



Facultad de  
Posgrado

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE POSGRADO**

**MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LÍNEA**

**TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE ESCRITURA COMO HERRAMIENTA FORMATIVA BASADA EN PROYECTOS, PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, UE "LAS LOMAS"

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

**Línea de investigación:** Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas

**AUTORA:** Gladys Verónica Piñán Endara

**DIRECTOR:** Msc. Fausto Alberto Salazar Fierro

IBARRA – ECUADOR

2024

## **DEDICATORIA**

Al motor que impulsa mi existencia, mi niña Valentina, por ser la alegría de cada uno de mis días. Por el amor que me demuestras con cada pequeño detalle y por ser mi mayor inspiración para alcanzar mis sueños. Quiero que siempre recuerdes que el cielo es el límite y que tienes la capacidad de alcanzar todo aquello que te propongas. Cada paso que doy en este camino es para ofrecerte un futuro lleno de posibilidades, pero sobre todo de amor incondicional.

A mi compañero de vida, Jonathan, por estar siempre ahí, en el momento exacto, brindándome palabras de aliento y creyendo en mí incluso cuando yo dudaba. Por ser mi apoyo constante y mi mano derecha en cada paso de este camino. Tu presencia en mi vida ha sido un faro de luz que me guía con seguridad y amor.

## **AGRADECIMIENTO**

En primer lugar, agradezco a la Universidad Técnica del Norte por brindarme la oportunidad de continuar mis estudios de cuarto nivel, en la maestría de Tecnología e Innovación Educativa. Gracias a sus docentes que han demostrado en todo momento una excepcional calidad profesional y humana.

De manera especial extiendo mi profunda gratitud a mi tutor, el Msc. Fausto Salazar por su invaluable guía y apoyo durante todo este proceso, gracias a ello he podido expandir mis conocimientos y habilidades en el ámbito educativo. Agradezco su capacidad para inspirarme a superar cada obstáculo que se presente en la vida.

Finalmente agradezco a mi familia, cuyo apoyo incondicional y comprensión me permitieron dedicar el tiempo y esfuerzo necesario para concluir con éxito una etapa más de mi vida. Su fe en mi ha sido el motor para seguir adelante.



## UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

### 1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	100366704-3	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Piñán Endara Gladys Verónica	
DIRECCIÓN:	San Antonio de Ibarra, calle Stefan Loyo y Ezequiel Rivadeneira	
EMAIL:	gvpinane@utn.edu.ec	
TELÉFONO FIJO:	062933380	TELÉFONO MÓVIL: 0967826135

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE ESCRITURA COMO HERRAMIENTA FORMATIVA BASADA EN PROYECTOS, PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, UE "LAS LOMAS"
AUTOR (ES):	Piñán Endara Gladys Verónica
FECHA: DD/MM/AAAA	07/11/2024
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input type="checkbox"/> GRADO <input checked="" type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Magister en Tecnología e Innovación Educativa
ASESOR /DIRECTOR:	Msc. Fausto Alberto Salazar Fierro

### 2. CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 8 días del mes de noviembre de 2024

EL AUTOR:

(Firma)

Nombre: Gladys Verónica Piñán Endara

**CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN  
CURRICULAR**

Ibarra, 08 de noviembre de 2024

MSC. FAUSTO ALBERTO SALAZAR FIERRO  
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

**CERTIFICA:**

Haber revisado el presente informe final del trabajo de Integración Curricular “*Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje en Lengua y Literatura, bloque escritura como herramienta formativa basada en proyectos, para estudiantes de Básica Superior, UE "Las Lomas"*”, mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

1002172631  
FAUSTO ALBERTO SALAZAR FIERRO  
(f) .....

Firmado digitalmente por  
1002172631 FAUSTO  
ALBERTO SALAZAR FIERRO  
Fecha: 2024.11.08 11:19:36  
-05'00'

MSC. FAUSTO ALBERTO SALAZAR FIERRO

C.C.: 1002172631

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO .....	iii
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE FIGURAS .....	xii
RESUMEN .....	xiv
ABSTRACT .....	xv
INTRODUCCIÓN.....	16
CAPITULO I.....	18
EL PROBLEMA.....	18
1.1    Problema de Investigación.....	18
1.1.1    Formulación del Problema.....	19
1.2    Antecedentes.....	20
1.3    Objetivos de la Investigación.....	22
1.3.1    Objetivo General.....	22
1.3.2    Objetivos Específicos .....	22
1.3.3    Interrogantes .....	23
1.4    Justificación .....	23
CAPITULO II.....	25
MARCO REFERENCIAL .....	25
2.1    Marco Teórico.....	25
2.1.1    Teoría del Socio constructivismo y el aprendizaje activo y significativo .....	25
2.1.2    Proceso de Revisión de la Literatura .....	26
2.1.3    Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC).....	32
2.1.4    Learning Management System (LMS) .....	33
2.1.5    Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA).....	33
2.1.6    Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) .....	34
2.1.7    Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).....	42
2.1.8    Enseñanza de la Lengua y Literatura.....	48

2.2	Marco Legal.....	49
CAPITULO III .....		51
MARCO METODOLÓGICO .....		51
3.1	Descripción del Área de Estudio / Descripción del Grupo de Estudio .....	51
3.2	Enfoque y Tipo de Investigación .....	52
3.2.1	Investigación Documental .....	52
3.2.2	Investigación Descriptiva .....	53
3.2.3	Investigación de Campo .....	53
3.2.4	Investigación Estadística .....	53
3.3	Técnicas e Instrumentos de Investigación .....	53
3.4	Población.....	54
3.5	Procedimiento de Investigación.....	54
3.5.1	Fase 1: Establecer un marco conceptual referente a la integración de OVAs en el contexto del ABP.....	54
3.5.2	Fase 2: Elaborar un Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta formativa basada en proyectos .....	55
3.5.3	Fase 3: Evaluar la efectividad del OVA en la promoción de aprendizaje activo y significativo.....	57
3.6	Consideraciones Bioéticas .....	59
CAPITULO IV .....		61
RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....		61
4.1	Validación de expertos.....	61
4.2	Aceptabilidad del OVA.....	69
4.2.1	Utilidad percibida .....	77
4.2.2	Facilidad de uso percibida .....	77
4.2.3	Actitud hacia el uso .....	77
4.2.4	Intensión de uso .....	78
4.3	Evaluación de conocimientos .....	78
CAPITULO V.....		84
PROPUESTA .....		84
5.1	Manual de usuario de Spatial.....	84

5.1.1	Registro y acceso a Spatial .....	84
5.1.2	Personalizar avatar.....	85
5.1.3	Creación de un OVA .....	85
5.1.4	Agregar contenido al OVA.....	87
5.1.5	Compartir el OVA a los estudiantes .....	87
5.1.6	Ingreso de estudiantes al OVA .....	88
5.2	Desarrollo de la Metodología ADDIE .....	89
5.3	OVA N°1 “El reportaje” .....	89
5.3.1	Análisis del OVA.....	89
5.3.2	Diseño del OVA .....	90
5.3.3	Desarrollo del OVA.....	91
5.3.4	Implementación del OVA.....	92
5.3.5	Evaluación del OVA.....	93
5.4	OVA N°2 “Diario de viaje” .....	93
5.4.1	Análisis del OVA.....	93
5.4.2	Diseño el OVA .....	94
5.4.3	Desarrollo del OVA.....	95
5.4.4	Implementación del OVA.....	97
5.4.5	Evaluación del OVA.....	97
5.5	OVA N° 3 “Texto de divulgación científica” .....	97
5.5.1	Análisis del OVA.....	97
5.5.2	Diseño del OVA .....	98
5.5.3	Desarrollo del OVA.....	99
5.5.4	Implementación del OVA.....	101
5.5.5	Evaluación del OVA.....	101
5.6	OVA N° 4 “La Reseña” .....	101
5.6.1	Análisis del OVA.....	101
5.6.2	Diseño del OVA .....	102
5.6.3	Desarrollo del OVA.....	103
5.6.4	Implementación del OVA.....	105
5.6.5	Evaluación del OVA.....	105

5.7	OVA N°5 “El ensayo” .....	106
5.7.1	Análisis del OVA.....	106
5.7.2	Diseño del OVA .....	107
5.7.3	Desarrollo del OVA.....	108
5.7.4	Implementación de OVA.....	109
5.7.5	Evaluación del OVA.....	109
5.8	OVA N°6 “Columna periodística” .....	110
5.8.1	Análisis del OVA.....	110
5.8.2	Diseño del OVA .....	111
5.8.3	Desarrollo del OVA.....	112
5.8.4	Implementación del OVA.....	113
5.8.5	Evaluación del OVA.....	113
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....		114
Conclusiones .....		114
Recomendaciones .....		115
ANEXOS .....		116
REFERENCIAS .....		126

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Unidad de Análisis y Preguntas de Investigación</i> .....	27
Tabla 2 <i>Cadena de búsqueda</i> .....	28
Tabla 3 <i>Bases de datos y artículos científicos encontrados</i> .....	29
Tabla 4 <i>Matriz de temas relevantes</i> .....	32
Tabla 5 <i>Características de los OVA</i> .....	35
Tabla 6 <i>Elementos estructurales de un OVA</i> .....	36
Tabla 7 <i>Metodologías para diseño de OVAS</i> .....	36
Tabla 8 <i>Herramientas para desarrollar OVAS</i> .....	39
Tabla 9 <i>Comparativa de características técnicas de herramientas para OVAs</i> .....	41
Tabla 10 <i>Características del ABP</i> .....	44
Tabla 11 <i>Etapas del ABP</i> .....	45
Tabla 12 <i>Ventajas y Desventajas del ABP</i> .....	47
Tabla 13 <i>Población</i> .....	54
Tabla 14 <i>Plantilla para diseño de OVA</i> .....	55
Tabla 15 <i>Matriz de identificación de variables</i> .....	58
Tabla 16 <i>Estadísticas de fiabilidad</i> .....	61
Tabla 17 <i>Resultados de la encuesta realizada a un grupo de expertos</i> .....	68
Tabla 18 <i>Estadísticas de fiabilidad</i> .....	69
Tabla 19 <i>Resumen sobre la aceptabilidad del OVA</i> .....	76
Tabla 20 <i>Nivel de comprensión de contenidos 8vo año de EGB</i> .....	79
Tabla 21 <i>Nivel de comprensión de contenidos 9no año de EGB</i> .....	80
Tabla 22 <i>Nivel de comprensión de contenidos 10mo año de EGB</i> .....	82
Tabla 23 <i>Selección de contenidos de los OVA</i> .....	89
Tabla 24 <i>Diseño del OVA 1: Imbabura: Reportaje Vivencial</i> .....	90
Tabla 25 <i>Elaboración del OVA 1: Imbabura: Reportaje Vivencial</i> .....	91
Tabla 26 <i>Selección de contenidos de los OVA</i> .....	94
Tabla 27 <i>Diseño del OVA 2: Quito: Un diario virtual de aventuras</i> .....	94
Tabla 28 <i>Elaboración del OVA 2: Quito: Un Diario Virtual de Aventuras</i> .....	95
Tabla 29 <i>Selección de contenidos de los OVA</i> .....	98
Tabla 30 <i>Diseño del OVA 3: Viaje Virtual a Galápagos con Divulgación Científica</i> .....	98

Tabla 31 <i>Elaboración del OVA 3: Viaje virtual a Galápagos con divulgación científica...</i>	99
Tabla 32 <i>Selección de contenidos de los OVA</i> .....	102
Tabla 33 <i>Diseño del OVA 4: Cuenca: Una Aventura Virtual por la Ciudad</i> .....	102
Tabla 34 <i>Elaboración del OVA 4: Cuenca: Una Aventura Virtual por la Ciudad</i> .....	103
Tabla 35 <i>Selección de contenidos de los OVA</i> .....	106
Tabla 36 <i>Diseño del OVA 5: Guayaquil: Exploración Virtual y Escritura Experiencial</i> ..	107
Tabla 37 <i>Elaboración del OVA 5: Guayaquil: Exploración Virtual y Escritura Experiencial</i> .....	108
Tabla 38 <i>Selección de contenidos de los OVA</i> .....	110
Tabla 39 <i>Diseño del OVA 6: Descubre Baños: ¡Crea tu Columna!</i> .....	111
Tabla 40 <i>Elaboración del OVA 6: Descubre Baños: ¡Crea tu Columna!</i> .....	112

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 <i>Revisión de literatura</i> .....	27
Figura 2 <i>Documentos encontrados en la revisión de literatura</i> .....	29
Figura 3 <i>Mapa de ubicación de la Unidad Educativa “Las Lomas”</i> .....	52
Figura 4 <i>Modelo ADDIE</i> .....	56
Figura 5 <i>Technology Acceptance Model (TAM)</i> .....	58
Figura 6 <i>Importancia del OVA para promover el aprendizaje activo y significativo</i> .....	62
Figura 7 <i>Mejora en la comprensión y producción de textos</i> .....	62
Figura 8 <i>Integración de proyectos educativos</i> .....	63
Figura 9 <i>Facilidad de navegación y utilización de la interfaz</i> .....	64
Figura 10 <i>Accesibilidad desde cualquier dispositivo</i> .....	64
Figura 11 <i>Interés y atractivo del contenido y actividades</i> .....	65
Figura 12 <i>Experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva</i> .....	66
Figura 13 <i>Integración de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos</i> .....	66
Figura 14 <i>Disposición para utilizar el OVA</i> .....	67
Figura 15 <i>Recomendación del OVA a otros colegas</i> .....	68
Figura 16 <i>Importancia del OVA para promover el aprendizaje activo y significativo</i> .....	70
Figura 17 <i>Mejora en la comprensión y producción de textos</i> .....	70
Figura 18 <i>Integración de proyectos educativos</i> .....	71
Figura 19 <i>Facilidad de navegación y utilización de la interfaz</i> .....	72
Figura 20 <i>Accesibilidad desde cualquier dispositivo</i> .....	72
Figura 21 <i>Interés y atractivo del contenido y actividades</i> .....	73
Figura 22 <i>Experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva</i> .....	74
Figura 23 <i>Integración de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos</i> .....	74
Figura 24 <i>Disposición para utilizar el OVA</i> .....	75
Figura 25 <i>Recomendación del OVA a otros compañeros</i> .....	75
Figura 26 <i>Resumen de los resultados de la encuesta de aceptabilidad</i> .....	77
Figura 27 <i>Nivel de comprensión de contenidos 8vo año de EGB</i> .....	79
Figura 28 <i>Nivel de comprensión de contenidos 9no año de EGB</i> .....	81
Figura 29 <i>Nivel de comprensión de contenidos 10mo año de EGB</i> .....	83
Figura 30 <i>Registro y acceso a Spatial</i> .....	84

Figura 31 <i>Personalizar avatar</i> .....	85
Figura 32 <i>Creación de un OVA</i> .....	85
Figura 33 <i>Seleccionar plantilla de OVA</i> .....	86
Figura 34 <i>Ventana para describir al OVA</i> .....	86
Figura 35 <i>Agregar contenido al OVA</i> .....	87
Figura 36 <i>Compartir el OVA a los estudiantes</i> .....	87
Figura 37 <i>Ingreso de estudiantes al OVA</i> .....	88
Figura 38 <i>Spatial en la Play Store</i> .....	88

# UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

## FACULTAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA

### **DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE ESCRITURA COMO HERRAMIENTA FORMATIVA BASADA EN PROYECTOS, PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, UE "LAS LOMAS"**

**Autor:** Gladys Verónica Piñán Endara

**Tutor:** Msc. Fausto Alberto Salazar Fierro

**Año:** 2024

#### RESUMEN

La integración de herramientas tecnológicas en la educación es crucial para mejorar los procesos en las aulas, así lo han demostrado los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) al mejorar la calidad educativa e incrementar la motivación estudiantil. Sin embargo, en Lengua y Literatura se identificó una escasez de OVAs, que afecta el desarrollo del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), además de la promoción del aprendizaje activo y significativo en los estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa Las Lomas. Esta investigación tuvo como objetivo diseñar un OVA para el bloque de escritura en Lengua y Literatura con un enfoque formativo basado en proyectos, para mejorar el aprendizaje en los estudiantes. Se utilizó un enfoque cuantitativo, desarrollado en tres fases: establecer un marco conceptual sobre OVAs en el ABP, elaborar OVAs siguiendo el proceso de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación del enfoque ADDIE, y evaluar su efectividad a través de una encuesta basada en el Technology Acceptance Model (TAM) aplicada a 96 estudiantes. Se diseñaron seis OVAs: reportaje, diario de viaje, reseña, texto de divulgación científica, ensayo y columna periodística, que recibieron una alta aceptación tecnológica, con una utilidad percibida del 85%, una facilidad de uso del 70%, una actitud hacia el uso del 85%, y una intención de uso del 82%. Los resultados subrayaron que el marco conceptual fundamentó efectivamente la integración de tecnología con metodologías activas, y que los OVAs, diseñados con la metodología ADDIE, resultaron atractivos y funcionales, mejorando el aprendizaje y las habilidades de escritura. Se recomienda continuar actualizando la literatura sobre OVAs en el ABP para adaptarse a nuevas tecnologías y metodologías, ampliar su implementación en distintas áreas y niveles educativos, y proporcionar capacitación continua para docentes junto con una evaluación constante del OVA.

**Palabras clave:** Lengua y Literatura, herramientas tecnológicas, metodologías activas

# **VIRTUAL OBJECTIVE LEARNING DESIGN IN LANGUAGE AND LITERATURE, WRITING BLOCK AS A FORMATIVE TOOL BASED IN PROJECTS FOR ELEMENTARY AND MIDDLE STUDENTS AT LAS LOMAS**

**Author:** Gladys Verónica Piñán Endara

**Tutor:** Msc. Fausto Alberto Salazar Fierro

**Year:** 2024

## **ABSTRACT**

Technological tools integration into education is crucial for enhancing classroom processes, as demonstrated by Virtual Learning Objects (VLOs), which improve educational quality and increase student motivation. However, a scarcity of VLOs in Language and Literature was identified, affecting the development of Project-Based Learning (PBL) and promoting active and meaningful learning among elementary and middle students at Unidad Educativa Las Lomas. This research aimed to design a VLO for the writing section in Language and Literature with a project-based formative approach to improve students' learning. A quantitative approach was used, which was developed in three phases: establish a conceptual framework on VLOs into PBL, developing VLOs based on the ADDIE model (analysis, design, development, implementation, and evaluation), and evaluate its effectiveness through a survey based on the Technology Acceptance Model (TAM) applied to 96 students. Six VLOs were designed: report, travel diary, review, popular science text, essay, and journalistic column, which received high technological acceptance, with a perceived usefulness of 85%, ease of use of 70%, attitude towards the use of 85%, and intention to use of 82%. The results highlighted that the conceptual framework effectively supported technology integration with active methodologies and that the VLOs, designed with the ADDIE methodology, were attractive and functional, improving learning and writing skills. It is recommended that the literature on VLOs be updated in PBL to adapt to new technologies and methodologies, expand their implementation in different areas and educational levels, and provide ongoing training for teachers that must come with constant evaluation of the VLOs.

**Keywords:** Language and Literature, technological tools, active methodologies.

## INTRODUCCIÓN

“Los avances en ciencia y tecnología han traído consigo un cambio sustancial en las prácticas de todas las esferas de la sociedad.” (Ramírez, 2009, p. 58), por ello la enseñanza de hoy en día debe estar enfocada a integrar los recursos tecnológicos en la labor diaria para que así los estudiantes tengan un aprendizaje activo y significativo. En ese sentido un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) se presentan como una opción prometedora pues según lo planteado por Feria & Zúñiga (2016) “es una unidad de contenido o temática, un material digital para fines específicos de aprendizaje con objetivos, actividades y evaluación” (p. 66). Esta herramienta combina diferentes recursos interactivos multimedia de audio y video que indudablemente han mejorado los procesos de enseñanza aprendizaje. La educación ha cambiado por consiguiente se deben cambiar mentalidades y procedimientos caducos.

La Unidad Educativa “Las Lomas” se caracteriza por ser un referente en la educación General Básica y Bachillerato, actualmente utiliza como metodología de trabajo el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), “una modalidad de enseñanza centrada en tareas que se llevan a cabo mediante un proceso compartido y colaborativo entre participantes, teniendo como objetivo la concreción de un producto final” (Muñoz-Repiso & Gómez-Pablos, 2017, p. 114). Esta forma de trabajo evidencia algunas características positivas como la autonomía en el aprendizaje, el desarrollo de la creatividad y la colaboración entre los estudiantes; no obstante, resulta crucial reforzar este proceso con la integración de la tecnología para que los estudiantes se sientan motivados frente a la aplicación de estas metodologías activas.

Frente a esta situación Albarracín Villamizar et al. (2020) afirman lo siguiente:

En los nuevos espacios de aprendizaje se organizan procesos de enseñanza y aprendizaje que implican el uso tecnologías donde se crean situaciones educativas centradas en los estudiantes para fomentar el autoaprendizaje (...) por medio de (...) objetos virtuales de aprendizaje (OVA), que proporcionan interfaces de trabajo gráfico con los que los discentes interactúan y construyen sus aprendizajes (p. 114)

Por lo tanto, el conocimiento de los OVAs apoyará el trabajo basado en proyectos en la institución, los docentes podrán organizar las actividades de proyectos de manera más

interactiva a través de este recurso y tendrán un conocimiento más amplio para el desarrollo de metodologías activas; los estudiantes por su parte desarrollarían el trabajo en proyectos de manera activa y participativa logrando así alcanzar verdaderos aprendizajes significativos. Los OVAs serán un aporte tecnológico importante en el ámbito educativo de esta institución.

Sobre la base de tales premisas la presente investigación está constituida de cuatro capítulos que se especifican a continuación:

**Capítulo I: El problema,** aquí se describe el problema de investigación, su formulación, los antecedentes con una selección de investigaciones relevantes relacionadas a la temática, los objetivos con sus respectivas interrogantes y concluye con la justificación.

**Capítulo II: Marco referencial,** constituido por el fundamento teórico que inicia con la descripción de la teoría que fundamenta la investigación, el proceso de revisión de la literatura, seguido de conceptualizaciones básicas, luego se detallan consideraciones importantes sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), algunas características significativas sobre Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) dentro del ámbito educativo y finalmente la descripción del marco legal.

**Capítulo III: Marco metodológico,** donde se describe el campo de estudio, el enfoque y métodos de la investigación, así como las técnicas e instrumentos que se emplearán, la población, el procedimiento de la investigación, que contempla tres (3) fases en concordancia con la esencia de los objetivos específicos y las consideraciones bioéticas.

**Capítulo IV: Resultados y discusión,** se presentan los resultados obtenidos luego de evaluar la efectividad del OVA. Inicialmente, se analizan los resultados de la encuesta aplicada a cinco expertos en el campo de la tecnología y pedagogía, específicamente en Lengua y Literatura. Asimismo, se exponen los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa Las Lomas sobre la aceptabilidad de la herramienta tecnológica.

**Capítulo V: Propuesta,** se presenta la propuesta de implementación de la herramienta Spatial para desarrollar OVAs en el área de Lengua y Literatura, enfocado en mejorar las habilidades del bloque de escritura de los estudiantes de Básica Superior. Esta

propuesta está dirigida a docentes interesados en incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en su práctica educativa.

## **CAPITULO I**

### **EL PROBLEMA**

En el presente capítulo se describe el problema de investigación, su formulación, los antecedentes con una selección de investigaciones relevantes relacionadas a la temática, los objetivos con sus respectivas interrogantes y concluye con la justificación.

#### **1.1 Problema de Investigación**

En el contexto educativo actual del mundo entero, la tecnología se ha vuelto fundamental para potenciar el aprendizaje de los estudiantes. Los OVA se presentan como una de las áreas destinadas no solamente a mantenerse, sino a experimentar un mayor crecimiento en el contexto de la cuarta revolución industrial. (Ceballos Rincón et al., 2019, p. 25). Se presentan como una herramienta prometedora que combina variedad de recursos multimedia con el afán de facilitar el proceso de enseñanza aprendizaje; no obstante, resulta importante asumir también el desafío de integrar esta herramienta como guía y complemento del aprendizaje enfocado en una estrategia metodológica bien estructurada.

En la Unidad Educativa” Las Lomas” se ha asumido el reto de implementar metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos, sin embargo, la integración de estas con la tecnología es una problemática que se presenta por algunos aspectos como la falta de capacitación docente respecto al uso y beneficios de la utilización de OVAS en el ámbito educativo.

Según lo que manifiesta Levis (2008: 5) es complicado concebir una integración exitosa de las tecnologías informáticas en las actividades escolares sin una formación docente apropiada que no solo incluya habilidades técnicas en el uso de computadoras y programas, sino también proporcione los fundamentos conceptuales e instrumentales necesarios para promover enfoques pedagógicos innovadores y aprovechar el potencial educativo asociado a las tecnologías informáticas. A esto se suma la resistencia al cambio pues a los docentes se

le hace difícil dejar de lado las prácticas tradicionales por la implementación de metodologías activas y más si están relacionadas con la tecnología, también está la falta de inversión tecnológica en las diferentes instituciones lo que ocasiona un limitado acceso al internet y a recursos, en este sentido es fundamental considerar todos estos aspectos para conseguir una integración efectiva.

Las metodologías activas están estrechamente relacionadas con la tecnología. Silva y Maturana (2017) manifiestan que las TIC se integran eficazmente en la educación cuando se acompañan de transformaciones metodológicas que fomentan la participación activa de los estudiantes. En este contexto es evidente la necesidad de desarrollar OVAs como una herramienta que guíe, acompañe y fortalezca la metodología del aprendizaje basado en proyectos que se implementa en la UELL con miras a generar aprendizajes significativos y, al mismo tiempo potenciar el desarrollo cognitivo, social y tecnológico de la institución.

Si esta situación no es atendida de manera prioritaria perderemos la oportunidad de enriquecer los procesos educativos a través de metodologías activas integradas con la tecnología de hoy en día, habrá poca variedad en los recursos utilizados para el desarrollo del ABP, lo que ocasionará una limitada interacción, participación activa y motivación de los estudiantes en su proceso de aprendizaje, un desarrollo limitado de habilidades digitales y poca exploración y aplicación de herramientas tecnológicas en el aula. “Las nuevas tecnologías juegan un papel importante como estrategia innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje y es un reto que deberíamos plantearnos en el proceso educativo actual” (Tena et al., 2021, p. 40).

### ***1.1.1 Formulación del Problema***

El uso de la tecnología en las aulas se ha convertido en un recurso importante para promover el aprendizaje de los estudiantes, los OVA se presentan de manera atractiva, con interfaces intuitivas, interactivas, de fácil acceso y uso con el afán de potenciar el aprendizaje activo y significativo. León y Alcivar (2023) coinciden expresando que el uso de OVAs proporciona varios beneficios, como una mayor motivación y participación de los estudiantes, una mejor accesibilidad a la información y un aumento en la retención del conocimiento, por otra parte el ABP “es una estrategia útil e integradora que permite al

estudiante ser activo en todo momento del proceso de aprendizaje” (González & Becerra, 2021, p. 16), además ayuda a generar en los estudiantes creatividad, pensamiento crítico y autonomía en su aprendizaje. Por ello es importante tomar en cuentas estos dos aspectos y utilizarlos como herramientas efectivas que beneficien plenamente a los estudiantes.

Considerando lo expuesto anteriormente surge la necesidad de plantear para el desarrollo de esta investigación la siguiente interrogante:

¿La escasez de OVA en la asignatura de Lengua y Literatura afecta al desarrollo de ABP y promoción de un aprendizaje activo y significativo de los estudiantes de Básica Superior de la UELL?

## **1.2 Antecedentes**

El propósito de este apartado tiene la finalidad de ofrecer una visión general sobre investigaciones previas relacionadas al desarrollo de OVA en el área de Lengua y Literatura y su implementación como recurso para el ABP a fin de proporcionar una base sólida que contribuya al desarrollo de esta investigación. Para el efecto se detallan las siguientes:

Valero et al. (2019) en su trabajo de investigación denominado “Tecnologías de la Información y la Comunicación y los Objetos Virtuales de Aprendizaje: un apoyo a la presencialidad” realiza una reflexión sobre el uso de TIC y OVA como instrumentos tecnológicos que respaldan el trabajo académico, utilizando un enfoque cualitativo desde un análisis documental donde se analiza las ventajas de su implementación, una discusión de los aprendizajes significativos obtenidos y concluye examinando el apoyo de estos recursos en la presencialidad, resaltando también la importancia de la labor docente como guía en este proceso, por lo cual destaca la importancia de fortalecer espacios de capacitación de acuerdo a las necesidades actuales de la educación.

Mendoza (2020) en su estudio titulado “Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades” realiza un recorrido histórico- lógico desde 1990 hasta 2018, utilizando un enfoque de investigación dialectico- materialista, donde se evidencia un notable progreso en la adopción de tecnologías educativas en el Ecuador a pesar de la dificultades económicas de la época, se menciona una creciente inversión en tecnología educativa así como también la participación de los docentes en esta transformación

adaptándose a las demandas de la sociedad digital actual; sin embargo la inversión tecnológica actualmente está estancada.

De igual manera el estudio llevado a cabo por Moreira et al. (2021) denominado “Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior” que se realizó con el objetivo de analizar el uso de OVAS como estrategia didáctica dentro de los procesos educativos, bajo la metodología documental-bibliográfica expone importantes resultados que permiten concluir que la tecnología y los OVA explotados al máximo son recursos que contribuyen a una formación de calidad, motivan la construcción del aprendizaje, fomenta el trabajo colaborativo, crítico y creativo lo que facilita una mejor comprensión y permite tanto a docentes como a estudiantes desarrollar actividades acorde a las demandas de la sociedad actual.

Así también Bruzón (2021) en su investigación titulada “Metodologías activas en entornos virtuales de aprendizaje. Experiencias en la asignatura oratoria jurídica, carrera de derecho, UMET” analizó el uso de metodologías activas a través de los EVA utilizando el método analítico-sintético con enfoque descriptivo, el cual permitió concluir que el desarrollo de EVAS y de las competencias digitales contribuyen para que la aplicación de metodologías activas se realice de manera efectiva, ubicando al estudiante como constructor de su propio conocimiento, y a la vez mejorando la motivación y formación profesional y digital.

Con este aporte coinciden Hernández et al. (2022) pues en su trabajo de investigación llamado “Talleres metodológicos para la superación profesional en la aplicación de metodologías activas desde las TIC” se enfoca en presentar talleres metodológicos dirigido a docentes universitarios, el estudio se realizó mediante una investigación descriptiva de enfoque mixto en el que se obtuvo como resultados un cambio en la percepción de la actividad propuesta, destacando una mayor interactividad, participación y trabajo en equipo, por consiguiente una mejora significativa en los procesos educativos a través de la innovación educativa.

La tecnología se ha integrado de manera positiva en el ámbito educativo así lo confirma Criollo (2023) en su trabajo de tesis titulado “Plataforma MOODLE como herramienta de apoyo en el aprendizaje oral y escrito del área de Lengua y Literatura en

estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Fiscal “Remigio Crespo Toral”, período escolar 2022-2023” cuyo objetivo fue implementar recursos didácticos de apoyo para la enseñanza de la lecto-escritura, aplicando un enfoque mixto de investigación, pudo evidenciar a docentes y estudiantes motivados por interactuar con entornos virtuales, estos recursos generaron un impacto positivo en el desarrollo cognitivo, por ello se resalta la importancia de introducir la tecnología desde tempranas edades, promoviendo el uso seguro en la creación de recursos en línea.

Lo estudios revisados destacan la importancia de las TIC y particularmente de los OVAs como herramientas valiosas de apoyo al proceso de enseñanza aprendizaje, pues fomentan la participación activa de docentes y estudiantes, además brindan un respaldo sólido para el desarrollo de la presente investigación enfocada en la integración efectiva de OVAs en el área de Lengua y Literatura como un recurso para la implementación de la metodología activa del ABP, proporcionando así un aporte al desarrollo de conocimiento en esta área.

### **1.3 Objetivos de la Investigación**

#### ***1.3.1 Objetivo General***

Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje en Lengua y Literatura, bloque escritura como herramienta formativa basada en proyectos, que permita promover el aprendizaje activo y significativo en estudiantes de Básica Superior de la UE "Las Lomas"

#### ***1.3.2 Objetivos Específicos***

- Establecer un marco conceptual referente a la integración de OVAs en el contexto del ABP.
- Elaborar un Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta formativa basada en proyectos.
- Evaluar la efectividad del OVA en la promoción de aprendizaje activo y significativo.

### **1.3.3 Interrogantes**

- ¿Cuál es el marco conceptual adecuado para la integración efectiva de OVAs en el contexto del ABP?
- ¿Qué elementos, características, directrices o formatos debe tener el Objeto Virtual de Aprendizaje para ser herramienta formativa basada en proyectos?
- ¿Qué elementos e instrumentos se requieren para validar la efectividad del Objeto Virtual de Aprendizaje?

### **1.4 Justificación**

La presente investigación aporta significativamente al campo de la educación y tecnología educativa. Este trabajo pretende desarrollar capacidades cognitivas, creativas y de reflexión en los estudiantes y así contribuir en la promoción de un aprendizaje activo “que centra al estudiantado como agente principal, a partir de la interacción con las demás personas” (Aristizabal et al., 2018) y un aprendizaje significativo que “supone la adquisición de nuevos significados. A su vez, los nuevos significados son el producto final del aprendizaje significativo” (Ausubel, 2002). Al hacerlo se busca generar un impacto positivo en el desarrollo de la localidad donde se encuentra la Unidad Educativa “Las Lomas”.

En el ámbito educativo es de suma importancia no permanecer estático frente a un mundo de constante evolución. Parra & Rengifo, (2021) aseguran que las TIC pueden ser empleadas positivamente para transformar las actividades educativas dentro y fuera del aula, potenciando el aprendizaje mediante estrategias colaborativas, creativas, innovadoras y significativas pues en la actualidad se exige aún más la utilización de herramientas pedagógicas innovadoras, en ese sentido el diseño del OVA como herramienta para el ABP permitirá a los docentes enriquecer los métodos de enseñanza utilizados y a los estudiantes desarrollar habilidades con las que puedan enfrentarse a desafíos actuales y futuros.

Este trabajo tendrá un valor muy significativo para los alumnos del 8vo año de la Básica Superior en el área de Legua y Literatura y para los docentes de la institución. El OVA tiene la intención de “lograr un nivel más alto de comprensión, aprendizajes interactivos, fomentar una participación activa de los estudiantes, el logro de trabajo cooperativo y el desarrollo de capacidades” (Moreira et al., 2021) y habilidades como la autonomía, creatividad y capacidad para resolver problemas; por otra parte los docentes

podrán contar con una herramienta pedagógica innovadora que les permita potenciar sus metodologías y promover una enseñanza más dinámica y acorde a las nuevas tecnologías. Este aporte contribuirá para que la institución se convierta en un referente en la aplicación de tecnologías educativas y metodologías activas.

Esta investigación contribuye al mejoramiento de los estándares de la sociedad en general. López (2018) considera que los cambios asociados a la tecnología siempre generan transformaciones tanto en la estructura como en las actitudes. En este sentido la introducción de nuevas tecnologías como el OVA permitirá que tanto docentes como estudiantes enfoquen el uso de la tecnología en el desarrollo de aprendizajes, en el contexto de la Unidad Educativa “Las Lomas” esto contribuirá en la formación de estudiantes autónomos, críticos y creativos comprometidos con su entorno y el desarrollo social. Además, otras instituciones educativas podrán adoptar y replicar esta innovación con el afán de preparar estudiantes capaces de enfrentar los desafíos de la sociedad actual.

Así también, el presente trabajo aporta con el Plan Nacional de Desarrollo vigente en el país. De acuerdo al Consejo Nacional de Planificación (2021) que detalla en el objetivo 7 “Potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles” (p.43). Esta investigación tiene la intención de preparar a las nuevas generaciones para los desafíos intelectuales, profesionales y personales que afrontarán. La implementación de tecnologías educativas como el OVA intenta mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje lo que a su vez favorece el conocimiento en constante evolución.

Finalmente es importante destacar que esta investigación contribuye a la línea de investigación “Gestión, calidad de la educación, procesos pedagógicos e idiomas” de la Universidad Técnica del Norte (UTN). La exploración de tecnologías educativas en el diseño de OVAs y su impacto en el aprendizaje basado en proyectos favorece la generación de conocimiento de los estudiantes en esta área. Al abordar estos aspectos se busca fortalecer la formación docente y promover una educación efectiva que se ajuste a los requerimientos de los estudiantes en la era digital.

## CAPITULO II

### MARCO REFERECIAL

El presente capítulo está constituido por el fundamento teórico que inicia con la descripción de la teoría que fundamenta la investigación, el proceso de revisión de la literatura, seguido de conceptualizaciones básicas, luego se detallan consideraciones importantes sobre los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA), algunas características significativas sobre Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) dentro del ámbito educativo y finalmente la descripción del marco legal.

#### 2.1 Marco Teórico

##### 2.1.1 *Teoría del Socio constructivismo y el aprendizaje activo y significativo*

La investigación se fundamenta en la sólida teoría del socio constructivismo, respaldada por la integración de dos pilares fundamentales: el aprendizaje activo y significativo

Tirado & Peralta (2021) indica que el socio constructivismo se basa en los planteamientos de Vygotsky, quien propone que el aprendizaje se produce mediante la interacción con los demás y con el entorno. De acuerdo con estas ideas, existe un principio llamado “zona de desarrollo próximo”, que indica un avance gradual durante el proceso de aprendizaje, quienes tienen más conocimiento guían al aprendiz hacia un nivel superior. En el enfoque socio constructivista el docente toma en cuenta las diferencias que existen entre sus estudiantes, se convierte en un mediador y fomenta la participación activa de los mismos.

Comparte estas puntualizaciones Pedraza & Berdugotorres (2005) pues manifiestan que el socio constructivismo es una perspectiva que sugiere que el desarrollo del pensamiento y la actividad cognitiva de una persona depende de la interacción de las características internas del individuo con el entorno sociocultural en el que vive. Además, se destaca la importancia del contexto y la influencia de otras personas en la construcción del pensamiento.

Así también Schwartz & Pollishuke (1995) aseguran que los niños adquieren conocimientos a través de la práctica, la experimentación y la interacción tanto con las personas como con los materiales que los rodean. Su aprendizaje se facilita cuando la meta

es comprender y darle sentido a lo que están aprendiendo reflexionando sobre sus experiencias y al compartiéndolas con los demás de diferentes maneras. Es decir, que el conocimiento se construye de mejor manera en entornos que tienen un propósito claro y que no les resultan intimidantes.

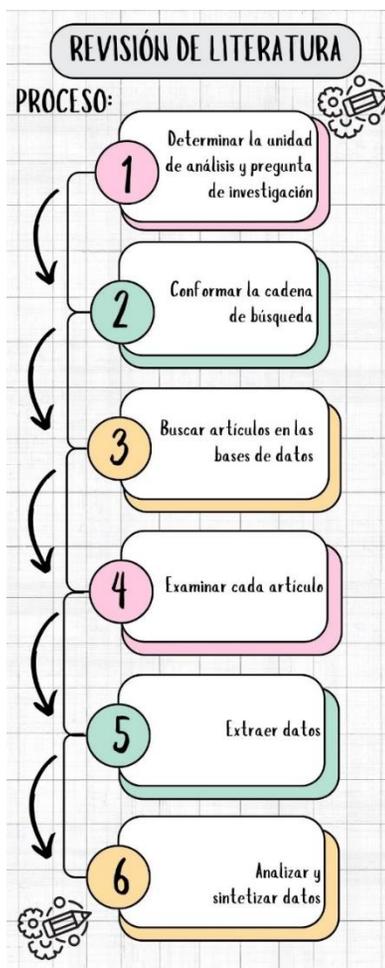
Rodríguez (2011) realiza un análisis al constructo esencial de la teoría del aprendizaje significativo de Ausubel y menciona que los estudiantes no empiezan a aprender desde cero, como si fueran mentes completamente vacías. En cambio, aportan sus experiencias y conocimientos al proceso de darle significado a lo que aprenden. Estos conocimientos previos influyen en el aprendizaje y, si se gestionan adecuadamente, pueden enriquecer el proceso educativo y hacerlo más relevante. Estos conocimientos previos influyen en lo que aprenden y, si se explican y manejan correctamente, pueden mejorar el proceso de aprendizaje y hacerlo más significativo. Por lo tanto, el rol del maestro es realizar esta manipulación de manera efectiva.

Por otro lado Álvarez et al. (2012) añaden que las ideas fundamentadas en el constructivismo, el aprendizaje colectivo o social, y el aprendizaje significativo y autónomo proporcionan una nueva alternativa para construir conocimiento a través del desarrollo del aprendizaje mediante la metodología basada en proyectos. Considerando esta perspectiva y reflexionando sobre la creciente importancia de las estrategias docentes y su influencia en los estudiantes, las autoridades académicas fomentan la implementación de estas prácticas.

En resumen, el respaldo de la teoría socio constructivista contribuirá y enriquecerá el desarrollo de la investigación pues se alinea de manera coherente con el desarrollo del Objeto Virtual de Aprendizaje del área de Lengua y Literatura bloque escritura como herramienta formativa para la metodología activa del aprendizaje basado en proyectos, esto potenciará la perspectiva socio constructivista, ya que subraya la relevancia de la colaboración, la interacción social y la creación conjunta del conocimiento

### ***2.1.2 Proceso de Revisión de la Literatura***

Tomando como referencia los planteamientos de Xiao & Watson (2019) sobre la revisión de literatura (figura 1), se desarrollaron las siguientes actividades:



**Figura 1** Revisión de literatura

A continuación, se detalla cada una de las fases:

**Unidad de Análisis y Pregunta de Investigación**

Con el afán de limitar la extensión de la búsqueda bibliográfica, se definió la unidad de análisis junto con tres interrogantes de investigación (tabla 1) que actuarán como directrices para el proceso de revisión en relación con el tema de estudio.

**Tabla 1**

*Unidad de Análisis y Preguntas de Investigación*

Unidad de análisis	
Objeto Virtual de Aprendizaje diseñado para el área de Lengua y Literatura como herramienta formativa basada en proyectos	
Preguntas de investigación	Conceptos clave
¿Cuál es el marco conceptual adecuado para la integración efectiva de OVAs en el contexto del ABP?	Revisión de Literatura OVAs ABP

¿Qué elementos, características, directrices o formatos debe tener el Objeto Virtual de Aprendizaje para ser herramienta formativa basada en proyectos?	Elementos de un OVA Herramientas para el diseño de OVA Metodologías activas Etapas del ABP
¿Qué elementos e instrumentos se requieren para validar la efectividad del Objeto Virtual de Aprendizaje?	Instrumentos de evaluación Requisitos de validación

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

### **Cadena de Búsqueda y Criterios de Inclusión / Exclusión**

Una vez que la unidad de análisis y las preguntas de investigación fueron definidas, se procedió a realizar la búsqueda de información utilizando una cadena de búsqueda (tabla 2) en las siguientes bases de datos: Google académico, Scopus, y Scielo.

**Tabla 2**

*Cadena de búsqueda*

<b>Criterios</b>	<b>Google Académico</b>	<b>Scopus</b>	<b>Scielo</b>
<b>Cadena de búsqueda</b>	(diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje) (learning objects) (OVA) (objetos virtuales de aprendizaje) y metodo ADDIE (TIC y educación) (enseñanza y aprendizaje) y aprendizaje basado en proyectos o ABP y secundaria y aprendizaje activo	( TITLE-ABS-KEY ( "virtual learning objects" OR "learnig objets" ) AND TITLE-ABS-KEY ( "project based learning" OR abp OR pbl OR education ) AND TITLE-ABS-KEY ( "teaching" OR "learning" ) AND TITLE-ABS-KEY ( "students" "learning" "TEACHERS" ) )	(virtual learning objects) OR (learnig objets) OR (VLO) OR (project based learning) OR (ABP) OR (PBL) AND (teaching) AND (learning) AND (education) AND (students) AND (school)
<b>Total</b>	43	9	15

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

### **Buscar y examinar artículos y documentos en las bases de datos**

Se encontraron 67 documentos en diversas bases de datos (figura 2). Tras aplicar criterios de inclusión, exclusión, búsqueda hacia adelante y hacia atrás se identificaron 25 documentos (tabla3) relevantes al ámbito de investigación. Además, para complementar los artículos seleccionados, se recurrió a otras fuentes bibliográficas de búsqueda directa para respaldar la fundamentación teórica.

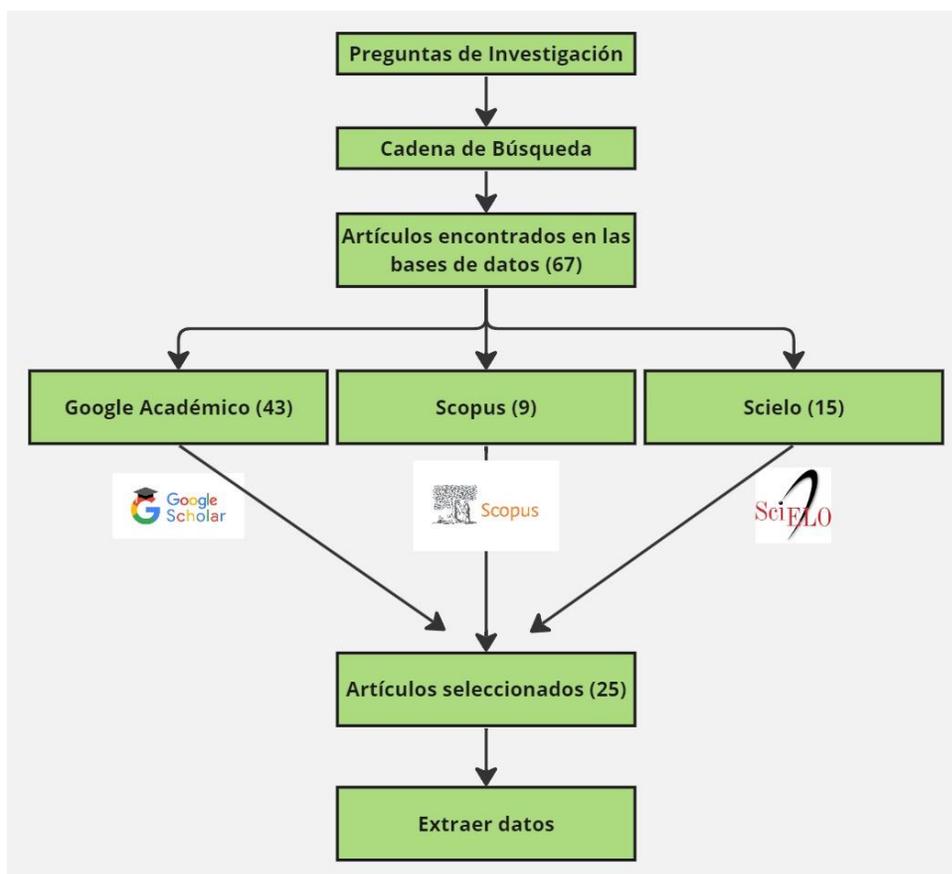


Figura 2 Documentos encontrados en la revisión de literatura

Tabla 3

Bases de datos y artículos científicos encontrados

Código	Base de datos	Título	Autor
A1	Google Académico	TIC y educación en Chile: Una revisión sistemática de la literatura	Jaramillo, C Chávez, J
A2	Google Académico	Propuesta de un Modelo de Evaluación y Selección de Plataformas de Gestión de Aprendizaje para Educación a Distancia	Paredes, J
A3	Google Académico	Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia	Hiraldó, R
A4	Google Académico	Cálculo de áreas y perímetros de figuras planas regulares e irregulares mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para estudiantes de grado noveno B de la Institución Educativa Pbro. Gerardo Montoya Montoya aplicando un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA)	Orozco, S Hurtado, D Albarado, O
A5	Google Académico	Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) basado en actividades de tipo analógico en el desarrollo de las habilidades científicas	Salguero, D
A6	Google Académico	Aprendizaje Basado en Proyectos para el fortalecimiento del conocimiento científico de los estudiantes del grado décimo de la I.E Compartir, a través de	Santana, H

		un OVA orientado al estudio del concepto de energía y su transformación, mediado por la construcción de un mini-generador de bajo costo	
A7	Google Académico	Diseño de estrategia didáctica para la construcción de contenidos con base en el diseño tecno-pedagógico	Bravo, P Ballesteros, Ó
A8	Google Académico	Ambiente virtual ubicuo para el aprendizaje de la lengua inglesa basado en proyectos	Guayara, D Castelblanco, J Rozo, D
A9	Google Académico	OVA Como Herramienta Para El Desarrollo Del Proyecto Aprovechamiento Del Tiempo Libre Desde La Educación Artística Con Los Estudiantes De Grado Once De La Institución Educativa Jorge Ardila Duarte	Estrada, Y Salazar, J
A10	Google Académico	Impacto de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en la Formación por Competencias Laborales Específicas, en Fundamentos de Instalaciones Eléctricas Domiciliarias, en el área de la Media Técnica en Duitama Colombia	Álvarez, J Ábrego, R Gómez, M
A11	Google Académico	Diseño e implementación de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) para mejorar la habilidad en la búsqueda y evaluación de fuentes de información online	Gutiérrez, M
A12	Google Académico	Diseño y mediación de objetos de aprendizaje	Salas, I Umaña, A
A13	Google Académico	Experiencia de Diseño de Objeto Virtual de Aprendizaje OVA para Fortalecer el PEA en Estudiantes de Bachillerato	Delgado, J Tocto, M Acosta, M
A14	Google Académico	Modelos de diseño instruccional como núcleo de desarrollo de contenidos digitales en múltiples ambientes	Ibáñez, R Sáenz, F Romero, I Cuberos, M García, M Aguilar, A Rodríguez, J Flórez, A
A15	Google Académico	Aprendo porque quiero	Vergara, J
A16	Google Académico	Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés.	Feria, I Zúñiga, K
A17	Google Académico	Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVAS) en Colombia	Sánchez, I
A18	Google Académico	Impacto del aprendizaje basado en proyectos en estudiantes de la carrera pedagogía de las ciencias experimentales: Informática	Litardo, E Sobenis, J Monar, J Fabre, K
A19	Google Académico	Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente	Marti, J Heydrich, M Rojas, M Hernández, A
A20	Scopus	Virtual Learning Object Based on a Virtual Laboratory for Microcontroller Practices	Tipantocta, F Rosero, R. Gómez, O. López, F. Merino, A.

A21	Scopus	Creation of virtual learning objects for the development of technological skills and the learning of English as a foreign language	Parra, D
A22	Scielo	Proyectos de aprendizaje en el Liceo: Hablan ocho docentes	Lacueva, A
A23	Scielo	Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia para fomentar la permanencia estudiantil en la educación superior	Yois S. Pascuas Rengifo César Omar Jaramillo Morales Fredy Antonio Verástegui González
A24	Scielo	Acerca de lo Pedagógico en los Objetos de Aprendizaje- Reflexiones Conceptuales Hacia la Construcción de su Estructura Teórica	Andrés Chiappe Laverde
A25	Scielo	Objetos de aprendizaje, un estado del arte	Callejas, M Hernández, E Pinzón, J

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

### **Extraer datos**

Para extraer los conceptos más destacados del tema y compilar la revisión del estado actual del conocimiento, se confeccionó una matriz de temas (tabla 4) utilizando como base los documentos y artículos científicos recopilados.

**Tabla 4***Matriz de temas relevantes*

Artículo	Temas													
	Tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC)	Learning Management System (LMS)	Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)	Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)	Características de los OVA	Elementos estructurales de un OVA	Metodologías para el diseño de OVA	Modelo de evaluación de calidad de OVA	Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)	El ABP en el ámbito educativo	Aprendizaje activo y ABP	Características del ABP	Etapas de ABP	Ventajas y Desventajas del ABP
A1	X													
A2		X												
A3			X											
A4												X		
A5	X													
A6												X		
A7									X					
A8										X				
A9				X										
A10										X				
A11							X							
A12				X										
A13				X										
A14							X							
A15										X			X	
A16					X									
A17				X		X	X							
A18									X					X
A19									X					X
A20										X				
A21				X										
A22										X				
A23				X										
A24				X										
A25				X	X			X						

*Nota.* Fuente: Elaboración propia.

### **2.1.3 Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)**

Para Jaramillo & Chávez (2015) Las TICs incluyen una amplia gama de tecnologías y herramientas digitales, las cuales se emplean con el objetivo de facilitar la comunicación, la creación, la distribución, el almacenamiento y la administración de información en contextos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje. Además, las TICs no solo facilitan

un acceso más amplio y diverso a los recursos educativos, sino que también permite métodos de enseñanza más interactivos y personalizados, lo que puede resultar en una experiencia de aprendizaje más enriquecedora y ajustada a los requerimientos de cada estudiante.

Según la perspectiva de Salguero (2022) en los últimos tiempos, la integración de las TIC en el ámbito educativo ha impulsado a los OVA como herramientas de uso común, gracias a su flexibilidad y capacidad de reutilización, entre otras características destacadas. Los estudiantes ahora tienen acceso a segmentos de contenido claramente definido y estructurado, lo que les permite ser protagonistas en la construcción del conocimiento, fomentando así un aprendizaje significativo. Además, la retroalimentación por parte del docente enriquece aún más la experiencia de aprendizaje.

#### ***2.1.4 Learning Management System (LMS)***

Paredes González (2009) describe a un LMS como una herramienta que brinda la posibilidad de organizar cursos en línea, facilitando el desarrollo del proceso educativo tanto presencial, virtual y mixto. La tecnología en el ámbito educativo se presenta de manera muy versátil y cada institución educativa gestiona la manera más adecuada para potenciar los procesos educativos con el uso de sistemas de gestión del aprendizaje.

#### ***2.1.5 Entorno Virtual de Aprendizaje (EVA)***

Para Reyna (2013) los EVA se componen de una variedad de herramientas para la interacción sincrónica y asincrónica, que se implementan conforme a un plan de estudios específico para llevar a cabo el proceso educativo mediante un sistema de gestión del aprendizaje. Estos espacios se fundamentan en el concepto de aprendizaje colaborativo, reforzado por el uso de recursos multimedia, los cuales enriquecen y hacen más atractiva la experiencia interactiva de adquisición de conocimientos. Este tipo de entorno está diseñado para asistir al docente en la administración educativa de sus clases y para apoyar a los alumnos en el avance de sus estudios.

### **2.1.6 *Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA)***

#### **Definición**

Salguero (2022) menciona que los OVA son herramientas que tienen componentes de diseño como imágenes, videos, audios, actividades interactivas entre otros. Así también tienen un objetivo pedagógico específico pues deben estar relacionados con secuencias didácticas para cumplir los propósitos educativos, además pueden ser utilizados en otros momentos de aprendizaje. Comparten este criterio Salas & Umaña (2010) quienes afirman que “un objeto de aprendizaje es una instancia digital diseñada y desarrollada con el fin de apoyar e incentivar los procesos formativos, compuesto de uno o más elementos electrónicos, sean estos: de texto, de sonido, de imágenes o de animación.” (p. 3).

Pascuas Rengifo et al. (2015) aclaran la esencia de los objetos de aprendizaje, definiéndolos como “un conjunto de recursos digitales, autocontenible y reutilizable, con un propósito educativo y constituido por tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización.” (p. 121). Complementariamente Estrada & Salazar (2022) explican que los OVA “son estructuras digitales contenidas en formatos multimediales, imágenes, videos, juegos interactivos, test, entre otros, que tienen fines pedagógicos; por tanto, se organizan por segmentos que forman un conjunto de actividades interrelacionadas entre sí” (p.63)

El empleo de un OVA en el ámbito educativo, como una herramienta pedagógica para la enseñanza y el aprendizaje, facilita la integración de innovadores recursos digitales en la implementación de metodologías tanto convencionales como interactivas, en los procesos educativos. (Delgado-Ramirez et al. 2020). Además, según Parra (2022), a medida que los docentes incorporan OVAs en el aula de clases para expresar ideas, construir conocimientos de manera colectiva y desarrollar estrategias innovadoras, se transforma el enfoque de la enseñanza.

De acuerdo con Ibarra (2021) los OVA son herramientas digitales accesibles para que los educadores los utilicen como métodos didácticos. Estos recursos brindan varias posibilidades, como emplearlos en su versión original, desarrollar nuevos basándose en las exigencias de los temas o mejorar aquellos que se consideren relevantes para la enseñanza.

Su adaptabilidad a diversos dispositivos tecnológicos es una ventaja, especialmente en el contexto de la flexibilidad curricular orientada a generar conocimiento perdurable. Chiappe (2009) apoya este criterio pues asegura que los OVA no solamente puede utilizarse a través de un computador, sino que ahora también lo podemos hacer desde los diferentes dispositivos móviles que se presentan actualmente cada vez más actualizados y modernos.

Luego de analizar los diferentes conceptos podemos concluir que los OVA representan una evolución significativa en la forma en que lo docentes organizan el conocimiento y realizan sus prácticas educativas, así también la forma en la que los estudiantes interactúan con él, adaptándose a un entorno educativo que está cada vez más influenciado por la tecnología. Varios especialistas en la materia han brindado definiciones y análisis de este concepto, ofreciendo una base sólida para su comprensión.

### **Características de los OVA**

Para ilustrar este punto Feria & Zúñiga (2016) describen detalladamente las características distintivas de los OVA, (tabla 5) enfatizando su capacidad para mejorar la experiencia de aprendizaje.

**Tabla 5**

*Características de los OVA*

<b>Característica</b>	<b>Descripción</b>
<b>Fiabiles</b>	Información confiable, verdadera y oportuna según la temática, respetando los derechos de autor.
<b>Interactivos</b>	Responden a diferentes demandas por parte del usuario de forma bidireccional en muchos casos, donde más de un camino es posible para el aprendizaje o utilización de la información.
<b>Reutilizables o reusables</b>	Permiten crear un nuevo OVA a partir de él, ya sea para mejorar su contenido o para utilizarlo en otros contextos.
<b>Compatibles o interoperables</b>	Compatibilidad con otras especificaciones o estándares que permitan su utilización sin inconvenientes técnicos.
<b>Estructurados</b>	Fáciles de utilizar y claros en su presentación (interfaz) para la navegación o exploración por parte del usuario. Una forma práctica es la utilización de hipertexto.
<b>Multimedia</b>	Combinan o se componen de varios medios como imagen, sonido o la suma de ambos (video) para presentar la información.

*Nota.* Fuente: Elaboración propia a partir de (Feria & Zúñiga, 2016, p.66)

## Elementos estructurales de un OVA

La importancia pedagógica de un Objeto Virtual de Aprendizaje se basa en la presencia de ciertos elementos clave (tabla 6). Así lo plantea Sánchez (2014)

**Tabla 6**

*Elementos estructurales de un OVA*

Elementos	Descripción
<b>Objetivos:</b>	Indican claramente lo que el estudiante va a aprender.
<b>Contenidos:</b>	Es el conocimiento con las diferentes formas en las que se puede presentar, estas incluyen definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, hasta enlaces a otros objetos, fuentes y referencias.
<b>Actividades de aprendizaje:</b>	Orientan al estudiante para lograr los metas establecidos.
<b>Evaluación:</b>	Esta herramienta facilita la evaluación del aprendizaje alcanzado. Está alineada con las metas definidas y con el tipo de contenido presentado.
<b>Elementos de contextualización - Metadato:</b>	Facilitan la reutilización del objeto en diversos contextos, como los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto. En el ámbito educativo, el estándar IEEE LOM especifica metadatos de carácter general, técnico, educación, derechos...entre otros.

*Nota.* Fuente: Elaboración propia a partir de (Sánchez, 2014, p.105) y (Callejas et al., 2011)

## Metodologías para el diseño de OVAs

Según Ibañez et al. (2017) hay múltiples enfoques en el diseño instruccional que aplican estrategias y métodos basados en teorías educativas (tabla7). Estos enfoques son cruciales metodológicamente para establecer cómo se asimila el conocimiento y para identificar las directrices a seguir en el desarrollo de contenidos o entornos educativos en un contexto específico.

**Tabla 7**

*Metodologías para diseño de OVAS*

Modelo Instruccional	Año	Etapas	Descripción
ADDIE	1975	Análisis	Se analizan los requisitos esenciales para cada fase, incluyendo la identificación y descripción de los usuarios, el entorno, las circunstancias y los recursos financieros, materiales, tecnológicos y humanos accesibles para todas las fases del proyecto.
		Diseño	Se establecen y precisan los objetivos, la estructura de los contenidos, las habilidades, las estrategias, las actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más adecuados, de acuerdo con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto particular en el que se implementarán.

		Desarrollo	Es el proceso de creación, combinación, implementación y comprobación de los recursos, contenidos y materiales ya diseñados para el aprendizaje, que se incorporan en una plataforma o entorno educativo asistido por TIC. Incluye también la elección anticipada de las tecnologías más convenientes para su realización.
		Implementación	Se evalúan los productos creados en la fase de desarrollo mediante pruebas con los usuarios finales (estudiantes), con el objetivo de realizar los ajustes y mejoras necesarios para asegurar su funcionamiento óptimo.
		Evaluación	Se realiza la creación, aplicación y análisis del sistema de evaluación.
Dick y Carey	1978	Identificación de los objetivos de Instrucción	Se examinan las habilidades de los estudiantes y se establecen los objetivos de enseñanza.
		Análisis de la instrucción	Se analiza el procedimiento tareas y objetivos para cada con la finalidad de determinar las técnicas más acordes al cumplimiento de objetivos.
		Identificación de conducta de entrada y características de los estudiantes	Se realiza un diagnóstico que permita tener una idea clara de los conocimientos previos de los estudiantes, lo que ayudará a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.
		Escritura de los objetivos de resultados	Se especifican los objetivos concretos que dirigen tanto los contenidos como la evaluación del avance del estudiante.
		Desarrollo del pre-test	Se identifican los conocimientos previos necesarios para que los estudiantes desarrollen nuevas habilidades.
		Estrategia de instrucción	Se define las actividades de aprendizaje seleccionando actividades apropiadas como aprendizaje colaborativo, individual...entre otros.
		Selección de materiales de instrucción	Se seleccionan los recursos más apropiados y también se motiva la investigación de nuevos materiales educativos.
		Evaluación formativa	Se evalúa a través de entrevistas grupales o focalizadas la experiencia de los estudiantes en base al logro de objetivos, con el fin de mejorar el recurso didáctico
		Evaluación sumativa	Se analiza la eficacia del sistema.
		Revisión de la instrucción	Se revisa cada etapa para planear posibles correcciones.
Jerold Kem	1985	1	Detección del problema.
		2	Características de los alumnos
		3	Establecimiento de los objetivos de aprendizaje.
		4	Elección de los temas, estrategias y recursos de estudio.
		5	Planificación y ejecución de las pruebas preliminares.
		6	Determinación de las actividades y recursos.

		7	Servicios complementarios y de apoyo.
		8	Evaluación.
ASSURE	1996	Analizar la audiencia	Se analiza las características de los estudiantes recabando información importante.
		Establecer objetivos	Se determinan los resultados en base a los resultados que los estudiantes alcanzarán al participar del proceso.
		Seleccionar métodos, tecnologías y materiales	Seleccionar y desarrollar los recursos necesarios.
		Usar métodos, tecnologías y materiales	Ejecutar el curso utilizando todos materiales y recurso tecnológicos.
		Requerir la participación de los estudiantes	Utilizar estrategias que fomenten la participación de los estudiantes
		Evaluar y revisar	Evaluar la eficacia de los recursos utilizados y los resultados de aprendizaje obtenidos.
4C/DI	1997	1	Se desglosan las competencias y habilidades que el estudiante debe desarrollar
		2	Sa analizan las habilidades y los conocimientos
		3	Se selecciona los recursos didácticos
		4	Se diseña la estrategia de enseñanza
PACIE	2008	Presencia	Es la imagen corporativa que permite llamar la atención del estudiante, haciendo que este se sienta motivado e interesado en interactuar en el AVA
		Alcance	Se plantean objetivos claros en relación con lo que se pretende lograr con los alumnos en línea, considerando aspectos como la comunicación, el respaldo informativo y la interacción.
		Capacitación	Se promueve el autoaprendizaje a través del AVA estimulando la adquisición de conocimientos más avanzados.
		Interacción	Se basa en el aprender haciendo, donde la educación ocurre mediante la participación activa con los compañeros., sustentada en una colaboración significativa y motivación lo que favorece la construcción del conocimiento en cada integrante del grupo.
		E-learning	Es la inclusión de tecnología en la educación. Antes, la adquisición de conocimientos se limitaba a la lectura de libros o a los apuntes del profesor. Ahora, contamos con recursos como videos, animaciones y herramientas multimedia que complementan la presentación de la información, mejorando así la experiencia educativa.

*Nota.* Fuente: Elaboración propia a partir de (Ibañez et al., 2017) y (Flores & Bravo, 2012)

Las metodologías presentadas para el diseño de OVAs ofrecen una variedad de enfoques y técnicas, cada una con sus características, estructura y ventajas propias. Entre las

que se destaca el modelo ADDIE con sus etapas de análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación. Siguiendo un proceso realmente completo que va desde la conceptualización hasta la evaluación del recurso didáctico.

Esta metodología resulta especialmente adecuada para el desarrollo de OVAs pues se adapta fácilmente a diferentes ambientes educativos, lo que permite personalizar el recurso de acuerdo a las necesidades de los estudiantes. Al seguir el proceso que se detalla en cada etapa se asegura que el OVA sea de calidad, efectivo y visualmente atractivo para que los estudiantes vivan una experiencia de aprendizaje enriquecedora y significativa. Además, la capacidad de esta modelo para integrar nuevas tecnologías y metodologías pedagógicas hace que este recurso tenga gran potencial para el mundo actual de constante cambio.

### Herramientas para desarrollar OVAs

Las herramientas de autoría (tabla 8) facilitan el desarrollo de OVAs especialmente para quienes no tiene amplios conocimientos en informática. En este contexto Braga (2016) indica que para seleccionar la herramienta más apropiada el docente debe determinar las necesidades y las metas a alcanzar.

**Tabla 8**

*Herramientas para desarrollar OVAs*

<b>Herramienta</b>	<b>Tipo</b>	<b>Compatibilidad</b>	<b>Descripción</b>
Spatial	Plataforma de realidad Virtual/Aumentada	Compatible con dispositivos de VR y AR Android Chrome OS iOS MAC OS Windows	Spatial transforma cualquier lugar en un metaverso o entorno virtual, donde los usuarios pueden interactuar mediante avatares. Utilizando tecnologías de realidad virtual y aumentada, esta plataforma crea un entorno inmersivo y realista. (Sánchez, 2023). Así también Vallas (2024) describe a Spatial como una plataforma innovadora en la que puedes crear y personalizar escenarios 3D para distintas experiencias.
Geneally	Herramienta de diseño	Windows, macOS, Linux, o en dispositivos móviles que operan con iOS, Android, etc.	Es una herramienta visual e intuitiva con una amplia gama de plantillas disponibles, muchas de las cuales son gratuitas, y que facilitan la creación de imágenes interactivas atractivas y breakouts complejos. (M. González, 2019)
EXelearning	Creación de contenidos	Multiplataforma (Web, móvil, tablet, PC)	Es una herramienta que permite crear sitios web y manipular imágenes, audios y videos, así como realizar

			actividades interactivas de evaluación. Es compatible con diversas plataformas, incluyendo teléfonos móviles, tabletas y computadoras de escritorio y portátiles. (Guerrero et al., 2023)
H5P	Herramienta de creación de contenido interactivo	Windows, macOS, Linux, o en dispositivos móviles que operan con iOS, Android, etc.	H5P es un recurso útil que posibilita a los educadores presentar materiales de manera interactiva y atractiva, permitiendo la realización de ejercicios educativos, tanto formativos como sumativos Ofrece la ventaja de la repetición y retroalimentación instantánea, fortaleciendo así el aprendizaje de los estudiantes. Estas actividades interactivas contribuyen a elevar la motivación de los alumnos. (Camacho, 2022)
Canva	Herramienta de diseño gráfico	Windows, macOS, Linux, o en dispositivos móviles que operan con iOS, Android, etc.	Canva proporciona una amplia variedad de plantillas preestablecidas que permite a los usuarios personalizar sus propios materiales. Esta herramienta incluye opciones para elaborar elementos visuales variados, como gráficos vistosos, invitaciones, anuncios, tarjetas, infografías, y documentos para distintos usos, así como diseños adaptados para redes sociales como Instagram o Facebook. (Romero, 2019)

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

### **Comparativa de características técnicas de herramientas para OVAs**

Las herramientas que se presentan en la comparativa (tabla 9) han sido seleccionadas debido a su facilidad de uso, pues no requieren que los usuarios tengan habilidades técnicas o experiencia en programación para ejecutarlas, se presentan de una manera intuitiva lo que permite aprovechar sus capacidades en la creación de contenido para el ámbito educativo. La evaluación de cada criterio se ha realizado en base a 3 categorías, siendo 1, cumple totalmente; 0.5, cumple medianamente y 0, no cumple.

**Tabla 9***Comparativa de características técnicas de herramientas para OVAs*

<b>Criterios</b>	<b>Geneally</b>	<b>Exelearning</b>	<b>Spatial</b>	<b>H5P</b>	<b>Canva</b>
Colaboración en tiempo real	0,5	0	1	0,5	1
Visualización 3D	0	0	1	0	0
Integración con VR	0	0	1	0	0
Interactividad	1	0,5	1	1	1
Facilidad de uso	0,5	0,5	1	0,5	0,5
Basada en la web	1	1	1	1	1
Estilos prediseñados	1	0,5	1	1	1
Contenido multimedia	1	1	1	1	1
Contenido adaptativo	1	1	0,5	1	1
Etiquetado con metadatos	0,5	1	0,5	1	0,5
Licencia gratuita	0	1	0	1	0
Actualización y soporte	1	0,5	1	0,5	1
Documentación y tutoriales	1	1	1	1	1
<b>Total</b>	<b>8,5</b>	<b>8</b>	<b>11</b>	<b>9,5</b>	<b>9</b>

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

Después de analizar detenidamente las diversas herramientas, Spatial destaca con un total de 11 puntos en aspectos como colaboración en tiempo real, interactividad, facilidad de uso, además de características avanzadas como la visualización 3D y la integración con VR. Por ello se decide utilizar principalmente Spatial para el desarrollo de los OVAs, debido a su capacidad única para transformar cualquier espacio en un entorno virtual inmersivo y realista, aprovechando las tecnologías de realidad virtual (VR). Esta característica de Spatial es esencialmente valiosa para crear experiencias de aprendizaje interactivas y envolventes, lo que puede aumentar significativamente la capacidad de los estudiantes para retener el conocimiento. Sin embargo, las herramientas adicionales pueden servir de apoyo y complementar al OVA.

### **Modelo de evaluación de calidad de OVA**

De acuerdo con Davis (1989) el Technology Acceptance Model (TAM) tiene como propósito explicar la aceptación o rechazo de los usuarios frente a tecnologías informáticas. Además, especifica que el modelo puede ser aplicable a diferentes tecnologías y usuarios,

pues se presenta de manera sencilla y está fundamentado teóricamente. Asimismo, expresa que el modelo TAM sugiere dos aspectos determinantes para la aceptación o rechazo de la tecnología.

Utilidad percibida. – Es la creencia subjetiva de los usuarios respecto a que el uso de cierta tecnología puede mejorar su desempeño laboral en un determinado contexto.

Facilidad de uso percibida. – Es cuando los usuarios esperan que el uso de una determinada tecnología no le demande mayor esfuerzo.

Estos factores influyen de manera directa en la actitud hacia la utilización de la tecnología y esta a su vez influye en la intensión de uso, lo que determinará finalmente que el usuario adopte o no de dicha tecnología.

### ***2.1.7 Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)***

#### **Definición**

Litardo et al. (2023) definen al ABP como una estrategia metodológica que esta enfocada en la resolución de un problema y para ello se realizan diferentes actividades como: planificación, investigación, desarrollo de un producto final mediante el trabajo en equipo relativamente independiente y finalmente termina con la socialización del trabajo realizado. Así también Cobo & Valdivia (2017) describen al ABP como una metodología que motiva a los estudiantes a plantear alternativas de solución frente a diferentes situaciones problemáticas mediante actividades planificadas y trabajo colaborativo con sus pares.

Según Marti et al. (2010) el ABP se define como “un modelo de aprendizaje con el cual los estudiantes trabajan de manera activa, planean, implementan y evalúan proyectos que tienen aplicación en el mundo real más allá del aula de clase” (p. 13). De manera complementaria Bravo & Ballesteros, (2018) sostienen que “el ABP implica la construcción de conocimientos partiendo de la idea del estudiante como un actor activo en el proceso aprendizaje por medio de la guía del maestro quien está para llevarlo por un camino de auto reconocimiento” (p. 70). Trujillo (2015), expresa que el ABP es una manera activa de aprender que ayuda a los estudiantes a adquirir conocimientos y habilidades esenciales para el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que aborden problemas del mundo actual.

Considerando las definiciones previas, podemos concluir que el ABP es una metodología activa centrada en el estudiante, cuyo objetivo principal es fomentar el aprendizaje activo a través de la ejecución de proyectos que abordan situaciones reales y permiten poner en práctica los conocimientos teóricos, en este espacio los estudiantes desarrollan practicas investigativas, autonomía, trabajo en equipo, resolución de problemas, creatividad...entre otras habilidades que son esenciales para la vida.

### **El ABP en el ámbito educativo**

Según las afirmaciones de Tipantocta et al. (2023) en la actualidad, el ámbito de la enseñanza y aprendizaje presenta desafíos centrados en la búsqueda de metodologías que puedan desarrollar competencias orientadas a fomentar la autonomía del estudiante. Se reconoce que la efectividad del aprendizaje se maximiza cuando, en alguna fase del proceso educativo, el estudiante tiene la oportunidad de participar de manera activa, empleando la experimentación, el análisis y la toma de decisiones.

El ABP se “promueve con el ánimo de transformar las prácticas educativas y superar la escuela tradicional” (Santana, 2022, p.46). Así también desde la perspectiva de Orozco et al. (2023) el ABP es un modelo basado en el constructivismo, en donde el estudiante adquiere nuevos conocimientos a partir de los que ya posee. Los principales exponentes de esta teoría han contribuido al ámbito pedagógico con enfoques novedosos de enseñanza en su momento, y que hoy en día aún son aplicadas en enfoques y metodologías activas del siglo XXI, como es el caso del ABP.

Vergara (2015) menciona que el uso del ABP es efectivo porque, como docente, te permite ofrecer una forma de enseñanza diferente a la tradicional. Este método se centra en satisfacer las verdaderas necesidades educativas de los estudiantes, vinculando el currículo con sus intereses y su manera de aprender. Además, fomenta habilidades de pensamiento crítico y avanzado. No se limita a la cooperación y al intercambio de ideas entre estudiantes, sino que también promueve la comprensión del contexto en el que viven tus alumnos.

Álvarez (2018) menciona que el ABP inicia con el profesor planteando una pregunta, problema o desafío que los estudiantes, organizados en grupos, deben resolver. Durante este proceso, los alumnos buscan información, investigan y eligen herramientas para abordar la

tarea bajo la guía de docente. Al final, los resultados del proyecto deben ser compartidos públicamente. Esto puede ser frente a sus compañeros de clase o en una difusión más amplia en diferentes contextos. En este sentido Lacueva (2015) afirma que la escuela que trabaja bien gracias a actividades educativas como los proyectos es la que puede contribuir al desarrollo completo de los estudiantes y al progreso de la sociedad en aspectos sociales, políticos y económicos.

### **Aprendizaje Activo y ABP**

En palabras de Álvarez et al. (2012) la dirección del aprendizaje utilizando la metodología del aprendizaje basado en proyectos representa una innovadora opción para la adquisición de conocimientos, fundamentada en los principios del constructivismo, el aprendizaje colaborativo o social, el aprendizaje significativo y la autonomía del estudiante.

Desde la perspectiva de Guayara et al. (2022) el enfoque de aprendizaje activo implica involucrar al estudiante en actividades como análisis, investigación, síntesis y evaluación, posicionándolo como un participante activo en el proceso de construcción del aprendizaje, enfocando la conexión del conocimiento adquirido con problemáticas sociales, existenciales o conceptuales, fomentando así el desarrollo de habilidades para que el estudiante sea un ente activo en la sociedad actual. En este contexto, el papel del maestro cambia a uno de guía que promueve la autonomía del estudiante y estimula la colaboración entre compañeros. Una manifestación concreta de este enfoque es el ABP el cual proporciona un marco estructurado para abordar problemas reales a través de un proceso que consta de etapas definidas, culminando en la creación de un producto final.

### **Características del ABP**

Meneses (2013) destaca las siguientes características del ABP (tabla 10):

**Tabla 10**

*Características del ABP*

<b>Características del ABP</b>	<b>Descripción</b>
<b>Afinidad con situaciones reales</b>	Las tareas y problemas planteados tienen una relación directa con las situaciones reales del mundo laboral.
<b>Relevancia práctica</b>	Las tareas y problemas planteados son relevantes para el ejercicio teórico y práctico de la inserción laboral y el desarrollo social personal.

<b>Enfoque orientado a los participantes</b>	La elección del tema del proyecto y la realización están orientadas a los intereses y necesidades de los aprendices.
<b>Enfoque orientado a la acción</b>	Los aprendices han de llevar a cabo de forma autónoma acciones concretas, tanto intelectuales como prácticas.
<b>Enfoque orientado al producto</b>	Se trata de obtener un resultado considerado como relevante y provechoso, el cual será sometido al conocimiento, valoración y crítica de otras personas.
<b>Enfoque orientado a los procesos</b>	Se trata de orienta a procesos de aprender a aprender, aprender a ser, aprender a vivir juntos, aprender a hacer
<b>Aprendizaje holístico – integral</b>	En el método de proyectos intervienen las competencias cognitivas, afectivas y psicomotrices (todas ellas forman parte de los objetivos.
<b>Auto organización</b>	La determinación de los objetivos, la planificación, la realización y el control son en gran parte decididos y realizados por los mismos aprendices.
<b>Realización colectiva</b>	Los aprendices aprenden y trabajan de forma conjunta en la realización y desarrollo del proyecto
<b>Carácter interdisciplinario</b>	A través de la realización del proyecto, se pueden combinar distintas áreas de conocimientos, materias y especialidades.

*Nota.* Fuente: Elaboración propia a partir de (Meneses, 2013, p.27)

## Etapas del ABP

La metodología del ABP tiene procesos establecidos con características propias como se detallan a continuación (tabla 11).

**Tabla 11**

*Etapas del ABP*

<b>Fases</b>	<b>Objetivo</b>	<b>Descripción</b>	<b>Rol del docente</b>	<b>Rol del estudiante</b>
Sorprenderse	Identificar eventos significativos en el contexto educativo como oportunidades de aprendizaje y reflexionar sobre su impacto y relevancia educativa, con el propósito de mejorar los resultados de aprendizaje	El equipo docente diseña situaciones educativas, integrando los contenidos de sus asignaturas en el proyecto. Se plantean objetivos. Se evalúa el momento óptimo para llevar a cabo el proyecto.	El docente en esta fase del proyecto se centra en evaluar cómo integrar la ocasión educativa en su planificación didáctica,	
Decidir	Involucrar personalmente a los alumnos con un problema o evento relevante, permitiéndoles expresar sus	Se conecta directamente el proyecto con la vida de los alumnos.	Se enfoca en evaluar las respuestas y el grado de interés de los estudiantes hacia el tema planteado.	Expresan sus ideas basadas en las sensaciones e impresiones experimentadas durante la actividad.

	impresiones y decidir colectivamente continuar explorando ese tema			
Diseñar	Identificar y seleccionar, de manera colaborativa, las líneas de investigación del proyecto.	Formular preguntas generadoras y retos concretos para iniciar caminos de trabajo e investigación.	El docente evalúa el conocimiento previo de los alumnos y formula preguntas generadoras para guiar el proyecto. Su rol es orientar y facilitar.	Expresa lo que ya sabe sobre el tema, plantea dudas y cuestionamientos, identificar aspectos controvertidos, define problemas que requieren resolución y colabora en la investigación del tema.
Investigar y Hacer	Facilitar la organización del trabajo en grupo durante la fase de investigación del proyecto, asegurando la participación equitativa de todos los estudiantes.	Se solicita al grupo que organice un plan de trabajo. Se organiza las líneas de investigación, estableciendo conexiones entre ellas y se planifica tareas en un marco temporal definido.	El docente lidera la creación de líneas de investigación de los estudiantes. Facilita la conexión de las propuestas con las inteligencias múltiples y evalúa su alineación con los objetivos curriculares.	Deben explicar sus propuestas al grupo, detallando los aspectos relevantes para trabajar en el tema. La colaboración y el cumplimiento de plazos son esenciales.
Actuar y cambiar	Desarrollar el producto definido por el grupo, demostrando la capacidad de acción del equipo.	Esta fase implica llevar a cabo acciones concretas que den visibilidad al proyecto como: producciones artísticas, creación de construcciones físicas o propuestas de mejoras, realización de visitas y viajes, entre otras.	El docente guía las acciones concretas. Facilita acuerdos, plazos y actividades, gestionando recursos eficientemente con la participación de alumnos, la institución y familias.	En esta fase, los estudiantes se involucran activamente desarrollando productos o acciones considerando su idoneidad, recursos necesarios, apoyo requerido y plazos.
Herramientas	Compartir de manera visible el trabajo grupal realizado a lo largo de todo el proyecto, con el fin de darle valor y difundirlo adecuadamente.	En esta fase, se socializa el proyecto realizado	El docente crea y distribuye recursos para evaluar continuamente, además fomenta la colaboración y revisión periódica del proyecto.	Los estudiantes deben proponer la exposición del proceso de investigación utilizando diversos medios.
Evaluar	Contrastar y validar los resultados de aprendizaje esperados,	Implica contrastar y validar los resultados de aprendizaje.	Supervisa el tratamiento de los contenidos curriculares,	Debe demostrar su nivel de adquisición de contenidos curriculares,

reflexionar sobre el estado del proyecto, dirigir nuevas acciones, y compartir aprendizajes con el grupo, la institución y comunidad.	revisando continuamente el progreso del proyecto y utiliza la evaluación para orientar y definir nuevas acciones.	participar activamente en la evaluaciones y propuestas de mejora.
---	---	---

*Nota.* Fuente: Elaboración propia a partir de (Vergara, 2015)

## Ventajas y Desventajas del ABP

Galeana (2006) destaca que el ABP impulsa la formación integral de los estudiantes pues el contacto con otros compañeros de contextos diferentes y con pensamientos variados les enseña a buscar distintas alternativas de solución a los problemas, aprenden de sus pares y los ayudan, analizan su desempeño y el de sus compañeros durante todo el trabajo y aprenden de los fallos cometidos. Además, durante el desarrollo del proyecto se vuelven capaces de sobrellevar situaciones complicadas y repentinas. Así también las ventajas y desventajas de la tabla 12 amplían este criterio.

**Tabla 12**

*Ventajas y Desventajas del ABP*

Ventajas	Desventajas
<p>Según lo resaltado por (Martí et al., 2010) Las ventajas del ABP integrando TIC son las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrollo de competencias. Los estudiantes, elevan el nivel de conocimientos y habilidades en una disciplina o en un área particular, (...)</li> <li>• Potencia las capacidades de investigación. (...)</li> <li>• Mejora las habilidades de análisis y síntesis, (...)</li> <li>• Contribuye a que los estudiantes amplíen sus conocimientos y habilidades. (...)</li> <li>• Aprendizaje del uso de las TIC. Los estudiantes incrementan el conocimiento y habilidades en el manejo de las TIC. (...)</li> <li>• Aprendizaje sobre como evaluar y evaluar. Los estudiantes incrementan esta habilidad y se responsabilizan con su propio trabajo y desempeño a la vez que evalúan el trabajo y desempeño de sus compañeros.</li> <li>• Compromiso en un proyecto. Los estudiantes se comprometen de forma activa y adecuadamente con la realización del trabajo por proyecto. (...)</li> </ul> <p>(p.14)</p>	<p>A pesar de sus beneficios, es crucial reconocer que el ABP no está exento de críticas (Litardo et al., 2023) destaca las siguientes desventajas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede favorecer el trabajo oportunista de los estudiantes. Sin embargo, es labor del docente, mediante la práctica de la educación invertida, dejar el mayor tiempo posible para trabajar en el aula bajo su supervisión.</li> <li>• Se necesita mayor tiempo para planificar y ejecutar los proyectos. Por otro lado, es nuestra vocación y apostolado el dedicar el mayor tiempo posible al mejor aprendizaje de nuestros estudiantes.</li> <li>• El docente necesita desarrollar un trabajo adicional para motivar a los estudiantes en esta metodología de aprendizaje ya que muchos prefieren el sistema tradicional de memorizo, contesto pruebas tradicionales (cierto y falso, desarrollo, llenar espacios, pareo y otras) en lugar de participar en actividades colaborativas que implican analizar, resumir, sintetizar, aplicar, experimentar, comprobar y resolver situaciones. (p. 309)</li> </ul>

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

### **2.1.8 Enseñanza de la Lengua y Literatura**

La enseñanza de la Lengua y Literatura según lo establecido [por el](#) Ministerio de Educación (2019) presenta una propuesta enfocada en el desarrollo de la capacidad comunicativa de la lengua, tanto oral como escrita. En este sentido los conocimientos lingüísticos están presentes, pero no son esenciales para los procesos de aprendizaje. El área es considerada eminentemente procedimental por lo que incentivará a los estudiantes a desarrollar habilidades lingüísticas y comunicativas que los ayude a convertirse en usuarios eficientes de la lengua en la sociedad que los rodea.

En este sentido las destrezas propuestas en el currículo están direccionadas para trabajarse en prácticas comunicativas concretas que pueden ser reales o simuladas y que permitan a los estudiantes integrar las diferentes habilidades orales y escritas en la resolución de problemas. Por ello es fundamental que los docentes se ajusten a esta propuesta con la integración de metodologías que les ayuden a los alumnos a desarrollar estas destrezas comunicativas de manera integral.

El área está estructurada en cinco bloques curriculares: Lengua y cultura, Comunicación oral, Lectura, Escritura y Literatura. La escritura se presenta de manera interrelacionada con las macro destrezas leer, hablar, escuchar y se define como un hecho de altísimo nivel intelectual para el que hay que considerar algunos aspectos como la intención, las ideas, la socialización, el texto, sus partes y el código a usar. Estos complejos procesos se deben desarrollar de manera progresiva y gradual en toda la trayectoria del estudiante.

El bloque de escritura desarrolla tres aspectos: La producción de textos, enfocada en la creación de textos no literarios; el análisis sobre la lengua, analizando la estructura de la lengua castellana y la alfabetización inicial que consiste básicamente en la adquisición del código alfabético.

Las ideas referidas por el Ministerio de Educación se alinean con la propuesta de investigación, pues están enfocadas en desarrollar las habilidades comunicativas de los estudiantes de manera práctica. A través de los OVAs, una herramienta digital innovadora, se plantean diferentes situaciones comunicativas con la finalidad de que los estudiantes

desarrollen de manera integral las competencias comunicativas y las pongan en práctica en el contexto en el que se desenvuelven.

## **2.2 Marco Legal**

En este apartado se describirá el fundamento legal que servirá como apoyo a la investigación desde los principios constitucionales hasta las leyes específicas en educación. Este análisis permitirá que la investigación se desarrolle dentro de los parámetros legales establecidos y se asegure la validez y relevancia.

El artículo 16, numeral 2, de la Constitución de la República del Ecuador detalla que todos los ecuatorianos tienen derecho al acceso universal tanto para conocer como para utilizar las tecnologías de información y comunicación. Asimismo, en los artículos 26 y 27 de la misma carta magna (2008) se establece que la educación es un derecho de todos los ciudadanos y una obligación del Estado, esencial para la igualdad e inclusión social. Destacan la importancia de una educación integral, democrática, intercultural, de calidad y calidez, que promueva el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente, así como el pensamiento crítico y el desarrollo de competencias. Por otro lado, el Consejo Nacional de Planificación (2021) detalla en el objetivo 7 la potenciación de las capacidades de la ciudadanía y la promoción de una educación innovadora, inclusiva y de calidad en todos los niveles.

En concordancia con lo expuesto las Naciones Unidas (2022) mencionan en el Objetivo de Desarrollo Sostenible número 4, la importancia de la educación de calidad, haciendo hincapié en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Demostrando así un compromiso global con la educación pues es una herramienta vital para el desarrollo sostenible.

Por otra parte, en el artículo 2 sobre los principios de la Ley de Educación Intercultural (2022) se menciona que la educación tiene como objetivo cambiar y transformar la sociedad, construir el país y los proyectos de vida de sus habitantes. Reconoce a todas las personas, especialmente a los niños y adolescentes, como protagonistas del proceso educativo y titulares de derechos. Se basa en los principios constitucionales y promueve el aprendizaje entre pares y el aprendizaje múltiple como herramientas para mejorar las capacidades

humanas a través del arte, la cultura, el deporte, la sostenibilidad ambiental y el acceso a la información y la tecnología.

A su vez en el artículo 2 sobre los principios mínimos del Reglamento General de la Ley Orgánica se detalla que el Sistema Nacional de Educación fomentará el perfeccionamiento de habilidades digitales y la capacidad para emplearlas de manera segura Internet y otras tecnologías entre los miembros de la comunidad educativa. Esto se hará garantizando el respeto constante a los derechos y responsabilidades para mantener una convivencia armoniosa.

En resumen, el respaldo legal detallado resalta la importancia de una educación equitativa, inclusiva y de calidad, pero también enfatiza el rol que cumple la educación en una sociedad tecnológica y de constante cambio. Por ello, se establece la necesidad de desarrollar competencias digitales y promover el uso seguro de la tecnología en el ámbito educativo. En consecuencia, todo el fundamento será de vital importancia para respaldar el desarrollo de los objetivos planteados en la investigación que busca diseñar un OVA en Lengua y Literatura basado en la metodología del ABP con el afán de fomentar un aprendizaje activo y significativo en estudiantes de Básica Superior.

## CAPITULO III

### MARCO METODOLÓGICO

En el presente capítulo se describe el área de estudio, el enfoque y métodos de la investigación, las técnicas e instrumentos con las que se trabajarán, la población, el procedimiento de la investigación, que contempla tres (3) fases en concordancia con la esencia de los objetivos específicos y las consideraciones bioéticas.

#### **3.1 Descripción del Área de Estudio / Descripción del Grupo de Estudio**

La Unidad Educativa “Las Lomas” es el lugar donde se llevó a cabo la investigación. Se encuentra ubicada en la parroquia San Francisco del cantón Cotacachi, provincia de Imbabura y pertenece al distrito de Educación 10D03 (figura 3). La institución maneja una jornada laboral matutina y brinda una oferta educativa que contempla los subniveles de Educación Básica y Bachillerato General Unificado en Ciencias. Cuenta con 35 trabajadores altamente calificados entre personal docente administrativo y de servicio que trabajan en coordinación para atender las necesidades de los 412 estudiantes que la conforman. Este centro ha sido reconocido por su compromiso con la formación integral del ser humano.

En cuanto al contexto educativo es de especial importancia mencionar que es una institución católica reconocida como referente dentro de la provincia particularmente porque se esfuerza en fomentar un ambiente de aprendizaje activo y significativo alineado con su modelo pedagógico basado en el socio constructivismo. En el último tiempo se ha enfocado en el Aprendizaje Basado en Proyectos como metodología de enseñanza centrada en el estudiante y el desarrollo de sus habilidades. Lo que guarda relación con el objetivo general que se desarrolló en esta investigación.

## Ecuador – Imbabura – Cotacachi



Figura 3 Mapa de ubicación de la Unidad Educativa “Las Lomas”

Fuente: <https://n9.cl/gif5f/> / <https://n9.cl/4lq2f>

### 3.2 Enfoque y Tipo de Investigación

La presente investigación se basó en el enfoque cuantitativo. Trujillo et al., (2019) expresan que los fenómenos suscitados en la naturaleza se explican a través del lenguaje matemático, con apoyo de la estadística para el análisis de datos y emisión de resultados y conclusiones, apoyado por la operacionalización de variables. En la investigación este enfoque permitió recolectar datos numéricos y realizar análisis estadísticos brindando una visión objetiva de los conocimientos y habilidades que tiene la población de estudio frente a los OVA consolidando una base a partir de la cual se emitió inferencias estadísticas y conclusiones fundamentales.

Según los objetivos que se plantearon, este trabajo se apoyó en los siguientes tipos de investigación:

#### 3.2.1 Investigación Documental

Arias (2012) señala que la investigación documental es un procedimiento que implica buscar, recuperar, analizar e interpretar información secundaria, es decir, datos previamente

recopilados y registrados por otros investigadores en fuentes documentales, ya sean físicas, audiovisuales o digitales. Esto permitió profundizar los conocimientos relacionados al tema de investigación y respaldar las argumentaciones en bases sólidas y confiables.

### **3.2.2 *Investigación Descriptiva***

Este trabajo investigativo tomará como referencia la definición planteada por Arias (2012) donde menciona que la investigación descriptiva se centra en describir un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el propósito de identificar su estructura o su comportamiento. Por ello fue una herramienta valiosa para comprender de manera detallada nuestro objeto de estudio y aportar así información relevante a la investigación.

### **3.2.3 *Investigación de Campo***

Arias (2012) detalla que la investigación de campo obtiene información de forma directa de los participantes o del contexto donde suceden los hechos sin alterar las condiciones existentes. En este sentido esta investigación ayudó a recolectar datos cercanos y realistas sobre la aceptabilidad y los conocimientos adquiridos referentes al objeto de estudio en esta investigación.

### **3.2.4 *Investigación Estadística***

Gallardo (2017) explica que, para los datos cuantitativos, se utiliza el análisis estadístico a través del cálculo de porcentajes, medias aritméticas, correlaciones, ponderaciones, pruebas de significancia, entre otros. Por ello en la investigación se utilizó el método estadístico para analizar y presentar los datos respecto a la efectividad del OVA de manera clara y confiable.

## **3.3 *Técnicas e Instrumentos de Investigación***

Hernández et al. (2014) manifiesta que recopilar datos requiere la creación de un plan exhaustivo de métodos que facilite la obtención de información con un propósito específico. En consecuencia, la investigación empleó la técnica de la encuesta aplicada a expertos de forma virtual en Google Forms y de manera presencial a los estudiantes de la Básica Superior. Además, siguiendo lo planteado por Hernández et al., (2014:15) quienes considera que los cuestionarios se utilizan como instrumento de cualquier encuesta y en relación al

planteamiento del problema, se desarrolló un cuestionario con preguntas estructuradas con escala de Likert de 5 puntos con la finalidad de determinar el nivel de aceptación de tecnología por parte de los estudiantes de la UELL respecto a la utilización de OVAs.

### 3.4 Población

La población de interés para la investigación estuvo formada por 96 estudiantes de Educación Básica Superior de la Unidad Educativa “Las Lomas” (tabla 13) por lo que no se seleccionó una muestra específica y se trabajó con la totalidad de estudiantes, garantizando así la exhaustividad y representatividad de los resultados y conclusiones.

**Tabla 13**

*Población*

<b>Estrato poblacional</b>	<b>Número Total</b>
Estudiantes del subnivel Básica Superior de la Unidad Educativa “Las Lomas”	96
<b>Total</b>	<b>96</b>

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

### 3.5 Procedimiento de Investigación

El estudio se realizó en la UELL luego de haber tenido el acercamiento correspondiente con la autoridad máxima de la institución para su respectiva aprobación y así obtener la información necesaria para el trabajo investigativo.

Considerando lo expuesto, la presente investigación se desarrollará en base a las siguientes fases:

#### **3.5.1 Fase 1: Establecer un marco conceptual referente a la integración de OVAs en el contexto del ABP**

En esta fase se realizó el proceso de revisión de literatura para fundamentar la integración de OVAs en el contexto del ABP. La información científica recolectada cimentó las bases de la investigación, pues el conocimiento estructural de los OVAs y los detalles del proceso del ABP ayudaron al desarrollo de una herramienta tecnológica efectiva para mejorar las habilidades comunicativas, particularmente en la escritura. Se llevó a cabo de acuerdo a la guía de Xiao & Watson (2019) con la definición de la unidad de análisis y las preguntas

de investigación. A partir de ello se establecieron cadenas de búsqueda que permitió recolectar documentos de diferentes bases de datos como Google Académico, Scopus y Scielo. Utilizando criterios de inclusión y exclusión se seleccionaron, 25 documentos (tabla 3). Finalmente, el análisis permitió identificar conceptos clave, definir elementos conceptuales y determinar la estructura final del marco conceptual para el desarrollo de la investigación (tabla 4)’.

### 3.5.2 Fase 2: Elaborar un Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta formativa basada en proyectos

En base a la documentación revisada se realizó el Diseño Instruccional del Objeto virtual de Aprendizaje de acuerdo a la ruta metodológica correspondiente al modelo ADDIE descrito por Ibañez et al. (2017) que cuenta con cinco fases: Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación.

**Análisis:** Se determinaron las características y necesidades de aprendizaje particulares de los estudiantes de la Básica Superior de la UELL. Además, se analizó el contexto y los recursos disponibles para el desarrollo del OVA en cada una de las etapas.

**Diseño:** Una vez realizado el análisis, se diseñó la estructura del OVA, (tabla 14) definiendo título, objetivos, contenido, estrategias de aprendizaje, evaluación y metadatos. Tomando en cuenta la alineación con los principios del ABP y los objetivos del proyecto.

**Tabla 14**

*Plantilla para diseño de OVA*

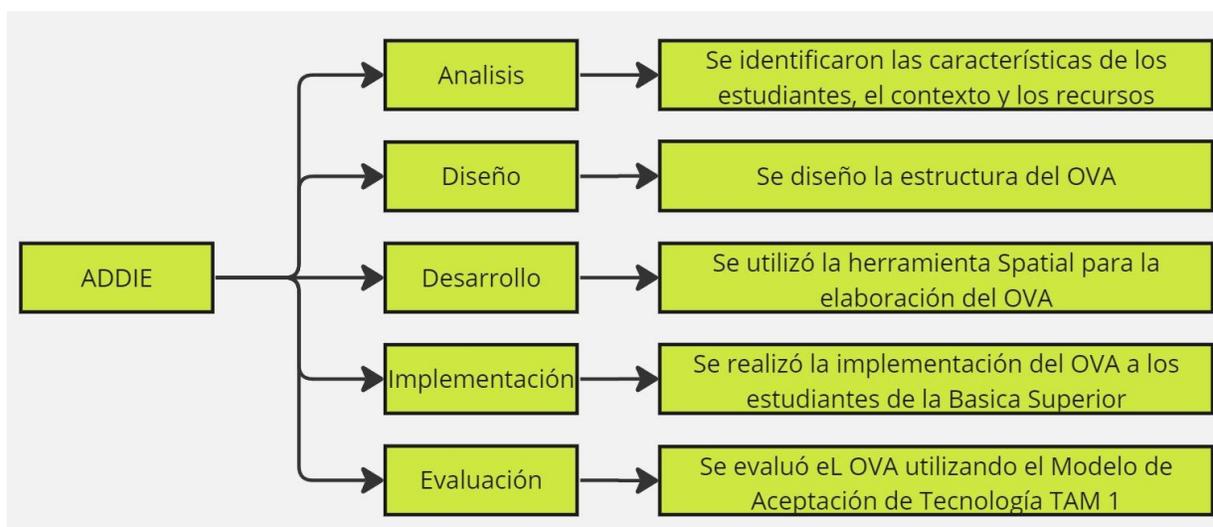
<b>Título</b>	Un nombre atractivo y conciso que resume el contenido del OVA, proporcionando a los estudiantes una comprensión clara de lo que encontrarán en el recurso.
<b>Objetivos</b>	Establece las metas que los estudiantes deben alcanzar al interactuar con el OVA.
<b>Contenido</b>	Incluye información relevante de acuerdo a la temática del OVA utilizando diferentes estrategias y recursos multimedia para capturar la atención de los estudiantes y ofrecer una experiencia de aprendizaje integral y enriquecedora.
<b>Estrategias didácticas</b>	Comprende enfoques y métodos diseñados para facilitar la enseñanza y el aprendizaje a través del OVA, integrando lecciones interactivas, ejercicios y videos para motivar e involucrar activamente a los estudiantes.
<b>Estrategias de evaluación</b>	Define los métodos utilizados para medir la comprensión y el progreso de los estudiantes, permitiendo una retroalimentación continua sobre el alcance de los objetivos del OVA y el nivel de logro.
<b>Metadato</b>	Menciona los aspectos técnicos y pedagógicos del objeto, proporcionando información relevante sobre su estructura, formato y propósito educativo.

*Nota.* Fuente: (Collaguazo et al. 2015)

**Desarrollo:** Para la elaboración del OVA, se utilizó como base la herramienta Spatial, la cual proporciona la capacidad de crear entornos 3D. Entre sus características más relevantes se destaca su interfaz intuitiva y atractiva para los estudiantes. Esta herramienta es muy útil, pues brinda una experiencia inmersiva que capta el interés de los estudiantes y los motiva a participar en prácticas educativas autónomas. Se empezó a elaborar el OVA teniendo en cuenta el diseño de la Figura 4 y aprovechando eficientemente los recursos de Spatial, Además, se aseguró de que el diseño sea visualmente atractivo para su uso.

**Implementación:** La etapa de implementación tuvo lugar en la UELL presentando inicialmente el OVA a los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo año correspondiente a la Básica Superior y se proporcionaron las indicaciones generales para su uso, considerando que era un recurso nuevo de apoyo para el ABP.

**Evaluación:** La evaluación del recurso se realizó en dos etapas, en primer lugar, los OVAS fueron evaluados por expertos en tecnología y educación para identificar posibles áreas de mejora. Luego de haber realizado los ajustes se realizó la implementación y consecuente evaluación a través del Technology Acceptance Model (TAM) y evaluación de conocimientos a los estudiantes.



**Figura 4** Modelo ADDIE

**Alcance:** Para la elaboración de los OVAs se tomó en cuenta dos temas relevantes del bloque de Escritura correspondiente al área de Lengua y Literatura para cada grado del Subnivel Superior de Educación Básica.

- 8vo año de EGB
  - El reportaje
  - Diario de viaje
- 9no año de EGB
  - Texto de divulgación científica
  - La reseña
- 10mo año de EGB
  - El ensayo
  - Columna periodística

### ***3.5.3 Fase 3: Evaluar la efectividad del OVA en la promoción de aprendizaje activo y significativo***

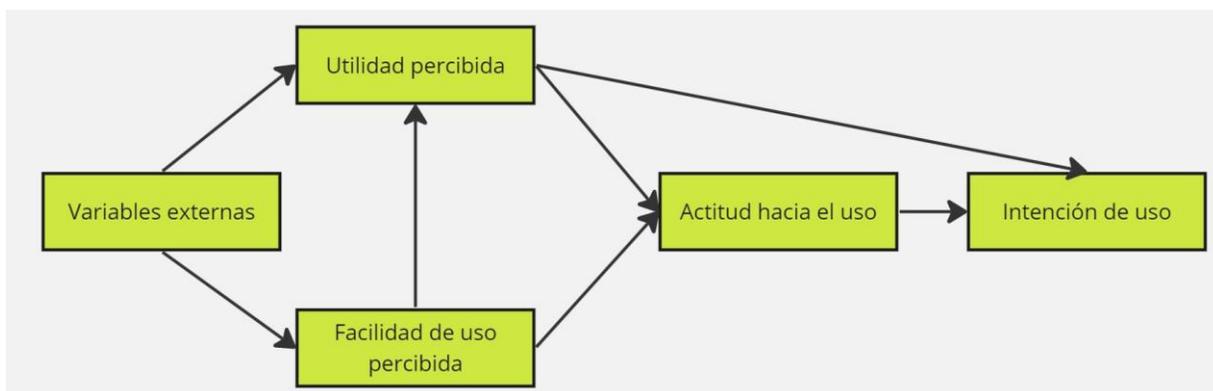
Para medir el grado de aceptación del OVA se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) propuesto por Davis (1989). Con base en esta guía (figura 5) las variables para recolectar la información son:

**Utilidad percibida:** Es el grado en que el estudiante cree que el uso del OVA mejoraría su desempeño en la comprensión y producción de textos en Lengua y Literatura, así como su capacidad para trabajar en proyectos educativos.

**Facilidad de uso percibida:** Es el grado en que el estudiante percibe que la interfaz y el contenido del OVA son fáciles de utilizar y comprender. Esto incluye la accesibilidad de los recursos, la claridad de las instrucciones y la navegación intuitiva dentro del entorno virtual.

**Actitud hacia el uso:** Es la predisposición que tienen los estudiantes hacia la utilización del OVA, es decir, la disposición para participar activamente en actividades de aprendizaje.

**Intensión de uso:** Es el grado de probabilidad de que un estudiante continúe utilizando el OVA como parte de su proceso de aprendizaje en Lengua y Literatura.



**Figura 5** *Technology Acceptance Model (TAM)*

### Construcción del cuestionario

Tomando como base el modelo TAM (figura 5), expresada a través de la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, actitud hacia el uso y la intención de uso se elaboró la matriz de identificación de variables (tabla 15). Además, se utilizó una escala de Likert de 5 puntos detallada de la siguiente manera:

- Totalmente en desacuerdo
- En desacuerdo
- Ni en acuerdo ni en desacuerdo
- De acuerdo
- Totalmente de acuerdo

**Tabla 15**

*Matriz de identificación de variables*

<b>Objetivo:</b> Evaluar la efectividad del OVA en la promoción de aprendizaje activo y significativo.				
<b>Variable</b>	<b>Dimensión</b>	<b>Técnica</b>	<b>Instrumento</b>	<b>Preguntas</b>
Utilidad percibida	Utilidad	Encuesta	Cuestionario	1. ¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?
				2. ¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos no literarios?
				3. ¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el área de Lengua y Literatura?

Facilidad de uso percibida	Calidad técnica	Encuesta	Cuestionario	4. ¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?
				5. ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?
Actitud hacia el uso	Disfrute percibido	Encuesta	Cuestionario	6. ¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?
				7. ¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva?
				8. ¿Le parece bien que el OVA use la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos?
Intensión de uso	Incorporación de la herramienta	Encuesta	Cuestionario	9. ¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos de aprendizaje en Lengua y Literatura?
				10. ¿Recomendarías este OVA a otros compañeros/as?

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

La encuesta fue aplicada a 96 estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa Las Lomas con la finalidad de medir la efectividad de la herramienta digital. El instrumento fue validado por expertos (anexo 2), la fiabilidad de sus resultados fue medida a través del cálculo del Alfa de Cronbach y los datos respecto al nivel de aceptación, indiferencia y no aceptación fueron analizados a través de la versión gratuita de programa SPSS.

### **Evaluación de conocimientos**

Los estudiantes de la Básica Superior rindieron una evaluación de conocimientos con la finalidad evaluar el grado de comprensión y el desarrollo de habilidades comunicativas tras la implementación de los OVAs.

### **3.6 Consideraciones Bioéticas**

Para llevar a cabo la investigación, se creó un documento de consentimiento informado en el que se detalló de manera clara el propósito del estudio, este fue presentado

a la autoridad máxima de la institución para obtener el permiso que posibilite obtener los datos respectivos de los estudiantes de la Básica Superior de la UELL. En este documento se abordaron algunas consideraciones importantes como: garantizar que los estudiantes obtengan como beneficio de esta investigación la mejora de sus experiencias educativas, que puedan participar sin discriminación alguna y a su vez tengan acceso a los resultados de la misma, asegurar el cumplimiento de las normativas legales y el respeto a los derechos de todos los estudiantes, garantizando que no exista en la investigación situaciones que dañen o perjudiquen a los participantes y se respete la autonomía de los estudiantes al brindarles la posibilidad de participar de manera voluntaria.

## CAPITULO IV

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo se presentan los resultados obtenidos luego de evaluar la efectividad del OVA. Inicialmente, se analizan los resultados de la encuesta aplicada a cinco expertos en el campo de la tecnología y pedagogía, específicamente en Lengua y Literatura. Asimismo, se exponen los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa Las Lomas sobre la aceptabilidad de la herramienta tecnológica. La encuesta evaluó diferentes aspectos del OVA diseñado para promover el aprendizaje activo y significativo. Se analizaron cuatro variables principales: Utilidad Percibida, Facilidad de Uso Percibida, Actitud hacia el Uso e Intención de Uso. Los datos fueron procesados con la versión gratuita de la herramienta SPSS. A continuación, se detallan los resultados por cada variable e indicador evaluado.

#### 4.1 Evaluación de la efectividad del OVA

#### 4.2 Validación de expertos

Para evaluar la confiabilidad de las respuestas obtenidas, se calculó el Alfa de Cronbach, (tabla 16) obteniéndose un índice de 0.825 lo que confirma la confiabilidad de los datos recopilados.

**Tabla 16**

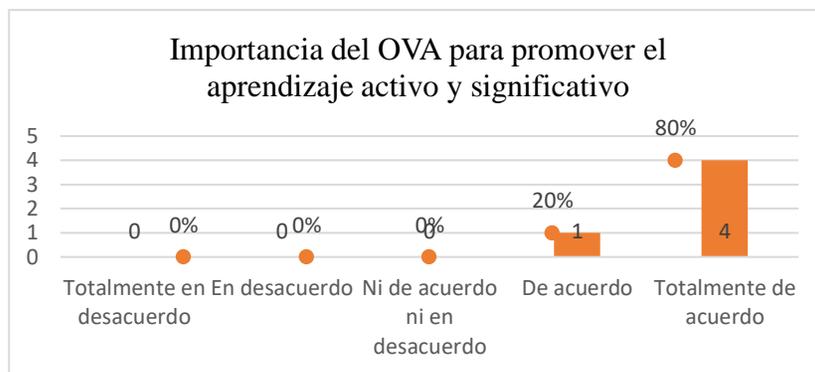
*Estadísticas de fiabilidad*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.825	10

*Nota.* Fuente: Elaboración a través de SPSS

#### Utilidad percibida

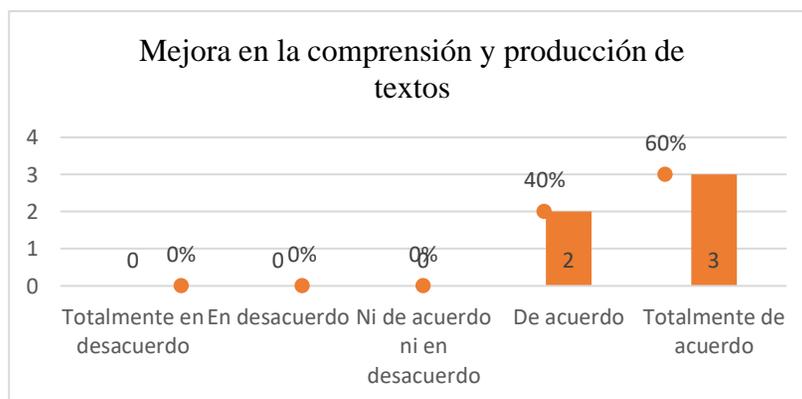
- 1. ¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?**



**Figura 6** *Importancia del OVA para promover el aprendizaje activo y significativo*

La figura 6 evidencia que el 80% de los estudiantes considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura, mientras que el 20% restante está de acuerdo. Complementando estos resultados Feria & Zúñiga (2016) manifiestan que la implementación de mediadores pedagógicos como los OVA promueven el aprendizaje significativo y el desarrollo de la autonomía de los estudiantes en la construcción del conocimiento. Es decir, que los expertos consideran que el OVA diseñado cumple con los principios pedagógicos para promover un aprendizaje más efectivo en el área de Lengua y Literatura.

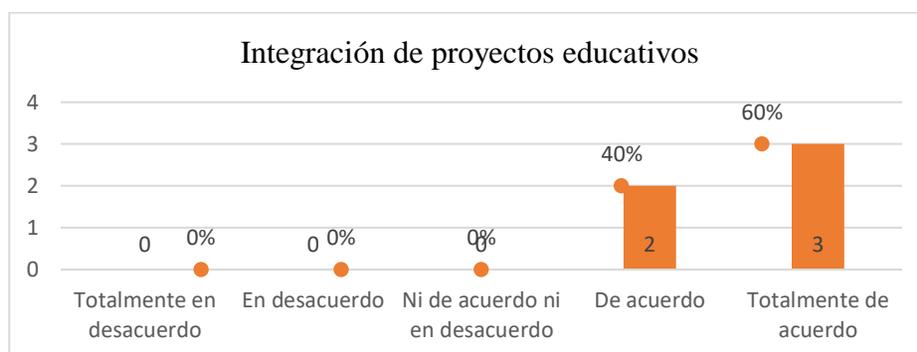
**2. ¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos?**



**Figura 7** *Mejora en la comprensión y producción de textos*

Los resultados de la figura 7 indican que el 60% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos, mientras que el 40% restante está de acuerdo. Collaguazo et al., (2015) coinciden con estas apreciaciones pues destacan que los OVA son herramientas útiles y eficaces para el proceso de enseñanza aprendizaje por lo que se debe tomar en cuenta el tipo de OVA a crear y las competencias que se espera conseguir de los estudiantes. Todo esto con el afán de apoyar el desarrollo de habilidades esenciales en el área de Lengua y Literatura.

**3. ¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el aula?**

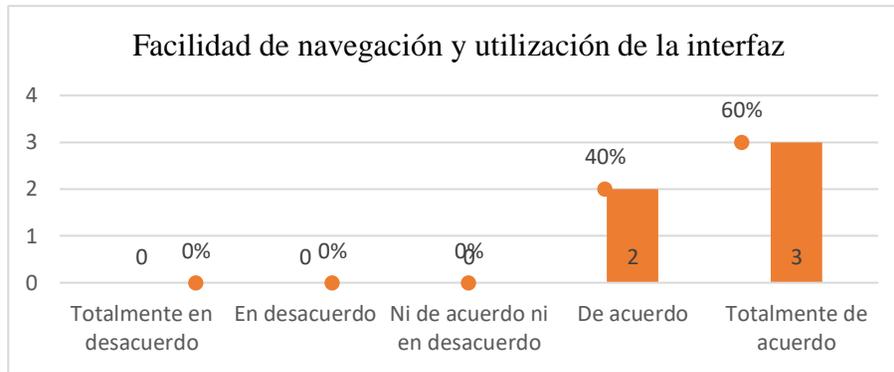


**Figura 8** Integración de proyectos educativos

Los observa en la figura 8 que el 60% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el aula, mientras que el 40% restante está de acuerdo. Para Santana (2022) el ABP tiene como objetivo transformar las prácticas educativas y superar el modelo tradicional de enseñanza. En este contexto el OVA puede ser una herramienta clave para desarrollar en el aula metodologías activas centradas en el estudiante y alineadas con los principios de ABP.

**Facilidad de uso percibida**

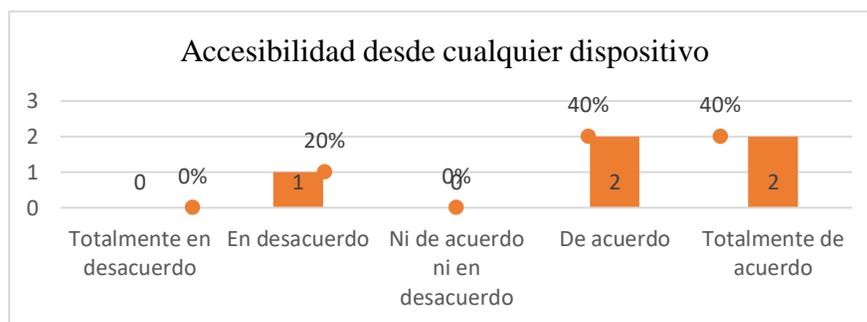
**4. ¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?**



**Figura 9** *Facilidad de navegación y utilización de la interfaz*

En base a la figura 9, el 60% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar, mientras que el 40% restante está de acuerdo. De acuerdo a Callejas et al. (2011) los OVA deben cumplir ciertos criterios, incluyendo sencillez en el manejo, excelencia en el entorno visual y sonoro, interacción y calidad de los contenidos temáticos para asegurar el aprendizaje de los alumnos. En este aspecto la apreciación positiva sobre la interfaz del OVA indica que los estudiantes podrán navegar de manera intuitiva e interactuar con todos los recursos.

**5. ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?**



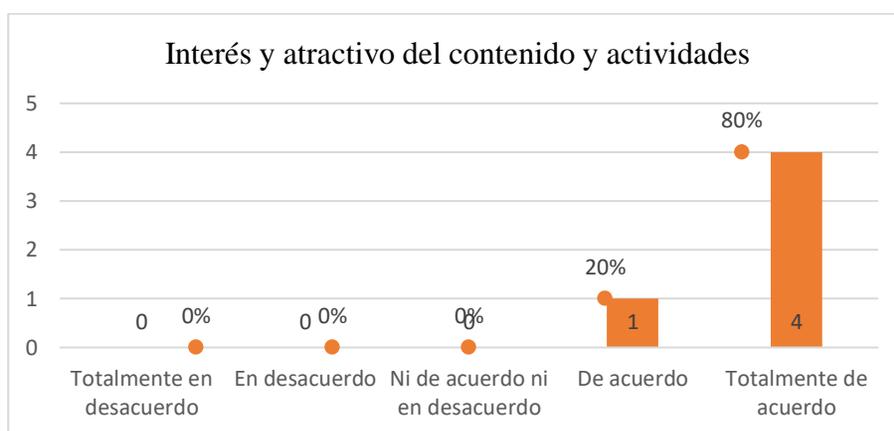
**Figura 10** *Accesibilidad desde cualquier dispositivo*

Se observa que el 40% de los estudiantes está totalmente de acuerdo, es decir, consideran que el OVA es accesible y fácil de usar desde cualquier dispositivo, y otro 40% está de acuerdo. Sin embargo, un 20% se encuentra en desacuerdo. Lo que indica que la mayoría encuentra al OVA accesible, sin embargo, existe una minoría que ha experimentado dificultades. Chiappe (2009) menciona que los OVA no solamente pueden utilizarse en

computadoras sino también en dispositivos móviles como los celulares que incluso a veces cuentan con funcionalidades mejores a las de un computador. Por ello para aumentar la satisfacción general sería conveniente investigar y considerar mejorar en la accesibilidad del OVA.

### Actitud hacia el uso

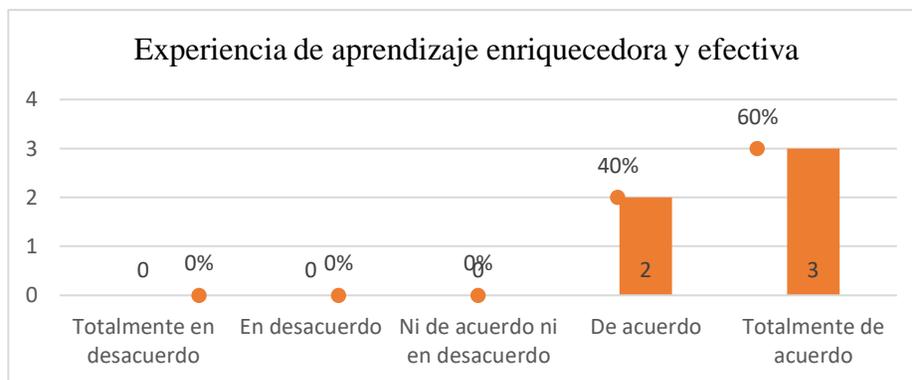
#### 6. ¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?



**Figura 11** *Interés y atractivo del contenido y actividades*

Los resultados de la figura 11 muestran que el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA son percibidos como interesantes y atractivos por todos los encuestados. El 80% de los participantes se mostró totalmente de acuerdo con esta afirmación y el 20% restante está de acuerdo. Para Sánchez (2014) el valor pedagógico de un OVA está en la integración de algunos elementos importantes como objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje, evaluación y metadatos. En ese sentido las respuestas de los encuestados evidencian que los elementos han sido bien incorporados y ejecutados lo que proporcionará una experiencia de aprendizaje única para los estudiantes.

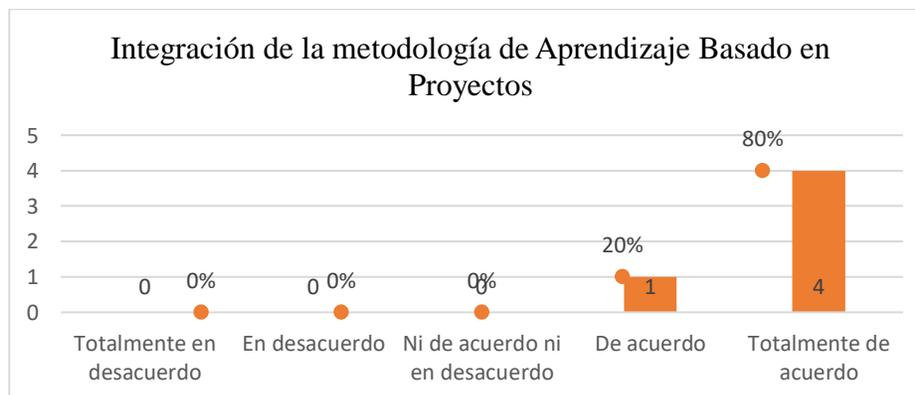
#### 7. ¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes?



**Figura 12** Experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva

Los resultados que se reflejan en la figura 12 muestran que el 60% de los encuestados está totalmente de acuerdo en que el OVA proporciona una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes y el 40% restante manifestó estar de acuerdo. Esta valoración positiva indica que el OVA ofrece un entorno educativo valioso para generar aprendizaje efectivo. Ibarra (2021) considera que el aprendizaje se complica cuando no se emplean los recursos y estrategias adecuadas que estimulen el interés de los estudiantes, por ello los OVA son fundamentales para generar procesos educativos dinámicos que superen la educación tradicional y que faciliten a los estudiantes participar activamente en la construcción de su propio aprendizaje.

**8. ¿Considera oportuna la integración de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en el OVA?**



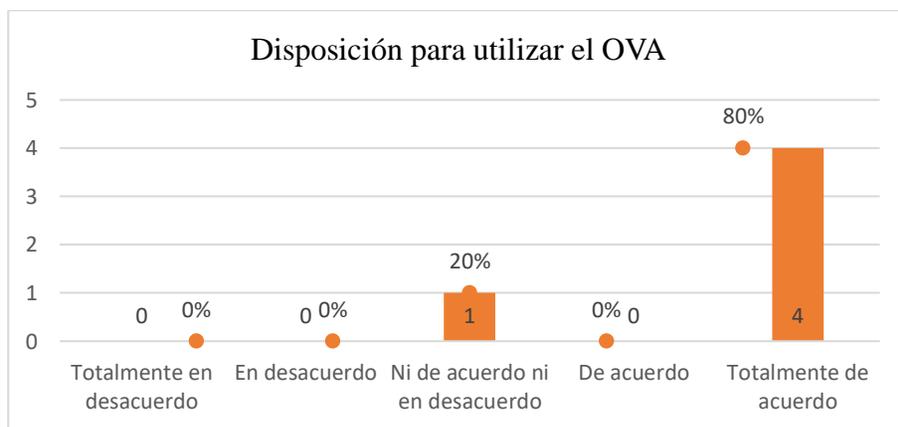
**Figura 13** Integración de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos

La figura 13 evidencia que el 80% de estudiantes encuestados está totalmente de acuerdo con la integración de la metodología del ABP en el OVA, mientras que el 20%

restante está de acuerdo. Esta percepción sugiere que los expertos consideran que el ABP complementa y enriquece la experiencia educativa proporcionada por el OVA. Asimismo Delgado et al., (2020) coincide al mencionar que las TIC permiten la evolución del sistema educativo, a través de la aceptación de recursos digitales y la implementación de metodologías activas. En ese sentido los resultados indican que el OVA no solo aprovecha las TIC para mejorar la accesibilidad y la interacción, sino que también implementa metodologías innovadoras que enriquecen el proceso educativo.

### Intención de uso

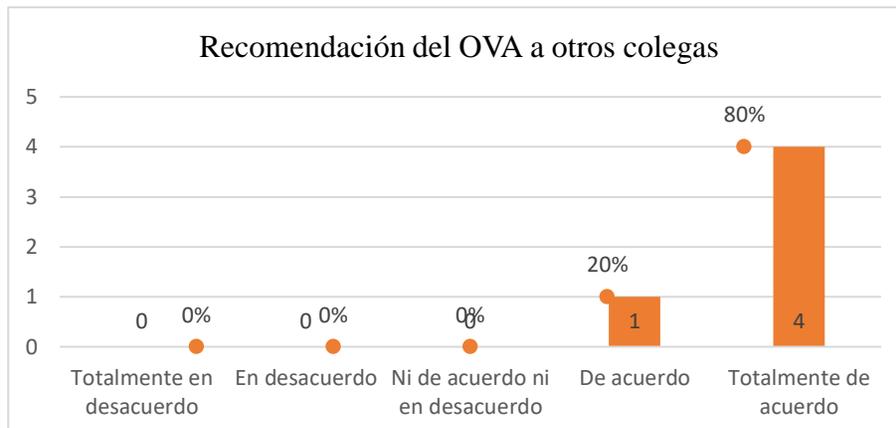
#### 9. ¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura?



**Figura 14** Disposición para utilizar el OVA

Se evidencia en la figura 14 que el 80% de los encuestados está totalmente de acuerdo en utilizar el OVA como parte de sus recursos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura, mientras que el 20% restante se mantiene neutral. Respecto a este tema Salas & Umaña (2010) manifiestan que los OVA son elementos con orientación didáctica que ofrecen nuevas posibilidades de recursos que podrían utilizar los docentes. Las respuestas favorables de los expertos para integrar los OVA en sus prácticas educativas indica la predisposición de adoptar herramientas tecnológicas que faciliten un aprendizaje dinámico y significativo.

## 10. ¿Recomendaría este OVA a otros colegas en el campo de la educación?



**Figura 15** Recomendación del OVA a otros colegas

Se refleja en los resultados de la figura 15 que el 80% de los encuestados está totalmente de acuerdo en recomendar este OVA a otros colegas en el campo de la educación, mientras que el 20% restante está de acuerdo. Estos resultados positivos indican que los expertos consideran al OVA como un recurso útil y de calidad. Para Chiappe (2009) trabajar con OVA es una oportunidad más para aprovechar el potencial de las TIC, por esta razón hace especial énfasis en la importancia de adaptarse a los cambios y evoluciones en la práctica educativa. En este sentido los docentes deberían estar predispuestos a la integración de OVA en el ámbito educativo. La tabla 17 muestra el resumen de los resultados obtenidos luego de aplicar la encuesta a un grupo de expertos con el propósito de validar los OVAS

**Tabla 17**

Resultados de la encuesta realizada a un grupo de expertos

		Estadísticos									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
N	Válido	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		4.80	4.60	4.60	4.60	4.00	4.80	4.60	4.80	4.60	4.80
Desv. estándar		.447	.548	.548	.548	1.225	.447	.548	.447	.894	.447

Nota. Fuente: Elaboración a través de SPSS

Las medias de las respuestas están entre 4.00 y 4.80 lo que indica que los expertos están (de acuerdo) y (totalmente de acuerdo) respecto a las afirmaciones del OVA. Así

también la mayoría de las desviaciones estándar son menores a 0.6 lo que permite concluir que las respuestas de los expertos tienen consistencia entre ellas con mínimas diferencias. Es importante considerar también que la media de la pregunta 5 ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo? es de 4.00 siendo la más baja, sin embargo, indica todavía una respuesta positiva (De acuerdo) y en cuanto a la desviación estándar es de 1.225, siendo esta más alta que otras preguntas lo que indica que hay una variación en las respuestas de los expertos, sugiriendo opiniones divididas en el ítem en particular.

En términos generales los expertos tienen una percepción positiva del OVA considerándolo útil, fácil de usar, interesante y efectivo para el aprendizaje, además se ve reflejado un consenso entre los expertos, favoreciendo la confiabilidad e los resultados. Particularmente con la pregunta relacionada con la accesibilidad y facilidad de uso desde cualquier dispositivo muestra respuestas variadas lo que indica que los expertos quizá tuvieron inconvenientes con esta característica. Esta es un área en la que puede realizarse mejoras de acuerdo a la retroalimentación de los expertos.

### 4.3 Aceptabilidad del OVA

Para evaluar la confiabilidad de las respuestas obtenidas en la encuesta aplicada a los estudiantes de la Básica Superior, se calculó el Alfa de Cronbach (tabla 18), obteniéndose un índice de 0.866 lo que confirma la confiabilidad de los datos recopilados.

**Tabla 18**

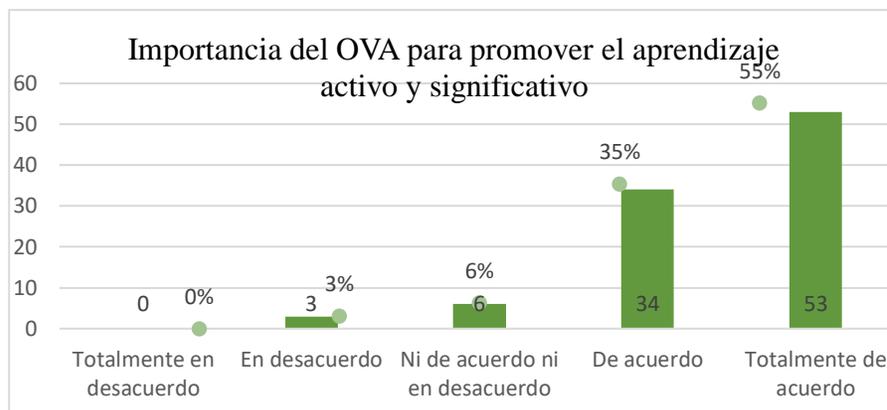
*Estadísticas de fiabilidad*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
.866	10

*Nota.* Fuente: Elaboración a través de SPSS

### Utilidad percibida

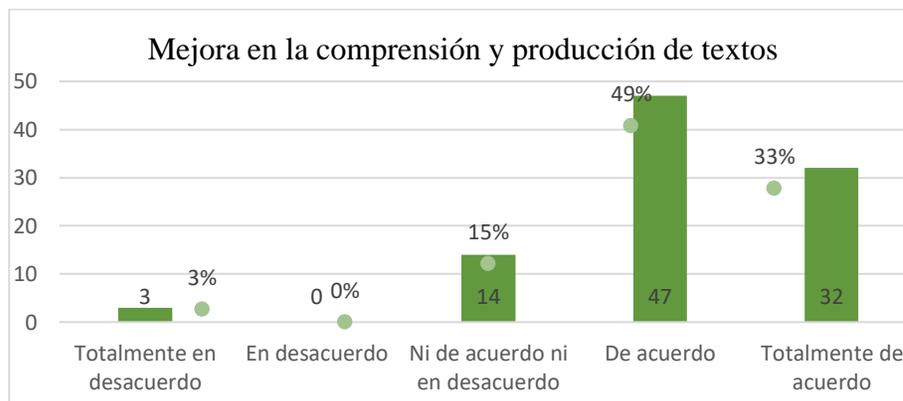
1. ¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?



**Figura 16** *Importancia del OVA para promover el aprendizaje activo y significativo*

De acuerdo con los resultados de la figura 16, el 55% de alumnos encuestados indicaron estar "Totalmente de acuerdo", mientras que el 35% expresó estar "De acuerdo". Esto indica que el 90% de los estudiantes tienen una opinión favorable sobre el uso de OVA en sus clases. Estos datos indican que la mayoría de los estudiantes distinguen el OVA como una herramienta útil y enriquecedora para su proceso de aprendizaje lo que también es un indicador positivo de que se han beneficiado de sus funcionalidades.

**2. ¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos no literarios?**

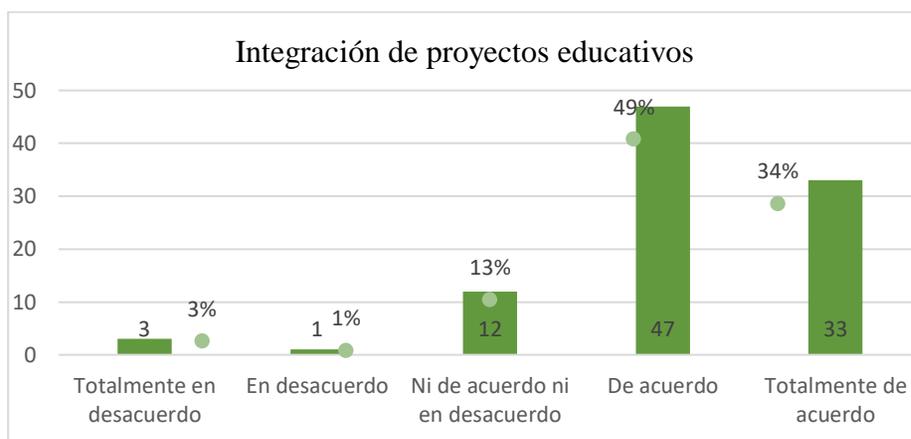


**Figura 17** *Mejora en la comprensión y producción de textos*

Se evidencia en la figura 17 que, un 49% de los estudiantes encuestados respondieron estar "De acuerdo" con la implementación del OVA, mientras que un 33% se manifestaron "Totalmente de acuerdo". Esto indica que el 82% de los estudiantes tienen una opinión favorable sobre el uso de OVA en sus clases y lo consideran útil para mejorar sus habilidades

de comprensión y producción de textos; habilidades fundamentales para el desempeño académico en diferentes asignaturas.

**3. ¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el área de Lengua y Literatura?**

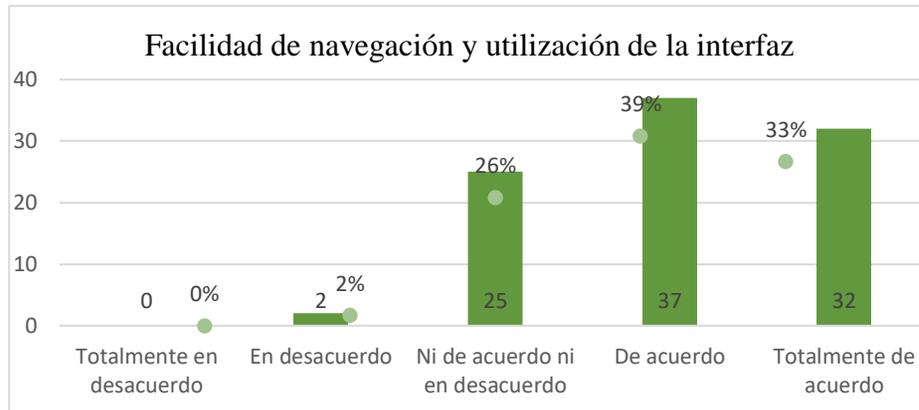


**Figura 18** Integración de proyectos educativos

Se observa en los resultados de la figura 18 que, un 49% de los estudiantes encuestados se manifestaron "De acuerdo" y un 34% respondieron estar "Totalmente de acuerdo". Esto indica que el 83% de los estudiantes consideran que el OVA ha facilitado la integración de los proyectos educativos. Estos resultados son positivos, ya que la integración de proyectos educativos es crucial para el desarrollo de competencias y la utilización práctica de lo aprendido.

**Facilidad de uso percibida**

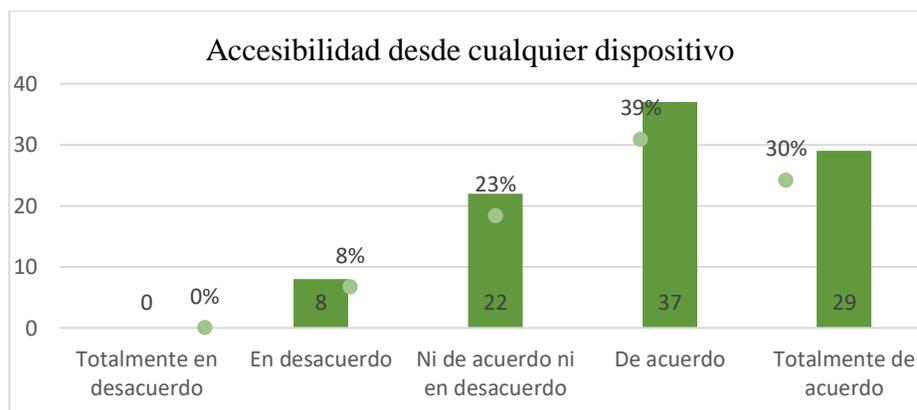
**4. ¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?**



**Figura 19** *Facilidad de navegación y utilización de la interfaz*

La figura 19 muestra que, un 39% de los participantes de la encuesta respondieron estar "De acuerdo", mientras que un 33% se manifestaron "Totalmente de acuerdo". Esto indica que el 72% de los estudiantes consideran que la interfaz del OVA es amigable y de fácil manejo. Esto es un indicador positivo, ya que una interfaz intuitiva y de fácil manejo contribuye a una mejor experiencia de aprendizaje y a una mayor interacción de los estudiantes con el OVA.

**5. ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?**



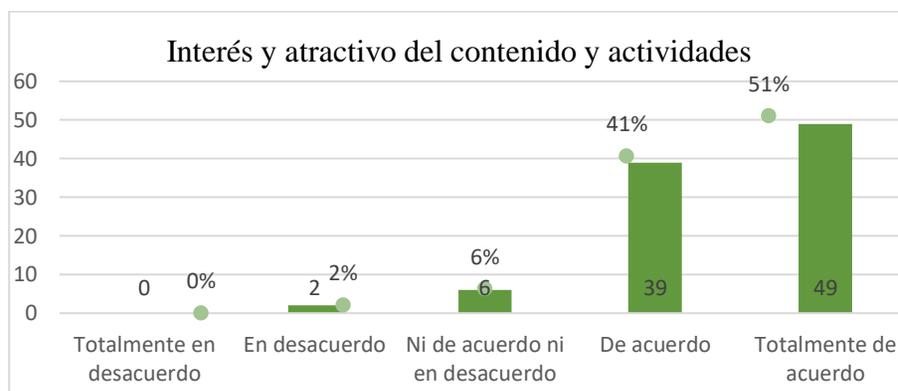
**Figura 20** *Accesibilidad desde cualquier dispositivo*

Se visualiza en la figura 20 que, un 39% de los estudiantes encuestados respondieron estar "De acuerdo", mientras que un 30% se manifestaron "Totalmente de acuerdo". Esto indica que el 69% de los estudiantes considera que la accesibilidad del OVA es adecuada. Estos resultados indican una percepción mayormente positiva sobre la accesibilidad del

OVA, pero también evidencia un aspecto que puede estar sujeto a mejoras para beneficiar a todos los estudiantes.

### Actitud hacia el uso

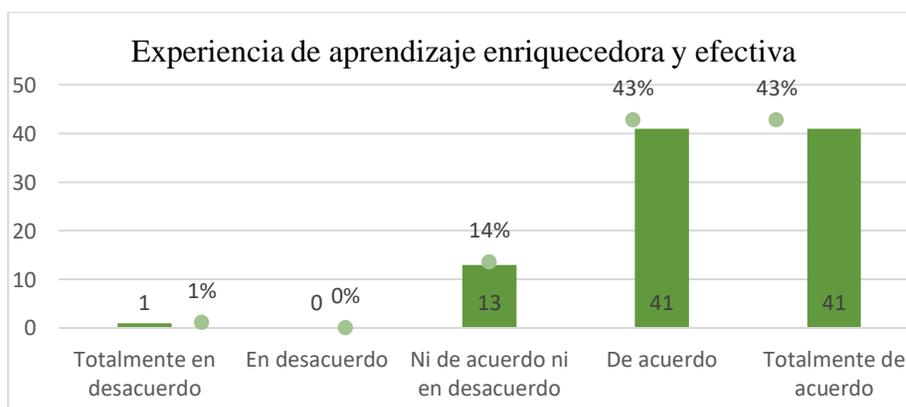
#### 6. ¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?



**Figura 21** *Interés y atractivo del contenido y actividades*

Se observa en los resultados de la figura 21 que, un 51% de los estudiantes encuestados respondieron estar "Totalmente de acuerdo", mientras que un 41% se manifestaron "De acuerdo". Esto indica que el 92% de los estudiantes consideran que el OVA presenta contenidos y actividades que captan su interés y atención. Este es un indicador positivo, ya que un contenido interesante y atractivo favorece la conservación del interés y la dedicación de los estudiantes hacia su proceso de aprendizaje.

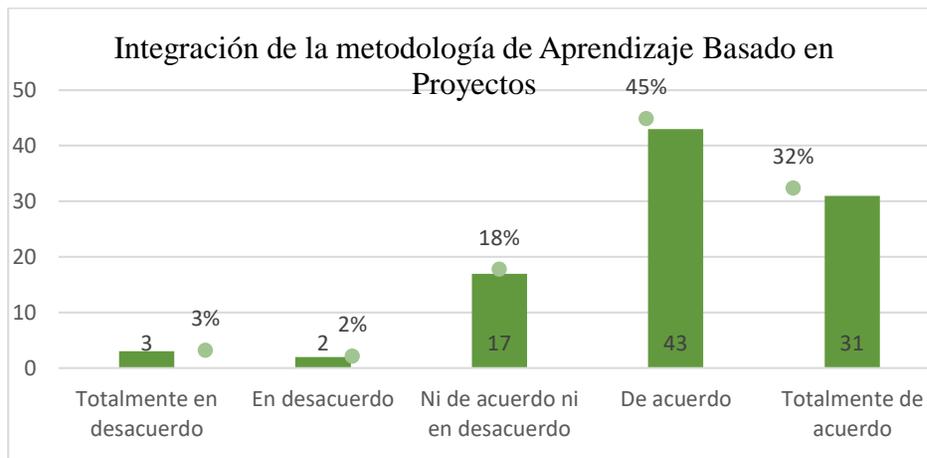
#### 7. ¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes?



**Figura 22** *Experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva*

Los datos de la figura 22 indican que, un 43% de los alumnos respondieron estar "Totalmente de acuerdo", mientras que otro 43% se manifestaron "De acuerdo". Esto indica que el 86% de los estudiantes consideran que el OVA ha sido una herramienta valiosa y efectiva para su proceso de aprendizaje. Este es un indicador muy positivo, dado que una experiencia educativa enriquecedora y significativa es clave para el desarrollo y el éxito académico de los alumnos.

**8. ¿Le parece bien que el OVA use la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos?**



**Figura 23** *Integración de la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos*

La figura 23 refleja que, un 45% de los estudiantes encuestados respondieron estar "De acuerdo", mientras que un 32% se manifestaron "Totalmente de acuerdo". Esto indica que el 77% de los estudiantes considera que el OVA ha facilitado la implementación de la metodología de ABP en sus actividades académicas. Este es un indicador positivo, ya que el ABP es una metodología que fomenta el desarrollo de competencias y la implementación práctica del conocimiento obtenido.

**Intención de uso**

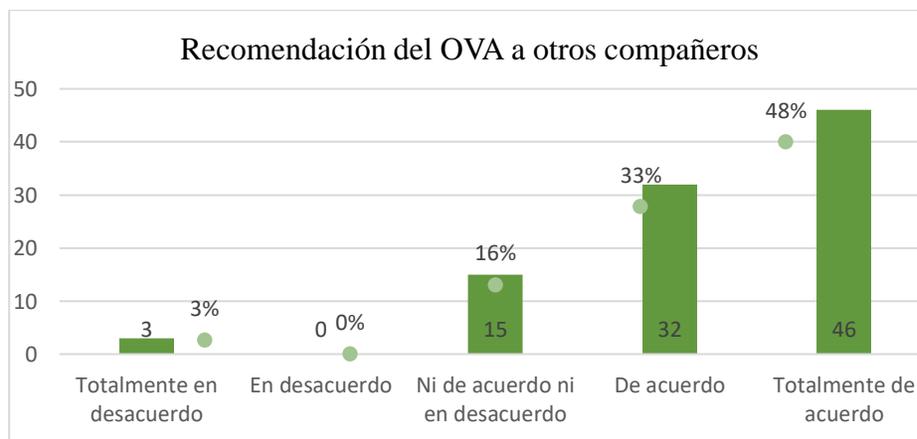
**9. ¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura?**



**Figura 24** Disposición para utilizar el OVA

De acuerdo con los resultados de la figura 24, un 49% de los estudiantes encuestados respondieron estar "Totalmente de acuerdo", mientras que un 33% se manifestaron "De acuerdo". Esto indica que el 82% de los estudiantes están dispuestos a utilizar el OVA en sus actividades académicas. Esto es un indicador positivo, ya que la disposición para utilizar una herramienta tecnológica como el OVA es esencial para su implementación y éxito en el proceso de educativo.

### 10. ¿Recomendaría este OVA a otros compañeros?



**Figura 25** Recomendación del OVA a otros compañeros

Se visualiza en la figura 25 un 48% de alumnos que respondieron estar "Totalmente de acuerdo", mientras que un 33% se manifestaron "De acuerdo". Esto indica que el 81% de los estudiantes están dispuestos a recomendar el OVA a sus compañeros de clase. Este es un

indicador positivo, ya que una recomendación positiva puede contribuir a la difusión y el uso más amplio de la herramienta entre los estudiantes. La tabla 19 muestra el resumen de la información obtenida luego de aplicar el instrumento de recolección de datos a los alumnos de la Básica Superior de la UELL, con el propósito de medir la aceptación del OVA.

**Tabla 19**

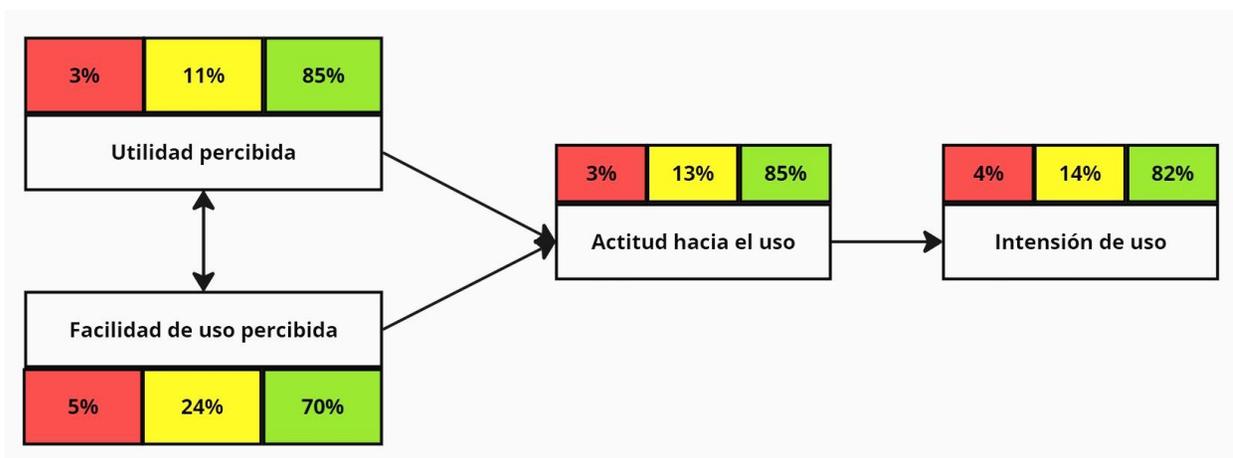
*Resumen sobre la aceptabilidad del OVA*

		Estadísticos									
		P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10
N	Válido	96	96	96	96	96	96	96	96	96	96
	Perdidos	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Media		4.43	4.09	4.10	4.03	3.91	4.41	4.26	4.01	4.25	4.23
Desv. estándar		.750	.872	.888	.827	.930	.705	.771	.935	.906	.934

*Nota.* Fuente: Elaboración a través de SPSS

La media de las respuestas a las preguntas sobre la percepción general del OVA se encuentra entre 3,91 y 4,43 sobre 5 lo que indica que los estudiantes tienen una percepción mayormente positiva en todos los aspectos evaluados. Las preguntas con las medias más altas hacen referencia a la importancia del OVA para promover el aprendizaje activo y significativo con una media de 4.43 y al interés y atracción del contenido y actividades con una media de 4.41, lo que sugiere que los estudiantes valoran positivamente al OVA en estos aspectos. Por otra parte, la desviación estándar de entre 0,70 y 0,93 indica una dispersión moderada en las respuestas lo que es común en estudios educativos, pues indica que ciertos estudiantes han tenido experiencias diferentes.

En resumen, (figura 26) la mayoría de los estudiantes tienen una opinión favorable sobre el OVA, considerándolo una herramienta útil y enriquecedora para que su proceso de aprendizaje sea mucho más activo, atractivo y significativo. Así también hay oportunidades para mejorar la accesibilidad de tal manera que la experiencia educativa sea accesible y efectiva para todos los alumnos. Estos resultados sugieren la idea de seguir utilizando el OVA en la básica superior de la UELL.



**Figura 26** Resumen de los resultados de la encuesta de aceptabilidad

#### **4.3.1 Utilidad percibida**

Los resultados muestran que la mayoría de los estudiantes, el 85% consideran que el OVA es útil y contribuye positivamente al aprendizaje del área de Lengua y Literatura, el 11% mantienen una posición indiferente y el 3% no percibe utilidad en el OVA. Este resultado se alinea con el objetivo de evaluar la efectividad del OVA en la promoción del aprendizaje activo y significativo.

#### **4.3.2 Facilidad de uso percibida**

De acuerdo con los resultados obtenidos el 70% de estudiantes ha encontrado al OVA fácil de usar, lo que sugiere que no enfrentaron dificultades técnicas para interactuar y explorar la herramienta, mientras que el 24% de los estudiantes se mantiene neutral y un 5% no está de acuerdo con este aspecto. Esto puede evidenciar oportunidades de mejora para que la herramienta sea accesible para todos los estudiantes y logren beneficiarse de sus bondades.

#### **4.3.3 Actitud hacia el uso**

Los resultados muestran que la actitud hacia el uso tiene una aceptación del 85% de los estudiantes encuestados, el 13% de estudiantes se mantienen indiferentes y el 3% tienen una actitud desfavorable hacia el uso de la herramienta. Sin embargo, la actitud positiva generalizada indica que los estudiantes valoran el recurso y están dispuestos a utilizarlo dentro de su proceso de aprendizaje, resultando esta apreciación importante para determinar el éxito del recurso.

#### **4.3.4 *Intensión de uso***

Según los datos recolectados, el 82% de los encuestados manifiestan un alto grado de aceptación del OVA en cuanto a la intención de uso, indicando que tienen la intención de seguir utilizando la herramienta, un 14% de estudiantes tienen una posición indiferente respecto a este tema y el 4% no tienen intención de usarlo. Estos resultados evidencian una alta aceptación del OVA, además del potencial para ser una herramienta eficaz en el ámbito educativo.

En resumen los resultados obtenidos respecto a la aceptación de la tecnología utilizando la metodología TAM indican que los porcentajes altos obtenidos tanto en la utilidad percibida (85%) como en la facilidad de uso percibida (70%) han sido esenciales para fomentar una actitud positiva (85%) y un alta intención de uso futuro del OVA (82%), así también indican una aceptación positiva y la continuidad de uso de esta herramienta tecnológica innovadora dentro del proceso educativo, específicamente para el área de Lengua y Literatura.

#### **4.4 Evaluación de conocimientos**

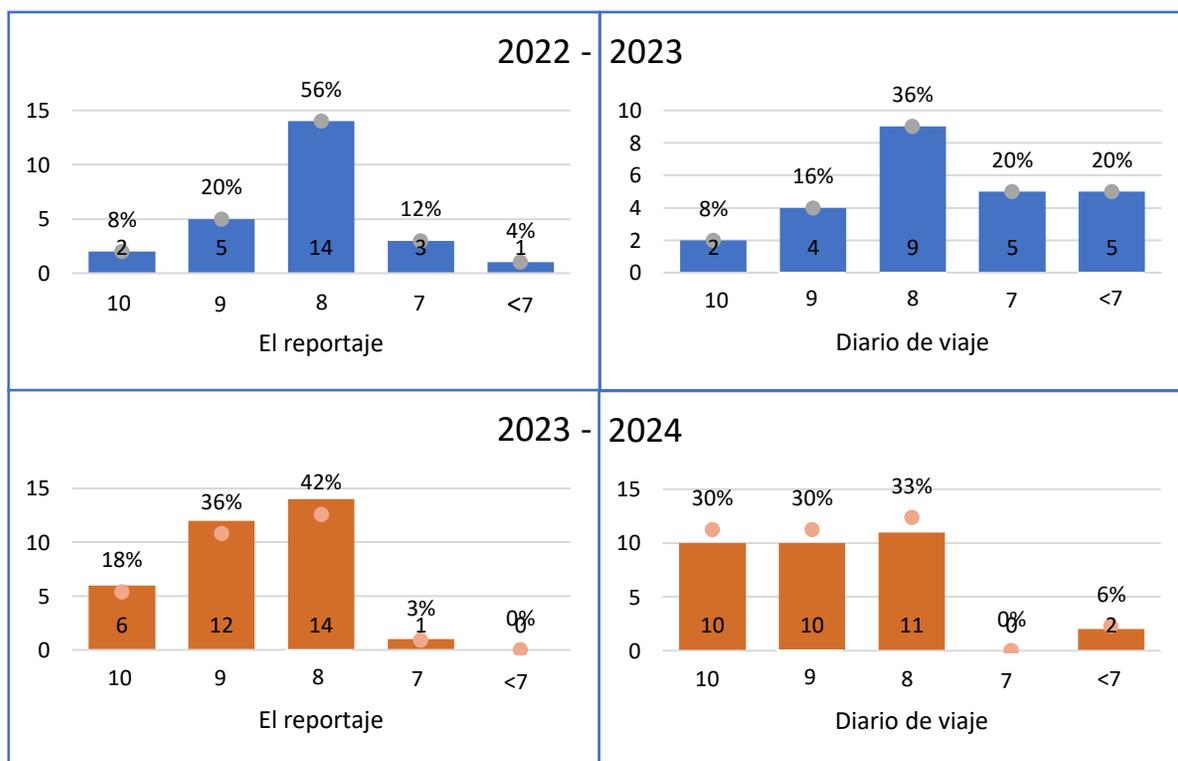
Para medir los conocimientos adquiridos, se realizó una comparativa entre las evaluaciones del año lectivo 2022-2023 y las del año lectivo 2023-2024, referentes a las mismas temáticas. En este último periodo se implementaron los OVA. La evaluación de conocimientos se aplicó a los estudiantes de 8vo, 9no y 10mo año del subnivel de Básica Superior. Los cuestionarios de evaluación constaron de 10 preguntas de opción múltiple enfocadas a medir la adquisición de conocimientos luego de haber utilizado los OVA. Las tablas 20, 21 y 22 muestran los resultados obtenidos en esta actividad:

**Tabla 20**

Nivel de comprensión de contenidos 8vo año de EGB

Calificaciones	2022 – 2023				2023 - 2024			
	El reportaje		Diario de viaje		El reportaje		Diario de viaje	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Diez	2	8%	2	8%	6	18%	10	30%
Nueve	5	20%	4	16%	12	36%	10	30%
Ocho	14	56%	9	36%	14	42%	11	33%
Siete	3	12%	5	20%	1	3%	0	0%
Menor a siete	1	4%	5	20%	0	0%	2	6%
Total	25	100%	25	100%	33	100%	33	100%
Media	8.16		7.72		8.69		8.78	
Desviación estándar	0.898		1.208		0.809		1.082	

Nota. Fuente: Elaboración propia



**Figura 27** Nivel de comprensión de contenidos 8vo año de EGB

De acuerdo con los resultados de la figura 27, en el año 2022-2023, el 56% de los estudiantes obtuvieron una calificación de 8 en el reportaje. En contraste, en el 2023-2024 este porcentaje fue del 42%, además un 36% de estudiantes obtuvieron calificaciones de 9 y

un 18% logró la máxima calificación de 10 sobre 10. La media de las calificaciones se incrementó de 8,16 en 2022-2023 a 8,69 en 2023-2024, con una desviación estándar de 0,80, lo que indica una distribución homogénea de las notas.

En el Diario de Viaje, el 36% de los estudiantes una calificación de 8 en 2022-2023, mientras que en 2023-2024 este porcentaje fue de 33%, además un 30% obtuvo 9 y otro 30% alcanzó la máxima calificación de 10 sobre 10. La media de calificaciones se incrementó de 7,72 en 2022-2023 a 8,78 en 2023-2024, con una desviación estándar de 1,08, lo que indica una distribución homogénea de las notas.

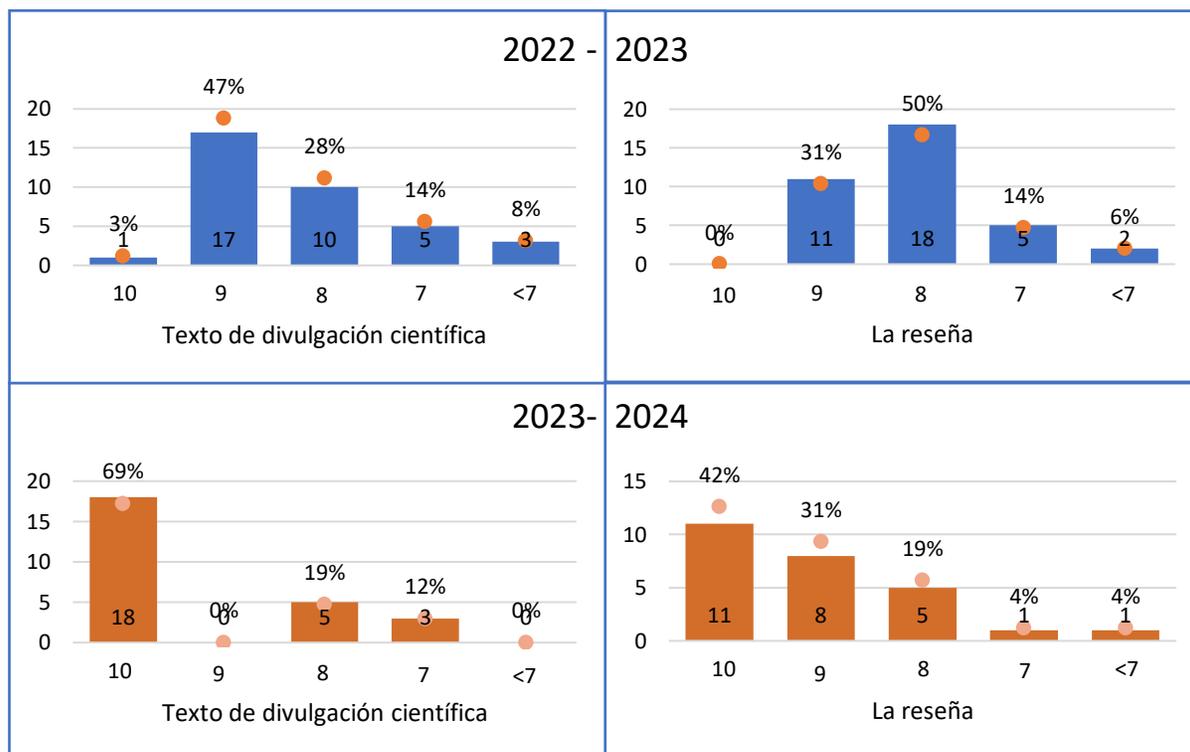
En resumen, la implementación del OVA tuvo un impacto positivo en el desempeño académico de los alumnos de octavo año, evidenciado por el aumento en el porcentaje de estudiantes con calificaciones superiores, en el incremento de la media de las calificaciones y en la disminución del número de estudiantes con calificaciones bajas.

**Tabla 21**

*Nivel de comprensión de contenidos 9no año de EGB*

Calificaciones	2022 – 2023				2023 - 2024			
	Texto de divulgación científica		La reseña		Texto de divulgación científica		La reseña	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Diez	1	3%	0	0%	18	69%	11	42%
Nueve	17	47%	11	31%	0	0%	8	31%
Ocho	10	28%	18	50%	5	19%	5	19%
Siete	5	14%	5	14%	3	12%	1	4%
Menor a siete	3	8%	2	6%	0	0%	1	4%
Total	36	100%	36	100%	26	100%	26	100%
Media	8.22		8		9.26		8.96	
Desviación estándar	1.017		1.014		1.15		1.34	

Nota. Fuente: Elaboración propia



**Figura 28** Nivel de comprensión de contenidos 9no año de EGB

De acuerdo con los resultados de la figura 28, en el año 2022-2023, el 47% de los estudiantes obtuvieron una calificación de 9 sobre 10 en el Texto de divulgación científica. En contraste, en el 2023-2024 el 69% de estudiantes obtuvieron una calificación de 10, un 19% de estudiantes obtuvo 8 y un 12% logró la calificación de 7. La media de calificaciones se incrementó de 8,22 en 2022-2023 a 9,27 en 2023-2024, con una desviación estándar de 1,15.

En la reseña, el 50% de los estudiantes obtuvieron 8 sobre 10 en 2022-2023, mientras que en 2023-2024 este porcentaje disminuyó al 19%, con un 42% logrando 10 y un 31% alcanzando 9. La media se incrementó de 8,00 en 2022-2023 a 8,96 en 2023-2024, con una desviación estándar de 1,34.

En resumen, la implementación del OVA ha tenido un efecto favorable en el rendimiento escolar de los alumnos de 9no año, reflejado en un aumento en el porcentaje de estudiantes que obtuvieron las calificaciones más altas y en un incremento en las medias de

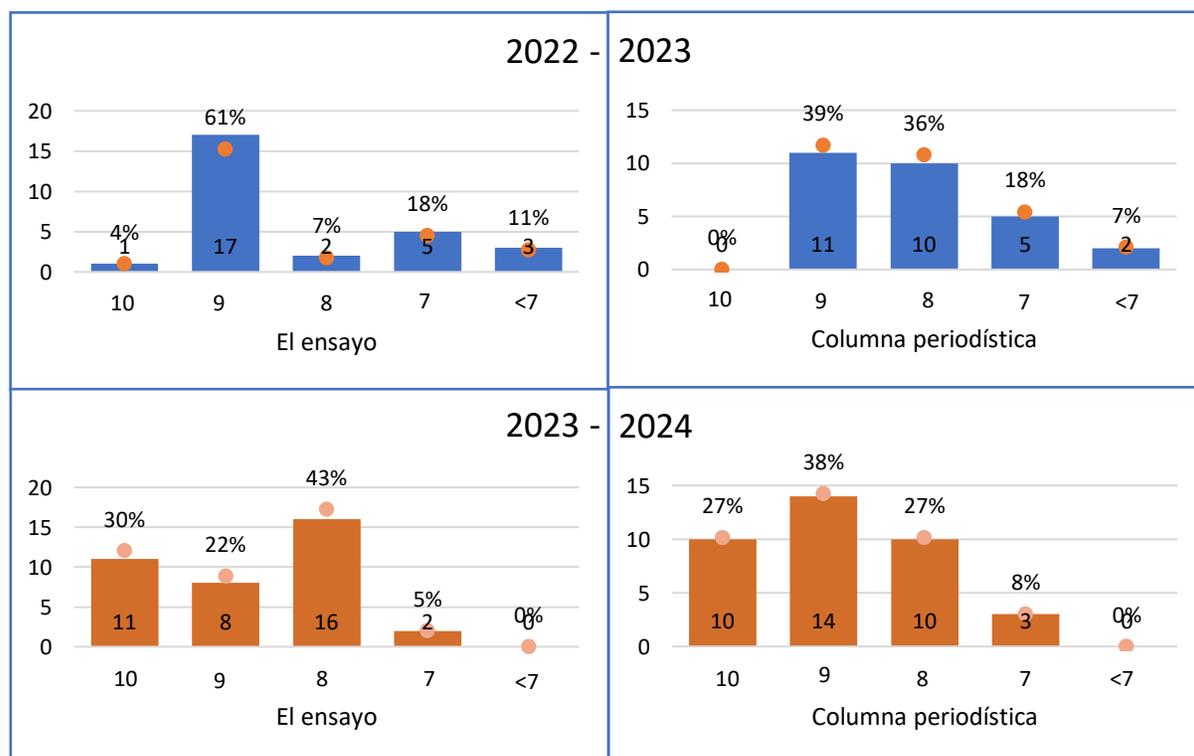
calificaciones. Estos resultados sugieren que el uso de herramientas tecnológicas como los OVAs puede mejorar el proceso educativo y contribuir a un mejor desempeño escolar de los alumnos.

**Tabla 22**

*Nivel de comprensión de contenidos 10mo año de EGB*

Calificaciones	2022 - 2023				2023 - 2024			
	El ensayo		Columna periodística		El ensayo		Columna periodística	
	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Diez	1	4%	0	0%	11	30%	10	27%
Nueve	17	61%	11	39%	8	22%	14	38%
Ocho	2	7%	10	36%	16	43%	10	27%
Siete	5	18%	5	18%	2	5%	3	8%
Menor a siete	3	11%	2	7%	0	0%	0	0%
Total	28	100%	28	100%	37	100%	37	100%
Media	8.28		8		8.75		8.83	
Desviación estándar	1.150		1.154		0.954		0.928	

*Nota.* Fuente: Elaboración propia



**Figura 29** *Nivel de comprensión de contenidos 10mo año de EGB*

La tabla 18 muestra que en el año 2022-2023, el 61% de los estudiantes obtuvieron una calificación de 9 sobre 10 en el Ensayo. En contraste, en el 2023-2024 este porcentaje disminuyó al 22%, el 43% de estudiantes obtuvo 8 y un 30% logró la máxima calificación de 10. La media de calificaciones se incrementó de 8,29 en 2022-2023 a 8,76 en 2023-2024, con una desviación estándar de 0,95, lo que indica una distribución homogénea de las notas.

En la Columna periodística, el 39% de los estudiantes obtuvieron 9 sobre 10 en 2022-2023, mientras que en 2023-2024 el 27% de estudiantes alcanzó 8, el 38%, obtuvo 9 y un 27% logró 10. La media se incrementó de 8,00 en 2022-2023 a 8,84 en 2023-2024, con una desviación estándar de 0,93, lo que indica una distribución homogénea de las notas.

En resumen, la implementación del OVA ha tenido un efecto beneficioso en el desempeño académico de los alumnos de 10mo año, reflejado en un aumento en el porcentaje de estudiantes que obtuvieron las calificaciones más altas y en un incremento en las medias. Estos resultados sugieren que el OVA ha sido efectivo para mejorar el proceso educativo y contribuir a un mejor desempeño escolar.

## CAPITULO V

### PROPUESTA

En el presente capítulo se presenta la propuesta de implementación de la herramienta Spatial para la creación de OVAs en el área de Lengua y Literatura, enfocado en mejorar las habilidades del bloque de escritura de los estudiantes de Básica Superior. Esta propuesta está dirigida a docentes interesados en incorporar herramientas tecnológicas innovadoras en su práctica educativa.

#### 5.1 Manual de usuario de Spatial

##### 5.1.1 Registro y acceso a Spatial

Para crear una cuenta se debe acceder al sitio oficial de spatial <https://www.spatial.io/>, luego dar clic en el botón de acceso en la parte superior derecha de la pantalla para generar un usuario, en la ventana que aparece (figura 27) registrarse a través de Google preferentemente y seleccionar una cuenta de correo electrónico.

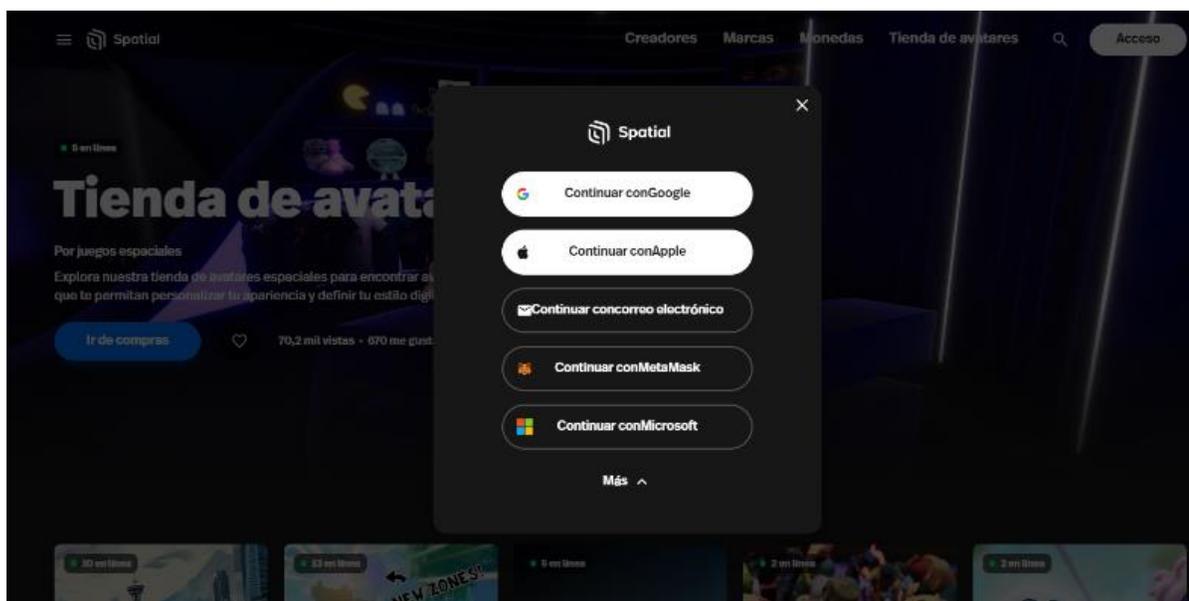


Figura 30 Registro y acceso a Spatial

### 5.1.2 Personalizar avatar

Luego de ingresar al sitio es importante seleccionar o personalizar un avatar con el cual te identificarán (figura 28), para ello dar clic en la parte superior derecha de la pantalla, ver perfil y editar.

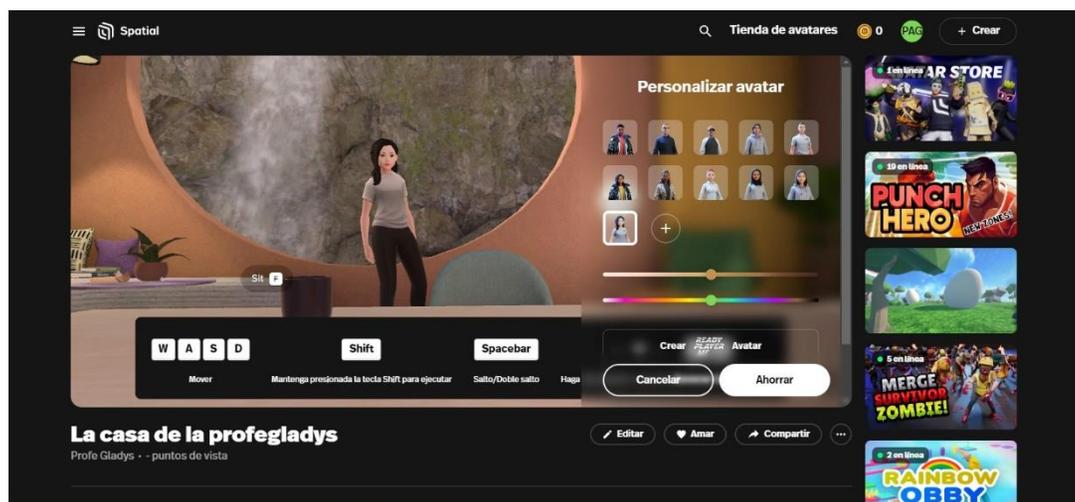


Figura 31 Personalizar avatar

### 5.1.3 Creación de un OVA

Para crear un OVA dar clic en el botón crear, ubicado en la parte superior derecha (figura 29) y en la ventana que aparece seleccionar una plantilla para iniciar el trabajo (figura 30), luego presionamos el botón editar de la parte inferior derecha y completamos la información del espacio, nombre, descripción e imagen en miniatura (figura 31), guardar y continuar.

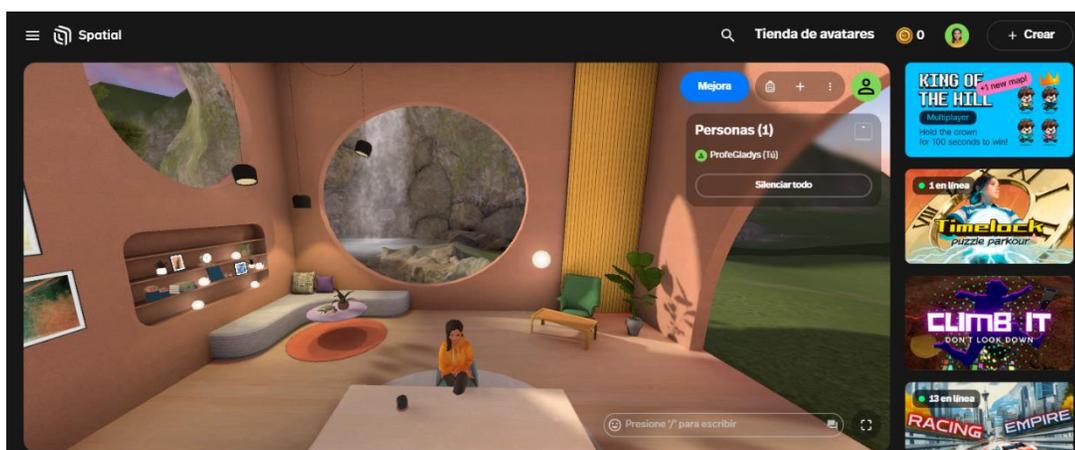


Figura 32 Creación de un OVA



Figura 33 Selección de plantilla de OVA

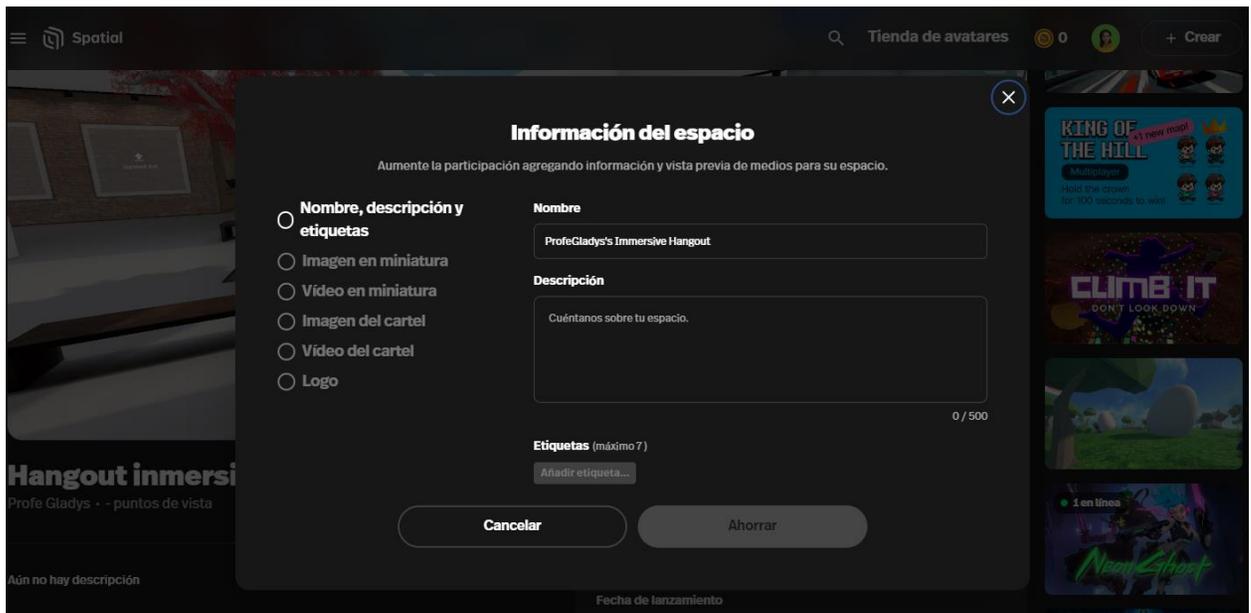


Figura 34 Ventana para describir al OVA

### 5.1.4 Agregar contenido al OVA

Para agregar contenido al OVA dar clic en el botón + de la parte superior derecha. Utiliza las opciones (figura 32) para agregar diferentes contenidos como: imágenes, videos, objetos, documentos, portales con enlaces a otros sitios web, entre otros.

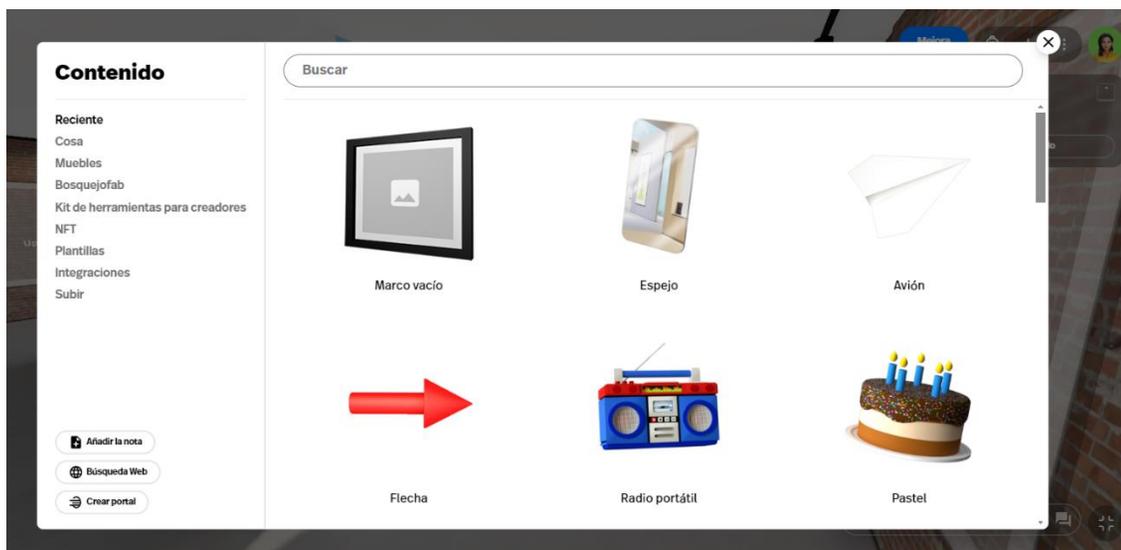


Figura 35 Agregar contenido al OVA

### 5.1.5 Compartir el OVA a los estudiantes

Es importante revisar todo el contenido para asegurarse de que no haya errores y que todo esté en el orden deseado. Para compartir el OVA realizado (figura 33) dar clic en el botón inferior derecho, revisar las especificaciones y obtener el enlace para compartir.

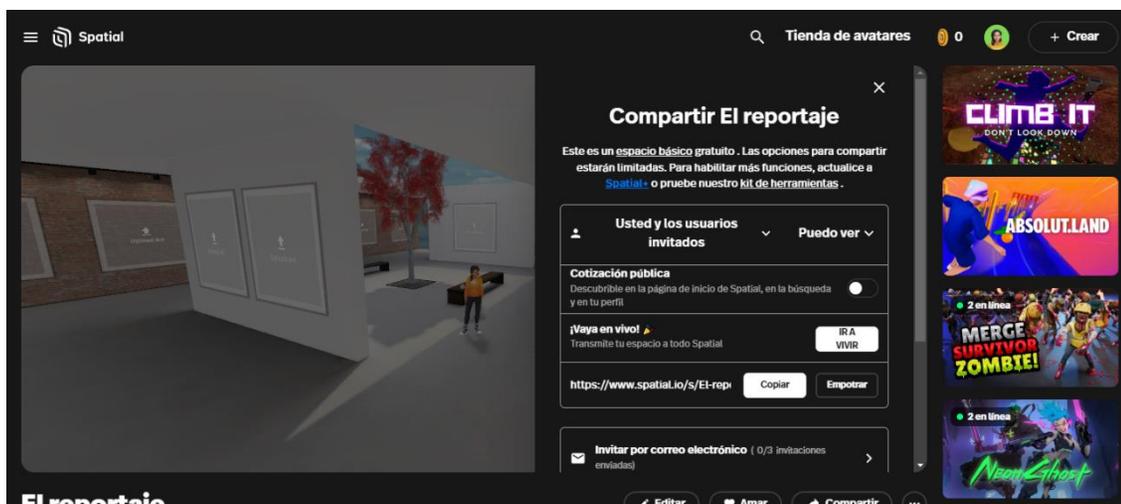


Figura 36 Compartir el OVA a los estudiantes

### 5.1.6 Ingreso de estudiantes al OVA

El estudiante debe ingresar la URL proporcionada por el docente en el buscador y dar clic a enter (figura 34), luego de ello se visualizará la página principal de Spatial, dar clic en el botón de acceso y registrarse a través de una cuenta de Google de preferencia, lo que será suficiente para ingresar al sitio y continuar con su uso. El estudiante deberá guiarse a través del letrero de inicio, las flechas de dirección y las descripciones de cada imagen, además de las indicaciones del maestro respecto al proyecto a desarrollar.

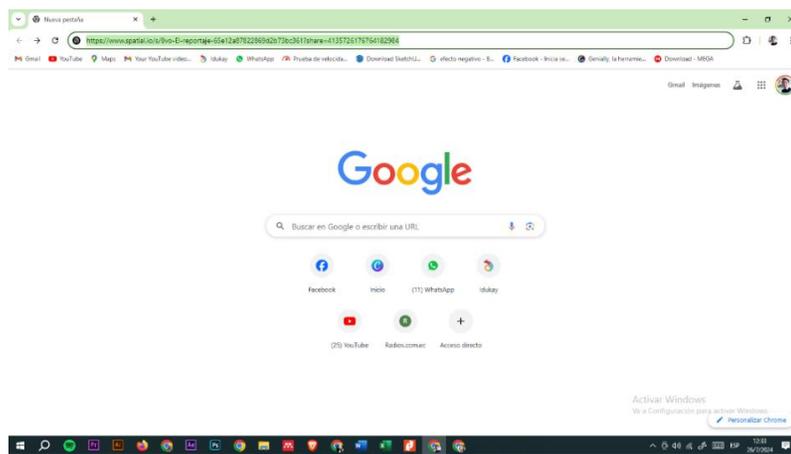


Figura 37 Ingreso de estudiantes al OVA

Para ingresar a los OVA utilizando dispositivos móviles se debe dar clic en el enlace proporcionado por el docente, descargar la aplicación a través de la Play Store (figura 35), ingresar y registrarse usando una cuenta de Google igual que la versión para escritorio y continuar con su uso.

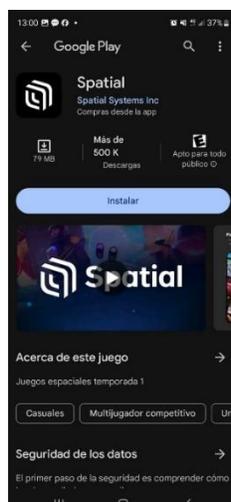


Figura 38 Spatial en la Play Store

## 5.2 Desarrollo de la Metodología ADDIE

Ibarra (2021) explica en su análisis que el modelo ADDIE es ampliamente recomendado y utilizado por los educadores debido a su flexibilidad y a las experiencias positivas reportadas. Es preferido por su estructura de trabajo eficaz, que proporciona beneficios para utilizar estos recursos de manera óptima, asegurando que los estudiantes sean los principales beneficiados, especialmente por su enfoque en el manejo de la información y su orientación centrada en el alumnado.

## 5.3 OVA N°1 “El reportaje”

### 5.3.1 *Análisis del OVA*

#### **Identificación y caracterización de los usuarios**

Los usuarios principales del OVA son los estudiantes de 8vo año de Educación General Básica con edades entre 12 y 13 años. Estos alumnos muestran competencias tecnológicas desarrolladas y un manejo de dispositivos electrónicos como computadoras, tabletas y celulares y presentan interés por actividades interactivas y multimedia.

#### **Análisis del contexto educativo**

En este caso se ha planificado desarrollar un OVA basado en el silabo del área de Lengua y Literatura, centrado en el bloque de escritura (tabla 23) con la finalidad de involucrar a los estudiantes en actividades prácticas que fomentan la creatividad, la reflexión crítica y la expresión personal a través de la escritura. Además, las actividades de trabajo colaborativo e intercambio de ideas mediante un aprendizaje activo y significativo aportarán al desarrollo de habilidades sociales y comunicativas.

**Tabla 23**

*Selección de contenidos de los OVA*

Subnivel	Curso	Unidad	Temática para desarrollar en el OVA
Superior	8vo	Bloque de Escritura	El reportaje

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

#### **Análisis de recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos**

Para el aspecto económico se cuenta con un presupuesto asignado específicamente para la adquisición de equipos, suministros y otros recursos necesarios para llevar a cabo las distintas actividades durante la construcción del OVA. En lo que se refiere al espacio físico se cuenta con áreas adecuadas como el laboratorio de computación y el salón de clases de los estudiantes. En cuanto a los recursos tecnológicos se cuenta con computadoras, dispositivos móviles y acceso a internet. En el ámbito de recursos humanos se destacan las habilidades en el manejo de herramientas para la construcción de OVA por parte de la investigadora de este proyecto lo que garantiza un enfoque integral y efectivo en el proceso.

### 5.3.2 *Diseño del OVA*

En esta fase se definirá los objetivos, estructura de contenidos, habilidades, estrategias, actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más pertinentes, (tabla 24) alineados con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto específico donde se aplicarán.

**Tabla 24**

*Diseño del OVA 1: Imbabura: Reportaje Vivencial*

<b>Título</b>	“Imbabura: Reportaje Vivencial”
<b>Objetivo</b>	Desarrollar habilidades de redacción en estudiantes de 8vo año mediante la creación de un reportaje interactivo sobre un lugar emblemático de Imbabura, con el fin de enriquecer el conocimiento cultural.
<b>Contenido</b>	El reportaje Información sobre Imbabura Estructura organizada Imágenes Videos Cuestionarios interactivos Elementos de exploración 3D
<b>Estrategia didáctica</b>	La interacción en el OVA está basada en la metodología del aprendizaje basado en proyectos de acuerdo a las siguientes etapas: Sorprenderse. - Planificación del proyecto Decidir. - Plantear la idea de proyecto Diseñar. - Plantear pregunta generadora, producto final y grupos de trabajo Investigar y Hacer. - Definir un plan de trabajo Actuar y Cambiar. - Acciones concreta para desarrollar el producto final Herramientas. - Socializar el proyecto Evaluar. - Validar resultados de aprendizaje
<b>Evaluación</b>	Evaluación formativa durante el proceso de investigación y actividades de refuerzo académico. Socialización del producto final en el auditorio 3D Auto y Coevaluación de los equipos de trabajo
<b>Metadatos</b>	Palabras Clave: reportaje-Imbabura-ABP-spatial Formato: Web Requisitos Técnicos: Navegador web, dispositivo, conexión a internet,

Licencia: Este trabajo tiene licencia [CC BY 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/). <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1>  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1>  
 Idioma: español  
 Enlace o Ubicación: <https://www.spatial.io/s/8vo-El-reportaje-65e12a87822869d2b73bc361?share=4135726176764182984>  
 Audiencia: Estudiantes de 8vo año de EGB



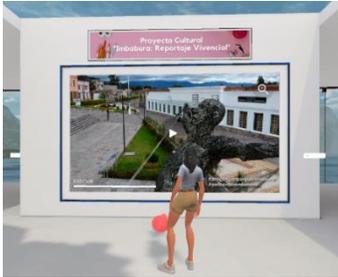
Nota. Fuente: Elaboración propia

### 5.3.3 Desarrollo del OVA

El OVA titulado “Imbabura: Reportaje Vivencial”, ha sido creado utilizando la plataforma Spatial. Los elementos multimedia incorporados fueron elaborados a través de Canva, y los vídeos integrados fueron obtenidos de YouTube. (tabla 25)

**Tabla 25**

*Elaboración del OVA 1: Imbabura: Reportaje Vivencial*

Etapas del ABP	Descripción	Entorno de Spatial
Decidir	En el centro del entorno se plantea el problema o se despierta la curiosidad de los estudiantes para trabajar en el proyecto a través de un video introductorio.	
Diseñar	En esta sección se plantea una pregunta generadora en base a la cual se desarrollará el proyecto y producto final y se determinan los grupos de trabajo.	
Investigar y hacer	En este espacio los estudiantes mediante la matriz de canvas planifican las actividades a desarrollarse durante todo el proyecto.	

Actuar y cambiar	<p>En este sector del entorno 3D los estudiantes realizan acciones concretas como:</p> <p>Recorrer el espacio asignado y revisar material diverso que les ayudará a fundamentar su investigación, además de la retroalimentación constante a través de evaluaciones en quiziz</p> <p>Trabajar en equipo con sus compañeros en diferentes áreas denominadas portales</p> <p>Desarrollar las actividades para elaborar el producto final utilizando Google Sites</p>	
Herramientas	<p>Los estudiantes organizan los diferentes recursos para presentar su exposición en el auditorio</p>	
Evaluar	<p>Una vez finalizado el proyecto los estudiantes realiza la auto y coevaluación con la finalidad de plantear mejoras en su desempeño.</p>	
		

Nota. Fuente: Elaboración propia

### 5.3.4 Implementación del OVA

La implementación el OVA denominado "El Reportaje" en el grupo de estudiantes de 8vo año correspondiente al subnivel de Básica Superior de la UELL, se realizó en tres fases. En la primera fase se realizó una introducción del trabajo a desarrollar presentando el objetivo y la estructura general del OVA, luego de ello se gestionó el ingreso al recurso tanto en las computadoras como en los dispositivos móviles, se explicaron conceptos clave y se familiarizó a los estudiantes con la plataforma digital utilizada. En la segunda fase se desarrolló el proyecto de acuerdo a cada una de sus fases, iniciando con la presentación del proyecto mediante un problema y pregunta generadora, la planificación, investigación,

desarrollo del producto final y la exposición del mismo, este proceso fue apoyado con la revisión y retroalimentación continua, además el OVA proporcionó a los estudiantes recursos y herramientas interactivas que sirvieron para guiar su trabajo. Por último, en la tercera fase se llevó a cabo una evaluación final para medir la comprensión y la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos en la creación de reportajes, utilizando cuestionarios y la revisión de los trabajos entregados. La recolección de opiniones y sugerencias facilitó la identificación de posibles áreas de mejora y la implementación de ajustes necesarios para asegurar que el recurso alcance los objetivos propuestos.

### **5.3.5 *Evaluación del OVA***

En la fase de evaluación de los OVA, se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) como marco teórico para comprender y evaluar la aceptación del recurso por parte de los estudiantes. Se analizó la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, la actitud hacia el uso y la Intención de Uso del OVA mediante una encuesta de diez preguntas con escala de Likert de 5 puntos luego de la implementación con los estudiantes del 8vo año. Los datos recopilados proporcionaron información valiosa sobre la percepción y la satisfacción de los estudiantes, permitiendo realizar ajustes y mejoras en el recurso para garantizar su efectiva integración en el proceso educativo. Además, los datos recolectados en la evaluación de conocimientos permitieron ser comparados con el promedio de los resultados del año escolar anterior y evaluar el progreso en la comprensión de los conceptos clave.

## **5.4 OVA N°2 “Diario de viaje”**

### **5.4.1 *Análisis del OVA***

#### **Identificación y caracterización de los usuarios**

Los estudiantes de 8vo año del Subnivel Básica Superior con edades entre 12 y 13 años tienen habilidades tecnológicas e interés por actividades que involucren narración y exploración personal. El diseño del OVA debe ser altamente interactivo y centrado en la narración visual y escrita.

#### **Análisis del contexto educativo**

Este OVA se desarrolló basado en el silabo en el área de Lengua y Literatura, específicamente en el bloque de escritura (tabla 26) con el objetivo es fomentar la creatividad y la expresión personal de los estudiantes a través de la escritura de diarios de viaje, promoviendo su capacidad de observación y descripción detallada. Actividades como la creación de mapas, ilustraciones y narraciones diarias serán claves.

**Tabla 26**

*Selección de contenidos de los OVA*

<b>Subnivel</b>	<b>Curso</b>	<b>Unidad</b>	<b>Temática para desarrollar en el OVA</b>
Superior	8vo	Bloque de Escritura	Diario de viaje

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

### **Análisis de recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos**

El presupuesto asignado permitirá adquirir materiales y herramientas para las actividades. Los espacios físicos incluyen un aula equipada con computadoras y el aula de clases. En cuanto a los recursos tecnológicos se cuenta con computadoras, dispositivos móviles y acceso a internet, En el ámbito de recursos humanos se destacan las habilidades en el manejo de herramientas para la construcción de OVA por parte de la investigadora, además de la experiencia en narrativa y escritura creativa.

#### **5.4.2 Diseño el OVA**

En esta fase se definirá los objetivos, estructura de contenidos, habilidades, estrategias, actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más pertinentes, (tabla 27) alineados con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto específico donde se aplicarán.

**Tabla 27**

*Diseño del OVA 2: Quito: Un diario virtual de aventuras*

<b>Título</b>	Quito: Un Diario Virtual de Aventuras
Objetivo	Fortalecer la habilidad de redacción de los estudiantes de 8vo año a través de la elaboración de un diario de viaje interactivo sobre los principales destinos turísticos de Quito, promoviendo así el conocimiento cultural y la apreciación de la diversidad de la ciudad.
Contenido	El reportaje Información sobre Quito Estructura organizada Imágenes Videos Cuestionarios interactivos

	Elementos de exploración 3D
Estrategia didáctica	La interacción en el OVA está basada en la metodología del aprendizaje basado en proyectos de acuerdo a las siguientes etapas: Sorprenderse. - Planificación del proyecto Decidir. - Plantear la idea de proyecto Diseñar. - Plantear pregunta generadora, producto final y grupos de trabajo Investigar y Hacer. - Definir un plan de trabajo Actuar y Cambiar. - Acciones concreta para desarrollar el producto final Herramientas. - Socializar el proyecto Evaluar. - Validar resultados de aprendizaje
Evaluación	Evaluación formativa durante el proceso de investigación y actividades de refuerzo académico. Socialización del producto final en el auditorio 3D Auto y Coevaluación de los equipos de trabajo
Metadato	Palabras Clave: diario de viaje-Quito-ABP-spatial Formato: Web Requisitos Técnicos: Navegador web, dispositivo, conexión a internet, Licencia: Este trabajo tiene licencia <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">CC BY</a> <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">4.0. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1</a> Idioma: español Enlace o Ubicación: <a href="https://www.spatial.io/s/8vo-Diario-de-viaje-66172e3df68d9a72c32dfeca?share=191063040037321695">https://www.spatial.io/s/8vo-Diario-de-viaje-66172e3df68d9a72c32dfeca?share=191063040037321695</a> Audiencia: Estudiantes de 8vo año de EGB



Nota. Fuente: Elaboración propia

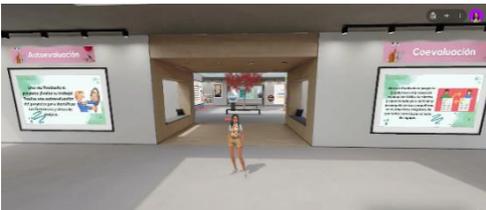
### 5.4.3 Desarrollo del OVA

El OVA titulado “Quito: Un Diario Virtual de Aventuras”, ha sido creado utilizando la plataforma Spatial. Los elementos multimedia incorporados fueron elaborados a través de Canva, y los vídeos integrados fueron obtenidos de YouTube. (tabla 28)

**Tabla 28**

*Elaboración del OVA 2: Quito: Un Diario Virtual de Aventuras*

Etapas del ABP	Descripción	Entorno de Spatial
Decidir	En el centro del entorno se plantea el problema o se despierta la curiosidad de los estudiantes para trabajar en el proyecto a través de un video introductorio.	

Diseñar	En esta sección se plantea una pregunta generadora en base a la cual se desarrollará el proyecto y producto final y se determinan los grupos de trabajo.	
Investigar y hacer	En este espacio los estudiantes mediante la matriz de canvas planifican las actividades a desarrollarse durante todo el proyecto.	
Actuar y cambiar	En este sector del entorno 3D los estudiantes realizan acciones concretas como: Recorrer el espacio asignado y revisar material diverso que les ayudará a fundamentar su investigación, además de la retroalimentación constante a través de evaluaciones en quiziz Trabajar en equipo con sus compañeros en diferentes áreas denominadas portales Desarrollar las actividades para elaborar el producto final utilizando Google Sites.	
Herramientas	Los estudiantes organizan los diferentes recursos para presentar su exposición en el auditorio	
Evaluar	Una vez finalizado el proyecto los estudiantes realiza la auto y coevaluación con la finalidad de plantear mejoras en su desempeño.	

Nota. Fuente: Elaboración propia

#### **5.4.4 Implementación del OVA**

La implementación del OVA "Diario de viaje" se realizó en tres etapas. La primera etapa comprendió una introducción al OVA y la familiarización con la plataforma digital, seguida de la presentación del proyecto de diario de viaje, explicando los objetivos y la estructura. La segunda fase implicó el desarrollo del proyecto, donde los estudiantes planificaron, investigaron, redactaron y editaron sus diarios de viaje, para su posterior exposición, apoyados por recursos interactivos y retroalimentación continua. La tercera fase se realizó la evaluación final, utilizando cuestionarios y revisión de los diarios entregados para medir la comprensión y la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos. La retroalimentación permitirá realizar ajustes para mejorar el recurso.

#### **5.4.5 Evaluación del OVA**

En la fase de evaluación del OVA "Diario de viaje", se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) para comprender y evaluar la aceptación del recurso por parte de los estudiantes. Se aplicó al 8vo año una encuesta de diez preguntas con escala de Likert de 5 puntos para analizar la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, la actitud hacia el uso y la intención de uso del OVA. Los datos recopilados permitieron realizar ajustes y mejoras en el recurso para garantizar su integración efectiva en el proceso educativo. Los datos obtenidos tras evaluar los conocimientos se compararon con la media de los resultados obtenidos en el año lectivo anterior para evaluar el progreso en la comprensión de los conceptos clave.

### **5.5 OVA N° 3 “Texto de divulgación científica”**

#### **5.5.1 Análisis del OVA**

##### **Identificación y caracterización de los usuarios**

Los estudiantes de 9no año del Subnivel Básica Superior tienen entre 13 y 14 años de edad. Estos alumnos presentan habilidades tecnológicas y muestran un gran interés en temas de ciencia y tecnología. El diseño del OVA debe ser interactivo y centrado en la exploración científica, ayudando a entender conceptos complejos mediante gráficos y ejemplos prácticos.

## **Análisis del contexto educativo**

Este OVA se desarrolló basado en el silabo del área de Lengua y Literatura, específicamente en el bloque de escritura (tabla 29) con objetivo es involucrar a los estudiantes en la creación de textos de divulgación científica, fomentando su capacidad para investigar, analizar y comunicar información científica de manera clara y efectiva. Las actividades colaborativas en clase contribuirán al desarrollo de habilidades críticas y comunicativas.

**Tabla 29**

*Selección de contenidos de los OVA*

<b>Subnivel</b>	<b>Curso</b>	<b>Unidad</b>	<b>Temática para desarrollar en el OVA</b>
Superior	9no	Bloque de Escritura	Texto de divulgación científica

Nota. Fuente: Elaboración propia

## **Análisis de recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos**

Se dispone de un presupuesto para la adquisición de herramientas necesarias para la creación del OVA. Los recursos físicos incluyen un laboratorio de computación equipado y un espacio de aula para actividades grupales. Los recursos tecnológicos abarcan computadoras, tabletas y acceso a internet. En el ámbito de recursos humanos se destacan las habilidades en el manejo de herramientas para la construcción de OVA por parte de la investigadora, además de la experiencia en la redacción de textos de divulgación científica.

### **5.5.2 Diseño del OVA**

En esta fase se definirá los objetivos, estructura de contenidos, habilidades, estrategias, actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más pertinentes, (tabla 30) alineados con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto específico donde se aplicarán.

**Tabla 30**

*Diseño del OVA 3: Viaje Virtual a Galápagos con Divulgación Científica*

<b>Título</b>	“Viaje Virtual a Galápagos con Divulgación Científica”
<b>Objetivo</b>	Fomentar la capacidad de investigación, redacción y comunicación en estudiantes de 9no año a través de la creación de un texto de divulgación científica sobre las Islas Galápagos, con el propósito de aumentar la conciencia sobre su biodiversidad y promover su conservación.
<b>Contenido</b>	El reportaje Información sobre Galápagos

	Estructura organizada Imágenes Videos Cuestionarios interactivos Elementos de exploración 3D
<b>Estrategia didáctica</b>	La interacción en el OVA integra la metodología del aprendizaje basado en proyectos de acuerdo a las siguientes etapas: Sorprenderse. - Planificación del proyecto Decidir. - Plantear la idea de proyecto Diseñar. - Plantear pregunta generadora, producto final y grupos de trabajo Investigar y Hacer. - Definir un plan de trabajo Actuar y Cambiar. - Acciones concreta para desarrollar el producto final Herramientas. - Socializar el proyecto Evaluar. - Validar resultados de aprendizaje
<b>Evaluación</b>	Evaluación formativa durante el proceso de investigación y actividades de refuerzo académico. Socialización del producto final en el auditorio 3D Auto y Coevaluación de los equipos de trabajo
<b>Metadatos</b>	Palabras Clave: divulgación científica-Galápagos-ABP-spatial Formato: Web Requisitos Técnicos: Navegador web, dispositivo, conexión a internet, Licencia: Este trabajo tiene licencia <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">CC BY 4.0</a> . <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1</a> Idioma: español Enlace o Ubicación: <a href="https://www.spatial.io/s/9no-Texto-de-divulgacion-cientifica-660f31b1b9870dd179fa4bf3?share=1154556865963876232">https://www.spatial.io/s/9no-Texto-de-divulgacion-cientifica-660f31b1b9870dd179fa4bf3?share=1154556865963876232</a> Audiencia: Estudiantes de 9no año de EGB



Nota. Fuente: Elaboración propia

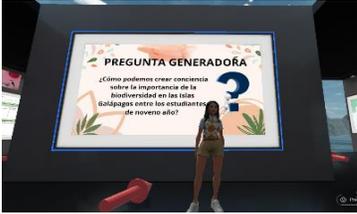
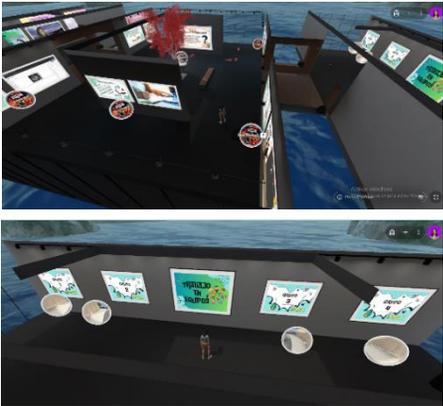
### 5.5.3 Desarrollo del OVA

El OVA titulado “Viaje virtual a Galápagos con divulgación científica”, ha sido creado utilizando la plataforma Spatial. Los elementos multimedia incorporados fueron elaborados a través de Canva, y los vídeos integrados fueron obtenidos de YouTube. (tabla 31)

**Tabla 31**

*Elaboración del OVA 3: Viaje virtual a Galápagos con divulgación científica*

<b>Etapas del ABP</b>	<b>Descripción</b>	<b>Entorno de Spatial</b>
Decidir	En el centro del entorno se plantea el problema o se despierta la curiosidad de los estudiantes para trabajar en el proyecto a través de un video introductorio.	

Diseñar	En esta sección se plantea una pregunta generadora en base a la cual se desarrollará el proyecto y producto final y se determinan los grupos de trabajo.	
Investigar y hacer	En este espacio los estudiantes mediante la matriz de canvas planifican las actividades a desarrollarse durante todo el proyecto.	
Actuar y cambiar	En este sector del entorno 3D los estudiantes realizan acciones concretas como: Recorrer el espacio asignado y revisar material diverso que les ayudará a fundamentar su investigación, además de la retroalimentación constante a través de evaluaciones en quiziz Trabajar en equipo con sus compañeros en diferentes áreas denominadas portales Desarrollar las actividades para elaborar el producto final utilizando Google Sites	
Herramientas	Los estudiantes organizan los diferentes recursos para presentar su exposición en el auditorio.	
Evaluar	Una vez finalizado el proyecto los estudiantes realiza la auto y coevaluación con la finalidad de plantear mejoras en su desempeño	

Nota. Fuente: Elaboración propia

#### **5.5.4 Implementación del OVA**

La implementación del OVA "Texto de divulgación científica" se realizó en tres fases. En la primera fase se realizó una introducción del trabajo a desarrollar presentando el objetivo y la estructura general del OVA, luego de ello se gestionó el ingreso al recurso tanto en las computadoras como en los dispositivos móviles, se explicaron conceptos clave y se familiarizó a los estudiantes con la plataforma digital utilizada. En la segunda fase, los estudiantes investigaron y redactaron sus textos científicos, utilizando recursos interactivos, para su posterior exposición y recibiendo retroalimentación continua. La tercera fase incluyó una evaluación final mediante cuestionarios y revisión de los textos entregados para medir la comprensión y la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos, además la recolección de opiniones facilitó la detección de áreas que necesitan mejoras y ajustes.

#### **5.5.5 Evaluación del OVA**

En la fase de evaluación del OVA "Texto de divulgación científica", se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) para evaluar la aceptación del recurso por parte de los estudiantes. Se aplicó al 9no año una encuesta de diez preguntas con escala de Likert de 5 puntos que permitió analizar la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, la actitud hacia el uso y la intención de uso del OVA. Los datos recopilados facilitaron ajustes y mejoras en el recurso, asegurando su integración efectiva en las prácticas educativas. La información obtenida de la evaluación de conocimientos fue comparada con la media de los resultados del año anterior para evaluar el progreso en la comprensión de los conceptos clave.

### **5.6 OVA N° 4 “La Reseña”**

#### **5.6.1 Análisis del OVA**

##### **Identificación y caracterización de los usuarios**

Los estudiantes de 9no año del Subnivel Básica Superior, con edades entre 13 y 14 años, poseen habilidades tecnológicas y muestran interés por dar a conocer su opinión respecto a diferentes experiencias vividas a través de las reseñas. El diseño del OVA debe ser accesible y dinámico, permitiendo a los estudiantes explorar y practicar la escritura.

## **Análisis del contexto educativo**

Este OVA se desarrolló basado en el silabo del área de Lengua y Literatura, específicamente en el bloque de escritura (tabla 32) con objetivo de que los estudiantes aprendan a analizar y evaluar obras literarias, películas, lugares visitados y otros medios, desarrollando habilidades críticas y de síntesis. Las actividades incluirán la lectura de obras, viajes interactivos, discusión en clase y la redacción de reseñas sobre diversos temas.

**Tabla 32**

*Selección de contenidos de los OVA*

<b>Subnivel</b>	<b>Curso</b>	<b>Unidad</b>	<b>Temática para desarrollar en el OVA</b>
Superior	9no	Bloque de Escritura	Reseña

*Nota.* Fuente: Elaboración propia

## **Análisis de recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos**

Se cuenta con un presupuesto para la adquisición de herramientas necesarias para la creación del OVA. Los recursos físicos incluyen un laboratorio de computación equipado y un espacio de aula para actividades grupales. Los recursos tecnológicos necesarios abarcan páginas de publicación en línea y de edición colaborativa. En el ámbito de recursos humanos se destacan las habilidades en el manejo de herramientas para la construcción de OVA por parte de la investigadora, además de la experiencia en literatura y crítica literaria

### **5.6.2 Diseño del OVA**

En esta fase se definirá los objetivos, estructura de contenidos, habilidades, estrategias, actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más pertinentes, (tabla 33) alineados con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto específico donde se aplicarán.

**Tabla 33**

*Diseño del OVA 4: Cuenca: Una Aventura Virtual por la Ciudad*

<b>Título</b>	Cuenca: Una Aventura Virtual por la Ciudad
<b>Objetivo</b>	Fomentar el pensamiento crítico y la expresión escrita en estudiantes de 9no año a través del desarrollo de una reseña interactiva sobre un aspecto destacado de la ciudad de Cuenca, promoviendo así la apreciación del patrimonio cultural de la ciudad.
<b>Contenido</b>	El reportaje Información sobre Cuenca Estructura organizada

	Imágenes Videos Cuestionarios interactivos Elementos de exploración 3D
<b>Estrategia didáctica</b>	La interacción en el OVA está basada en la metodología activa del aprendizaje basado en proyectos de acuerdo a las siguientes etapas: Sorprenderse. - Planificación del proyecto Decidir. - Plantear la idea de proyecto Diseñar. - Plantear pregunta generadora, producto final y grupos de trabajo Investigar y Hacer. - Definir un plan de trabajo Actuar y Cambiar. - Acciones concreta para desarrollar el producto final Herramientas. - Socializar el proyecto Evaluar. - Validar resultados de aprendizaje
<b>Evaluación</b>	Evaluación formativa durante el proceso de investigación y actividades de refuerzo académico. Socialización del producto final en el auditorio 3D Auto y Coevaluación de los equipos de trabajo
<b>Metadatos</b>	Palabras Clave: reseña-Cuenca-ABP-spatial Formato: Web Requisitos Técnicos: Navegador web, dispositivo, conexión a internet, Licencia: Este trabajo tiene licencia <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">CC BY</a> <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">4.0. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1</a> Idioma: español Enlace o Ubicación: <a href="https://www.spatial.io/s/9no-La-resena-661744ebf68d9a72c32e0dae?share=8546734925173689388">https://www.spatial.io/s/9no-La-resena-661744ebf68d9a72c32e0dae?share=8546734925173689388</a> Audiencia: Estudiantes de 9no año de EGB



Nota. Fuente: Elaboración propia

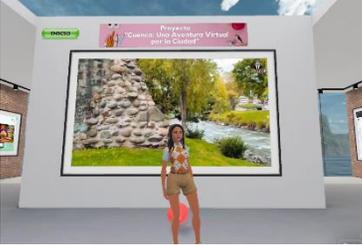
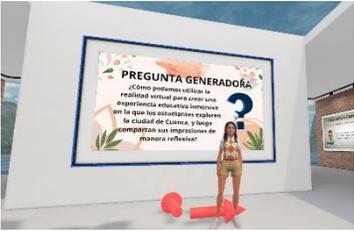
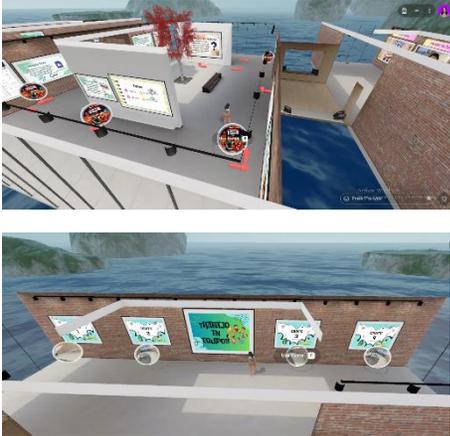
### 5.6.3 Desarrollo del OVA

El OVA titulado “Cuenca: Una Aventura Virtual por la Ciudad”, ha sido creado utilizando la plataforma Spatial. Los elementos multimedia incorporados fueron elaborados a través de Canva, y los vídeos integrados fueron obtenidos de YouTube. (tabla 34)

**Tabla 34**

*Elaboración del OVA 4: Cuenca: Una Aventura Virtual por la Ciudad*

<b>Etapas del ABP</b>	<b>Descripción</b>	<b>Entorno de Spatial</b>
-----------------------	--------------------	---------------------------

Decidir	En el centro del entorno se plantea el problema o se despierta la curiosidad de los estudiantes para trabajar en el proyecto a través de un video introductorio.	
Diseñar	En esta sección se plantea una pregunta generadora en base a la cual se desarrollará el proyecto y producto final y se determinan los grupos de trabajo.	
Investigar y hacer	En este espacio los estudiantes mediante la matriz de canvas planifican las actividades a desarrollarse durante todo el proyecto.	
Actuar y cambiar	En este sector del entorno 3D los estudiantes realizan acciones concretas como: Recorrer el espacio asignado y revisar material diverso que les ayudará a fundamentar su investigación, además de la retroalimentación constante a través de evaluaciones en quiziz Trabajar en equipo con sus compañeros en diferentes áreas denominadas portales Desarrollar las actividades para elaborar el producto final utilizando Google Sites.	
Herramientas	Los estudiantes organizan los diferentes recursos para presentar su exposición en el auditorio	

---

Evaluar            Una vez finalizado el proyecto los estudiantes realiza la auto y coevaluación con la finalidad de plantear mejoras en su desempeño

---



Nota. Fuente: Elaboración propia

#### **5.6.4 Implementación del OVA**

La implementación del OVA "Reseña" se realizó en tres fases. La primera fase será la introducción al OVA y familiarización con la plataforma, seguida de la presentación del proyecto de reseña. En la segunda fase, los estudiantes planificarán, investigaron, leyeron, analizaron y redactaron sus reseñas para su posterior exposición con apoyo de recursos interactivos y retroalimentación continua. La tercera fase incluirá una evaluación final utilizando cuestionarios y revisión de las reseñas entregadas para medir la comprensión y la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos, recopilando comentarios para identificar áreas de mejora y realizar ajustes necesarios.

#### **5.6.5 Evaluación del OVA**

En la fase de evaluación del OVA "Reseña", se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) para comprender y evaluar la aceptabilidad del recurso por parte de los estudiantes. Se aplicó al 9no año una encuesta de diez preguntas con escala de Likert de 5 puntos que permitió analizar la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, la actitud hacia el uso y la intención de uso del OVA. Los datos recopilados permitieron realizar ajustes y mejoras en el recurso, asegurando su integración efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La información recolectada en la evaluación de conocimientos fue comparada con la media de los resultados del año anterior para evaluar el progreso en la comprensión de los conceptos clave.

## 5.7 OVA N°5 “El ensayo”

### 5.7.1 Análisis del OVA

#### Identificación y caracterización de los usuarios

Los estudiantes de 10mo año tienen entre 14 y 15 años y poseen habilidades tecnológicas desarrolladas. Están familiarizados con el uso de diversas plataformas digitales y muestran interés por el pensamiento crítico y la argumentación. El diseño del OVA debe ser estructurado, ofreciendo herramientas para la organización y el desarrollo de ensayos argumentativos de manera coherente y lógica.

#### Análisis del contexto educativo

El OVA se desarrolló basado en el sílabo del área de Lengua y Literatura, enfocado en el bloque de escritura (tabla 35) con el objetivo de desarrollar las habilidades de los estudiantes para construir argumentos sólidos, analizar diferentes puntos de vista y expresar sus ideas de manera clara y persuasiva. Las actividades incluirán debates, análisis de textos y la redacción de ensayos sobre temas actuales y relevantes.

**Tabla 35**

*Selección de contenidos de los OVA*

Subnivel	Curso	Unidad	Temática para desarrollar en el OVA
Superior	10mo	Bloque de Escritura	Ensayo

Nota. Fuente: Elaboración propia

#### Análisis de recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos

El presupuesto disponible cubre la adquisición de herramientas necesarias para la creación del OVA. Los recursos físicos incluyen un laboratorio de computación equipado y un espacio de aula para actividades grupales. Los recursos tecnológicos necesarios abarcan software de escritura colaborativa. En el ámbito de recursos humanos se destacan las habilidades en el manejo de herramientas para la construcción de OVA por parte de la investigadora, además de la experiencia en la enseñanza de la escritura académica y argumentación.

## 5.7.2 Diseño del OVA

En esta fase se definirá los objetivos, estructura de contenidos, habilidades, estrategias, actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más pertinentes, (tabla 36) alineados con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto específico donde se aplicarán.

**Tabla 36**

*Diseño del OVA 5: Guayaquil: Exploración Virtual y Escritura Experiencial*

<b>Título</b>	Guayaquil: Exploración Virtual y Escritura Experiencial
<b>Objetivo</b>	Desarrollar en estudiantes de 10mo año habilidades de pensamiento crítico, investigación y redacción a través de la creación de un ensayo reflexivo sobre las problemáticas y potencialidades de Guayaquil, con el propósito de promover la conciencia ciudadana
<b>Contenido</b>	El reportaje Información sobre Guayaquil Estructura organizada Imágenes Videos Cuestionarios interactivos Elementos de exploración 3D
<b>Estrategia didáctica</b>	La interacción en el OVA está basada en la metodología activa del aprendizaje basado en proyectos de acuerdo a las siguientes etapas: Sorprenderse. - Planificación del proyecto Decidir. - Plantear la idea de proyecto Diseñar. - Plantear pregunta generadora, producto final y grupos de trabajo Investigar y Hacer. - Definir un plan de trabajo Actuar y Cambiar. - Acciones concreta para desarrollar el producto final Herramientas. - Socializar el proyecto Evaluar. - Validar resultados de aprendizaje
<b>Evaluación</b>	Evaluación formativa durante el proceso de investigación y actividades de refuerzo académico. Socialización del producto final en el auditorio 3D Auto y Coevaluación de los equipos de trabajo
<b>Metadatos</b>	Palabras Clave: ensayo-Guayaquil-ABP-spatial Formato: Web Requisitos Técnicos: Navegador web, dispositivo, conexión a internet, Licencia: Este trabajo tiene licencia <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">CC BY</a> <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">4.0. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1</a> Idioma: español Enlace o Ubicación: <a href="https://www.spatial.io/s/10mo-El-ensayo-661361960660e38e86d7232e?share=8674198687714758445">https://www.spatial.io/s/10mo-El-ensayo-661361960660e38e86d7232e?share=8674198687714758445</a> Audiencia: Estudiantes de 10mo año de EGB



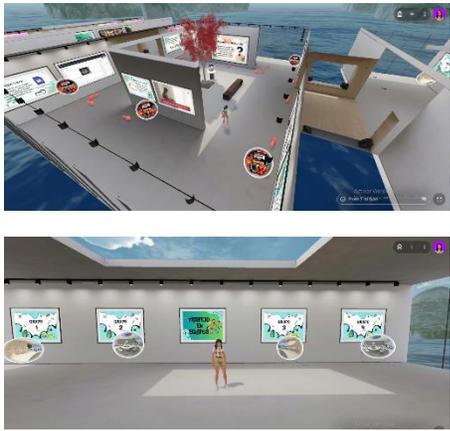
Nota. Fuente: Elaboración propia

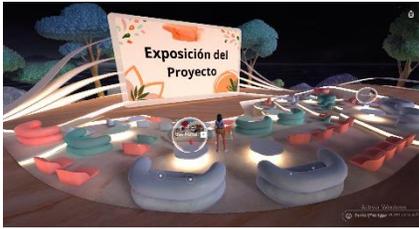
### 5.7.3 Desarrollo del OVA

El OVA titulado “Guayaquil: Exploración Virtual y Escritura Experiencial”, ha sido creado utilizando la plataforma Spatial. Los elementos multimedia incorporados fueron elaborados a través de Canva, y los vídeos integrados fueron obtenidos de YouTube. (tabla 37)

**Tabla 37**

*Elaboración del OVA 5: Guayaquil: Exploración Virtual y Escritura Experiencial*

Etapas del ABP	Descripción	Entorno de Spatial
Decidir	En el centro del entorno se plantea el problema o se despierta la curiosidad de los estudiantes para trabajar en el proyecto a través de un video introductorio.	
Diseñar	En esta sección se plantea una pregunta generadora en base a la cual se desarrollará el proyecto y producto final y se determinan los grupos de trabajo.	
Investigar y hacer	En este espacio los estudiantes mediante la matriz de canvases planifican las actividades a desarrollarse durante todo el proyecto.	
Actuar y cambiar	En este sector del entorno 3D los estudiantes realizan acciones concretas como: Recorrer el espacio asignado y revisar material diverso que les ayudará a fundamentar su investigación, además de la retroalimentación constante a través de evaluaciones en quiziz Trabajar en equipo con sus compañeros en diferentes áreas denominadas portales Desarrollar las actividades para elaborar el producto final utilizando Google Sites	

Herramientas	Los estudiantes organizan los diferentes recursos para presentar su exposición en el auditorio.	
Evaluar	Una vez finalizado el proyecto los estudiantes realiza la auto y coevaluación con la finalidad de plantear mejoras en su desempeño	

Nota. Fuente: Elaboración propia

#### 5.7.4 Implementación de OVA

La implementación del OVA "Ensayo" se desarrollará en tres etapas. En la primera etapa se realizó una introducción del trabajo a desarrollar presentando el objetivo y la estructura general del OVA, luego de ello se gestionó el ingreso al recurso tanto en las computadoras como en los dispositivos móviles, se explicaron conceptos clave y se familiarizó a los estudiantes con la plataforma digital utilizada. En la segunda fase, los estudiantes planificaron, investigaron, redactaron y revisaron sus ensayos, para su posterior exposición con apoyo de recursos interactivos y retroalimentación continua. La tercera fase fue la evaluación final, utilizando cuestionarios y revisión de los ensayos entregados para medir la comprensión y la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos. La retroalimentación permitió identificar áreas de mejora y realizar ajustes necesarios.

#### 5.7.5 Evaluación del OVA

En la fase de evaluación del OVA "Ensayo", se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) para evaluar la aceptabilidad del recurso por parte de los estudiantes. Se aplicó al 10mo año una encuesta de diez preguntas con escala de Likert de 5 puntos para analizar la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, la actitud hacia el uso y la intención de uso del OVA. Los datos recopilados permitieron realizar ajustes y mejoras en el recurso,

asegurando su integración efectiva en el proceso educativo. La información de la evaluación de conocimientos fue comparada con la media de los resultados del año anterior para evaluar el progreso en la comprensión de los conceptos clave.

## **5.8 OVA N°6 “Columna periodística”**

### **5.8.1 Análisis del OVA**

#### **Identificación y caracterización de los usuarios**

Los estudiantes de 10mo año, con edades entre 14 y 15 años, poseen habilidades tecnológicas desarrolladas y muestran un interés creciente por los medios de comunicación y la expresión de opiniones. El diseño del OVA debe ser dinámico y accesible, permitiendo a los estudiantes explorar y practicar la escritura de columnas periodísticas, destacando la importancia de la objetividad y la ética en el periodismo.

#### **Análisis del contexto educativo**

Este OVA se desarrolló basado en el silabo del área de Lengua y Literatura (tabla 38), con un enfoque en la escritura de columnas periodísticas. El objetivo es que los estudiantes aprendan a analizar noticias, formular opiniones informadas y escribir de manera clara y persuasiva. Las actividades incluirán la revisión de columnas publicadas, la discusión de temas de actualidad y la escritura de columnas propias sobre temas de interés.

**Tabla 38**

*Selección de contenidos de los OVA*

<b>Subnivel</b>	<b>Curso</b>	<b>Unidad</b>	<b>Temática para desarrollar en el OVA</b>
Superior	10mo	Bloque de Escritura	La columna periodística

Nota. Fuente: Elaboración propia

#### **Análisis de recursos económicos, físicos, tecnológicos y humanos**

El presupuesto disponible cubre la adquisición de herramientas necesarias para la creación del OVA. Los recursos físicos incluyen un laboratorio de computación equipado y un espacio de aula para actividades grupales. Los recursos tecnológicos necesarios abarcan plataformas de publicación en línea y software de edición colaborativa. En el ámbito de recursos humanos se destacan las habilidades en el manejo de

herramientas para la construcción de OVA por parte de la investigadora, además de la experiencia en periodismo y escritura creativa.

### 5.8.2 Diseño del OVA

En esta fase se definirá los objetivos, estructura de contenidos, habilidades, estrategias, actividades y los recursos de enseñanza-aprendizaje más pertinentes, (tabla 39) alineados con el enfoque pedagógico y didáctico del contexto específico donde se aplicarán.

**Tabla 39**

*Diseño del OVA 6: Descubre Baños: ¡Crea tu Columna!*

<b>Título</b>	Descubre Baños: ¡Crea tu Columna!
<b>Objetivo</b>	Potenciar el desarrollo de habilidades periodísticas en estudiantes de 10mo año mediante la creación de una columna periodística interactiva sobre Baños de Agua Santa, con el propósito de enriquecer su comprensión cultural y fomentar la expresión escrita creativa.
<b>Contenido</b>	El reportaje Información sobre Baños de Agua Santa Estructura organizada Imágenes Videos Cuestionarios interactivos Elementos de exploración 3D
<b>Estrategia didáctica</b>	La interacción en el OVA está basada en la metodología activa del aprendizaje basado en proyectos de acuerdo a las siguientes etapas: Sorprenderse. - Planificación del proyecto Decidir. - Plantear la idea de proyecto Diseñar. - Plantear pregunta generadora, producto final y grupos de trabajo Investigar y Hacer. - Definir un plan de trabajo Actuar y Cambiar. - Acciones concreta para desarrollar el producto final Herramientas. - Socializar el proyecto Evaluar. - Validar resultados de aprendizaje
<b>Evaluación</b>	Evaluación formativa durante el proceso de investigación y actividades de refuerzo académico. Socialización del producto final en el auditorio 3D Auto y Coevaluación de los equipos de trabajo
<b>Metadatos</b>	Palabras Clave: columna periodística-Baños-ABP-spatial Formato: Web Requisitos Técnicos: Navegador web, dispositivo, conexión a internet, Licencia: Este trabajo tiene licencia <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">CC BY</a> <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">4.0. https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1</a>  <a href="https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1">https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/?ref=chooser-v1</a> Idioma: español Enlace o Ubicación: <a href="https://www.spatial.io/s/10mo-Columna-periodistica-66226f27d536a795f4659121?share=5952979717812557962">https://www.spatial.io/s/10mo-Columna-periodistica-66226f27d536a795f4659121?share=5952979717812557962</a> Audiencia: Estudiantes de 10mo año de EGB

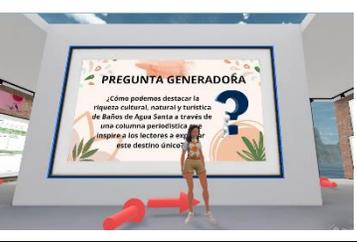
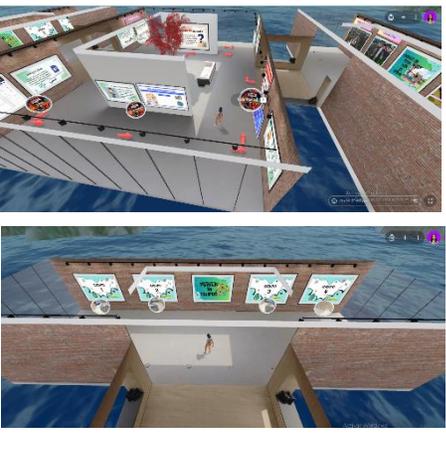
Nota. Fuente: Elaboración propia

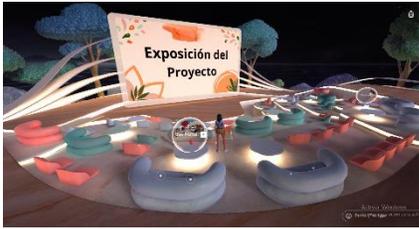
### 5.8.3 Desarrollo del OVA

El OVA titulado “Descubre Baños: ¡Crea tu Columna!”, ha sido creado utilizando la plataforma Spatial. Los elementos multimedia incorporados fueron elaborados a través de Canva, y los vídeos integrados fueron obtenidos de YouTube. (tabla 40)

**Tabla 40**

*Elaboración del OVA 6: Descubre Baños: ¡Crea tu Columna!*

Etapas del ABP	Descripción	Entorno de Spatial
Decidir	En el centro del entorno se plantea el problema o se despierta la curiosidad de los estudiantes para trabajar en el proyecto a través de un video introductorio.	
Diseñar	En esta sección se plantea una pregunta generadora en base a la cual se desarrollará el proyecto y producto final y se determinan los grupos de trabajo.	
Investigar y hacer	En este espacio los estudiantes mediante la matriz de canvases planifican las actividades a desarrollarse durante todo el proyecto.	
Actuar y cambiar	En este sector del entorno 3D los estudiantes realizan acciones concretas como: Recorrer el espacio asignado y revisar material diverso que les ayudará a fundamentar su investigación, además de la retroalimentación constante a través de evaluaciones en quiziz Trabajar en equipo con sus compañeros en diferentes áreas denominadas portales Desarrollar las actividades para elaborar el producto final utilizando Google Sites	

Herramientas	Los estudiantes organizan los diferentes recursos para presentar su exposición en el auditorio	
Evaluar	Una vez finalizado el proyecto los estudiantes realiza la auto y coevaluación con la finalidad de plantear mejoras en su desempeño	

Nota. Fuente: Elaboración propia

#### 5.8.4 Implementación del OVA

La implementación del OVA "Columna" se realizará en tres fases. La primera fase incluirá la introducción al OVA y familiarización con la plataforma digital, presentando el objetivo y la estructura del proyecto de columna. En la segunda fase, los estudiantes investigaron, redactaron y editaron sus columnas, para su posterior exposición apoyados por recursos interactivos y retroalimentación continua. La tercera fase incluyó una evaluación final mediante cuestionarios y revisión de las columnas entregadas para medir la comprensión y la capacidad de los estudiantes para aplicar los conocimientos adquiridos, recopilando comentarios para identificar áreas de mejora y realizar ajustes necesarios.

#### 5.8.5 Evaluación del OVA

En la fase de evaluación del OVA "Columna", se utilizó el Technology Acceptance Model (TAM) para comprender y evaluar la aceptabilidad del recurso por parte de los estudiantes. Se aplicó al 10mo año una encuesta de diez preguntas con escala de Likert de 5 puntos permitió analizar la utilidad percibida, la facilidad de uso percibida, la actitud hacia el uso y la intención de uso del OVA. Los datos recopilados facilitaron ajustes y mejoras en el recurso, asegurando su integración efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los datos recogidos tras la evaluación de conocimientos fueron comparados con la media de los resultados del año anterior para evaluar el progreso en la comprensión de los conceptos clave.

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

En conclusión, el marco conceptual establecido para la integración de OVAS en el contexto del ABP es sólido y efectivo. Este marco fundamenta la investigación y proporciona una comprensión clara sobre los OVAs, sus características y elementos esenciales y cómo pueden ser utilizados para fomentar el aprendizaje participativo y significativo en el área de Lengua y Literatura, asimismo el conocimiento sobre el ABP como una metodología activa ha sido utilizado para integrarlo en la herramienta tecnológica lo que ha permitido generar procesos de enseñanza aprendizaje que involucren al estudiante de manera más autónoma. Esta integración destaca la importancia de buscar y explorar estrategias que vinculen la tecnología con las metodologías activas lo que resulta ser beneficiosa para la educación.

El OVA diseñado e implementado ha demostrado ser una herramienta formativa efectiva basada en proyectos. Su elaboración bajo la metodología ADDIE que integró aspectos pedagógicos y tecnológicos, dio como resultado un recurso que no sólo es atractivo para los estudiantes, sino también funcional en su propósito de facilitar el aprendizaje basado en proyectos. Los datos obtenidos tanto en los resultados académicos como en la encuesta realizada a los estudiantes, muestran que el OVA elaborado cumple con los objetivos de promover un aprendizaje activo y significativo.

La evaluación del OVA evidencia resultados positivos respecto al fomento de un aprendizaje participativo y relevante en los estudiantes de la Básica Superior. La retroalimentación de los expertos valida la calidad y relevancia del OVA y destaca el potencial para el desarrollo de habilidades de escritura en el contexto del ABP. Por otro lado, la información recabada de la encuesta de aceptación administrada a los estudiantes refleja resultados positivos con una utilidad percibida del 85%, una facilidad de uso percibida del 70%, una actitud hacia el uso del 80% y una intensión de uso del 85%. Los niveles altos de aceptación de la tecnología bajo la metodología TAM indican una percepción positiva respecto a los OVAs. Además, se evidencia en los alumnos un mayor compromiso e interés en su proceso de aprendizaje.

## **Recomendaciones**

Es recomendable continuar investigando y actualizando el marco conceptual respecto a la integración de OVAs en el marco del ABP. Esto permitirá sumar información respecto a las nuevas tecnologías que puedan integrarse de manera efectiva con las metodologías activas dentro del proceso educativo, ajustándose a un entorno en constante cambio. Así se preparará el camino para futuras investigaciones de innovación que contribuyan al mejoramiento de la experiencia educativa de los estudiantes.

Considerando los resultados positivos obtenidos se sugiere ampliar la implementación de los OVAs a otras áreas y subniveles de educación con el afán de promover un aprendizaje activo y significativo en una población más amplia. Diversificar los contenidos y las actividades interactivas del OVA contribuirá a mejorar la experiencia educativa y a satisfacer las diversas necesidades de aprendizaje de los estudiantes. Además, la colaboración con expertos y docentes para mejorar la calidad del OVA puede consolidar la expansión de esta herramienta tecnológica.

Para garantizar la efectividad en la implementación y aprovechamiento de los OVA, se sugiere introducir programas de formación para los docentes, centrados tanto en el manejo de recursos tecnológicos como en la aplicación de metodologías activas como el ABP. Otro aspecto que se sugiere es la evaluación continua del OVA para garantizar su efectividad a largo plazo recogiendo retroalimentación constante tanto de estudiantes y docentes para realizar ajustes y mejoras. Así, se garantizará un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo.

## ANEXOS

**Anexo 1:** Encuesta de aceptación realizada tanto a expertos como a los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa “Las Lomas”



### UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

#### FACULTAD DE POSGRADO

#### ENCUESTA SOBRE OVAS BASADOS EN LA METODOLOGÍA ABP PARA EL ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA

Estimado/a estudiante,

Agradecemos que haya dedicado tiempo a completar esta encuesta. Su contribución es crucial para mejorar nuestra herramienta de aprendizaje en Lengua y Literatura. Queremos saber tu opinión sobre el Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) que se ha creado. Tus respuestas nos ayudarán a hacer que esta herramienta sea mejor para todos los estudiantes y profesores.

Por favor, conteste las siguientes preguntas eligiendo la opción que mejor represente su opinión.

#### **Escala de Likert:**

1. Totalmente en desacuerdo
2. En desacuerdo
3. Ni de acuerdo ni en desacuerdo
4. De acuerdo
5. Totalmente de acuerdo

#### **Cuestionario**

<b>Utilidad percibida</b>		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
1	¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?					
2	¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos no literarios?					
3	¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el área de Lengua y Literatura?					
<b>Facilidad de uso percibida</b>						
4	¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?					
5	¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?					
<b>Actitud hacia el uso</b>						
6	¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?					
7	¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva?					
8	¿Le parece bien que el OVA use la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos?					
<b>Intensión de uso</b>						
9	¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos de aprendizaje en Lengua y Literatura?					
10	¿Recomendarías este OVA a otros compañeros/as?					

**Gracias por participar**

## Anexo 2: Validación del instrumento por expertos



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Resolución No. 001-073 CEAACES-2013-13  
INSTITUTO DE POSGRADO



SCIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM

### MATRICES DE VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS

Estimado validador: Soy Gladys Verónica Piñán Endara CC.1003667043

Los presentes instrumentos hacen parte de la tesis de maestría titulada "*Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje en Lengua y Literatura, bloque escritura como herramienta formativa basada en proyectos, para estudiantes de Básica Superior, UE "Las Lomas"*". A continuación, se presenta el sistema de objetivos de la investigación con la finalidad de proporcionar información para la evaluación de la pertinencia y coherencia de los instrumentos.

#### Objetivo General

Diseñar un Objeto Virtual de Aprendizaje en Lengua y Literatura, bloque escritura como herramienta formativa basada en proyectos, que permita promover el aprendizaje activo y significativo en estudiantes de Básica Superior de la UE "Las Lomas"

#### Objetivos Específicos

- Establecer un marco conceptual referente a la integración de OVAs en el contexto del ABP.
- Elaborar un Objeto Virtual de Aprendizaje como herramienta formativa basada en proyectos.
- Evaluar la efectividad del OVA en la promoción de aprendizaje activo y significativo.

Se incluye las matrices de validación.



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN**

**Instrucciones:** En el siguiente formato, señale con una X en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (claridad, coherencia, relevancia), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Preguntas	Cumple con la claridad		Cumple con coherencia		Cumple con relevancia		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. ¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?	X		X		X		
2. ¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos?	X		X		X		Debido a que es un OVA orientado al aprendizaje, quitar lo relacionado a producción de textos.
3. ¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el aula?	X		X		X		Especificar que los proyectos serían para el área de Lengua y Literatura.
4. ¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?	X		X		X		
5. ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?	X		X		X		
6. ¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?	X		X		X		
7. ¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes?	X		X		X		

SCIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM

8. ¿Considera oportuna la integración de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en el OVA?	X		X		X		
9. ¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura?	X		X		X		
10. ¿Recomendaría este OVA a otros colegas en el campo de la educación?	X		X		X		

Observaciones generales

PABLO ANDRES  
LANDETA  
LOPEZ

Firmado digitalmente  
por PABLO ANDRES  
LANDETA LOPEZ  
Fecha: 2024.05.27  
10:06:41 -05'00'

.....  
Mgs. Pablo Landeta  
C.I.: 1002161055



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN**

**Instrucciones:** En el siguiente formato, señale con una X en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (claridad, coherencia, relevancia), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Preguntas	Cumple con la claridad		Cumple con coherencia		Cumple con relevancia		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. ¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?	X		X		X		Especificar el tipo de textos (sobre literatura u otra temática)
2. ¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos?	X		X		X		
3. ¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el aula?	X		X		X		
4. ¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?	X		X		X		
5. ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?	X		X		X		
6. ¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?	X		X		X		
7. ¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes?	X		X		X		

SCIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM

8. ¿Considera oportuna la integración de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en el OVA?	X		X		X	
9. ¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura?	X		X		X	Cambiar la palabra "este" por "el"
10. ¿Recomendaría este OVA a otros colegas en el campo de la educación?	X		X		X	Cambiar la palabra "este" por "el"

Observaciones generales: Revisar las palabras en la pregunta 9 y 10

0401200951  
**MARCO REMIGIO PUSDA CHULDE**  
 Firmado digitalmente por  
 0401200951 MARCO  
 REMIGIO PUSDA CHULDE  
 Fecha: 2024.05.14  
 17:08:12 -05'00'

.....  
 Ing. Marco R. PUSDÁ, PhD.  
 C.I.: 0401200951



**INSTRUMENTO DE VALIDACIÓN**

**Instrucciones:** En el siguiente formato, señale con una X en cada ítem, de acuerdo con los criterios de validación (claridad, coherencia, relevancia), si es necesario agregue las observaciones que considere. Al final se deja un espacio para agregar observaciones generales.

Preguntas	Cumple con la claridad		Cumple con coherencia		Cumple con relevancia		Observaciones
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1. ¿Considera que el OVA diseñado es útil para promover el aprendizaje activo y significativo en Lengua y Literatura?	X		X		X		
2. ¿Considera que el uso del OVA en el aula podría mejorar significativamente la comprensión y producción de textos?	X		X		X		
3. ¿Considera que el OVA facilita la integración de proyectos educativos en el aula?	X		X		X		
4. ¿Encuentra que la interfaz del OVA es fácil de navegar y utilizar?	X		X		X		
5. ¿Considera que el OVA es un recurso al cual se puede acceder y utilizar sin dificultades desde cualquier dispositivo?	X		X		X		
6. ¿Le parece interesante y atractivo el contenido y las actividades ofrecidas por el OVA?	X		X		X		
7. ¿Considera que el OVA ofrece una experiencia de aprendizaje enriquecedora y efectiva para los estudiantes?	X		X		X		

SCIENTIA ET THECNICUS IN SERVITIUM

8. ¿Considera oportuna la integración de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos en el OVA?	X		X		X		
9. ¿Estaría dispuesto a utilizar este OVA como parte de sus recursos pedagógicos en el área de Lengua y Literatura?	X		X		X		
10. ¿Recomendaría este OVA a otros colegas en el campo de la educación?	X		X		X		

Observaciones generales



MSc. Silvia Arciniega  
C.I.: 1001785557

**Anexo 3:** Solicitud al rector de la Unidad Educativa Las Lomas para realizar la implementación y ejecución de la encuesta de aceptación a los estudiantes de la Básica Superior.

 **UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**  
**FACULTAD DE POSGRADO**  Facultad de Posgrado  
ISABRA - ECUADOR

Cotacachi, 20 de mayo de 2024

Reverendo Padre  
Narciso Guerra  
RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA "LAS LOMAS"  
Presente.

**Acuerdo de consentimiento informado**

Yo, Gladys Verónica Piñán Endara, estudiante de la Maestría de Tecnología e Innovación Educativa del Instituto de Postgrado de la Universidad Técnica del Norte, estoy llevando a cabo la investigación **DISEÑO DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE EN LENGUA Y LITERATURA, BLOQUE ESCRITURA COMO HERRAMIENTA FORMATIVA BASADA EN PROYECTOS, PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR, UE "LAS LOMAS"**, cuyo objetivo es el diseño de OVAs para mejorar el trabajo del Aprendizaje Basado en Proyectos que se desarrolla en la institución. En ese sentido, solicito su autorización para que los estudiantes de la Básica Superior de la UELL puedan participar de forma voluntaria en la implementación de la herramienta tecnológica desarrollada, además de la aplicación de una encuesta de aceptabilidad, que medirá la efectividad de la misma.

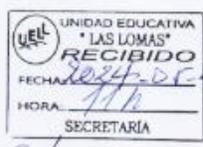
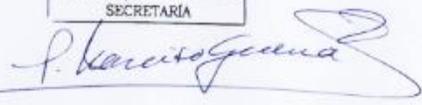
Este estudio no conlleva ningún riesgo y el participante no recibirá ningún beneficio o compensación económica por su contribución. Sin embargo, como aporte a esta comunidad de aprendizaje, y garantizando el pleno derecho de los participantes de conocer los resultados del mismo, el investigador se compromete a retribuir los siguientes productos:

- Compartir los resultados de las encuestas.
- Compartir los recursos digitales que se desarrollen al finalizar la investigación.

Seguro de contar con su apoyo, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,

  
Lic. Gladys Piñán  
Investigadora

  
UNIDAD EDUCATIVA  
"LAS LOMAS"  
**RECIBIDO**  
FECHA: 2024-05-20  
HORA: 11h  
SECRETARÍA  


## REFERENCIAS

- Albarracín Villamizar, C. Z., Hernández Suárez, C. A., & Rojas Suárez, J. P. (2020). OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE PARA DESARROLLAR LAS HABILIDADES NUMÉRICAS: UNA EXPERIENCIA CON ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA. *Panorama*, 14(26), 111–133.  
<https://doi.org/10.15765/pnrm.v14i26.1486>
- Álvarez, J., Ábrego, R., & Gómez, M. (2012a). Impacto de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en la Formación por Competencias Laborales Específicas, en *Fundamentos de Instalaciones Eléctricas Domiciliarias, en el área de la Media Técnica en Duitama Colombia*.
- Álvarez, J., Ábrego, R., & Gómez, M. (2012b). Impacto de los Objetos Virtuales de Aprendizaje en la Formación por Competencias Laborales Específicas, en *Fundamentos de Instalaciones Eléctricas Domiciliarias, en el área de la Media Técnica en Duitama Colombia*.
- Álvarez, J. F. (2018). *El Aprendizaje Basado en Proyectos ABP*.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación Introducción a la metodología científica (6a Edición)*. Editorial Episteme, C.A.  
[https://tauniversity.org/sites/default/files/libro\\_el\\_proyecto\\_de\\_investigacion\\_de\\_fidias\\_g\\_arias.pdf](https://tauniversity.org/sites/default/files/libro_el_proyecto_de_investigacion_de_fidias_g_arias.pdf)
- Aristizabal, J., Ramos, A., & Chirino, V. (2018). Aprendizaje activo para el desarrollo de la psicomotricidad y el trabajo en equipo. *Revista Electrónica Educare*, 22(1), 319–344.  
<https://doi.org/10.15359/ree.22-1.16>
- Asamblea Nacional. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. In *Registro Oficial (Issue 20)*. [www.lexis.com.ec](http://www.lexis.com.ec)
- Ausubel, D. P. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós. [https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel\\_-\\_adquisicion\\_y\\_retencion\\_d](https://issuu.com/luisorbegoso/docs/ausubel_-_adquisicion_y_retencion_d)

- Braga, J. (2016). *Objetos de Aprendizaje Vol. 2-Metodología de Desarrollo*.
- Bravo, P., & Ballesteros, Ó. (2018). *Diseño de estrategia didáctica para la construcción de contenidos con base en el diseño tecno-pedagógico [Tesis de maestría]*. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- Bruzón, C. (2021). *Metodologías activas en Entornos Virtuales de Aprendizaje. Experiencias en la asignatura Oratoria Jurídica, carrera de Derecho, UMET. Revista Metropolitana de Ciencias Aplicadas*, 4, 232–241. <https://orcid.org/0000-0003-4217-7376>
- Callejas, M., Hernández, E., & Pinzón, J. (2011). *Objetos de aprendizaje, un estado del arte. Entramado*, 7(1), 176–189.
- Camacho, M. (2022). *Mediación pedagógica a través de contenidos interactivos y ejercicios de evaluación formativa con H5P. Revista Académica Divulgativa Arjé*, 5, 182–195. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7014981>
- Ceballos Rincón, O. I., Mejía Castellanos, L. A., & Botero Villa, J. J. (2019). *IMPORTANCIA DE LA MEDICIÓN Y EVALUACIÓN DE LA USABILIDAD DE UN OBJETO VIRTUAL DE APRENDIZAJE - Importance of measuring and evaluating the usability of a virtual learning object. Panorama*, 13(25), 23–37. <https://doi.org/10.15765/pnrm.v13i25.1264>
- Chiappe, A. (2009). *Acerca de lo pedagógico en los objetos de aprendizaje-reflexiones conceptuales hacia la construcción de su estructura teórica*. <http://www.complejidad.org/cms/?q=node/3>
- Cobo, G., & Valdivia, S. (2017). *Aprendizaje Basado en Proyectos. In Metodología enseñanza-aprendizaje (Vol. 5)*.
- Collaguazo, P., Padilla, A., & Chamba-Eras, L. (2015). *Propuesta de un Modelo Genérico para el Diseño y Valoración de Objetos de Aprendizaje basado en Estándares E-Learning. Anais Da X Conferência Latino-Americana de Objetos e Tecnologias de Aprendizagem*, 227–236.

- Consejo Nacional de Planificación. (2021). Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025.
- Criollo, E. (2023). Plataforma MOODLE como herramienta de apoyo en el aprendizaje oral y escrito del área de Lengua Y Literatura en estudiantes de cuarto año de la Unidad Educativa Fiscal “Remigio Crespo Toral”, período escolar 2022-2023” [Tesis de Licenciatura, Universidad Técnica del Norte].  
<http://repositorio.utn.edu.ec/handle/123456789/14548>
- Davis, F. D. (1989). Perceived Usefulness, Perceived Ease of Use, and User Acceptance of Information Technology. *MIS Quarterly*, 13, 319–340.
- Delgado, J., Tocto, M., & Acosta, M. (2020). Experiencia de Diseño de Objeto Virtual de Aprendizaje OVA para Fortalecer el PEA en Estudiantes de Bachillerato. *Revista Tecnológica-Educativa Docentes 2.0*, 9(2), 151–157.  
<https://doi.org/10.37843/rted.v9i2.158>
- Estrada, Y., & Salazar, J. (2022). OVA Como Herramienta Para El Desarrollo Del Proyecto Aprovechamiento Del Tiempo Libre Desde La Educación Artística Con Los Estudiantes De Grado Once De La Institución Educativa Jorge Ardila Duarte [Tesis de maestría]. Universidad de Cartagena.
- Feria, I., & Zúñiga, K. (2016a). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12, 63–77.  
<https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Feria, I., & Zúñiga, K. (2016b). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés. *Praxis*, 12, 63–77.  
<https://doi.org/10.21676/23897856.1848>
- Flores, K., & Bravo, M. de la S. (2012). METODOLOGÍA PACIE EN LOS AMBIENTES VIRTUALES DE APRENDIZAJE PARA EL LOGRO DE UN APRENDIZAJE COLABORATIVO. *Revista Electrónica N°24 Diálogos Educativos*, 12, 3–17.
- Galeana, D. L. (n.d.). Aprendizaje basado en proyectos.
- Galeana, D. L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos.

- Gallardo, E. (2017). Metodología de la Investigación. <http://www.continental.edu.pe/>
- González, M. (2019). Libros Interactivos Geniales. <https://intef.es>
- González, M. O., & Becerra, L. (2021). Estudio de caso del aprendizaje basado en proyectos desde los actores de nivel primaria. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 11(22).  
<https://doi.org/10.23913/ride.v11i22.859>
- Guayara, D., Castelblanco, J., & Rozo, D. (2022). Ambiente virtual ubicuo para el aprendizaje de la lengua inglesa basado en proyectos [Tesis de maestría, Universidad de La Salle].  
[https://ciencia.lasalle.edu.co/maest\\_diseno\\_gestion\\_escenarios\\_virtualesC](https://ciencia.lasalle.edu.co/maest_diseno_gestion_escenarios_virtualesC).
- Guerrero, S., Sánchez, G., Bernardino, E., & Rodríguez, G. (2023). El empleo de eXelearning para desarrollar las competencias comunicacionales en séptimo año de educación básica. *Polo Del Conocimiento*, 8, 519–547.
- Hernández, E., Cubillas, F., & Padrón, A. (2022). Talleres metodológicos para la superación profesional en la aplicación de metodologías activas desde las TIC. *Luz*, 21(1814-151X), 19–28. <https://orcid.org/0000-0002-2848-7776>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la Investigación* (6a Edición). McGrall Hill.
- Hirald, R. (2013). *Uso de los entornos virtuales de aprendizaje en la educación a distancia*.
- Ibañez, R., Sáenz, F., Romero, I., Cuberos, M., García, M., Aguilar, A., Rodríguez, J., & Flórez, A. (2017). Modelos de diseño instruccional como núcleo de desarrollo de contenidos digitales en múltiples ambientes. In *Las tecnologías de información y comunicación y gestión empresarial* (p. . 384-407). Universidad Simón Bolívar.
- Ibarra, E. (2021a). *Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza de la Matemática en estudiantes de priemro de bachillerato del colegio “Bernardo Dávalos León”, septiembre-dicicembre de 2020 [Tesis de Maestría]*. Universidad Nacional de Chimborazo.

- Ibarra, E. (2021b). *Objetos Virtuales de Aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza de la Matemática en estudiantes de primero de Bachillerato del colegio “Bernardo Dávalos León”, septiembre-diciembre de 2020 [Tesis de Maestría]*. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Jaramillo, C., & Chávez, J. (2015). *TIC y educación en Chile: Una revisión sistemática de la literatura*. In *Nuevas Ideas en Informática Educativa TISE*.
- Lacueva, A. (2015). *PROYECTOS DE APRENDIZAJE EN EL LICEO: HABLAN OCHO DOCENTES*. *Paradigma*, 36, 110–160.
- León, M. E., & Alcivar, E. (2023). *Efectos de la aplicación de proyectos de objetos virtuales de aprendizaje (ovas) en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes*. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 5954–5971. [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i1.4895](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4895)
- Levis, D. (2008). *Formación docente en TIC: ¿El huevo o la gallina?* *Razón y Palabra*, 63. <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199520798003.pdf>
- Litardo, E., Sobenis, J., Monar, J., & Fabre, K. (2023). *Impacto del aprendizaje basado en proyectos en estudiantes de la carrera pedagogía de las ciencias experimentales: Informática*. *JOURNAL OF SCIENCE AND RESEARCH*, 299–323.
- López, L. (2018). *Innovación Tecnológica en la Educación Primaria*. *Revista Scientific*, 3(8), 334–349. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2018.3.8.18.334-349>
- Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). *Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente*. *REVISTA Universidad EAFIT*, 46, 11–21.
- Mendoza, C. (2020). *Tecnología en la educación ecuatoriana logros, problemas y debilidades*. *Revista Científica Dominio de Las Ciencias*, 6(2477–8818), 496–516. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7539706>

- Meneses, R. (2013). Metodologías, Estrategias y Herramientas Didácticas Para el Diseño de Cursos en Ambientes Virtuales de Aprendizaje en la Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD. ResearchGate, 21–32.
- Ministerio de Educación. (2019). Currículo de los Niveles de Educación Obligatoria, Subnivel Superior. [www.educacion.gob.ec](http://www.educacion.gob.ec)
- Ministerio de Educación. (2022). Ley Orgánica de Educación Intercultural.
- Moreira, J., Mera, C., & Vera, F. (2021). Objetos virtuales de aprendizaje como estrategia didáctica de enseñanza aprendizaje en la educación superior. *Dominio de Las Ciencias*, 7, 926–934.  
<https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/2064>
- Muñoz-Repiso, A. G. V., & Gómez-Pablos, V. B. (2017). Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP): evaluación desde la perspectiva de alumnos de Educación Primaria. *Revista de Investigación Educativa*, 35(1), 113–131. <https://doi.org/10.6018/rie.35.1.246811>
- Naciones Unidas. (2022). Objetivos de Desarrollo Sostenible.
- Orozco, S., Hurtado, D., & Alvarado, O. (2023). Cálculo de áreas y perímetros de figuras planas regulares e irregulares mediante el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) para estudiantes de grado noveno B de la Institución Educativa Pbro. Gerardo Montoya Montoya aplicando un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) [Tesis de Maestría]. Universidad de Cartagena.
- Paredes González, J. A. (2009). Propuesta de un Modelo de Evaluación y Selección de Plataformas de Gestión de Aprendizaje para Educación a Distancia.
- Parra, D. (2022). Creation of virtual learning objects for the development of technological skills and the learning of English as a foreign language. *Ikala*, 27(2), 527–546.  
<https://doi.org/10.17533/udea.ikala.v27n2a14>
- Parra, L., & Rengifo, K. (2021). Prácticas Pedagógicas Innovadoras Mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 237–254. <https://doi.org/10.18800/educacion.202102.012>

- Pascuas Rengifo, Y. S., Jaramillo Morales, C., & Verástegui González, F. (2015).  
Desarrollo de objetos virtuales de aprendizaje como estrategia para fomentar la  
permanencia estudiantil en la educación superior.
- Pedraza, N., & Berdugotorres, M. (2005). Un estado del arte del desarrollo de ambientes  
web instruccionales para lenguas y otras áreas. *Lenguaje*, 33, 197–237.
- Ramírez, M. (2009). Recursos Tecnológicos para el aprendizaje móvil (mlearning) y su  
relación con los ambientes de educación a distancia: Implementaciones e  
investigaciones. *Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 12(2), 57–82.  
<https://www.redalyc.org/pdf/3314/331427211005.pdf>
- Rodríguez, M. (2011). La teoría del aprendizaje significativo: una revisión aplicable a la  
escuela actual. IN. *Investigació i Innovació Educativa i Socioeducativa*, 3, 29–50.
- Romero, A. (2019). Canva Diseño de materiales didácticos y juegos educativos.  
<https://intef.es>
- Salas, I., & Umaña, A. C. (2010). Diseño y mediación de objetos de aprendizaje.  
*Innovaciones Educativas*.
- Salguero, D. (2022a). Diseño de un Objeto Virtual de Aprendizaje (OVA) basado en  
actividades de tipo analógico en el desarrollo de las habilidades científicas. En VI  
Encuentro de Ciencias Básicas, 47–56.  
<https://doi.org/10.14718/EncuentroCienc.Basicas.2022.6>
- Salguero, D. (2022b). Incidencia de un Objeto Virtual de Aprendizaje OVA, basado en  
actividades de tipo analógico en el desarrollo de las habilidades científicas de  
comprensión, explicación e indagación, en estudiantes de grado 4° del Colegio  
Gimnasio Marony [Tesis de maestría]. Universidad Distrital Francisco José de Caldas.  
Facultad de Ciencias y Educación.
- Sánchez, I. (2014). Estado del arte de las metodologías y modelos de los Objetos Virtuales  
de Aprendizaje (OVAS) en Colombia. *Entornos*, 28(28), 93–107.

- Sánchez, P. (2023). Creación de experiencias inmersivas: Diseño de un entorno de realidad virtual con Spatial.
- Santana, H. (2022). Aprendizaje Basado en Proyectos para el fortalecimiento del conocimiento científico de los estudiantes del grado décimo de la I.E Compartir, a través de un OVA orientado al estudio del concepto de energía y su transformación, mediado por la construcción de un mini-generador de bajo costo [Tesis de maestría]. Universidad de Cartagena.
- Schwartz, S., & Pollishuke, M. (1995). Aprendizaje activo: Una organización de la clase centrada en el alumnado (Narcea Ediciones).
- Silva, J., & Maturana, D. (2017). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Innovación Educativa*, 17, 117–132.  
<https://www.scielo.org.mx/pdf/ie/v17n73/1665-2673-ie-17-73-00117.pdf>
- Tena, M. J., Ortega, M. del C., & Sánchez, M. del C. (2021). Las nuevas tecnologías como estrategias innovadoras de enseñanza-aprendizaje en la era digital. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación Del Profesorado*, 24(1), 29–42.  
<https://doi.org/10.6018/REIFOP.406051>
- Tipantocta, F., Rosero, R., Gómez, O., López, F., & Merino, A. (2023). Virtual Learning Object Based on a Virtual Laboratory for Microcontroller Practices. 224–238.  
[https://doi.org/10.1007/978-3-031-11295-9\\_16](https://doi.org/10.1007/978-3-031-11295-9_16)
- Tirado, F., & Peralta, J. (2021). Desarrollo De Diseños Educativos Dinámicos Una Alternativa Socioconstructivista. *Perfiles Educativos*, 43(172), 60–77.  
<https://doi.org/10.22201/iisue.24486167e.2021.172.59490>
- Trujillo, C., Naranjo, M., Lomas, K., & Merlo, M. (2019). Investigación Cualitativa. Editorial Universidad Técnica del Norte UTN. Red de Ciencia Naturaleza y Turismo RECINATUR, Valdivia Chile.
- Trujillo, F. (2015). Aprendizaje basado en proyectos. Ministerio de Educación de España.  
<https://hdl.handle.net/10481/83725>

- Valero, R. E., Palacios, J. J., & González, R. (2019). Tecnologías de la Información y la Comunicación y los Objetos Virtuales de Aprendizaje: un apoyo a la presencialidad. *Revista Vínculos*, 16(1), 82–91. <https://doi.org/10.14483/2322939x.15537>
- Vallas, J. (2024). MADRID: POESÍA VISUAL EXPOSICIÓN VIRTUAL MULTIFORMATO EN UN ENTORNO INMERSIVO 3D.
- Vergara, J. J. (2015). Aprendo porque quiero: El Aprendizaje Basado en Proyectos ABP, paso a paso (Ediciones SM España, Vol. 10). <https://ofeliapedagogia.com/wp-content/uploads/2021/11/Vergara-RamirezJ.-Aprendo-porque-quiero.-El-Aprendizaje-Basado-en-Proyectos-ABP-paso-a-paso.pdf>
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019a). Guidance on Conducting a Systematic Literature Review. In *Journal of Planning Education and Research* (Vol. 39, Issue 1, pp. 93–112). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>
- Xiao, Y., & Watson, M. (2019b). Guidance on Conducting a Systematic Literature Review. In *Journal of Planning Education and Research* (Vol. 39, Issue 1, pp. 93–112). SAGE Publications Inc. <https://doi.org/10.1177/0739456X17723971>