



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

OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO EDUCATIVO EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, DURANTE EL AÑO 2022

AUTORA:

POMA COLES VANESSA ALEXANDRA

TUTOR:

ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO

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 PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES
(INFORMÁTICA)

OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO EDUCATIVO EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, DURANTE EL AÑO 2022

AUTORA:

POMA COLES VANESSA ALEXANDRA

TUTOR:

ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO

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

2022

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a dios, por haberme dado la vida y bendecirme mi camino todos los días de mi vida y por permitirme concluir mi carrera profesional.

Dedico con todo mi corazón mi tesis a mi bella madre, por haberme brindado su apoyo incondicional por estar a mi lado en las buenas y en las malas dándome sus consejos y alientos para no rendirme y poder seguir adelante, pues sin su amor y cariño no hubiera logrado cumplir esta meta.

VANESSA ALEXANDRA POMA COLES

II. AGRADECIMIENTO

*Dios, tu amor y bondad no tiene fin, me permites sonreír ante todos mis logros
que son resultado de tu ayuda.*

*Agradezco a mi madre y hermanos por a ver confiado en mi persona durante este
transcurso de mis estudios gracias por estar a mi lado siempre dándome ánimos
para seguir con mis estudios.*

*Eternamente agradecida con cada de uno de los docentes de la UNIVERSIDAD
ESTATAL DE BOLÍVAR por brindar día a día sus conocimientos de enseñanza
aprendizaje gracias por toda la paciencia brindada en cada uno de los alumnos.*

VANESSA ALEXANDRA POMA COLES

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. José Daniel Rosillo Solano

CERTIFICA:

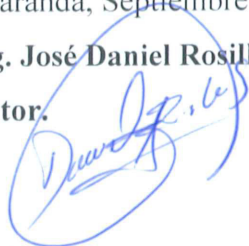
Que el informe final de la propuesta tecnológica, titulado: **OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO EDUCATIVO EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, DURANTE EL AÑO 2022.** Elaborado por la autora POMA COLES VANESSA ALEXANDRA Egresada 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, Septiembre de 2022

Ing. José Daniel Rosillo Solano

Tutor.



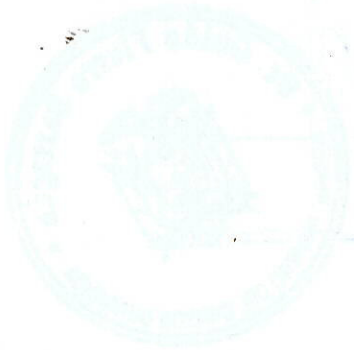
IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final del Trabajo de Integración Curricular – Propuesta Tecnológica, son de exclusiva responsabilidad de los autores.



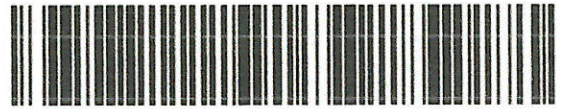
Poma Coles Vanessa Alexandra

0250189909





Factura: 001-002-000035981



20230201001D00099

DILIGENCIA DE RECONOCIMIENTO DE FIRMAS N° 20230201001D00099

Ante mí, NOTARIO(A) GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN de la NOTARÍA PRIMERA , comparece(n) VANESSA ALEXANDRA POMA COLES portador(a) de CÉDULA 0250189909 de nacionalidad ECUATORIANA, mayor(es) de edad, estado civil SOLTERO(A), domiciliado(a) en GUARANDA, POR SUS PROPIOS DERECHOS en calidad de COMPARECIENTE; quien(es) declara(n) que la(s) firma(s) constante(s) en el documento que antecede 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 31 DE ENERO DEL 2023, (13:45).

VANÉSSA ALEXANDRA POMA COLES
CÉDULA: 0250189909

NOTARIO(A) GUIDO FABIAN FIERRO BARRAGAN
NOTARÍA PRIMERA DEL CANTÓN GUARANDA



V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	4
V. ÍNDICE	5
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	11
VII. ABSTRACT	12
VII. INTRODUCCIÓN.....	13
1. TEMA	14
2. ANTECEDENTES.....	15
3. PROBLEMA.....	17
3.1 Descripción del problema	17
3.2 Formulación del problema	17
4. JUSTIFICACIÓN	19
5. OBJETIVOS	20
5.1 Objetivo general.....	20
5.2 Objetivos específicos.....	20
6. MARCO TEÓRICO.....	21
6.1 Teoría científica	21
6.1.1 Fundamentación filosófica.....	21
6.1.2 Fundamentación psicológica.....	21
6.1.3 Fundamentación pedagógica.....	22
6.1.4 La educación	22
6.1.4.1 Características de la Educación.....	23
6.1.5 Aprendizaje	24
6.1.6 Herramientas educativas	24
6.1.6.1 Características de herramientas educativas.....	25
6.1.6.2 Ventajas y desventajas de herramientas educativas.....	25
6.1.7 Herramientas virtuales	26
6.1.7.1 Características de herramientas virtuales.....	27
6.1.7.2 Beneficios de las herramientas virtuales.....	28
6.1.8 Objeto de aprendizaje.....	32

6.1.8.1 Características del objeto de aprendizaje	33
6.1.8.2 Ventajas y desventajas de objeto de aprendizaje	33
6.1.8.3 Beneficios de objeto de aprendizaje en la educación.....	33
6.1.10 ExeLearning	34
6.1.10.1 Característica del programa de ExeLearning	35
6.1.10.2 Beneficios del programa ExeLearning en la educación.....	35
6.1.10.3 iDevices que ofrece ExeLearning	35
6.1.10.4 Requerimientos mínimos de la instalación del programa de ExeLearning	38
6.1.11 Metodología CROA	39
6.1.11.1 Fase de la Metodología CROA	39
6.1.11.1.2 Análisis.....	39
6.1.11.1.3 Diseño	40
6.1.11.1.4 Desarrollo.....	40
6.1.11.1.5 Publicación.....	41
6.1.11.1.6 Evaluación.....	41
6.2 Teoría legal.....	43
6.3 Teoría referencial	45
6.3.1 Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco	45
6.3.2 Proyecto en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Simiatug”	45
6.3.3 Proyecto en la Escuela de Educación Básica “Manuelita Saénz”	45
7. MARCO METODOLÓGICO	46
7.1 Enfoque de la investigación	46
7.2 Tipo de estudio.....	46
7.2.1 Investigación bibliográfica.....	46
7.2.2 Investigación de campo.....	46
7.2.3 Investigación exploratoria.....	47
7.3 Métodos.....	47
7.3.1 Método explicativo.....	47
7.3.2 Método experimental	47
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	47
7.4.1 Técnicas.....	48
7.4.2 Instrumentos.....	48

7.5 Universo y muestra	48
7.5.1 Universo	48
7.5.2 Muestra.....	49
7.6 Procesamiento de la información	49
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS	51
9. CONCLUSIONES	60
10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	61
Título	61
Objetivos	62
Desarrollo.....	63
Evaluación de los aprendizajes	80
Bibliografía	86
Anexos	90
Anexo A. Aprobación el tema opción propuesta tecnológica.....	90
Anexo B. Infraestructura de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”	92
Anexo C. Encuesta dirigida a los estudiantes	93
Anexo D. Modelo de entrevista dirigida al docente de la asignatura Lengua y Literatura.....	95
Anexo E. Entrevista al docente de Lengua y Literatura.....	96
Anexo F. Sociabilización de los objetos de aprendizaje a los estudiantes de primer año de Bachillerato.....	97
Anexo G. Manual de usuario del objeto de aprendizaje	98
Anexo H. Certificado de implementación de los objetos de aprendizaje	115
Anexo I. Certificado del reporte de Urkund.....	116

Índice de tablas

Tabla 1. Requerimientos mínimos del programa ExeLearning.....	38
Tabla 2. Universo de primer año de Bachillerato.....	48
Tabla 3. Universo de docente de primer año.....	48
Tabla 4. Recolección de datos.....	49
Tabla 5. Uso de la computadora.....	51
Tabla 6. Acceso al internet en la institución.....	52
Tabla 7. Servicio de internet en el hogar.....	53
Tabla 8. Uso de tecnologías.....	54
Tabla 9. Utilización de objetos de aprendizaje.....	55
Tabla 10. Implementación de objetos de aprendizaje.....	56
Tabla 11. Uso de los objetos de aprendizaje.....	57
Tabla 12. Entrevista al docente de la asignatura de Lengua y Literatura.....	58
Tabla 13. Temas escogidos para la elaboración del prototipo.....	63
Tabla 14. Cuadro comparativo de programas para la creación de OA.....	70
Tabla 15. Programas complementarios utilizados.....	70
Tabla 16. Perfil del usuario administrador y usuario final.....	71
Tabla 17. Planificación para la creación de los objetos de aprendizaje.....	71
Tabla 18. Evaluación del prototipo.....	80
Tabla 19. Notas de la prueba de diagnóstico.....	81
Tabla 20. Promedio de las notas de la prueba de diagnóstico.....	82
Tabla 21. Notas de la prueba de diagnóstico.....	83
Tabla 22. Notas de la evaluación final.....	84

Índice de figuras

Figura 2. Esquema de la portada	64
Figura 3. Esquema del menú principal de las Unidades I, II, III y IV	65
Figura 4. Esquema de la introducción de los temas de las unidades	66
Figura 5. Esquema de objetivo de las unidades I, II, III y IV	67
Figura 6. Esquema de contenido de las unidades I, II, III y IV	68
Figura 7. Esquema de evaluación de las unidades I, II, III y IV	69
Figura 8. Creación de la portada de los objetos de aprendizaje	73
Figura 9. Creación de la introducción de las unidades	73
Figura 10. Creación de los objetivos en las unidades	74
Figura 11. Creación de los contenidos de las unidades.....	74
Figura 12. Creación de evaluaciones de las unidades	75
Figura 13. Pantalla principal de bienvenida.....	75
Figura 14. Interfaz del menú principales de las unidades	76
Figura 15. Interfaz de la introducción de cada unidad.....	76
Figura 16. Interfaz de objetivo de cada unidad.....	77
Figura 17. Interfaz de objetivo de cada unidad.....	77
Figura 18. Interfaz de actividad lúdica de las respectivas unidades	78
Figura 19. Interfaz de la tarea de las respectivas unidades	78
Figura 20. Interfaz de la evaluación de las respectivas unidades.....	79
Figura 21. Prueba piloto del objeto de aprendizaje.....	79
Figura 22. Ejecución del objeto de aprendizaje	80
Figura 23. Exterior de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”	92
Figura 24. Interior Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”	92
Figura 25. Entrevista al docente de Lengua y Literatura	96
Figura 26. Entrevista del docente.....	96
Figura 27. Presentación de los objetos de aprendizaje.....	97
Figura 28. Explicación de las actividades del objeto de aprendizaje.....	97

Índice de gráficos

Gráfico 1. Datos estadísticos del uso de la computadora.....	51
Gráfico 2. Datos estadísticos del acceso al internet en la institución.....	52
Gráfico 3. Datos estadísticos del servicio de internet en el hogar.....	53
Gráfico 4. Datos estadísticos del uso de tecnologías	54
Gráfico 5. Datos estadísticos de la utilización de objetos de aprendizaje.....	55
Gráfico 6. Datos estadísticos de la implementación de los objetos de aprendizaje	56
Gráfico 7. Datos estadísticos del uso de los objetos de aprendizaje	57

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El objetivo del presente proyecto investigativo fue de implementar objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022.

Este proyecto se lo realizó con enfoque mixto, tanto de manera cuantitativa y cualitativa. En la cual se usó el instrumento de la encuesta que estuvo constituida de 7 preguntas dicotómicas y politómicas a los estudiantes y una entrevista estructurada al docente que imparte clases en la asignatura de Lengua y Literatura, el tipo de investigación fue bibliográfico, descriptiva y exploratoria. El universo que se tomó en cuenta para esta investigación fue de 28 estudiantes de primer año de Bachillerato, se usó el programa de Excel para el análisis estadístico de las encuestas.

se creó los objetos de aprendizaje mediante el programa de ExeLearning, estuvo constituida por diferentes contenidos, actividades y juegos en la cual permitieron de que los estudiantes de primer año de Bachillerato optimicen su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Palabras claves: <OBJETOS DE APRENDIZAJE>, <LENGUA Y LITERATURA>, <APRENDIZAJE>, <MODELO CROA>, <EXELEARNING>.

VII. ABSTRACT

The objective of this research project was to implement learning objects in the educational process in the subject of Language and Literature of first year high school students of the Intercultural Bilingual Community Education Unit "San Juan Bosco", in the city of Guaranda, during the year 2022.

This project was carried out with a mixed approach, both quantitative and qualitative. In which the survey instrument was used, which consisted of 7 dichotomous and polytomous questions to students and a structured interview to the teacher who teaches the subject of Language and Literature, the type of research was bibliographic, descriptive and exploratory. The universe taken into account for this research was 28 first year high school students, and the Excel program was used for the statistical analysis of the surveys.

The learning objects created by means of the ExeLearning program were made up of different contents, activities and games that allowed the firstyear high school students to optimize their learning in the subject of Language and Literature.

Keywords: <LEARNING OBJECTS>, <LANGUAGE AND LITERATURE>, <LEARNING>, <CROA MODEL>, <EXELEARNING>.

VII. INTRODUCCIÓN

Hoy en día el uso de las tecnologías ha tenido un mayor auge en todos los sectores y la educación no es la excepción, gracias a ello, ha permitido el cambio de estrategias metodológicas dejando a un lado la teoría conductista y encaminándose a una teoría de aprendizaje conectivista en la cual se relaciona con otras corrientes pedagógicas como lo es el constructivismo.

La presente investigación hace referencia a los objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022.

Actualmente, los objetos de aprendizaje juegan un rol esencial en la educación ya que contribuye a la comunidad educativa en poder optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje. El objetivo fundamental que tienen los OA es de realizar contenidos didácticos digitales en la hora de clases como apoyo en la retroalimentación del mismo.

Para el desarrollo de este proyecto investigativo se planteó los siguientes objetivos específicos. Indagar sobre los objetos de aprendizaje para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura. Establecer qué tipos de herramientas educativas utiliza el docente para el desarrollo de las actividades académicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Diseñar objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022.

1. TEMA

Objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022.

2. ANTECEDENTES

A finales de los 70 se comenzó a hablar sobre los objetos de aprendizaje (OA) algunos autores lo relacionan con (Hodgins, 2000) cuando trabajaba en el desarrollo de diversas estrategias de aprendizaje en el hogar, mientras unos de sus hijos sabían jugar con ciertas piezas de Lego. Desde ese acontecimiento, se dio cuenta que era útil desarrollar distintas piezas en el aprendizaje a lo cual se lo denominó objetos de aprendizaje.

Para el autor (L'Allier, 1998) señala que un objeto de aprendizaje debe contener una unidad de instrucción con la finalidad de que enseñe el objetivo establecido y a la vez una unidad de evaluación que permita medir el objetivo planteado. Los OA cumplen la función de representar temas en la cual son conformadas por lecciones y esta a su vez en unidad para llegar a conformar cursos.

Un objeto de aprendizaje es una serie de objetos que incluyen información ensamblada al implementar metadatos para que esta responda a las necesidades y a la personalidad del estudiante. Diversos objetos de aprendizaje pueden ser asociados en forma conjunta entre sí para posteriormente formar una infinidad de variedad y de tamaños (Wiley, 2000).

Según (Cadena Figueroa, 2016) en su tesis de grado con el tema: *“Desarrollo de objetos de aprendizaje para proyectos de diseño de marca utilizando la metodología lome aplicado en la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Chimborazo”* proponiendo como objetivo al desarrollar objetos de aprendizaje para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Diseño de Marca, la autora utilizó la metodología Lome en donde tuvo su origen el país de Cuba en el año del 2006. El OA creado se encontró compuesto por análisis, diseño conceptual, construcción y la respectiva evaluación pedagógica. Mediante esta implementación obtuvo un alto grado de aceptación por parte del profesorado y estudiantes.

La autora (Collaguazo Narváez, 2015) en su tesis doctoral con el tema: *“Diseño y valoración de Objetos de aprendizaje basándose en estándares e-learning”* usó el diseño instruccional ASSURE como un modelo factible asociado al e-learning y b-learning. Los objetos de aprendizaje se encontraron relacionado en la plataforma de ATutor en el curso de Programación. El grupo experimental para esta investigación

fue de 7 estudiantes que se encontraron cursando el segundo ciclo de la carrera de Tecnologías Análisis de Sistemas y también fue aplicada en la Universidad Nacional de Loja con una población de 26 estudiantes del tercer ciclo perteneciente a la carrera de Ingeniería en Sistemas cuya finalidad era la obtención de la interacción de estudiantes con respecto a los objetos de aprendizaje, en la cual se obtuvo resultados significativos al incorporar los OA en el proceso educativo.

A través de su proyecto de investigación (Tenesaca Lojano, 2016) con el tema: *“Objeto de aprendizaje como recurso educativo en la enseñanza de aplicaciones de la derivada a la resolución de problemas de máximos y mínimos”* tuvo la finalidad en ofrecer un recurso tecnológico de forma dinámica e innovador en la cual estuvo constituido por elementos de multimedia en la enseñanza de las aplicaciones en la resolución de los máximos y mínimos. Estuvo destinada a los estudiantes de la carrera de Matemáticas y Física perteneciente a la Universidad de Cuenca en la signatura del Cálculo diferencial. Gracias a esta implementación los estudiantes de esta institución superior reforzaron su aprendizaje en la mencionada asignatura.

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En el presente proyecto investigativo se basa en la creación de objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022, con la intención de que puedan ser reutilizadas en múltiples aplicaciones dentro de la educación, como herramienta de transferencia de conocimiento que facilita la adquisición, asimilación, construcción y comprensión de un conocimiento significativo que permitirá implementar dentro del aula virtual. Estas herramientas se deben de aplicar en el contexto educativo por muchos motivos, pueden actuar como ayuda visual, la inclusión de la realidad virtual e incluso labores diarias de un docente.

Los objetos de aprendizaje en los actuales momentos, se ha transformado drásticamente en el paradigma educativo tradicional a la constante conectividad del uso del internet, convirtiendo el aprendizaje de los estudiantes en un cambio radical al no tener contacto físico con el docente y no contar con una guía estable en las tareas dentro del aula, incluso el estudiante es autosuficiente en sus actividades encomendadas para verificar el aprendizaje siendo capaz de mejorar los niveles cognitivos por medio de las diferentes estrategias promoviendo el pensamiento crítico, convirtiéndose en el constructor de su propio aprendizaje en función de la guías que el docente le proporciona.

Por lo expuesto en el presente proyecto se identifica que se ha vuelto una condición muy importante la consecución de aprendizaje en línea mediante la aplicación de una metodología adecuada y fundamental que se adapte o se ajuste a las condiciones actuales que se está atravesando en el país con respecto a la educación, por tal motivo se pretende implementar nuevas estrategias y herramientas digitales de aprendizaje de esa manera lograr que los estudiantes obtengan un conocimiento significativo para el proceso de enseñanza – aprendizaje.

3.2 Formulación del problema

¿Cuál es la influencia de los objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de primer año

de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

En el presente trabajo de investigación se plantea el tema objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022

La importancia de los objetos de aprendizaje permite optimizar el conocimiento y las destrezas relacionadas al desarrollo de elementos y procesos educativos; haciendo uso de las aptitudes de los estudiantes que permiten utilizar de manera eficaz y eficiente los instrumentos y recursos tecnológicos que facilita el proceso de enseñanza y aprendizaje que lleva a cabo el estudiante en coordinación con el personal docente, en el contexto de las bibliotecas escolares.

Con esta investigación y el análisis realizado se pretende construir conocimiento y aprendizajes tanto científico como empírico que fortalecen las competencias de los autores de la investigación. Además, este proyecto no tiene objetivo de perjudicar la investigación planteada, por el contrario, se pretende ayudar para un mejor desarrollo de los procesos educativos.

El valor que tiene la investigación se debe a la experiencia adquirida por los participantes que fortalecen sus conocimientos y aprendizajes tanto científicos como empíricos perdurables en beneficio de la sociedad es decir al entorno que le rodea al alumno en el desarrollo constante de las tecnologías digitales e Internet que ha provocado que vivamos en un contexto digital fundamentado en conexiones.

Por motivo de la pandemia se necesita habilidades que ayuden a adaptarse a una forma de educación virtual que nos obligó utilizar herramientas digitales que se acoplen a esta nueva modalidad de educación implícita, utilizando medios tecnológicos y así incluir a docentes y estudiantes en el nuevo método de educación mejorando el proceso de enseñanza- aprendizaje.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

- Implementar objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022.

5.2 Objetivos específicos

- Indagar sobre los objetos de aprendizaje para mejorar el proceso de enseñanza - aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.
- Establecer qué tipos de herramientas educativas utiliza el docente para el desarrollo de las actividades académicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Diseñar objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 Fundamentación filosófica

Esterman, J. (2009), habla de la filosofía intercultural, como una reflexión de las condiciones y límites de diálogo entre culturas, negando la postmodernidad entre las mismas y afirmando el carácter ético del diálogo intercultural, creando puentes y generando un fenómeno multicultural.

De acuerdo con Fonet, R. (2006), la filosofía intercultural, plantea que la transmisión de tradiciones son el medio en el que se pasa las costumbres y es una forma de conocer el medio en el que se desenvuelven. Al realizar este proceso como un medio de que otras culturas conozcan una específica, se da paso a la interculturalidad.

Rosero, J. (2020) menciona que la “filosofía intercultural se erige como un proyecto ético, epistémico y político que parte del principio de la existencia, reconocimiento y valoración de la diversidad cultural y, en consecuencia, de quehaceres filosóficos” (p. 52).

Toda cultura tiene su propia filosofía es decir su propio pensamiento de vida y la unión de estos pensamientos han creado en el mundo una interculturalidad muy amplia, que en muchos casos ha sido desvalorizada y en otros muy apreciada, el Ecuador no es la excepción, al tener una basta carga cultural, se ha convertido en una sociedad llena de diversas costumbres y tradiciones y que por este hecho deben aprender a convivir entre las mismas.

Esto en unión con lo que menciona López, J. (2002), acerca de que “las actuales reflexiones sobre la multiculturalidad e interculturalidad hunden sus raíces en los problemas que nos plantea a todos la convivialidad contemporánea” (p. 152).

6.1.2 Fundamentación psicológica

Vigotsky, L. (2001), en su teoría socio cultural, da a entender que el niño adquiere conocimientos de su entorno social, pues es la primera escuela y las primeras enseñanzas que este percibe. Por lo tanto, el idioma que desarrollará el niño depende de las personas que le rodean; de estas personas va adquiriendo poco a poco una conciencia lingüística que le permite desarrollar y fortalecer el dialecto propio de su familia. Piaget J. (1955), dice que el niño y adolescente pasa por diferentes etapas

de desarrollo, en la que va construyendo su pensamiento y por ende su área cognitiva que le permite desarrollar todos los aspectos de su diario vivir.

Dentro de estas etapas Piaget reconoce que el niño, viene con una idea o conocimiento básico que lo adquiere del medio que le rodea, pero es con la práctica y la guía de los adultos que lo perfecciona.

6.1.3 Fundamentación pedagógica

Gardner (1995), en su teoría de inteligencias múltiples, habla sobre la adquisición de la inteligencia lingüística, la cual responde a los estímulos intrínsecos y extrínsecos, los mismos que en su totalidad son presentadas por los adultos, los que en su afán de que el niño adquiriera conocimientos, lo realizan de manera empírica sin ninguna pedagogía, lo que ocasiona a que muchos de estos aprendizajes sean insignificantes y no se conviertan en aprendizajes significativos.

Vigostky, L. (1978), menciona que el inicio de todo proceso cognitivo en el niño está dividido en tres fases o zonas, la zona de desarrollo real, la zona de desarrollo potencial y la zona de desarrollo próximo, las cuales responden y avanzan de acuerdo a la interacción con el adulto. Esta interacción se da como una herramienta de comunicación, la cual permite al adulto y al niño fortalecer destrezas que permitan crear un desarrollo integral de los niños.

6.1.4 La educación

La educación es la formación práctica y metodológica que se le da a una persona en vías de desarrollo y crecimientos y el proceso mediante el cual al individuo se le suministran herramientas y conocimientos esenciales para ponerlos en práctica en la vida cotidiana.

El aprendizaje de una persona comienza desde su infancia, al ingresar en institutos llamados escuelas o colegios en donde una persona previamente estudiada y educada implantará en el pequeño identidades, valores éticos y culturales para hacer una persona de bien en el futuro (Mallas, S. , 1979).

El concepto de educación se define como un proceso a través del cual, los individuos adquieren conocimientos, ya sea habilidades, creencias, valores o hábitos, de parte de otros quienes son los responsables de transmitírselos, utilizando para ello distintos métodos, como, por ejemplo, mediante discusiones, narraciones

de historias, el ejemplo propiamente dicho, la investigación y la formación (Aguilera, 2000).

Se le llama educación a los diversos procesos que recibe un individuo y que están enfocados a estimular el aprendizaje de nuevas informaciones, así como incidir en el desarrollo cognitivo y físico de una persona, y que generalmente está enfocado hacia una tendencia preestablecida, pero encaminada a formar a los individuos para enfrentar los desafíos que impone la vida diaria, así como a fomentar y desarrollar la inventiva de la persona, transmitiendo conocimientos, valores, tradiciones culturales, así como formas de actuar (Freire, P. , 1997).

6.1.4.1 Características de la Educación

Generalmente al usarse la palabra educación, se hace en referencia a la llamada educación formal, es decir se refiere a los diversos procesos educativos realizados por docentes, que están encaminados a fomentar las capacidades intelectuales de los alumnos, así como el aprendizaje de conocimientos y la inculcación de valores tendientes a que la persona a la que se está educando aprenda los conocimientos y conductas sociales, laborales e intelectuales, adecuadas para desenvolverse en la vida cotidiana, usando para ello las herramientas que brinda la pedagogía.

Este tipo de educación ha ido sistematizando durante los siglos XIX y XX, siendo bastante estandarizada en algunos de sus procesos, aunque en la actualidad ha habido grandes cambios en los sistemas utilizados, gracias a las nuevas herramientas como computadoras, internet, televisión y otros implementos tecnológicos usados para ayudar al proceso educativo (Abbagnano, N., Visalberghi, A., & Campos, J. H. , 1964).

La educación puede dividirse en diferentes formas, dependiendo de la línea de pensamiento o el enfoque en el que se desarrolle, pudiendo hacerse por ejemplo, por las tendencias religiosas o científicas, o estar encaminadas hacia un fin concreto, como puede ser el caso de la educación militar, en la que se combinan disciplina, conocimientos técnicos y ejercicios físicos, y de la misma manera cambian los parámetros de la educación, al cambiar el enfoque al cual está destinada, como en el caso de la educación médica, deportiva.

Pero por lo común la educación se divide en dos ramas principales, que son la educación tradicional y la educación escolarizada, estas a su vez se subdividen ya

sea por el tipo de temáticas que se inculcan en la persona, los campos que abarquen o por el tipo de sistemas y herramientas utilizados para la enseñanza (Vygotsky, 1999).

Además, la educación tradicional se enfoca en cuestiones referentes al comportamiento social, a temáticas religiosas, o a costumbres tradicionales propias de una determinada población. Mientras que la educación escolarizada tiende a ser más universal en las temáticas que enseña y tienen métodos sistematizados, así como que en la educación escolarizada se encuentran tanto la educación básica y media y en la superior, obteniéndose conocimientos suficientes para desempeñar empleos que necesitan una especialización, como la medicina, la psicología o la misma docencia (May & Aikman, 2003).

6.1.5 Aprendizaje

Es el uso de los objetivos de la educación; mediante el proceso de aprendizaje se va adquiriendo conocimientos, valores y conductas y diversas destrezas, así como se adquieren y modifican habilidades. Entre las formas que se emplean en la educación se encuentran los procesos de ensayo y error, que existen entre las manifestaciones que conducen al aprendizaje (Kant, I. , 2003).

6.1.6 Herramientas educativas

Son programas educativos didácticos que son diseñados con el fin de apoyar la labor de los profesores en el proceso de enseñanza- aprendizaje; las herramientas educativas están destinadas a la enseñanza y el aprendizaje autónomo y permite el desarrollo de ciertas habilidades cognitivas. Usualmente están enfocados hacia los maestros, profesores o personas que se dedican a la docencia; así como aquellos que desean aprender y desarrollas nuevas habilidades de manera independiente, mejor conocidas como autodidactas.

Acceder a ellas no resulta tan complicado, cuando se sabe dónde buscar. Sin embargo, existe un problema para las personas que usan estas herramientas. Los docentes pueden planificar el proceso de aprendizaje y optimizar la tarea de enseñanza. Esto es posible gracias al uso de recursos técnicos, como computadora (ordenadores), televisores, etc (Vences, N., 2009).

Las herramientas son programas y aplicaciones que pueden ser utilizadas en diversas funciones fácilmente y sin pagar un solo peso en su funcionamiento. Estas

herramientas están a disposición de la comunidad solidaria para ofrecer una alternativa libre de licencias a todos aquellos usuarios que quieran suplir una necesidad en el área informática y no dispongan de los recursos para hacerlo.

Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones.

Están diseñadas para facilitar el trabajo y permitir que los recursos sean aplicados eficientemente intercambiando información y conocimiento dentro y fuera de las organizaciones. Por esto, es necesario incorporar las herramientas tecnológicas que harán mejorar tus clases y así la educación que recibes (Medina, J., 2005).

6.1.6.1 Características de herramientas educativas

- Facilidad de uso.
- Capacidad de motivación.
- Relevancia curricular.
- Versatilidad.
- Enfoque pedagógico.
- Orientación.
- Evaluación (López, S, 2013).

6.1.6.2 Ventajas y desventajas de herramientas educativas

En la actualidad la incorporación de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación ha cambiado la manera en que muchos ámbitos, entre ellos el social, político, económico y cultural solían desarrollarse. Desde que la Globalización permitió la conectividad mundial las fronteras desaparecieron y la mayoría de las personas tuvieron que adaptarse a los nuevos modelos tecnológicos que fueron ganando terreno progresivamente.

1.- Las clases se vuelven más prácticas y novedosas.

- Posibilidad de enviar tareas vía correo electrónico.
- Nos permite estar actualizados con la información de cualquier índole.
- Nos ahorra tiempo.
- Posibilita la descarga de textos que muchas veces son difíciles de obtener o supone un costo muy elevado hacerlo.

- Presentación de contenidos más dinámicos, que captan fácilmente la atención del alumno.
- Facilita la evaluación de los estudiantes, ya que presenta productos tangibles, evidencias del aprendizaje.
- Favorece el trabajo colaborativo.
- Permite diseñar materiales didácticos alternativos y novedosos en vez de los tradicionalistas.
- Permite acceder a un gran flujo de información, las posibilidades de búsqueda y obtención de resultados es infinita.

Desventajas

- Requiere de aprendizajes previos para evitar frustraciones en los estudiantes.
- Requieren de buena actitud del docente respecto a su actualización, disposición para ésta.
- El maestro puede usarlo como “niñera” de los estudiantes, dejándolos por tiempo completo utilizándolo sin supervisión o guía adecuada.
- Puede ser que la calidad de la información a la que se tiene acceso no sea la adecuada o requerida.
- Requiere de inversión de tiempo por parte del docente para la planeación del uso del recurso.
- Por parte del centro de trabajo requiere de inversión en la compra de los equipos.
- Requiere de mantenimiento preventivo y correctivo.
- Requiere concientización por parte del docente acerca del rol que debe desempeñar al utilizarla (VARGAS, 2003).

6.1.7 Herramientas virtuales

Las Herramientas Virtuales son programas, plataformas o aplicaciones utilizadas para ocio, educación y temas laborales las cuales no se necesitan descargar sino solo con el uso de internet y unos buenos conocimientos.

La tecnología es innovación, es avance y nos ayuda a los seres humanos en la gran mayoría de veces a facilitar las actividades de las personas. Entre los avances

tecnológicos más importantes se encuentra la educación virtual y las herramientas que nos brinda para facilitar el aprendizaje en esta modalidad.

El Correo Electrónico permite enviar, recibir mensajes de nuestros compañeros, tutores y directores de curso y viceversa para socializar un tema determinado. Los Foros colaborativos es un ambiente virtual de aprendizaje donde todos los compañeros podemos manifestar nuestros aportes acerca de una tarea encomendada por el tutor y por medio de la crítica y el análisis llegamos a una conclusión y así sintetizar un trabajo final significativo.

El Blog es un sitio web que recopila textos, documentos, videos, imágenes con enlaces que sirven para ampliar la información, esta herramienta nos sirve como intercambio de información y comunicación. Los Wikis son sitios web que a partir de un tema pueden ser creados y modificados en forma instantánea por el grupo colaborativo.

Las tecnologías de Información y Comunicación (TICS) son herramientas que permiten dentro de mucho procesar, almacenar, sintetizar, recuperar y presentar información de formas variadas, hoy día contamos entre estas herramientas al correo electrónico, foro, chat, Twitter, Facebook, Skype, blogs, entre otros.

6.1.7.1 Características de herramientas virtuales

La definición de las características del aprendizaje virtual varía muy poco de autor en autor. Según Área y Adell (2009), la característica principal del e-Learning es que el aprendizaje y las interacciones se dan en un espacio virtual a través del uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

- Regatto y Tapia (2016) exponen que las características de la educación virtual son:
- Es oportuna para datos, textos, gráficos, sonido, voz e imágenes mediante la programación periódica de tele clases.
- Es económica, porque no es necesario desplazarse hasta la presencia del docente o hasta el centro educativo.
- Soluciona dificultad del experto, a que viajen largos trayectos.
- Es compatible con la educación presencial en cumplimiento del programa académico.

- Es innovadora según la motivación interactiva de nuevos escenarios de aprendizaje.
- Es actual, porque permite conocer las últimas novedades a través de Internet y sistemas de información.
- Es motivadora ya que el estudiante no se está atrapado en un salón de 4x4.

Otras características del aprendizaje virtual según Geannina García son:

- La educación virtual hace uso de las TICs, en especial de Internet para llevar a cabo los procesos comunicativos y de aprendizaje,
- Utiliza espacios virtuales o plataformas para habilitar los cursos.
- El alumno es el centro del proceso de aprendizaje.
- El docente es un facilitador virtual que guía al alumno en la obtención de dicho aprendizaje.
- En las plataformas el docente coloca los insumos necesarios o materiales de estudio para guiar al alumno en la adquisición del conocimiento.
- No existen horarios establecidos, ya que el alumno estudia cuando dispone de tiempo. Es más económico (tiempo y dinero) y el lugar de estudio puede ser cualquier espacio.
- La comunicación se da en dos vías sincrónica y asincrónica.
- La forma de evaluación es por medio de la creación de portafolios, tareas personales, ensayos o informes de lecturas, exposiciones grupales sincrónicas o asincrónicas, evaluaciones y autoevaluaciones en línea, uso de blogs y de wikis, etc (Candela, 2008).

6.1.7.2 Beneficios de las herramientas virtuales

No hay barreras geográficas

El aula virtual te da acceso a una amplia cantidad de educadores y establecimientos educativos alrededor del mundo. Puedes acceder a las mejores universidades y a una amplia variedad de carreras no disponibles en tu ubicación geográfica. La educación virtual permite al estudiante exponerse y compartir con culturas diversas y superar barreras tradicionales de comunicación, ubicación, tiempo y costo.

Ahorro de tiempo y dinero

Se ahorra tiempo y dinero al no tener que desplazarte a otro lugar, pagar parqueo, el costo que la institución le suma al uso de las instalaciones y demás servicios

físicos. Ahorrarás dinero en recursos materiales como cuadernos, hojas e impresiones pues el material está disponible en línea. En pocas palabras podrás hacer más con menos.

Sesiones con audio y vídeo

Hay múltiples ventajas al recibir clases virtuales y poder tener el material de aprendizaje en diferentes formatos. Una de las ventajas principales es que si no puedes asistir a las videoconferencias en vivo puedes escuchar la grabación.

Se puede participar en vivo tendrás la oportunidad de interactuar con tus compañeros y tutor, intercambiar ideas y resolver dudas. Al contar con grabaciones de audio y vídeo tienes la opción de escucharlas cuantas veces te sea necesario.

También se puede conocer diferentes herramientas de aprendizaje lo que también te permite estar más motivado y mantener el interés en el tema. Si cuentas con internet móvil puedes escuchar las grabaciones en camino a tu trabajo o en ratos libres.

Aprendizaje diferenciado y flexible

El aula virtual es una excelente herramienta para lograr diferenciar la enseñanza y poder así facilitar el aprendizaje de estudiantes diversos.

Los estudiantes más débiles en algún área pueden lograr más confianza y seguridad en sí mismos pues pueden acceder al material cuantas veces sea necesario, auxiliarse con material complementario y contar con el apoyo del tutor y otros compañeros que de forma colaborativa apoyan resolviendo dudas y ofreciendo soluciones.

Para el estudiante más avanzado existe la posibilidad de extender su aprendizaje con material y herramientas web complementarias. En el aula virtual puedes personalizar tu educación, participar de forma activa y adueñarte de tu proceso de aprendizaje logrando fácilmente estar al tanto de tus propios avances y procesos de pensamiento (metacognición).

Un estudiante en un aula virtual puede avanzar tanto como lo desee con el apoyo del tutor y los compañeros. El tutor te apoya para que te conviertas en un aprendiz de por vida que construye su propio aprendizaje.

Retroalimentación continúa

En el aula virtual el tutor está disponible en vivo durante videoconferencias y casi todo el tiempo a través de correo electrónico, chats o foros.

El tutor en línea te indicará cuánto tiempo o en qué horario estará disponible para comunicarse contigo. La tecnología favorece la cohesión del grupo y el apoyo entre compañeros.

Responsabilidad sobre el aprendizaje

La tecnología favorece la organización y clasificación de documentos y su disponibilidad. Puedes acceder a ellos 24/7 cuantas veces quieras y son fáciles de localizar. Las clases incluyen material complementario y opciones de herramientas y sugerencias con las cuales puedes extender tu aprendizaje.

El estudiante que han tenido problemas con la organización de su aprendizaje puede encontrar en el aula virtual nuevas formas y herramientas que facilitan su estilo y preferencia, desde juegos, vídeo, audio e historias hasta los tradicionales textos de lectura.

6.1.7.3 Ventajas y desventajas de herramientas virtuales

Ventajas

- Fomento de la comunicación profesor/alumno: La relación profesor/alumno, al transcurso de la clase o a la eventualidad del uso de las tutorías, se amplía considerablemente con el empleo de las herramientas de la plataforma virtual. El profesor tiene un canal de comunicación con el alumno permanentemente abierto.
- Facilidades para el acceso a la información: Es una potentísima herramienta que permite crear y gestionar asignaturas de forma sencilla, incluir gran variedad de actividades y hacer un seguimiento exhaustivo del trabajo del alumnado. Cualquier información relacionada con la asignatura está disponible de forma permanente permitiéndole al alumno acceder a la misma en cualquier momento y desde cualquier lugar. También representa una ventaja el hecho de que el alumno pueda remitir sus actividades o trabajos en línea y que éstos queden almacenados en la base de datos.
- Fomento del debate y la discusión: El hecho de extender la docencia más allá del aula utilizando las aplicaciones que la plataforma proporciona permite fomentar la participación de los alumnos. Permite la comunicación

a distancia mediante foros, correo y Chat, favoreciendo así el aprendizaje cooperativo. El uso de los foros propicia que el alumno pueda examinar una materia, conocer la opinión al respecto de otros compañeros y exponer su propia opinión al tiempo que el profesor puede moderar dichos debates y orientarlos.

- **Desarrollo de habilidades y competencias:** El modelo educativo que promueve el espacio europeo tiene entre sus objetivos no sólo la transmisión de conocimientos sino el desarrollo en los alumnos de habilidades y competencias que los capaciten como buenos profesionales. Al mismo tiempo se consigue también que el alumno se familiarice con el uso de los medios informáticos, aspecto de gran importancia en la actual sociedad de la información.
- **El componente lúdico:** El uso de tecnologías como la mensajería instantánea, los foros, videos, Chat etc en muchos casos, actúa como un aliciente para que los alumnos consideren la asignatura interesante. En definitiva, dota a la docencia de un formato más cercano al lenguaje de las nuevas generaciones.
- **Fomento de la comunidad educativa:** El uso de plataformas virtuales está ampliando las posibilidades de conexión entre los docentes. Su extensión en el uso puede impulsar en el futuro a la creación de comunidades educativas en las cuales los docentes compartan materiales o colaboren en proyectos educativos conjuntos (BETANCUR).

Desventajas

- Mayor esfuerzo y dedicación por parte del profesor el uso de plataformas virtuales para la enseñanza supone un incremento en el esfuerzo y el tiempo que el profesor ha de dedicar a la asignatura ya que la plataforma precisa ser actualizada constantemente.
- Necesidad de contar con alumnos motivados y participativos el empleo de las herramientas virtuales requiere de alumnos participativos que se involucren en la asignatura.
- La utilización de plataformas virtuales como un recurso de apoyo a la docencia exige que el alumno disponga de un acceso permanente a los

medios informáticos. Sin embargo, este aspecto en la sociedad de la información resulta absolutamente esencial.

- Limitaciones para alcanzar el objetivo de socialización, elemento esencial en el proceso de enseñanza/ aprendizaje, debido a las escasas ocasiones que propicia para la interacción (física, cara a cara) de los alumnos con el profesor y entre sí (BETANCUR).

6.1.8 Objeto de aprendizaje

Los Objetos de Aprendizaje desde su concepción están diseñados para cumplir diversas funciones en los procesos de enseñanza y aprendizaje, como: proporcionar un mayor número de recursos educativos a los profesores, permitir el intercambio de contenidos, hacer más eficiente la producción de materiales educativos y compartir la producción individual e institucional.

En otras palabras, por qué deben ofrecer la posibilidad de crear nuevos contenidos educativos. Esta condición puede proporcionar a los docentes una mayor eficiencia en la preparación de sus actividades. Si después de buscar, seleccionar y evaluar uno o más Objetos de Aprendizaje, un profesor decide integrarlos a un tema específico o crear contenidos a partir de ellos, seguramente estará disminuyendo el tiempo que requiere para crear sus propios materiales educativos ya que es más rápido ensamblar algunas piezas que producir cada una de estas para luego armar el material completo (BETANCUR).

Además, cuando profesores y estudiantes utilicen Objetos de Aprendizaje los primeros para hacer propuestas de enseñanza y los otros para aprender, serán inimaginables las consecuencias que esta acción puede generar. Por mencionar solo algunas: la posibilidad de crear nuevos materiales educativos, de hacer diferentes tipos de asociaciones y relaciones, de diseñar nuevas estructuras de contenidos, de desarrollar entornos de aprendizaje donde los estudiantes aprendan en forma autónoma y de encontrar rutas distintas para enseñar y para aprender. En general la creatividad de quienes participan en el proceso educativo se puede afectar positivamente y por ende las prácticas educativas pueden mejorar y elevar la calidad de la educación. (Cuervo, 2011).

6.1.8.1 Características del objeto de aprendizaje

Los docentes, ante el desafío de guiar a un grupo de alumnos por los muy variados caminos que cada uno de ellos puede tomar, deben aprender nuevas labores enfocadas a la arquitectura de información, o apoyarse de profesionales en esta área, para estructurar pedagógicamente sus cursos.

Una de las características del objeto de aprendizaje es la “granularidad”, es decir, que sea una unidad de contenido de información de poca extensión, concepto que vimos anteriormente. Es importante destacar que la información de un objeto debe ser esencial y debemos presentarla de forma clara, concisa y acorde al tema tratado (García Aretio, 2005).

En este sentido las posibilidades que tiene un docente para guiar a sus estudiantes trascienden lo textual y se mueve ahora hacia lo multimedial. Además, las lecturas de documentos pueden perder su linealidad gracias a la hipertextualidad.

6.1.8.2 Ventajas y desventajas de objeto de aprendizaje

Ventajas

- La apariencia de los recursos instruccionales promueve la comodidad y Disponibilidad.
- Puede individualizar la educación.
- Sirve para una variedad de estilos de aprendizaje individuales.

Desventajas

- Falta de experiencia en producción de las herramientas Necesita contar con recursos Requiere considerable como apoyo tecnológico.
- Requiere tecnología de información, incluyendo acceso a Internet de banda ancha y un sistema de gestión del aprendizaje.
- Falta de familiaridad con el proceso de instrucción Disponibilidad limitada Requiere que el alumno desarrolle un nivel de comodidad con el computador con herramienta de instrucción.

6.1.8.3 Beneficios de objeto de aprendizaje en la educación

El objeto de aprendizaje (OA) es parte de una filosofía en la elaboración de un material didáctico con soporte digital y está principalmente orientado para su utilización en la educación virtual. Uno de sus propósitos es mejorar las prácticas

para la elaboración de material digital, en el sentido de unificar su formato y estructura. En ocasiones, se elaboran material digital para cursos en línea y no hay un verdadero aprovechamiento o posibilidades de mejora a futuro, lo cual supone un uso ineficiente del tiempo.

También se podrían estar elaborando materiales que ya existen, pero que no se encuentran en un formato de soporte de fácil edición. Este artículo presenta algunas posibilidades, recomendaciones y beneficios de los objetos de aprendizaje para su implementación en los cursos en línea, así como las condiciones para su almacenamiento en repositorios de objetos de aprendizaje (Onrubia, 2005).

La incorporación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) a espacios educativos a pesar de sus grandes ventajas y beneficios, deben estar acompañadas de innovadores modelos pedagógicos que propicien la motivación de los estudiantes. Además, que la interacción con estos sistemas desarrolle los objetivos y las habilidades previstas para lograr la calidad del proceso de enseñanza aprendizaje de una determinada institución.

Estos entornos de aprendizaje no dependen tanto de las herramientas en sí, sino más bien de la reorganización de la situación de aprendizaje y del cambio de paradigma metodológico necesario para utilizar la tecnología como vehículo y herramienta para alcanzar los objetivos de aprendizaje de una forma distinta a las tradicional (Espinosa, 2008).

6.1.10 ExeLearning

El programa educativo de ExeLearning es un entorno basado en la edición destinado al diseño para la creación de contenidos en el sector educativo en la cual no se requiere tener conocimientos amplios en lenguajes etiquetados como en HTML O XML (Lorente, 2020).

En estos últimos años se ha incorporado lo que es la web 2.0 en el ámbito educativo y uno de ellos es la creación de los entornos virtuales de aprendizaje denominado EVA que aportan al proceso de enseñanza-aprendizaje de contenidos educativos. El software de ExeLearning aporta a los docentes en la creación de contenidos lúdicos que pueden ser publicados a través de la web.

6.1.10.1 Característica del programa de ExeLearning

A continuación, se detalla las tres principales características que ofrece este software:

- Es un programa de fácil manejo por el interfaz que posee en la cual ayudan a los docentes crear contenidos educativos lúdicos de manera sencilla.
- Ofrece amplia actividades o recursos digitales educativos y también utiliza diversos formatos como (SCORM) que utiliza en sí un sistema para la respectiva gestión del aprendizaje.
- También posee la funcionalidad de la edición de contenidos y de la visualización de elementos de multimedia (textos, imágenes, sonidos, videos, etc).

6.1.10.2 Beneficios del programa ExeLearning en la educación

A continuación, se detalla los tres principales beneficios que ofrece este software:

- Se puede utilizar sin conexión a internet en el caso de los estudiantes que no cuente con el servicio o tengan conexión de baja calidad, ya que se puede exportar como un sitio web o formato epub en la cual se le puede facilitar a los estudiantes a través de dispositivo de almacenamiento como el flash memory o a su vez se lo puede enviar a través de correo o redes sociales.
- Se puede publicar en plataformas virtuales de aprendizaje como por ejemplo Moodle en la cual se puede incorporar como recurso en formato SCORM., para que los estudiantes lo revisen y a la vez realicen las actividades que se encuentran en el mismo.
- Permite la publicación dentro de un espacio web en la cual va permitir obtener el respectivo enlace y proporcionarlo a los estudiantes mediante una red social o correo electrónico.
- ExeLearning permite en la creación de materiales didácticos digitales duraderas que se puede utilizar en cualquier momento.

6.1.10.3 iDevices que ofrece ExeLearning

ExeLearning ofrece 18 iDevices cada una de ellas cumplen una función determinada al crear contenidos didácticos digitales, como se muestra en la tabla 1.

Tabla 1. *iDevices en ExeLearning*

Clasificación	iDevices	Descripción
iDevices en la presentación de la información de forma textual.	Texto libre.	En este iDevices permite en la incorporación tanto de textos o contenidos. Gracias a esto permite en la jerarquización de la información.
	Objetivos.	En este iDevices gracias a esto permite en la incorporación de algo específico sirve para señalar los objetivos de alguna actividad.
	Conocimiento previo.	En este iDevices permite en la incorporación de algún enunciado de alguna actividad en el área de trabajo.
iDevices en la presentación de la información de forma no textual.	Galería de imágenes.	En este iDevices ayuda en la incorporación de colecciones de imágenes que se muestre a los estudiantes.
	Lupa.	En este iDevices sirve como herramienta para ampliar las imágenes del contenido añadido.
	Sitio web externo.	En este iDevices permite en la inclusión de un sitio web de forma externa para que se visualice el recurso.
	Artículo de Wikipedia.	En este iDevices también ayuda en la incorporación de contenidos directamente del sitio web de Wikipedia.

	RSS.	En este iDevices gracias a esto permite en la inclusión de canales de noticias.
	Applet de Java.	En este iDevices mediante esto permite en añadir algún elemento, actividad de applet Java que sirve como complemento en la creación de contenidos.
iDevices en las actividades no interactivas en la cual no se puede responder de forma directa.	Actividad de lectura.	En este iDevices ayuda en la incorporación de enunciado en el que se visualiza dos zonas diferentes en una de la zona se muestra el título del texto y en la otra la actividad que se halla plasmado.
	Caso práctico.	En este iDevices ayuda añadir actividad en la cual se propone un caso de estudio y una actividad que debe ser desarrollada posteriormente.
	Reflexión.	En este iDevices esto se puede incluir en el contenido plasmado puede ser a través de elementos de multimedia en donde se genera un sin número de reflexión en esta actividad.
iDevices en las actividades interactivas en la cual les permite a	Rellenar huecos.	En este iDevices ayuda incluir un texto con los respectivos espacios que deben ser llenados por los alumnos.

los estudiantes en la interacción con el objeto creado.	Pregunta de elección múltiple.	En este iDevices ayuda en la inclusión de actividades con diferentes opciones de respuesta en la cual se debe elegir solamente una.
	Pregunta de selección múltiple.	En este iDevices ayuda en la inclusión de actividades con diferentes opciones de respuesta que pueden ser las correctas.
	Pregunta de verdadero-falso.	En este iDevices permite en la inclusión de ejercicio con preguntas en donde el estudiante debe que responder si la opción es verdadero o falso.
	Cuestionario SCORM.	En este iDevices ayuda en la inclusión de ejercicios con múltiples preguntas.
	Actividad desplegable	En este iDevices mediante esta actividad permite escoger una de las opciones que se muestra en una lista desplegable.

Fuente: Información obtenida (ExeLearning, s.f)

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

6.1.10.4 Requerimientos mínimos de la instalación del programa de ExeLearning

A continuación, en la tabla 11 se presenta los requerimientos mínimos del programa ExeLearning.

Tabla 1. *Requerimientos mínimos del programa ExeLearning*

Hardware	Software	Instalación
La resolución de la pantalla deber ser mínimo de 1024x768 px.	Es indispensable el acceso del internet y un navegador	Es compatible para los siguientes SO. Mac, Linux y Windows.

	preferencias o predeterminado.	
Tener una memoria RAM de 256 MB o superior.	Funciona en los siguientes SO. Linux y Windows.	Cuenta con diversas herramientas elementales y es de fácil acceso.
En almacenamiento mínimo de 40 GB.		Permite que los contenidos sean publicados mediante un sitio web.
Acceso al internet, flash memory, parlantes, teclado y mouse.		Es de código abierto y cumple con las cuatros libertades.

Fuente: Información obtenida de (Castillo, 2018)

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

6.1.11 Metodología CROA

La metodología CROA permite en la creación de objetos de aprendizajes con base a cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, publicación y evaluación, en la que se orienta al diseño instruccional y a la vez en su diseño tecnológico. Las diversas teorías del aprendizaje y los modelos de enseñanza ayudan a comprender las mejores posibilidades en cuestión del diseño de los objetos de aprendizaje que ayudan en la toma de decisiones relacionados a los componentes (Sanz, Moralejo, & Barranquero, 2014).

6.1.11.1 Fase de la Metodología CROA

La metodología CROA se encuentra constituida en cinco fases principales, tales como:

6.1.11.1.2 Análisis

A través de la etapa de análisis busca en plantearse las necesidades educativas para posteriormente de origen a la creación de objetos de aprendizaje. Por tal razón en esta fase se debe analizar lo siguiente:

- Identificar que necesitan aprender los estudiantes.
- Conocer si es necesario la utilización de objetos de aprendizaje.
- Saber el nivel educativo que se va encontrar orientado los OA.
- La temática de los objetos de aprendizaje que se piensa abordar.

- Saber los conocimientos previos para la utilización de OA.

6.1.11.1.3 Diseño

Mediante esta etapa se debe conocer aspectos fundamentales del diseño instruccional, tales como la respectiva estructura de los objetos de aprendizaje, después el análisis de diseño de la multimedia, a continuación, se detallan las subfases.

- Diseño instruccional de los objetos de aprendizaje: esta se encuentra relacionado a los siguientes: ¿qué se piensa enseñar?, el tiempo y el instrumento que se piensa enseñar, instrumento de evaluación de aprendizaje. Las respuestas ante lo mencionado se encuentran basado en cuatro componentes principales: introducción, objetivos, contenidos actividades y la respectiva evaluación. Para que el diseño sea eficaz debe tener coherencia ante los componentes mencionados.
- Estructura del objeto de aprendizaje: la respectiva estructura que debe tener los OA está conformado por: estructura secuencial, jerárquica, estructura red y mixta, cada una de esta estructura va depender de cómo se diseñe el respectivo objeto de aprendizaje.
- Diseño multimedia basado en escenarios: mediante este diseño se expone la respectiva presentación de los contenidos de OA, por otra parte, un sin números de plantillas para el diseño tanto de las actividades como las autoevaluaciones.

6.1.11.1.4 Desarrollo

A través de esta etapa se debe realizar el respectivo abordaje de la selección de elementos de multimedia tales como: imágenes, audios, textos, videos, presentaciones; para la respectiva incorporación de los objetos de aprendizaje, se debe hacer uso de las plantillas seleccionadas en la fase de diseño, posteriormente desarrollar en herramientas de autor, incorporar en los OA, y por último ser empaquetado para compartirlo con los estudiantes.

- Selección de recursos: se encuentra correlacionados con el diseño instruccional planteado, en la cual se debe encontrar recursos necesarios para su respectivo desarrollo.

- Desarrollo de diversos contenidos que se encuentre basados en plantillas, esto se lo selecciona en la fase de diseño en la cual se debe implementar una herramienta de autor para la respectiva creación de objetos de aprendizaje.
- Ingreso de metadatos en los objetos de aprendizaje, es aconsejable trabajar con los metadatos estándar de LOM. Es por ello, que la herramienta autor gratuita de ExeLearning es la más factible para la respectiva edición de los metadatos.
- Integración y el respectivo empaquetamiento, es aconsejable trabajar con la herramienta de ExeLearning para que el empaquetamiento sea el más eficaz al momento de crear objetos de aprendizaje.

6.1.11.1.5 Publicación

Mediante esta de publicación es aconsejable que se a través de algún repositorio o un Entorno Virtual de Enseñanza-Aprendizaje (EVEA). La respectiva publicación de los objetos de aprendizaje se lo puede realizar en múltiples entornos tecnológicos, obviamente que respete el empaquetamiento estándar utilizado en la fase de desarrollo.

La publicación de los objetos de aprendizaje tiene la finalidad de incorporar el paquete de extensión .zip, mediante las respectivas funcionalidades específicas en la plataforma que se pretende publicar. Es fundamental considerar que los metadatos estén correctamente funcionando con el objetivo de que sea fácil encontrar y a la vez accesible para los estudiantes o docentes.

6.1.11.1.6 Evaluación

En esta última fase se debe que hacer un análisis exhaustivo de las barreras encontradas en el uso de los objetos de aprendizaje. Es por ello, que existen diferentes métodos a la hora de evaluar a los OA. Existen dos formas de evaluar a los objetos de aprendizaje:

- La primera forma de evaluar es mediante la parte interna del objeto de aprendizaje.
- La segunda forma evaluar es mediante el uso específico que se dé a los objetos de aprendizaje.

Existen diferentes investigaciones que tienen distintas posturas para la calidad de los objetos de aprendizaje desde el uso que se lo destine, la capacidad de reutilizar,

a través de las necesidades educativas, el objetivo que proponen los OA y por último el cumplimiento real de lo acontecido en el proceso de aprendizaje.

6.2 Teoría legal

En la Constitución de estado se encuentran artículos relacionados con nuestra investigación:

Art. 26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo (Educación, 2013).

Art. 27. La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

La educación es indispensable para el conocimiento, el ejercicio de los derechos y la construcción de un país soberano, y constituye un eje estratégico para el desarrollo nacional.

Art. 44. El Estado, la sociedad y la familia promoverán de forma prioritaria el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes, y asegurarán el ejercicio pleno de sus derechos; se atenderá al principio de su interés superior y sus derechos prevalecerán sobre los de las demás personas. Las niñas, niños y adolescentes tendrán derecho a su desarrollo integral, entendido como proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, 15 potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad. Este entorno permitirá la satisfacción de sus necesidades sociales, afectivo-emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales.

Art. 343. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), menciona que:

Art. 37. Para los pueblos ancestrales y nacionalidades indígenas rige el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, que es instancia desconcentrada Dentro del código de la niñez y adolescencia en su parte I, señala lo siguiente:

Art 37 literal 4. Garantice que los niños, niñas y adolescentes cuenten con docentes, materiales didácticos, laboratorios, locales, instalaciones y recursos adecuados y gocen de un ambiente favorable para el aprendizaje. Este derecho incluye el acceso efectivo a la educación inicial de cero a cinco años, y por lo tanto se desarrollarán programas y proyectos flexibles y abiertos, adecuados a las necesidades culturales de los educandos (Código de la niñez y Adolescencia, 2014).

La enseñanza del idioma de la nacionalidad se basa en el desarrollo de la expresión oral y escrita, de modo que pueda optimizarse la comunicación entre sus hablantes y para ello no es indispensable el aprendizaje de teorías gramaticales. El desarrollo de la comunicación en la propia lengua implica, además de la práctica oral y escrita, el reconocimiento de los elementos y mecanismos que permitan desarrollar la lengua, tanto en relación con el vocabulario como con los conceptos.

Implica, además, el reconocimiento y manejo consciente de los elementos 16 paralingüísticos como son: el lengua corporal, gestual y situacional, así como la producción y creación literarias (Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB), 2013).

6.3 Teoría referencial

6.3.1 Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe San Juan Bosco

Se encuentra ubicado en la provincia de Bolívar, en el cantón Guaranda de la parroquia Ángel Polibio Chaves. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 5 geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es Presencial en jornada Matutino y Nocturno, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato (Ecuador, E., 2022).

Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades (Sostenimiento) de manera Fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de 23 docentes y 484 estudiantes.

6.3.2 Proyecto en la Unidad Educativa del Milenio Intercultural Bilingüe “Simiatug”

A través de la investigación (Ayme Chimborazo & Lucintuña Chulco, 2022) gracias a la implementación del software educativo JClic los estudiantes de esta institución educativa mejoraron su aprendizaje ya que está compuesta por actividades interactivas en donde los estudiantes obtuvieron un aprendizaje significativo en la asignatura de Lengua y Literatura.

6.3.3 Proyecto en la Escuela de Educación Básica “Manuelita Saénz”

En este proyecto las autoras (Chiriguayo Ramirez & Sisa Chida, 2022) mediante esta investigación se basaron en la creación de objetos de aprendizaje como recurso digital que incluían elementos de multimedia para que el aprendizaje sea dinámico y entretenido para los estudiantes de esta institución, el software educativo Ardora 9 fue de apoyo sustancial para la respectiva creación de OA. Los estudiantes mejoraron notablemente su aprendizaje en la asignatura de matemáticas.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

Para el presente proyecto investigativo estuvo compuesta por enfoque mixto, es decir cuantitativo y cualitativo.

El enfoque cuantitativo permite examinar el objeto de estudio y a la vez describir los datos numéricos mediante análisis estadísticos.

El enfoque cualitativo ayudó en esta investigación en la respectiva identificación y caracterización del software educativo de ExeLearning y a la vez en la obtención de información del objeto de estudio.

7.2 Tipo de estudio

Se encuentra basada mediante el enfoque, tipos y métodos de la presente investigación en donde se encuentran inmersos en el campo de estudio. Son aspectos sustanciales dentro de las cuales ayudó en la respectiva comprobación del grado de confiabilidad en los datos obtenidos y también posibilitó en concluir esta investigación de forma pertinente y eficaz.

A través de la problemática detectada acerca de los objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”. Facilitó en la indagación y el respectivo análisis de la identificación de esta problemática suscitada en esta institución educativa.

7.2.1 Investigación bibliográfica

Mediante esta investigación ayudó de forma sustancial en la construcción de todo el marco teórico a través de la recopilación de la información gracias en la búsqueda de información fidedigna de artículos científicos, libros digitales, repositorios digitales de universidades tanto nacionales como extranjeros (Méndez, 2008).

7.2.2 Investigación de campo

La investigación de campo se realiza un análisis de forma sistemática en la problemática detectada mediante la descripción e interpretación, explicación de las causas y efectos producido del fenómeno haciendo uso de diferentes métodos frente a enfoques de investigaciones en desarrollo (UPEL, 2008). A través de este proyecto investigativo permitió en la respectiva recolección de datos que se

encontraron basados en fuentes primarias de información y a la vez se hizo uso de encuestas y entrevista estructurada a los dos agentes de esta investigación. Este instrumento fue dirigido a los estudiantes de primer año de Bachillerato y al docente de la asignatura de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

7.2.3 Investigación exploratoria

Mediante esta investigación exploratoria ayudó al estudio de la problemática identificada para la ejecución de este proyecto, se hizo uso de este nivel en la cual permitió en comprender el objeto de estudio, en cuanto a que la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” eran poco conocidas los objetos de aprendizaje en la cual sirvió como material didáctico digital innovador para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

7.3 Métodos

Para el presente proyecto de investigación, se utilizó los métodos explicativo y experimental pertinentes para la ejecución de este proceso investigativo.

7.3.1 Método explicativo

A través de este método explicativo busca responder a la problemática del objeto de estudio en cuestión. ¿Cuáles eran las causas de la falta de implementación de objetos de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?, ¿los estudiantes optimizarían su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

7.3.2 Método experimental

Mediante este método experimental se encuentra basado en la situación del objeto de estudio, además, es fundamental plantearse una hipótesis predictiva que se encuentra relacionada en el control de las variables, grupos testigos o grupos experimentales. Es por ello, que este método se implementa al grupo experimental de los estudiantes de primer año de Bachillerato y al hacer el uso respectivo de que sí los objetos de aprendizaje sirven para optimizar el aprendizaje en Lengua y Literatura mediante el software educativo de ExeLearning.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

Para la respectiva selección de las técnicas e instrumento en la cual se usó en este proyecto investigativo fue esencial en la utilización de indicadores idóneos para el respectivo análisis e interpretación de la información obtenida.

7.4.1 Técnicas

La técnica para la respectiva obtención de datos para la presente investigación se hizo uso tanto de encuestas dirigida a los estudiantes de primero de Bachillerato y entrevista estructurada al docente del área de Lengua y Literatura.

7.4.2 Instrumentos

Para este proyecto se usó como instrumento fundamental lo siguiente:

- Cuestionarios: dicotómicas y politómicas.

7.5 Universo y muestra

Para el presente proyecto investigativo se hizo el respectivo análisis e interpretación de los resultados fue indispensable conocer el universo con su muestra.

7.5.1 Universo

El universo es el conjunto del objeto de estudio en la cual se desea realizar la investigación para posteriormente obtener resultados (Chávez, 2007). Para la realización de este proyecto, el universo que se tomó en cuenta fue a los estudiantes de primer año de bachillerato del paralelo “A” de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, como se muestra en la tabla 2.

Tabla 2. *Universo de primer año de Bachillerato*

Universo	Cantidad
Primer año de Bachillerato “A”	28
Total	28

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Y un docente que imparte clases a los estudiantes de primer año de Bachillerato de la asignatura de Lengua y Literatura, tal cual como se muestra en la tabla 3.

Tabla 3. *Universo de docente de primer año*

Universo	Cantidad
Docente de Lengua y Literatura de Primer año de Bachillerato “A”	1
Total	1

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

7.5.2 Muestra

La muestra es un pequeño grupo obtenido por el universo. Por tal razón, el universo para este proyecto investigación fue pequeña no se necesitó la obtención del universo, es por ello, que se aplicó a los 28 estudiantes de primer año de Bachillerato del paralelo “A” de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural. Y un docente quien parte clases de la asignatura de Lengua y Literatura a los estudiantes de primer año de Bachillerato.

7.6 Procesamiento de la información

Para el procesamiento de información en este proyecto investigativo para la respectiva obtención de los resultados a través de la encuesta aplicada a los estudiantes y la entrevista dirigida al docente de primer año de bachillerato del paralelo “A” de la asignatura de Lengua y Literatura perteneciente a la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural, se hizo uso de algunas herramientas informáticas como los paquetes de Office explícitamente de Word y Excel.

Tabla 4. *Recolección de datos*

Preguntas	Explicación
¿Para qué se investiga?	Para la identificación de la problemática de la presente investigación.
¿A quién va ser destinado?	Estudiantes y docente. Objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022.
¿Sobre qué aspectos?	Investigadores: Vannesa Alexandra Poma Coles
¿Quién?	Agosto 2022.
¿Cuándo?	

¿Donde?	A los estudiantes y docentes primer año de bachillerato del paralelo “A” de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural.
¿Cuántas veces de aplicación?	Una vez.
¿Cómo? y ¿Qué técnicas de recolección de datos?	Encuesta.
¿Con qué?	Cuestionario estructurado con preguntas dicotómica y politómicas. Entrevista estructurada.
¿En qué situación?	Favorable.

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

A continuación, se realizó el respectivo análisis e interpretación de los resultados de 7 preguntas realizada a los estudiantes de primer año de bachillerato del paralelo “A” de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

Pregunta N°1. ¿Tiene conocimiento del uso de la computadora?

Tabla 5. *Uso de la computadora*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Sí	28	100%
No	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

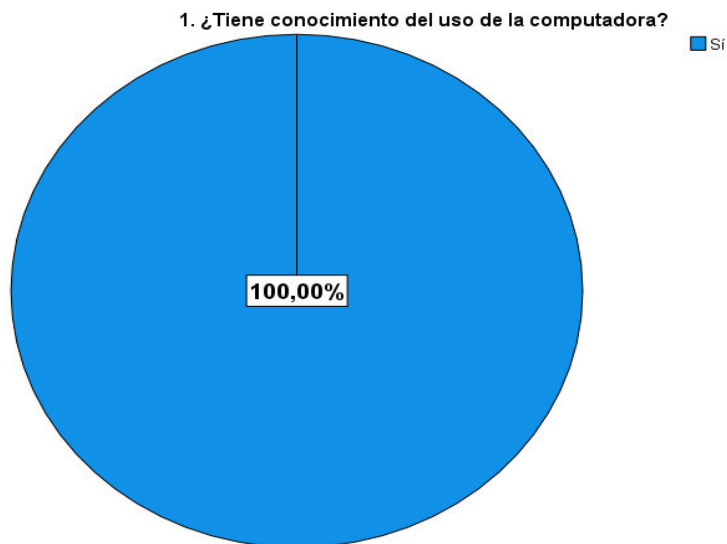


Gráfico 1. *Uso de la computadora*

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 28 estudiantes que representa el 100% mencionaron que sí tienen conocimientos básicos en el uso de la computadora ya que vivimos en una era digitalizada en donde los estudiantes realizan investigaciones de algún tema o deberes.

Pregunta N°2. ¿En su institución educativa dispone acceso al internet?

Tabla 6. Acceso al internet en la institución

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	18	64,3%
Casi nunca	10	35,7%
Nunca	0	0%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

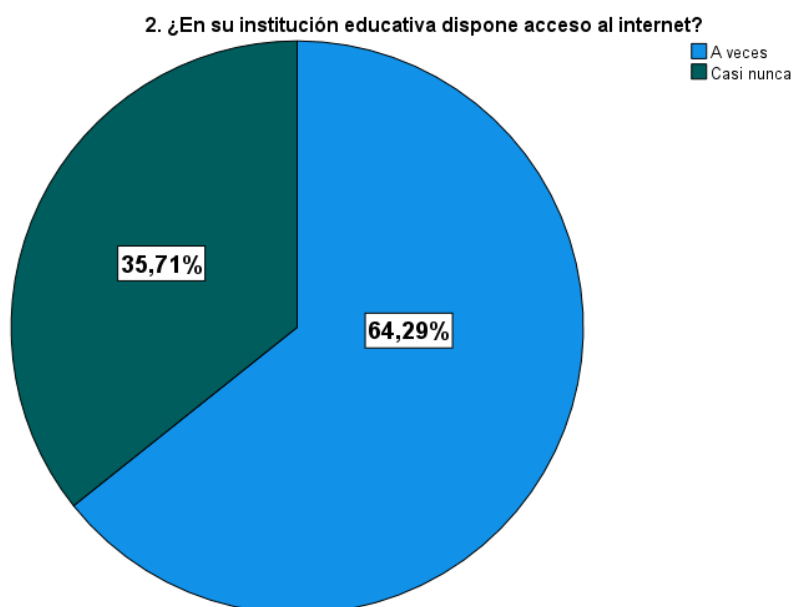


Gráfico 2. Acceso al internet en la institución

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 18 estudiantes que representa el 64,3% que a veces en su institución educativa dispone acceso al internet, mientras que, 10 estudiantes que representa el 35,71% casi nunca existe acceso al internet, debido a que, en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” no cuentan con el presupuesto necesario para contratar el servicio de internet con mayor velocidad.

Pregunta N°3: ¿Usted cuenta con servicio de internet en su hogar?

Tabla 7. Servicio de internet en el hogar

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	4	14,3%
Casi siempre	7	25,0%
A veces	10	35,7%
Casi nunca	5	17,9%
Nunca	2	7,1%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

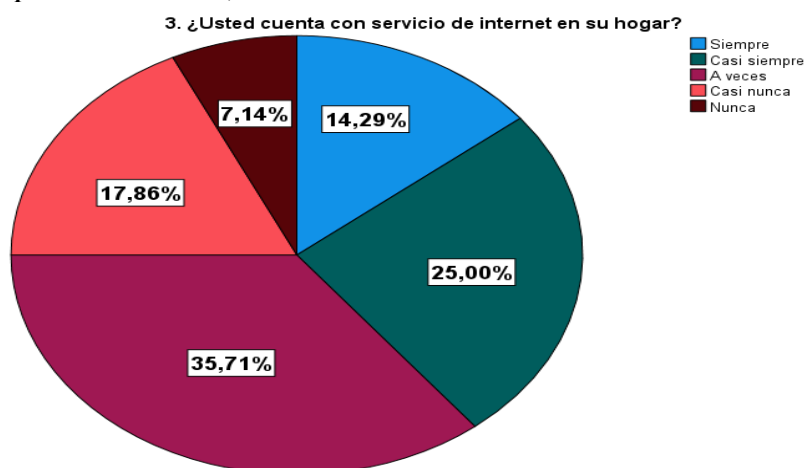


Gráfico 3. Servicio de internet en el hogar

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 10 estudiantes que representa 35,71% mencionaron que a veces cuentan con el servicio del internet en sus hogares, 7 estudiantes que representa el 25% casi siempre cuentan con el servicio, por otro lado, 5 estudiantes que representa el 17,86% casi nunca cuentan con el servicio, 4 estudiantes que representa el 14,29% siempre cuentan con el servicio de internet y por último 2 estudiantes que representa el 7,14% señalaron que nunca han tenido el servicio internet. A través de este análisis se puede mencionar que aún sigue habiendo la brecha digital y más en los sectores rurales que provienen los estudiantes de esta institución educativa.

Pregunta N°4. ¿Usted considera que al hacer uso de tecnologías su aprendizaje mejoraría?

Tabla 8. Uso de tecnologías

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Sí	25	89,3%
No	3	10,7%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

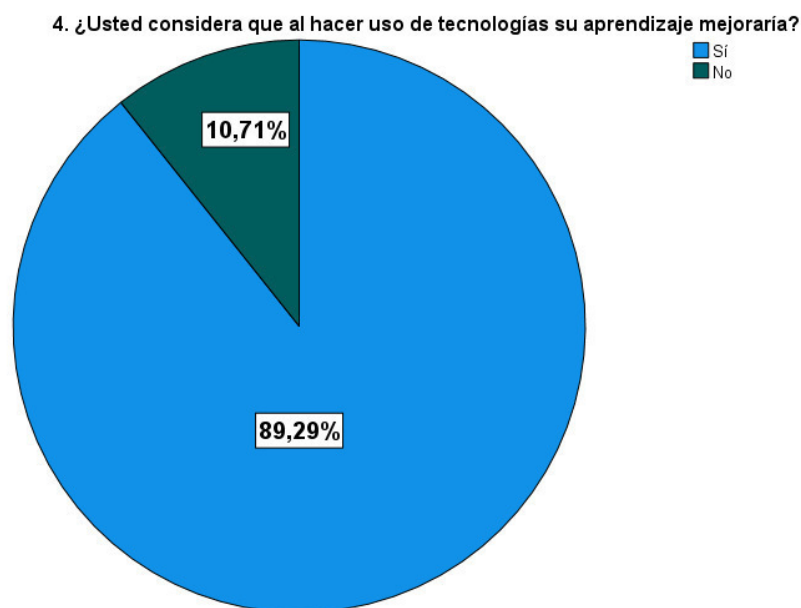


Gráfico 4. Uso de tecnologías

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 25 estudiantes que representa el 89,29% señalaron que sí consideran que al hacer uso de tecnologías su aprendizaje mejoraría, sin embargo, 3 estudiantes que representa el 10,71% mencionaron que no mejoraría su aprendizaje. La mayoría de los encuestados han dado respuesta positiva acerca del hacer uso de las tecnologías mejoraría su aprendizaje ya que se deja atrás un aprendizaje tradicionalista y enfocándose a una era digital.

Pregunta N°5. ¿Utiliza objetos de aprendizaje el docente a la hora de impartir sus clases?

Tabla 9. *Utilización de objetos de aprendizaje*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Siempre	0	0%
Casi siempre	0	0%
A veces	0	0%
Casi nunca	0	0%
Nunca	28	100%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022



Gráfico 5. *Utilización de objetos de aprendizaje*

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 28 estudiantes que representa el 100% mencionaron que el docente no utiliza objetos de aprendizaje a la hora de impartir sus clases, debido a, que no se encuentra familiarizado y capacitado en el uso de las tecnologías y por ende imposibilita en la incorporación del mismo.

Pregunta N°6. ¿Usted cree al implementar objetos de aprendizaje se desarrolle el aprendizaje autónomo?

Tabla 10. *Implementación de objetos de aprendizaje*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Sí	24	85,7%
No	4	14,3%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

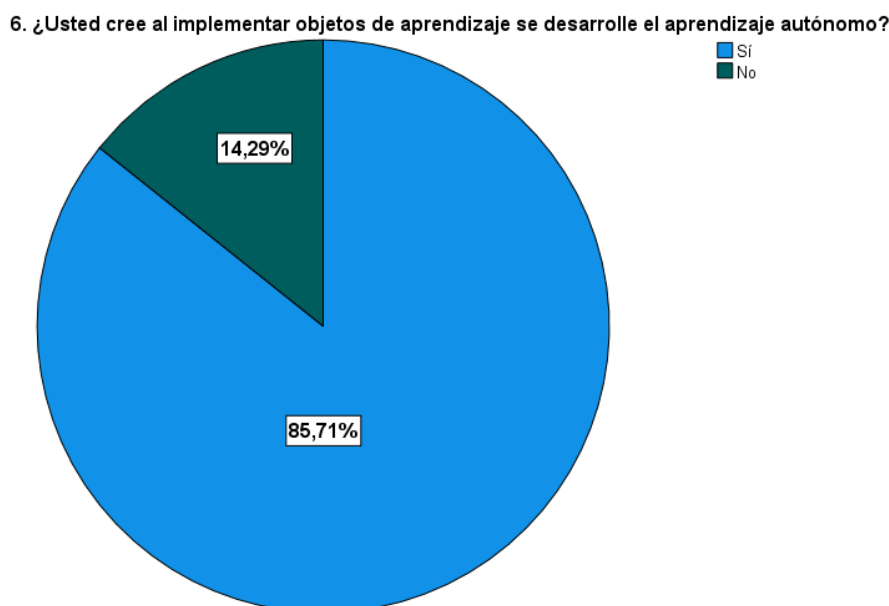


Gráfico 6. *Implementación de los objetos de aprendizaje*

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 24 estudiantes que representa el 85,71% señalaron que sí creen al implementar los objetos de aprendizaje desarrolle el aprendizaje autónomo, mientras que, 4 estudiantes que representa el 14,29% manifestaron que no. A través de la información recopilada hay una gran acogida por parte de los estudiantes de esta institución por la implementación de los objetos de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Pregunta N°7. ¿Está de acuerdo que el uso de los objetos de aprendizaje ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

Tabla 11. *Uso de los objetos de aprendizaje*

Ítems	Frecuencia	Porcentaje
Sí	27	96,4%
No	1	3,6%
Total	28	100%

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

7. ¿Está de acuerdo que el uso de los objetos de aprendizaje ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?

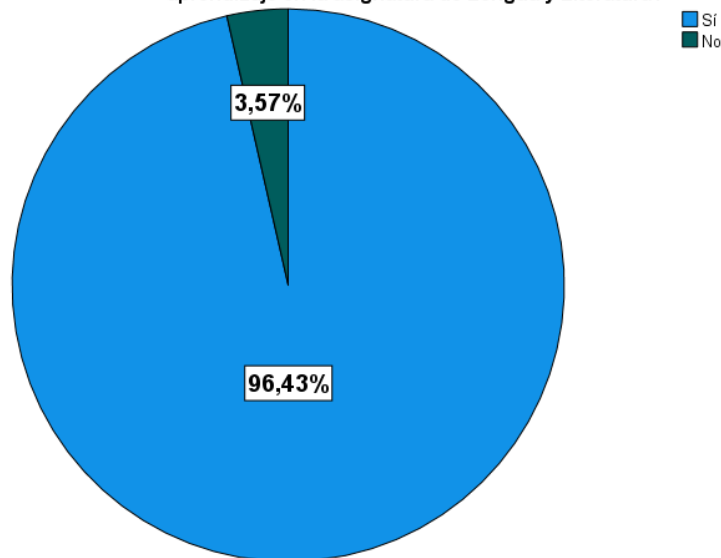


Gráfico 7. *Uso de los objetos de aprendizaje*

Fuente: Datos obtenidos de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada, 27 estudiantes que representa el 96,43% mencionaron que sí están de acuerdo que el uso de los objetos de aprendizaje ayuda a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura, sin embargo, 1 estudiante que representa el 3,57% no ayudaría en mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Como es notable que casi la totalidad de los estudiantes tienen el mismo criterio que mediante el uso de objetos de aprendizaje si mejoraría el proceso educativo.

Entrevista al docente de la asignatura de Lengua y Literatura

Tabla 12. *Entrevista al docente de la asignatura de Lengua y Literatura*

N°	Pregunta	Respuesta	Análisis
1	¿Usted tiene conocimientos sobre el uso de los objetos de aprendizaje	El docente mencionó que tiene poco conocimiento de los objetos de aprendizaje y esto ha imposibilitado en la incorporación dentro de las clases que imparte la asignatura de Lengua y Literatura.	El docente que imparte clases de la asignatura de Lengua y Literatura tiene poco conocimiento, debido a que, le dificulta hacer uso de las tecnologías y al no estar capacitado ante lo mencionado.
2	¿Conoce los beneficios que tienen los objetos de aprendizaje?	Menciona que si ha escuchado los beneficios que tiene los objetos de aprendizaje pero que no tiene conocimiento a profundidad.	Los objetos de aprendizaje tienen muchos beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje ya que se deja a un lado modelo conductista y direccionándose a un modelo constructivista.

3	¿Usted se encuentra capacitado al desarrollo de objetos de aprendizaje?	El profesor entrevistado contestó que no se encuentra totalmente capacitado en el desarrollo de objetos de aprendizaje	Es importante que exista capacitación acerca de la creación de objetos de aprendizaje ya que es fundamental como apoyo en el proceso educativo.
4	¿Le ha resultado difícil la creación de objetos de aprendizaje? ¿Por qué?	El docente mencionó que si le ha resultado difícil la creación de objetos de aprendizaje porque no ha recibido de manera constante capacitación y también que en ocasiones le resulta difícil el manejo del computador.	Para crear objetos de aprendizaje es necesario tener conocimientos básicos del uso de tecnología, ya que existe un sin número de programas educativos que funciona de manera en línea o local.
5	¿Usted cree que al implementar objetos de aprendizaje los estudiantes mejorarían su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura? ¿Por qué?	Menciona que sí mejoraría el aprendizaje de los estudiantes a través de implementación de objetos de aprendizaje ya que estos objetos permiten de que el estudiante se convierta en el inquisidor de sus propios conocimientos en la cual promueve el aprendizaje autónomo.	Una de las características que impulsa los objetos de aprendizaje es en el desarrollo del aprendizaje autónomo en los estudiantes porque se encuentra basada en un modelo pedagógico direccionado al constructivismo.

Fuente: Datos obtenidos del docente de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

9. CONCLUSIONES

- Los objetos de aprendizaje son elementos que conforman una parte del contenido de una unidad que pueden ser entregado de forma individual o colectiva para alcanzar un objetivo de aprendizaje.
- El docente del área de Lengua y Literatura no utiliza ninguna herramienta educativa para el desarrollo de las actividades académicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje.
- El uso adecuado de los objetos de aprendizaje diseñada en el programa de ExeLearning optimizó el aprendizaje de los estudiantes, en la cual estuvo compuesta de contenidos, actividades y juegos.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

Título

Diseño e implementación de ExeLearning en la creación de objetos de aprendizaje en el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, de la ciudad de Guaranda, durante el año 2022.

Objetivos

Objetivo general

- Crear objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022.

Objetivos específicos

- Recolectar información de los contenidos del libro de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato.
- Diseñar objetos de aprendizaje en el programa educativo de ExeLearning.
- Implementación de los objetos de aprendizaje creada en el programa de ExeLearning en la asignatura de Lengua y Literatura.

Desarrollo

Para la presente propuesta tecnológica se optó la metodología CROA por ser la más factible en la creación de objetos de aprendizaje en la herramienta autor de ExeLearning.

La metodología CROA en la creación de objetos de aprendizaje en la herramienta autor de ExeLearning

Fase I. Análisis

Mediante esta primera fase de la preparación ayuda de manera visible la identificación de las necesidades de la problemática, búsqueda de la recopilación de información y elaboración de los esquemas del prototipo

Se identificó mediante la encuesta realizada a los estudiantes y la entrevista ejecutada al docente en la asignatura de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” se detectó que no tenían conocimientos los estudiantes y el docente de los objetos de aprendizaje.

Fue de suma importancia en la detección de la problemática o la necesidad con el objetivo primordial de optimizar el aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura y a la vez de las necesidades que se tenía que cumplir con base al objetivo de esta propuesta tecnológica.

Mediante la búsqueda de la recopilación de la información se escogió dos temas de cada unidad del libro de Lengua y Literatura del primer año de Bachillerato que otorga el Ministerio de Educación, a continuación, en la tabla 13, se muestra los contenidos escogidos.

Tabla 13. *Temas escogidos para la elaboración de los objetos de aprendizaje*

Temas			
Unidad I	Unidad II	Unidad III	Unidad IV
El texto expositivo	¿Qué es el resumen?	La entrevista.	El libro electrónico.
Género épico.	Artículo de opinión.	de Búsqueda de información.	de Obras de teatro clásico.

Fuente: Contenidos del libro de primer año de Bachillerato (Ministerio de Educación, 2016)

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Elaboración de los esquemas del prototipo

A continuación, se elaboró los esquemas del prototipo para posteriormente plasmarlo en el programa de ExeLearning.

Fase II: Diseño

Esquema de la portada

En la figura 2, se presenta el esquema de la portada del objeto de aprendizaje de Lengua y Literatura en la cual incluyen elementos de multimedia.

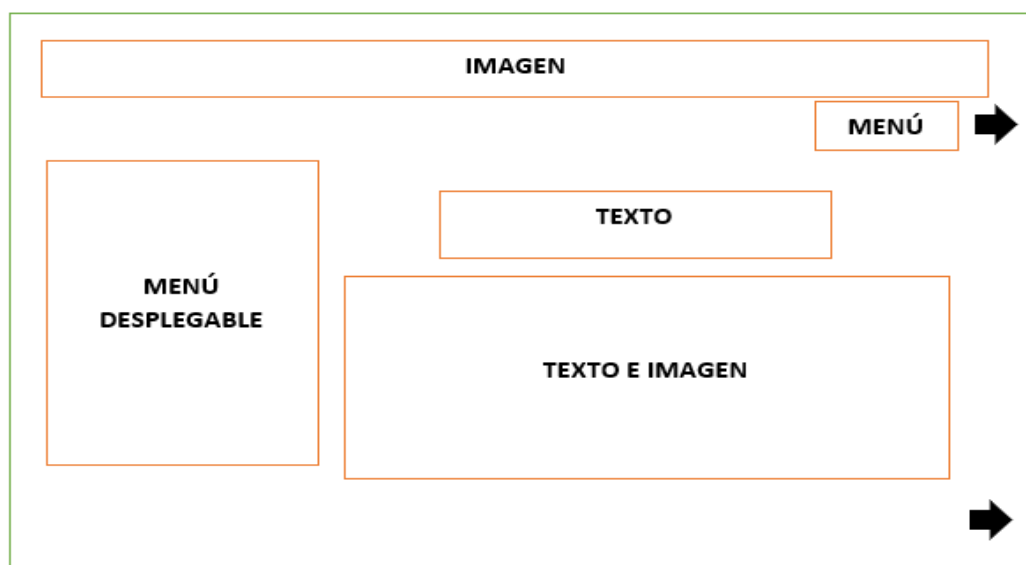


Figura 1. *Esquema de la portada*

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

A continuación, se detallan las principales características que estuvo compuesta el esquema de la portada.

- **Color principal:** plomo.
- **Color secundario:** anaranjado, azul y verde.
- **Dimensión:** adaptable a cualquier resolución de pantalla.
- **Tipografía:** Atkinson Hyperlegible
- **Tipo de navegación:** manual.
- **Finalidad:** Presentación del esquema de la portada del objeto de aprendizaje.

Esquema del menú principal de las unidades I, II, III y IV

En la figura 3, se muestra el menú principal de las unidades I, II, III y IV en la cual estos incluidos elementos de multimedia.

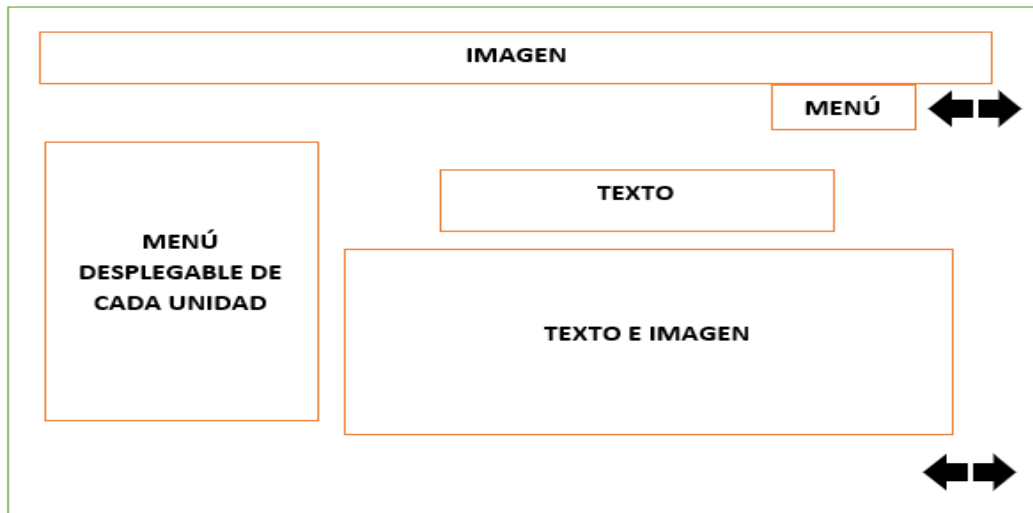


Figura 2. Esquema del menú principal de las Unidades I, II, III y IV

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

A continuación, se detallan las principales características que estuvo compuesta el esquema del menú principal de la Unidades I, II, III y IV.

- **Color principal:** plomo.
- **Color secundario:** anaranjado, azul y verde.
- **Dimensión:** adaptable a cualquier resolución de pantalla.
- **Tipografía:** Atkinson Hyperlegible
- **Tipo de navegación:** manual.
- **Finalidad:** Presentación del esquema del menú principal de la Unidades I, II, III y IV.

Esquema de introducción de las unidades I, II, III, IV

En la figura 4, se muestra el respectivo esquema de la introducción de los temas de las unidades I, II, III y IV, en la cual contiene diversos elementos de multimedia.

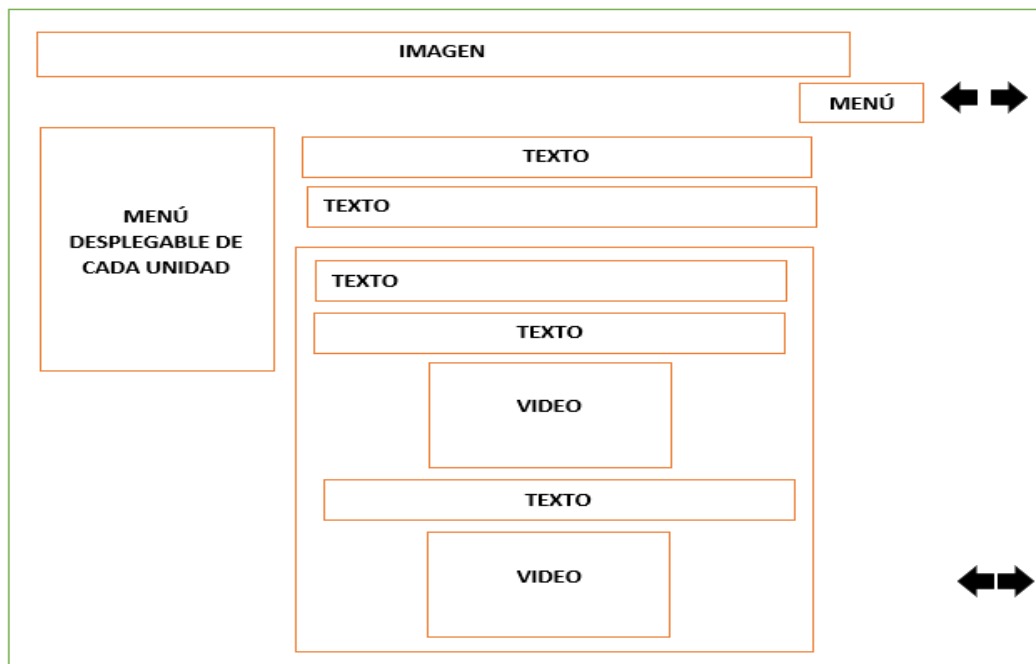


Figura 3. Esquema de la introducción de los temas de las unidades

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

A continuación, se detallan las principales características que estuvo compuesta el esquema de la introducción de los temas de la Unidades I, II, III y IV.

- **Color principal:** plomo.
- **Color secundario:** anaranjado, azul y verde.
- **Dimensión:** adaptable a cualquier resolución de pantalla.
- **Tipografía:** Atkinson Hyperlegible
- **Tipo de navegación:** manual.
- **Finalidad:** Presentación del esquema de la introducción de los temas de la Unidades I, II, III y IV.

Esquema de objetivo de las unidades I, II, III, IV

En la figura 5, se muestra el respectivo esquema de objetivo de los temas de las unidades I, II, III y IV, en la cual contiene diversos elementos de multimedia.

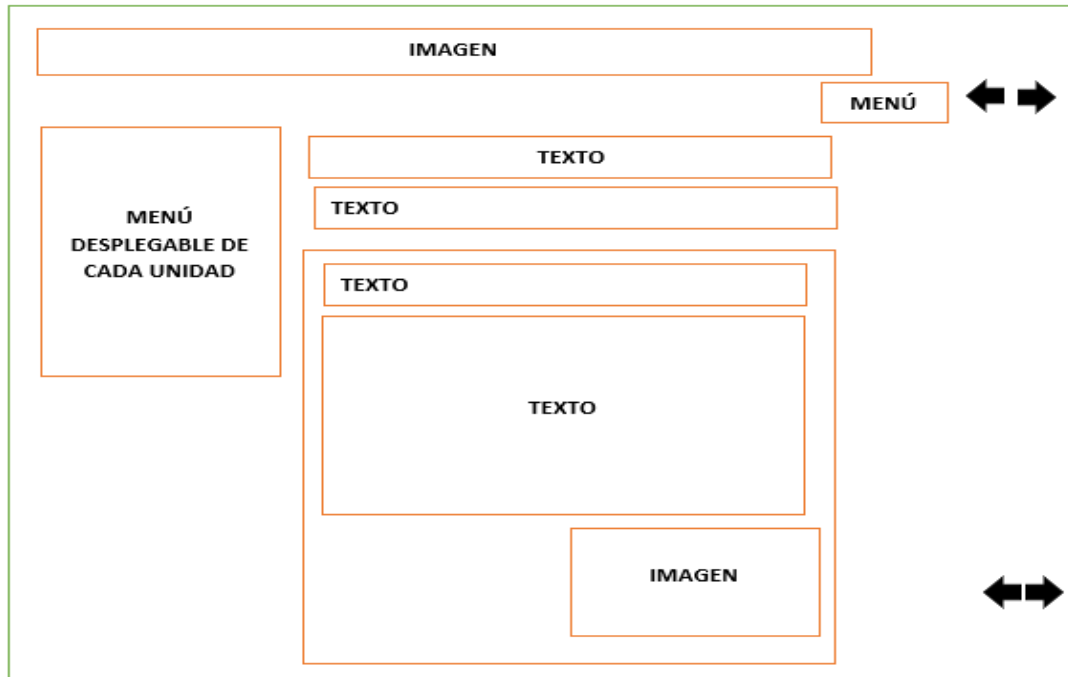


Figura 4. Esquema de objetivo de las unidades I, II, III y IV

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

A continuación, se detallan las principales características que estuvo compuesta el esquema de objetivo de los temas de la Unidades I, II, III y IV.

- **Color principal:** plomo.
- **Color secundario:** anaranjado, azul y verde.
- **Dimensión:** adaptable a cualquier resolución de pantalla.
- **Tipografía:** Atkinson Hyperlegible
- **Tipo de navegación:** manual.
- **Finalidad:** Presentación del esquema de objetivo de los temas de la Unidades I, II, III y IV.

Esquema de contenido de las unidades I, II, III, IV

En la figura 6, se muestra el respectivo esquema de contenido de las unidades I, II, III y IV, en la cual contiene diversos elementos de multimedia, actividad y tarea.

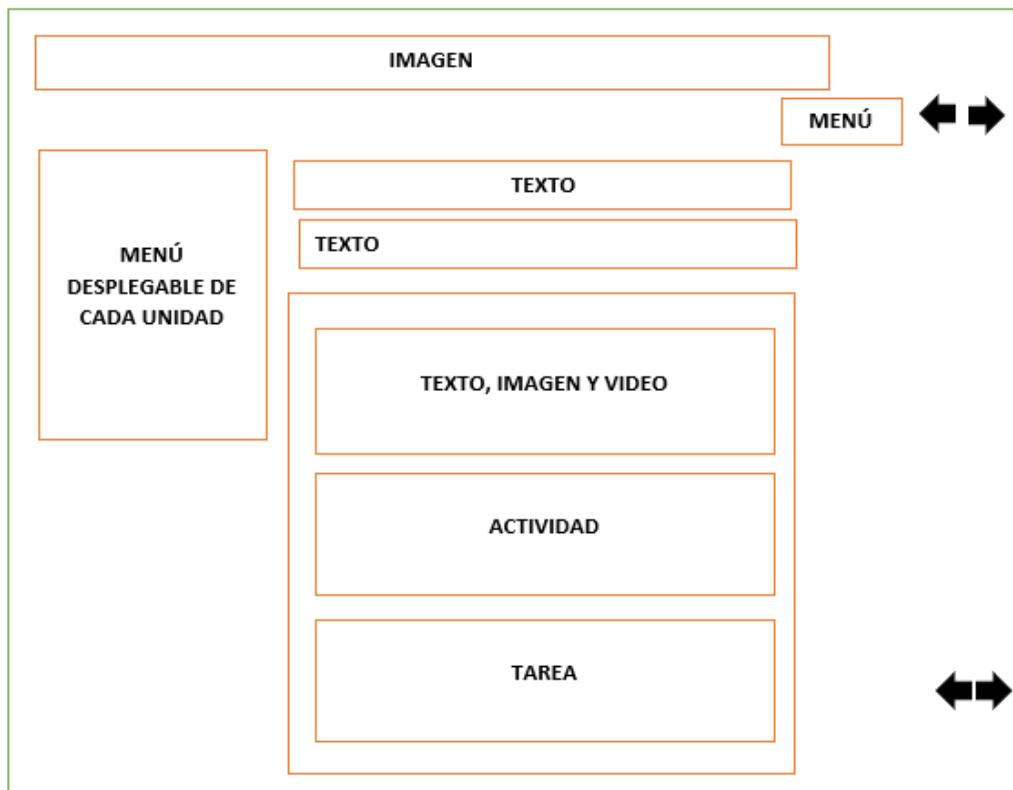


Figura 5. Esquema de contenido de las unidades I, II, III y IV

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

A continuación, se detallan las principales características que estuvo compuesta el esquema de contenido de la Unidades I, II, III y IV.

- **Color principal:** plomo.
- **Color secundario:** anaranjado, azul y verde.
- **Dimensión:** adaptable a cualquier resolución de pantalla.
- **Tipografía:** Atkinson Hyperlegible
- **Tipo de navegación:** manual.
- **Finalidad:** Presentación del esquema de contenido de la Unidades I, II, III y IV.

Esquema de evaluación de las unidades I, II, III, IV

En la figura 7, se muestra el respectivo esquema de evaluación de las unidades I, II, III y IV, en la cual contiene 4 preguntas.

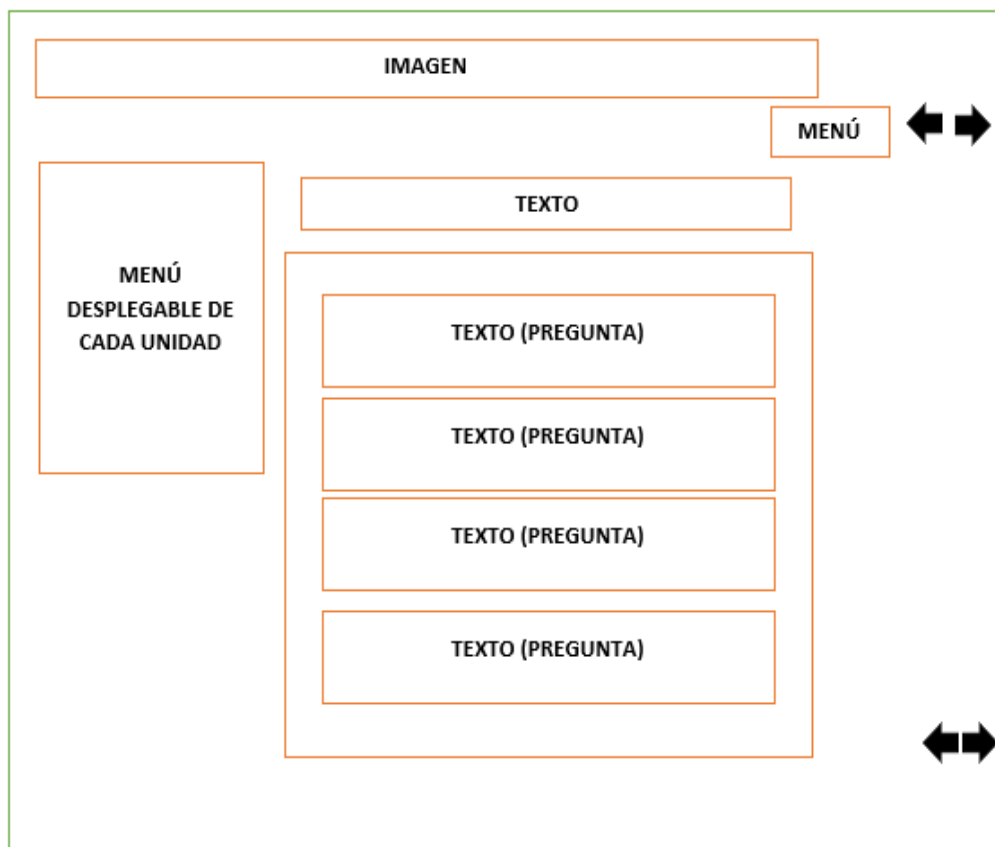


Figura 6. Esquema de evaluación de las unidades I, II, III y IV

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

A continuación, se detallan las principales características que estuvo compuesta el esquema de evaluación de la Unidades I, II, III y IV.

- **Color principal:** plomo.
- **Color secundario:** anaranjado, azul y verde.
- **Dimensión:** adaptable a cualquier resolución de pantalla.
- **Tipografía:** Atkinson Hyperlegible
- **Tipo de navegación:** manual.
- **Finalidad:** Presentación del esquema de evaluación de la Unidades I, II, III y IV.

Fase III. Desarrollo

Desarrollo de los objetos de aprendizaje en ExeLearning

A través del diseño y la creación de OA se tuvo que usar otros programas para la realización del mismo diseño que ayudaron en la creación de los objetos de aprendizaje.

Cuadro comparativo de programas para la creación de objetos de aprendizaje

A continuación, en la tabla 14 se detalla el cuadro comparativo de programas para la creación de objetos de aprendizaje.

Tabla 14. Cuadro comparativo de programas para la creación de OA

Indicadores de evaluación	HAEduc	ExeLearning	Jclie
Facilidad de manejo del interfaz.	✓	✓	✓
Facilidad de manejo de las actividades.		✓	✓
Facilidad de indexación de OA en repositorio o plataforma LMS.		✓	
Compatibilidad en navegadores web.		✓	✓
Facilidad de adaptación de formatos de imágenes, videos y audios.	✓	✓	✓
Facilidad de integración de enlaces de navegación.	✓	✓	
Facilidad de empaquetamiento en SCORM.		✓	
Experiencia con el programa.		✓	

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Se escogió el programa de ExeLearning para la creación de los objetos de aprendizaje ya que cumple con los indicadores como se visualiza en la siguiente tabla 14. Por tal razón se utiliza el programa de ExeLearning como herramienta para el desarrollo de los OA en la asignatura de Lengua y Literatura, además de hacer uso este programa, también se utilizó software complementarios como se detalla en la siguiente tabla 15.

Tabla 15. Programas complementarios utilizados

Elementos utilizados	Programas empleados	Extensión de archivos/programas
Videos	Plataforma de Youtube	.mp4
Encabezado	Adobe Illustrator	.ia

Procesador de texto	Word	.doc
Imágenes	Paint	.png

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Perfil de usuario administrador (Docente) y usuario final (estudiante)

A continuación, en la tabla 16 se muestra el perfil del usuario administrador (Docente) y usuario final (estudiante).

Tabla 16. Perfil del usuario administrador y usuario final

Categoría: conocimiento		Usuario administrador (Docente)	Usuario final (estudiante)
Manejo de computadora.	de	✓ Nivel medio	✓ Nivel básico
Creatividad e imaginación.	e	✓	✓
Manejo de navegador		✓	✓
Manejo de las actividades		✓	
Aprendizaje autónomo.			✓

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Planificación y establecimiento del tiempo de la creación de los objetos de aprendizaje

Como se muestra en la tabla 17, el respectivo plan para la creación de los objetos de aprendizaje.

Tabla 17. Planificación para la creación de los objetos de aprendizaje

N°	Actividades	Responsable	Tiempo
1	Descarga e instalación del programa de Exelearning.	Vannesa Poma	1 día
2	Descarga de documentos	Vannesa Poma	1 día

(Temas del libro del Ministerio de Educación para los estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de Lengua y Literatura).

3	Selección de los temas a presentar.	Vannesa Poma	1 día
4	Diseño de fondo y estilo en el programa de ExeLearning.	Vannesa Poma	1 día
5	Creación de los esquemas.	Vannesa Poma	1 día
6	Diseño de interfaces en el programa Exelearning.	Vannesa Poma	2 días
7	Creación de los objetos de aprendizaje.	Vannesa Poma	4 días
8	Pruebas pilotos y modificaciones.		2 días
9	Creación de manual de usuario.	Vannesa Poma	2 días
10	Sociabilización del manual de usuario al docente y estudiante.	Vannesa Poma	1 día
11	Sociabilización de los objetos de aprendizaje al docente y estudiante.	Vannesa Poma	10 días
12	Total		26 días

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 8, se visualiza la portada del objeto de aprendizaje en el programa de ExeLearning.



Figura 7. Creación de la portada de los objetos de aprendizaje

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 9, se visualiza la introducción de las unidades del objeto de aprendizaje en el programa de ExeLearning.

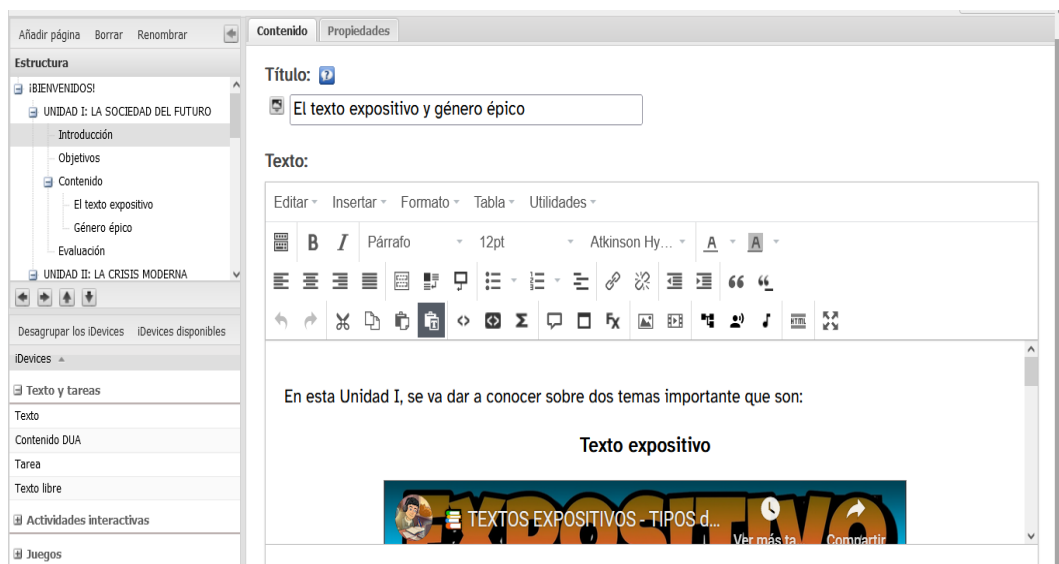


Figura 8. Creación de la introducción de las unidades

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 10, se visualiza los objetivos de las unidades del objeto de aprendizaje en el programa de ExeLearning.



Figura 9. Creación de los objetivos en las unidades

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 11, se visualiza la creación de los contenidos de las unidades del objeto de aprendizaje en el programa de ExeLearning.



Figura 10. Creación de los contenidos de las unidades

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 12, se visualiza la creación de evaluaciones de las unidades del objeto de aprendizaje en el programa de ExeLearning.

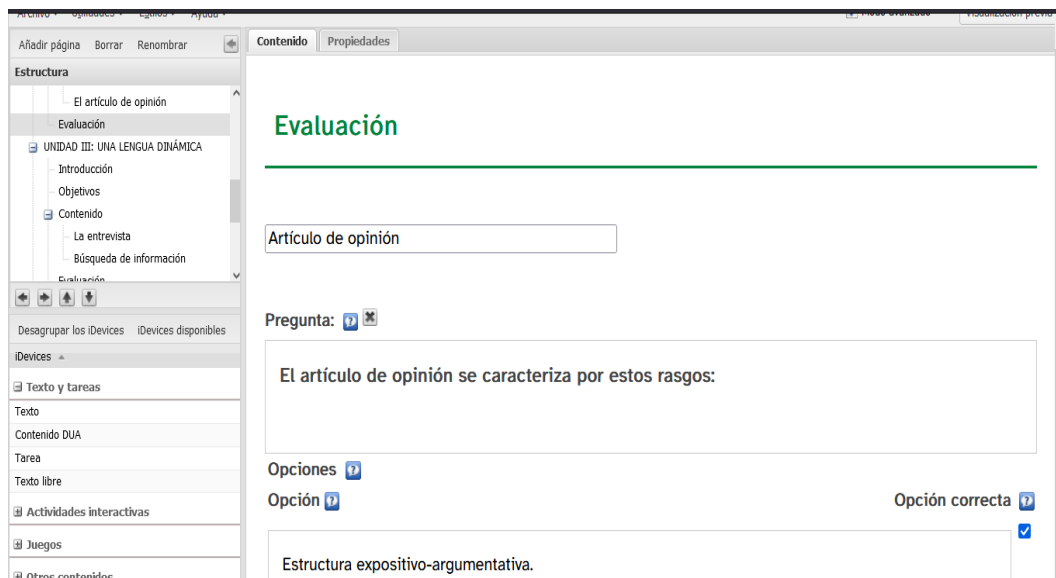


Figura 11. Creación de evaluaciones de las unidades

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Fase IV. Publicación

En esta última fase se presenta la publicación de los objetos de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura a la vez se realiza pruebas pilotos y la respectiva evaluación de aprendizaje. A continuación, se muestran las principales interfaces de los objetos de aprendizaje realizado en el programa de ExeLearning.

En la figura 13, se observa la pantalla principal de bienvenida de los objetos de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

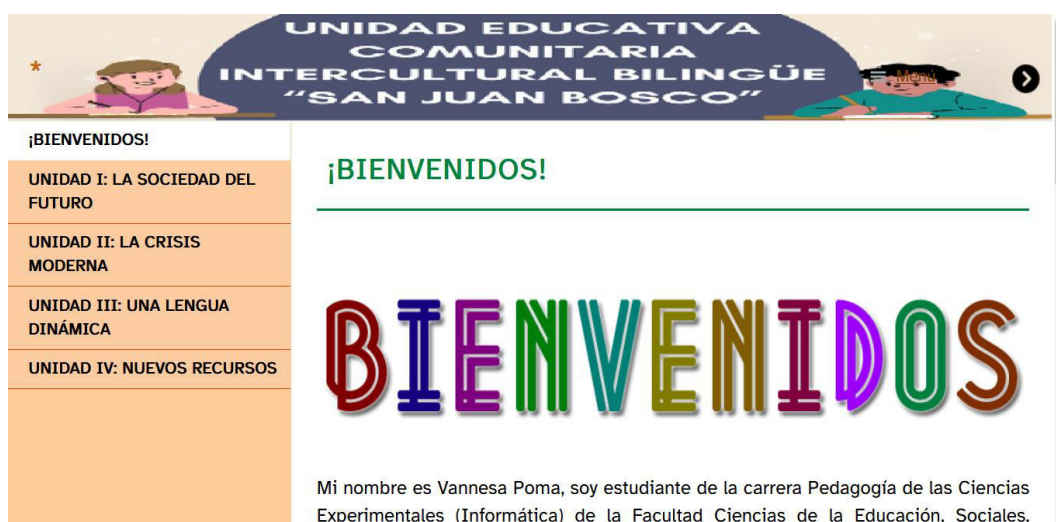


Figura 12. Pantalla principal de bienvenida

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 14, se observa el interfaz del menú principal de las unidades de los objetos de aprendizaje creados.



Figura 13. Interfaz del menú principales de las unidades
Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 15, se observa el interfaz de la introducción de cada unidad en la cual están incluidos elementos de multimedia.



Figura 14. Interfaz de la introducción de cada unidad
Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 16, se observa el interfaz de objetivo de cada unidad en la cual están incluidos elementos de multimedia.

¡BIENVENIDOS!
UNIDAD I
Introducción
Objetivos
Contenido
Evaluación
UNIDAD II
UNIDAD III
UNIDAD IV

Objetivos

Objetivos de la Unidad I

- Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.
- Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.
- Desarrollar habilidad cognitiva en la construcción de texto expositivo.
- Conocer sobre el género épico y de la mitología griega.



Figura 15. Interfaz de objetivo de cada unidad

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 17, se observa el interfaz de contenidos de cada unidad en la cual están incluidos elementos de multimedia, actividades lúdica y tarea.

¡BIENVENIDOS!
UNIDAD I
Introducción
Objetivos
Contenido
El texto expositivo
Género épico
Evaluación
UNIDAD II
UNIDAD III
UNIDAD IV

El texto expositivo

Texto expositivo

El texto expositivo tiene como finalidad informar objetivamente sobre un tema de forma clara y ordenada.

Características

- **Información objetiva:** Se refiere al rigor y a la objetividad con que debe abordarse el tema; es decir se trata de exponer ideas pero no opiniones sobre estas.
- **Estilo claro y sencillo:** Se utilizan formas verbales como el presente del indicativo, oraciones breves para facilitar la comprensión del texto, un vocabulario preciso y adecuado.

Además de estas características, el texto expositivo muestra una estructura que consta de introducción, desarrollo y conclusión.

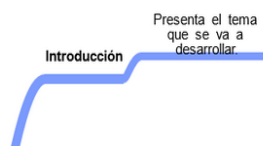


Figura 16. Interfaz de objetivo de cada unidad

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 18, se observa el interfaz de la actividad lúdica presente en cada contenido de las unidades.

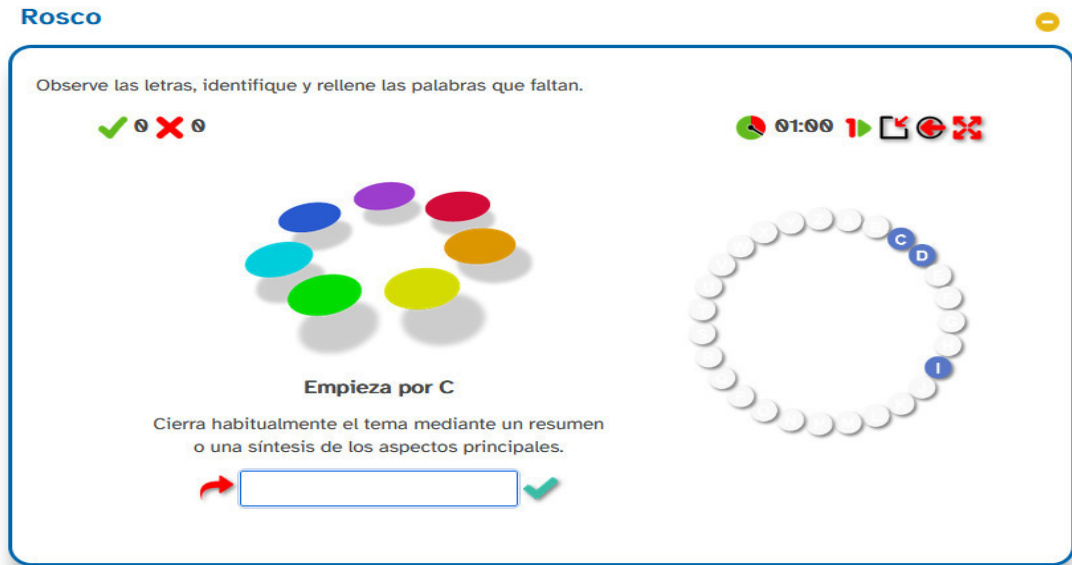


Figura 17. *Interfaz de actividad lúdica de las respectivas unidades*

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 19, se observa el interfaz de la tarea presente en cada contenido de las unidades.

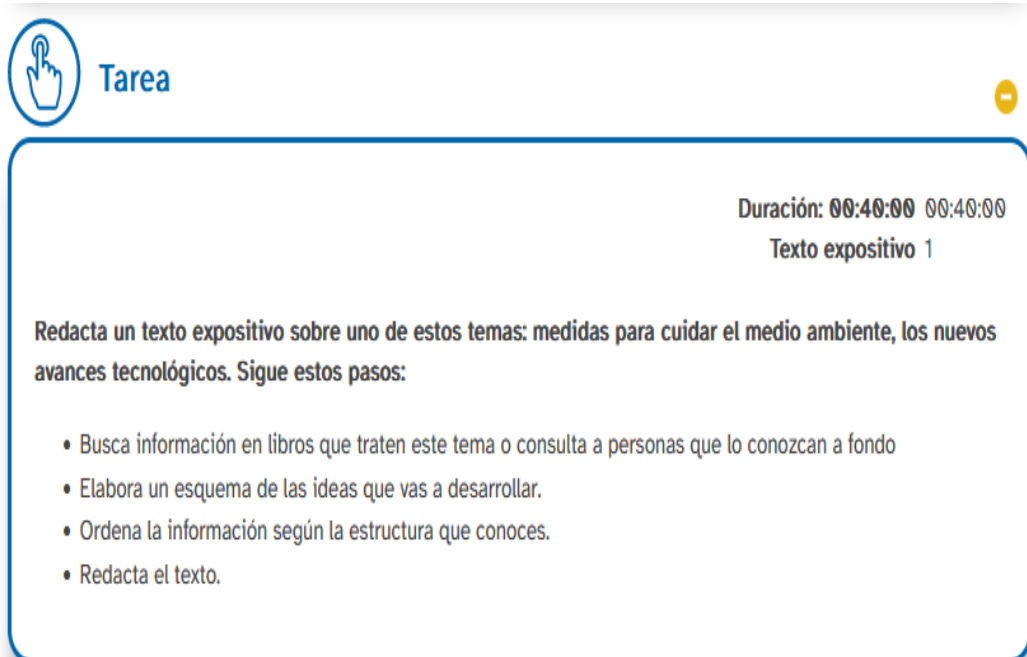


Figura 18. *Interfaz de la tarea de las respectivas unidades*

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

En la figura 20, se observa el interfaz de evaluación presente en cada contenido de las unidades.



Figura 19. *Interfaz de la evaluación de las respectivas unidades*

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Fase V. Evaluación

A través de esta fase en la evaluación del prototipo ayudó en la respectiva comprobación acerca de la creación de los objetos de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura desarrollado en el programa de ExeLearning, gracias a esta fase se constató de algunos errores presentados en la cual se hizo sus respectivas modificaciones, como se muestra en la figura 17.



Figura 20. *Prueba piloto del objeto de aprendizaje*

Fuente: Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Después de haber realizado la evaluación del prototipo o conocido como la prueba piloto, como se muestra a continuación en la tabla 16, se presentó algunos errores y causas que produjo estos inconvenientes, por tal motivo, se tuvo que dar una solución a la problemática.

Tabla 18. Evaluación

Elementos	Error	Causa	Solución
Videos	No se carga	Internet	Descargar los videos y subirlo mediante el programa de ExeLearning.
Contenidos	No es legible el texto	Tamaño	Aumentar el tamaño de las letras.

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Los objetos de aprendizaje desarrollado en el programa de ExeLearning fueron manipulado tanto por el docente y los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en la gasignatura de Lengua y Literatura, y se constató la factibilidad en la manipulación de este objeto de aprendizaje, como se observa en la figura 22.



Figura 21. Ejecución del objeto de aprendizaje

Fuente: Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Evaluación de los aprendizajes

Al haber hecho uso de los objetos de aprendizaje para la asignatura de Lengua y Literatura se constató que fue factible todas las actividades y evaluaciones creadas en cada unidad y gracias a esto se pudo cumplir con la presente propuesta tecnológica en donde los estudiantes de primer año de Bachillerato optimizaron su aprendizaje en la asignatura. Todo esto se determinó mediante la prueba de diagnóstico y la evaluación final.

Análisis estadístico del promedio de la prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de primer año paralelo A de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Fue necesario realizar la prueba de diagnóstico para conocer el grado de conocimiento que tenían los estudiantes en la asignatura de Lengua y Literatura. La prueba de diagnóstico fue tomada a los 28 estudiantes de primer año de Bachillerato del paralelo A, quien recibían la asignatura de Lengua y Literatura, en la cual se obtuvo las siguientes notas, como se evidencia en la tabla 19.

Tabla 19. *Notas de la prueba de diagnóstico*

Estudiante	Calificación
ne_1	6
ne_2	4
ne_3	4
ne_4	8
ne_5	4
ne_6	6
ne_7	6
ne_8	6
ne_9	4
ne_10	2
ne_11	2
ne_12	2
ne_13	2
ne_14	2
ne_15	8
ne_16	8
ne_17	0
ne_18	4
ne_19	2
ne_20	2
ne_21	6
ne_22	0

ne_23	6
ne_24	2
ne_25	2
ne_26	2
ne_27	4
ne_28	6

Fuente: Datos obtenidos de la prueba de diagnóstico tomada a los estudiantes de primer año paralelo “A” de Bachillerato

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Como se muestra en la tabla 20, se obtuvo las respectivas notas de la prueba de diagnóstico de los estudiantes de primer año paralelo “A” de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” y posteriormente se hizo el cálculo del promedio en donde se sumó todas las notas y se dividió para la cantidad de las notas de cada estudiante, en la cual se obtuvo el promedio de 3,92 sobre 10 puntos, como se visualiza en la tabla 19, en donde fue notable que tenían déficit de conocimiento en la asignatura de Lengua y Literatura.

Tabla 20. *Promedio de las notas de la prueba de diagnóstico*

Promedio general de las notas de la prueba de diagnóstico de primer año paralelo “A” de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”
A
3,92

Fuente: Datos obtenidos de la prueba de diagnóstico de los estudiantes de primer año paralelo “A” de Bachillerato

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Después de haber conocido el promedio de las notas de la prueba de diagnóstico, fue necesario realizar clases demostrativas a los estudiantes de primer año paralelo A de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, aplicando clases tradicionalista y clases constructivista mediante la implementación de los objetos de aprendizaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Análisis de la evaluación final realizada a los estudiantes de primer año paralelo A de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

La prueba final fue tomada a los 28 estudiantes de primer año de Bachillerato del paralelo A, quien recibían la asignatura de Lengua y Literatura, en la cual se obtuvo las siguientes notas, como se evidencia en la tabla 20.

Tabla 21. *Notas de la evaluación final*

Estudiante	Calificación
ne_1	10
ne_2	6
ne_3	6
ne_4	10
ne_5	8
ne_6	8
ne_7	8
ne_8	6
ne_9	8
ne_10	10
ne_11	10
ne_12	8
ne_13	10
ne_14	6
ne_15	8
ne_16	10
ne_17	10
ne_18	10
ne_19	6
ne_20	6
ne_21	8
ne_22	8
ne_23	8
ne_24	10

ne_25	4
ne_26	10
ne_27	10
ne_28	8

Fuente: Datos obtenidos de la evaluación final tomada a los estudiantes de primer año paralelo “A” de Bachillerato

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Como se muestra en la tabla 21, se obtuvo las respectivas notas de la evaluación final de los estudiantes de primer año paralelo “A” de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” y posteriormente se hizo el cálculo del promedio en donde se sumó todas las notas y se dividió para la cantidad de las notas de cada estudiante, en la cual se obtuvo el promedio de 8,21 sobre 10 puntos, como se visualiza en la tabla 22, en donde fue notable que gracias a la implementación de los objetos de aprendizaje desarrollado en la asignatura de Lengua y Literatura, los estudiantes mejoraron notablemente sus conocimientos, debido a, que aprendieron de manera eficaz mediante los contenidos, juegos, actividades interactivas, tareas y evaluaciones que se encontraron en el OA .

Tabla 22. *Notas de la evaluación final*

**Promedio general de las notas de la evaluación final de
primer año paralelo “A” de la Unidad Educativa
Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”**

A

8,21

Fuente: Datos obtenidos de la evaluación final tomada a los estudiantes de primer año paralelo “A” de Bachillerato

Elaborado por: Vanessa Poma, 2022

Conclusiones

- Los objetos de aprendizaje son importantes porque permite desarrollar el aprendizaje autónomo en los estudiantes.
- Los OA permite la autoevaluación y retroalimentación de los aprendizajes ya que posibilita contrastar las respuestas de los estudiantes con las respuestas del tutor virtual.
- La prueba de diagnóstico realizada a los estudiantes de primer año de Bachillerato donde fue notable que tenían déficit de conocimiento en la asignatura de Lengua y Literatura.

- La prueba evaluación final realizada a los estudiantes de primer año de Bachillerato se evidenció que los estudiantes mejoraron notablemente sus conocimientos, dado que, aprendieron mediante los contenidos, juegos, actividades interactivas, tareas y evaluaciones que se encontraron en los objetos de aprendizaje.

Recomendaciones

- Importante la incorporación de objetos de aprendizaje como estrategias metodológicas en la asignatura de Lengua y Literatura para que el estudiante se convierta en autodidacta.
- El tutor virtual debe diseñar correctamente las evaluaciones y que exista feedback ya que permite en la identificación tanto de los puntos positivos y negativos de lo que se evalúa.
- Dejar a un lado las clases tradicionalista y direccionándose a las clases constructivista mediante la incorporación de objetos de aprendizaje para que el estudiante desarrolle aprendizaje autónomo.
- El docente debe tener los conocimientos necesarios para el desarrollo de objetos de aprendizaje como refuerzo en sus clases.

Bibliografía

- Abbagnano, N., Visalberghi, A., & Campos, J. H. . (1964). *Historia de la pedagogía (Vol. 5). México: Fondo de Cultura Económica*. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/35689727/Abbagnano_Historia_de_las_teorias_pedagogicas.pdf?AWSAccessKeyId=AKIAIWO WYYGZ2Y53UL3A&Expires=1558031472&Signature=FXqIM63762%2BwkDRHmdu0P%2Bm%2B9XA%3D&response-content-disposition=inline%3B%20filen
- Aguilera. (2000). *Concepto-de-Modelo-y-Modelado*. Obtenido de <https://es.scribd.com/>:
<https://es.scribd.com/document/298790286/Concepto-de-Modelo-y-Modelado>
- Ayme Chimborazo, T. M., & Lucintuña Chulco, M. E. (2022). *OBJETOS DE APRENDIZAJE CON JCLIC EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE DE LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA PARA LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA DEL MILENIO INTERCULTURAL BILINGÜE "SIMIATUG"*. Guaranda: Universidad Estatal de Bolívar.
- Berger, C., & Kam, R. (1996). *Capacitación y Diseño Instruccional*. Penn State University: Applied Research Laboratory.
- BETANCUR. (s.f.). 2009.
- Cadena Figueroa, M. E. (2016). *DESARROLLO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE PARA PROYECTOS DE DISEÑO DE MARCA UTILIZANDO LA METODOLOGÍA LOCOME APLICADO EN LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO*. Riobamba: Universidad Nacional del Chimborazo.
- Candela, G. G. (2008). Herramientas Educativas . En G. G. Candela, *Herramientas Educativas* .
- Castillo, J. (21 de mayo de 2018). *Prezi*. Obtenido de <https://prezi.com/ugtolj5y1jyy/exelearning-es-un-software-libre-es-una-herramienta-de-codi/>

- Chávez, N. (2007). *Introducción a la Investigación Educativa* (Tercera ed.). Maracaibo: La Columna.
- Chiriguayo Ramirez, A. F., & Sisa Chida, J. P. (2022). *OBJETOS DE APRENDIZAJE COMO HERRAMIENTAS DIGITALES DIDÁCTICAS PARA LA ENSEÑANZA VIRTUALEN LA ASIGNATURA DE MATEMÁTICAS APLICADOS EN LOS ESTUDIANTES DE TERCER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "MANUELITA SÁENZ"*. Guaranda: Universidad Estatal de Bolívar.
- Collaguazo Narváez, Y. P. (2015). *Diseño y valoración de Objetos de aprendizaje basándose en estándares e-learning*. Loja: Universidad Nacional de Loja.
- Cuervo, M. C. (2011).
- Ecuador, E. (26 de 08 de 2022). *UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE SAN JUAN BOSCO » Bolivar, Guaranda - Educación*. Obtenido de Escuelas Ecuador.: <https://www.escuelasecuador.com/unidad-educativa-comunitaria-intercultural-Bilingue>
- Educación. (2013). *Constitución de la República del Ecuador*.
- Espinosa, M. P. (2008).
- ExeLearning. (s.f). *exelearning.net*. Obtenido de https://exelearning.net/html_manual/exe_es/idevices.html
- Freire, P. . (1997). *Pedagogía de la autonomía: saberes necesarios para la práctica educativa*. *siglo XXI*. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=OYK4bZG6hxkC&oi=fnd&pg=PA23&dq=pedagogia&ots=f6EltSfkI0&sig=_6Zdphf9LpU2EMYtbEntSrqN7b0#v=onepage&q=pedagogia&f=false
- García Aretio, L. (2005).
- Hodgins, W. (2000). *Into the future. A vision paper*. Recuperado el 4 de 12 de 2007, de Learnativity.com: <http://www.learnativity.com/download/MP7.PDF>
- Kant, I. . (2003). *Pedagogía (Vol. 85)*. *Ediciones Akal*. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=Ma3zov7ZCSEC&oi=fnd&pg=PA7&dq=pedagogia&ots=0Nmmv7JvIG&sig=yFF_thIJhiVFe9LjYQWFX4fOqlE#v=onepage&q=pedagogia&f=false

- L'Allier, J. J. (1998). *NETg's precision skilling: The linking of occupational skills descriptors to training interventions*. Recuperado el 15 de 01 de 2006, de skillsoft.com: <http://www.netg.com/research/pskillpaper.htm>
- López, S. (2013). *Características de las herramientas Educativas*. Brazil: Revista Médica Clínica Las Condes, 26(1), 42-51.
- Lorente, J. (17 de julio de 2020). *maximaformacion*. Obtenido de <https://www.maximaformacion.es/blog-teleformacion/que-es-exelearning-y-para-que-sirve/>
- Mallas, S. . (1979). *Medios audiovisuales y pedagogía activa: Santiago Mallas (No. 04; LB1043, M3.)*. Obtenido de <http://www.sidalc.net/cgi-bin/wxis.exe/?IsisScript=COLPOS.xis&method=post&formato=2&cantidad=1&expresion=mfn=030522>
- May, S., & Aikman, S. (2003). Obtenido de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/tipos-de-educacion>
- Medina, J. (16 de 09 de 2005). *Herramientas educativas en internet*. Obtenido de Herramientas educativas en internet.: https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=0%2C5&q=que+son+herramientas+educativas+&btnG=
- Méndez, A. (2008). *La investigación en la era de la información: guía para realizar la bibliografía y fichas de trabajo*. México: Trillas.
- Ministerio de Educación. (2016). *LENGUA Y LITERATURA 1º BACHILLERATO TEXTO DEL ESTUDIANTE* . Quito: Universidad Andina Simón Bolívar. Obtenido de <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/12/Texto-de-Lengua-y-Literatura-10mo.pdf>
- Onrubia, J. (2005).
- Sanz, C., Moralejo, L., & Barranquero, F. (2014). *Metodología CROA*. La Plata: Universidad Nacional de la Plata.
- Tenesaca Lojano, C. M. (2016). *OBJETO DE APRENDIZAJE COMO RECURSO EDUCATIVO EN LA ENSEÑANZA DE APLICACIONES DE LA DERIVADA A LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS DE MÁXIMOS Y MÍNIMOS*. Cuenca: Universidad de Cuenca.

- UPEL. (2008). Universidad Pedagógica Experimental Libertador . Caracas: Cuarta.
- VARGAS, M. C. (2003). ventajas y desventajas de las herramientas educativas . En
M. C. VARGAS, *ventajas y desventajas de las herramientas educativas* .
- Vences, N. (12 de 05 de 2009). *Herramienta Educativa*. Obtenido de Herramienta
Educativa: RELADA-Revista Electrónica de ADA-Madrid, 3(3).
- Vygotsky. (1999).
- Wiley, D. A. (2000). *Connecting learning objects to instructional design theory: A
definition, a metaphor, and a taxonomy*. In D. A. Wiley (2000), *The
Instructional Use of Learning Objects: Online Version*. Recuperado el 18
de 08 de 2006, de The Instructional Use of Learning Objects:
<http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>

Anexos

Anexo A. Aprobación el tema opción propuesta tecnológica



DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 22 de junio del 2022
RCD-FCESFH-UEB-0269.10 – 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.

Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secaira
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6059
www.ueb.edu.ec

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 EDUCATIVO EN LA ASIGNATURA DE LENGUA Y LITERATURA DE LOS ESTUDIANTES DE PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DE LA CIUDAD DE GUARANDA, DURANTE EL AÑO 2022”, PRESENTADO POR POMA COLES VANESSA ALEXANDRA, ESTUDIANTE 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. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO. MSC, PROFESOR/A – INVESTIGADOR/A DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”.

Notifíquese. –

Atentamente,


Firma electrónica por:
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO
ANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.

Anexo B. Infraestructura de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”



Figura 22. Exterior de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”



Figura 23. Interior Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Anexo C. Encuesta dirigida a los estudiantes



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES (INFORMÁTICA)

ENCUESTAS DIRIGIDA A LOS ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN
BOSCO” EN EL AÑO 2022.

Objetivo: Recopilar información para el proyecto investigativo con el tema: “*Objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y literatura de los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022*”.

Indicaciones:

- Lea detenidamente las preguntas y contéstelas con sinceridad.
- Solo se permite realizar una sola vez la encuesta.
- Conteste con toda la sinceridad del caso esta encuesta es de forma anónima.

1. ¿Tiene conocimiento del uso de la computadora?

Sí ()

No ()

2. ¿En su institución educativa dispone acceso al internet?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

3. ¿Usted cuenta con servicio de internet en su hogar?

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

4. **¿Usted considera que al hacer uso de tecnologías su aprendizaje mejoraría?**

Sí ()

No ()

5. **¿Utiliza objetos de aprendizaje el docente a la hora de impartir sus clases?**

Siempre ()

Casi siempre ()

A veces ()

Casi nunca ()

Nunca ()

6. **¿Usted cree al implementar objetos de aprendizaje se desarrolle el aprendizaje autónomo?**

Sí ()

No ()

7. **¿Está de acuerdo que el uso de los objetos de aprendizaje ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura?**

Sí ()

No ()

Anexo D. Modelo de entrevista dirigida al docente de la asignatura Lengua y Literatura.



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES (INFORMÁTICA)

ENTREVISTA:

Dirigida al docente del primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022.

Objetivo: Recopilar información acerca de los *“Objetos de aprendizaje para optimizar el proceso educativo en la asignatura de Lengua y Literatura de los estudiantes de primer año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en el año 2022”*.

Entrevistadora:

Sra. Vanessa Alexandra Poma Coles

Preguntas:

1. ¿Usted tiene conocimientos sobre el uso de los objetos de aprendizaje?
2. ¿Usted se encuentra capacitado al desarrollo de objetos de aprendizaje?
3. ¿Cómo implementa los objetos de aprendizaje en su clase?
4. ¿Le ha resultado difícil la creación de objetos de aprendizaje? ¿Por qué?
5. ¿Usted cree que al implementar objetos de aprendizaje los estudiantes mejorarían su aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura? ¿Por qué?

Anexo E. Entrevista al docente de Lengua y Literatura



Figura 24. *Entrevista al docente de Lengua y Literatura*

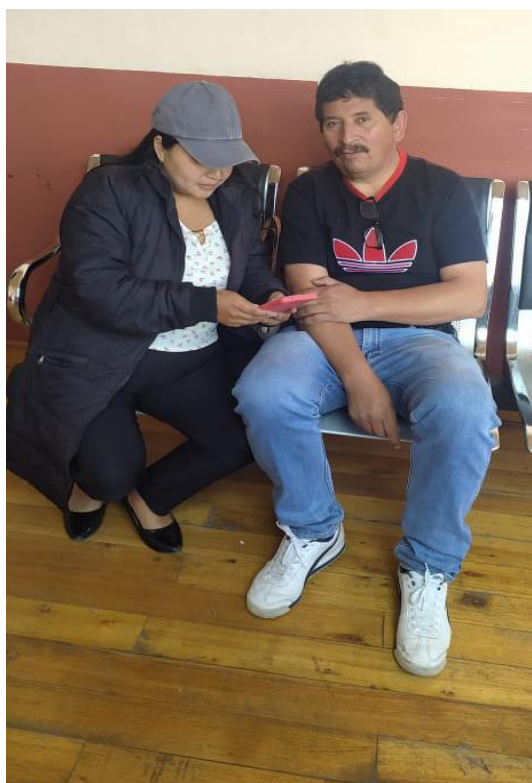


Figura 25. *Entrevista del docente*

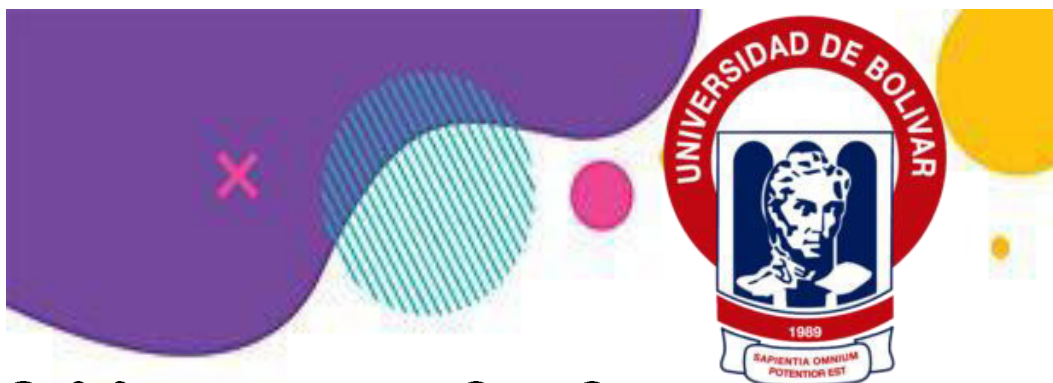
Anexo F. Sociabilización de los objetos de aprendizaje a los estudiantes de primer año de Bachillerato



Figura 26. *Presentación de los objetos de aprendizaje*



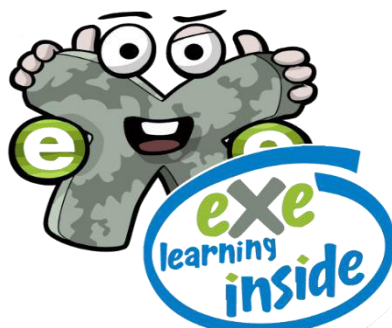
Figura 27. *Explicación de las actividades del objeto de aprendizaje*



Manual de usuario

MANEJO DE LAS ACTIVIDADES DE
LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE

EN



exeLearning.net

AUTORA:

VANESSA POMA

2022

Introducción

El presente manual de usuario tiene como finalidad en la explicación de los contenidos y actividades que se encuentran en estos objetos de aprendizaje en la asignatura de Lengua y Literatura.

Requerimientos mínimos

Hardware	Software	Instalación
La resolución de la pantalla deber ser mínimo de 1024x768 px.	Es indispensable el acceso del internet y con un navegador de preferencias o predeterminado.	Es compatible para los siguientes SO. Mac, Linux y Windows.
Tener una memoria ram de 256 MB o superior.	Funciona en los siguientes SO. Mac, Linux y Windows.	Cuenta con diversas herramientas elementales y es de fácil acceso.
En almacenamiento mínimo de 40 GB.		Permite que los contenidos sean publicados mediante un sitio web.
Acceso al internet, flash memory, parlantes, teclado y mouse.		Es de código abierto y cumple con las cuatros libertades.

Manual de usuario

Manejo de las actividades de los objetos de aprendizaje

Al abrir los objetos de aprendizaje se visualiza una pantalla de bienvenida en donde existe una breve descripción de lo que consiste este objeto de aprendizaje.




¡BIENVENIDOS!

BIENVENIDOS

Mi nombre es Vannesa Poma, soy estudiante de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Informática) de la Facultad Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar. En

Para acceder a las unidades existen dos formas:

1. Dando clic en la flecha  que se encuentra en la parte superior derecha
2. Dando clic en la palabra menú para que se despliegue todas las unidades.

Como se observa en la imagen en la parte derecha se encuentra el menú.



¡BIENVENIDOS!

UNIDAD I: LA SOCIEDAD DEL FUTURO

UNIDAD II: LA CRISIS MODERNA

UNIDAD III: UNA LENGUA DINÁMICA

UNIDAD IV: NUEVOS RECURSOS

¡BIENVENIDOS!

BIENVENIDOS

Mi nombre es Vannesa Poma, soy estudiante de la carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Informática) de la Facultad Ciencias de la Educación,

Manual de usuario

Estructura de las UNIDADES I, II, III y IV

Al dar clic en la **UNIDAD I: LA SOCIEDAD DEL FUTURO** se nos despliega los submenús que comprende en esta unidad: **Introducción, Objetivo, Contenidos y Evaluación.**



Submenú de introducción

Para dirigirnos al submenú de **Introducción** debemos que dar clic en el mismo o si no podemos hacer uso de las flechas que se encuentra en la parte superior derecha. Al dar clic nos aparece una descripción de los temas que se va abordar en la Unidad I.




Submenú de objetivo

Para dirigirnos al submenú de **Objetivo** debemos que dar clic en el mismo o si no podemos hacer uso de las flechas que se encuentra en la parte superior derecha.

Manual de usuario

Al dar clic nos aparece los objetivos planteados para esta Unidad I.

UNIDAD I: LA SOCIEDAD DEL FUTURO	<h2>Objetivos</h2> <hr/> <h3>Objetivos de la Unidad I</h3> <ul style="list-style-type: none">• Producir diferentes tipos de texto, con distintos propósitos y en variadas situaciones comunicativas, en diversos soportes disponibles para comunicarse, aprender y construir conocimientos.• Leer de manera autónoma y aplicar estrategias cognitivas y metacognitivas de comprensión, según el propósito de lectura.• Desarrollar habilidad cognitiva en la construcción de texto expositivo.• Conocer sobre el género épico y de la mitología griega. 
Introducción	
Objetivos	
Contenido	
Evaluación	
UNIDAD II: LA CRISIS MODERNA	
UNIDAD III: UNA LENGUA DINÁMICA	
UNIDAD IV: NUEVOS RECURSOS	

Submenú de contenido


Para dirigirnos al submenú de **Contenido** debemos que dar clic en el mismo o si no podemos hacer uso de las flechas que se encuentra en la parte superior derecha.

Al dar clic nos aparece los contenidos que se va abordar planteados para esta Unidad I.

¡BIENVENIDOS!	<h2>Contenido</h2> <hr/> <div><h3>GÉNERO ÉPICO</h3><p>Es un texto en verso que narra las hazañas y aventuras de un héroe que puede ser histórico o mitológico, siempre en un entorno bélico.</p><p>Según los expertos, surgió en el siglo VII a. C. y consideran a Homero como padre y precursor.</p></div> <div><h3>CARACTERÍSTICAS</h3><ul style="list-style-type: none">Hazañas de un héroeElementos sobrenaturalesNarración en versoTemática bélicaPresencia religiosa</div>
UNIDAD I: LA SOCIEDAD DEL FUTURO	
Introducción	
Objetivos	
Contenido	
El texto expositivo	
Género épico	
Evaluación	
UNIDAD II: LA CRISIS MODERNA	
UNIDAD III: UNA LENGUA DINÁMICA	
UNIDAD IV: NUEVOS RECURSOS	

En este submenú el estudiante debe que leer y analizar el texto que se encuentra.

Manual de usuario

¡BIENVENIDOS!	<h2>El texto expositivo</h2> <p> Texto expositivo</p> <p>El texto expositivo tiene como finalidad informar objetivamente sobre un tema de forma clara y ordenada.</p> <h3>Características</h3> <ul style="list-style-type: none">• Información objetiva: Se refiere al rigor y a la objetividad con que debe abordarse el tema; es decir se trata de exponer ideas pero no opiniones sobre estas.• Estilo claro y sencillo: Se utilizan formas verbales como el presente del indicativo, oraciones breves para facilitar la comprensión del texto, un vocabulario preciso y adecuado. <p>Además de estas características, el texto expositivo muestra una estructura que consta de introducción, desarrollo y conclusión.</p> <p style="text-align: right;">Presenta el tema que se va a</p>
UNIDAD I: LA SOCIEDAD DEL FUTURO	
Introducción	
Objetivos	
Contenido	
El texto expositivo	
Género épico	
Evaluación	
UNIDAD II: LA CRISIS MODERNA	
UNIDAD III: UNA LENGUA DINÁMICA	
UNIDAD IV: NUEVOS RECURSOS	

NOTA: Para todas las unidades tiene la misma estructura y el mismo manejo.

Juegos

A continuación, se muestran las actividades que se encuentran en el submenú de **Contenido** de cada tema.

Rosco

Mediante esta actividad el estudiante debe que primeramente leer la instrucción, se visualiza que tiene un límite de tiempo y que solo va haber una vuelta en este rosco. Para acceder a esta actividad debemos que dar clic en **Pulse aquí para comenzar**.

Rosco

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.

✓ 0 ✗ 0

01:00



Pulse aquí para empezar

Escriba la palabra correcta y pulse en Responder.
Si duda, pulse en Seguir.

Después de haber leído el contenido del tema esta actividad esta relacionado, el estudiante debe que leer la pregunta en la cual le da una pista de cual es la palabra que empieza, posteriormente le va dar clic en el check de color celeste para realizar esta actividad solo tiene un límite de tiempo de un minuto.

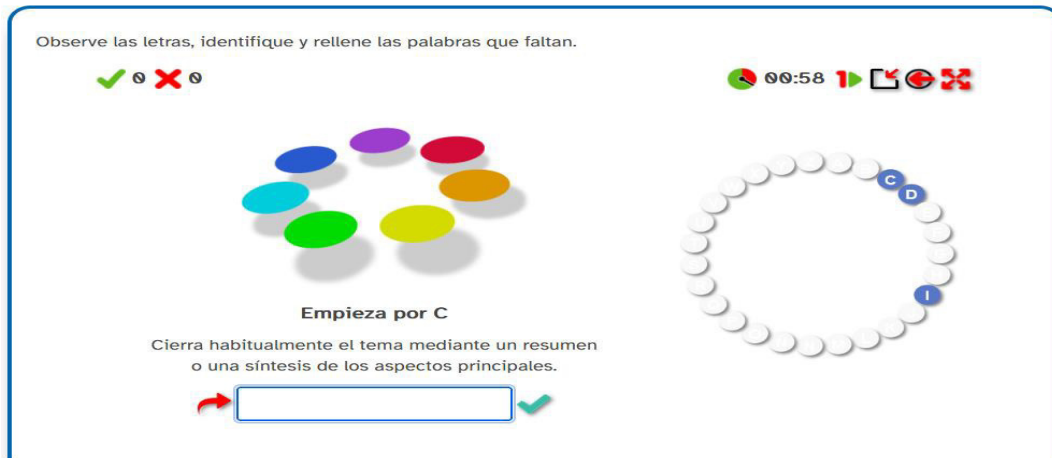
Manual de usuario

Rosco

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.

✓ 0 ✗ 0 0

00:58



Empieza por C

Cierra habitualmente el tema mediante un resumen o una síntesis de los aspectos principales.

QuExt

Mediante esta actividad el estudiante debe que primeramente leer la instrucción, debajo de la introducción se tiene 4 iconos el numeral que quiere decir que son dos preguntas que hay en esta actividad, el check al responder de manera correcta la pregunta, la x cuando se responde de forma incorrecta y el de moneda que consiste que al responder bien la pregunta se le da una bonificación **Pulse aquí para jugar.**

QuExt

Elija la respuesta correcta

2 ✓ 0 ✗ 0 0

00:00



Pulse aquí para jugar

Esta actividad consiste de que el estudiante debe observar el video y entender para posteriormente responder las preguntas en la cual son de elección múltiple.


Manual de usuario

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.

1 ✓ 0 ✗ 0 0 0

00:25

Algo más de...



Pablo Picasso es considerado como uno de los más grandes pintores de todos los tiempos por su tendencia revolucionaria que va más allá del cubismo, ya que rompió con todos los esquemas tradicionales y liquidó la perspectiva y el punto de vista único.

Picasso indagó en muchas facetas del arte expresando a través de su pintura sus sentimientos que van desde la quietud hasta la profundidad de la melancolía, fue un artista comprometido con los problemas de su época.

S I I A T O

Resumen que recoge los enunciados principales del trabajo original sin entrar en explicaciones detalladas. De gran densidad informativa y profundidad, sirve para decidir si vale la pena leer el artículo. Su extensión no sobrepasa las 50 palabras.

Selección


Mediante esta actividad el estudiante debe que primeramente leer la instrucción, debajo de la introducción se tiene 4 iconos el numeral que quiere decir que es una pregunta que hay en esta actividad, el check al responder de manera correcta la pregunta, la x cuando se responde de forma incorrecta y el de moneda que consiste que al responder bien la pregunta se le da una bonificación **Pulse aquí para jugar.**

Selección

Selecciona las respuestas correctas y pulsa sobre el botón "responder"

1 ✓ 0 ✗ 0 0 0

00:00



Pulse aquí para jugar

Para el desarrollo de esta actividad el estudiante debe que leer el contenido del tema y empezar llenar cada casilla para poder realizar debe llenar en la casilla de la caja de texto y para comprobar la respuesta va dar clic en el check

Manual de usuario

Selecciona

Selecciona las respuestas correctas y pulsa sobre el botón "responder"

1 ✓ 0 ✗ 0 ⌚ 0

00:49 📄 ✗

El artículo de opinión se caracteriza por estos rasgos:

X P - A U E T I

La estructura de un artículo de opinión es:

 ✓

Candado

Para el desarrollo de esta actividad el estudiante debe que contar con el código de acceso que es el siguiente: **1234**, posteriormente va dar clic en el icono de check.

Candado

21:35 📄 ✗

En Soliloquio Literario podrás observar la comparación entre un libro físico y un ebook. Sacar tus propias conclusiones.

Código de acceso: ✓

Después de haber realizado el paso anterior el estudiante debe que leer las indicaciones para el desarrollo de la actividad.

Manual de usuario

Candado

21:03

Es una reflexión que se realiza en voz alta y, muchas veces, a solas. El concepto está asociado al monólogo y al parlamento de este tipo que realiza un personaje de una obra dramática.



Instrucciones

Retroalimentación

Para conocer las instrucciones de esta actividad se debe dar clic en el mismo y posteriormente se lee la respectiva instrucción.

Candado

21:03

En Soliloquio Literario podrás observar la comparación entre un libro físico y un ebook. Saca tus propias conclusiones.

Instrucciones

Retroalimentación


En el caso de que no se haya quedado claro esta actividad el estudiante debe dar clic en el botón de **Retroalimentación**. Tiene un límite de tiempo para el desarrollo de esta actividad.

Manual de usuario

Candado

21:03

Es una reflexión que se realiza en voz alta y, muchas veces, a solas. El concepto está asociado al monólogo y al parlamento de este tipo que realiza un personaje de una obra dramática.



Instrucciones Retroalimentación


Desafío

En esta actividad se debe leer las instrucciones para poder desarrollar este desafío y reto. Para acceder al mismo se debe dar clic **Pulse aquí para jugar**.

Desafío

Resuelve todos los retos y completa el desafío.

00:00:00






Pulse aquí para jugar

Fecha:

El estudiante debe organizarse con sus compañeros para la realización de la presente actividad.

Desafío

Resuelve todos los retos y completa el desafío.

 1  00:00:51 

Obra de teatro clásico

Realizar una obra corta del teatro clásico.

Lee el desafío y, cuando estés listo, pulsa sobre un reto para jugar.

Tarea

Después de los contenidos de los temas en todas las unidades se encuentran una tarea en la cual el estudiante debe que realizar.



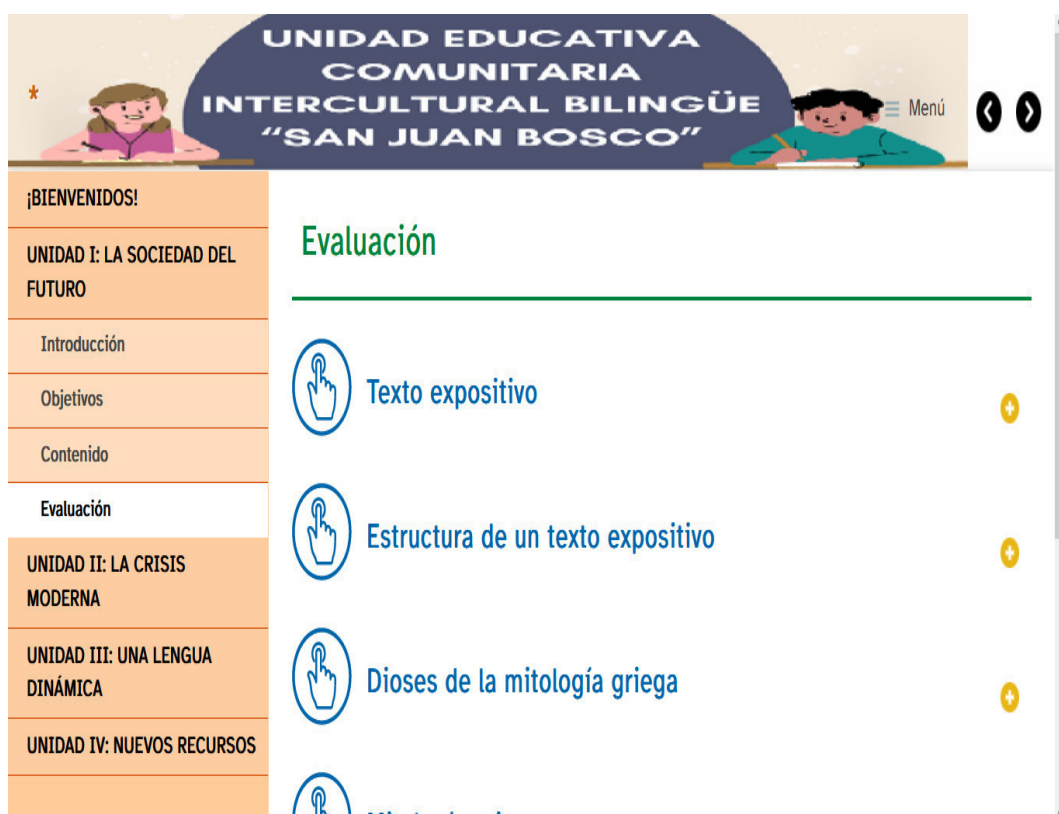
Tarea

1. Resume la confusión que es objeto de risas en la obra Anfitrión.
2. Utiliza el diccionario para determinar qué significan hoy en día las palabras anfitrión y sosias, que provienen de los personajes de esta obra.
3. Alcmena da a luz a un hijo después de unos meses. Es el hijo del mismo Júpiter. Investiga quién es ese personaje que nace de Alcmena y el más poderoso de los dioses.
4. Inventa el diálogo que mantienen Alcmena y Anfitrión cuando se dan cuenta de lo que ha sucedido. Recuerda que el tono debe ser humorístico y no trágico.
5. Narra un episodio de una serie de TV, película u obra de teatro que hayas visto, en la que una confusión como esta provoque las risas del espectador

Evaluación (Actividades interactivas)

Para la realización de la evaluación de cada unidad en la cual está compuesta por cuatro preguntas, se escogió algunas actividades interactivas que se detallan a continuación.

Manual de usuario



Verdadero o falso

Esta actividad consiste de que el estudiante debe que dar clic en uno de los círculos que cree que la respuesta es la correcta.

Verdadero o falso

El texto expositivo tiene como finalidad informar objetivamente sobre un tema de forma clara y no ordenada.

Verdadero Falso

Lista desordenada

En esta actividad se le presenta una lista desordenada en la cual el estudiante debe que ordenar para poder realizarlo, debe que dar clic en las flechas de abajo y arriba

para poder mover las palabras y colocarlo de manera ordenada y después dar clic en el botón de **Comprobar**.



Estructura de un texto expositivo



Ordene la estructura de un texto expositivo

Conclusión

Desarrollo

Introducción

Comprobar

Elección múltiple

Mediante esta actividad el estudiante debe que escoger una respuesta que crea la correcta para ello debe que dar clic en el círculo alado de la palabra.



Dioses de la mitología griega



De los siguientes dioses, ¿quién era el dios o la diosa de la guerra?

- Afrodita
- Hermes
- Ares

Actividad desplegable

A través de esta actividad el estudiante debe que leer y completar.



Mitología griega

Lea y complete

En la mitología griega, los dioses tienen una relación muy directa con los ;
pueden decidir sobre su vida, modifican la realidad para favorecerlos o desfavorecerlos, e incluso
algunos personajes se relacionaron con .

Comprobar

Para desarrollar esta actividad debe que dar clic en las cajas de texto y posteriormente se le despliega un listado en la cual debe que seleccionar la palabra que considere la correcta, después de haber llenado todas las cajas de texto debe que dar clic en el botón de **Comprobar**.



Mitología griega

Lea y complete

En la mitología griega, los dioses tienen una relación muy directa con los ;
pueden decidir sobre su vida, modifican la realidad para favorecerlos o desfavorecerlos, e incluso
algunos personajes se relacionaron con .

Comprobar

mortales
animales
Inmortales
divinos
seres humanos
irracionales

Selección múltiple

Mediante esta actividad el estudiante debe que escoger algunas respuestas que crea la correcta para ello debe que dar clic en el cuadro alado de las palabras, después va dar clic en el botón **Mostrar retroalimentación**.



Artículo de opinión



El artículo de opinión se caracteriza por estos rasgos:

- Estructura expositivo-argumentativa.
- Consta de una introducción, un desarrollo y una conclusión.
- El tema no es libre
- Presenta un estilo ágil y un lenguaje claro, aunque cada autor posee un estilo particular que queda de manifiesto en el texto.
- Está escrito en tercera persona.

Mostrar retroalimentación

Rellenar huecos

A través de esta actividad el estudiante debe que escribir en cada caja de texto y posteriormente dar clic en el botón **Enviar**.



Artículo de opinión




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

En un periódico no sólo se recogen o que nos informan de lo que ocurre a nuestro alrededor. También aparecen otros escritos en los que se y opina acerca de los temas de . Se trata, por tanto, de .

Enviar

Anexo H. Certificado de implementación de los objetos de aprendizaje

 **UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE**
“SAN JUAN BOSCO” 

Parroquia: Ángel Polibio Chávez Cantón: Guaranda Provincia: Bolívar Cel. 0992222476

Yo, **MAGISTER FABIAN VICENTE TARIS T.** portador/a de la cédula de ciudadanía número **0201125473**, en mi calidad de **RECTOR** de la **UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”**, a petición verbal del/a interesado/a.

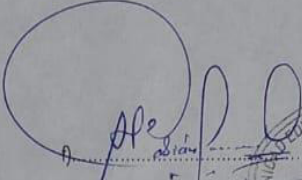
CERTIFICO:

Que, el/la señor/a/ita, **POMA COLES VANESSA ALEXANDRA**, C.I. 0250189909, estudiante de la **Universidad Estatal de Bolívar**, 9no ciclo de la facultad de ciencia de la educación sociales, filosóficas y humanísticas de la carrera de Pedagogía de las ciencias experimentales – Informática, que hemos realizado la propuesta tecnológica sobre Objetos de Aprendizaje con Ex-learning en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la asignatura de Lengua y Literatura para los estudiantes de 1er año de Bachillerato Técnico de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe San Juan Bosco, durante el mes de agosto periodo académico, 2022 - 2023. En este proceso educativo ell/a ha demostrado responsabilidad y disciplina, motivos nuestros aplausos de reconocimiento.

Se extiende la presente, a solicitud de los interesados, para los fines que crea conveniente.

Lugar y fecha: Guaranda 28 de septiembre del 2022

Fraternalmente,


Mgs. Fabián Vicente Taris T.
Rector de la UECIB “SJB” 

DIRRECCION: Convención de 1982 y Feliza Eguez N° 106

Anexo I. Certificado del reporte de Urkund