

EXPERIENCIAS HACIA LA IMPLEMENTACIÓN DE UN REPOSITORIO DE OBJETOS DE APRENDIZAJE EN LA UANL

M. A. Lizette González Martínez

lizette.gonzalezm@uanl.mx

Ing. Rubén Suárez

ruben.suareze@uanl.mx

UANL

Octubre 6, 2008 / Secretaría Académica, UANL

“Vivimos un intervalo de la historia que se caracteriza por estar organizado en torno a las tecnologías de la información.

Toda actividad que no se organiza en torno a una red de relaciones electrónicamente conectadas y basadas en la información será eliminada.”

(Castells, “La era de la información”, 1999)

En la Conferencia Regional de Educación Superior de América Latina y el Caribe (UNESCO Colombia, junio de 2008)

“La Educación Superior tiene un papel imprescindible en la superación de las brechas científicas y tecnológicas.

Por lo que será necesario prestar especial atención a las barreras y potenciar la construcción de bases y plataformas **científico-tecnológicas endógenas.**”

necesidad de diálogo interdisciplinario

comprensión y manejo de las tecnologías
de la información y conocimiento

Implementar sistemas que soporten objetos
de aprendizaje, microlearning, nuevas
interfaces.

Discutir sobre cómo alcanzar los fines, y
no solo sobre los medios (Hargreaves, 1996)

¿Cómo?

Los objetos pueden ser:

- experiencias
- Problemas
- Teorías
- Sujetos, cosas, organismos
- Sistemas de representación
- Aparatos
- Productos, artefactos

Elementos con los cuales un sujeto puede actuar en una situación, resolver un problema, ejecutar una tarea o simplemente comprender un fenómeno.

(Chan, 2006)

¿ Qué es un objeto de aprendizaje ?

- Creatividad
- Producción y difusión de recursos digitales
- Formación de redes interdisciplinarias
- (Declaración de Cartagena) Socializar lo que está generando la Universidad

¿Por qué es importante el desarrollo de estas aplicaciones?

- ✓ Compromiso de todos los involucrados
- ✓ Asesoría de especialistas
- ✓ Equipo esencialmente interdisciplinario
- ✓ Plataforma propia de enseñanza y aprendizaje

Condiciones de implementación

- Participación en el Fideicomiso:
- apoyo insuficiente de especialistas
 - no hay consenso en la estructura y software para el diseño de un objeto de aprendizaje
 - poca disposición del equipo involucrado
 - recursos económicos insuficientes
 - falta de convencimiento institucional

→ **El Laboratorio de Recursos Didácticos retoma** el proyecto

- equipo de pedagogos e ingenieros en sistemas
- sensibilizar y actualizar
- conformar redes de Profesores y especialistas en tecnología y diseño instruccional
- definir los criterios y estándares Institucionales

Es tiempo de la creación colaborativa, de la Web, de los objetos de aprendizaje y de las nuevas interfaces

Apertura al cambio, a la interacción, a estar expuesto

Poner en práctica un modelo cíclico de retroalimentación:
generación – procesamiento – transmisión (Castells, 1999)

Necesidad de definir nuevos roles y sistematizar
los contenidos en línea



UANL

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN



MUESTRA DEL PROTOTIPO