



## ESPECIFICACIÓN DE OBJETOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE USANDO MODELOS

BORIS R. PÉREZ GUTIÉRREZ<sup>1</sup>

FREDY H. VERA RIVERA<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Docente Facultad Ingeniería. Universidad Francisco de Paula Santander.  
borisperezg@ufps.edu.co.

<sup>2</sup> Docente Facultad Ingeniería. Universidad Francisco de Paula Santander.  
fedyhumbertovera@ufps.edu.co.

### RESUMEN

Un objeto virtual de aprendizaje (OVA) es una colección de contenidos, ejercicios, y evaluaciones digitales para alcanzar un objetivo de aprendizaje. El programa de Ingeniería de Sistemas de la UFPS cuenta con un repositorio de OVA para ofrecerle a los estudiantes una opción de estudio independiente. Generalmente los autores de OVA no siempre tienen los conocimientos técnicos para desarrollarlos y se apoyan en otros, pero el problema está en el desaprovechamiento de las ventajas que ofrece Internet, así como permitir la evolución de los mismos hacia otras plataformas. Actualizar estos contenidos siempre será una tarea difícil para sus autores al no poderse encargar ellos mismos de realizar esta tarea. Dicho de otra forma, no son adaptables. El objetivo de esta propuesta consiste en aplicar la arquitectura dirigida por modelos para desarrollar modelos independientes de la plataforma que permitan, a través de transformaciones, construir el OVA para desplegarlo sobre la plataforma deseada. Así, cuando se quiera desplegar sobre una nueva tecnología, se desarrollan las transformaciones y se ejecutan. De esta manera, el contenido completo del OVA puede ser actualizado por su autor, dejando de lado las preocupaciones inherentes al diseño visual, conceptos técnicos y a la plataforma de despliegue. El beneficio de esta propuesta consistirá en permitir que los OVA evolucionen y se adapten a las condiciones cambiantes de la enseñanza, de los temas de estudio, de las capacidades y necesidades de los estudiantes. Este es un trabajo en desarrollo que busca incrementar la cantidad de OVA producidos por la UFPS.

**Palabras claves:** e-learning, learning objects, model-based approach, transformation rules.