

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)

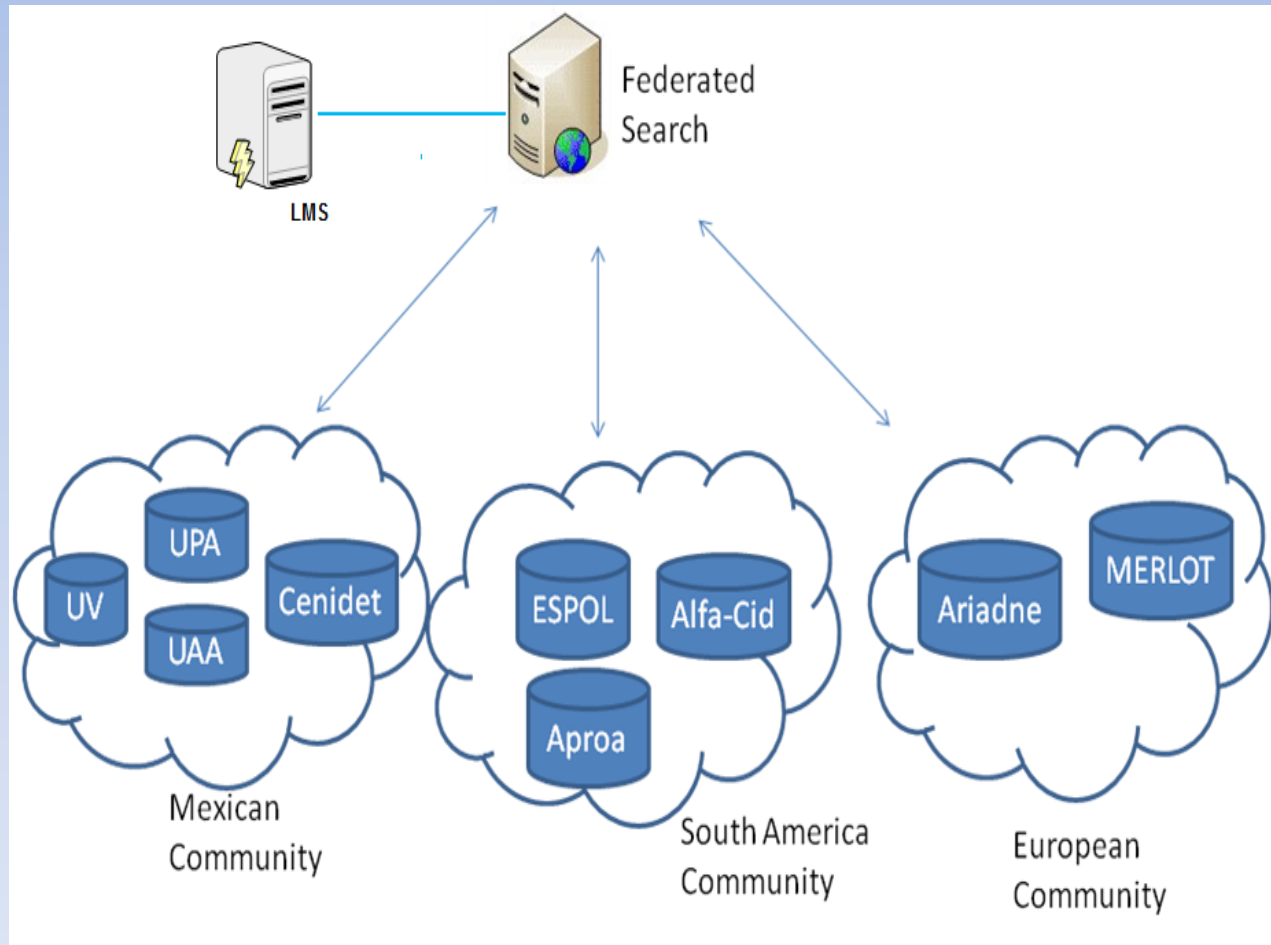
jmunozar@correo.uaa.mx

Xalapa, Veracruz, México

22 Marzo de 2010



Representación de la Comunicación de repositorios latinoamericanos y algunos de España

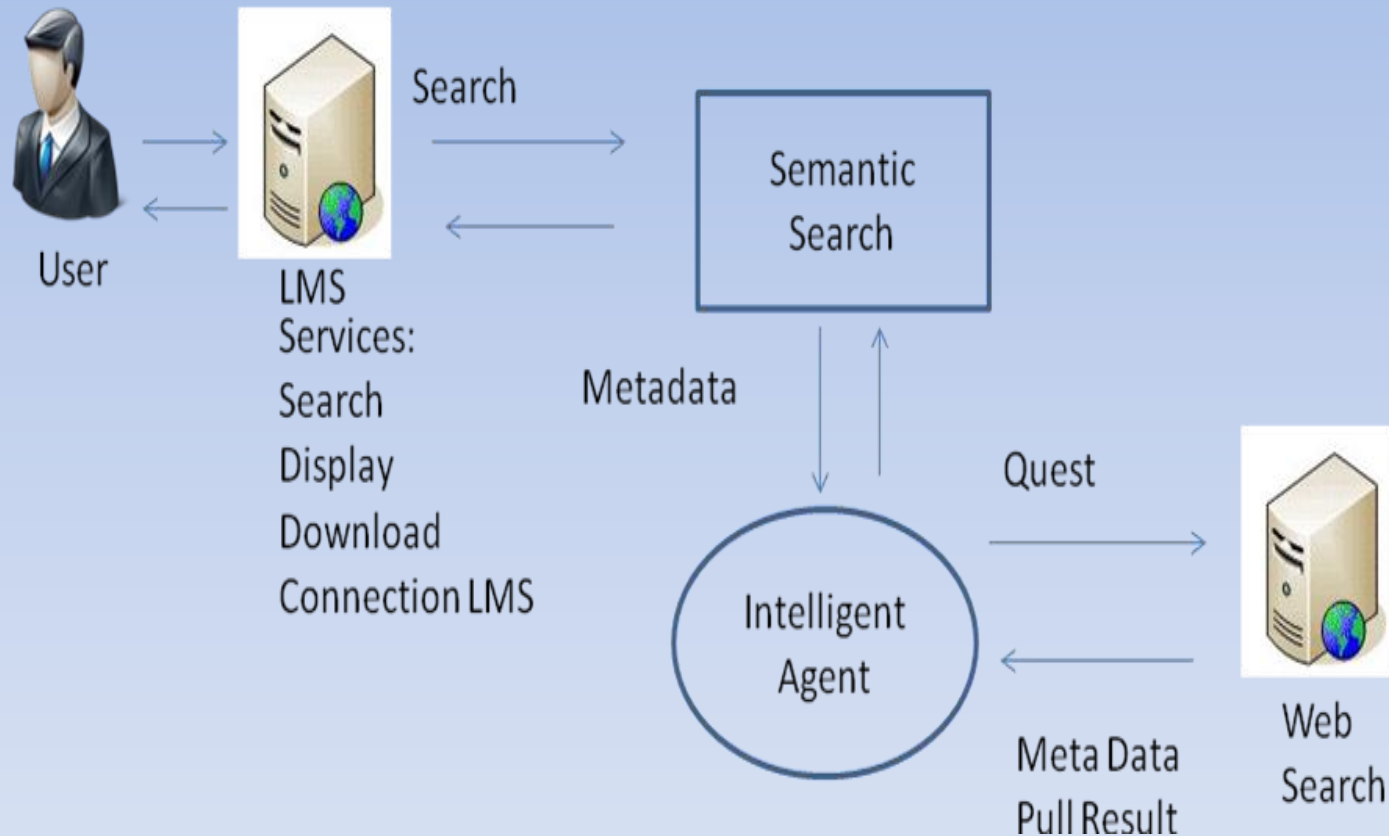


List of learning objects as result of a federate search



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

Search of learning objects using an agent



Objetos de aprendizaje de una encuesta aplicada al repositorio federado aquí propuesto



An array presented as a learning object

Visualizador de Objetos de Aprendizaje

Arreglos

Definición:
Es una colección homogénea y ordenada de elementos. Esta compuesto por un nombre de arreglo y un índice, pueden ser finitos al declararse de manera estática, o de longitud variable si se emplean de manera dinámica.

Declaración:
Los arreglos finitos son los más empleados, debido a la facilidad para declararlos, la sintaxis para hacerlo es la siguiente: `Identificador_arreglo= Arreglo [limite_inferior .. limite_superior]` de tipo

La forma de acceder a los elementos del array es directo, es decir que el elemento deseado es obtenido a partir de su índice.

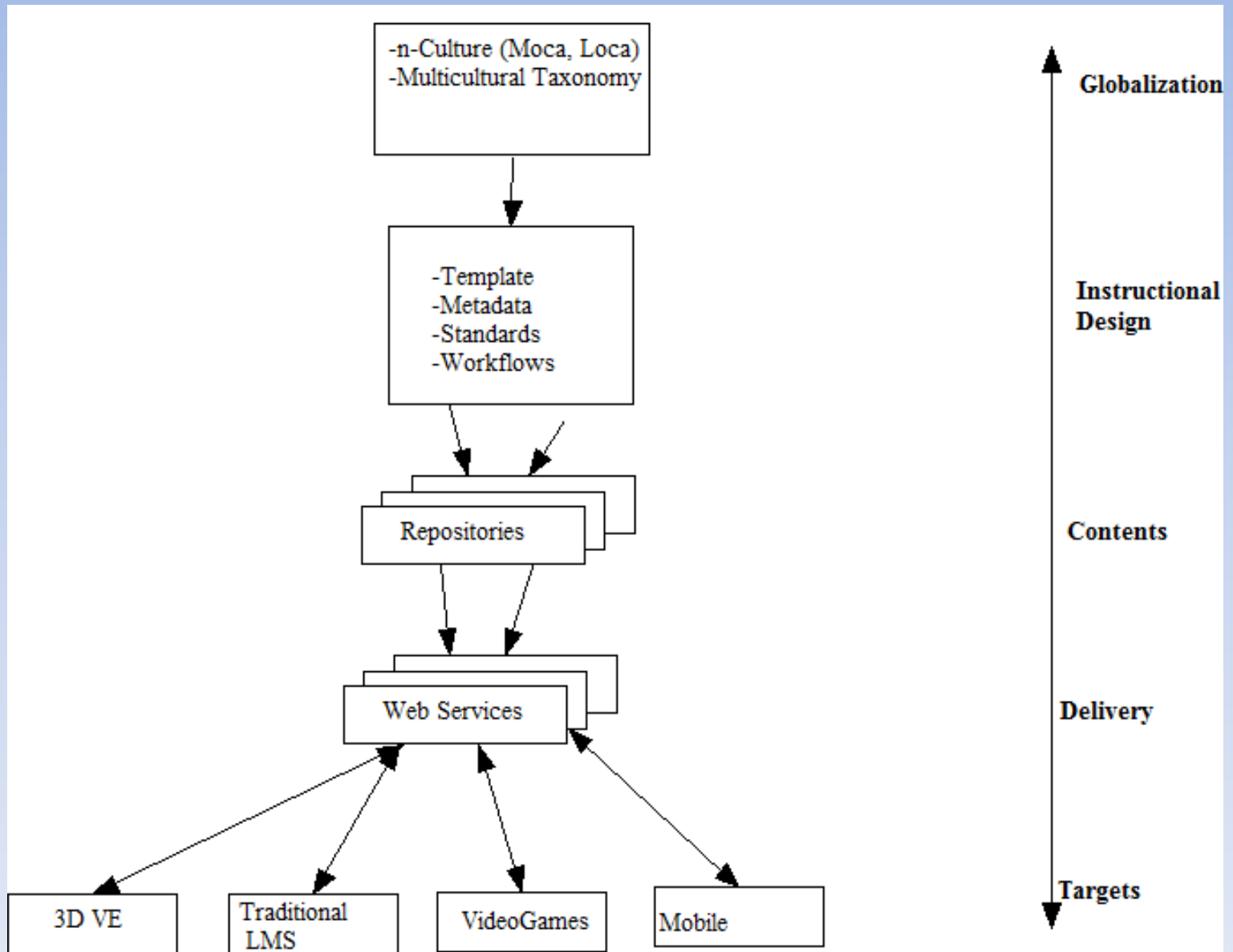
Gráficamente:

The diagram illustrates an array structure. It shows a horizontal sequence of green boxes representing components, labeled $C_1, C_2, C_3, \dots, C_i, \dots, C_{n-1}, C_n$. Above the boxes, the word "Componentes" is written. Below the boxes, a horizontal line represents indices, with arrows pointing up to the boxes. The indices are labeled $1, 2, 3, \dots, i, \dots, n-1, n$. A bracket on the right side of the boxes is labeled "Arreglo".

Ambiente Virtual Mobil con OA (UCL-UAA)



Metodología De OAC



Actividades de Participantes

Phases	Models	Participants
Analysis	Globalization <ul style="list-style-type: none"> - N-culture (<u>Loca</u>, <u>Moca</u>) - Theory, Scenarios - Model for Multicultural 	UGA & UAA
Design	Instructional Design <ul style="list-style-type: none"> -Taxonomy -Template -Metadata -Workflow 	UGA, UV, UAA
Digital Content	LO <u>Repositories</u>	UV, UAA; UGA
Delivery	Web <u>Services</u>	CENIDET, UAA, UGA
Validation	<u>Targets</u> <u>Video Games</u> <ul style="list-style-type: none"> - Mobiles - 3D-Virtual <u>Environment</u> - <u>Traditional LMS</u> 	UCL UGA UV UAA

Conclusiones

- Los miembros del proyecto conforman una comunidad de instituciones interesadas en estudiar el diseño y desarrollo de objetos de aprendizaje culturales.
- Se esta fortaleciendo los fundamentos pedagógicos,
- En diseño metodologías, procesos y mecanismos de evaluación sobre el impacto educativo de los objetos de aprendizaje culturales de México.
- Desarrollo tecnológico para asistir a los académicos en desarrollo de cursos

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](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](http://www.cenidet.edu.mx/jmauaa@gmail.com)

