

Producción de objetos de aprendizaje en red: una estrategia conexionista

Reunión de Primavera CUDI 2013

Noción de objeto de aprendizaje en Red

Recurso de aprendizaje editable, expandible, comunicable, diseñado para uso en actividades conectivas y colaborativas.



Modelo básico para el diseño del objeto



Rasgos principales de los OA en Red

- Reusables
- Independientes de la estrategia instruccional
- Unitarios
- Generadores
- Articulados en su interior
- Posibles de ser articulados en redes de objetos
- Orientados a una competencia o constitutivo de la misma
- Diseñados desde una perspectiva interactiva en la que el aprendiente completa o modifica el contenido.



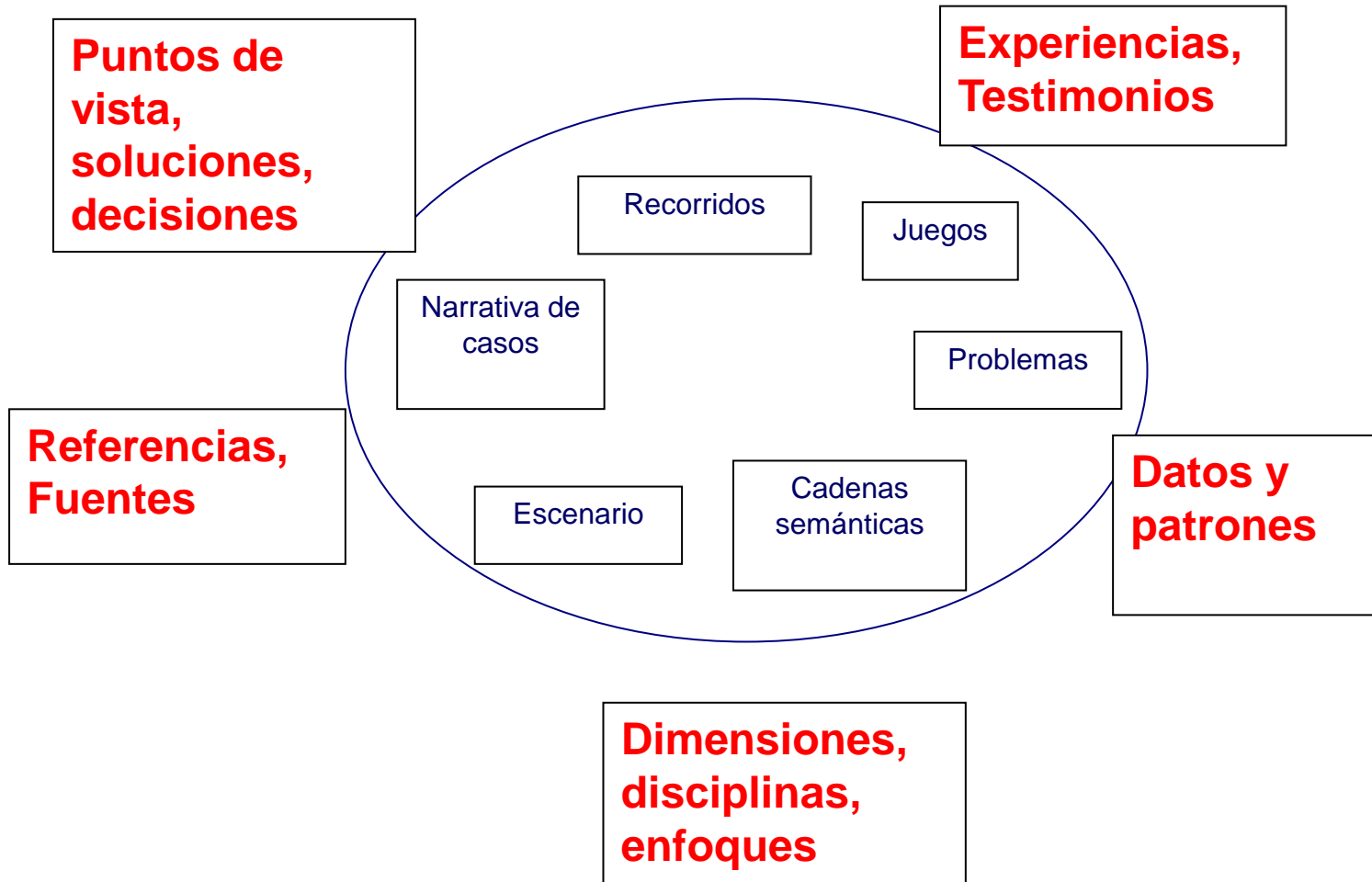
Es posible desarrollar objetos de aprendizaje desde una visión no fragmentaria del conocimiento

Progresión de componentes de objetos y redes de objetos

Objetos mediáticos	Objetos informativos	Objetos de aprendizaje	Cursos	Acervos, colecciones	Redes de objetos y comunidades
<p>Una foto Un clip Un video</p>	<p>Un esquema Una gráfica Un texto</p>	<p>Un simulador</p> <p>Un juego didáctico</p> <p>Una unidad de ejercicio con su respectivo contenido instruccional</p>	<p>Un tutorial</p> <p>Un módulo por competencia</p> <p>Un curso curricular</p>	<p>Un acervo de recursos por materia curricular</p> <p>Colecciones por campo disciplinario</p> <p>Acervos documentales de una institución</p>	<p>Red en torno a una problemática planetaria: ejemplo: el impacto ambiental</p> <p>Red en torno a problemáticas por tipo de organización: para la salud, comerciales, de servicios.</p>



LA NATURALEZA DEL OBJETO: ¿qué conectar?



http://udg.tequilastudio.com.mx/udg_producer_bk2/

nueva york

moscu

karachi

shangai

seul

calcuta

bombay

canton

delhi

osaka-kyoto

mexico

yakarta

cairo

losangeles

saopaulo

Ejercicio 1

Representación del objeto

Ampliar y profundizar

Añadir formas de representación del objeto de conocimiento para extender su significado, o profundizar en sus rasgos.

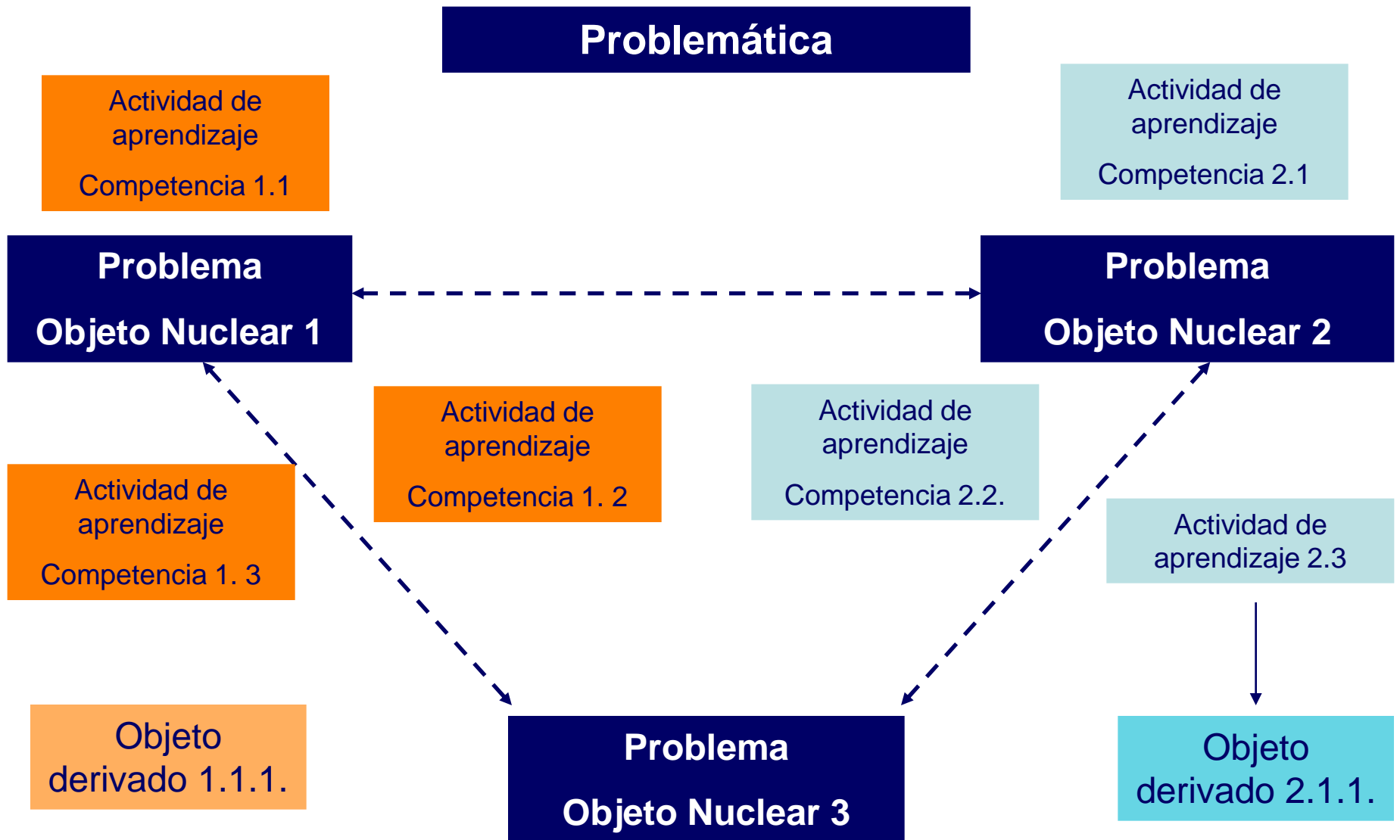
Ejercicio 2

Alternancia e interacción

Insertar interrogantes, y alternar entre componentes concretos y abstractos en la representación del objeto de conocimiento.

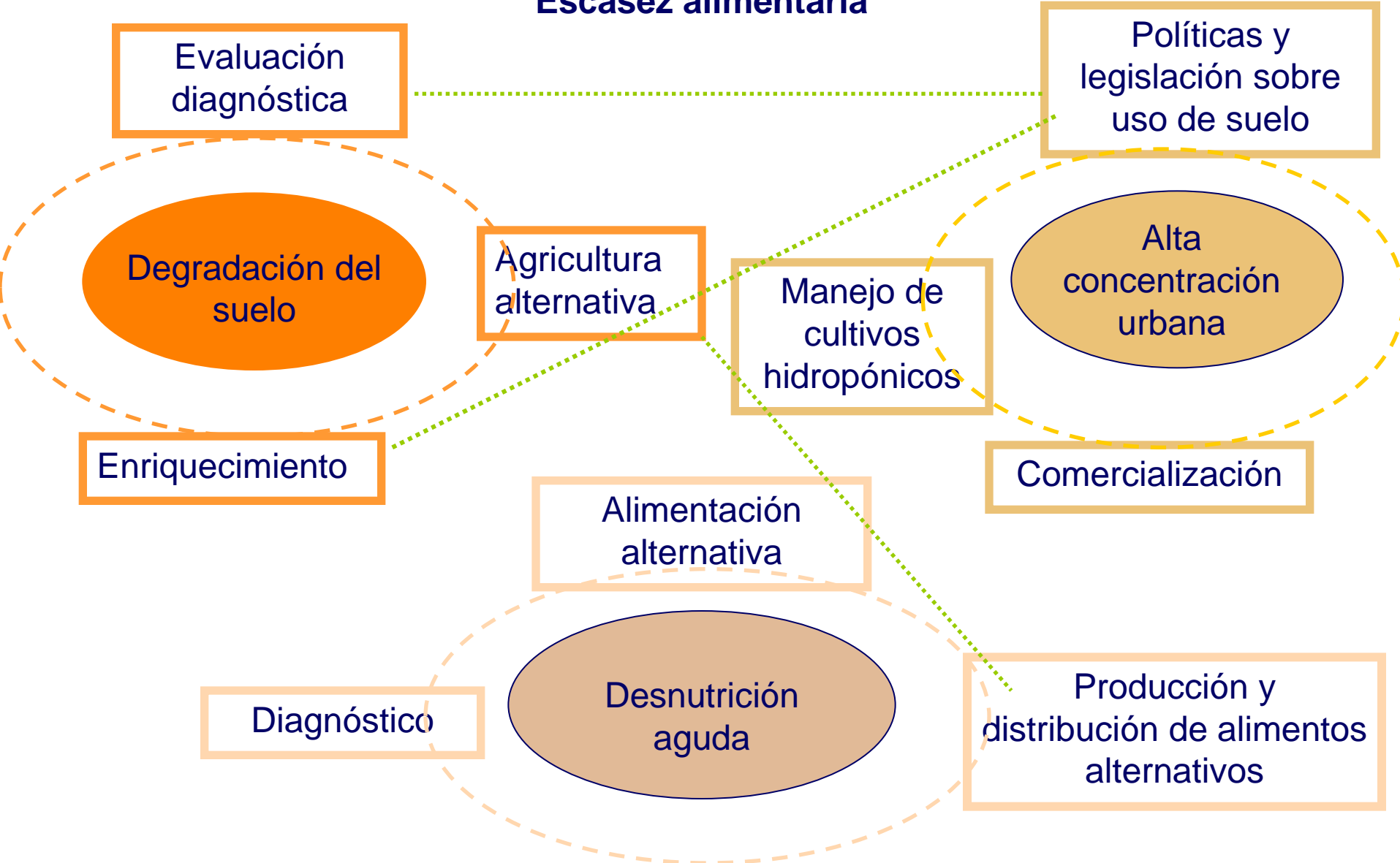
Ejercicio 3

Modelo de Redes



Ejemplo

Escasez alimentaria



Estructura interna del objeto

NÚCLEO DEL OBJETO

Ejercicio de
Competencia

Ejercicio de
Competencia

NOCIONES
ENFOQUES
EJEMPLOS
TEORÍAS
DEMOSTRACIONES

Ejercicio de
Competencia

Ejercicio de
Competencia

Ejercicio 4

Uso de patrones para el diseño educativo por objetos

Sentido de estrategia

Producción intensiva de cursos en tiempos reducidos	Creación de múltiples objetos con uso de un mismo tipo de actividad de aprendizaje
Requerimientos diferenciados de estudiantes frente a diseño instruccional genérico	Pueden insertarse los objetos según sea necesario reforzar el sentido de actividades en los cursos apelando a mismas competencias
Competencias complejas no discernidas en su proceso	Desglose paso a paso de las acciones requeridas en un proceso
Dificultad para desarrollar competencias y habilidades genéricas en los estudiantes	Posibilidad de ir fijando patrones de habilidad y competencia

¿Qué es un patrón?

Componente del objeto que se constituye en una constante aplicable a diversas situaciones de aprendizaje y que puede ser modificada en su contenido.

El patrón es forma, componente “abstracto” o genérico, un contenedor para diversas “sustancias” informativas.

Conceptualización
Comparación
Deducción
Inducción
Clasificación
Prospectiva
Análisis de casos
Retrospectiva
Búsqueda de información
Referenciar
Evaluación de proyectos
Contextualizar
Delimitación de objeto
Diseño de proyectos
Metacognición
Evaluación de procesos
Performance

Implementación de proyectos.
Interpretación de datos cuantitativos
Análisis de discurso.
Producción de recursos textuales i
Producción de recursos esquemáticos
Análisis e interpretación de datos
Diseño de programas
Planteamiento de problema
Revisión del estado del arte.
Definición del objeto
Definición de objetivos.
Definición de estrategias.
Presupuestación
Organización de los recursos humanos

Creación de normativas
Descripción conceptual de una situación
Selección y justificación de datos.
Elaboración de instrumentos de recolección
de datos.
Elaboración de planes de trabajo.
Descripción
Análisis de textos
Organización de recursos tecnológicos
Identificación – usos
Ponderación de variables.
Solución de problemas
Categorización
Investigación documental

Patrones Encontrados En un programa de licenciatura

Ejemplo de Patrón

Clasificación y jerarquización

El usuario seleccionará y clasificará cada uno de los elementos presentados para acomodarlos en un organizador gráfico jerárquico con niveles preestablecidos.

*[Animación de
presentación o imagen
alusiva al Objeto]*

Iniciar

Salir

□ [*Imagen de fondo*]

A continuación se presentan distintos términos que se pueden ordenar, clasificar y jerarquizar dentro de un esquema. Analiza cada uno de esos elementos y ordénalos de mayor a menor importancia en el lugar que le corresponde dentro de un organizador gráfico.

Anterior

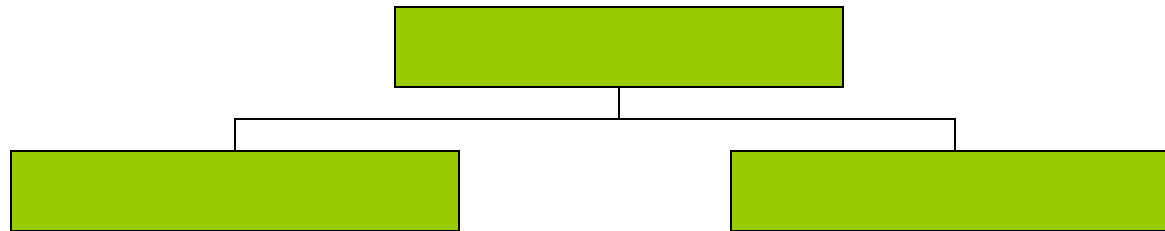
Siguiente

Salir

De la lista de **quince palabras** que aparece en la parte de abajo ¿cuál de ellas incluye a las otras **catorce**? Esa palabra será el centro y tema principal del organizador gráfico que elaboraremos. Coloca la **palabra** que escojas en el recuadro y presiona el botón “siguiente” para avanzar.

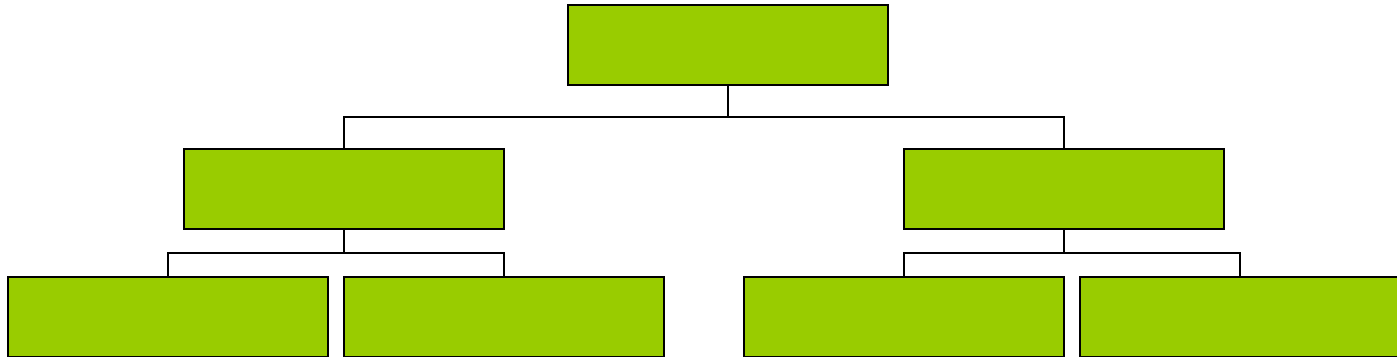
Término 1	Término 2	Término 3	Término 4	Término 5	Término 6
Término 7	Término 8	Término 9	Término 10	Término 11	Término 12
Término 13	Término 14	Término 15			

De las **palabras** restantes ¿cuál de ellas son ideas derivadas de la primera? Selecciona dos que engloben a las otras doce restantes. Esas dos palabras formarán el siguiente nivel de nuestro organizador.



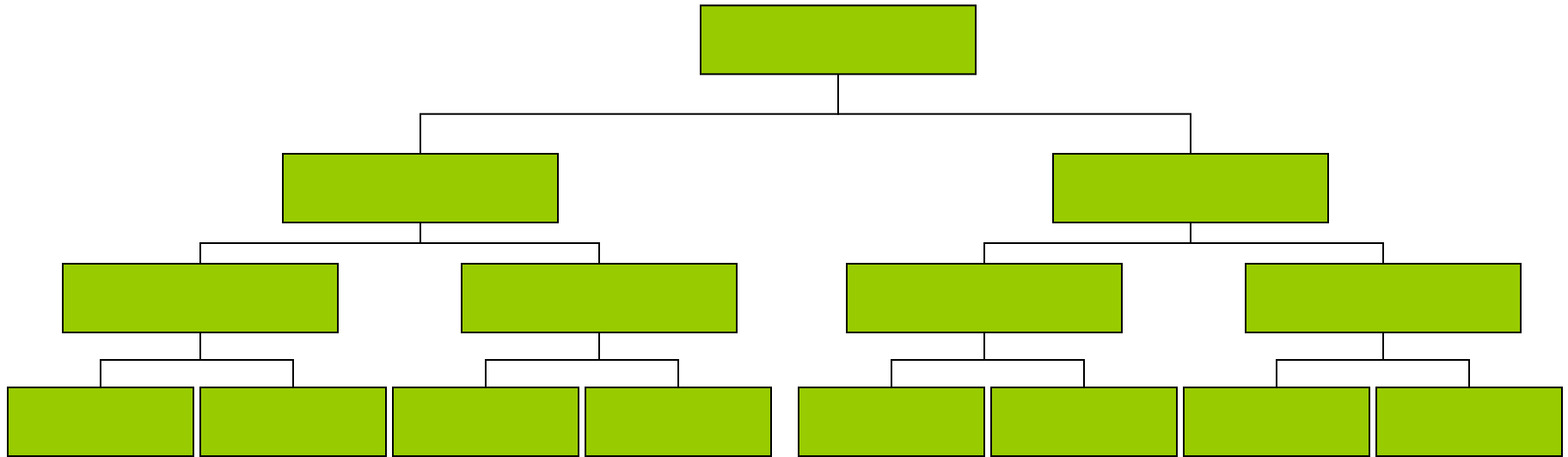
Término 1	Término 2	Término 3	Término 4	Término 5	Término 6
Término 7	Término 8	Término 9	Término 10	Término 11	Término 12
Término 13	Término 14	Término 15			

Selecciona dos pares de palabras que sean derivadas del último nivel que aparece en el esquema, y colócalas en el lugar que le corresponde de acuerdo a la clasificación que estás haciendo. (tip: las palabras que sobren son las menos incluyentes de todas).



Término 1	Término 2	Término 3	Término 4	Término 5	Término 6
Término 7	Término 8	Término 9	Término 10	Término 11	Término 12
Término 13	Término 14	Término 15			

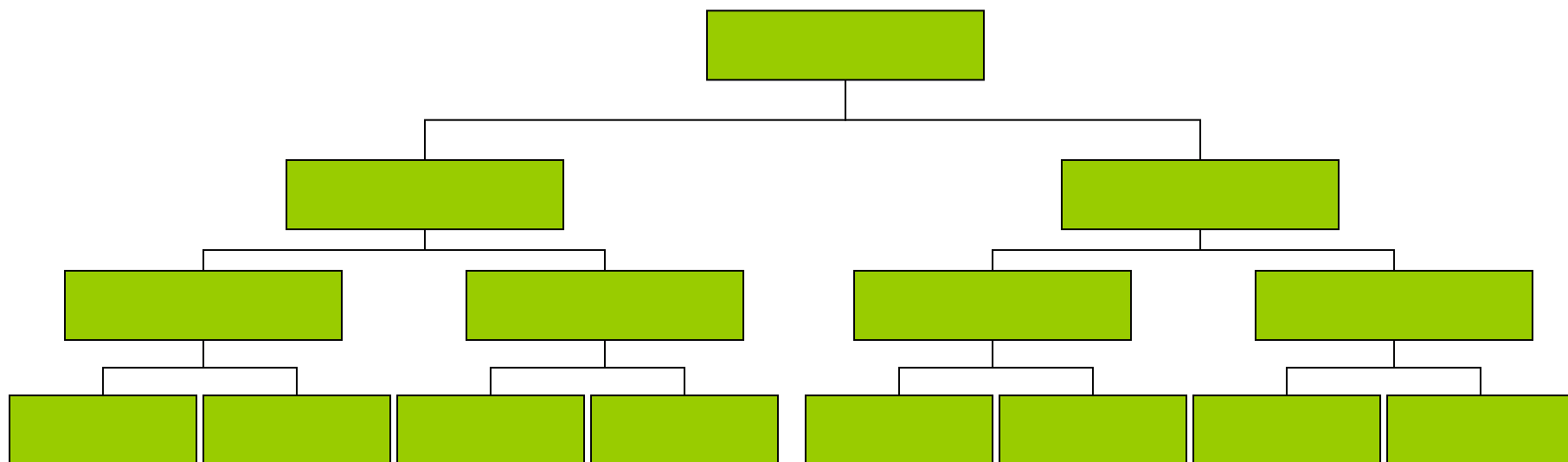
“Por último coloca las **palabras** restantes, cuidando que estén acomodadas en el lugar que les corresponde dentro del esquema. Para ello deben de concordar con las palabras que aparecen en los niveles superiores.”



Término 1	Término 2	Término 3	Término 4	Término 5	Término 6
Término 7	Término 8	Término 9	Término 10	Término 11	Término 12
Término 13	Término 14	Término 15			

Ya tienes completo tu organizador gráfico con los conceptos de esta lección.

Revisa si el organizador gráfico que elaboraste ¿es igual a éste que te presentamos?:



Los términos que observes acomodados de manera diferente revísalos en el glosario para que reconozcas la razón de esta organización.

glosario

Anterior

Siguiente

Salir