Estrategia didáctica para fortalecer habilidades digitales en los estudiantes de educación virtual del IDPAC

Milena Salas Chavarría

Comunicadora social - periodista

Trabajo de grado presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el Aprendizaje en Red

Director

Efraín Alonso Nocua Sarmiento

Magíster en Gestión de la Tecnología Educativa

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red

Bogotá D.C., septiembre 2020

Dedicatoria

A Dios por brindarme salud y sabiduría en todo momento; a mi querida madre Margarita por darme amor, ánimo y esperanza; a mi esposo Fabián y a mi hija Emily por darme todo lo que necesito para ser feliz y apoyarme a cada instante; a maestros y compañeros por sus enseñanzas; y a todas las personas que brindaron parte de su tiempo para colaborarme en algunas de las fases del proyecto.

Milena Salas Chavarría.

Resumen

Propiciar escenarios de enseñanza-aprendizaje, promover la inclusión de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en espacios educativos virtuales, brindar contenidos de calidad y enseñar herramientas de aprendizaje digitales que lleguen a todas las personas para fomentar la cultura digital es todo un reto. En el presente proyecto se evidenció el poco desenvolvimiento de los estudiantes en el uso y manejo de los recursos y herramientas digitales expuestos en los cursos virtuales del Instituto Distrital de Participación y Acción Comunal (IDPAC). Por ello, el objetivo se enfocó en elaborar una estrategia didáctica mediada por un OVA para fortalecer las habilidades digitales en los estudiantes del IDPAC y no abandonen sus estudios.

La metodología aplicada tuvo un enfoque de investigación cualitativa de tipo descriptivo que permitió identificar las dificultades, usabilidad e interacción de los estudiantes con los recursos y herramientas digitales en el aula. Para el estudio, se tuvo en cuenta a 35 estudiantes inscritos a uno de los cursos de la Escuela del IDPAC, representados en hombres y mujeres de las diferentes localidades de Bogotá, que tienen entre 25 y 40 años de edad, algunos con niveles académicos de posgrado y otros con bachillerato o primaria, estratos desde el 1 hasta el 4.

Los resultados obtenidos en el proyecto fueron satisfactorios, ya que a través de la propuesta didáctica se emplearon recursos y herramientas digitales que permiten fortalecer el aprendizaje, la cultura digital y habilidades tecnológicas en el ámbito virtual para utilizarlas en diversos contextos educativos y sociales.

Palabras clave: habilidades y competencias digitales, objetos virtuales de aprendizaje, recursos educativos, educación virtual.

Abstract

Promote teaching-learning scenarios, promote the inclusion of Information and Communication Technologies (ICT) in virtual educational spaces. Providing quality content using digital learning tools to reach all people and promote digital culture is a big challenge. In this project, the lack of knowledge of the students in the use and management of the digital resources exposed in the virtual courses of the District Institute for Participation and Community Action (IDPAC) was evidenced. Therefore, the objective was focused on developing a didactic strategy mediated by an VLO to strengthen digital skills in IDPAC students, so they don't abandon their studies.

The applied methodology had a descriptive qualitative research approach that allowed identifying difficulties, usability and interaction of students with digital resources and tools in the classroom. For this study, 35 students enrolled in one of the IDPAC School courses were taken into account, represented in men and women from the different locations of Bogotá, who are between 25 and 40 years old, some with academic levels of postgraduate and others with baccalaureate or primary, strata from 1 to 4.

The results obtained in the project were satisfactory, through the didactic proposal, digital resources and tools were used to strengthen learning, digital culture and technological skills in the virtual field, to be used in various educational and social contexts.

Keywords: digital skills and competences, virtual learning objects, educational resources, virtual education.

Tabla de contenido

Pág.

1. Problema 6

1.1 Planteamiento del problema 6

1.2 Formulación del problema 7

1.3 Objetivos 7

1.3.1 Objetivo general 7

1.3.2 Objetivos específicos 8

1.4 Justificación 8

2. Marco referencial 11

2.1 Antecedentes investigativos 11

2.2 Marco teórico 13

3. Diseño de la investigación 22

3.1 Enfoque y tipo de investigación 22

3.2 Línea de investigación institucional 22

3.3 Población y muestra 23

3.4 Instrumentos de investigación 23

4. Propuesta de intervención 25

5. Conclusiones y recomendaciones 30

Referencias 32

Anexos 34

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

En la Escuela de la Participación, del Instituto Distrital de la Participación y Acción Comunal – IDPAC, entidad del Distrito Capital, ubicada en la localidad de Teusaquillo, se encuentra el área de virtualidad, en la cual se realiza formación presencial y virtual gratuita a toda la ciudadanía de Bogotá. Esta área maneja 16 líneas de formación y cada una cuenta con un curso virtual que brinda diferentes elementos y herramientas para formar a la ciudadanía en las TIC, en proyectos comunitarios, medioambiente, resolución de conflictos, paz, propiedad horizontal, diversidad y lucha contra la discriminación, tejido social, liderazgo, control social a la gestión pública, participación y más.

Con lo anterior, se ha reflejado que, desde el año 2017 a 2019, entre las semanas 2 y 3 hay abandono del aula, lo que hace que al finalizar los cursos no se certifiquen todos los estudiantes registrados. La problemática, sin duda, es la deserción y esto radica en la dificultad que tienen algunos estudiantes en el manejo de las herramientas digitales, falta de motivación en el aula virtual, el manejo de la plataforma, el acceso y desaprovechamiento de los recursos educativos digitales, sin dejar de lado que la problemática, en ocasiones, se debe a fallas del Instituto como falta de apoyo al estudiante, poco tiempo para realizar las actividades, falta de respuesta por parte de los tutores, entre otros factores.

De acuerdo con Vázquez y Rodríguez (2007), hay diversas variables que originan la deserción escolar, entre ellas se encuentran la capacidad intelectual, el compromiso académico e identificación profesional de los estudiantes. Así, se evidencia que algunos estudiantes no poseen la cultura digital, las habilidades y competencias digitales para el manejo de la plataforma y no

se interesan, en muchas ocasiones, por los recursos multimedia que se les brinda. Se habla de 1200 usuarios registrados y al finalizar un curso se certifican, aproximadamente, 400 estudiantes.

La problemática anterior, se evidenció a través de dos encuestas a 35 estudiantes, específicamente del curso “La perspectiva de género en los escenarios cotidianos: herramientas prácticas”, en donde se demostró que el 35 % de los estudiantes no saben qué es una herramienta digital y que, de la gran cantidad de herramientas digitales que existen, solamente el 88,6 % se identifican con los videos, especialmente con la plataforma YouTube. El 40 % tienen complicaciones para acceder al aula virtual, no se desenvuelven con las herramientas digitales y desaprovechan los recursos educativos, el 31 % afirma que los cursos no son accesibles para personas con discapacidad y han tenido o tienen dificultades para acceder a la plataforma o a los cursos virtuales. Ante esta situación, se hace necesario brindar a los estudiantes recursos educativos fáciles de manejar (intuitivos) y de calidad, y surge la siguiente pregunta que abre el tema de investigación para dar solución a la problemática planteada.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera a través de una estrategia didáctica se puede mediar para fortalecer habilidades digitales en los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC y no abandonen el aula virtual?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Elaborar una estrategia didáctica mediada por un OVA que fortalezca las habilidades digitales en los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC para que no abandonen el aula virtual.

1.3.2 Objetivos específicos

Identificar las dificultades que tienen los estudiantes en el uso y manejo de los recursos y herramientas digitales.

Identificar recursos y herramientas digitales educativas que sean didácticos y adaptables a la modalidad virtual para aplicarlos a la estrategia didáctica.

Diseñar un OVA que incluya contenidos y recursos didácticos que faciliten el aprovechamiento de los recursos y herramientas digitales en los estudiantes de educación virtual.

Evaluar el OVA para el mejoramiento de habilidades digitales en estudiantes de educación virtual.

1.4 Justificación

La educación es uno de los pilares fundamentales para todo ser humano, pues, cuando existen personas educadas y con valores pueden decidir e incidir fácilmente en todos los aspectos de la sociedad, participar y transformar la ciudad.

El proyecto de intervención disciplinar buscó diseñar una propuesta didáctica que fortaleciera las habilidades digitales de la comunidad estudiantil, especialmente, en estudiantes de 25 a 40 años que participan en cursos virtuales, para el caso, el proyecto se enfocó en la Escuela virtual del Instituto Distrital de la Participación y Acción Comunal - IDPAC, ya que la oferta de cursos virtuales es amplia, se inscriben varios estudiantes, pero al cabo de las semanas dos y tres muchas personas desertan.

Los cursos incluyen temas de gran interés para la comunidad y las organizaciones sociales, permitiendo que los estudiantes, desde edades que comprenden los 18 hasta los 80 años o más, se matriculen y realicen los cursos. Aproximadamente, la escuela cuenta con 1200 estudiantes inscritos en los cursos ofertados, ya que el proceso de registro es fácil y además

cuenta con soporte telefónico y correo electrónico de apoyo académico. La plataforma que se usa en la Escuela es Moodle y aunque es bastante amigable, muchas personas no logran manejarla adecuadamente.

Al tener en cuenta la problemática, se hizo necesario revisar las estrategias que se han implementado en el aula virtual, aunque se dice que la plataforma Moodle es amigable, algunos estudiantes no logran su manejo y uso adecuadamente, dejando de lado los recursos y actividades expuestas en los cursos. El proyecto es fundamental porque es una base de investigación que sirve para examinar y analizar los recursos educativos digitales que se han implementado y presentado en los cursos virtuales, específicamente durante los años 2018 y 2019. Lo anterior, con el fin de dar solución a la problemática de deserción y abandono de los cursos virtuales en la Escuela.

Así que, con el presente proyecto y la propuesta didáctica: Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad, se pretendió resolver el problema de deserción y la poca cultura digital, al fortalecer las habilidades digitales en los estudiantes en modalidad virtual, ampliar sus conocimientos en competencias tecnológicas para que se desenvuelvan, exploren, naveguen las plataformas virtuales y culminen los cursos a satisfacción y, de esta manera, evitar o reducir la deserción académica.

El tiempo actual en el que vivimos nos conecta más con las TIC, lo que hace que muchos aspectos se manejen a tan solo un clic. Así, el aspecto educativo se ve favorecido porque muchas personas que no tienen el tiempo para desplazarse e ir a un instituto o establecimiento educativo, o no cuentan con los recursos económicos, lo puede hacer de forma virtual, encontrando múltiples alternativas de oferta educativa formal e informal gratuita.

De esta manera, con el proyecto de intervención disciplinar Estrategia didáctica para fortalecer habilidades digitales en los estudiantes de educación virtual del IDPAC, se pretendió brindar un recurso de aprendizaje para dinamizar y permitir que el estudiante interactúe con los contenidos, se sienta acompañado, feliz y satisfecho con su aprendizaje y se desenvuelva muy bien en la navegación de sus contenidos virtuales para evitar o mitigar la deserción en el aula virtual.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Algunos de los antecedentes que se encontraron para abordar el problema planteado en la propuesta de intervención disciplinar son tesis de grado, artículos de revistas, entre otros y se enfocaron en temáticas como las TIC y la relación de estas con las competencias digitales. Así que, luego de una investigación y revisión bibliográfica relacionada con el problema y con el ánimo de conocer estudios previos, se encontraron los siguientes antecedentes:

2.1.1 Antecedente a nivel internacional

Zúñiga Lobato, J. I. (2016) realizó la tesis: Las competencias digitales en el perfil universitario: el caso de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana. Veracruz, México. El objetivo del estudio fue proponer un perfil de competencia digital pertinente con la evolución de la función profesional del pedagogo, el cual se centró en cómo disminuir la brecha digital, fortalecer la investigación y la innovación tecnológica y el estado actual de las competencias digitales en el entorno universitario, pretendiendo conocer con qué competencias digitales cuentan sus docentes y estudiantes, y el papel que desempeñan las Instituciones de Educación Superior – IES en el proceso y fortalecimiento de las competencias digitales en su comunidad educativa.

En la tesis se presentaron varias definiciones y las competencias digitales en muchos contextos como el educativo, laboral, económico y más. Para llevar a cabo todo el proceso de estudio, el investigador optó por plantear estrategias institucionales que promovieron las competencias digitales en el aula a través de modelos de innovación y su metodología se basó en un estudio de caso.

El investigador, en su metodología, implementó una investigación de carácter cualitativo, en la cual, a través del análisis de las apreciaciones e interpretaciones de una muestra teórica, pretendió comprender el desarrollo de las competencias digitales en el entorno universitario.

Así, el resultado del trabajo consistió en un modelo para la inclusión de competencias digitales en el perfil de los estudiantes de la Licenciatura en Pedagogía de la Universidad Veracruzana de México.

Al revisar exhaustivamente los contenidos de la tesis, muchos elementos funcionaron y fueron prácticos para la propuesta de intervención disciplinar, encaminada a fortalecer habilidades digitales e implementar estrategias didácticas en los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC para la elaboración de un Objeto Virtual de Aprendizaje – OVA, y enfocar la investigación hacia la práctica.

2.1.2 A nivel nacional

Silva, A. y Martínez, E. (2018), desarrollaron el estudio: Estrategia metodológica en el aula de clase para el fortalecimiento de competencias digitales, Universidad Santo Tomás, Colombia. En el estudio, expusieron cómo las TIC fortalecen el aprendizaje en el aula de clase y cómo estas contribuyen a reforzar conocimientos tanto en estudiantes como en docentes.

El estudio tuvo por objetivo diseñar una estrategia metodológica que incorporara la transversalización de TIC, permitiendo el fortalecimiento de las competencias digitales tanto para estudiantes y docentes, la metodología se basó en investigación de aula que tuvo por objeto indagar sobre la práctica pedagógica del docente.

Con el anterior trabajo, se encontraron herramientas útiles para fortalecer la propuesta de intervención: Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad, porque mostró diferentes estrategias, una de ellas fue apropiarse de las herramientas

TIC a través de actividades didácticas para facilitar y cautivar a los estudiantes y, así, motivarlos a que se involucren más con la cultura digital, innoven y elaboren contenidos en sus diferentes contextos y entornos educativos, laborales o personales y, lo más relevante para la propuesta, es que manejen las herramientas, las apropien y no desfallezcan en sus estudios virtuales, por el contrario, logren capacitarse y no abandonen las aulas.

2.1.3 A nivel local

Pachón Pedraza, H. A. y Ariza Taborda, J. A. (2018) realizaron el proyecto de grado: Diseño de estrategias pedagógicas para reducir la deserción académica de los estudiantes del programa profesional de logística en la modalidad virtual de la institución universitaria Manuela Beltrán, en la Fundación Universitaria Los Libertadores y tuvo como objetivo diseñar cuatro (4) estrategias pedagógicas efectivas que permitieran reducir la deserción y la mortalidad académica de los estudiantes en la modalidad virtual. El tipo de investigación del proyecto fue documental, cuantitativa, explicativa y de acción participativa porque buscó dar una razón del por qué la deserción estudiantil afecta los índices académicos en la actualidad.

Este trabajo fue un buen referente, ya que hizo hincapié en que se deben ofrecer contenidos de calidad, motivar a los estudiantes, ofrecer asesorías para que no abandonen sus estudios y dar soluciones a través de estrategias pedagógicas y didácticas para estimular a los educandos.

2.2 Marco teórico

Aprender a aprender es uno de los pilares básicos de la educación, construir los aprendizajes a partir de experiencias y formar para la autogestión son retos que el ser humano debe lograr y la educación virtual es un gran paso para reforzar esas habilidades y el

autoaprendizaje. El proyecto de intervención disciplinar se sustentó en los siguientes planteamientos teóricos:

Pedagogía

Para Piaget (1978), la pedagogía es el primer paso o la primera tarea que el educador debe utilizar para adaptar al estudiante a una situación de aprendizaje, construyendo el interés del aprendiz para que, a través de un método o un instrumento, pueda entender y actuar. La Pedagogía es una ciencia que va implícita en cada persona, las personas aprenden de diversos temas según los gustos y ocupaciones y de diversas maneras, por ello, la pedagogía es uno de los ingredientes básicos del proyecto, porque se trata de que las personas estudien de forma divertida a través de la gamificación en espacios virtuales y el desarrollo de habilidades para utilizar las herramientas tecnológicas, pues, aunque están los recursos y equipos, en muchas ocasiones no se cuenta con la instrucción y capacitación para las mismas, se tienen todas las capacidades para gestionar y transformar tanto individual como socialmente.

Deserción

Frankola (2001) encontró que la falta de supervisión, motivación, problemas con la tecnología, falta de apoyo a los estudiantes, las preferencias de aprendizaje, diseño inadecuado de los cursos e instructores inexpertos, son las principales causas que explican la deserción. Adicional a ello, en el proyecto de intervención se evidenció que muchos estudiantes no poseen las habilidades digitales y no conocen las herramientas a utilizar durante los cursos, estos son: los recursos educativos, manejo de la plataforma y poco desenvolvimiento para interactuar con las herramientas digitales incluidas en el aula virtual, como ya se mencionó en el problema de esta investigación.

Como reflexión, se concibió que no solo es un problema para el estudiante, es decir, la deserción es un problema tanto individual como social, ya que al no contar con estudiantes que finalicen sus estudios, se están perdiendo ciudadanos que aporten nuevos conocimientos a la sociedad. Por ello, el enfoque es crear contenidos y recursos didácticos y de calidad para promover y motivar la permanencia en el aula virtual.

Autoaprendizaje

Gagné (1987) habló del aprendizaje en un entorno natural social e interactivo, ya que este se produce a través de la interacción del ser humano con su entorno, también expresó que los procesos internos son muy importantes y por ello hizo referencia al trabajo interno e instruccional para llevar a cabo la interacción de los estudiantes con los contenidos. En este sentido, Gagné fue un excelente referente en cuanto a la parte del trabajo instruccional, ya que hizo alusión al aprendizaje y las acciones organizadas en un proceso, para el caso, la educación virtual para llevar a cabo un entorno instruccional en el aprendizaje.

Así, el autoaprendizaje es vital en todo ser humano porque se traduce en nuevas experiencias, investigación, adquisición de nuevos contenidos, teniendo a la mano o a tan solo un clic un mundo de contenidos, de los cuales se puede apropiar y adquirir nuevas experiencias significativas. A este tipo de aprendizaje le apunta la educación virtual, se requiere de estudiantes ávidos de conocimiento, que exploren el aula, que interactúen con los contenidos y con los recursos educativos y sean autodidactas en su aprendizaje, claro, con el apoyo de un tutor o autor que esté disponible para sus dudas y escuche sus aportes, ya que se trata también de un aprendizaje colaborativo.

Los procesos de autoaprendizaje son esenciales porque plantean nuevas visiones y aspectos del proceso enseñanza-aprendizaje, así, el estudiante o cualquier persona puede ir a su

propio ritmo de trabajo. Para este tema es indispensable el autoaprendizaje por parte del estudiante, porque sin ello el proceso educativo no se llevaría a cabo completamente, pues, aunque puede haber un tutor experto que oriente los procesos, el estudiante debe cumplir un rol muy importante y es el de investigar más sobre los contenidos propuestos y brindados para complementar su aprendizaje. Así, el estudiante investiga más a fondo, construye nuevos saberes para replicarlos, se involucra y se interesa, logrando que los enfoques de aprendizaje significativo y constructivista sean realmente valiosos.

Aprendizaje significativo

La concepción de aprendizaje significativo fue propuesta originalmente por Ausubel (1983) como el proceso a través del cual una nueva información y un nuevo conocimiento, se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva con la estructura cognitiva del aprendiz. Así, el aprendizaje significativo conlleva a que el estudiante, a través de sus experiencias, acumule muchos saberes, los ponga en práctica y adquiera nuevos conocimientos, tal como lo sigue señalando Ausubel: “El factor más importante que influye en el aprendizaje, es lo que el alumno ya sabe. Determinar esto y enseñarle en consecuencia”.

Por su parte, Jean Piaget (1981), en su Teoría del aprendizaje, planteó que el ser humano aprende adaptándose a nuevos cambios, es decir: asimilación y acomodación, y esto es un punto importante, ya que cuando se habla de adaptarse a la educación virtual el estudiante se enfrenta a nuevos estilos de aprendizaje y, por supuesto, el cambio. Piaget dejó grandes aprendizajes y para ello se citaron dos de sus frases célebres: “Soy un constructivista, porque constantemente construyo o ayudo a construir el conocimiento” y, “El primer indicio claro en el desarrollo del conocimiento es la continua creatividad”. Piaget mencionó dos conceptos clave: “construir conocimiento” y “creatividad”, estas palabras, sin duda, motivan y orientan a construir

experiencias significativas entre todos los actores de los ambientes educativos, para que, entre todos, aprendan y se fortalezcan con los conocimientos aprendidos.

2.3 Marco legal

La educación formal e informal es un derecho que tiene toda persona y un proceso que se hace necesario en todas las etapas de la vida. El artículo 67 de la Constitución Política de Colombia, dicta:

> La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica. La educación será gratuita en las instituciones del Estado, sin perjuicio del cobro de derechos académicos a quienes puedan sufragarlos.

El IDPAC, por ser una entidad distrital, brinda formación informal presencial y virtual a toda la ciudadanía de Bogotá, a esta última modalidad tienen acceso todas las personas que deseen realizar los cursos virtuales sin exclusión alguna. Y a esto debe apuntarle la educación, a ofrecer contenidos de calidad y accesibles a todas las personas.

La Ley 115 de 1994, artículo 2 Servicio educativo, establece:

> El servicio educativo comprende el conjunto de normas jurídicas, los programas curriculares, la educación por niveles y grados, la educación no formal, la educación informal, los establecimientos educativos, las instituciones sociales (estatales o privadas) con funciones educativas, culturales y recreativas, los recursos humanos, tecnológicos, metodológicos,

> materiales, administrativos y financieros, articulados en procesos y estructuras para alcanzar los objetivos de la educación.

La anterior ley enfatiza en que se deben alcanzar los objetivos de la educación a través de la educación formal, no formal e informal, así, brinda motivación para continuar con el PID y llevarlo a cabo, se trata de brindar herramientas y conocimientos para fortalecer la educación.

Según los lineamientos del Ministerio de Educación para los programas ofrecidos en las modalidades virtual y combinada (2016):

En sistemas de aseguramiento de calidad hay herramientas estáticas que no se adaptan al entorno colombiano. En la educación virtual y la educación a distancia se presenta una gran oportunidad para el aseguramiento de calidad y podría ser la herramienta principal para aumentar la cobertura en educación en el posconflicto.

Se trae a consideración uno de los marcos legales más recientes en cuanto a las TIC y su alcance, la Ley de 1978 de 2019, la cual, en su artículo 3°. Modifíquense los numerales 1, 5 y 7 y agréguense los numerales 9 y 10, al artículo 2° de la Ley 1341 de 2009, que quedarán así:

> 1. Prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones. El Estado y en general todos los agentes del sector de las TIC deberán colaborar, dentro del marco de sus obligaciones, para priorizar el acceso y uso de las TIC en la producción de bienes y servicios, en condiciones no discriminatorias en la conectividad, la educación, los contenidos y la competitividad. En el 2. cumplimiento de este principio el Estado; 3. promoverá prioritariamente el acceso a las TIC para la población pobre y vulnerable, en zonas rurales y apartadas del país.

Esta ley es un excelente referente, ya que en gran medida es la fuente para que la educación virtual trascienda mucho más y se puedan brindar los contenidos y aprendizajes a todas las personas, sin exclusión alguna.

En el presente proyecto se realizará un OVA en la herramienta digital Genial.ly. Se escogió esta herramienta porque permite presentar recursos interactivos, dinámicos, muestra contenidos estéticos, limpios y de fácil interacción.

2.4 Marco tecnológico

Genial.ly

Las herramientas de aprendizaje digitales son fundamentales en el proyecto de intervención, por ello, se utilizó Genial.ly para elaborar el OVA. Esta herramienta permite diseñar contenidos interactivos como infografías, actividades, presentaciones, imágenes interactivas, gráficos, recursos educativos multimedia y audiovisuales, ya que se puede incorporar audios, videos, imágenes, entre otros recursos.

En Genial.ly se pueden crear contenidos dinámicos y organizados que facilitan el aprendizaje y hacerlo más divertido. De la Peña (2020), describe la herramienta como:

> Genial.ly ofrece infinidad de recursos para crear contenidos educativos, para Social Media o Presentaciones de empresa: bloggers, profesores, Community Manager, emprendedores, ponentes… encontrarán un gran surtido de plantillas para dar vida a los contenidos en imágenes. Y, por supuesto, también puedes crear imágenes sencillas, sin animación ni interactividad.

OVA

Según el MEN (2006), un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación (Ministerio de Educación Nacional, 2006).

El fin de este proyecto fue realizar un OVA que ayuda a fortalecer las habilidades digitales en los estudiantes en modalidad virtual, a través de recursos interactivos se pretende motivar a los estudiantes y orientarlos para que se diviertan en el aula y aprendan.

Onrubia (2005), plantea lo siguiente:

> Caracterizar el aprendizaje en entornos virtuales como un proceso de construcción supone, esencialmente, afirmar que lo que el alumno aprende en un entorno virtual no es simplemente una copia o una reproducción de lo que en ese entorno se le presenta como contenido a aprender, sino una reelaboración de ese contenido mediada por la estructura cognitiva del aprendiz. El aprendizaje virtual, por tanto, no se entiende como una mera traslación o transposición del contenido externo a la mente del alumno, sino como un proceso de (re)construcción personal de ese contenido que se realiza en función, y a partir, de un amplio conjunto de elementos que conforman la estructura cognitiva del aprendiz: capacidades cognitivas básicas, conocimiento específico de dominio, estrategias de aprendizaje, capacidades metacognitivas y de autorregulación, factores afectivos, motivaciones y metas, representaciones mutuas y expectativas (p. 3).

De acuerdo con Onrubia, hay muchos factores que influyen a la hora de aplicar contenidos y aprendizajes al aula, no se trata solo de una buena construcción de un OVA, se trata, también, del empeño y dedicación que le pongan los estudiantes y tutores.

Plataforma Moodle

Según Ros, I. (2008), Moodle “es una herramienta de software libre y gratis, se retroalimenta del trabajo realizado por múltiples instituciones y participantes que colaboran en red, lo que permite acceder libremente e incorporar a las asignaturas múltiples módulos y recursos creados por otros usuarios” (p. 4).

Moodle es la plataforma que se usa en la escuela del IDPAC para impartir los cursos virtuales y, aunque tiene elementos bastante intuitivos, en ocasiones se torna compleja para algunos estudiantes, ya que no encuentran las actividades o recursos. Por ello, se hace indispensable hablar de la herramienta como escenario educativo y la cual brinda componentes para alojar los recursos y herramientas digitales de los cursos.

Herramientas y recursos educativos digitales

Según Montero O'Farrill, J. L. & Herrero Tunis, E. (2008):

> Los intentos para utilizar herramientas digitales en la creación de materiales educativos han sido muchos y han respondido a varios ejes de clasificación. Uno principal ha sido considerar la creación de materiales como una actividad estandarizable o, por el contrario, como una actividad creativa y completamente personal. Entre ambos extremos se han situado muchas opciones. En la actualidad una concepción importante es la referida a los objetos de aprendizaje, así como a la estandarización de materiales educativos y de su descripción" (Bell, 1998; Rodríguez, 2004 en Montero O'Farrill, J. L. y Herrero Tunis, E., 2008).

Al incursionar en el *e-learning* y las TIC, se debe estar en constante aprendizaje, creatividad y evolución, ya que la revolución de la era digital no da espera y se debe formar ciudadanos digitales y estudiantes activos en las aulas, transformar los entornos digitales y adquirir nuevos conocimientos relacionados con la educación en línea y el proceso de enseñanza-aprendizaje. Se debe estar a la vanguardia de la tecnología y la ciencia, adquirir y desarrollar competencias digitales en la informática educativa, herramientas tecnológicas y capacidad para fortalecer la comunicación interpersonal y el trabajo colaborativo en todos los entornos.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque de investigación es cualitativo porque permite identificar las dificultades y contextos, para el caso, la plataforma virtual, usabilidad e interacción de los estudiantes con los cursos, recursos y los docentes o expertos temáticos. Este enfoque de investigación permitió conocer las experiencias y comportamientos de los estudiantes frente a los cursos virtuales, la dinámica que implementan para realizarlos y las debilidades y pormenores que encuentran en los cursos. A través del tipo de investigación, el equipo que componen la elaboración de los cursos logró evaluar el trabajo desarrollado para efectuar mejoras y acciones que contribuyan a la solución de la problemática presentada. Lo anterior, se observa en los datos recogidos en los instrumentos de investigación que se presentan más adelante.

El tipo de investigación es descriptivo porque se identificó un problema en un contexto educativo como es la Escuela virtual del IDPAC, que desarrolla 16 líneas de formación que van dirigidas a fortalecer competencias ciudadanas para fomentar la participación. El grupo en el que se llevó a cabo la investigación fue de 35 estudiantes, de 25 a 40 años, que han realizado cursos virtuales en la Escuela virtual y con los cuales se conocieron sus expectativas en cuanto a los cursos virtuales precisando qué es lo que ocurre para que los estudiantes deserten.

3.2 Línea y grupo de investigación institucional

El proyecto se fundamentó en la línea de investigación de la Fundación Universitaria Los Libertadores *Evaluación, aprendizaje y docencia,* porque lleva implícito los tres ejes, sobre todo el eje de *mediaciones tecnológicas en educación,* en el que se buscó desarrollar y reforzar habilidades digitales en los estudiantes de la Escuela Virtual del IDPAC y se respalda en el grupo

de investigación *La razón pedagógica*, resaltando, de sus tres líneas fundamentales, la pedagogía y la didáctica.

3.3 Población y muestra

La población la comprenden 50 estudiantes de la Escuela del IDPAC, hombres y mujeres de las diferentes localidades de Bogotá, que tienen entre 25 y 40 años de edad que es la etapa que se considera como la adultez joven, algunos con niveles académicos de posgrado y otros con bachillerato o primaria, estratos desde el 1 hasta el 4.

La muestra se realizó a 35 estudiantes inscritos en el curso virtual "La perspectiva de género en los escenarios cotidianos: herramientas prácticas", de la Escuela del IDPAC.

3.4 Instrumentos de investigación

Los instrumentos que se implementaron en el proyecto, de acuerdo a la investigación cualitativa, fueron dos encuestas: una para identificar el interés que tienen los estudiantes en los cursos virtuales y otra para identificar el nivel de conocimiento y uso de herramientas digitales. Estas encuestas se realizaron en la herramienta digital formularios de Google y se enviaron los links vía WhatsApp a cada estudiante. También se anexa un tercer instrumento para evaluar el recurso digital propuesto. A continuación, se hace una explicación de cada instrumento:

3.4.1 Instrumento de evaluación – Encuesta Herramientas digitales

Se aplicó una encuesta para medir el nivel de conocimiento y uso de herramientas digitales que tienen los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC. A partir de este instrumento se conocieron las falencias en los cursos virtuales y la calidad de los recursos educativos digitales. (Ver anexo 1)

El objetivo de la encuesta fue identificar el nivel de conocimiento y uso de herramientas digitales con que cuentan los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC, y se aplicó a personas

adultas entre 25 y 40 años de edad. La estructura correspondió a 11 preguntas de tipo selección múltiple con única o múltiple respuesta y algunas preguntas abiertas, de respuesta corta, para saber otros aspectos sobre las herramientas digitales.

3.4.2 Instrumento de diagnóstico – Encuesta - Calidad de cursos y acceso a plataforma virtual

Se aplicó una encuesta para conocer, desde la fuente directa (estudiantes), cuál o cuáles son los inconvenientes que tienen los estudiantes en la plataforma virtual y desarrollo de los cursos. Este instrumento permitió conocer la situación real, descubrir algunos problemas que aquejan a los estudiantes para brindar algunas soluciones prácticas. (Ver anexo 2)

El objetivo fue obtener información sobre el manejo y uso de la plataforma de educación virtual, la población objetivo fueron personas adultas entre 25 y 40 años de edad a las que se le realizaron 9 preguntas de selección múltiple con única respuesta.

3.4.3 Instrumento evaluación OVA – Evaluación Objeto Virtual de Aprendizaje – OVA a través del modelo LORI

Se incluye el instrumento LORI para conocer la opinión de los estudiantes en cuanto a los contenidos y recursos del OVA. (Ver anexo 3)

El objetivo fue conocer el nivel de satisfacción de los estudiantes en cuanto al OVA y consistió en 9 preguntas de selección múltiple con única respuesta.

4. Propuesta de intervención

4.1 Título de la propuesta

Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad.

4.2 Descripción de la propuesta

Esta propuesta consiste en un Objeto Virtual de Aprendizaje – OVA que será impartido en modalidad virtual y que fue elaborado en Genial.ly, la cual es una herramienta interactiva y que contiene recursos didácticos. En el OVA desarrollado en Genial.ly se presentan recursos, actividades y herramientas didácticas para fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC para que no abandonen el aula virtual.

Los modelos pedagógicos que se aplicaron a la propuesta son: aprendizaje significativo, cognitivista y conectivista. El modelo de aprendizaje significativo porque los estudiantes llegarán con sus conocimientos y experiencias para aplicarlos al nuevo aprendizaje, el modelo cognitivista porque se adaptan los contenidos y enseñanza a los estudiantes a través de las herramientas didácticas digitales para que participen activamente en el proceso de aprendizaje, y el modelo pedagógico conectivista porque la enseñanza va a estar influenciada por las TIC, es decir, se trabajan recursos y herramientas tecnológicas y didácticas en la red para que los estudiantes también investiguen por su propia cuenta.

El prototipo del OVA se puede observar en línea aquí. Y las imágenes del prototipo pueden ser observadas en anexos (ver anexo 4).

4.3 Esquema de ruta de intervención o ruta de aprendizaje

La ruta de aprendizaje del OVA consiste en tres (3) momentos que tendrán lugar en la presentación, recorrido de los temas o contenidos y la evaluación.

Momento 1. Presentación, objetivo y tiempo

Presentación: se da la bienvenida al estudiante a través de un video de no más de 2 minutos, donde se expone la presentación, los temas que se trabajarán en el OVA y la metodología.

Objetivo general: Emplear herramientas digitales que permitan fortalecer el aprendizaje y habilidades tecnológicas en el ámbito virtual, para utilizarlas en diversos contextos educativos y sociales.

Tiempo: 2 minutos de la presentación junto con el objetivo. Aunque, cabe resaltar que la presentación y el objetivo estarán disponibles en el tiempo que dure el OVA en plataforma.

Momento 2. Contenido temático y actividades de refuerzo

El OVA: Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad, se compone de tres temáticas con sus respectivas actividades:

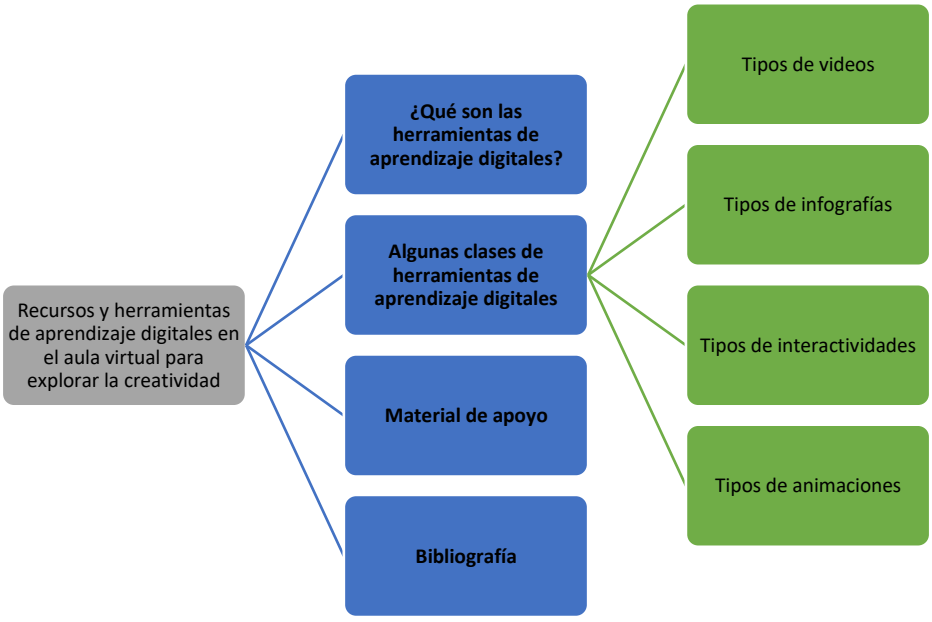


Ilustración 1. Esquema de contenidos del OVA Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad.

Momento 3. Evaluación final

Se finalizará con una evaluación o actividad final que consistirá en que los estudiantes elaboren, con la herramienta digital que más les haya gustado: video, animación, interactividad o infografía, un recurso donde expongan un tema de su agrado y argumenten por qué escogieron esa herramienta y esta cómo le ayuda a fortalecer sus habilidades digitales. El proyecto se debe realizar en 1 semana, se pondrá en la semana 2 y será evaluado al final del OVA, semana 3.

Allí estarán disponibles las referencias bibliográficas del OVA y material de apoyo que consiste en link referentes a actividades y herramientas digitales.

4.4 Plan de acción

Tema	Contenidos	Actividad	Recurso	Tiempo
1. ¿Qué son las herramientas de aprendizaje digitales?	Se explica de qué se tratan las herramientas y recursos digitales como videos, infografías, interactividades y animaciones.	Pregunta de selección múltiple con única respuesta.	Tres (3) slides de contenido: - En el primero va imagen + texto, cuando se da clic en la imagen aparece una infografía con los usos de las herramientas digitales. - En el segundo va imagen + contenido + íconos de las 4 herramientas que se están manejando: infografías, videos, interactividades y animación. - En el tercero va una actividad.	Semana 1
2. Algunas clases de herramientas de aprendizaje digitales	Se presentan las clases de videos y las herramientas en las que se pueden elaborar; los tipos de infografías; los tipos de interactividades y los tipos	Preguntas de falso y verdadero relacionar emparejar. Se les da a conocer en qué consiste la evaluación final.	Ocho (8) slides de contenido: - En el 1 se cuenta el contexto de las clases de herramientas de aprendizaje digitales. - En el 2 se explica cada herramienta de aprendizaje a través de interactividad en ventana emergente. - En el 3 los tipos de video: https://www.youtube.com/watch?v=k7t0e2GJrsg&t=7s	Semana 2

	de animaciones, así como las herramientas útiles para elaborarlas.		- En el 4 los tipos de infografías: https://www.youtube.com/watch?v=gMz3rVe9xPI&t=11s - En el 5 los Tipos de interactividades: https://www.youtube.com/watch?v=PF8eC2o8pg8&t=105s - En el 6 los Tipos de animaciones: https://www.youtube.com/watch?v=dsVvYr9_fiI - En el 7 un artículo sobre las herramientas para la creatividad: https://bit.ly/2Bvxpzc - En el 8 va una actividad.	
Material de apoyo y evaluación final	Se presentan recursos y enlaces para que los estudiantes investiguen más. Presentar la evaluación final, que consiste en una herramienta digital y que puede ser a través de video, animación, interactividad o infografía.	El estudiante tendrá disponible en la plataforma los enlaces a investigar. Presentar la actividad final a través de la herramienta *Meet*, contarán con 5 minutos para la exposición.	- 5 Herramientas Gratuitas para crear Contenido Interactivo: https://deboralopezmkt.wordpress.com/2018/02/20/herramientas-gratuitas-contenido-interactivo/ - 12 herramientas para crear videos animados: https://bienpensado.com/12-herramientas-para-crear-videos-animados/	Semana 3

4.5 Evaluación y seguimiento

La evaluación de aprendizaje se hará al final de todos los contenidos, mediante la elaboración de un recurso digital desarrollado en una de las herramientas vistas, ya que el estudiante conocerá los contenidos y estará familiarizado con los recursos y actividades didácticas creativas, sabe qué son y los identifica.

La evaluación del OVA se hará al final de que los estudiantes hayan terminado sus contenidos, se les enviará una encuesta realizada a través del instrumento LORI, para que evalúen todos los aspectos del OVA.

5. Conclusiones y recomendaciones

5.1 Conclusiones

Luego del trabajo investigativo, la elaboración del prototipo del OVA y la aplicación de los instrumentos de investigación se concluye lo siguiente:

Tras el estudio planteado en el proyecto, se identificó que algunos estudiantes en modalidad virtual de la Escuela virtual del IDPAC no cuentan con las habilidades digitales necesarias para avanzar en los cursos y desenvolverse en la plataforma, esto se evidenció en las encuestas formuladas a 35 estudiantes, de 25 a 40 años.

Del análisis planteado en el proyecto y para realizar el objeto virtual de aprendizaje, se identificaron recursos y herramientas digitales educativas y adaptables a la modalidad virtual y se aplicaron a la propuesta didáctica para fortalecer las habilidades digitales en los estudiantes del IDPAC.

Con el estudio, se concluye que la educación es un pilar fundamental en el ser humano y muchos estudiantes se motivan y realizan cursos virtuales en otras instituciones y plataformas, esto se evidenció en las encuestas aplicadas, exactamente en la pregunta ¿A parte de este curso ha realizado otros cursos virtuales en otras organizaciones?, el 57,1% afirmó la participación en otros cursos virtuales.

Con el desarrollo de todo el trabajo planteado, se diseñó un OVA que incluye contenidos y recursos didácticos que facilitan el aprovechamiento de los recursos y herramientas digitales en los estudiantes de educación virtual para reforzar las habilidades digitales en ambientes virtuales educativos.

Para fortalecer las habilidades digitales y mitigar la deserción en las aulas virtuales de los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC y, en general, en todos los estudiantes en modalidad

virtual, se elaboró el OVA: Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad, para el mejoramiento de competencias digitales.

5.2 Recomendaciones

Antes de concluir con este valioso proyecto, surgen algunas recomendaciones para obtener mejoras en la formación académica de modalidad virtual, específicamente, para fortalecer las habilidades digitales de los estudiantes:

Aunque se han elaborado muchos proyectos con miras a fortalecer las habilidades digitales y competencias tecnológicas de los estudiantes en las aulas virtuales, se debe trabajar más en este aspecto, no solo en la elaboración de estrategias pedagógicas y didácticas, sino un trabajo colaborativo entre estudiantes y docentes y toda la comunidad educativa.

En las aulas virtuales se debe explorar más en las herramientas y recursos educativos digitales, que motiven más a los estudiantes para que su participación sea más amena y significativa.

El reto está en innovar en el aula, acercar más a las personas para que tomen formaciones virtuales y amplíen su conocimiento, teniendo en cuenta que no todos los usuarios se adaptan fácilmente a las metodologías mediadas por las TIC.

Referencias

Adame, S. (2015). *Instrumento para evaluar Recursos Educativos Digitales, LORI - AD.* Recuperado de: https://bit.ly/3gB1r3k

Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10.

Constitución Política de Colombia. (1991). *Artículo 67*. Recuperado de: https://bit.ly/32A6psd

De la Peña, N. (2020). *Guía completa de Genial.ly: Crea contenido interactivo en imágenes*. Recuperado de: https://bit.ly/3lRujIy

Elige Educar. (2017). *15 frases de Jean Piaget que todo docente debería conocer*. Recuperado de: https://bit.ly/32AHLaC

Espacio Virtual de Asesoría de la Función Pública. (1994). *Ley 115 de 1994, artículo 2.* Recuperado de: https://bit.ly/3gZJY4A

Espacio Virtual de Asesoría de la Función Pública. (2019). *Ley de 1978 de 2019, artículo 3*. Recuperado de: https://bit.ly/32VwTV8

Frankola, K. (2001). *Why online learners dropout. Workforce Management*. Vol. 80: 53-58.

Gagne, R. (1987). *Las condiciones del aprendizaje*. México: Interamericana.

Ministerio de Educación Nacional. (s. f.). *Educación virtual o educación en línea*. Recuperado de: https://bit.ly/328bBoc

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Objetos Virtuales de Aprendizaje e Informativos*. Portal Colombia Aprende.

Montero O'Farrill, J. L. y Herrero Tunis, E. (2008). Las herramientas de autor en el proceso de producción de cursos en formato digital. Pixel-Bit. *Revista de Medios y Educación*. Núm. 33, pp. 59-72. España: Universidad de Sevilla, Sevilla España. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/368/36803304.pdf

Onrubia, J. (2005). Aprender y enseñar en entornos virtuales: actividad conjunta, ayuda pedagógica y construcción del conocimiento. RED. *Revista de Educación a Distancia*, número monográfico II. Recuperado de: https://bit.ly/31z2exx

Pachón Pedraza, H. A. y Ariza Taborda, J. A. (2018). *Diseño de estrategias pedagógicas para reducir la deserción académica de los estudiantes del programa profesional de logística en la modalidad virtual de la institución universitaria Manuela Beltrán*. Proyecto de grado en la Fundación Universitaria Los Libertadores. Recuperado de: https://bit.ly/3jJV1kf

Piaget, J. (1978). *La Equilibración de las Estructuras Cognitivas. Problema central del Desarrollo*. Editorial Siglo XXI, Madrid España.

Piaget, J. (1981). *La teoría de Piaget. Infancia y Aprendizaje*, 4 (sup2), 13-54.

Ros, I. (2008). Moodle, la plataforma para la enseñanza y organización escolar. *Ikastorratza, e-Revista de Didáctica 2*. Recuperado de: https://bit.ly/3gZLV19

Silva, A. y Martínez, E. (2018). *Estrategia metodológica en el aula de clase para el fortalecimiento de competencias digitales*. Recuperado de: https://bit.ly/2F0Z7pg

Vázquez, C., y Rodríguez, M. (2007). La deserción estudiantil en educación superior a distancia: Perspectiva teórica y factores de incidencia. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, Vol. XXXVII, Núm. 3-4, sin mes, 2007, Pp. 107-122. México.

Zúñiga Lobato, J. I. (2016). *Las competencias digitales en el perfil universitario: el caso de la Facultad de Pedagogía de la Universidad Veracruzana (tesis doctoral).* Universidad Veracruzana, Veracruz, México. Recuperado de: https://bit.ly/2G4HuW0

Anexos

Anexo 1. Instrumento de evaluación – Encuesta Herramientas digitales

Herramientas digitales

Objetivo: Identificar el nivel de conocimiento y uso de herramientas digitales que tienen los estudiantes de la Escuela virtual del Idpac. Esta encuesta se realiza con fines educativos para la Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red. Le invito a participar activamente, los datos que proporcione serán tratados con confidencialidad, de acuerdo a la ley de protección de datos, habeas data.

1. ¿Por medio de qué dispositivo accede a los cursos virtuales?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Computador de escritorio
   - ◯ Portátil
   - ◯ Tablet
   - ◯ Celular

2. ¿De qué manera se conecta a internet?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Cuenta con internet en su hogar
   - ◯ Utiliza otras redes familia, amigos, biblioteca.
   - ◯ Se conecta desde los puntos Vive Digital
   - ◯ Redes abiertas de wifi
   - ◯ Ninguna de las anteriores

3. ¿Qué tipo de recursos didácticos le gusta encontrar en los cursos virtuales?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Imágenes
- ◯ Videos
- ◯ Animaciones
- ◯ Interactividades
- ◯ Audios
- ◯ Infografías
- ◯ Lecturas
- ◯ Todos los anteriores

4. ¿Sabe qué es una herramienta digital?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Si
- ◯ No
- ◯ No sabe qué es

5. De las siguientes herramientas digitales, ¿con cuál o cuáles se familiariza?

Selecciona todos los que correspondan.

- ☐ YouTube
- ☐ Piktochart
- ☐ Educaplay
- ☐ PowToon
- ☐ Pixton
- ☐ Podcast
- ☐ Todas
- ☐ Ninguna

Otro: ☐ _____

6. ¿Conoce otras herramientas digitales? Si su respuesta es afirmativa por favor mencione algunas:

7. ¿A parte de este curso ha realizado otros cursos virtuales en otras organizaciones?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ Sí
   - ◯ No

8. Al estudiar ¿prefiere la presencialidad o la virtualidad?

   Marca solo un óvalo.

   - ◯ La virtualidad
   - ◯ La presencialidad
   - ◯ Ambas

9. ¿Considera que estudiar en modalidad virtual tiene ventajas? Si su respuesta es afirmativa por favor mencione algunas:

10. Cuando realiza un curso virtual, qué le llama más la atención: ¿los recursos, los contenidos o los dos por igual?

Marca solo un óvalo.

- ◯ Los recursos
- ◯ Los contenidos
- ◯ Ambos

11. ¿Cuánto tiempo/horas emplea a la semana para desarrollar las actividades de un curso virtual?

Marca solo un óvalo.

- ◯ 5 horas
- ◯ 4 horas
- ◯ 3 horas
- ◯ 2 horas
- ◯ 1 hora

Anexo 2. Instrumento de diagnóstico – Encuesta - Calidad de cursos y acceso a plataforma virtual

Encuesta - Calidad de cursos y acceso a plataforma virtual

Objetivo: Identificar cuál es el interés que tienen los estudiantes de la Escuela virtual del IDPAC en los cursos virtuales. Esta encuesta se realiza con fines educativos para la Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red. Le invito a participar activamente, los datos que proporcione serán tratados con confidencialidad, de acuerdo a la ley de protección de datos, habeas data.

¡Importante! Recuerde que 1 es el valor más bajo; 2 es bajo; 3 es medio; 4 es alto y 5 el más alto. Si no tiene claridad en la pregunta puede marcar la opción N/A *

1. ¿Cómo le parece la calidad y presentación de los contenidos vistos en los cursos virtuales?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

2. ¿Los contenidos temáticos, actividades y evaluaciones de los cursos virtuales responden a los objetivos de aprendizaje propuestos?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

3. ¿Los cursos realizados han cumplido sus expectativas?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

4. ¿Los contenidos vistos en los cursos le han motivado a generar ideas para solucionar problemas en su comunidad?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

5. ¿La adecuación y diseño de los contenidos y recursos educativos le gusta, le parece interesante?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

6. ¿Le parece fácil la navegación de los cursos, es eficaz el botón de ayuda cuando no puede acceder a los cursos o recursos?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

7. ¿Cree que la plataforma y, a su vez, los cursos virtuales son de fácil acceso para personas con discapacidad?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

8. ¿Cree que los contenidos y recursos educativos digitales de los cursos pueden ser reutilizables en otras plataformas y ambientes de aprendizaje?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

9. ¿Ha tenido o tiene dificultades para acceder a la plataforma o a los cursos virtuales?

Marca solo un óvalo por fila.

	1	2	3	4	5	N/A
.	◯	◯	◯	◯	◯	◯

Anexo 3. Instrumento evaluación OVA – Evaluación Objeto Virtual de Aprendizaje – OVA a través del modelo LORI

Evaluación Objeto Virtual de Aprendizaje - OVA

Objetivo: Conocer el grado de satisfacción luego de observar el OVA "Recursos y herramientas de aprendizaje digitales en el aula virtual para explorar la creatividad". Esta encuesta consiste en 9 preguntas enfocadas en el instrumento LORI y se realiza con fines educativos para la Especialización en Informática para el Aprendizaje en Red. Le invito a participar activamente, los datos que proporcione serán tratados con confidencialidad, de acuerdo a la ley de protección de datos, habeas data.

*Obligatorio

1. ¿Cómo calificar cada pregunta? *

Instrumento para la evaluación de objetos de aprendizaje (LORI_ESP)

2. Importante. Recuerde que 1 es el valor más bajo, 2 es bajo, 3 es medio, 4 es alto y 5 el más alto. Si no tiene clara la pregunta, puede marcar la opción N/A

Marca solo un óvalo por fila.

	Columna 1	Columna 2	Columna 3	Columna 4	Columna 5	N/A
Calidad de los contenidos. Veracidad, exactitud, presentación equilibrada de ideas y nivel adecuado de detalle.	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Adecuación de los objetivos de aprendizaje. Coherencia entre los objetivos, actividades, evaluaciones y perfil del alumnado.	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Feedback (retroalimentacion) y adaptabilidad. Contenido adaptativo o feedback en función de la respuesta de cada alumno/a y su estilo de aprendizaje.	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Motivación capacidad de motivar y generar interés en un grupo concreto de alumnos / as.	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Diseño y presentación. el diseño de la información audiovisual favorece el adecuado procesamiento de la información.	◯	◯	◯	◯	◯	◯
Usabilidad. Facilidad de navegación, interfaz predictiva para el	◯	◯	◯	◯	◯	◯

usuario y calidad de los recursos de ayuda de la interfaz.						
Accesibilidad. El diseño de los controles y la presentación de la información están adaptados para discapacitados y dispositivos moviles.	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Reusabilidad. Capacidad para usarse en distintos escenarios de aprendizaje y con alumnos/as con distintos bagajes.	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭
Cumplimiento de estándares. Adecuación a los estandares y especificaciones internacionales.	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭	⬭

Anexo 4. Prototipo del OVA

El Ova se está desarrollando en la herramienta digital Genial.ly, ya que permite utilizar varios tipos de recursos interactivos y fáciles de usar. A continuación, se observan las imágenes de lo que se ha elaborado en el OVA:

Imagen 1. Portada con el nombre del curso

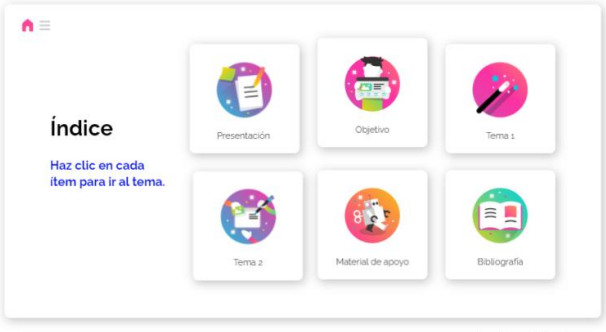


Imagen 2. Índice de contenidos del curso

Imagen 3. Presentación general del curso

Imagen 4. Objetivos del curso

Imagen 5. Frase célebre

Imagen 6. Slide tema 1

Imagen 7. Slide de contenido 1, tema 1

Imagen 8. Recurso infografía Usos de las herramientas digitales

Imagen 9. Slide de contenido 2, tema 1

Imagen 10. Actividad de selección múltiple con única respuesta

Imagen 11. Slide tema 2

Imagen 12. Slide de contenido 1, tema 2

Imagen 13. Slide de contenido 2, tema 2

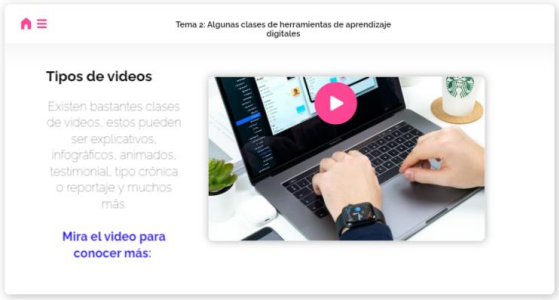


Imagen 14. Slide de contenido 3, tema 2

Imagen 15. Slide de contenido 4, tema 2

Imagen 16. Slide de contenido 5, tema 2

Imagen 17. Slide de contenido 6, tema 2

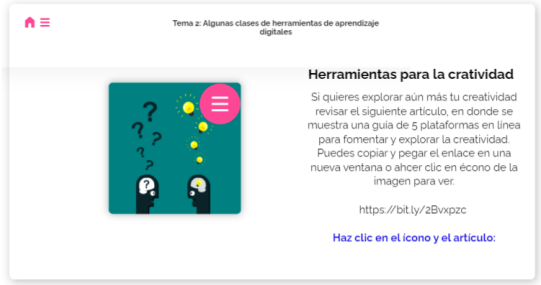


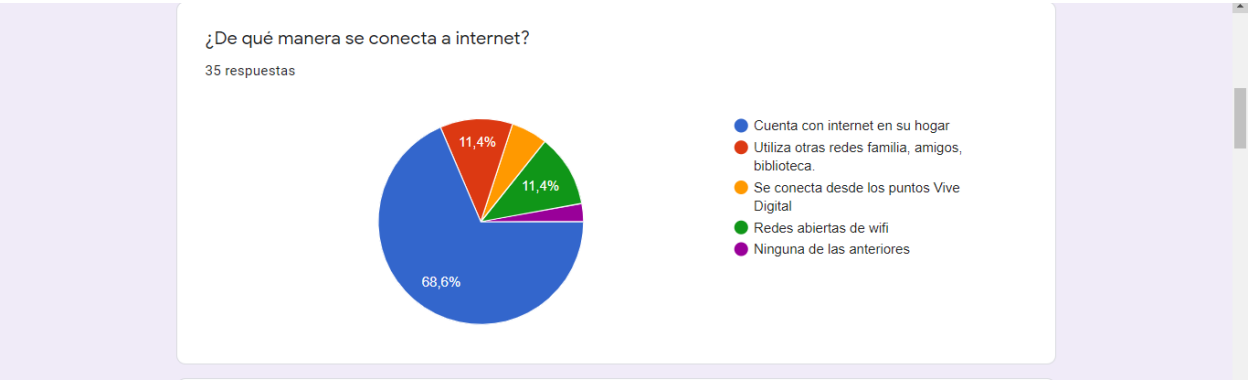
Imagen 18. Slide de contenido 7, tema 2

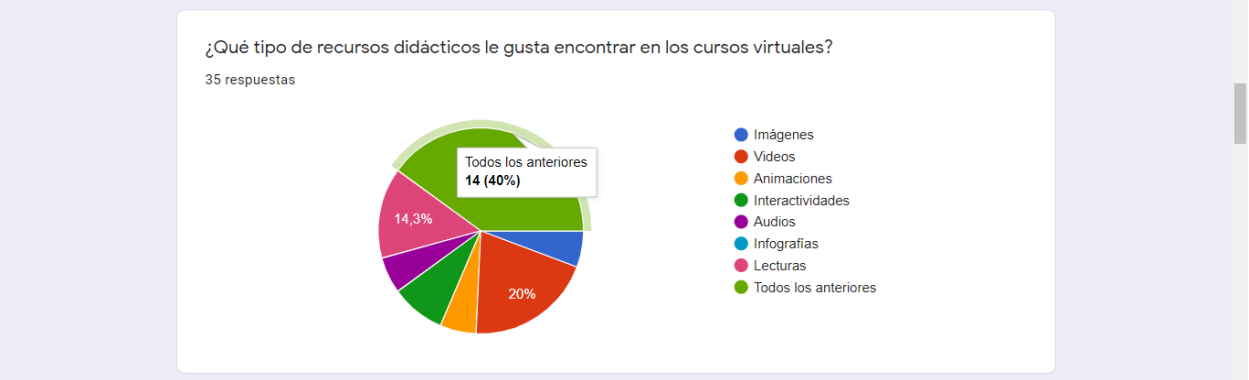
Imagen 19. Actividad falso o verdadero

Imagen 20. Material de apoyo del curso

Imagen 21. Bibliografía del curso

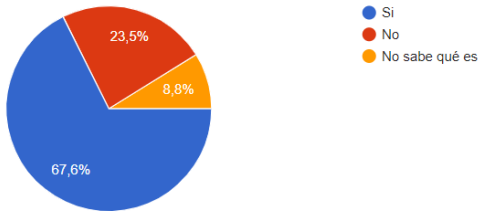
Anexo 5. Análisis respuestas a encuesta – Herramienta digitales





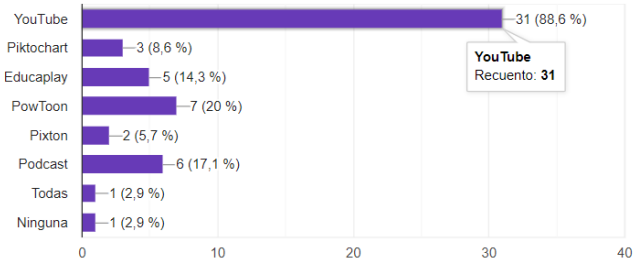
¿Sabe qué es una herramienta digital?

34 respuestas



De las siguientes herramientas digitales, ¿con cuál o cuáles se familiariza?

35 respuestas



¿Conoce otras herramientas digitales? Si su respuesta es afirmativa por favor mencione algunas:

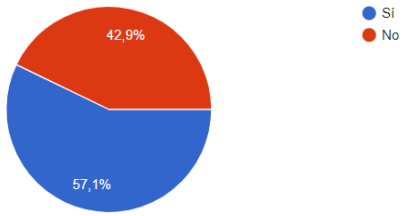
23 respuestas

- No
- Sí, H5P
- Freepik, imagebank
- Sí, H5P, Issu
- Google drive, slide share.
- Hotmart
- Lucychard
- Canva, H5p, Pixabay
- Classroom
- Classroom
- Facebook, Twitter, Skype, Microsoft Office
- Si classroom

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

¿A parte de este curso ha realizado otros cursos virtuales en otras organizaciones?

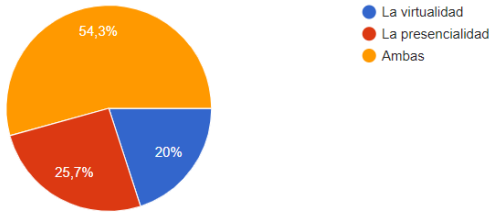
35 respuestas



Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

Al estudiar ¿prefiere la presencialidad o la virtualidad?

35 respuestas



¿Considera que estudiar en modalidad virtual tiene ventajas? Si su respuesta es afirmativa por favor mencione algunas:

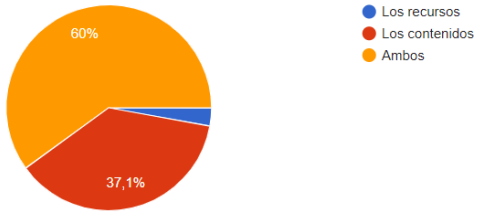
30 respuestas

- No
- Se puede compartir más en familia.
- Disponibilidad de tiempo
- Sí, hay más tiempo para disfrutar en familia, menos gastos en transporte.
- Flexibilidad de horarios, menos gastos.
- No se debe realizar desplazamiento, manejo del tiempo.
- Si. Más economico
- Facilidad de manejar mi tiempo
- No desplazamiento, dinero y tiempo
- Disponibilidad tiempo para desplazamiento
- Despierta la necesidad de investigar mas de lo acostumbrado.
- Tiempo de estudio, practicidad
- 7niversalidad, disposición de tiempos.
- Porque puede estar un en el trabajo y en el curso virtual al mismo tiempo
- Manejo del tiempo
- Si
  Me queda mas tiempo
  Es mas comodo

Activar Windows
Ve a Configuración para activar Windows.

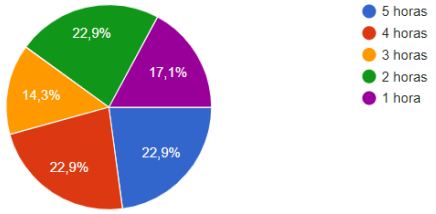
Cuando realiza un curso virtual, qué le llama más la atención: ¿los recursos, los contenidos o los dos por igual?

35 respuestas

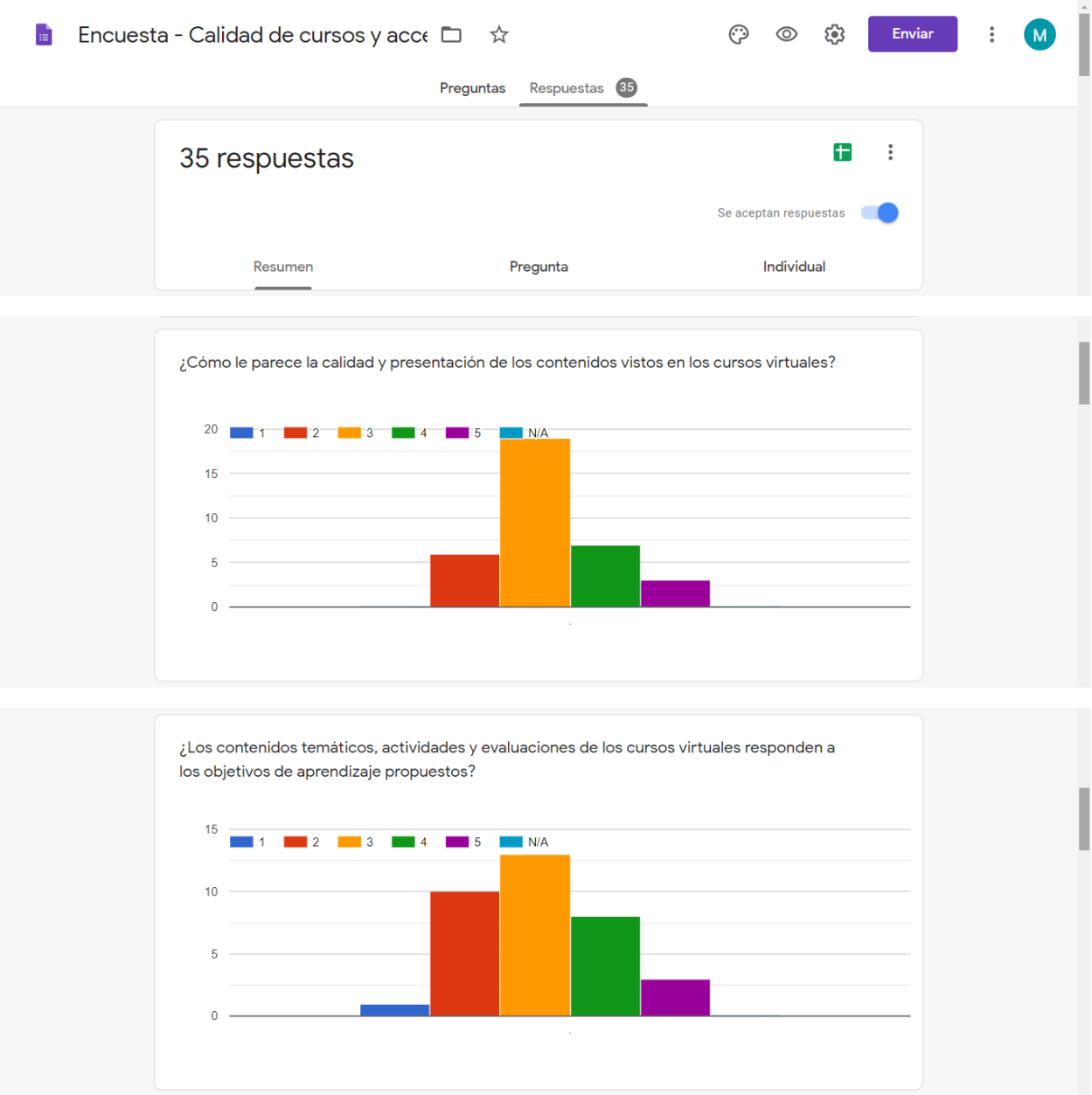


¿Cuánto tiempo/horas emplea a la semana para desarrollar las actividades de un curso virtual?

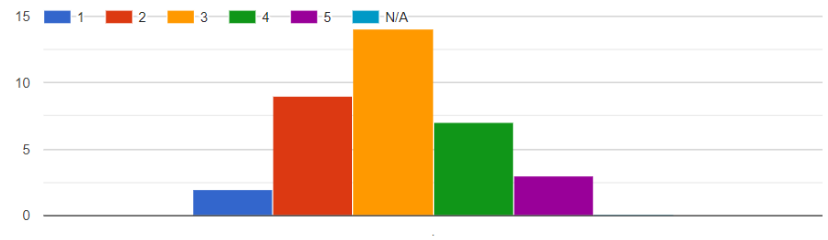
35 respuestas



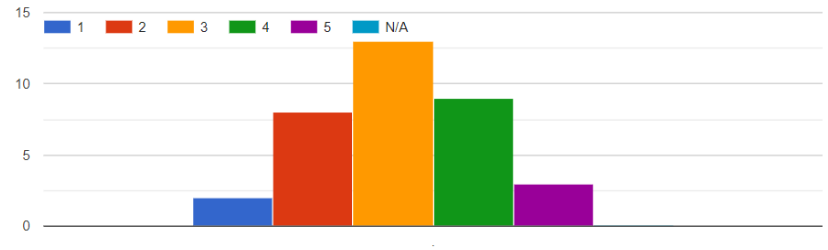
Anexo 6. Análisis respuestas a encuesta – Calidad de cursos y acceso a plataforma virtual



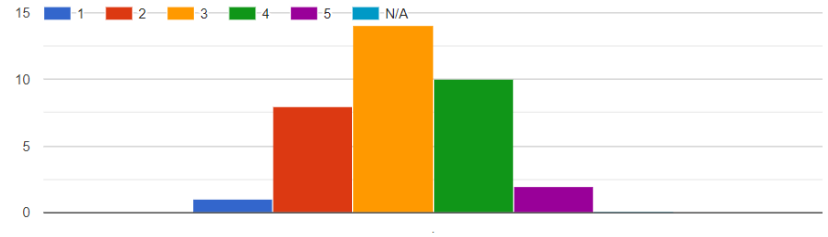
¿Los cursos realizados han cumplido sus expectativas?



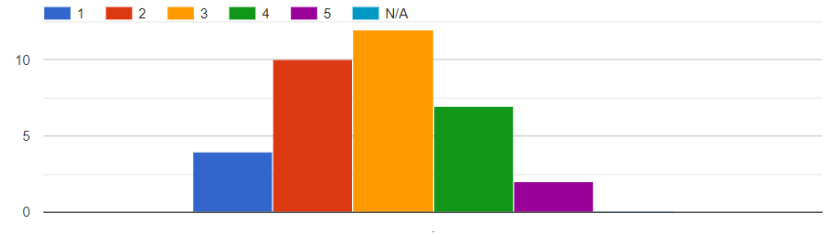
¿Los contenidos vistos en los cursos le han motivado a generar ideas para solucionar problemas en su comunidad?



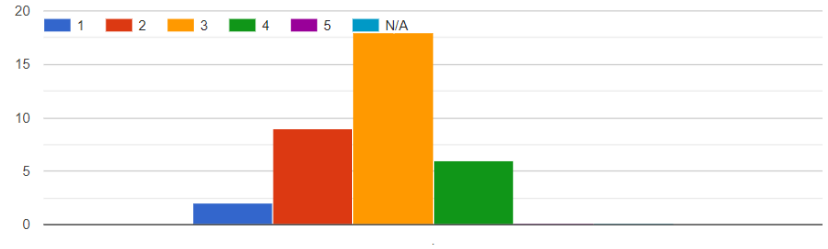
¿La adecuación y diseño de los contenidos y recursos educativos le gusta, le parece interesante?



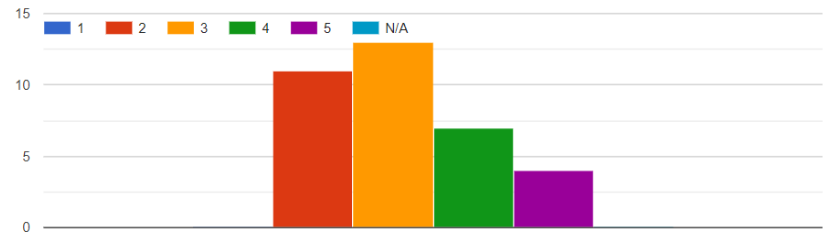
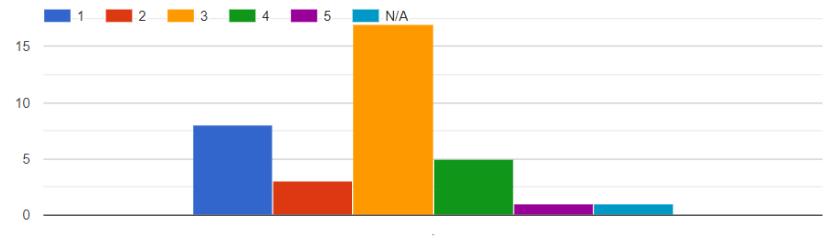
¿Le parece fácil la navegación de los cursos, es eficaz el botón de ayuda cuando no puede acceder a los cursos o recursos?



¿Cree que la plataforma y, a su vez, los cursos virtuales son de fácil acceso para personas con discapacidad?



¿Cree que los contenidos y recursos educativos digitales de los cursos pueden ser reutilizables en otras plataformas y ambientes de aprendizaje?



¿Ha tenido o tiene dificultades para acceder a la plataforma o a los cursos virtuales?