



# Producción de objetos en Red

Comunidad Educación CUDI

Proyecto de investigación

Septiembre 2013

María Elena Chan Núñez

Función docente: mediar, conectar,  
virtualizar



# Mediación sobre el conocimiento

CONTEXTUALIZACIÓN

DECONSTRUCCIÓN

EXTENSIÓN

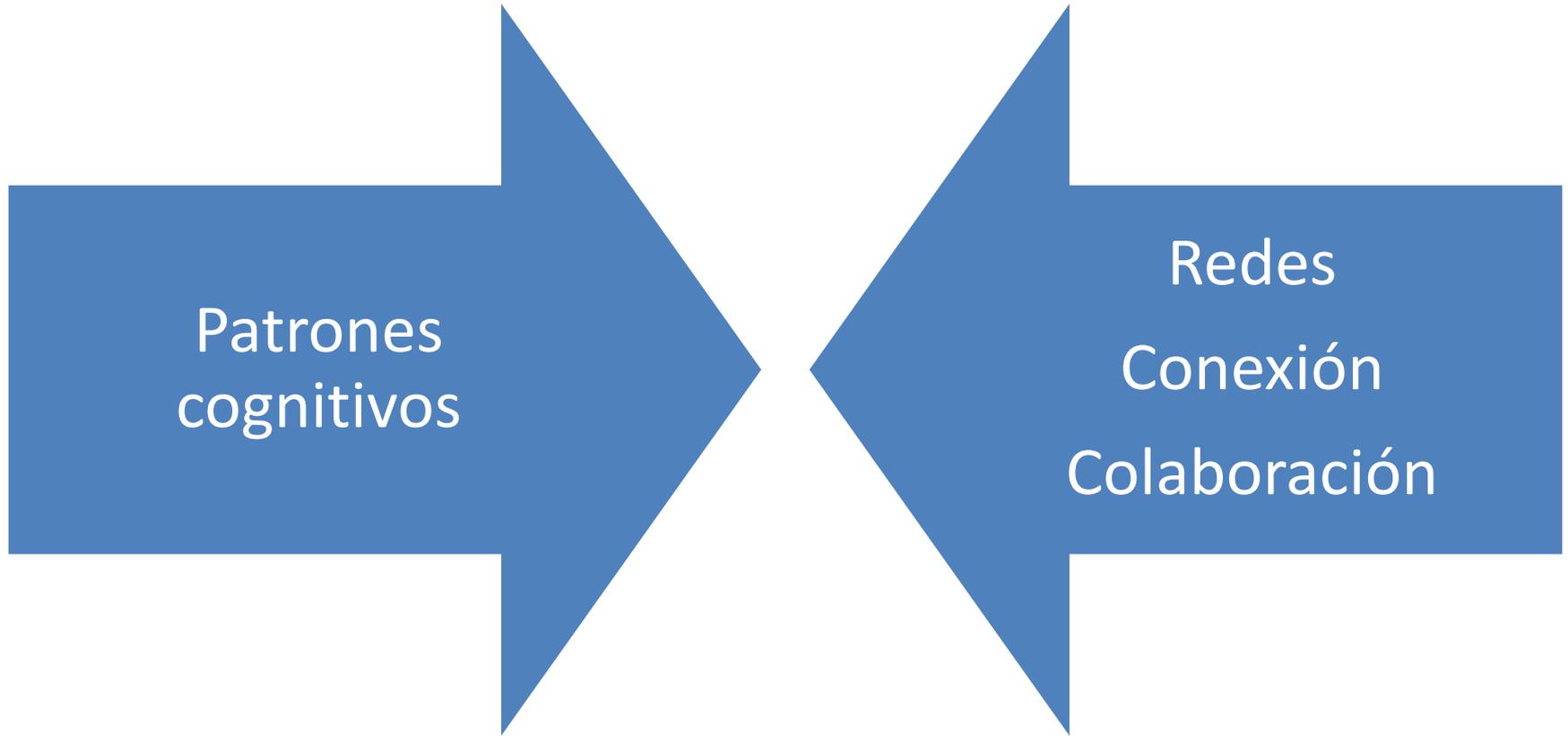
PROFUNDIZACIÓN

OPOSICIÓN ARGUMENTADA

# Modelo mediacional



# Propuesta integra dos vertientes:



## Objetos de aprendizaje

## Objetos de aprendizaje en Red

Reutilizables

Reutilizables , editables

Unitarios

Expandibles

Acceso abierto

Acceso abierto

Estandarizados para uso en diversos entornos

Estandarizados para uso en diversos entornos

Fragmentarios

“Enredables”

Predominantemente informativos

Interactivos, dialógicos

Repositorio (estático)

Sistema dinámico

# Principios seguidos para generar el editor

- Estudiante productor
- Colaboración
- Conexión
- Virtualización del conocimiento
- Facilidad
- Gestión de conocimiento
- Función de almacenado, organización y búsqueda
- Interacción

- <http://producer-udg.rhcloud.com/users/login>



UDGVIRTUAL®

Productor de Objetos de  
Aprendizaje

Nombre de Usuario

Contraseña

## Productor de Objetos de Aprendizaje

Mis Objetos

Todos los Objetos

Nuevo Objeto

## Mis Objetos de Aprendizaje

<u>Nombre</u>	<u>Descripción</u>	<u>Creado</u>	<u>Metadatos</u>	<u>Revisión</u>	<u>Categoría</u>	<u>Status</u>	<u>Tipo</u>	<u>Acciones</u>
Producción de objetos en Red	Objeto que muestra la visión de la producción de objetos en red	2012-11-27 08:50:49			Taller	Draft	object	<a href="#">Ver</a> <a href="#">Editar</a>
Síntesis	Patrón para elaboración de síntesis de lecturas recomendadas.	2012-11-27 14:18:30			Taller	Draft	template	<a href="#">Ver</a> <a href="#">Editar</a>
Trajes típicos mexicanos	Trivia sobre trajes típicos	2012-12-02 09:20:37		Nuevo objeto	Taller	Draft	object	<a href="#">Ver</a> <a href="#">Editar</a>
Prueba	prueba	2013-01-31 20:30:55			Taller	No-Published	object	<a href="#">Ver</a> <a href="#">Editar</a>
Experimento I	Solamente para experimentación de la plataforma.	2013-02-09 17:00:12			Taller	Erased	object	<a href="#">Ver</a> <a href="#">Editar</a>
Biología - La célula	PROTOTIPO - El alumno conocerá lo que básicamente es la célula, sus características, partes y funciones. Además podrá distinguir entre los diferentes tipos de células.	2013-02-11 14:27:26			Taller	No-Published	object	<a href="#">Ver</a> <a href="#">Editar</a>
	PROTOTIPO - El alumno conocerá							

## Productor de Objetos de Aprendizaje

Mis Objetos

Todos los Objetos

Nuevo Objeto

## Nuevo Objeto/Patrón de Aprendizaje

Nombre

Descripción

Metadatos

Revisión



Imagen



Texto



Entrada Texto



Video

B I U Font Size... Font Family. Font Format

Antes de comenzar, reflexiona y contesta ¿qué sabes del tema? Anótalo a continuación:

Conocimiento previo

A continuación te proporcionamos material de apoyo para tu investigación sobre el tema:

- APOYO 1
- APOYO 2
- APOYO 3

Ya que has investigado un poco, ¿cómo definirías "X"?

RespuestaDefinición



# Usos y ventajas didácticas

# Colaboración

Integración de información de estudiantes de distintos campos disciplinarios, de diferentes centros, o diferentes disciplinas.



# Virtualización

- Énfasis en la “objetivación de la realidad”

Lo que más interesa es que los estudiantes compartan información en formato visual y audiovisual fomentando sus capacidades.



# Interacción

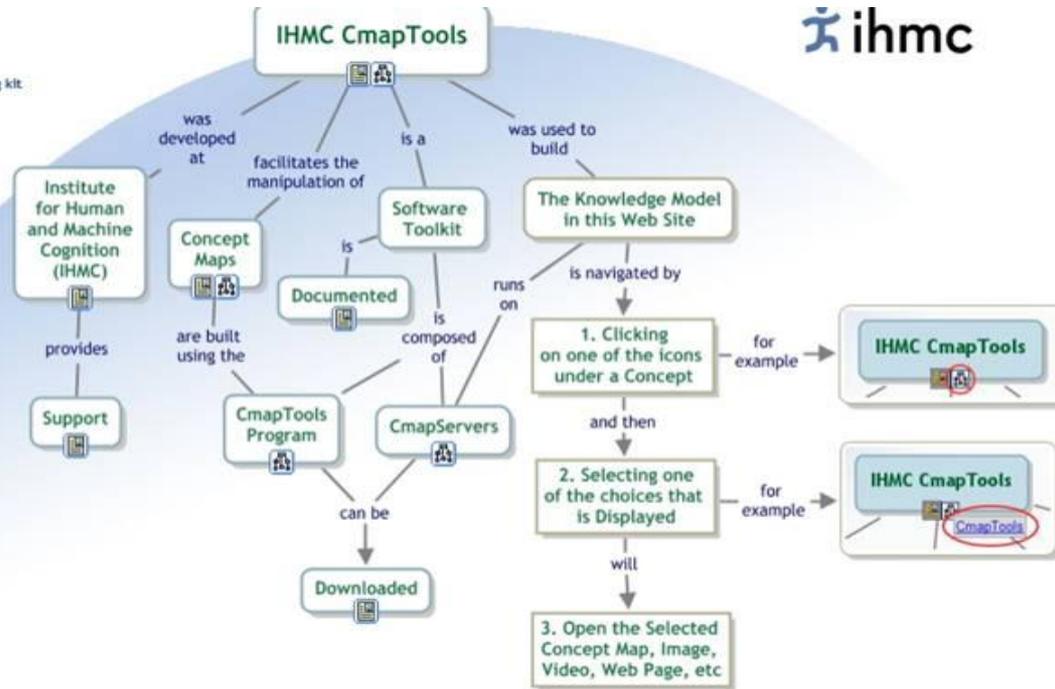
- Interesa que los estudiantes generen cuestionamientos hacia sus pares, generen retos informativos o de procesamiento.



# Construcción articulada del conocimiento

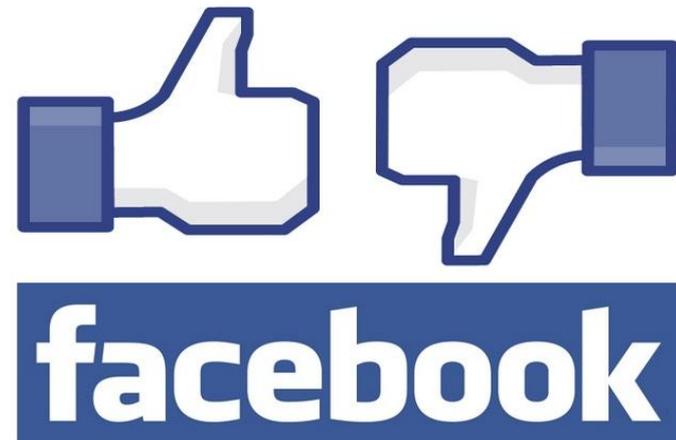


The IHMC CmapTools software empowers users to construct, navigate, share, and criticize knowledge models represented as Concept Maps.



# Gestión del conocimiento producido

- Publicación del objeto en cualquier otro entorno



# Escalabilidad, reusabilidad, portabilidad



# Reusabilidad cognitiva

- Desarrollo de habilidades a partir del uso de patrones:
  - Comparación
  - Clasificación
  - Deducción
  - Inducción
  - Resolución de problemas
  - Abstracción



# Investigación

- Prueba en grupo- trabajo en equipo
- Ejercicios multidisciplinarios
- Retos de colaboración entre pares de regiones distantes sobre problemáticas de interés científico, artístico o social.
- Uso de patrones para desarrollo de habilidades cognitivas o de escritura científica
- Ejercicios para conexión entre unidades de conocimiento

# Interesados en participar en el experimento

- Escribir a María Inez González para obtención de claves de acceso  
**[maines.gonzalez@redudg.udg.mx](mailto:maines.gonzalez@redudg.udg.mx)**
- Fase de conocimiento de la herramienta 23 al 30 de septiembre
- Piloteo: ejercicios y producción de objetos del 1º al 15 de octubre
- Mejoramiento del editor Octubre-Diciembre 2013
- Evaluación de aprendizaje por uso de patrones y redes de objetos Enero- diciembre 2014