



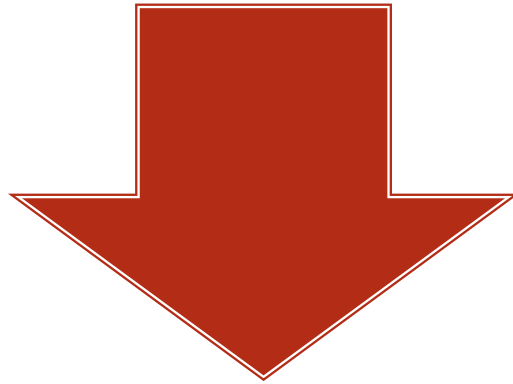
UNIVERSIDAD
METROPOLITANA

Creación de un Repositorio de Objetos de Aprendizaje para la Universidad Metropolitana

Elvira E. Navas P.
Universidad Metropolitana
enavas@unimet.edu.ve

Julio Cabero Almenara
Universidad de Sevilla
cabero@us.es

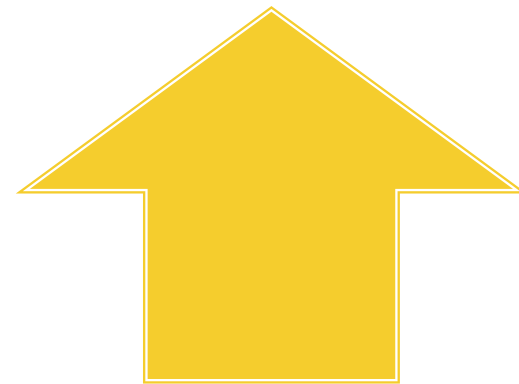
Introducción



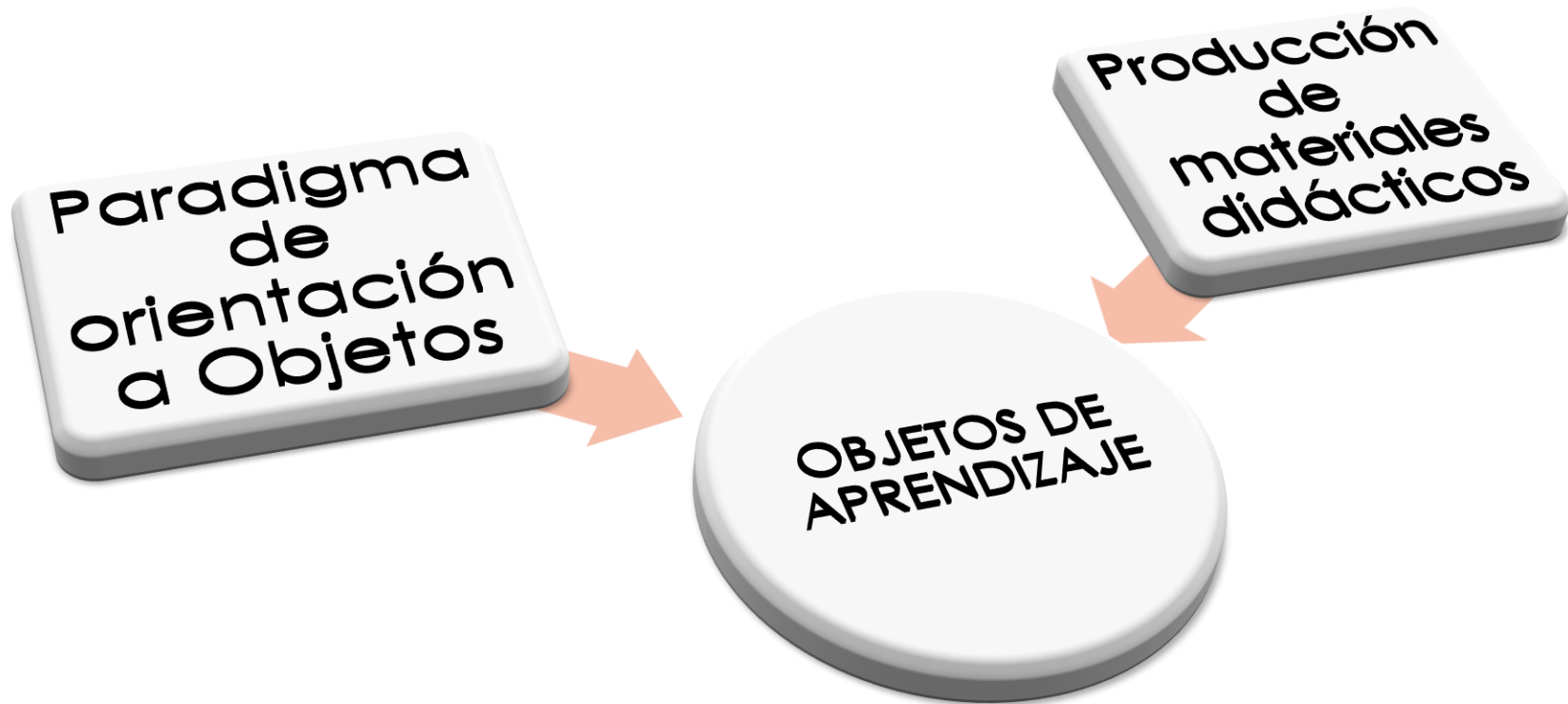
Informática

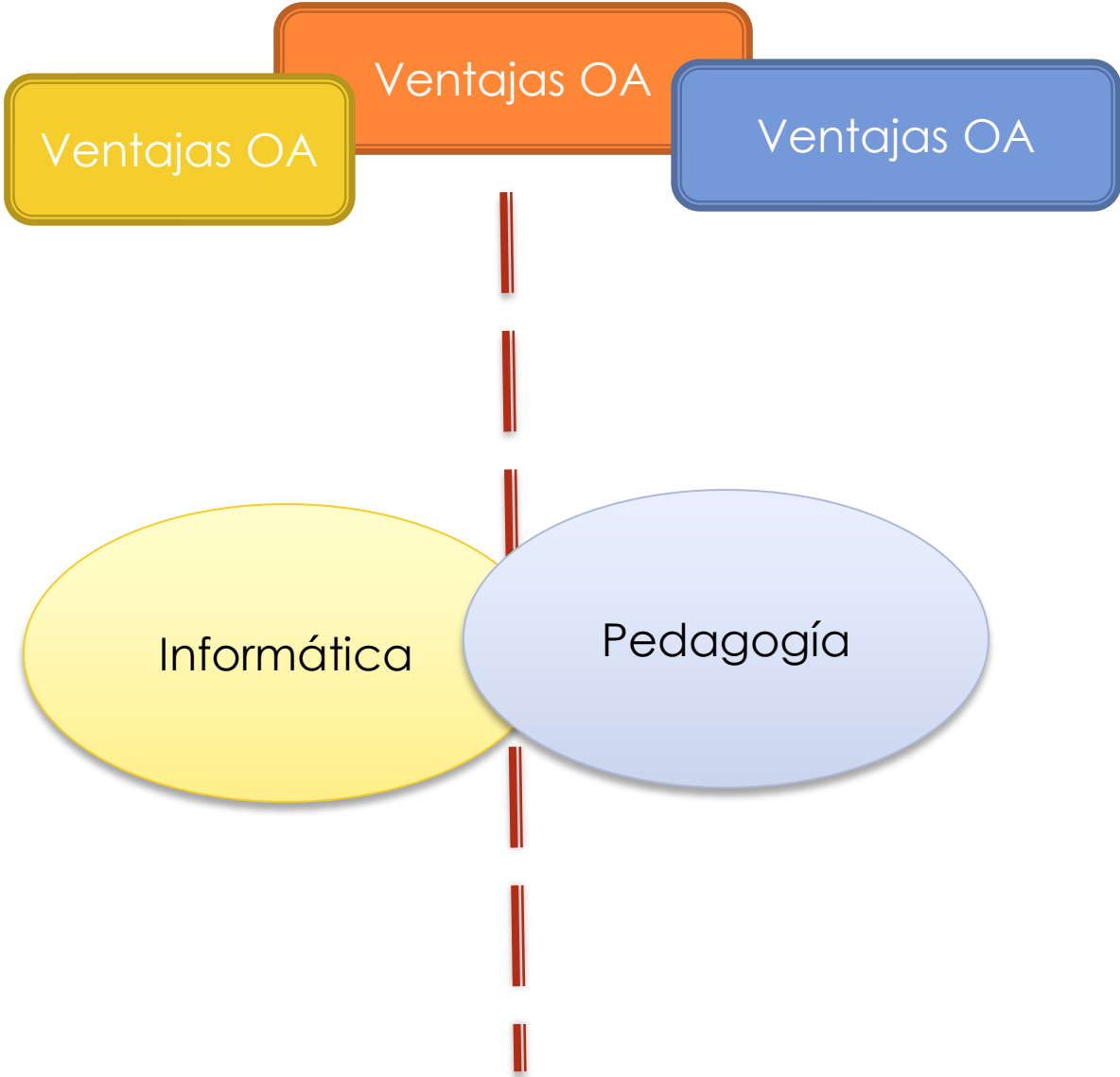


Pedagogía



Introducción





¿Qué es un Objeto de Aprendizaje?

Nuestra definición de base fue:

“Cualquier recurso digital que pueda ser reutilizado para servir de soporte del aprendizaje”.
(Wiley, 2000)

1

¿Qué es un Objeto de Aprendizaje?

- "Un objeto de aprendizaje" es una "**Pieza discreta de contenido educativo**", en formato digital.

2

¿Qué tipo de material didáctico puede ser un OA?

- una pieza de texto, un gráfico, una animación, un clip de video o de audio, una página web, un quiz, etc

3

¿Qué caracteriza a un OA?

- Debe tener un Objetivo de Aprendizaje bien definido
- Debe ser reutilizable
- Debe ser interoperable

4

¿Cómo está formado un OA?

- Una parte que se ve u oye.
- Los metadatos, que son los descriptores usados para etiquetar los objetos (autor, tipo de contenido, área de conocimiento, fecha de creación etc) Esto es lo que permite que los objetos se puedan clasificar, recuperar y por supuesto reutilizar.

Objetivos de la Investigación

1

- Diseñar un Repositorio de Objetos de Aprendizaje para el Departamento de Programación y Tecnología Educativa de la UNIMET.

2

- Implantar un Repositorio de Objetos de Aprendizaje para el Departamento de Programación y Tecnología Educativa de la UNIMET.

3

- Validar el funcionamiento del Repositorio implantado.

4

- Analizar las posibilidades de reutilización de los Objetos de Aprendizaje almacenados en el Repositorio.

Objetivos de la investigación

5

- Analizar y describir los procesos seguidos por los docentes para la utilización del Repositorio como medio de apoyo a su actividad docente mediante su interacción con el mismo.

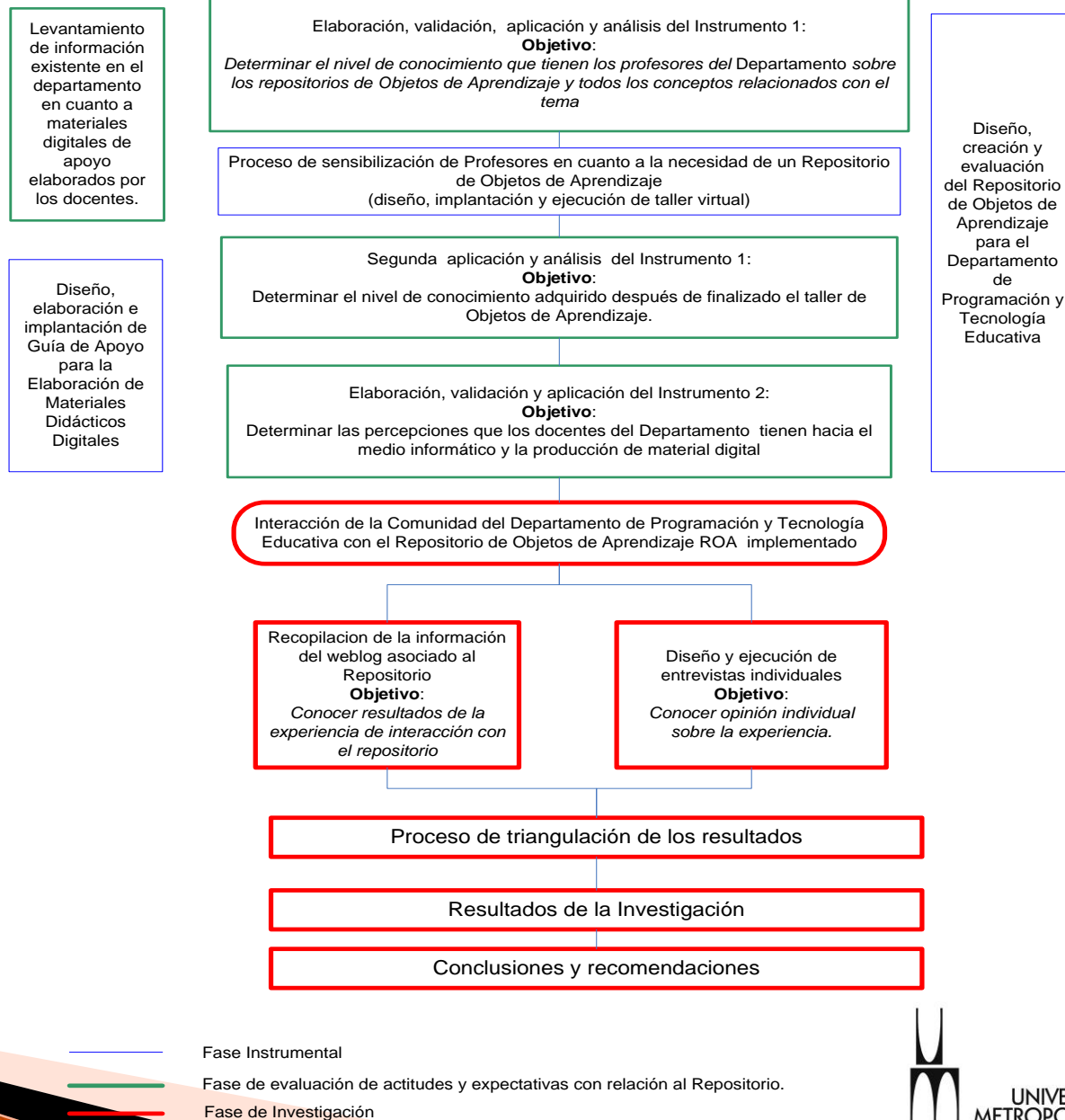
6

- Estudiar los cambios logrados en la calidad de los materiales digitales producidos por los docentes a partir de su participación en el proyecto.

7

- Descubrir las transformaciones producidas en las percepciones que los docentes del Departamento tienen hacia el medio informático y la producción de material digital como consecuencia de la participación en la experiencia.

¿En qué consistió la investigación?



Fase Instrumental



Fase de evaluación de actitudes y expectativas con relación al repositorio

Elaboración, validación, aplicación y análisis del Cuestionario N° 1

- Objetivo: determinar el nivel de conocimiento que tienen los docentes sobre los Repositorios de Objetos de Aprendizaje y los conceptos asociados.

Segunda aplicación del cuestionario n° 1

- Objetivo: determinar el nivel de conocimiento adquirido después de finalizar el Taller virtual sobre Objetos de Aprendizaje.

Fase de evaluación de actitudes y expectativas con relación al repositorio

Elaboración,
validación,
aplicación y análisis
del Cuestionario N° 2

- Objetivo: determinar las percepciones que los docentes tienen acerca del medio informático y la producción de material didáctico digital.

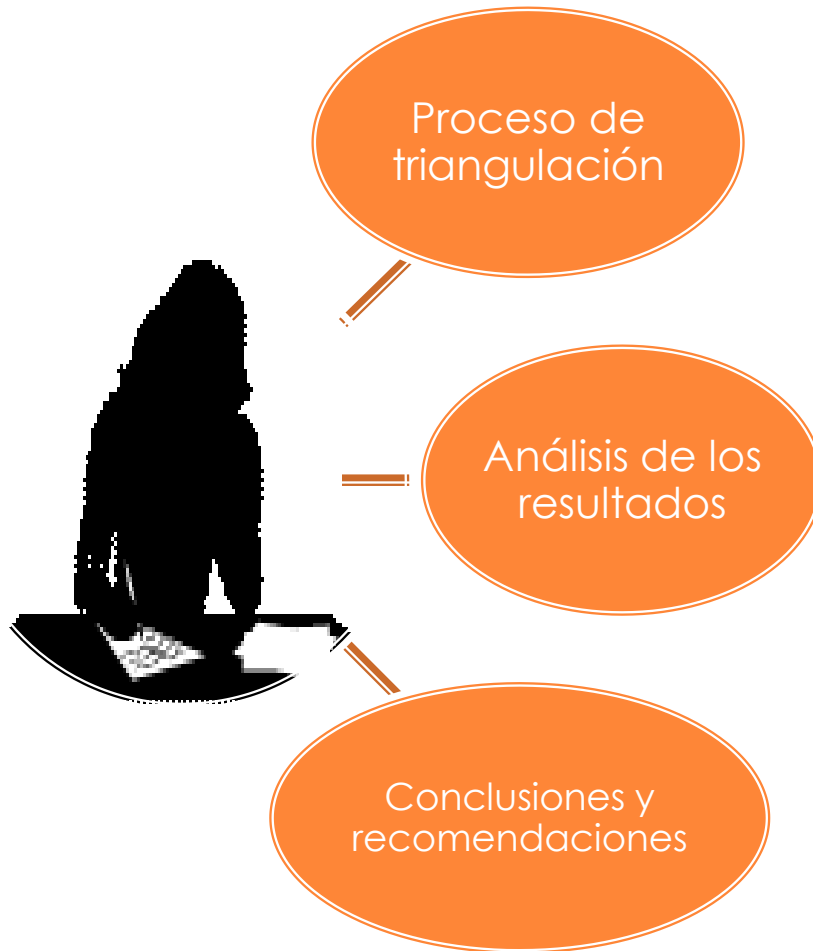
Levantamiento de
información sobre
materiales
didácticos digitales
existentes en el Dpto.

- Objetivo: descubrir el potencial existente en cuanto a materiales didácticos digitales que pudieran ser considerados como OA.

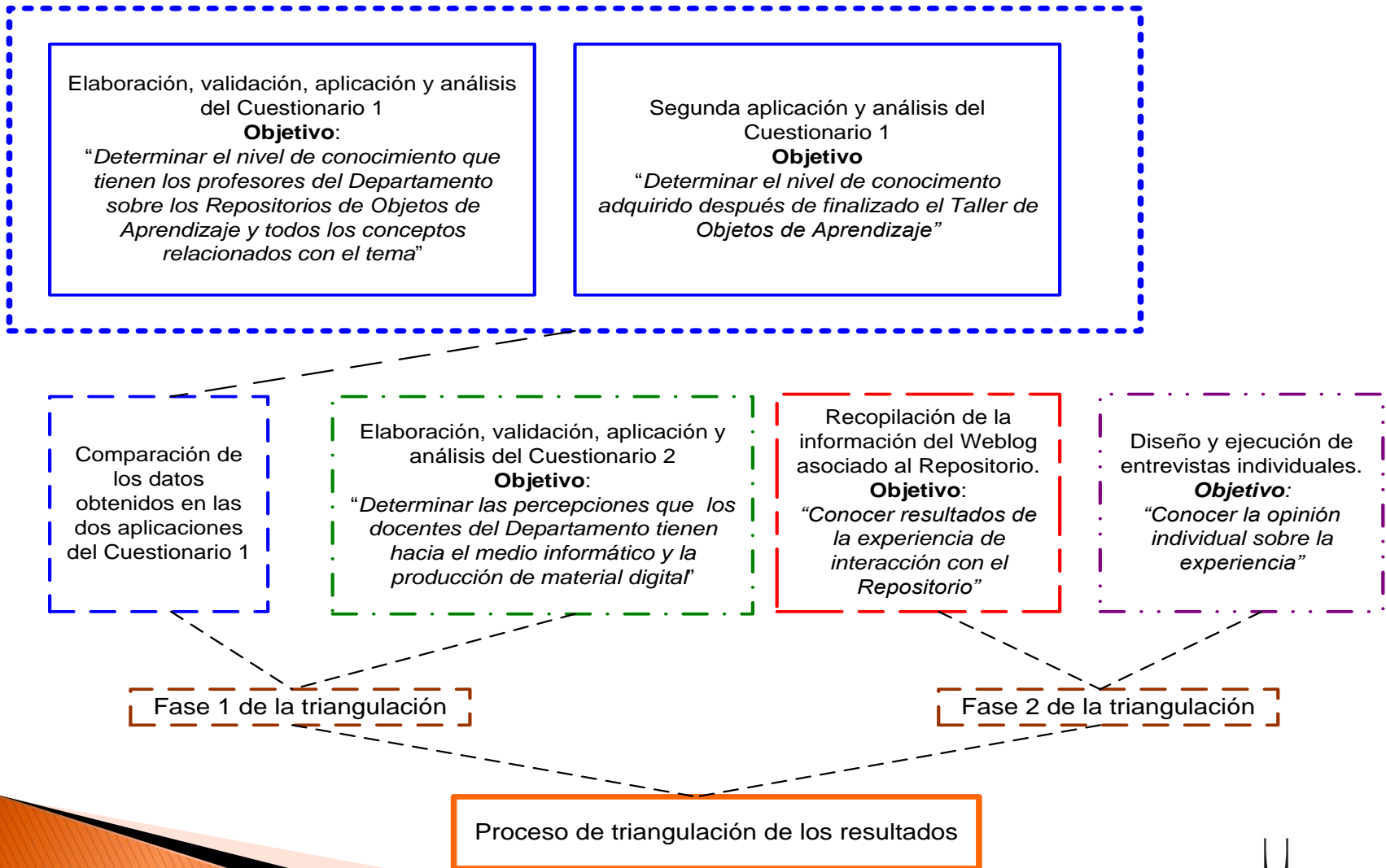
Fase de investigación



Fase de investigación



Resultados



Conclusiones

1

- Diseñar un Repositorio de Objetos de Aprendizaje para el Departamento de Programación y Tecnología Educativa de la UNIMET.

2

- Implantar un Repositorio de Objetos de Aprendizaje para el Departamento de Programación y Tecnología Educativa de la UNIMET.

3

- Validar el funcionamiento del Repositorio implantado.

4

- Analizar las posibilidades de reutilización de los Objetos de Aprendizaje almacenados en el Repositorio.

Conclusiones

5

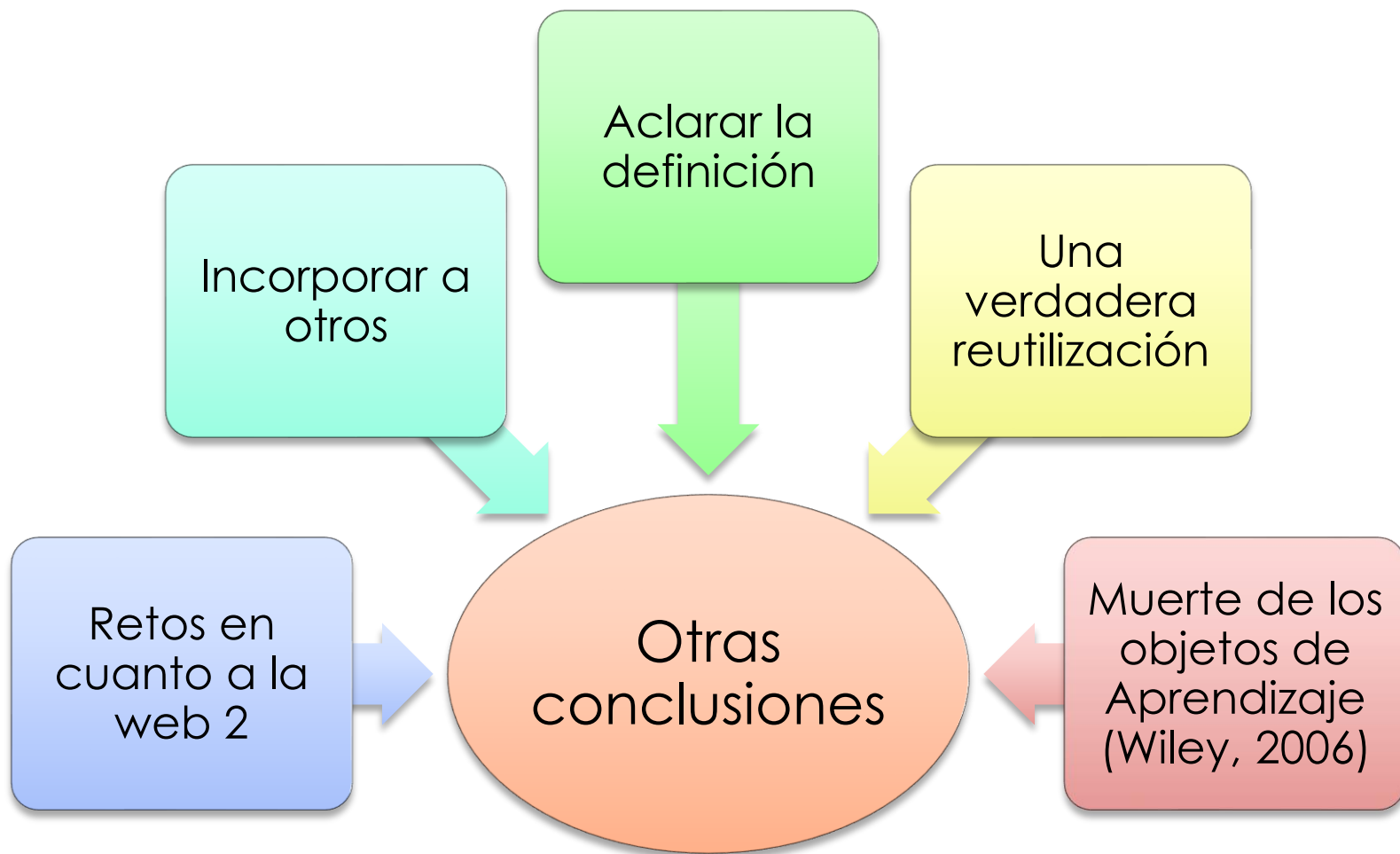
- Analizar y describir los procesos seguidos por los docentes para la utilización del Repositorio como medio de apoyo a su actividad docente mediante su interacción con el mismo.

6

- Estudiar los cambios logrados en la calidad de los materiales digitales producidos por los docentes a partir de su participación en el proyecto.

7

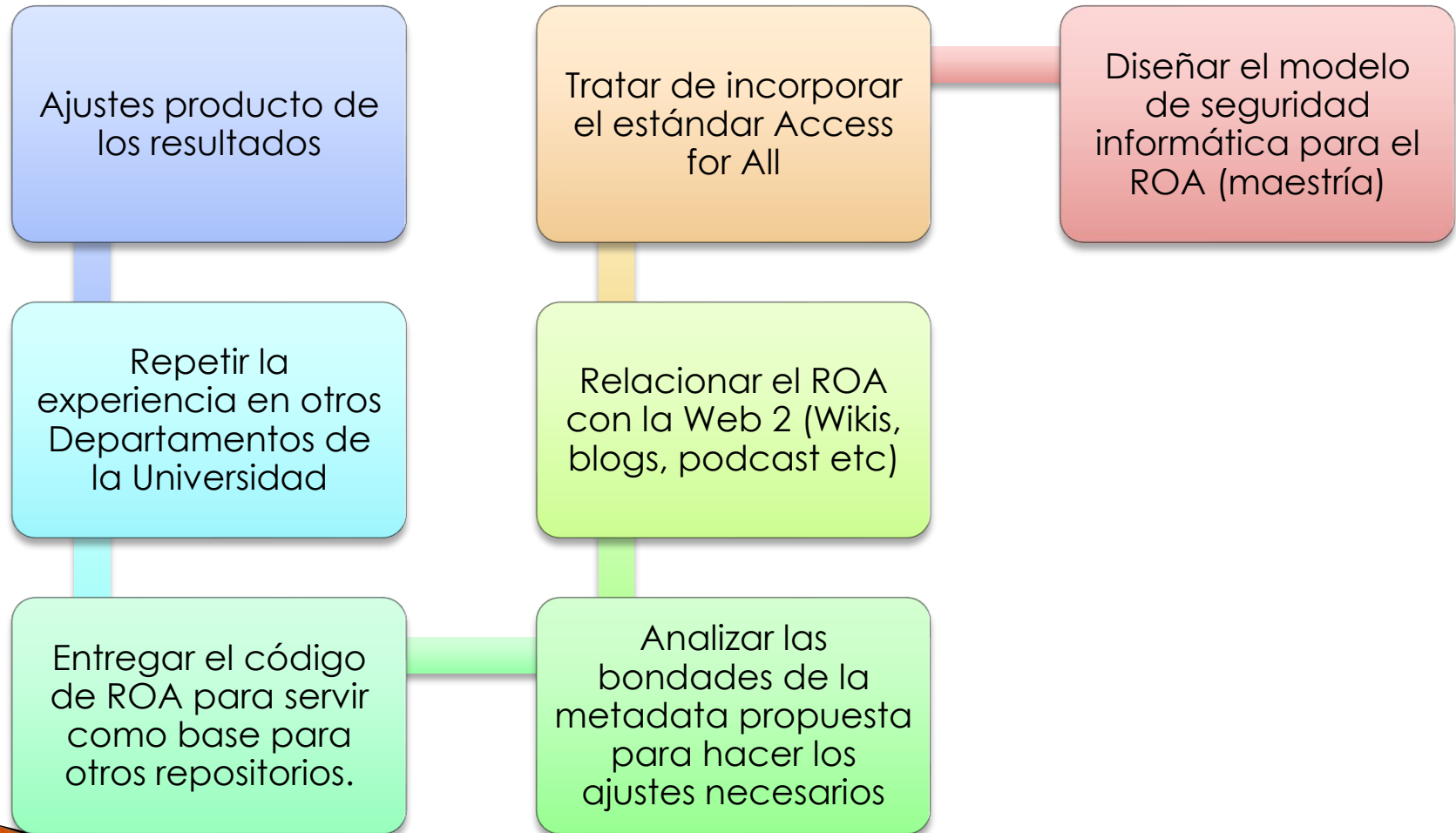
- Descubrir las transformaciones producidas en las percepciones que los docentes del Departamento tienen hacia el medio informático y la producción de material digital como consecuencia de la participación en la experiencia.



Limitaciones



Acciones futuras



El concepto real de Objetos de Aprendizaje, con todo lo que él implica, es ahora cuando tiene vida y está en nosotros los docentes el saber obtener de ellos el provecho que realmente pueden darnos en nuestra función docente.