DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA EL MEJORAMIENTO DE RELACIONES INTERPERSONALES DE LOS ADOLESCENTES EN LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUESTRA SEÑORA DE LAS NIEVES

Aura Yazmin Torres Zamora
Licenciado en Humanidades

Ricardo Alfonso Forero Bahamon
Ingeniero de Sistemas

Trabajo presentado para obtener el título de Especialista en Informática para el aprendizaje en red

Director

Luz Marina Cuervo Gamboa
Ingeniero de sistemas

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Departamento de Educación

Especialización en Informática para el aprendizaje en red

Bogotá D.C., Mayo

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, por las condiciones sociales que estamos viviendo a raíz de la pandemia, por el virus (COVID 19), según estudios realizados por la UNICEF, respecto al retorno a clases después del confinamiento obligatorio se evidenció que ni las instituciones educativas ni el cuerpo docente estaban preparados para este reto, debido a esto se vio afectada la forma de socializar de la población adolescente, esta afectación de la relaciones interpersonales son de vital importancia para el proceso de aprendizaje, las carencias de esta afectan el desarrollo emocional, por eso se plantea la construcción objetos virtuales de aprendizaje AVO, enfocados al trabajo colaborativo, creación de redes de aprendizaje y ambientes gráficos que sean amigables al usuario final, esta es la oportunidad para revertir el tiempo perdido, permitiendo crear nuevos amigos para compartir experiencias y mejorar la calidad de vida. Fuente: Instituto de Estadísticas de la UNESCO (2020).

Uno de los contratiempos se debe a las condiciones tecnológicas en las que vivimos, la finalidad de adquisición, rapidez y manejo de la información, hacen que el conocimiento sea de vital importancia en el mundo académico, no solo obtenerlos sino el saber transmitirlos, conservarlos y mejorarlos.

Para así de esta forma se busca facilitar el proceso de acceso a la educación, a pesar de ser un gran reto por la falta de infraestructura, por dificultades geográficas o sencillamente porque son países llamados del tercer mundo, pero que están proponiendo estrategias y asignando recursos para en algún día futuro poder acceder a esta tecnología y equipos necesarios para no quedar fuera del auge TIC.

Como se mencionó, en un párrafo anterior esta situación ha generado que la formación virtual sea adoptada por la instituciones educativas básicas, medias y secundaria, Según Benitez,

(González M. C., 2016)“ La educación virtual es un sistema de formación a distancia que se apoya en las nuevas tecnologías de la comunicación y la información (tecnologías, redes de telecomunicación, videoconferencias, TV digital, materiales multimedia, entre otros),” esto exige que se renueven los procesos de aprendizaje virtual como el E-Learning y su fundamentación evolucionen, ya no se trata de las fases de ver, repetir y aprender, ahora se trata de implementar y evaluar si las fases del modelo ADDIE, en sus fases básicas cumplen con los requerimientos que el docente debe darle a sus estudiantes, pero sin olvidar que el estudiante, es quien tiene que desarrollar sus habilidades y destrezas para la generación de nuevos conocimientos.

Los grandes pensadores de la historia fueron quienes dieron su estudio para poder enfocar los modelos actuales de la educación, se han modificado los roles, pero el objetivo es el mismo, como crear experiencias significativas y atractivas, es decir “CÓMO APRENDE LA GENTE”

Abstract

This project uses a Virtual Learning Object (VLO), which is a technological alternative to improve interpersonal relationships and coexistence of students of the Liceo Nuestra Señora de las Nieves, this is an important resource for teaching, as it allows students to learn at their own pace and in an innovative and creative way, sensitizing fifth grade students to the implementation and use of technological means with which the institution has. The teacher by using technologies and socializing the contents in digital format promotes students to: work, share and interact in the proposed activities in an innovative way, thus allowing learning in an attractive and fun way both in face-to-face and virtual education with synchronous and asynchronous exercises.

By means of different strategies, the topic is presented in order to capture the attention of the students, including: texts, images, animations, audio, etc. All this, in order to contribute to the students' understanding of the topic. The activities can be shared, reused and modified in order to strengthen relationships among students.

RESUMEN

En este proyecto se emplea un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA), el cual es una alternativa tecnológica para mejorar las relaciones interpersonales y la convivencia de los estudiantes del Liceo Nuestra Señora de las Nieves, este es un recurso importante para la enseñanza, ya que permite a los estudiantes aprender a su ritmo y de manera innovadora y creativa, sensibilizando a los estudiantes de grado quinto a la implementación y el uso de los medios tecnológicos con los cuales cuenta la institución. El docente al emplear las tecnologías y socializar los contenidos en formato digital promueve a Los estudiantes a: trabajar, compartir e interactuar en las actividades propuestas de forma innovadora, permitiendo así el aprendizaje de manera atractiva y divertida tanto en la educación presencial y virtual con ejercicios sincrónicos y asincrónicos.

Por medio de diferentes estrategias se da a conocer el tema, con el fin de captar la atención de los estudiantes, donde se incluyen: textos, imágenes, animaciones, audio, etc. Todo esto, con el fin de contribuir con la comprensión del tema, por parte de los estudiantes. Las actividades pueden ser compartidas, reutilizadas y modificadas con el fin de fortalecer las relaciones entre los estudiantes.

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 7

1.4 Justificación 9

2. Marco referencial 12

2.1 Antecedentes investigativos 12

Antecedentes Internacionales 12

Antecedentes Nacionales 13

2.2 Marco teórico 15

3. Diseño de la investigación 18

3.1 Enfoque y tipo de investigación 18

3.2 Línea de investigación institucional 19

3.3 Población y muestra 19

3.4 Instrumentos de investigación 19

4. Estrategia de intervención 22

5. Conclusiones y recomendaciones 23

Referencias 24

Bibliografía 24

Anexos 26

1. Problema

1.1 Planteamiento del problema

Las relaciones interpersonales son de vital importancia para el proceso de aprendizaje, las carencias de las mismas afectan el desarrollo emocional, debido esto es importante diseñar un espacio virtual donde desarrollamos actividades dirigidas a los preadolescentes para fortalecer la interacción hacia los demás; porque hacen parte desde nuestro inicio de vida trayendo en sí emociones, sentimientos, empatía logrando entender a los demás y dar le la oportunidad de conocerlos más a fondo, con tal fin necesitamos hacer nuevos amigos, compartir experiencias y así mejorar nuestra calidad de vida.

Cada persona debe desarrollarse en un ambiente favorable que le permita crecer día a día y sentirse feliz e identificados, tanto en el ambiente familiar como en el colegio y el espacio laboral donde nos podamos expresar y disfrutar de las relaciones que nos ofrecen los demás

A partir de instrumentos observacionales se encontraron necesidades propias, además de la falta de espacios para los educandos que expresen sus ideas, emociones y sentimientos, esto ha sido generado por el coronavirus (COVID 19), lo que ha provocado que se trunquen los procesos creativos y los procesos de aprendizaje.

Se evidencia que el cambio de la presencialidad a la virtualidad ha afectado la forma de relacionarse los unos con los otros, sin olvidar que existen otros aspectos que dañan las relaciones como: depresión, estrés, impaciencia, problemas de autocontrol (ira, agresividad), inseguridad entre otros, e impotencia afectado procesos de enseñanza y aprendizaje.

Estos problemas según (Gómez-Becerra, 2020)“en niños y niñas se dan mayores problemas de carácter emocional y social, mientras los adolescentes presentan puntuaciones

clínicas en los problemas de conducta y problemas con iguales, así como mayores dificultades relacionadas con los miedos" (p.16). Lo que lleva a determinar que es muy importante buscar estrategias que, mediadas por el uso eficiente de las tecnologías de la información y la comunicación - TIC, permitan mitigar el impacto negativo que están teniendo por su inclusión en el aprendizaje y enseñanza de una forma abrupta.

1.2 Formulación del problema

¿Cómo el diseño de un Objeto virtual de aprendizaje - OVA, puede ayudar a mejorar las relaciones interpersonales de la población preadolescente de la institución Liceo Nuestra Señora de las Nieves?

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo general

Diseñar un Objeto virtual de aprendizaje OVA que facilite la interacción y mejoramiento de las relaciones interpersonales en la población adolescente del grado cuarto , empleando diversos elementos como: música, lecturas, videos, juegos y temas de interés de la institución Liceo Nuestra Señora de las Nieves.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Identificar qué actividades didácticas y de aprendizaje pueden ayudar a fomentar la comunicación efectiva y las relaciones interpersonales de los estudiantes.
2. Diseñar a través de una herramienta tecnológica un espacio multimedia amigable y llamativo que permita integrar todos los componentes multimediales que existen

en la actualidad, de esta forma los educandos podrán generar sus propios contenidos con la supervisión del docente encargado.

3. Comparar con un grupo de apoyo de los padres las herramientas más apropiadas, llamativas y amigables para los estudiantes, incentivándolos a ingresar al ambiente virtual de aprendizaje a través de diversos espacios, clubes de lectura, de juego, de noticias en general, que van a ser alimentados por ellos con el apoyo de un docente.
4. Incentivar por medio de nuevos elementos a los directivos docentes para que integre las herramientas tecnológicas informáticas, para ayudar al estudiante a mejorar las relaciones interpersonales con otros adolescentes a través de distintas actividades tales como: programas, club lector, una gaming zone.

1.4 Justificación

El impacto psicológico y socioemocional en la comunidad educativa debido al confinamiento causado por la pandemia (Covid 19), ha afectado a los niños, niñas y adolescentes del Liceo Nuestra Señora de las Nieves, ya que el aula de clase siempre ha sido un espacio de socialización, el ambiente escolar se convierte en una segunda familia en un segundo hogar lleno de experiencias, de alegrías y de tristezas, de mucho tiempo, por ende; convivir, compartir y departir entre ellos. Localidad del ambiente es trascendental, ya que la disposición que se haga del mismo, "este proceso hace que se cumpla los procesos básicos de aprendizaje del niño, parte de esta fase es la exploración y descubrimiento; este el medio de aprendizaje, que promueve el crecimiento de la competencia ambiental, estimula la práctica de las habilidades y mejora el desempeño" según lo indica castro en su obra (p. 32 (Marianella, 2015) cabe resaltar que todo este proceso que se lleva a cabo dentro del aula de clase, también se ve reflejado en el comportamiento del adolescente en su hogar, todo este conjunto de emociones es lo que termina de afianzar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En el contexto escolar se observa una serie de variables relacionadas con el comportamiento de cada adolescente de acuerdo con las actividades que realiza dentro y fuera del salón, así como la interacción y todo lo que gira en torno a las relaciones sociales.

Estas son competencias que sólo se generan a nivel del aula de clase, el desarrollo de estas competencias son parte del proceso para ser los mejores estudiantes y obtener los mejores resultados, existen factores a tener en cuenta ya que no siempre se logran un resultado efectivo, puedes haber desmotivación por no lograr las metas propuestas, esto puede generar bajas en el estado de ánimo, afectando las relaciones sociales y disminuyendo el rendimiento y efectividad en los procesos escolares.

Según Cruz A (A., 2003)“el éxito que se experimenta en la vida depende en gran parte de la manera como nos relacionemos con las demás personas, y la base de estas relaciones interpersonales es la comunicación.” Se habla particularmente de la manera en que suelen hablarles a aquellos con quienes usualmente se tiene contacto a diario, hijos, esposos, amigos o compañeros de trabajo.

Son muchas las ocasiones que se presenta esto, ya sea en forma pública o privada, se referencian a otras personas en términos poco constructivos, especialmente cuando ellas se encuentran ausentes. Siempre se ha creído que es una buena regla el referirse a otras personas en los términos en que se quisieran que ellos se refiriesen a otros.

La propuesta de este proyecto, diseñar un objeto virtual de aprendizaje donde los estudiantes logren un mejoramiento en el proceso de afrontar las relaciones interpersonales en el aula de clases, diseñando ambientes de aprendizaje, en donde las TIC sean un elemento mediador como posible solución, donde se fomenta la comunicación entre compañeros, se comparten recursos, se favorece el aprendizaje, se desarrollan habilidades comunicativas y otras situaciones vivenciales, es de resaltar que los jóvenes son muy activos en la era tecnológica que nos encontramos, Dichas características hacen parte de la denominada generación Z, descrita por Bennett y otros (2008); Gallardo (2012) y (Fernández-Cruz & Fernández-Díaz, 2020)Este último autor cuestiona cómo los docentes están capacitados para afrontar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la generación Z, se debe involucrar a los docentes como autores de cambio para la aplicación de las nuevas tecnologías, destacando la importancia de entender y analizar las dimensiones que intervienen; desarrollando habilidades y actitudes necesarias para ser competentes en un entorno digital, dando como resultado la disminución del sentimiento de

soledad que afecta a los estudiantes. por medio de interacciones virtuales e intercambio de ideas en los diferentes contextos de aprendizaje.

2. Marco referencial

2.1 Antecedentes investigativos

Antecedentes Internacionales

En la parte internacional podemos encontrar diversidad de: revistas digitales, blogs y universidades nacionales e internacionales han realizado sus aportes en la publicación de artículos científicos, y metodologías investigativas, relacionadas al tema como:

(Badía, 2004). Educar con aulas virtuales. Madrid: Antonio Machado Libros. el autor plantea: "El diseño y desarrollo de los materiales didácticos con soporte de la tecnología deben ser abordados bajo criterios enteramente educativos, fundamentados por el enfoque constructivista de la enseñanza y el aprendizaje y teniendo en cuenta las potencialidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación". Es importante establecer que la implementación de nuevas herramientas para trabajar en las aulas como: dispositivos tecnológicos (móviles, tablets, pizarras digitales entre otros), diseñadas por los docentes provocan una mejor calidad formación sea cada día progresivamente mayor ya que facilitan el aprendizaje haciendo que el estudiante mantenga la atención .

Michelena (2019). Tecnología educativa en el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes de octavo año de educación general básica de la Unidad Educativa del Milenio Ileana Espinel Cedeño, zona 8, distrito 09D05, circuito 09D05C05_06, provincia del Guayas cantón Guayaquil, período 2018-2019. donde concluye que el docente puede incorporar recursos tecnológicos para fortalecer el proceso formativo mejorando así el desempeño académico de los estudiantes debido a la autonomía que los estudiantes desarrollan en la práctica de la interacción favoreciendo así el trabajo en equipo compartiendo opiniones y puntos de vista que permite

interactuar con diferentes fuentes de conocimiento, conocer personas de otros países y culturas e intercambiar información.

Antecedentes Nacionales

Se establece una investigación a nivel nacional de los estudios realizados sobre el uso de las tecnologías en el aula de clase para la mejora de las relaciones interpersonales y la convivencia escolar, los proyectos consultados son:

1. Fortalecimiento de los valores de los estudiantes del grado tercero de la IEMI mediante el uso de los AOVA https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/2045/Pinto_Juan_2019.pdf?sequence=1&isAllowed=y (2019)
2. Fortalecimiento de la convivencia escolar apoyada por el blog como herramienta tecnoligica.https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/4264/Mosquera_Mosquera_Roncancio_2021.pdf?sequence=1&isAllowed=y (2021)

En el primer referente se evidencia cómo la tecnología es una herramienta que facilita el proceso de mejorar la convivencia, (Evernis, 2021) plantearon en sus objetivos específicos " Utilizar el blog como herramienta tecnológica de apoyo, que involucre a los estudiantes a participar y opinar sobre temas relacionados con convivencia, valores, relaciones personales e interpersonales, y de esta manera evidenciar el proceso y los resultados obtenidos." (p. 19), en sus conclusiones que es importante.: "invitar a los docentes que dejen a un lado las clases magistrales y que opten por implementar y desarrollar estrategias didácticas utilizando herramientas tecnológicas en todas las áreas del conocimiento, ya que, el manejo este, genera expectativas y buenas relaciones entre sus participantes" el involucrar a los padres de familia hacerlos partícipes en la formación de los valores con las diferentes actividades planteadas en el proyecto. La implementación de los recursos virtuales para el aprendizaje y otras actividades hacen que el estudiante sea más versátil al utilizar un dispositivo que esté a su alcance conectado

a una red; aprovechando la reutilización de estos y la consulta posterior ya que pueden ser guardados y permite manejarlos en diferentes oportunidades; Crear , organizar e implementar el contenido de una clase en un recurso virtual es un reto para los docentes al incluir estrategias para incorporarlo en la enseñanza , puesto que ellos deben de contar con la debida preparación e ilustración para llegar a: conocimiento, dominio, creatividad e ingenio para desarrollar y aplicar este recurso innovador tan valioso al ser una herramienta en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

En el segundo referente donde (González J. C., 2019) en uno de sus objetivos específicos plantea: "- Seleccionar los recursos OVA que eliminen la indiferencia frente a problemas de convivencia del aula por la falta en los valores de respeto, honestidad, puntualidad, humildad, paz y responsabilidad" (pag.3). La generación Z están muy inmersos en la tecnología e informática; debido a esto los procesos de la enseñanza y el aprendizaje se ven atractivos al implementar estos recursos; las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), deben ser una propuesta pedagógica abierta al diseño de recursos didácticos innovadores que generen la atención en el estudiante posibilitando así el trabajo en equipo dentro de Objetos Virtuales de Aprendizaje.

Una forma de emplear las TIC de forma didáctica es por medio de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), promoviendo el constructivismo en los docentes al dar paso a la creación de secuencias de aprendizajes que además de innovadoras logran captar la atención a los estudiantes, devolviendo así el interés, el trabajo, el estudio, la responsabilidad, el trabajo colaborativo, el autoestudio de forma sincrónica y asincrónica sin olvidar el desarrollo de la investigación.

Con base en lo anteriormente mencionado, es importante profundizar sobre el tema de los Objetos virtuales de aprendizaje como ha sido su desarrollo en el tiempo desde un proceso de enseñanza – aprendizaje tradicional a procesos innovadores que involucren el empleo de las tecnologías a los estudiantes en la actualidad.

2.2 Marco teórico

En este marco teórico para el desarrollo de este trabajo está conformado por la conceptualización de las diferentes definiciones pedagógicas y metodologías en cuanto a los contenidos que abordan las teorías, ideas, conceptos entre otros que enlazan al proceso de investigación con la problemática planteada:

Estrategia de aprendizaje colaborativo

El aprendizaje colaborativo pertenece a la corriente constructivista, donde el aprendizaje surge por descubrimiento. El estudiante construye su propio conocimiento al interactuar con el otro y perseguir metas comunes, tal como lo indica (Kenneth, 2018)) "todos los integrantes del grupo colaboran en la construcción del conocimiento y así contribuyen al conocimiento de todos" (p.17), debido a esto los estudiantes interactúan entre sus pares para compartir experiencias, opiniones para luego socializarlas a su grupo. La interacción que se da en un grupo es un factor positivo ya que el estudiante es activo al participar en las diferentes actividades, donde sustenta y comparte sus ideas y pensamientos logrando así el conocimiento de forma colectiva, como lo indica el autor (Delgado, 2015) "se refiere a la necesidad que tiene cada participante de organizar, justificar y declarar sus propias ideas al resto de compañeros, además de la necesidad de su interpretación" (p.17). para que esta metodología funcione el estudiante debe hacerse responsable de sus tareas o compromisos adquiridos que serán monitoreados por el docente y sus compañeros.

Las TIC como elementos de innovación educativa

Debido a la implementación de las TIC en la educación se ha dado una transformación en las metodologías desarrolladas en las aulas de clase, esto debido a los nativos tecnológicos que hoy en día son los estudiantes, (Pérez Tornero, 2014) que exponen, "La innovación tiene que

responder a una exigencia del presente y aportar solución a un problema real. Lo que aporta soluciones es innovador. Lo que, simplemente apuesta por lo nuevo, pero sin fundamento es solo moda" (p.26), esto quiere decir que los cambios en los procesos de enseñanza deben ir dirigidos a resolver dificultades que se presentan en este ámbito, a solucionar problemas reales, el impartir conocimiento de una forma innovadora (Tejedor., 2017)"solo los mensajes más atractivos y entretenidos hace que las audiencias apliquen una especie de darwinismo comunicativo" (p.50). se deben presentar los contenidos de una forma atractiva o llamativa, las TIC se convierten en objetos innovadores para el empleo de los estudiantes al momento de acceder a la información empleando los medios de comunicación masiva.

Concepto de las TIC

La Ley 1341 de 2009 en su artículo 6 define las Tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC- como: "El conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios, que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes" (TICS, 2009)Las TIC mejoran el proceso de la educación y también la gestión en los centros educativos, es un recurso y apoyo en las aulas de clase, permitiendo así la transformación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando el proceso educativo mediante plataformas y aulas virtuales donde los estudiantes y profesores pueden compartir documentos archivos, tareas o libros digitales, logrando trabajar en equipo.

E-Learning

El concepto de e-learning es una nueva forma de enseñanza y aprendizaje que consiste en el diseño y la práctica de un recurso empleando las redes, es una oportunidad para personas que se encuentran geográficamente dispersas que interactúan en diferentes espacios de tiempo con el docente. "Un espacio de enseñanza y aprendizaje (EA) es el lugar donde se realiza el conjunto de

procesos de enseñanza y aprendizaje dirigidos a la adquisición de una o varias competencias" (Griffiths et al. 2004; López Alonso, (Cesteros, 2010)), una de las ventajas que tiene El e-learning está que es un método de trabajo sincrónico (interacción instantánea entre docente y alumno) y asincrónico (interacción intermitente, debido a la falta de tiempo). Ya que en ocasiones el estudiante no puede acceder a la misma hora de la clase, programada por el docente, otra es la motivación del estudiante, el fomento de las actividades individuales de aprendizaje.

OVA

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN), (2005) un OVA es un "material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la educación superior) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet". (: Morales, 2016), "Un OVA tiene como finalidad ser utilizado como herramienta de enseñanza, donde los estudiantes aprendan, de forma independiente sobre un tema específico. Este contiene un objetivo, guías, aplicaciones en la enseñanza y el aprendizaje con una evaluación". Como se puede entender un OVA es una herramienta estructurada con un propósito de innovar la educación.

Figura 1 Componente de un OVA.

Fuente: Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje (OVA). Revista Científica General José María Córdova, Bogotá, Colombia, julio-diciembre, 2016 Educación - Vol. 14, Núm. 18, pp. 127-147 issn 1900-6586.

Se hace la definición de los siguientes componentes del OVA tales como : los aspectos pedagógicos, de contenidos y tecnológicos; así: a). Identificación, b). Población, c). Objetivo, d). Contenido, e). Estrategia pedagógica, f). Actividades de aprendizaje, g). Actividades de mecanización y aplicación, h). Evaluación, i). Requerimientos, j). Revisiones y pruebas y k). Implementación.

Identificación: Es describir en pocas palabras el contenido temático específico del OVA,

Población objetivo. Identificar y describir los perfiles de quienes pueden ser los posibles usuarios de este OVA, (edad , curso) entre otros.

Objetivo. Describir la temática seleccionada, específicamente, se relaciona con potenciar el proceso enseñanza-aprendizaje autónomo y participativo.

Estrategia pedagógica. describir la actividad para lograr cumplir con el objetivo pedagógico para el cual fue diseñado se puede considerar estrategias de las diferentes teorías de aprendizaje como el significativo, el constructivismo, el conductismo, la tradicional clase magistral, entre otros. y/o la combinación de varias Igualmente, indicar cómo se van a evaluar los resultados que el estudiante logra durante su uso, mediante las pruebas y rúbricas previamente diseñados.

Ejercicios y actividades: son diferentes ejercicios como lecturas, cuestionarios, foros, wiki, talleres, juegos, relacionados con los contenidos tratados en .

Evaluación. Consiste en la valoración de la actividad del proceso de aprendizaje, se pueden diseñar diferentes pruebas donde los estudiantes aplican sus conocimientos .

De acuerdo con lo planteado por (Pesado, 2016) esta característica posibilita su reutilización, actualización, interoperabilidad, accesibilidad y duración en el tiempo, Según (Pablo, 2010) los

componentes de un OVA son:" Título, palabras clave, objetivos o competencias, contenidos temáticos y de multimedia, ejemplos y actividades de repaso, evaluación, retroalimentación, elementos de contextualización o metadatos; adicionalmente menciona los requerimientos para su diseño y construcción" para contener recursos de multimedia, facilidad de tener acceso y procesar la información oportunamente y funcionar en diversos formatos.

3. Diseño de la investigación

3.1 Enfoque y tipo de investigación

El enfoque que abordaremos en este proyecto es el enfoque mixto ya que manejaremos tanto datos cualitativos como cuantitativos, la investigación cualitativa es definida por (Sampieri, 2006) como:

"Los estudios cualitativos pueden desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de la recolección y el análisis de los datos. Con frecuencia, estas actividades sirven, primero, para descubrir cuáles son las preguntas de investigación más importantes; y después, para perfeccionarlas y responderlas."

De tal forma permite el estudio del comportamiento de las personas en su entorno, por medio de la recolección de información a través de la observación se puede obtener resultados a los interrogantes que se generan por el uso de los dispositivos tecnológicos. La investigación cualitativa contribuye al conocimiento. El enfoque cualitativo utiliza la recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación. Dicho de otra forma, las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas) (Baptista, 2006)

"Los estudios de corte cuantitativo desarrollan la explicación de una realidad social vista desde una perspectiva externa y objetiva. Su intención es buscar la exactitud de mediciones o indicadores sociales con el fin de generalizar sus resultados a poblaciones o situaciones amplias. Trabajan fundamentalmente con el número y el dato cuantificable" (Galeano, 2004).

lo anterior quiere decir que este modelo analiza y estudia los casos en su medio natural y cultural logrando así la generación de hipótesis o validar teorías de estudios previamente realizados

3.2 Línea de investigación institucional

En este proyecto se abordará la línea de investigación "Evaluación, aprendizaje y docencia".

3.3 Población y muestra

la población que se ha seleccionado para aplicar el proyecto consta de 60 estudiantes pertenecientes al Liceo Nuestra Señora de las Nieves ubicado en el suroccidente de Bogotá distribuidos de la siguiente forma, 30 niños del cuarto grado, 30 niños del quinto grado son niños con familias funcionales, sus familias pertenecen a los estratos 2 y 3 con buen ingreso económico, ambiente familiar óptimo, estudiantes con muy buena actitud y aptitud.

3.4 Instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos se incorporaron en esta investigación fueron: La Observación: Es un procedimiento de recolección de datos e información que consiste en utilizar los sentidos para observar hechos y realidades sociales presentes y a las personas donde desarrollan normalmente sus actividades. Para Campoy y Gomes (2009) la observación debe seguir algunos principios básicos: • "Debe tener un propósito específico. •Debe ser planeada cuidadosa y sistemáticamente. •Debe llevarse, por escrito, un control cuidadoso de la misma. •Debe especificarse su duración y frecuencia. •Debe seguir los principios básicos de validez y confiabilidad" (pág. 280). 40 Por tanto, la observación implica que el investigador esté atento a todas las situaciones que se puedan presentar con la comunidad y el entorno donde se realiza la investigación. Como lo mencionan Hernández, Fernández y Baptista (2014) la observación en investigación "implica adentrarnos profundamente en situaciones sociales y mantener un papel activo, así como una reflexión permanente. Estar atento a los detalles, sucesos, eventos e

interacciones" (pág. 399). El Diario de campo: Es un instrumento que permite el registro de datos de lo que sucede en la investigación, es decir, es el diario vivir del investigador. Aquí, el investigador escribe con detalle lo que sucede dentro de su investigación. Es decir, él plasma todos los hechos significativos que pueden ser interpretados en pro de la investigación. Para Abad, Delgado y Cabrero (2010) el diario de campo es "un mecanismo que lleva a explorar sus prácticas, una estrategia para descubrirse a sí mismo, oportunidades de reflexión sobre la acción y un vehículo para favorecer la colaboración entre iguales" (pág. 471); es por esto, que su uso constante afianza la capacidad de observación y análisis del investigador. La Encuesta: Es una herramienta por medio de la cual el investigador obtiene los datos relevantes empleando un cuestionario dirigidas a una muestra de la población, para obtener información de personas sobre diversos temas. (Garcia B. Quintanal, 2013) aseguran que una "encuesta permite que la información llegue a través de la transcripción, lo cual hace que el investigador se apropie de esa información para analizarla con mayor detenimiento. Asimismo, le permite generar opiniones o valoraciones que se convertirán en aportes para la investigación". De igual forma la observación, el diario de campo y la encuesta son evidencia de la información que se visualizó durante la intervención del investigador. Al clasificar la información. En el momento de hacer una comparación de los datos

4. Estrategia de intervención

A continuación, se presenta la propuesta de aprendizaje relacionando las actividades propuestas.

1. **Propósito, competencias y población.**

El propósito de esta estrategia didáctica es crear un espacio donde los estudiantes puedan compartir experiencias con diversos elementos como: música, lecturas, videos, juegos y temas de interés, para mejorar las relaciones interpersonales de los estudiantes del Liceo Nuestra Señora de las Nieves.

Objetivo

Identificar qué actividades didácticas y de aprendizaje pueden ayudar a fomentar la comunicación efectiva y fortalecer las relaciones interpersonales de los estudiantes. integrando el área de Ética y valores reconociendo las normas básicas que busquen la sana convivencia.

El uso de la tecnología por medio de dispositivos digitales facilita el aprendizaje en las aulas, colocando desafíos y retos que obligan a las instituciones a vivir una nueva etapa en la evolución tecnológica y capacitación constante de las nuevas tecnologías, así relacionando algunas de las habilidades como:

COGNITIVA :

- Analiza las diferentes actividades a realizar, referentes al valor de sí mismo, y observa la importancia que ellas tienen en su vida personal, familiar y escolar.
- Comprende que todos los niños tienen derecho a recibir buen trato, cuidado y amor.

ACTITUDINALES:

- Presenta con responsabilidad los implementos y herramientas necesarias para el desarrollo de las clases.
- Asiste con puntualidad y muestra actitud positiva frente a los compromisos propuestos en clase.

- Desarrolla los compromisos escolares propuestos para la casa en forma responsable y puntual.
- Muestra actitud de estudio y preparación para las actividades , las evaluaciones de contenido.

PROCEDIMENTALES:

- Maneja en forma correcta y eficaz las operaciones elementales. Tiene un buen manejo de los saberes previos para abordar temas correspondientes al grado.
- Es organizado(a) en sus procesos operativos y maneja una secuencia lógica de ellos.

2. **Contenidos y temáticas a tratar**

Temas : Convivencia

Habilidades de Relación

Autoconocimiento

Los valores

Glosario colaborativo

Se trabaja las anteriores temáticas con los estudiantes, fortaleciendo la competencia lectora y de escritura, por medio de páginas para crear actividades expositivas; ejemplo : hacer cuentos o contar historias con libros digitales con plataformas como: pdf-flip, storyjumper , live worksheets , educaplay entre otras.

3. Modelo pedagógico, metodología de aprendizaje y modalidad de formación

<table>
<tr><td colspan="2">AUTOCONOCIMIENTO

El profesor comparte previamente el enlace del video a los estudiantes, después de la proyección del video, el docente hace una reflexión sobre este. los estudiantes dan sus opiniones y desarrollan la actividad.

los estudiantes trabajan el ejercicio en línea consultado el OVA.” Creciendo con amor”

Se socializa los sentimientos de cada uno de los niños.</td></tr>
<tr><td>Modelo pedagógico</td><td>constructivista.</td></tr>
<tr><td>Metodología</td><td>aprendizaje colaborativo</td></tr>
<tr><td>Modalidad</td><td>Mobile learning</td></tr>
<tr><td colspan="2">video https://youtu.be/tpuCIRTCl8c

actividad https://es.liveworksheets.com/4-bk746580bp</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td colspan="2">CONVIVENCIA

El profesor comparte previamente el enlace del mapa mental con el tema a los estudiantes, después de la proyección del video, el docente hace una reflexión sobre este. los estudiantes dan sus opiniones y desarrollan la actividad.

Se socializa los sentimientos de cada uno de los niños, se deja como actividad complementaria la elaboración de un ejercicio.</td></tr>
<tr><td>Modelo pedagógico</td><td>constructivista los estudiantes participan de forma activa en</td></tr>
</table>

	las actividades programadas por el docente, aplicando sus conocimientos previos.
Metodología	aprendizaje colaborativo
Modalidad	Mobile learning, Blended learning (mezclado o mixto)
mapa mental Concept Map, Online Whiteboard for Visual Collaboration (miro.com) https://miro.com/app/board/o9J_lm82FL8=/ video https://youtu.be/eqdJvaeDtPs ejercicio. **https://www.liveworksheets.com/dj2573045on**	

VALORES	
El profesor guía a los estudiantes para desarrollar una actividad de wordwall, ingresado al OVA, esta consiste en relacionar parejas de conceptos que estan español y en ingles.	
Modelo pedagógico	constructivista los estudiantes investigan, indagan dando explicación del valor por medio de una historia o historieta corta.
Metodología	aprendizaje colaborativo
Modalidad	Blended learning (mezclado o mixto)
video: https://youtu.be/vD5pWKwhNt8 Evaluación wordwall https://wordwall.net/resource/29448660	

GLOSARIO COLABORATIVO (VALORES)	
Durante las clases los estudiantes van construyendo un glosario con los términos o palabras desconocidas de los temas tratados. El docente asigna una palabra a cada estudiante para que la consulte, trabaje su definición y la socialice a través de medios digitales o impresos. previamente el docente comparte actividades que son juegos en línea para los estudiantes.	
Modelo pedagógico	constructivista, conectivista
Metodología	El aprendizaje colaborativo
Modalidad	Presencial.

4. **Momentos**

La implementación de la estrategia didáctica comprende tres momentos:

- Apertura:

Durante cada una de las secciones el docente empieza con la explicación de la implementación de las herramientas virtuales que se van a trabajar, dando la explicación de cada uno de sus usos: wordwall, live worksheets, educaplay .entre otros ,seguidamente se socializan los contenidos de los temas y actividades a trabajar.

Temas : Convivencia, Habilidades de Relación, Autoconocimiento, Los valores

Glosario colaborativo.

Es importante establecer que las actividades diseñadas no son solamente tomadas del OVA " Creciendo con Amor", también cuenta con la integración de ejercicios obtenidos de diferentes páginas que fueron relacionadas anteriormente en los cuadros.

- Desarrollo:

los ejercicios están diseñados para que los estudiantes participen de forma sincrónica y asincrónica, cada estudiante debe de contar con un dispositivo para trabajar, es importante que los estudiantes cuenten con una cuenta de correo electrónico para así facilitar la creación y el acceso de las diferentes cuentas de las plataformas a trabajar, cada sesión tiene un espacio de una hora de explicación del tema osea teórica y la segunda será de práctica y realización de los ejercicios.

Se aplicarán los ejercicios con asesoría y ayuda del docente, en las clases sincrónicas el docente se apoya con el classroom o en la plataforma del colegio donde se publicará el material como videos, lecturas, guías de acuerdo a los temas planteados.

- Cierre: las actividades que se plantearon serán evaluadas por los estudiantes por medio del diseño de una pequeña encuesta.

5. Actividades

las actividades contenidas son las siguientes estas tienen un tiempo de duración de dos horas por cada temática planteada a continuación:

- Autoconocimiento: por medio del OVA " Creciendo con Amor" se trabajara la sección de autoconocimiento, el trabajo a desarrollar guia liveworksheets. esta actividad es individual, se socializa en clase.
- Habilidades de Relación: Por medio de actividades planteadas en el OVA anteriormente mencionado se trabajara el mapa conceptual en Miro, el docente explica el mapa conceptual, le da las indicaciones para que los estudiantes realicen un mapa conceptual, de forma colaborativa, empleando la plantilla dada por el docente, modificando el mapa.
- Valores: Se muestra un listado de valores a los estudiantes, el docente asigna un valor a cada estudiante para que realice un cuento o historieta, cada estudiante hace la creación de su cuenta en storyjumper, cada estudiante mostrará sus historias en clase.
- Glosario colaborativo: en esta actividad los estudiantes realizan la socialización de los ejercicios en línea de juegos donde tienen que contestar, contestar un cuestionario, hacer parejas con vocabulario relacionado con los valores.

5. Conclusiones y recomendaciones

En este trabajo va dirigido a los estudiantes del Liceo nuestra señora de las Nieves, con actividades innovadoras en pro de la mejora de las relaciones interpersonales, promoviendo así el uso de las Tecnologías de la información y la Comunicación (TIC) y la inclusión de los valores, debido a que se identificó la falta de interacción de los estudiantes a consecuencia de la poca socialización que se presentó debido a la pandemia.

Con el desarrollo de cada uno de los ejercicios planteados y con el empleo de las tecnologías se puede decir que esta herramienta es muy llamativa para los estudiantes y la integración de factores como: videos, juegos, lecturas y temas de interés dan un ambiente propicio par la interacción de los educandos, los ejercicios propuestos son direccionados por el docente en encuentros de modalidad sincrónica y asincrónica.

Las actividades son llamativas para fomentar la comunicación y así mejorar la interacción de los estudiantes, por medio del método de la observación y con el empleo del OVA se pretende llegar a la enseñanza y aplicación de diferentes plataformas virtuales que captarán la atención de los estudiantes y docentes, dando como resultado un ambiente que propicie a la participación activa, que motiven al desarrollo de los ejercicios, finalmente con el empleo de una herramienta tecnológica se invita a los docentes de la institución que empleen un OVA como un instrumento de apoyo en las diferentes áreas fortaleciendo las relaciones interpersonales, Con la aplicación del Objeto Virtual de Aprendizaje se puede dar complemento de las actividades desarrolladas en el espacio presencial y/o tradicional, La aplicación de este proyecto está enfocada a que los estudiantes lleguen a : la solución de problemas, la interacción entre grupos para llegar a acuerdos y la capacidad de mejorar la convivencia, además de pasar de procesos de enseñanza a procesos de aprendizaje con apoyo de la metodología B-Learning.

Con el desarrollo de las actividades, el aprendizaje en el aula o fuera de ella se basa en el trabajo autónomo - colaborativo y la comunicación entre profesor – estudiante.

Finalmente se puede decir que no es necesario ser un experto para usar lo Ovas como complemento a sus procesos de enseñanza – aprendizaje, la integración de los Objetos de Aprendizaje pueden ser diseñados y desarrollados para cualquier nivel, ya sea presencia o virtual.

Referencias

Morales, L. G. (2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje . *Revista Científica General José María Córdova*, 127-147.

A., C. (2003). *La comunicacion yh la realaciones interpersonales* . Colombia: Mac Graw Hill.

Badía, E. B. (2004). *Educar con aulas virtuales* . Madrid: aprendizaje libros.

Baptista, H. F. (2006). *Metodología de la investigación (2006) Hernández, Fernández y Baptista.* Barranquilla: Educacion virtual. Obtenido de EL ENFOQUE:

Bernárdez, M. L. (2007). Diseño, producción e implementación de e-learning: Metodología, herramientas y modelos. AuthorHouse.

Castro Pérez, M. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. Revista Electrónica Educare (Educare Electronic Journal, 32.

Cruz, A (2003). La comunicación y las relaciones interpersonales. Editorial: Mac Graw Hill. Colombia

Cesteros, A. F.-P. (2010). *Las plataformas e-learning para la enseñanza y aprendizaje universitario en intenet.* Madrd.

Delgado, K. (2015). *Aprendizaje colaborativo: teoría y práctica.* Bogotá: Cooperativa Editorial Magisterio.

Evernis, M. P. (2021). *FORTALECIMIENTO DE LA CONVIVENCIA ESCOLAR APOYADA POR EL BLOG* . Bogotá.

Fernández-Cruz, F.-J., & Fernández-Díaz, M.-J. (2020). Los docentes de la Generación Z y sus competencias digitales. *Dialnet*, 97-105.

Gómez-Becerra, I. (2020). Evolución del estado psicológico y el miedo en la infancia y adolescencia durante el confinamiento por la COVID-19. *Revista de Psicología Clínica con Niños y Adolescentes*, 11-18.

González, J. C. (2019). *Fortalecimiento de los valores de los estudiantes del grado tercero de la IEMI mediante el uso de los AOVA.* Bogotá.

González, M. C. (2016). Desafío de la modalidad Blended Learning dentro de la gestión del conocimiento. *ACADEMO Revista de Investigación en Ciencias Sociales y Humanidades*, 60-87.

Kenneth, D. (2018). Aprendizaje Colaborativo teoria y practica. En D. Kenneth, *Aprendizaje Colaborativo teoria y practica* (pág. 230). Bogota: Magisterio.

Marianella, C. P. (2015). Los ambientes de aula que promueven el aprendizaje, desde la perspectiva de los niños y niñas escolares. *Revista Electrónica Educare (*, 32.

Morales, L. G. (2016). Guía para el diseño de objetos virtuales de aprendizaje . *Revista Científica General José María Córdova*, 127-147.

Pablo, C. (9 de marzo de 2010). *slideshare.* Obtenido de Objetos virtuales de aprendizaje: https://es.slideshare.net/pablocastell/objetos-virtuales-de-aprendizaje-ova

Pérez Tornero, J. M. (2014). Guía de tecnología, comunicación y educación para profesores: preguntas y respuestas. *Red Iberoamericana de Innovacion y conocimiento cientifico*, 185.

Sampieri, R. (2006). *Metodología de la investigación.* . Mexico: McGraw-Hill. .

Tejedor., J. M. (2017). *Innovación educativa y TICS : guía básica* . Bogotá: Magisterio.

TICS, M. (30 de julio de 2009). Obtenido de Ley 1341 de 2009: https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=369

Sampieri, Roberto. Metodología de la investigación. McGraw-Hill. Cuarta edición. 2006. p.3-26.

Anexos

6. **Recursos y materiales**

los estudiantes emplearán varias fuentes para realizar los ejercicios planteados entre los cuales son : powtoon, live worksheets, miro, wordwall, consultarán páginas como educaplay. todo dentro del marco de la aplicación GENIAL.LY o genially

ENLACE OVA:

https://view.genial.ly/5edd378a3b28630d8a0adba0/presentation-creciendo-con-amor

Se adjuntan los enlaces de las actividades desarrolladas en el OVA

- https://www.educaplay.com/learning-resources/12265853-aprendamos_un_poquito_mas.html
- https://www.educaplay.com/learning-resources/12266300-el_autocontrol.html
- https://wordwall.net/resource/29449463
- https://wordwall.net/resource/29448660
- https://www.liveworksheets.com/dj2573045on
- https://es.liveworksheets.com/4-bk746580bp

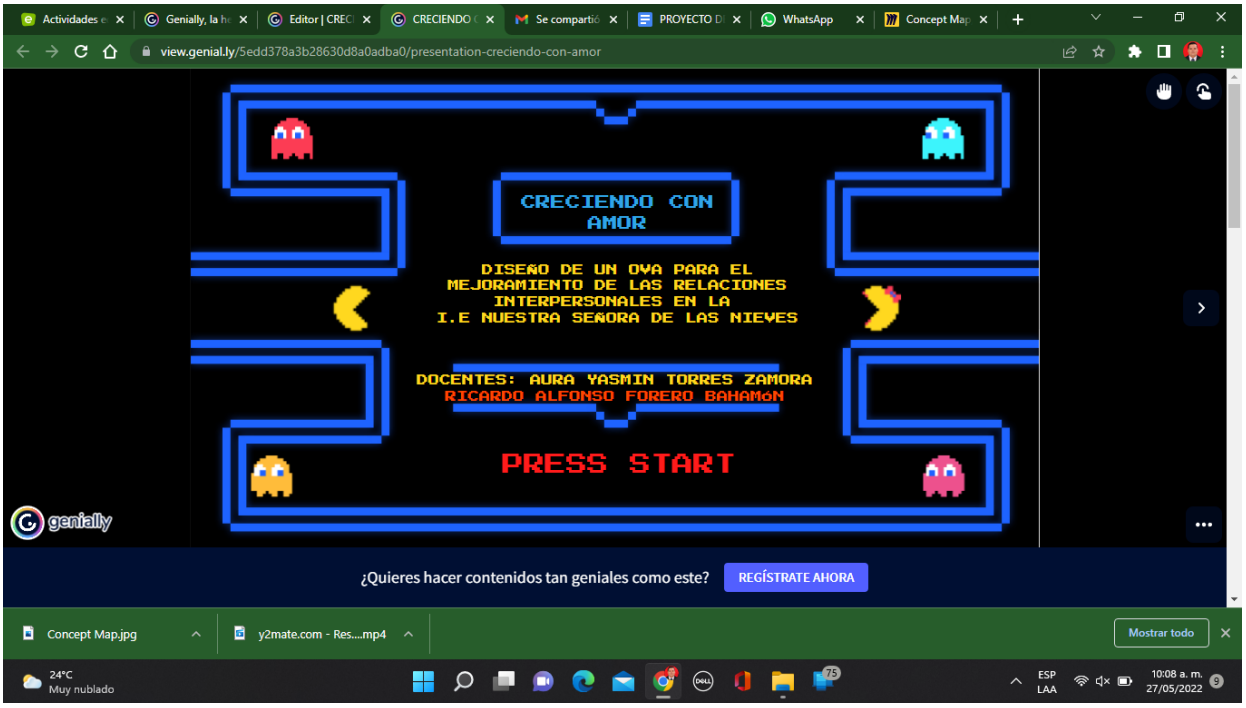
  se adjuntan los ENLACES DE VIDEOS que se utilizaron en el OVA

  https://youtu.be/vD5pWKwhNt8

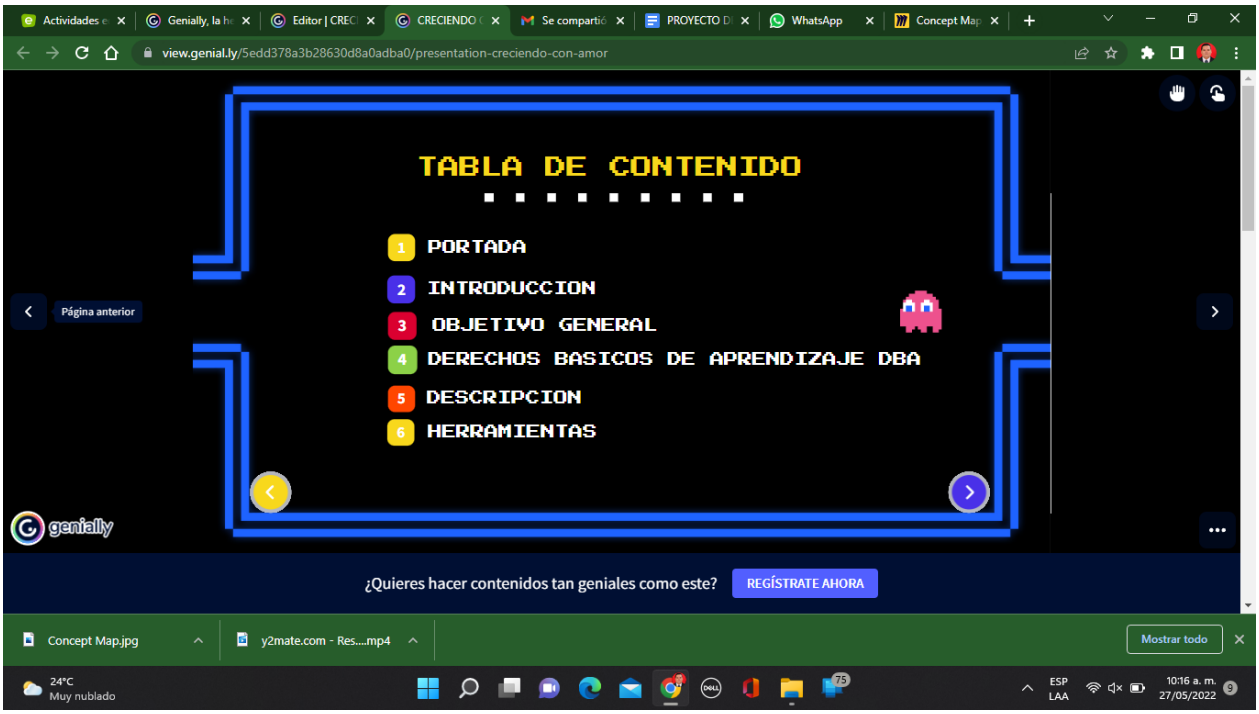
  https://youtu.be/eqdJvaeDtPs

A continuación adjuntamos los pantallazos con la estructuración del OVA, su entorno gráfico y la formas en que son organizadas las actividades para los estudiantes del liceo Nuestra Señora de las Nieves.

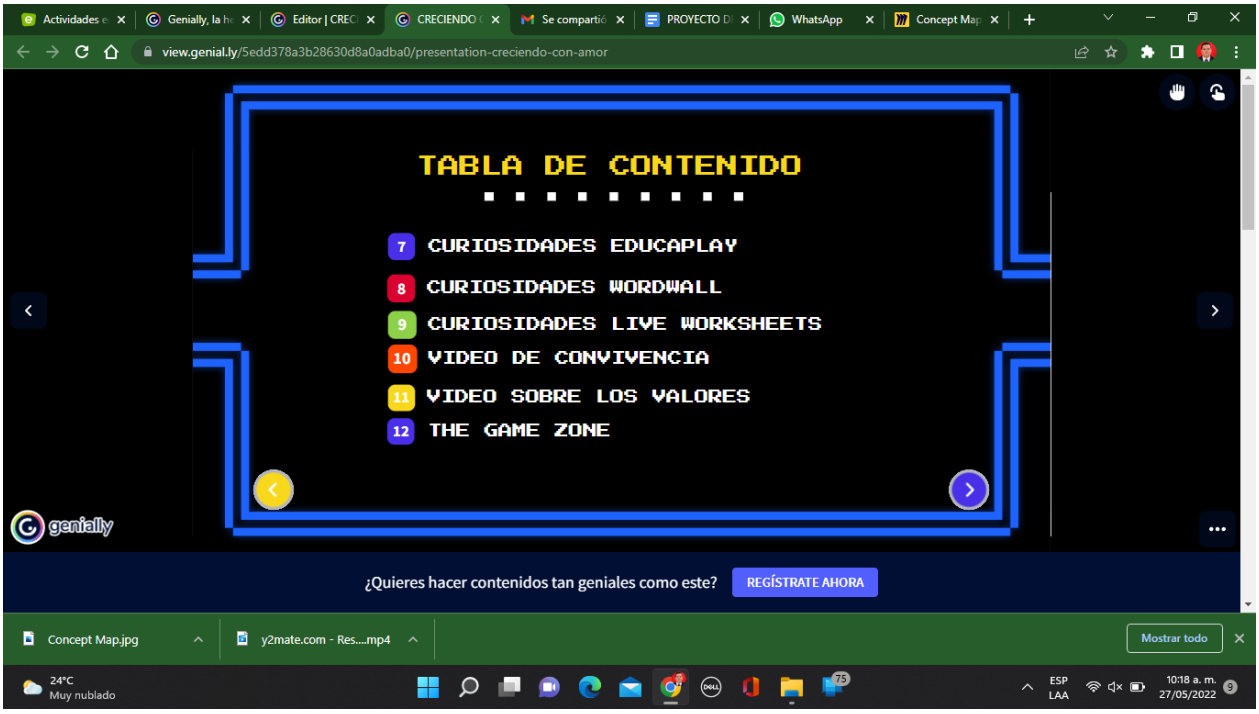
1. Página principal



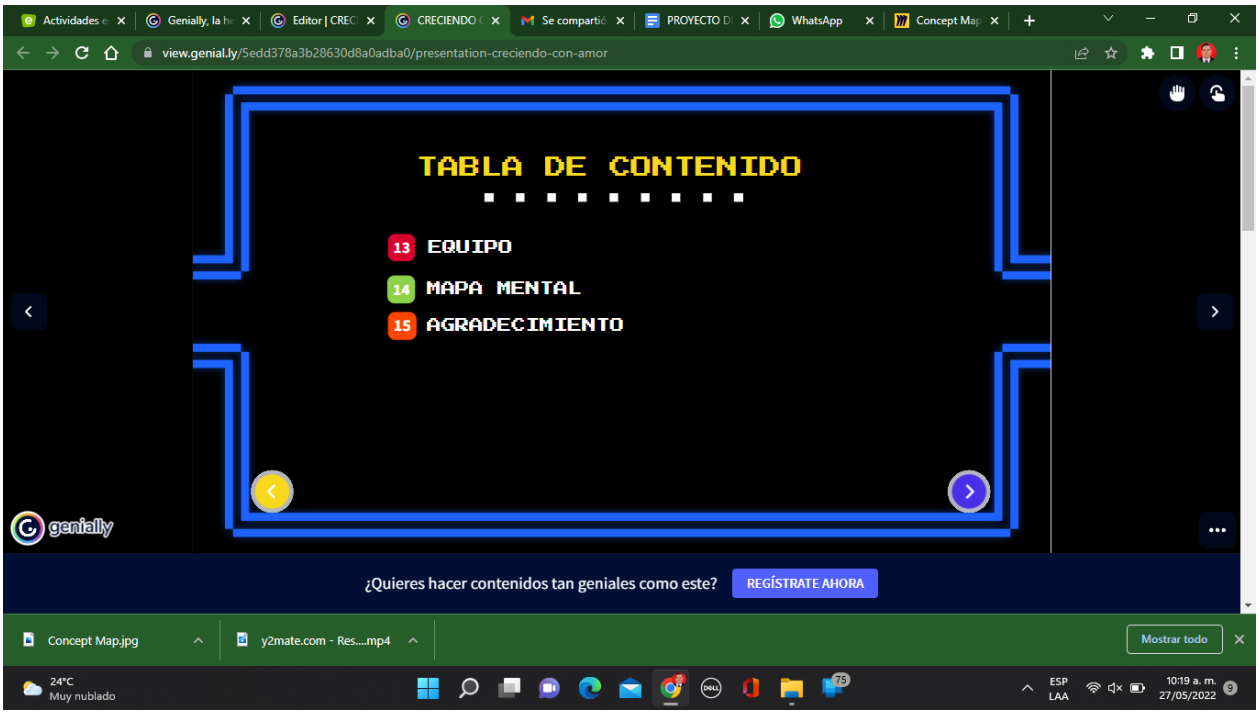
2. Tabla de contenido 1 Items 1 al 6



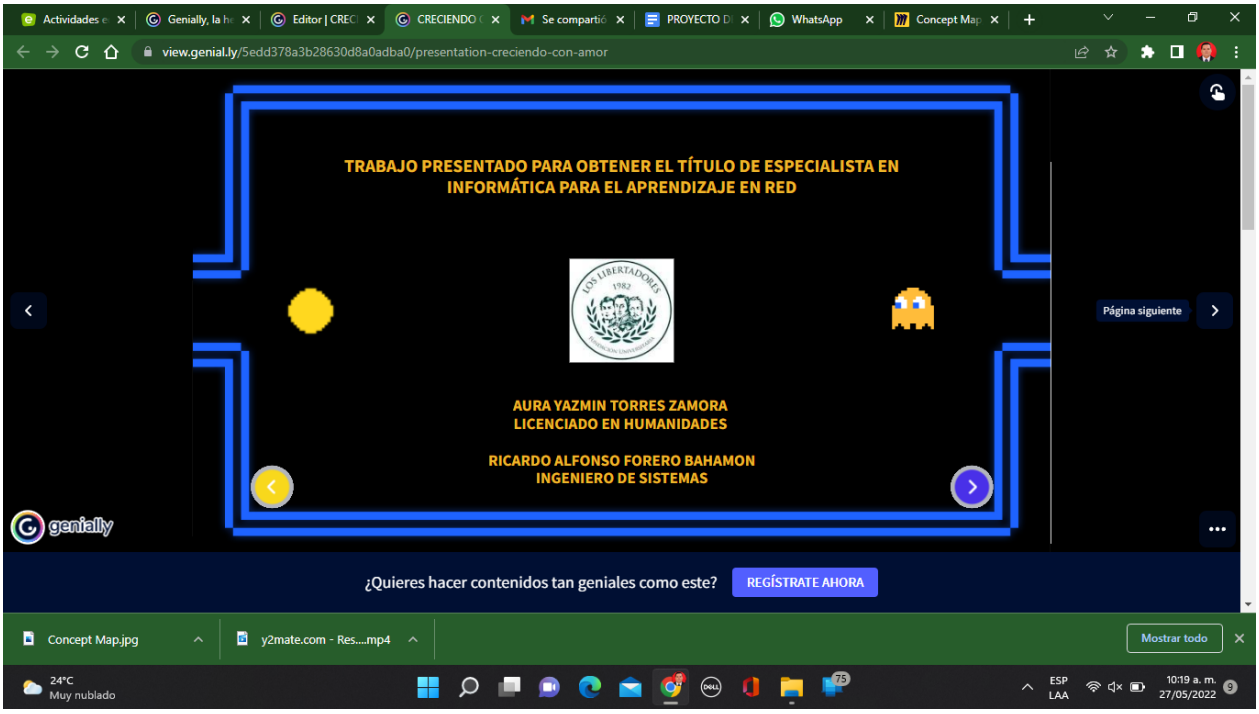
3. Tabla de contenido Items 7 al 12



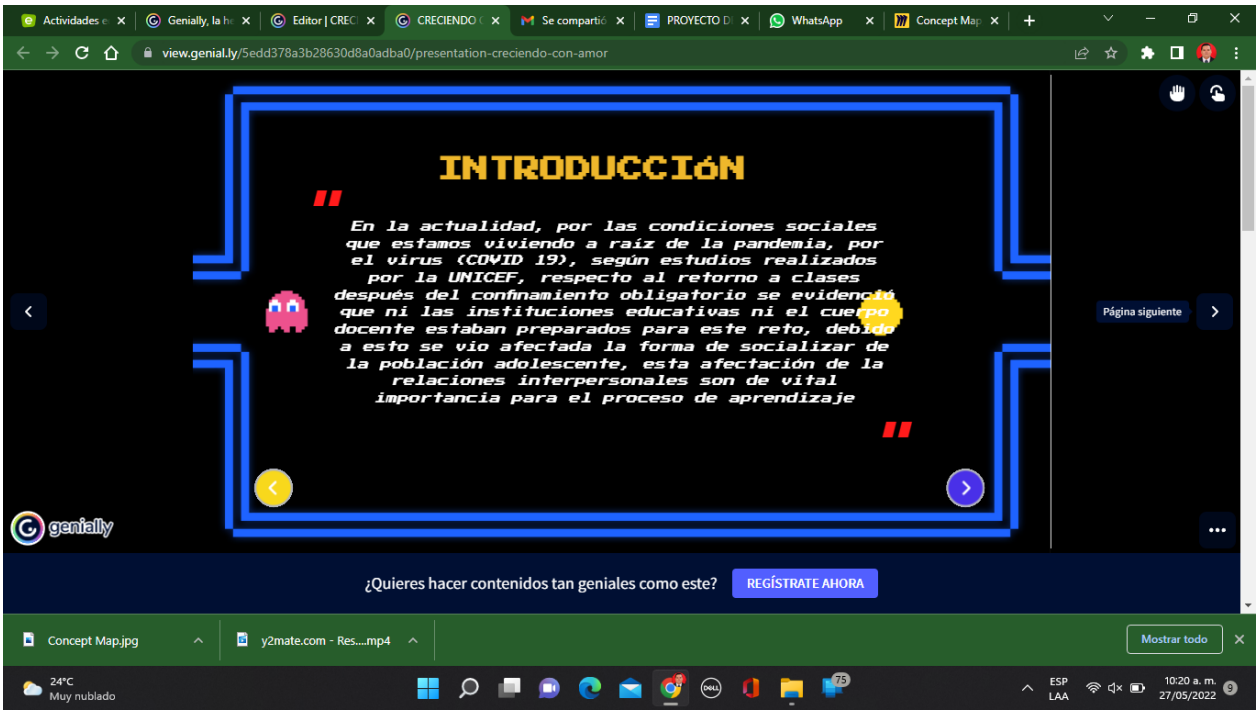
4. Tabla de contenido Items 13 al 15



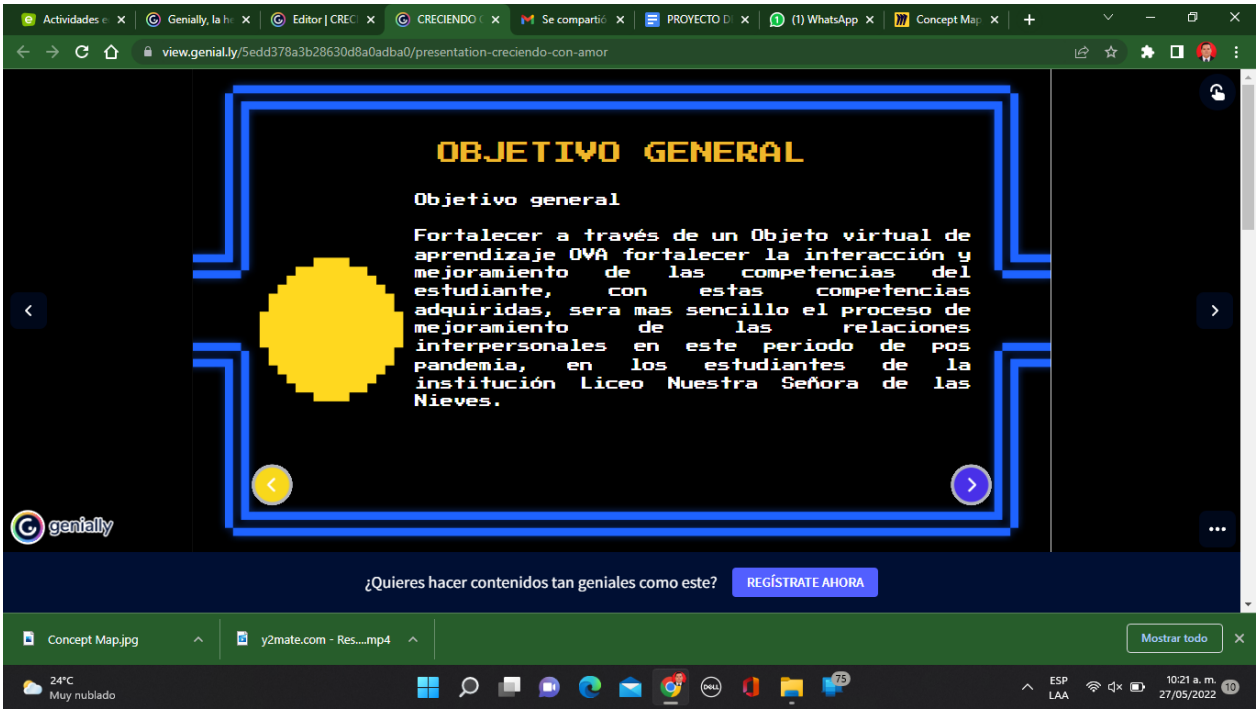
5. Portada



6. Introducción del OVA

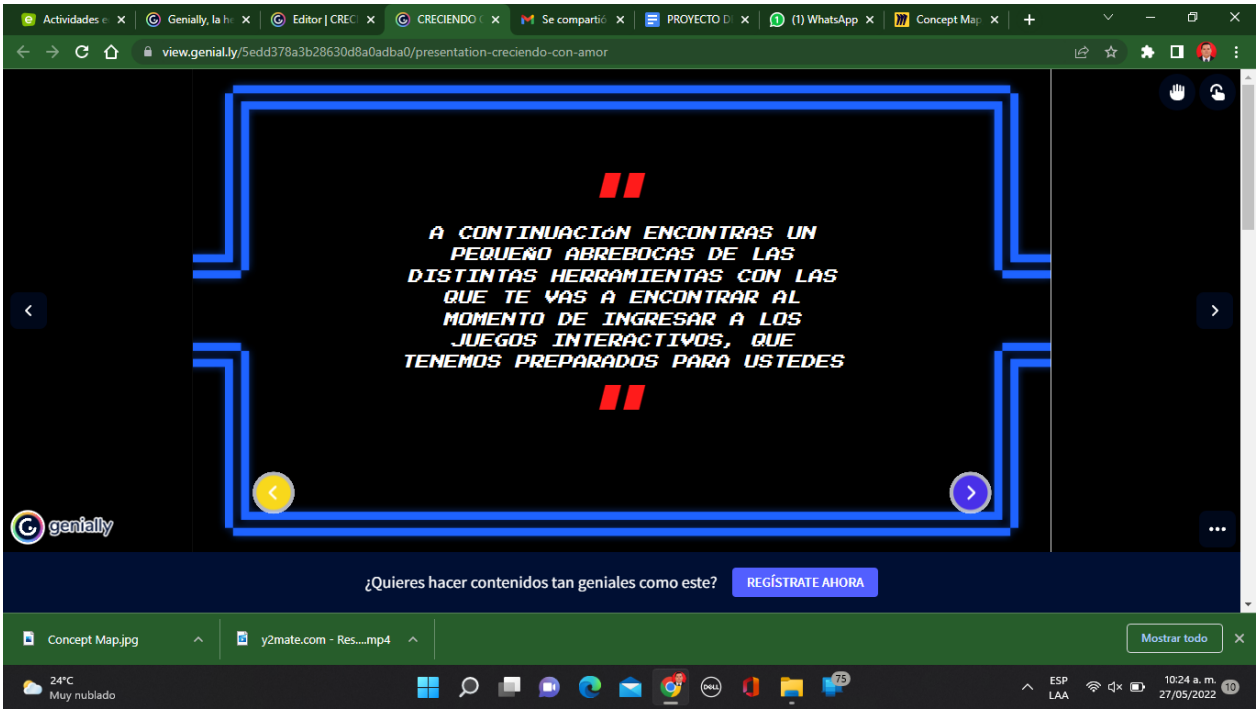


7. Objetivo General

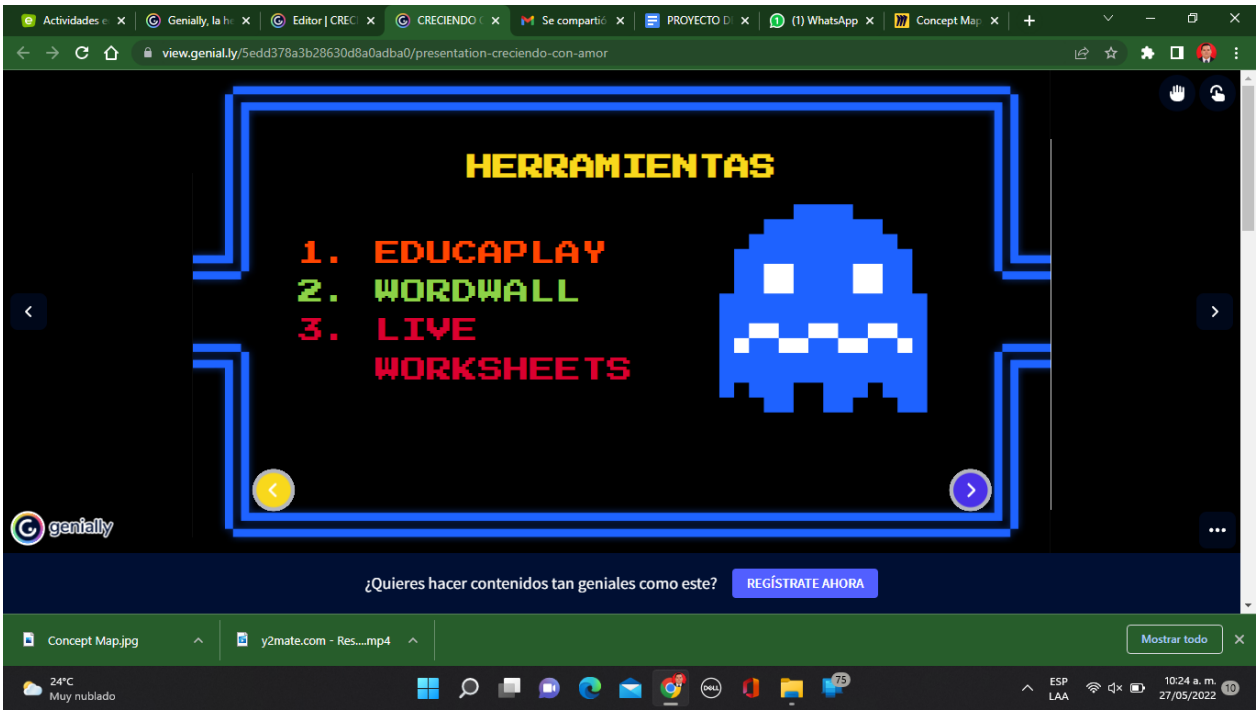


8. Derechos Básicos de Aprendizaje en los cuales fue basado el desarrollo del OVA

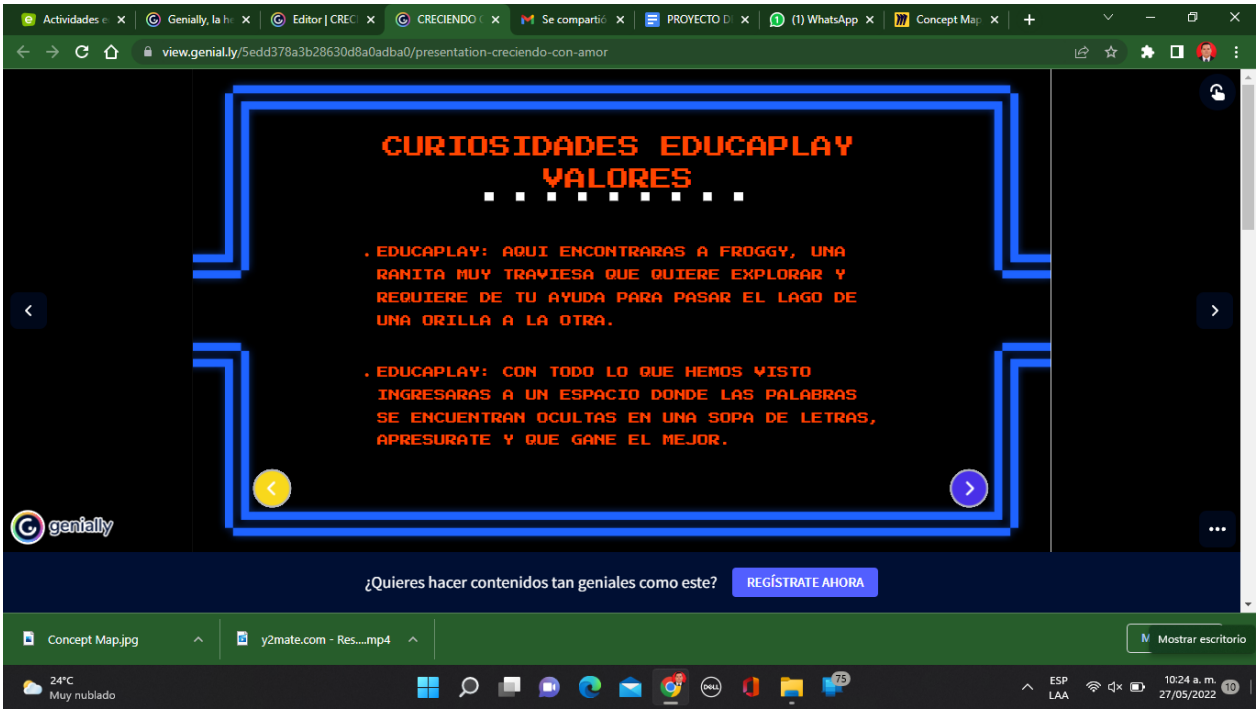
9. Introducción a las herramientas para la Gaming Zone



10. Herramientas a emplear



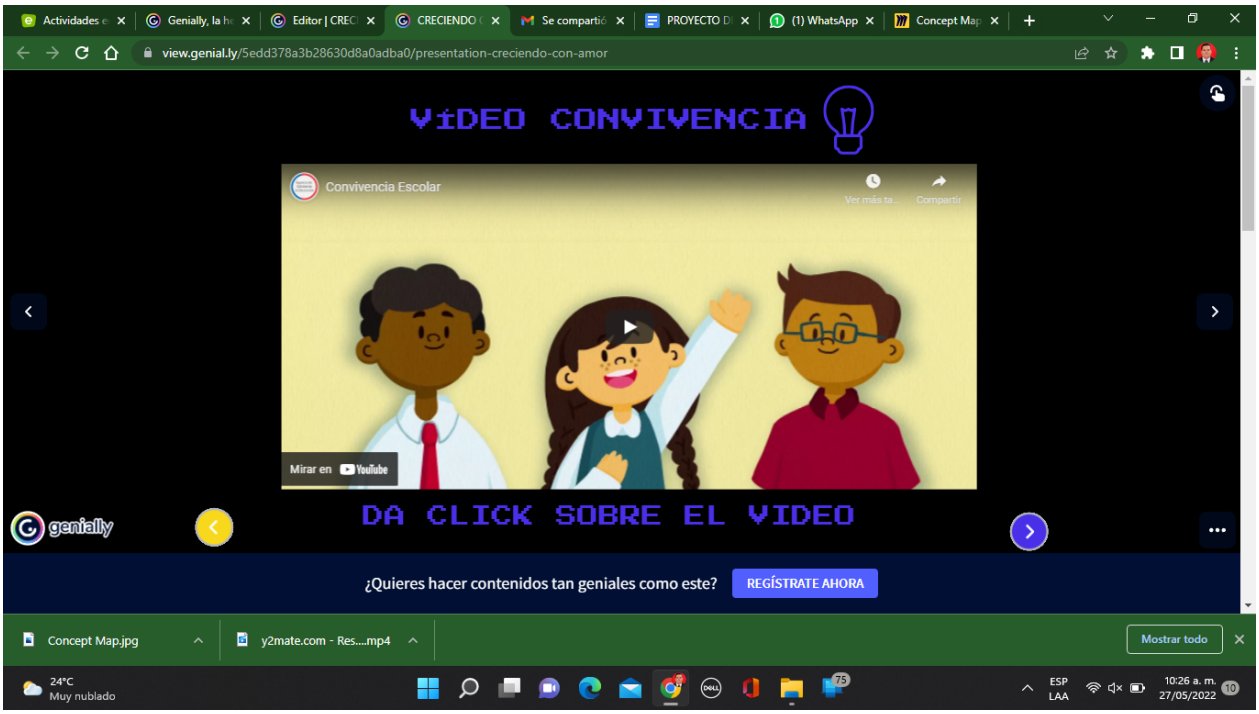
11. Curiosidades Educaplay



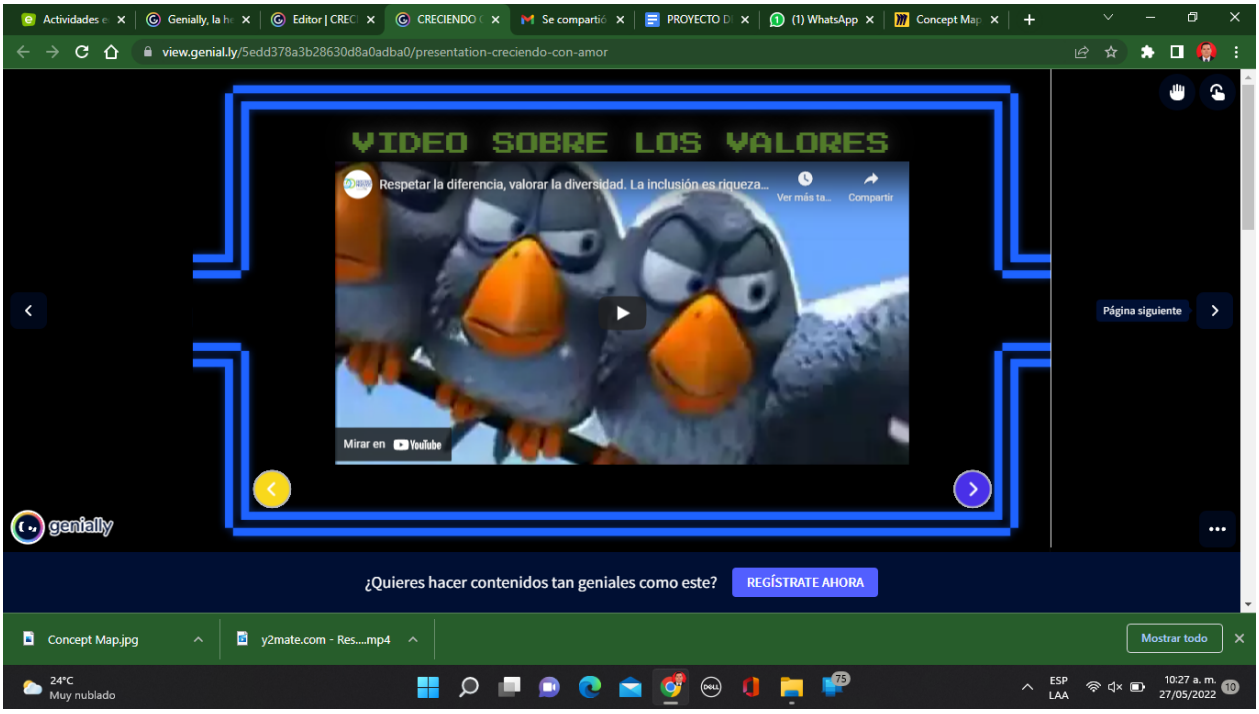
12. Curiosidades wordwall

13. Curiosidades live worksheets

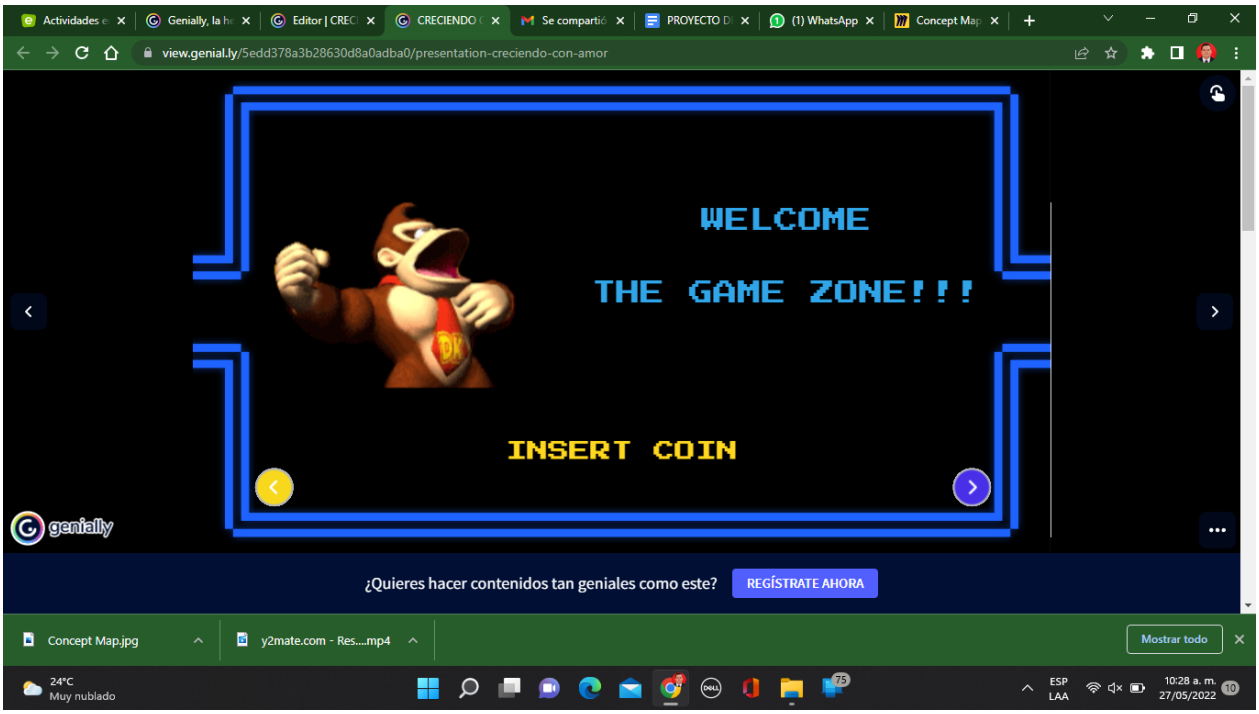
14. Video sobre la convivencia



15. Video sobre los valores

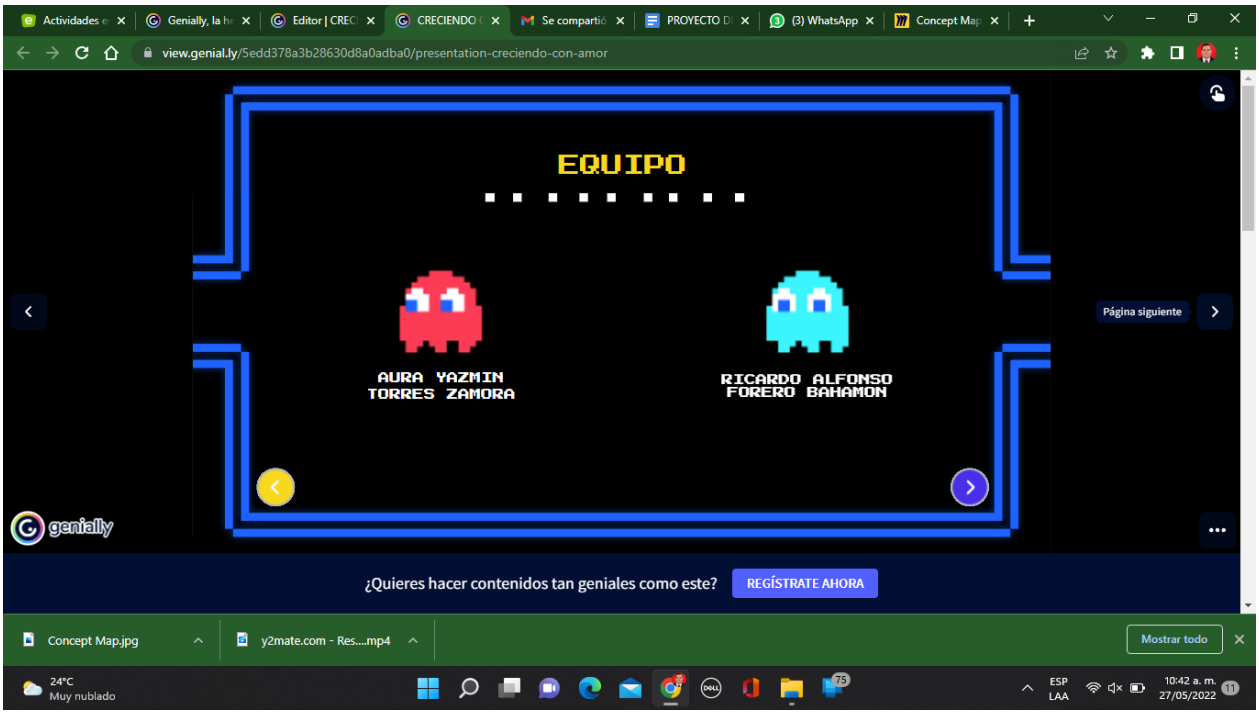


16. Ingreso al portal gaming zone

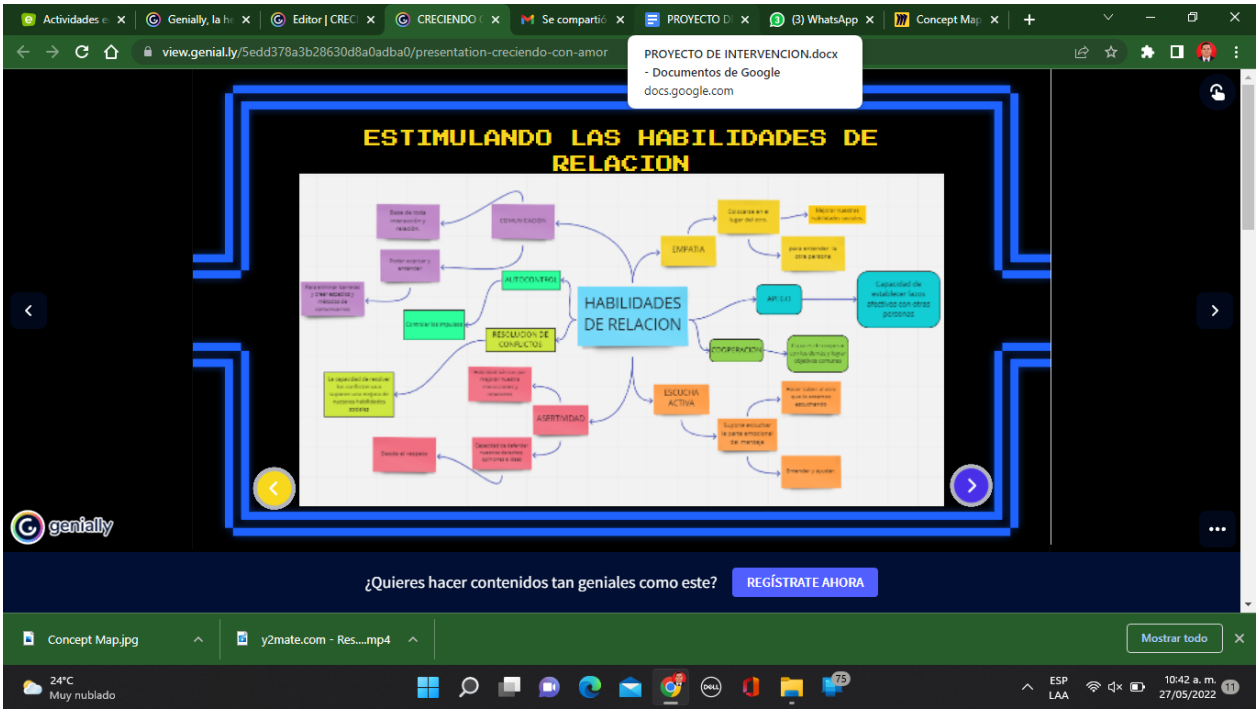


17. Lista de juegos

18. Equipo de trabajo



19. Mapa mental



20. Fin