

ESTADO DEL ARTE DE LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
DE INGLÉS MEDIANTE REVISIONES BIBLIOGRÁFICAS A NIVEL
INTERNACIONAL, NACIONAL Y LOCAL

JULIAN FERNANDO CORTES GARZÓN
GUIAN CARLOS GUTIERREZ RINCON

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE INGENIERIA
TECNOLOGIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
SOACHA (CUNDINAMARCA)

2016

ESTADO DEL ARTE DE LOS OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE
DE INGLÉS MEDIANTE REVISIONES BIBLIOGRÁFICAS A NIVEL
INTERNACIONAL, NACIONAL Y LOCAL

JULIAN FERNANDO CORTES GARZÓN
GUIAN CARLOS GUTIERREZ RINCON

ARTICULO

Docente:

ING. ALEJANDRO NEIRA

UNIVERSIDAD DE CUNDINAMARCA
FACULTAD DE INGENIERIA
TECNOLOGIA EN DESARROLLO DE SOFTWARE
SOACHA (CUNDINAMARCA)

2016

Resumen

Un objeto virtual de aprendizaje, es un conjunto de elementos digitales que se encargan de acompañar a los estudiantes en el proceso de enseñanza aprendizaje, los cuales deben contener objetivos, actividades de aprendizaje, elementos de contextualización y además evaluar los conocimientos adquiridos con el uso de estas OVA'S.

Para el desarrollo de una OVA se necesita investigar y realizar un estudio a fondo sobre las temáticas que serán implementadas dependiendo del conocimiento que se quiera impartir. Teniendo en cuenta estas temáticas se deben plantear objetivos de acuerdo al nivel actual del estudiantado, con el fin de poder llegar a cumplirlo mediante actividades que se acoplen a su situación actual de aprendizaje; para que, por último, se le evalúe su desempeño y así identificar si el Objeto Virtual de Aprendizaje le fue enriquecedor para el área de conocimiento que se quería apoyar. Cabe resaltar que para el desarrollo de una OVA se debe realizar un estado del arte, en el cual se podrá observar diferentes OVA'S que se han realizado.

Un factor importante para la realización de Objetos virtuales de aprendizaje es constatar que se ha realizado a nivel mundial, nacional y local para la construcción e implementación de estas herramientas didácticas. Para el aprendizaje significativo del idioma inglés, los universitarios buscan alternativas que les faciliten adquirir o reforzar conocimientos en esta lengua extranjera; ¿pero qué alternativas son las mejores? En la actualidad con la ayuda de las herramientas de la Información y la Comunicación (TIC) se puede apoyar el aprendizaje mediante aplicaciones que permitan la interacción del estudiante con la ayuda de estrategias didácticas como, por ejemplo: escuchar una conversación en inglés y poder responder a ella con el fin de evaluar su capacidad de escucha y de pronunciación.

Palabras clave:

Ova, aprendizaje, didáctica, software, aprendizaje significativo, enseñanza, herramientas tecnológicas, estrategias.

Abstract

A virtual learning object is a set of digital elements that are responsible for accompanying the students in the teaching learning process, which must contain objectives, learning activities, contextualization elements and also evaluate the knowledge acquired through the use of These are OVA'S. For the development of an OVA it is necessary to investigate and carry out an in-depth study on the themes that will be implemented depending on the knowledge that is wanted to be imparted. Taking these issues into account, objectives must be set according to the current level of students, in order to be able to achieve them through activities that fit their current learning situation; So that, finally, it is evaluated its performance and thus identify if the Virtual Object of Learning was enriching for the area of knowledge that was wanted to support. It should be noted that for the development of an OVA, a state of the art must be made, in which different OVA'S can be observed. An important factor for the realization Virtual learning objects is to verify that it has been realized at a global, national and local level for the construction and implementation of these didactic tools. To learn the meaning of the English language, university students are looking for alternatives that make it easier for them to acquire or reinforce knowledge in this foreign language; But which alternatives are the best? At present, with the help of Information and Communication (ICT) tools, learning can be supported through applications that allow student interaction with the help of didactic strategies, such as listening to a conversation in English and being able to respond To her in order to evaluate her ability to listen and pronunciation.

Keywords:

Ova, aprendizaje, didáctica, software, aprendizaje significativo, enseñanza, herramientas tecnológicas, estrategias.

INTRODUCCION

Los Objetos Virtuales de Aprendizaje son herramientas didácticas que tienen como objetivo ser mediadores educativos que permitan a los estudiantes aprender de manera lúdica e interactiva, es decir son recursos tecnológicos donde se puede fortalecer el aprendizaje significativo partiendo de una estrategia educativa propuesta por un docente siendo este un promotor en el uso de estas herramientas didácticas.

Tomando en cuenta lo anterior, se puede afirmar que para la realización de este proyecto la elección de un medio virtual (OVA) para fortalecer y reforzar los conocimientos de aprendizaje de los estudiantes es importante, ya que este medio será el encargado de fomentar una interacción equilibrada con el docente para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En Colombia los Objetos Virtuales de Aprendizaje se pueden encontrar en una gran variedad de Universidades, en ellas se han formado bancos de OVA's tipo repositorio donde cada estudiante que se encuentra en proceso de aprendizaje puede seleccionar cualquier herramienta didáctica que le facilite su proceso de enseñanza teniendo en cuenta el tema a escoger. Estos repositorios pueden contener una gran variedad de OVA's, cada una de ellas fue desarrollada con un propósito no solo fue diseñada para otorgar un título a su respectivo inventor, ni para obtener una ganancia con su comercialización hay que tener en cuenta el ¿Por qué? se necesita dejar una herramienta didáctica que facilite con su uso la generación de nuevos conocimientos y además proporcionar nuevas alternativas para el aprendizaje significativo.

Contenido	
Resumen	4
Abstract.....	5
INTRODUCCION.....	6
ESTADO DEL ARTE	8
Ámbito mundial.....	8
Ámbito Nacional y Local	9
METODOS Y MATERIALES.....	10
Libros:	10
RESULTADOS	11
CONCLUSIONES.....	11
Bibliografía.....	12

ESTADO DEL ARTE

El término OA (Objeto de Aprendizaje) surge en el año 1992 de la mano del señor Wayne Hodgins, el cual se encontraba en su casa observando a su hijo jugar con unos bloques de lego y dedujo que este tipo de juegos podría desarrollar materiales educativos que permitieran el aprendizaje de una manera fácil y didáctica. *“Cualquier recurso digital que puede ser usado como soporte para el aprendizaje”* (e-historia, 1992), estos recursos digitales ya sean diagramas, audios, videos, diapositivas, entre otros pueden enfocarse al desarrollo de nuevos conocimientos; pero deben ser catalogados como una OA siguiendo una serie de características (Infotecarios, 2005) las cuales son:

- **Educatividad:** generar nuevos conocimientos.
- **Accesibilidad:** facilitar el manejo de los contenidos y además de poder identificar los ejercicios y evaluaciones respectivamente.
- **Generatividad:** creación de nuevos objetos que se hayan derivado de él.

A finales de la década de los 90, los OA ya se encontraban en el ámbito educativo, pero no mantenían una precisión clara para generar un aprendizaje con una secuencia formativa concisa, es decir según (L’Allier) (e-historia, 1992) *“un objeto de aprendizaje debe tener un objetivo de aprendizaje, una unidad de instrucción que enseñe el objetivo y una unidad de evaluación que mida el objetivo”*. De esta forma el diseño de un objeto virtual de aprendizaje debe tener en cuenta una secuencia formativa que contuviera una serie de contenidos, actividades y métodos de evaluación, cabe resaltar que comenzaron a aparecer una serie de características donde se especificaba detalladamente que estándares debía tener un Objeto Virtual de Aprendizaje. Uno de los estándares más destacados es el SCORM creado por ADL (Advance Distributed Learning), en el podemos encontrar ciertas características fundamentales para el desarrollo de OVA´s las cuales se encuentran definidas en el anterior párrafo.

Ámbito mundial

En la actualidad los Objetos de Aprendizaje han evolucionado mediante la implementación de herramientas tecnológicas, las cuales apoyan el desarrollo del

aprendizaje significativo facilitando que esté sea de manera didáctica, un ejemplo de herramienta tecnológica en este caso para el aprendizaje del idioma inglés puede ser Open English, su fundador Andrés Moreno desarrollo una metodología de aprendizaje fácil y rápida donde las personas que deciden aprender este idioma pueden interactuar de manera virtual con un tutor especialista en este lenguaje, los cuales implementan los contenidos, actividades y evaluaciones para el desarrollo del aprendizaje de este idioma.

Existen a nivel mundial un repositorio de OVA's donde cualquier docente o estudiante puede acceder para consultar cualquier material didáctico que le puede facilitar el desarrollo del aprendizaje o de la enseñanza.

MERLOT II (Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching), (Merlot, 1997-2016) es un repositorio de OVA's gratuito donde los estudiantes y docentes pueden acceder a los materiales didácticos los cuales se encuentran distribuidos por materiales como disciplinas (matemáticas, ciencias sociales), tipos de materiales (animaciones, herramientas de evaluación), entre otros.

Ámbito Nacional y Local

En Colombia para el año 2005, 8 universidades decidieron promover la construcción de Objetos Virtuales de Aprendizajes para ser incluidos en el portal de Colombia Aprende (Antioquia, 2016) donde cada uno puede estar en diversas áreas del conocimiento con el objetivo de ser compartidos y consultados gratuitamente.

La Universidad de Antioquia ha desarrollado un banco de Objetos Virtuales de Aprendizaje donde buscan apoyar con este entorno virtual a estudiantes de universidades e instituciones educativas, profesores y grupos de investigación al uso de estos Objetos Virtuales para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, además de promover el uso de estos como nuevas alternativas para enseñar.

En el año 2009, el proyecto de aula una alternativa para el aprendizaje del inglés como segunda lengua en el English Support Center del Colegio Colombo Hebreo (CCH),

diseñado por Edith Joanna Rico Hernández (HERNÁNDEZ, 2009) quien se basó para fundamentar su proyecto en la investigación de la promoción del idioma inglés para los estudiantes de primaria, donde algunos de ellos eran de origen israelí y no tenían un nivel muy bueno de manejo del lenguaje; por lo tanto por medio de este proyecto se implementaron recursos digitales educativos para el fortalecimiento del proceso enseñanza-aprendizaje en este idioma.

En el año 2010, los estudiantes Liliana Olaya Zapata, Luz Miryam García Guevara y Juan Alejandro Olaya Cardona de la Universidad Católica de Pereira (Zapata, Guevara, & Cardona, 2012)

desarrollaron una OVA orientada a la enseñanza de vocabulario básico de inglés en el grado cuarto de primaria. En ella fomentaban el uso de una OVA para aprender inglés de forma lúdica e interactiva.

En el año 2011, el Ingeniero Electrónico Carlos Arturo Rico Gonzales graduado de la Universidad Nacional (GONZÁLEZ, 2011) sede Palmira quien para ese entonces optaba por el título de Maestría; desarrollo un ambiente virtual de aprendizaje para el proceso enseñanza-aprendizaje de la física en el grado decimo de la I.E Alonso López Pumarejo de la ciudad de Palmira. Este proyecto busca implementar un ambiente virtual agradable y que motive el aprendizaje de la física mediante herramientas didácticas para facilitar la obtención de nuevos conocimientos en estos estudiantes de grado decimo.

METODOS Y MATERIALES

Para el desarrollo investigativo de este artículo se utilizaron consultas en diferentes sitios web, libros acerca la realización de un artículo científico, entre otros; los cuales permitieron generar una recolección de información de gran ayuda para desarrollar el contenido de este artículo.

Libros:

- **MANUAL DE REDACCIÓN CIENTÍFICA El Artículo Científico**, Autor: Gabriel Estuardo Cevallos Uve, Año: 2015, ISBN-13: 978-84-16399-58-1

- Redacción y publicación de artículos científicos. Enfoque discursivo, Autor(es): Mireya Cisneros Estupiñán y Giohanny Olave Arias, Año 2012, ISBN: 9789586487573

RESULTADOS

El artículo consistió en el desarrollo de un Estado del Arte basado fundamentalmente en el contexto histórico y actual de los Objetos Virtuales de Aprendizaje para el proceso de enseñanza del idioma inglés y por medio de revisiones bibliográficas a nivel Internacional, Nacional y Local; las cuales permitieron aportar una gran búsqueda de antecedentes que determinan la existencia de OVA`s para el aprendizaje del idioma inglés.

CONCLUSIONES

Mediante el desarrollo de este artículo se puede establecer que los Objetos Virtuales de Aprendizaje dedicados al proceso de enseñanza del idioma inglés existen a nivel Internacional, Nacional y Local, ya que con la búsqueda de referentes bibliográficos sobre el desarrollo de OVA`s facilitaron la existencia de estas herramientas didácticas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes y docentes.

Bibliografía

- Antioquia, U. d. (2016). *Banco de Objetos virtuales de aprendizaje y de informacion*.
Obtenido de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/ova/>
- e-historia. (1992). Los Objetos Digitales de Aprendizaje (ODAs). En W. Hodgins.
- GONZÁLEZ, C. A. (2011). *DISEÑO Y APLICACIÓN DE AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN EL*. Palmira: UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA.
- HERNÁNDEZ, E. J. (2009). *EL PROYECTO DE AULA UNA ALTERNATIVA PARA EL APRENDIZAJE DEL*. Bogota: Pontificia Universidad Javeriana .
- Infotecarios. (2005). Objetos de aprendizaje: una primera mirada. En G. Aretio.
- Merlot. (1997-2016). *Sistema de asociarse con Instituciones Educativas*. Obtenido de <https://www.merlot.org/merlot/index.htm>
- Mosquera, Y. (s.f.). *Historia de OVA*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/yazminmosquera2014/historia-de-ova>
- Zapata, L. O., Guevara, L. G., & Cardona, J. O. (2012). *Los objetos virtuales de aprendizaje en la enseñanza de vocabulario*. Pereira: Universidad Católica de Pereira.