

Tecnología de Objetos de Aprendizaje Culturales

(Proyecto de red PROMEP)

Jaime Muñoz Arteaga

Universidad Autónoma de Aguascalientes, Centro de Ciencias Básicas
Av. Universidad #940 , Aguascalientes (México)

jmunozar@correo.uaa.mx

Xalapa, Veracruz, México
22 Marzo de 2010

Introducción

En México, desde hace más de una década, académicos e investigadores de diferentes Instituciones de Educación Superior y Centros de Investigación han llevado a cabo desarrollos e investigaciones en el tema de objetos de aprendizaje

Un Objetos de Aprendizaje (OA) puede definirse “como una entidad digital, auto-contenible y reutilizable, con un claro propósito educativo, constituido por al menos tres componentes internos editables: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización [9]. A manera de complemento, los objetos de aprendizaje han de tener una estructura (externa) de información que facilite su identificación, almacenamiento y recuperación: los metadatos



Recursos bibliográficos.....



Objeto de Aprendizaje Cultural

Un objeto de aprendizaje cultural se basa en los fundamentos de un objeto de aprendizaje donde el conocimiento puede ser enseñado en base a las tradiciones y costumbres de una sociedad. Entonces diseñar y desarrollar Objetos de Aprendizaje Cultural (OAC's) implica considerar aquellas tradiciones y costumbres de una sociedad que coadyuven una mejor enseñanza-aprendizaje del conocimiento

Esto conlleva a una regionalización del uso de los objetos, limitando en si la capacidad de reutilización y portabilidad. Por consiguiente la adecuación de tales objetos también implica el consumo de tiempo y capital humano, haciendo costoso su aprovechamiento.

México cuenta con una gran diversidad de tradiciones y costumbres las cuales conforman una riqueza cultural a que puede tomarse en cuenta en el diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje, conformando así objetos de aprendizaje culturales.



Objetivo General

El objetivo general de este trabajo es integrar el factor cultural en el diseño y desarrollo de OA y hacerlos disponibles en línea a las comunidades mexicanas a través de repositorios distribuidos y de ambientes de aprendizaje colaborativos.



Algunos problemas

1. Se requiere de modelos para especificar el diseño instruccional en base en fundamentos pedagógicos y sociológicos .
2. Es necesario identificar y especificar el perfil cultural de una comunidad
3. Es necesario repositorios de aprendizaje que almacenen contenidos académicos.
4. El aspecto cultural es considerado implícitamente como parte del contexto de un objeto de aprendizaje.
5. La evaluación es compleja para objetos de aprendizaje cultural ya que es multi-criterio.
6. El aprendizaje del diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje requiere una mayor curva de aprendizaje.
7. Es necesario repositorios de aprendizaje distribuidos con criterios sobre la cultura en el momento de la búsqueda y selección de objetos de aprendizaje.



Miembros

Investigadores (iniciales)	Institución	Actividades Generales
Dr. Jaime Muñoz Arteaga - Dr. Francisco Alvarez - M.C. Arturo Barajas Saavedra -- Lic. E. Alan Calvillo Moreno	Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA)  UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE AGUASCALIENTES	Gestión General del proyecto Fundamentos y Teoría Diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje Servicios de Aprendizaje Ambientes de aprendizaje colaborativos Conectividad de repositorios
Dr. Jean Vanderdonckt -C.Dr. Josefina Guerrero -C.Dr. Juan M. Glz. Calleros	Université Catholique de Louvain (UCL)	Especificación de tareas de aprendizaje Ambientes de aprendizaje virtuales Objetos de aprendizaje en 3D Generación de interfaces de usuario
Dr. Micheal Orey -Josh Squire -Gabrielle Garner - Mark Evans-	- EUniversity of Georgia  The University of Georgia	Fundamentos y Teoría Videojuegos
Dra. Alma R. Garcia Gaona - M.C. Rafael Rojano -M.C. Angélica navarro	Universidad Veracruzana (UV)	Diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje Ambientes de aprendizaje virtuales
Dr. René Santaolaya - C.Dra. Olivia Fragoso	CENIDET	Servicios de Aprendizaje

Modelo de Objetos de aprendizaje cultural

[Munoz'09]

Un **objeto de aprendizaje** cultural se basa en los fundamentos de un objeto de aprendizaje donde el conocimiento puede ser enseñado en base a las tradiciones y costumbres de una sociedad. Entonces diseñar y desarrollar Objetos de Aprendizaje Cultural (OAC's) implica considerar aquellas tradiciones y costumbres de una sociedad que coadyuven una mejor enseñanza- aprendizaje del conocimiento



Cultura (UAA, UGA)

- Cambiar el idioma, claro
- Cambiar los recursos en las diapositivas
- LO – Solo constrúyalo y deje a otros imaginar como usarlo - Tradicional
- O, tenemos tres estrategias --
 - LOMA - Mundial
 - LOCA - Local
 - n-Culture

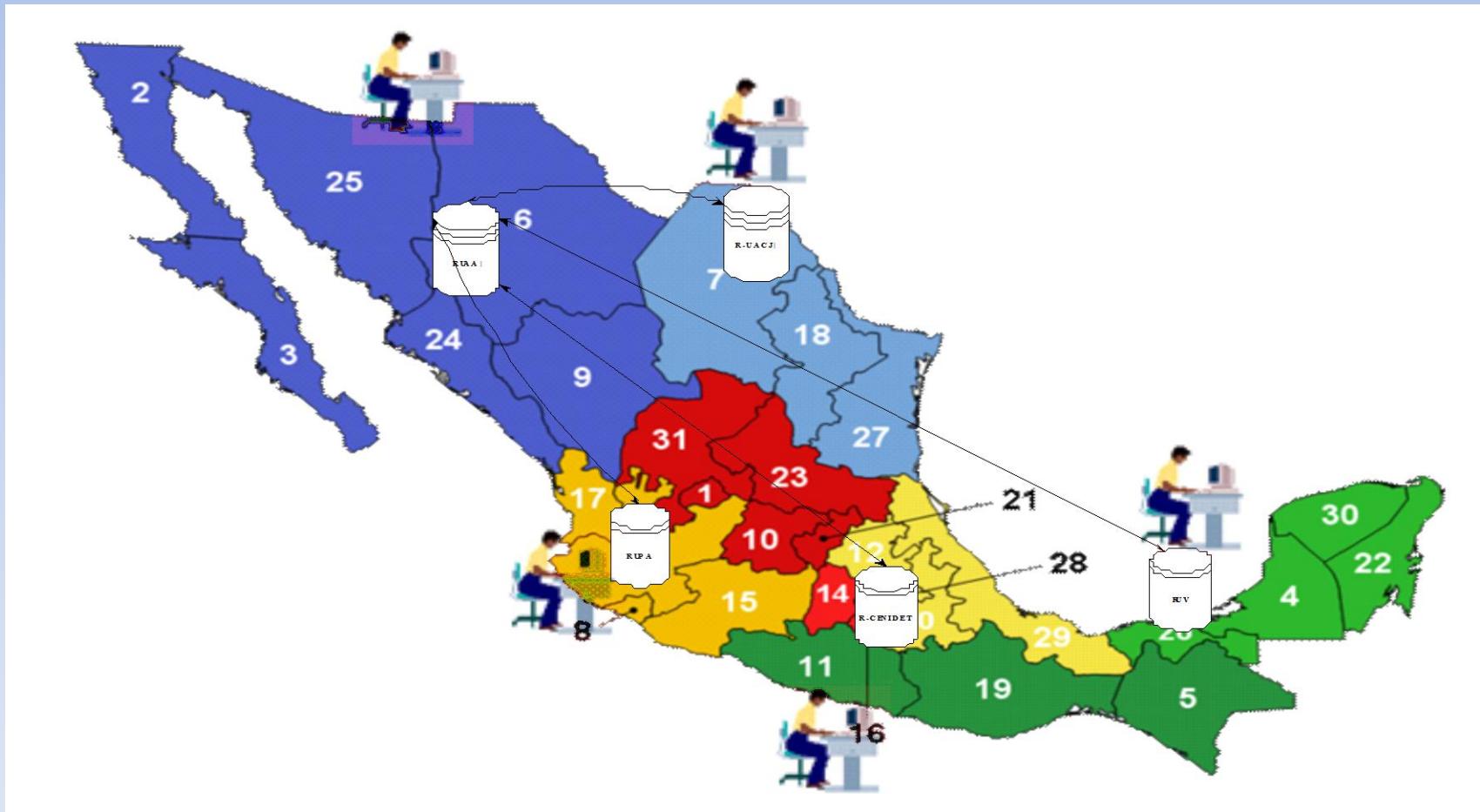


¿Actitud Mundial o Local? (UAA, UGA)

- **LOMA** (Mundial)– Las personas Japonesas necesitan aprender acerca de como otras personas en el mundo saludan y si se afeitan o no
- **LOCA** (Local) – Cambie la imagen a una donde un Japonés hace una reverencia y donde todos están afeitados
- **N-culture**, se incluye a uno o mas personas de otras culturas para ayudar a que el diseño de la experiencia de aprendizaje este suficientemente contextualizada, “n” se puede incrementar para pruebas y para aplicarse en mas culturas.



Comunidad Mexicana de Objetos de Aprendizaje Culturales





@ Munoz et al. Interaccion
2008, IX Congreso de
Interacción Persona-
Ordenador, Albacete, 9-12 June

Gracias por su atención!



Dr. Jaime Muñoz Arteaga

UAA
Centro de Ciencias Básicas
Universidad Autónoma de Aguascalientes
Av. Universidad # 940, C.P. 20100
Aguascalientes, México
<http://www.cenidet.edu.mx/>
jmunozar@correo.uaa.mx



CENIDET
Centro Nacional de Investigación y Desarrollo Tecnológico
Av. Palmira, CP. 62490, Cuernavaca Morelos
<http://www.cenidet.edu.mx/>
jmauaa@gmail.com

