



**Comunidad Educación**

Comunidad de Educación 2005-  
2009

Objetos de Aprendizaje

Diplomado Nacional  
Repositorio COLOR



<http://hydra.dgsca.unam.mx/color/>

¿Qué sigue en torno a los Objetos de Aprendizaje?

## Contexto

### Reformas en el Sistema Educativo Nacional:

Educación preescolar- competencias cognitivas

Educación Primaria- competencias básicas

Educación Secundaria- transversalidad del currículum-  
Competencias digitales

Educación media Superior- formación por competencias-  
transversales

Educación Superior- formación por competencias profesionales

## Implicaciones:

- Cambio hacia mayor protagonismo del estudiante
  - Mediación del docente
  - Transversalidad del currículum
- Énfasis en formación de competencias transversales
  - Colaboración
- Desarrollo de competencias digitales

¿Qué ha cambiado en la discusión sobre los  
Objetos de Aprendizaje?

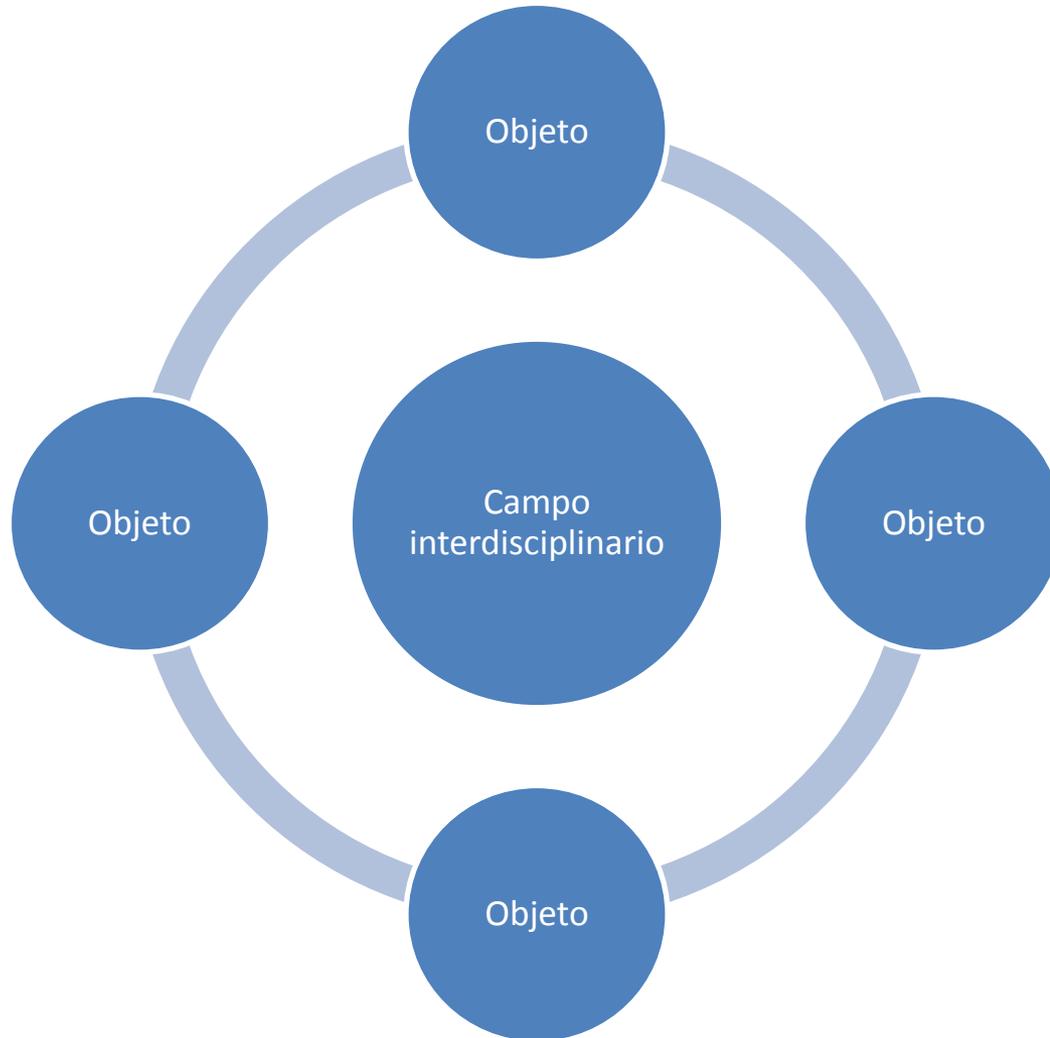
- Estrategias de generación
  - Estrategias de diseño
- Herramientas de producción
  - Escenarios
  - Ambientes
- Visión integral del objeto: patrones cognitivos/programación orientada a objetos/diseño/comunicación

Integración a la comunidad de educación de equipos de diseño curricular y de programas educativos de las instituciones afiliadas a CUDI.

Desarrollo de estrategias para producción de objetos:

- **En red**
- **Para la formación por competencias profesionales**
  - **Intensiva con uso de patrones cognitivos**
    - **Con uso de herramientas web 2**

# Objetos en red



# Formación por competencias profesionales:

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

## Uso de patrones para producción intensiva de objetos:

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	Personalización del uso de recursos integrando menú de apoyos.
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

¿Cuáles son las principales necesidades que el grupo visualiza en el ámbito nacional e internacional respecto a la aplicación de TICs a la educación?

Integrar la visión de la comunidad en este contexto:

- Ampliación de la cobertura educativa a nivel nacional:

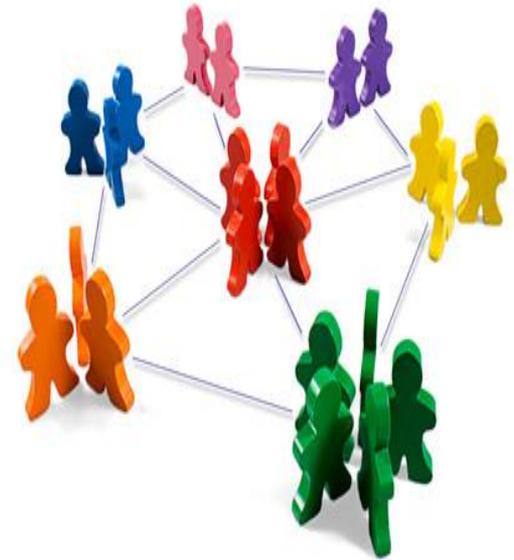
Diversificación de oferta educativa

Optimización de recursos humanos y materiales

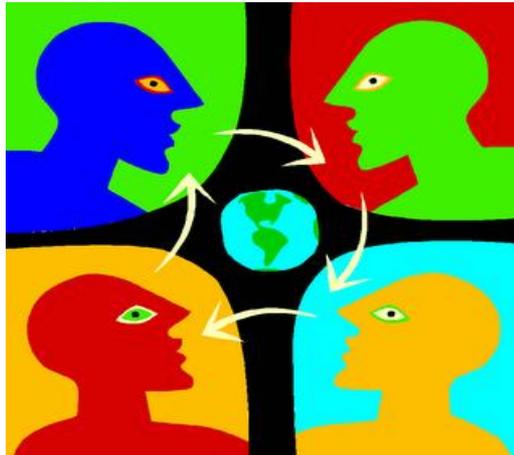
Colaboración

- Aseguramiento de la calidad de los modelos educativos mixtos y a distancia

- Educación a distancia
  - Formación en línea
- Gestión de contenidos
- Educación multimodal
- Ambientes colaborativos
- Acervos de objetos de aprendizaje
  - Estandarización de recursos y herramientas
- Dispositivos móviles



- Entornos de aprendizaje virtuales
- Aplicaciones educativas con herramientas Web 2
  - Accesibilidad
  - Inteligencia artificial
- Centros de documentación
  - Bibliotecas digitales



## Tres objetivos estratégicos:

- Incidir en políticas públicas: generar información útil para la toma de decisiones-difundir a través de Reuniones CUDI y otros foros.
- Fortalecimiento de la comunidad con grupos expertos en diseño curricular y organización de la educación a distancia y modalidades mixtas.
- Impulso de grupos de investigación en campos de mayor interés.

Datos de contacto:

Coordinadora Comunidad Educación CUDI

María Elena

[machan@cencar.udg.mx](mailto:machan@cencar.udg.mx)

