

Diseño de proyectos basados en objetos de aprendizaje

Curso-Taller
Modalidad virtual
45 horas
4 Créditos

DESCRIPCIÓN

Aborda la propuesta educativa orientada al desarrollo de objetos de aprendizaje desde un enfoque psico-pedagógico para responder a la necesidad de diversificar y flexibilizar las oportunidades de aprender, con el fin de planear estrategias educativas con base en el diseño de proyectos sobre objetos de aprendizaje.



Informes:
www.uv.mx/dgda/competencias
dca@uv.mx (228) 818-19-64

 /profauv
 @dcaprofa



Programa de estudios

0. Nombre de la experiencia educativa

Diseño de proyectos basados en objetos de aprendizaje

1. Modalidad

Curso-taller virtual

2. Valores de la experiencia educativa

2.1 Horas de teoría	2.2 Horas de práctica	2.3 Total de horas	2.4 Valor en créditos
15	30	45	4

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
Octubre 2009	

4. Nombre de los académicos que participaron en la elaboración y/o modificación.

Edgar Fernández Mendoza, José Gerardo García Ortiz, Myriam Cruz Soto, Viridiana Anaid Lobato Curiel, Antonio García Ortiz

5. Descripción

Este curso-taller forma parte del Programa de Formación de Académicos y consta de 15 horas teóricas y 30 horas prácticas, con un valor de 4 créditos. Tiene el propósito de dar a conocer al académico la propuesta educativa orientada hacia el desarrollo de objetos de aprendizaje (OA) que respondan a la necesidad de diversificar y flexibilizar las oportunidades de aprender, atendiendo las diferencias individuales de sus estudiantes, promoviendo así el aprendizaje autónomo y significativo. La estrategia metodológica para este curso-taller parte del análisis y reflexión de lecturas, búsqueda de repositorios y evaluación de objetos de aprendizaje en Internet, así como la planeación de una propuesta educativa bajo este enfoque, en un ambiente de apertura, confianza, creatividad, flexibilidad, tolerancia y colaboración. La evaluación de esta EE se lleva a cabo con evidencias de lectura, participación activa en foros electrónicos y la entrega final de un proyecto académico basado en OA, que incluya aspectos de la práctica educativa que lleva a cabo.

6. Justificación

En la actualidad surgen nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC's) que impactan en el sector educativo. La educación con medios educativos (e-Learning) es considerada una de las alternativas más prometedoras para elevar el nivel educativo y la capacitación de la población a nivel mundial. En México, fomentar el uso de nuevas tecnologías en la educación y la capacitación es uno de los objetivos centrales en la actualidad.

Es importante destacar que han sido muchos los aportes a nivel mundial que permiten la incorporación de las TIC's en el proceso de enseñanza aprendizaje, dentro de estos se

encuentra lo que hoy se conoce como Objetos de Aprendizaje (OA). Los OA se consideran como recursos digitales e-Learning que apoyan a la educación y pueden reutilizarse constantemente. Si bien L’Allier (1997) los define como “la mínima estructura independiente que contiene un objetivo, una actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación”; Wiley (2002) los explica como “cualquier recurso digital que se puede utilizar como apoyo para el aprendizaje”, entonces tenemos que un OA, va en función de una gama enorme de recursos digitales, con diferentes niveles de uso que pueden ir desde apoyar la clase presencial, hasta asistir a un curso en línea.

Las Instituciones de Educación Superior deben ser uno de los principales medios a través de los cuales el individuo se forme para dar respuestas a las necesidades de este mundo cambiante, a nuestra cultura y a la nueva sociedad de la información. Considerando que estas necesidades son crecientes, el proceso de enseñanza aprendizaje debe realizar cambios profundos, logrando una gestión del conocimiento que permita, que vaya más allá del aula tradicional, donde el estudiante tenga disponible la información y capacitación cuando la necesite y en la forma que la necesite.

Ante esta necesidad el Programa de Formación da la pauta para que los académicos de la Universidad Veracruzana adquieran los conocimientos necesarios para desarrollar proyectos educativos basados en objetos de aprendizaje a través de esta Experiencia Educativa, incorporando los saberes necesarios que les permita enriquecer su quehacer académico y convertirlo en una práctica permanente.

7. Unidad de competencia

El participante incorpora a su quehacer académico los saberes de los objetos de aprendizaje, que le permitan desarrollar de forma permanente, propuestas educativas innovadoras para promover en sus estudiantes aprendizajes autónomos y significativos; en un ambiente de participación, colaboración, apertura, creatividad, compromiso, responsabilidad y autorreflexión.

8. Articulación de los ejes

El participante analiza y reflexiona de forma individual y en grupo, la propuesta educativa orientada hacia el desarrollo de objetos de aprendizaje, en un marco de confianza, creatividad y tolerancia; así mismo busca y evalúa diversos objetos de aprendizaje contenidos en repositorios en Internet, para finalmente diseñar una propuesta educativa basada en el enfoque de objetos de aprendizaje.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
Concepto de Objetos	Análisis	Apertura a la crítica
Concepto de Aprendizaje	Asociación de ideas	Apertura a la interacción y el intercambio de información
Objeto de contenido Objeto de aprendizaje	Búsqueda en fuentes de información variadas, en español e inglés	Autonomía
Características Subjetividad	Comparación	Colaboración
Realidad Historicidad	Discriminación de ideas	Confianza
Complejidad	Elaboración de mapas conceptuales	Creatividad
Comunicabilidad	Generación de ideas	Flexibilidad
Integralidad	Lectura analítica	Imaginación
Unidad coherente	Lectura crítica	Iniciativa
Unidades autocontenibles y versátiles	Lectura de comprensión	Perseverancia
Reusabilidad/Escalabilidad	Manejo de paquetería básica	Responsabilidad
Clasificable		Tolerancia

<p>Relevante</p> <p>Componentes de un objeto digital de contenido</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unidad de información • Unidad de contenido • Unidad didáctica <p>Elementos de un objeto de contenido Prerrequisitos</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo • Actividad • Recurso • Evaluación <p>Modelaje de los objetos de aprendizaje Metadato</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norma o Estándar • Sistema de Gestión de Aprendizaje • SCORM • RIO • ESM-BASE • OLA 	<p>de Ofimática</p> <p>Organización de información</p> <p>Planeación del trabajo</p> <p>Manejo de buscadores de información.</p> <p>Revisión de información</p> <p>Selección de información</p> <p>Sustracción de información</p> <p>Metacognición</p> <p>Identificación de los componentes de un objeto de aprendizaje</p> <p>Caracterización de los elementos de un objeto de aprendizaje.</p>	<p>Ética</p> <p>Honestidad</p> <p>Tolerancia a la frustración</p>
---	--	---

10. Estrategias metodológicas

10.1 De aprendizaje:	10.2 De enseñanza:
Discusión acerca del valor y uso del conocimiento Lluvia de ideas Analogías Clasificación Preguntas aclaratorias e indagatorias Participación activa y cooperativa Lecturas, síntesis e interpretación Generación de ideas	Aclaración de dudas Organización de grupos colaborativos Dirección de ejercicios Guía de actividades Tareas para el estudio independiente Dirección de propuesta

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
Plataforma virtual Internet Computadora	Guía del estudiante Lecturas Videos Audios

12. Evaluación del desempeño

12.1 Evidencia(s) de desempeño	12.2 Criterios de desempeño	12.3 Ámbito(s) de aplicación	12.4 Porcentaje
Participación activa en foro	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad • Coherencia • Pertinencia 	En línea (Internet)	20%
Busqueda, análisis y	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad 	En línea (Internet)	30%

evaluación de un objeto de aprendizaje en internet	<ul style="list-style-type: none"> • Pertinencia • Suficiencia 		
Listado de conceptos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Coherencia • Suficiencia • Pertinencia • Claridad 	En línea (Internet)	10%
Diseño de una propuesta educativa basada en el enfoque de objetos de aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> • Claridad • Coherencia • Pertinencia • Suficiencia 	En línea (Internet)	40%
			Total: 100%

13. Acreditación

Para acreditar esta EE el participante habrá presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas deberá haber obtenido cuando menos el 70%, también habrá cubierto el 80% de las asistencias.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

Chan, M. E; Galeana, L; y Ramírez, M. S. (2006). Objetos de aprendizaje e Innovación Educativa. México: Trillas.

Muñoz, J., Álvarez, F. J., et al (2006). Objetos de Aprendizaje integrados a un sistema de gestión de aprendizaje. Apertura. Año 6. No. 3. Nueva Época. Aguascalientes, México.

Peñalosa, E. y Landa, P. (2008). Objetos de Aprendizaje: Una propuesta de conceptualización, Taxonomía y Metodología. Revista Electrónica de Psicología Iztacala. Vol. 11 No. 3. México. Consultado el 16 de octubre de 2008 en: <http://manuelmeza.org/content/objetos-de-aprendizaje-una-propuesta-de-conceptualizaci%C3%B3n-taxonom%C3%AD-y-metodolog%C3%AD>

14.2 Complementarias

Galeana, L. (s/a). Objetos de Aprendizaje. Presentación. Consultado en: http://www.cudi.edu.mx/primavera_2004/presentaciones/Lourdes_Galeana.pdf