

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**

**CARRERA DE EDUCACIÓN INICIAL**

**ASIGNATURA**

Recursos informáticos aplicados a la Educación Inicial

### TEMA

“Elaboración de objetos de aprendizaje sobre los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje del subnivel de Inicial 2 mediante la utilización de diversas herramientas de autor ”

### AUTOR(A)

Nombres y Apellidos

### Periodo académico

2025-1S

AGREGAR ÍNDICE

### CAPÍTULO I

### Marco referencial

### Planteamiento del problema

La sociedad actual es testigo de la creciente presencia de las tecnologías en la vida cotidiana. Los ordenadores, la internet, las redes sociales, están en los ambientes laborales, académicos, empresariales y sociales. El uso de las TIC`s garantiza un acceso inmediato a la información, o simplemente a espacios abiertos de ocio o entretenimiento.

Los contextos educativos en todos los niveles, pre-primario, primario, secundario y superior, han implementado laboratorios con recursos tecnológicos que constituyen la puerta hacia la información, mediante el uso de buscadores disponibles en la red. “Los avances en cuanto a los servicios de telecomunicaciones y la utilización de las TIC, a nivel nacional, mejoraron, actualmente tres de cada 10 ecuatorianos utilizan Internet. Del total de ecuatorianos que poseen Internet, el 50,4% accede a través de cable, mientras que el 6,3% de los hogares tienen Internet inalámbrico. Los principales motivos para acceder a Internet son: la educación y el aprendizaje, con un 40%, la obtención de información en un 27,2% y en tercer lugar la comunicación con un 22,4%”.

Esta realidad, a decir de Sáez, J. (2010) expone la urgente “necesidad de ofertar, diseñar y desarrollar un proceso de enseñanza aprendizaje, que además de potenciar diversas áreas de conocimiento y valores para la formación integral de la personalidad del individuo, desarrolle las competencias respecto a uso de las TIC´s que son y serán demandadas por su contexto cotidiano, académico y profesional”. El docente actual requiere desarrollar competencias afines al manejo, uso y desarrollo de herramientas digitales, desde un blog, proyecciones interactivas, hasta complejos entornos virtuales con los cuales está en permanente contacto con sus estudiantes, cuando se encuentra fuera de los ambientes físicos institucionales.

Serrano, M. (2013) afirma que el “avance de las TIC´s demanda cambios en las metodologías y estrategias educativas, para responder con ello a las necesidades de conocimiento de la sociedad y, en ese marco se han realizado diversas acciones para proporcionar recursos educativos que apoyen el quehacer diario de los docentes, uno de ellos son los denominados Objetos de Aprendizaje (OAs)”, recursos que son diseñados con el propósito de difundir y socializar abiertamente para su uso y reutilización en diversas situaciones académicas, sin que el profesor esté directamente presente; cuya utilidad aportará al proceso de enseñanza aprendizaje.

### Objetivos

* + 1. **General:**
			- Crear de objetos de aprendizaje sobre los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje del subnivel de Inicial 2 mediante la utilización de diversas herramientas de autor.

### Específicos:

* + - * Levantar información del tema asignado para la elaboración del proyecto.
			* Determinar los objetos de aprendizaje que se elaborarán como parte de la propuesta.
			* Crear las propuestas mediante el uso de herramientas online para difusión de información.
			* Aplicar metodologías idóneas para la creación de objetos de aprendizaje.

### Justificación e importancia

La educación actual requiere de herramientas tecnológicas que fortalezcan el proceso de enseñanza aprendizaje y a su vez contribuyan a que sea significativo, logrando que los estudiantes se sientan motivados a adquirir nuevos conocimientos. Los avances tecnológicos son parte del quehacer diario, no solo de la academia sino en todos los estamentos de la sociedad actual. En dicho contexto, es necesario fortalecer las competencias profesionales ligadas al uso de recursos virtuales; más aún en el ámbito universitario, donde los docentes requieren de múltiples plataformas y metodologías que permitan construir conocimientos, cambiando el paradigma en la forma de cómo se enseña y cómo se aprende.

Los objetos de aprendizaje son la mejor manera de captar la atención e interés de los estudiantes en su formación diaria. Martínez (2009) manifiesta: “es aquí donde cada estudiante podrá constatar lo significativo del proceso de aprendizaje que se plantea construir”. Además, son reutilizables y pueden incorporar textos, gráficos, animaciones, audio y video, para apoyar y mejorar el aprendizaje, se puede acceder a los mismos en cualquier momento y lugar.

### CAPITULO II

1. **Marco teórico**
	1. **Objeto de aprendizaje (agregar concepto)**
	2. **Herramientas online (agregar concepto)**
	3. **Herramientas para creación de contenido**

**2.3.1 Canva (agregar concepto)**

**2.3.2 Google Sites (agregar concepto)**

**2.3.3 Instagram (agregar concepto)**

**2.3.4 Linktree (agregar concepto)**

**Seguir construyendo a medida que avance el proyecto**

 **2.4 Ámbitos de desarrollo y aprendizaje del subnivel de Inicial 2**

 **2.4.1 Relaciones con el medio natural y cultural**

**2.5 La inclusión digital en clase para niños con déficit visual, auditiva, del habla, motora y cognitiva)**

### CAPITULO III

1. **Marco metodológico**

**Enfoque de la investigación**: cualitativo ya que se determinará las principales características de los objetos de aprendizaje en relación con los diferentes ámbitos de desarrollo y aprendizaje del subnivel de Inicial 2, permitiendo generar una propuesta enfocada en las necesidades educativas de los estudiantes.

**Tipo de investigación:** bibliográfica, se considera una investigación bibliográfica ya que durante el desarrollo del proyecto se realizó una revisión a nivel bibliográfico, en esto se recopiló la información obtenida de diversas fuentes como textos, artículos y otros documentos.

**Población:** La población de la investigación es intencional, ya que para el desarrollo de la misma se enfocará en los estudiantes del subnivel de Inicial 2.

**Método:** Proyectual

**3.1 Metodología Locome**

**Descripción de la metodología:**

Desarrollada en el año 2006 por Manuel Medina y María Gertrudis López, dicha metodología basa su diseño en estándares y mecanismos que guíen la construcción de los objetos de software tomando como modelo el uso de la metodología RUP (Rational Unified Process). Utilizar RUP permite aprovechar las fortalezas necesarias para el desarrollo de proyectos de software, e incorporar aquellas condiciones adicionales que se requieren para construir OA´s con altos niveles de calidad sistémica, entendiendo éstos como aspectos pedagógicos e instruccionales necesarios.

**Fases de la metodología**

LOCOME contempla 4 fases dentro del ciclo iterativo del desarrollo de los objetos, e incluye en cada una de ellas: la descripción de objetivos a alcanzar, los artefactos a utilizar y los criterios de evaluación que deben ser considerados.

**Análisis de objetos de aprendizaje**

Fase temprana del desarrollo, donde se establece la visión, pertinencia, metáforas y características detalladas del OA. Esto permite establecer los requerimientos perseguidos con el desarrollo, tanto a nivel conceptual como funcional.

**Diseño conceptual de los objetos de aprendizaje**

Donde se establece la “forma” mediante la cual va a ser desarrollado el OA, independientemente de la plataforma de desarrollo a ser empleada. Se diseñan modelos informales de datos y de aplicación, que permiten especificar claramente las características y disposición ideal de cada uno de los sub-objetos que conformarían el OA.

**Construcción de los objetos de aprendizaje**

Contempla la implementación del OA, y a diferencia de RUP abarca dos subfases: desarrollo de los recursos y adecuación al estándar del OA. La adecuación al estándar incluye: la generación de metadata y del SCORM CAM (SCORM Content Aggregation Model), el empaquetado y la visualización del OA.

**Evaluación Pedagógica**

Determina si las características del enfoque educativo seleccionado se están cumpliendo satisfactoriamente.

* 1. **Design Thinking**

**Descripción de la metodología:**

**Etapas del Design Thinking**

**CAPÍTULO IV**

1. **Construcción de los elementos**

### CAPITULO IV

### Conclusiones y recomendaciones

### (Recordar que se debe redactar las conclusiones en función a los objetivos específicos)

# BIBLIOGRAFÍA

Universidad Politécnica de Valencia. (2020). Los objetos de aprendizaje como recurso para la docencia universitaria: criterios para su elaboración. Valencia, España.

Villalva Mora, A. (07 de Octubre de 2021). *ASEPYME*. Obtenido de https://asepyme.com/importancia-redes-sociales-para-negocio-empresa/