

Niveles de estrategia para la integración del repositorio nacional de objetos de aprendizaje

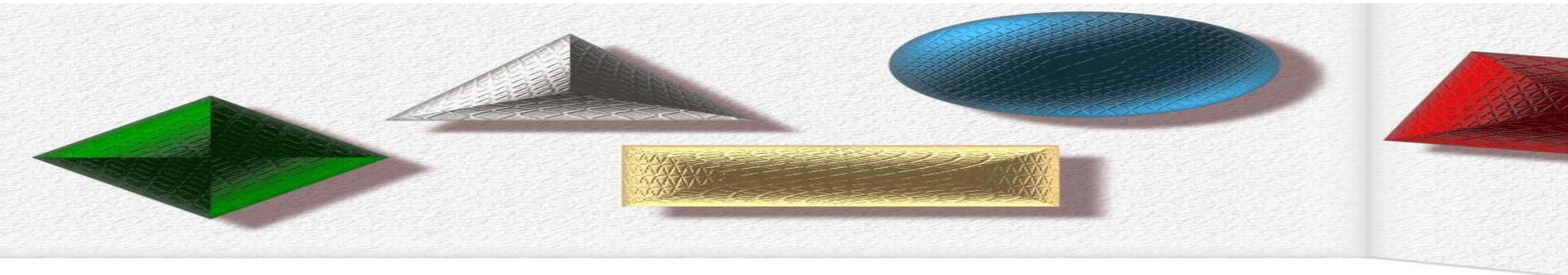
Reunión de Primavera CUDI
Veracruz, abril 2005.

Dra. María Elena Chan Núñez

Sistema de Universidad Virtual, U de G.

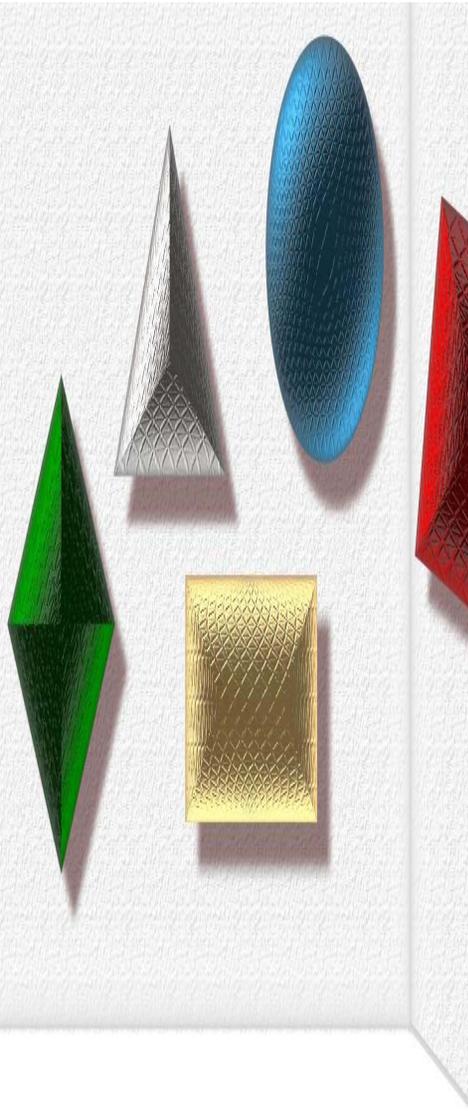
Objetivo de la presentación:

Poner a discusión la propuesta de diferentes líneas estratégicas que se consideran necesarias para conformar y enriquecer un patrimonio distribuido de objetos de aprendizaje.



Antecedentes de la propuesta:

- Participación en la formación de cuadros institucionales para la producción de objetos de aprendizaje: **UDG, UACH, UADY, REUNA CHILE, ILCE.**
- Trabajos de la Comisión Académica para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje CUDI- **UCOL, ITESM, UDG.**
- Proyecto 2003-2004: Prototipo de patrimonio público de recursos educativos basado en una red institucional y un repertorio distribuido de objetos de aprendizaje: **LANIA, UNAM, IEE, UDG.**
- Proyecto: Normas Abiertas- Revisión de SCORM para la extensión de la norma mexicana sobre educación en línea con diseño basado en objetos de aprendizaje. **UParís X – UAA, UNAM, U de G, UTP.**



De las diferentes ideas emanadas de los diferentes grupos en los que sea interactuado, interesa en esta presentación enfocar los diferentes niveles de estrategia para reconocer la variedad de acciones en las que las instituciones y equipos podrían insertarse:

Primer nivel de estrategia:

- Impulso de la **cultura de la “objetivación”**: documentación textual y audiovisual de productos de investigación, docencia y capacitación.
- Difusión hacia autoridades y encargados del desarrollo académico y la innovación educativa en las IES, de la visión relativa al **potencial del diseño educativo orientado a objetos** en relación a temas tales como:
 - Flexibilidad curricular
 - Interoperabilidad de programas
 - Conformación de un repositorio nacional de objetos de aprendizaje
 - Formación de comunidades de aprendizaje
 - Gestión de conocimiento
 - Patrimonio cultural digitalizado

Segundo nivel de estrategia:

- Uso generalizado de estándares (SCORM).
- Participación en el impulso de normas abiertas- norma mexicana (extensión de SCORM).
- Desarrollo de sistema de seguridad y autenticación.
- Creación de plataformas y herramientas para la gestión de contenidos.

Tercer nivel de estrategia:

- Desarrollo del Patrimonio distribuido de objetos de aprendizaje
 - Identificación y creación de repositorios institucionales.
 - Generación de la red de repositorios
 - Implantación de soportes y dispositivos en las instituciones para la creación de repositorios locales.
 - **Posición inclusiva:** incentivar que **todo tipo de componentes** sean etiquetados y distribuidos como objetos.
 - Formación de **autores** con **visión de redes**.

Conocimiento estructurado basado en objetos

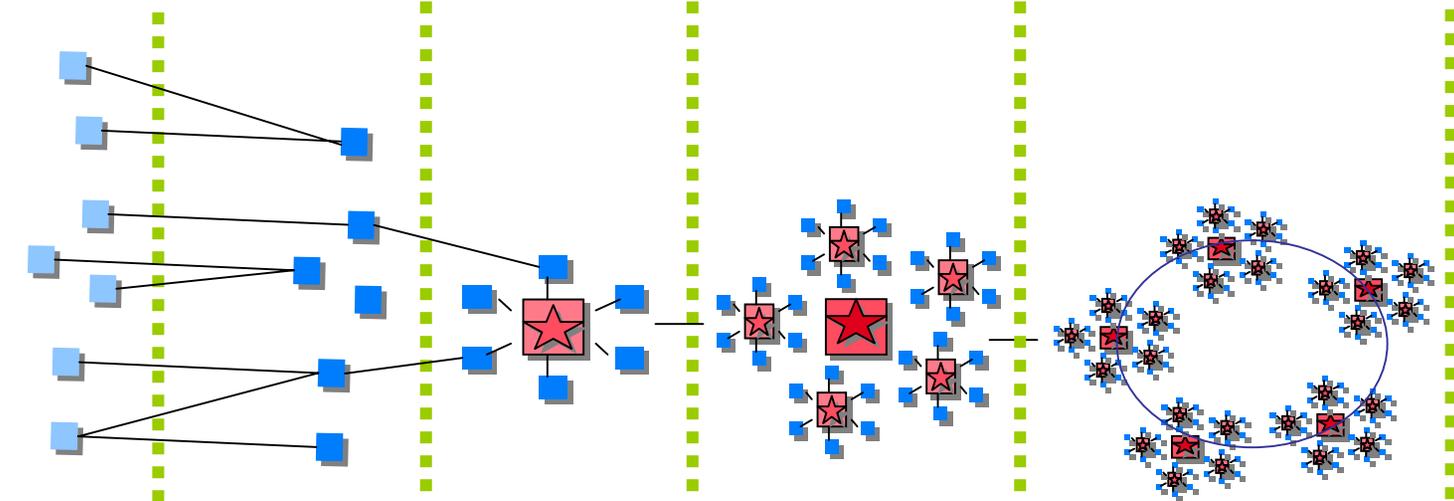
Documentos digitales

Objetos de información

Objetos de aprendizaje

Unidades de aprendizaje

Redes de conocimiento



imágenes
videos
texto
programas,....

metadatos de los documentos digitales (por ejemplo un video de historia)

un objeto que integra objetos Básicos (por ejemplo un tema que incluye varios conceptos)

objeto estructurado compuesto de objetos de aprendizaje (por ejemplo un curso completo)

redes de aprendizaje (por ejemplo colecciones temáticas)

Cuarto nivel de estrategia:

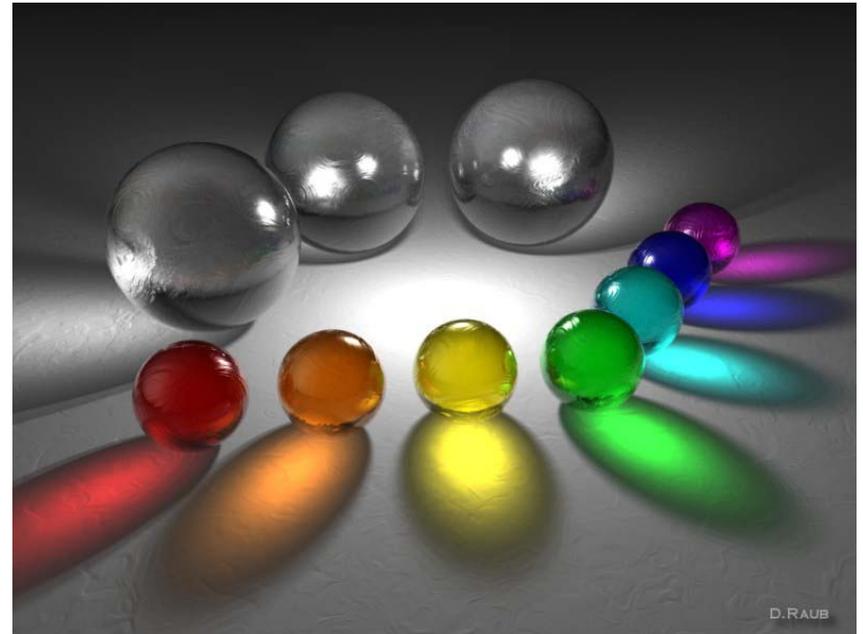
- Formación de autores:
 - Un repositorio nacional rico y con posibilidades amplias de interoperabilidad supone la producción “intensiva de objetos” para ello se requiere:
 - Desarrollo e integración de herramientas “open source” orientadas a usuarios no informáticos para la edición de objetos de aprendizaje.
 - Un programa nacional de formación: Diplomado en el que participen las diferentes instituciones con desarrollo en el campo de la producción de objetos de aprendizaje para abarcar el mayor número posible de instituciones y cuadros académicos.

Estructura del programa de formación propuesto por algunas de las instituciones implicadas en el tema:

1. Innovación educativa: potencial del diseño educativo por objetos de aprendizaje.
2. Formación de docentes en la **gestión de ambientes de aprendizaje** a través de la combinación de objetos y componentes.
3. Administración y operatividad de acervos (trabajo de equipo disciplinario, organización, derechos de autor, plataformas de gestión e implicaciones de operación, redes ramificadas, clasificación, distribución).
4. Gestión de contenidos: modelos y dispositivos.
5. Producción (creación, diseño, digitalización, tratamiento de imágenes, interfases, etc.)
6. Evaluación de los impactos (usos, experiencias con los sujetos, estándares de evaluación, experiencias, cómo hacer un

Se puede proceder a la formación por monitoreo y racimos:

- Diferentes programas alternativos al diplomado o un solo diplomado impartido por diferentes instituciones haciendo racimos de atención con otras instituciones que no han entrado al diseño educativo por objetos de aprendizaje.
- Utilizar red de videoconferencias y estrategias en línea.



Quinto nivel de estrategia:

- **Divulgación** de plataformas, plantillas y **herramientas de diseño**.
- Formación usuarios para logro de máxima **reusabilidad de componentes** en la integración de objetos con óptimos niveles de **información, interacción y representación**.

Discusión de la propuesta:

- Esta exposición se presenta como referencia para una discusión de las diferentes instituciones que tienen interés y propuestas avanzadas en torno a Objetos de aprendizaje.
- De ahí que lo que sigue es la participación de los asistentes a la presentación y organización del trabajo en la sesión paralela:
 - El grupo de trabajo discutirá durante la reunión de Primavera 2005 para integrar líneas de trabajo y proyectos específicos para avanzar en el desarrollo del Repositorio Nacional.