

0. Nombre de la experiencia educativa

Diseño de proyectos educativos mediados por 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	15	30	3

(15 horas teoría: 2 créditos) (15 horas prácticas: 1 crédito)

3. Fecha

3.1 Elaboración	3.2 Modificación
Octubre 2009	Marzo 2021

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

Edgar Fernández Mendoza, José Gerardo García Ortiz, Myriam Cruz Soto, Viridiana Anaíd Lobato Curiel, Antonio García Ortiz
Modificación 2021: Antonio García Ortiz

5. Descripción

Este curso-taller forma parte del Programa de Formación de Académicos y consta de 15 horas teóricas y 15 horas prácticas, con un valor de 3 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 y grupales de los 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 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

La educación con medios de comunicación tecnológico-digitales (e-Learning) es un fenómeno establecido, más allá de una alternativa, como podría entenderse hace un par de años atrás. Lo cierto es que se ha convertido en una necesidad de primer orden, o al menos así lo han manifestado los procesos contemporáneos. Es cierto también que existen múltiples formas de abordar las dinámicas basadas en Tecnologías Educativas, que manifiestan retos compuestos de alcances y limitaciones

propios de una sociedad heterogénea.

Dentro de esos aportes, hace algún par de años, surgió la propuesta de un aprendizaje por segmentos que tenía la intención de detonar conocimientos integrales entre varias formas de entender la realidad y estos segmentos detonadores de pensamiento con intenciones de aprendizaje recibieron el nombre de Objetos de Aprendizaje, cuya intención era apoyarse en elemento tecno-digitales.

La formalización de procesos tecno-digitales educativos, visualizados principalmente en una educación remota o comúnmente denominada educación virtual ha desplazado el uso de los objetos de aprendizaje, pero su propuesta ha resultado tan fundamental que siguen presentes en un ambiente menos institucionalizado. Es ahí donde surge la necesidad de voltear de nuevo la mirada a ellos y rescatarlos, de ser necesario, para promover aprendizaje más abiertos y con intenciones más críticas y creativas. Sin contar por supuesto con la íntima relación que guardan en su momento los Objetos de Aprendizaje con lo que hoy tendemos a denominar Recursos Educativos Abiertos, cuyo principio de usabilidad detona en la misma mecánica; la generación de productos digitales de corte educativo que puedan fungir como elementos integrales de varios contenidos en la promoción constante de aprendizajes.

En este curso-taller, conoceremos la propuesta de lo que se entiende como Objetos de Aprendizaje, cómo identificarlos, cómo evaluarlos, cómo hacer uso de ellos y en determinado caso, cómo tener la posibilidad de construir uno.

La prueba de lo antes mencionado lo encontramos en una definición que data de 1997 a manos de L'Allier, donde encontramos los primeros acercamientos a una propuesta de Objetos de Aprendizaje, entendida como: "la mínima estructura independiente que contiene un objetivo, una actividad de aprendizaje y un mecanismo de evaluación", años más tarde Wiley, en 2002, radicalizaría este concepto y lo pondría en una perspectiva más amplia: "cualquier recurso digital que se puede utilizar como apoyo para el aprendizaje", por lo tanto, 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.

Esta nueva mirada y la reincidencia en no dejar de lado elementos de aprendizaje mediados por tecnología digital, es que el Programa de Formación de Académicos se ve en la propuesta y necesidad de reexaminar este proceso de OA, su construcción y aplicación, de cara a una forma emergente de la educación contemporánea, incorporando saberes necesarios que permitan enriquecer el quehacer académico y la práctica académica permanente.

7. Unidad de competencia

El participante incorpora a su quehacer académico saberes relacionados con los Objetos de Aprendizaje, que le permitan desarrollar de forma permanente propuestas educativas orientadas a Objetos, que promuevan aprendizajes 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 colaborativa, la propuesta educativa orientada hacia el desarrollo de proyectos apoyados en 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 mediada y apoyada en objetos de

aprendizaje.

9. Saberes

9.1 Teóricos	9.2 Heurísticos	9.3 Axiológicos
Objetos de aprendizaje Objeto de contenido Características de los OA: <ul style="list-style-type: none"> • Subjetividad • Realidad • Historicidad • Complejidad • Comunicabilidad • Integralidad • Reusabilidad • Clasificabilidad Componentes de un objeto digital de contenido <ul style="list-style-type: none"> • Intencionalidad • Actividad • Evaluación Modelaje de los objetos de Aprendizaje Metadatos Sistema de gestión de aprendizaje	Análisis Asociación de ideas Búsqueda en fuentes de información variadas Comparación Discriminación de ideas Generación de ideas Lectura analítica Lectura crítica Lectura de comprensión Manejo de paquetería básica Revisión de información Selección de información Identificación de los componentes de un objeto de aprendizaje Caracterización de los elementos de un objeto de aprendizaje. Sustracción de información	Apertura a la crítica Apertura a la interacción y el intercambio de información Autonomía Colaboración Confianza Creatividad Flexibilidad Imaginación Iniciativa Perseverancia Responsabilidad

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 Lecturas, síntesis e interpretación Generación de ideas	Aclaración de dudas Dirección de ejercicios Guía de actividades Tareas para el estudio independiente Dirección de propuesta

11. Apoyos educativos

11.1 Recursos	11.2 Materiales
<ul style="list-style-type: none"> • Eminus 4 	<ul style="list-style-type: none"> • Guía del estudiante -Guía de actividades (Diseño instruccional)
<ul style="list-style-type: none"> • Acceso a internet 	<ul style="list-style-type: none"> • Lecturas
<ul style="list-style-type: none"> • Dispositivo electrónico con acceso a internet (Computadora) 	<ul style="list-style-type: none"> • Videos
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> • Audios
<ul style="list-style-type: none"> • 	<ul style="list-style-type: none"> •

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 en foro	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad • Coherencia • Pertinencia 	En línea (Internet)	20%
Búsqueda análisis y evaluación de un objeto de aprendizaje en internet	<ul style="list-style-type: none"> • Oportunidad • Pertinencia • Suficiencia 	En línea (Internet)	30%
Reporte de lectura	<ul style="list-style-type: none"> • Coherencia • Suficiencia • Pertinencia • Claridad 	En línea (Internet)	10%
Diseño de una propuesta educativa mediada por 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 académico deberá haber presentado con suficiencia cada evidencia de desempeño, es decir, que en cada una de ellas haya obtenido cuando menos el 70%.

14. Fuentes de información

14.1 Básicas

- ALMEIDA AGUILAR, M. A. et al. Los Objetos De Aprendizaje Como Herramienta De Enseñanza Y Aprendizaje. Revista de la Alta Tecnología y Sociedad, [s. l.], v. 9, n. 1, p. 1–7, **2017**. Disponible en: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,uid,cookie&db=zbh&AN=122227734&lang=es&site=ehost-live>. Acceso en: **8 mar. 2021**.
- CEBALLOS RINCÓN, O. I.; MEJÍA CASTELLANOS, L. A.; BOTERO VILLA, J. J. Importancia De La Medición Y Evaluación De La Usabilidad De Un Objeto Virtual De Aprendizaje. Revista Panorama, [s. l.], v. 13, n. 25, p. 24–27, **2019**. DOI 10.15765/pnrm.v13i25.1264. Disponible en: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,uid,cookie&db=asn&AN=141247708&lang=es&site=ehost-live>. Acceso en: **8 mar. 2021**.
- SUÁREZ, O. J. Aproximación al Origen de la Noción de Objeto de Aprendizaje: Revisión Histórico - Bibliográfica. Inge-Cuc, [s. l.], v. 12, n. 2, p. 26–40, **2016**. DOI 10.17981/ingecuc.12.2.2016.03. Disponible en: <https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&AuthType=ip,url,uid,cookie&db=asn&AN=119437035&lang=es&site=ehost-live>. Acceso en: **8 mar. 2021**.

14.2 Complementarias

- 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 08 de marzo de 2021 en: <http://revistas.unam.mx/index.php/rep/rep/article/viewFile/18559/17617>

- Se sugiere, al concluir el diseño del programa, eliminar las indicaciones anotadas entre paréntesis.