



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



OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DURANTE EL AÑO 2022.

AUTORAS:

ANA ROSARIO CHACHA CHACHA

JESSICA MAGALY NINABANDA AMANGANDI

TUTOR:

ING. DANIEL ROSILLO SOLANO MSC.

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

2022



**UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES,
FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS**



PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES- INFORMÁTICA

OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DURANTE EL AÑO 2022.

AUTORAS:

ANA ROSARIO CHACHA CHACHA

JESSICA MAGALY NINABANDA AMANGANDI

TUTOR:

ING. DANIEL ROSILLO SOLANO MSC.

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

2022

I. DEDICATORIA

A mi querido dios por guiar mi camino y por darme la sabiduría inmenso amor, lo cual me permitió culminar mi éxito este proceso de investigación.

A mi querida familia, mis padres; Tomas Ninabanda y Rosa Amangandi, mis hermanos/as por su apoyo incondicional, gracias por su apoyo económico su paciencia amor quienes han sido testigo de mi esfuerzo.

A mi esposo Byron Agualongo y mis hijos Erick y Mallku quienes han sido un pilar fundamental en este proceso, por confiar en mí y motivarme hacer mejor las cosas con responsabilidad y respeto, durante el desarrollo del proyecto los amo mucho.

Jessica Magaly Ninabanda Amangandi

Desde profundo de mi corazón agradezco a mi madre querida Cecilia Chacha, y a mis segundos padres Rosa Chacha Antonio Bayas porque sin ellos no podría lograr culminar este proceso académico gracias a su apoyo económico, su paciencia y amor los amo mucho.

A mis hermanos (Norma, José, Oswaldo) Quienes han sido mi ejemplo a siguer, quienes han sido testigos de mi esfuerzo el motivo para mi superación de alcanzar mis metas y objetivos

Ana Rosario Chacha Chacha

II. AGRADECIMIENTO

Dedico el presente proyecto en primer lugar a mi querido Dios que me bendice siempre en todas las cosas, a mis Padres por ser la luz que guiaba mi camino a lo largo de mi vida, demostrándome su confianza y amor. A mis hermanos por brindarme ánimos y confianza a no rendirme para lograr mis sueños, metas te tener un objetivo por cumplir.

A mis hijos Erick, Mallku y mi Esposo Byron quienes son mi motor para seguir adelante, los seres que motivan mi diario vivir para poderme superarme y jamás sentir derrotada, de esta forma ser ejemplo para ellos y sustento que ellos necesitan.

A la Universidad Estatal de Bolívar por permitir pertenecer a esta prestigiosa institución e inculcarme, valores durante mis años lectivos en la enseñanza y aprendizaje.

A mi tutor Ing. Daniel Rosillo Solano Msc, por su paciencia, tiempo y entrega al enseñarme sus conocimientos fundamentales para realizar este proyecto.

Jessica Magaly Ninabanda Amangandi

Le agradezco a mi Dios por dame una madre ejemplar es quien siempre me ha brindado su apoyo y paciencia, lo cual me ha permitido ser una mejor persona en esta nueva etapa de mi formación profesional.

A la **Universidad Estatal de Bolívar** de aprecio infinito a la **Facultad de Ciencias de la Educación** por brindar esta oportunidad de cursar los estudios superiores a tanta persona así de cumplir nuestros hermosos sueños como no agradecerle a mi Tutor Ing. Daniel Rosillo Solano Msc por a ver compartido su conocimiento y experiencia a la realización de este proyecto.

Le agradezco a mis familias a mis padres hermanos que siempre estuvieron apoyándome todos estos años con su ayuda infinita.

Ana Rosario Chacha Chacha

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Daniel Rosillo

CERTIFICA:

Que el informe final de la propuesta tecnológica titulado **“OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DURANTE EL AÑO 2022”**, Elaborado por los autores Chacha Chacha Ana Rosario y Ninabanda Amangandí Jessica Magaly, egresados de la carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales (Informática) de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar, ha sido debidamente revisado e incorporado las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, septiembre de 2022



Ing. Daniel Rosillo

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.

Ana F. Chacha

.....
CHACHA CHACHA ANA ROSARIO

CI. 0250363025



Ninabanda Amangandi Jessica Magaly

.....
NINABANDA AMANGANDI JESSICA MAGALY

CI. 0250140985



CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0250363025

Nombres del ciudadano: CHACHA CHACHA ANA ROSARIO

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GUANUJO

Fecha de nacimiento: 15 DE JUNIO DE 1997

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: No Registra

Nacionalidad: No Registra

Datos de la Madre: CHACHA CHACHA CECILIA NICOLASA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 12 DE SEPTIEMBRE DE 2017

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 31 DE ENERO DE 2023

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



Ana Chacha



N° de certificado: 238-825-63090



238-825-63090

J. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.
Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente





CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD

Número único de identificación: 0250140985

Nombres del ciudadano: NINABANDA AMANGANDI JESSICA MAGALY

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/BOLIVAR/GUARANDA/GABRIEL
IGNACIO VEINTIMILLA

Fecha de nacimiento: 3 DE MAYO DE 1996

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: BACHILLER

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Datos del Padre: NINABANDA CHELA TOMAS

Nacionalidad: ECUATORIANA

Datos de la Madre: AMANGANDI AMANGANDI ROSA ELVIRA

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 13 DE ABRIL DE 2016

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 31 DE ENERO DE 2023

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



N° de certificado: 235-825-62964



235-825-62964

F. Alvear

Ing. Fernando Alvear C.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación

Documento firmado electrónicamente



REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACIÓN Y CÍVIL

025036302-5

CELESTIA DE
CIUDADANÍA
APELLIDOS Y NOMBRES
CHACHA CHACHA
ANA ROSARIO
LUGAR DE NACIMIENTO
BOLIVAR
GUARANDA
GUANOJO
FECHA DE NACIMIENTO 1997-05-15
NACIONALIDAD ECUATORIANA
SEXO MUJER
ESTADO CIVIL SOLTERO




BACHILLERATO BACHILLER E4445V4442

APELLIDOS Y NOMBRES DEL PADRE
XXXXXXXXXX
APELLIDOS Y NOMBRES DE LA MADRE
CHACHA CHACHA CECILIA NICOLASA
LUGAR Y FECHA DE EMISIÓN
GUARANDA
2017-09-12
FECHA DE EXPIRACIÓN
2027-09-12

00075608

Ana Chacha




CERTIFICADO DE VOTACIÓN 11 ABRIL 2021

PROVINCIA BOLIVAR
CIRCUNSCRIPCIÓN:
CANTÓN GUARANDA
PARROQUIA GUANOJO
ZONA 1
JUNTA No. 0006 FEMENINO

76972124
0250363025

CHACHA CHACHA ANA ROSARIO




CIUDADANO/O:

ESTE DOCUMENTO ACREDITA QUE USTED
SUFRAGÓ EN LAS ELECCIONES GENERALES 2021

F. PRESIDENTE DE LA JRY




REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACIÓN Y CÍVIL

025014098-5



CELESTIA DE
CIUDADANÍA
APELLIDOS Y NOMBRES
NINABANDA AMANGANDI
JESSICA MAGALY
LUGAR DE NACIMIENTO
BOLIVAR
GUARANDA
GABRIEL I VENTURILLA
FECHA DE NACIMIENTO 1998-05-08
NACIONALIDAD ECUATORIANA
SEXO F
ESTADO CIVIL SOLTERO




BACHILLERATO BACHILLER V1030V0122

APELLIDOS Y NOMBRES DEL PADRE
NINABANDA CHELA TOMAS
APELLIDOS Y NOMBRES DE LA MADRE
AMANGANDI AMANGANDI ROSA ELVIRA
LUGAR Y FECHA DE EMISIÓN
GUARANDA
2016-04-13
FECHA DE EXPIRACIÓN
2026-04-13

00072205

CERTIFICADO DE VOTACIÓN 11 ABRIL 2021

PROVINCIA BOLIVAR
CIRCUNSCRIPCIÓN:
CANTÓN GUARANDA
PARROQUIA SAN SIMON
ZONA 1
JUNTA No. 0003 FEMENINO

22062949
0250140985

NINABANDA AMANGANDI JESSICA MAGALY




IV. ÍNDICE

I.	DEDICATORIA.....	4
II.	AGRADECIMIENTO.....	5
III.	CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	6
IV.	AUTORÍA NOTARIADA	7
V.	ÍNDICE	8
VI.	RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL	13
VII.	ABSTRACT	14
VIII.	INTRODUCCIÓN	15
1.	TEMA.....	17
2.	ANTECEDENTES.....	18
3.	PROBLEMA	20
	3.2 Descripción del problema.....	20
	3.2 Formulación del problema	21
4.	JUSTIFICACIÓN.....	22
5.	OBJETIVOS.....	23
	5.1 Objetivo general	23
	5.2 Objetivos específicos	23
6.	MARCO TEÓRICO	24
	6.1 Teoría científica	24
	6.1.1 DEFINICIÓN DE LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE.....	24
	6.1.2 Los Objetivos de Aprendizaje deben tener las siguientes características	24
	Ser pertinentes.....	24
	6.1.3 Pasos en la preparación de Objetos de Aprendizaje.....	25
	6.1.4 Preparar los Objetos de Aprendizaje	25
	6.1.5 Importancia de la educación	26
	6.1.6 Tipos de enseñanza en la educación	28
	6.1.6 APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN	30
	6.1.7 EL APRENDIZAJE EN MEDIOS DIGITALES	33
	6.1.8 VIRTUALIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE	38
	6.1.9 INTERVENCIÓN EDUCATIVA	42
	6.1.10 MATERIAL DIDÁCTICO.....	43
	6.1.11 OBJETOS DE APRENDIZAJE	47
	6.1.12 HOT POTATOES.....	51
	WORLD WIDE WEB	52

LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE OA.....	53
COMO DESCARGAR LA APLICACIÓN INTERACTIVA.....	53
6.2 Teoría legal.....	56
6.2.1 Constitución de la República del Ecuador.....	56
6.3. Teoría referencial.....	56
7. MARCO METODOLÓGICO.....	57
7.1 Enfoque de la investigación.....	57
7.2. Diseño o tipo de estudio.....	57
7.3 Métodos.....	58
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	58
7.5 Universo y muestra.....	58
7.6 Procesamiento de información.....	59
8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	59
8.1 ENTREVISTA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JUAN BOSCO.....	70
9. CONCLUSIONES.....	71
10 DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA.....	71
10.1 TÍTULO.....	72
10.2 INTRODUCCIÓN.....	72
10.3 OBJETIVOS.....	73
10.3.1 General.....	73
10.3.2 Específicos.....	73
10.4 DESARROLLO.....	74
Metodología usada para la creación de objetos de aprendizaje CROA; Error! Marcador no definido.	
10.4.1 Fase de análisis.....	75
10.4.2 Fase de diseño.....	77
10.5 Fase de desarrollo.....	82
10.6 Fase de implementación.....	87
Bibliografía.....	94

Índice de tablas

Tabla 1.	Construcción e implementación de actividades colaborativas	28
Tabla 2.	Estudiantes de primer año de bachillerato.....	58
Tabla 3.	Tabulación de datos conocimiento sobre materiales didácticos de aprendizaje.....	60
Tabla 4.	Tabulación de datos sobre utilización de objetos de aprendizaje.....	61
Tabla 5.	Tabulación de datos mejoramiento de rendimiento académico con objetos de aprendizaje.....	62
Tabla 6.	Tabulación de datos desarrollo de herramientas tecnológicas en distintas materias. 63	
Tabla 7.	Tabulación de datos conocimiento sobre objetos de aprendizaje si mejora el nivel de conocimiento.....	64
Tabla 8.	¿Tabulación de datos sobre implementación de objetos de aprendizaje en la Unidad Educativa?.....	66
Tabla 9.	Tabulación de datos sobre la utilización de métodos didácticos para motivar el rendimiento académico.....	67
Tabla 10.	Tabulación de datos sobre herramientas tecnológicas mejoraría su aprendizaje.....	68
Tabla 11.	Tabulación de datos sobre herramientas pedagógicas al impartir la clase que desierta la atención o interés en la asignatura.....	69
Tabla 12.	Entrevista realizada al docente de la Unidad Educativa.....	70
Tabla 13.	Modelo CROA	74
Tabla 14.	Matriz de necesidades de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.....	75
Tabla 15.	Software educativo Hot Potatoes	77
Tabla 16.	Cuadro comparativo de programas para la creación de O.A.....	88
Tabla 17.	Programas complementarios utilizados.....	89
Tabla 18.	Perfil de usuario administrador y usuario final	89
Tabla 19.	Planificación para la creación de objetos de aprendizaje	90
Tabla 20.	Nota de la prueba de diagnostico	91
Tabla 21.	Promedio de las notas de la prueba de diagnostico	92
Tabla 22.	Notas de evaluación final	93
Tabla 23.	Notas de la evaluación final	94

Índice de gráficos

Gráfico 1. Resultado de materiales didácticos.....	60
Gráfico 2. Resultado estadístico de objetos de aprendizaje.....	61
Gráfico 3. Consecuencias de rendimiento académicos	62
Gráfico 4. Resultados estadísticos de herramientas tecnológicas.....	63
Gráfico 5. Resultado de nivel de conocimiento.....	64
Gráfico 6. Resultado estadístico de implementar herramienta de aprendizaje.....	65
Gráfico 7. Resultados estadísticos de objetos de aprendizaje en la unidad educativa ...	66
Gráfico 8. Resultados de rendimiento académico.	67
Gráfico 9. Resultado estadístico de herramientas tecnológicas.....	68
Gráfico 10.Resultado estadístico la impartición de clases.....	69

Índice de figuras

Figura1.	Etapa de metodología CROA	54
Figura2.	Ubicación geográfica de la institución	57
Figura3.	Mapa de navegación.....	79
Figura4.	Bosquejo de interfaz de bienvenida al objeto de aprendizaje.....	80
Figura5.	Bosquejo de interfaz de bienvenida al objeto de aprendizaje.....	81
Figura6.	Interfaz de software educativo de Hot Potatoes	82
Figura7.	Ventana de herramientas interactivas.....	83
Figura8.	Creaciones de objetos de aprendizaje.....	86
Figura9.	Fase de implementación.	87

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

Es importante hablar de las tecnologías de información (Tics), en establecimiento educativos para desarrollar en los estudiantes nuevas destrezas y habilidades, por la situación de la pandemia COVID 19 el proceso educativo puso en prácticas el uso de las diferentes herramientas tecnológicas, que permite conocer los cambios que va generar en los docentes y en los estudiantes las incorporación de TIC ya q en la actualidad es necesario estudiar y mejorar la calidad del rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión con un apoyo tecnológico para el docente; por la tal investigación que está enfocado a la herramienta de objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Asignatura de Emprendimiento y Gestión en el Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

En la última década mucho a llamado la atención sobre la creación de objetos de aprendizaje basados en recursos tecnológicos con el propósito de mejorar el beneficio académico en cada uno de los estudiantes, donde se desarrolla la propuesta tecnológica, focalizado en los alumnos de Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

Inmediatamente se da conocer el desarrollo de la propuesta del objeto de aprendizaje con la ayuda de un software educativo Hot Potatoes, hacia el diseño de diferentes actividades interactivas, acorde el nivel de conocimiento de cada estudiante, que despierte su interés y motivación para aprender sin ninguna complicación en el aula.

Palabras claves: <EDUCACION>, <ENSEÑANZA APRENDIZAJE>, <SPPSS >, <SOFTWARE EDUCATIVO HOP POTATOES>, <OBJETOS DE APRENDIZAJE>

VII. ABSTRACT

It is important to talk about information technologies (Tics), in educational establishments to develop new skills and abilities in students, due to the situation of the COVID 19 pandemic, the educational process put into practice the use of different technological tools, which allows knowing the changes that the incorporation of ICT will generate in teachers and students since it is currently necessary to study and improve the quality of academic performance in the subject of entrepreneurship and management with technological support for the teacher; for such research that is focused on the tool of learning objects in the teaching-learning process in the Entrepreneurship and Management Course in the First Year of Baccalaureate of the Bilingual Intercultural Educational Unit "San Juan Bosco".

In the last decade, much attention has been drawn to the creation of learning objects based on technological resources with the purpose of improving the academic benefit in each of the students, where the technological proposal is developed, focused on the first year students of Baccalaureate of the Bilingual Intercultural Educational Unit "San Juan Bosco".

The development of the learning object proposal is immediately disclosed with the help of an educational software Hot Potatoes, towards the design of different interactive activities, according to the level of knowledge of each student, which arouses their interest and motivation to learn without any complication in the classroom.

Keywords: <EDUCATION>, <LEARNING LEARNING>, <SPSS>, <JCLIC EDUCATIONAL SOFTWARE>, <LEARNING OBJETCTS>.

VIII. INTRODUCCIÓN

Mediante el presente trabajo de investigación titulado: Objetos de aprendizaje aplicados a la asignatura de Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, durante el año 2022, su principal objetivo será encontrar las falencias existentes al momento de adquirir conocimientos por parte de los estudiantes y tratar de dar solución que permita mejorar el aprendizaje.

La educación virtual ha generado una necesidad crucial de obtener nuevos recursos educativos, equipos tecnológicos y docentes capacitados para afrontar el mundo digital que fueron los temas drásticos a cumplirse, la causa principal de cambiar la forma de educar fue la presencia del COVID-19, que a manera macro, meso y micro, se dio un cambio extremo en diferentes aspectos educativos; por ende, fue necesario incrustar nuevas formas de enseñanza-aprendizaje para mejorar los conocimientos de los estudiantes.

Para la elaboración de este proyecto de investigación se procederá a determinar y analizar las causas mediante el proceso de investigación, también el problema a ser indagado y los principales efectos negativos que se encuentra en la Unidad Educativa a consecuencia del problema.

Dentro del marco teórico encontraremos los aportes científicos que establece todas las teorías de aprendizaje al igual que los antecedentes de la investigación, categorías fundamentales, la fundamentación teoría y legal.

En marco metodológico se da a conocer el universo y la muestra utilizado en el proyecto de titulación; tomando en cuenta las principales herramientas tecnológicas, que permite la recolección de información y así conocer la realidad de dicha investigación.

Haciendo énfasis al análisis e interpretación de resultados, mediante los instrumentos conocidas se sustenta de manera eficaz y eficiente la investigación. Además de ello, se presenta las conclusiones que muestra el proyecto mediante el proceso de estudio.

Para finalizar, se plantea la propuesta tecnológica con facilidad de obtener datos informativos, con la implementación de objetos de aprendizaje en la asignatura de Emprendimiento y Gestión del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, durante el año 2022.

1. TEMA

OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DURANTE EL AÑO 2022

2. ANTECEDENTES

Para elaborar un adecuado trabajo de investigación es necesario conocer las diversas indagaciones suscitadas con anterioridad, partiendo la investigación sobre el tema: de objetos de aprendizaje para el proceso de enseñanza-aprendizaje para la asignatura de emprendimiento y gestión de manera global, nacional, local, e identificar las problemáticas de la investigación.

El COVID-19 nació de una manera inesperada presentando graves problemas dentro del ámbito educativo de lo presencial se lo volvió a virtual, donde los objetos de aprendizaje en los estudiantes deberían ser acogidas en diferentes plataformas que fueron presentando problemas en los estudiantes en la educación, que fueron bajando sus rendimientos académicos durante la pandemia.

Los resultados mostraron impactos negativos en el rendimiento académico debido a los factores socioeconómicos que enfrentaron, que siguen enfrentando los estudiantes y familiares, se observó la condición económica, falta de equipos y dispositivos eléctricos, en caso de manejo de plataformas e herramientas virtuales, falta de conexión de internet y un deficiente acompañamiento que esto provocó con ello deterioro socioemocional donde paralizó la educación académica. (Elías, 2019) .

La investigación realizada por (Vallejo, 2021) menciona que las herramientas digitales son aquellos programas de software que proporciona el aprendizaje activo que facilita la enseñanza de los estudiantes y logren desarrollar la capacidad del lenguaje. Mediante el estudio realizado en la institución en la asignatura de emprendimiento y gestión tienen algunos problemas, por esa razón establece el uso de recursos tecnológicos que permite mejorar el aprendizaje a través de objetos de aprendizaje en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” en los estudiantes de primero de bachillerato.

La tecnología aplicada en la educación mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje y también la gestión de los centros educativos, que deben ser utilizados como un recurso

de apoyo para diferentes materias para que mejoren el rendimiento académico, para que tengas conocimientos que se ajusta a la necesidad e interés del estudiante.

La metodología utilizada en esta investigación, el método cualitativa y cuantitativa los cuales sirven para entender la importancia de objetos de aprendizaje, su objetivo fundamental es mejorar el rendimiento académico de cada estudiante en la asignatura de emprendimiento y gestión por el uso de objetos de aprendizaje, la cual se fomenta un aprendizaje dinámico y significativo, que se pondrá en práctica estos recursos didácticos tecnológicos en el ámbito educativo.

Mediante el análisis se entiende que es muy importante mencionar la creación de objetos de aprendizaje como materiales de apoyo dentro de la institución educativa, para mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes y obtener resultados satisfactorios, donde despertará al estudiante el interés y motivación para mejorar el rendimiento que fortalecerá con más ganas para aprender.

3. PROBLEMA

3.2 Descripción del problema

Una vez realizado breve el análisis se pudo determinar que como el problema tenemos la falta de internet, laboratorios, y el uso de objetos de aprendizaje lo que provoca un nivel inadecuado de aprendizaje ya que los docentes emplean hasta el día de hoy libros, periódicos, cartulinas, revistas al momento de impartir las clases, lo que provoca bajo rendimiento académico en los estudiantes y no tengas motivación para estudiar.

Bajo el rendimiento académico en los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión has venido desde décadas anteriores, que los docentes no utilizan objetos de aprendizaje, por la cual los estudiantes no tienen conocimientos de los objetos de aprendizaje, es de vital importancia poner en práctica las herramientas didácticas, para que se vaya mejorando el rendimiento académico en cada estudiante.

La causa principal que provoca un nivel inadecuado de aprendizaje es la aplicación libros, periódicos, revistas, cartulinas, que los docentes emplean en el momento de impartir las clases, lo que provoca que estas sean carentes de motivación, y no logren los objetivos propuestos, adicionalmente afecta al proceso de aprendizaje, la poco o no utilización por parte de los docentes, de recursos tecnológicos dentro de sus clases, con ello se pierde la oportunidad de estimular la atención, interés y motivación de los estudiantes por aprender (Hernández Abad, 2020).

Unas de las problemáticas de mayor atención a necesitado dentro de las instituciones educativas a nivel nacional principalmente en establecimientos educativos de los sectores rurales, las cuales ellos no cuentan con internet, no tienen señal, no cuentan con computadoras, la misma, que se ha sometido a cambios drásticos desde el año 2015 en las diferentes asignaturas no está vigente en la malla curricular (Touron, 2019)

Sin embargo, la educación da respuestas a las necesidades o curiosidades que el estudiante, pretende aclarar, esta nueva forma de enseñar tiene desventaja, por la falta de conocimiento sobre la herramienta educativa virtual, por ello este proyecto trata de analizar los objetos de aprendizaje aplicados en la asignatura de emprendimiento y

gestión del primer año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco” durante el año 2022.

La unidad educativa cuenta con un laboratorio de computación con internet que está adaptado con cableado hasta el laboratorio para aplicar nuestro objeto de aprendizaje y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para garantizar que el proceso de enseñanza-aprendizaje se lleve a cabo una adversidad es necesario esperar trabajos, prácticas y participaciones excelentes se les enseñe a motivar y gestionar las emociones, ya que el objetivo de estudio descubre el impacto de aprender a manejar o gestionar el rendimiento académico del estudiante.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo influye el uso de objetos de aprendizaje aplicados a la asignatura de emprendimiento y gestión del primer año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco” durante el año 2022?

4. JUSTIFICACIÓN

Este proyecto se orienta al tema de objetos de aprendizaje aplicados a la asignatura de emprendimiento y gestión del primer año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco” durante el año 2022.

La necesidad de realizar la presente investigación sobre la aplicación de objetos de aprendizaje, su impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje es por la solución a los problemas que los estudiantes pueden presentar dentro del proceso académico. Al llevar esta investigación adquirimos experiencias y también el uso de objetos de aprendizaje, y así permitirá plantear las posibles soluciones en los estudiantes. (Jiménez, 2010).

La educación durante la emergencia sanitaria del COVID19, que afecto a todo el mundo de manera inesperada la suspensión obligatoria de las clases de todos los niveles educativos y superiores, con el aislamiento en casa de estudiantes y profesores, donde los docentes utilizaron plataformas educativas virtuales que a continuación se presenta: Zoom, Google Meet, Google Duo, Microsoft Teams, WhatsApp o grupos de Facebook, que permite continuar actividades académica mediante los medios de comunicación. (Sanz, 2020)

Los objetos de aprendizaje son herramientas tecnológicas que son utilizados en la educación, que es un proceso enseñanza en los estudiantes de la unidad educativa la cual se presenta variedad de recursos didácticos como, video, materiales interactivos, mapas mentales entre otros.

Los objetos digitales de aprendizaje (ODAS) son recursos creados que son precisos para cubrir las necesidades educativas, puede ser utilizados por docentes y estudiantes en su acción de enseñar y aprender. La necesidad de llegar a la calidad de educación permita crear objetos de aprendizaje, donde los estudiantes tendrá conocimientos y experiencias al utilizar o manipular el objeto de aprendizaje.

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, mediante el desarrollo de la propuesta tecnológica con el tema; Objetos de Aprendizaje con el proceso de enseñanza – aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria

Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, pretende corregir el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo general

Implementar el objetivo de aprendizaje aplicados a la asignatura de emprendimiento y gestión de primero año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco” durante el año 2022.

5.2 Objetivos específicos

- Analizar los objetos de aprendizaje aplicados como herramientas digitales didácticos que permite fomentar una enseñanza significativa en la asignatura de emprendimiento y gestión.
- Determinar las aplicaciones digitales adecuadas para desarrollar el objeto de aprendizaje como herramientas didácticas en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión.
- Diseñar e implementar objetos de aprendizaje a través de la aplicación Hot Potatoes 7 como herramienta didáctica para la enseñanza de los estudiantes de primer año de bachillerato de la asignatura de emprendimiento y gestión.

6. MARCO TEÓRICO

6.1 Teoría científica

6.1.1 DEFINICIÓN DE LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE

Un objeto de aprendizaje describe una competencia que será adquirida por el alumno los objetos de aprendizaje deberían especificarse para el curso y para cada tarea asignada es conveniente que los objetivos de cada tarea se relacionen con alguno de los objetos finales del curso, de tal manera que todos los objetos de la asignatura contengan alguna actividad para su desarrollo/evaluación. (Navarro, 2017)

6.1.2 Los Objetivos de Aprendizaje deben tener las siguientes características:

Ser pertinentes

Los Objetos deben estar relacionados con conceptos/principios que forman las bases del aprendizaje y ser pertinentes a ellos. A veces, los Objetivos de aprendizaje se escriben en una manera inconveniente con los conceptos primordiales / principios. (Guerrero, 2018)

Ser claros

No debe haber ambigüedad en las palabras usadas para describir los Objetos. Estas palabras deben ser apropiadas para trabajar con objeto de aprendizaje, “apreciar,” “entender” y “saber” que dan lugar a muchas interpretaciones son apropiadas para referirse a los principios / conceptos, su uso no debe tener problemas en la preparación de los Objetos; palabras como “comparar,” “contrastar,” “construir,” “diferenciar,” “identificar,” “escribir” y “solucionar,” dan lugar a menos interpretaciones, y es por eso que su uso se recomienda.

Ser factibles

Los Objetos de Aprendizaje deben describir lo que el estudiante pueda llevar a cabo con el tiempo y los recursos disponibles.

Ser evaluables

Debido a que los Objetos describen lo que el estudiante debe ser capaz de demostrar, tienen que describir lo que es evaluable. En general, los Objetos describen el nivel mínimo que es aceptable. El método de evaluación del estudiante indicaría que cantidad -o tipo

de Objetos- se requerirían para que el estudiante proceda en el programa (porcentaje para la promoción del estudiante).

6.1.3 Pasos en la preparación de Objetos de Aprendizaje

Identificar las competencias en cada uno de los estudiantes con el fin de demostrar, que cada uno de los estudiantes demuestren sus conocimientos.

Identificar, en relación con estos temas los conceptos / principios que el estudiante debería aprender en relación con las competencias identificadas en el que permite la identificación de lagunas y la eliminación de material redundante.

6.1.4 Preparar los Objetos de Aprendizaje

Objetos de Habilidades o Destrezas

El desarrollo de este tipo de objetos requiere que tanto las condiciones bajo las cuales las actividades son realizadas y que los criterios para establecer el rendimiento aceptable sean claramente indicados. Las condiciones pueden referirse, por ejemplo, si el docente está trabajando con los estudiantes con contenidos de la asignatura, o cuáles serán la información que se le facilitarán para ayudar a establecer las actividades académicas.

Los niveles de rendimiento académico pueden ser establecidos mediante actividades, e ha propuesto una jerarquía en la que se espera que los alumnos muestren “alto nivel de competencia en su nivel de aprendizaje los docentes deberán estar capacitados en diferentes áreas que puedan mejorar el rendimiento académico de cada uno de los estudiantes. (Duran, 2015)

Según (Cousinet, R., 2015), La enseñanza es la acción y efecto de enseñar (instruir, adoctrinar y amaestrar con reglas o preceptos). Se trata del estrategias y método de dar clases a los estudiantes, formado por el conjunto de conocimientos, principios e ideas que se enseñan a la formación.

La enseñanza es la interacción del docente con el estudiante: el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento. La educación tradicional es la clase que imparten el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. El proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos estrategias y técnicas.

En esta parte del proceso de enseñanza lo más importante del docente es acompañar el aprendizaje del estudiante. La enseñanza debe ser impartida con los resultados de cada uno de los estudiantes.

6.1.5 Importancia de la educación

La educación es uno de los factores que más influye en el avance y progreso de personas y sociedades. Además de proveer conocimientos, la educación enriquece la cultura, el espíritu, los valores y todo aquello que nos caracteriza como seres humanos. La educación es necesaria para todas las personas sin ninguna excepción.

(Maggio, M. , 2018) afirma que la educación es necesaria en todos los sentidos. Para mejorar el alcance de niveles de los estudiantes deben incentivar a los estudiantes con estrategias para mejorar el rendimiento académico y garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje, para ampliar las oportunidades de los jóvenes; para vigorizar los valores cívicos y laicos que fortalecen las relaciones de las sociedades; para el avance democrático y el fortalecimiento del Estado de derecho; para el impulso de la ciencia, la tecnología y la innovación.

El proceso de enseñanza-aprendizaje está compuesto por cuatro elementos: el profesor, el estudiante, el contenido y las variables ambientales (características de la escuela/aula). Cada uno de estos elementos influencia en mayor o menor grado, dependiendo de la forma que se relacionan en un determinado contexto.

Las TIC son un elemento que en el campo de la educación incrementa las posibilidades educativas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, algunos de ellos son: construir entornos virtuales de formación, aportes a los sistemas convencionales del aula, facilitar la comunicación educativa, entre otros.

Esta dinámica entre las TIC y educación, caracteriza nuevos escenarios formativos en e-learning que plantea nuevas modalidades dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje brindando espacios que facilitan la interacción docente-alumno y alumno-alumno.

Características de la enseñanza en la educación

- Los estudiantes son tratados por sus maestros con respeto y cariño.
- Se proporciona la importancia de que la información sea aprendida

- Se proporcionan explicaciones claras, lo que mantiene la atención y el respeto de los estudiantes.
- Los estudiantes utilizan un aprendizaje activo y práctico.
- Varían las técnicas de instrucción.
- Proporcionan expectativas claras y específicas para las asignaciones.
- Los profesores proporcionan información frecuente e inmediata a los estudiantes sobre su desempeño.
- Los Profesores elogian las respuestas de los estudiantes y usan preguntas de sondeo para aclarar / elaborar respuestas.
- Los profesores proporcionan muchos ejemplos concretos, reales y prácticos.
- Los profesores Dibujan inferencias a partir de ejemplos / modelos y usan analogías.

Los profesores crean un ambiente de clase que sea cómodo para los estudiantes esto permite a los estudiantes hablar libremente (Flores, A., 2018)

Ventajas y Desventajas de enseñanza en la educación

Ventajas

- Induce al estudiante a aprender a aprender.
- Capacitar a los estudiantes para el trabajo independiente.
- Promueve la formación de intereses en el aprendizaje y reflexión sobre las necesidades cognoscitivas.
- Contribuye a la formación de convicciones, cualidades, hábitos y normas de trabajo responsable. Los estudiantes son más responsables.
- Se incrementa la motivación y la actitud positiva.
- El trabajo grupal permite el aprendizaje cooperativo.

Desventajas

- Se requiere de más tiempo por parte de alumnos y profesores para lograr los aprendizajes.
- Temor al optar por una metodología diferente: el alumno no sabe lo que se espera de él.
- Excesivo manejo de mucha información.
- Se deben realizar trabajos en equipo fuera del colegio.

- Necesidad de un alto grado de compromiso y colaboración por parte de los estudiantes.
- Alta inversión de tiempo en el desarrollo de los problemas y del material de apoyo.

6.1.6 Tipos de enseñanza en la educación

Enseñanza individual

Hay quienes proponen el aprendizaje de manera individual. Se considera que el alumno adquiere capacidades para desenvolverse por sí mismo de manera más eficaz y permitiéndole explotar sus posibilidades. Estas técnicas son muy utilizadas en alumnos que tienen mayores dificultades, permitiéndole que los contenidos y tiempos sean adaptados a sus necesidades. Además, les brinda la posibilidad a los educadores de elegir temas más acordes a su personalidad y gustos.

Enseñanza grupal

Por otro lado, se encuentra la enseñanza en grupos. La misma permite tomar conciencia de uno mismo y los compañeros, la participación y cooperación entre los mismos, permite una interacción con diversas personas y características, y estimula las habilidades para trabajar en grupo. Si bien estas posturas parecen un tanto antagónicas las mismas pueden ser complementadas, permitiendo un verdadero aprendizaje para el alumno (Cousinet, R., 2017)

Tabla 1. Construcción e implementación de actividades colaborativas

Entornos para la construcción de actividades colaborativas	
Criterio	Definición.
Multimedia	Conjunto de recursos didácticos virtuales.
Hipertexto	Permite recolectar liberadamente los distintos textos y acceder a la búsqueda rápida de información.
Navegación	Dentro del navegador permite explorar, saltar, cambiar, adelantar o volverse

Interfax	Este compuesto por colores texto, imágenes y animaciones.
Usabilidad	Permite el fácil uso de las herramientas, por ende, ayuda a una mejor manipulación del contenido.
Accesible	Disponibilidad de acceso fácil a los contenidos
Flexibilidad	Material que puede modificar y actualizar acorde a las necesidades de cada uno de los usuarios

Fuente: Tomado del libro de objetos metodológicos para el desarrollo de aprendizaje

Laborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda)

Métodos de Enseñanza

Aprendizaje cooperativo

Método en el cual los educadores agrupan a los alumnos para realizar sus tareas con éxito e impactar en los estudiantes de forma positiva, asegurando la atención y mejorando el aprendizaje, ya que cada miembro del grupo realiza sus tareas apoyándose en el trabajo de los demás.

Clases o aula invertida

Este método consiste en que los elementos educativos son estudiados por los alumnos en casa, para luego trabajarlos en clases. Tiene como objetivo optimizar el tiempo y dedicarse a atender necesidades especiales de cada alumno y el desarrollo y entendimiento del material a través de proyectos corporativos.

Aprendizaje basado en el pensamiento

El objetivo de este método consiste en otorgar herramientas para contextualizar, relacionar, analizar, entender, argumentar, convertir información en conocimiento y desarrollar el pensamiento, más allá de la memorización.

Pensamiento de diseño

Este método consiste en identificar con mayor exactitud los problemas individuales de los alumnos, generando ideas, resolviendo problemas creativamente y ampliar horizontes para las soluciones (Baque, R, 2021).

Aprendizaje basado en proyecto

Este tipo de aprendizaje permite que los alumnos adquieran conocimiento y habilidades en la elaboración de proyectos. Garantiza procesos de aprendizaje más didáctico, eficaces y prácticos, que permiten que los alumnos desarrollen competencias como la comunicación, colaboración y resolución de problemas.

Gamificación

Consiste en la integración mecánica y dinámica de juegos y videojuegos en entornos no lúdicos, para potenciar la motivación, concentración, esfuerzos y valores positivos. El uso exponencial de los videojuegos ha despertado el interés de expertos en este ámbito, que recomiendan videojuegos educativos para los niños.

Cada método de enseñanza es único y se enfoca en desarrollar nuevas habilidades de aprendizajes, que muchas veces pueden ser más amigables para los niños y que lo beneficiara al alumno en el mundo real (Baque, R, 2021).

6.1.6 APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN

(Vargas, K, 2020) Afirma que el aprendizaje es la adquisición de nuevas conductas de un ser vivo a partir de experiencias previas, con el fin de conseguir una mejor adaptación al medio físico y social en el que se desenvuelve. Algunos lo conciben como un cambio relativamente permanente de la conducta, que tiene lugar como resultado de la práctica.

La capacidad no es exclusiva de la especie humana, aunque en el ser humano el aprendizaje se constituyó como un factor que supera a la habilidad común de las ramas de la evolución más similares. Gracias al desarrollo del aprendizaje, los humanos han logrado alcanzar una cierta independencia de su entorno ecológico y hasta pueden cambiarlo de acuerdo a sus necesidades.

La pedagogía establece distintos tipos de aprendizaje. Puede mencionarse el aprendizaje por descubrimiento (los contenidos no se reciben de manera pasiva, sino que son reordenados para adecuarlos al esquema de cognición), el aprendizaje receptivo (el individuo comprende el contenido y lo reproduce, pero no logra descubrir algo nuevo), el aprendizaje significativo (cuando el sujeto vincula sus conocimientos anteriores con los nuevos y los dota de coherencia de acuerdo a su estructura cognitiva) y el aprendizaje repetitivo (producido cuando se memorizan los datos sin entenderlos ni vincularlos con conocimientos precedentes).

La importancia del aprendizaje

Este tipo de aprendizaje busca cautivar al estudiante, despertar y mantener su interés por el saber e impulsar los procesos educativos para que crezca como un individuo competente. Por esto, uno de los objetivos de los docentes al diseñar e implementar estrategias de enseñanza, es que los alumnos logren aprendizajes significativos.

En la actualidad, se busca evolucionar del aprendizaje memorístico, hacia uno que sea aplicable al contexto donde se desenvuelven los estudiantes, por lo que es importante contemplar actividades donde además de adquirir conocimientos, puedan opinar e intercambiar ideas.

(Abellán, C, 2018) Menciona que uno de los aspectos más importantes que deben tomar en cuenta los docentes, es preparar sesiones y actividades dinámicas que se centren en conceptos que los estudiantes ya conozcan, para incorporar nueva información que enriquezca un tema, concepto, etc., con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje.

Características del aprendizaje

- El aprendizaje requiere la presencia de un objeto de conocimiento y un sujeto dispuesto a conocerlo, motivado intrínseca y/o extrínsecamente, que participe activamente en la incorporación del contenido, pues nadie puede aprender si no lo desea.
- Se necesita en principio, a alguien que contribuya al aprendizaje, guiando al aprendiente y brindándole las herramientas necesarias, para que luego pueda realizar un aprendizaje autónomo.
- Significa la integración de un nuevo contenido (conceptual, actitudinal o procedimental) en la estructura cognitiva.
- Ese objeto conocido y aprehendido debe ser integrado con otros conocimientos previos para que se logre un aprendizaje significativo.
- El nuevo conocimiento así adquirido se aloja en la memoria a largo plazo y es susceptible de ser recuperado para ser usado en la resolución de situaciones problemáticas, iguales, similares o diferentes a las que motivaron el aprendizaje (Portilla.F, 2021).

Ventajas y Desventajas de aprendizaje

Ventajas

- Los alumnos pueden aprender a su propio ritmo: Gracias al aprendizaje basado en intereses es más fácil que los propios alumnos se sientan parte del proceso de formación. Este método de enseñanza permite al alumno ir descubriendo nuevas materias, y enfocando los temas de las carreras a su propio ritmo. El sistema está diseñado según sus necesidades (Olivera, N., 2019).
- Es la curiosidad del estudiante la que le anima a estudiar: Los alumnos buscan respuestas en su formación. La aplicación práctica de los estudios permite a los estudiantes sentirse parte del proceso educativo. Gracias a los temas irá respondiendo a sus preguntas.

Desventajas

- Se requiere un aula bien equipada: La tecnología permite encontrar nuevos sistemas de enseñanza, más integrados con las necesidades de los alumnos. Las clases deben de estar equipadas con equipos informáticos que permitan a los alumnos estudiar dentro de estos parámetros.
- Pueden aparecer algunos inconvenientes en la formación del alumno: En el aprendizaje basado en intereses el alumno es la pieza clave en el proceso de enseñanza. Él mismo selecciona los temas. Esto puede crear algunos huecos en la formación si el profesor no está atento y dota al alumno de las herramientas adecuadas (Olivera, N., 2019).

TIPOS DE APRENDIZAJE

Según (Salazar Ascensio, J., 2019), la importancia de estos 9 tipos de aprendizaje supone una adaptación del proceso de adquisición de conocimientos a las necesidades y preferencias de los alumnos. Se acabó eso de pensar que uno no sirve para los libros, si tienes muchas formas más de aprender el mismo contenido. En este sentido, estas 13 formas diferentes de aprender son:

Aprendizaje asociativo

Esta es una de las teorías que explican el aprendizaje asociativo, o cómo las personas asocian un estímulo a otro estímulo o comportamiento. Aunque esta forma de aprender requiere mucho trabajo, es uno de los tipos de aprendizaje más ricos, profundos y con mejores resultados.

Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es conocido como uno de los tipos de aprendizaje más efectivos, y consiste en establecer relaciones entre los conocimientos nuevos y los que ya se tenían. En este artículo te dejamos algunas estrategias para alcanzar este tipo de aprendizaje en el aula.

Aprendizaje cooperativo

Este es uno de los tipos de aprendizaje más utilizados en las aulas. En este caso se trata de aprender mediante la interacción con los demás, es decir, de forma cooperativa, en equipos donde cada miembro tiene un rol y unas tareas concretas, y en los que sucede la reflexión continua sobre los éxitos compartidos.

Aprendizaje por descubrimiento

El aprendizaje por descubrimiento es un tipo de aprendizaje activo en el que el alumno descubre y organiza los conceptos para su propio esquema cognitivo, interactuando con el docente y estableciendo una relación con los conocimientos que ya tenía.

Aprendizaje memorístico

Este tipo de aprendizaje es uno de los que más se utilizaban en educación hasta hace pocos años, y consiste en memorizar información para poder recuperarla de forma rápida cuándo se necesite.

Aprendizaje colaborativo

Mientras en el aprendizaje cooperativo los alumnos eligen el tema a trabajar, el colaborativo es un tipo de aprendizaje donde a los niños se les asigna una temática y ellos eligen la metodología que siguen. Se trata de que, a través del trabajo en grupo, cada alumno destaque por sus propias habilidades.

Aprendizaje emocional

El aprendizaje emocional ha ido cobrando cada vez más importancia por ayudar a los alumnos a aprender a identificar y gestionar sus emociones, consiguiendo grandes beneficios a nivel físico y psicológico, con un mayor bienestar y mejores relaciones con los compañeros (Salazar Ascensio, J., 2019).

6.1.7 EL APRENDIZAJE EN MEDIOS DIGITALES

Los medios digitales educativos, cumplen un rol fundamental en los procesos de enseñanza-aprendizaje; y son aquellos con los que el estudiante interactúa, y adquiere habilidades y competencias necesarias que le ayuden a resolver ciertos problemas.

Para estos deben estar adaptados a las demandas y perfiles de los estudiantes, sin perder foco en el objetivo de aprendizaje. Es por este motivo, que trabajamos junto al equipo docente durante todo el proceso de desarrollo y de mejoras.

Para diseñar y desarrollar una experiencia digital de aprendizaje efectiva es necesario contar con medios educativos de calidad. Presentaciones interactivas, simuladores educativos, mini juegos, audiovisuales interactivos, son algunos de los medios que puedes incluir en tu curso. Selecciona la opción y descubrí mucho más (Javier, G, Scielo).

En el nuevo enfoque educativo es necesario que el alumno no se limite a saber exclusivamente un contenido específico, sino que aprenda a aprender, es decir, se debe instruir en las técnicas del autoaprendizaje y la autoformación. Este modelo educativo centrado en el aprendizaje, exige el giro de enseñar hacia aprender, y principalmente a aprender a lo largo de la vida, de ahí deriva que esté centrado en los resultados del aprendizaje.

El proceso de aprendizaje se basa en el trabajo colaborativo entre profesores y alumnos, y en la interacción entre compañeros; lo que exige una nueva definición de las actividades y el uso que en ellas se hace de las herramientas tecnológicas para la enseñanza y la generación de ambientes o climas de aprendizaje (Palomo, R, 2006).

Las nuevas tecnologías permiten acceder a una gran cantidad de información rápidamente en tiempo real, por lo que aparecen áreas de oportunidad a través de herramientas útiles para desarrollar nuevas formas de aprender. Por otra parte, la pedagogía del aprendizaje colaborativo enfatiza la cohesión y la responsabilidad de los miembros de un grupo para incrementar la interacción social.

De esta manera, como resultado del rápido avance en la disponibilidad de herramientas tecnológicas para la comunicación mediada por una computadora, el aprendizaje colaborativo asistido por medios digitales como la internet, foros, blogs, wikis, chats, videoconferencias, plataformas educativas, páginas web, entre otros, se convierte en la

nueva tendencia educativa de las últimas décadas, aunque sin la planeación adecuada por parte de las instituciones educativas que permita potencializar su uso de forma eficaz (Aguirre, A, 2015).

Es claro que, si entendemos a las nuevas tecnologías desde una visión pedagógica constructivista, integradas en el proceso de aprendizaje como un medio de promover la socialización de la información y de interacción con ella, estas se alejan del riesgo de representar sólo un instrumento novedoso de la enseñanza tradicionalista donde el docente sigue siendo el principal actor.

De ser así, solo cumplen con la función de enriquecer los contenidos presentados por quien dirige e instruye. Las tecnologías adquieren valor estratégico en el aula cuando se encuadran en una corriente pedagógica en la que se contextualiza el aprender como principal acción; de esta manera adquieren significado e importancia en la vida del estudiante pues responde a verdaderas necesidades de formación (Pérez, A, 2012).

En estos aspectos los jóvenes de la época posmoderna han hecho de las tecnologías digitales una necesidad casi vital, a través de ellas no solo reciben experiencias y características para la construcción de su identidad, sino que además expresan los elementos personales que la contienen.

Los estudiantes de las nuevas generaciones están expuestos a un continuo flujo de información que es utilizada para su diversión o entretenimiento, para la realización de sus actividades académicas o para aumentar su habilidad social. Es importante conocer el uso que hacen los jóvenes de las nuevas tecnologías para el aprendizaje y su disposición para el trabajo colaborativo.

Importancia aprendizaje en Medios Digitales

Los medios digitales forman una parte muy importante de los métodos de aprendizaje que se usan en la educación de nuestro país. Herramientas como las computadoras laptops con acceso a Internet son muy importantes para permitir que los niños estén a la vanguardia y puedan acceder a millones de sitios para conseguir información que los ayude a complementar los conocimientos que adquieren en la escuela.

Con el uso adecuado, la tecnología ayuda a los estudiantes a adquirir las habilidades necesarias para poder sobre llevar su vida ante una sociedad enfocada en el conocimiento tecnológico. Estos medios presentes en todo lo que nos rodea, desde nuestro trabajo, nuestro hogar, comunidad, familia, todo lo que esté relacionado con nuestra vida cotidiana (Bizquerra, R., 2018).

Estos aspectos ha venido analizando los factores que determinan el proceso de enseñanza aprendizaje, dando cada vez más énfasis al proceso de aprender, entendiéndolo como un proceso psicológico cognitivo cuya responsabilidad es de quien aprende, es así como el proceso del aprendizaje ha estado respaldado a lo largo del tiempo en las diversas teorías que han dado sustento a la creación de ambientes para promover un aprendizaje motivado y con mayor significancia con el contexto dónde y para qué se aprende.

Ante esta perspectiva de tecnologías emergentes surge el concepto de teorías de aprendizaje emergentes o pedagogías emergentes, las teorías emergentes del aprendizaje vinculan las tecnologías, el contexto cultural y las tendencias de interacción y colaboración, promovidos en una especie de combinación entre entornos formales, no formales e informales, así el autor argumenta que el estudiante desarrollando espacios formales en las aulas, así asumiendo un rol activo y autodirigido por su grado de acceso a los medios digitales.

Estos espacios se denominan aprendizaje invisible. En donde refieren a todas aquellas habilidades estimuladas por los medios digitales y que no son reconocidas por los instrumentos de evaluación formal, quedando un talento en los niños y jóvenes que el autor llama invisible para el sistema educativo (Poole, B, 2022).

Características del aprendizaje en Medios Digitales

- Los Objetos Digitales de Aprendizaje son herramientas especialmente estructuradas para permitir el logro de aprendizajes de una forma interactiva, con el fin de posibilitar su reutilización, accesibilidad y duración de tiempo, también es necesario precisar la conceptualización para referirse a un objeto digital de aprendizaje, un recurso estándar que posee una secuencia formativa y que está destinado a ser una pieza dentro de una secuencia.
- Los medios aprendizaje debe tener un objetivo de aprendizaje, una unidad de instrucción que enseñe el objetivo y una unidad de evaluación que mida el objetivo.

- Los recursos digitales articulados pedagógicos, didáctica y curricularmente, con el objetivo de ser utilizados por docentes y estudiantes en su acción de enseñar y aprender, respectivamente.
- Los recursos educativos digitales tienen cualidades que no tienen los recursos educativos tradicionales. No es lo mismo leer un texto impreso cuyo discurso fluye en forma lineal, que leer un texto digital escrito en formato hipertextual estructurado como una red de conexiones de bloques de información por los que el lector "navega" eligiendo rutas de lectura personalizadas para ampliar las fuentes de información de acuerdo con sus intereses y necesidades.

Ventajas y Desventajas del aprendizaje en medios digitales

Ventajas

- Su potencial para motivar al estudiante a la lectura ofreciéndole nuevas formas de presentación multimedia, formatos animados y tutoriales para ilustrar procedimientos, videos y material audiovisual.
- Su capacidad para acercar al estudiante a la comprensión de procesos, mediante las simulaciones y laboratorios virtuales que representan situaciones reales o ficticias a las que no es posible tener acceso en el mundo real cercano. Las simulaciones son recursos digitales interactivos; son sistemas en los que el sujeto puede modificar con sus acciones la respuesta del emisor de información. Los sistemas interactivos le dan al estudiante un cierto grado de control sobre su proceso de aprendizaje.
- Facilita el autoaprendizaje al ritmo del estudiante, dándole la oportunidad de acceder desde un computador y volver sobre los materiales de lectura y ejercitación cuantas veces lo requiera.
- Algunos recursos educativos digitales ofrecen la posibilidad de acceso abierto.

Desventajas

- **Aislamiento:** El uso constante de los recursos digitales e informáticos en el quehacer diario contribuye a que los estudiantes se aíslen de otras formas de comunicación. Debemos tomar en cuenta que no podemos preferir la relación virtual a la relación personal, por tanto, debemos educar y enseñar a nuestros alumnos y alumnas que tan importante es la utilización de los Recursos Digitales anteponiendo la vida socio-afectiva con los que nos rodean.

- **El Tiempo:** El no saber buscar la información que se necesita puede ocasionar cierta pérdida de tiempo por la innumerable información que se pueda encontrar en los diferentes canales o sitios.
- **Interés:** Generalmente hay algunas materias como matemáticas y ciencia que no son muy aceptadas por algunos estudiantes al considerarlas difíciles; sin embargo, con el uso de las Tics un docente puede lograr que los estudiantes pierdan el miedo sobre dichas materias que no son de su agrado.

6.1.8 VIRTUALIDAD EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE

La virtualidad en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje han transformado nuestras vidas de manera positiva, ya que han permitido mejorar diversos aspectos de los procedimientos educativos para el desarrollo del currículo. De este modo, en la educación también se han incorporado diferentes herramientas tecnológicas. Sin duda, su utilización ha dado cambios reemplazando rápidamente métodos y estrategias comúnmente usadas en los diferentes procesos educativos.

En la actualidad estos cambios son aún mayores con la incorporación de computadores y smartphones que tienen todo el potencial, para que la educación mediante la virtualidad sea dinámica y logre captar la atención del estudiante (Pazmiño, E, 2019).

Las estrategias de enseñanza y aprendizaje utilizadas en la educación virtual suelen clasificarse, por lo general, en función de las actividades cognitivas. Atendiendo ese criterio, se catalogan desde las operaciones más elementales a las más elaboradas en asociativas, de elaboración, organización y apoyo.

Las asociativas son las más simples e implican operaciones básicas que no promueven en sí mismas relaciones entre conocimientos, pero pueden ser el fundamento para su posterior elaboración, ya que incrementan la probabilidad de recordar literalmente la información sin introducir cambios estructurales en ella. Un ejemplo en un aula virtual son los foros utilizados en el bloque, los cuales contienen y dan a conocer al estudiante toda la información del curso, los recursos, las actividades y la rúbrica de evaluación para cada módulo que contiene el curso de estudio (Kompen, R., 2017).

Virtualidad en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje en la actualidad ofrecen una gran variedad de estrategias con las cuales se puede captar la atención del estudiante, que dependiendo de la temática a bordar, se pueden utilizar diferentes recursos digitales como, los objetos virtuales de aprendizaje, de esta manera se puede lograr transmitir al

estudiante conocimiento que le ayude en la consecución de mejores aprendizajes significativos, por ello su diseño debe responder a unas características.

En el desarrollo de una clase virtual no basta con tener dominio en una determinada área, además de querer y saber compartir información relevante de manera didáctica e interesante, es necesaria una formación docente básica en TIC que involucra el manejo de aulas virtuales. Estas son espacios dentro de una plataforma e-learning, un entorno digital en el que se lleva a cabo un proceso de intercambio de conocimientos, que tiene por objetivo posibilitar un aprendizaje entre los usuarios que participan en el aula; profesores y estudiantes comparten contenidos, se atienden consultas, dudas y evaluaciones de los participantes (Kompen, R., 2017).

Una de las grandes diferencias entre un aula virtual con un aula tradicional, es que permite acceder a esta desde cualquier lugar y en cualquier momento, siempre y cuando se tenga una conexión a Internet y un dispositivo a través del cual navegar. Para su implementación se requiere incorporar nuevas tecnologías que tengan en cuenta los diferentes procesos pedagógicos, didácticos y modelos educativos. Por ello, es importante analizar cuáles son las mejores prácticas que se deben considerar al momento de planificar y ejecutar una clase virtual; desde la experiencia de los autores, algunas de ellas son:

- Incorporar tecnología sin una propuesta pedagógica, pone en riesgo el proceso de aprendizaje.
- Integrar la plataforma e-learning con herramientas tecnológicas que sean de uso cotidiano por parte de profesores y estudiantes, brinda posibilidad de alcanzar óptimos niveles de aprendizaje y formación.
- Desarrollar experiencias de aprendizaje innovadoras, sumando herramientas de colaboración y comunicación avanzadas.
- Ejecutar un modelo que permita acompañar a profesores y estudiantes durante el proceso de formación, con las herramientas que le dan soporte, por ejemplo, Objetos Virtuales de Aprendizaje.
- Soporte: la asistencia técnica para profesores y estudiantes es esencial, ya que uno de los mayores factores de incidencia negativa en la formación virtual, se origina en una mala atención o respuesta frente a una consulta, pedido de apoyo o reclamo.

- Crear contenidos de calidad, que puedan dar respuesta a los actuales hábitos de acceso a la información y el aprendizaje, acompañar eficientemente a las innovaciones formativas actuales, y aprovechar la ubicuidad, movilidad y accesibilidad, que hoy plantean los dispositivos móviles.
- Compromiso o fidelidad: es la combinación de todas las prácticas mencionadas que provocarán elevados niveles de compromiso, participación e interacción, mejorando los resultados.

Importancia de la virtualidad en el proceso de Enseñanza Aprendizaje

La importancia de la virtualidad en el proceso de enseñanza aprendizaje permite un contacto personal entre el profesor y el alumno. El intercambio de mensajes escritos y la posibilidad de seguimiento detallado del progreso proporcionan al profesor un conocimiento del alumno muchas veces mayor que en cursos presenciales.

El docente participa del proceso suministrando el uso de recursos y herramientas necesarias para que los estudiantes exploren y elaboren nuevos conocimientos y destrezas. En este sentido, el profesor pasa a actuar como gestor y acentúa su papel de orientador y mediador de las experiencias de aprendizaje virtual. Este cambio, llevado a entornos virtuales, requieren una doble adaptación por parte de docentes anclados en los viejos paradigmas, ya que deben modificar su rol al tiempo que adaptarse al nuevo entorno.

El ámbito del aprendizaje varía así de forma vertiginosa. Las instituciones de educación tradicionales, tienen que reajustar sus sistemas de distribución y comunicación. Este proceso implica pasar de ser el centro de la estrella de la comunicación educativa a constituir simples modelos de un entramado de redes entre las que el estudiante se mueve en unas coordenadas más flexibles (Carolina, 2022).

Características de la virtualidad en el proceso de enseñanza aprendizaje

- **El aprendizaje autónomo:** Los colaboradores pueden acceder a una plataforma virtual y encontrar contenido multimedia a la hora que ellos deseen. Son responsables de su tiempo de estudio.
- **El tiempo no existe:** Por supuesto, existen unos límites para cumplir con las actividades, sin embargo, nunca hay una hora determinada para realizarlos.

- **La comunicación es bidireccional:** Tanto los tutores como los colaboradores tienen voz y voto dentro de estos procesos de aprendizaje. Sus ideas, objetivos y formas de trabajo se complementan.
- **La adaptación de las nuevas tecnologías:** Las metodologías de aprendizaje están adaptadas a través de contenidos dinámicos que se pueden encontrar en diferentes plataformas.
- **Su alcance masivo:** Para la educación virtual no existe la barrera espacio-tiempo. Sólo hasta tener acceso a un ordenador e internet.
- **Dejar de lado los modelos de calificación tradicionales:** Aunque existe un sistema de notas, estos se basan en el aprendizaje, la práctica y la interacción.
- **El trabajo en equipo:** Es necesario para la permanente retroalimentación sobre el desempeño del colaborador y el tutor.
- **La reducción de costos:** Para una organización resulta atractivo dejar de invertir en mantenimiento e infraestructura y enfocarse en la capacitación de sus colaboradores sin limitación alguna.

Ventajas y Desventajas de la virtualidad en el proceso de enseñanza aprendizaje

Ventajas

- Acceso inmediato a las fuentes de información.
- Flexibilidad en la administración del tiempo de estudio y el lugar en el que se desarrolla.
- Autonomía.
- Transciende el ámbito geográfico.
- Abre puertas a infinidad de ofertas educativas.
- Acceso a los materiales.
- Uso de múltiples recursos de aprendizaje, entre los que se destacan videos, gráficas, y restante contenido visual.
- Ahorro de tiempos y dinero.
- Oportunidad de repetir las lecciones las veces que sea necesario.
- Trabajo colaborativo mediante salas de chat, reuniones a través de zoom, Google meet, entre otras herramientas.

Desventajas

- Dificultades de concentración.

- Homologación de títulos obtenidos en el exterior.
- Necesidad de herramientas de tecnología de la información para garantiza las conexiones en aulas virtuales.
- Incidencia negativa en la socialización.
- Pasividad, menospreciando la verdadera importancia del método.
- Carencia de estructura pedagógica completa.
- Necesidad de mayor constancia y disciplina que en las clases presenciales.
- Retrasos e ineficiencia por fallas en las herramientas tecnológicas.
- Carece de rutina, puede llevar a un descontrol.

6.1.9 INTERVENCIÓN EDUCATIVA

Es una respuesta académica para ayudar a un niño a mejorar en áreas como la lectura o las matemáticas. Se trata de un programa que permite que, tanto la familia como la escuela, puedan evaluar el progreso del alumno. Dentro de las tareas en el ámbito educativo de la Integración Social, la intervención ayuda a resolver los diferentes tipos de necesidades que los niños puedan tener.

Esta técnica tiene como fin el conseguir que todo estudiante consiga alcanzar los objetivos que se han establecido en el currículo correspondiente a su nivel educativo, y por lo tanto logre un completo aprovechamiento de todas las asignaturas del curso que ha realizado.

La función de la intervención educativa es contar con un sistema en el que ningún alumno se quede atrás, sino que los educadores sepan cómo proporcionar a estos niños que están experimentando dificultades, los recursos que necesitan para superar esas barreras y finalizar el curso habiendo alcanzado las metas marcadas en un inicio. Las intervenciones educativas son:

Intencionales: Dirigidas a una dificultad en particular.

Específicas y formales: Duran un cierto número de semanas o meses y se revisan periódicamente.

Todos los factores involucrados en una intervención educativa están enfocados en los procesos concretos y necesarios para que aquellos estudiantes que necesitan una atención más personalizada no solo la obtengan, sino que también superen las dificultades (Ayala, Maite., 2021).

La importancia de la intervención educativa

La intervención educativa es importante porque lleva una serie de pasos básicos uno de sus principios se refiere a que debemos de partir de acuerdo al nivel de desarrollo de un alumno entonces la intervención educativa parte de dos puntos importantes el razonamiento y el aprendizaje la intervención educativa también interviene en el aprendizaje previo que el alumno tiene con el que el alumno llega a la escuela y después surge el aprendizaje escolar que se da por medio de conceptos representaciones y conocimientos. Estos conocimientos a los alumnos le serán de gran ayuda (Miguel, P, 2018).

Una correcta intervención educativa permitirá que los jóvenes desarrollen un autoconcepto y una autoestima elevados. El autoconcepto es la propia idea que cada quien tiene de sí mismo, incluidos rasgos físicos y psicológicos; la autoestima es la valoración emocional hacia sí mismo.

La intervención educativa se enfoca también en estos aspectos tan importantes, ya que cuando se promueve en niños y adolescentes una autoestima positiva, estos serán capaces de asumir riesgos y enfrentar responsabilidades, aprenderán a sobrellevar las frustraciones y conflictos y a manejar sus vidas.

De modo que, aparte de lograr que un estudiante a quien se le advierte alguna dificultad pueda superarla, se consigue que su propia autovaloración sea positiva.

También un gran factor que aporta la intervención educativa esto se refiere a que tenemos que estar seguros de que allá un verdadero aprendizaje significativo la enseñanza da aprendizajes significativos y repetitivos.

La educación escolar debe asegurar, entonces, la construcción de aprendizajes significativos de contenido escolar de todo tipo: tanto contenidos conceptuales o de tipo procedimental como contenidos relativos a valores, normas y actitudes. Carece de sentido, por lo tanto, polemizar sobre cuáles de estos contenidos merece mayor hincapié Siempre para asegurar un aprendizaje significativo se deben de cumplir una serie de pasos y condiciones que pone la intervención educativa (Luis, H, 2017).

6.1.10 MATERIAL DIDÁCTICO

Didáctica es la ciencia que trata del fenómeno enseñanza-aprendizaje en su aspecto prescriptivo de métodos eficaces. Se encarga de buscar métodos y técnicas para mejorar la enseñanza, permitiendo abordar, analizar y diseñar los esquemas pedagógicos.

En términos generales, es una forma creativa de enseñar para el maestro y una manera distinta de aprendizaje para el alumno. La didáctica fue acuñada formalmente por Juan Amós considerado como el padre de la didáctica, fue teólogo, filósofo y pedagogo, su fuerza se encontraba en el convencimiento de que la educación tiene un importante papel en el desarrollo de las personas y en el esfuerzo que hizo para que el conocimiento llegara a todos, hombres y mujeres por igual, sin malos tratos, buscando la alegría y motivación de los alumnos.

El establecimiento de la pedagogía como ciencia autónoma y la inclusión en sus métodos de ilustraciones y objetos, hicieron de él un pionero de las artes de la educación y de la didáctica posterior. Ideó las bases para la cooperación intelectual y política entre los estados, lo cual dio como resultado el concepto de didáctica como la “forma”, ya que el proceso de enseñanza es la manera en que se imparte un conocimiento, se emplearía mejor la definición de Saenz para el siguiente punto a tratar: el material didáctico. Una vez establecido el uso que le daremos a la palabra didáctica, proseguiremos con la definición de material didáctico. En la última década, los materiales utilizados en el proceso de enseñanza se han denominado de maneras distintas, tales como, “material de apoyo”, “herramienta de aprendizaje”, “medios educativos” etc., pero lo más utilizado es material didáctico. (Gutiérrez, L, 1980)

Morales en su obra *Elaboración de material didáctico* en la cual plantea lo siguiente se entiende por material didáctico al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido

Estas dos definiciones nos permiten entender, en un inicio, la importancia que tiene el material didáctico en la educación, sin embargo, para los fines perseguidos por la presente investigación es necesario profundizar en la construcción de los materiales didácticos desde una visión contemporánea (Morales,R, 2012)

Importancia del material didáctico

La importancia que tiene en los procesos de innovación ha llevado frecuentemente a asociar relación de recursos con innovación educativa. Fundamentalmente porque los recursos son intermediarios curriculares, y si queremos incidir en la faceta de diseño curricular de los profesores, los recursos didácticos constituyen un importante campo de actuación.

En la literatura acerca de la innovación educativa, es habitual encontrar la incorporación de nuevos recursos, nuevos comportamientos y prácticas de enseñanza y nuevas creencias y concepciones, etc., como cambios relacionados con los procesos de innovación en cuanto mejoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Hoy en día existen materiales didácticos excelentes que pueden ayudar a un docente a impartir su clase, mejorarla o que les pueden servir de apoyo en su labor. Estos materiales didácticos pueden ser seleccionados de una gran cantidad de ellos, de los realizados por editoriales o aquellos que uno mismo con la experiencia llega a confeccionar.

Es importante que el docente considere que dentro de las etapas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de todas las áreas, la etapa concreta es fundamental para lograr buenos niveles de abstracción en los niveles superiores.

Elaborar material concreto con recursos del medio permite mejores niveles de eficiencia en el aula, además el uso de estos recursos se encuentra al alcance de todos los estudiantes.

Los diferentes contextos sociales, culturales y geográficos del entorno permiten una variedad de recursos para la confección de diversos materiales.

Los materiales concretos deben ser funcionales, visualmente atractivos, de fácil uso, seguros (no peligrosos), útiles para el trabajo grupal e individual, acordes a los intereses y la edad de los estudiantes (Michean, M, 1972).

Características del material didáctico

- **Facilidad de uso:** Si es controlable o no por los profesores y alumnos, si necesita personal especializado.
- **Uso individual o colectivo:** Si se puede utilizar a nivel individual, en grupos pequeños o grandes.
- **Versatilidad:** Adaptación a diversos contextos; entornos, estrategias didácticas y

alumnos.

- **Proporcionar información:** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información como los libros, videos, etc.
- **Capacidad de motivación:** Para motivar al alumno/a, los materiales deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia su utilización, sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos interfieran negativamente en los aprendizajes.
- **Adecuación al ritmo de trabajo de los/as alumnos/as:** Los buenos materiales tienen en cuenta las características psicoevolutivas de los/as alumnos/as a los que van dirigidos (desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades...) y los progresos que vayan realizando.
- **Estimular:** El desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en los alumnos, que les permitirán planificar, regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje, provocando la reflexión sobre su conocimiento y sobre los métodos que utilizan al pensar. Ya que aprender significativamente supone modificar los propios esquemas de conocimiento, reestructurar, revisar, ampliar y enriquecer las estructuras cognitivas.
- **Esfuerzo cognitivo.** Los materiales de clase deben facilitar aprendizajes significativos y transferibles a otras situaciones mediante una continua actividad mental en consonancia con la naturaleza de los aprendizajes que se pretenden.
- **Disponibilidad:** Deben estar disponibles en el momento en que se los necesita Guiar los aprendizajes de los/as alumnos/as (Castro, A, 2018).

Ventajas y desventajas del material didáctico

Ventajas:

- Son útiles para relacionar la carga de trabajo tanto de docentes como de estudiantes.
- Disminuye el tiempo que debe dedicarse para que los alumnos aprendan los temas, porque se trabaja con sus contenidos de manera más directa.
- Contribuye a maximizar la motivación en los estudiantes.

Desventajas:

- Elevado coste de adquisición y mantenimiento del equipo informático.
- Velocidad vertiginosa con la que avanzan los recursos técnicos, volviendo los equipos obsoletos en un plazo muy corto de tiempo.

- Dependencia de los elementos técnicos para interactuar y poder utilizar los materiales.
- Se corre el riesgo de la desvinculación del estudiante del resto de agentes participantes (compañeros y docentes) por una personalización de la enseñanza.

Tipos de material didáctico

Visual. -Se interpreta de manera natural e inmediata. Llega fácilmente al campo de las emociones y los deseos.

Auditiva. -Facilita la reflexión, la introspección y el desarrollo de la imaginación. Puede tener un efecto especial en las emociones.

Audiovisual. -Ofrece excelentes posibilidades para el uso educativo, aunque puede ser cara y difícil su producción.

Una clasificación distinta de los materiales didácticos que conviene indistintamente a cualquier disciplina es presentada por Nérici.

Material permanente de trabajo. -Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, videoproyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores personales.

Material informativo. -Mapas, libros, cuentos, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.

Material experimental. - Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes.

Material Tecnológico. - Todos los medios electrónicos que son utilizados para la creación de materiales didácticos. Las herramientas o materiales permiten al profesor la generación de diccionarios digitales, biografías interactivas, y la publicación de documentos en bibliotecas digitales, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico (Nérici,H, 1969)

6.1.11 OBJETOS DE APRENDIZAJE

Un objeto de aprendizaje es un recurso de información o software interactivo utilizado en el aprendizaje online. Una simple imagen, una página de texto, una simulación interactiva o un curso completo son ejemplos de objetos de aprendizaje. Cuando se diseñan para ser reusables, los objetos de aprendizaje permiten ser reutilizados, actualmente existen miles de objetos de aprendizaje disponibles en la web.

Nuevo tipo de información basado en ordenadores (computer-Based Training) que tienen como finalidad apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Son pequeños componentes informativos que pueden ser reutilizados y ensamblados en diversos contextos, también un Objeto de Aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, auto contenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.

El Objeto de Aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación, además es un modelo de trabajo con el que se pretende estandarizar contenidos digitales de tal forma que sea posible su reutilización en diversos contextos educativos y especialmente en plataformas de aprendizaje virtual.

Es un contenido informativo organizado con una intencionalidad formativa, que además está sujeto a unos estándares de catalogación que facilitan su almacenamiento, ubicación y distribución digital; y que puede operar en distintas plataformas de tele formación (E-learning), en este sentido está diseñado para ser usado específicamente en educación virtual o en distintos entornos virtuales de aprendizaje, se caracterizan por su gran cantidad de los contenidos, su descripción a través de unos metadatos y la interoperabilidad, que asegura que un mismo recurso pueda ser usado en distintas plataformas de tele formación con la misma funcionalidad y de forma transparente para el usuario final (Treviño, B, 2017).

Plataformas de aprendizaje en línea de los objetos de aprendizaje

Las plataformas de aprendizaje virtual condicionan el formato de soporte del OA. Son denominadas de diferentes formas muchas veces con la abreviatura LMS (sistema de gestión de aprendizaje, en inglés) o entornos virtuales de aprendizaje (EVA). Estos entornos virtuales son el principal soporte que tendría un determinado OA, pues es allí donde se aloja un determinado curso.

En relación con las plataformas de aprendizaje en línea, se debe tener presente que serán el soporte (espacio donde se alojarán) los objetos de aprendizaje: LMS es un software consistente de un conjunto de funcionalidades, diseñadas para poner a disposición, hacer seguimientos, entregar reportes y gestionar contenidos de aprendizaje, además del progreso e interacción de los aprendices, también se puede aplicar a un sistema simple de

gestión de cursos o a entornos de distribución empresarial de alta complejidad. (Álvarez, E, 2018)

A partir de un OA y con la ayuda de un entorno virtual de aprendizaje, se pueden generar actividades de aprendizaje como: foros, blogs, chats y tareas, entre otros. Se trata de algunas de las muchas estrategias que el facilitador en la virtualidad puede implementar luego de mostrar los contenidos del curso por medio de un OA.

Importancia de los objetos de aprendizaje

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. (Hernández, N., 2017)

Características de los objetos de aprendizaje

- **Ser autocontenido** ya que por sí solo es capaz de dar cumplimiento al objetivo propuesto. Solamente puede incorporar vínculos hacia documentos digitales que profundizan y/o complementan algunos conceptos del contenido.
- **Es interoperable**, es decir, debe contar con una estructura basada en un lenguaje de programación XML, y contar con un estándar internacional de interoperabilidad (SCORM para efectos del proyecto), que garantice su utilización en plataformas con distintos ambientes de programación.
- **Ser reutilizable**, es decir, debido a que pretende dar cumplimiento a un objetivo específico, puede ser utilizado por diversos educadores bajo distintos contextos de enseñanza.
- **Ser durable y actualizable** en el tiempo, es decir, debe estar respaldado por una estructura (Repositorio) que permita, en todo momento, incorporar nuevos contenidos y/o modificaciones a los existentes. De esta forma un objeto debe evitar la obsolescencia.

- **Ser de fácil acceso y manejo para los alumnos**, es decir, la misma estructura de respaldo deberá facilitar a los alumnos el acceso al objeto, así como el manejo de éste en el aprendizaje.
- **Ser secuencial con otros objetos**, es decir, la estructura de respaldo deberá posibilitar la secuenciación del objeto con otros bajo un mismo contexto de enseñanza. Incorporar la fuente de los diversos recursos de autoría utilizados en el contenido de enseñanza, de esta forma se asegura que el objeto cumpla con las leyes de derecho de autor existentes. (Leal, D., 2008)

Ventajas y Desventajas de los objetos de aprendizaje

Ventajas

- **Utilizar OA por parte del estudiante:** personalización de su aprendizaje. Necesidad de valorar y analizar las habilidades y competencias que se van adquiriendo. Organización, planificación y gestión de su tiempo.
- **Utilizar OA por parte del educador:** adaptar sus contenidos formativos a las necesidades específicas de los estudiantes. Facilitar la actualización y reutilización de los contenidos. Favorecer importación y exportación de contenidos (interoperabilidad). Aplicar diferentes metodologías y diseños pedagógicos. Disminuir el trabajo y evitar duplicar actividades. Colaborar con la creación de material didáctico.
- **Otras Ventajas Generales:** ahorro de tiempo, dinero y espacio para la capacitación, acceso a través de Internet; construir y administrar OA evitará la fuga/perdida/desactualización de material didáctico. Incentiva el conocimiento didáctico y participativo entre profesores y alumnos; son adaptables, interoperables y soportan cualquier formato multimedia.
- El proceso puede resultar costoso, se debe invertir en el desarrollo e implementación de la plataforma, metodología instruccional, en expertos que coordinan y desarrollan el proyecto, capacitación del personal, etc.
- Es necesario poseer conocimientos básicos de su estructura y funcionalidad (conceptualización, estructura, normativas, tecnologías de aprendizaje, etc.).
- La calidad y eficiencia de los OA dependerá de la capacitación, supervisión y seguimiento por parte de un equipo de expertos interdisciplinarios.
- Evita la necesidad de recrear los recursos existentes.

- Reutilizables en diferentes contextos educativos y para diferentes alumnos.

Desventajas

- Falta de experiencia en producción de e-learning
- Necesita contar con recursos
- Requiere considerable apoyo tecnológico
- Falta de experiencia en el uso de los en el proceso de instrucción
- Falta de experiencia en la evaluación de los OA.
- Requiere tecnología de información, incluyendo acceso a
- Internet de banda ancha y un sistema de gestión del aprendizaje

Tipos de objetos de aprendizaje

Educativos. -Deben tener un único objetivo de aprendizaje o poder combinarse con otros objetos de aprendizaje para lograr un objetivo de aprendizaje.

Reutilizables. - Deben diseñarse para ser independientes o combinarse fácilmente con otros objetivos de aprendizaje para poder ser reutilizados.

Interoperables. - Deben crearse en un formato común compatible con diferentes hardware, sistemas operativos y navegadores web.

Extraíbles. - Deben categorizarse y etiquetarse con metadatos de objetos de aprendizaje para poder encontrarlos fácilmente.

Videos interesantes. - Una de las mejores maneras de implicar a los alumnos y proporcionar mucha información en poco tiempo son los videos. Con el estudio de video incorporado de Spring, puedes crear rápidamente tutoriales con grabaciones de pantalla y videos de cabezas parlantes. Tiene numerosas funciones que te permiten personalizar tus videos añadiendo anotaciones, sugerencias, fotogramas congelados y más.

Presentaciones en línea: A veces, la opción más simple es la más efectiva. Las presentaciones en línea con pequeños párrafos de texto con imágenes y videos cortos son una manera ideal de presentar un tema, presentar información importante o analizar mensajes esenciales.

6.1.12 HOT POTATOES

Hot Potatoes es un software que fue creado por un grupo de University of Victoria, CALL Laboratory Research and Development, que a través de la web se realiza ejercicios

educativos digitales, fue desarrollado por el Centro de Humanidades y Computación de la Universidad de Victoria en Canadá.

En la investigación realizada en varios artículos y tesis dan veracidad al trabajo interactivo y ayuda profunda en mejorar el proceso pedagógico y didáctico con la aplicación del programa interactivo “Hot Potatoes”.

En un estudio realizado se orienta a descubrir si la utilización del programa interactivo “Hot Potatoes” mejora la comprensión lectora en el idioma inglés en los estudiantes de segundo nivel de rendimiento académico, se trata de un estudio donde intervienen ambas variables, la del uso del programa interactivo Hot Potatoes y la comprensión lectora. Donde se determina Comprobando que el uso de la herramienta interactiva Hot Potatoes si ayuda a mejorar la comprensión lectora. Finalmente, como propuesta, se desarrolló un manual usuario de ayuda para utilizar el programa Hot Potatoes para impartir e clase que aportan a desarrollar la habilidad de la comprensión de la lectura, con actividades a realizar antes, durante y después de la lectura. La tendencia a utilizar la tecnología en cada actividad es cada vez más común, por lo tanto, podría ser una gran ventaja sacar provecho de esta herramienta. (Vera, El uso de la herramienta interactiva “HOT POTATOES” en la comprensión lectora del, abril 2017).

WORLD WIDE WEB

La World Wide Web es el sistema de páginas y sitios web que se usa en internet y que también pueden utilizar todo el mundo interconectado entre sí, sirven para gestionar información que será compartida en internet para acceder podemos utilizar la web, por ejemplo, Chrome, Mozilla, Safari y otros navegadores web, que son herramientas de internet.

Se define como un conjunto de documentos de hipertexto y/o hipermedios enlazados y accesibles a través de Internet. Es un sistema distribuido que nos permite navegar con facilidad a través de cantidades ingentes de información. Con un navegador Web, un usuario visualiza páginas que pueden contener texto, imágenes, vídeos u otros contenidos multimedia, y navega a través de ellas usando hiperenlaces. Fue creada por Tim Berners Lee y Robert Caillau en 1992, en el marco de las investigaciones que llevaban a cabo con el objeto de aprendizaje que brinda información accesible a través de una única red de ordenadores.

(Abuín Vences, .[fecha de Consulta 22 de Septiembre de).

JAVASCRIPT

Es un lenguaje de programación guiado a objetos donde se puede crear y añadir características interactivas s tus sitios web, ejemplos como juegos, eventos, estilos dinámicos, animados. al principio se trabajaba programando en un lenguaje HTML donde las páginas web no eran tan dinámicas e interactivas, pero con la aplicación con Javascript se crea actividades interactivas como carruseles, galería de imágenes interactivas animaciones 2d, 3d, aplicaciones basadas en base de datos

COMO DESCARGAR LA APLICACIÓN INTERACTIVA

“Hot Potatoes” está disponible en las siguientes versiones con simples pasos podemos instalar la ver7 para Windows o incluso para software libre dependiendo de tu sistema operativo.

La suite Hot Potatoes incluye seis aplicaciones, lo que le permite crear ejercicios interactivos de opción múltiple, respuestas cortas, oraciones confusas, crucigramas, combinación/ordenación y relleno de espacios para la World Wide Web. Hot Potatoes es gratuito y puede usarlo para cualquier propósito o proyecto que desee. No es de código abierto.

Cuando inicie Hot Potatoes por primera vez, le pedirá su nombre de usuario. Este nombre se almacena en su computadora y no se envía a nadie; se insertará en tus ejercicios para identificarte como autor. Debe proporcionar un nombre de usuario antes de poder utilizar todas las funciones de Hot Potatoes.

Metodología usada para la creación de objetos de aprendizaje CROA

Nuestro proyecto de investigación está enfocado a la aplicación y utilización de la herramienta interactiva “Hot Potatoes”, esta herramienta permitirá mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primer año en la asignatura de emprendimiento y gestión; El uso de la herramienta interactiva “Hot Potatoes” ayuda a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en el primer año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco”, durante el año 2022.

En la siguiente tabla se detallará las 5 etapas del modelo CROA.



Figura1. Etapa de metodología CROA

a) ¿Qué es lo que los destinatarios necesitan aprender?

Los estudiantes de la unidad educativa aspiran aprender sobre objetos de aprendizaje y poder usar esos materiales didácticos, tener conocimientos y mejorar su desarrollo de clases que cada día es impartida por su docente que sean interactivas.

b) ¿Por qué se cree que es necesario utilizar un OA y no otro tipo de material educativo?

El objeto de aprendizaje es necesario para los estudiantes porque son herramientas interactivas ya que ellos desarrollaran sus conocimientos, y esto será un apoyo practico para los docentes donde ellos se motivarán y tendrán clases divertidas.

Si pueden utilizar otros materiales educativos ´porque existen muchos, para que la clase sea participativa en el aula de clases.

c) ¿A qué nivel educativo se orientan?

A los estudiantes de nivel media a primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

d) ¿Cuál es el tema que el OA abordará?

Un OA es un tipo de material educativo para que los estudiantes utilicen herramientas tecnológicas, para los docentes un apoyo para la enseñanza-aprendizaje para impartir clases, si han podido comprender esos contenidos vinculados al objetivo.

e) ¿Qué conocimientos previos debería tener el alumno para utilizar al OA?

Los estudiantes deberían tener capacitaciones o talleres para que puedan utilizar fácilmente el objeto de aprendizaje.

f) ¿Con qué otros conocimientos se relacionan el OA que pueden ser adquiridos en

forma posterior a trabajar con lo que se está diseñando?

El conocimiento adquirido con la habilidad es la aptitud innata, talento, destreza o capacidad que ostenta una persona para llevar a cabo y por supuesto con éxito, determinada el objeto de aprendizaje.

Diseño de entorno virtual

Los primero que nosotras realizamos fue, un borrador de cada interfaz en un papel, y después se procedió a diseñar la estructura con el software educativo Hot Potatoes, dentro del bosquejo del interfaz, que incluye instrucciones como: visualización, acciones del menú, elementos de multimedia, imágenes, texto, audio. Al momento de diseñar los interfaces de los diferentes objetos de aprendizaje, que permita la ejecución del área de menú de contenidos, área de objeto de objeto de aprendizaje y área de evaluación.

El interfaz que proporciona Hot Potatoes, es muy interactivo, sencillo de usar, lo cual ayuda en la comunicación entre usuario y el objeto de aprendizaje.

Diseño gráfico de objetivo

Utilizamos la herramienta PowerPoint para la edición de interfaz de objeto del aprendizaje y así acoplar al aplicativo Hot Potatoes. Que tiene la facilidad de uso y gran variedad de herramienta que nos ofrece, permite insertar textos, etc.

Elementos de software educativo de Hot Potatoes

Para cumplir con el proceso de esta aplicación los elementos utilizados en software en Hot Potatoes que es programa de libre acceso, que permite la creación de diferentes actividades interactivas de manera sencilla.

6.2 Teoría legal

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador

A continuación, se da a conocer los diferentes artículos rescatados de la constitución de la república del Ecuador, se encuentran enfocados a los derechos educativos.

Art. 26

En el artículo 26, la constitución define como es un derecho para todos los seres humanos sin importar el estatus económico, social y etnias, garantiza una educación de mejora disposición en la actualidad, y proceso de estudio de igualdad para todos los habitantes ecuatorianos y extranjeros a tener una educación de calidad y calidez.

Art. 28

La educación corresponde al interés público que no se centra en los servicios individuales, sino que la educación colectiva con garantía al proceso formativo de los tres niveles básicos: inicial, básica, bachillerato y nivel superior son fundamentales para el desarrollo formativo-profesional.

Art. 29

Mediante el artículo 29 de la constitución, hace referencia a la libertad de enseñanza, en la educación superior todas las personas tienen el derecho de pensar, opinar sus saberes de su propia cultura y lengua. Cada padre de familia o representantes tiene el derecho a seleccionar la institución educativa para sus hijos para mantener sus principios pedagógicos, el gobierno valida el proceso de enseñanza-aprendizaje tomando en cuenta las costumbres de cada uno de los pueblos, nacionalidades indígenas.

6.3. Teoría referencial

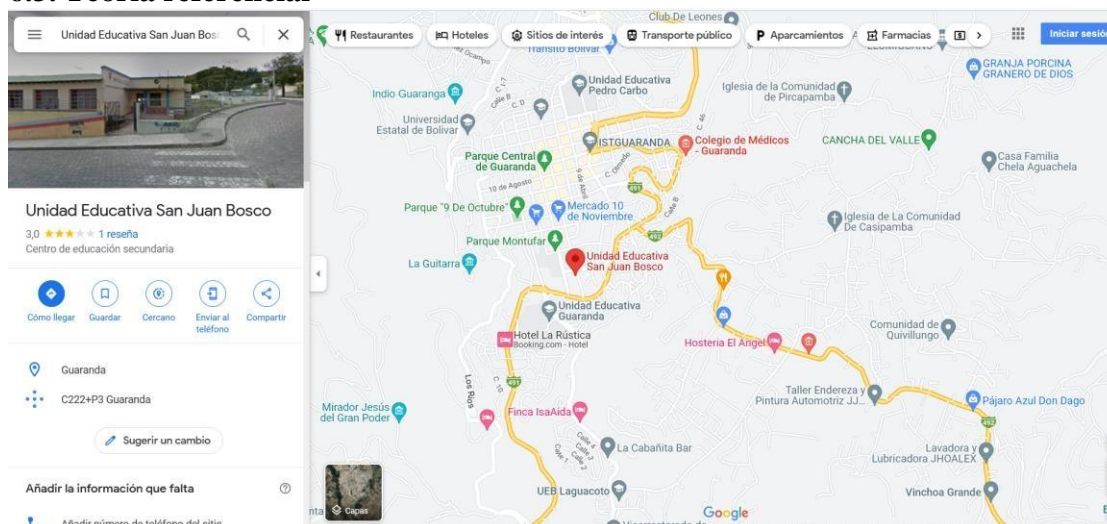


Figura2. Ubicación geográfica de la institución
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Se encuentra ubicada en la provincia de Bolívar, cantón Guaranda en la parroquia Ángel Polibio Chaves. Es un centro educativo del Ecuador perteneciente a la Zona 5 geográficamente, es un centro educativo urbano, su modalidad es presencial mantiene jornada Matutinas y Nocturnas, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

La unidad educativa obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades de manera Fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre, tiene un total aproximado de 23 docentes y 484 estudiantes.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

En la presente investigación se va dar a conocer los enfoques de investigación de estudio; cualitativo y cuantitativo.

Cualitativo: Este enfoque ayuda a identificar y caracterizar el desarrollo de objetos de aprendizaje como material didáctico para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de primer año de Bachillerato.

Cuantitativo: Este enfoque permite examinar y describir los datos de la manera numérica y los análisis estadísticos.

7.2. Diseño o tipo de estudio

El diseño de la investigación reconoce las modalidades, bibliográfico-documental y de campo.

7.3 Métodos

Para la elaboración de esta investigación se utilizó los siguientes métodos:

Método deductivo: Este método parte de lo general a lo particular, dentro de la elaboración de la propuesta tecnológica se enfocó en los estudiantes del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” que están aprendiendo, adquiriendo conocimientos y construyendo un aprendizaje significativo, lo cual llega a conducir o criticar aspectos partiendo de los principios generales.

Método inductivo: Partiendo de lo particular a lo general este método permite la realización de este proyecto mediante la propuesta tecnológica que vienen ser los objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura emprendimiento y gestión en los estudiantes de primero de bachillerato.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Se desarrollará la técnica de la encuesta utilizando el cuestionario como instrumento de recolección de datos, además se aplicará una entrevista. La encuesta está dirigida a estudiantes de primero de bachillerato que cursan actualmente en la unidad educativa y la entrevista será aplicada al docente de la materia de emprendimiento y gestión para poder conocer las dificultades a las que se enfrentan al no utilizar objetos de aprendizaje.

7.5 Universo y muestra

Dentro del universo a trabajar son 23 estudiantes y 1 docente de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, por ende, la población es finita cuando el número de los participantes es pequeño.

En cuanto a la muestra es la parte específica del universo o sea es el subconjunto que deben tener características exactas, la misma que debido al estudio realizado no se hizo uso de este punto por poseer una población finita dentro de la unidad educativa.

Tabla 2. Estudiantes de primer año de bachillerato

Paralelo	Numero de Estudiante
1er Bachillerato “A”	23
Total	23

Fuente: Estudiantes de primero año de bachillerato de UECIB” San Juan Bosco”

Elaborado por:(Ana Chacha & Jessica Ninabanda)

7.6 Procesamiento de información

La recolección de información se ejecutó previo a la realización encuestas a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” ubicada en el cantón Guaranda, provincia Bolívar, con una favorable atención de los estudiantes para efectuar la recolección de información y así procesar los datos requeridos.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Encuesta aplicada en los estudiantes de asignatura de emprendimiento y gestión del Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Bosco”.

1. ¿Usted conoce acerca de los materiales didácticos de aprendizaje?

Tabla 3. Tabulación de datos conocimiento sobre materiales didácticos de aprendizaje

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	18	78 %
NO	5	22 %
NUNCA	0	0 %
Total	23	100 %

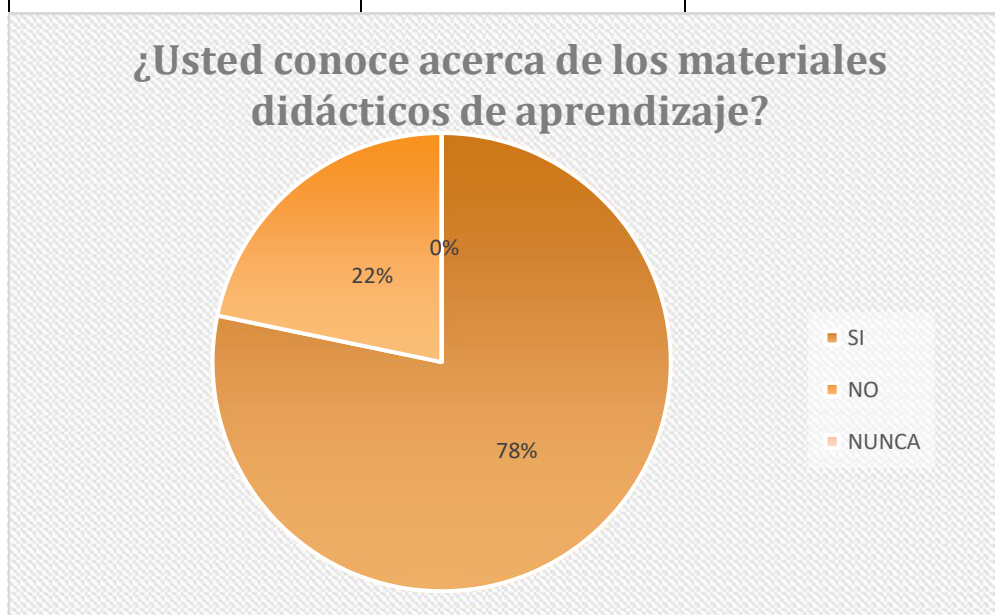


Gráfico 1. Resultado de materiales didácticos.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados de la Unidad Educativa tienen un conocimiento sobre los materiales didácticos utilizados en el aprendizaje con un porcentaje de 78 %, mientras un grupo pequeño de estudiantes manifiestan no conocer sobre los materiales didácticos.

2. ¿Ha utilizado objetos de aprendizaje en alguna materia?

Tabla 4. Tabulación de datos sobre utilización de objetos de aprendizaje

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	2	9 %
CASI SIEMPRE	1	4 %
A VECES	3	13 %
NUNCA	17	74 %
TOTAL	23	100 %

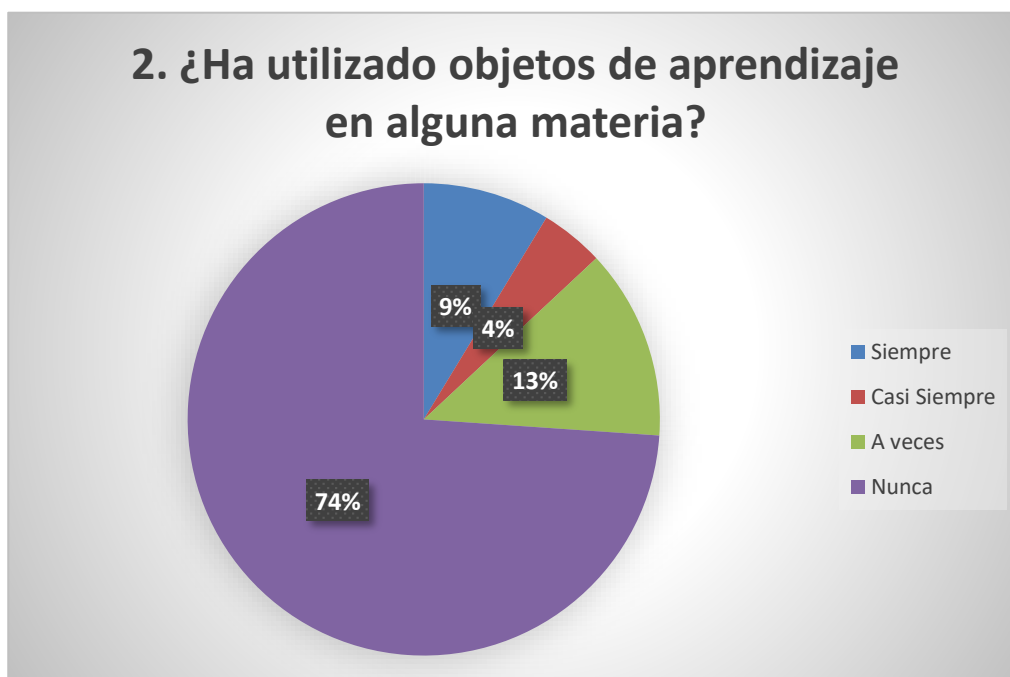


Gráfico 2. Resultado estadístico de objetos de aprendizaje.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación.

Mayoría de los estudiantes se han utilizado los objetos de aprendizaje también podemos observar hay grupos de estudiantes que no se ha utilizado los objetos de aprendizaje y otros hacen un total desconocimiento.

3. ¿Cree usted que los objetos de aprendizaje mejorarían el rendimiento académico de los estudiantes?

Tabla 5. Tabulación de datos mejoramiento de rendimiento académico con objetos de aprendizaje.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	21	91 %
NO	2	9 %
NUNCA	0	0%
TOTAL	23	100 %

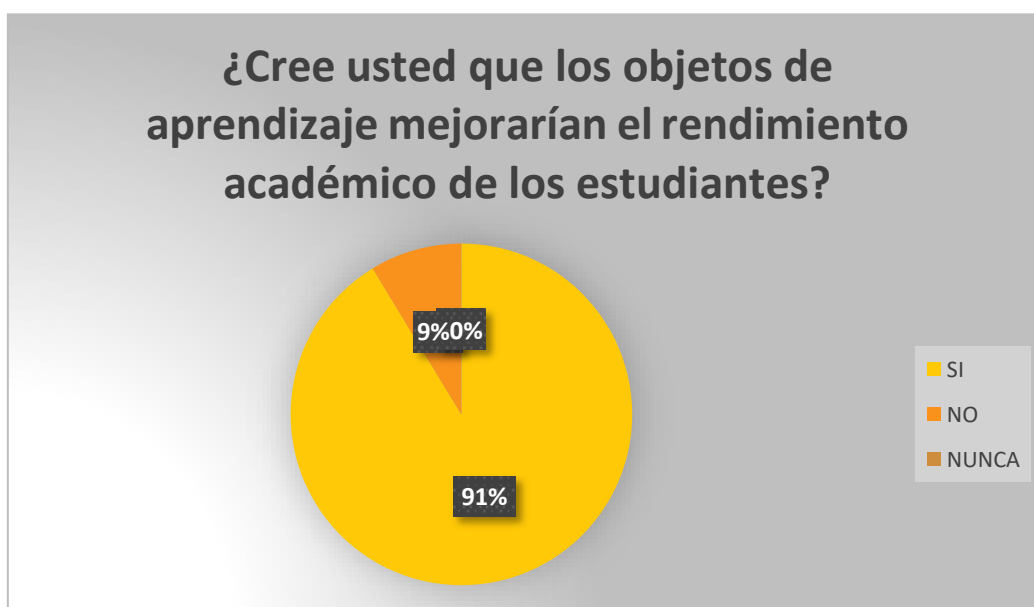


Gráfico 3. Consecuencias de rendimiento académicos.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022=

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada mayoría de los estudiantes de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe” San Juan Bosco” tiene un aprecio que se mejorara el rendimiento académico que un grupo de estudiantes esta con un desacuerdo de los aprendizajes

4. ¿Usa herramientas tecnológicas-digitales a fin de desarrollar destrezas en distintas asignaturas?

Tabla 6. Tabulación de datos desarrollo de herramientas tecnológicas en distintas materias.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SIEMPRE	10	43 %
CASI SIEMPRE	5	22 %
NUNCA	8	35 %
TOTAL	23	100 %



Gráfico 4. Resultados estadísticos de herramientas tecnológicas.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados la mayoría se utilizan las herramientas tecnológicas para desarrollar las destrezas en distintas asignaturas mientras que un grupo pequeño que no responde con un porcentaje 22 %.

5 ¿Usted cree que hacer uso de objetos de aprendizaje mejoraría el nivel de conocimiento?

Tabla 7. Tabulación de datos conocimiento sobre objetos de aprendizaje si mejora el nivel de conocimiento.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	20	87 %
NO	3	13 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	23	100

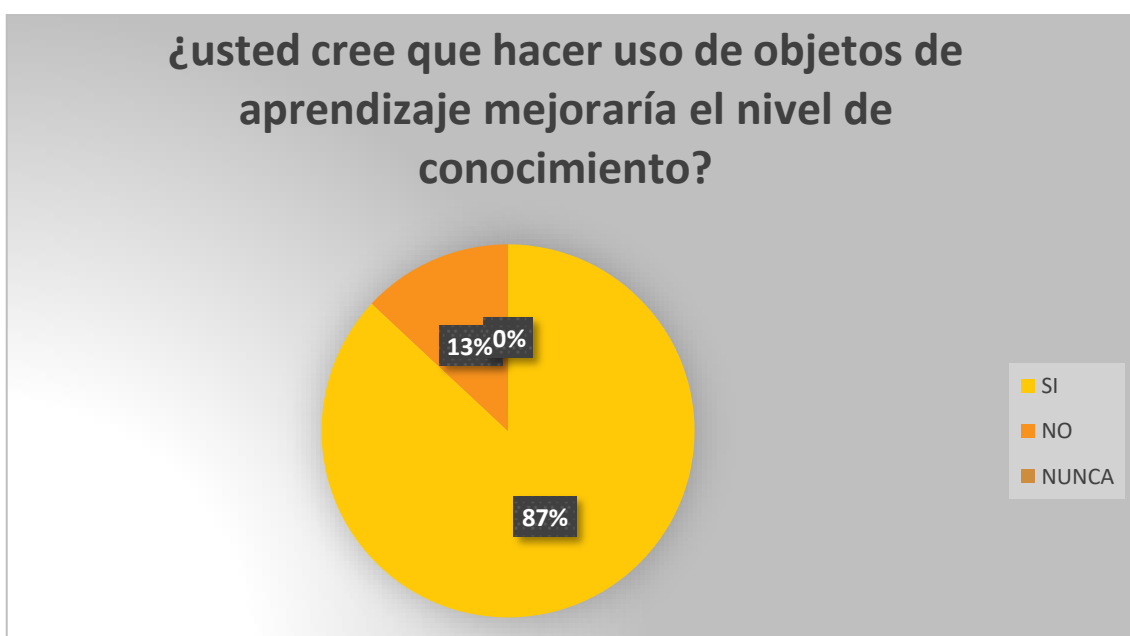


Gráfico 5. Resultado de nivel de conocimiento.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados la mayoría se puede hacer el uso de objetos para mejorar el conocimiento y enriquecer su aprendizaje en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Bosco”.

6 ¿Cree usted que al implementar una herramienta de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión ayudara a mejorar su proceso de formación?

Tabla 8. Tabulación de datos implementación de herramienta de aprendizaje en emprendimiento y gestión.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCETANJE
SI	23	100 %
NO	0	0 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	23	100 %

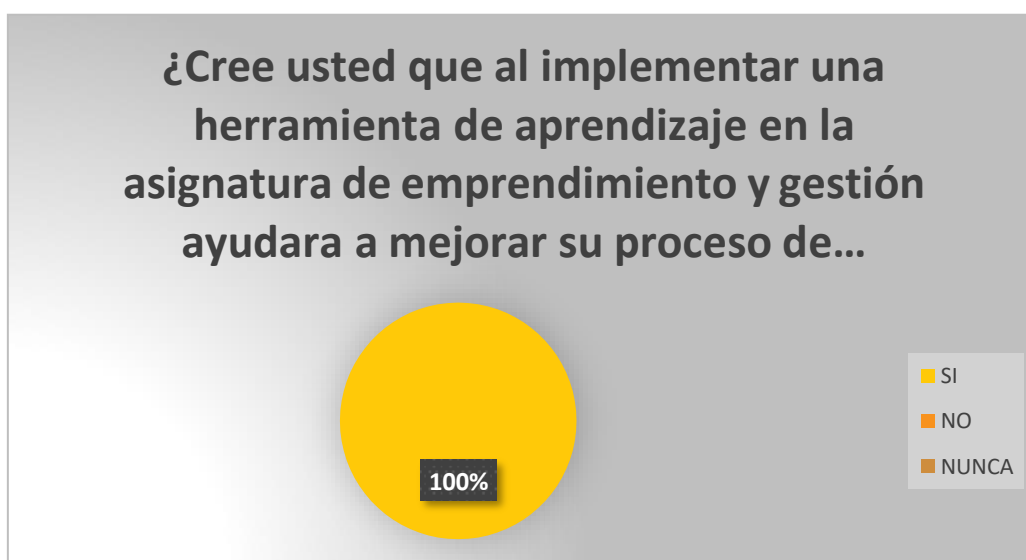


Gráfico 6. Resultado estadístico de implementar herramienta de aprendizaje.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

Mediante la encuesta realizada la mayoría de los estudiantes está de acuerdo al implementar la herramienta de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión que le ayudara a mejorar su proceso formación académica.

7 ¿Usted quiere que se implemente objetos de aprendizaje en la Unidad Educativa?

Tabla 8. ¿Tabulación de datos sobre implementación de objetos de aprendizaje en la Unidad Educativa?

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	19	83 %
NO	4	17 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	23	100 %

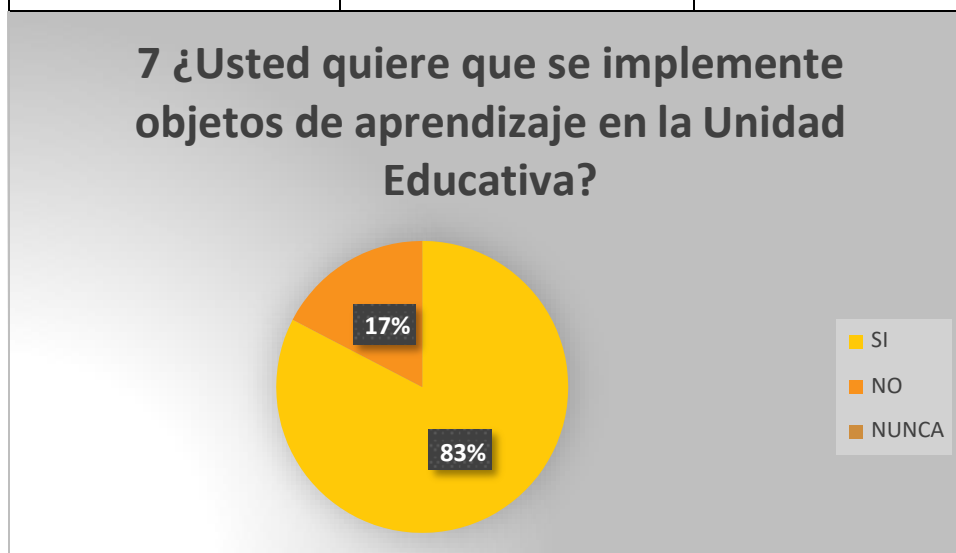


Gráfico 7. Resultados estadísticos de objetos de aprendizaje en la unidad educativa.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados la mayoría quiere que se implemente los objetos de aprendizaje en la unidad educativa hay un grupo de estudiantes que responde con un porcentaje de 17 % que no mejorara su aprendizaje.

8 ¿Dentro del aula el docente de emprendimiento y gestión ha utilizado alguna metodología didáctica para motivar el rendimiento académico?

Tabla 9. Tabulación de datos sobre la utilización de métodos didácticos para motivar el rendimiento académico.

ITEMS	FRECUENCIA	
SI	18	75 %
NO	6	25 %
NUNCA	0	0 %
TOTAL	23	100 %

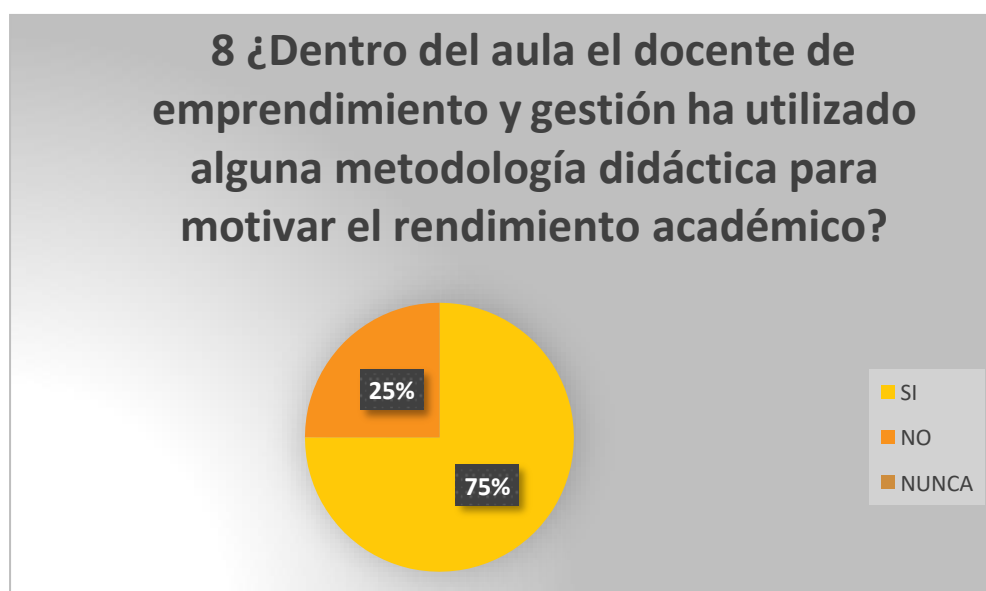


Gráfico 8. Resultados de rendimiento académico.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados la mayoría se reconoce que dentro del aula el docente de emprendimiento y gestión la utilizado alguna metodología didáctica para motivar el rendimiento académico dentro de la Unidad Educativa hay un grupo de estudiantes no ha utilizado alguna metodología para su aprendizaje.

9 ¿Usted cree que hacer uso de las herramientas tecnológicas mejoraría su aprendizaje?

Tabla 10. Tabulación de datos sobre herramientas tecnológicas mejoraría su aprendizaje.

ITEMS	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	17	74 %
NO	3	13 %
TAL VEZ	3	13 %
TOTAL	23	100%



Gráfico 9. Resultado estadístico de herramientas tecnológicas.
Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Análisis e interpretación

De los estudiantes encuestados mencionan que al hacer uso de las herramientas tecnológicas mejorara su comprensión sobre aprendizaje hay un grupo de estudiantes que no utiliza las herramientas tecnológicas.

10 ¿Las herramientas pedagógicas que su maestro utiliza en la impartición de clases desierta la atención o interés en la asignatura?

Tabla 11. Tabulación de datos sobre herramientas pedagógicas al impartir la clase que desierta la atención o interés en la asignatura.

ITEMS	FRECUNCIA	PORCENTAJE
SI	15	70 %
NO	5	23 %
NUNCA	3	7 %
TOTAL	23	100 %



Gráfico 10. Resultado estadístico la impartición de clases.

Fuente: Primer Año de Bachillerato de la Unidad Educativa “San Bosco”.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 20202)

Análisis e interpretación

Los estudiantes encuestados la mayoría tiene conocimiento sobre las herramientas pedagógicas que se utiliza para impartir las clases de aprendizaje-enseñanza en la Unida Educativa “San Bosco” un pequeño grupo de estudiantes no conocen las herramientas pedagógicas también tiene el desinterés sobre la asignatura.

8.1 ENTREVISTA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA SAN JUAN BOSCO

Se realizó la entrevista al docente de la asignatura de emprendimiento y gestión para los estudiantes primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Josco”, durante el año 2022

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

Tabla 12. Entrevista realizada al docente de la Unidad Educativa.

Pregunta	Respuesta	Análisis
1. Usted conoce que son los objetos de aprendizaje	Los objetos de aprendizaje es el método y la enseñanza que se realiza al estudiante.	El docente entrevistado se manifiesta que si conoce sobre objetos de aprendizaje porque si ha recibido capacitaciones.
2. Usted como docente ha utilizado las herramientas tecnológicas para crear objetos de aprendizaje, para poder mejorar la asignatura de emprendimientos y gestión.	La herramienta tecnológica es importante en el campo educativo pero lo que corresponde en mi área de informática si eh realizado.	El docente si ha utilizado el uso de objetos de aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión se facilita un aprendizaje por que los estudiantes cada día van desarrollando sus conocimientos y destreza.
3. Como aplica los objetivos de aprendizaje con los estudiantes.	Realizar algún taller sobre el uso de algún programa educativo referente al uso de la tecnología	Los estudiantes deberían poner un poco más de esfuerzo para aprender, y el docente debe tratarlo de la mejor manera como aplicar los objetos de aprendizaje en la asignatura, capacitaría a los estudiantes sobre los objetos de aprendizaje para mejorarlos aprendizajes de enseñanza
4. Usted cree que es necesario implementar los objetos de aprendizaje los estudiantes mejorarían	Estoy de acuerdo sobre el uso de la tecnología y su vez a la implementación de método de aprendizaje.	Los objetos de aprendizaje son importantes que mejoraría a los estudiantes el rendimiento académico y el docente tendría mejores resultados. El docente manifiesta que es importante implementar los objetos de aprendizaje dentro de proceso educativo especialmente con la ayuda

		pedagógica que nos permiten alcanzar un proceso educativo.
5. En la unidad educativa donde dicta sus clases poseen objeto de aprendizaje	En la referente área de programación y base de datos le realizan utilizando diferente software con visual Basic, NetBeans.	En la institución si cuenta con recurso necesarios para impartir sus clases con objetos de aprendizaje y ellos cuentan solo con un laboratorio.

Fuente: Realizado propio

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

9. CONCLUSIONES

- Con base a los datos recolectados se determina que en la Unidad Educativa no utilizaban herramientas digitales didácticas en la asignatura de emprendimiento y gestión por lo que el proceso educativo no era motivante al estudiante.
- Se analizo un conjunto de aplicaciones informáticas que permiten el desarrollo y tratamiento de diferentes elementos que conforman la multimedia, seleccionando las más adecuadas, según el criterio de las investigadoras, es así que se utilizó Hot Potatoes, imágenes.
- La propuesta tecnológica ejecutada en la Unidad Educativa Comunitaria intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” a los estudiantes de primer año de bachillerato, permitió fortalecer el proceso educativo mediante la implementación de objeto de aprendizaje dentro de la asignatura de emprendimiento y gestión a través de juegos planteados, crucigramas, rellenar huecos, test, emparejamiento, lo que se pudo determinar con base a una evaluación pre y post aplicación.

10 DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

10.1 TÍTULO:

Aplicación hot potatoes 7 como la herramienta digital para el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión del primer año de bachillerato de la Unidad Educativa comunitaria intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, durante el año 2022.

Institución beneficiada: Unidad Educativa comunitaria intercultural Bilingüe “San Juan Bosco.

Beneficiarios:

Estudiantes de primer año de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión de la Unidad Educativa comunitaria intercultural Bilingüe “San Juan Bosco., provincia Bolívar en el año lectivo 2021-2022.

10.2 INTRODUCCIÓN

Propuesta tecnológica previo a la obtención del título de licenciado en pedagogía de la informática.

El empleo de las tics se ha incrementado en diferentes contextos de todo ser humano y en diferentes contextos educativos, es cada vez más común utilizar Los objetos de aprendizaje que contienen contenido multimedia han ido evolucionando en el proceso de enseñanza aprendizaje con este conjunto de recursos digitales se pretende realizar talleres pedagógicos con la utilización de la aplicación hot potatoes 7 como la herramienta digital interactiva para el proceso de enseñanza aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión del primer año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco”.

Los recursos didácticos tecnológicos son fundamentales e innovadores los cuales son fundamentales en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión, es impactante cómo ha evolucionado la educación con la utilización de estos recursos didácticos tecnológicos estén imprescindibles en el contexto educativo en todos sus mallas curriculares , es urgente organizar y comprender sobre el manejo del uso de los recursos didácticos tecnológicos en beneficio de los estudiantes y en el proceso educativo.

Las Tecnologías de la información y de la comunicación se ha constituido el eje fundamental en el estudio a distancia sincrónico y asincrónico debido a la pandemia. Emprendimiento y gestión es una asignatura que responde específicamente a la aplicación de objetos de aprendizaje que, mediante el diseño de estos talleres digitales, responden a la necesidad de introducir en la planificación diaria estrategias metodológicas que permitan a los estudiantes un empoderamiento de conocimientos y sea más activa, participativa las clases de gestión y emprendimiento. Este proyecto se realizó en unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco”. Año lectivo 2021- 2022. Donde se observó que la mayoría de estudiantes no hacían uso de las tics y medios tecnológicos por lo que se vio necesario aplicar el uso de los tics a aplicación hot potatoes versión 7, la cual ayude a mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de primer año en la asignatura de gestión y emprendimiento.

En la propuesta se plantea estas herramientas de apoyo para el uso de actividades didácticas y pedagógicas en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes, de emprendimiento y gestión del primer año de bachillerato como estrategia didáctica en la enseñanza de emprendimiento y gestión en primer año de bachillerato, donde la metodología fue de tipo descriptiva con diseño no experimental transversal.

Así también permitirá que los docentes y estudiantes utilicen estas aplicaciones como beneficio mutuo que mediante la aplicación de estas herramientas logran cumplir sus objetivos de aprendizaje.

10.3 OBJETIVOS

10.3.1 General

Aplicar hot potatoes 7 como herramienta digital para mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión en el primer año de bachillerato de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “SanJuan Bosco”, durante el año 2022.

10.3.2 Específicos

- Indagar y recolectar información relevante de los contenidos de la asignatura de emprendimiento y gestión para el desarrollo de objetos de aprendizaje a través de Hot potatoes

- Diseñar diferentes actividades educativas mediante el uso de objetos de aprendizaje con Hot potatoes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión.
- Elaboración de un manual de usuario para el correcto uso y aplicación del objeto de aprendizaje en Hot potatoes, para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la asignatura de emprendimiento y gestión con los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe “San Juan Bosco”, durante el año 2022.

10.4 DESARROLLO

Tabla 13. Modelo CROA

Modelo de CROA	
Análisis	Se da a conocer diferentes preguntas planteadas dentro de la primera etapa como; ¿A quién voy a enseñar?, ¿Qué recursos utiliza?
Diseño	Dentro del diseño hace énfasis al bosque de como alcanzar las metas instruccionales planteadas dentro de la propuesta tecnológica.
Desarrollo	Mediante el desarrollo se procede a elaborar algunos

	planes de lección y los materiales que van a ver empleada.
Publicación	
Evaluación	Dentro de la evaluación se mide el nivel de aprendizaje y los resultados obtenidos mediante el proceso de estudio.

Fuente: Tomado de la metodología (CROA)

Elaborado por: (Ana chacha & Jessica Ninabanda 2022)

10.4.1 Fase de análisis

La primera fase de análisis está enfocada en la recolección de información en la cual nos permite identificar la raíz del problema en sí, detectar los tipos de dificultades de los contenidos en los estudiantes en la asignatura de emprendimiento y gestión y la determinación de los objetos específicos, es decir, a donde quiero llegar, en base a ello se va a continuar las 4 etapas. En esta medida se toma en cuenta la variedad dependiente que son objetos de aprendizaje que envuelve la mayor atención para la creación de herramientas didácticas.

En la tabla 14, se observa la información de matriz que hace referencia a las necesidades educativas.

Tabla 14. Matriz de necesidades de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”

Matriz de necesidades	
Nombre del objeto de aprendizaje:	La enseñanza en emprendimiento y gestión
Descripción de objeto de aprendizaje:	Se toma en cuenta para en proceso de enseñanza-aprendizaje el nivel de educación media de la asignatura de emprendimiento y gestión, con las siguientes temáticas al desarrollar como: rellenar huecos, enfocado que es emprendimiento, crucigramas, enfocado a conceptos financieros básicos, emparejamiento, enfocado conceptos básicos, reconstrucción de frases, enfocado a

Nivel:	clasificación entre costos y gastos, respuestas múltiples, enfocado a clasificación de los costos.
Perfil del estudiante:	Educación media
Tiempo de recorrer el objeto de aprendizaje:	La escritura en la enseñanza aprendizaje
Contexto educativo:	El tiempo establecido para la implementación y ejecución de actividades interactivas es aproximadamente 1 hora Con la creación de objeto de aprendizaje permite establecer la interacción entre el estudiante y el docente, dentro del aula de clases,

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

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda)





Recursos humanos utilizados: Los recursos y materiales que deben tomar en cuenta dentro de la fase del análisis son indispensables para su buen funcionamiento de todas las demás etapas son;

- ✚ Diseñador del objeto de aprendizaje.
- ✚ Docente responsable de la asignatura.
- ✚ Estudiantes con los que se va a trabajar.
- ✚ Rector de la unidad educativa.

Recursos materiales utilizados: Los recursos materiales son precisas para ir a la etapa de diseño, la implementación de objeto de aprendizaje y su respectiva evaluación del material didáctico,

- ✚ Pruebas de diagnóstico
- ✚ Celular
- ✚ Esferos
- ✚ Marcadores
- ✚ Pizarrón
- ✚ Cuaderno

Recursos computacionales utilizados: permite que los recursos humanos y materiales sean ejecutados en equipos tecnológicos para la socialización de recursos didácticos en los estudiantes de la asignatura de emprendimiento y gestión.

-  Laptop
-  Impresora
-  InFocus
-  Computadora de escritorio

Software a utilizar

A continuación, se presenta en la tabla 15, el software educativo con el que se va a trabajar en la elaboración de objetos de aprendizaje.

Tabla 15. Software educativo Hot Potatoes

Programa	Acción	Extensión
Hot Potatoes	Plataforma para desarrollar Objeto de aprendizaje	Java

Fuente: Elaboración Propia

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

10.4.2 Fase de diseño

El diseño para la creación de objetos de aprendizaje es un paradigma de resultados finales a donde se quiere llegar, la estructura que va a tomar el producto final. En esta etapa es esencial para el desarrollo de objetos de aprendizaje, para plasmar mediante el bosquejo de diseño como los contenidos del texto, audio, video, y el orden que tomara cada uno de estos puntos dentro de objeto de aprendizaje, es decir, ideas y temas encajadas a seguir con pasos específicos tomando en cuenta el desarrollo.

En esta fase es importante porque, permite estructurar el desarrollo pedagógico con las temáticas explícitamente analizadas en la etapa del análisis en base a ello se plantea a distribuir los contenidos a sitios específicos, es decir, toma de decisiones prácticos que incluye duración de los objetos de aprendizaje.

Diseño instruccional OA

Este diseño instruccional, está enfocado a la disciplina interesada en establecer como un método óptico en la construcción de materiales didácticos e instituir paradigmas esperados en los conocimientos y destrezas, ya que el estudiante aprenda y note su conocimiento obtenido mediante una evaluación.

Estructura del OA

La estructura de objetos de aprendizaje debe tener los OA que está conformado por estructura secuencial, jerárquica, estructura red y mixta, cada una de esta estructura va a 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 actividades enfocados a cinco tipos de interacciones como: rellenar huecos, crucigramas, emparejamiento, reconstrucción de frases, respuestas múltiples con las siguientes temáticas educativas.

Actividad 1: Rellenar huecos:

Introducción

Imagen

Evaluación

Actividad 2: Crucigrama:

Introducción

Imagen

Evaluación

Actividad 3: Emparejamiento:

Introducción

Imagen

Evaluación

Actividad 4: Reconstrucción de frases:

Introducción Imagen Evaluación

Actividad 5: Respuestas múltiples:

Introducción

Imagen

Evaluación

10.4.2.1 Mapa de navegación

A continuación, muestra la estructura de mapa de navegación de los contenidos propuestos en el menú principal.

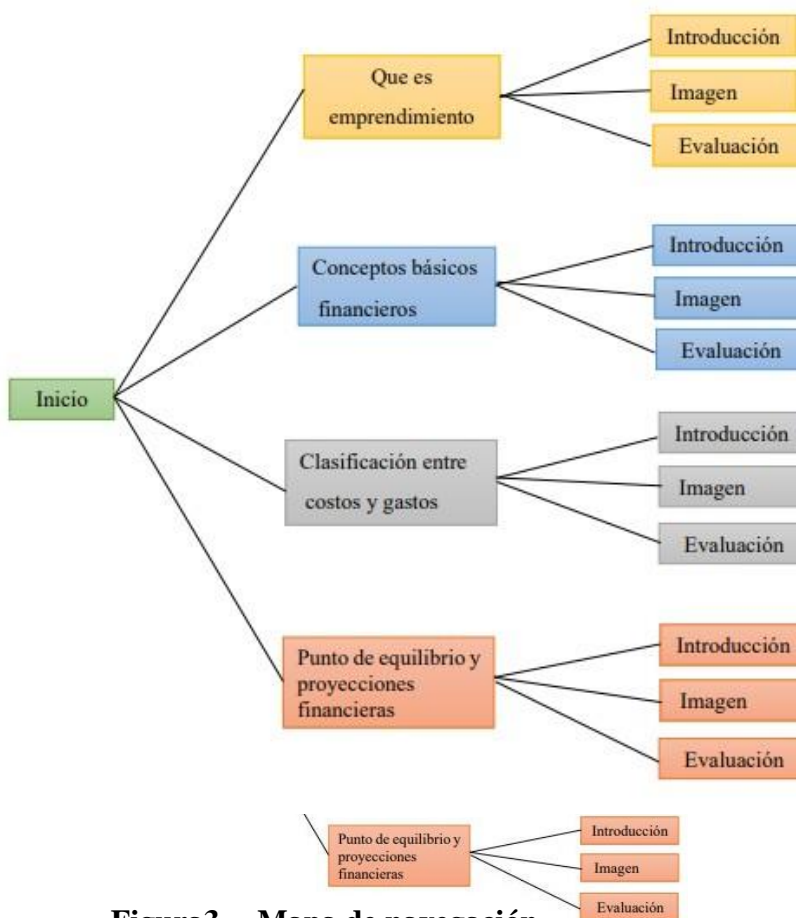


Figura3. Mapa de navegación

Fuente: Lucidehart

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Diseño de interfaz de contenidos

La interfaz del objeto de aprendizaje es muy significativo que en el proceso de diseño de interfaces, que son procesos que permiten la comunicación entre el ser humano y las tecnologías de información, que están enfocados en una serie de contenido, con el objetivo de ofrecer un interfaz acorde a las necesidades de cada uno de los usuarios, que permite acceder de manera fácil y rápida a los contenidos de OA al mismo tiempo que permite la interacción entre estudiante y docente con la ejecución de las actividades a

través del software educativo Hot Potatoes, que considera varias expresiones importantes y esto conlleva ser factible en el proceso de enseñanza aprendizaje.

- ✚ Designación de espacio para la distribución de contenidos
- ✚ Bosquejo de estructura de navegación
- ✚ Espacios interactivos
- ✚ Evaluación de los aprendizajes

Interfaz de bienvenida y sus características

A continuación, se presenta el bosquejo del interfaz de bienvenida al objeto de aprendizaje.

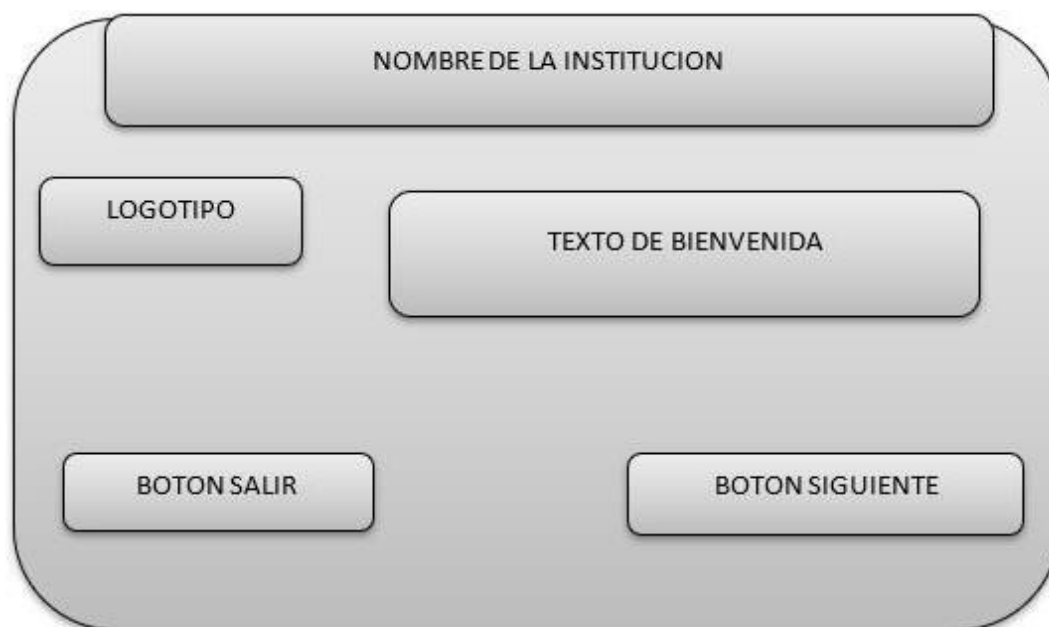


Figura4. Bosquejo de interfaz de bienvenida al objeto de aprendizaje
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Interfaz de bienvenida y sus características

Color de fondo: imagen descargada de la web, formato JPG-gif- avi

Color de ventana: Gris

Dimensión: adaptable según el tipo de ventana

Tipografía: Arial Narrow, Negrita, Tamaño-32

Tipo de navegación: manual Finalidad: presentar de manera interactiva los objetos de aprendizaje, en un navegador web preferible Google Chrome.

Interfax de menú de contenido

En la siguiente figura se observa el bosquejo de la interfaz de menú de contenidos, en lo cual nos permite ingresar a las actividades creadas dentro del objeto de aprendizaje.



Figura5. Bosquejo de interfaz de bienvenida al objeto de aprendizaje
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Interfaz menú de contenido se observa el bosquejo de la interfaz del menú de contenidos, este nos permite ingresar a las 6 actividades creadas dentro del objeto de aprendizaje hot pototoes.

Interfaz de menú de contenidos y sus características.

Color de fondo: GIF-movimiento descargada de la web

Color de ventana: Gris

Dimensión: adaptable según el tipo de ventana

Tipografía: Arial Narrow, Negrita, Tamaño-36

Tipo de navegación: manual Finalidad: dar a conocer los objetos de aprendizaje.

10.5 Fase de desarrollo

Para la realización del OA se utilizó el software educativo Hop Potatoes, lo cual nos permite crear diferentes objetos de aprendizaje en base a las temáticas del libro de emprendimiento y gestión de primer de bachillerato de Unidad 1.

Para iniciar se descargó del internet nuestro software educativo para poner en función nuestras habilidades en diseñar el objeto de aprendizaje, con el propósito de llegar al estudiante de manera sencilla y única.

Interfaz de Hot Potatoes que permite desarrollar actividades

Mediante la interfaz de este software educativo se propone a mostrar los diferentes componentes que adjunta este aplicativo, que permite desarrollar actividades interactivas para los estudiantes. Al abrir Hot Potatoes Autor, se presenta la siguiente ventana.



Figura6. Interfaz de software educativo de Hot Potatoes

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda)

En la siguiente figura se observa la interfaz del objeto de aprendizaje de emprendimiento y gestión

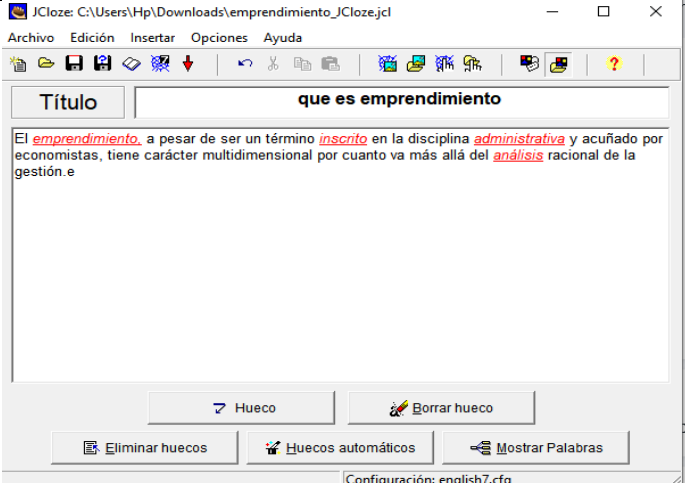
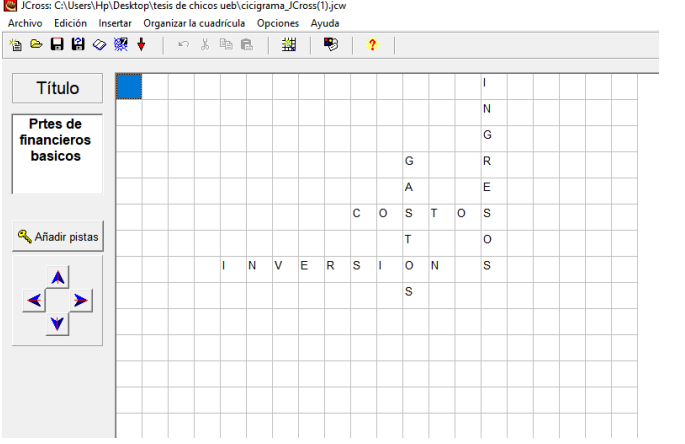
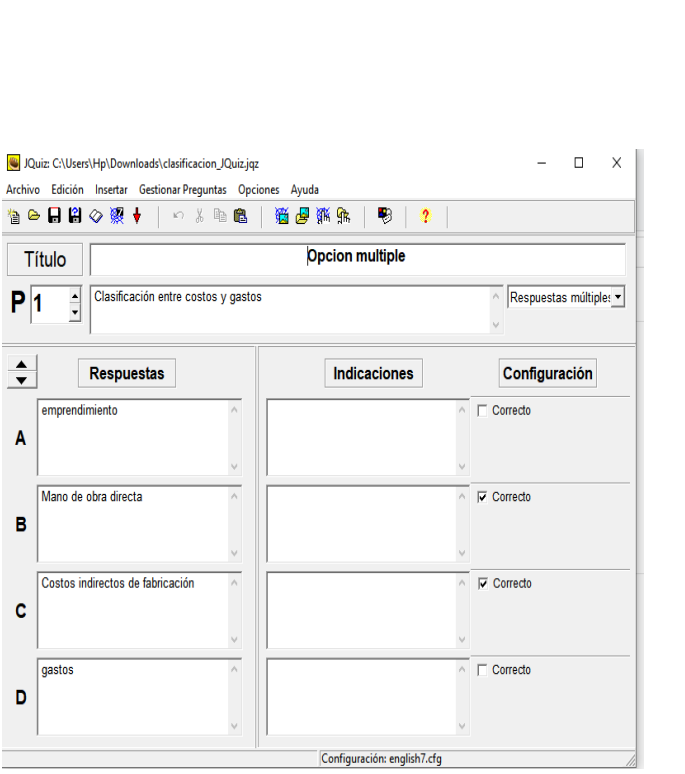


Figura7. Ventana de herramientas interactivas

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda)

Como se observa en la figura se encuentra la actual fase de desarrollo el OA, tanto desde la perspectiva pedagógica y tecnológica del ámbito académico. Tomando en cuenta los aspectos importantes y de carácter instruccional y de diseño multimedia, el diseño que se realizó con el software educativo Hot Potatoes, facilita la creación de recursos didácticos.

<p>JCloze</p>		<p>permite realizar ejercicios en el que los estudiantes pueden rellenar los huecos con las palabras que faltan, considerando las opciones que se les presenta como orientadoras.</p>
----------------------	--	---

		
<p>JCross</p>		<p>JCross posibilita crear crucigramas, introduciendo pistas para cada palabra.</p>
<p>JQuiz</p>		<p>El JQuiz da lugar a creación juegos, donde los estudiantes deben introducir respuestas a diversas preguntas, y al finalizar observan el porcentaje de aciertos que tuvieron</p>

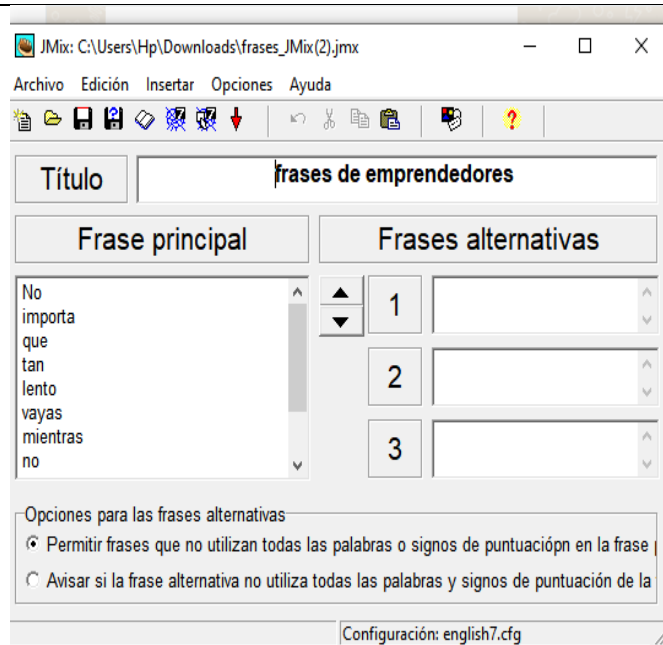
Elegir la respuesta correcta, entre varias propuestas, Respuestas múltiples:

Respuestas cortas: escribir directamente la respuesta.

Híbrida: es una pregunta corta que después de fallar (al intento que se configure), se convierte en pregunta múltiple.

Multiselección: elegir dos o más respuestas correctas, entre las propuestas que se plantea.

JMix



JMix permite ordenar palabras, se pueden poner de modo que el estudiante vaya indicando las palabras de la primera a la última de la frase, o también ir arrastrando las letras (spelling) o palabras en el orden correcto

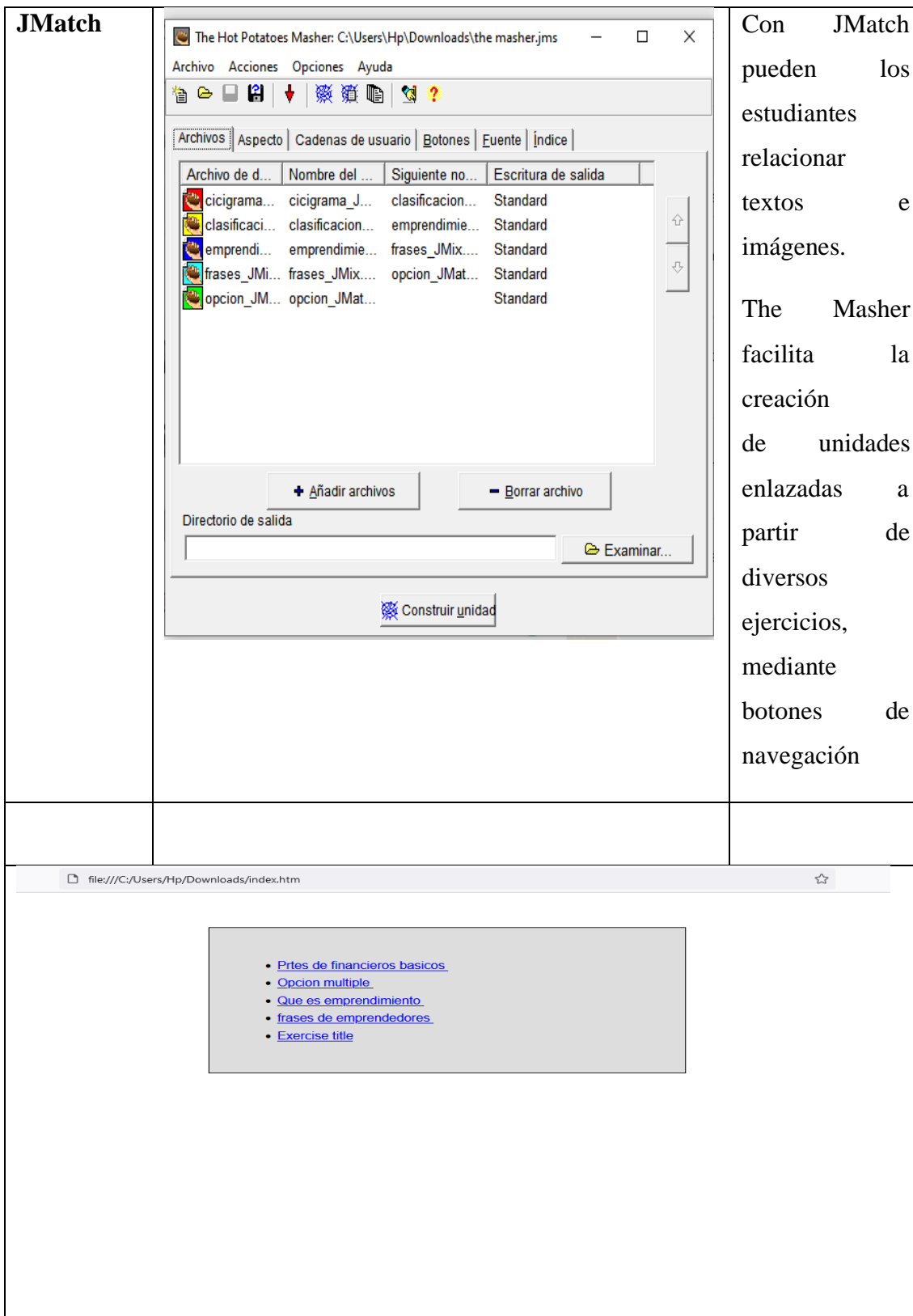


Figura8. Creaciones de objetos de aprendizaje

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

10.6 Fase de implementación

En esta fase se pone en práctica los objetos de aprendizaje desarrollado en el software educativo Hot Potatoes, en donde se trabaja con un paralelo (A), de primer de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Como se observa en la figura 21, se imparte la clase demostrativa de cada una de las actividades interactivas.



Figura9. Fase de implementación.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda)

10.7 Fase de evaluación y mejoramiento

En esta fase se efectuó la prueba de diagnóstico y posteriormente y la prueba de finalización se trabajó con 23 estudiantes de primer de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, mediante la prueba de diagnóstico que nos permite analizar el grado de aprendizaje que loes estudiantes adquirieron antes de aplicar objeto de aprendizaje, para luego hacer un estudio de comparación y análisis de resultados obtenidos.

También, se ejecutó la prueba de satisfacción, para constatar el proceso de mejoramiento en el aprendizaje se basa a los resultados obtenidos de las pruebas aplicada a los estudiantes que si hubo resultado satisfactorio en el rendimiento académico en la asignatura de emprendimiento y gestión al implementar la propuesta tecnológica.

A continuación, se presenta las tablas estadísticas de la prueba de diagnóstico, finalización y de satisfacción.

Análisis estadísticos

En la tabla siguiente, se presenta el análisis estadístico de la prueba de diagnóstico, realizado a los estudiantes de primer de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

Análisis de interpretación

Como se muestra la tabla siguiente, se pudieron evidenciar mediante la prueba de diagnóstico realizado a los estudiantes de primer de bachillerato en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, presentaron problemas de conocimiento de la asignatura de emprendimiento y gestión.

En la tabla siguiente se presenta los promedios de cada estudiante del primer de bachillerato paralelo “A” de las pruebas de diagnóstico.

Cuadro comparativo de programas para la creación de objetos de aprendizajes

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

Tabla 16. Cuadro comparativo de programas para la creación de O.A

Indicadores de evaluación	OVA	ARDORA	HOT POTATOES
Fácil de manejo de interfaz	✓	✓	✓
Fácil de manejo de herramienta de aprendizaje.	✓	✓	✓
Fácil de uso de este OA			✓
Fácil de adaptación del formato Imágenes, videos, etc.		✓	✓
fácil de integración de enlace en la página web	✓		✓
Compatibilidad en navegador web			✓

Fuente: Elaborado propio

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Se escogió el programa de Hot Potatoes, para la creación de objetos de aprendizaje, ya que cumplen con los indicadores como se visualiza en la siguiente tabla. Por tal razón escogí este programa de Hot Potatoes como herramienta para el desarrollo de los OA en la asignatura de emprendimiento y gestión, y también hacer uso de este programa, ya que se utilizó software completaría como se detalla en l siguiente tabla.

Tabla 17. Programas complementarios utilizados

Elementos Utilizados	programas empleados	extensiones de archivos
Videos	YouTube	.mp4
Imágenes	Paint	.png
Procesador de texto	Word	.doc

Fuente: Elaborado propio

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Perfil de usuario de administrador, docente y usuario final, estudiante

A continuación, se muestra en la tabla siguiente se muestra el perfil del usuario administrador, docente y usuario final, estudiante.

Tabla 18. Perfil de usuario administrador y usuario final

Categoría:	Administrador	Usuario final
Conocimiento	Nivel medio	Nivel Bajo
Manejo de computadora	✓	
Manejo de un OA	✓	✓
Manejo de navegadores de páginas web	✓	
Manejo de programas de edición de imágenes	✓	

Fuente: Elaborado propio

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

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

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

Tabla 19. Planificación para la creación de objetos de aprendizaje

Nº	Actividades	Responsables	Tiempo
1	Descargar e instalar el programa Hot Potatoes.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	1 día
2	Descargar el documento (Libro del Ministerio de Educación para los estudiantes de primer de bachillerato en la asignatura de emprendimiento y gestión).	Ana Chacha Jessica Ninabanda	1 día
3	Seleccione los temas a presentar		
4	Diseño de fondo y estilo en el Programa Hot Potatoes.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	1 día
5	Creación de los esquemas.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	1 día
6	Creación de interfaz en el programa Hot Potatoes.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	2 día
7	Creación de los OA.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	7 día
8	Creación de manual de Usuario.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	2 día
9	Socialización de manual de usuario al docente y al estudiante.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	1 día
10	Socialización de los OA al docente y al estudiante.	Ana Chacha Jessica Ninabanda	10 día
11	TOTAL		25 día

Fuente: Elaborado propio

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Fase: Publicación

En esta fase no se publicará nuestro objeto de aprendizaje por eso solo funciona cuando está instalada el programa Hot Potatoes de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Después de haber realizado la evaluación, como se muestras en la tabla siguiente, se presenta algunos errores y causas que produjo en estes inconvenientes.

Tabla 18: Evaluación del estudiante

Elementos	Errores	solución
Videos	Internet (no se carga)	descargar los videos y subirlos mediante el

Contenido	Internet (no se carga)	Programa muy pesado el documento
-----------	---------------------------	-------------------------------------

Fuente: Elaborado propio

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Los objetos de aprendizaje desarrollada en el programade Hot Potatoes fueron manipulados por los docentes y estudiantes de primer de bachillerato de la asignatura de emprendimiento y gestión.

Evaluación de aprendizaje

El uso de objetos de aprendizaje para la asignatura de emprendimiento y gestión se constató que fue factible todas las actividades y evaluación creadas en la unidad 1 y gracias a esto se puede cumplir con la propuesta tecnológica en la Unidad Educativa con los estudiantes de primer de bachillerato optimizaron aprendizaje en la asignatura. Todo esto se determinó la prueba de diagnóstico y la evaluación final.

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

Tabla 20. Nota de la prueba de diagnostico

Estudiante	Calificación
N1	6
N2	4
N3	4
N4	8
N5	6
N6	5
N7	2
N8	2
N9	6
N10	6
N11	4
N12	4
N13	2
N14	6
N15	2
N16	4
N17	6
N18	2
N19	4
N20	0

N22	2
N23	6

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

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

P= promedio

N= notas

Como se muestra la tabla siguiente, se obtuvo las respectivas notas de la prueba de diagnóstico de los estudiantes de primer año de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” y posteriormente se hizo el cálculo de promedio en donde se sumó todas las notas y se divide para la cantidad de las notas de cada estudiante, en la cual se obtuvo el promedio de 3,95 sobre 10 puntos, como se visualiza en la tabla anterior, en donde fue notable que tenía déficit de conocimiento en la asignatura de emprendimiento.

Tabla 21. Promedio de las notas de la prueba de diagnóstico

Promedio general de la prueba de diagnóstico de primer año de año de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

**Paralelo “A”
3.95**

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

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 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 de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, aplicando las clases tradicionales en la asignatura de emprendimiento y gestión.

Análisis de evaluación final realizada a los estudiantes de primer año de bachillerato de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “san Juan Bosco”

La prueba final fue tomada a los 23 estudiantes de primer año de bachillerato del paralelo “A”, quienes recibían la asignatura de emprendimiento y gestión en cual se obtuvo las siguientes notas como se evidencia en la tabla.

Tabla 22. Notas de evaluación final

Estudiante	Calificación
N1	10
N2	7
N3	9
N4	8
N5	7
N6	9
N7	8
N8	10
N9	7
N10	9
N11	8
N12	9
N13	8
N14	9
N15	10
N16	6
N17	7
N18	10
N19	10
N20	9
N22	10
N23	7

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

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

P= promedio

N= notas

Como se muestra en la tabla anterior, se obtuvo las respectivas notas de la evaluación final de los estudiantes de primer año de bachillerato paralelo “A” de la unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco” y posteriormente se ha calculado promedio en donde sumó las notas y se dividió para los números de estudiantes, en la cual se obtuvo el promedio 8,13 sobre 10 puntos, como se visualiza en la tabla anterior en donde fue notable que gracias a la implementación de los objetos de aprendizaje desarrollado en la asignatura de emprendimiento y gestión, los estudiantes mejoraron sus conocimientos, debido a lo que aprendieron de manera eficaz mediante los contenidos, juegos, actividades interactivas, tareas, y evaluación que encontró en el objeto de aprendizaje.

Tabla 23. Notas de la evaluación final

Promedio general de la prueba de diagnóstico de primer año de año de bachillerato paralelo “A” de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”.

**Paralelo “A”
8,13**

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

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

10.8 Bibliografía

Javier, G. (05 de 2018 de Scielo). Obtenido de Scielo: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcgiclfndmkaj/https://www.revistacomunicar.com/pdf/call/call-58-es.pdf

Pazmiño, E. (07 de 08 de 2019). *Scielo*. Obtenido de Scielo: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442020000500448

Portilla.F. (19 de 09 de 2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje*. Obtenido de <https://educacion.laguia2000.com/aprendizaje/caracteristicas-del-aprendizaje#:~:text=El%20aprendizaje%20requiere%20la%20presencia,aprender%20si%20no%20lo%20desea>

" (Bermejo y Treviño, 2. (enero junio 207). Objetos de aprendizaje . *Revista de Investigación Educativa*, 10.

Abellán, C. (2018). Importancia del aprendizaje. *Perfiles educativos* , 181-194.

Abuín Vences, N. &. ([fecha de Consulta 22 de Septiembre de). EL DESARROLLO DE LA WORLD WIDE WEB EN ESPAÑA.: *UNA APROXIMACIÓN TEÓRICA DESDE SUS ORÍGENES HASTA SU TRANSFORMACIÓN EN UN MEDIO SEMÁNTICO.*, Razón y Palabra, (75), .

Aguirre, A. (01 de 01 de 2015). *Scielo*. Obtenido de Scielo.

Álvarez, E. (02 de junio de 2018). *Plata forma de aprendizaje*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/435-Texto%20del%20art%C3%ADculo-614-1-10-20140626.pdf>

Ayala, Maite. (22 de Enero de 2021). *Intervención educativa*. Obtenido de <https://www.lifeder.com/intervencion-educativa/>

Baque, R. (09 de 12 de 2021). *El aprendizaje significativo como estrategia didáctica para la enseñanza–aprendizaje*. Obtenido de <https://gracecollege.cl/blog/6-metodos-de-ensenanza-que-debe-aplicar-un-buen-educador/>

Bizquera, R. (08 de 12 de 2018). *Google Academico*. Obtenido de Google Academico: <https://sites.google.com/site/betakarla12/pagina-a/importancia-de-las-herramientas-digitales-para-la-educacion>

- Carolina, A. (01 de 01 de 2022). *Google Academico*. Obtenido de Google Academico:
<https://ude.edu.uy/la-importancia-del-aprendizaje-virtual/>
- Castro, A. (12 de 04 de 2018). *La importancia de los materiales didacticos dentro del aula*. Obtenido de <https://educacionmilenio.wordpress.com/2010/06/15/la-importancia-de-los-materiales-didacticos/>
- Cousinet, R. . (12 de 09 de 2017). *Qué es enseñar*. Obtenido de <https://concepto.de/ensenanza/>
- Cousinet, R. (08 de 2015). *Qué es enseñar*. . Obtenido de <https://concepto.de/ensenanza/>
- Delgado, M. (2009). <https://www.redalyc.org/pdf/737/73712297005.pdf>.
- Duran, E. (2015). *"Potenciación de habilidades para el desarrollo de emprendedores exitosos en el contexto universitario"*.
https://scholar.google.es/scholar?hl=es&as_sdt=2005&scioldt=0%2C5&cites=3476882092559820748&scipsc=&q=Objetivos+de+Habilidades+o+Destrezas+2015&btnG=
- Elías, B. C. (2019). Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Herlinda-Jimenez/publication/351830938_IMPACTOS_DE_LA_PANDEMIA_COVID-19_EN_EL_RENDIMIENTO_ESCOLAR_DURANTE_LA_TRANSICION_A_LA_EDUCACION_VIRTUAL/links/60bc2fbb299bf10dff9c7d23/IMPACTOS-DE-LA-PANDEMIA-COVID-19-EN-EL-RENDI
- Flores, A. (22 de 05 de 2018). *Características de la enseñanza* . Obtenido de <https://es.slideshare.net/kpgracia/actividad-2-modulo-1-unidad-4>
- Góngora Parra, Y. &, & Lidia, O. (27 de septiembre de 2012). El diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicaciones tecnológicas. pág.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201024652016>.
- Guerrero, J. (2018). <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14345/1/Cap.6-Objetos%20digitales%20de%20aprendizaje.pdf>.
- Gutiérrez, L. (24 de febrero de 1980). *material didactico*. Obtenido de <file:///C:/Users/HP/Downloads/973-Texto%20del%20art%C3%ADculo-2557-1-10-20151008.pdf>
- Hernández Abad*. (2020). Obtenido de <https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v9i4.586> Gestión de las emociones en tiempos de pandemia y su impacto en el rendimiento académico. UCV Hacer, 9(4), 55–64.
- Hernández, G. (s.f.). Obtenido de Hernández Abad, G. (2020). Gestión de las emociones en tiempos de pandemia y su impacto en el rendimiento académico. UCV Hacer, 9(4), 55–64. <https://doi.org/10.18050/revucvhacer.v9i4.586>
- Hernández, N. (09 de mayo de 2017). *importancia del objeto de aprendizaje*. Obtenido de <https://revistas.uned.ac.cr/index.php/revistacalidad/article/view/435>
- Jiménez, M. (2010). Obtenido de https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-28722011000100002 “Ambientes de aprendizaje en la

- Kompen, R. (04 de 03 de 2017). *Scielo*. Obtenido de Scielo:
<http://elearningmasters.galileo.edu/2018/07/05/redes-sociales-en-cursos-virtuales/> [Links]
- Leal, D. (23 de enero de 2008). *caracteristicas de objetos de aprendizaje*. Obtenido de <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=zbh&AN=39259685&lang=es&site=ehost-live>
- Luis, H. (08 de Febrero de 2017). LA IMPORTANCIA DEL CONCEPTO DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA. *By revistaeducarnos* .
- Maggio, M. . (09 de 2018). *LA IMPORTANCIA DE LA EDUCACIÓN*. Obtenido de <https://www.arataacademy.com/spa/como-aprender-mas-rapido/la-importancia-de-la-educacion/>
- Michean, M. (12 de septiembre de 1972). *importancia*. Obtenido de <http://erecursos.uacj.mx/bitstream/handle/20.500.11961/2063/TEMA%20I-Materiales%20Did%C3%A1cticos.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Miguel, P. (16 de 09 de 2018). *Intervención Educativa?* Obtenido de <https://psicologiamente.com/desarrollo/caracteristicas-intervencion-educativa>
- Morales,R. (04 de junio de 2012). *Material Didactico*. Obtenido de <http://recursosbiblio.url.edu.gt/tesisjcem/2017/05/84/Godinez-Gabriela.pdf>
- Navarro, R. (2017).
- Nérici,H. (09 de enero de 1969). *tipos*. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf>
- Olivera, N. (17 de 09 de 2019). Ventajas y Desventajas de aprendizaje. En N. Olivera, *El aprendizaje*. Mexico. Obtenido de <https://www.universia.net/co/actualidad/orientacion-academica/cuales-son-ventajas-desventajas-aprendizaje-basado-intereses-1163428.html>
- Palomo, R. (18 de 10 de 200 6). *Scielo*. Obtenido de Scielo: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v14/doc/0773.pdf>
- Pérez, A. (03 de 02 de 2012). *Scielo*. Obtenido de Scielo: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.eventos.cch.unam.mx/congresosimposioestrategias/memorias/11Simposio/11Simposio09Ponencias/47A2009PONENSIMPOVARELALosmediosdigitales.pdf>
- Poole, B. (03 de 02 de 2022). *Scielo*. Obtenido de Scielo: chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/<https://www.eventos.cch.unam.mx/congresosimposioestrategias/memorias/11Simposio/11Simposio09Ponencias/47A2009PONENSIMPOVARELALosmediosdigitales.pdf>
- Salazar Ascensio, J. (02 de 2019). Tipos de aprendizaje existen en el aula. *MasScience*. Obtenido de <https://gestion.pe/tendencias/estilos/tipos-aprendizaje-caracteristicas-nda-nnlt-264497-noticia/?ref=gesr>

- Sanz. (2020). <http://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/14345/1/Cap.6-Objetos%20digitales%20de%20aprendizaje.pdf>.
- Sergio Bermejo*, M. E. (200-01-01). objetos de aprendizaje personalizados . *Departament d'Enginyeria Electrònica*, ,
https://www.researchgate.net/publication/229049223_OBJETOS_DE_APRENDIZAJE_PERSONALIZADOS.
- Touron, J. (2019). Obtenido de "LA PREDICCIÓN DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO: PROCEDIMIENTOS, RESULTADOS E IMPLICACIONES." *Revista Española de Pedagogía*, vol. 43, no. 169/170, 1985, pp. 473–95. JSTOR, <http://www.jstor.org/stable/23764399>. Accessed 25 Aug. 2022.
- Treviño, B. (12 de mayo de 2017). *que es un objeto de aprendizaje*. Obtenido de http://ftp.campusvirtual.utn.ac.cr/e-learning/disenio/Objetos%20de%20aprendizaje/qu_es_un_objeto_de_aprendizaje_oa.html
- Vallejo. (2021). Obtenido de https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/40384516/005_Vallejo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1661359556&Signature=I3Zudrx99SjMNjRZnPfAzAbn6IXACkEZqZo0iqa3qhdqbKAoiVJ7E-ncU3yeD0ExLiuejnefELWjRoP6jkJ1VCJvj4nT7C0gOf-1noiOusVOa14OgSFzJcp5ARb552X2K6HPXbtM~wa4RLX
- Vargas, K. (2020). Aprendizaje colaborativo. *Revista Innova Educación*,, 363-379.
- Vera, L. K. (abril 2007). El uso de la herramienta interactiva "HOT POTATOES" en la comprensión lectora del. *tesis*. Obtenido de <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/12494/1/T-UCE-0010-016-2017.pdf>
- Vera, L. K. (abril 2017). *El uso de la herramienta interactiva "HOT POTATOES" en la comprensión lectora del*. Universidad central del ecuador tesis .

Anexo 10.9

10. Resolución aprobación del tema

En el anexo uno se va a dar a conocer la resolución aprobación del tema



DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

Guaranda, 22 de junio del 2022
RCD-FCESFH-UEB-0269.4 – 2022

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

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

EL CONSEJO DIRECTIVO CONSIDERANDO:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

CONSEJO DIRECTIVO

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

RESUELVE: “APROBAR LA PROPUESTA TECNOLÓGICA, TITULADA: “OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE “SAN JUAN BOSCO”, DURANTE EL AÑO 2022”, PRESENTADO POR CHACHA CHACHA ANA ROSARIO y NINABANDA AMANGANDI JESSICA MAGALY, ESTUDIANTES DE LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR, PROCESO MAYO - SEPTIEMBRE 2022 DE LA CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES - INFORMÁTICA, REVISADO Y APROBADO POR EL TUTOR/A ING. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO, MSC, PROFESOR/A – INVESTIGADOR/A DE LA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS”.

Notifíquese. –

Atentamente,



Firmado digitalmente por:
GUIDO FRANCISCO
MORENO DEL POZO

FRANCISCO MORENO DEL POZO
DECANO

FMDP/Marcela N.



Anexos 2: Certificado de Urkund

secure.urkund.com/old/view/138748152-290602-321436#a1b1KLVajjYyNNCx0LEw1LEw0rEw1rEwidVRKs5Mz8tMy0xOzEtOVbly0DMwMDEyMzGzMDcwMzAw...

URKUND

Documento: FINAL DE TESIS 1.pdf (D145400160)
Presentado: 2022-10-03 15:20 (-05:00)
Presentado por: anarociochacha@gmail.com
Recibido: drosillo.ueo@analysis.urkund.com
Mensaje: Buenas tardes inge [Mostrar el mensaje completo](#)
1% de estas 33 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.

Lista de fuentes Bloques

Categoría	Enlace/nombre de archivo
	UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR / PROPUESTA TECNOLÓGICA/OBJETOS DE APRENDIZAJE...
	UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR / PROYECTO OA VANESSA POMA FINAL.pdf
	Universidad de Santander / (null)
	Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE / (null)
	Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE / (null)

1 Advertencias. Reiniciar. Compartir

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES (INFORMATICA) OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTION DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", DURANTE EL AÑO 2022 AUTORES: ANA ROSARIO CHACHA CHACHA JESSICA MAGALY NINABANDA AMANGANDI TUTOR: ING. DANIEL ROSILLO SOLANO MSc. TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR_ PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCION A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA 2022


UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACION, SOCIALES, FILOSOFICAS Y HUMANISTICAS PEDAGOGIA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES (INFORMATICA) OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTION DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", DURANTE EL AÑO 2022 AUTORES: ANA ROSARIO CHACHA CHACHA JESSICA MAGALY NINABANDA AMANGANDI

TUTOR: ING. DANIEL ROSILLO SOLANO MSc. TRABAJO DE INTEGRACION CURRICULAR_ PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCION A OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN PEDAGOGIA DE LA INFORMATICA 2022

FINAL DE TESIS 1.pdf
Cancelado

19°C Nublado

ESP LAA 16:34 3/10/2022



Anexo 3: Instalaciones de la Unidad Educativa donde se realizó el proyecto Como se puede observar la vista de Unidad Educativa Intercultural Bilingües “San Juan Bosco”



Figura 22: Instalaciones de la Unidad Educativa donde se realizo el proyecto
Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Anexo 4: Prueba de diagnóstico a los estudiantes

El siguiente anexo se realiza la prueba de diagnostico a los estudiantes de primer año de bachillerato.



Figura 23: Instalaciones de la Unidad Educativa donde se realizo el proyecto
Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Anexos 5: Pregunta de entrevista para los docentes

ENTREVISTA A LA DOCENTE DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SAN JUAN BOSCO”.

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

- 1. ¿Usted conoce que son objetos de aprendizaje?**

- 2. ¿Usted como docente ha utiliza las herramientas tecnológicas para crear objetivos de aprendizaje virtuales para poder mejorar en la asignatura de emprendimiento y gestión?**

- 3. ¿Cómo aplicaría usted los objetos de aprendizaje con los estudiantes?**

- 4. ¿Usted cree que es necesario implementar los objetos de aprendizaje para fortalecer la enseñanza-aprendizaje virtual de los estudiantes?**

- 5. ¿En la unidad educativa donde dicta sus clases poseen objeto de aprendizaje?**

Figura 23: Cuestionario de preguntas para el docente de la institución
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Anexo 6: Entrevista al docente institucional



Figura 23: Entrevista al docente de la institucion
Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Anexo 7: Guía pedagógicas para impartir la clase de emprendimiento y gestión

Figura 23: Guia pädagogica

Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

PRIMER CURSO DE BGU

BLOQUE CURRICULAR	CONTENIDO	ORIENTACIONES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	HORAS DE CLASE
PLANIFICACIÓN Y CONTROL FINANCIERO DEL EMPRENDIMIENTO	Introducción	Explicación de la asignatura, objetivos y metodologías a utilizar. Explicar la practicidad de la asignatura, el proceso de emprendimiento, el currículo de la asignatura. El docente debe motivar al emprendimiento.	2
	Conceptos Financieros	Explicación conceptual de los componentes financieros básicos: ingresos, costos y gastos y elaboración de presupuestos con ejemplos de la zona, margen de contribución y punto de equilibrio.	8
	Contabilidad Básica	Explicación de la contabilidad, sus normas, principios, importancia, proceso.	8
		Explicación con ejercicios prácticos sobre el manejo de las principales cuentas contables, tales como bancos, cuentas por cobrar, inventarios, cuentas por pagar, activos fijos, depreciación, capital, ingresos, costos, gastos e impuestos. Clasificación de cuentas en activos, pasivos, patrimonio, ingresos, costos y gastos. Elaboración de un Balance General básico y un Estado de Pérdidas y Ganancias básico.	24
		6	

BLOQUE CURRICULAR	CONTENIDO	ORIENTACIONES DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	HORAS DE CLASE
RESPONSABILIDAD LEGAL Y SOCIAL DEL EMPRENDEDOR	Requisitos legales para el emprendimiento	Explicación conceptual de los requisitos básicos legales para formalizar el emprendimiento, como es el RUC, RISE, etc. Listar con cada grupo de trabajo, los requisitos que se requieren para formalizar el emprendimiento.	4
	Obligaciones tributarias y laborales	Explicación conceptual de las obligaciones legales que deben tener los emprendedores durante su funcionamiento, relacionado con las autoridades de control: SRI, Ministerio del Trabajo, IESS, etc. Aplicación práctica sobre el llenado de los diferentes formularios básicos del SRI, tales como RISE, IVA e Impuesto a la Renta. Ejercicio práctico de información tributaria al SRI.	20
EVALUACIONES		Tomar evaluaciones en función de las destrezas de desempeño y emitir sugerencias para mejorarlas.	8
TOTAL DE HORAS			80

Anexo 8: Clases demostrativas con el objeto de aprendizaje

Como se observa en el anexo anterior se está creando actividades interactiva



Figura 24: Clases demostrativas con estudiantes

Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Anexo 9: Evaluación a los estudiantes mediante los objetos de aprendizaje

Como se puede observar aquí el estudiante demuestra su conocimiento completando la implementación de objeto de aprendizaje



Figura 25: Evaluacion a los estudiantes con objetos de aprendizaje
Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Anexo 10: Certificado de la institución donde se realizó el proyecto



**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/a señor/a/ita, **CHACHA CHACHA ANA ROSARIO**, C.I. 0250363025, 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 Hot potatoes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la asignatura de emprendimiento y gestión 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"





**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/a señor/a/ita, NINABANDA AMANGANDI JESSICA MAGALY, C.I. 0250140985, 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 Hot potatoes en el proceso de enseñanza – aprendizaje, en la asignatura de emprendimiento y gestión 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

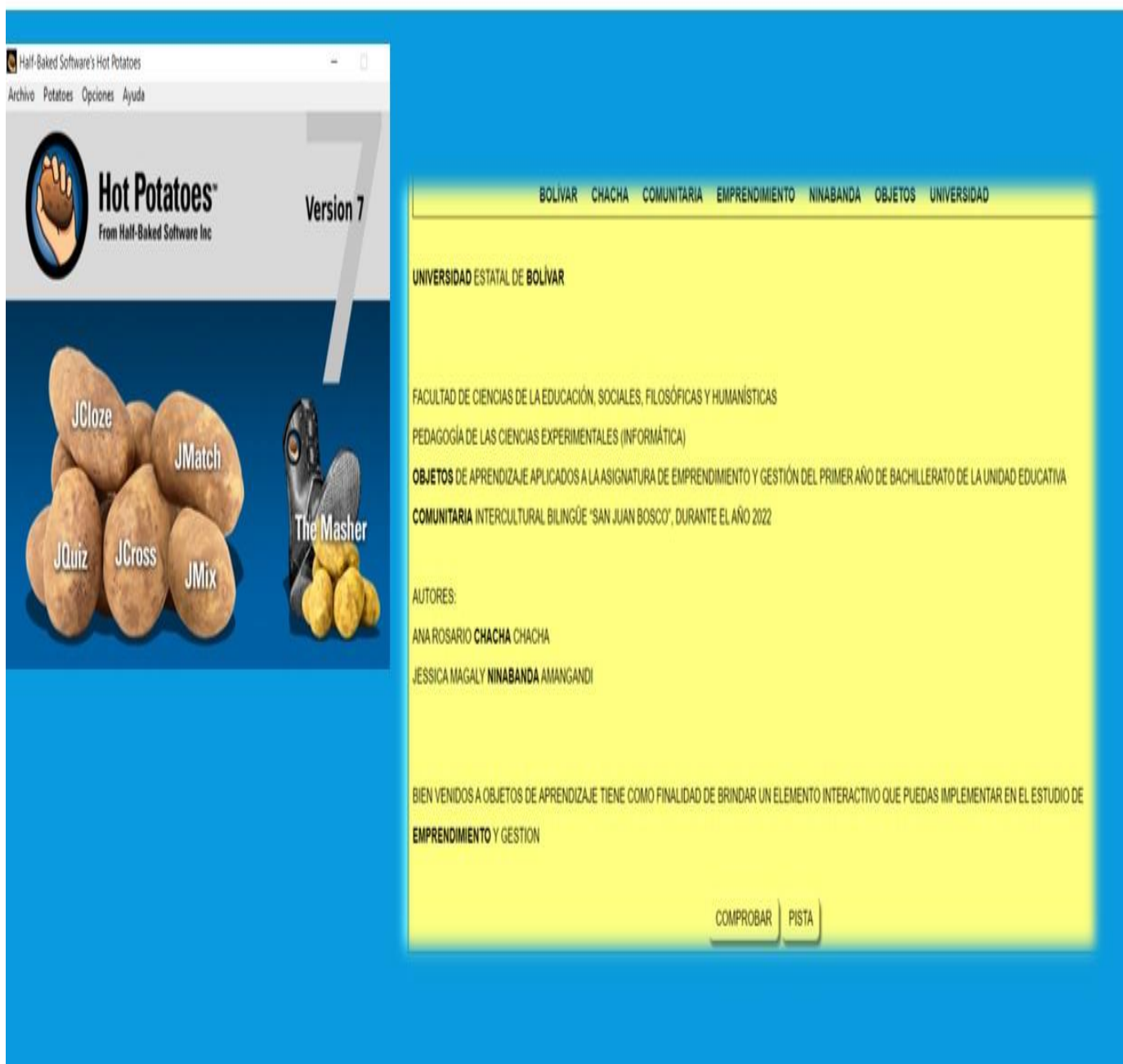
Fraternalmente,

Mgs. Fabián Vicente Taris T.
Rector de la UECIB "SJB"



DIRRECCION: Convención de 1982 y Feliza Eguez N° 106

MANUAL DE USUARIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE REALIZADO EN HOT POTATOES



The image shows a screenshot of the Hot Potatoes software interface. On the left, there is a sidebar with the Hot Potatoes logo and version number (Version 7). Below the logo, there are several potato icons representing different activities: JCloze, JMatch, JQuiz, JCross, JMix, and The Masher. The main content area on the right is yellow and contains the following text:

BOLIVAR CHACHA COMUNITARIA EMPRENDIMIENTO NINABANDA OBJETOS UNIVERSIDAD

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

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

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES (INFORMÁTICA)

OBJETOS DE APRENDIZAJE APLICADOS A LA ASIGNATURA DE EMPRENDIMIENTO Y GESTIÓN DEL PRIMER AÑO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE "SAN JUAN BOSCO", DURANTE EL AÑO 2022

AUTORES:

ANA ROSARIO CHACHA CHACHA

JESSICA MAGALY NINABANDA AMANGANDI

BIEN VENIDOS A OBJETOS DE APRENDIZAJE TIENE COMO FINALIDAD DE BRINDAR UN ELEMENTO INTERACTIVO QUE PUEDES IMPLEMENTAR EN EL ESTUDIO DE EMPRENDIMIENTO Y GESTION

COMPROBAR PISTA

MANUAL HOT POTATOES



Manual de usuario de objetos de aprendizaje en Hot Potatoes

Índice

1	Manual de usuario de objetos de aprendizaje en Hot Potatoes	108
1.1	Introducción	110
1.2	Objetivo	110
1.3	Definición de hot potatoes	110
1.4	Características	110
1.5	Ventajas.....	110
1.6	Desventajas	111
1.7	Instalación de software educativo hot potatoes	111
1.8	Ejecutando hot potatoes	113
1.9	Interfaz de hot potatoes para desarrollar actividades.....	117
1.10	Recomendación.....	125

Índice de figuras

<i>Gráfico 1. Nos dirigimos al Google.....</i>	<i>112</i>
<i>Gráfico 2. Se presenta la siguiente ventana.....</i>	<i>112</i>
<i>Gráfico 3. Se observa el interfaz</i>	<i>113</i>
<i>Gráfico 4. Para seguir con el proceso de instalación.....</i>	<i>113</i>
<i>Gráfico 5. Se despliega en el escritorio de configuración</i>	<i>114</i>
<i>Gráfico 6 .Presenta los componentes necesarios.....</i>	<i>114</i>
<i>Gráfico 7. Se selecciona la carpeta de menú el inicio</i>	<i>115</i>
<i>Gráfico 8. Se selecciona las tareas adicionales.....</i>	<i>115</i>
<i>Gráfico 9. En el casi último paso de la instalación</i>	<i>116</i>
<i>Gráfico 10. El último paso para finalizar la instalación.....</i>	<i>116</i>
<i>Gráfico 11 . Aparecerá la ventana bienvenida en el repositorio</i>	<i>123</i>
<i>Gráfico 12. Se puede observar una parte de introducción.....</i>	<i>123</i>
<i>Gráfico 13 . Como se puede en ventana el crucigrama</i>	<i>124</i>
<i>Gráfico 14. Puede observar de la siguiente actividad desarrollada</i>	<i>124</i>
<i>Gráfico 15. Puede observar de la siguiente actividad desarrollada</i>	<i>125</i>

Introducción

El presente manual está enfocado para los estudiantes de primer año de bachillerato en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe “San Juan Bosco”, Durante el Año 2022 que puede hacer el mismo uso que esta aplicado en la asignatura de emprendimiento y gestión en el proceso formativo de emprendimiento, para ello se elabora diferentes actividades en hot potatoes como: sopa de letras, crucigramas, respuestas escritas, rellenar huecos, en lo cual este recurso didáctico que es autocontinibles y reutilizables que nos permite elaborar ejercicios interactivos basados en páginas web que se aplica dentro de aula en clases.

Objetivo

explicar paso a paso la instalación y el manejo adecuado de software hot potatoes, para el desarrollo de objetos de aprendizaje.

Definición de hot potatoes

es un conjunto de seis herramientas desarrolladas por la Universidad de Victoria, que permite elaborar diferentes tipos de test interactivos basados en páginas Web.

La interactividad de los ejercicios se consigue mediante JavaScript. Aunque los ejercicios se elaboran utilizando JavaScript, no se necesita saber nada sobre JavaScript para poder utilizar estas aplicaciones.

Todo lo que se necesita es introducir los datos -- textos, preguntas, respuestas entre otros, el programa se encargará de generar las páginas Web.

Características

- Que te permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos.
- Tiene compatibilidad con las aplicaciones existentes.
- Está enfocado dentro del académico de manera colaborativo para el intercambio de materiales didácticos para los estudiantes que les facilita la interacción de las actividades.
- Contiene un entorno de creación de actividades más potentes, dinámicas intuitivas.

Ventajas

- Mejorar trabajo colaborativo en los estudiantes.
- Permite intercambiar conocimiento durante la practica con los estudiantes.
- Trabajar en equipo facilita la actividad.
- Mejora la comunicación dentro del aula de la clase.

Desventajas

Instalación de software educativo hot potatoes

Para proceder la instalación del software educativo de hot potatoes se adquiere realizar de la manera que se cumpla.

Con los requisitos mencionados.

El link para descargar del aplicativo

Para realizar la instalación nos dirigimos al siguiente link

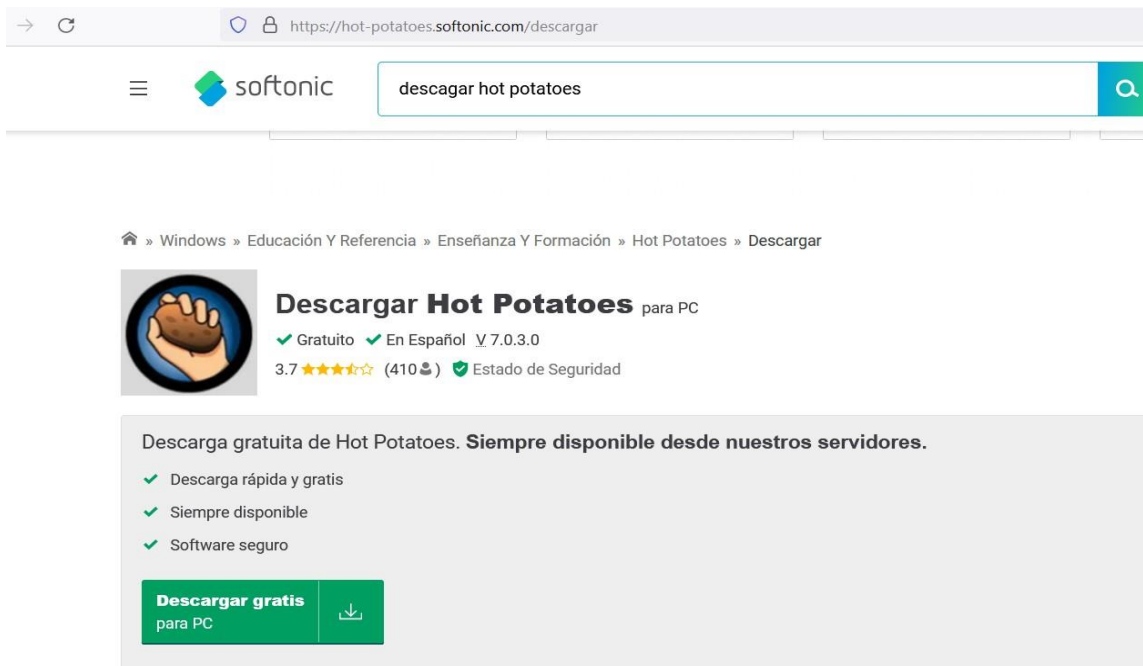
<https://hot-potatoes.softonic.com/descargar>

hacemos está disponible para diferentes sistemas operativos como opera Linus Mac os ox entre otros para ellos nos vamos a descargar respectiva.

A través del navegador Windows 10

Para empezar con la instalación nos hacer conocer paso a paso

Como observa en la figura siguiente nos dirigimos al Google donde vamos a descargar el hot potatoes



Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Gráfico 1. Nos dirigimos al Google

En la figura 2. se presenta la siguiente ventana de los componentes que ofrece el aplicativo los instaladores.

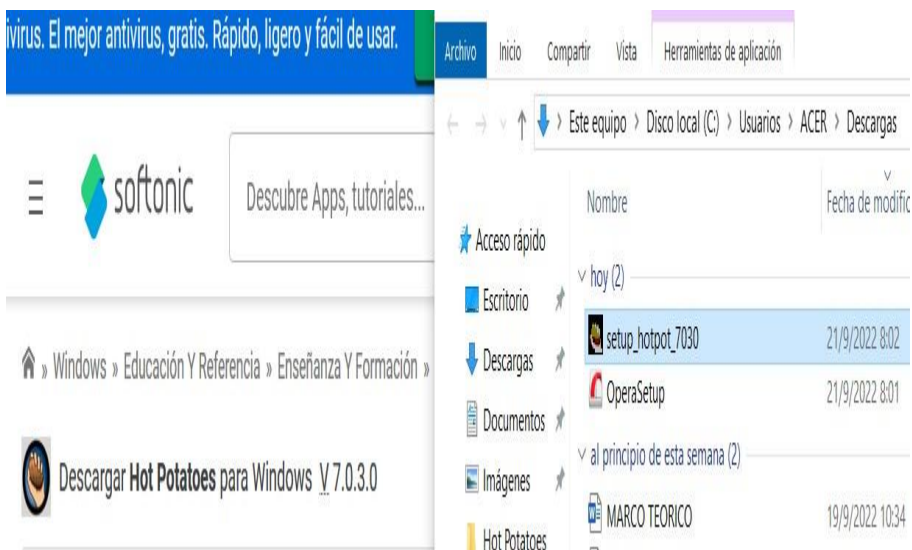


Gráfico 2. Se presenta la siguiente ventana

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

La Figura 3. Se observa el interfaz en la carpeta de descargas del ordenador donde se encuentra el aplicativo.

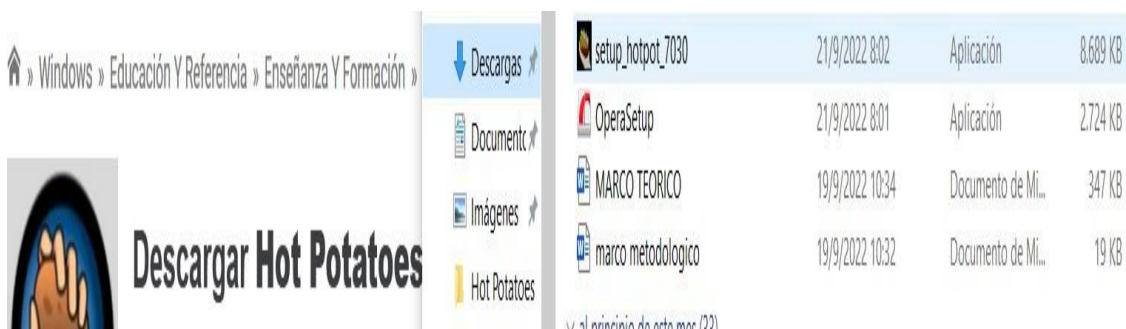


Gráfico 3. Se observa el interfaz

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Como se observa en la figura 4. Para seguir con el proceso de instalación vamos a dar el clic siguiente para escoger los idiomas.

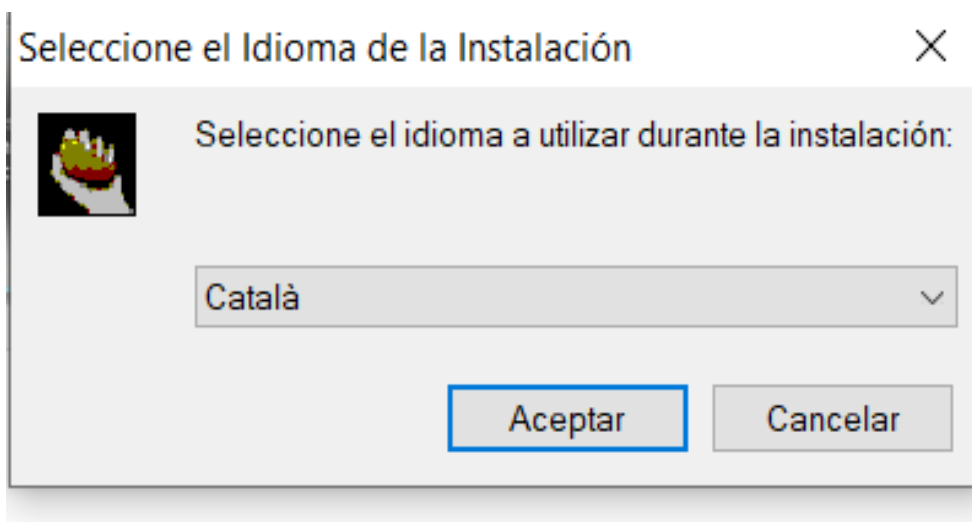


Gráfico 4. Para seguir con el proceso de instalación

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Ejecutando hot potatoes

Se despliega en el escritorio de configuración de preferencias que vamos a trabajar en nuestro proyecto.



Gráfico 5. Se despliega en el escritorio de configuración

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Como podemos ver en la figura 6. presenta los componentes necesarios que nos ofrece la aplicación.

De acuerdo con la licencia.

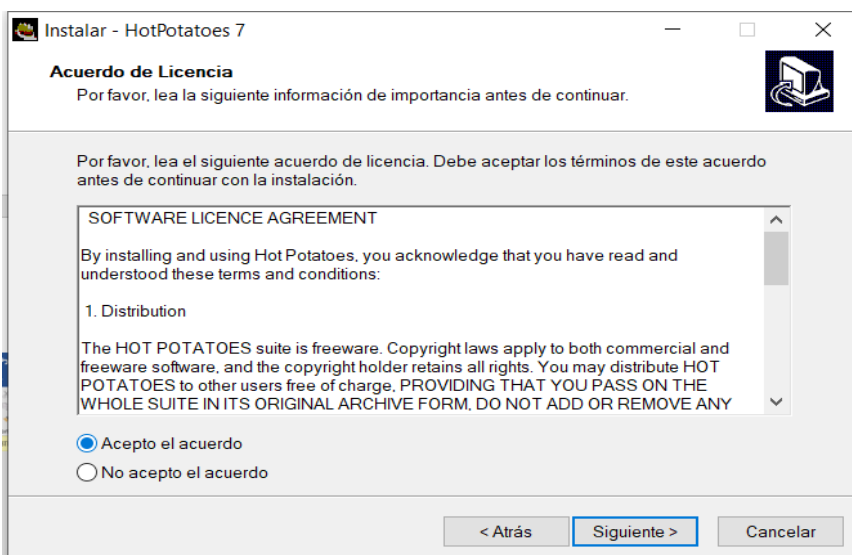


Gráfico 6 .Presenta los componentes necesarios.

Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Como podemos ver en la figura 7. Se selecciona la carpeta de menú el inicio.

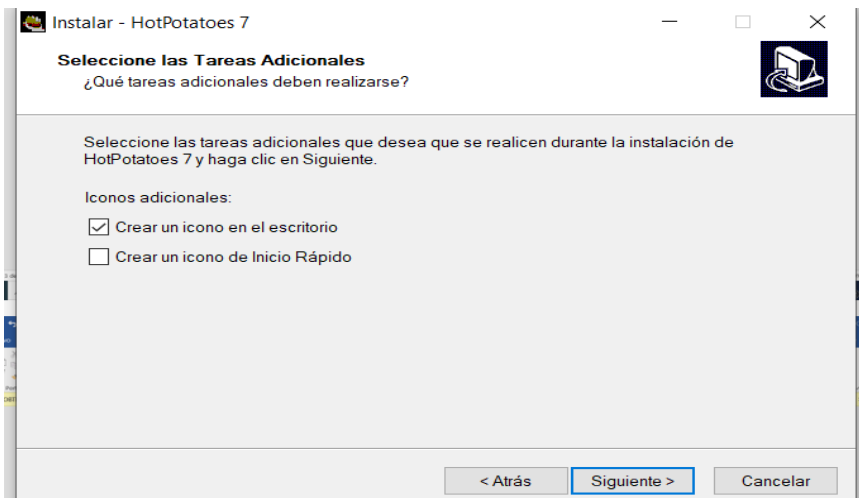


Gráfico 7. Se selecciona la carpeta de menú el inicio.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Como podemos ver en la figura 8. Se selecciona las tareas adicionales.

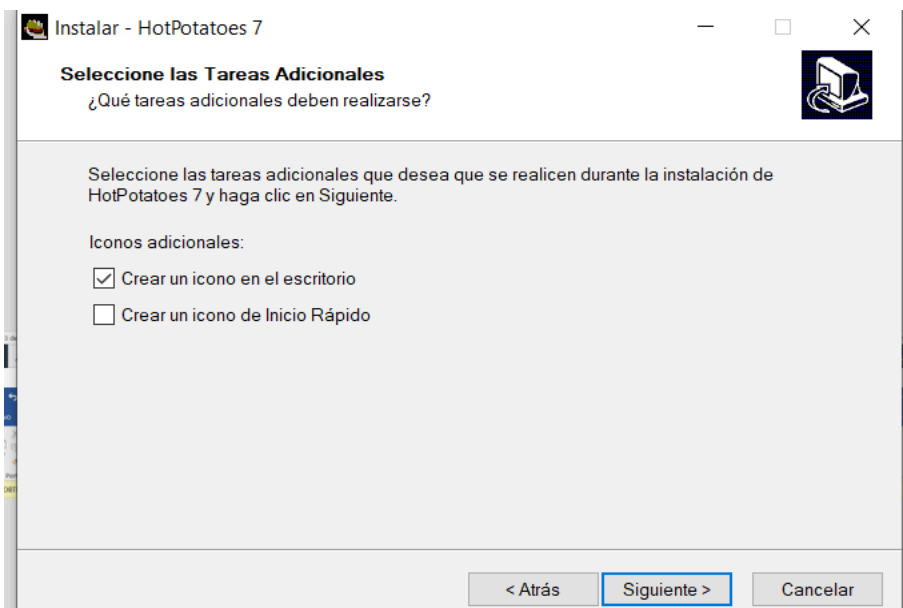


Gráfico 8. Se selecciona las tareas adicionales

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Como podemos ver en la figura 9. En el casi último paso de la instalación.

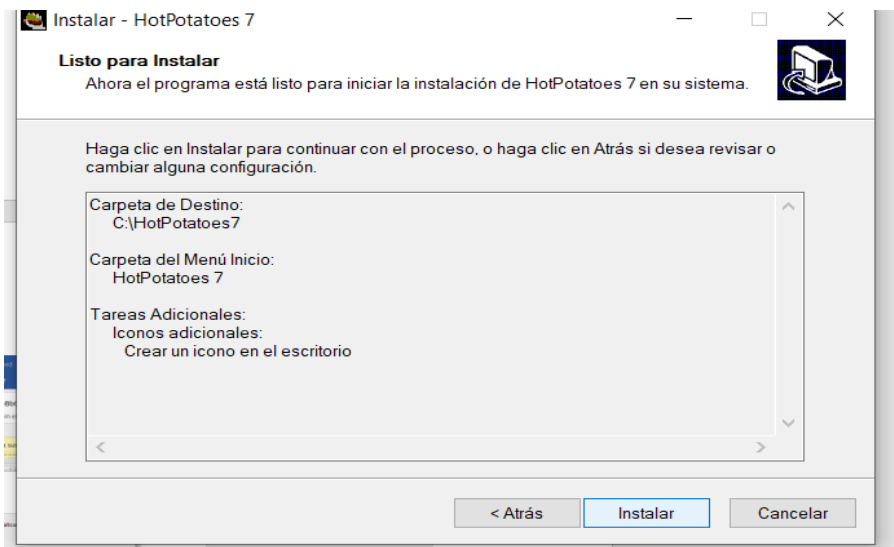


Gráfico 9. En el casi último paso de la instalación
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Como podemos observar En la figura 10. El último paso para finalizar la instalación.

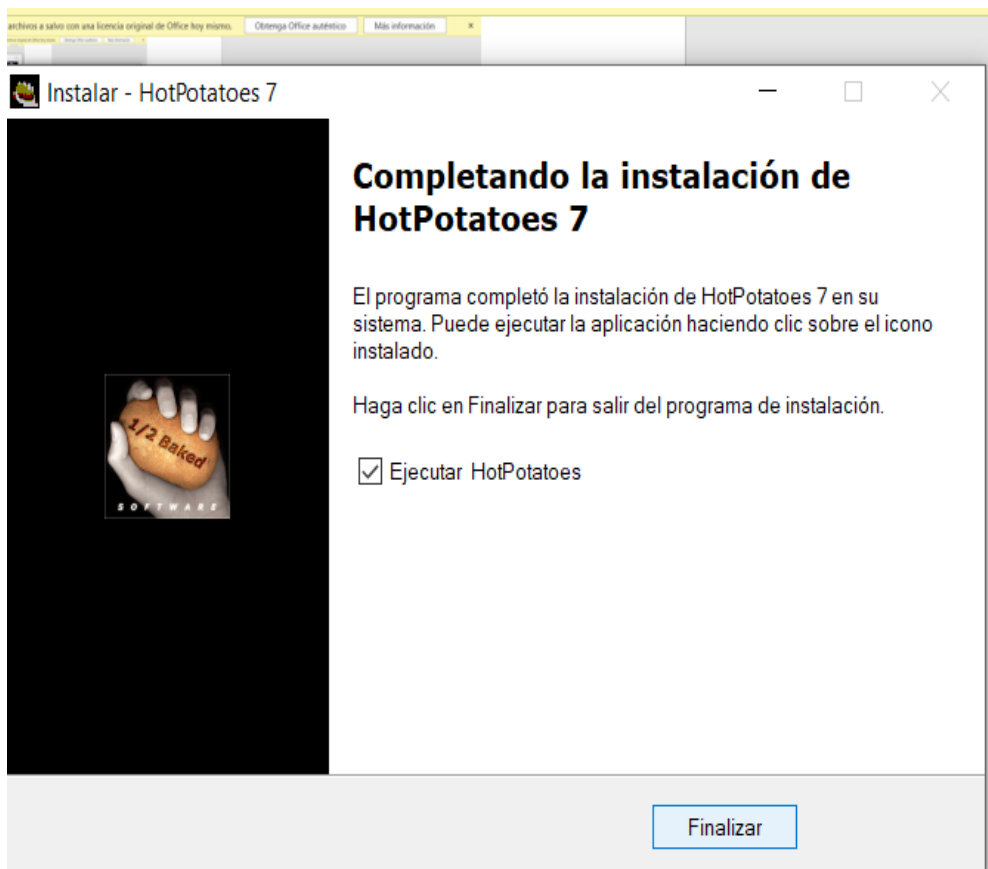


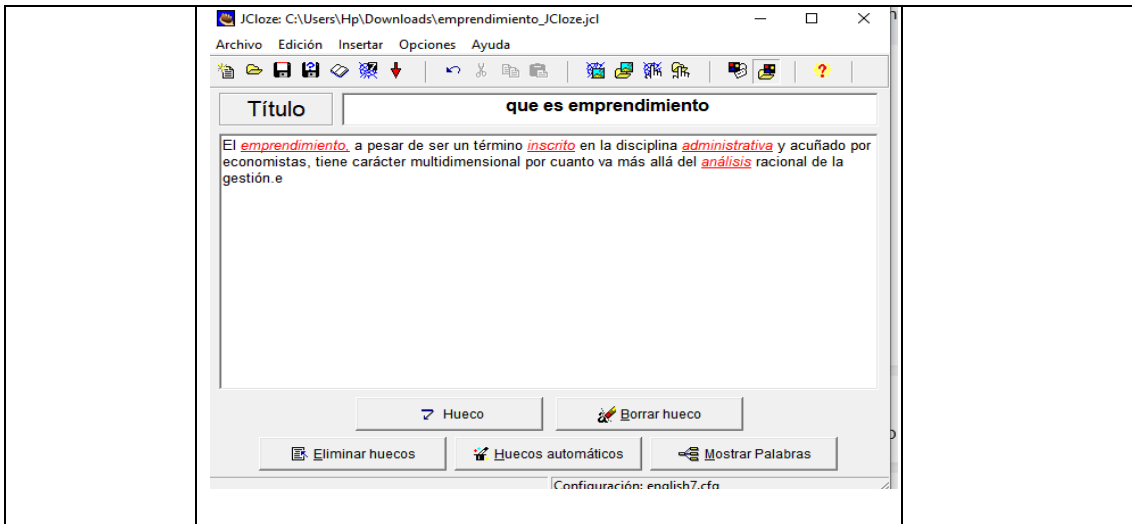
Gráfico 10. El último paso para finalizar la instalación
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Interfaz de hot potatoes para desarrollar actividades

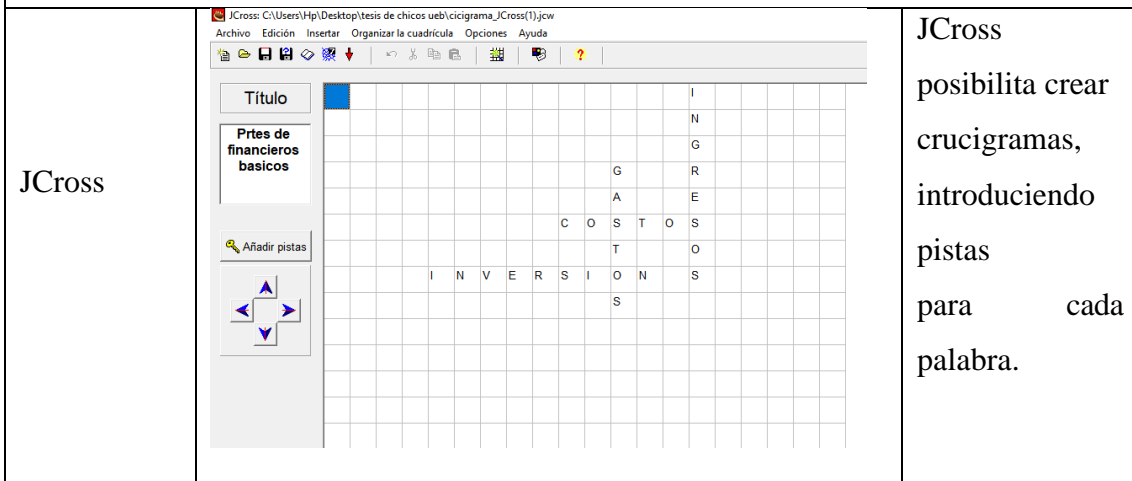
Como nos da conocer en la figura donde cada uno de elementos que permite ingresar a cada ruta que muestra los diferentes componentes.



HOT POTATOES “patatas”	ACTIVIDAD TALLER 1	DESCRIPCION
JCloze		<p>permite realizar ejercicios en el que los estudiantes pueden rellenar los huecos con las palabras que faltan, considerando las opciones que se les presenta como orientadoras.</p>



<file:///C:/Users/Hp/Desktop/tesis%20de%20chicos%20ueb/EJEMPLO1.html>



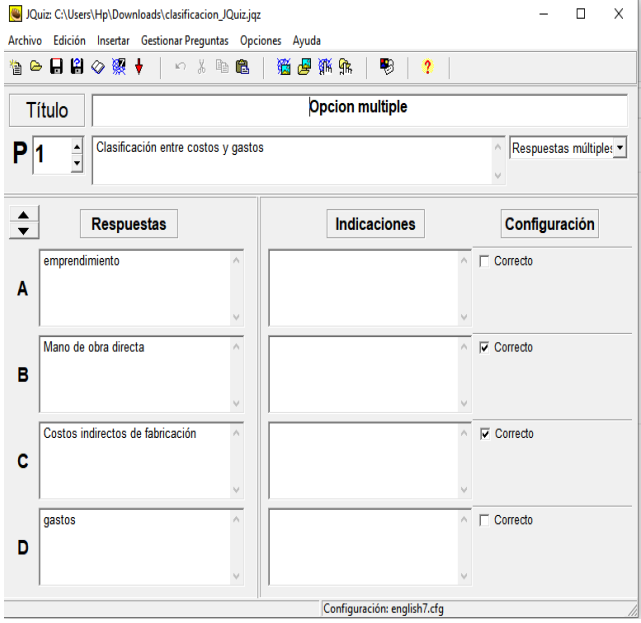
JCross

JCross
posibilita crear
crucigramas,
introduciendo
pistas
para cada
palabra.



JQuiz

El JQuiz da
lugar a creación
juegos, donde
los estudiantes
deben
introducir
respuestas a
diversas
preguntas, y al
finalizar
observan el
porcentaje de

		<p>aciertos que tuvieron</p>
--	--	----------------------------------

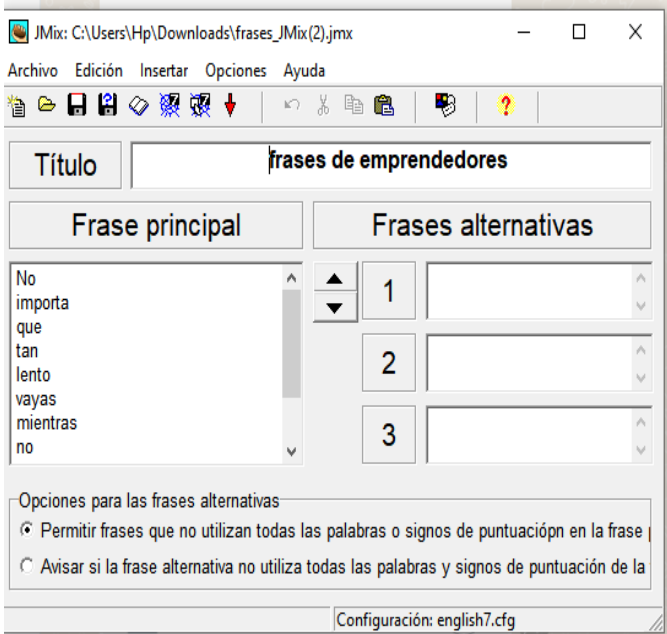
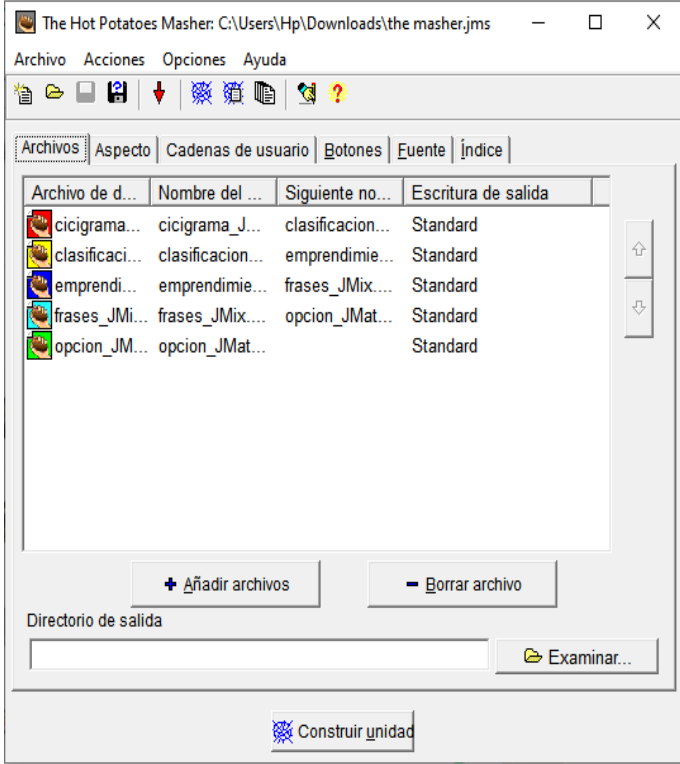
Elegir la respuesta correcta, entre varias propuestas, Respuestas múltiples:

Respuestas cortas: escribir directamente la respuesta.

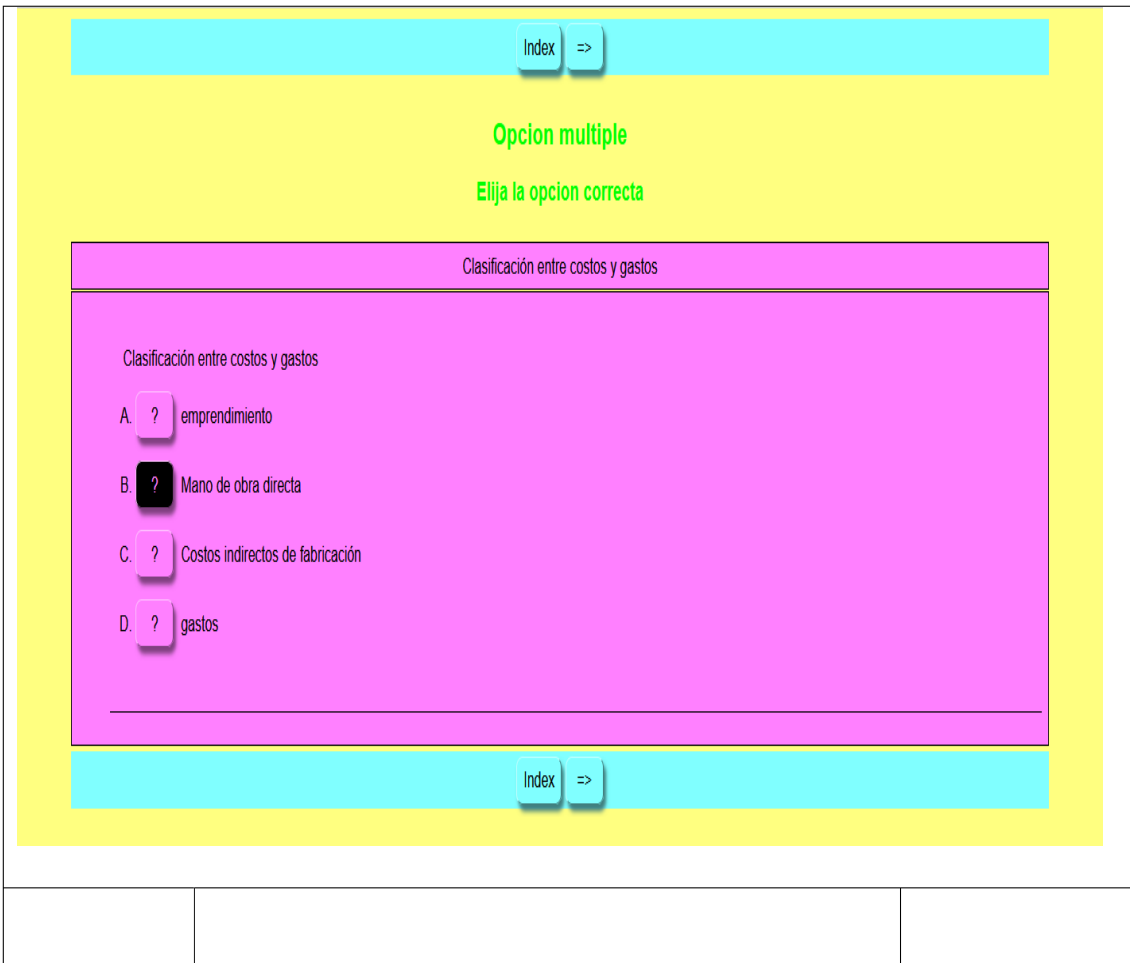
Híbrida: es una pregunta corta que después de fallar (al intento que se configure), se convierte en pregunta múltiple.

Multiselección: elegir dos o más respuestas correctas, entre las propuestas que se plantea.

file:///C:/Users/Hp/Desktop/tesis%20de%20chicos%20ueb/clasificacion_JQuiz-pagina.htm

<p>JMix</p>		<p>JMix permite ordenar palabras, se pueden poner de modo que el estudiante vaya indicando las palabras de la primera a la última de la frase, o también ir arrastrando las letras (spelling) o palabras en el orden correcto</p>
<p>JMatch</p>		<p>Con JMatch pueden los estudiantes relacionar textos e imágenes. The Masher facilita la creación de unidades enlazadas a partir de diversos ejercicios, mediante</p>

		botones de navegación
<p>file:///C:/Users/Hp/Downloads/index.htm ☆</p> <div data-bbox="485 495 1085 723" style="border: 1px solid gray; padding: 10px; margin: 20px auto; width: fit-content;"><ul style="list-style-type: none">• Prtes de financieros basicos• Opcion multiple• Que es emprendimiento• frases de emprendedores• Exercise title</div>		
<p>file:///C:/Users/Hp/Desktop/tesis%20de%20chicos%20ueb/clasificacion_JQuiz-pagina.htm</p>		



Como se puede observar en a la figura 11. Aparecerá la ventana bienvenida en el repositorio.

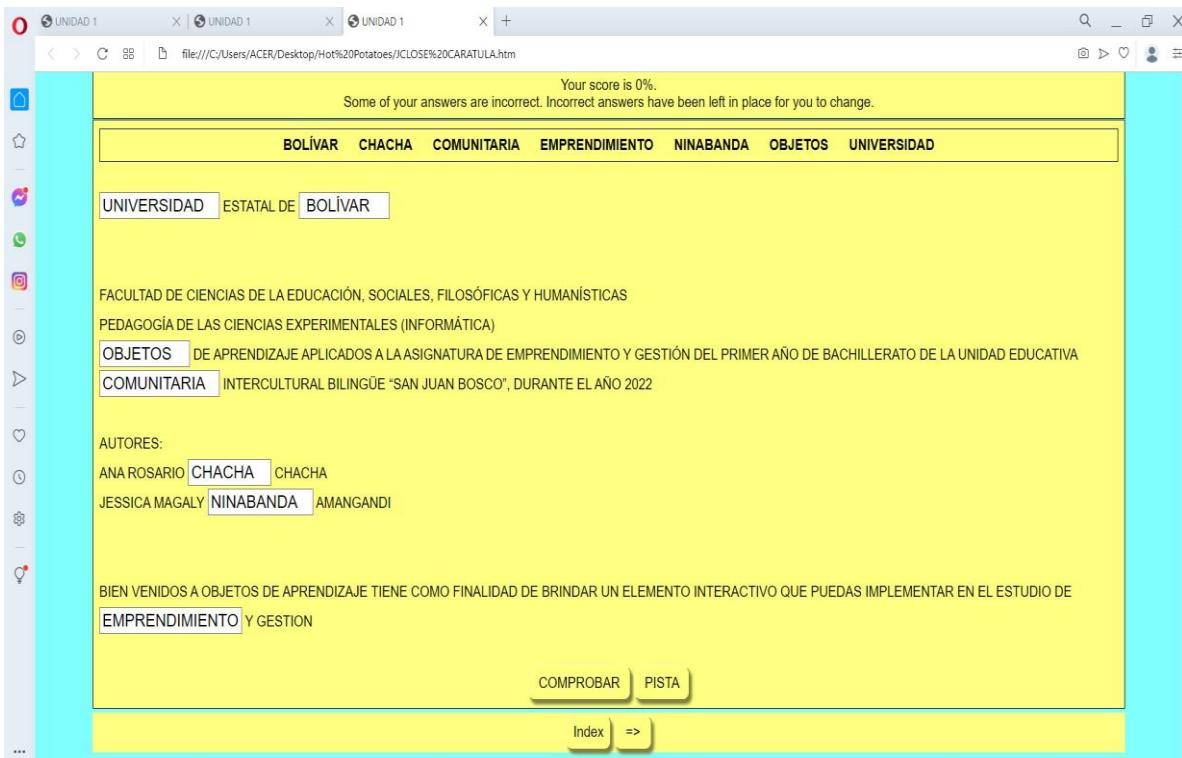


Gráfico 11 . Aparecerá la ventana bienvenida en el repositorio.

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

En la figura 12. Se puede observar una parte de introducción de emprendimiento y gestión.

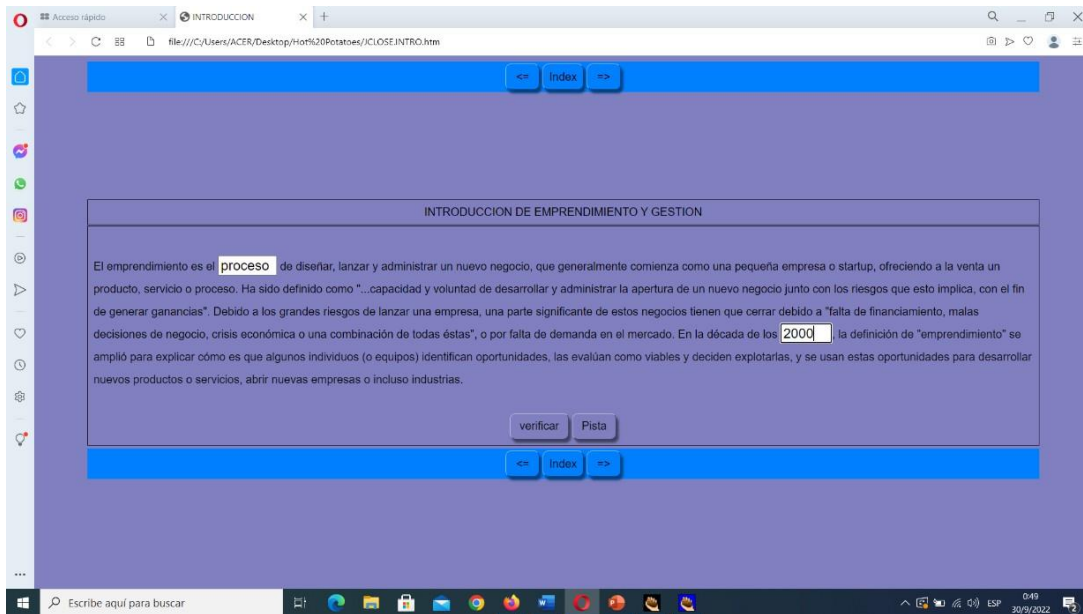


Gráfico 12. Se puede observar una parte de introducción

Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

En la figura 13. Como se puede en ventana el crucigrama

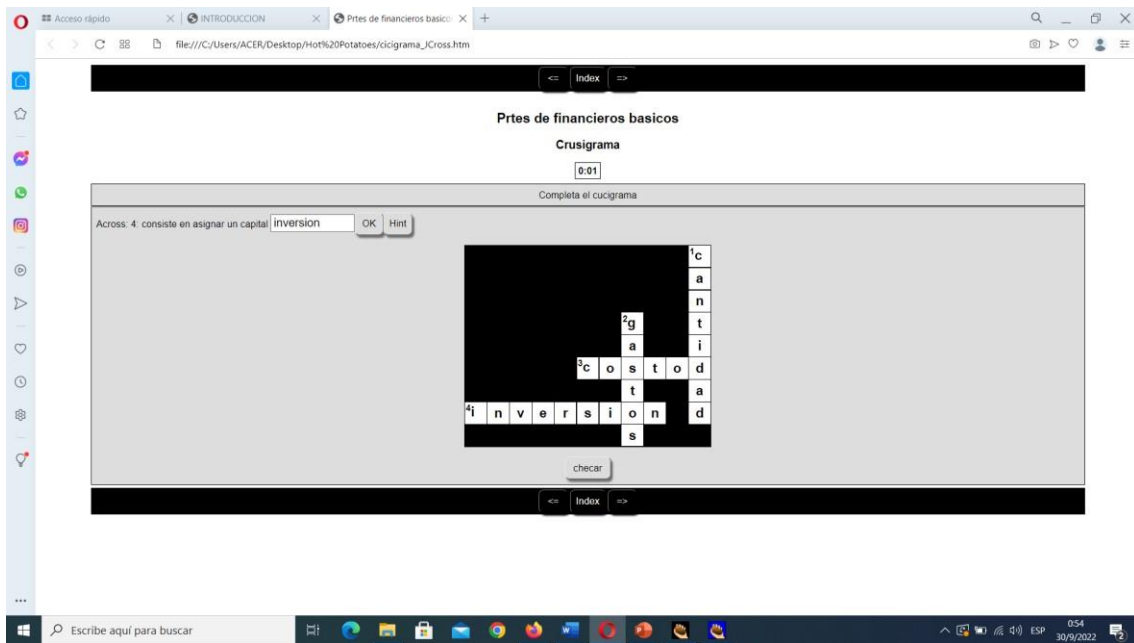


Gráfico 13 . Como se puede en ventana el crucigrama
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

En la figura 14. Puede observar de la siguiente actividad desarrollada.

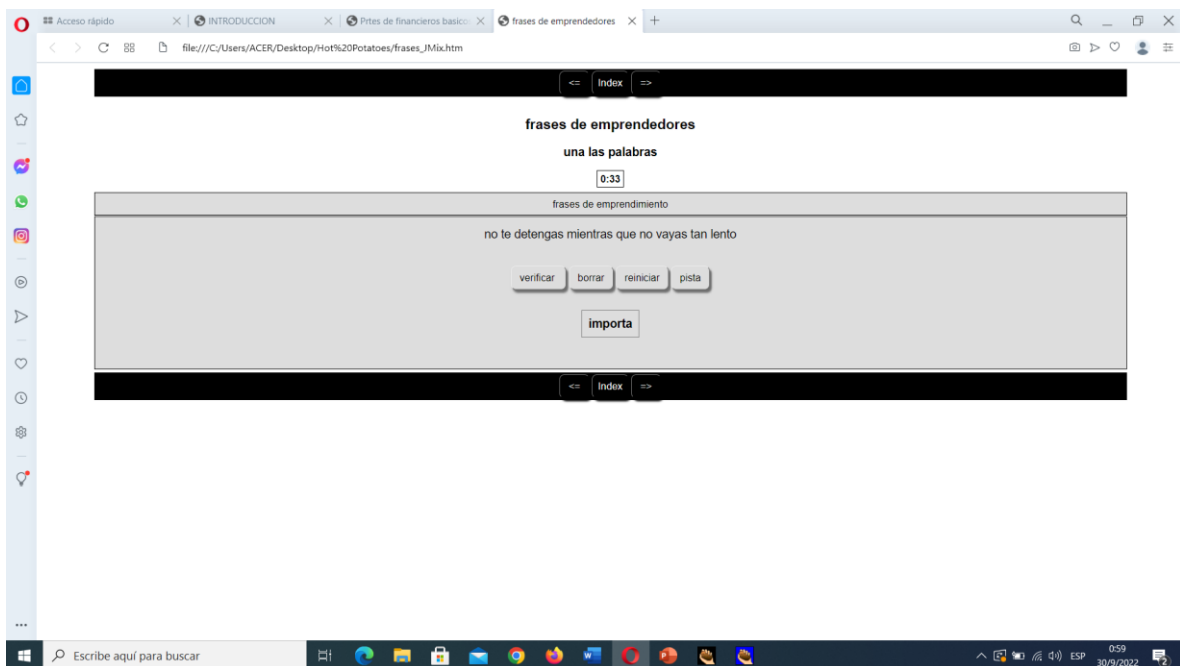


Gráfico 14. Puede observar de la siguiente actividad desarrollada
Elaborado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

En la figura 15. Puede observar de la siguiente actividad desarrollada.

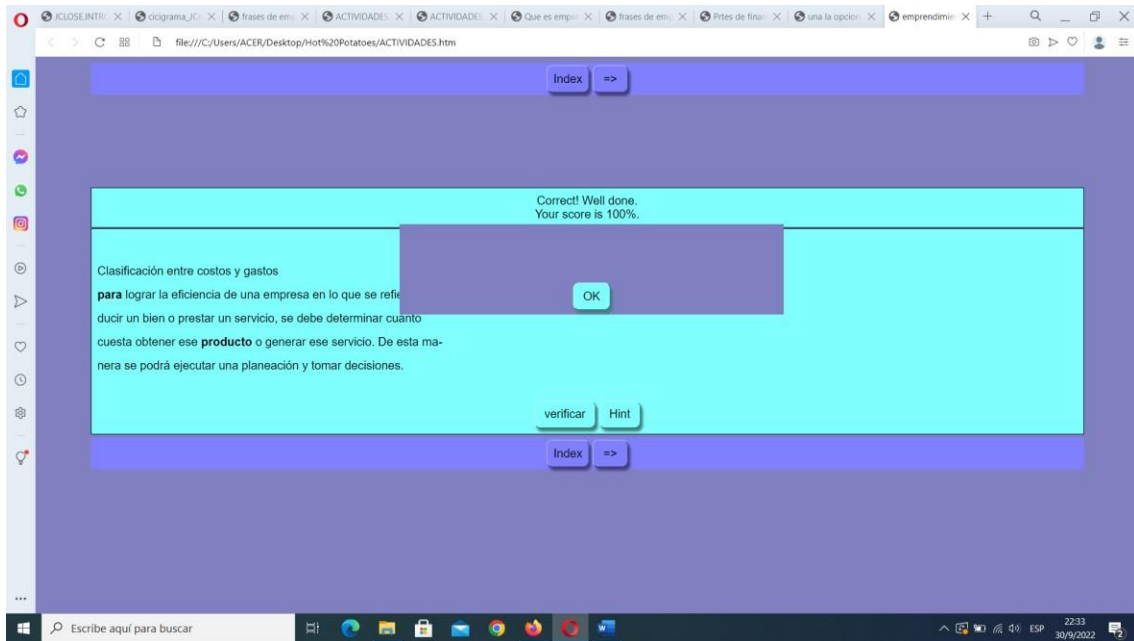


Gráfico 15. Puede observar de la siguiente actividad desarrollada
Elabirado por: (Ana Chacha & Jessica Ninabanda 2022)

Recomendación.

Se recomienda al docente y a los estudiantes usar el objeto de aprendizaje en la asignatura de emprendimiento y gestión lo cual ayuda en la enseñanza de aprendizaje del educando, de esta manera permite fortalecer el conocimiento mediante la realización de las actividades interactivas dentro de la plata forma hot potatoes.