



Objetos de aprendizaje



Objetivo

La presentación mostrará, brevemente el trabajo realizado por la UdeG y la UNAM en cuanto al diseño y manejo de objetos de aprendizaje. Algunos de los resultados aquí plasmados fueron resultado del trabajo colaborativo realizado entre ambas instituciones (incluyendo LANIA e IEEE), el año pasado, con el financiamiento de CUDI.



Estructura y responsables

Para motivos de esta presentación nos centraremos en el diseño de recursos digitales, a través del uso de patrones y la presentación de herramientas para etiquetar y empaquetar dichos recursos y convertirlos así, en objetos de aprendizaje. La primera parte la desarrolló la Ude G. mientras que las herramientas son trabajo de la DGSCA, UNAM



Algunas definiciones

Objeto:

Mínima estructura independiente que contiene un objetivo, una actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación (L'Allier 1997).



Algunas definiciones

Repositorios: Son colecciones de recursos accesibles a través de una red digital. Puede incluir, ya sea los recursos o solamente los metadatos que describan dichos recurso o ambos.

Metadatos: Son etiquetas descriptivas que se utilizan para catalogar materiales educativos; facilitando su localización y uso ya que incluyen los requisitos de los materiales y la descripción de la forma en que pueden ser implementados.



Ejemplo de patrones

Plantilla para diseño de **autoevaluación inicial**

Plantilla para diseño de **evaluación final**

Desarrollo de ejercicios:

Construir una definición (**animación**)

Integrar información en un organizador

Realizar una comparación

Realizar una clasificación

Desarrollar categorías

Armado de un **mapa conceptual**

Cálculos



redoba

Repositorio Distribuido de
Objetos de Aprendizaje

- Incluir un sistema de seguridad y autenticación
- Empaquetar y generar archivos manifiestos.
- Desarrollar e integrar herramientas “open source” orientadas a usuarios no informáticos para la edición de objetos de aprendizaje



- Desarrollar metodologías para la generación y uso de recursos educativos basados en objetos de aprendizaje
- Definir una estrategia para el desarrollo masivo de objetos por parte de la comunidad CUDI
- Implementar el patrimonio público de recursos educativos basado en una red institucional y un repertorio distribuido de objetos de aprendizaje



- Difundir las posibilidades del diseño educativo por objetos para la flexibilización curricular, desarrollo de la educación en línea, implantación de centros de autoacceso, internacionalización de contenidos, entre otras líneas de desarrollo institucional.



Luz María Castañeda de León

luzcastl@hotmail.com

Larisa Enríquez Vázquez

larisaev@hotmail.com

UNAM

María Elena Chan Núñez

machan@cencar.udg.mx

U D G

