE ARDORA 9 EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022.

Introducción

Esta propuesta tecnológica se basó en el diseño de un objeto de aprendizaje creado en ardora 9 el proyecto fue predestinado para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda.

El objeto de aprendizaje fue elaborado con recursos dinámicos tales como multimedia además de presentar una interfaz muy fácil y sencilla de usar se pudo usar actividades tales como sopas de letras, completar, unir con líneas, entre otras. Se analizó los contenidos más relevantes de la asignatura de lengua y literatura en el instante de ser insertados al objeto de aprendizaje.

El objeto de aprendizaje se lo diseño con la intención de que sea utilizado como un recurso educativo al momento de impartir las clases en la asignatura de lengua y literatura para así ir mejorando y promoviendo un aprendizaje significativo con su debida retroalimentación de lo que se aprende en las horas de clases por parte del docente, para lograr obtener buenos resultados fue necesario el correcto uso del objeto de aprendizaje.

En esta propuesta tecnológica se utilizó el modelo Addie en el cual se usó las diferentes fases; análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Posteriormente se procederá a detallar en que consiste el modelo Addie en cual se implementó en la propuesta tecnológica.

Ardora 9

Es una aplicación informática para los docentes, que les permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.

Características de ardora 9

Mientras que sus características, funcionalidades y alcances son expresadas de la siguiente forma:

Con Ardora se pueden crear más de 35 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías, esquemas, etc. Más de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o mp4, etc., páginas para servidor, anotaciones y álbum colectivo, líneas de tiempo, póster, chat, poster, sistema de comentarios y gestor de archivos, pensadas fundamentalmente para el trabajo colaborativo entre el alumnado, así como las utilidades que permiten presentar conjuntamente varios contenidos como los paquetes de actividades, espacios web o los escritorios virtuales (desktop).

Objetivos

Objetivo general

Aplicar un objeto de aprendizaje mediante ardora 9 en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

Objetivos específicos

- Analizar los contenidos más importantes de la asignatura de lengua y literatura para el diseño del objeto de aprendizaje mediante ardora 9.
- Desarrollar el objeto de aprendizaje mediante ardora 9 para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura.
- Desarrollar un manual de usuario para el correcto uso del objeto de aprendizaje mediante ardora 9 en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de lengua y literatura de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda del Cantón Guaranda, Provincia Bolívar, durante el año 2022.

Desarrollo

Modelo Addie

El modelo Addie se basa en una fase complementaria de un modelo a seguir diferentes instrucciones para realizar un diseño que permite mejorar el nivel y estrategias de conocimiento en cada uno de los estudiantes, este modelo es utilizado para diversos diseños en páginas creación de objetos de aprendizaje que se lleva a cabo en diferentes programas digitales o herramientas con el objetivo de evaluar.

Según los autores (Castellanos & Trejo, 2020), el modelo ADDIE está conformado por cinco fases que permitirá desarrollarlo de una manera adecuada:

- Análisis
- Diseño
- Desarrollo
- Implementación
- Evaluación

Dentro de la fase del análisis se trata de ir identificando las variables de acuerdo al tema planteado aprendizaje, enseñanza esta se describe de acuerdo a los perfiles de cada estudiante y dentro de la fase del diseño es donde el docente hace participe estableciendo sus principales objetivos de los temas a plantearse y cumple un rol importante ya que crea y de acuerdo a lo explicado el mismo se encargará de evaluar el conocimiento que ha obtenido cada estudiante.

Dentro del desarrollo hace referencia a la creación del objeto de aprendizaje a través de un modelo y una estructura en la cual se va a implementar mediante un estudio. Cabe recalcar que dentro de la fase de implementación es para dar a conocer la manipulación de toda la creación del objeto de aprendizaje final para que puedan ver cuáles son los pasos a utilizar durante su manipulación y por último tenemos la fase de la evaluación que es aquel punto

como revisión del análisis, diseño y desarrollo del objeto de aprendizaje incluyendo las actividades y el prototipo como los materiales utilizados durante la creación.

Modelo Addie utilizado en la creación de objeto de aprendizaje

Fase Análisis

En esta fase de análisis es importante realizar un estudio a los estudiantes buscando identificar las falencias que presentan en la asignatura de lengua y literatura buscar el problema a raíz porque a través de esos se cumplen los objetivos generales y específicos. Cabe mencionar que los conocimientos de cada uno de los estudiantes de octavo año no fue tan regular es por ello que nace la idea de crear objetos de aprendizajes para enseñarles y que cada uno de ellos puedan obtener buenas calificaciones como investigadores para cumplir con todo lo propuesto se pretende aplicar las 4 fases del modelo ADDIE durante la creación de los objetos de aprendizaje tomando en cuenta las variables dependiente e independiente siguiendo un modelo a seguir durante todo el proceso a realizarse y después poder aplicar en las siguientes etapas.

Diagnostica las fases que se puedan encontrar a trabajar:

- Los estudiantes con quien se trabajó.
- Detectar los problemas que presentan en la asignatura de lengua y literatura.
- Identificar los materiales y contenidos adecuados para el diseño.
- Analizar la estructura del diseño.
- Destinar el tiempo adecuado para la ejecución de la propuesta tecnológica.

Materiales utilizados

Los materiales son indispensables dentro de la fase de análisis que permite que los encargados les ayudara de gran utilidad como:

- Creador del objeto de aprendizaje.

- Estudiantes con quien se va a trabajar.
- Docente de la Unidad Educativa.
- Rector de la Institución.

Dispositivos utilizados

Los dispositivos utilizados durante la ejecución del objeto de aprendizaje dentro de esta fase son los siguiente:

Laptop hp i7

Laptop hp i3

Fase de Diseño

Dentro de esta fase se procedió a realizar las actividades de acuerdo al problema que presentaban los estudiantes de octavo año de Educación General Básica en la asignatura de lengua y literatura haciendo énfasis en los objetivos que se llegó a cumplir. las actividades a desarrollarse fueron organizadas de una manera coherente con forme a los objetivos planteado y el lugar donde se van a desarrollar.

Los objetos de aprendizaje fueron desarrollados a través del programa ardora9 una aplicación muy dinámica e intuitiva en la cual consistió en diseñar la interfaz implementar contenidos actividades que se puedan ejecutar sin ningún inconveniente de acuerdo a los problemas y objetivos planteados e identificado fueron desarrolladas las actividades para los estudiantes de octavo año en la asignatura de lengua y literatura.

Las actividades a desarrollarse dentro del objeto de aprendizaje son las siguientes:

- 4 videos uno por cada unidad

- Unir con línea según corresponda la novela, entrevista, estructura de la novela acontecimiento inicial.
- Lea y complete en concepto del narrador.
- Complete el siguiente texto del relato policial.
- Encuentre las siguientes palabras crónica, deportiva, histórica, social, local, informativa, adverbios, oración, invariable valorativa.
- Evaluaciones de las 4 unidades y una de todas las actividades ejecutadas

Bloque 1

- Dentro de este bloque se encuentra la introducción 4 videos uno por cada unidad Unir con línea según corresponda la novela, entrevista, estructura de la novela acontecimiento inicial, lea y complete en concepto del narrador, complete el siguiente texto del relato policial, encuentre las siguientes palabras evaluaciones de las 4 unidades y una de todas las actividades ejecutadas.

Actividad 1: ¿Que una novela, entrevista, estructura de la novela acontecimiento inicial??

La novela es aquella obra literaria que cuenta una historia y un desenlace a medida que pase una grabación y el desenlace. La entrevista es una estrategia para obtener una información que consiste en una conversación de 2 personas en donde una de ella formula la pregunta con el objetivo de que el entrevistado revelen o respondan los aspectos más importantes acerca del tema entrevistado. La estructura de la novela tiene una introducción o un planteamiento donde se describe el escenario, el tema, los personajes y se expone en una situación final.

Actividad 2: ¿Qué es un narrador y párrafo descriptivos?

Un narrador es un género narrativo la intención del autor es contar lo que le sucede a uno de los personajes, la narración se concreta por medio del narrador mediante su voz narrativa tanto que el narrador es y autor no son lo mismo. Un párrafo descriptivo es donde se utiliza una buena estructura para llevar a cabo un reportaje utilizando párrafos cortos.

Actividad 3: ¿Que es un relato policial y conectores casuales?

Un relato policial es aquel género literario que su relato puede ser corto o largo dentro de una novela su desenlace produce un suspenso al momento de ser presentada, la esencia de un relato policial consiste en plantear un misterio que usualmente es un crimen donde participan diferentes personajes para encontrar pistas. Los conectores casuales son aquellos conjuntos de palabras que une partes del texto y establecen una relación lógica entre ellas.

Actividad 4: ¿Qué son las palabras crónicas, deportiva, histórica, social, local, informativa, adverbios, oración, invariable valorativa?

La crónica es una esencia de una información interpretativa y valorativa de los hechos reales, adverbios son una parte de la oración que corresponde a modificar el significado de un verbo, un adjetivo u otros adverbios. Los adverbios sirven para modificar al verbo dan a conocer las circunstancias en que sucede la acción.

Para una mejor explicación se presenta el mapa de navegación:

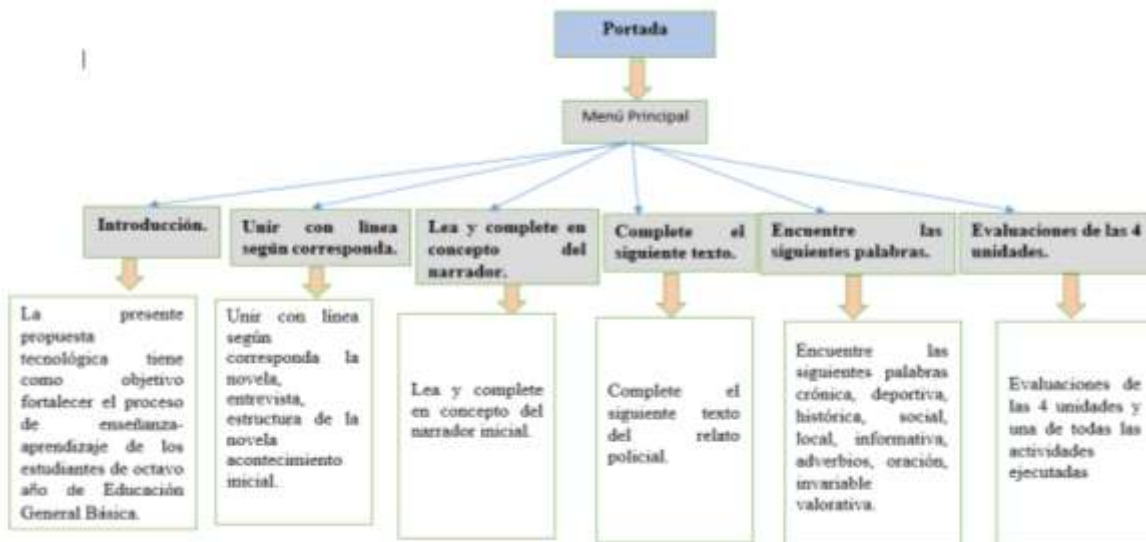


Figura 1: Mapa de navegación del objeto de aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Diseño de la interfaz de contenido

Para presentar la interfaz acorde a los problemas que presenta son de suma importancia ya que a través de eso se busca la solución y se llega a cumplir con los objetivos propuesto, de la mejor manera organizada para que cada contenido llame la atención del estudiante, explicando de una manera organizada para que los estudiantes puedan acceder sin ninguna dificultad al momento de realizar las actividades.

- Distribución de los contenidos.
- Diseño del mapa navegacional.
- Evaluación de las actividades realizadas.

Como se observa en la imagen el diseño de la interfaz de la creación de objeto de aprendizaje para los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda.

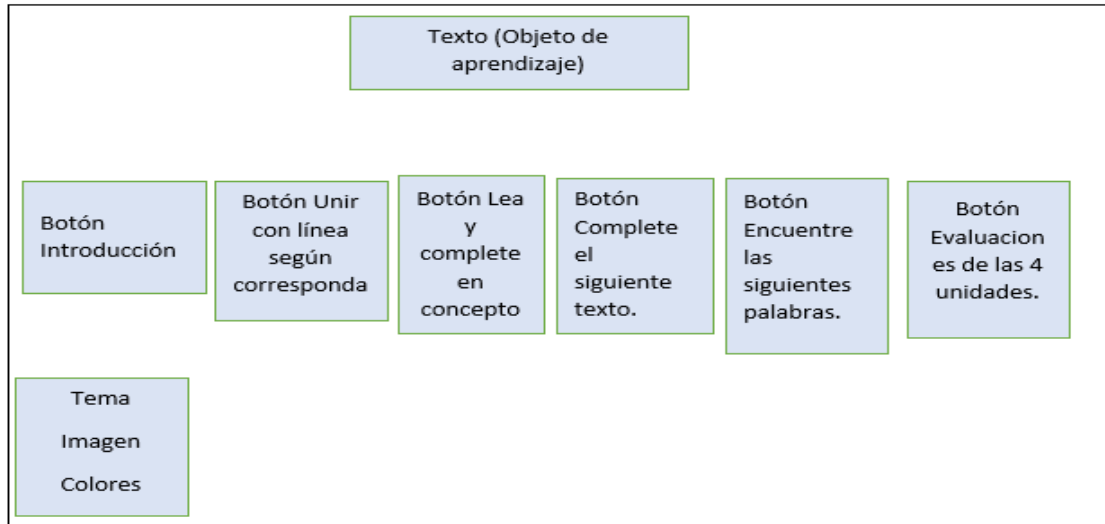


Figura 2: Boceto del diseño de interfaz del objeto de aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Esfoso del diseño de contenidos de los botones del menú ejecutable del contenido

Como se puede observar en la figura 3 en el menú ejecutable de la figura 2 se muestra en el boceto como se ingresa a los videos propuestos en el objeto de aprendizaje.

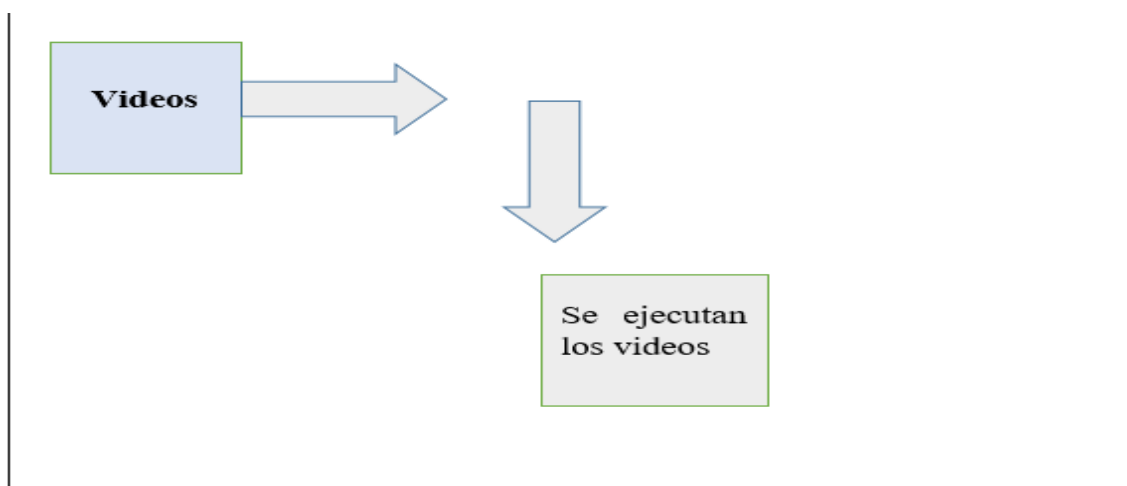


Figura 3: Boceto de interfaz de videos.

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Dentro de la figura 4 se observa el bosquejo del diseño de la actividad de unir con línea según corresponda la novela, entrevista, estructura de la novela acontecimiento inicial.

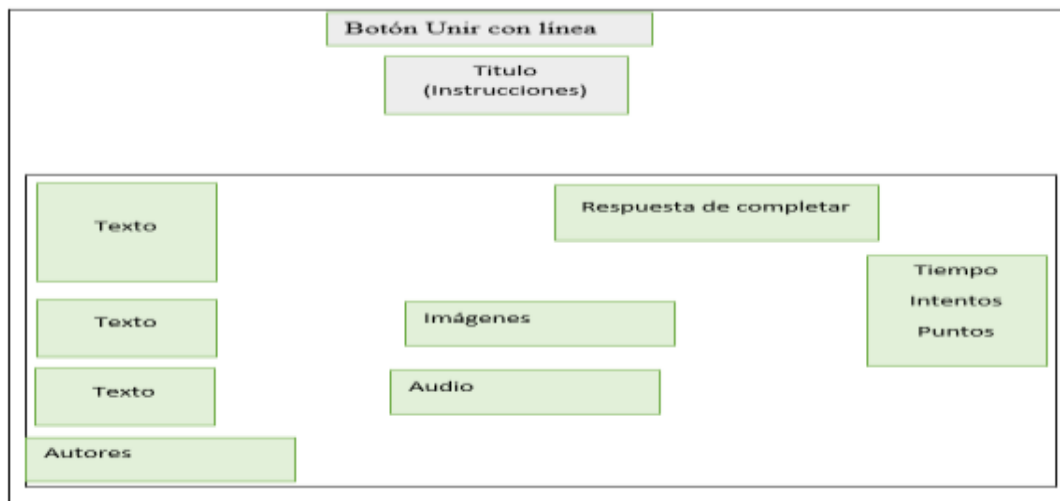


Figura 4: Boceto de interfaz de la actividad unir con línea

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Bosquejo de diseño de la segunda actividad

Como se observa en la figura, se encuentra el diseño del boceto de la actividad, lea y complete en concepto del narrador donde los estudiantes podrán leer detenidamente para seleccionar y despertar la curiosidad de cada estudiante.

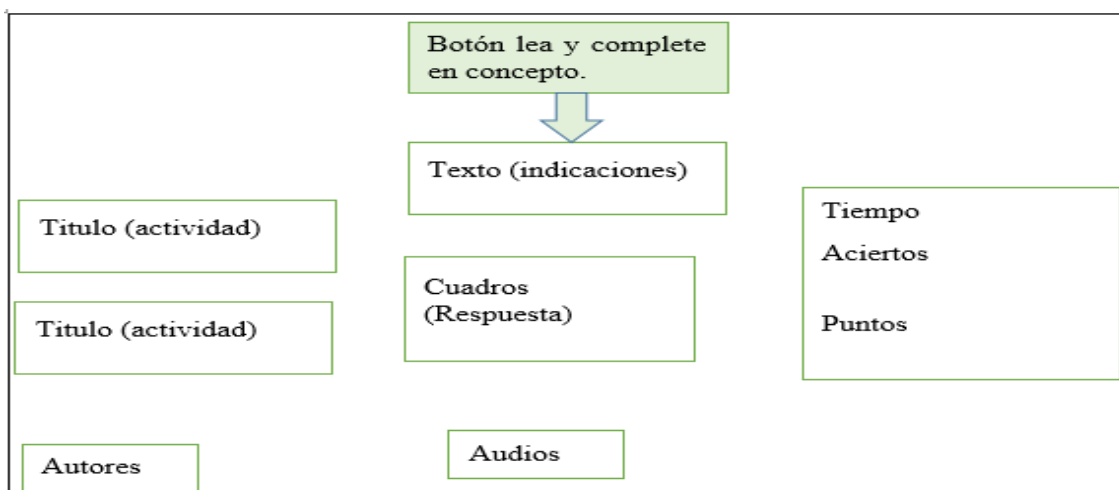


Figura 5: Boceto de diseño de la actividad lea y complete en concepto

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Complete el siguiente texto del relato policial.

Como se observa en la figura 6, se muestra el diseño del boceto de la interfaz de la actividad de complete el siguiente texto del relato policial.



Figura 6: Interfaz del boceto de la actividad complete el siguiente texto

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Interfaz de la evaluación de la primera Unidad

Como se observa en la siguiente figura se encuentra el diseño del boceto de la evaluación de la unidad 1.

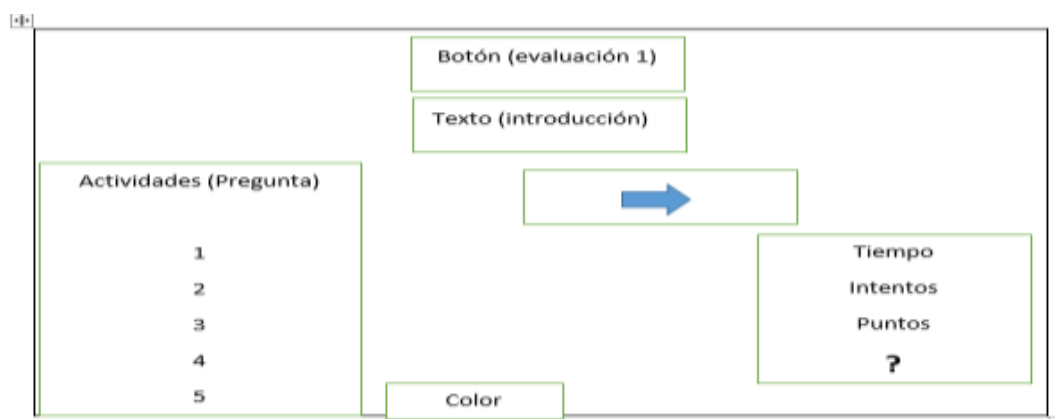


Figura 7: Diseño del boceto de la evaluación de la primera unidad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 8, se realizó el diseño del boceto de la actividad correspondiente a la evaluación de la unidad uno.

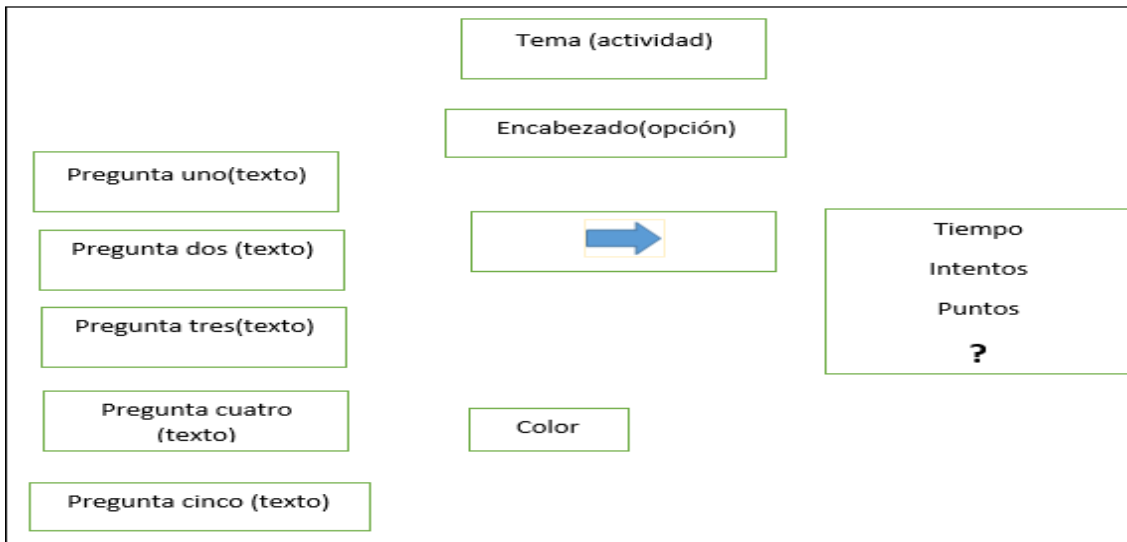


Figura 8: Diseño del boceto de actividades dentro de la evaluación de la unidad 1

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 9, se realizó el diseño del boceto de la evaluación de la unidad dos.

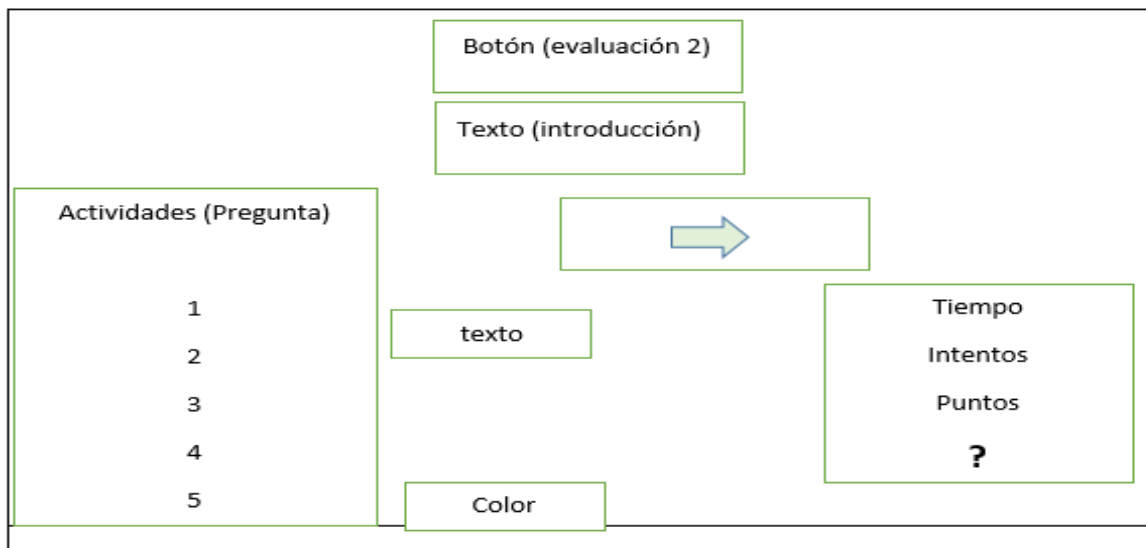


Figura 9: Boceto del diseño de la evaluación de la unidad dos

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 10, se muestra el diseño del boceto de la actividad que se encuentran dentro de la evaluación de la unidad dos.



Figura 10: Diseño del boceto de la actividad de la *evaluación* dos

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 11, se realizó el diseño del boceto de la evaluación de la tercera unidad.

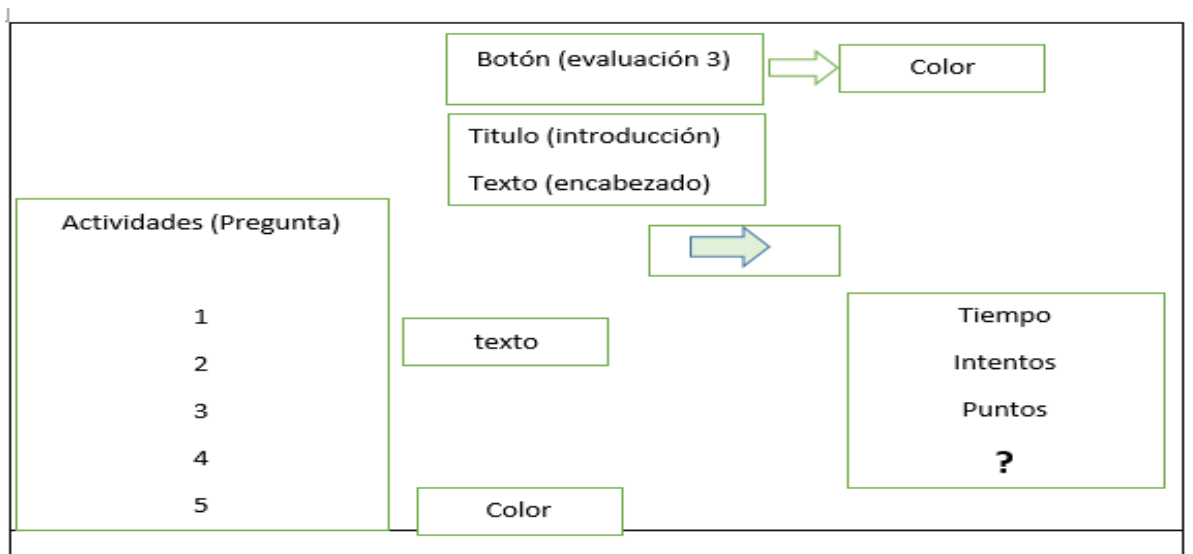


Figura 11: Diseño del boceto de la *evaluación* de la tercera unidad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 12, se encuentra el diseño del boceto de la actividad que pertenecen a la evaluación de la unidad tres.



Figura 12: Diseño del boceto de la segunda evaluación

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 13, se muestra el diseño del boceto de la evaluación de la unidad cuatro.

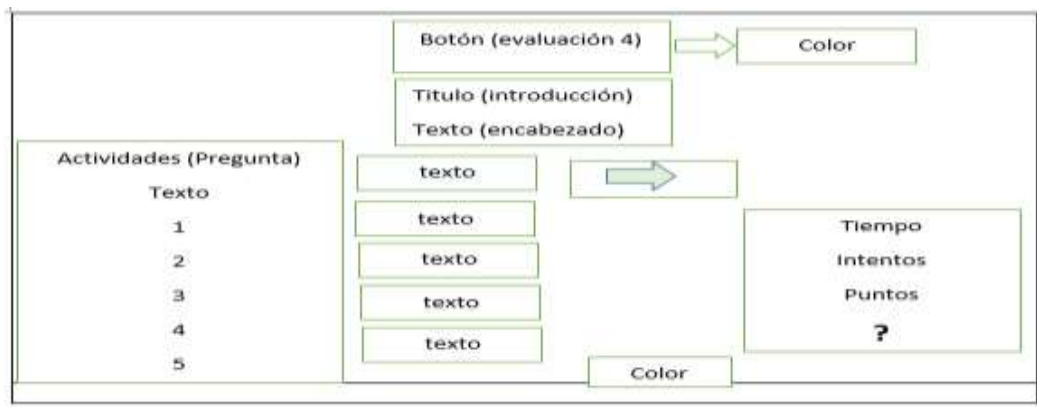


Figura 13: Diseño del boceto de la evaluación de la unidad cuatro

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 14, se realizó el diseño del boceto de la actividad que corresponde a la evaluación de la unidad.

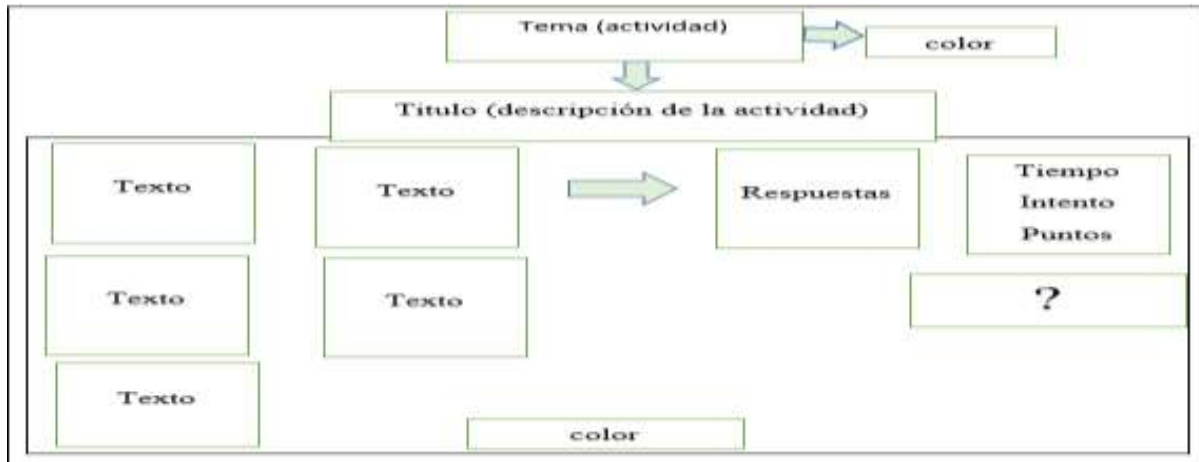


Figura 14: Diseño del boceto de la evaluación cuatro

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 15, se realizó el diseño del boceto de la evaluación final.

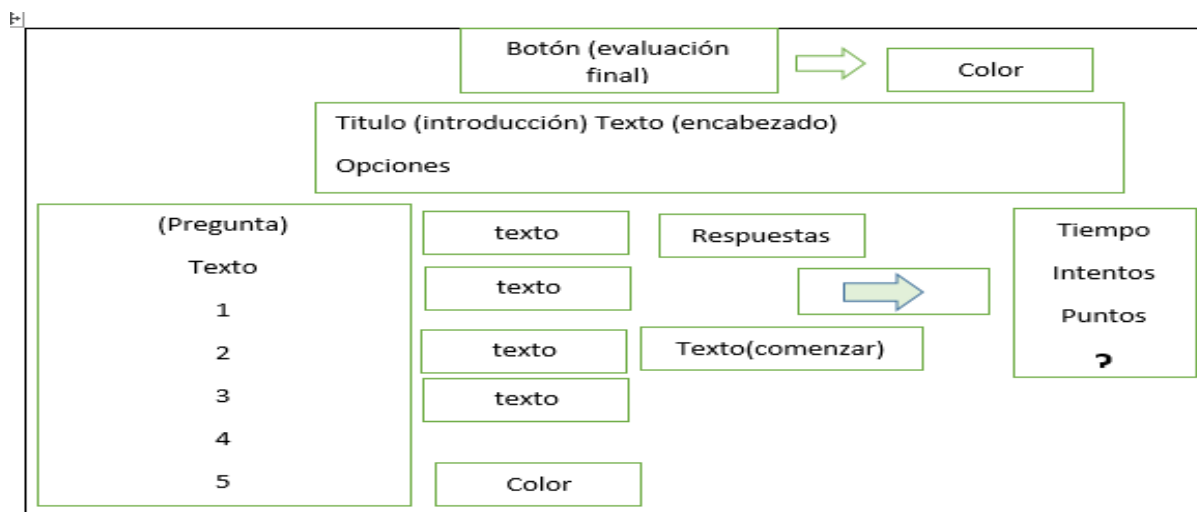


Figura 15: Diseño del boceto de la evaluación final

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 16, se realizó el diseño del boceto de actividad correspondiente a la evaluación final.

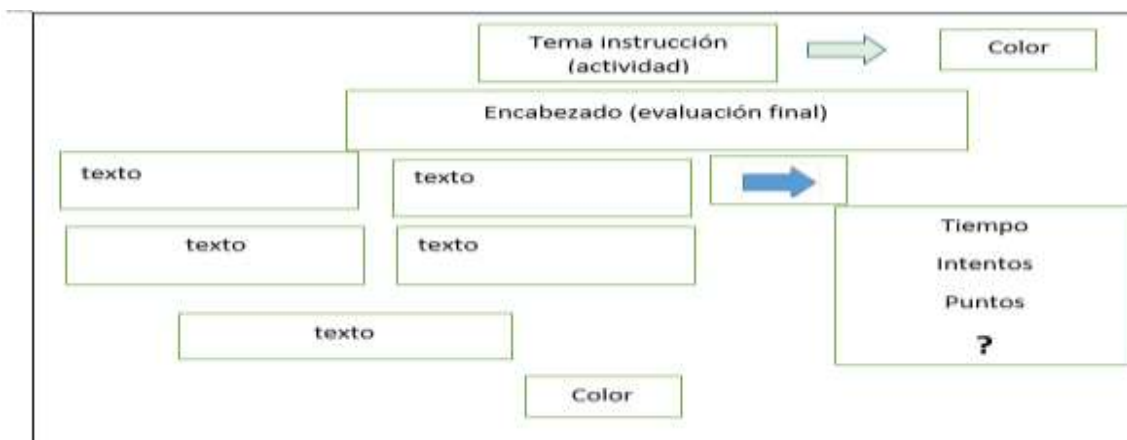


Figura 16: Diseño del boceto de la evaluación final

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

La forma de cómo se imparte las actividades a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda debe ser presentada con una estructura clara entendible para que los alumnos realicen de una manera dinámica es por ello que en la figura 17, se observa toda la estructura.



Figura 17: Interfaz del objeto de Aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Desarrollo del modelo Addei

Dentro de la fase del desarrollo se desarrolla el objeto de aprendizaje a través de multimedia como: texto imagen, audios, videos referentes a los contenidos planteados. Cada uno de los contenidos fueron diseñado a través de los bocetos elaborados en la parte de la fase del diseño para luego diseñarlo en el programa ardora9 en donde se utilizó bloques para poder explicar cada una de las actividades y no presente ningún problema al momento de ejecutar y poder resolver cualquier inquietud antes de ser presentado ante los estudiantes dentro de la siguiente tabla se explica el software empleado:

Programas utilizados para la creación del objeto de aprendizaje

Tabla 11. Programa utilizado en el Objeto de Aprendizaje

Elementos que se manejan	Programas a utilizar	Extensión de archivo
Plataforma para la creación del objeto de aprendizaje	Ardora9	Htm

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 18, se mencionan los contenidos para la creación del objeto de aprendizaje, posteriormente se ingresa a la web para realizar la descarga del programa ardora 9, un programa totalmente gratuito.



Figura 18: Descarga de Ardora 9
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 19, se accedió a cualquier sitio web para la respectiva descarga de las imágenes utilizadas en la creación del objeto de aprendizaje PNG.

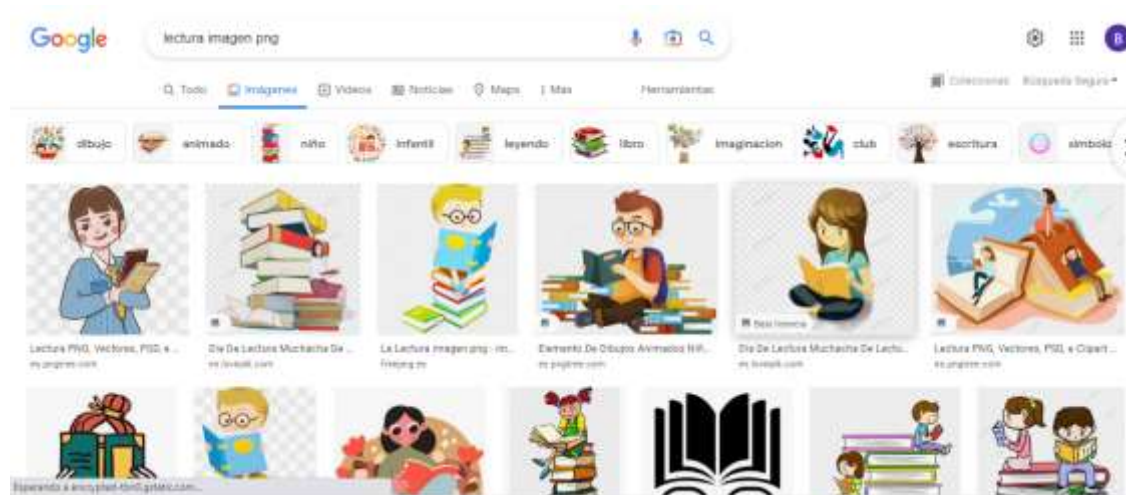


Figura 19: Imágenes png
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura se procedió a la selección de la opción de utilidades para el respectivo ingreso de contenidos y creación de portada.



Figura 20: Creación de contenidos y portada

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 21, se procede al ingreso de contenido imágenes para que la portada se vea más dinámica.

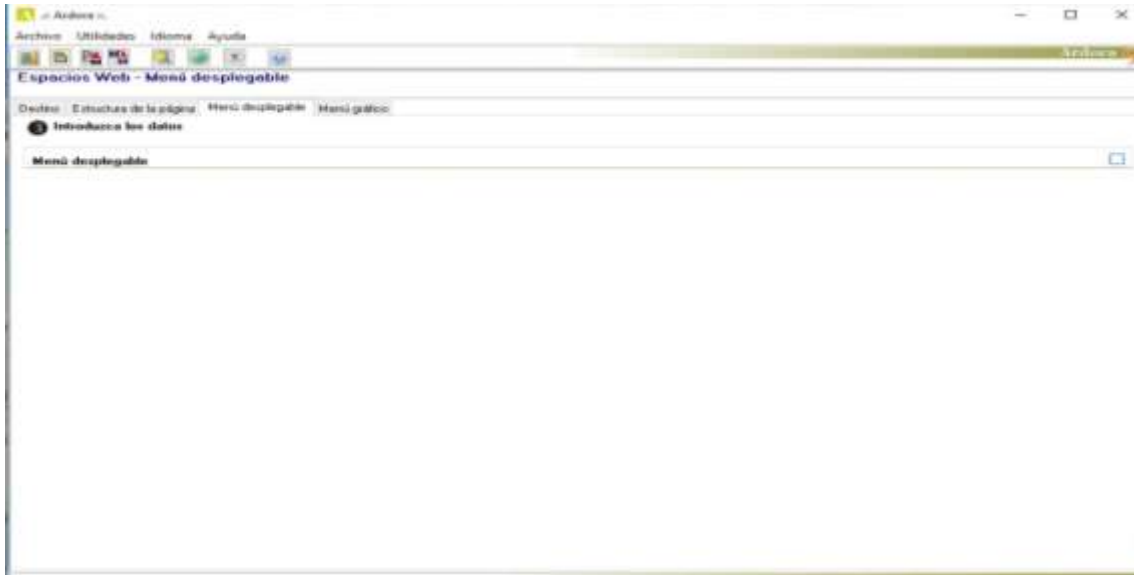


Figura 21: Opción para la creación de contenidos

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se puede observar en la figura 22, se realizó el ingreso de todos los contenidos al menú desplegable.

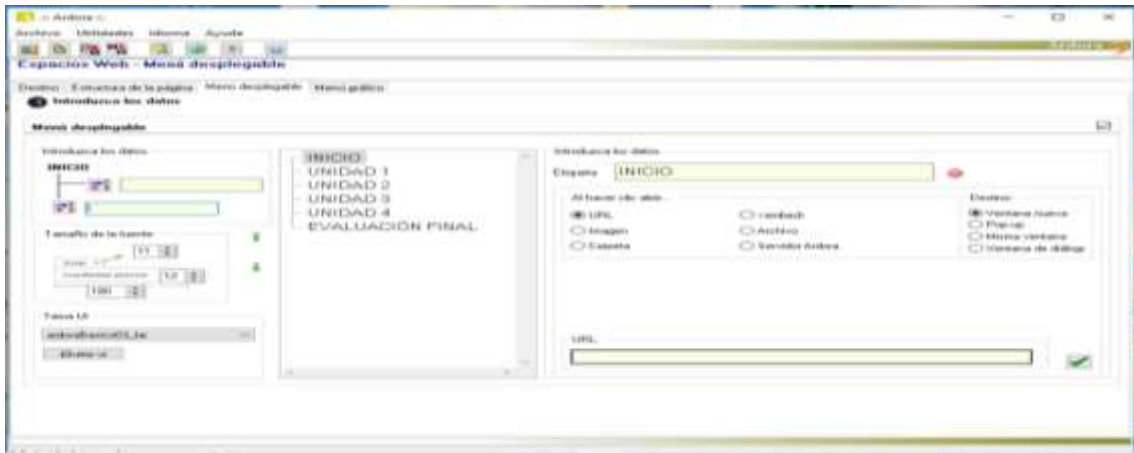


Figura 22: Menú desplegable

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 23, se procede al ingreso de información de la caratula para la portada en la opción carpeta.

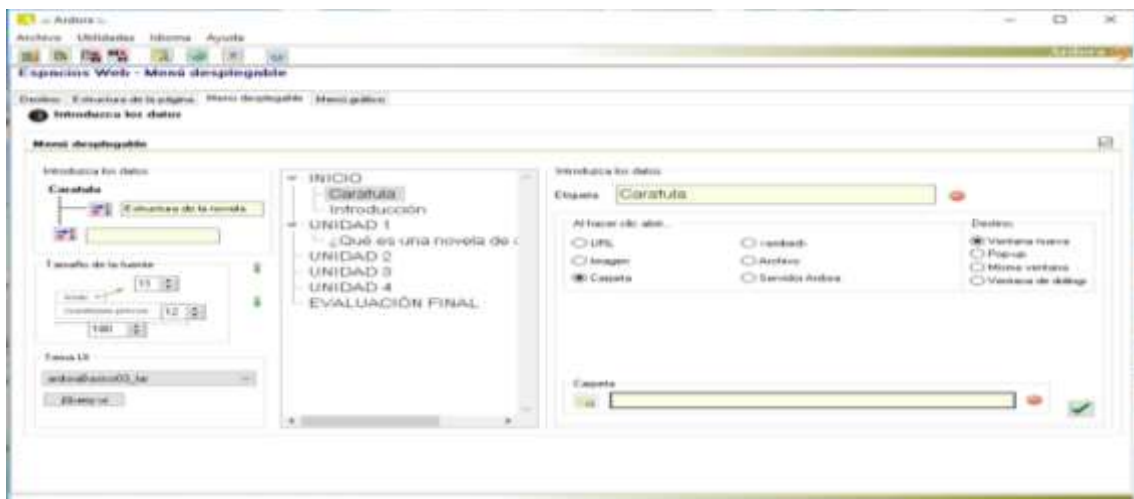


Figura 23: Carátula

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 24, se escoge la opción de introducción para su respectivo ingreso de información y se selecciona la opción carpeta para buscar el respectivo archivo.

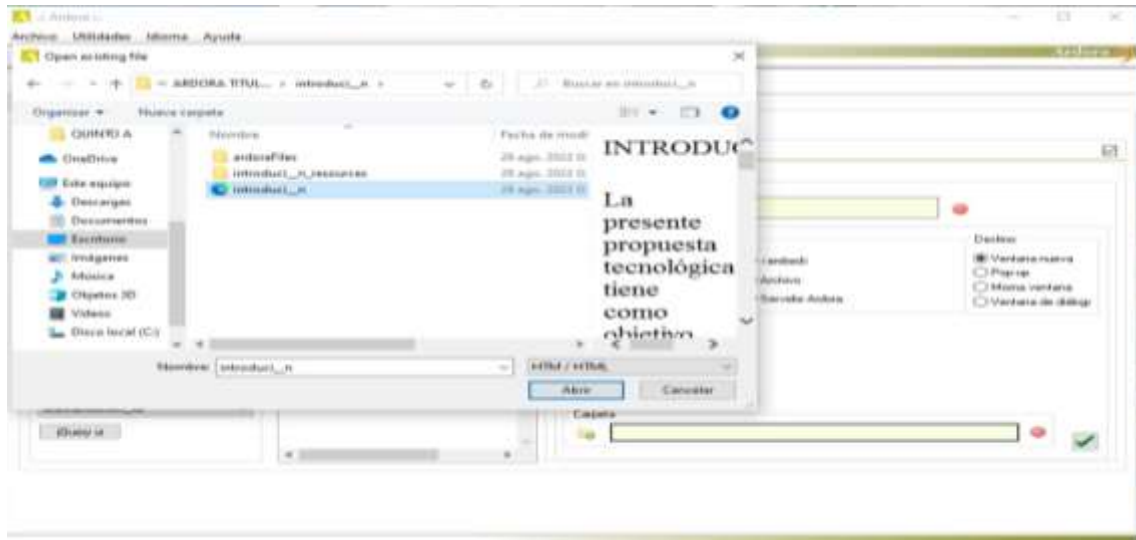


Figura 24: Ingreso de introducción

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 25, dentro de la estructura del menú esta la opción de video, en dicha opción se da clic en la opción carpeta para subir el video correspondiente.

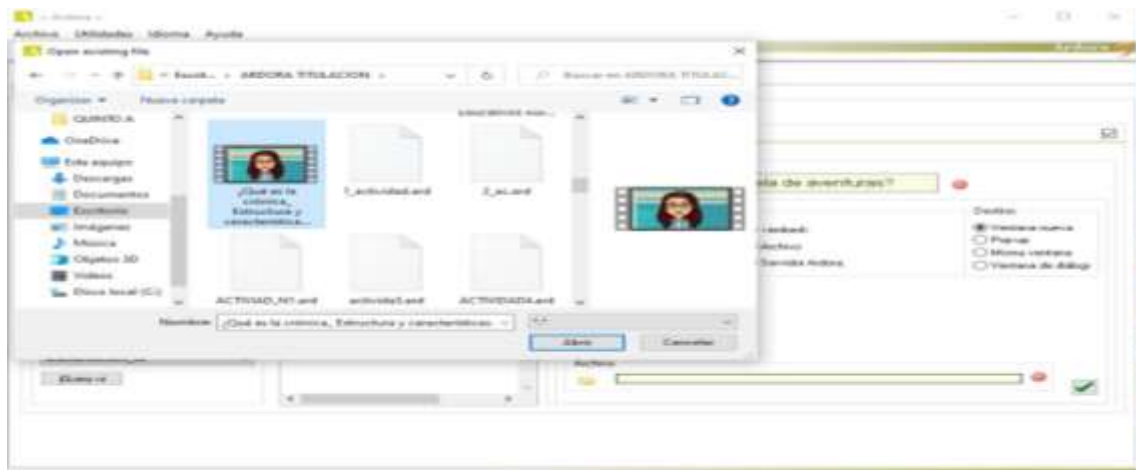


Figura 25: Ingreso de videos

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 26, se muestra la estructura inicio, caratulas introducción videos y evaluaciones.



Figura 26: Estructura de contenidos

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 27, se procede al ingreso de la estructura de la página como: página web, cabecera, espaciado central, fondo y la posición.

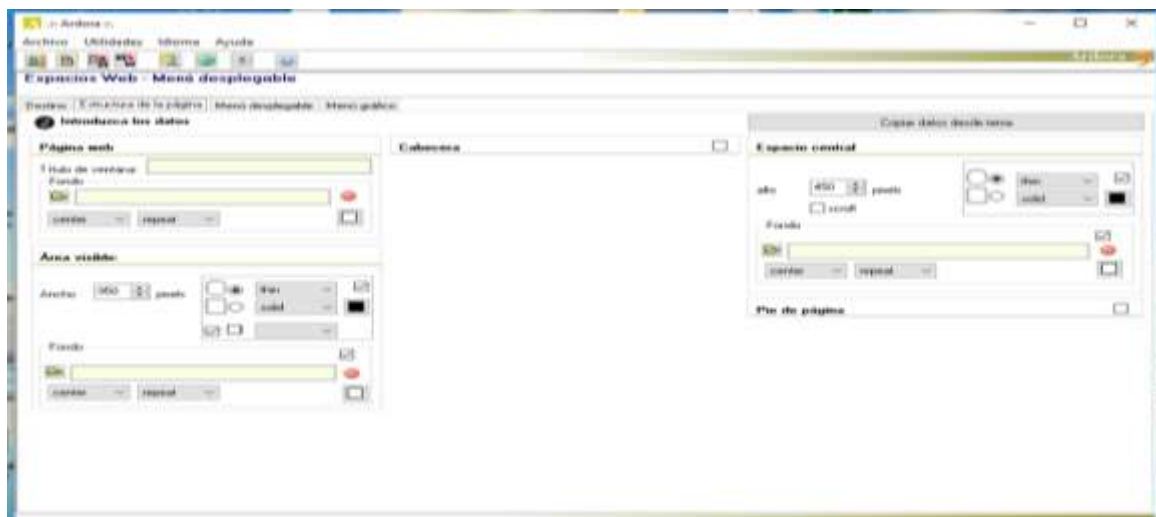


Figura 27: Estructura de la página

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 28, se procede a poner el título de objeto de aprendizaje el fondo, el ancho y del espaciado central el alto y el color del fondo.



Figura 28: Ventana del título principal

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la siguiente figura 29, se procede a ingresar la imagen para el fondo de la portada para que se vea llamativo el objeto de aprendizaje.

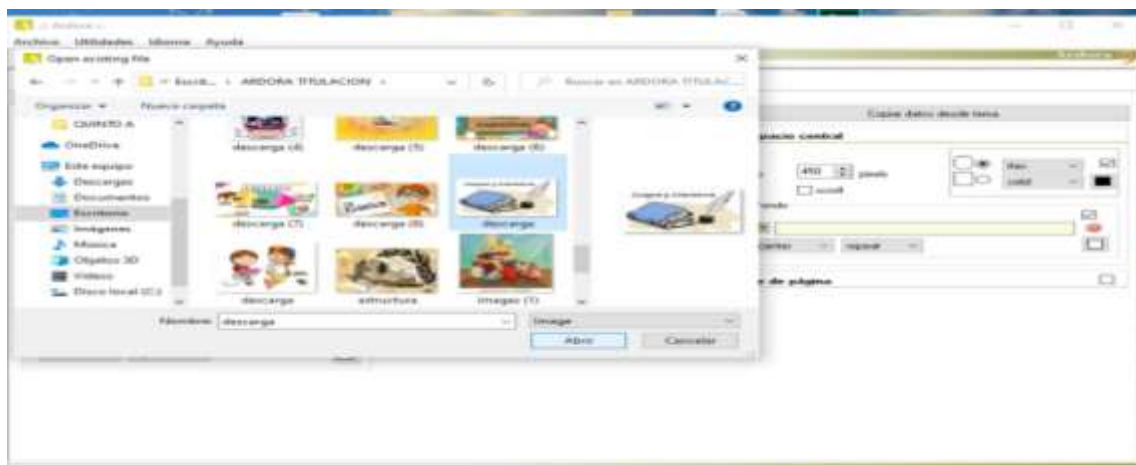


Figura 29: Ingreso de imagen para la portada

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 30, se ingresa la imagen para el fondo de pantalla de la portada procurando no utilizar imágenes muy oscuras y no presentar problemas al momento de la ejecución.

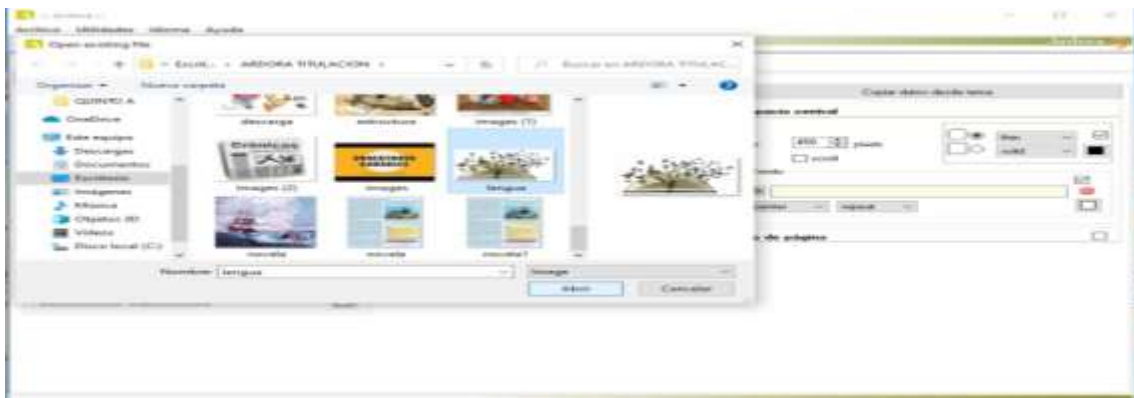


Figura 30: Imagen fondo de pantalla del objeto

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se puede observar en la siguiente figura 31, dentro del menú desplegable se verifica que todo este ingresado de la manera correcta: título, subtítulos, alto, pie de página, tipo de fuente, tipo de texto, fondo, ancho etc.



Figura 31: Pasos del menú desplegable

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se observa en la figura 32, se procede a la opción destino y luego proceder a guardar.



Figura 32: Opción destino

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Como se puede observar en la figura 33, una vez realizado todos los pasos en la opción destino se procede a publicar y guardar la actividad.

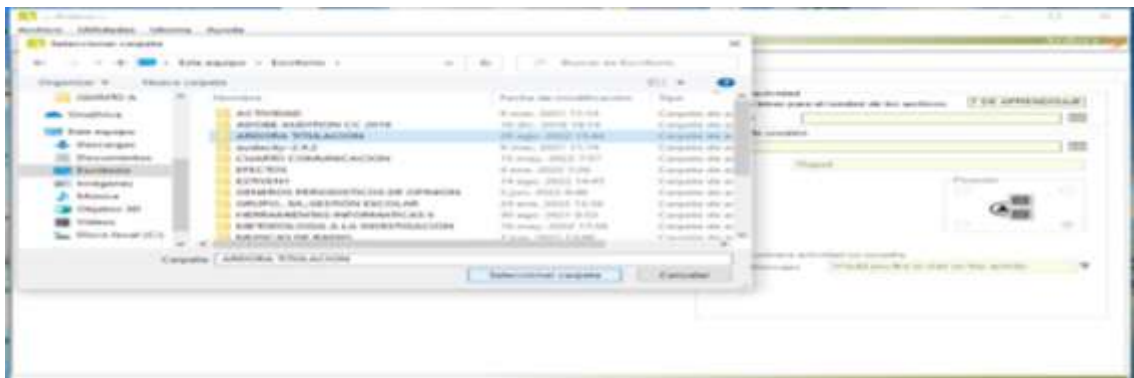


Figura 33: Opción publicar y guardar

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Una vez realizada la portada y la estructura de actividades y de contenidos se procede a la opción de ver actividad que se visualiza sin dificultades.



Figura 34: Ejecución del Objeto de Aprendizaje

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Pasos de la Creación de las actividades en ardora 9

Actividad 1

En la figura 35, se muestra los pasos para la creación de la primera actividad; se ingresa al programa ardora 9 en la opción de actividades.

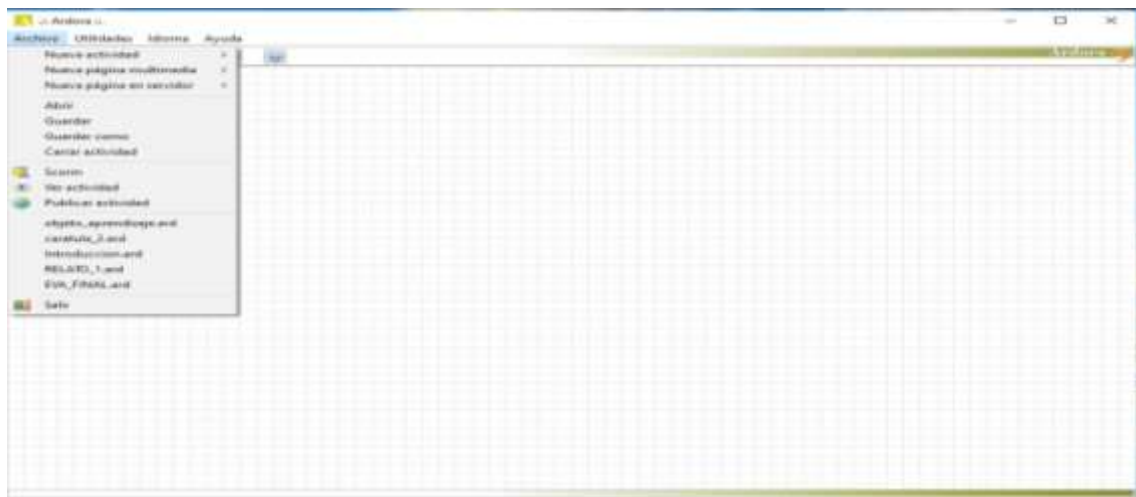


Figura 35: Creación de la primera actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 36, se procede a seleccionar la actividad relacionar palabras que es la actividad que se va a desarrollar.

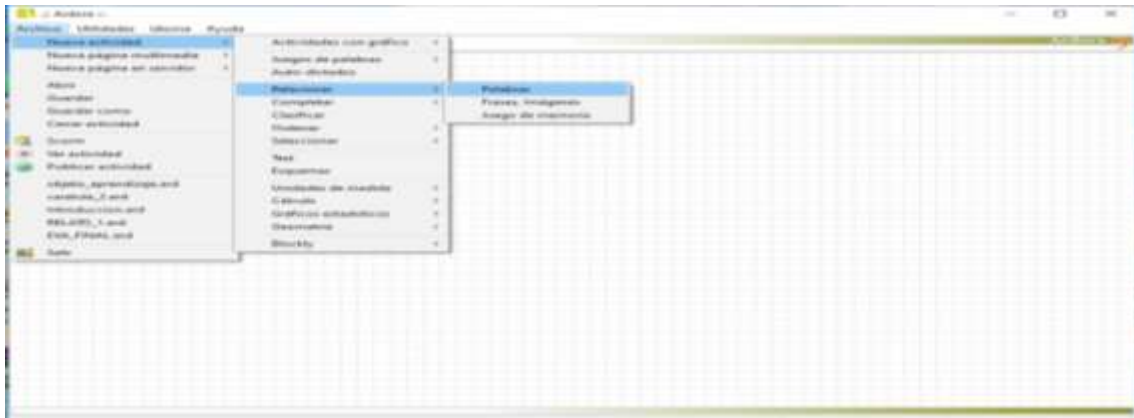


Figura 36: Actividad Relacionar palabras

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 37, se procede a la opción de actividad y posterior a ello procedemos a insertar texto todo lo relacionado con la actividad como: puntuación y el tamaño y los parámetros de la actividad.

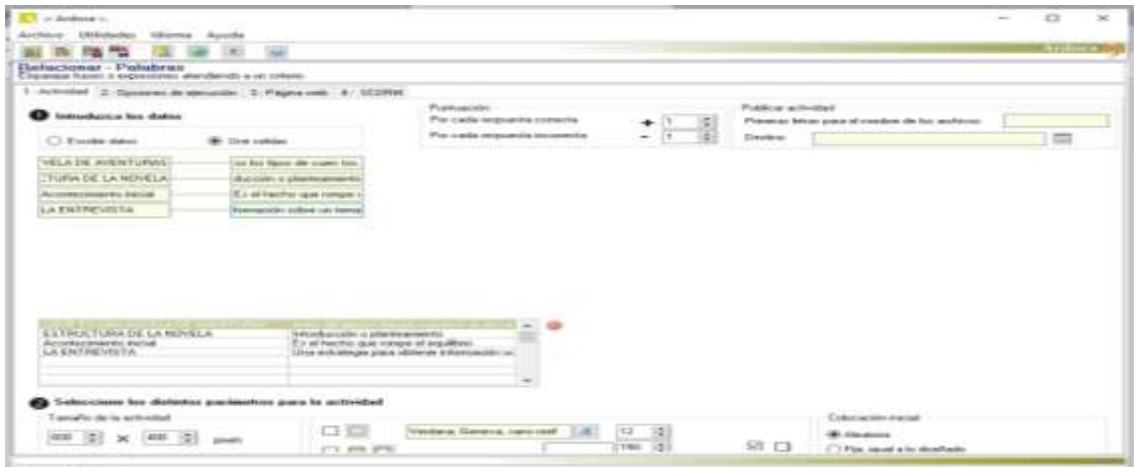


Figura 37: Opción actividad puntuación y celda

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 38, se procede a llenar la opción de ejecución de llenar el tiempo disponible para la actividad, intentos, mensaje y colores de fondo, fuente.

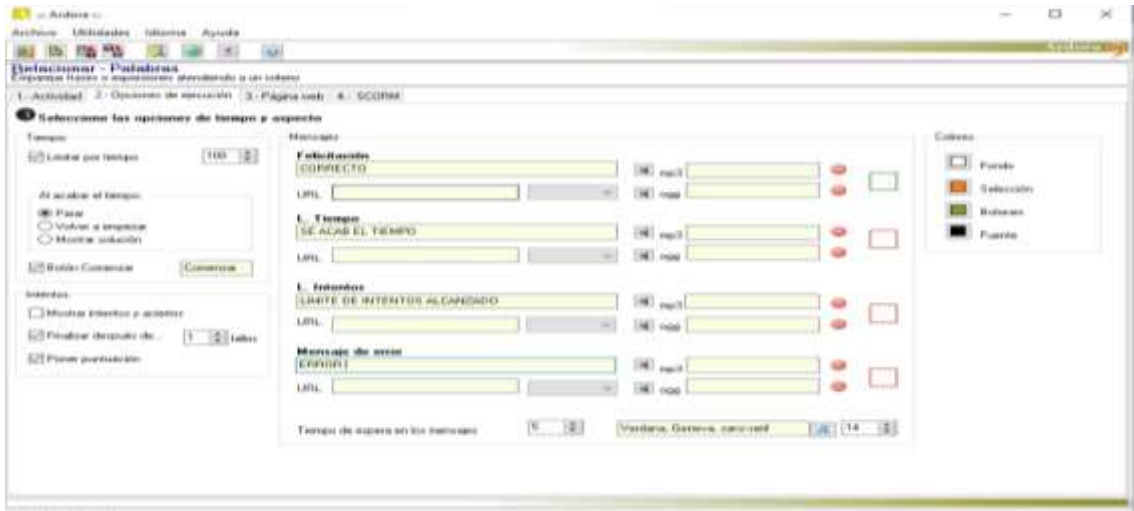


Figura38: Opción de ejecución
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 39, se procede a seleccionar el color de fondo de la actividad.

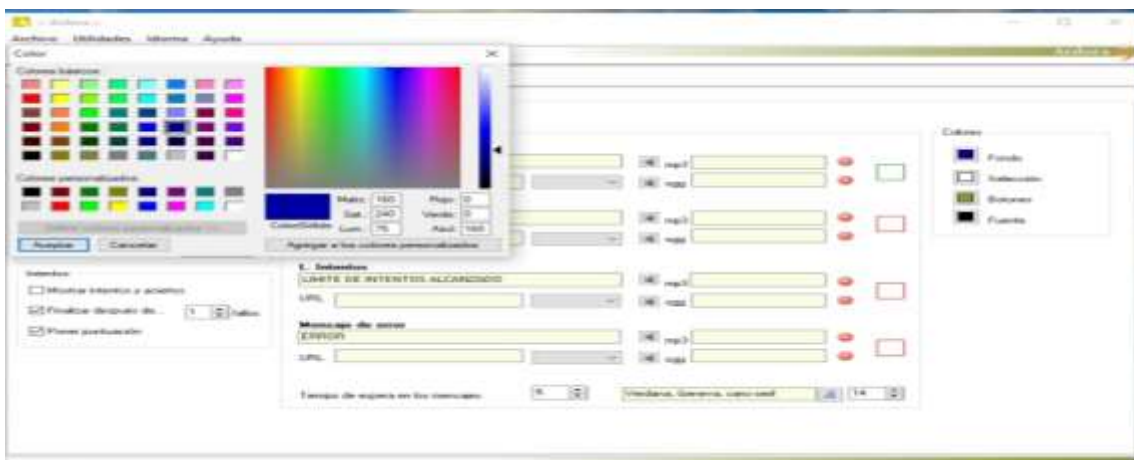


Figura 39: Color de fondo de la actividad
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 40, se procede a descargar un audio en mp3 para agregar como sonido en la actividad.



Figura 40: Audio mp3

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 41, se selecciona la opción de página web donde se procede a describir el tema de la actividad con su tipo de letra tamaño y color y la elección de los aspectos que contiene la actividad.

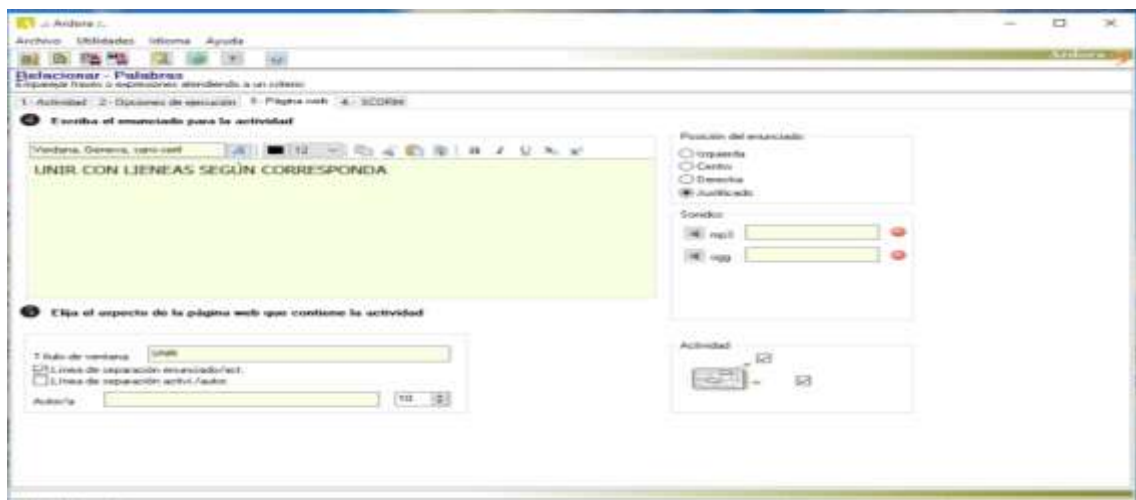


Figura 41: Pagina web descripción de actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 42, muestra la opción de cómo se selecciona la carpeta que deseemos insertar dentro de la opción destino.

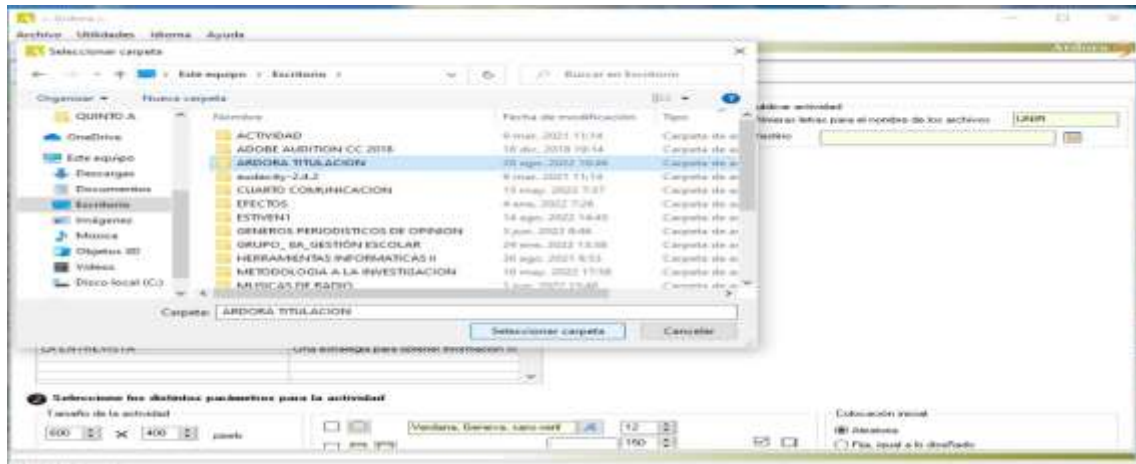


Figura 42: Opción destino de carpeta

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 43, se procede a guardar y a publicar la actividad realizada.

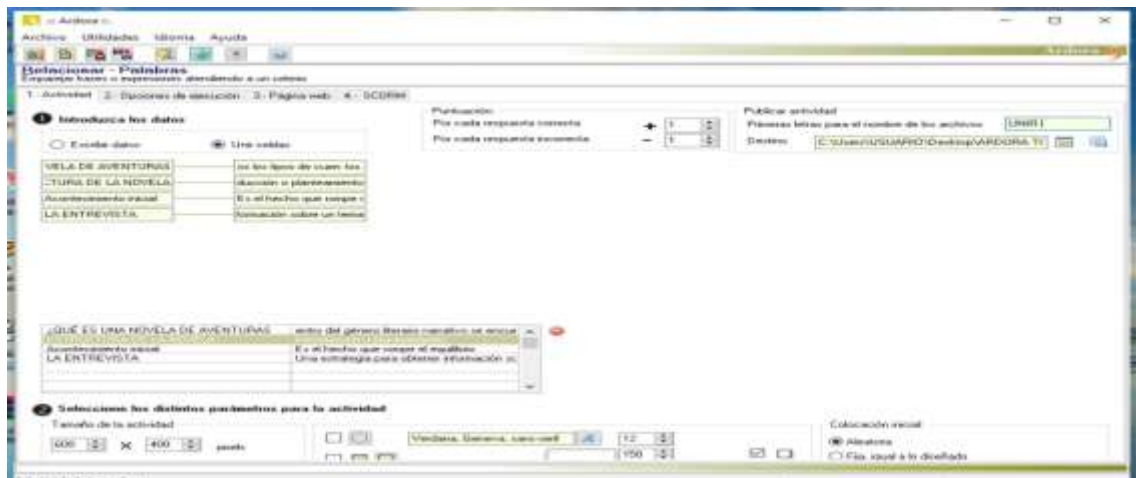


Figura 43: Guardar actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 44, se muestra la actividad ejecutada para poder ver la actividad ya ejecutable debe dirigirse a la opción de ver actividad.

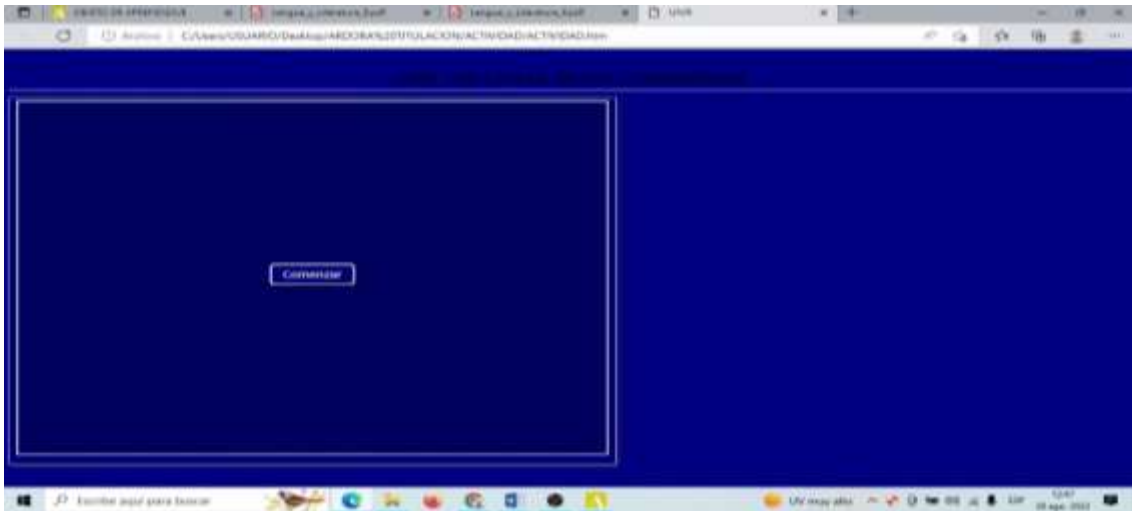


Figura 44: Actividad ejecutada
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Actividad 2

En la figura 45, se procede a seleccionar la opción de la actividad nueva de completar texto.

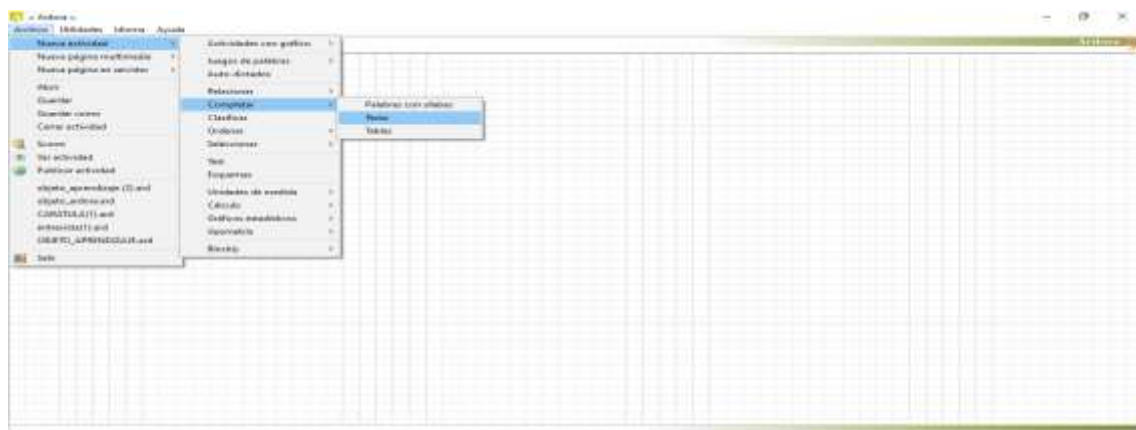


Figura 45: Actividad de completar
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 46, se dirige a la opción de actividades donde se describirá la actividad y todos los parámetros a desarrollarse como: tipo de actividad, ancho de texto, colocación inicial, puntuación, sonido, imagen.

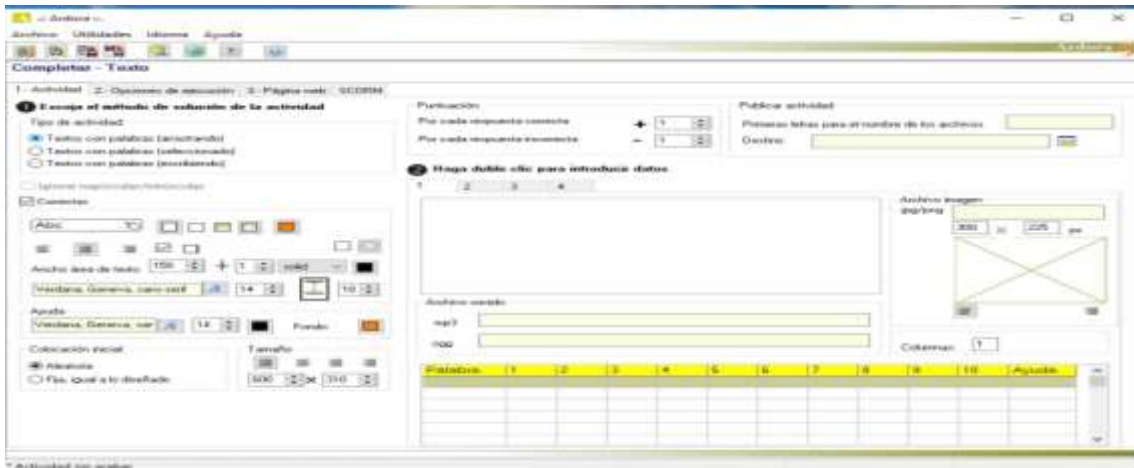


Figura 46: Selección de actividad
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 47, se realiza doble clic en la opción escribir datos y posteriormente se procede a llenar los datos que lleva la actividad.

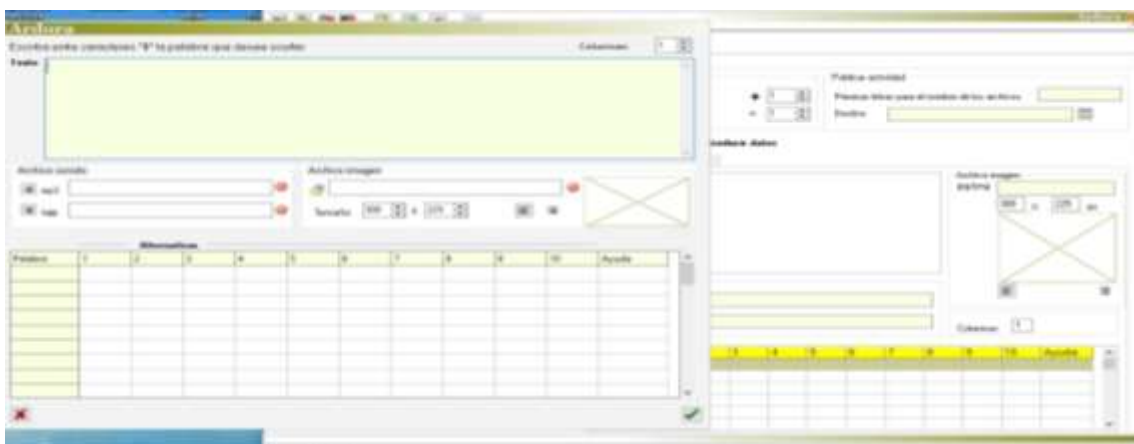


Figura 47: Opción escribir datos
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 48, se procede a la opción de ejecución que posteriormente se procede a llenar el tiempo, mensaje sonido y el color de la actividad.

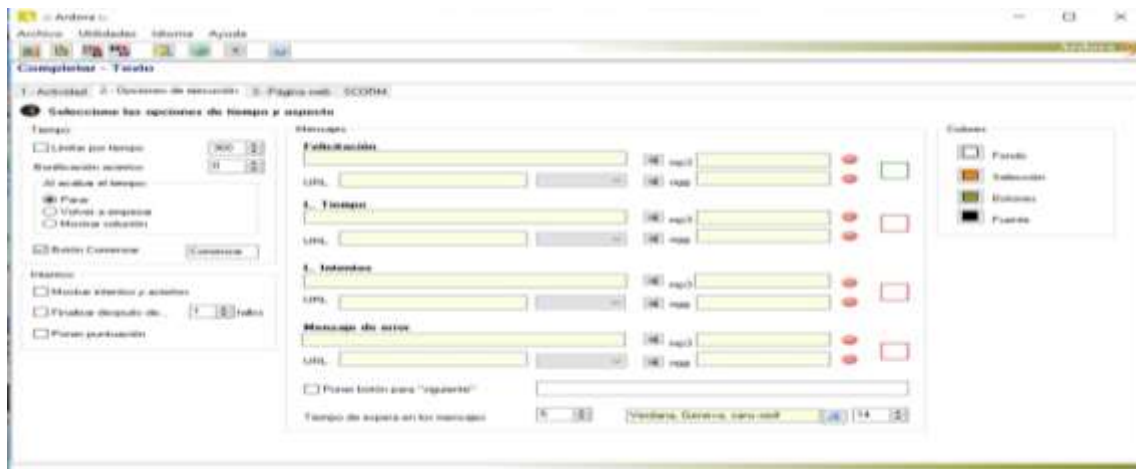


Figura 48: Opción de ejecución llenar los parámetros

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 49, se procede a la elección del color de fondo, selección, botone y de fuente de la actividad.

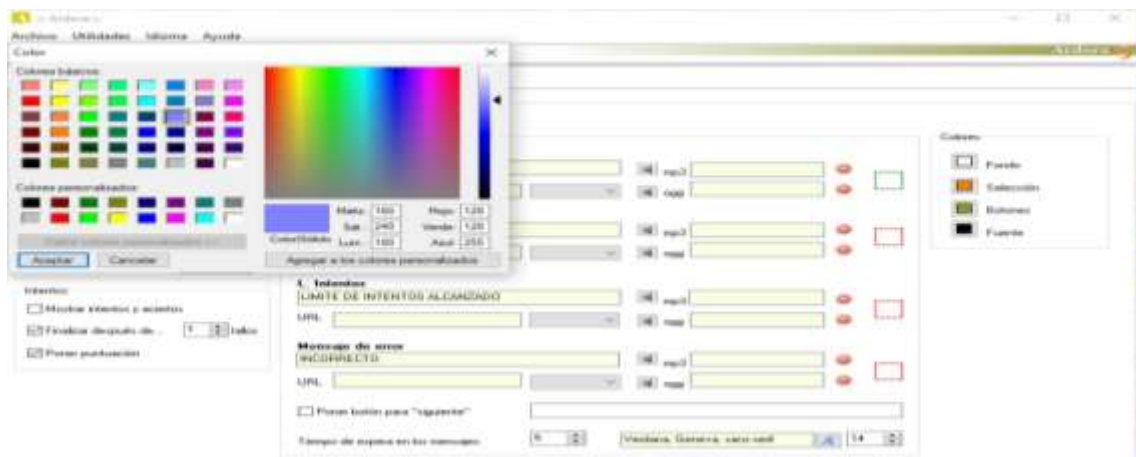


Figura 49: Selección de color

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 50, se procede a descargar e insertar el respectivo audio mp3 para insertar en la actividad.



Figura 50: Audio mp3

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 51, se procede a la opción de página web donde se realiza la descripción de la actividad y se elige el aspecto que tiene la actividad.

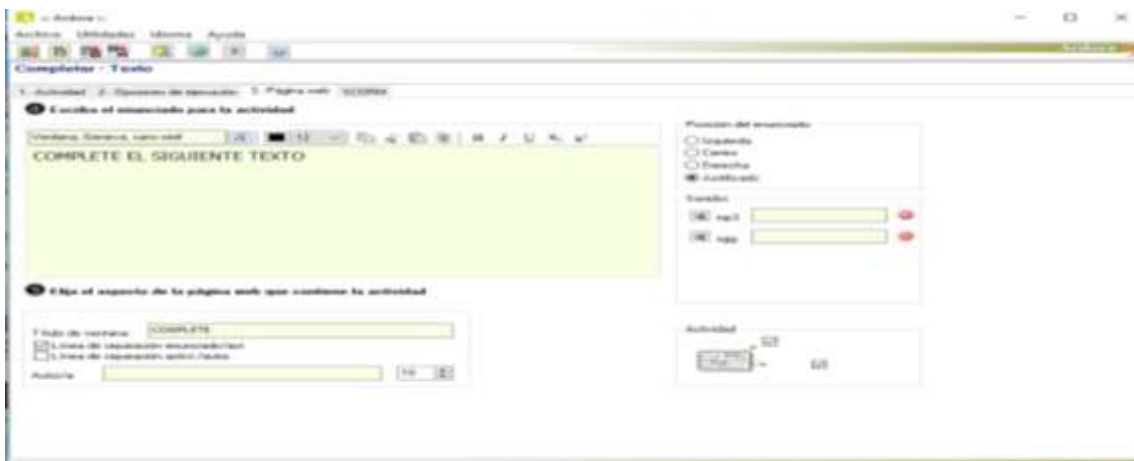


Figura 51: Descripción de la página web

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 52, se procede a seleccionar la carpeta que deseemos agregar en la actividad y posteriormente se procede a guardar.

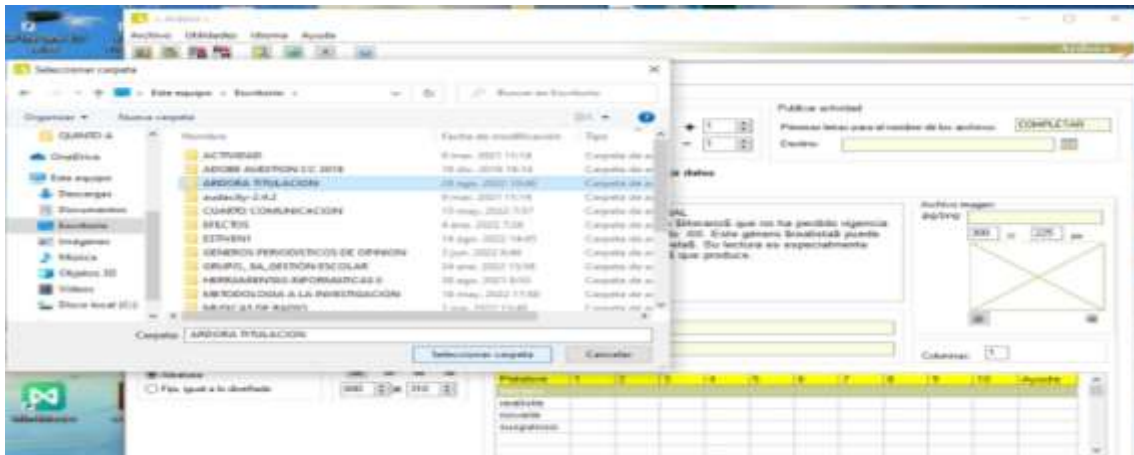


Figura 52: Seleccionar carpeta
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 53, se procede a ejecutar la actividad realizada en la opción del programa ardora ver actividad.

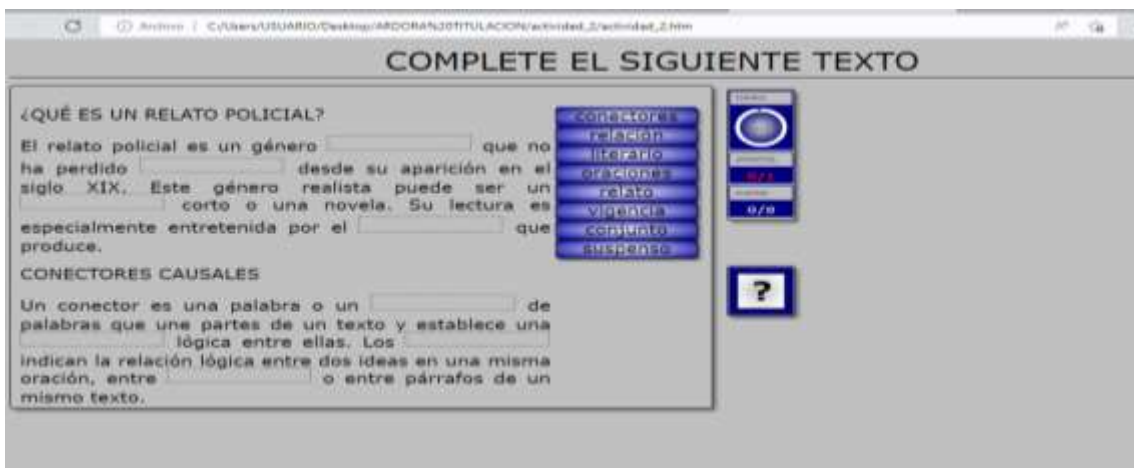


Figura 53: Actividad ejecutada
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Actividad 3

En la figura 54, se procede a seleccionar el tipo de actividad que se va a realizar se da clic en completar texto.

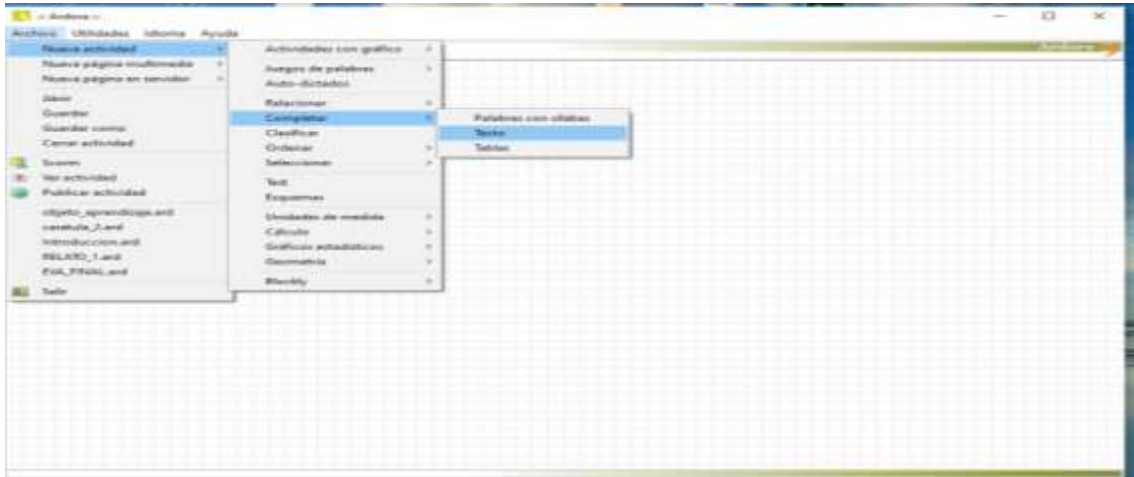


Figura 54: Seleccionar la actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 55, se selecciona la opción de actividad y se procede a llenar los parámetros correspondientes.

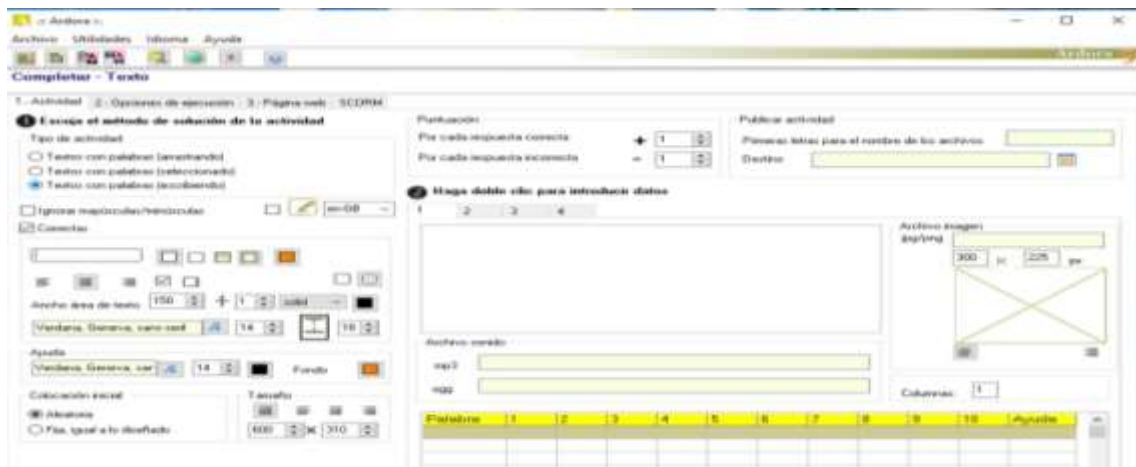


Figura 55: Opción de actividad parámetros

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 56, se realiza doble clic en la opción introducir datos y se ubica el tema principal de la actividad a desarrollarse.

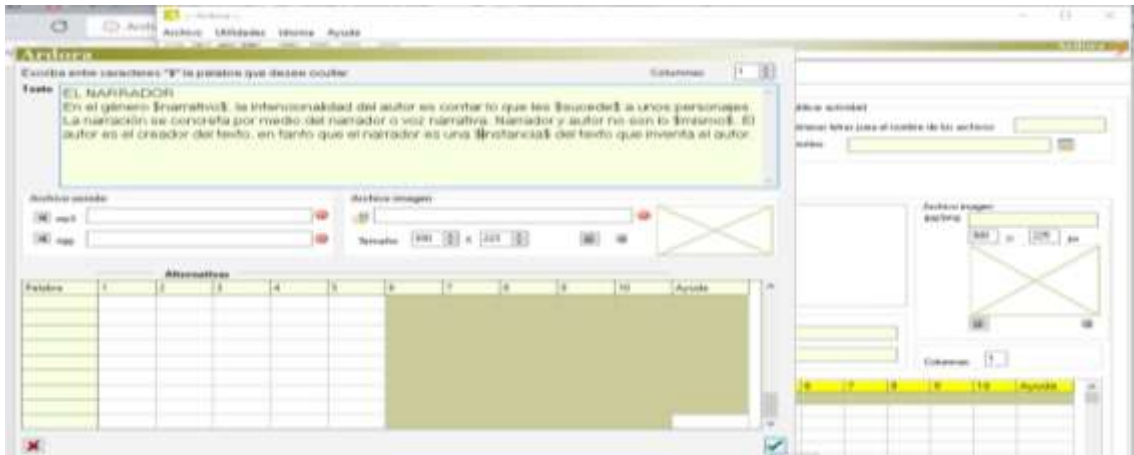


Figura 56: Opción introducir datos
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 57, se procede a la opción de ejecución de tiempo y aspecto de la actividad dentro de este paso se coloca el tiempo destinado para realizar la actividad intentos y colores de fondo.

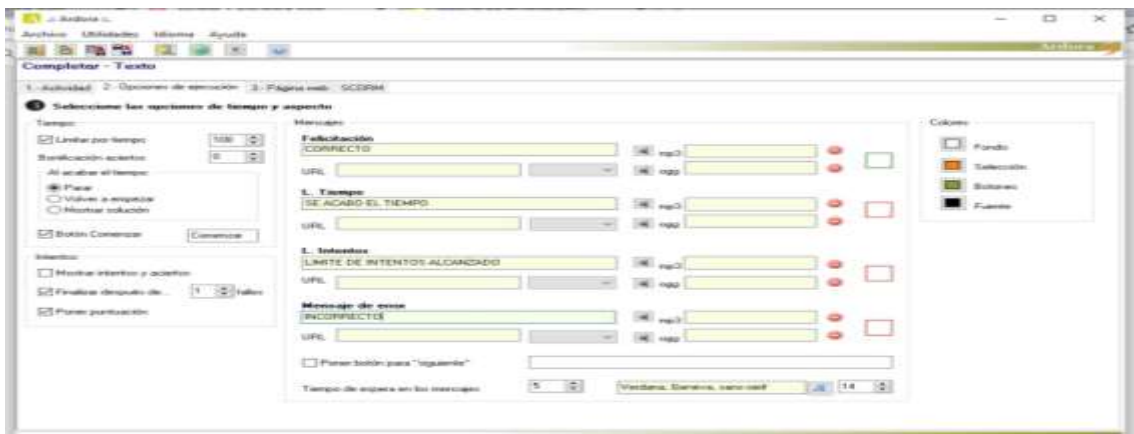


Figura 57: Ejecución de aspecto y tiempo
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 58, se procede a seleccionar el color adecuado tanto de fondo como de selección, botones y fuente.

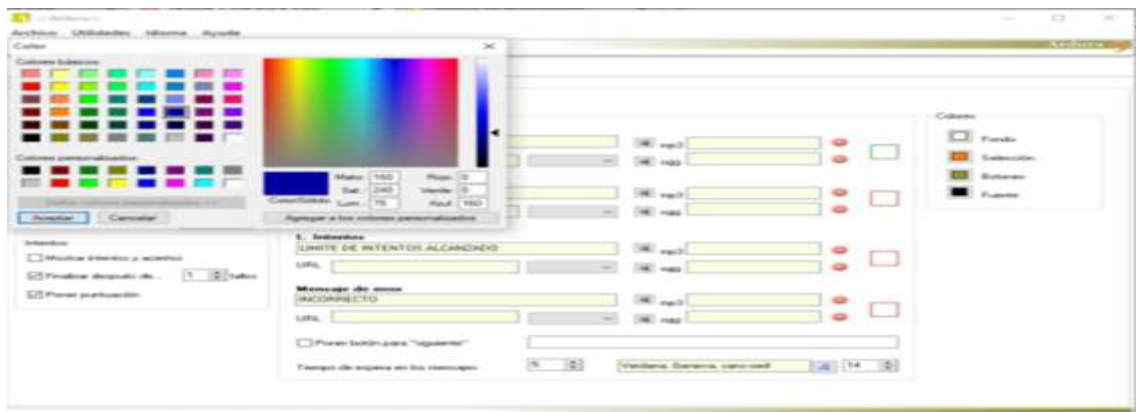


Figura 58: Selección de color

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 59, se procede a seleccionar el audio tipo mp3 para insertarlo dentro del sonido de la actividad.

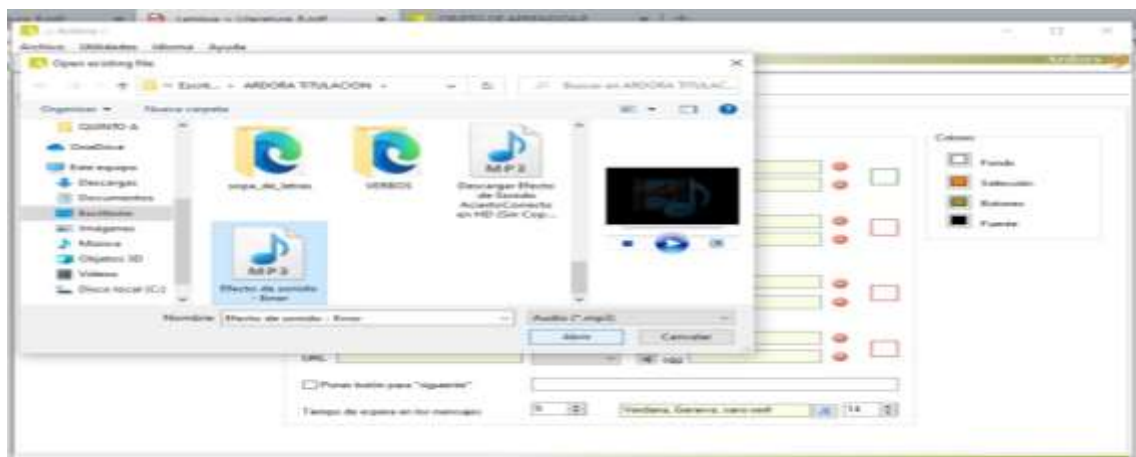


Figura 59: Audio mp3 para el sonido de actividades

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 60, se selecciona la opción de página web la ubicar el tema instruccional de la actividad con su respectivo tamaño de letra.

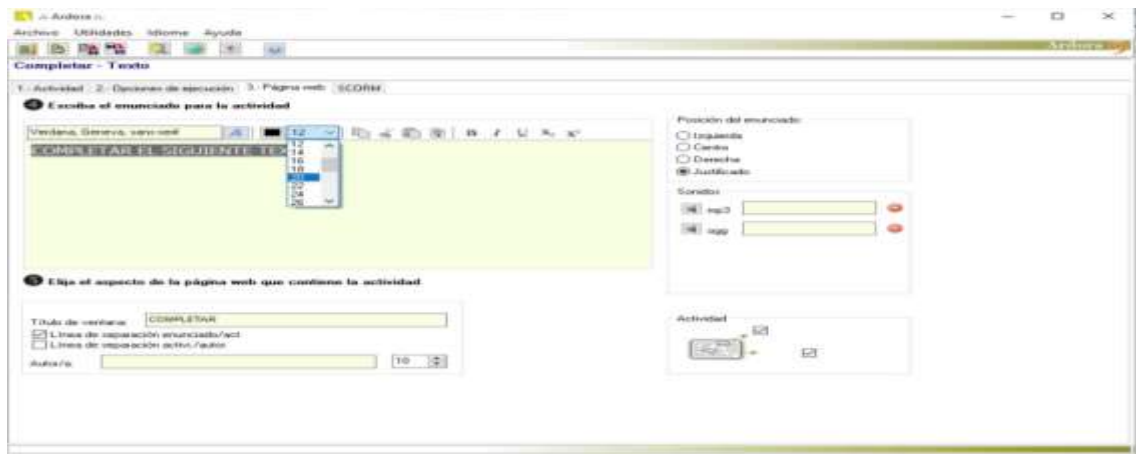


Figura 60: Opción página web
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 61, se procede a seleccionar el tipo de carpeta para insertar dentro de la actividad y posteriormente a guardar la actividad.

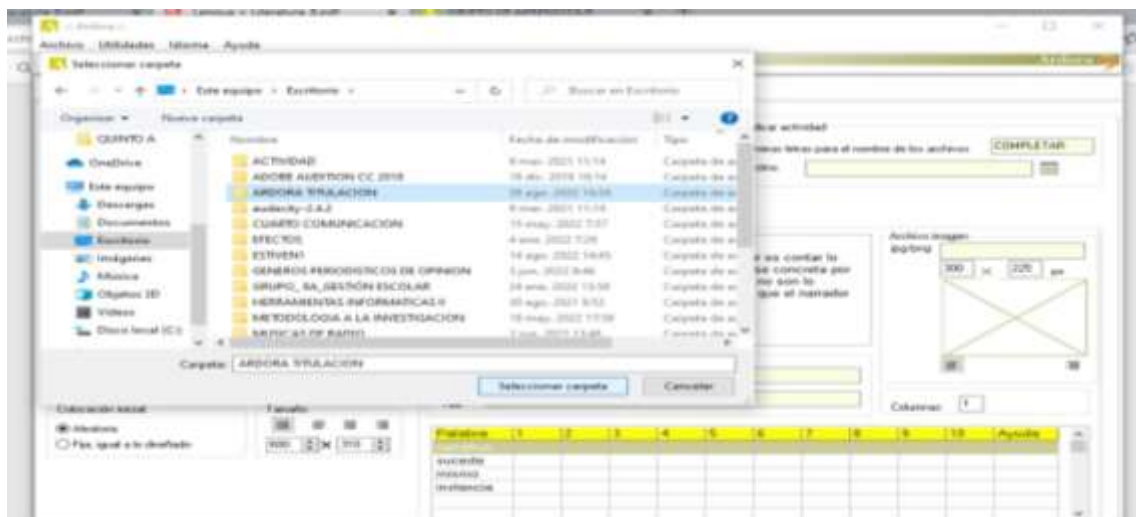


Figura 61: Seleccionar carpeta
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 62, se procede a la opción de ardora de ver actividad para realizar su ejecución ya creada y guardada.



Figura 62: Ejecución de actividad creada
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Actividad 4

En la figura 63, se procede a seleccionar el tipo de actividad que se ve a realizar sopa de letra.

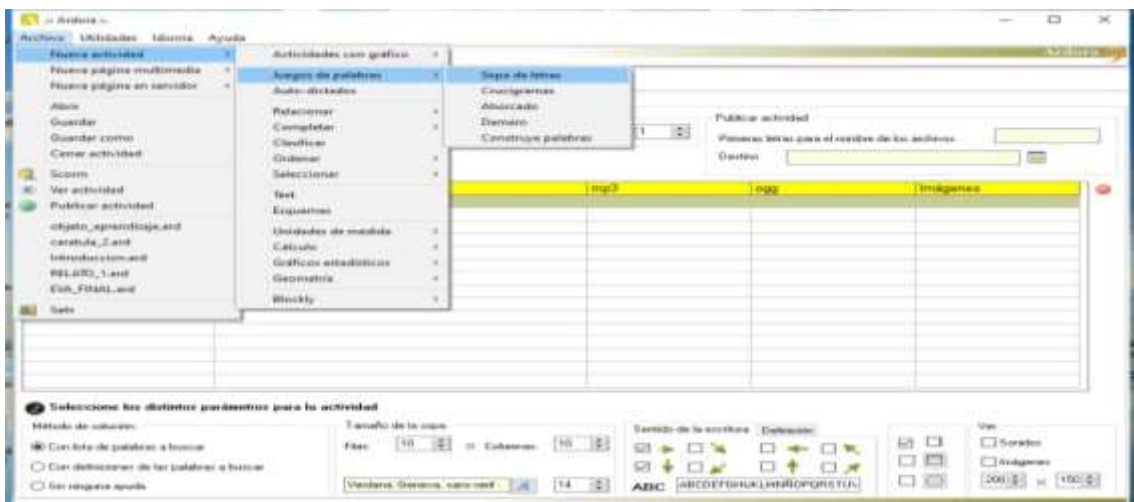


Figura 63: Seleccionar tipo de actividad
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 64, se selecciona la opción de actividad y se procede a llenar todo lo que solicita este parámetro como: introducir palabras, puntuación sonido.

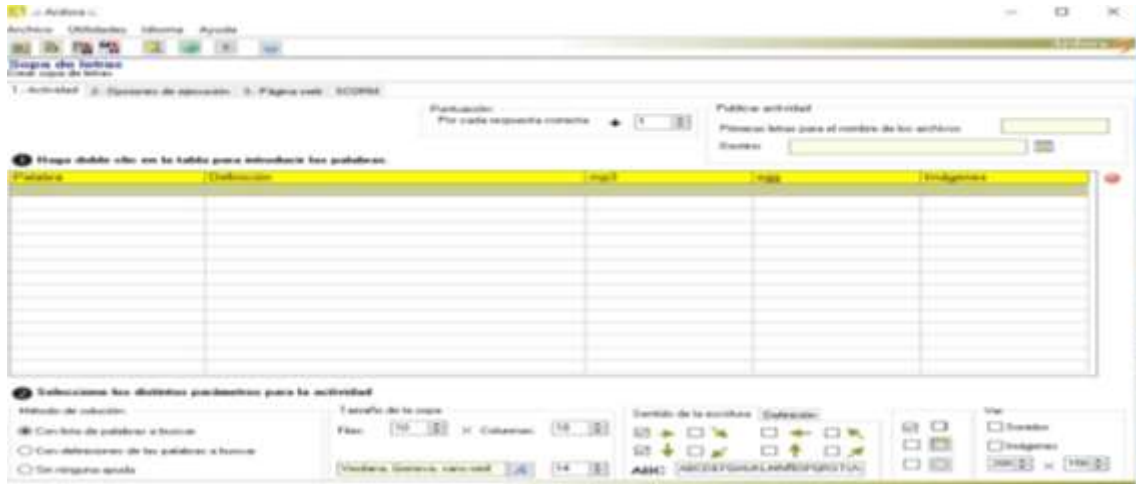


Figura 64: Opción actividad parámetro

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 65, se selecciona la opción en palabra y definición para proceder a llenar.

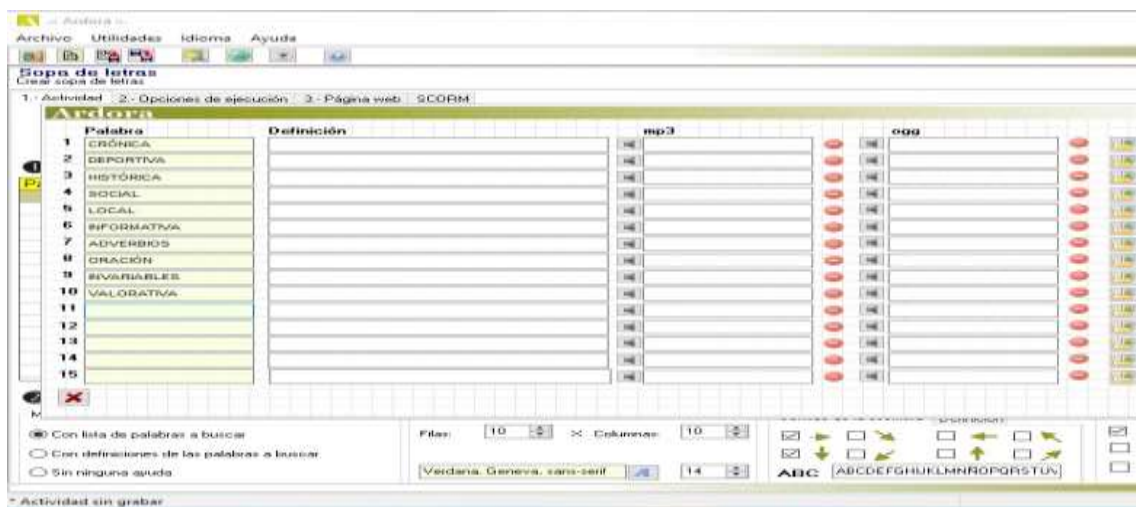


Figura 65: Clic en palabras y definición

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 66, se realiza la opción de ejecución que es el tiempo, mensaje y color para la actividad.

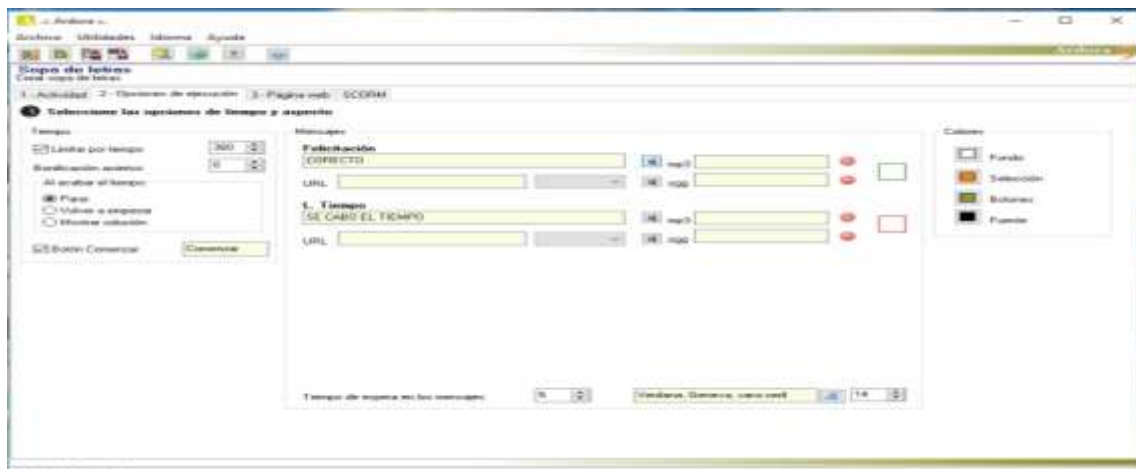


Figura 66: Ejecución tiempo y mensaje

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 67, se procede a insertar el audio mp3 para la actividad.



Figura 67: Selección de audio mp3

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 68, se procede a seleccionar el color de fondo de selección, botones y fuente de la actividad.

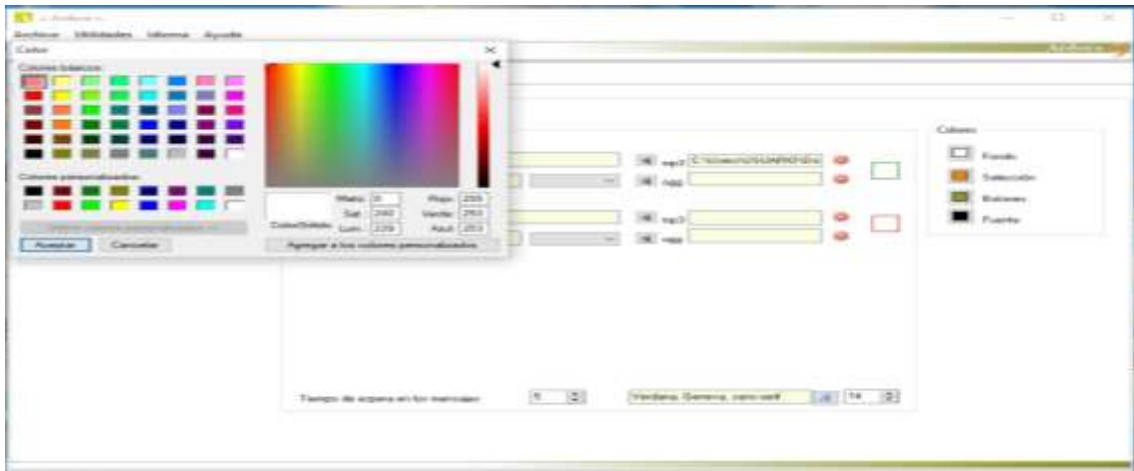


Figura 68: Selección de color

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 69, se procede a seleccionar y guardar la carpeta de la actividad creada en ardora 9 y luego se procede a su publicación.

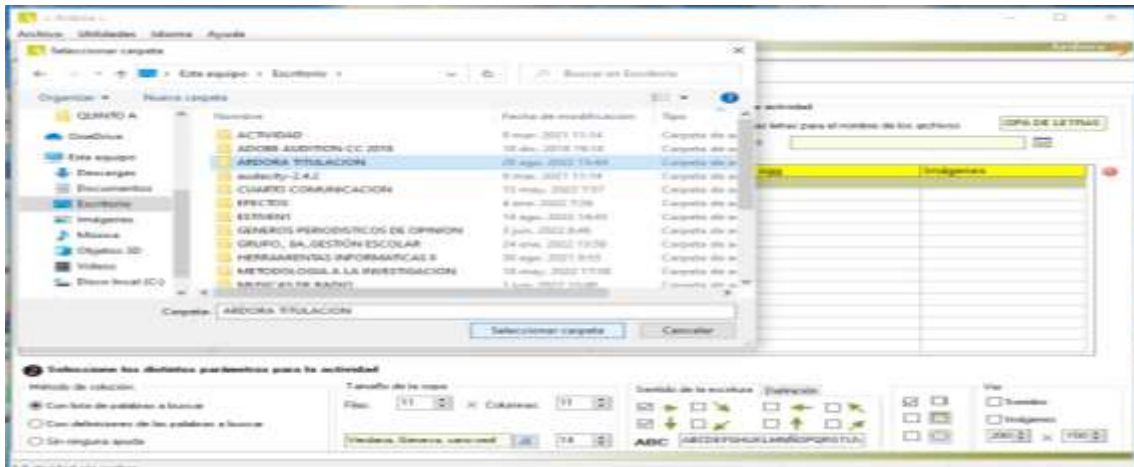


Figura 69: Seleccionar carpeta

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 70, se procede a la ejecución de la actividad ya creada en el programa ardora 9.

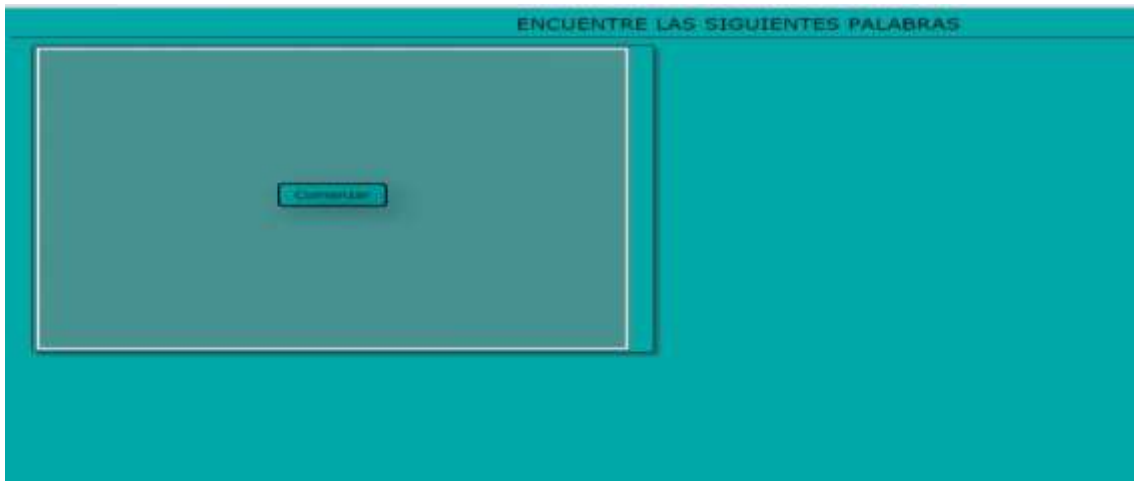


Figura 70: Ver actividad realizada

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 71, se encuentra la actividad ya ejecutada con sus instrucciones para poder realizar en el programa ardora 9.



Figura 71: Actividad ejecutada en ardora 9

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Evaluación

En la figura 72, se encuentra la descripción para crear la actividad de la unidad uno, se dirige al programa ardora en la opción de nueva actividad test.

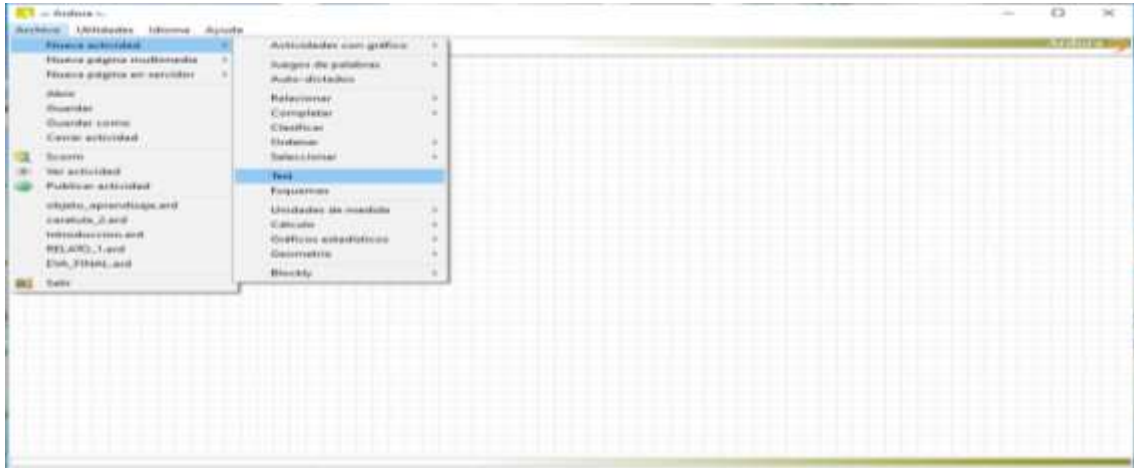


Figura 72: Evaluación de la unidad uno

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 73, se selecciona la opción actividad donde muestra los pasos que se deben llenar como: puntuación publicidad, parámetros de la actividad tamaño de letra y color de fondo.

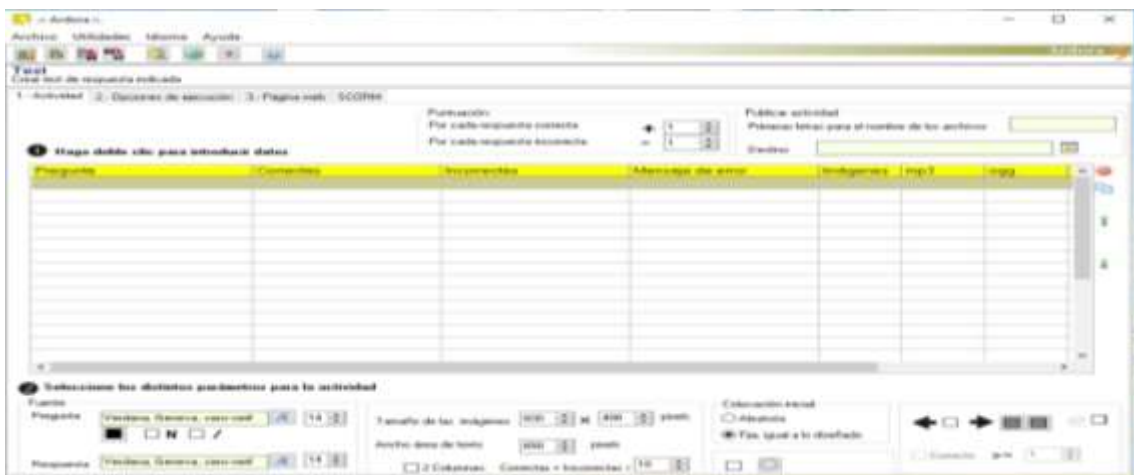


Figura 73: Opción llenar actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 74, se procede a dar doble clic en la opción en introducir datos en pregunta y se procede a ubicar el tema para la evaluación y posterior a ello se ubica un video.

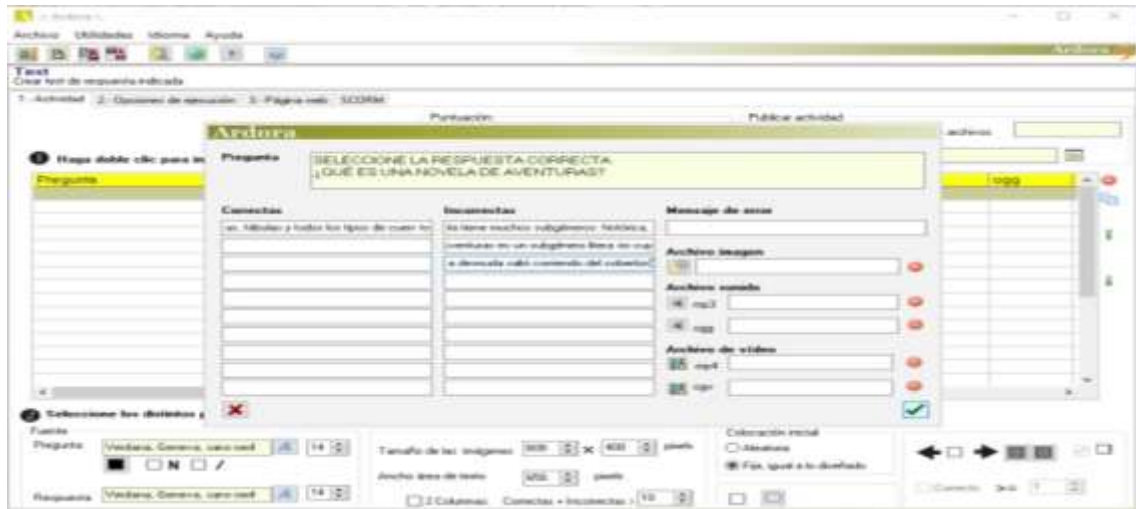


Figura 74: Datos

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 75, se observa los datos de las preguntas y opciones ya están llenado y se procede a ubicar la puntuación de que el estudiante debe sacar al realizar la evaluación.

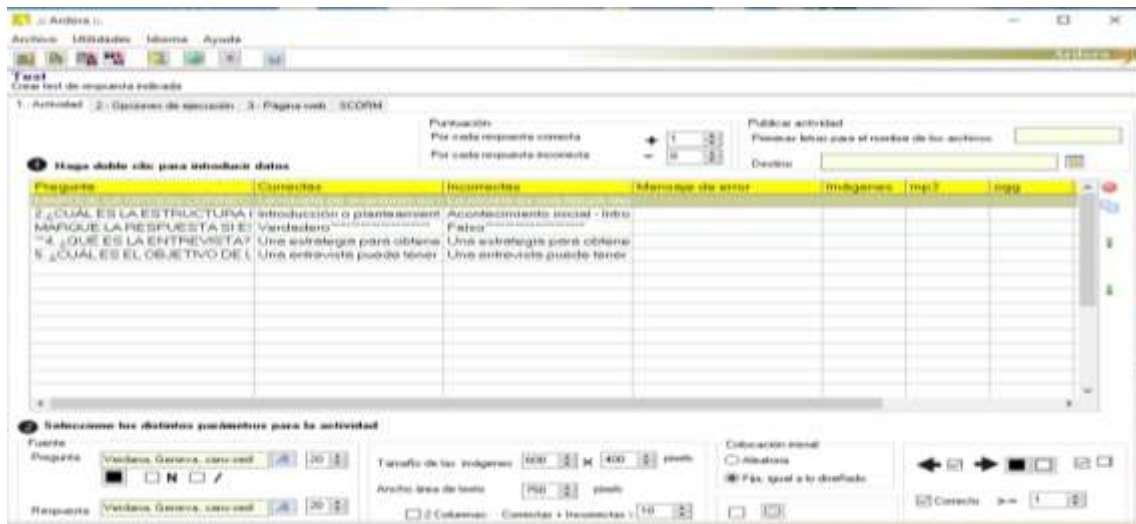


Figura 75: Preguntas y respuestas ingresadas

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 76, se procede a llenar la opción de ejecución de la actividad el tiempo, mensaje, colores de fondo, botones, selección y fuente el tamaño de letra.

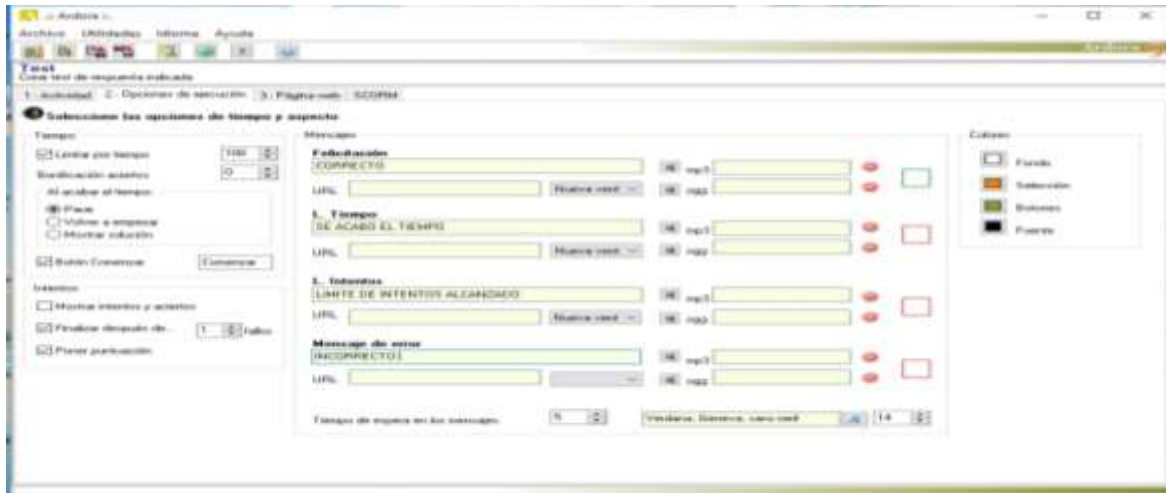


Figura 76: Ingreso de tiempo, mensaje, colores

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 77, se procedió a seleccionar el color para la evaluación tanto de fondo como para los botones y la fuente.

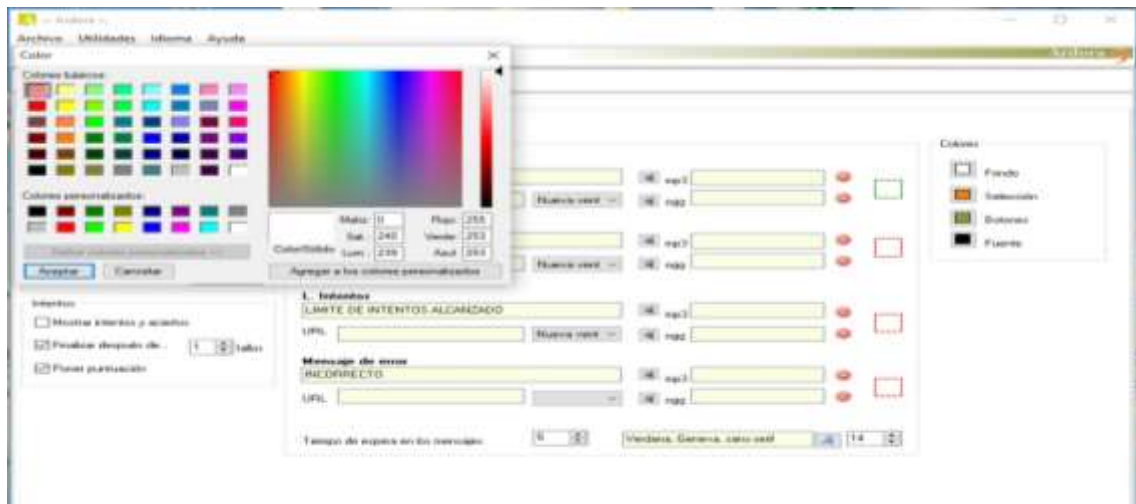


Figura 77: Selección de color

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 78, se procedió a llenar la opción de página web donde pide la disertación del título principal de la ventana.

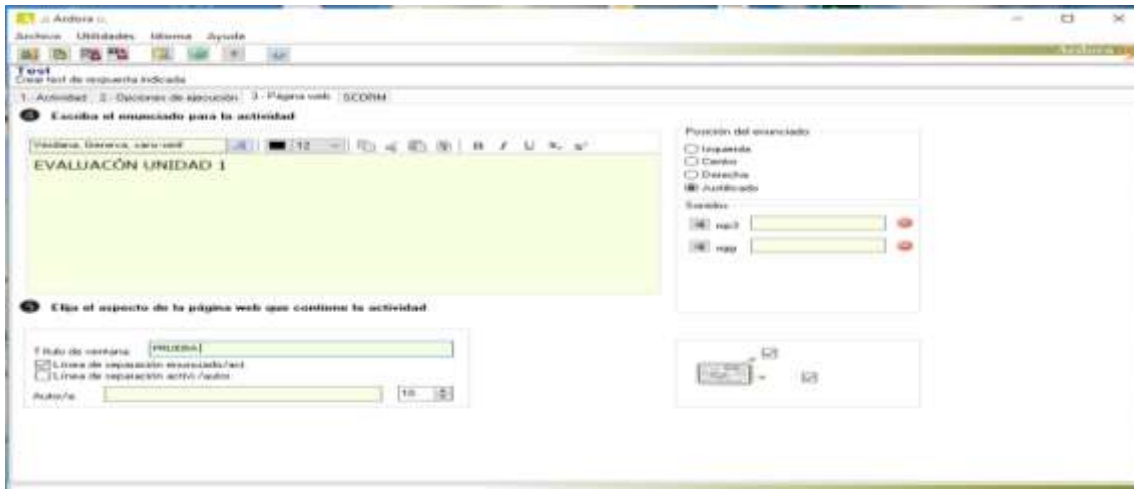


Figura 78: Descripción de página web
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 79, se procede a guardar la evaluación creada en una carpeta archivo.

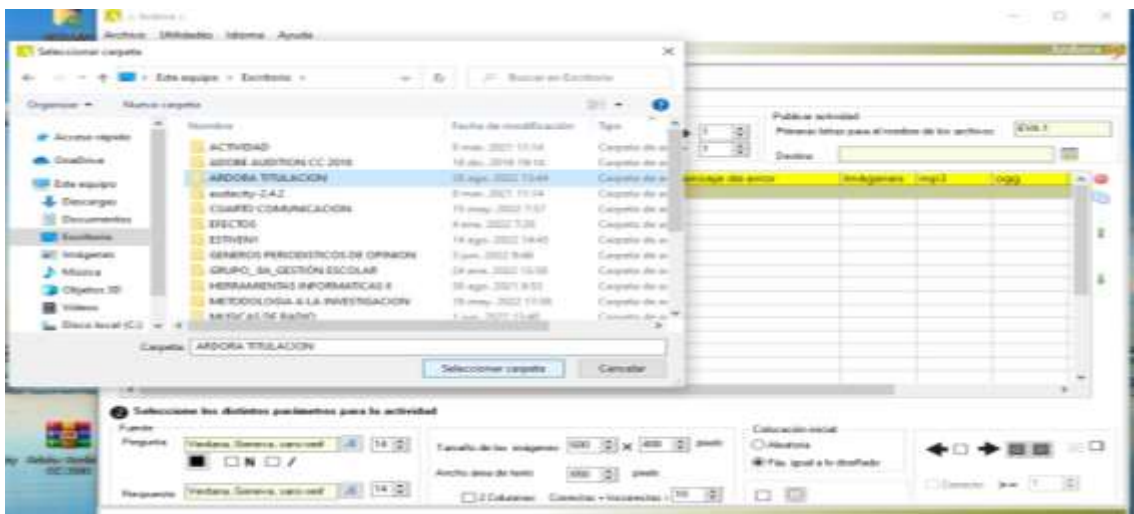


Figura 79: Selección de carpeta
Fuente: Elaboración propia
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 80, se procede a ejecutar la evaluación en la opción de ver actividad que se encuentra en el programa ardora 9.

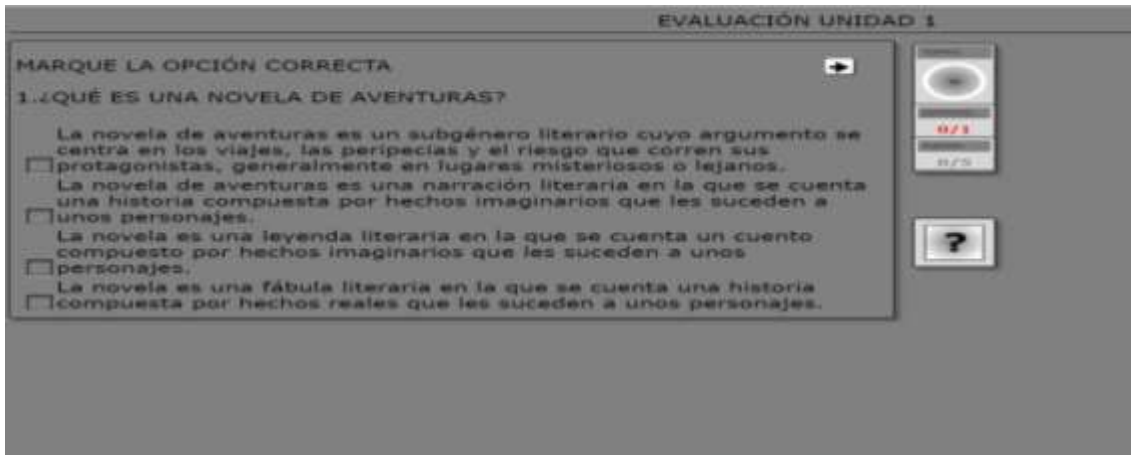


Figura 80: Ejecución de evaluación

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Evaluación final

En la figura 81, se dirige a la opción de nueva actividad test para realizar la evaluación final.

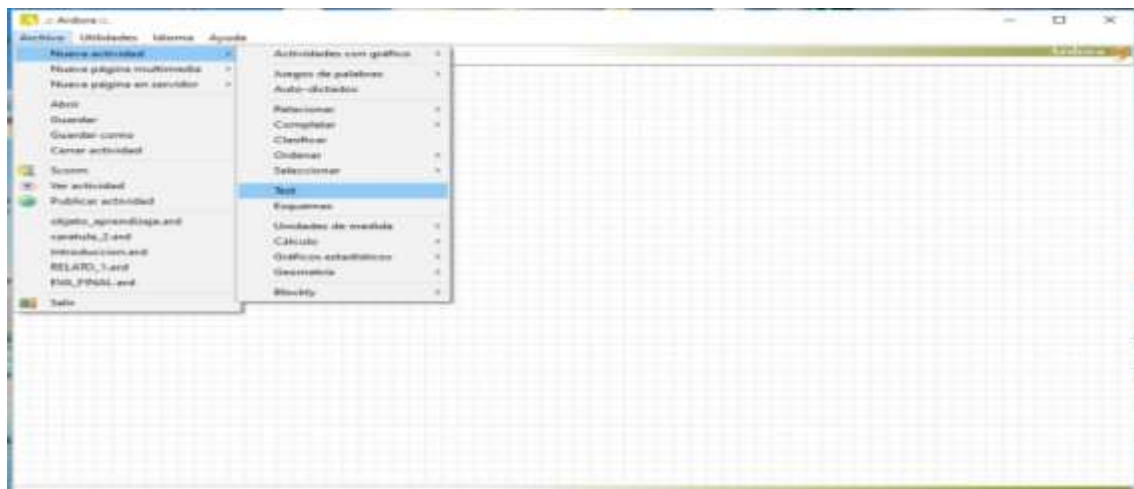


Figura 81: Selección de actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 82, se procede a la opción de actividad para luego proceder a insertar las preguntas y seleccionar los parámetros de la actividad.

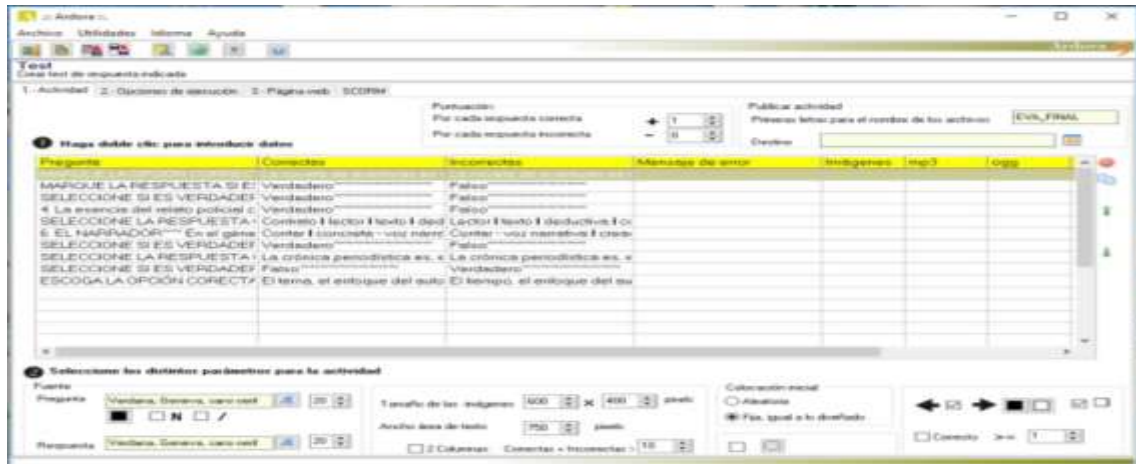


Figura 82: Insertar las preguntas y parámetros

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 83, se produce a seleccionar el tiempo y aspecto de la evaluación mostrar los intentos y colores.

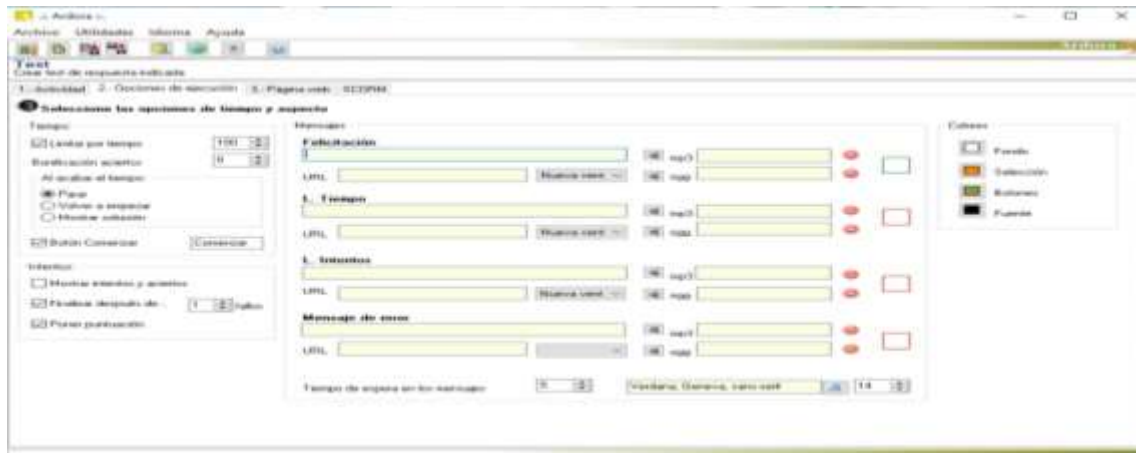


Figura 83: Seleccionar tiempo y aspecto

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 84, se selecciona el color de fondo, selección, botones y de fuente para la evaluación.

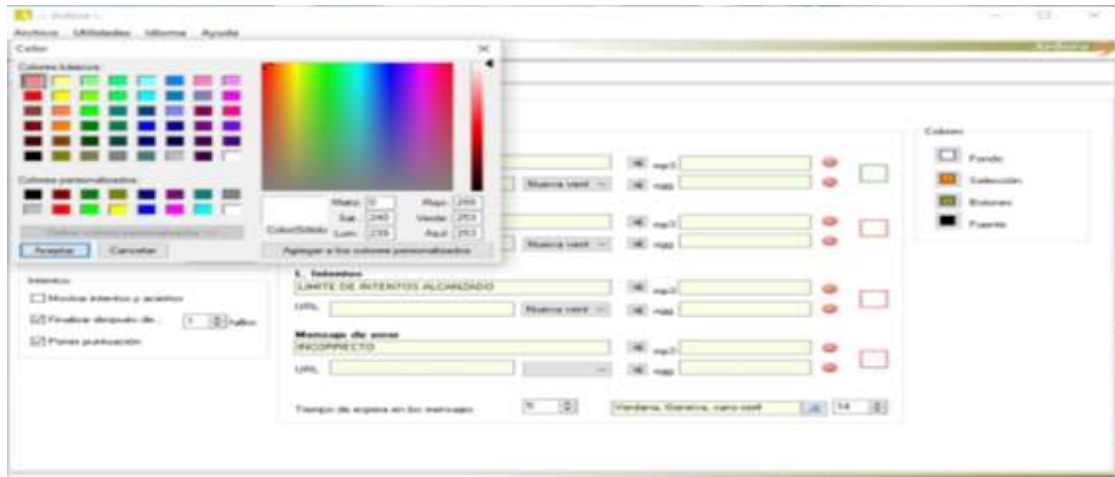


Figura 84: Selección de color

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 85, se procede a llenar la opción de página web que es la opción del tema del enunciado de la actividad y el tamaño de letra que se va a utilizar.

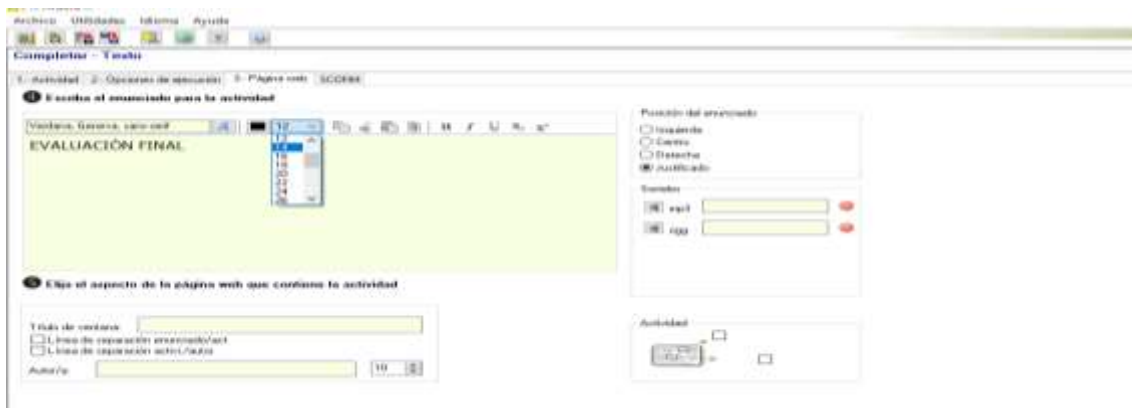


Figura 85: Enunciado de actividad

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 86, se selecciona la carpeta que se va a insertar dentro de la actividad y posteriormente se procede a guardar.

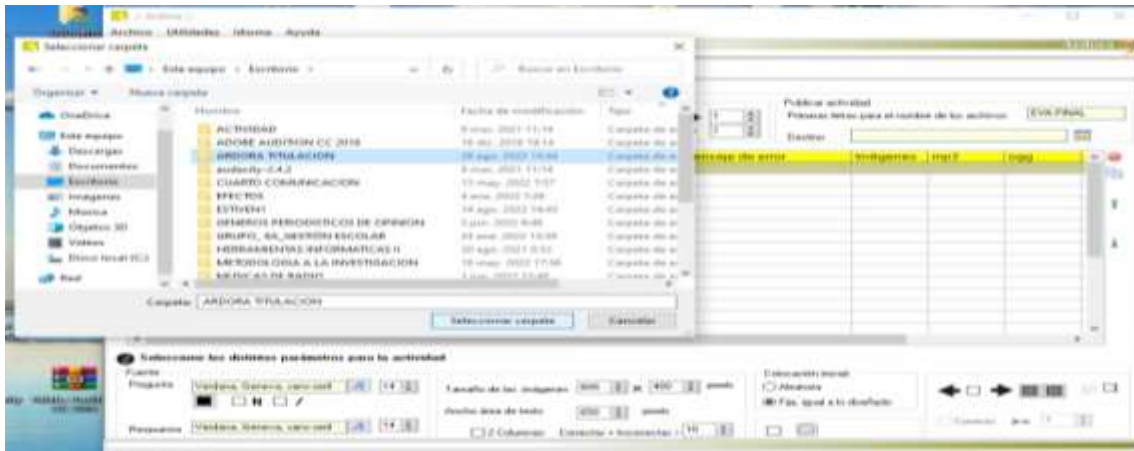


Figura 86: Selección de carpeta

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

En la figura 87, se visualiza la actividad de la evaluación que se encuentra en el programa ardora9 en la opción de ver actividad.

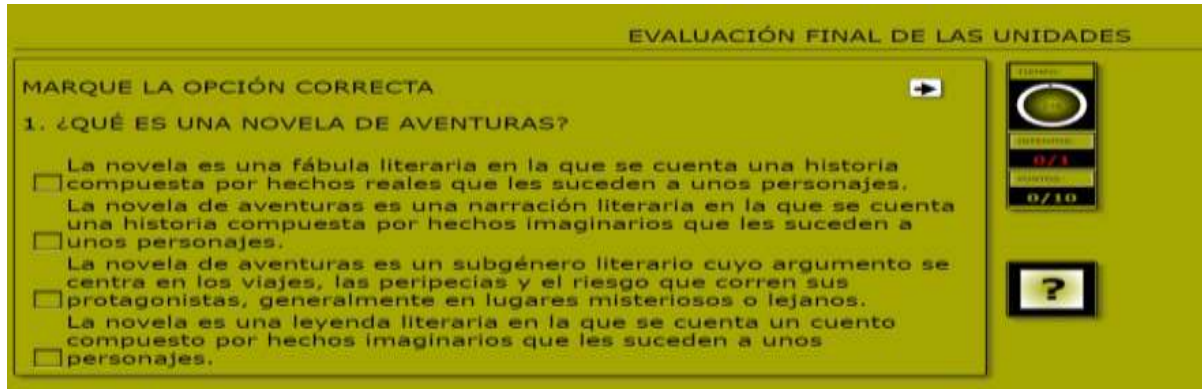


Figura 87: Ver actividad en navegador

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Fase de implementación

Dentro de la fase de implementación es la ejecución y práctica de la manipulación del objeto de aprendizaje con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica que se trabajó. El programa fue analizado y seleccionado con anterioridad para que los estudiantes participen y desarrollen su aprendizaje y mejoren su participación y el proceso cognitivo. Dentro de esta etapa los estudiantes tienen la potestad de investigar más afondo sobre las herramientas digitales ver sus beneficios y características, funcionamiento.

Para ejecutar la propuesta tecnológica es necesario explicarles a los estudiantes sobre la navegabilidad del objeto de aprendizaje que se llevó a cabo en el laboratorio de la Unidad Educativa Guaranda para su respectiva ejecución del objeto de aprendizaje y para finalizar la implementación se dio a conocer un manual de usuario para que el estudiante observe y realice cualquier tipo de actividad en el programa ardora9 donde se encuentra explicado cada paso.

En la tabla se muestran los errores y las soluciones presentado al momento de la implementación de los contenidos en la creación del objeto de aprendizaje.

Errores y verificación de la ejecución del objeto de aprendizaje

Tabla 12. Errores y verificación de la ejecución del objeto de aprendizaje

Programa	Errores presentados	Causas presentadas	Soluciones
Ardora9	Al momento de instalar ardora no se ejecutaba	No se ejecutaba ninguna actividad	Formatear la computadora.
Imágenes	No se insertaban de la manera correcta	No se insertan a la manera que uno desee.	Insertar muchas imágenes.

Ardora9	Se borran las actividades	Se borran las actividades y no se guardan	al Publicar directamente las actividades
---------	---------------------------	---	--

Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Fase de Evaluación

En esta fase la propuesta tecnológica tuvo un impacto de factibilidad donde se jugó un papel muy importante de validez y virtud con los contenidos establecidos dentro del objeto de aprendizaje y fueron asociados durante la clase explicada a los estudiantes de la institución se menciona que es de gran importancia que los estudiantes tengan acceso a los materiales tanto como digitales y físico que le ayudara a mejorar su conocimiento y a resolver sus dudas. Mediante la encuesta realizada los estudiantes lograron diferenciar que es un objeto de aprendizaje y cuáles son sus características y su principal importancia al trabajar con materiales que se relacionen con ardora9.

Al utilizar un objeto de aprendizaje con actividades interactivas hace que el estudiante despierte su interés por aprender más despierta esa curiosidad es decir mediante evaluaciones los docentes pueden medir el grado del conocimiento del estudiante si va mejorando o necesita ayuda, dentro de este parámetro de evaluación da los resultados positivo con la ejecución de la propuesta tecnológica ya que este objeto tuvo diferentes actividades evaluaciones videos con el fin de que el estudiante logre aprender más.

Los problemas que presentaban los estudiantes de octavo año en la asignatura de lengua y literatura carecían de conocimiento sobre la aplicación ardora 9, pero como docente se buscó toda la estrategia y se aplicó y mejoro al momento que se les explico el objeto de aprendizaje haciendo que los objetivos propuestos se cumplieran de la mejor manera. Esto da a entender que un objeto de aprendizaje empleado en cualquier asignatura ayudara al estudiante a mejorar su nivel cognitivo.

Evaluación de diagnóstico aplicada a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica previo a la implementación del objeto de aprendizaje

Tabla 13. Prueba de diagnóstico

Preguntas	Frecuencia	
1. ¿Qué es una novela de aventuras?	INCORRECTA	105
	CORRECTA	29
	TOTAL	134
2. Un relato policial es	INCORRECTA	48
	CORRECTA	86
	TOTAL	134
3. El narrador	INCORRECTA	98
	CORRECTA	36
	TOTAL	134
4. Tipo de crónica según el tema	INCORRECTA	92
	CORRECTA	42
	TOTAL	134
5. Adverbios	INCORRECTA	109
	CORRECTA	25
	TOTAL	134

Fuente: Prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Tabla 14. Promedios de la evaluación diagnóstico

PRUEBA DE DIAGNÓSTICO PROMEDIO DE CADA PARALELO OCTAVOS				
A	B	C	D	E
3.03	3.85	3.33	3.62	3.85

Fuente: Prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Tabla 15. Promedio general de la evaluación diagnóstico

PRUEBA DE DIAGNÓSTICO PROMEDIO GENRAL	
PROMEDIO GENRAL A, B, C, D, E	4

Fuente: Prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Evaluación final aplicada a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica después de la implementación del objeto de aprendizaje

Tabla 16. Evaluación final

Preguntas	Frecuencia	
1. ¿Qué es una novela de aventuras?	INCORRECTA	61
	CORRECTA	74
	TOTAL	134
2. Un relato policial es	INCORRECTA	19
	CORRECTA	115
	TOTAL	134
3. El narrador	INCORRECTA	37
	CORRECTA	97
	TOTAL	134
4. Tipo de crónica según el tema	INCORRECTA	35
	CORRECTA	99
	TOTAL	134
5. Adverbios	INCORRECTA	41
	CORRECTA	93
	TOTAL	134

Fuente: Prueba final realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Tabla 17. Promedios de la evaluación final

PRUEBA FINAL PROMEDIO DE CADA PARALELO OCTAVOS				
A	B	C	D	E
7.23	7.65	7.53	7.41	7,50

Fuente: Prueba final realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Tabla 18. Promedio general de la evaluación final

PRUEBA FINAL PROMEDIO GENRAL
PROMEDIO GENRAL A, B, C, D, E 8

Fuente: Prueba final realizada a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Análisis estadístico de la encuesta de satisfacción

En el siguiente análisis estadístico se presenta los siguientes datos obtenidos, a través de la encuesta de satisfacción realizada a los estudiantes de octavo año de Educación General Básica de la Unidad Educativa Guaranda.

Pregunta 1. ¿El Objeto de Aprendizaje presentado fue suficiente para comprender los contenidos?

Tabla 19. Tabulación de datos del Objeto de Aprendizaje fue suficiente para comprender los contenidos.

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	130	97,0%
	No	4	3,0%
Total		134	100,0%

Fuente: Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

Pregunta 2. ¿Logro aprender con las actividades interactivas mediante este objeto de aprendizaje?

Tabla 20. Tabulación de los datos de aprender con las actividades interactivas.

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	130	97,0%
	No	4	3,0%
Total		134	100,0%

Fuente: Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación de los resultados de la pregunta 1 y 2

Como se observa en la tabla 19 y 20, los estudiantes encuestados mencionaron que con la presentación del objeto de aprendizaje y las actividades interactivas si fue suficiente para comprender los contenidos de lengua y literatura ya que con las actividades interactivas les llamó la atención por su inserción de contenidos multimedia, mientras que una minoría de los estudiantes mencionaron que no les fue suficiente las actividades interactivas por su contenido multimedia para comprender los contenidos.

Pregunta 3. ¿Fue fácil entender lo que es la entrevista?

Tabla 21. Tabulación de datos si entendió sobre la entrevista.

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	130	97,0%
	No	4	3,0%
Total		134	100,0%

Fuente: Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

Pregunta 4. ¿Mejoró su proceso de enseñanza-aprendizaje con la implementación del objeto de aprendizaje?

Tabla 22. Tabulación de datos mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	130	97,0%
	No	4	3,0%
Total		134	100,0%

Fuente: Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación de resultados obtenidos de las preguntas 3 y 4

Como se observa en la tabla 21 y 22, los encuestados el 97 % mencionaron que si lograron comprender lo que es la entrevista además ayudo a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje con la implementación del objeto de aprendizaje del cual contenía recursos multimedia como son las imágenes, videos entre otros, y un porcentaje del 3 % de los encuestados mencionaron que no ayudo a mejorar su proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que no les gusto por el contenido.

Pregunta 5. ¿Qué tal les pareció las actividades interactivas?

Tabla 23. Tabulación de datos que tal les apareció las actividades interactivas

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Bueno	126	94,0%
	Regular	4	3,0%
	Mas o menos	0	0,0%
	Malo	4	3,0%
	Total	134	100,0%

Fuente: Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación de resultados

Como se observa en la tabla 23, los estudiantes el 94 % mencionaron que las actividades interactivas son buenas debido a que contenían recursos multimedia los cuales fueron llamativos para el estudiante, de esta manera ayudo a comprender los diferentes contenidos de la asignatura de lengua y literatura, el 3 % mencionaron que las actividades fueron regulares debido a que no les gusto por su contenido multimedia pero que si les intereso mucho sobre las actividades interactivas para comprender y además con esto sus clases fueron muy dinámicas.

Pregunta 6, ¿Desearían seguir utilizando este objeto de aprendizaje en las clases presenciales?

Tabla 24. Tabulación de datos de utilizar el objeto de aprendizaje en las clases presenciales.

		Frecuencia	Porcentaje
Validos	Si	132	99,0%
	No	2	1,0%
	Total	134	100,0%

Fuente: Encuesta de satisfacción a los estudiantes de la Unidad Educativa Guaranda.

Elaborado por: Nataly Ibarra y Neycer Pilco, 2022

Análisis e interpretación de resultado

Como se observa en la tabla 24, los encuestados el 99 % mencionaron que si desean utilizar el objeto de aprendizaje en las clases presenciales, debido a que les ayudo fortalecer su proceso de enseñanza-aprendizaje, además les fue más fácil aprender con las actividades interactivas porque contenían recursos multimedia los cuales fueron llamativos y dinámicos, y en su minoría del 1% mencionaron que no desean utilizar el objeto de aprendizaje porque no les gusto quieren seguir recibiendo sus clases de manera tradicional sin hacer uso de las tics.

Bibliografía

- Díaz, P., Ruiz, K., & Egüez, C. (2021). Impacto de las TIC: desafíos y oportunidades de la Educación Superior frente al COVID-19. *Revista Científica UISRAEL*, 8(2), 113-134. Obtenido de http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2631-27862021000200113
- Aragón, E. (2009). Objetos de aprendizaje como recursos didácticos para la enseñanza de matemáticas. *apeertura*, 1(1).
- Callejas, M. (2011). Objetos de aprendizaje un estado del arte. *Revista Científica de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 7(1), 176-189. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2654/265420116011.pdf>.
- Campos, Y. (2000). ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE. *Universidad Autónoma Metropolitana*, 1-20. Recuperado el 24 de Julio de 2022, de <https://www.uv.mx/personal/yvelasco/files/2012/08/estrategias-E-A.pdf>
- Castellanos, H., & Trejo, R. (2020). Aplicación de ADDIE en el proceso de construcción de una herramienta educativa distribuida b-learning. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*(26), 10-19. Obtenido de http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1850-99592020000200002
- Ecuador, M. d. (2017). *educacion.gob.ec*. Recuperado el 25 de Julio de 2022, de [educacion.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf)
- Educación, M. d. (2017). *Educación.gob.ec*. Obtenido de [Educación.gob.ec: https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2017/11/Agenda-Educativa-Digital.pdf)
- Gargallo, F. (2018). La integración de las TIC en los procesos educativos y organizativos. *Educar em Revista* , 1-16.
- González, E. (2016). Los Objetos de Aprendizaje del Portal Educ.ar : inclusión de tecnologías digitales en materiales didácticos de Lengua y Literatura. *Red de universidades lectoras*, 1-20. Obtenido de

https://ri.conicet.gov.ar/bitstream/handle/11336/101074/CONICET_Digital_Nro.c19a2632-1ecc-419c-be41-ed18432ab979_A.pdf?sequence=2&isAllowed=y

Jara, T. (2018). Tesis previa a la obtención del grado de Licenciada en Ciencias de la Educación; Mención: Informática Educativa. *ELABORACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE SOBRE*. UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA, Loja. Obtenido de <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/20404>

Pilco Barahona, G. J. (2022). Creación de objetos de aprendizaje en el área de matemáticas para estudiantes del octavo año de educación general básica. *Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciatura en las Ciencias*. unach, Riobamba. Obtenido de <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/8929>

Rodríguez, W., & Dueñas, R. (17 de Marzo de 2015). Herramientas informáticas libres para los desórdenes de la comunicación humana. *Revista Ciencias de la Salud*, 13(2), 271-284. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/562/56238625013.pdf>

Vargas, G. (2020). ESTRATEGIAS EDUCATIVAS Y TECNOLOGÍA DIGITAL EN EL PROCESO. *Cuadernos*, 61(1), 1-8. Obtenido de http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v61n1/v61n1_a10.pdf

Vélez, P., & Yaguana, Y. (2019). Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En P. Vélez, & Y. Yaguana, *Nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje* (págs. 59-71). Loja, Ecuador: Universidad Técnica Particular de Loja. Recuperado el 25 de Julio de 2022, de <https://books.google.com.ec/books?id=quHQDwAAQBAJ&pg=PP5&dq=objetos+de+aprendizaje+en+el+proceso+de+ense%C3%B1anza+aprendizaje+en+la+educacion+en+el+ecuador&hl=es-419&sa=X&ved=2ahUKEwjO9om-hpX5AhXNj4QIHWdyAP4Q6AF6BAGCEAI#v=onepage&q=objetos%20de%20aprendi>

Anexos

Anexo N°1. Propuesta tecnológica aprobada por el consejo directivo de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas.



DECANATO

FACULTAD DE CIENCIAS
DE LA EDUCACIÓN,
SOCIALES, FILOSÓFICAS
Y HUMANÍSTICAS

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 22 de junio del 2022
RCD-FCESFH-UEB-0269.8 – 2022

El suscrito Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas Dr. C. Francisco Moreno Del Pozo, Certifica que el Consejo Directivo de sesión Extraordinaria (06), realizada el 21 de junio de 2022.

EN RELACIÓN AL SEXTO PUNTO. - Análisis y resolución de los temas validados por los señores tutores de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de la Informática, proceso mayo – septiembre 2022.

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

QUE, el Estatuto de la Universidad Estatal de Bolívar en el artículo 44.- Atribuciones del Consejo Directivo, literal c, manifiesta: Emitir resoluciones para el funcionamiento de la gestión administrativa, académica, investigación y vinculación de la Facultad, acorde a la normativa legal;

QUE, en el Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en el art. 8.- Funciones. – expresa: Las funciones de la Unidad de Integración Curricular de la carrera son:

- a.- Recopila, analiza, gestiona y valida la documentación relacionada con el proceso de titulación de acuerdo con lo establecido en el presente reglamento.
- b.- Analiza la pertinencia de los temas propuestos para las diferentes modalidades de titulación y sugiere su aprobación.
- c.- Da seguimiento al avance de los trabajos de integración curricular

QUE, en el Artículo 31.- Unidades de organización curricular del tercer nivel.- CAPÍTULO II DE LAS UNIDADES DE ORGANIZACIÓN CURRICULAR del Reglamento de Régimen Académico (2020), literal c) manifiesta que "Unidad de integración curricular.- Valida las competencias profesionales para el abordaje de situaciones, necesidades, problemas, dilemas o desafíos de la profesión y los contextos; desde un enfoque reflexivo, investigativo, experimental, innovador, entre otros, según el modelo educativo institucional.

El desarrollo de la unidad de integración curricular, se planificará conforme a la siguiente distribución:

		Horas para desarrollo de		Créditos para desarrollo de	
		unidad de integración		unidad de integración	
		Curricular		Curricular	
	Licenciatura y títulos profesionales	240	384	5	8
Tercer Nivel de Grado					

Las IES deberán garantizar a todos sus estudiantes la designación oportuna del director o tutor, de entre los miembros del personal académico de la propia IES o de una diferente, para el desarrollo y evaluación de la unidad de integración curricular.

QUE, en el capítulo IV del trabajo de integración curricular del Reglamento de la Unidad de Integración Curricular de la Universidad Estatal de Bolívar, en los artículos manifiesta:

Art. 18.- Para la elaboración del trabajo de integración curricular se podrán conformar equipos de dos estudiantes de una misma o distintas carreras, asegurándose la evaluación y calificación individual, con independencia de los mecanismos de trabajo implementados.

Art.19.- Para el desarrollo del trabajo de integración curricular se garantiza la designación oportuna del director o tutor para el grupo de estudiante de entre los miembros del personal académico.

CONSEJO DIRECTIVO

QUE, en oficio 091-CEPI_FCE-2022 de fecha 20 de junio de 2022, firmado por el Ing. Jonathan Cárdenas Benavides, MSc, Coordinador de la Carrera, en el que remite los temas de las Propuestas Tecnológicas que han sido reestructurados conjuntamente con los señores tutores designados de la Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática, del proceso de la Unidad de Integración Curricular mayo - septiembre 2022.

RESUELVE: "APROBAR LA PROPUESTA TECNOLÓGICA, TITULADA: "OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022.", PRESENTADO POR IBARRA TANDAPILCO JISSELA NATALY y PILCO PILCO NEYCEER ADAN, ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PROCESO MAYO - SEPTIEMBRE 2022 DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA, REVISADO Y APROBADO POR EL TUTOR/A ING. ROBERTO BERNARDO USCA VELOZ, MG, PROFESOR/A - INVESTIGADOR/A DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS".

Notifíquese. -

Atentamente,

 FRENTE ALBERICAMENTE DEL
GUSTO FRANCISCO
MORANO DEL POZO
FRANCISCO MORENO DEL POZO
BECANO

FMDP/Marcela N.



Anexo N°2. Fotografías de la Unidad Educativa Guaranda donde se realizo el proyecto de titulación.



Figura 88. Infraestructura de la Unidad Educativa Guaranda
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Figura 89. Edificio de octavo año de Educación General Básica
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°3. Encuesta dirigida a los estudiantes



UNIVERSIDAD
ESTATAL
DE BOLÍVAR

UNIDAD DE INTEGRACIÓN

CURRICULAR

FACULTAD DE
CIENCIAS DE
LA EDUCACIÓN

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA

Objetivo: Recolectar información acerca de los objetos de aprendizaje como recurso educativo para el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1. ¿Conoce usted lo que es un Objeto de Aprendizaje?

Si () No ()

2. ¿Sabe cómo se utiliza un objeto de Objeto de Aprendizaje?

Si () No ()

3. ¿El docente hace uso de objetos de aprendizaje en la hora clase?

Si () No ()

4. ¿Le gustaría que se implemente un Objeto de Aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Si () No ()

5. ¿Le gustaría que las clases de lengua y literatura sean mediante un objeto de aprendizaje?

Si () No ()

6. ¿Cree usted que al implementar objetos de aprendizaje su rendimiento académico mejoraría?

Si () No ()

7. ¿Utiliza la tecnología para fortalecer los temas tratados en la hora de clase?

Si () No ()

8. ¿Usted como estudiante tiene problemas al hacer uso de los objetos de aprendizaje?

Si () No ()

Anexo N°4. Encuesta realizada en formulario de Google.

ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA

Objetivo:
Recolección de información acerca de los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

natybarra484@gmail.com (no compartido)
Cantón de cuenta

1. ¿Conoce que es un Objeto de Aprendizaje?

SI
 NO

2. ¿Sabe cómo se utiliza un objeto de Objeto de Aprendizaje?

SI

Solicitar acceso de edición

Figura 90. Encuesta de forma virtual
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

2. ¿Sabe cómo se utiliza un objeto de Objeto de Aprendizaje?

SI
 NO

3. ¿El docente hace uso de objetos de aprendizaje en la hora clase?

SI
 NO

4. ¿Le gustaría que se implemente un Objeto de Aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje?

SI
 NO

Solicitar acceso de edición

Figura 91. Preguntas de la encuesta en línea
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°5. Entrevista dirigida a la docente de la Unidad Educativa Guaranda

ENTREVISTA PARA LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA

Objetivo: Recolectar información acerca de los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

1. ¿Conoce usted que son objetos de aprendizaje?
2. ¿Sabe usted como utilizar los objetos de aprendizaje?
3. ¿Ha utilizado objetos de aprendizaje en la materia de lengua y literatura?
4. ¿Considera que hacer uso de objetos de aprendizaje en la asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de octavo año facilita un aprendizaje significativo?
5. ¿Cree que al implementar objetos de aprendizaje focalizados en el área de lengua y literatura se fortalece el proceso de enseñanza aprendizaje?
6. ¿Cómo aplicaría usted objetos de aprendizaje en sus estudiantes?
7. ¿Considera que un Objeto de Aprendizaje es un buen complemento a las clases presenciales?
8. ¿En la institución donde dicta sus clases poseen objetos de aprendizaje?
9. ¿Qué tipo de problemas académicos usted como docente ha encontrado en los estudiantes de octavo año?
10. ¿considera usted que un objeto de aprendizaje se pueda utilizar para aprender lengua y literatura?

Anexo N°6. Fotografía de entrevista a la docente.



Figura 92. Entrevista a la docente
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°7. Prueba de diagnóstico

EVALUACIÓN DIAGNOSTICA

$\frac{2}{10}$

Seleccione la respuesta correcta

1. ¿Qué es una novela de aventuras?

- A. La novela de aventuras es una narración literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes.
- B. La novela es una fábula literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos reales que les suceden a unos personajes.
- C. La novela de aventuras es un subgénero literario cuyo argumento se centra en los viajes, las peripecias y el riesgo que corren sus protagonistas, generalmente en lugares misteriosos o lejanos.
- D. La novela es una leyenda literaria en la que se cuenta un cuento compuesto por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes.

Conteste verdadero o falso

2. Un relato policial es

Es un género literario que no ha perdido vigencia desde su aparición en el siglo XIX. Este género realista puede ser un relato corto o una novela.

Verdadero (✓) Falso () 2

Complete el siguiente enunciado

3. El narrador

En el género narrativo, la intencionalidad del autor es lo que les sucede a unos personajes. La narración se por medio del narrador o Narrador y autor no son lo mismo. El autor es el creador del texto, en tanto que el narrador es una instancia del texto que inventa el

- A. Concreta – contar - voz narrativa – creador - autor.
- B. Contar – concreta - voz narrativa – creador - autor.
- C. Creador – contar - voz narrativa – concreta - autor.
- D. Contar - voz narrativa – creador – concreta – autor

Seleccione la respuesta correcta

4. Tipo de crónica según el tema

- A. Informativa, Interpretativa, De opinión.
- B. Local de viajes, Corresponsal nacional, Corresponsal internacional, Enviado especial.

C. Deportiva, De sucesos, Histórica Política, Social Cultural.

Conteste verdadero o falso

4. Adverbios

Los adverbios son una parte de la palabra que sirve para modificar el significado de un verbo, un adjetivo u otro adverbio.

Verdadero (✓) Falso ()

0

Anexo N°8. Fotografías realizando la prueba de diagnóstico.



Figura 93. Evaluación de diagnóstico de la asignatura de lengua y literatura
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Figura 94. Evaluación de diagnóstico a los estudiantes
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°9. Presentación del objeto de aprendizaje a la docente de la institución educativa.



Figura 95. Socialización del objeto de aprendizaje a la docente
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Figura 96. Manipulación del objeto de aprendizaje
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°10. Presentación del objeto de aprendizaje a los estudiantes.



Figura 97. Explicación de cómo está constituido el objeto de aprendizaje

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Figura 98. Clases demostrativas con el objeto de aprendizaje

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°11. Evaluación final después de realizar las clases demostrativas con el objeto de aprendizaje.

EVALUACIÓN FINAL

$\frac{10}{15}$

Seleccione la respuesta correcta

1. ¿Qué es una novela de aventuras?

- A. La novela de aventuras es una narración literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes.
- B. La novela es una fábula literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos reales que les suceden a unos personajes.
- C. La novela de aventuras es un subgénero literario cuyo argumento se centra en los viajes, las peripecias y el riesgo que corren sus protagonistas, generalmente en lugares misteriosos o lejanos.
- D. La novela es una leyenda literaria en la que se cuenta un cuento compuesto por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes.

2

Marque con una X verdadero o falso

2. Un relato policial es

Es un género literario que no ha perdido vigencia desde su aparición en el siglo XIX. Este género realista puede ser un relato corto o una novela.

Verdadero (X) Falso ()

2

Marque la respuesta correcta que complete el siguiente enunciado

3. El narrador

En el género narrativo, la intencionalidad del autor es lo que les sucede a unos personajes. La narración se por medio del narrador o Narrador y autor no son lo mismo. El autor es el del texto, en tanto que el narrador es una instancia del texto que inventa el

- A. Concreta – contar - voz narrativa – creador – autor
- B. Contar – concreta - voz narrativa – creador – autor
- C. Creador – contar - voz narrativa – concreta – autor
- D. Contar - voz narrativa – creador – concreta – autor

2

Seleccione la respuesta correcta

4. Tipo de crónica según el tema

- A. Informativa, Interpretativa, De opinion.
- B. Local de viajes, Corresponsal nacional, Corresponsal internacional, Enviado especial.
- C. Deportiva, De sucesos, Histórica Política, Social Cultural.

2

Marque con una X verdadero o falso

5. Adverbios

Los adverbios son una parte de la palabra que sirve para modificar el significado de un verbo, un adjetivo u otro adverbio.

Verdadero () Falso (X)

2

Anexo N°12. Fotografías de los estudiantes realizando la evaluación final.



Figura 99. Estudiantes realizando la prueba final
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Figura 100. Estudiantes realizando la evaluación final
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Anexo N°13. Encuesta de satisfacción a los estudiantes.

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR	UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
---	---	--

ENCUESTA DE SATISFACCIÓN LUEGO DE IMPLEMENTAR LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE A LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA

Objetivo: Recolectar información de satisfacción luego de implementar los objetos de aprendizaje.

1. ¿El Objeto de Aprendizaje presentado fue suficiente para comprender los contenidos?

Si (✓) No ()

2. ¿Logro aprender con las actividades interactivas mediante este objeto de aprendizaje?

Si (✓) No ()

3. ¿Fue fácil entender lo que es la entrevista?

Si (✓) No ()

4. ¿Mejoró su proceso de enseñanza-aprendizaje con la implementación del objeto de aprendizaje?

Si (✓) No ()

5. ¿Qué tal les pareció las actividades interactivas?

Buena (✓) Regular () Más o menos () Mala ()

6. ¿Desearían seguir utilizando este objeto de aprendizaje en las clases presenciales?

Si (✓) No ()

Anexo N°14. Fotografía de la realización de la encuesta de satisfacción a las estudiantes.



Figura 101. Realización de la encuesta de satisfacción
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



Anexo N°15. Manual de usuario de ardora 9 para la docente

MANUAL DE USUARIO DE ARDORA 9 PARA LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA



NATALY IBARRA
NEYCER PILCO

2022





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



Contenidos del manual de usuario

- ¿Qué es la herramienta ardora 9?
- ¿Para qué sirve ardora 9?
- Características y requerimientos de ardora 9
- Ventajas y desventajas de la herramienta ardora 9
- Proceso de instalación de ardora 9

¿Qué es la herramienta ardora 9?

Es un aplicativo informático para los docentes del cual les permite crear contenidos web de un modo muy sencillo, sin la necesidad de tener conocimientos técnicos de diseño o ser programador web.

¿Para qué sirve ardora 9?

Con esta herramienta el docente tiene una manera más sencilla de insertar los contenidos educativos y que los estudiantes se sientan atraídos hacia una nueva inclusión de la materia.

Características y requerimientos de ardora 9

Requerimiento de ardora 9

- Procesador Pentium
- 125 MB de espacio libre en disco
- 128 MB de memoria RAM
- Windows 10





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



Ventajas y desventajas de la herramienta ardora 9

Ventajas

- Disponible en varios idiomas y dialectos.
- Cuenta con una versión portable.
- Sencillo de usar.
- Posibilidad de publicar los ejercicios en red.
- Contiene varias actividades a realizar.
- Permite exportar a formatos HTML y SCROM.

Desventajas

- Al momento de descargar la herramienta puede afectar el computador con virus.
- El tamaño de las imágenes debe ser exactas o se pueden modificar.
- Al momento de crear los paquetes se pueden modificar varias actividades, como puede ser el diseño inicial.





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



Proceso de instalación de ardora 9

Ingresamos a nuestro navegador web y escribimos ardora 9 y damos clic en la primera opción.

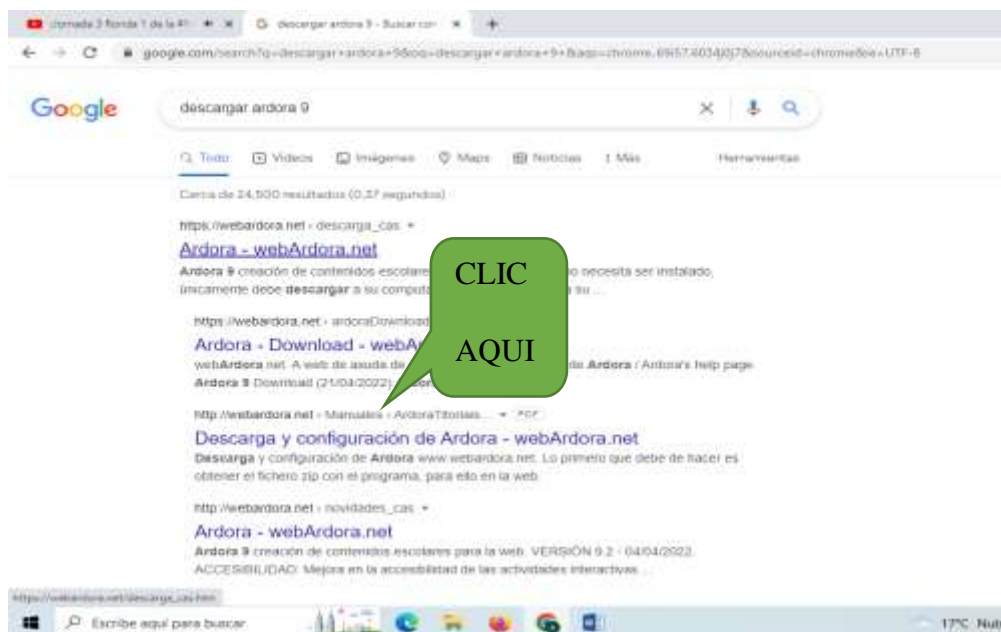


Figura 1: Descarga de ardora

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

2. Damos clic en descargar ardora 9.



Figura 2: Seleccionamos el archivo de descarga

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



3. Como se observa se procede a descargar el archivo de ardora 9.

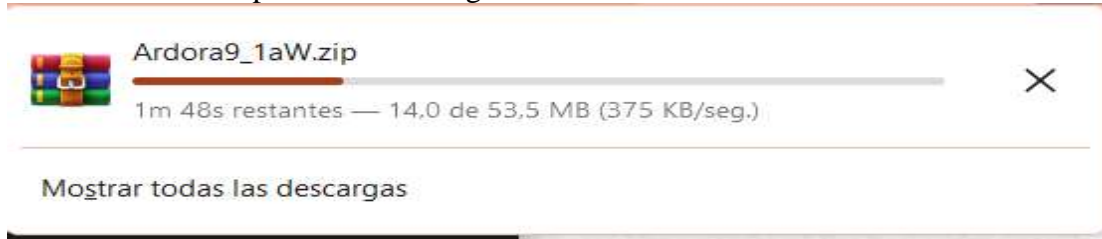


Figura 3. Proceso de descarga de ardora.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

4. Una vez descargado procedemos a extraer el archivo.

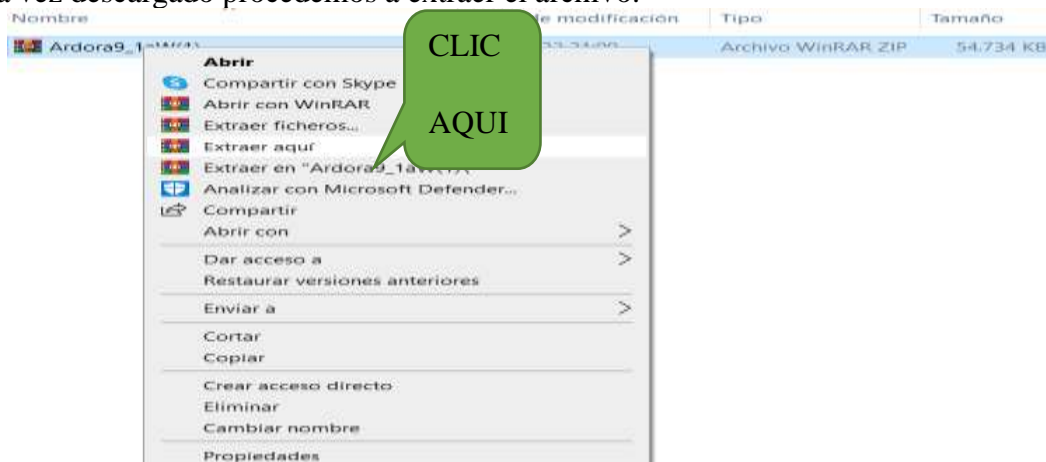


Figura 4: Extracción del archivo comprimido.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

4. Una vez extraído ejecutamos ardora 9 dando clic en el icono.

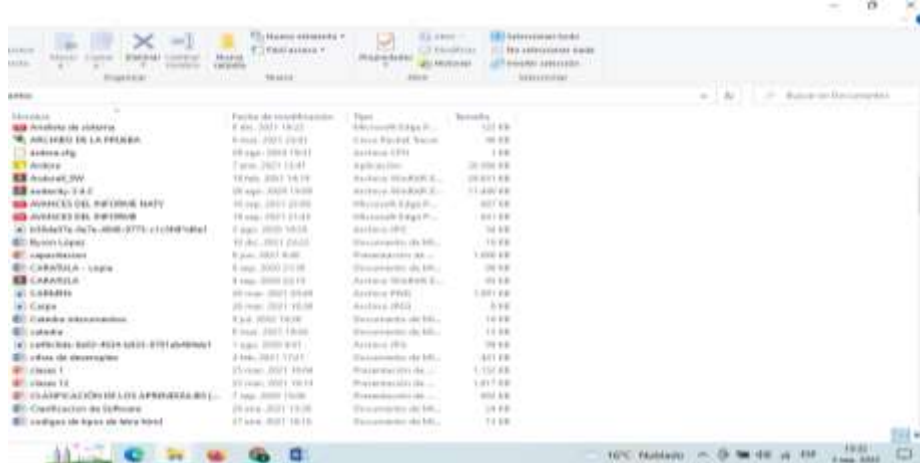


Figura 4: Archivo ejecutable de ardora.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



5. Se observa la interfaz de ardora donde se puede realizar diferentes actividades, etc.



Figura 5: Interfaz de ardora.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Proceso para ingresar lo contenido en ardora 9.

6. Damos clic en archivo, nueva página multimedia y pizarra.

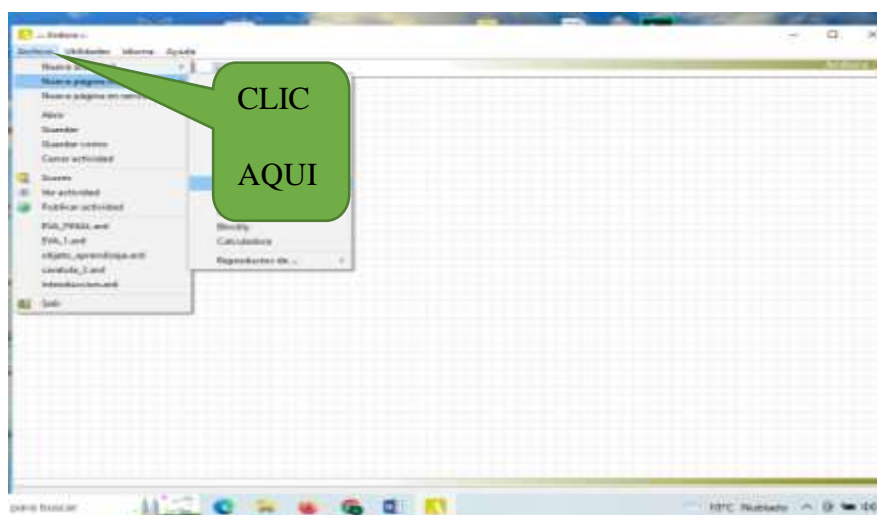


Figura 6: Selección de la página para ingresar contenido.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



7. Procedemos a ingresar el contenido en nuestra página, colocamos nombre a la ventana de la página, seleccionamos que el texto vaya en justificado, además seleccionamos el tipo de letra y tamaño del contenido ingresado.

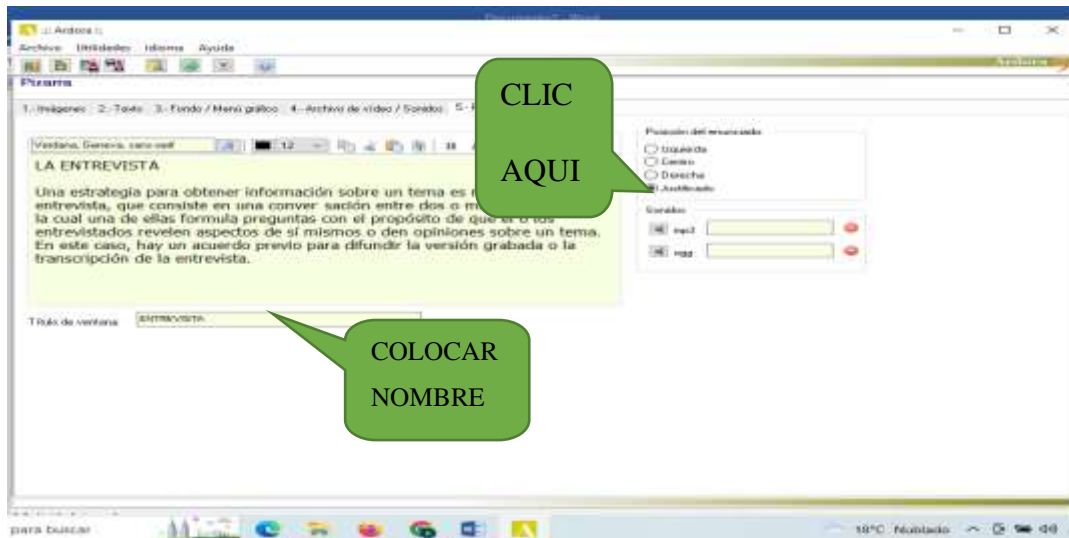


Figura 7: Ingreso de contenido a la página web.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

8. Damos clic en menú gráfico, seleccionamos la carpeta y seleccionamos la imagen que deseamos ingresar y clic en abrir.

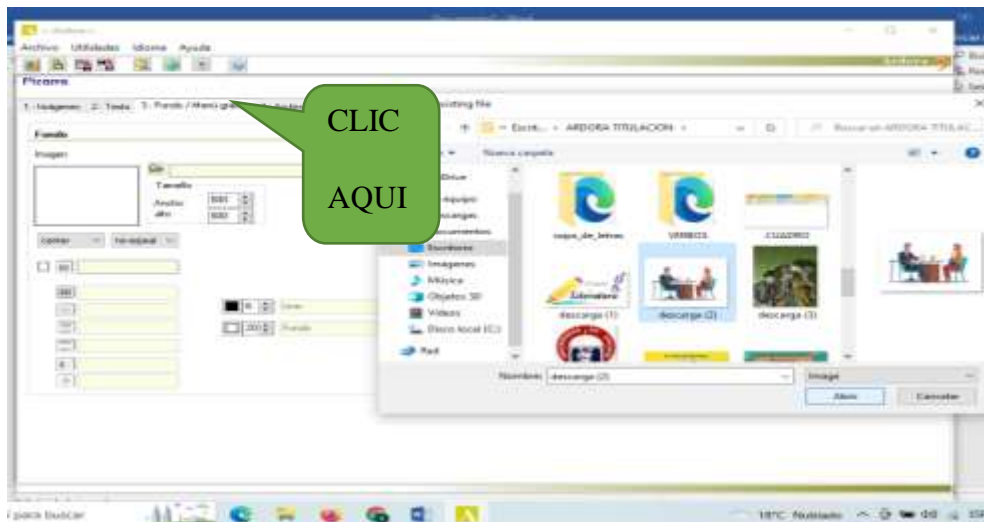


Figura 8: Ingreso de imagen.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



9. Damos clic en color, seleccionamos el color de nuestra preferencia para el fondo de la página web y clic en aceptar.

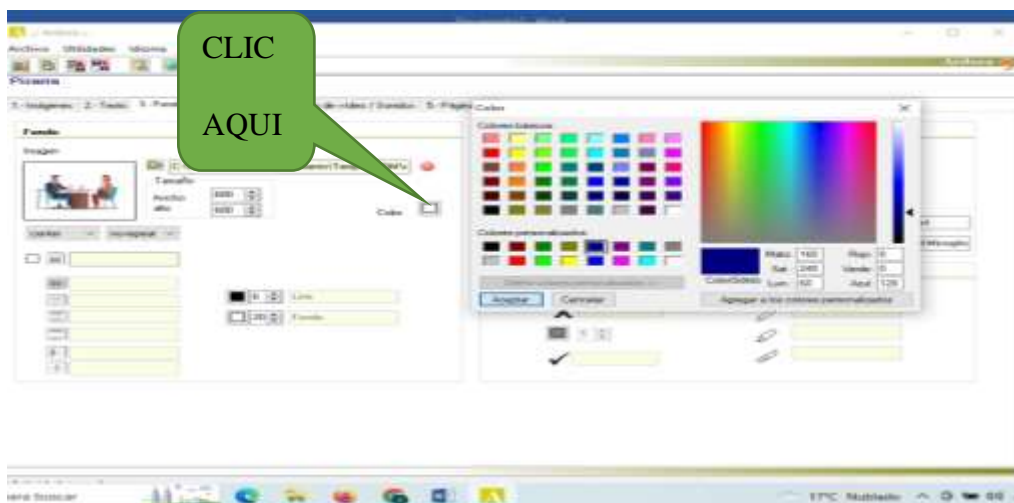


Figura 9: Selección de color de fondo.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

10. Colocamos nombre al archivo, seleccionamos la carpeta donde se va a guardar y procedemos a publicar la página web realizada.

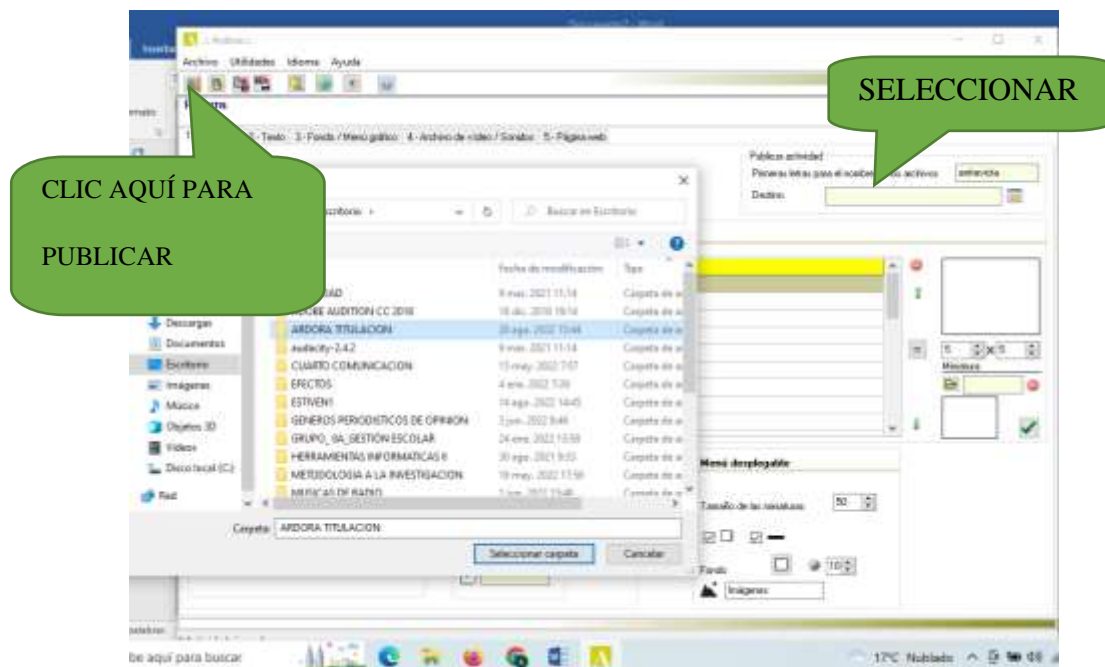


Figura 10: Publicación de la página web.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



11. Una vez publicada se muestra la interfaz de la página web con el contenido ingresado.



Figura 11: Interfaz de la página web.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

Proceso para crear actividades en ardora

12. Clic en archivo, nueva actividad y selecciona la actividad a crear, en este caso unir con líneas.

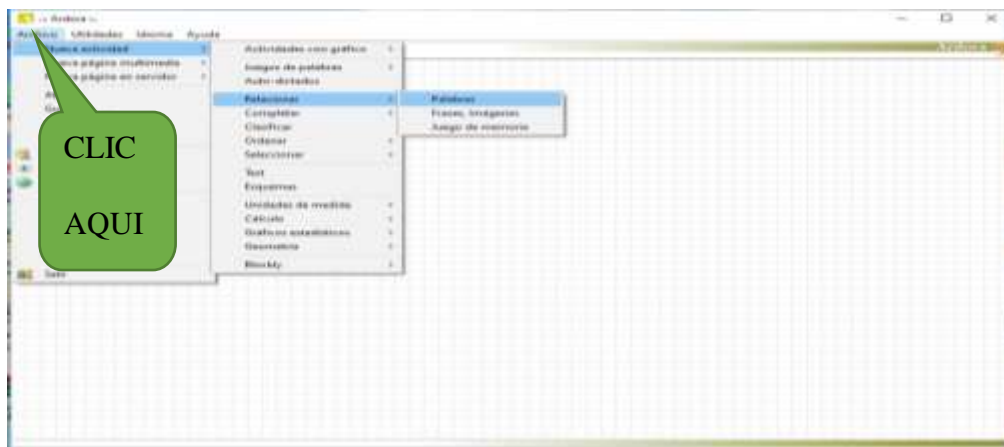


Figura 12: Creación de la actividad uno.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



13. Ingresamos el contenido a la actividad, unimos cada palabra con su definición correcta.

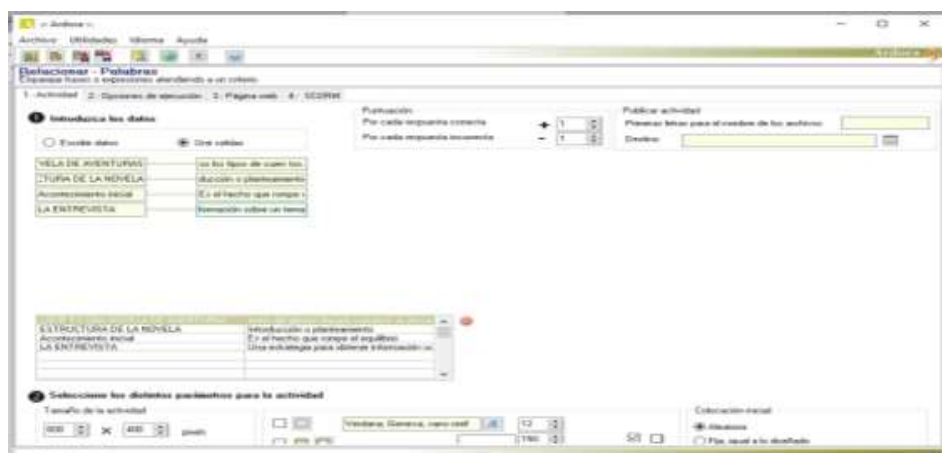


Figura 13: Ingreso de contenido de la actividad en desarrollo.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

14. Clic en opciones de ejecución y se desplegara la siguiente ventana, colocamos tiempo, numero de intento y aciertos y se ingresa los mensajes correspondientes a la actividad.



Figura 14: Tiempo y mensajes en la actividad.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



15. Clic en color, seleccionar el color del botón y de fondo de la actividad, clic en aceptar.

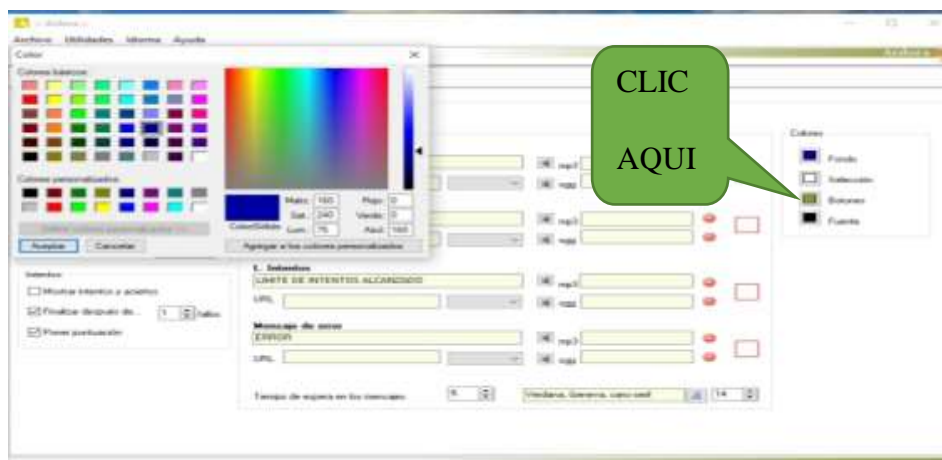


Figura 15: Color de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

16. Clic en el símbolo de audio, ingresamos los respectivos sonidos previamente descargados de correcto e incorrecto de la actividad.

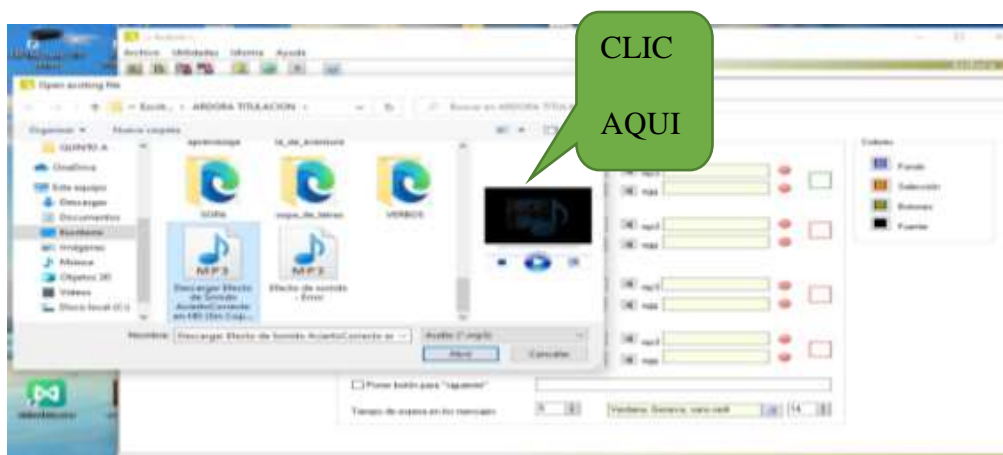


Figura 16: Audio correspondiente a la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



**MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE**



17. Colocamos el nombre a la actividad, título de ventana, seleccionar la posición del texto.

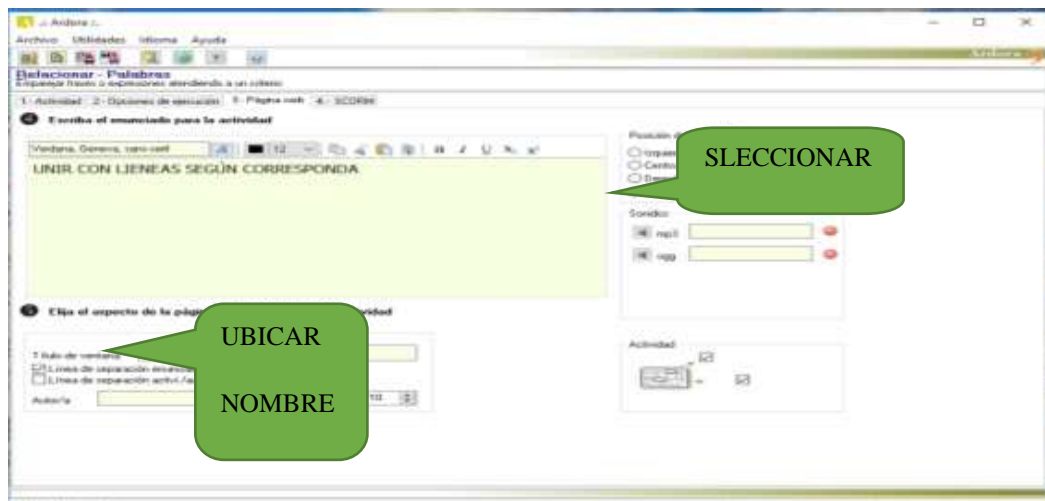


Figura 17: Nombre de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

18. Ubicamos el nombre del archivo, seleccionamos la carpeta donde vamos a guardar la actividad desarrollada y damos clic en publicar.

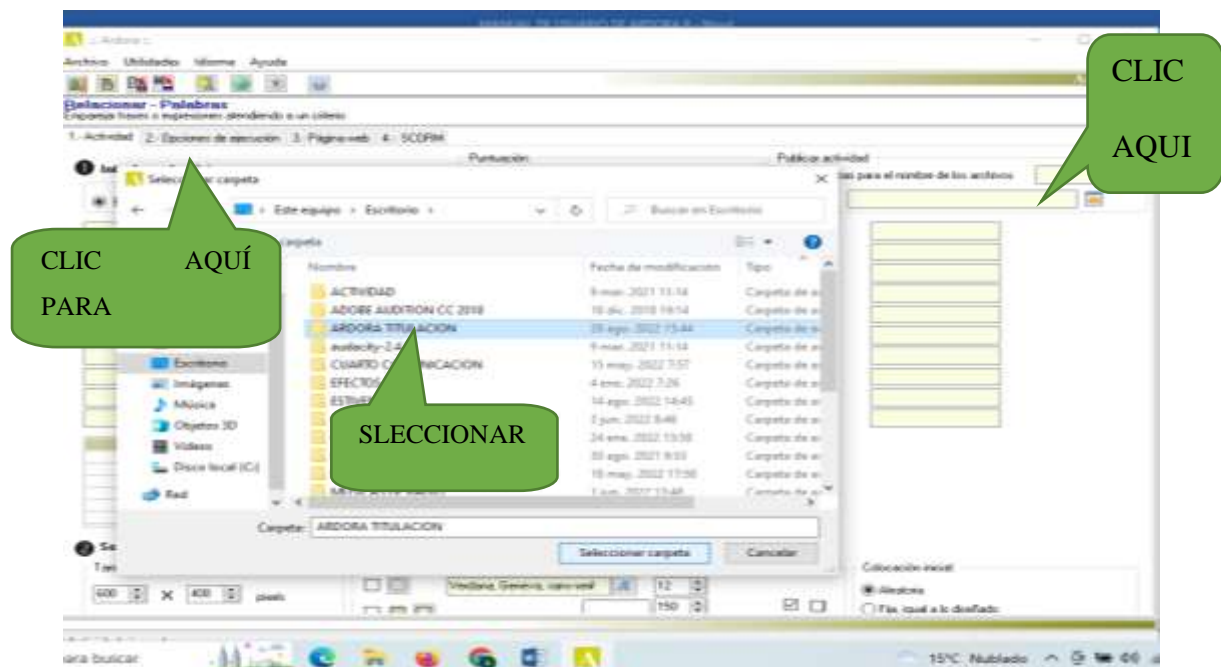


Figura 18: Publicar actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





**MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE**



19. Una vez publicada se muestra la interfaz de la actividad, damos clic en comenzar.

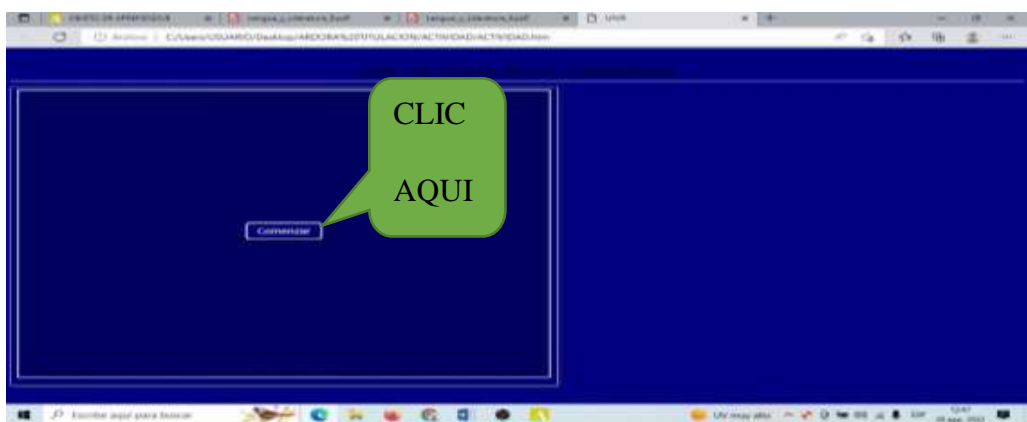


Figura 19: Interfaz de la actividad uno.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

20. Clic en archivo, nueva actividad, completar y texto.

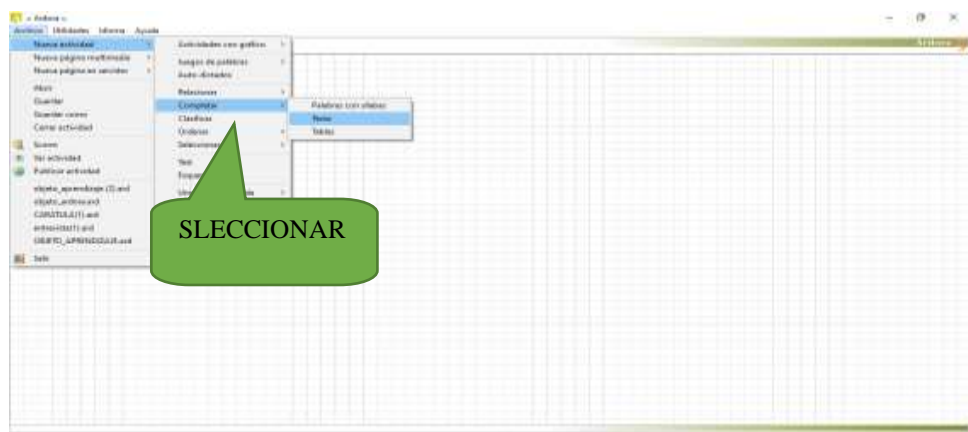


Figura 20: Creación de la actividad dos.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



21. Seleccionar la opción de cómo se va a completar el texto.

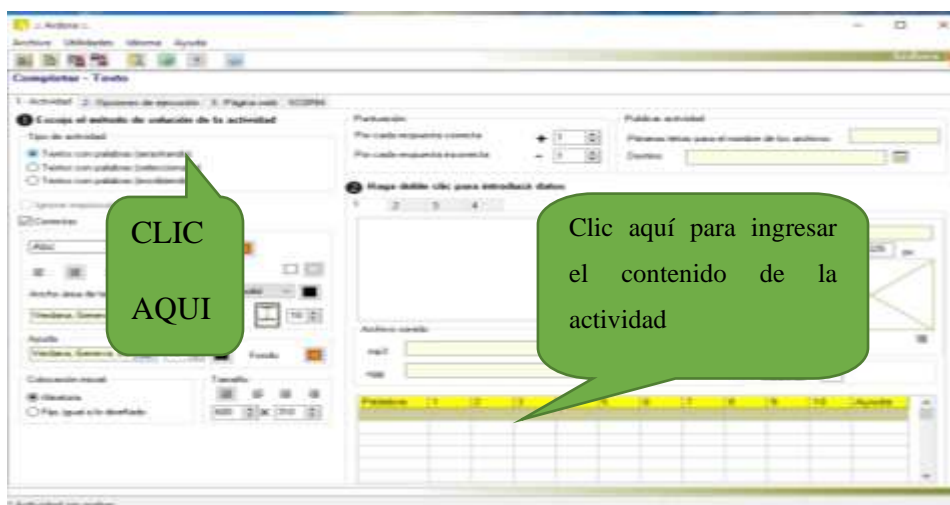


Figura 21: Seleccionar el tipo de texto a completar.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

22. Una vez ingresado el contenido colocamos el símbolo monetario en las palabras con las cuales vamos a completar el texto de la actividad.

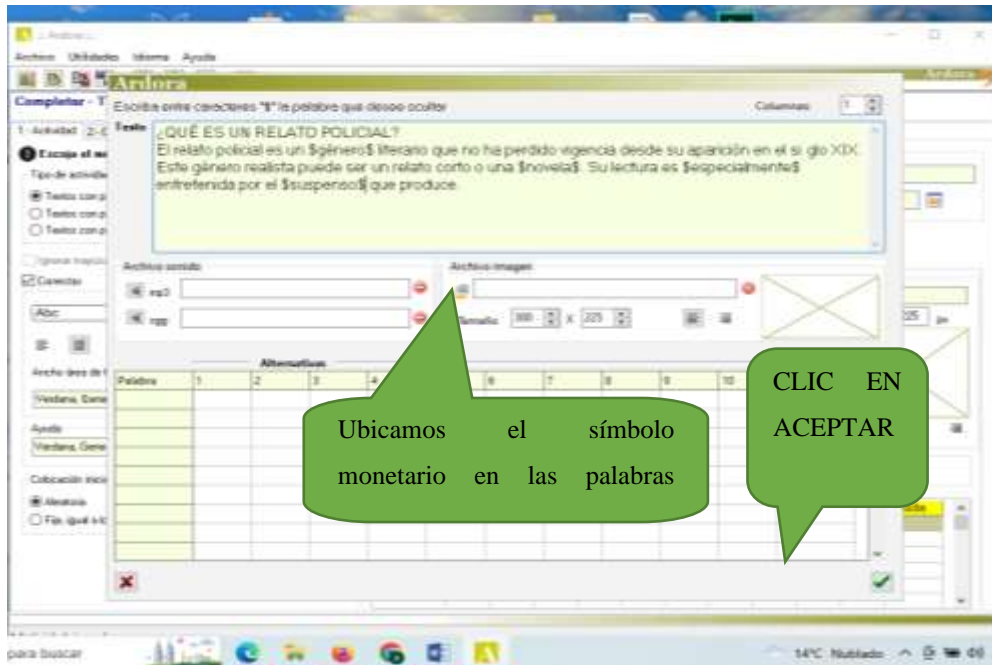


Figura 22: Contenido de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



**MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE**



23. Clic en opciones de ejecución, limitamos el tiempo en el que se va a resolver la actividad, seleccionamos el número de acierto y de intentos.

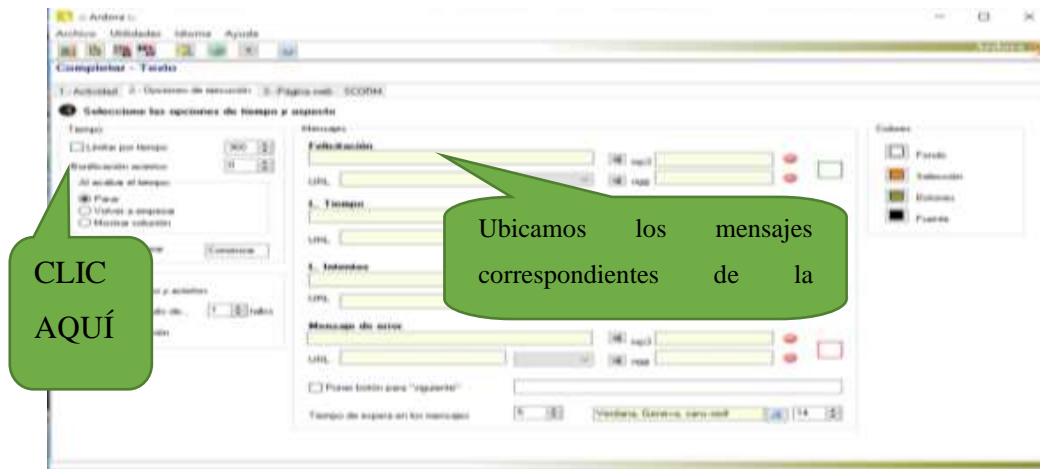


Figura 23: Configuración de la actividad dos.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

24. Seleccionar el color de fondo de la actividad.

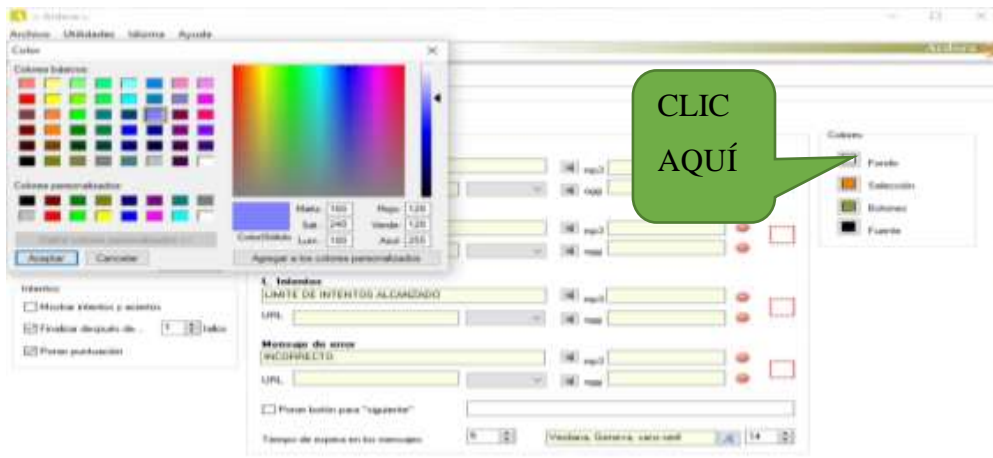


Figura 24: Color de fondo de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



25. Insertamos los respectivos sonidos a la actividad.



Figura 25: Audio de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

26. Insertamos el título de la actividad, el nombre de la ventana y seleccionar el tipo y tamaño de letra.

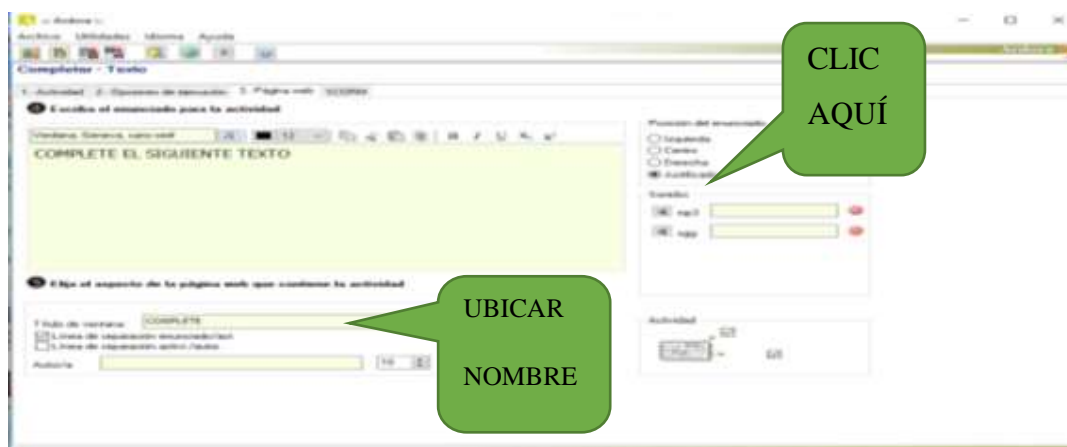


Figura 26: Nombre del archivo y ventana de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

27. Colocamos el nombre del archivo, seleccionar la carpeta en la que se a a guardar el archivo y finalmente se publica la actividad realizada.

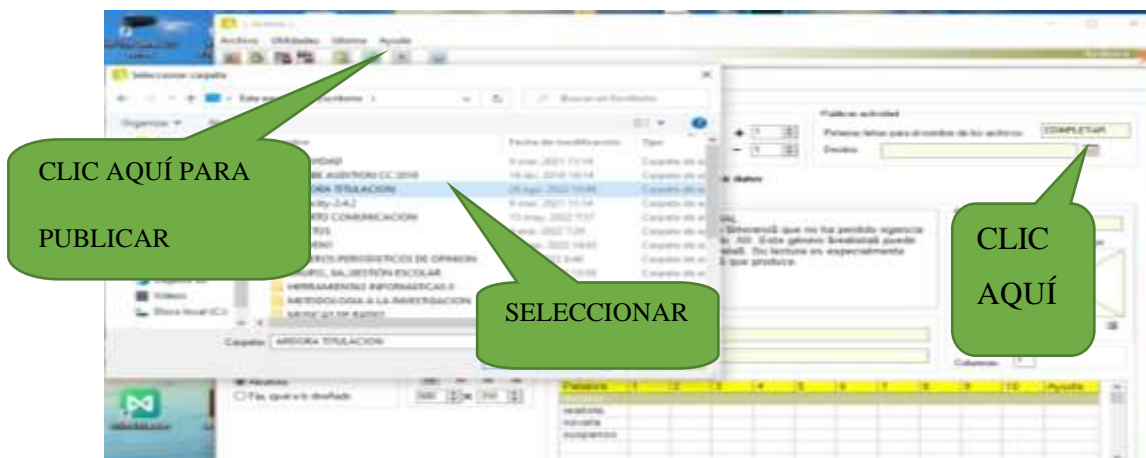


Figura 27: Publicar actividad.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

28. Como se observa la imanen tenemos la interfaz< de la actividad publicada.



Figura 28: Interfaz de la actividad dos.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

29. Damos Clic en archivo, nueva actividad y selecciona la actividad a crear, en este caso es completar texto.

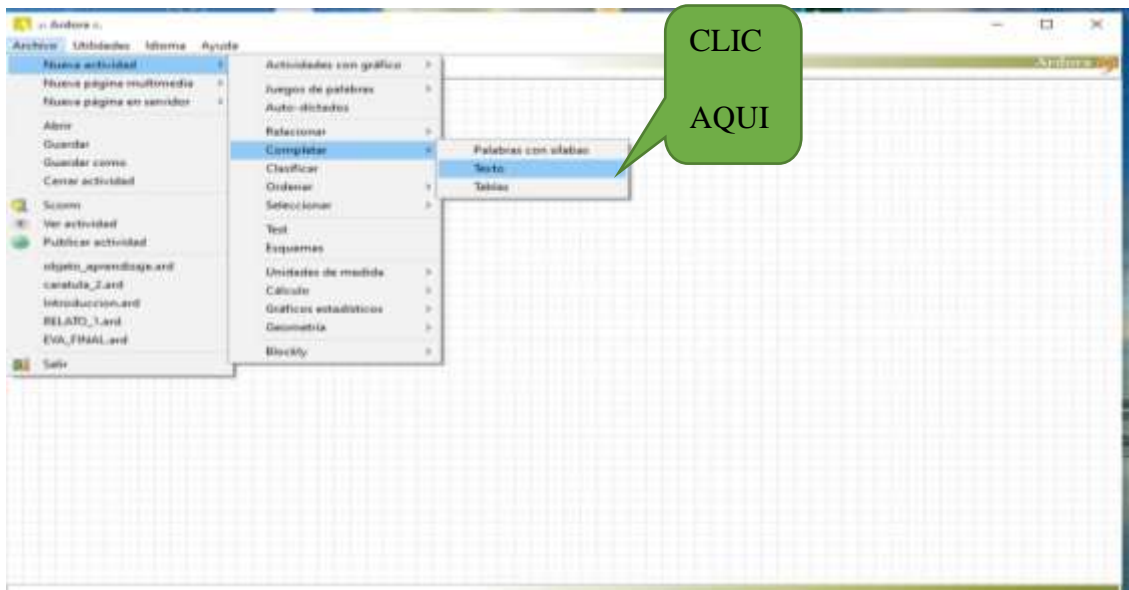


Figura 29: Creación de la actividad 2
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

30. se inserta el contenido para la actividad, seleccionar el texto correctamente.

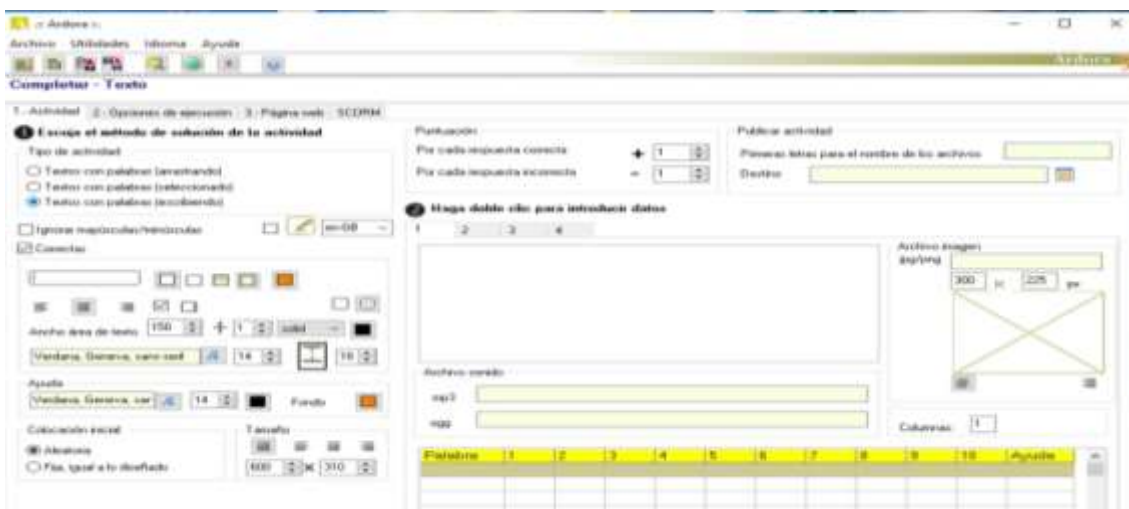


Figura 30: Se inserta el contenido de la actividad
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

31. Seleccionamos la opción de ejecución para proceder a llenar las siguientes ventanas como es: el tiempo, numero de intento y aciertos y se ingresa los mensajes correspondientes a la actividad.

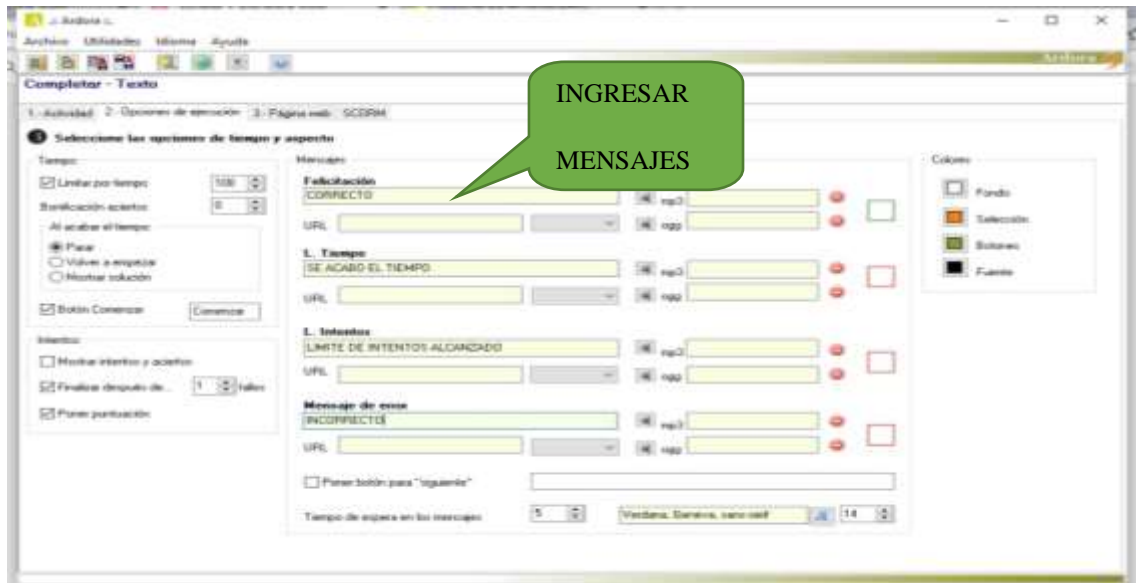


Figura 31: Llenamos el tiempo, intento, mensaje
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

32. Damos clic en la opción colores, para definir el color de fondo de la actividad.

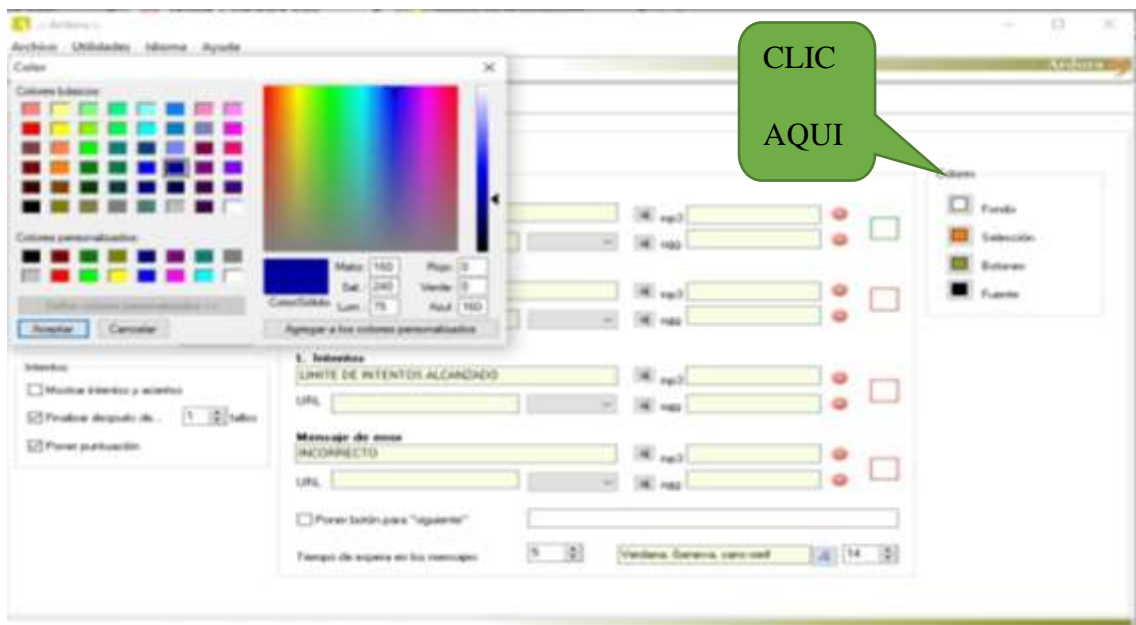


Figura 32: Clic de selección del color
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

33. Clic en el símbolo de audio mp3, insertamos el audio correspondiente para la actividad.

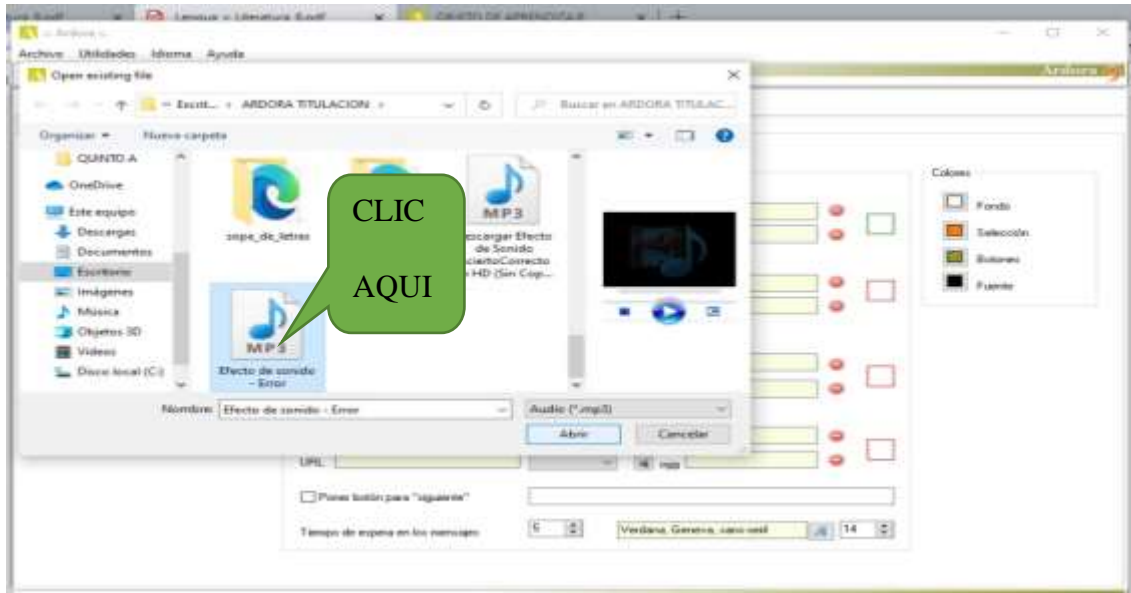


Figura 33: Selección de audio mp3
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

34. Se coloca el nombre a la actividad, título de ventana, seleccionar la posición del texto.

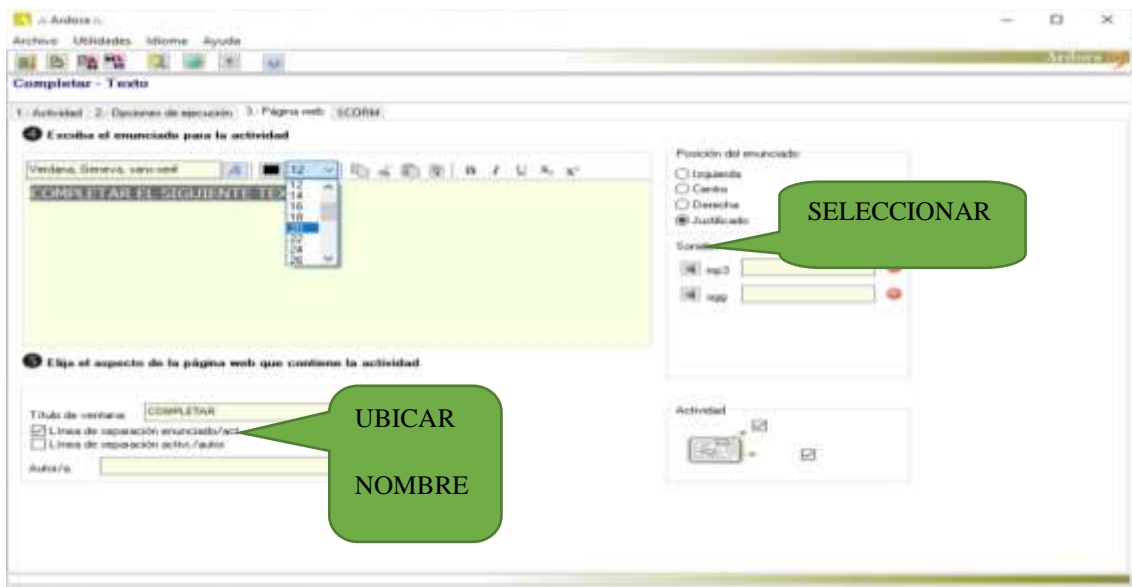


Figura 34: Título o nombre de la actividad
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

35. Colocamos el nombre del archivo y seleccionamos la carpeta donde vamos a guardar la actividad desarrollada y posteriormente damos clic en publicar.

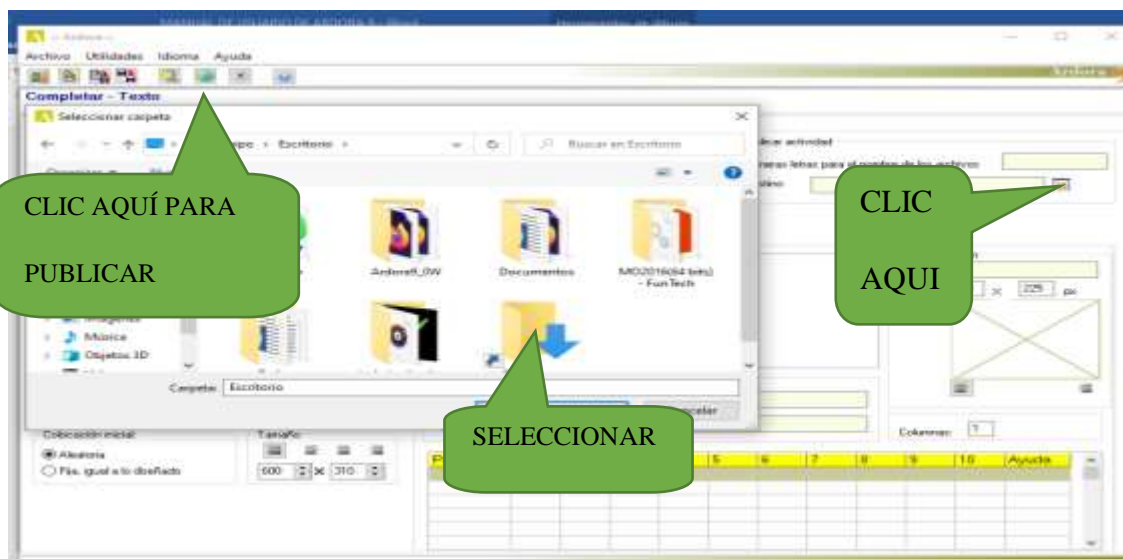


Figura 35: Publicar la actividad

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

36. Una vez publicada se muestra la interfaz de la actividad número tres, luego se da clic en comenzar.



Figura 36: Interfaz de la actividad número tres

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

37. Clic en nueva actividad, juegos de palabras, sopa de letras es la actividad que se desarrolló.

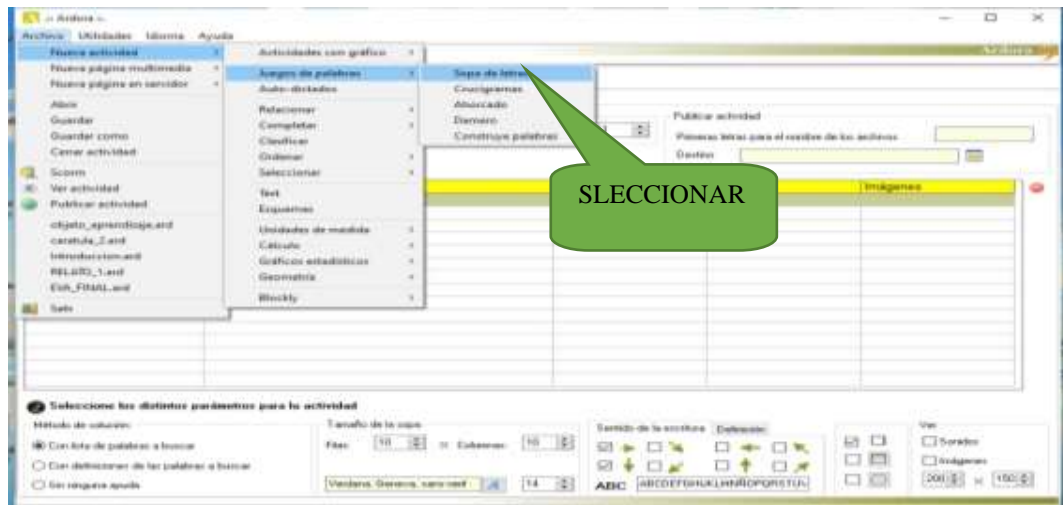


Figura 37: Actividad tres.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

38. Dar clic en el espacio en blanco para insertar las palabras.

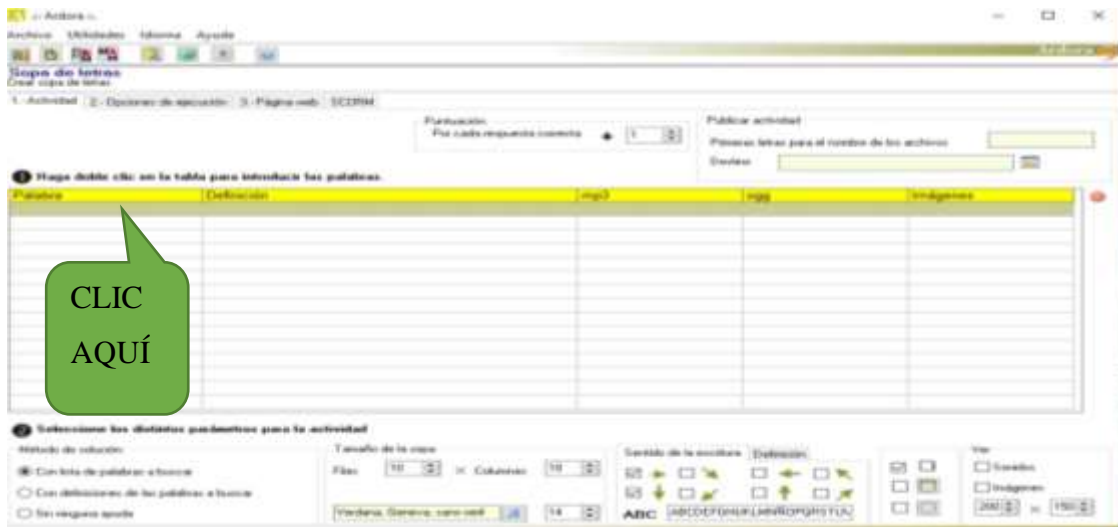


Figura 38: Dar clic en el espacio en blanco.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

39. Ingresar las palabras que se va a buscar en la sopa de letras, clic en aceptar.

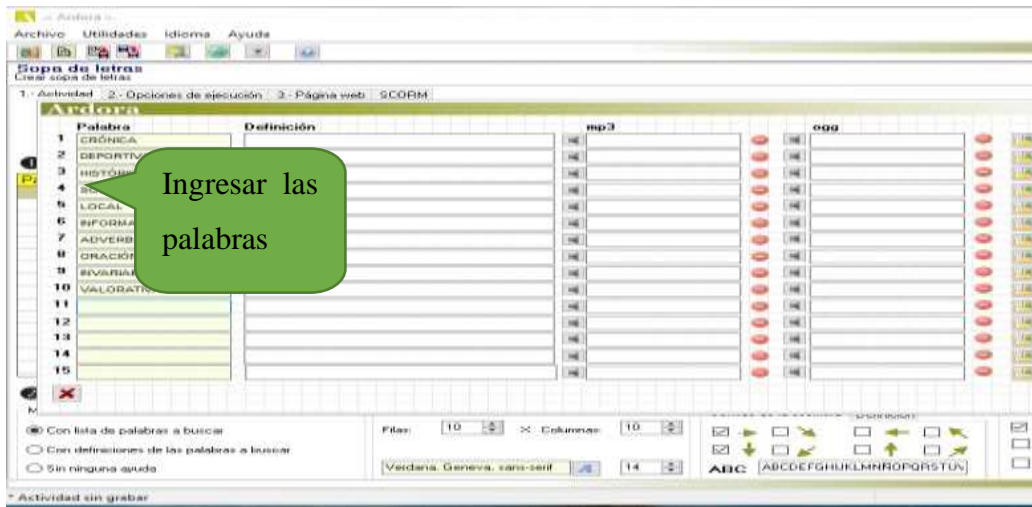


Figura 39: Insertar las palabras a buscar.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

40. Clic en opciones de ejecución asignamos tiempo a la actividad



Figura 40: Insertar tiempo y mensajes de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

41. Clic en icono de audio, seleccionar la carpeta donde se encuentra el audio, clic en abrir.

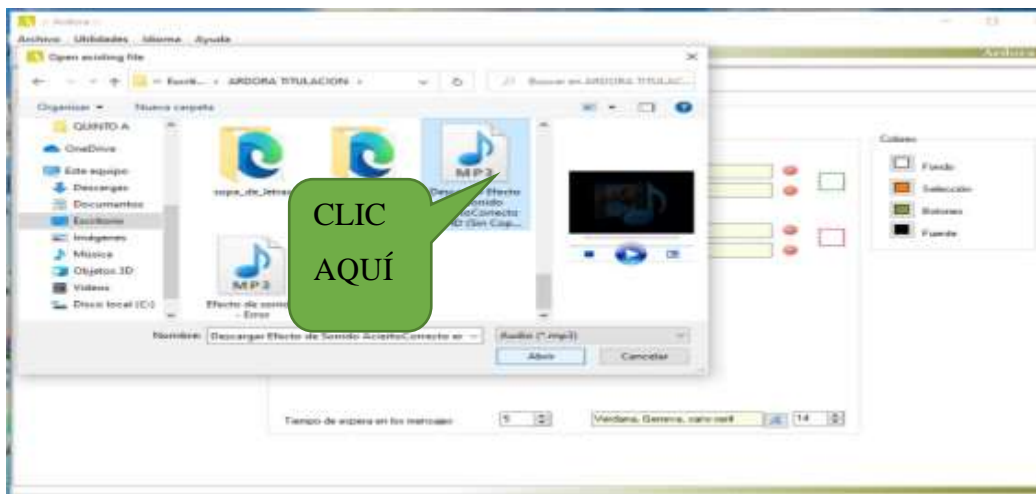


Figura 41: Insertar audio mp3.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

42. Seleccionar el color de fondo de la actividad que se está creando.

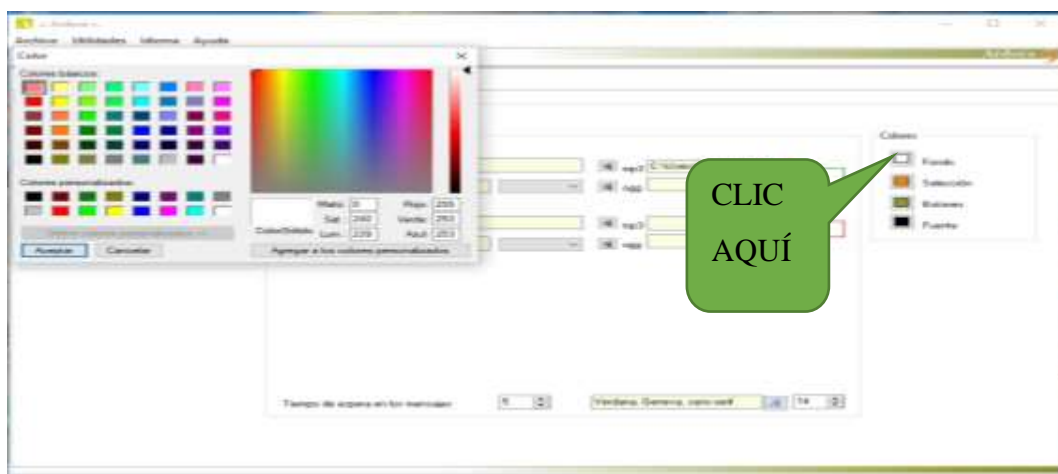


Figura 42: Color de fondo de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



43. Una vez realizado la actividad, ubicamos el nombre, seleccionar la carpeta donde va a gradar la actividad y publicar la actividad.

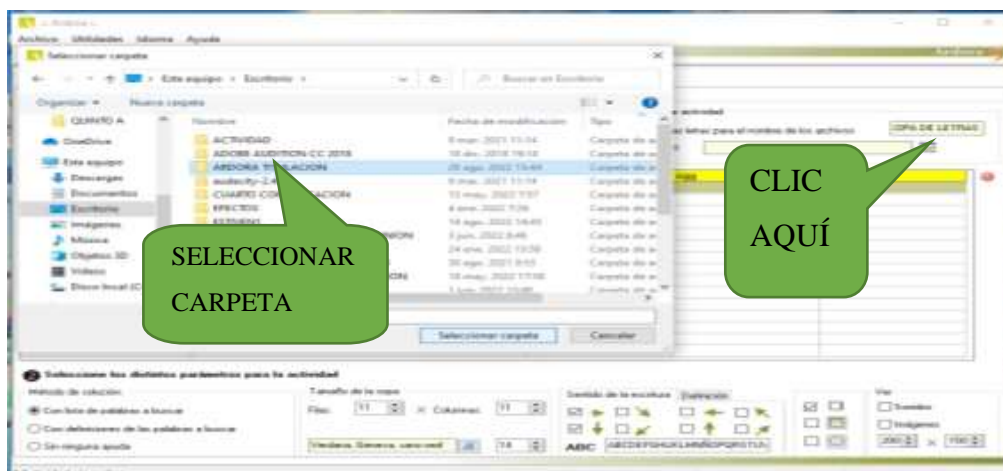


Figura 43: Publicar actividad.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

44. Una vez publicada la actividad nos reflejara la interfaz, clic en comenzar para iniciar a desarrollar la actividad.

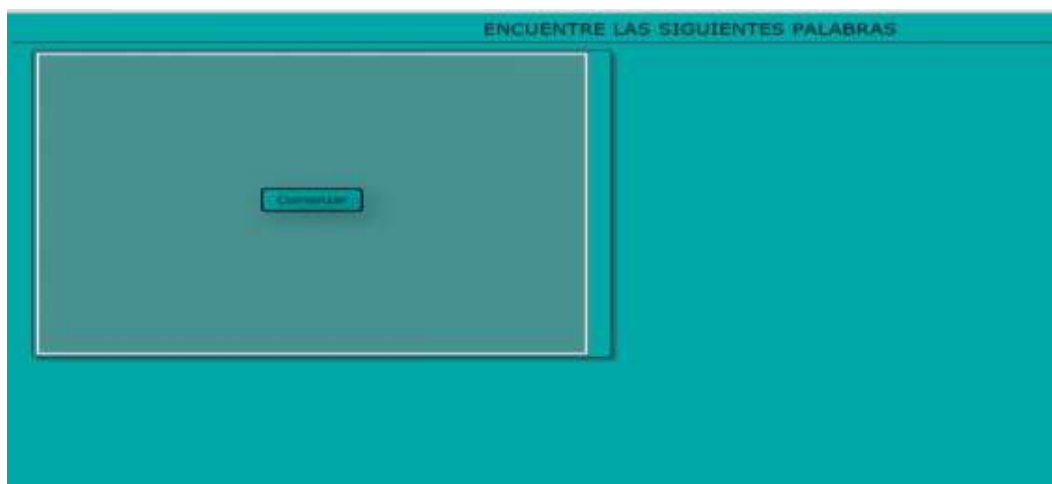


Figura 44: Interfaz de la actividad.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



45. Clic en archivo, nueva actividad y selecciona la actividad a crear, en este caso creamos la evaluación.

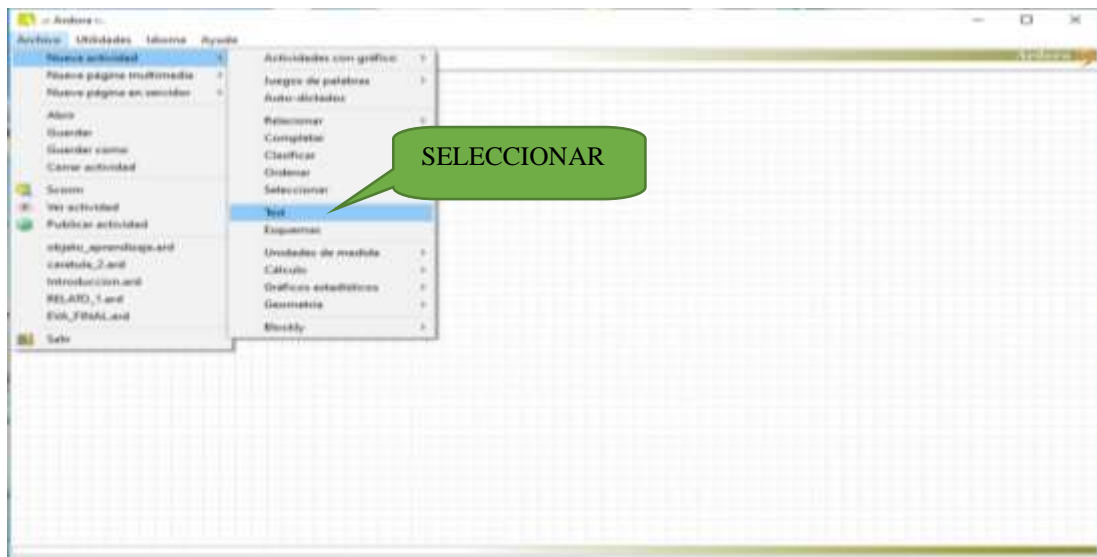


Figura 45: Evaluación de la unidad uno
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

46. Se procede a ingresar las preguntas de la evaluación la cual constara de cinco preguntas.

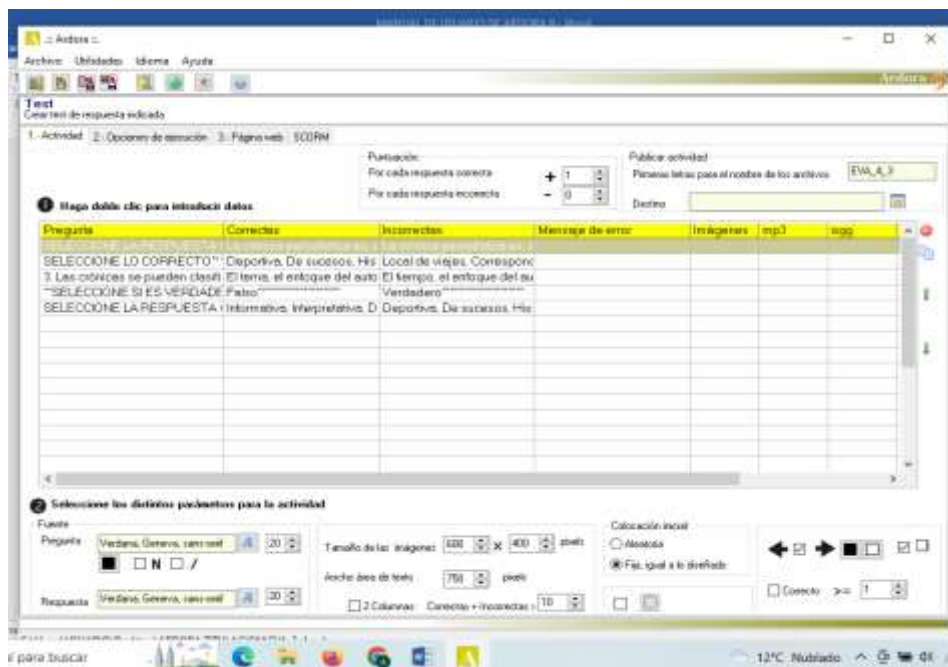


Figura 46: Ingreso de las preguntas de la evaluación
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

47. Clic en la opción de ejecución para proceder a llenar las siguientes ventanas como es: el tiempo, numero de intento y aciertos y se ingresa los mensajes correspondientes a la actividad.



Figura 47: Tiempo, mensaje, intentos
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

48. Procedemos a dar clic en la opción colores, para definir el color de fondo de la actividad.

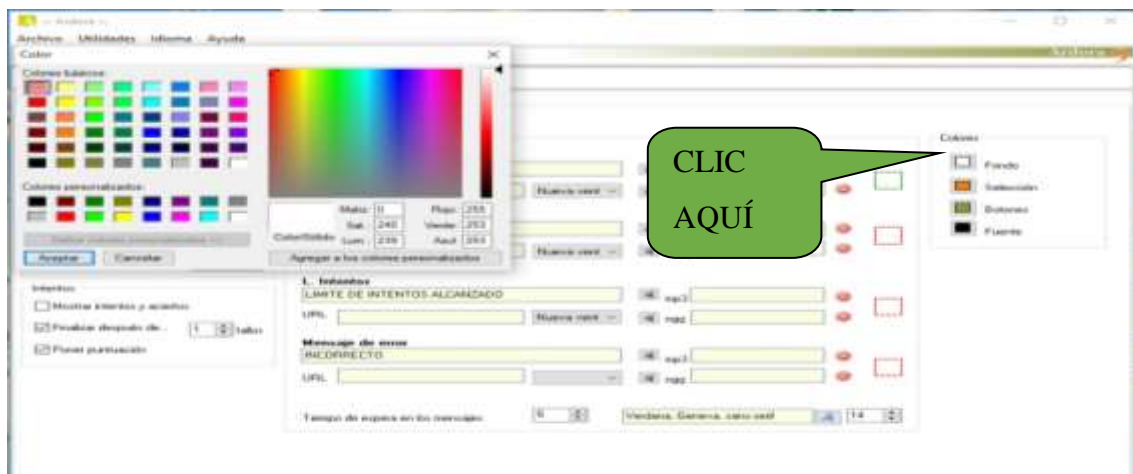


Figura 48: Selección del color fondo para la evaluación.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



49. Damos clic en el símbolo de audio mp3, insertamos el audio correspondiente para la evaluación de la actividad.

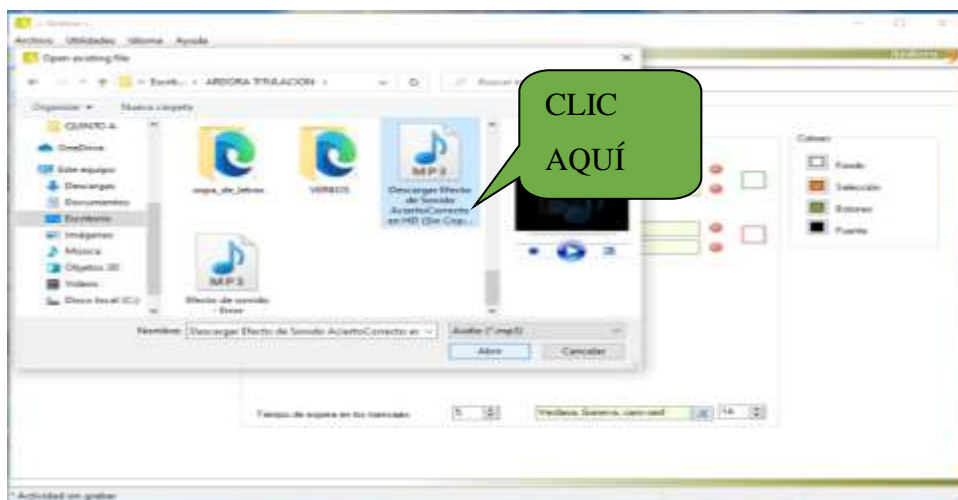


Figura 49: Se Inserta el audio mp3
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

50. Se procede a colocar el nombre a la actividad, título de ventana, seleccionar la posición del texto.

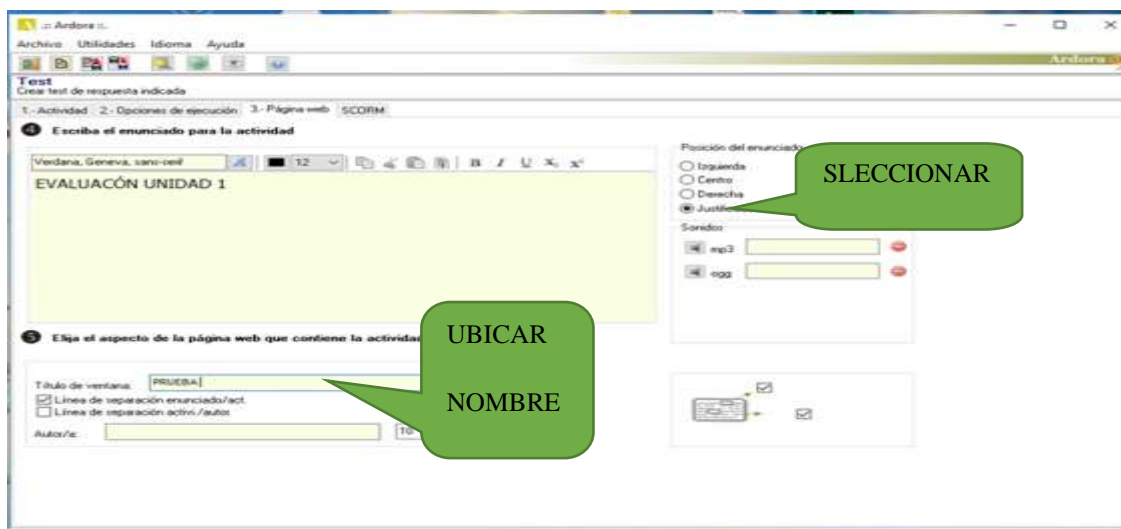


Figura 50: Título de la evaluación
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



51. Colocamos el nombre del archivo y seleccionamos la carpeta donde vamos a guardar la evaluación desarrollada y posteriormente damos clic en publicar.

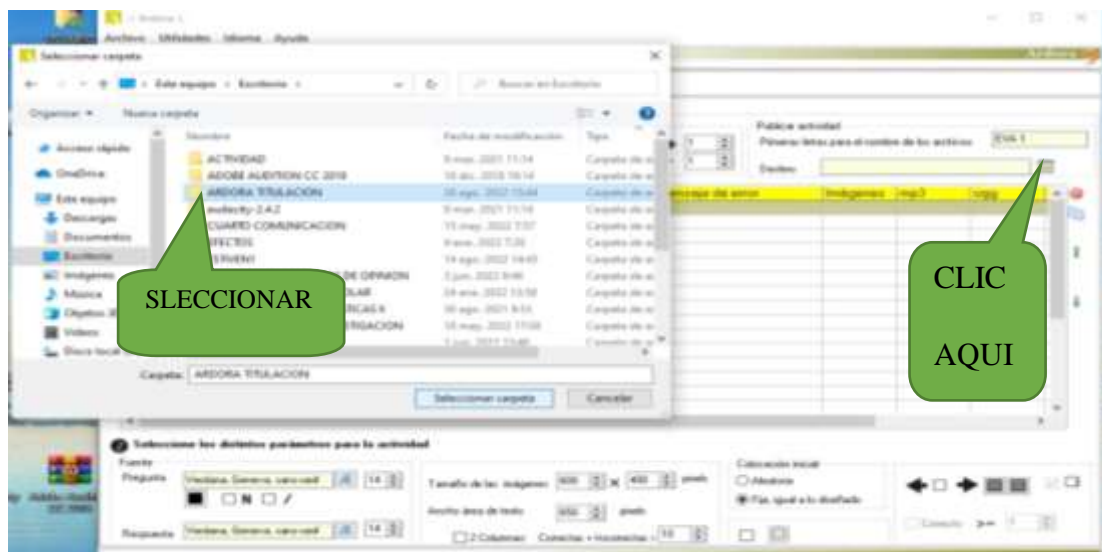


Figura 51: Seleccionar y guardar
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

52. Una vez publicada se muestra la interfaz de la actividad número tres, luego se da clic en comenzar.



Figura 52: Interfaz de la evaluación.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

53. Se procede a dar clic en archivo, nueva actividad y selecciona la actividad a crear, en este caso creamos la evaluación de la unidad final.

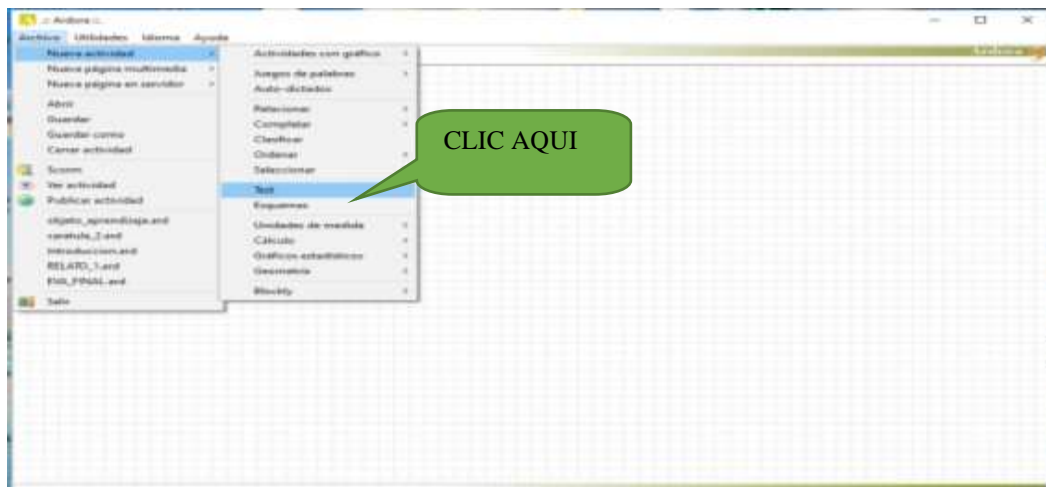


Figura 53: Evaluación final.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

54. Ingresamos el contenido de la evaluación final, seleccionar la respuesta correcta.

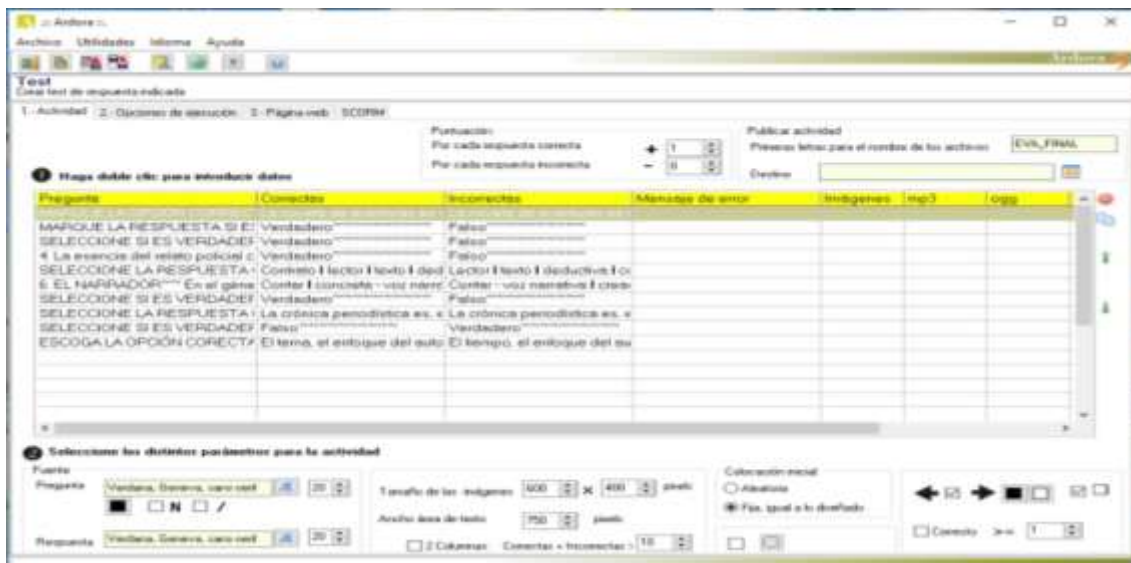


Figura 54: Ingreso de contenido de la evaluación.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

55. Seleccionamos la opción de ejecución para proceder a llenar las siguientes ventanas como es: el tiempo, numero de intento y aciertos y se ingresa los mensajes correspondientes a la evaluación.



Figura 55: Tiempo, mensaje, intentos.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

56. Clic en la opción colores, para definir el color de fondo de la evaluación final.

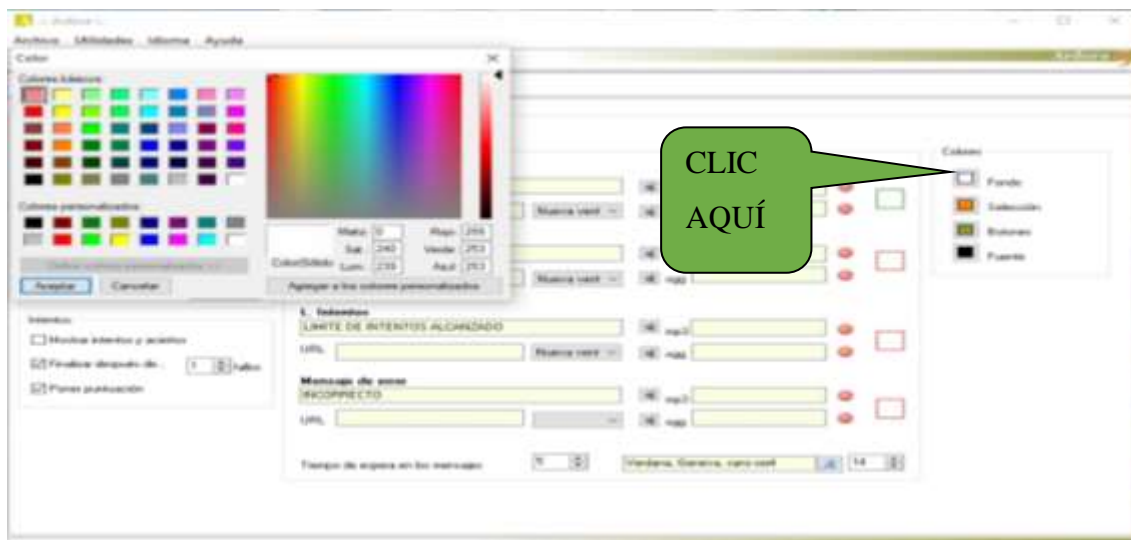


Figura 56: Selección de color de fondo de la evaluación final.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

57. colocamos el nombre a la actividad, título de ventana, seleccionar la posición del texto.



Figura 57: Título de la ventana.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

58. Se procede a colocar el nombre del archivo y seleccionamos la carpeta donde vamos a guardar la evaluación desarrollada y posteriormente damos clic en publicar.

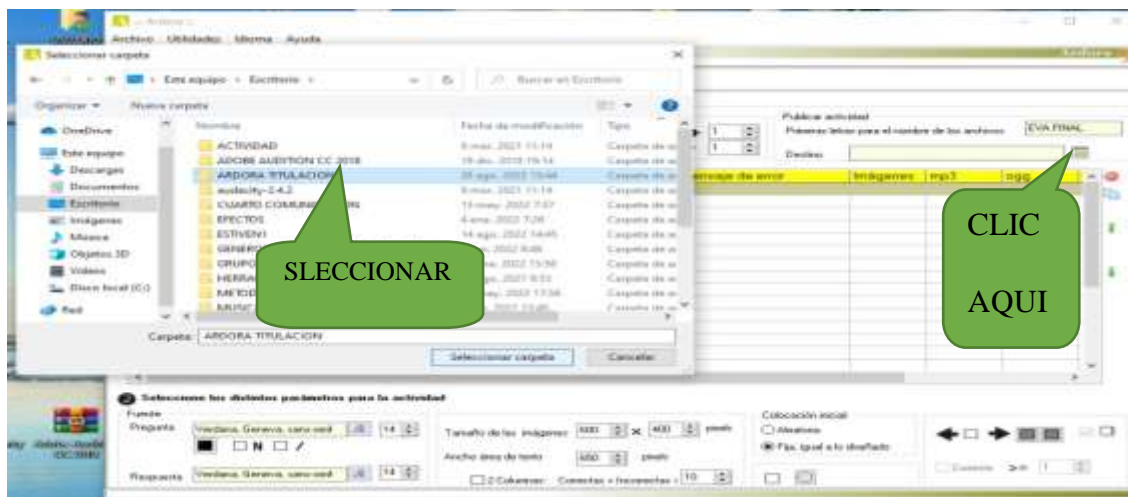


Figura 58: Nombre de la evaluación.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



59. Una vez publicada se muestra la interfaz de la evaluación final, luego se da clic en comenzar.



Figura 59: Interfaz de la evaluación final.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

60. Clic en utilidades, espacios web.

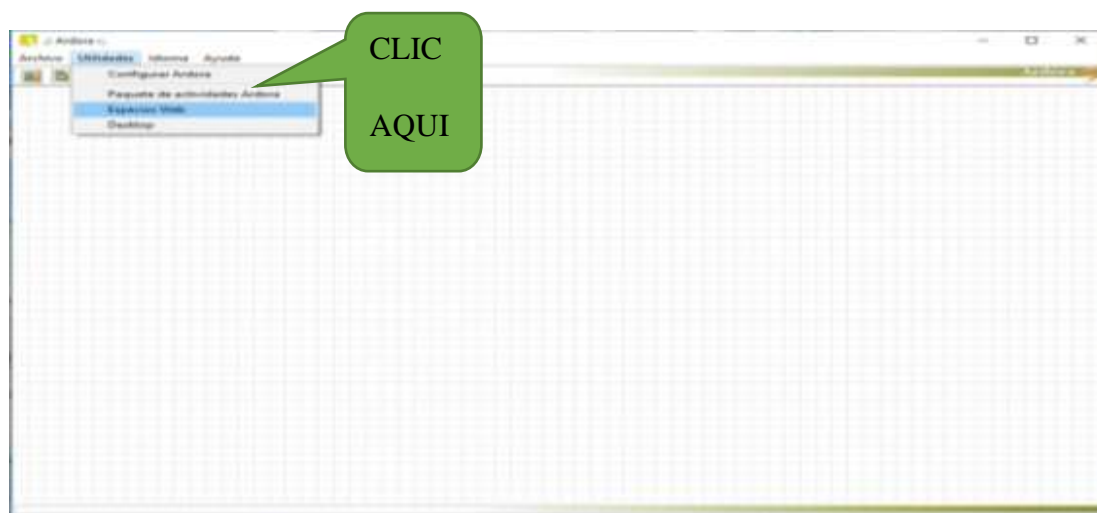


Figura 60: Selecciona espacios web.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



61. Clic en menú desplegable.



Figura 61: Menú desplegable.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

62. Como se observa en la siguiente figura, diseño el menú del objeto de aprendizaje.



Figura 62: Menú del objeto de aprendizaje.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



63. Enlazamos la caratula, introducción, contenidos actividades, videos y evaluaciones al objeto de aprendizaje previamente realizadas.

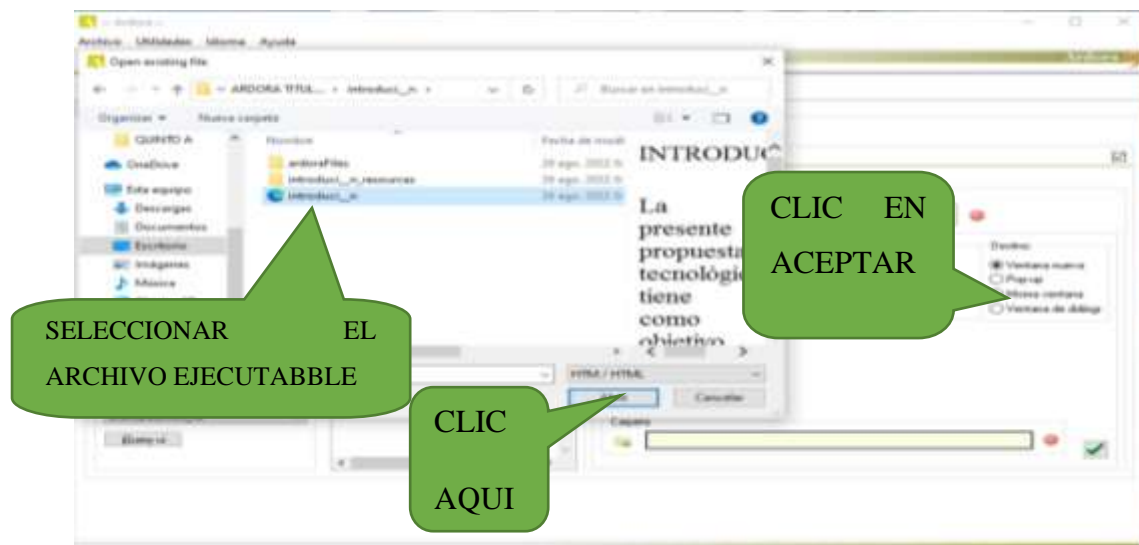


Figura 63: Enlace de las diferentes actividades.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

64. Clic en estructura de la página, insertamos en nombre.



Figura 64: Insertar nombre.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



65. Seleccionar la imagen de fondo y del área visible del objeto de aprendizaje.

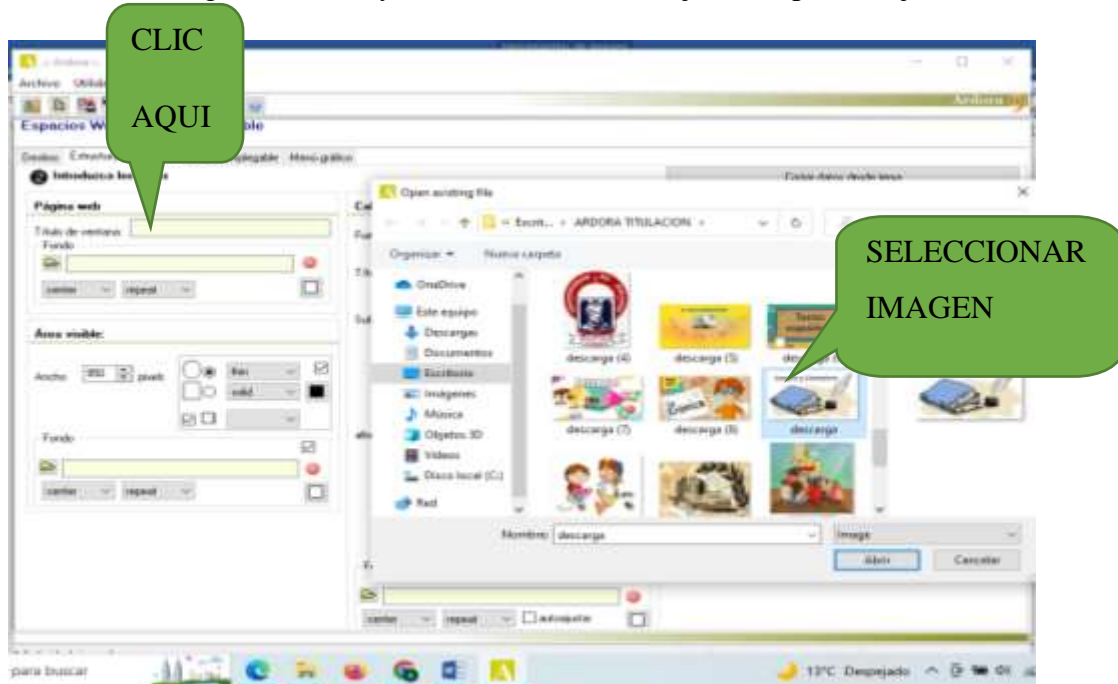


Figura 65: Insertar imagen de fondo y del área visible.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

66. Colocamos el nombre del archivo, seleccionar la carpeta donde se va a guardar y clic en publicar.

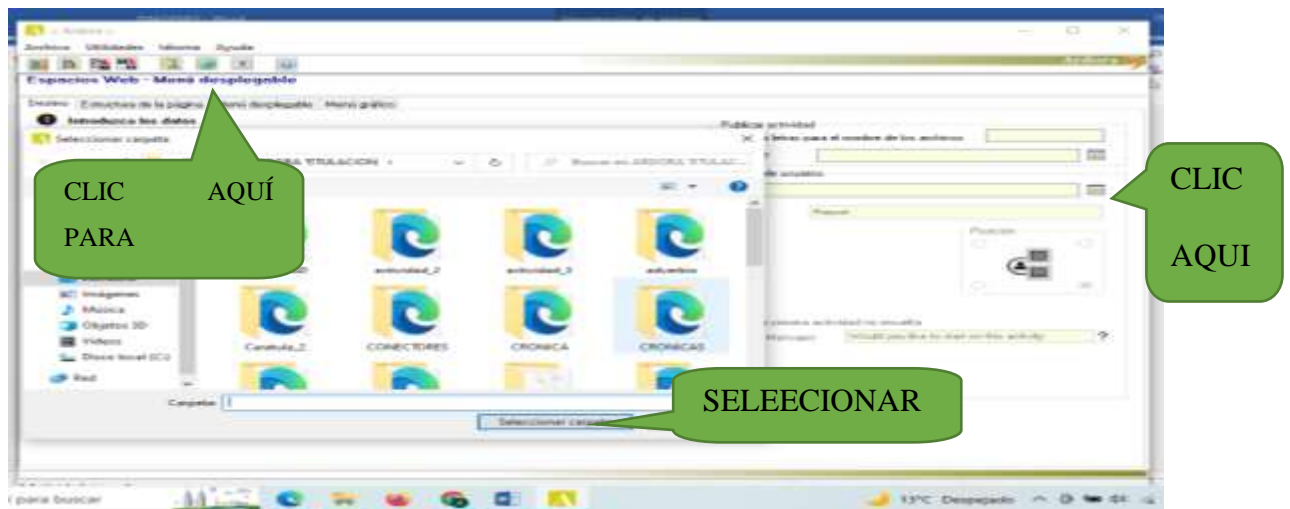


Figura 66: Publicar el objeto de aprendizaje.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE USUARIO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
REALIZADO EN ARDORA 9 PARA LA DOCENTE



67. Finalmente se muestra la interfaz del objeto de aprendizaje ya publicado.



Figura 67: Interfaz del objeto de aprendizaje.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





**MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE
PARA EL ESTUDIANTE**



Anexo N°16. Manual de navegación del objeto de aprendizaje.

**MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE
APRENDIZAJE PARA LOS ESTUDIANTES DE
OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA**



NATALY IBARRA
NEYCER PILCO
2022





MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



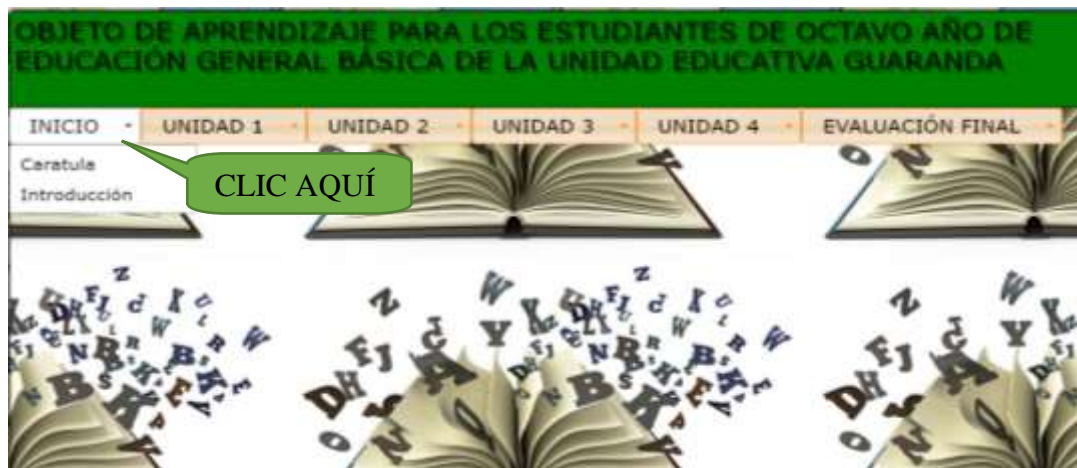
1. Interfaz del objeto de aprendizaje.



Anexo 1: interfaz del objeto de aprendizaje

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

2. Clic en el primero botón del objeto de aprendizaje, se despliega caratula y la introducción.

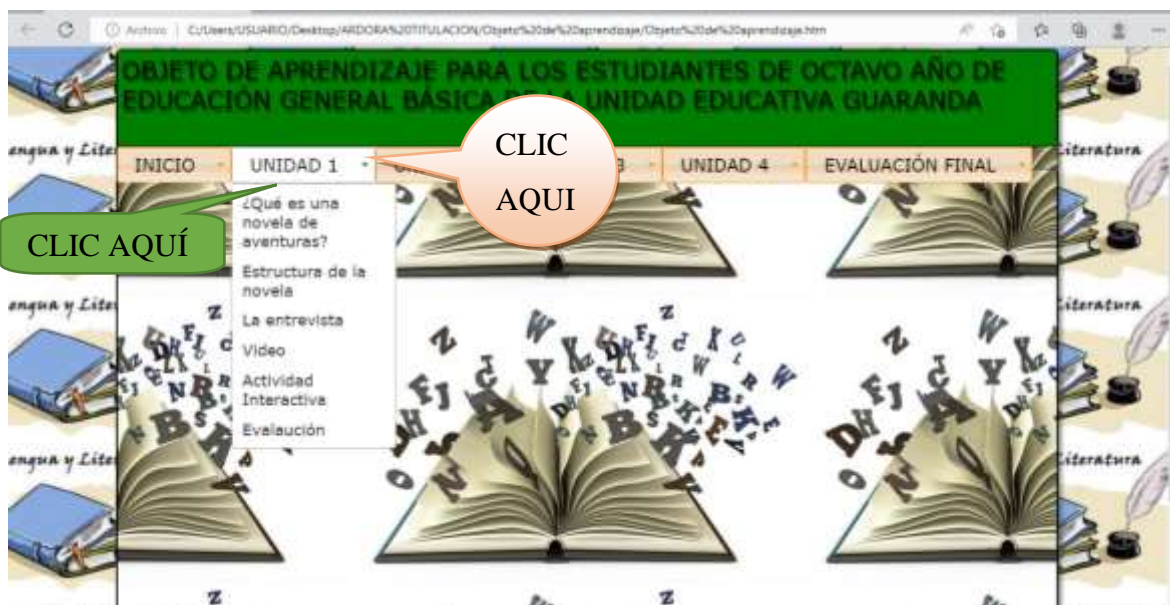


Anexo 2: Botón inicio

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



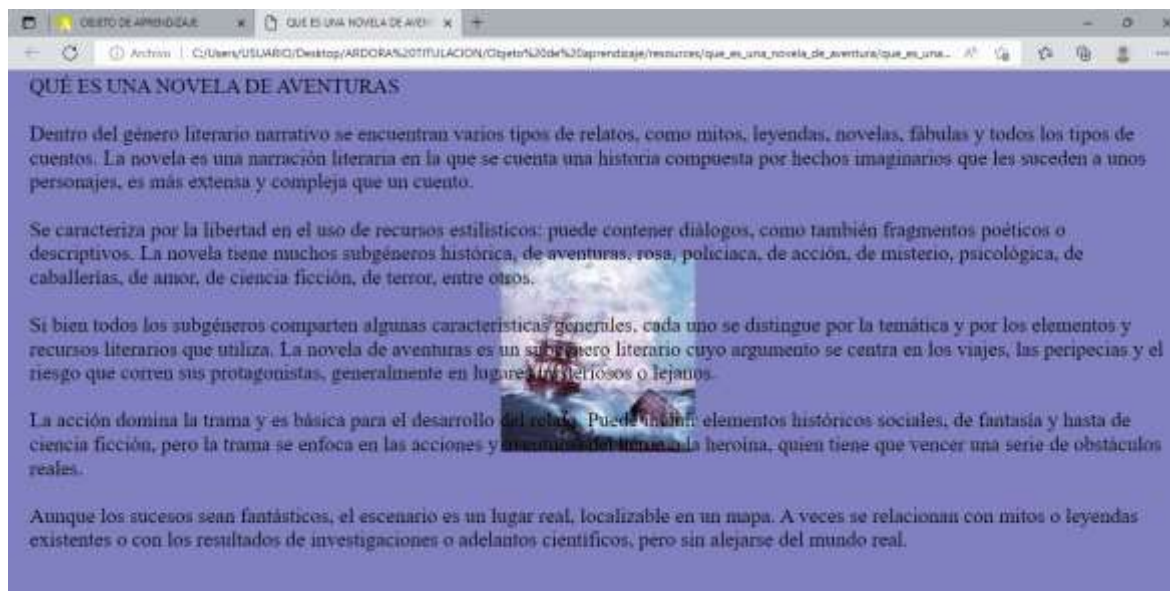
3. Clic en el segundo botón, se despliega las siguientes opciones.



Anexo 3: Botón de la unidad uno

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

4. Damos clic en la primera opción y se desplegará el siguiente contenido



Anexo 4: Contenido del primer tema

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



5. Clic en video y se reproducirá el video.



Anexo 5: Video de la unidad uno
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

6. Clic en actividad interactiva y empezamos a desarrollar la actividad.



Anexo 6: Actividad interactiva
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



7. Si la actividad es realizada de forma errónea se desplegará el mensaje de incorrecto.



Anexo 7: Mensaje de incorrecto de la actividad interactiva

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

8. La actividad interactiva es realizada de forma correcta se despliega el mensaje de correcto.



Anexo 8: Actividad realizada correctamente

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



9. Cuando se termina el tiempo límite de actividad se desplegará el siguiente mensaje.



Anexo 9: Límite de tiempo de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

10. Si se alcanza el límite de intentos permitidos por la actividad mostrara el siguiente mensaje.



Anexo 10: Limite de intentos de la actividad.
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

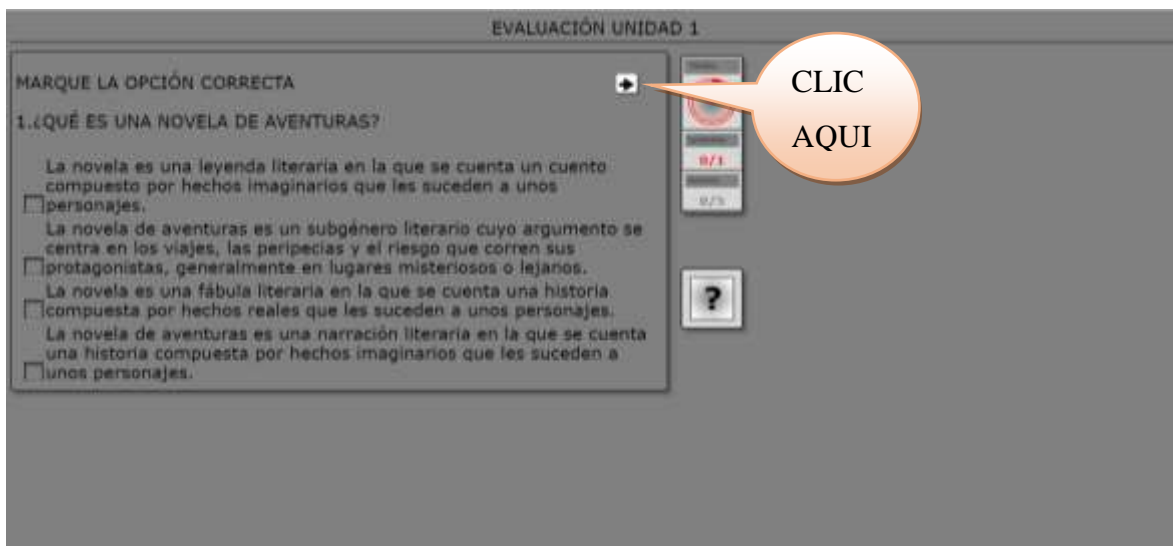




MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



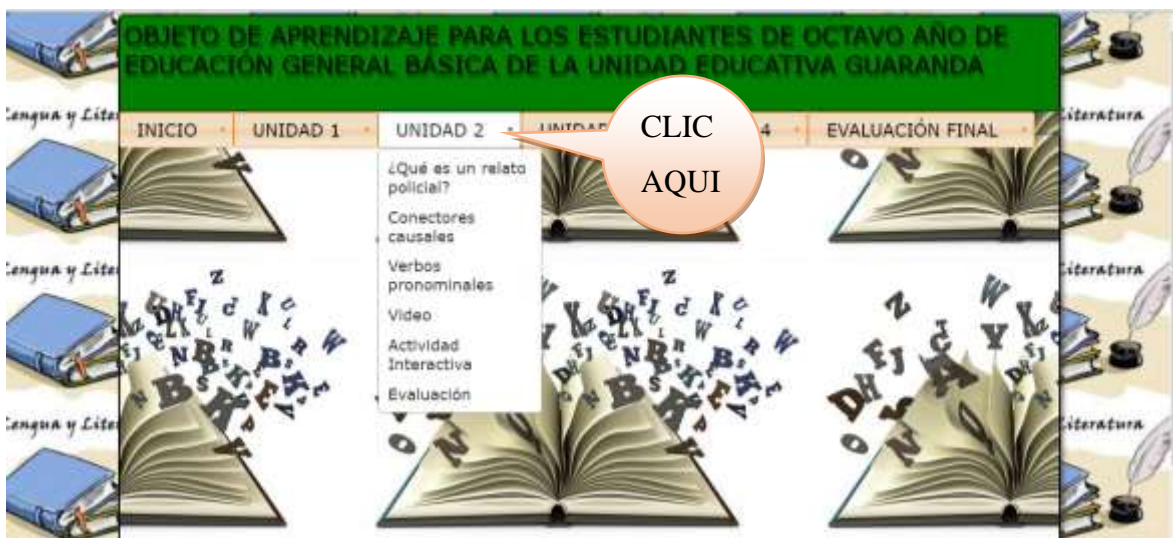
11. Clic en evaluación y desarrollar, una vez respondida la pregunta uno, clic en la flecha para responder la pregunta dos y así sucesivamente.



Anexo 11: Evaluación de la unidad uno.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

12. Clic en botón unidad 2, se despliega las siguientes opciones.



Anexo 12: Botón unidad dos.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



13. Contenido de la unidad dos.

CONECTORES CAUSALES

Un conector es una palabra o un conjunto de palabras que une partes de un texto y establece una relación lógica entre ellas. Los conectores indican la relación lógica entre dos ideas en una misma oración, entre oraciones o entre párrafos de un mismo texto.

De esta manera se establece una adecuada unión de los enunciados en un texto, lo que ayuda a mantener la unidad de sentido de este. Reconocer los conectores y las relaciones durante la lectura contribuye a la comprensión, y emplearlos durante la escritura hace el texto más claro.

Existen varios tipos de conectores, dependiendo del tipo de relación que se establece entre las ideas. En una noticia es muy frecuente hacer referencia a las causas de los hechos sobre los que se informa. Los conectores causales son la manera de establecer la relación entre los hechos y sus causas o consecuencias.

Anexo 13: Conectores causales.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

14. Actividad completar el siguiente texto.

COMPLETE EL SIGUIENTE TEXTO

¿QUÉ ES UN RELATO POLICIAL?

El relato policial es un género que no ha perdido desde su aparición en el siglo XIX. Este género realista puede ser un corto o una novela. Su lectura es especialmente entretenida por el que produce.

CONECTORES CAUSALES

Un conector es una palabra o un de palabras que une partes de un texto y establece una lógica entre ellas. Los indican la relación lógica entre dos ideas en una misma oración, entre o entre párrafos de un mismo texto.

Buttons for selection: vigencia, conectores, suspenso, literario, conjunto, relación, oraciones, relato.

Buttons for navigation: Home, Back, Forward, 0/8, and a question mark button.

Anexo 14: Conectores causales.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

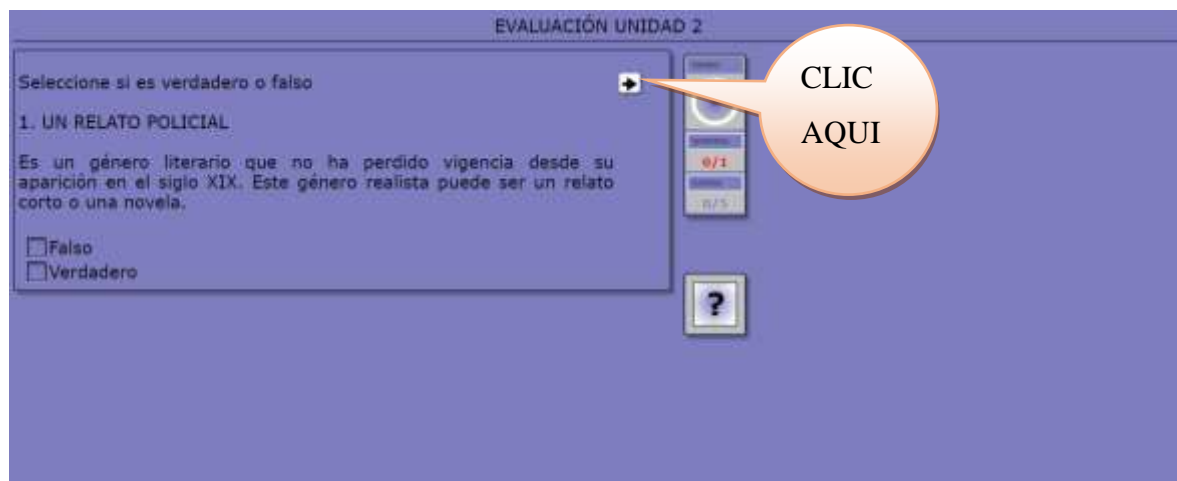




MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



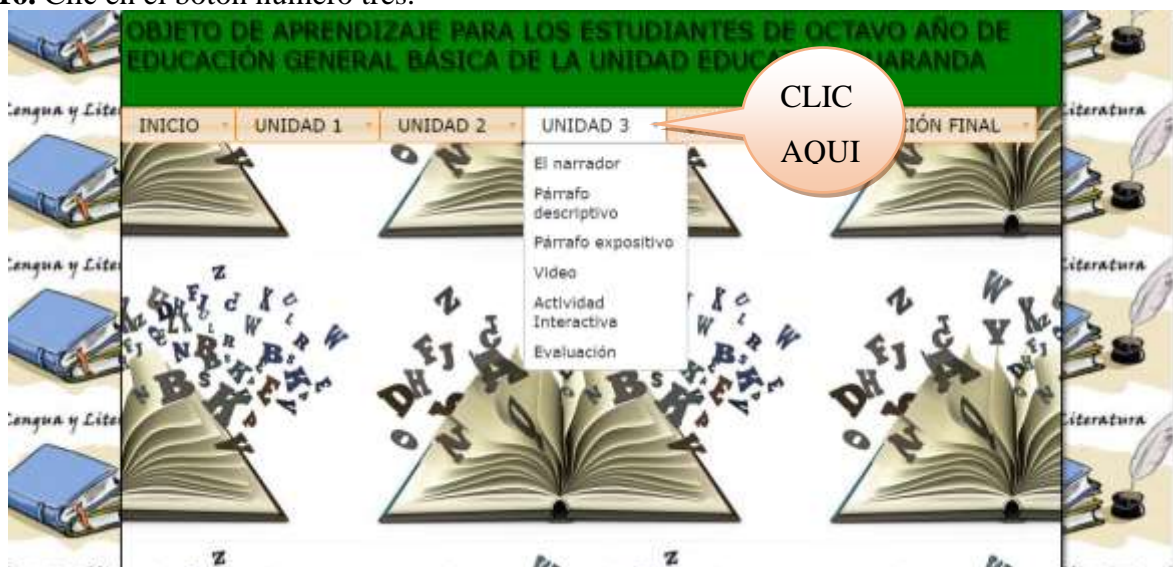
15. Clic en evaluación y realizar la evaluación una vez respondida la pregunta uno, clic en la flecha para responder la pregunta dos y así sucesivamente



Anexo 15: Evaluación unidad dos.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

16. Clic en el botón número tres.



Anexo 16: Unidad tres.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



17. Clic en el tema de su elección, se desplegará una nueva ventana mostrando la interfaz del contenido.

PÁRRAFO DESCRIPTIVO

Todo buen reportaje utiliza párrafos descriptivos para ambientar al lector y acercarle de manera vivida al tema que trata. Estas son algunas recomendaciones prácticas para escribirlos de forma efectiva y atrayente.

- Presenta desde el comienzo a la persona, lugar u objeto que describes. Hazle saber al lector qué estás describiendo; no lo dejes con la duda hasta el final.
- Asegúrate de que tus descripciones sean sorprendentes y originales. Para ello, propón una imagen, sentimiento, olor o visión que normalmente no se espera.
- Utiliza, con medida, figuras de lenguaje, como metáforas o símiles, para dar a los lectores la sensación de aquello que describes.
- Termina el párrafo de alguna forma que haga recordar a los lectores aquello que has descrito y les deje una idea de la persona, lugar o cosa en sus mentes.

EL TEXTO DESCRIPTIVO

Anexo 17: Botón unidad tres.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

18. Clic en actividad interactiva, realizar la actividad.

LEA Y COMPLETE

EL NARRADOR

En el género la intencionalidad del autor es contar lo que les a unos personajes. La narración se por medio del narrador o voz narrativa. Narrador y autor no son . El autor es el creador del texto, en tanto que el narrador es una del texto que inventa el autor.

PÁRRAFO DESCRIPTIVO

Todo buen reportaje párrafos descriptivos para al lector y acercarle de manera vivida al que trata. Estas son algunas recomendaciones prácticas para escribirlos de forma y atrayente.

Anexo 18: Actividad lea y complete.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

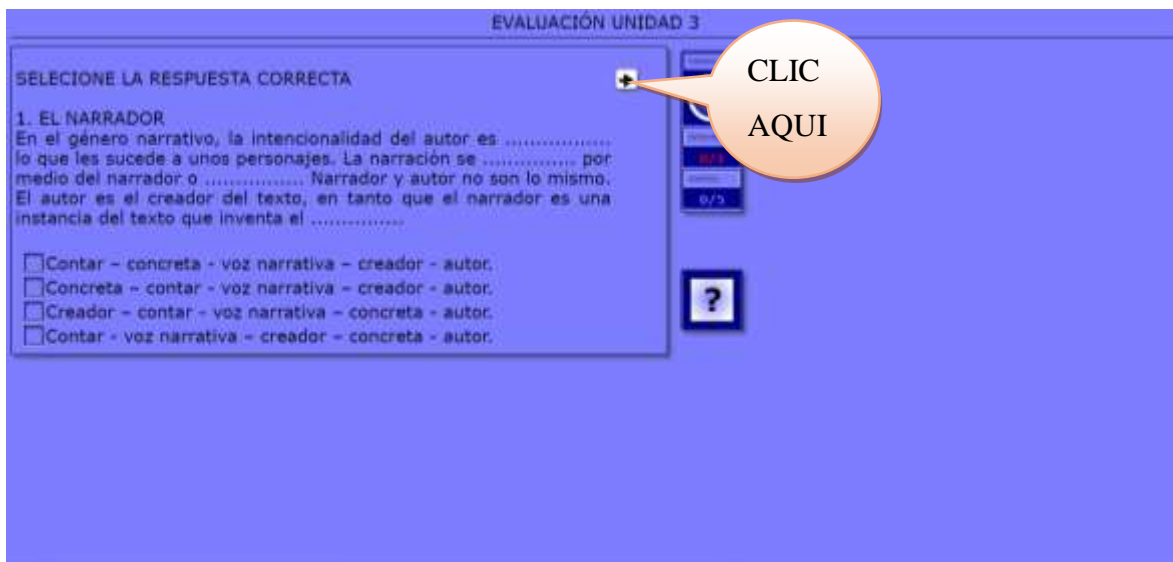




MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



19- Clic en evaluación tres, una vez respondida la pregunta uno, clic en la flecha para responder la pregunta dos y así sucesivamente.



Anexo 19: Evaluación unidad tres.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

20. Clic en el botón unidad cuatro.



Anexo 20: Botón unidad cuatro.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022





MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



21. Clic el tema, se muestra el contenido de la unidad cuatro.

QUÉ ES UNA CRÓNICA

La crónica periodística es, en esencia, una información interpretativa y valorativa de hechos reales, actuales o del pasado, en la que se narra algo a la vez que se lo juzga. Es un tipo de texto narrativo no literario, que recurre a figuras de lenguaje y usa un estilo de redacción fresco y algo informal.

En cierta forma, la crónica es una noticia ampliada pues refleja en detalle lo sucedido en un período de tiempo, pero con elementos de interpretación subjetiva, que siempre deben ser secundarios con respecto a la narración del hecho en sí. Este género periodístico favorece la presentación del punto de vista, la opinión y crítica del autor. Por esa razón se la considera un género híbrido, ya que combina lo informativo con lo interpretativo.



Anexo 21: Contenido de la unidad cuatro.

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

22. Clic en actividad interactiva, se observará la actividad sopa de letras.

ENCUENTRE LAS SIGUIENTES PALABRAS

Z	C	I	U	J	R	C	K	T	K	J	U	N	V	I
F	P	U	A	E	M	I	A	B	O	A	X	C	U	P
N	X	T	R	J	M	N	O	I	R	A	Y	K	G	C
E	P	B	J	N	S	V	J	T	A	D	H	D	T	T
O	T	I	U	U	L	A	U	G	C	V	P	L	O	F
U	V	N	K	C	D	R	O	G	I	E	N	O	V	C
U	A	F	D	R	H	I	S	T	O	R	I	C	A	Z
Á	L	O	E	O	É	A	K	I	N	B	Ñ	A	L	K
O	O	R	P	N	Ú	B	O	L	E	I	W	L	A	V
Ú	R	M	O	I	G	L	Ú	Ó	X	O	T	Ú	C	D
Q	A	A	R	C	Á	E	K	Ú	K	S	Ú	S	M	K
A	T	T	T	A	I	S	B	B	S	O	C	I	A	L
B	T	I	I	I	U	K	U	D	U	J	H	I	C	I
Ú	V	V	V	D	M	M	Á	Z	R	I	B	B	D	S
K	A	A	A	E	W	S	H	H	H	R	O	O	N	S

Definición

- CRÓNICA
- REPORTAJE
- HISTORIA
- SOCIAL
- LOCAL
- INFORMATIVA
- GOBIERNO
- GRACIAS
- INVARIABLES
- VALORATIVA

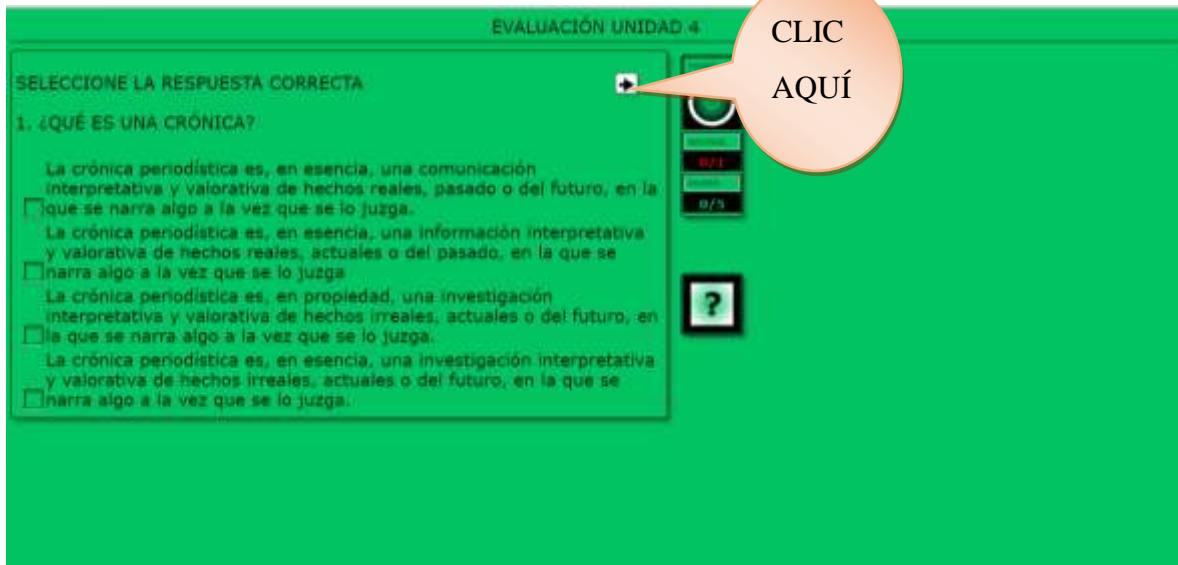


Anexo 22: Actividad interactiva sopa de letras

Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



23. Clic en evaluación, realizar la evaluación una vez respondida la pregunta uno, clic en la flecha para responder la pregunta dos y así sucesivamente.



Anexo 23: Evaluación unidad cuatro
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022

24. Clic en evaluación final.



Anexo 24: Evaluación final
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



MANUAL DE NAVEGACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE PARA EL ESTUDIANTE



25. Clic en examen, realizar el examen una vez respondida la pregunta uno, clic en la flecha para responder la pregunta dos y así sucesivamente.

EVALUACIÓN FINAL DE LAS UNIDADES

MARQUE LA OPCIÓN CORRECTA

1. ¿QUÉ ES UNA NOVELA DE AVENTURAS?

La novela es una fábula literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos reales que les suceden a unos personajes.

La novela de aventuras es un subgénero literario cuyo argumento se centra en los viajes, las peripecias y el riesgo que corren sus protagonistas, generalmente en lugares misteriosos o lejanos.

La novela es una leyenda literaria en la que se cuenta un cuento compuesto por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes.

La novela de aventuras es una narración literaria en la que se cuenta una historia compuesta por hechos imaginarios que les suceden a unos personajes.

CLIC AQUÍ

Inicio 0/1 0/10 ?

Anexo 25: Evaluación final de las unidades
Elaborado por: Nataly Ibarra & Neycer Pilco, 2022



Anexo N°17. Certificado de la implementación del objeto de aprendizaje en la Unidad Educativa Guaranda.


UNIDAD EDUCATIVA "GUARANDA"
DISTRITO 02D01 - CIRCUITO C01 - AMIE 02H00013

Msc. Edwin García V. Rector de la Unidad Educativa "Guaranda", a petición verbal de parte interesada, de conformidad con lo prescrito en la Ley Orgánica de Educación Intercultural y demás normas vigentes.

CERTIFICO:

Que los señores: **IBARRA TANDAPILCO JISELA NATALY** con C.I. **0250185196** y **PILCO PILCO NEYCER ADAN** con C.I. **0202277927** estudiantes de la **UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTAS** de la Carrera **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS ESPERIMENTALES - INFORMÁTICA**, han elaborado y han cumplido con el Proyecto de Titulación en esta institución educativa cuyo tema fue: **OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA GUARANDA DEL CANTÓN GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL AÑO 2022.**

Es todo lo que puedo informar en honor a la verdad, autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

Guaranda, 23 de septiembre del 2022

Atentamente,


MSC. EDWIN GARCÍA
Rector



Av Alfonso Durango y Gabriel Noboa Teléfonos 032881760 032983638 Correo electrónico itsguaranda@gmail.com

