

Los objetos de aprendizajes como una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Learning Objects as an alternative in the teaching-learning process

GARZÓN, Mauricio F. 1; ROSADO, María M. 2 y BELLO, Yadira D. 3

Recibido: 19/06/2019 • Aprobado: 10/10/2019 • Publicado 21/10/2019

Contenido

1. Introducción

2. Metodología

3. Resultados

4. Conclusiones

Referencias bibliográficas

Anexo 1. Encuesta a los estudiantes

Anexo 2. Encuestas a los docentes

RESUMEN:

El uso de los objetos de aprendizaje es una alternativa que está siendo empleada en el proceso de enseñanza- aprendizaje, para aplicar en los entornos formativos de aprendizaje utilizados por estudiantes y docentes, el cual se trata de analizar en este estudio, a través de las encuestas realizadas. Con la utilización de un análisis descriptivo, se concluye que, el hecho de recurrir a otras herramientas conlleva a cambiar paradigmas en la construcción de conocimiento.

Palabras clave: Objetos de aprendizaje, Enseñanza-aprendizaje, Herramientas, Educación

ABSTRACT:

The use of learning objects is an alternative that is being used in the teaching-learning process, to be applied in the learning environments used by students and teachers, which is analyzed in this study, through the surveys made. With the use of a descriptive analysis, it is concluded that the fact of resorting to other tools leads to change paradigms in the construction of knowledge.

Keywords: Learning objects, Teaching-learning, Tools, Education

1. Introducción

Una de las tareas más significativas que debe asumir la Educación superior es la de estimular procesos formativos que potencialicen el desarrollo profesional de una comunidad educativa, entonces para llevar a cabo esta labor formativa se requiere una investigación que proporcione la información necesaria que permita diseñar alternativas de formación en el proceso de enseñanza – aprendizaje contemplando las dimensiones y aspectos que las determinan.

En esta investigación queremos presentar la influencia que tienen los objetos de aprendizaje donde juegan un papel decisivo en el proceso de enseñanza- aprendizaje empleado por quien los construye.

Las TIC son instrumentos óptimos para apoyar actividades de aprendizaje cuyo propósito es integrar distintos sistemas semióticos que amplían las posibilidades cognitivas (Coll y Martí, 2001). También son útiles para personalizar los aprendizajes de acuerdo a las necesidades específicas de cada alumno (Arriasecq y Santos, 2017). Cada vez nos encontramos como se están introduciendo estas herramientas que fomentan la interactividad para ofrecer un aprendizaje más activo en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

Pero entre los expertos destacan como razones fundamentales para la introducción de esta tecnología que fomenta actitudes favorables del alumnado hacia el aprendizaje, la adquisición de hábitos de estudio saludables y la convivencia escolar (Bressler y Bodzin, 2013; Ibáñez, Di Serio, Villarán y Delgado Kloos, 2014; Acosta, Catalá, Esteve, Mocholí y Jaén, 2006; Cabero y García, 2016).

Fernández (2016) añade el aumento de la autonomía en la toma de decisiones y experimentación (Wojciechowski y Cellary, 2013; Kamarainen et al., 2013) y de la concentración y la memorización (Ibáñez, et al., 2014). Lo que contribuye a facilitar que cada alumno pueda seguir su propio ritmo de aprendizaje (Wojciechowski y Cellary, 2013; Kamarainen et al., 2013) y a la mejora del rendimiento (Sommerauer y Müller, 2014).

Entonces, el uso efectivo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en la enseñanza- aprendizaje requiere que todos conserven una actitud positiva ante el empleo de nuevos contextos educativos.

1.1. Objetos de aprendizajes

Sanz (2015) expresó que un OA es un tipo de material educativo digital, que se caracteriza, desde el punto de vista pedagógico, por orientarse a un objetivo específico de aprendizaje, y presentar mínimamente una serie de contenidos con el fin de abordar la temática relacionada con el objetivo, actividades que permitan al alumno poner en práctica o problematizar el contenido presentado, y una autoevaluación que posibilite conocer al alumno si ha podido comprender esos contenidos vinculados al objetivo. Desde el punto de vista tecnológico, se caracteriza por contener un conjunto de metadatos estandarizados para su búsqueda y recuperación, y estar integrado, utilizando un modelo de

empaquetamiento que respete estándares, y de esta manera, permita su diálogo con diferentes entornos tecnológicos.

El desarrollo de Objetos de Aprendizaje implica el trabajo coordinado de diferentes actores, que partiendo de un conocimiento interdisciplinario, desarrollan componentes técnicos, académicos y metodológicos, con el fin de hacer un Objeto de Aprendizaje coherente y sobre todo útil para el alcance de los objetivos de aprendizaje por parte del estudiante. (Callejas, Hernández y Pinzón, 2011)

El uso de un OA en los docentes le permitirá que sus cursos presenciales provoquen en los estudiantes el sentido de búsqueda del conocimiento y en el caso de los estudiantes, se ve favorecido el pensamiento a través de los procesos de cognición y los aprendizajes cooperativos.

La importancia en crear y utilizar un OA es que, en la actualidad y con mayor frecuencia en la educación superior, los docentes conocen nuevas estrategias y herramientas pedagógicas que ofrecen las TIC para facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje, más aún, que ellos mismos las pueden diseñar.

La parte funcional y tecnológica de los objetos de aprendizaje contribuye a mejorar la dinámica de la enseñanza de los contenidos, ya que rompe con los estilos actuales de trabajo a los que los docentes están acostumbrados.

1.2. Recomendaciones de herramientas para la construcción de Objetos de Aprendizaje.

Desde hace ya muchos años atrás se han implementado herramientas y plataformas de trabajo pedagógico en el medio digital, con el fin de crear una comunidad donde participen docentes y estudiantes que sean capaces de compartir información, realizar consultas, abrir foros, chats o videoconferencias, en pocas palabras que exista interacción entre los participantes.

Por ello, a continuación se mencionarán y explicarán algunos de los ejemplos de herramientas más conocidos por la comunidad académica para utilizarla como una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje:

1.2.1. Ardora

Aubia (2017) afirmó que Ardora es una herramienta que brinda la facilidad de crear contenido de índole educativo y que a su vez, puedan ser compartidos a través de la web sin depender de expertos en programación y diseño. Dicho contenido puede ser presentado en formato html, ss3, javascript y php de manera que se puedan diseñar crucigramas, imágenes, sopa de letras, etc. Así como también, páginas multimedia.

Ardora es una herramienta cuya finalidad es crear actividades interactivas escolares que complementen la educación. Se trata de un recurso multimedia muy intuitivo, pues solo hay que diseñar los contenidos de las actividades, ya que la parte informática la crea el programa a través de unos sencillos formularios. (Pastor, 2015, p.82)

Características de Ardora

Para Solís (s.f.) Ardora permite realizar: a) actividades gráficas, b) actividades de palabras, c) actividades con sonidos, d) actividades de relacionar, e) actividades de completar, f) actividades de clasificar, g) actividades de ordenar, h) actividades de seleccionar palabras de un párrafo, i) actividades de preguntas tipo TEST, j) actividades de unidades de medida, k) actividades de cálculo, l) actividades de esquema, y m) actividades de geometría.

1.2.2. Exe-Learning

Exe-Learning conocido por sus siglas (eXe) es un editor utilizado para la programación y desarrollo exclusivo de contenidos pedagógicos. El funcionamiento de esta herramienta educacional de software libre es a través de la web, en donde permite al usuario crear, desarrollar e implementar contenido académico con conocimientos básicos del lenguaje de programación.

Este recurso revolucionario ofrece su contenido en internet y es considerada una herramienta educacional de fácil interacción tanto para docentes como para estudiantes, debido a que permite establecer una estructura de aprendizaje adaptable a las diferentes necesidades de los usuarios (Cubero, 2008).

Características de eXe-learning

Según (Díaz, 2013) las características más destacables que ofrece eXe-Learning son las siguientes: a) no necesita estar conectado por lo que facilita el desarrollo de los contenidos ya que es una herramienta offline, b) permite exportar los recursos en diferentes formatos como: Common Cartridge, IMS, SCORM y Sitio Web, c) es un editor de recursos en XHTML, d) tiene un software gratuito y de código abierto (open source), e) es un programa multimedia permite la integración de textos, enlaces a otras páginas, enlaces a archivos, adjuntar imágenes, etc, f) es de fácil navegabilidad, cuenta con un árbol de contenidos permitiendo reconocer los distintos niveles del tema a tratar.

1.2.3. Cuadernia

Cuadernia es una herramienta de material didáctico el cual permite la creación y difusión de materiales educativos digitales, el mismo permite construir cuadernos accesibles vía online con material de multimedia como el uso de: audio, video, texto, imagen y la integración de algunas actividades predefinidas que hacen posible el cumplimiento de los propósitos pedagógicos del docente (Benavides, et al., 2011).

El software de Cuadernia permite la elaboración de contenidos adaptados a las condiciones curriculares especiales de los alumnos las cuales pueden ser individualizadas o especiales de forma que los docentes pueden desarrollar materiales semejantes con el proceso formativo de cada individuo, es decir, Cuadernia permite la compartición de contenidos con toda la comunidad docente a través del repositorio de OA (objetos de aprendizaje), favoreciendo a la divulgación de los diferentes proyectos desarrollados entre docentes (Tárraga y Colomer, 2013).

Características de Cuadernia

Según (Tárraga y Colomer, 2013) Cuadernia cuenta con las siguientes características: a) ofrece tres versiones: online, instalable y USB. La diferentes formas de presentación crean versatilidad, de modo que se adapta fácilmente a los diferentes tipos de usuarios. b) el almacenamiento del material de Cuadernia puede realizarse en diferentes formatos, se puede guardar para su visualización en local (formato ZIP) o a través de una página web, c) la interfaz gráfica es uno de los elementos más cuidados de la aplicación, debido a su facilidad de uso. Se caracteriza puesto a que se puede acceder a todos los elementos desde su maquetador, d) Uno de los botones de más importancia en este software es el de actividades, que sirve para insertar y configurar las páginas del cuaderno al gusto del docente, e) permite desarrollar el

proceso de mayor importancia el cual permite la creación de actividades. Cada actividad posee una serie de pasos para configurarla, f) el característico visualizador de Cuadernia permite mostrar toda la información que se haya incluido en el diseño y las actividades.

2. Metodología

La metodología empleada en el estudio fue de enfoque cuantitativo para la evaluación del uso de los OA de los docentes y su aplicación en los estudiantes.

2.1. Método, técnicas

Se utilizó el método explicativo que permite que los resultados puedan constituirse en un aporte a lo investigado.

Se aplicó encuesta a docentes y estudiantes de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil (UCSG), en la cual se recogió información pertinente para el estudio. (Ver anexo 1 y 2).

Castañeda (2014, p.47) cita a Sampieri, Fernández y Baptista (2006): se deben emplear herramientas estadísticas e instrumentos de evaluación y valoración, como datos numéricos, porcentajes, promedios, gráficas y tablas, se permite la interpretación de los mismos, donde el enfoque cuantitativo usa la recolección de datos para probar hipótesis, con base en la medición numérica y el análisis estadístico, para establecer patrones de comportamiento y probar teorías.

Tomando en consideración la fórmula de cálculo muestral, descrita por Torres (2006), los siguientes datos para el cálculo de muestra de este trabajo de investigación son:

Los docentes que fueron programados por el CEIS en el semestre B2018 en las asignaturas de Informática I y Ofimática en la Educación Superior fueron 15, pero 3 de ellos se negaron a participar en el proceso. Por lo tanto se encuestaron a 12 docentes.

Para el caso de los estudiantes se tomó en cuenta una población de 359 estudiantes, que fue la cantidad de inscritos en los paralelos por cada docente que participó en el proceso. Para la muestra se consideró un margen de error del 5% y nivel de confianza del 95% y, con un nivel de heterogeneidad del 50% donde se alcanzó un tamaño de muestra de 186.

Aplicando la siguiente fórmula:

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{(N-1)e^2 + \sigma^2Z^2}$$

Donde N = 359, z = 1.96, σ = 0.5 y e = 0.05, aplicando resulta n = 186

2.2. Instrumentos

Los instrumentos utilizados para la encuesta fueron los siguientes:

Form Drive: Se plantea la recogida de información de forma rápida y efectiva mediante una encuesta en línea con la herramienta de formularios de Google Drive, constituida mediante preguntas con respuestas de opción múltiple para controlar y clasificar mejor los resultados obtenidos.

Excel: Hoja de cálculo que permitió realizar la tabulación y el análisis de la encuesta.

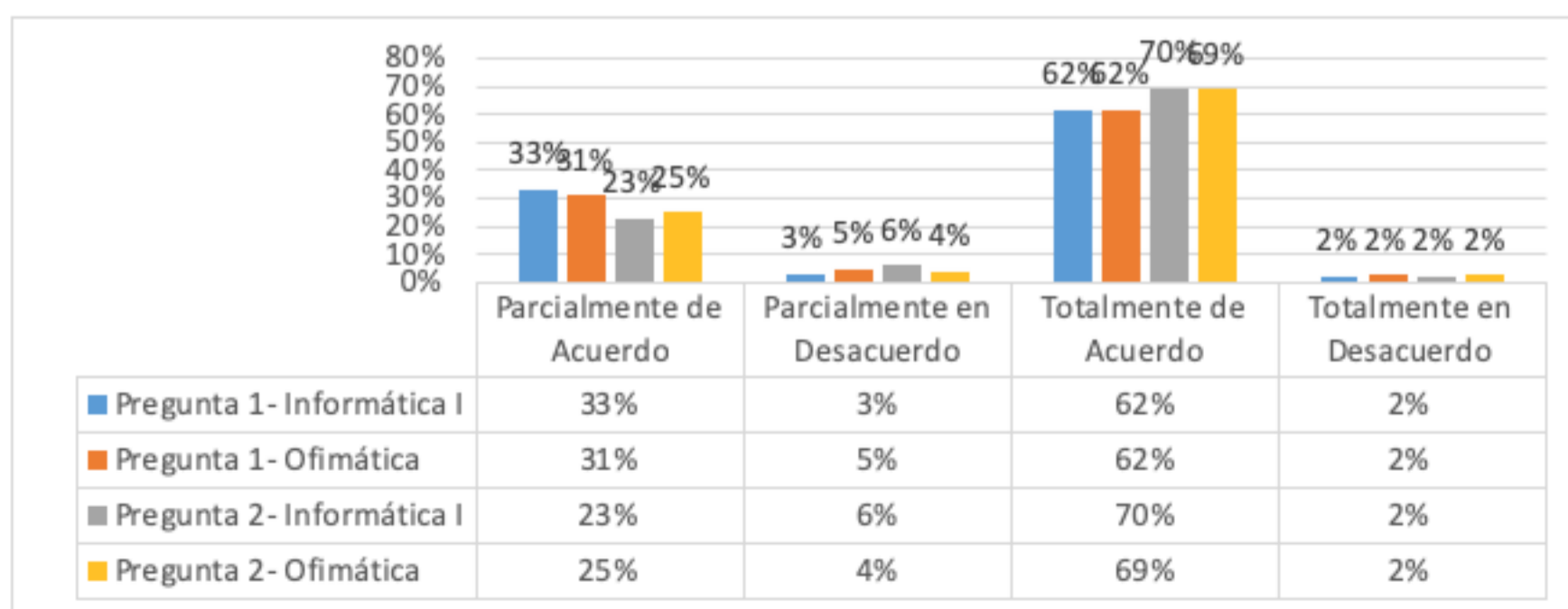
3. Resultados

Los hallazgos encontrados son producto de las encuestas realizada a estudiantes y docentes de la UCSG.

Pregunta 1 a estudiantes. ¿El Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) presentado fue suficiente para entender el tema?;

Pregunta 2 a estudiantes. ¿Le gustaría que se implemente un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizaje?

Figura 1
Correlación entre la pregunta 1 y 2 de la encuesta a estudiantes de la UCSG



Tal como muestra la figura 1, los estudiantes que tomaron la materia de Informática I indicaron estar totalmente de acuerdo en un 62 % de que el material didáctico digital presentado fue suficiente para entender el tema, mientras que el 70% indicaron estar totalmente de acuerdo que les gustaría que se implemente un material didáctico digital como un recurso adicional en proceso de enseñanza-aprendizaje. En relación a la materia de Ofimática los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo en un 62 % de que el material didáctico digital presentado fue suficiente para entender el tema y el 69% indicaron estar totalmente de acuerdo que les gustaría que se implemente un material didáctico digital como un recurso adicional en proceso de enseñanza-aprendizaje.

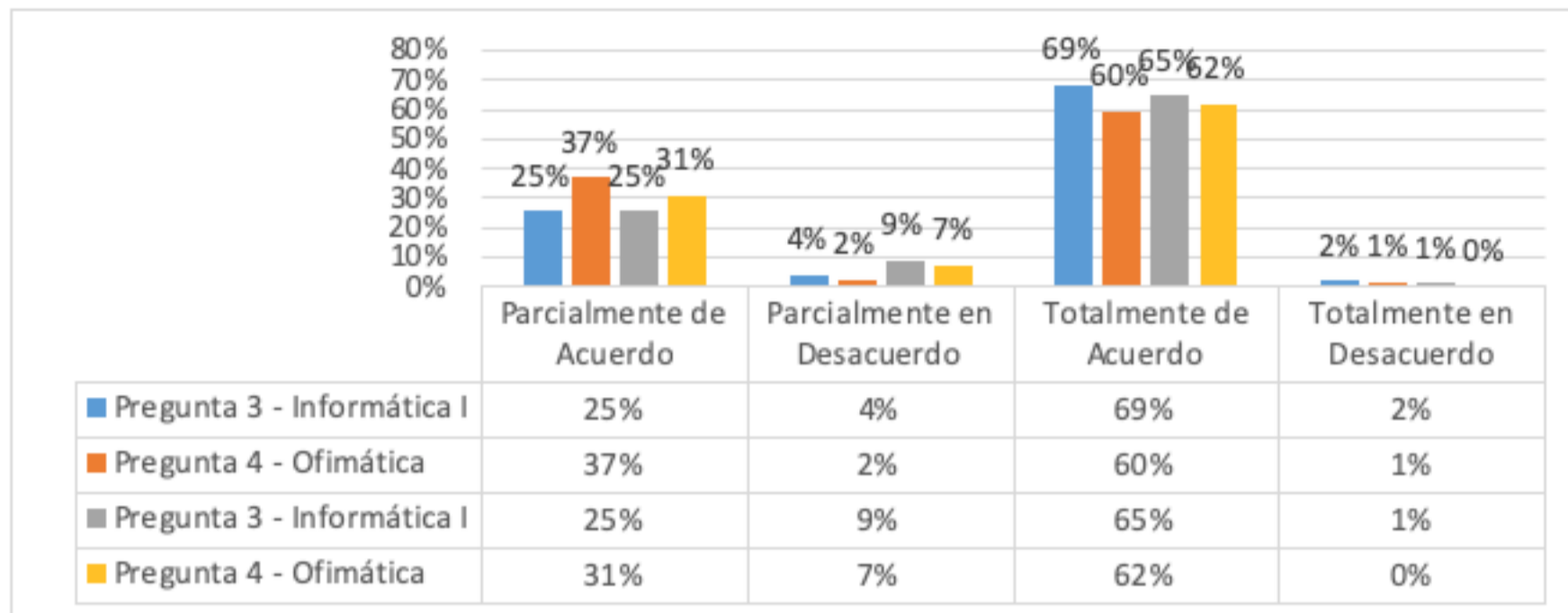
Un OA es capaz de atraer y mantener el interés del estudiante por aprender, donde es relevante/significativo en su entorno vital, profesional y/o social. El material didáctico digital es innovador y atractivo en los contenidos, que permite la creatividad, la interactividad y adaptabilidad que contribuyen a la motivación.

Pregunta 3 a estudiantes. ¿Considera que un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) es un buen complemento a las clases presenciales?

Pregunta 4 a estudiantes. ¿Cree Usted que los docentes deberían utilizar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) para la mayoría de sus clases?

Figura 2

Correlación entre la pregunta 3 y 4 de la encuesta a estudiantes de la UCSG



Tal como muestra la figura 2, los estudiantes que tomaron la materia de Informática I indicaron estar totalmente de acuerdo en un 69 % de que el material didáctico digital es un buen complemento para las clases presenciales, mientras que el 65% indicaron estar totalmente de acuerdo que los docentes deberían utilizar un OA para la mayoría de sus clases. En relación a la materia de Ofimática los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo en un 60 % de que el material didáctico digital es un buen complemento para las clases presenciales y el 62% indicaron estar totalmente de acuerdo que los docentes deberían utilizar un OA para la mayoría de sus clases.

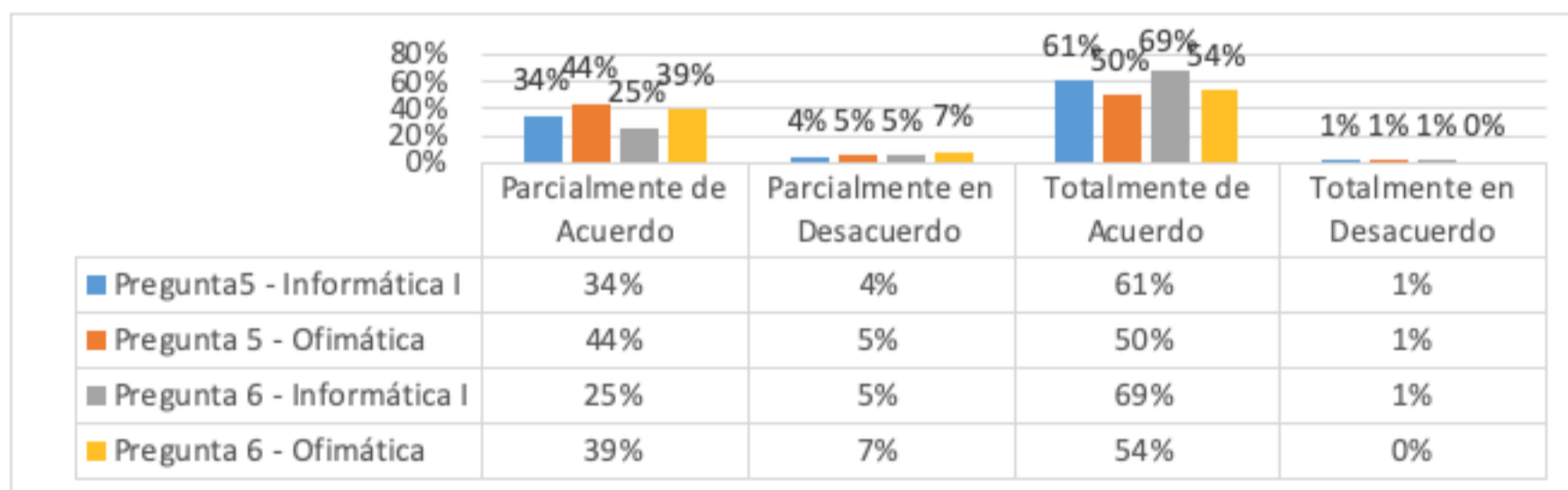
La aplicación de un OA en una clase presencial permitirá en los estudiantes el sentido de búsqueda del conocimiento y que se vea favorecido el pensamiento a través de los procesos de cognición y los aprendizajes cooperativos.

Pregunta 5 a estudiantes. ¿Fue fácil entender la temática expuesta en el Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital)?

Pregunta 6 a estudiantes. ¿La autoevaluación del Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) ayudó a verificar los resultados obtenidos?

Figura 3

Correlación entre la pregunta 5 y 6 de la encuesta a estudiantes de la UCSG



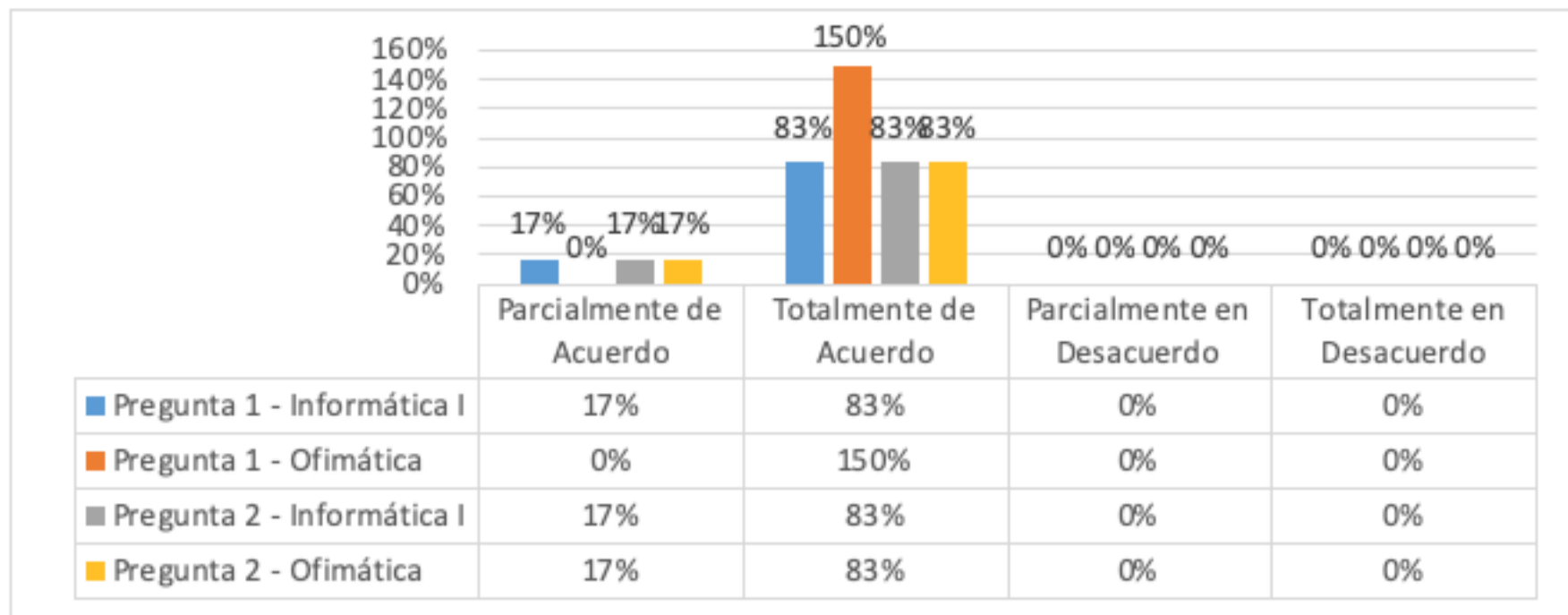
Tal como muestra la figura 3, los estudiantes que tomaron la materia de Informática I indicaron estar totalmente de acuerdo en un 61 % de que les fue fácil entender la temática expuesta en el material didáctico digital, mientras que el 69% indicaron estar totalmente de acuerdo que la autoevaluación del OA les ayudó a verificar los resultados obtenidos. En relación a la materia de Ofimática los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo en un 50 % de que les fue fácil entender la temática expuesta en el material didáctico digital y el 54% indicaron estar totalmente de acuerdo que la autoevaluación del OA le s ayudó a verificar los resultados obtenidos.

Pregunta 1 a docentes. ¿Le gustaría implementar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizajes en todas sus asignaturas?;

Pregunta 2 a docentes. ¿Se inscribiría en un curso de capacitación sobre creación de Objeto de Aprendizaje?

Figura 4

Correlación entre la pregunta 1 y 2 de la encuesta a docentes de la UCSG



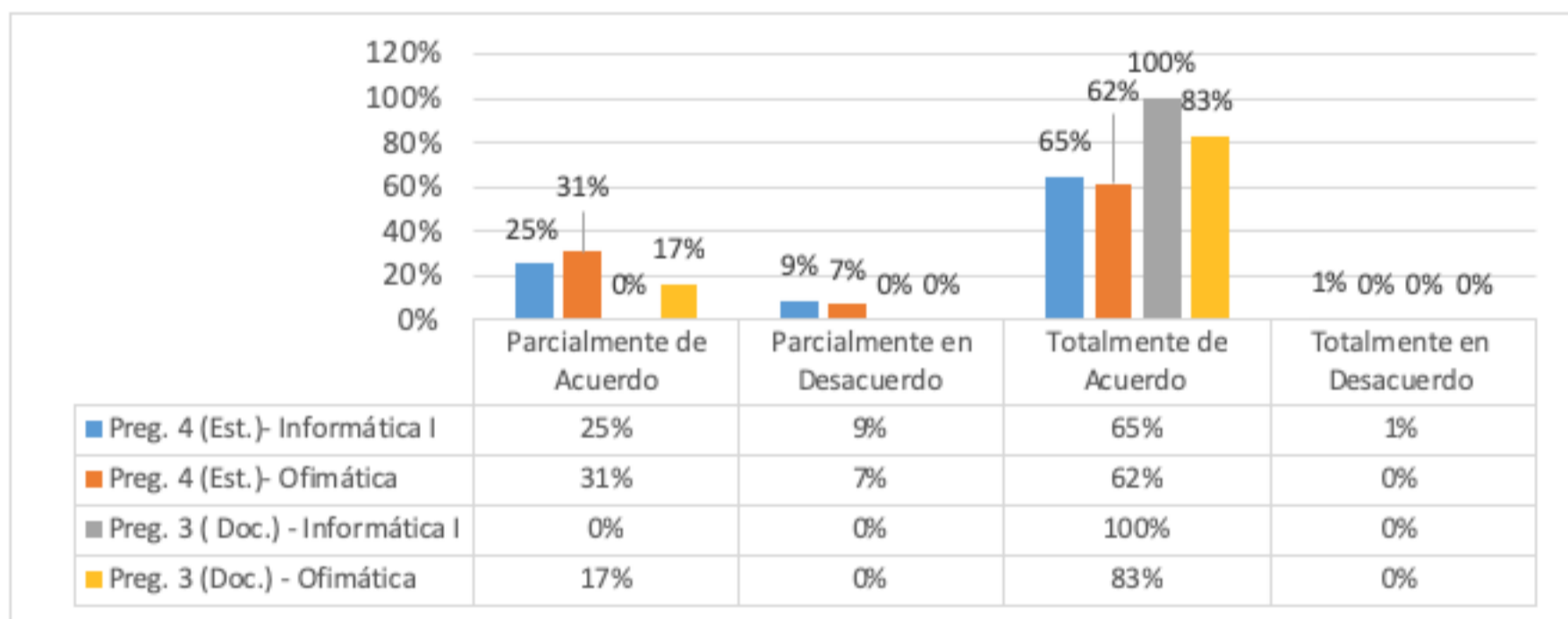
Tal como muestra la figura 4, los docentes que dictaron la materia de Informática I indicaron estar totalmente de acuerdo en un 83% de que les gustaría implementar un OA en todas sus clases y el mismo porcentaje dijeron que desean inscribirse en un curso de capacitación sobre OA. En relación a la materia de Ofimática los docentes indicaron estar totalmente de acuerdo en un 100% de que les gustaría implementar un OA en todas sus clases y el 83% indicaron que desean inscribirse en un curso de capacitación sobre OA.

Actualmente es necesario que los docentes tengan la capacidad **de crear materiales didácticos digitales** para que el proceso de enseñanza-aprendizaje en los estudiantes le permita asociar la información nueva con la que ya posee combinándolas con herramientas tecnológicas, donde los docentes tienen que actualizarse y capacitarse constantemente con el uso de las TIC.

Pregunta 4 a estudiantes. ¿Cree Usted que los docentes deberían utilizar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) para la mayoría de sus clases?;

Pregunta 3 a docentes. ¿Considera que un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) es un buen complemento a las clases presenciales?

Figura 5
Correlación entre la pregunta 3 de la encuesta a estudiantes y la pregunta 3 de la encuesta a docentes

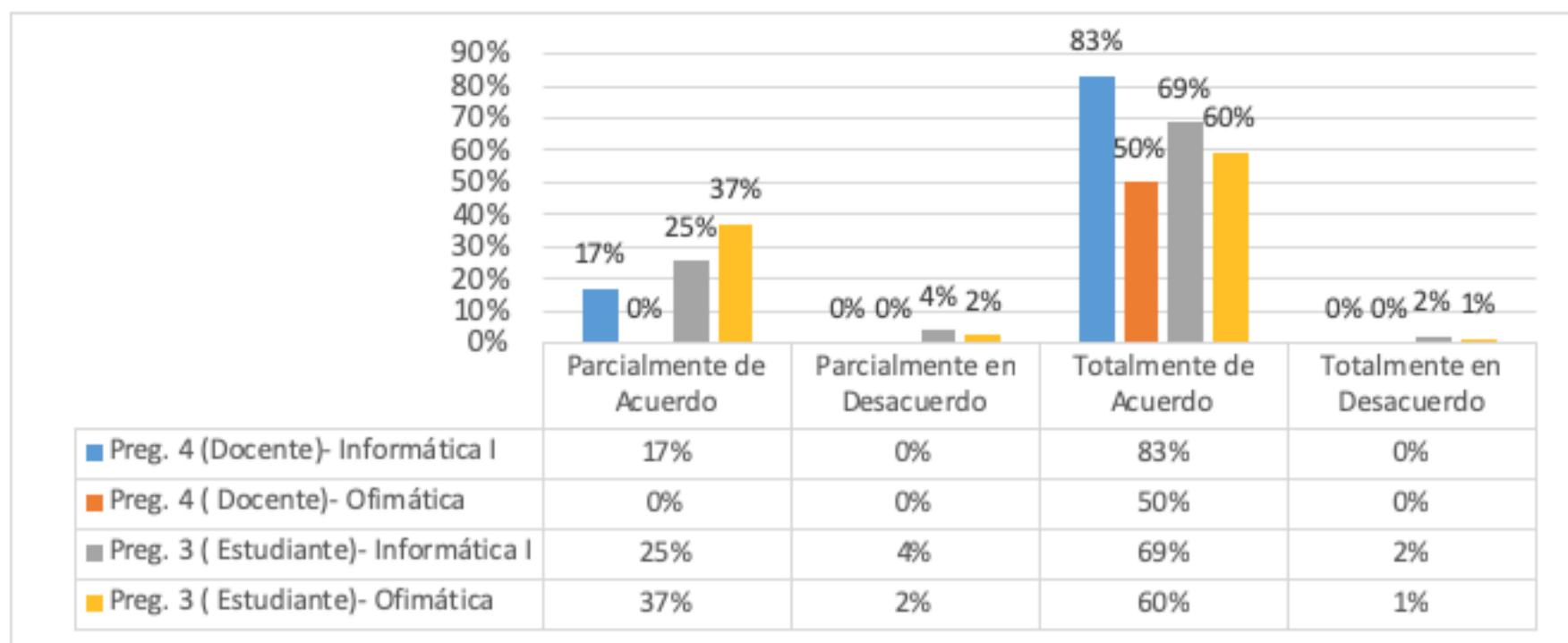


Tal como muestra la figura 5, los estudiantes que tomaron la materia de Informática I indicaron estar totalmente de acuerdo en un 65% de que los docentes deberían utilizar un OA para la mayoría de sus clases y el 100% de los docentes que dictaron la materia de Informática I consideraron que un OA es un buen complemento a las clases presenciales. En relación a la materia de Ofimática los estudiantes indicaron estar totalmente de acuerdo en un 62% de que los docentes deberían utilizar un OA para la mayoría de sus clases y el 83% de los docentes que dictaron la materia de Informática I consideraron que un OA es un buen complemento a las clases presenciales.

Pregunta 4 a docentes. ¿Le gustaría implementar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizajes en todas sus asignaturas?

Pregunta 3 a estudiantes. ¿Considera que un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) es un buen complemento a las clases presenciales?

Figura 6
Correlación entre la pregunta 4 de la encuesta a docentes y la pregunta 3 de la encuesta a estudiantes



Tal como muestra la figura 6, los docentes que dictaron la materia de Informática I indicaron estar totalmente de acuerdo en un 83% de que les gustaría implementar un OA como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizajes en todas sus asignaturas y el 69% de los estudiantes que tomaron la materia de Informática I consideraron que un OA es un buen complemento a las clases presenciales. En relación a la materia de Ofimática los docentes indicaron estar totalmente de acuerdo en un 50% de que les gustaría implementar un OA como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizajes en todas sus asignaturas y el 60% de los estudiantes que tomaron la materia de Ofimática consideraron que un OA es un buen complemento a las clases presenciales.

4. Conclusiones

A partir de la información obtenida de las encuestas realizadas a la población estudiada, en las asignaturas de Informática I y Ofimática, nos permitió demostrar que los objetos de aprendizaje si es una alternativa en el proceso de enseñanza-aprendizaje debido a que se convirtió en un complemento en la clase por la participación activa, formativa y evaluativa de los estudiantes y docentes de la UCSG.

Referencias bibliográficas

- Acosta, R., Catalá, A., Esteve, J.M., Mocholí, J.A., Y Jaén, J. (2006). Ecology: un sistema para aprender jugando. *Novatica*, 182, 63-67
- Arriasecq, I., & Santos, G. (2017). Nuevas tecnologías de la información como facilitadoras de aprendizaje significativo. *Archivos de ciencias de la educación*, 11(12).
- Aubia, J. (2017). Proyectos audiovisuales multimedia interactivos. Disponible en: <https://books.google.com.ec/books?id=v4s-DwAAQBAJ&pg=PA260&dq=herramienta+de+autor+ardora&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwj05uX-YzbAhWL0VMKHWwNBrsQ6AEIJTAA#v=onepage&q&f=false>
- Bressler, D.M., y Bodzin, A.M. (2013). A mixed methods assessment of students' flow experiences during a mobile augmented reality science game. *Journal of computer assisted learning*, 29(6), 505-517.
- Cabero, J., Y García, F. (coords.) (2016). Realidad aumentada. Tecnología para la formación. Madrid: síntesis
- Castañeda, D. (2014). Objeto virtual de aprendizaje como estrategia para la enseñanza de la materia y sus propiedades en los estudiantes de grado 10° (Doctoral dissertation, Universidad Nacional de Colombia-Sede Manizales). Disponible en: <http://www.bdigital.unal.edu.co/47544/1/8412518.pdf>
- Coll, C. Y Martí, E. (2001). La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. En c. Coll, j. Palacios y a. Marchesi (comp.), desarrollo psicológico y educación 2. Psicología de la educación escolar. Madrid: alianza
- Cubero, S. (2008). Elaboración de contenidos con Exelearning. Disponible en: https://www.uv.es/websbd/espaitreball/formacio/manual_exe.pdf
- Díaz, D. (2013). Exelearning. Disponible en: <https://www.educadictos.com/exelearning/>
- Fernández, B. (2016). Aplicación del modelo de aceptación tecnológica (tam) al uso de la realidad aumentada en estudios universitarios de educación primaria. En r. Roig. Tecnología, innovación e investigación en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Barcelona: octaedro. [en prensa]
- Ibáñez, M.B., Di Serio, A., Villarán, D., Y Delgado Kloos, C. (2014). Experimenting with electromagnetism using augmented reality: impact on flow student experience and educational effectiveness. *Computers & education*, 71, 1-13. Doi: 10.1016/j.compedu.2013.09.004
- Kamarainen, A.M., Metcalf, S., Grotzer, T., Browne, A., Mazzuca, D., Tutwiler, M.S., Y Debe, C. (2013). Eco mobile: integrating augmented reality and probeware with environmental education field trips. *Computer & education*, 68, 545-556. Doi: 10.1016/j.compedu.2013.02.018.
- Pastor, A. (2015). Técnicas y recursos de animación en actividades de tiempo libre: Valoración, análisis y aplicación, p. 82. Disponible en: <https://books.google.com.ec/books?id=ZSr9CAAAQBAJ&pg=PA82&dq=que+actividades+se+realizan+con+ardora&hl=es&sa=X&ved=0ahUKEwjyoMiHpI3bAhWC3FMKHbpdDrAQ6AEIJTAA#v=onepage&q=que%20actividades%20se%20realizan%20con%20ardora>
- Sanz, C. (2015). Los objetos de aprendizaje, un debate abierto y necesario. Disponible en: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/46722/Documento_completo_.pdf?sequence=1
- Solís, J. (s.f). Manual de Ardora: Tecnologías de la información y comunicación. Disponible en: https://www.edu.xunta.gal/centros/iescarloscasaresviana/aulavirtual2/pluginfile.php/1475/mod_resource/content/0/MANUAIS%20Seminario%20Permanente%20TICD%20II/Manual_ardora.pdf
- Sommerauer, P., Y Müller, O. (2014). Augmented reality in informal learning environments: a field experiment in a mathematics exhibition. *Computers & education*, 79, 559-568. Doi:10.1016/j.compedu.2014.07.013.

Anexo 1. Encuesta a los estudiantes

El objetivo de la encuesta es determinar el grado de aceptación y receptividad de los estudiantes hacia el Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) del tema de la función SI-Y-O de la herramienta de Excel que es parte de los contenidos del Syllabus de las asignaturas de Informática I y Ofimática en la educación superior, que fue subido al entorno virtual de la UCSG.

¿El Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) presentado fue suficiente para entender el tema?

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

Le gustaría que se implemente un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizajes en todas las asignaturas

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

¿Considera que un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) es un buen complemento a las clases presenciales?

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

¿Cree Usted que los docentes deberían utilizar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) para la mayoría de sus clases?

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

¿Fue fácil entender la temática expuesta en el Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital)?

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

¿La autoevaluación del Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) ayudó a verificar los resultados obtenidos?

- Totalmente de Acuerdo
 - Parcialmente de Acuerdo
 - Parcialmente en Desacuerdo
 - Totalmente en Desacuerdo
-

Anexo 2. Encuestas a los docentes

El objetivo de la encuesta es determinar el grado de aceptación de los docentes para aplicar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) de un tema específico para las asignaturas de Informática I, Ofimática en la educación superior o cualquier otra, a través del entorno virtual de la UCSG.

Que evitaría que Usted utilice un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) en sus clases: (varias respuestas)

- No conozco ninguna herramienta para crear un material didáctico digital
- Conozco herramienta para crear un material didáctico digital, pero no sé cómo utilizarla
- Prefiero no contar con ayuda de materiales didácticos digitales
- Desconozco que existen herramientas gratuitas para crear material didáctico digital

¿Se inscribiría en un curso de capacitación sobre creación de Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital)?

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

¿Considera que un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) es un buen complemento a las clases presenciales?

- Totalmente de Acuerdo
- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

Le gustaría implementar un Objeto de Aprendizaje (Material didáctico digital) como un recurso adicional para el proceso de enseñanza-aprendizajes en todas sus asignaturas

- Totalmente de Acuerdo

- Parcialmente de Acuerdo
- Parcialmente en Desacuerdo
- Totalmente en Desacuerdo

-
1. Magister en Docencia Superior. Ingeniero en Sistemas Computacionales. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Facultad de Ciencias Médicas. Carrera de Terapia Física. mauricio.garzon@cu.ucsg.edu.ec
 2. Magister en Docencia. Lcda. en Ciencias Informáticas. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Facultad Ciencias Médicas. Carrera de Nutrición y Dietética. maria.rosado03@cu.ucsg.edu.ec
 3. Magister en Docencia y Gerencia en Educación Superior. Ingeniera en Sistemas Computacionales. Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Facultad de Ciencias Médicas. Carrera de Enfermería. yadira.bello@cu.ucsg.edu.ec
-

Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015
Vol. 40 (Nº 36) Año 2019

[\[Índice\]](#)

[En caso de encontrar algún error en este website favor enviar email a [webmaster](#)]