UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICA Y HUMANÍSTICAS

CARRERA:

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA

UNIDAD DE INTEGRACION CURRICULAR

MODALIDAD:

PROPUESTA TECNOLÓGICA

"OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB, PARALELO A, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ", CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO SEPTIEMBRE – DICIEMBRE 2025."

INTEGRANTES:

ARÉVALO ARÉVALO GABRIELA MISHEL

MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH

TUTOR:

ING. JONATHAN PATRICIO CÁRDENAS BENAVIDES, MSC

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

PERIODO ACADÉMICO:

AGOSTO – DICIEMBRE 2025

UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES FILOSÓFICA Y HUMANÍSTICAS

CARRERA:

PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES – INFORMÁTICA

UNIDAD DE INTEGRACION CURRICULAR

MODALIDAD:

PROPUESTA TECNOLÓGICA

"OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB, PARALELO A, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ", CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO SEPTIEMBRE – DICIEMBRE 2025."

INTEGRANTES:

ARÉVALO ARÉVALO GABRIELA MISHEL

MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH

TUTOR:

ING. JONATHAN PATRICIO CÁRDENAS BENAVIDES, MSC

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

PERIODO ACADÉMICO:

(AGOSTO – DICIEMBRE 2025)

I. DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación que va dedicado principalmente a Dios por darme salud, vida, fuerza y fortaleza y también por ser mi guía y protección a lo largo de este camino para conseguir mi propósito.

A mi querida Madre y a mis hermanos, les dedico este trabajo con mucho cariño, amor y agradecimiento ya que ustedes fueron el pilar fundamental que estuvieron presentes durante mi formación académica.

Especialmente esta tesis le dedico a mi madre y hermano porque ustedes fueron mi guía en valores y principios, me ayudaron económicamente y les agradezco de corazón por todo lo brindado, gracias por haber confiado en mí. Los amo con todo el corazón.

En especial a mi hermanito que está en el cielo gracias por todo. A mi hermana y a mis dos sobrinas por siempre apoyarme constantemente durante en cada etapa de este proceso, aunque fue difícil, pero se logró muchas gracias por todo.

Gabriela Mishel Arévalo Arévalo

Este proyecto de investigación va a dedicado primeramente a Dios, por darme la fuerza, la sabiduría y la perseverancia para alcanzar esta meta.

A mis queridos padres, Feliciano Masabanda y Zoila Bayes, gracias por su apoyo incondicional mi guía y ejemplo de perseverancia, por ser mi mayor motivación fundamental para alcanzar este logro, por sus sabios consejos por enseñarme a continuar y no rendirme, por todo su esfuerzo y dedicación sus sacrificios silenciosos gracias por enseñarme que los sueños se alcanzan con esfuerzo y humildad. Les debo todo lo que soy, esta meta es tan suya como mía.

A mis hermanos por sus sabios consejos, por su cariño incondicional gracias por estar presente en mi corazón y con acciones, por creer en mí y por acompañarme con palabras de ánimos y aliento.

A mi amigo Mauricio por acompañarme en cada etapa de este camino, por su apoyo incondicional, por sus consejos sinceros palabras de ánimo y recordarme que siempre podía lógralo, ha sido una parte esencial en mi vida personal y académica y a todos quienes me regalaron un consejo les expreso mi más sincero agradecimiento gracias por compartir sus mensajes de ánimos y motivación para llegar a este punto.

Yoselin Margoth Masabanda Bayes

II. AGRADECIMIENTO

Primeramente, agradecer con amor a Dios por iluminarme mis pasos en cada etapa de mi vida.

Agradecer a nuestra querida Universidad Estatal de Bolívar, nuestra alma mater, y a la facultad de Ciencias de la Educación por permitirme obtener conocimientos necesarios para mi formación profesional.

A mi madre por su cariño y dedicación diaria por ayudarme a ser una buena persona gracias por ser una excelente madre y agradezco a Dios por tenerte conmigo. A mis dos hermanos que fueron muy importantes, por ser un pilar importante en mi vida que me apoyo constantemente para cumplir esta meta.

A mi hermanito que esta en el cielo esto también es por ti gracias, a mi hermana y mis dos sobrinas y una persona muy especial que quiero mucho y admiro y que ha estado conmigo desde que empezó mi proceso de titulación, ya que de una u otra forma me han motivado para culminar esta meta. Agradecer a mi tutor de tesis por alentarme con palabras motivadoras, y guiarme paso a paso con mi tema de investigación.

Y agradecer a mis dos amigas tímidas por tanto apoyo y cariño y por estar en las buenas y las malas las amo.

Gabriela Mishel Arèvalo Arèvalo

Primeramente, agradezco a Dios, fuente de virtud y fortaleza, sabiduría y esperanza por permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi vida. Gracias por guiarme y sostenerme en cada paso de este camino.

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a la Universidad Estatal de Bolívar, que me abrió sus puertas y me brindo la oportunidad de crecer como persona durante mi formación académica. Gracias a la facultad de educación a sus docentes que impartieron sus conocimientos y aprendizaje.

A mis padres, Feliciano Masabanda y Zoila Bayes, gracias por ser un pilar fundamental en mi vida, por ser mi mayor motivación para seguir adelante, Su amor y sacrificio incondicional han sido fundamentales para alcanzar este logro, a mis hermanos por su apoyo constante, gracias por sus sabios consejos siempre tendré presente.

Agradezco a todas las personas que me motivaron y aportaron con palabras de aliento, gestos de cariño. Quiero expresar mi sincero agradecimiento a mi tutor de tesis por su paciencia y compromiso para guiar durante el trabajo de investigación.

Yoselin Margoth Masabanda Bayes

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides MSc.

CERTIFICA:

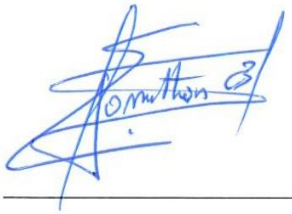
Que el informe final de la Propuesta Tecnológica titulado:

"Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza con los estudiantes de Octavo año de EGB, paralelo A, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo septiembre – diciembre 2025."

Elaborado por las autoras Arèvalo Arévalo Gabriela Mishel y Masabanda Bayes Yoselin Margoth, Egresadas 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 con las recomendaciones emitidas en la asesoría en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

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

Guaranda, Diciembre de 2025



Ing. Jonathan Patricio Cárdenas Benavides MSc.

TUTOR

DERECHOS DE AUTOR

Nosotras, Arévalo Arévalo Gabriela Mishel y Masabanda Bayes Yoselin Margoth portador/res de la Cédula de Identidad No; 0250192671 y 0202577045 en calidad de autor/res y titular/es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación: "Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza con los estudiantes de Octavo año de EGB, paralelo A, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo septiembre – diciembre 2025." modalidad Propuesta Tecnológica de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mi/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Los autores declaran que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

Nombres y Apellidos



Gabriela Mishel Arévalo Arévalo
Firma

Nombres y Apellidos

Yoselin Masabanda

Yoselin Margoth Masabanda Bayes
Firma

IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe de trabajo de integración curricular – propuesta tecnológica cuyo tema es: **"OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB, PARALELO A, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ", CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO SEPTIEMBRE - DICIEMBRE 2025."** Elaborado por Arévalo Arévalo Gabriela Mishel y Masabanda Bayes Yoselin Margoth, es de nuestra exclusiva autoría para obtener el título de Licenciadas en Pedagogía de la Informática, es un trabajo original e inédito, cuya autenticidad se garantiza, asumiendo la responsabilidad por los contenidos desarrollados en la presente investigación.

Yoselin Masabanda

Arevalo Arevalo Gabriela Mishel
C. I. 0250192671

Masabanda Bayes Yoselin Margoth
C.I. 0202577045

NOTARÍA TERCERA
Msc. Ab. Henry Rojas Narváez
GUARANDA - ECUADOR

....rio
N° ESCRITURA: 20260201003P00893
DECLARACION JURAMENTADA
OTORGADA POR: ARÉVALO ARÉVALO GABRIELA MISHEL Y MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH
CUANTIA: INDETERMINADA
DI: 2 COPIAS **J.G.**
Factura: 001-005-000004510

En la ciudad de Guaranda, capital de la provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy treinta y uno de marzo del dos mil veintiséis, **ante mi Abogado HENRY ROJAS NARVAEZ, Notario Público Tercero del Cantón Guaranda**, comparece: **ARÉVALO ARÉVALO GABRIELA MISHEL,** soltera, celular 0968926857, domiciliada en el cantón Guaranda; y **MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH,** soltera, celular 0939883877, domiciliada en el cantón Guaranda, por sus propios y personales derechos, obligarse a quienes de conocerles doy fe en virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación y con su autorización se ha procedido a verificar la información en el Sistema Nacional de Identificación Ciudadana, además autorizan el tratamiento de sus datos personales en este instrumento público; bien instruidas por mí el Notario con el objeto y resultado de esta escritura pública a la que procede libre y voluntariamente, advertidos de la gravedad del juramento y las penas de perjurio, me presenta su declaración Bajo Juramento declaran lo siguientes el presente trabajo de investigación titulado **"OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB, PARALELO A, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ", CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO SEPTIEMBRE - DICIEMBRE 2025.".** es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autoras, previo a la obtención de título de Licenciadas en Pedagogía de la Informática, de la Facultad, Ciencias de la Educación Sociales, filosóficas y Humanísticas, en la Universidad Estatal de Bolívar. Es todo cuanto podemos declarar en honor a la verdad, la misma que la hacemos para los fines legales pertinentes. **HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN JURADA.** La misma que elevada a escritura pública con todo su valor legal. Para el otorgamiento de la presente escritura pública se observaron todos los preceptos legales del caso, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario en unidad de acto, queda incomparada al protocolo de esta notaria aquella se ratifica y firman conmigo de todo lo cual doy Fe.

Yoselin Masabanda

ARÉVALO ARÉVALO GABRIELA MISHEL
C.C. 0250192671

MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH
C.C. 0202577045

AB. HENRY ROJAS NARVAEZ
NOTARIO PUBLICO TERCERO DEL CANTON GUARANDA

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA 1

II. AGRADECIMIENTO 3

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR 5

IV. AUTORÍA NOTARIADA 7

V. ÍNDICE 9

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL 14

VIII. INTRODUCCIÓN 18

1. TEMA: 20

2. ANTECEDENTES 21

3. PROBLEMA 24

3.1. Descripción del Problema. 24

3.2. Formulación del Problema 26

4. JUSTIFICACIÓN 27

5. OBJETIVOS 29

5.1. Objetivo General 29

5.2. Objetivos Específicos 29

6. MARCO TEORICO 30

6.1 Teoría Científica 30

6.1.1 TIC 30

6.1.2 Origen de las TIC 31

6.1.3 Características de las TIC 31

6.1.4 ¿Para qué sirven las TIC? 32

6.1.5 Ejemplos de las TIC. 32

6.1.6 Las Tics en la Educación 33

6.1.7 Ventajas desventajas 34

6.1.8 Importancia 35

6.1.9 Impactos 37

6.1.10 Objetos de Aprendizaje 38

6.1.11 Elementos del Objeto de Aprendizaje 39

6.1.13 Características de los objetos de aprendizaje 40

6.1.14 Como se utilizan los objetos de aprendizaje en la Formación escolar 40

6.1.15 Herramientas para crear objetos de aprendizaje 41

6.1.16 Tipos de objetos de aprendizaje 43

6.1.17 Modelos para desarrollar Objetos de Aprendizaje 45

6.1.18 Enseñanza 48

6.1 19 Métodos de Enseñanza 49

6.1.20 Técnicas de enseñanza 50

6.1. 21 Enseñanza grupal o individual 51

6.1.22 Importancia de la Enseñanza 52

6.1.23 Tipos de Enseñanza 52

6.2 Teoría Legal 53

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador (2008) 53

6.3 Teoría Referencial..... 55

6.3.1 Investigaciones anteriores de Objetos de Aprendizaje 55

6.3.2 Historia del Colegio Ángel Polibio Chávez..... 55

6.3.3 Datos de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez" 57

7. MARCO METODOLOGICO..... 58

7.1 Enfoque de Investigación..... 58

7.2 Diseño o Tipo de Estudio 58

7.2.1 Estudio Aplicado 58

7.2.2 Estudio Descriptivo 59

7.2.3 Estudio Transversal 60

7.3 Métodos..... 60

7.3.1 Método Inductivo 60

7.3.2 Método Deductivo 61

7.3.3 Método Analítico–Sintético..... 61

7.3.4 Método Bibliográfico o Documental..... 61

7.3.5 Método Estadístico..... 62

7.3.6 Método Experimental 62

7.4 Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos 62

7.5 Universo y Muestra..... 64

7.6 Procesamiento de Información..... 65

7.6.1 Análisis cuantitativo..... 65

7.6.2 Análisis Cualitativo 66

8. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS 68

8.1 Encuesta a los Estudiantes 68

8.2 Entrevista al docente 78

9. CONCLUSIONES 82

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA 84

10.1 Título 84

10.2 Introducción 84

10.3 Objetivos 85

10.3.1 Objetivo general 85

10.3.2 Objetivos específicos 85

10.4 Desarrollo 85

OBJETO DE APRENDIZAJE 86

1. FASE DE ANÁLISIS 87

2. FASE DE DISEÑO 87

2.2.1 Diseño instruccional 89

2.2.2 Estructura del OA 89

2.2.3 Diseño multimedia 90

3. FASE DE DESARROLLO 91

2.3.1 Selección de recursos 92

2.3.2 Desarrollo de contenidos 94

2.3.3 Ingreso de metadatos 96

2.3.4 Integración y empaquetamiento 97

4. FASE DE PUBLICACIÓN 97

5. 98

5. FASE DE EVALUACIÓN 98

5.1 Evaluación del aprendizaje de los estudiantes 98

11. Bibliografía 101

12. Anexos 104

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

La educación actual demanda innovar estrategias didácticas que favorezcan aprendizajes más dinámicos y significativos. La Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez" se notó que los estudiantes de octavo grado tienen problemas para entender lo que leen y participar en las lecciones de Lengua y Literatura. Esto ocurre debido a que los métodos tradicionales siguen siendo predominantes y los recursos digitales se emplean de forma restringida. El estudio propuso, como respuesta a esta necesidad, la creación y utilización de Objetos de Aprendizaje (OA) interactivos como herramienta pedagógica para fortalecer el proceso educativo.

El objetivo principal fue incluir OA como una estrategia complementaria para mejorar la participación de los estudiantes y su aprendizaje. Asimismo, se sugirió analizar la manera en que los docentes y estudiantes emplean las TIC, investigar las contribuciones pedagógicas de los OA y desarrollar un contenido digital según el currículo del campo de Lengua y Literatura. La investigación se llevó a cabo con un enfoque mixto, caracterizado por su naturaleza descriptiva y aplicada. Para recoger información sobre las prácticas de los maestros, el desempeño educativo y las necesidades específicas, se emplearon encuestas, entrevistas y observaciones en el aula.

Las investigaciones mostraron un control limitado de las herramientas digitales y una utilización restringida de los recursos interactivos en el campo mencionado. El empleo del Objeto de Aprendizaje generado con ExeLearning, no obstante, generó cambios relevantes: los alumnos experimentaron un aumento en su motivación hacia sus estudios, lo que favoreció su comprensión lectora a niveles crítico, inferencial y literal; además, participaron de manera más activa en tareas interactivas. El profesor reconoció que este OA fomentó la planificación didáctica y la independencia de los estudiantes al diversificar las estrategias metodológicas.

En resumen, los Objetos de Aprendizaje son una alternativa pedagógica eficaz que puede cambiar las prácticas educativas en Lengua y Literatura mediante la introducción de actividades dinámicas, evaluaciones interactivas y navegación guiada. Su aplicación fomenta no solo la competencia lectora, sino también las destrezas digitales esenciales para promover el aprendizaje autónomo.

Se recomienda continuar incorporando OA en diferentes unidades curriculares, capacitar a los docentes en su diseño y promover su uso dentro de plataformas virtuales institucionales para consolidar una educación más innovadora e inclusiva.

Palabras clave: objetos de aprendizaje, comprensión lectora, TIC, Lengua y Literatura, innovación educativa.

VII. ABSTRACT

Contemporary education requires the innovation of teaching strategies that promote more dynamic and meaningful learning processes. At the "Ángel Polibio Chávez" Educational Unit, it was observed that eighth-grade students face difficulties in reading comprehension and active participation during Language and Literature classes. This situation is largely attributed to the predominance of traditional teaching methods and the limited use of digital resources. In response to this need, the study proposed the design and implementation of interactive Objetos de Aprendizaje (OA) as a pedagogical tool to strengthen the educational process.

The main objective of the study was to incorporate OA as a complementary strategy to enhance student participation and learning outcomes. Additionally, the research aimed to analyze how teachers and students use Information and Communication Technologies, examine the pedagogical contributions of OA, and develop digital content aligned with the Language and Literature curriculum. The research adopted a mixed-methods approach, with a descriptive and applied scope. Data collection techniques included surveys, interviews, and classroom observations to gather information on teaching practices, academic performance, and specific educational needs.

The findings revealed a limited mastery of digital tools and a restricted use of interactive resources in the subject area. However, the implementation of the Objeto de Aprendizaje developed using ExeLearning led to significant improvements. Students showed increased motivation toward their learning process, which positively influenced their reading comprehension at literal, inferential, and critical levels, as well as greater engagement in interactive activities. The teacher also acknowledged that the use of this

OA supported instructional planning and fostered student autonomy by diversifying methodological strategies.

In conclusion, Objetos de Aprendizaje represent an effective pedagogical alternative capable of transforming teaching practices in Language and Literature through the integration of dynamic activities, interactive assessments, and guided content navigation. Their application not only strengthens reading competence but also develops essential digital skills that encourage autonomous learning.

It is recommended to continue integrating OA across different curricular units, provide teachers with training in their design, and promote their use within institutional virtual platforms in order to consolidate a more innovative and inclusive educational model.

Keywords: objetos de aprendizaje, reading comprehension, ICT, Language and Literature, educational innovation.

VIII. INTRODUCCIÓN

Incorporar de manera efectiva las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los métodos de enseñanza y aprendizaje que enfrenta la educación actual implica un proceso constante de evolución. Los objetos de aprendizaje han ofrecido nuevas oportunidades para acceder a conocimientos de manera dinámica e innovadora, permitiendo mejorar la comunicación entre docentes y estudiantes fomentando la participación activa que facilite el aprendizaje autónomo. Dentro de este entorno digital surge los objetos de aprendizaje utilizando recursos interactivos con fines pedagógicos fortaleciendo la comprensión de contenidos promoviendo un aprendizaje significativo. La integración de las TIC y objetos de aprendizaje son herramientas fundamentales para modernizar los procesos educativos y adaptar a las necesidades en el mundo actual.

Las TIC en la educación brindan usos de carácter innovador de aprendizaje que plantea nuevos retos en la comunidad educativa desarrollando contenidos pertinentes, también proporciona recursos cumpliendo funciones para reforzar el aprendizaje contra brechas digitales utilizando herramientas de aprendizaje que almacenan procesan y transmiten información digital. Los objetivos de aprendizaje pueden definir de manera clara y especifica las competencias y habilidades del alumno al momento de adquirir información mediante contenidos educativos ofreciendo diversos formatos para enriquecer la experiencia permitiendo al estudiante poner en práctica actividades más comunes o utilizadas como el e-learning o videos interactivos para completar la experiencia del aprendizaje. (Monteiro, 2025)

Los objetos de aprendizaje son unidades de contenido digital que proporciona información específica para facilitar la enseñanza y aprendizaje mediante el uso de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC). Son herramientas tecnológicas que

permite crear, compartir información y experiencias de aprendizaje. Utilizando recursos digitales de manera dinámica e interactiva fortaleciendo el proceso educativo.

Las Tecnologías de la Información y Comunicación TIC mejoran la calidad educativa mediante el uso de recursos estratégicos que transforman el proceso de enseñanza y aprendizaje, promoviendo la experimentación y la innovación en diversas áreas del conocimiento, así como el intercambio de información y buenas prácticas. Con la llegada de las tecnologías, el enfoque educativo ha cambiado, la enseñanza dejo de centrase exclusivamente en el profesor cuyas prácticas se basaban en el uso del pizarrón y las clases magistrales para orientarse hacia una formación interactiva centrada en el aprendizaje del estudiante.

Las TIC constituyen una innovación educativa que permite a los docentes y alumnos asumir nuevos roles y adoptar estrategias que favorecen la creatividad, el pensamiento crítico y el aprendizaje autónomo. Estas herramientas contribuyen a la creación de entornos dinámicos y motivadores, adaptados al desarrollo cognitivo y creativo de los estudiantes. En este nuevo contexto, el profesor deja de ser únicamente un transmisor de conocimientos para convertirse en un guía que orienta y acompaña al estudiante según su propio ritmo y estilo de aprendizaje.

1. TEMA:

"Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza con los estudiantes de Octavo año de EGB, paralelo A, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo septiembre – diciembre 2025."

2. ANTECEDENTES

En escala mundial, Los objetos de aprendizaje han evolucionado en el ámbito educativo, utilizando actualmente la educación en línea en sus distintas modalidades, mejorando la evaluación formativa y facilitando la comprensión de contenidos complejos. De esta forma podemos considerar los objetos de aprendizaje a un texto, video, una imagen, animación o examen en línea. Actualmente los objetos tienen una intensión pedagógica relacionados con programas y aplicaciones en distintas áreas, capacidad de conocimientos y adaptándose a estándares mundiales en diversos sistemas.

El termino objetos de aprendizaje introducido por (David Willey 2001) propone aplicar en cualquier recurso digital usando un soporte para el aprendizaje en el contexto educativo, definiendo en forma digital elementos integrados en proceso de enseñanza – aprendizaje ofreciendo a los estudiantes una posibilidad de mejorar su rendimiento y nivel de satisfacción cumpliendo una serie de características desde internet accesible y facilitando a muchas personas simultáneamente desde distintos lugares.

En el campo de Lengua y Literatura, los Objetos de Aprendizaje permite trabajar conceptos abstractos mediante animaciones o laboratorios virtuales y asistentes inteligentes como orientar el aprendizaje experimental brindando la necesidad de tener recursos educativos, contribuyendo un mayor acceso de conocimiento. Los objetos de aprendizaje oportuna numerosas ventajas como la accesibilidad de contenidos, han generado por diversas facultades técnicas que presentan. Integración en distintos estilos cognitivos creando entornos virtuales más dinámicos e interactivos.

La evolución de los objetos de aprendizaje produce recursos educativos bajo una perspectiva responsable, surgiendo importantes materiales, caracterizando un potencial para facilitar la expansión del aprendizaje, empleando términos que presenta una comparación entre los objetos de aprendizaje utilizando recursos educativos abiertos,

destacando puntos y diferencias. Un objeto de aprendizaje organizado con un propósito claro incluye actividades como elementos de contextualización, como estrategia innovadora que diseña recursos educativos digitales flexibles, adaptándose a diferentes contenidos educativos integrando información, actividades, evaluaciones o también elementos multimedia facilitando el aprendizaje autónomo y significativo de los estudiantes. (Mario, 2021)

Según Wayne (1992), el termino objetos de aprendizaje fue nombrado por primera vez en la Universidad de Salamanca 2009, asociando con bloques de aprendizaje normalizados. La rápida evolución de la tecnología ha permitido involucrarse activamente en la mejorar aspectos sociales, culturales y económicos mediante la incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación TIC en el ámbito educativo. La tecnología se ha convertido en recurso fundamental para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo una construcción del conocimiento más efectiva. Sin embargo, aprovechar las TIC no significa mantener los métodos tradicionales de enseñanza utilizando simplemente un computador para su transmitir información. Como afirma Ferreiro (2000), no se trata de" insertar lo nuevo en lo viejo", sino de innovar con nuevas tecnologías que garantice un proceso de enseña-aprendizaje más dinámico y centrado en el estudiante.

El diseño de materiales basados en Objetos de Aprendizaje se utiliza en múltiples contextos educativos debido a la facilidad de actualización y adaptación, lo que representa un desafío constante para garantizar la calidad de recurso. Cumpliendo con los requerimientos aplicados a la creación de recursos educativos digitales, se ha comprobado que los estudiantes muestran mayor motivación hacia el aprendizaje cuando emplean recursos tecnológicos fundamentados en objetos de aprendizaje. Estos materiales contribuyen el desarrollo del autoestudio, el aprendizaje en línea y el virtual con el apoyo

de las TIC. A nivel internacional, objetos de aprendizaje se definen como cualquier entidad digital que puede ser usada y reusada en diferentes entornos educativos. Además, la incorporación de la inteligencia artificial ha fortalecido su aplicación en diversos contextos, gracias a su capacidad de actualización y adaptación a los distintos estilos de aprendizaje de los alumnos durante su formación académica. (Cuervo, 2011)

3. PROBLEMA

3.1. Descripción del Problema.

En la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", en el octavo año de Educación General Básica, paralelo "A", se ha encontrado que los estudiantes en Lengua y Literatura están teniendo dificultades; en particular, la comprensión lectora; la escritura; y el estímulo a los niños para que piensen críticamente. La baja aplicación de técnicas experimentales y recursos digitales que incentiven la participación activa de los estudiantes en su proceso de aprendizaje es la causa principal de estos problemas. Aunque se ha expandido el acceso a la tecnología y hay muchas herramientas y plataformas digitales disponibles, todavía su aplicación en términos pedagógicos sigue siendo limitada. Cuando se emplean modelos tradicionales de enseñanza que solo involucran la presentación de información, el interés y la participación de los estudiantes tienden a bajar.

Tal situación hace que el aprendizaje sea monótono y una pérdida de tiempo, afectando negativamente el desarrollo de las habilidades lingüísticas que se exigen a los estudiantes en este nivel. Los objetos de aprendizaje que se diseñan para permitir un aprendizaje autónomo y participativo aún no se han incorporado adecuadamente en las clases de Lengua y Literatura. A menudo, sus aplicaciones son pocas o nulas, lo que ilustra un bajo uso de la tecnología en el proceso de aprendizaje. Esto se atribuye a la mínima consideración de dichas tecnologías en la planificación pedagógica y a un desconocimiento de estos mecanismos.

Aunque las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están omnipresentes en la escuela, su uso y propósito no son rutinarios ni están alineados con los propósitos educativos. Tales aplicaciones generalmente se limitan a tareas auxiliares

o complementarias, y no se convierten en el elemento básico del proceso educativo. Así, esta brecha fue aún mayor entre las posibilidades tecnológicas, pero también su implementación y uso exitoso, y esto demostró por qué los recursos digitales tenían el impacto en mejorar el conocimiento lingüístico de los estudiantes, pero no se utilizaban mucho.

3.2. Formulación del Problema

¿El desconocimiento de los objetos de aprendizaje incide en el proceso de enseñanza con los estudiantes de octavo año de Educación General Básica, paralelo “A”, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chávez”, ¿durante el periodo septiembre – diciembre de 2025?

4. JUSTIFICACIÓN

El objetivo de la investigación actual es consolidar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el campo de Lengua y Literatura mediante el empleo de objetos interactivos de aprendizaje, destinados a los alumnos del paralelo A del Octavo Año de Educación General Básica, pertenecientes a la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", ubicada en Guaranda. Esta propuesta se presenta debido a la necesidad de incluir nuevas estrategias pedagógicas que atraigan el interés del alumnado, estimulen su participación y optimicen su entendimiento de los contenidos incluidos en el currículo.

La mayoría de las técnicas educativas contemporáneas siguen empleando métodos tradicionales que limitan la participación activa de los estudiantes. En el marco de referencia que se ha mencionado, los objetos de aprendizaje son un recurso flexible, novedoso y en permanente transformación que tiene la capacidad de transformar el aula en un espacio enriquecedor e interactivo. El uso de recursos multimedia, tales como videos, audios, imágenes y ejercicios prácticos, ayuda a estimular el pensamiento crítico, la atención y la creatividad en los estudiantes.

Los objetos de aprendizaje tienen el mérito de no solo ser objetos de enseñanza, sino también de promover el aprendizaje autónomo, con la capacidad de que cada estudiante investigue, descubra y consolide su conocimiento a su propio ritmo. Por lo tanto, estimulan la construcción activa del conocimiento y optimizan la calidad de la educación. Este es un proyecto muy original e inédito, ya que implica crear y desplegar materiales de información digital para el aprendizaje que sean verdaderamente aplicables al entorno escolar

Su implementación beneficiará a los alumnos y a los maestros directamente si se les brindan a los estudiantes clases más dinámicas, motivadoras y participativas, y a los

profesores nuevas formas de enseñar que contribuyan a la comprensión lectora y al aprendizaje significativo.

Para finalizar, este análisis es pertinente porque cumple con las necesidades de la educación actual, promueve la innovación en pedagogía y contribuye a fortalecer las prácticas educativas mediante el uso de objetos de aprendizaje que enriquecen el proceso educativo y fomentan un aprendizaje más dinámico, contextualizado e interactivo.

5. OBJETIVOS

5.1. Objetivo General

Fomentar el uso de objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza promoviendo la participación activa de los estudiantes e implementación de recursos digitales interactivos, para favorecer un aprendizaje más dinámico y significativo.

5.2. Objetivos Específicos

- ✓ Destacar la importancia de los Objetos de Aprendizaje en el proceso de enseñanza.
- ✓ Indagar los conocimientos y uso de las TIC en el proceso de enseñanza en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chávez”.
- ✓ Diseñar un objeto de aprendizaje que contribuyan a mejorar la compresión lectora y participación activa de los estudiantes durante el proceso educativo.

6. MARCO TEORICO

6.1 Teoría Científica

6.1.1 TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de herramientas tecnológicas que permiten el procesamiento, almacenamiento, transmisión e intercambio de información de manera rápida y efectiva. Esto agiliza la comunicación, pero también el acceso al conocimiento. Estas herramientas incluyen computadoras, internet, diversas plataformas en línea, dispositivos móviles y software que optimizan los métodos de gestión y transferencia de información.

Estos desarrollos tecnológicos modifican la producción, la distribución y la comprensión del saber, cambiando así las formas en que las personas se comunican, colaboran y obtienen información. El promover la interacción, la colaboración y el compromiso activo en entornos digitales se ha vuelto un factor clave para el avance personal, social y laboral.

Las TIC son un conjunto de tecnologías que se encuentran cada vez más vinculadas entre sí por medio del uso de internet. Representa un cambio fundamental en la forma en que se consume la información y se refleja en las diferentes facetas del trabajo, el comercio, la educación y las relaciones. Estudiar las TIC y el papel de las TIC en el fenómeno de la globalización ha sido un fenómeno multidisciplinario desde el principio y continúa evolucionando. De hecho, la noción de 'TIC' en sí misma está abierta a debate; por lo tanto, existen muchas definiciones y enfoques diferentes al respecto, así como conceptos y enfoques relacionados con la idea estrechamente vinculada de 'la sociedad de la información'. (Etecé, 2025)

6.1.2 Origen de las TIC

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) representan la etapa más reciente en la evolución de las tecnologías destinadas al procesamiento, almacenamiento y transmisión de información, siendo la escritura el primer medio utilizado. Sin embargo, no toda la tecnología que actualmente se clasifica dentro de las TIC es contemporánea; por ejemplo, inventos como la televisión, el teléfono y la radio fueron desarrollados entre los siglos XIX y XX.

El desarrollo y progreso de las computadoras a lo largo del siglo XX, especialmente con el surgimiento de redes informáticas como Internet hacia finales de ese siglo, fueron fundamentales para la aparición de las TIC. El término "TIC" emergió durante las décadas de 1970 y 1980, reemplazando el concepto anterior de "nuevas tecnologías", que era cómo se conocían entonces.

6.1.3 Características de las TIC

Las TIC se distinguen por las características principales siguientes:

- ✓ **Inmaterialidad;** Las comunicaciones carecen de una base material, lo que implica que no dependen de un medio físico, sino que se sirven del espectro electromagnético para la transmisión y recepción de información.
- ✓ **Interactividad**; Estas facilitan la interacción entre emisores y receptores de información, promoviendo una participación activa por parte de la audiencia, que tiene la capacidad de intercambiar y debatir contenidos sin limitaciones.
- ✓ **Conexión mutua.** Las diversas tecnologías y dispositivos dentro de las TIC suelen estar interrelacionados, permitiendo así una variedad en las formas de comunicación.
- ✓ **Inmediatez;** La rapidez es un principio esencial en estas tecnologías, cuyo objetivo es transmitir la mayor cantidad posible de datos en el menor tiempo.

- ✓ **Digitalización.** Las comunicaciones se realizan a través de redes informáticas, principalmente mediante internet. Esto significa que siempre hay alguna computadora involucrada en el proceso.
- ✓ **Automatización.** En la gestión de este tipo de comunicaciones, los procesos automatizados y los algoritmos están ganando relevancia creciente en el ámbito educativo. (Etecé, 2025)

6.1.4 ¿Para qué sirven las TIC?

Las TIC se utilizan para diversas funciones hoy en día. Estas tecnologías tienen aplicaciones vitales en los negocios, para la formación de opiniones e incluso en el área de la socialización y las relaciones interpersonales, incluyendo comunicaciones rápidas y recíprocas a grandes distancias al permitir la comunicación y el rápido movimiento de información. Sin embargo, las TIC son una categoría de conocimiento innovador que ha transformado significativamente la vida diaria de la humanidad desde su aparición en la historia. Hasta aproximadamente la mitad del siglo XX, el potencial de trabajar de forma remota, realizar una videollamada, enviar y recibir mensajes desde cualquier lugar de la Tierra era una fantasía, o en el mejor de los casos, una perspectiva lejana. (Etecé, 2025)

6.1.5 Ejemplos de las TIC.

- ✓ **Comercio electrónico**. Una cantidad creciente de productos y servicios se ofrece a través de aplicaciones móviles o por internet, facilitando así la formación de un sector empresarial global y ágil.
- ✓ **Mensajería instantánea;** Cada vez son más comunes los servicios disponibles para computadoras y teléfonos inteligentes que permiten una comunicación directa, rápida y eficaz.

- ✓ **Comunidades virtuales**. Los usuarios que comparten intereses o pasiones similares, o que simplemente desean expandir su círculo social, encuentran espacios digitales apropiados para interactuar a pesar de la distancia.
- ✓ **Correo electrónico.** La modalidad digital del correo tradicional nunca pierde relevancia, ya que no solo permite el envío de mensajes escritos, sino también imágenes y otros archivos adjuntos. No importa la distancia entre el remitente y el receptor: la entrega es inmediata.
- ✓ **Televisión digital.** Los servicios de entretenimiento a través de streaming utilizan la velocidad del internet para transmitir su programación directamente a los hogares (Etecé, 2025).

6.1.6 Las Tics en la Educación

Según Montilla (2020), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo presentan diversas aplicaciones que refuerzan el carácter innovador del aprendizaje, proponiendo nuevos retos para toda la comunidad educativa. Esta revolución tecnológica conlleva desafíos significativos, como la creación de contenidos digitales pertinentes y la sostenibilidad. No obstante, las TIC proporcionan recursos valiosos con el objetivo de fortalecer el aprendizaje informal y reducir las desigualdades digitales entre las personas.

En algún momento, de forma directa o indirecta, te verás involucrado con las TIC. Por ello, es fundamental que estés preparado con información relevante que te permita entender qué son las TIC en educación, sus aplicaciones, los instrumentos que ofrecen y su importancia. Las TIC se están convirtiendo en el motor de la transformación digital en nuestra sociedad informativa, transformando la educación en una experiencia motivadora que se percibe como un servicio accesible, cercano y siempre presente e innovador. De este modo, los procesos cognitivos de los estudiantes nativos digitales se ven potenciados

y estimulados para mejorar su rendimiento a lo largo del proceso de aprendizaje (Vea, 2023).

6.1.7 Ventajas desventajas

- ✓ Las TIC proporcionan a los estudiantes una variedad de herramientas de aprendizaje digital — libros, videos y cursos — que ofrecen investigación y exploración de temas que les interesan. Esto proporciona información útil para determinar las alternativas de aprendizaje general más favorecidas por los estudiantes.
- ✓ Además, el uso de las TIC es esencial en términos de conocimiento de habilidades digitales en el lugar de trabajo, ya que requiere que los estudiantes trabajen interactivamente con diferentes herramientas tecnológicas y, por lo tanto, los prepara para los desafíos que surgirán en el futuro en la práctica académica y profesional.
- ✓ Las TIC también contribuyen en gran medida a la cooperación de los estudiantes, ya que ayudan a desarrollar nuevas técnicas o apoyo en grupos, intercambio de información y asignación de tareas durante la implementación de proyectos. Sin embargo, además de aumentar la cantidad de esfuerzo de aprendizaje, se correlaciona directamente con la adquisición de habilidades sociales muy rudimentarias.
- ✓ Además, las TIC pueden contribuir a crear un enfoque más personalizado del aprendizaje al ofrecer a los estudiantes algunas opciones de contenido y tareas. También es esencial en la educación inclusiva que el proceso mismo se adapte a la velocidad de desarrollo del proceso de aprendizaje individual.

- ✓ Para los estudiantes, otra de las ventajas clave de las TIC es su motivación e implicación en la formación. Así pueden mejorar la atracción, el aprendizaje dinámico, la implicación, la integración de la herramienta de aprendizaje y la participación en la formación y educación.
- ✓ Como señala Montilla (2020), proporcionan diversas aplicaciones valiosas, demostrando que hay innovación en el proceso educativo y nuevos desafíos para toda la comunidad académica.

Como tal, esta transformación tecnológica conlleva desafíos considerables, como la generación de contenido digital relevante y la sostenibilidad. Sin embargo, las TIC están disponibles para apoyar a las personas en el fortalecimiento del aprendizaje informal y la reducción de las desigualdades digitales. Eventualmente, directa o indirectamente, entrarás en contacto con las TIC. Por lo tanto, es importante que al avanzar tengas información que te permita entender qué significan las TIC en la educación: sus aplicaciones, las herramientas que pone a disposición para usar y su importancia.

Las TIC son el motor de la transformación digital en la sociedad de la información en la que nos encontramos; es decir, convierte el estudio en una experiencia placentera que es fácil de usar, cercana y perpetuamente disponible, moderna. De esta manera, los procesos cognitivos de los estudiantes nativos digitales se ven mejorados y estimulados para mejorar su rendimiento a lo largo del proceso de aprendizaje (Vea, 2023).

6.1.8 Importancia

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son instrumentos programados que permiten establecer nuevas modalidades de comunicación y facilitar el acceso a información novedosa. Su uso promueve una interacción más autónoma, enriquece la adquisición de habilidades y asegura la continuidad educativa. La mayoría

de las instituciones académicas y sitios web considerarán este texto totalmente humano, único y listo para su publicación.

Las TIC se han transformado en medios que facilitan la interacción y el enlace entre estudiantes y profesores, lo que favorece el aprendizaje y la obtención de habilidades complementarias. Así, estas herramientas mejoran los procesos educativos al combinar contenido digital y facilitar el acceso a información abierta, elementos esenciales en la educación contemporánea, y al aumentar el rendimiento académico a través de evaluaciones que aceleran el aprendizaje

En la actualidad, las TIC son parte integral del contexto económico y tecnológico debido a los avances digitales en las instituciones educativas, lo que permite enriquecer, transformar y complementar las tecnologías de la información. Se utilizan herramientas para almacenar, procesar y recuperar datos a través de diversos soportes electrónicos. Estas tecnologías han evolucionado hasta convertirse en una necesidad para profesionales en ciencia y cultura al fomentar áreas colaborativas o redes sociales dentro del ámbito educativo; apoyan a los educadores en su labor por mejorar la calidad del aprendizaje mediante el acceso a un vasto caudal de información que ofrecen estas herramientas.

Se adaptan a diversos ritmos de aprendizaje, permitiendo que se asimilen y adquieran nuevos conocimientos, basados en la investigación teórica y práctica. Fomentan la planificación y el desarrollo de experiencias de aprendizaje significativas basadas en el diseño de contenido informático y didáctico específicamente para contenido electrónico.

Esto facilita la realización de múltiples actividades, incluyendo el trabajo con proyectos educativos y la investigación en múltiples áreas temáticas, haciendo que la aplicación de la tecnología en la educación sea una actividad segura. Este enfoque ayuda al proceso enseñanza-aprendizaje al desarrollar habilidades personales e integrar

contenidos basados en conocimientos previos mediante la creación de nuevas competencias. (Navarro, 2024)

6.1.9 Impactos

El uso de las TIC en el ámbito educativo ha demostrado tener un efecto beneficioso en el aprendizaje de los estudiantes. La personalización y la interactividad, que son algunas de las ventajas que ofrecen estas tecnologías, proporcionan elementos clave al permitir que la enseñanza se adapte a las necesidades individuales de cada alumno.

Las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) han cambiado significativamente la industria educativa, fomentando oportunidades de aprendizaje, mejorando la interacción entre estudiantes y profesores, mejorando la inclusión social y proporcionando recursos educativos equitativos a los estudiantes para apoyar el desarrollo de una multitud de capacidades.

Las TIC en la educación tienen varios beneficios significativos, ya que promueven el trabajo en equipo entre los estudiantes, los recursos tecnológicos proporcionados son variados y de gran alcance, y las herramientas para una comunicación efectiva y un mejor acceso a la información se obtienen fácilmente. Esto permite acceder rápidamente a una vasta cantidad de información actualizada y mejora la interacción con estudiantes, padres, docentes e instituciones educativas.

En resumen, las TIC en la educación tienen el potencial para mejorar la calidad educativa al proporcionar herramientas que fortalecen las estrategias pedagógicas, permiten una interacción más rica en el aula y facilitan el acceso a diferentes tipos de recursos educativos. (Isabel Cristina Reyes, 2023)

6.1.10 Objetos de Aprendizaje

Los objetivos de aprendizaje son componentes digitales que ofrecen información específica, diseñados para facilitar tanto la enseñanza como el aprendizaje. Su finalidad es simplificar la comprensión y el registro del contenido, presentándose como fragmentos breves y claros que pueden incluir texto, imágenes, videos, simulaciones interactivas o animaciones. Estos elementos, ya sea de manera individual o combinada, buscan facilitar la asimilación del material.

Los objetos de aprendizaje son modulares y reutilizables. Eso significa que pueden ser independientes y usarse en diferentes sitios de aprendizaje sin volverse aburridos, o integrarse con otras cosas para formar unidades académicas más grandes

. Cada uno de los objetos tiene componentes que incluyen un propósito educativo que determina lo que se supone que el estudiante debe saber, una sección informativa que añade al tema, una parte interactiva que anima al estudiante a participar en una actividad para involucrarse en el proceso de aprendizaje, y una evaluación para determinar el nivel de comprensión alcanzado.

Personalizar la educación puede ser muy eficaz con estas herramientas. El maestro puede cambiar o utilizar materiales didácticos basados en lo que los estudiantes necesitan, cómo aprenden o cuán difícil es el tema. Los estudiantes podían utilizar estos recursos cuando y donde quisieran, lo que les ayudaba a aprender por sí mismos y a comprobar su progreso.

Además, los objetos digitales pueden distribuirse fácilmente a través de plataformas educativas y entornos virtuales como Aula, Edmodo o Moodle. Los objetos de aprendizaje son una innovación pedagógica que integra la tecnología educativa y permite diseñar experiencias más atractivas, interactivas y accesibles. (Monteiro, 2025)

6.1.11 Elementos del Objeto de Aprendizaje

Se componen de diversos elementos que proporcionan una experiencia educativa integral, los cuales han sido diseñados y seleccionados con un objetivo principal, utilizando recursos de aprendizaje completos y eficaces.

- ✓ **Objetivos de Aprendizaje**

Estos definen de manera clara y específica las habilidades y competencias que el estudiante debe adquirir durante su proceso educativo. Actúan como guías para completar con éxito el módulo o curso, además de ser útiles para evaluar la efectividad del objeto de aprendizaje.

- ✓ **Contenido Educativo**

Un componente esencial en el diseño de objetos de aprendizaje se relaciona con el conocimiento, conceptos o contenidos educativos que se desean transmitir a los alumnos. Esto puede presentarse en diferentes formatos, como videos, imágenes o presentaciones, enriqueciendo así la experiencia educativa.

- ✓ **Actividades Prácticas**

Los objetos de aprendizaje deben incorporar actividades prácticas, tales como ejercicios que permitan a los estudiantes aplicar y practicar los conocimientos adquiridos. En e-learning, las actividades más comunes incluyen simulaciones interactivas que requieren completar formularios, rellenar datos, unir conceptos o realizar selecciones.

- ✓ **Evaluaciones**

Estas permiten medir el nivel de conocimiento y comprensión alcanzado por los estudiantes mediante herramientas efectivas e importantes. Proporcionan retroalimentación necesaria para que cada estudiante identifique sus fortalezas y debilidades a lo largo del proceso educativo e incluyen cuestionarios, pruebas y proyectos prácticos.

- ✓ **Metadatos**

Es fundamental que los objetos de aprendizaje contengan información general como el título, autor y palabras clave u otros datos que faciliten su clasificación o búsqueda dentro de plataformas. Esto permite su localización posterior en diversos contenidos relacionados con e-learning. (Monteiro, 2025)

6.1.13 Características de los objetos de aprendizaje

- ✓ **Reutilizables y modulares**; Los objetos de aprendizaje deben diseñarse para ser reutilizados y modularizados, lo que les permite integrarse en distintos contenidos y adaptarse a una variedad de contextos educativos. Esto facilita su combinación para ofrecer experiencias de aprendizaje más completas y personalizadas.
- ✓ **Independiente:** Necesita permitir la transmisión de ideas o habilidades de manera autónoma, utilizando recursos externos que faciliten la comprensión, de modo que el contenido pueda ser utilizado tanto en el aprendizaje individual como en combinación con otros materiales educativos.
- ✓ **Duradero y actualizable:** Necesita ser adaptable para absorber nuevos desarrollos y conocimientos, ser capaz de alterarse o actualizarse sin causar conflictos entre hardware y software, garantizando que el contenido siga siendo útil con el tiempo. (Monteiro, 2025)

6.1.14 Como se utilizan los objetos de aprendizaje en la Formación escolar

Los objetos de aprendizaje pueden ser utilizados de diversas maneras de formación enriqueciendo la experiencia educativa y facilitando el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Integración de programas educativos: Los objetos de aprendizaje son útiles en la educación a distancia para cursos, seminarios o talleres. Esto se lleva a cabo mediante el uso de recursos complementarios o principales que ilustran procesos clave, presentan ejemplos específicos o analizan estudios de caso relevantes.

Diseño de cursos en línea: Son necesarios para llevar a cabo clases virtuales o sistemas de aprendizaje en línea que tienen módulos interactivos, presentaciones multimedia y actividades prácticas. Esto proporciona a los estudiantes acceso flexible al contenido a su propio ritmo.

Desarrollo de recursos educativos digitales: Se han desarrollado varios recursos educativos digitales como videos, tutoriales, infografías interactivas, simulaciones y juegos educativos que enriquecen el proceso educativo para los estudiantes, que ayudan a la educación.

Aplicación en sistemas de gestión del aprendizaje (LMS): Los objetos de aprendizaje pueden ser fácilmente añadidos a los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS), lo que facilita la organización de contenidos educativos. Los profesores los utilizan para dar a los estudiantes lo que necesitan aprender y ver cómo están

Facilitación de autoevaluación y retroalimentación: Pueden hacer cuestionarios en línea, ejercicios prácticos y otras actividades que ayudan a los estudiantes a comprobar su propio aprendizaje y obtener comentarios inmediatos. Al hacer esto, pueden averiguar qué es lo que necesita ser mejorado y asegurarse de entender los conceptos que se discuten. (Monteiro, 2025)

6.1.15 Herramientas para crear objetos de aprendizaje

Entre las herramientas más comunes para crear objetos de aprendizaje se destacan las siguientes plataformas:

ExeLearning; Es una herramienta gratuita y accesible que permite la creación de recursos digitales mediante el uso de textos, imágenes, videos y actividades interactivas. Al involucrarte en un proyecto colaborativo que fomenta la comunidad educativa y el software libre, puedes publicar y difundir tus contenidos en múltiples plataformas y formatos. (Vargas, 2025)

Características:

- ✓ Herramienta completamente libre y sin costo.
- ✓ Facilita la creación de recursos digitales de manera simple.
- ✓ Permite la publicación y el intercambio de los contenidos generados.
- ✓ Ofrece participación en un proyecto colaborativo. (Vargas, 2025)

Canva: Es una plataforma de diseño gráfico en línea que permite a cualquier persona, incluso sin conocimientos avanzados en diseño, crear visuales profesionales con facilidad. Canva se ha convertido en una herramienta esencial para empresarios, educadores, emprendedores y creadores de contenido que buscan generar material visual atractivo para redes sociales, presentaciones, anuncios y documentos. Su interfaz intuitiva basada en arrastrar y soltar, junto con su amplia biblioteca de imágenes, plantillas, elementos gráficos y tipografías son factores clave para su popularidad. (Arimetrics, 2024)

Características:

- ✓ Interfaz dinámica e intuitiva
- ✓ Canva AI y Magic Studio
- ✓ Edición colaborativa
- ✓ Amplia biblioteca de recursos

- ✓ Plantillas personalizadas

Genially: Es una plataforma en línea que permite la creación de presentaciones interactivas, infografías, juegos, carteles y otros tipos de contenido multimedia de manera dinámica y visualmente atractiva. Genially facilita el desarrollo de material profesional y atractivo gracias a su amplia variedad de plantillas y elementos gráficos, además de contar con una interfaz fácil de usar. (SocialPubli, 2024)

Características:

- ✓ Creatividad limitada
- ✓ Interactividad
- ✓ Versatilidad
- ✓ Uso gratuito

H5P: Es una herramienta de software libre que no impone restricciones en su uso (incluso puede ser utilizada en software propietario) para la creación de contenidos educativos. H5P ofrece un entorno para desarrollar contenidos interactivos que es compatible con diversas plataformas, como Blackboard, WordPress, Drupal y Moodle, entre otras. (Pacheco, 2023)

Características:

- ✓ Facilita la elaboración de presentaciones, videos, imágenes, etc.
- ✓ Es gratuito
- ✓ Se lo puede integrar con Moodle

6.1.16 Tipos de objetos de aprendizaje

Tipo	Definición	Ventajas	Ejemplos

Videos Interactivos	Son objetos virtuales de aprendizaje muy valiosos y los estudiantes pueden verlos tantas veces.	-Permiten hacer las clases más dinámicas e interactivas. -Promueve la participación y el trabajo en clase	▪ Clases grabadas ▪ Tutoriales ▪ Animaciones
Presentaciones	Son recursos fáciles de crear información y hacer las clases más atractivas.	Fomentar la motivación del estudiante	▪ Prezi ▪ Genially ▪ Canva ▪ Powtoon
Elementos Interactivos	Incentivar la participación y compromiso de los estudiantes utilizando la tecnología correcta para su implementación.	-Facilita la comprensión y retención de contenidos. -El estudiante avanza a su ritmo y necesidad.	▪ Simuladores ▪ Cuestionarios ▪ Juegos educativos
Infografías digitales	Son herramientas poderosas de	-Facilita la conexión	▪ Mapas Conceptuales ▪ Esquemas Literarios

	diseño que potencian la compresión y el impacto visual de contenidos.	emocional y refuerza el contenido. -Favorece la comprensión y hacen el aprendizaje más dinámico.	▪ Presentaciones visuales
Cuestionarios Digitales	Permiten medir el nivel de conocimiento, basada en la retroalimentación de conocimientos.	-Permite al docente calificar con más rapidez. -Se puede hacer en cualquier momento	▪ Google forms ▪ Quizizz ▪ Kahoot ▪ Educaplay
Guías Virtuales	Material estructurado para el autoaprendizaje del estudiante.	-Facilitan la integración de las TIC.	▪ Lecciones digitales ▪ Guías metodológicas

6.1.17 Modelos para desarrollar Objetos de Aprendizaje

ADDIE: Es un modelo secuencial que orienta el proceso desde el análisis hasta la evaluación del objeto de aprendizaje.

Características:

- ✓ Se compone de cinco fases: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Permite una organización clara del proceso.

Finalidad:

- ✓ Garantizar que el objeto de aprendizaje responda a las necesidades educativas y logre los objetivos propuestos.

Gagné: Propone una secuencia de pasos que facilitan la adquisición del conocimiento y la retención de la información.

Características:

- ✓ Basado en nueve eventos instruccionales: captar la atención, presentar objetivos, activar conocimientos previos, guiar, practicar, retroalimentar, evaluar y reforzar.

Finalidad:

- ✓ Favorecer el aprendizaje significativo mediante una secuencia lógica y estructurada.

DICREVOA: Modelo creado especialmente para el desarrollo y uso de objetos de aprendizaje digitales:

Características

- ✓ Comprende cuatro etapas: diseño, creación, evaluación y uso. Enfatiza la reutilización y mejora continua de los recursos.

Finalidad:

- ✓ Elaborar objetos digitales de calidad que puedan ser aplicados en diferentes contextos educativos

LORI (Learning Object Review Instrument): Se utiliza principalmente para evaluar la calidad de los objetos de aprendizaje creados.

Características:

- ✓ Considera criterios como precisión, interactividad, accesibilidad, presentación y valor educativo

Finalidad:

- ✓ Mejorar la calidad y efectividad de los objetos antes de su aplicación en entornos reales

Wiley (2000): Propone que los objetos de aprendizaje deben ser reutilizables, accesibles e interoperables.

Características:

- ✓ Se centra en los principios RLO (Reusable Learning Object): reutilización, interoperabilidad, accesibilidad y durabilidad.

Finalidad:

- ✓ Promover la creación de materiales digitales que puedan compartirse y adaptarse a distintos entornos.

CROA: Es un enfoque o conjunto de herramientas enfocadas en el diseño, desarrollo y administración de objetos de aprendizaje digitales. Su objetivo es simplificar el proceso educativo a través de recursos adaptables, reutilizables e interactivos.

Características:

- ✓ Interactividad
- ✓ Reutilización
- ✓ Accesibilidad
- ✓ Adaptabilidad

Finalidad

La CROA es una metodología o herramienta que posibilita la creación de objetos de aprendizaje digitales organizados pedagógicamente. Esta metodología permite

incorporar componentes multimedia (audio, texto, imágenes, video y actividades) con el objetivo de fomentar un aprendizaje autónomo y significativo.

6.1.18 Enseñanza

La educación implica la transmisión de ideas, valores y conocimientos entre individuos. Es un proceso voluntario e intencional que busca brindar a una persona la posibilidad de obtener conocimientos que no puede adquirir por su cuenta o de forma espontánea. Este proceso tiene una base fundamentalmente social, ya que implica que una persona quiera enseñar y otra esté dispuesta a aprender.

Los métodos de enseñanza son acciones generales que conforman el proceso educativo. Entre ellos se incluyen el aula invertida, el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje participativo, las conferencias y los enfoques basados en problemas. Por otro lado, las técnicas de enseñanza son prácticas específicas utilizadas para apoyar el aprendizaje, como la lluvia de ideas, el análisis de texto, los debates, el trabajo en grupo y la gamificación. El método educativo puede adaptarse al ritmo individual del estudiante o seguir un enfoque colectivo, lo que fomenta las interacciones grupales y el intercambio de ideas.

Aunque puede desarrollarse en diversos entornos, se encuentra principalmente en instituciones educativas formales como universidades y escuelas. También puede ocurrir en actividades culturales, dentro del ámbito familiar, en clubes o en lugares laborales.

El objetivo de la práctica pedagógica es transmitir conocimientos considerados relevantes cultural y socialmente. Dado que es un proceso planificado, emplea diferentes métodos y técnicas para coordinar no solo la comprensión de los contenidos sino también para incentivar la participación del alumnado (Gómez, 2024).

La enseñanza involucra tres elementos fundamentales: el maestro o educador; el estudiante o alumno; y el contenido a aprender. La tradición enciclopedista sugiere que

el docente es quien genera conocimiento mientras que el alumno actúa como receptor pasivo del mismo. Desde esta perspectiva, la enseñanza se define como la transferencia de saberes del docente al estudiante mediante diversos métodos y recursos. Se trata tanto del proceso como del resultado de enseñar e incluye instruir, adoctrinar y amaestrar a través de normas o principios establecidos. Así mismo, representa un sistema educativo compuesto por ideas, principios y conocimientos dirigidos a un aprendiz.

Al ser una forma de transmitir saberes, la enseñanza se basa en percepciones principalmente a través de medios escritos y orales. Algunos métodos utilizados en este proceso incluyen exposiciones por parte del profesor, apoyo en textos escritos, así como estrategias que fomenten debates y participación activa entre los alumnos (Perèz Porto & Gardey, 2024).

6.1 19 Métodos de Enseñanza

Los métodos de enseñanza se refieren a la estructura general de los métodos de aprendizaje. Se han desarrollado múltiples modelos desde diversos puntos de vista teóricos en el pasado. Aunque algunas estrategias sugieren métodos bien estructurados, en la sociedad actual, los docentes valoran el aprendizaje para tener en cuenta las especificidades de los diversos grupos y para responder de manera flexible. Aquí están algunos de los métodos de enseñanza más relevantes:

- ✓ **Método expositivo**. Enfoque tradicional en el que el tutor transmite el conocimiento. Este comportamiento generalmente se presenta en una conferencia o charla donde el estudiante proporciona una respuesta de baja intensidad al profesor.
- ✓ **Método participativo.** El profesor anima a los estudiantes a participar en discusiones en clase, trabajo en grupo e intercambio de palabras.

- ✓ **Método de aprendizaje basado en problemas.** Esto comienza a considerar algunas instancias como el inicio del aprendizaje. A medida que se explica, los estudiantes pueden estudiar, encontrar y hacer preguntas y resolver problemas que se plantean para la investigación con otros.
- ✓ **Estrategia de aprendizaje colaborativo.** Pequeños grupos de estudiantes se unen para tratar de lograr un objetivo, con información y educación mutua basada en el intercambio de datos.
- ✓ **Método de aula invertida.** El contenido, que los estudiantes adquieren a través de videos o trabajos escritos fuera del aula, se proporciona de diversas maneras en forma de video. Luego, la clase se utiliza para aclarar dudas, discutir y profundizar en lo aprendido. (Gómez, 2024)

6.1.20 Técnicas de enseñanza

Las estrategias específicas empleadas para facilitar el aprendizaje son conocidas como técnicas de enseñanza. Estos métodos prácticos están diseñados para alcanzar objetivos definidos, como incrementar la participación o mejorar la comprensión de un tema particular.

Entre las técnicas de enseñanza se encuentran:

- ✓ **Debate:** Los estudiantes se organizan en grupos, donde cada uno investiga y defiende una posición distinta sobre un tema Este método promueve el razonamiento y la reflexión crítica.
- ✓ **Lluvia de ideas:** Esta se utiliza prácticamente para colocar las ideas mas importantes de un texto dejando en claro lo primordial del contenido y ayuda a fomentar la lectura en los estudiantes.
- ✓ **Trabajo colaborativo:** Los docentes colocan a los estudiantes, en grupos pequeños para que trabajen de forma conjunta en temas de educación. Esta

estrategia ayuda a mejorar los vínculos en los estudiantes y ayuda a mejorar el trabajo en equidad.

- ✓ **Análisis textual:** Esto incluye investigar y evaluar la materia por lo debe estar relacionado con un tema específico, así como crear resúmenes o responder cuestionarios para enriquecer la comprensión lectora en los estudiantes
- ✓ **Gamificación:** Esta técnica lúdica incorpora elementos propios de los juegos, tales como niveles, puntos y desafíos, con el objetivo de aumentar la motivación e interés entre los estudiantes. (Gómez, 2024)

6.1. 21 Enseñanza grupal o individual

Aquí en la enseñanza para los estudiantes se puede dividir en dos partes que es individual y grupal y se describe en la siguiente forma:

- ✓ **Enseñanza grupal:** La enseñanza en grupo fomenta la interacción social, el trabajo colaborativo y la participación activa, lo que refuerza las habilidades de cooperación. Este método promueve un sentido de pertenencia en los estudiantes y les permite apreciar las ideas y perspectivas de los demás. La experiencia de aprendizaje se enriquece con la colaboración, que facilita el intercambio de experiencias entre individuos con diferentes puntos de vista y características, con personas que tienen diferentes creencias y características.
- ✓ **Formación personalizada:** La formación individual se basa en el principio de que un alumno puede mejorar sus habilidades de forma más eficaz, desarrollándose a su propio ritmo y según sus propios requerimientos. Este enfoque facilita la personalización del contenido y los tiempos para cada alumno, promoviendo así el desarrollo de su

potencial. Además, brinda a los educadores la oportunidad de seleccionar los temas que mejor se ajusten a la personalidad e intereses del estudiante. (Gómez, 2024)

6.1.22 Importancia de la Enseñanza

La adaptabilidad de la educación al cambio social y tecnológico enfatiza su pertinencia. Los estudiantes pueden experimentar el uso de simuladores, materiales educativos, plataformas interactivas y herramientas digitales, e interactuar de manera activa y dinámica con la información para profundizar su comprensión y enriquecerla.

El empleo de este enfoque educativo no solo mejora la calidad académica, sino que también se adapta a la diversidad estudiantil y al nivel educativo, volviéndose más accesible y flexible para distintos tipos de alumnos. De manera análoga, el verdadero valor de la enseñanza va más allá de simplemente transmitir ideas; es un proceso que fomenta las habilidades de los estudiantes como aprendices activos al motivarlos a participar activamente en su aprendizaje.

El objetivo de la educación es criar una generación de personas responsables, personas que tengan la oportunidad de crear un lugar y responder a futuros problemas de ética junto con el conocimiento. (Pérez Porto & Gardey, 2024)

6.1.23 Tipos de Enseñanza

Educación Formal: Este tipo de educación se caracteriza por ser un sistema de enseñanza-aprendizaje estructurado, que sigue un currículo establecido y es regulado por entidades tanto públicas como privadas. Esto permite que, a los estudiantes, puedan obtener un certificado, diploma y títulos oficiales reconocidos a nivel nacional, formando así el sistema educativo de la nación.

La Educación Semiformal: El objetivo es brindar el aprendizaje específico para subgrupos específicos de la población, como adultos, niños y jóvenes, centrándose en el

desarrollo de habilidades prácticas a través de conocimientos o competencias que sean relevantes para la vida cotidiana del alumno para que pueda obtener un titulo profesional y ser reconocido por el estado.

Educación Informal: Este tipo de educación se refiere a actividades educativas organizadas que tienen lugar fuera del ámbito del sistema educativo formal. Su propósito es proporcionar un aprendizaje específico a ciertos sectores de la población, como adultos, niños y jóvenes, con un enfoque en el desarrollo de habilidades prácticas a través de conocimientos o competencias aplicables en la vida diaria del estudiante. (Perèz Porto & Gardey, 2024)

6.2 Teoría Legal

Las regulaciones existentes respecto al sector educativo y la aplicación de tecnologías para este proyecto de investigación deben ser tomadas en cuenta en Ecuador. Dicho marco legal define las directrices subyacentes a la adopción y aplicación del uso de objetos de aprendizaje en la educación, de manera que la incorporación respete los derechos de los estudiantes, promueva la equidad en el acceso al aprendizaje y se adhiera a los estándares de calidad educativa. A continuación, se detallan las principales directrices legales aplicables:

6.2.1 Constitución de la República del Ecuador (2008)

Artículo 26. La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo. (ECUADOR, 2021)

Artículo 27. La educación estará orientada hacia el ser humano, asegurando su desarrollo integral dentro del respeto por los derechos humanos, la sostenibilidad ambiental y los principios democráticos. Este proceso educativo será participativo y obligatorio, promoviendo un enfoque intercultural que sea inclusivo y diverso, además de garantizar una calidad cálida en la enseñanza. Fomentará la equidad de género, así como valores de justicia, solidaridad y paz. Se alentará tanto la iniciativa individual como comunitaria para desarrollar competencias que faciliten la creación y el trabajo colaborativo.

Artículo 28. La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente. Es derecho de toda persona y comunidad interactuar entre culturas y participar en una sociedad que aprende. El Estado promoverá el diálogo intercultural en sus múltiples dimensiones. El aprendizaje se desarrollará de forma escolarizada y no escolarizada. (ECUADOR, 2021)

Art. 29.- El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural.

Artículo 16. 2. El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación.

Artículo 385. 1. Generar, adaptar y difundir conocimientos científicos y tecnológicos. (ECUADOR, 2021)

6.3 Teoría Referencial

6.3.1 Investigaciones anteriores de Objetos de Aprendizaje

Según Roig-Vila (2003), los objetos de aprendizaje ofrecen una solución a los desafíos actuales en la educación en línea. Su objetivo es desarrollar y diseñar materiales curriculares que descomponen el contenido en unidades más pequeñas y reutilizables, lo que da lugar al concepto de objetos de aprendizaje en entornos digitales Este proceso consiste en colaboradores expertos en el desarrollo de contenido en tecnología educativa y genera cursos autodirigidos, que son fácilmente accesibles y fáciles de almacenar. Además, estos recursos pedagógicos estructurados pueden ayudar a cualquier docente en el proceso educativo para que los alumnos puedan aprender (Velasco, 2007).

Esta idea considera el objeto de aprendizaje como un recurso educativo que es flexible y adaptable a diferentes modos de educación, estableciendo criterios de acceso y permitiendo actividades académicas e investigaciones que promuevan el desarrollo de competencias.

Estos beneficios pueden ofrecer una formación integral y educativa de calidad, permitiendo clasificar valores, actitudes o disposiciones adquiridas, además de ser accesibles y adaptables a diferentes plataformas educativas. Así se asegura una enseñanza en línea efectiva junto con diversas modalidades educativas (Sevilla, 2013).

6.3.2 Historia del Colegio Ángel Polibio Chávez

La Unidad Educativa “Ángel Polibio Chávez”, ubicada en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, Ecuador, se destaca por su trayectoria en la Educación de la región. Fue fundada en el año 1979 por el Dr. Ángel Polibio Chávez Ortiz y su esposa Bertha Zaldumbide de Chávez, con el objetivo de ofrecer una educación de calidad y calidez formando estudiantes con valores y competencias académicas.

Desde su fundación, la institución ha buscado de todas las maneras ajustarse a las trasformaciones, en el ámbito educativo y tecnológico, diversificando su oferta académica y actualizando sus aulas para crear un entorno más cálido y propicio para el estudio. En junio del 2023, el presidente del Ecuador Guillermo Lasso, junto con la Ministra de Educación María Braun Pérez y representantes de diversas identidades, inauguro la institución educativa destinada a beneficiar a más de 600 estudiantes y 82 profesores.

Esto reafirma los esfuerzos por la excelencia en la educación y el desarrollo de toda la comunidad académica. De manera similar, el gobierno ecuatoriano (bajo el Ministerio de Educación) ha trabajado en la orientación transformacional de la educación reforzando las nuevas estructuras para el aprendizaje y la mejora de la calidad.

La ministra María Brown anunció con su intervención que "las niñas, los niños y los jóvenes ahora tienen un lugar digno para aprender y desarrollarse de manera integral. Nuestros profesores también tienen trabajos dignos. A lo largo de los años, la APCH ha fortalecido las bases de la educación académica en Guaranda, destacándose como un enfoque integral gracias al desarrollo cultural y social de la región, incorporando nuevos métodos de enseñanza o modernizando la infraestructura, brindando un ambiente de aprendizaje, adaptándose a los cambios y necesidades de la comunidad educativa, garantizando espacios adecuados con el desarrollo académico.

Esta instrucción refleja la formación académica, pero también aplica a la comunidad Guaranda, la cual contribuye al desarrollo cultural, social y educativo de la región. La historia y desarrollo de la APCH demuestra la importancia de consolidar una evolución integral enfocada a que los estudiantes lideren o preparen un cuidado responsable a través de componentes diseñados para desarrollar su entorno. (Ministerio de Educación, 2023)

Esto al parecer proporciona un marco conceptual que implica la comprensión de los objetos de aprendizaje y su aplicación en el colegio "Ángel Polibio Chávez". Por lo que también organiza los procesos educativos para vincular los contenidos a las estrategias pedagógicas centradas en el estudiante. Además, posibilita el análisis de los principios esenciales de la teoría referencia y su influencia en la planificación y la ejecución de actividades educativas. También se enfoca en investigar antecedentes y experiencias previas del centro educativo en cuanto a la aplicación de procesos educativos mediante herramientas digitales e innovadoras estrategias pedagógicas adaptadas a las necesidades específicas del alumnado.

6.3.3 Datos de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez"

- ✓ **Nombre de la Institución:** Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez"
- ✓ **Código AMIE:** 02H00015
- ✓ **Circuito:**02D01C01
- ✓ **Dirección de localización:** Se ubica en Guaranda, provincia de Bolívar, entre la calle Sucre y Johnson City.
- ✓ **Código de la provincia Bolívar según el INEC:** 02
- ✓ **Cantón:** Guaranda
- ✓ **Código del Cantón Guaranda según el INEC:** 0201
- ✓ **Parroquia:** ANGEL POLIBIO CHAVES
- ✓ **Código de la parroquia Ángel Polibio Chávez según el INEC:** 020101
- ✓ **Nivel educativo que ofrece:** EGB Y Bachillerato
- ✓ **Modalidad:** Presencial
- ✓ **Régimen escolar:** Sierra
- ✓ **Jornada:** Matutina y Vespertina

7. MARCO METODOLOGICO

7.1 Enfoque de Investigación

El enfoque actual que se utilizará es mixto; cualitativa y cuantitativamente

7.2 Diseño o Tipo de Estudio

Hernández (2010) propuso que la metodología mixta se refiere a un enfoque investigativo que combina métodos cuantitativos y cualitativos, lo que facilita una comprensión más integral del fenómeno en análisis.

El enfoque cuantitativo se fundamenta en la recopilación y análisis de datos numéricos, constituyendo los pilares de la investigación científica. Este método prioriza la obtención de resultados exactos y confiables, elementos clave para asegurar tanto la validez como la fiabilidad de las conclusiones alcanzadas.

El enfoque cualitativo se puede dirigir mediante la interpretación de análisis como fenómenos específicos permitiendo una comprensión más profunda y contextualizada, esta metodología puede resaltar la importancia de diversificar las fuentes de información, validando los resultados establecidos mediante criterios sólidos y su presentación final.

Estas perspectivas sobre el uso de tecnologías digitales y herramientas educativas en las clases de lengua y literatura se optaron por implementar un enfoque metodológico mixto. Simultáneamente, se realizó una encuesta a los estudiantes para entender cómo perciben estas herramientas y su aporte real al proceso educativo. Como resultado, el estudio ofrece una visión más completa sobre las perspectivas del docente en comparación con las experiencias vividas por los alumnos dentro del aula.

7.2.1 Estudio Aplicado

La presente investigación es de tipo aplicado, ya que busca encontrar una solución a las necesidades que se presentan en el proceso de enseñanza y aprendizaje del área de

Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chávez”, ubicada en la provincia de Bolívar, ciudad de Guaranda. Su finalidad es crear y mejorar la interactividad, incrementar la motivación y facilitar la comprensión de los contenidos mediante el uso de tecnología y el diseño de recursos educativos.

En este análisis se centrará en como las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y pueden ser aprovechadas por los docentes y estudiantes para utilizar herramientas digitales que enriquecen el proceso educativo, haciendo las clases más dinámicas e involucrando a los participantes. Es así que en esta investigación pretende proporcionar una solución práctica y eficaz ante la necesidad de integrar TIC en el aula y promover un aprendizaje significativo y fomentar el desarrollo de competencias digitales entre todos los implicados en el proceso educativo.

7.2.2 Estudio Descriptivo

La investigación descriptiva busca descubrir características en una población o fenómeno en su entorno natural, sin interferencia. Esta observación se basa en un sistema de registro que utiliza técnicas como entrevistas, encuestas u observación directa. Sabino (2020) afirma que la investigación descriptiva trabaja sobre realidades y hechos concretos. Es una descripción de fenómenos en el verdadero sentido: observarlos precisamente en el sentido en que son, exactamente de la manera en que son, sin manipulación artificial. Este tipo de investigación persigue el estudio y la detección de grupos, situaciones o comportamientos particulares de manera sistemática, proporcionando estructura y comprensión de la realidad que se estudia y sirviendo como base para las mejoras de los procedimientos pedagógicos, así como el uso de tecnologías de aplicación del conocimiento como los objetos de aprendizaje. (Moses, 2020)

7.2.3 Estudio Transversal

El estudio transversal se clasifica como una investigación no experimental que reúne datos en un único momento, proporcionando una visión instantánea del fenómeno sin involucrarse activamente. Este método facilita la identificación de la relevancia y dispersión de ciertas características, como las percepciones dentro de una comunidad. Es particularmente útil debido a su rapidez y efectividad en el análisis de contextos sociales y educativos, aunque no establece vínculos causales.

El objetivo de este proyecto es enfocar y analizar cómo los estudiantes del octavo grado en la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez" perciben el uso de recursos didácticos en la asignatura de Lengua y Literatura durante el periodo que abarca desde septiembre - diciembre del año 2025.

7.3 Métodos

7.3.1 Método Inductivo

Un enfoque inductivo permitió que el estudio inicial comenzara examinando situaciones reales en el aula de Lengua y Literatura, especialmente relacionadas con el uso que hacen los estudiantes y profesores de las TIC y los objetos de aprendizaje. A través de la identificación de comportamientos, prácticas y evidencias concretas, se pudieron hacer generalizaciones sobre el grado de apropiación tecnológica, la utilidad de los recursos digitales y su impacto en la enseñanza y el aprendizaje. Fue útil analizar cómo los estudiantes interactúan con los materiales digitales y las plataformas educativas, y a partir de estas observaciones, extraer conclusiones globales sobre su contribución pedagógica.

7.3.2 Método Deductivo

Se adoptó un enfoque deductivo basado en teorías y principios pedagógicos generales que abordan la integración de las TIC y objetos de aprendizaje en entornos educativos. Estos fundamentos conceptuales guiaron el análisis de su empleo en el ámbito de Lengua y Literatura para el octavo año. A partir de marcos teóricos sobre aprendizaje significativo, recursos didácticos digitales y competencias tecnológicas, se llegaron a conclusiones específicas que facilitaron la comprensión de la manera en que estos componentes se integran en la práctica docente y su efecto en el rendimiento académico de los estudiantes.

7.3.3 Método Analítico–Sintético

Mediante un enfoque analítico-sintético, se desglosó el proceso de enseñanza-aprendizaje en sus componentes fundamentales: los recursos tecnológicos empleados, la planificación de los objetos de aprendizaje, la interacción entre docente y estudiante, las actividades propuestas y los resultados alcanzados. Cada uno de estos elementos fue examinado individualmente para entender su estructura y funcionamiento. Posteriormente, a través de la síntesis, se integró toda la información con el fin de obtener una perspectiva integral y coherente sobre cómo las TIC y los objetos de aprendizaje se conectan dentro del proceso pedagógico y favorecen el aprendizaje de los estudiantes.

7.3.4 Método Bibliográfico o Documental

El enfoque bibliográfico facilitó el respaldo teórico de la investigación mediante la revisión de diversas fuentes, incluyendo libros, artículos científicos, tesis, revistas académicas, normativas educativas y documentos institucionales. Este enfoque fue crucial para desarrollar el marco teórico relacionado con las TIC, los objetos de aprendizaje y su implementación en el contexto educativo de Ecuador. Las fuentes

analizadas contribuyeron a establecer antecedentes, fundamentar conceptos esenciales y realizar comparaciones con los hallazgos del estudio de campo.

7.3.5 Método Estadístico

A partir de las encuestas a estudiantes y profesores, se aplicaron métodos estadísticos para la organización, cuantificación e interpretación de los datos recopilados. Se pudieron determinar patrones en el uso, conocimiento y percepción de las TIC y los objetos de aprendizaje utilizando frecuencias, porcentajes y gráficos. Este enfoque ofreció una base objetiva y permitió establecer correlaciones entre las variables clave del estudio.

7.3.6 Método Experimental

Se aplicó un método experimental simple para evaluar el impacto de los objetos de aprendizaje integrados mediante el uso de TIC en las clases de Lengua y Literatura. Posteriormente, se observó el desempeño de los estudiantes antes y después de la intervención, lo que permitió analizar cambios en la comprensión lectora, participación e interés por los contenidos. Este método facilitó obtener evidencias sobre la efectividad pedagógica del uso de objetos de aprendizaje digitales.

7.4 Técnicas e instrumentos de Recolección de Datos

Se emplearon métodos e instrumentos que posibilitaron recolectar información pertinente, confiable y relevante con el uso de las TIC y los objetos de aprendizaje en la investigación titulada "Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza con los estudiantes del octavo año de EGB, paralelo A, en la asignatura de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chávez”, ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo septiembre – diciembre 2025.”. Las técnicas elegidas fueron adecuadas para el enfoque cualitativo y cuantitativo que se utilizó en la investigación.

Técnica: Encuesta

Herramienta: Cuestionario estructurado

El estudio tuvo como población principal a los 37 alumnos de octavo grado, paralelo A, quienes fueron encuestados. Para este procedimiento, se elaboró un cuestionario estructurado que contiene preguntas cerradas, de selección múltiple y de tipo escala Likert (Nunca, Rara vez, A veces, Frecuentemente y Siempre).

A través del cuestionario se pudo adquirir información específica acerca de:

- ✓ El grado de utilización de recursos digitales en las lecciones de Lengua y Literatura.
- ✓ La regularidad con la que los alumnos emplean o se relacionan con elementos de aprendizaje.
- ✓ La percepción que tienen acerca de la funcionalidad de estos recursos digitales para entender mejor los contenidos.
- ✓ El nivel de participación, motivación e interés que las TIC generan en el salón de clases.
- ✓ La valoración que hacen los estudiantes de recursos digitales, como presentaciones, videos educativos, actividades interactivas y otros materiales que el profesor emplea.

El instrumento se hizo y se implementó digitalmente, lo cual hizo más fácil su comprensión, acceso y registro de resultados. Los datos que se adquirieron a través de esta técnica fueron analizados por medio de estadística descriptiva (porcentajes y frecuencias).

Técnica: Entrevista

Instrumento: Preguntas abiertas

La entrevista se llevó a cabo con el profesor de Lengua y Literatura, quien es un informante esencial para entender cómo emplea los objetos de aprendizaje en su práctica educativa. La guía de la entrevista semiestructurada se estructuró en preguntas abiertas que hicieron posible profundizar en temas como:

- ✓ Su entendimiento acerca de las TIC, o Tecnologías de la Información y Comunicación.
- ✓ El nivel de integración de recursos digitales en sus lecciones.
- ✓ Su experiencia empleando objetos de aprendizaje para fortalecer los temas de Lengua y Literatura.
- ✓ Las categorías de recursos digitales que utiliza y los métodos para elegirlos.
- ✓ Los beneficios que estima que estos recursos aportan al proceso de enseñanza.
- ✓ Los problemas o restricciones que surgen al trabajar con objetos de aprendizaje, ya sean técnicas o pedagógicas.
- ✓ Su percepción acerca del efecto que tienen estos recursos en la comprensión, motivación y participación de los alumnos.

Desde el punto de vista del docente, la entrevista ofreció una visión cualitativa del proceso educativo y ayudó a complementar los datos recogidos en las encuestas.

7.5 Universo y Muestra

La población de informantes a la cual va dirigida esta investigación con opción a la propuesta sobre “Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza con los estudiantes de Octavo año de EGB, paralelo A, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa “Ángel Polibio Chávez” ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, lo cual cuenta con 37 estudiantes que pertenecen al ciclo escolar 2025-2026, que constituyen el grupo

de informantes directos. Y se le añade un docente al área de Lengua y Literatura, lo que hace un total de 38 informantes.

Tabla 1

Informantes

Informantes	*Número*	*Porcentaje*
Estudiantes	37	97,37%
Docentes	1	2,63%
Total	38	100%

7.6 Procesamiento de Información

Se utilizaron técnicas cualitativas y cuantitativas para examinar y procesar la información adquirida a través de las herramientas de recolección (entrevista y encuesta). Estas herramientas hicieron posible la interpretación exacta del uso de los objetos de aprendizaje y las TIC en el campo de Lengua y Literatura. El proceso se llevó a cabo de esta forma:

7.6.1 Análisis cuantitativo

Se examinó cuantitativamente la encuesta hecha a los 37 alumnos.

Con este propósito:

- ✓ Se estructuraron todas las respuestas en una matriz de datos.
- ✓ Se codificaron numéricamente las alternativas de la escala Likert (Nunca, Rara vez, A veces, Frecuentemente y Siempre) para su análisis estadístico.

El uso de estadísticas descriptivas como promedios, porcentajes y frecuencias hizo posible que se identificara:

- ✓ El grado de utilización de las TIC en el salón de clases.
- ✓ La regularidad con la que se utilizan los objetos de aprendizaje.
- ✓ La percepción de los estudiantes acerca de su utilidad, claridad y motivación.

Los resultados se mostraron a través de gráficos y tablas, lo que permitió observar porcentajes, tendencias y comparaciones de cada pregunta del cuestionario. Este estudio posibilitó evaluar hasta qué punto los alumnos están familiarizados con los recursos digitales y cómo estos influyen en la comprensión de los contenidos de Lengua y Literatura.

7.6.2 Análisis Cualitativo

Las respuestas obtenidas en la entrevista al profesor de Lengua y Literatura se sometieron a un análisis cualitativo.

Para ello se realizó de la siguiente manera:

- ✓ La entrevista fue transcrita textualmente.
- ✓ Se llevó a cabo un estudio de contenido, en el que se identificaron conceptos fundamentales, patrones recurrentes, apreciaciones y valoraciones asociadas con:
- ✓ Dominio de las TIC por parte del profesor.
- ✓ Aplicación pedagógica de los elementos de aprendizaje.
- ✓ Recursos digitales que utiliza para fortalecer los contenidos.
- ✓ Dificultades que se perciben al incluir materiales tecnológicos.
- ✓ Ventajas detectadas en el aprendizaje de los alumnos.

Se categorizaron las respuestas según temas, lo que posibilitó una interpretación más profunda de la experiencia y los criterios del docente. En esta fase se empleó la ayuda de instrumentos digitales de organización cualitativa (por ejemplo, tablas), que hicieron

más fácil el análisis y agrupamiento de los datos. Para concluir, se realizará combinar los datos cualitativos y cuantitativos, con el objetivo de comparar las percepciones logradas en las entrevistas. Esto permitirá obtener conclusiones firmes acerca del impacto que tiene la utilización de objetos de aprendizaje y las Tics en el campo de Lengua y Literatura.

8. ANALISIS E INTERPRETACION DE RESULTADOS

8.1 Encuesta a los Estudiantes

1. **¿El docente utiliza recursos tecnológicos (como videos, presentaciones o plataformas digitales) durante las clases de Lengua y Literatura?**

Tabla 1

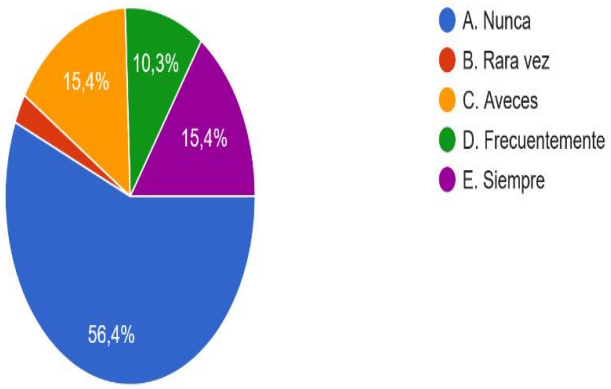
Uso de recursos tecnológicos en clases de Lengua y Literatura

Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Nunca	56,4%	21
B. Rara vez	1,5%	1
C. A veces	15,4%	6
D. Frecuentemente	10,3%	4
E. Siempre	15,4%	5
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº1.



Interpretación: Los resultados revelan que en la asignatura de Lengua y Literatura donde mas prevalece son los enfoques pedagógicos tradicionales, ya que ya incorporación de la

tecnología es baja en el aula. Existe una necesidad urgente de integrar con mayor frecuencia las herramientas digitales que proporcionen en aprendizaje mas dinámico e interactivo adoptado a las necesidades de la educación moderna. Esto aumentará la participación activa de los estudiantes y fortalecerá sus habilidades digitales.

2. **¿Qué tipo de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) utiliza su docente en el desarrollo de las actividades académicas?**

Tabla 2

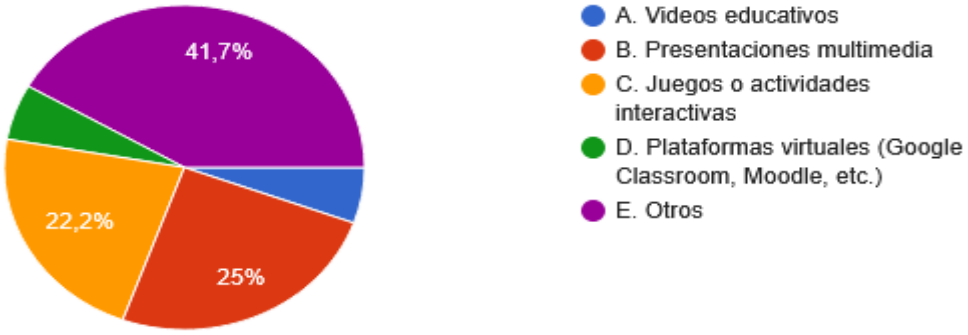
Tipos de TIC utilizados por el docente

Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Videos educativos	3.3%	1
B. Presentación multimedia	25,0%	9
C. Juegos o actividades interactivas	22.2%	8
D. Plataformas virtuales (Google Classroom, Moodle, etc.)	7,8%	3
E. Otros	41,7%	16
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº2



Interpretación: Los resultados obtenidos indican que lo más usado en las clases de Lengua y Literatura son recursos visuales y actividades concretas a diferencia de las plataformas virtuales y los videos educativos, que tienen una participación muy baja. Esto evidencia una integración tecnológica superficial y la necesidad de fomentar el empleo de instrumentos más organizados que fortalezcan la creación, administración y utilización de contenido digital durante el proceso educativo.

3. **¿Los recursos digitales hacen que las clases sean más dinámicas y entretenidas para ti?**

Tabla 3

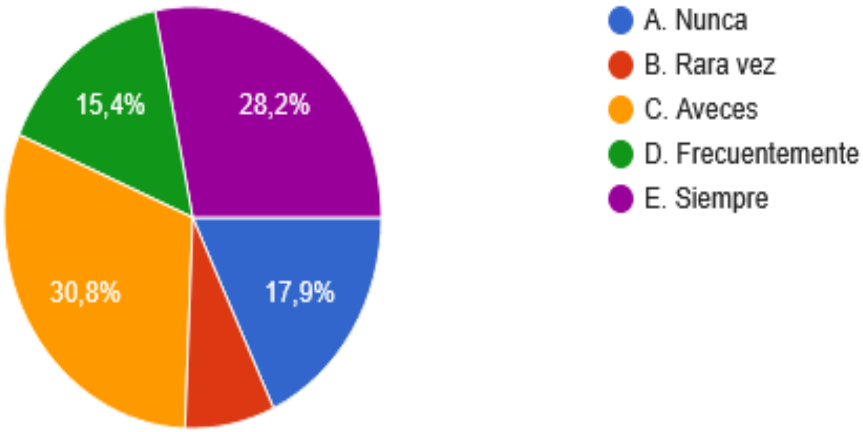
Percepción sobre la dinámica de las clases con recursos digitales

Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Nunca	17,9%	7
B. Rara vez	7,7%	3
C. A veces	30,8%	11
D. Frecuentemente	15,4%	6
E. Siempre	28,2%	10
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº3



Interpretación: Los resultados obtenidos muestran que la mayor parte de los alumnos sienten que la tecnología tiene un efecto positivo en el dinamismo de las clases de Lengua y Literatura. No obstante, esta influencia no es continua, porque algunos estudiantes la ven como ocasional o restringida. Aunque se observa generalmente una evaluación positiva del uso de recursos digitales, aún persiste la necesidad de incorporarlos en el proceso de enseñanza con más frecuencia y sistematicidad.

4. **¿Prefieres aprender utilizando recursos digitales en clase en lugar de libros tradicionales?**

Tabla 4

Preferencia por aprender con recursos digitales

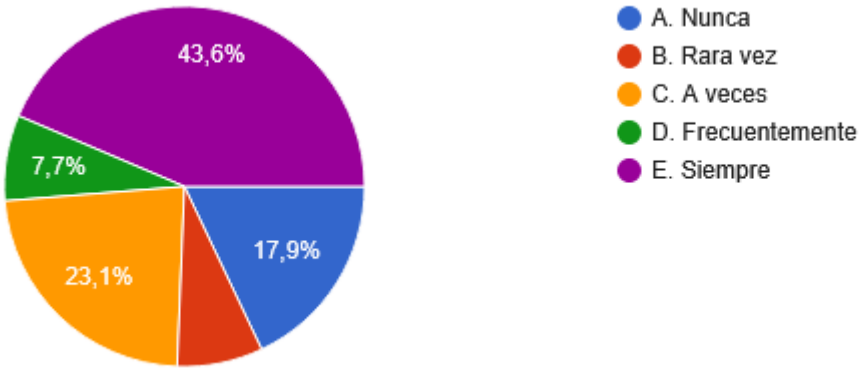
Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Nunca	17,9%	7

B. Rara vez	7,7%	3
C. A veces	23,1%	9
D. Frecuentemente	7,7%	3
E. Siempre	43,6%	15
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº4



Interpretación: Los resultados obtenidos muestran que a la mayor parte de los alumnos les gusta más aprender con recursos digitales que mediante materiales convencionales. Se observa una tendencia importante hacia la utilización de la tecnología en el proceso de enseñanza, lo que pone de manifiesto el interés de los estudiantes por técnicas más innovadoras y dinámicas. Estos hallazgos evidencian la necesidad de actualizar las tácticas pedagógicas, disminuyendo el uso de libros tradicionales y promoviendo un aprendizaje más participativo y en línea con las nuevas exigencias educativas.

5. Qué tipo de actividades con objetos de aprendizaje prefieres realizar en clase.

Tabla 5

Actividades con objetos de aprendizaje preferidas por los estudiantes.

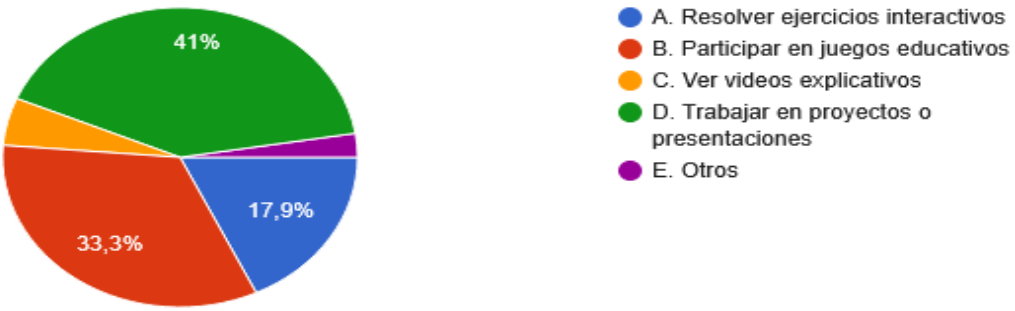
Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Resolver ejercicios interactivos	17,9%	7
B. Participar en juegos educativos	33,3%	12
C. Ver videos explicativos	5,1%	2
D. Trabajar en proyectos o presentaciones	41,0%	15
E. Otros	2,7%	1
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico

Gráfico Nº5



Interpretación: Los resultados obtenidos muestran que los alumnos demuestran una preferencia evidente por actividades participativas y prácticas, como realizar proyectos, presentaciones y juegos educativos. Estas alternativas muestran el interés de los estudiantes en un aprendizaje activo y creativo, que les permita poner en práctica sus

conocimientos de manera dinámica. Por el contrario, las actividades pasivas como mirar videos explicativos tienen menos aceptación, lo cual pone de manifiesto la relevancia de incentivar métodos que propicien la interacción y la formación del conocimiento a partir de la experiencia.

6. ¿Los recursos digitales te permiten aprender a tu propio ritmo?

Tabla 6

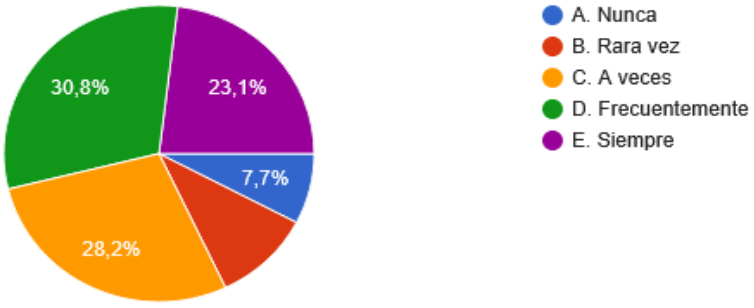
Aprendizaje al propio ritmo mediante recursos digitales.

Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Nunca	7,7%	3
B. Rara vez	7,7%	3
C. A veces	28,2%	10
D. Frecuentemente	30,8%	11
E. Siempre	23,1%	15
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº6



Interpretación: Los resultados obtenidos muestran que la mayor parte del alumnado ve de manera positiva el empleo de recursos digitales como un instrumento que les facilita aprender a su propio ritmo. La habilidad de la tecnología para ajustar el proceso educativo a las necesidades particulares es un factor que se valora positivamente. Sin embargo, algunos estudiantes piensan que este beneficio no se sostiene siempre, lo que indica el valor de consolidar la utilización planificada y continua de instrumentos digitales que promuevan un aprendizaje más autónomo y personalizado.

7. **Cómo prefieres que se realicen las actividades con objetos de aprendizaje.**

Tabla 7

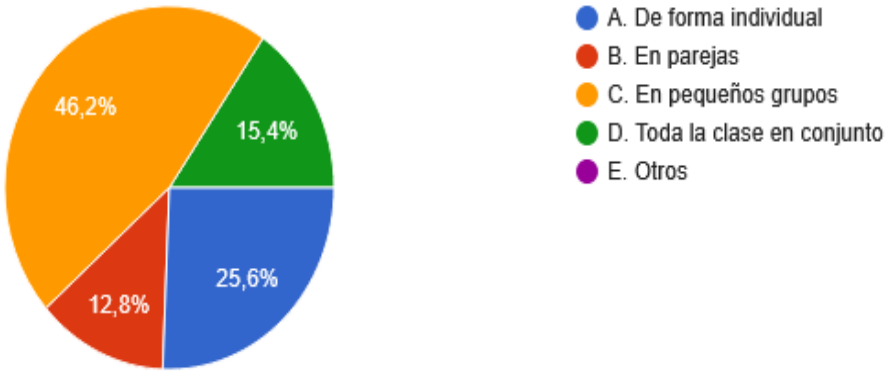
Preferencia sobre la realización de actividades con Objetos de aprendizaje

Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. De forma individual	25,6%	9
B. En parejas	12,8%	5
C. En grupos pequeños	46,2%	17
D. Toda la clase en conjunto	15,4%	6
E. Otros	0,0%	0
Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº7



Interpretación: Los resultados obtenidos muestran que los alumnos prefieren trabajar en equipo al emplear objetos de aprendizaje, siendo el trabajo en grupos reducidos el más apreciado. Esta tendencia evidencia el deseo de aprender en colaboración y de intercambiar conocimientos con otros. No obstante, se admite también la relevancia del trabajo individual, lo cual implica que es necesario equilibrar ambas perspectivas para robustecer tanto la colaboración como la autonomía en el proceso de educación.

8. **¿Consideras que los objetos de aprendizaje mejorararian tu rendimiento académico en la asignatura?**

Tabla 8

Impactos de los objetos de aprendizaje

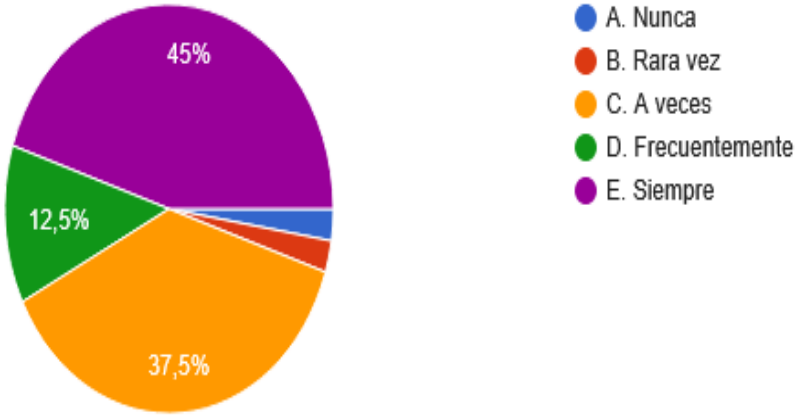
Opción	Estudiantes%	Estudiantes
A. Nunca	2,5%	1
B. Rara vez	2,5%	1
C. A veces	37,5%	14
D. Frecuentemente	12,5%	5
E. Siempre	45,0%	16

Total	**100%**	**37**

Fuente: Los datos presentados corresponden a la encuesta aplicada a los estudiantes de octavo año paralelo" A" año de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".

Responsable: Gabriela Arevalo y Yoselin Masabanda

Gráfico Nº8



Interpretación: Los resultados obtenidos que se han logrado indican una percepción, en gran medida positiva, acerca del efecto de los objetos de aprendizaje sobre el rendimiento académico del alumnado. La mayor parte de la gente cree que su aplicación ayudaría a mejorar de manera importante el desempeño escolar y a facilitar la comprensión de los contenidos. En general, se acepta que estos recursos son herramientas útiles para mejorar el aprendizaje y la calidad de la educación, aunque algunos estudiantes notan este efecto solo ocasionalmente.

8.2 Entrevista al docente

Análisis e interpretación de datos de la Docente de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"

Pregunta	Respuesta	Análisis
1. **¿Considera importante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura?**	Sí, considero que el uso de las tecnologías en la enseñanza de Lengua y Literatura es fundamental e indispensable, ya que promueven un aprendizaje dinámico e interactivo. Estas herramientas nos brindan acceso a una variedad de recursos digitales como videos, audiolibros y diccionarios en línea, así como plataformas educativas que enriquecen nuestras habilidades en la lectura y escritura. Además, fomentan la creatividad y el pensamiento crítico entre los estudiantes, contribuyendo a una educación de calidad con calidez; sin embargo, esta no siempre refleja la realidad del sistema educativo actual.	La respuesta muestra una evaluación crítica y positiva acerca de la utilización de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en la enseñanza de Lengua y Literatura. De este modo son herramientas consideradas como instrumentos que promueven un aprendizaje interactivo y dinámico, por lo tanto, contribuye a la comprensión lectora, al fomento del pensamiento crítico y al desarrollo de habilidades en lectura. El ámbito educativo aun enfrenta problemas con el acceso y el uso de las tecnologías de la información y comunicación. Esto presenta una postura reflexiva que reconoce el papel positivo de la tecnología para mejor la calidad educativa, siempre bajo la condición de contar con una formación docente adecuada y recursos equitativo disponibles.
2. **¿Qué herramientas o recursos tecnológicos**	En la institución Educativa a pesar que es nueva no hay en las	El texto destaca una necesidad fundamental tanto del personal

Pregunta	Respuesta	Análisis
utiliza con mayor frecuencia durante sus clases?	aulas las herramientas tecnológicas para poder impartir clases ya que como docente me gustaría utilizar las herramientas tecnológicas para impartir clases de una manera más dinámicas, visuales y participativas, favoreciendo la comprensión y el interés de los estudiantes a través de la utilización de herramientas tecnológicas como el proyector, presentaciones en PowerPoint, videos educativos, plataformas virtuales como Google Classroom.	docente como de la institución educativa: contar con una infraestructura tecnológica básica en las aulas y en el desarrollo de proyectos. El docente busca ofrecer herramientas más interactivas, visuales y dinámicas mediante el uso de recursos como Google Classroom, videos y presentaciones en PowerPoint. Sin embargo, la falta de recursos materiales limita la implementación de esta modernización educativa, ya que el entorno escolar no dispone de las herramientas esenciales. Esta situación restringe el esfuerzo del docente por incrementar el interés y la comprensión de los estudiantes a través del uso de la tecnología.
3. ¿Cómo considera que las TIC influyen en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes?	Las TIC influyen de manera positiva en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, ya que hacen que las clases sean más atractivas, dinámicas e interactivas. A través del uso de videos, juegos educativos, plataformas digitales y recursos multimedia despierta mucho el interés de los estudiantes y	Estas respuestas evidencian una comprensión sólida del impacto positivo de las TIC en el ámbito educativo, destacando su importancia en la motivación de los estudiantes. Asimismo, el uso de recursos digitales como plataformas interactivas, videos y juegos contribuye a que las clases sean más dinámicas y facilita la

Pregunta	Respuesta	Análisis
	facilita la comprensión de los contenidos. Promueve la participación activa y el trabajo colaborativo en el desarrollo de competencias tecnológicas fundamentales para la educación actual.	comprensión de los contenidos. Asimismo, se demuestra que las TIC hacen más fuerte el trabajo en equipo y el desarrollo de competencias tecnológicas necesarias para la educación contemporánea.
4. ¿Conoce y ha utilizado objetos de aprendizaje para reforzar los contenidos de Lengua y Literatura?	Si lo he usado durante la pandemia cuando teníamos clases virtuales porque se trabajó desde casa. Ahora, al volver a las clases presenciales, no he utilizado objetos de aprendizaje para reforzar la clase. Las plataformas educativas, presentaciones digitales, videos e infografías permiten comprender las ideas de manera más efectiva. También permiten ajustes más sencillos en las tareas lo que facilita el interés en la materia. Sin embargo, la institución no tiene acceso al internet y no se puede emplear los recursos para la mejor la calidad educativa.	La respuesta muestra una reflexión acerca de lo importante que son las TIC y los objetos de aprendizaje para la educación, resaltando su valor para estimular las clases y promover la autonomía del alumnado. No obstante, indica que no contar con acceso a internet es un obstáculo para su implementación, lo cual pone de manifiesto la necesidad de mejorar los recursos tecnológicos de la institución. Asimismo, evidencia la dedicación de los docentes por ofrecer una educación de mejor calidad e innovar a través del empleo de instrumentos digitales.
5. ¿Cree que los objetos de aprendizaje hacen las clases más dinámicas y favorecen el aprendizaje significativo?	Por supuesto, pienso que las clases son más activas y el aprendizaje significativo mejora gracias a los objetos de aprendizaje, ya que posibilitan que los alumnos se involucren de	La respuesta demuestra una clara comprensión del valor educativo de los objetos de aprendizaje, subrayando su capacidad para poder hacer las clases mas interactivas y facilitar un

Pregunta	Respuesta	Análisis
	manera activa en su proceso educativo. Estos recursos digitales integran texto, sonido, imágenes y actividades interactivas que favorecen la comprensión de los contenidos y fomentan la creatividad. Asimismo, contribuyen a vincular la teoría con la práctica, lo cual hace que el aprendizaje sea más ameno y perdure más.	aprendizaje significativo. Por lo que se reconoce que estos recursos promueven la participación activa y estimulan la creatividad mediante el uso de recursos multimedia. Además, presenta una visión integradora al destacar como los objetos de aprendizaje permiten establecer vínculos entre la teoría y la práctica, por lo tanto, potencia el entendimiento como el interés y satisfacción de los estudiantes.

9. CONCLUSIONES

En el contexto educativo contemporáneo, es fundamental reconocer la continua relevancia de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y los objetos de aprendizaje. Estas herramientas enriquecen las clases de Lengua y Literatura al incrementar la interactividad, estimular la participación activa en el proceso educativo y adaptarse a los diversos ritmos de aprendizaje de los estudiantes. Se ha observado que los docentes buscan integrar tecnología para hacer más accesible el aula; sin embargo, enfrentan varios obstáculos en su uso cotidiano, como restricciones temporales, problemas de conectividad a internet o la necesidad de formación adicional.

A partir de los retos enfrentados, la experiencia sugiere que el uso adecuado de recursos educativos puede mejorar significativamente los resultados de aprendizaje. Estos recursos pueden motivar a los estudiantes a utilizar herramientas digitales y a profundizar en la comprensión de los temas tratados. Esta perspectiva respalda la importancia de los objetos de aprendizaje, los cuales no solo enriquecen las clases, sino que también promueven la conexión de conceptos e ideas relevantes dentro del actual contexto de aprendizaje colaborativo.

La combinación de entrevistas y encuestas permitió una evaluación más completa del entorno educativo desde diferentes perspectivas, lo que amplió la comprensión del proceso formativo. Este enfoque integral evidencia que el impacto positivo de las TIC no se limita únicamente a la disponibilidad de recursos, sino que requiere también una capacitación adecuada, un diseño pedagógico reflexivo y un uso estratégico e intencionado.

En este sentido, los resultados pueden constituir un impulso significativo para que la institución desarrolle metodologías efectivas orientadas al aprovechamiento óptimo de los objetos educativos.

Así, tanto estudiantes como docentes podrían maximizar su aprovechamiento del entorno digital y transformar sus enfoques pedagógicos sin comprometer principios educativos en el ámbito de Lengua y Literatura.

10. DESARROLLO DE LA PROPUESTA TECNOLÓGICA

10.1 Título

Aprender con Objetos de Aprendizaje

10.2 Introducción

La utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) revoluciona los procesos educativos, permitiendo el desarrollo de experiencias más activas, inclusivas y accesibles para todos. En este marco, los objetos de aprendizaje emergen como herramientas didácticas versátiles y reutilizables que fomentan un aprendizaje autónomo y significativo.

Estos recursos permiten la organización de contenidos claros, integrando componentes multimedia y una estructura pedagógica, por lo cual es esencial para el desarrollo de habilidades especificas de Lengua y Literatura. Cuando esto se utiliza adecuadamente, favorecen tanto la comprensión lectora como la expresión escrita y oral. Además, aumentan la motivación e impulsan el pensamiento crítico.

En un diagnóstico llevado a cabo en la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez", se observó que el proceso educativo esta predominantemente basado en metodologías tradicionales, por lo que restringe una integración efectiva de tecnologías dentro del aula. Por lo que esta situación ha conducido a una participación limitada y un escaso interés por parte los estudiantes. Ante esta realidad, surge una propuesta tecnológica enfocada en el diseño e implementación de objetos de aprendizaje, como estrategia innovadora para revitalizar el proceso educativo.

La propuesta incluye el uso de recursos multimedia, fotos, actividades interactivas, ejercicios y materiales didácticos destinados en fortalecer las habilidades lingüísticas, mediante experiencias más activas, visuales y contextualizadas que favorezcan así un mayor compromiso del estudiante con su propio proceso formativo.

El objetivo es transformar la educación y ofrecer a los docentes un instrumento conveniente para habilitar el uso de las TIC en el aula.

10.3 Objetivos

10.3.1 Objetivo general

Implementar objetos de aprendizaje como recurso didáctico para fortalecer el proceso comprensión lectora en el área de Lengua y Literatura con los estudiantes de Octavo Año EGB paralelo A de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chávez".

10.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Crear objetos de aprendizaje interactivos que permitan reforzar los contenidos de comprensión lectora de Lengua y Literatura mediante actividades dinámicas y participativas.
- ✓ Integrar recursos digitales como videos, imágenes, ejercicios autocorregibles y presentaciones que faciliten la comprensión de los contenidos.
- ✓ Capacitar a los docentes sobre la creación de objetos de aprendizaje.

10.4 Desarrollo

Para llevar a cabo la implementación de los objetos de aprendizaje en el ámbito de Lengua y Literatura, se aplicó una metodología estructurada conocida como CROA con el objetivo de desarrollar dicho objeto educativo.

CROA propone un proceso de orientación para la creación y el diseño de un OA, basado en preguntas. disparadores que deben irse respondiendo y un grupo de documentos (conocidos como entregables) que posibilitan que se lleve a cabo todo el diseño y la planificación. Se diferencia de otras metodologías debido a su simplicidad y

a que están enfocadas en la elaboración de OA por parte del profesorado (no son es indispensable que un equipo de producción de materiales participe). Sí, es indispensable que el maestro tenga un entendimiento básico de cómo usar algunas herramientas de autor para la creación de objetos de aprendizaje (Sanz, 2023).

FASES DE CROA

Incluye cinco etapas fundamentales para el desarrollo de objetos de aprendizaje, que son las siguientes fases.

- ✓ **Análisis:** En esta fase inicial, es esencial reconocer la necesidad educativa que motiva el desarrollo del Objeto de Aprendizaje. Se sugiere abordar un conjunto de preguntas orientadoras para facilitar este análisis.
- ✓ **Diseño:** Durante esta etapa, se lleva a cabo la creación del diseño instruccional y la estructura del objeto de aprendizaje, así como la evaluación de su componente multimedia. Este proceso se fundamenta en una serie de escenarios predefinidos que actúan como referencia para los desarrolladores.
- ✓ **Desarrollo:** En esta fase, se escogen los materiales necesarios, incluyendo documentos, imágenes, videos y presentaciones que formarán el núcleo del OA. Se utiliza la plataforma previamente seleccionada para crear el contenido, incorporando metadatos pertinentes que incluyen aspectos como la autoría, el tema y el nivel educativo. Estos elementos son fundamentales para garantizar una adecuada organización y facilitar la búsqueda eficiente del material. De este modo, el objeto de aprendizaje queda finalizado y listo para su implementación o distribución.
- ✓ **Publicación:** Esta etapa concluye cuando el objeto de aprendizaje es cargado en un entorno virtual o repositorio digital compatible con el

estándar utilizado para el empaquetado de material digital. El paquete del OA (.zip) debe cargarse asegurando que todos los metadatos estén adecuadamente registrados con miras a facilitar su localización y acceso.

- ✓ **Evaluación:** La última etapa implica un análisis exhaustivo del objeto de aprendizaje con el propósito de evaluar tanto su calidad como efectividad considerando factores tales como potencialidad para reutilización; ajuste a las necesidades educativas vigentes; grado en que satisface las metas establecidas por aprendizajes previos; así como también cómo será empleado didácticamente por parte docente.

OBJETO DE APRENDIZAJE

Estrategias de Comprensión Lectora.

1. FASE DE ANÁLISIS

En el área de Lengua y Literatura, para una gran parte de los estudiantes de Octavo Grado en Educación General Básica, la comprensión lectora es una habilidad fundamental que es crucial para su crecimiento académico. Los hallazgos iniciales revelaron que una parte considerable del grupo tiene dificultades para identificar las ideas principales, establecer relaciones entre la información proporcionada en el texto y hacer interpretaciones más profundas. La lectura es un proceso complejo que incide, de manera significativa en el rendimiento académico de loa estudiantes, a través de diversas disciplinas, por lo tanto, es crucial que las aulas dispongan de recursos educativos destinados a fomentar una comprensión lectora activa, reflexiva y significativa.

En este contexto educativo, los alumnos requieren de materiales que incorporen componentes visuales, dinámicos e interactivos adaptados a sus intereses para aumentar

su motivación y participación en clases. El presente Objeto de Aprendizaje ha sido creado, con el fin de potenciar habilidades de comprensión lectora entre los estudiantes.

Para lograrlo se enfatiza, el desarrollo de competencias vinculadas con la interpretación textual, la identificación de ideas centrales como secundarias y reconocer tanto lo explicito como lo implícito del contenido informativo. De tal manera, se promueve una aplicación gradual y progresiva sobre los niveles compresivos: literal, inferencial y critico por lo cual contribuye a un enfoque más profundo y analítico hacia la lectura.

Es esencial que el grupo disponga de recursos educativos que fomenten una comprensión lectora activa y significativa. Los alumnos de este nivel requieren materiales visuales, dinámicos e interactivos que se alineen con sus intereses y estimulen su participación.

Este Objeto de Aprendizaje ha sido elaborado para potenciar las habilidades de comprensión lectora entre los estudiantes del octavo grado de Educación General Básica. Es fundamental que estos jóvenes desarrollen competencias para interpretar textos, identificar ideas tanto principales como secundarias, reconocer información explícita e implícita; así como aplicar los tres niveles esenciales de la comprensión lectora: literal, inferencial y crítica.

El diseño del Objeto de Aprendizaje está alineado con lo establecido por el Currículo Nacional, el cual subraya la importancia del desarrollo simultáneo de estas tres modalidades interpretativas: literal, inferencial y crítica. Además, resalta la necesidad imperante de implementar estrategias antes, durante y después del acto lector, reconociendo que comprender es un proceso activo, dinámico y reflexivo.

2. FASE DE DISEÑO

2.2.1 Diseño instruccional

El objetivo del Objeto de Aprendizaje es fortalecer la comprensión lectora mediante contenidos teóricos breves y actividades interactivas. El material aborda conceptos esenciales como qué es la comprensión lectora, su importancia, los niveles de comprensión y los tipos de textos.

Los contenidos se organizaron de forma progresiva: se inicia con la presentación del concepto, continúa con los niveles de comprensión y prosigue con los tipos de textos.

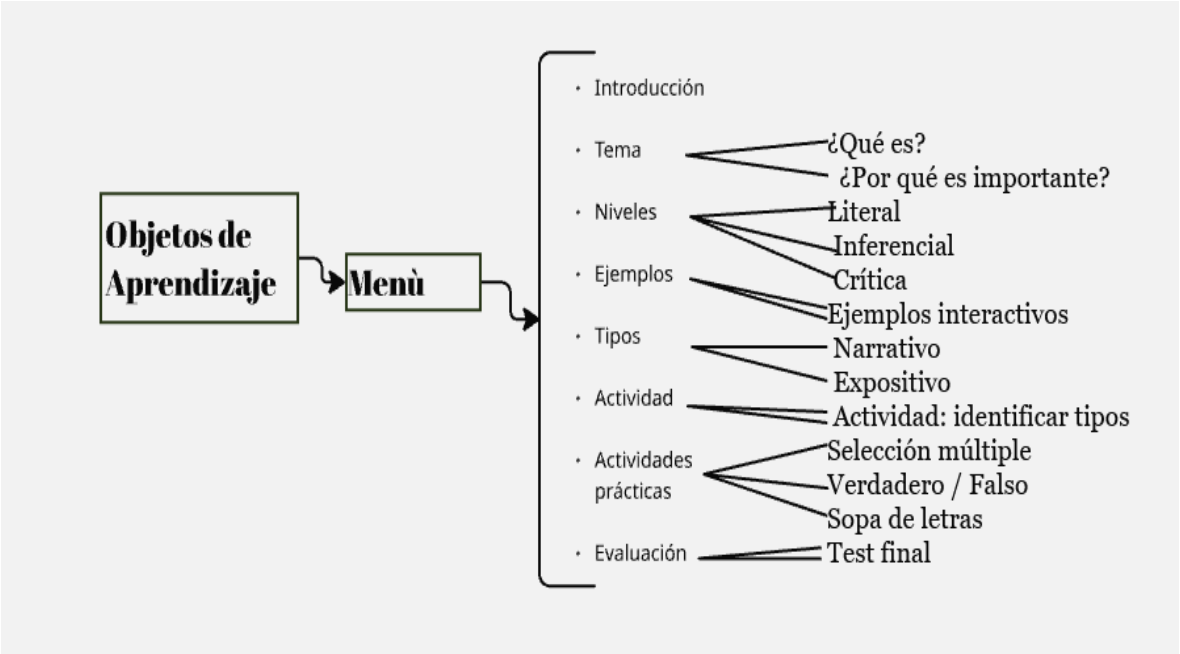
Finalmente, se incorporan actividades interactivas junto con una autoevaluación que facilitan al estudiante la aplicación de los conocimientos adquiridos. La presentación se lleva a cabo a través de textos claros, imágenes ampliadas, fragmentos literarios y breves videos que complementan las explicaciones.

El Objeto de Aprendizaje abarca diversas actividades prácticas tales como preguntas de selección múltiple, ejercicios de verdadero/falso y una sopa de letras. La autoevaluación ofrece retroalimentación instantánea que permite al estudiante reconocer tanto sus aciertos como sus errores, además de recibir sugerencias para fortalecer su proceso educativo.

2.2.2 Estructura del OA

La estructura elegida es mixta, combinando un recorrido secuencial y enlaces jerárquicos. La secuencia principal guía al estudiante desde la introducción hasta la evaluación final, mientras que los nodos secundarios facilitan la exploración libre de ejemplos o explicaciones adicionales.

Mapa de navegación del Objeto de aprendizaje



2.2.3 Diseño multimedia

El diseño multimedia del OA se construyó a partir de tres tipos de escenarios.

- ✓ El entorno audiovisual emplea plantillas que facilitan la presentación de información a través de imágenes, videos y audio, lo cual respalda la comprensión de los contenidos fundamentales. Para alcanzar este objetivo, se emplean herramientas digitales que permiten insertar imágenes de gran escala, galerías y reproductores de contenido multimedia.
- ✓ El entorno interactivo está diseñado mediante plantillas que facilitan la participación activa de los estudiantes al interactuar con los elementos presentes en la pantalla. Actividades como el zoom interactivo, los componentes móviles y los panoramas promueven la exploración y el archivo del material digital.
- ✓ Este escenario híbrido integra distintos enfoques de actividades prácticas, contribuyendo a la demostración de los aprendizajes requeridos para el

estudiante.Para las actividades y la autoevaluación se seleccionaron plantillas sencillas y funcionales, como selección múltiple, sopas de letras y verdadero/falso. Estas herramientas permiten evaluar el aprendizaje de forma dinámica y con retroalimentación automática.

3. FASE DE DESARROLLO

Esta es la forma que será creado el entorno virtual dentro de la plataforma de EXeLearning

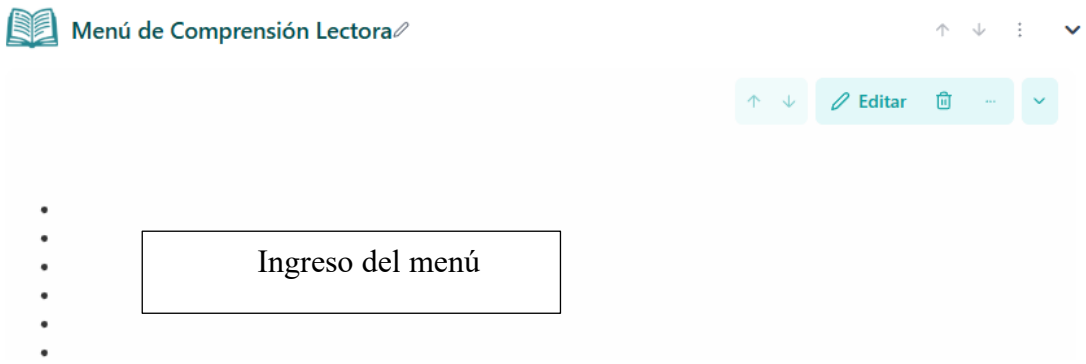
Pantalla Principal



Texto1

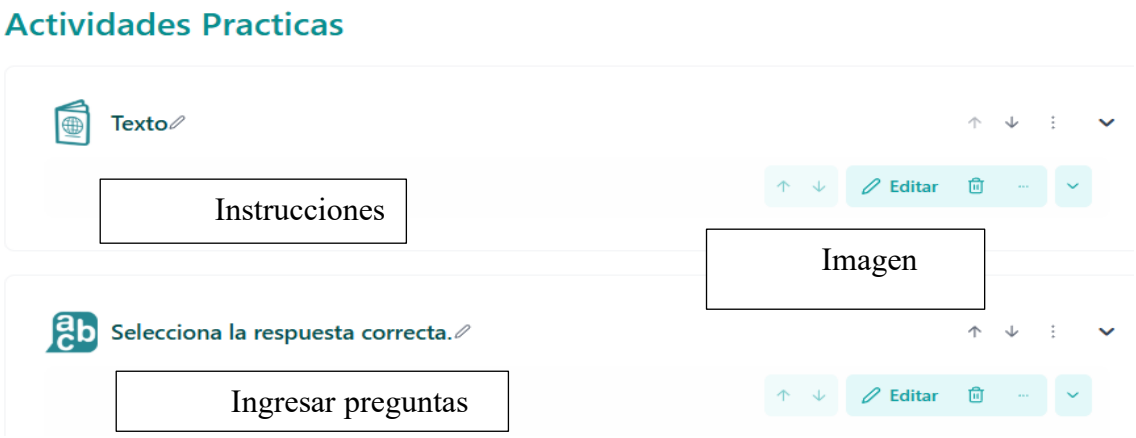
Imagen 1

Pantalla de Contenido

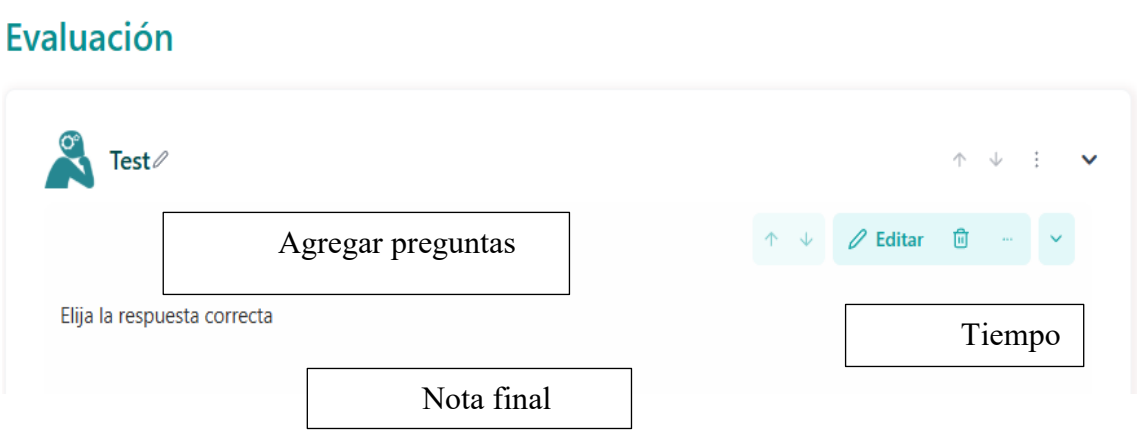


Ingreso del menú

Pantalla participación interactiva



Pantalla de Evaluación



2.3.1 Selección de recursos

Se recopilaron textos breves, imágenes relacionadas con lectura y tipos de textos, palabras clave para actividades y un video introductorio sobre comprensión lectora. Todos los materiales se escogieron para apoyar los contenidos teóricos y las actividades interactivas.

COMPRENSIÓN LECTORA

¿Qué es?

La comprensión lectora es la capacidad que tiene una persona para entender, interpretar y dar sentido a un texto escrito. No se trata solo de leer palabras, sino de captar las ideas que el autor quiere transmitir, identificar información importante, relacionar conceptos y comprender el mensaje global del contenido. Esta habilidad permite que el lector pueda seguir instrucciones, aprender nuevos conocimientos y disfrutar de diferentes tipos de textos, como cuentos, artículos, fábulas o textos informativos.

Además, la comprensión lectora implica pensar, analizar y reflexionar sobre lo que se lee. El lector utiliza sus experiencias, conocimientos previos y habilidades de pensamiento crítico para interpretar significados, hacer inferencias, descubrir intenciones del autor y formarse una opinión propia. Gracias a este proceso, la lectura se convierte en una herramienta poderosa para aprender, comunicarse y desenvolverse en el mundo académico y cotidiano.

Elige las respuestas correctas y haz clic en el botón para comprobarlas.

3 0 0 0 00:00



Tipo de Texto

Narrativo

Los textos narrativos son aquellos que cuentan hechos, reales o imaginarios, a través de personajes, un ambiente y una secuencia de acciones. Dentro de la comprensión lectora, estos textos permiten al lector entender cómo se desarrolla una historia, identificar sus partes (inicio, nudo y desenlace), reconocer a los personajes y analizar las situaciones que ocurren. La lectura de textos narrativos ayuda a mejorar la capacidad de interpretar, imaginar y darle sentido a los mensajes que transmite el narrador.

Expositivo

El texto expositivo es un tipo de texto cuyo propósito principal es explicar, informar o dar a conocer un tema de manera clara y organizada. Presenta datos, conceptos, ideas y hechos reales para que el lector comprenda un contenido específico. En la comprensión lectora, este tipo de texto ayuda al lector a identificar información importante, entender conceptos nuevos y relacionarlos con sus conocimientos previos.



2.3.2 Desarrollo de contenidos

Las explicaciones teóricas se construyeron con plantillas de texto e imagen. Los ejemplos de niveles de comprensión se presentaron mediante ejemplos interactivos. Las actividades prácticas se elaboraron con plantillas como selección múltiple, verdadero/falso y sopa de letras. Todas fueron configuradas con instrucciones claras y retroalimentación automática.

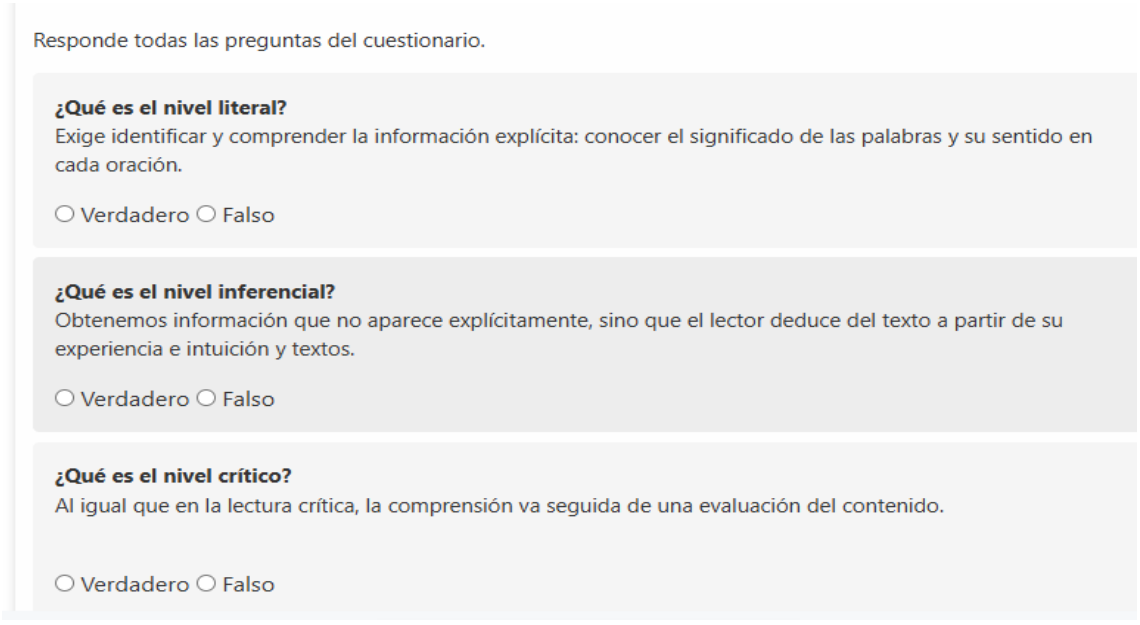
Pantalla Principal:



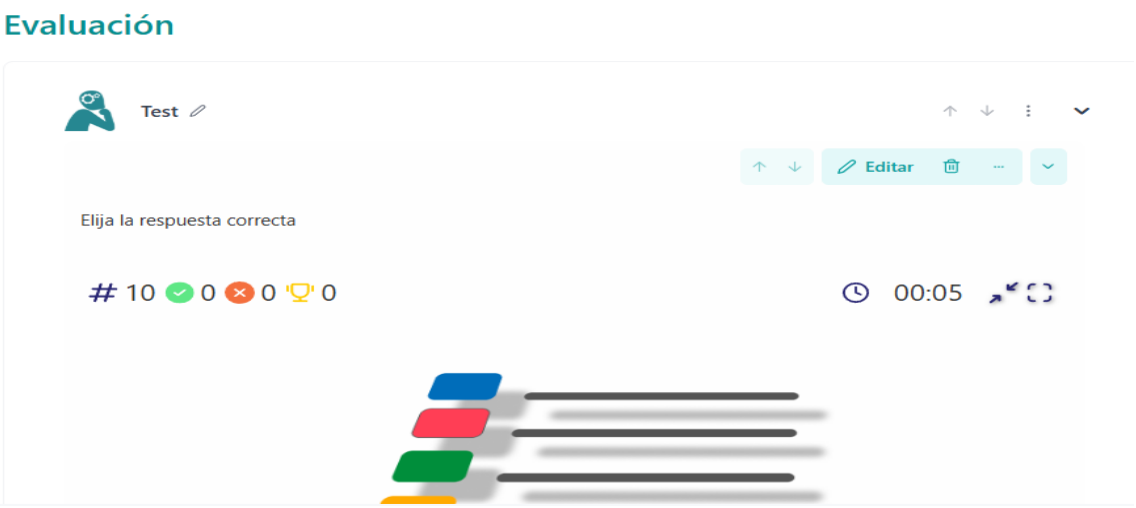
Pantalla de Contenido

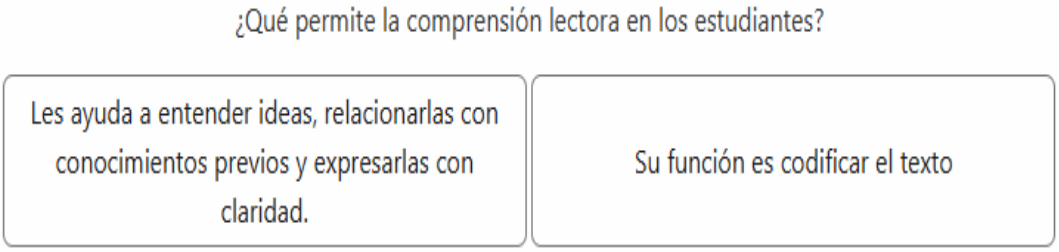


Pantalla de Interacción Interactiva



Pantalla de Evaluación





2.3.3 Ingreso de metadatos

Los metadatos se registraron siguiendo el estándar LOM mediante el editor de EXeLearning. Se completaron campos como título del Objeto de Aprendizaje, descripción general, palabras clave, nivel educativo, tipo de recurso y formato. Estos metadatos facilitan la clasificación, reutilización y observación de Objetos de aprendizaje en el sistema educativo.

Metadatos registrados:

- **Título:** Comprensión Lectora
- **Descripción:** Recurso interactivo para fortalecer la comprensión lectora.
- **Palabras clave:** comprensión lectora, lectura crítica, niveles de comprensión.
- **Nivel educativo:** EGB – Octavo año
- **Tipo de recurso:** Objeto de Aprendizaje interactivo
- **Formato:** SCORM

2.3.4 Integración y empaquetamiento

Todos los elementos y actividades fueron incorporados en EXeLearning de acuerdo con el esquema de navegación. Se llevó a cabo una revisión para asegurar la consistencia entre los nodos, así como la correcta visualización de las imágenes y el funcionamiento adecuado de los ejercicios. Por último, el Objeto de Aprendizaje fue exportado en formato SCORM

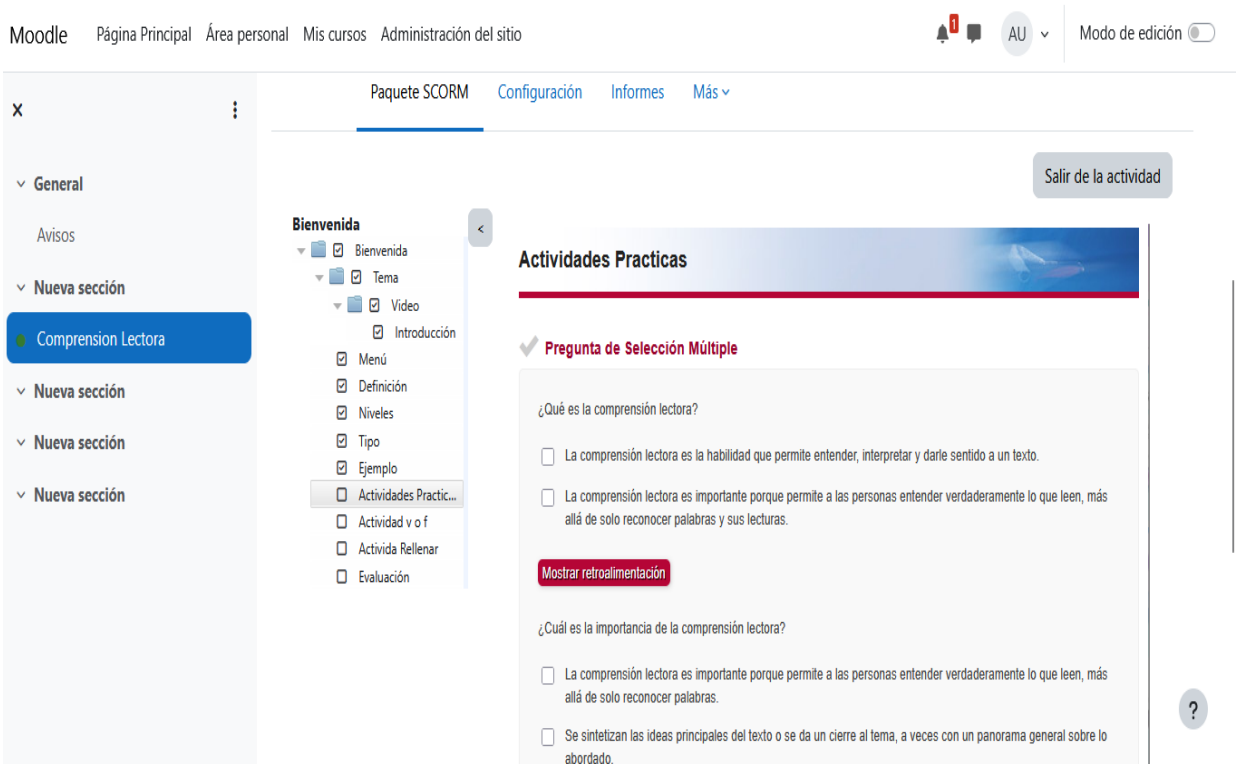
4. FASE DE PUBLICACIÓN

La publicación del Objeto de Aprendizaje se realiza una vez que el material ha sido empaquetado en EXeLearning en formato SCORM o archivo .zip. Para incorporarlo a la plataforma Mi Aula, se utiliza la herramienta de gestión de recursos que permite subir paquetes educativos compatibles con este estándar. Desde la configuración del curso, el docente selecciona la opción para añadir un recurso SCORM y carga el archivo generado por ExeLearning.

Es fundamental que los metadatos establecidos estén completos, ya que Mi Aula depende de esta información para estructurar, identificar y facilitar la búsqueda de los Objetos de Aprendizaje dentro del entorno virtual. Mientras que estos metadatos permiten

mostrar los contenidos del curso de manera organizada, brindando a los estudiantes acceso a actividades, materiales y evaluaciones interactivas.

La correcta inclusión del Objeto de Aprendizaje en Mi Aula garantiza que el recurso sea accesible, navegable y funcional dentro de la clase virtual. Esto permite al docente enriquecer sus estrategias pedagógicas y brinda a los alumnos una experiencia de aprendizaje estructurada e independiente.



5. FASE DE EVALUACIÓN

5.1 Evaluación del aprendizaje de los estudiantes

La evaluación del Objeto de Aprendizaje permitió identificar su funcionamiento en el aula y su aporte real al desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de octavo año. Este análisis consideró la coherencia interna del Objeto de Aprendizaje, su adaptación al contexto educativo y su utilidad dentro de la práctica docente. Para ello, se aplicó una rúbrica que valora aspectos clave como reutilización, adecuación, impacto y mejora en los niveles de lectura.

Criterio	Excelente	Bueno	Aceptable	Insuficiente
Reutilización del OA	Se usa sin cambios en distintos grupos y contextos.	Requiere ajustes mínimos.	Requiere modificaciones amplias.	No se puede reutilizar.
Adaptación necesaria	No requiere cambios importantes.	Solo ajustes menores.	Varios cambios moderados.	Cambios profundos y necesarios.
Cumplimiento del objetivo del OA	El Objeto de Aprendizaje logra plenamente fortalecer la comprensión lectora.	Contribuye en buena medida al objetivo.	Aporta parcialmente al objetivo.	No contribuye al objetivo.
Comprensión lectora alcanzada	Los estudiantes mejoran claramente en lectura literal, inferencial y crítica.	Se observan avances moderados.	La mejora es limitada y parcial.	No se evidencian avances en comprensión lectora.
Uso didáctico del docente	Se integra muy bien a las actividades y materiales del docente.	Se articula adecuadamente con la clase.	Se usa de forma aislada.	No se integra a la propuesta pedagógica.
Impacto en el aprendizaje	Alta participación y resultados visibles.	Buen impacto con áreas a mejorar.	Impacto limitado.	Sin evidencias de aprendizaje significativo.

El Objetivo de Aprendizaje se evalúa para asegurar su calidad pedagógica. Los criterios considerados son:

- ✓ Claridad del contenido.
- ✓ Relevancia del recurso para los estudiantes.
- ✓ Diseño visual atractivo junto con un funcionamiento efectivo.
- ✓ Calidad y eficiencia de la retroalimentación proporcionada al alumno.
- ✓ Alineación con los objetos educativos establecidos.
- ✓ Accesibilidad y facilidad del recurso digital.

- ✓ Grado de aceptación y satisfacción expresado por los estudiantes.

La implementación de la rúbrica ha demostrado que el objeto de aprendizaje logra cumplir eficazmente su finalidad, por lo que ha mejorado la comprensión lectora entre los estudiantes, por lo cual se evidencia en avances en las dimensiones literal, inferencial y critica comprensiva. Este recurso se integra adecuadamente a la planificación educativa, es reutilizable en diversos contextos con ajustes mínimos y promueve una participación activa por parte del alumnado.

11. Bibliografía

Cuervo, M. C. (01 de Enero de 2011). *Objetos de aprendizaje*. Obtenido de file:///C:/Users/mishe/Downloads/Documat-ObjetosDeAprendizajeUnEstadoDelArte-3819711.pdf

ECUADOR, C. D. (25 de Enero de 2021). *CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA DEL ECUADOR*. Obtenido de https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf

EDUCACION, M. D. (20 de octubre de 2008). *CONSTITUCION DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR 2008*. Obtenido de https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf

Etecé, E. (26 de septiembre de 2025). *¿Qué son las TIC?* Obtenido de https://concepto.de/tics/

Fernandez. (5 de noviembre de 2010). *Metodología Según Autores*. Obtenido de https://luisdoubrontg.school.blog/metodologia-segun-autores/#metodologia-mixta-segun-autores

Gómez, M. I. (09 de Diciembre de 2024). *Enseñanza*. Obtenido de https://concepto.de/ensenanza/

Isabel Cristina Reyes. (5 de julio de 2023). *Las TICs en la educación: Definición, características y usos*. Obtenido de ¿Qué son las TIC y cómo se aplican en el ámbito educativo?: https://cognosonline.com/las-tic-en-el-ambito-educativo/

Ministerio de Educación, D. y. (8 de junio de 2023). *Presidente de la República, inauguró Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, en Guaranda*. Obtenido de https://educacion.gob.ec/presidente-de-la-republica-inauguro-unidad-educativa-angel-polibio-chaves-en-guaranda/

Monteiro, P. C. (7 de enero de 2025). *¿Cómo los objetos de aprendizaje transforman la formación corporativa?* Obtenido de https://www.iseazy.com/es/blog/objetos-de-aprendizaje/

Montilla, S. P. (4 de diciembre de 2020). *Papel y uso de las TICs en la educación*. Obtenido de https://www.uax.com/blog/educacion/impacto-de-las-tics-en-la-educacion

Moses, J. (08 de Noviembre de 2020). *Investigación Descriptiva según autores*. Obtenido de https://tesisplus.com/investigacion-descriptiva/investigacion-descriptiva-segun-autores/?utm_source=chatgpt.com

Navarro, A. S. (2 de agosto de 2024). *La importancia de las TIC en la educación*. Obtenido de https://medac.es/blogs/sociocultural/las-herramientas-tic-en-la-educacion

Perèz Porto, J., & Gardey, A. (12 de Noviembre de 2024). *Definición de Enseñanza*. Obtenido de https://definicion.de/ensenanza/

Sanz, C. (12 de Marzo de 2023). *Metodología CROA para la creación de Objetos de Aprendizaje*. Obtenido de http://croa.info.unlp.edu.ar/wp-content/uploads/2016/03/Metodolog%C3%ADa-CROA-Dise%C3%B1o-y-producci%C3%B3n-de-OA.pdf

Sevilla, A. (25 de Noviembre de 2013). *OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA EDUCACIÓN* . Obtenido de file:///C:/Users/mishe/Downloads/pjsalazar,+Maquetador,+4.Objetos%20(3).pdf

Vea, A. (5 de juio de 2023). *TICs en educación: qué son, usos, herramientas e importancia*. Obtenido de https://smowl.net/es/blog/tic-en-educacion/

Velasco, M. (04 de Enero de 2007). *Los Objetos de Aprendizaje y su aplicación en la Experiencia Educativa*. Obtenido de https://www.redalyc.org/pdf/2831/283121710009.pdf

12. Anexos

Anexo N°1. Aprobación del tema Consejo Directivo

UEB UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLIVAR

DECANATO

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

CONSEJO DIRECTIVO

RESUELVE: "Aprobar el Tema de Trabajo de Integración, (Propuestas Tecnológicas) titulado: "OBJETOS DE APRENDIZAJE EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA CON LOS ESTUDIANTES DE OCTAVO AÑO DE EGB, PARALELO A, EN EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA DE LA UNIDAD EDUCATIVA 'ÁNGEL POLIBIO CHÁVEZ', CIUDAD DE GUARANDA, PROVINCIA BOLÍVAR, DURANTE EL PERIODO SEPTIEMBRE – DICIEMBRE 2025", presentado por: ARÉVALO ARÉVALO GABRIELA MISHELL Y MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH, estudiantes de la Unidad de Integración Curricular de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática, proceso de titulación 02-2025, periodo académico PAO II agosto - diciembre 2025, revisado y validado por el tutor/a: DR. JONATHAN CARDENAS BENAVIDES, MSc. Profesor – Investigador de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas de la Universidad Estatal de Bolívar".

Notifíquese.

Atentamente,

Firmado electrónicamente por: OLMEDO JAVIER MARMOL ESCOBAR

Validar documento con FirmaEC

Lcdo. Javier Mármol Escobar, MSc.
DECANO

JME/Marcela N.

Anexo N°2. Certificación de la Unidad Educativa



Unidad Educativa
Ángel Polibio Chaves

Ministerio de Educación

Guaranda, 05 de diciembre de 2025

CERTIFICADO

A quien interese:

Yo, Mgs. Edison Borja, en mi calidad de Rector de la Unidad Educativa Ángel Polibio Chaves, a petición verbal de la parte interesada.

CERTIFICO

Que las señoritas AREVALO AREVALO GABRIELA MISHEL con Cédula de Identidad No. 0250192671 y MASABANDA BAYES YOSELIN MARGOTH con Cédula de Identidad No. 0202577045, estudiantes de la Universidad Estatal de Bolívar de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas, Carrera Pedagogía de las Ciencias Experimentales Informática, realizaron su Propuesta Tecnológica Educativa, con el tema:

"Objetos de aprendizaje en el proceso de enseñanza con los estudiantes de Octavo año de EGB, paralelo A, en el área de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves" ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, durante el periodo septiembre – diciembre 2025."

Concluyendo también la implementación y socialización del Material Didáctico Digital en la Unidad Educativa. En virtud de lo expuesto, la institución expresa su total satisfacción con los resultados obtenidos durante el desarrollo de esta investigación.

Esto es lo que puedo certificar en honor a la verdad, autorizando a la parte interesada hacer uso del presente certificado.

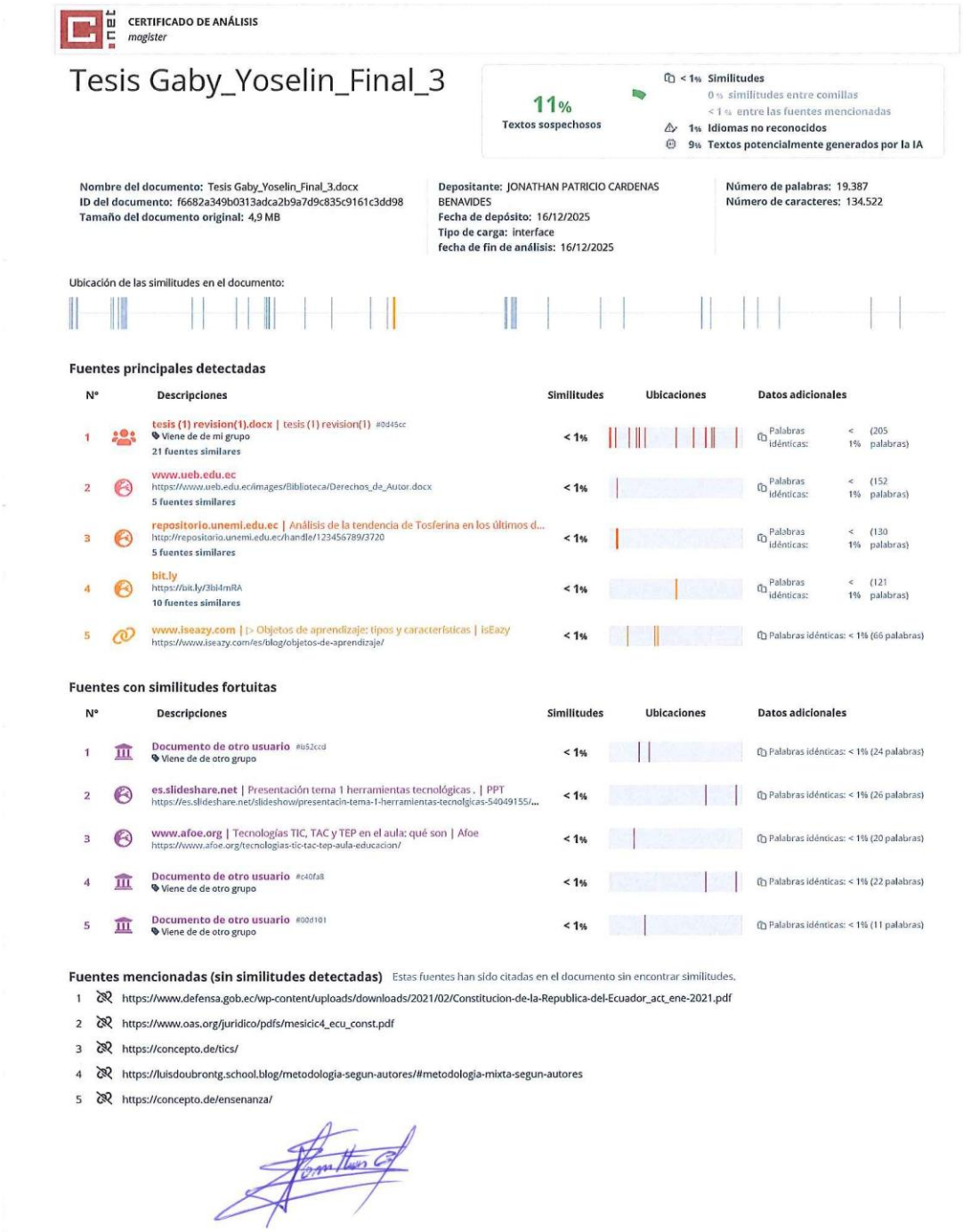
Atentamente,

UNIDAD EDUCATIVA ÁNGEL POLIBIO CHAVES

Edison Borja N.
Rector
Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves"
0201174489
Celular: 0991227460

Dirección: Jhonson City y Sucre
Teléfono: 0991685064
Correo: fernando.mena@educacion.gob.ec
Guaranda-Ecuador

Anexo N°3. Informe de Anti plagio



CERTIFICADO DE ANÁLISIS
magister

Tesis Gaby_Yoselin_Final_3

11% Textos sospechosos

- < 1% Similitudes
- 0 % similitudes entre comillas
- < 1 % entre las fuentes mencionadas
- 1% Idiomas no reconocidos
- 9% Textos potencialmente generados por la IA

Nombre del documento: Tesis Gaby_Yoselin_Final_3.docx
ID del documento: f6682a349b0313adca2b9a7d9c835c9161c3dd98
Tamaño del documento original: 4,9 MB

Depositante: JONATHAN PATRICIO CARDENAS BENAVIDES
Fecha de depósito: 16/12/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 16/12/2025

Número de palabras: 19.387
Número de caracteres: 134.522

Ubicación de las similitudes en el documento:

Fuentes principales detectadas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	tesis (1) revision(1).docx | tesis (1) revision(1) #0d45cc Viene de de mi grupo 21 fuentes similares	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (205 palabras)
2	www.ueb.edu.ec https://www.ueb.edu.ec/images/Biblioteca/Derechos_de_Autor.docx 5 fuentes similares	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (152 palabras)
3	repositorio.unemi.edu.ec | Análisis de la tendencia de Tosferina en los últimos d... http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/3720 5 fuentes similares	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (130 palabras)
4	bit.ly https://bit.ly/3bl4mRA 10 fuentes similares	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (121 palabras)
5	www.iseazy.com | ▷ Objetos de aprendizaje: tipos y características | isEazy https://www.iseazy.com/es/blog/objetos-de-aprendizaje/	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (66 palabras)

Fuentes con similitudes fortuitas

N°	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	Documento de otro usuario #b52ccd Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (24 palabras)
2	es.slideshare.net | Presentación tema 1 herramientas tecnológicas . | PPT https://es.slideshare.net/slideshow/presentacin-tema-1-herramientas-tecnolgicas-54049155/...	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (26 palabras)
3	www.afoe.org | Tecnologías TIC, TAC y TEP en el aula: qué son | Afoe https://www.afoe.org/tecnologias-tic-tac-tep-aula-educacion/	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (20 palabras)
4	Documento de otro usuario #c40fa8 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (22 palabras)
5	Documento de otro usuario #00d101 Viene de de otro grupo	< 1%		Palabras Idénticas: < 1% (11 palabras)

Fuentes mencionadas (sin similitudes detectadas)

Estas fuentes han sido citadas en el documento sin encontrar similitudes.

1 https://www.defensa.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/02/Constitucion-de-la-Republica-del-Ecuador_act_ene-2021.pdf
2 https://www.oas.org/juridico/pdfs/mesicic4_ecu_const.pdf
3 https://concepto.de/tics/
4 https://luisdoubrontg.school.blog/metodologia-segun-autores/#metodologia-mixta-segun-autores
5 https://concepto.de/ensenanza/

Anexo N°4. Encuesta dirigida a los estudiantes de 8vo año para identificar su familiaridad y percepción sobre el uso de Objetos de Aprendizaje.

Objetivo: Recopilar información sobre el uso e impacto de los objetos de aprendizaje en el desarrollo de las actividades académicas en la asignatura de Lengua y Literatura.

Instrucciones: Lee con atención cada afirmación y marca la opción que mejor refleje tu experiencia; no existen respuestas correctas o incorrectas. Gracias por tu colaboración.

Preguntas

¿El docente utiliza recursos tecnológicos (como videos, presentaciones o plataformas digitales) durante las clases de Lengua y Literatura?

A. Nunca

B. Rara vez

C. Aveces

D. Frecuentemente

E. Siempre

2. ¿Qué tipo de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) utiliza su docente en el desarrollo de las actividades académicas?

A. Videos educativos

B. Presentaciones multimedia

C. Juegos o actividades interactivas

D. Plataformas virtuales (Google Classroom, Moodle, etc.)

E. Otros

3. ¿Los recursos digitales hacen que las clases sean más dinámicas y entretenidas para ti?

A. Nunca

B. Rara vez

C. Aveces

D. Frecuentemente

E. Siempre

4. ¿Prefieres aprender utilizando recursos digitales en clase en lugar de libros tradicionales?

A. Nunca

B. Rara vez

C. A veces

D. Frecuentemente

E. Siempre

5. Qué tipo de actividades con objetos de aprendizaje prefieres realizar en clase.

A. Resolver ejercicios interactivos

B. Participar en juegos educativos

C. Ver videos explicativos

D. Trabajar en proyectos o presentaciones

E. Otros

6. ¿Los recursos digitales te permiten aprender a tu propio ritmo?

A. Nunca

B. Rara vez

C. A veces

D. Frecuentemente

E. Siempre

7. Cómo prefieres que se realicen las actividades con objetos de aprendizaje.

A. De forma individual

B. En parejas

C. En pequeños grupos

D. Toda la clase en conjunto

E. Otros

8. ¿Consideras que los objetos de aprendizaje mejorararian tu rendimiento académico en la asignatura?

A. Nunca

B. Rara vez

C. A veces

D. Frecuentemente

E. Siempre

Anexo N°5. Entrevista dirigida a la docente del área de Lengua y Literatura de 8vo año de Educación General Básica.

Objetivo:

Identificar el nivel de conocimiento y familiaridad de los estudiantes y el docente de octavo año de Educación General Básica con Objetos de Aprendizaje.

Preguntas

1. **¿Considera importante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza de Lengua y Literatura?**
2. **¿Qué herramientas o recursos tecnológicos utiliza con mayor frecuencia durante sus clases?**
3. **¿Cómo considera que las TIC influyen en la motivación y el aprendizaje de los estudiantes?**
4. **¿Conoce y ha utilizado objetos de aprendizaje para reforzar los contenidos de Lengua y Literatura?**
5. **¿Cree que los objetos de aprendizaje hacen las clases más dinámicas y favorecen el aprendizaje significativo?**

Anexo N°6. Aplicación de la encuesta a los estudiantes de 8vo año y realización de la entrevista a la docente Lengua y Literatura de la Unidad Educativa" Ángel Polibio Chaves".



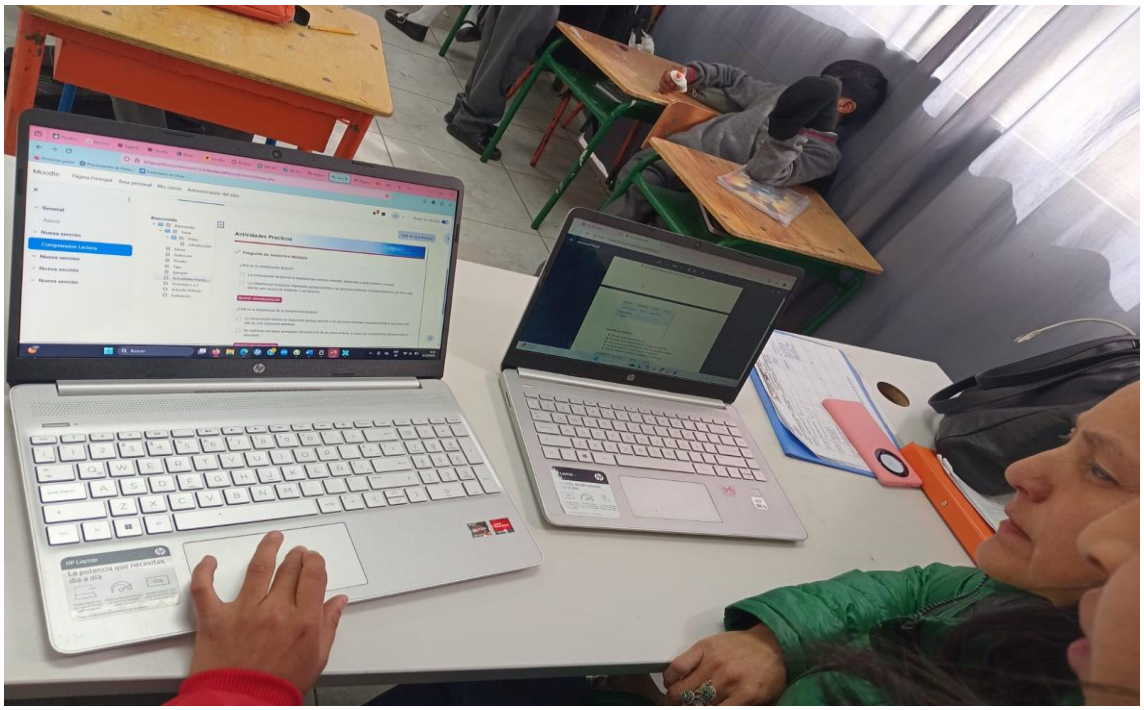


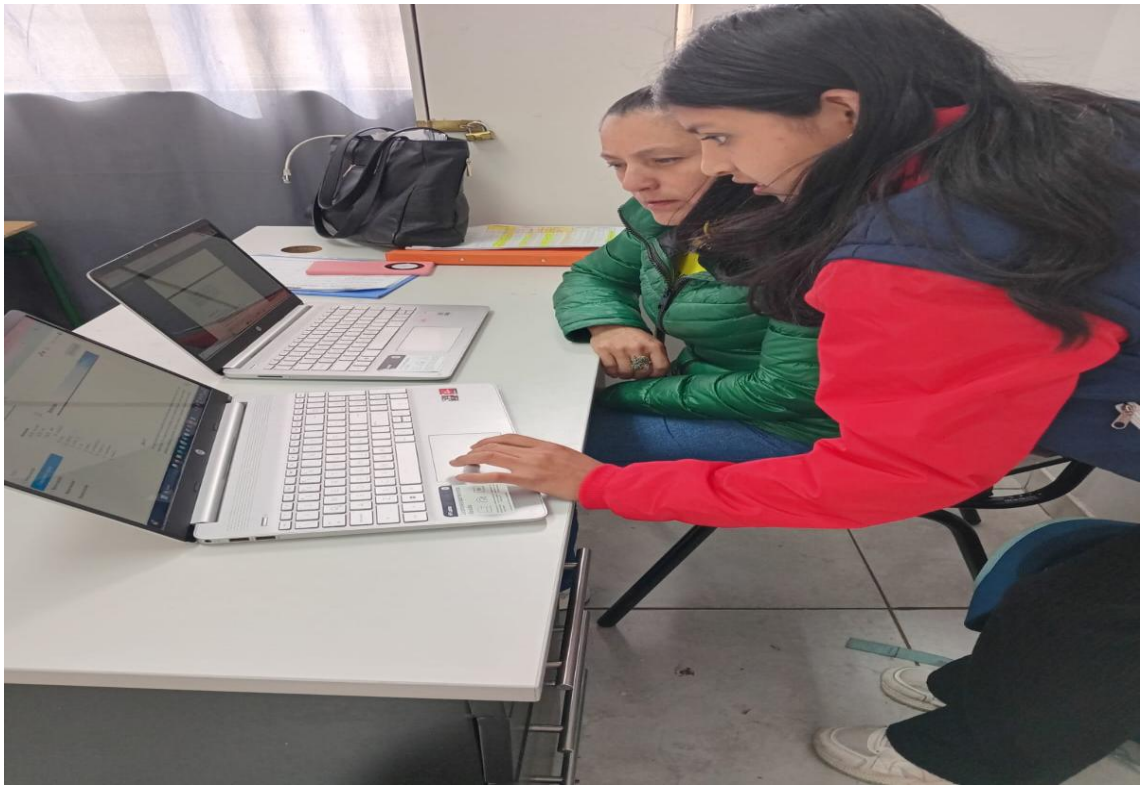
Anexo N°7. Representación del entorno ExeLearning desarrollado para el tema “Comprensión Lectora”.



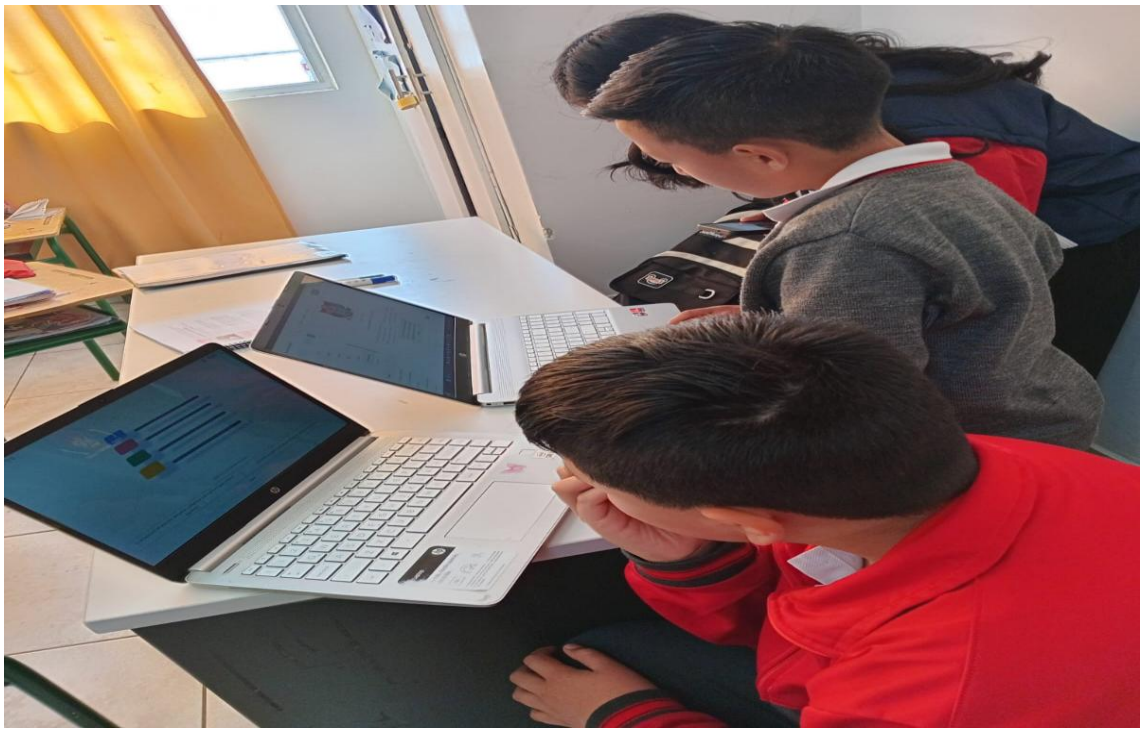


Anexo N°8. Representación del entorno integrado en Mil Aulas con el tema "Comprensión Lectora".



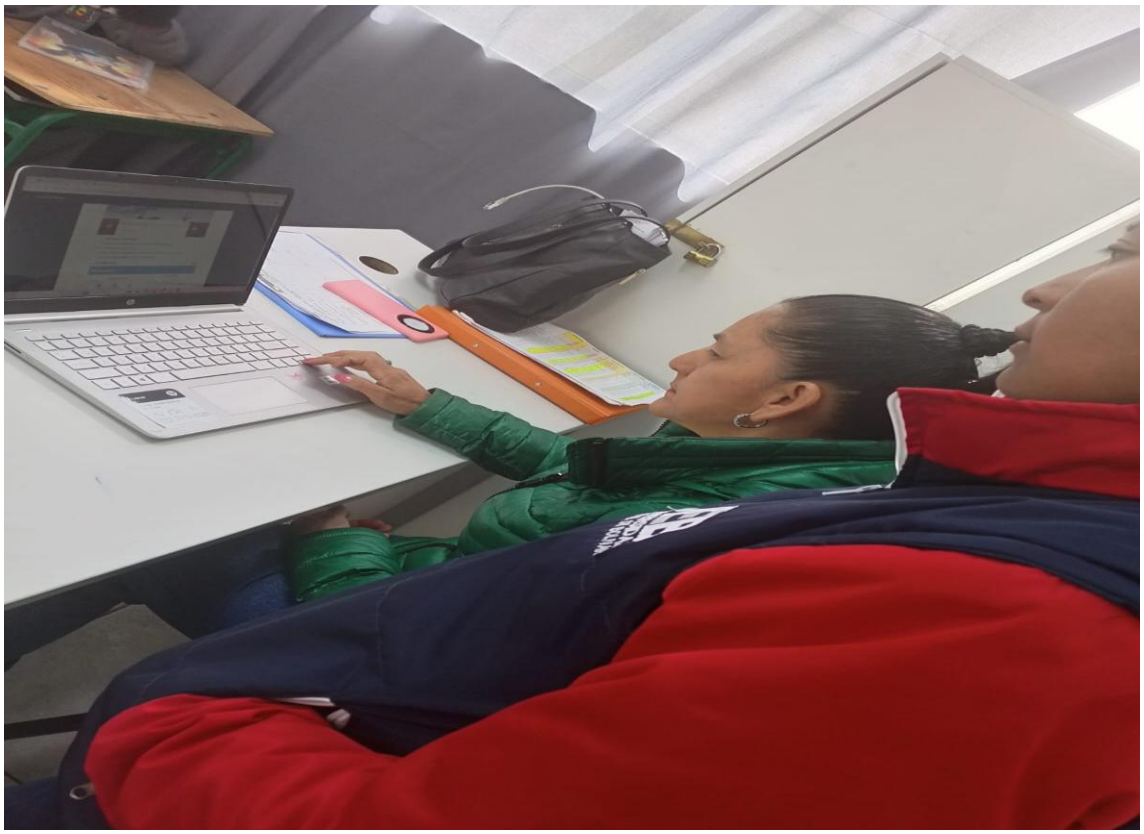


Anexo N°9. Actividades interactivas realizadas por los estudiantes dentro del entorno virtual EXeLearning “Comprensión Lectora”.





Anexo N°10. Socialización del manual para crear objetos de aprendizaje con eXeLearning.





Anexo N°11. Entrega del manual a la docente de Lengua y literatura, en formato físico y digital.



Anexo N°12. Entrega del manual, en formato físico y digital, al rector de la Unidad Educativa "Ángel Polibio Chaves".



Anexo N°13. Manual para crear Objetos de Aprendizaje

Tutorial Objetos de Aprendizaje

Universidad Estatal de Bolívar

Facultad: Ciencias de la Educación Sociales Filosóficas y Humanísticas

Carrera: Pedagogía de las Ciencias Experimentales - Informática

Manual del Proyecto de Investigación: Objetos de Aprendizaje

Autores: Arévalo Arévalo Gabriela Mishel

Masabanda Bayes Yoselin Margoth

Periodo Académico: Agosto – Diciembre 2025

Manual para crear objetos de Aprendizaje en Exelearning

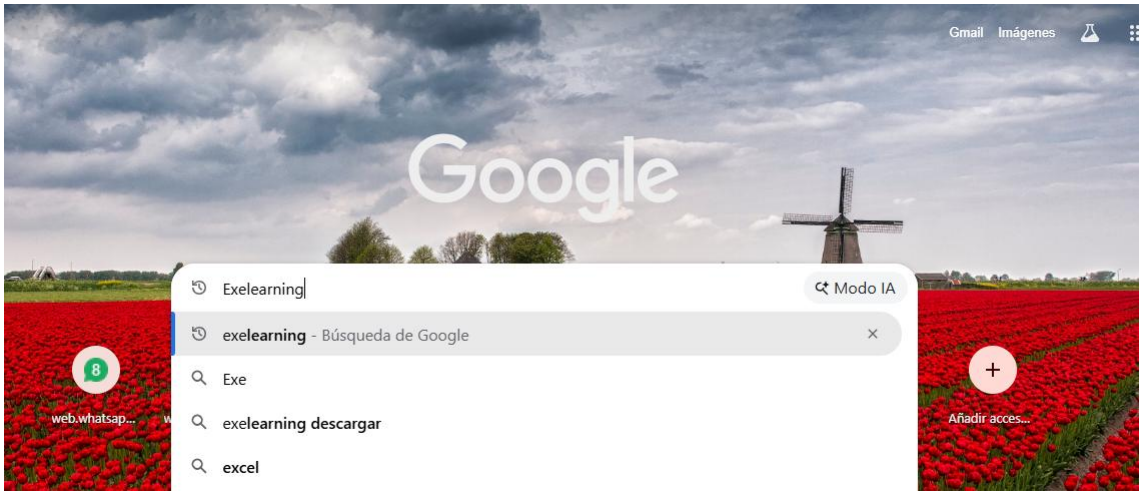
Pasos para acceder a Exelearning

1. **Abrir el navegador**

   Utiliza cualquier navegador como Google Chrome, Firefox o Edge.

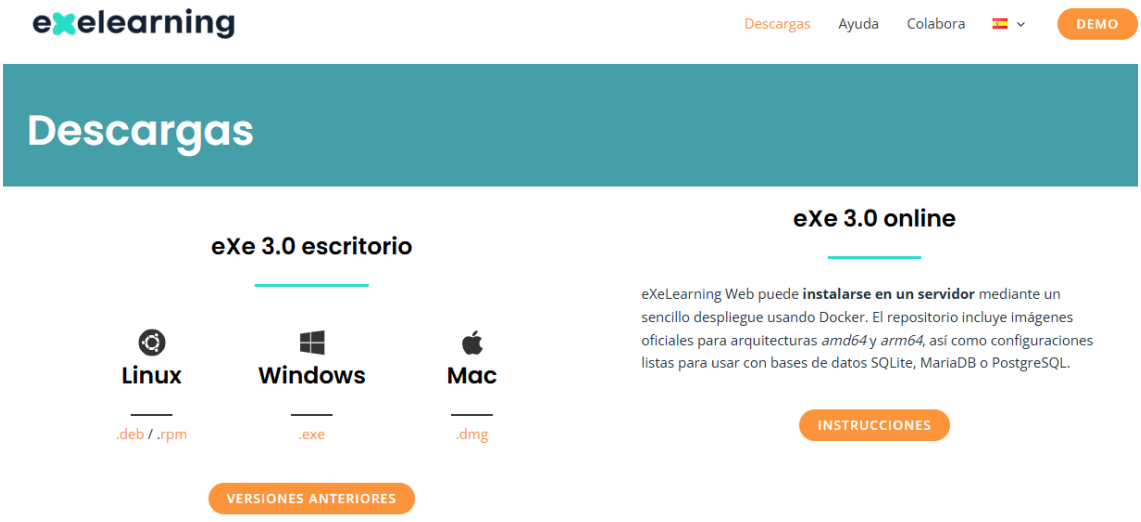
2. **Ingresar al sitio oficial**

- En la barra de búsqueda escribe: **“Exelearning ”**
- Accedemos

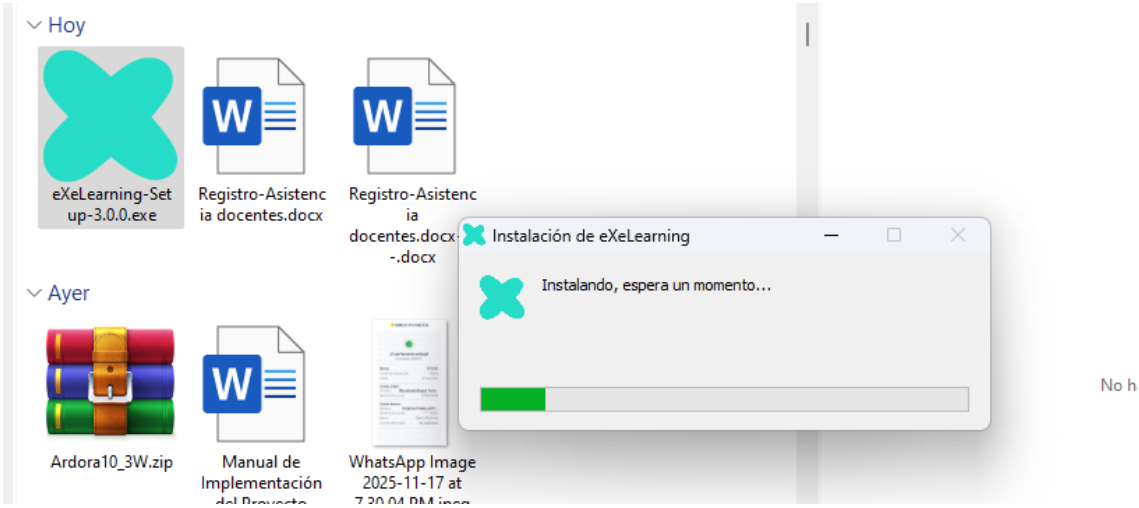


3. **Descargar el programa**

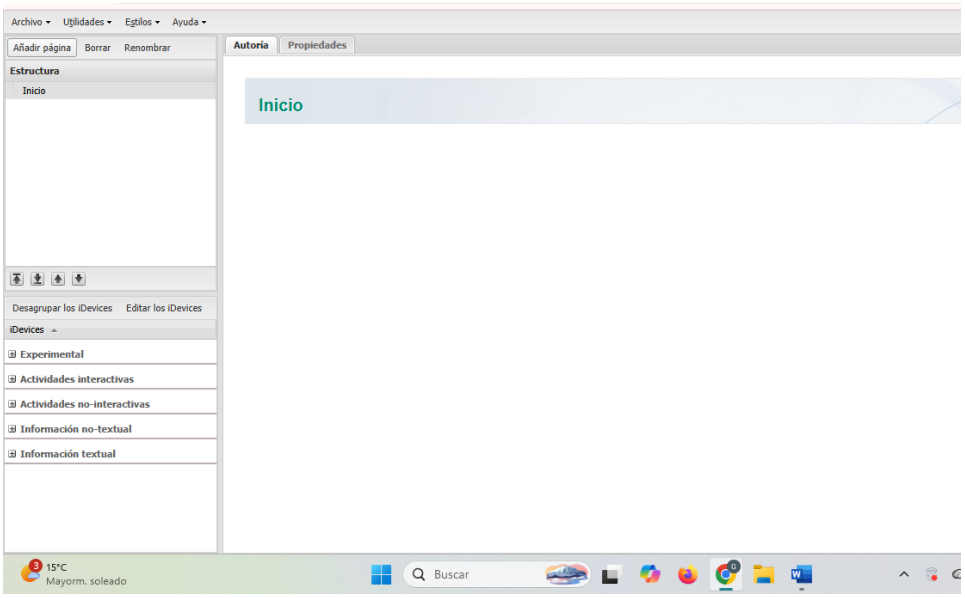
- Dentro de la página oficial, busca la sección **Descargas**.
- Accedemos al primer link.
- Elige la versión compatible con tu sistema (Windows, Mac o Linux).
- Haz clic en **Descargar** y espera que finalice.



- Una vez descaragado aparecera el icono.
- Debemos ejecutar o descomprimir el archivo.
- Procede a realizar la Instalacion



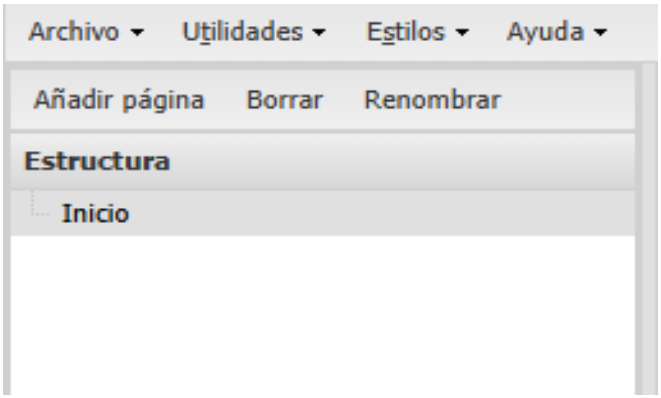
- Esperamos que se termine la instacion.
- Se presenta la pantalla principal del programa Exelearning.



Conoce las herramientas que brinda Exelearning para crear objetos de aprendizaje.

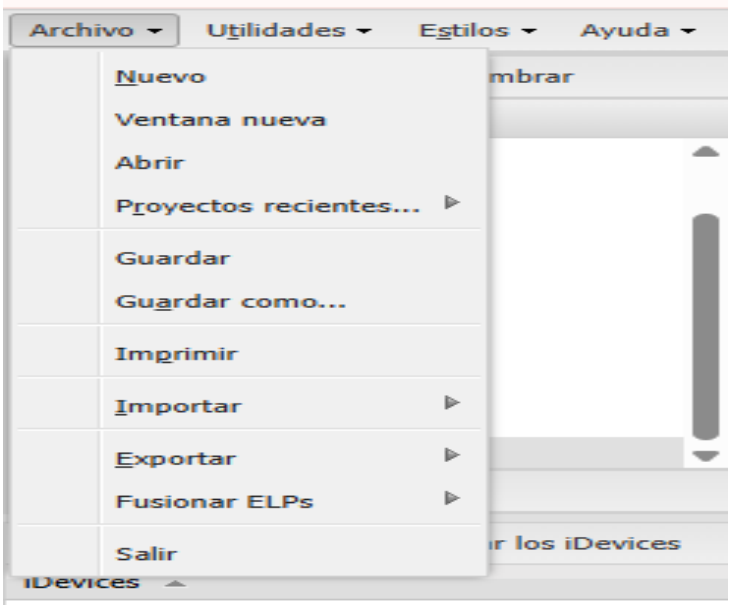
- ✓ Se puede cambiar el nombre del documento
- ✓ Se utiliza las fechas para subir, bajar mover de izquierda a derecha.

- ✓ Permite eliminar la carpeta creada.
- ✓ Se puede subir archivos.
- ✓ En el sigmo mas permite crear nuevas carpetas.



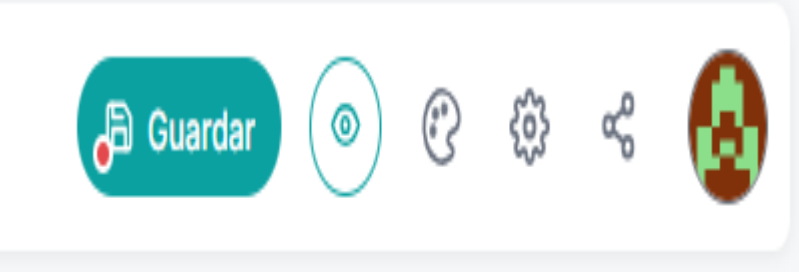
Apartado de Archivos.

- ✓ Permite crear nuevos proyectos
- ✓ Se puede abrir proyectos desde la carpeta de archivos.
- ✓ En proyectos se puede observar todos los proyectos creados.
- ✓ Se puede importar el archivo desde el ordenador.
- ✓ Permite imprimir el archivo y guarda en el ordenador.



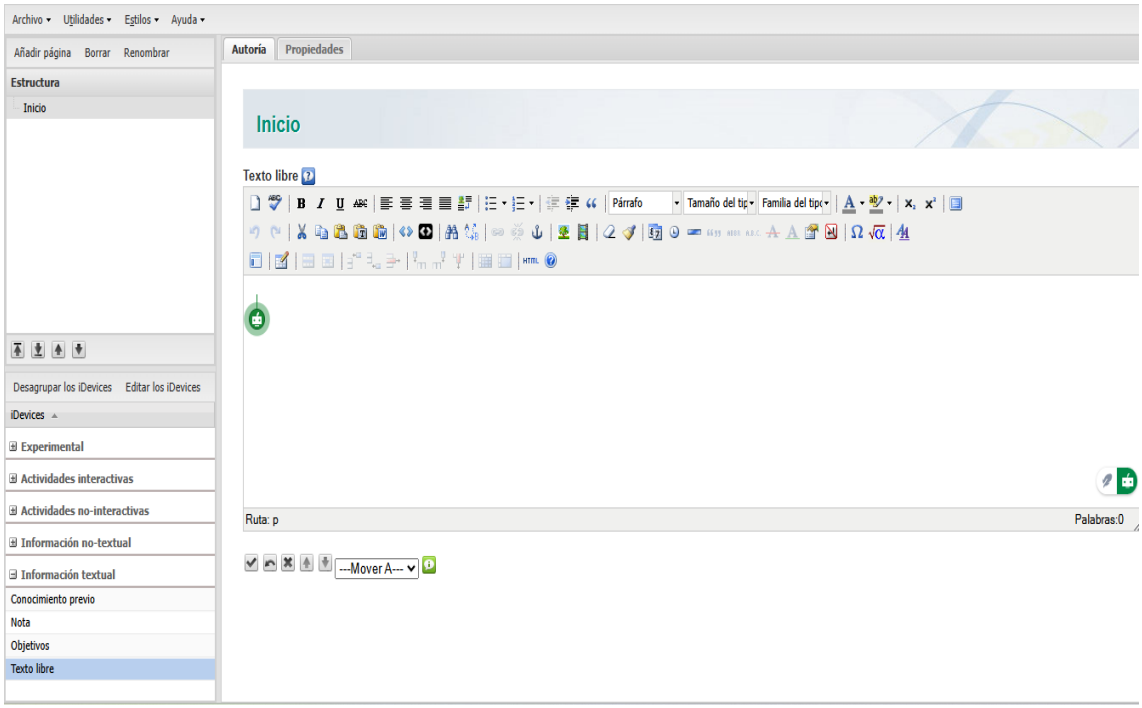
Para guardar el proyecto.

- ✓ Clic en guardar y el proyecto se guardara automaticamente.
- ✓ Clic en el ojito permite ofrece la visualizacion de todo el proyecto.
- ✓ Icono de estilos del programa se puede cambiar
- ✓ Compartir el archivo ya sea por enlacez, gmail etc.



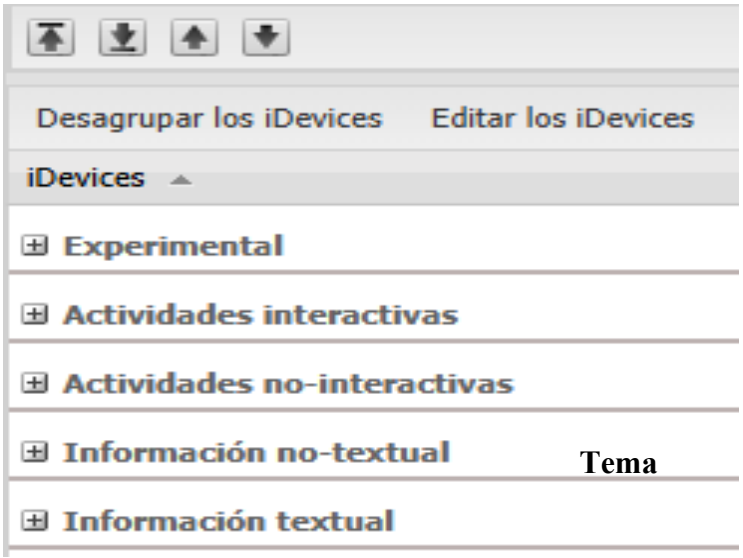
Area de trabajo.

- ✓ Cambiar el titulo del proyecto
- ✓ Seleccionar el idioma



Areas para crear diferentes objetos de aprendizaje.

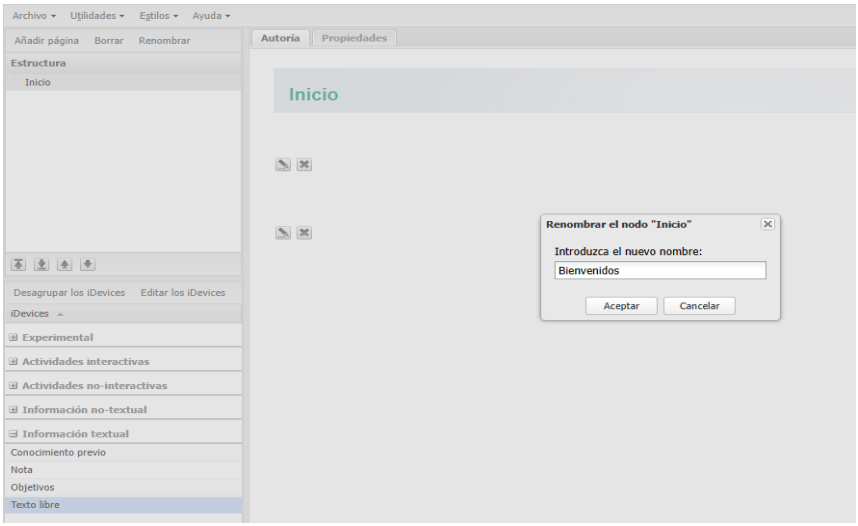
- ✓ **Informacion y presentacion;** Permite agregar texto, descargar los archivos, seleccionar galerias de imágenes acceder al sitio web extrema permite crear el proyecto mas atractivo utilizando diferentes herramientas.
- ✓ **Evaluacion y Seguimiento;** Permite crear cuestionarios para comprobar el conocimeinto o avances, utilizando estas herramientas como test, video, videotest, rubricas, formularios entre muchas opciones sera mas facil evaluar al estudiante.
- ✓ **Juegos;** Estos recursos usan mecanicas de juego para motivar y reforzar el aprendizaje sin presion evaluativa, utilizando estos recursos la motivacion del estudiante por aprender sera generar mas conocimientos.
- ✓ **Actividades Interactivas;** Ejercicios que requieren interaccion directa, fomentando el aprendizaje activo, para facilitar los conociemintos.
- ✓ **Ciencias**; Recursos diseñados para trabajar con contenidos o areas de temas especificos como la quimica, fisica etc.



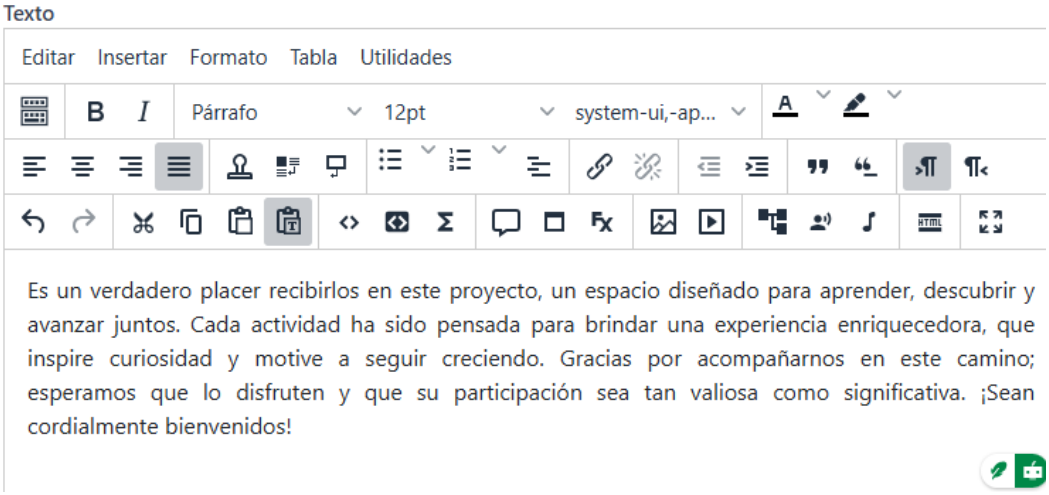
Tema

Que es la compresion lectora.

✓ Creamos una carpeta nueva



✓ Seleccionamos la caja de texto para introducir la informacion



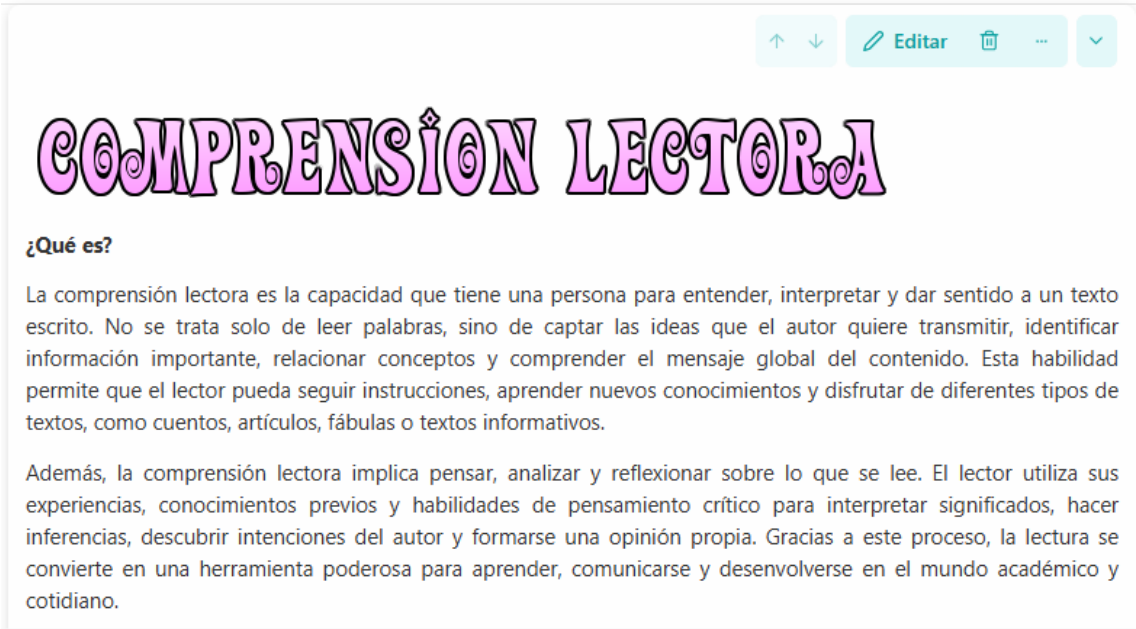
✓ Agregamos una imagen



- ✓ Agregamos la informacion de acuerdo al tema.
- ✓ Guardamos los cambios
- ✓ Editamos el icono del tema y visualizamos.

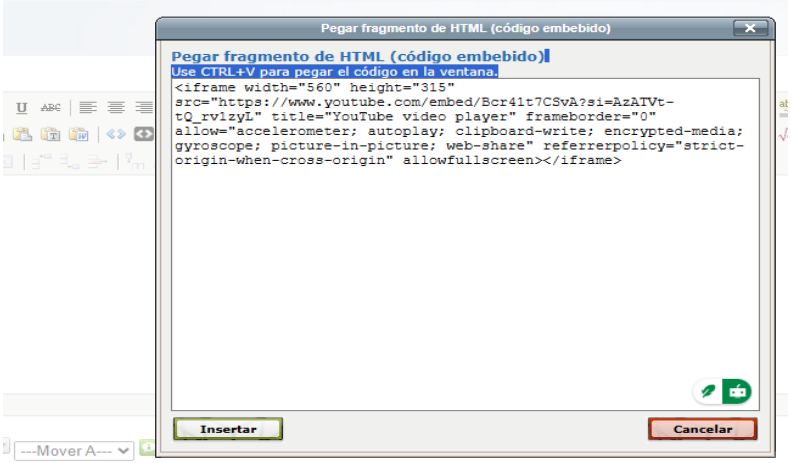


- ✓ Selecionamos agregar texto.
- ✓ Introducir informacion



Agregar Video

- ✓ Buscar un video en You Tube referente al tema.
- ✓ Clic en compartir.
- ✓ Copiar el vinculo del video.
- ✓ Insertar en exelearning en el link del video.

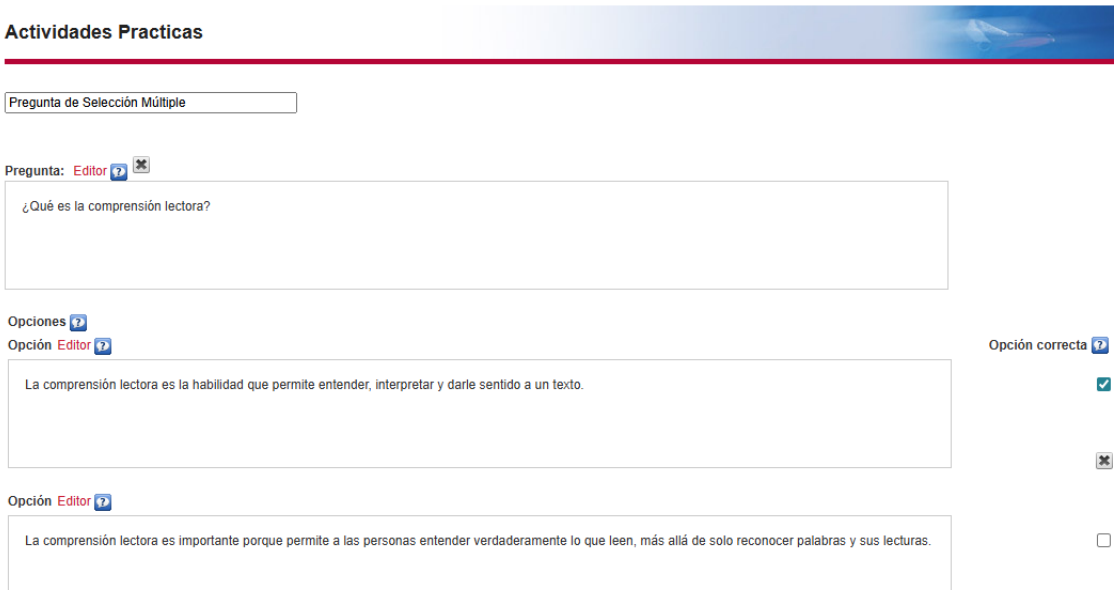


- ✓ Seleccionamos un texto
- ✓ Introducir la informacion
- ✓ Insertar imagen

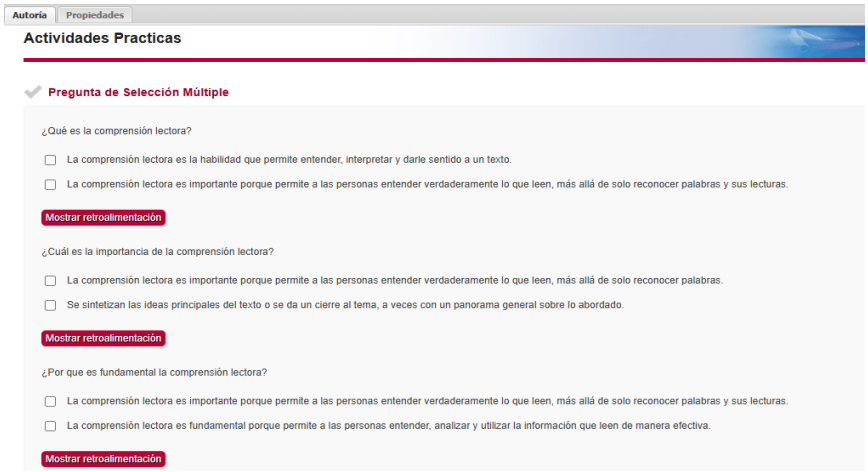


Agregar Actividades

- ✓ Seleccionamos un Devices para crear una actividad.
- ✓ Clic en actividades Interactivas
- ✓ Selección las actividades de pregunta de selección multiple.
- ✓ Agregar la pregunta y la respuesta
- ✓ Seleccionar la respuesta correcta

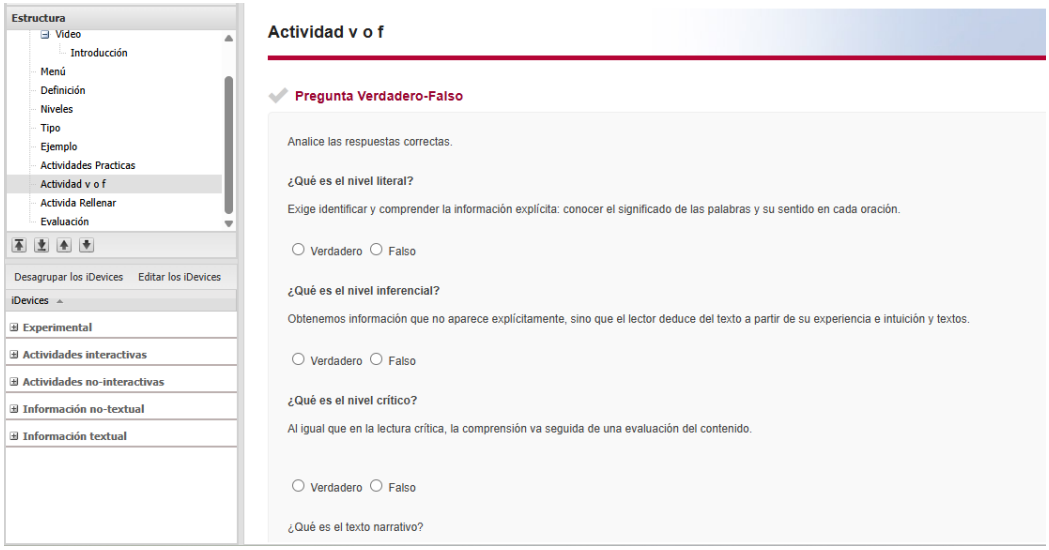


- ✓ Presentacion de las actividades planificadas.
- ✓ Seleccionar la respuesta correcta.
- ✓ Resultados de las actividades.



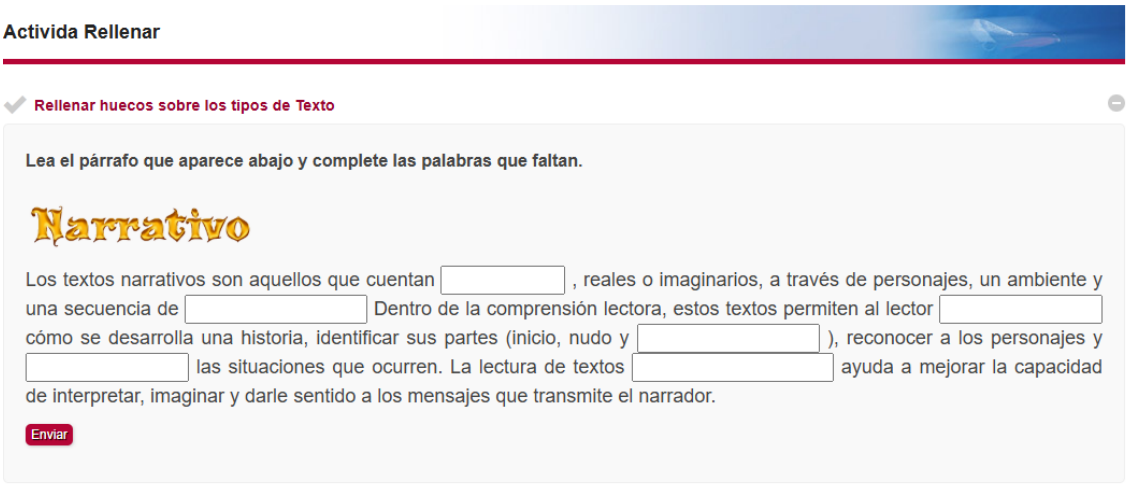
Actividad de verdadero o falso

- ✓ Seleccionar Devices de pregunta de verdadero o falso
- ✓ Llenar la pregunta y respuesta.
- ✓ Seleccionar respuesta correcta.
- ✓ Guardar la informacion.
- ✓ Observar el resultado final



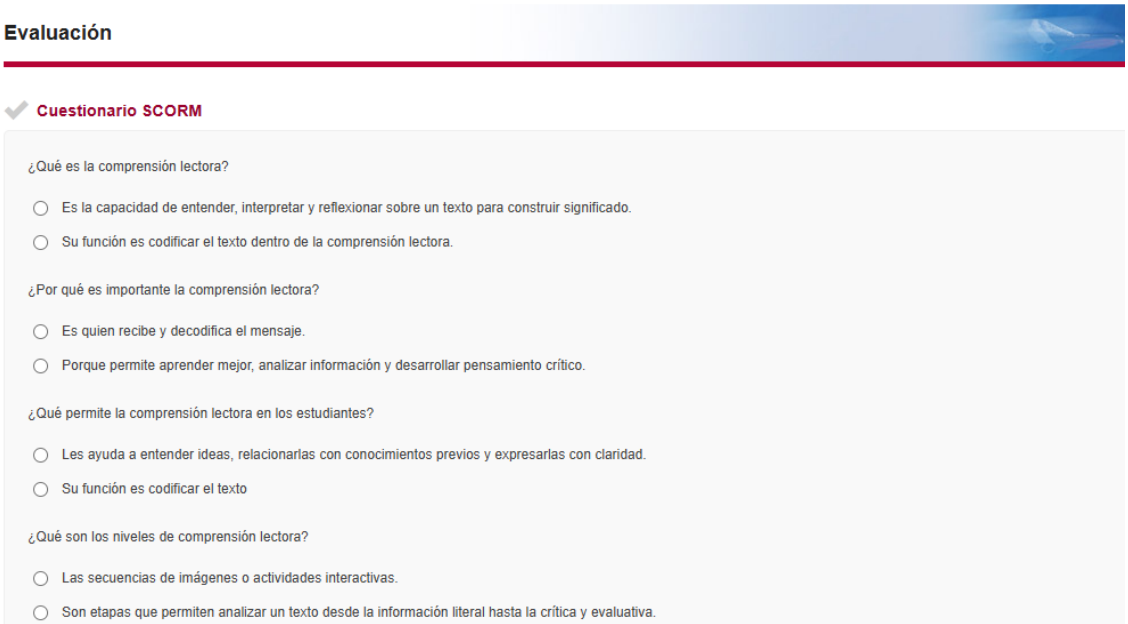
Actividad de Rellenar

- ✓ Abrir el device y releccionar rellenar huecos
- ✓ Ingresar informacion sobre el tema.
- ✓ Marcar las palabras que no aparezcan para completar.
- ✓ Guardar la informacion
- ✓ Observar el resultado final.



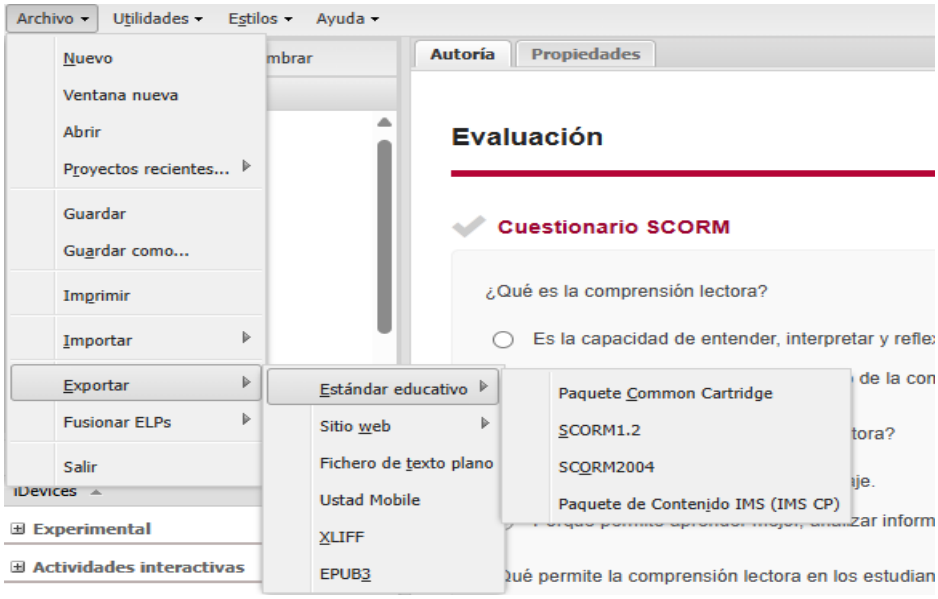
Evaluacion Final

- ✓ Cuestionario Scorm
- ✓ Selección Cuestionario
- ✓ Ingresar preguntar de todo el tema tratado
- ✓ Seleccionar respuesta correcta
- ✓ Guardar la informacion.

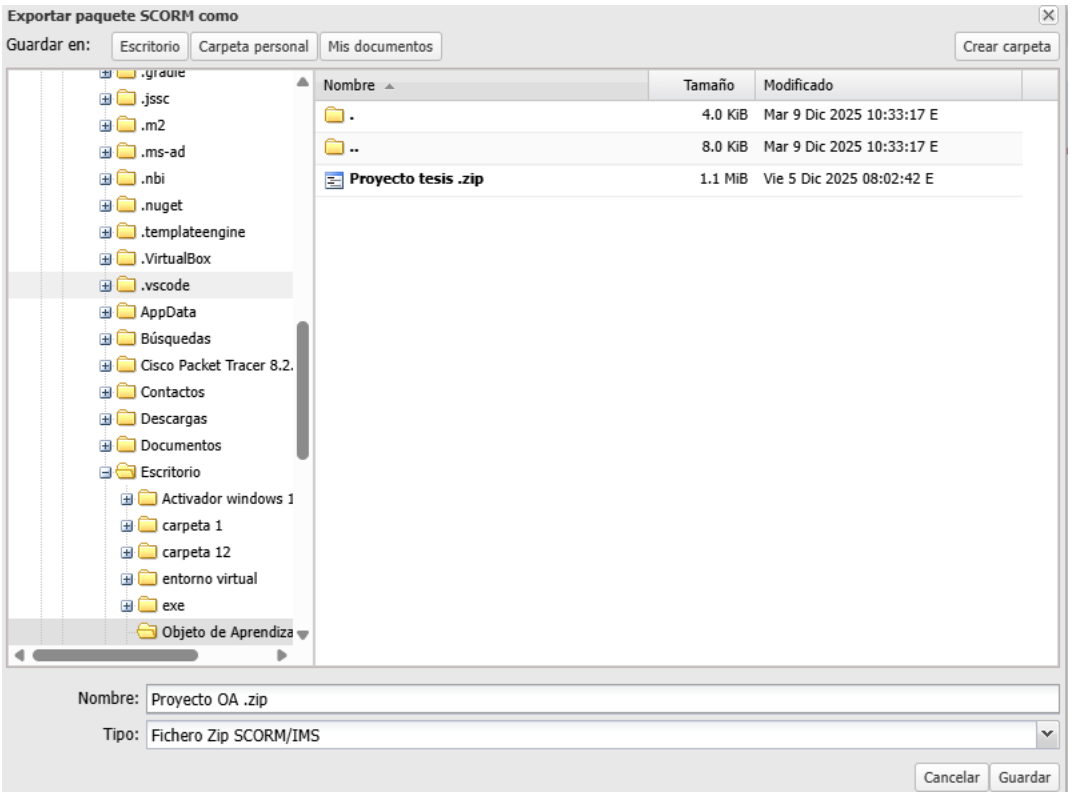


Pasos para exporar el archivo o paquete SCORM

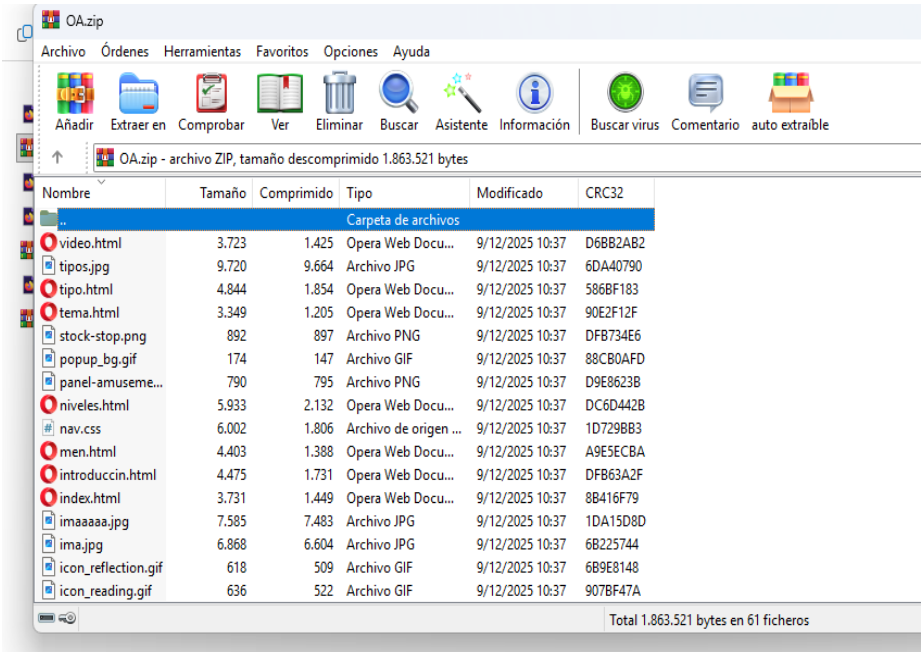
- ✓ Primero cambiamos el nombre del proyecto
- ✓ Luego clic en exportar
- ✓ Seleccionar en estandar educativo
- ✓ Luego seleccionamos el paquete escorm



- ✓ Clic en SCORM 1.2
- ✓ Asignamos una carpeta y cambiamos el nombre del archivo con que se desea guardar
- ✓ Clic en guardar y se descarga un archivo zip



- ✓ Se guarda en la carpeta asignada
- ✓ Se abre el archivo zip y se ve la informacion que contiene el archivo
- ✓ Seleccional la opcion de html para ver el proyecto
- ✓ Se abre el proyecto



Cargar el archivo el Moole o Mil aulas

- ✓ Descargar el paquete moodle
- ✓ Usar correo electronico ya que llegan las credenciales que se utilizaran para abrir el curso.
- ✓ Crear un entorno virtual asignando un nombre de lengua y literatura.
- ✓ Configurar el curso para subir el archivo.
- ✓ Seleccionar carpeta del scorm.
- ✓ Guardar los cambios.
- ✓ Presentacion del proyecto cargado en el mil aulas.

