

Los objetos de aprendizaje: una nueva visión en la Unimet

ELVIRA NAVAS PIÑATE

*Departamento de Programación y Tecnología Educativa
Universidad Metropolitana*

Los objetos de aprendizaje bajo su definición más amplia son unidades mínimas de contenido que pueden ser reutilizadas. Deben ser etiquetados mediante metadatos que permiten diferenciar unos de otros. Pueden estar o no en formato digital y pueden además tener diversos grados de complejidad, desde una simple imagen hasta un módulo completo de un curso. Hay quienes opinan que inclusive un curso se puede considerar como un objeto de aprendizaje si es etiquetado correctamente y cumple con los estándares para considerarlo así.

Los objetos de aprendizaje se agrupan en lo que se conoce como Repositorios de Objetos de Aprendizaje y esto permite a los docentes usuarios del mismo aportar nuevos objetos, evaluar y mejorar los existentes, compartir experiencias con otros docentes en cuanto al uso de los mismos y en pocas palabras enriquecer su labor dedicando mucho más tiempo al diseño de estrategias que al diseño y elaboración de materiales educativos propiamente dichos.

La Unimet está comenzando a incursionar en el área fortaleciendo una línea de investigación en la que se pretende estudiar este nuevo paradigma y sus efectos en el desempeño docente y en la producción de materiales digitalizados, mediante la creación y evaluación de un repositorio de Objetos de Aprendizaje. Se presentará en esta oportunidad una revisión documental que permita comparar definiciones, establecer diferencias y similitudes con otras áreas como la Programación de computadores y abrir las puertas a un nuevo paradigma que como tantos otros plantea una controversia en cuanto a su utilidad y aplicabilidad en el mundo de la docencia.

Palabras clave: *Objetos, aprendizaje, tecnología, Internet, educación, docencia.*