

Objetos de Aprendizaje en la Unimet. Creación y evaluación de un repositorio de objetos de aprendizaje

⁽¹⁾ELVIRA NAVAS PIÑATE Y ⁽²⁾JULIO CABERO ALMENARA

Universidad Metropolitana

⁽¹⁾enavas@unimet.edu.ve, ⁽²⁾cabero@us.es

La relación entre Informática y la Pedagogía no es nueva, desde hace ya varios años se han venido discutiendo e investigando formas de utilizar las tecnologías informáticas en pro de mejorar el proceso de aprendizaje de nuestras nuevas generaciones. De esa relación entre la Informática y la Pedagogía nace el término Objetos de Aprendizaje, uniendo un paradigma de desarrollo de software, la Orientación a Objetos, con la producción de materiales didácticos de apoyo a la docencia.

Son muchas las ventajas que podemos atribuir a los Objetos de Aprendizaje, por lo cual se vienen haciendo intentos por obtener el mayor provecho posible de los mismos. Sin embargo, no es clara la línea que separa la Informática de la Pedagogía y se discute acerca de hasta dónde llega una y hasta donde la otra, de manera de obtener el mayor provecho de esta forma de ver el desarrollo de materiales didácticos digitales.

En este orden de ideas se presenta este trabajo de investigación, el cual pretende estudiar el nivel de aceptación por parte de los docentes, que pueda tener un Repositorio de Objetos de Aprendizaje creado para una Universidad con características particulares. Así se desarrolla bajo la forma de un estudio de caso, el trabajo que ahora presentamos.

Para ello fue necesario diseñar e implementar un Repositorio de Objetos de Aprendizaje de manera que los docentes pudiesen interactuar con él durante un determinado período de tiempo para así poder estudiar su comportamiento y sus reacciones ante esta forma de manejar los materiales didácticos producidos por ellos y por otros docentes.

El proceso de recopilación de datos se fundamentó en las técnicas del cuestionario, las escalas de actitudes, la entrevista individual y el análisis de discurso. La aplicación del primer cuestionario nos permitió determinar el grado de conocimiento que tenían los docentes acerca del tema, lo cual nos llevó a tener que diseñar, desarrollar y aplicar un taller bajo la modalidad virtual que permitiera lograr el nivel conceptual mínimo necesario para que los docentes pudiesen interactuar con el Repositorio creado. Una vez completado el taller, procedimos a evaluar el mismo y a aplicar por segunda vez el cuestionario para poder contrastar cuanto había mejorado el nivel de conocimiento de los docentes en el tema en cuestión. Esto nos permitió pasar a la siguiente etapa, la cual consistía en determinar el perfil que tenían los docentes como usuarios del computador y su actitud ante el mismo como medio de apoyo a la producción de materiales didácticos digitales, mediante la aplicación de un segundo cuestionario. Una vez finalizada esta etapa de levantamiento de información comenzó la fase de interacción con el Repositorio creado, para finalizar el proceso con entrevistas individuales a todos los participantes en el estudio, de manera de determinar sus percepciones acerca de la experiencia. Como complemento a la información levantada mediante los distintos instrumentos utilizados procedimos a analizar el contenido del Weblog en el cual los participantes dejaron por escrito sus comentarios acerca de la experiencia de interacción con el Repositorio.

El enfoque mixto de recolección y análisis de datos enriqueció la investigación, permitiendo a los usuarios expresar sus opiniones tanto de manera estructurada como de forma libre, y a los investigadores a su vez, llegar de una forma más profunda a determinar los hallazgos encontrados.

Una vez que el Repositorio fue puesto en funcionamiento y evaluado por el grupo de docentes participantes podemos afirmar que cumplió con lo esperado: fue aceptado por los docentes y recomendado para su uso en diversos ambientes y además es un medio que

permitirá en un futuro la mejora no solo en cuanto a la producción de materiales didácticos sino a una efectiva reutilización de los existentes, que en definitiva es el fin último que se persigue con este paradigma.

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