

Psicología y Educación: Presente y Futuro

Coordinador: Juan Luis Castejón Costa
ACIPE- Asociación Científica de Psicología y Educación

© CIPE2016. Juan LuíS Castejón Costa

Ediciones : ACIPE- Asociación Científica de Psicología y Educación

ISBN: 978-84-608-8714-0

Todos los derechos reservados. De conformidad con lo dispuesto en la legislación vigente, podrán ser castigados con penas de multa y privación de libertad quienes reproduzcan o plagien, en todo o en parte, una obra literaria, artística o cien

Objetos de aprendizaje: una forma de curaduría digital

Romero Lealde Claudia Margarita, Zepeda Hurtado María Elena, Suárez Hortiales Evelyne

Instituto Politécnico Nacional Nivel Medio Superior CECyT's 11 y 15, Ciudad de México, México

Romero Lealde Claudia Margarita IPN CECyT 11 “Wilfrido Massieu” massscreativos@gmail.com

Zepeda Hurtado María Elena IPN CECyT 11 “Wilfrido Massieu”

mezepedah@ipn.mx

Suárez Hortiales Evelyne IPN CECyT 15 “Díodoro Antúnez Echegaray”

actinio18@gmail.com

Resumen

La educación en México tiene como objetivo incorporar el uso de las TIC's a los procesos de enseñanza aprendizaje, para ello se diseñan recursos didácticos digitales los cuales van dirigidos a los alumnos, para el presente trabajo, de Nivel Medio Superior del Instituto Politécnico Nacional, tales como los objetos de Aprendizaje (OA) para el área de lengua y comunicación. Los OA se elaboran considerando: la significatividad lógica y psicológica del material (la organización y los conocimientos previos de los alumnos), la condición de que deben ser comprensibles y servir de andamiaje pedagógico para el logro de competencias comunicativas: expresión oral y escrita, saber escuchar y saber leer. Los OA se conciben como una forma de curación de contenidos digitales (curación, concepto que tiene su origen en el arte), dicha actividad implica la selección de contenidos, la reinterpretación del recurso digital por su potencial educativo y la necesidad de un medio de soporte tecnológico. El objetivo general es diseñar material digital, los objetivos específicos: identificar los contenidos del área disciplinar con dificultad para los alumnos, desarrollarlos y proponer estrategias que faciliten el desarrollo de habilidades para la comprensión de textos y el acceso a la información. Los OA se realizaron y evaluaron, empleando el método exploratorio descriptivo, no experimental y transeccional, se aplicó la técnica de cuestionario para evaluar las características de los OA: accesibilidad, reusabilidad, relevancia, gestionabilidad y escalabilidad. El resultado de la investigación es el desarrollo de seis objetos de aprendizaje que, de acuerdo con la evaluación de los usuarios, cumplen ciertas características que facilitan la adquisición de conocimiento en el área de lengua y comunicación que apoyan el desarrollo de competencias comunicativas.

Palabras clave: competencias; comunicativas; objetos de aprendizaje; curaduría

OBJECTS OF LEARNING: A FORM OF DIGITAL CURATORSHIP

Romero Lealde Claudia Margarita, Zepeda Hurtado María Elena, Suárez Hortiales Evelyne

Instituto Politécnico Nacional Nivel Medio Superior CECyT's 11 y 15, Ciudad de México, México

Romero Lealde Claudia Margarita IPN CECyT 11 “Wilfrido Massieu”

massscreativos@gmail.com

Zepeda Hurtado María Elena IPN CECyT 11 “Wilfrido Massieu”

mezepedah@ipn.mx

Suárez Hortiales Evelyne IPN CECyT 15 “Diódoro Antúnez Echegaray”


actinio18@gmail.com

Type The education in Mexico has as a principal objective to incorporate the use of the TICs to the processes of teaching-learning, to which some digital didactic resources are designed and these ones are aimed to students in order to fulfill this paper in the Nivel Medio Superior of the Instituto Politécnico Nacional such as the Learning Objects (OA : objetos de aprendizaje) for the Language and Communication area. The Learning objects are elaborated considering the following: the logical and psychological meaningfulness of the material, (the students' organization and their previous knowledge), the condition that they must be understandable and they must help as the pedagogical structure to achieve the communicative competences: Oral and written expression, to know how to listen, to know how to read. The learning objects are understood as a way of curating the digital contents (Curing, a concept that has its origin in art), such activity implies the choice of contents, the reinterpretation of the digital resource for its educational potential of a need of a technological backing. The general objective is to design digital material, the specific objectives are: to identify the contents of the discipline area which are difficult for the student to develop them and suggest strategies to provide the development of abilities for the reading comprehension and the access to information. The Learning objects were made and evaluated, using the exploratory descriptive method, not experimental and transectional, a questionnaire technique was applied to evaluate the characteristics of the learning objects: accessibility, reusability, importance, manageability and scalability. The outcome of the investigation is the development of six learning objects that, according to the users evaluation, comply with certain characteristics that provide the acquisition of the knowledge in the area of language and communication that back up the development of communicative competences.

Key words: competences, communicative; learning objects curatorial

1. Introduccion

A finales del siglo pasado, por el auge que ha tenido, diferentes áreas han dedicado sus estudios al tema de la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación. Organismos internacionales, como la UNESCO, han hecho hincapié en la necesidad de cambiar paradigmas de la educación con el propósito de adecuarlo a diversas exigencias: al interior de cada país, al fenómeno de la globalización, de la sociedad del conocimiento y el desarrollo científico-tecnológico.



Se enuncian de manera muy breve algunos órganos que enmarcan la estructura de la educación en nuestro país, como la UNESCO, la OCDE, el art. 3ro. Constitucional, la Ley General de Educación, la Misión y Visión del IPN que se concreta en los planes y programas de Estudios vigentes, los cuales son referentes académicos, administrativos y legales de la educación en México.

Esto hace plantear interrogantes sobre la importancia e influencia que tiene la elaboración, empleo y evaluación, en este caso de materiales digitales en el logro y desarrollo de competencias, en tanto, las implicaciones que tiene su empleo en modalidades alternativas incluyen innovaciones en los métodos, las estrategias y las técnicas en el aula, y en el logro de competencias genéricas disciplinares y profesional egresado de Nivel medio Superior en el IPN.

Bajo este marco se han desarrollado Objetos de Aprendizaje (OA), en primer lugar los hemos concebido como una forma de curación de contenidos digitales.

Qué es la curaduría, de manera general, proviene del latín ‘curare’, que significa curar, cuidar o preservar; este concepto aplicado a la curaduría digital, es reciente, y como tal se identifica como una actividad relativamente nueva, que surge como una habilidad de especialización de un experto sobre una temática, que se caracteriza por el rigor de la selección, dirigido a un grupo de personas que emplearán el material con un sentido del aprendizaje.

En segundo lugar los OA se han considera como **cualquier recurso digital o no que apoya el aprendizaje, como una foto, un video, un audio**, etc., es una entidad informativa empleada para generar conocimiento, en el sentido amplio: teórico, procedimental o actitudinal, que tiene sentido en función de las necesidades del aprendiz. “Una entidad informativa digital desarrollada para la generación de conocimientos, habilidades y actitudes requeridas en el desempeño de una tarea que tiene sentido en función de las necesidades del que lo usa y que representa y se corresponde con una realidad que debe ser intervenida “(Ramírez, 2006). De acuerdo a la Universidad de Antioquia (2015) “un objeto de aprendizaje es un conjunto de recursos digitales que puede ser utilizado en diversos contextos, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Además, el objeto de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadato) para facilitar su almacenamiento, identificación y recuperación.”

Bajo estas dos aristas con las que hemos concebido los OA, los empleamos como un recurso que facilite la mediación pedagógica, entendida como una referencia para intervenir en una situación determinada con el objetivo de dar solución a una problemática. Siendo así, es un recurso que le facilita acompaña, promueve una educación alternativa y diferente, dando la oportunidad a los estudiantes que busquen sus propias respuestas, de comprender, debatir, innovar, crear y consolidar su conocimientos. Además se han elaborado considerando el enfoque del aprendizaje significativo, la significatividad lógica y psicológica del material.

Entendido el aprendizaje significativo (Ausubel) como el que se da en la medida en que se establecen vínculos entre los conocimientos previos del alumno con los nuevos, la condición con la que se han elaborado los OA es que deben ser comprensibles y servir de andamiaje pedagógico para el logro de competencias comunicativas: expresión oral y escrita, saber escuchar y saber leer.

2. Método

2.1. Participantes

La muestra del estudio estuvo conformada por 150 alumnos, de dos C. E. C. y T. Wilfrido Massieu y Diódoro Antúnez Echegaray que cursan de primer, segundo, tercer cuart semestre o nivel , que ya cursaron las unidades de aprendizaje de Comunicación Oral y Escrita I y II

2.2. Medidas

Los OA se realizaron conforme al contexto del IPN, se empleó el método exploratorio descriptivo, no experimental y transeccional, empleando la técnica de cuestionario para evaluar las características de los OA: accesibilidad, reusabilidad, relevancia, gestionabilidad y escalabilidad.

2.3. Procedimiento

El objetivo general es diseñar material digital, los objetivos específicos: identificar los contenidos del área disciplinar con dificultad para los alumnos, desarrollarlos y proponer estrategias que faciliten el desarrollo de habilidades para la comprensión de textos y el acceso a la información. Los OA se realizaron y evaluaron, empleando el método exploratorio descriptivo, no experimental y transeccional, se aplicó la técnica de cuestionario para evaluar las características de los OA: accesibilidad, reusabilidad, relevancia, gestionabilidad y escalabilidad. El resultado de la investigación es el desarrollo de seis objetos de aprendizaje que, de acuerdo con la evaluación de los usuarios, cumplen ciertas características que facilitan la adquisición de conocimiento en el área de lengua y comunicación que apoyan el desarrollo de competencias comunicativas.

La investigación es de tipo descriptivo debido a que busca especificar las propiedades importantes de personas, grupos, -comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis (Dankhe, 1986). Miden y evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar. Desde el punto de vista científico, describir es medir. Esto es, en un estudio descriptivo se selecciona una serie de cuestiones y se mide cada una de ellas independientemente, para así -y valga la redundancia- describir lo que se investiga” (Hernández, Fernández y Baptista, 2003:115).

En este sentido, la investigación se enfoca identificar que los OA cumplan con los criterios o características técnicas para los cual se aplicó un instrumento que permita evaluarlas. Asimismo, la investigación fue no experimental porque se realizó sin manipular deliberadamente variables, por lo que en el estudio se observaron los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos. Como señala Kerlinger (1979:116). “La investigación no experimental o *expost-facto* es cualquier investigación en la que resulta imposible manipular variables o asignar aleatoriamente a los sujetos o a las condiciones”. De hecho, no hay condiciones o estímulos a los cuales se expongan los sujetos del estudio. Los sujetos son observados en su ambiente natural, en su realidad (Hernández, Fernández y Baptista, 2003:217)

El diseño de investigación fue transeccional o transversal porque se recolectaron los datos en un solo momento, en un tiempo único con el propósito es describir variables, y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado, para posteriormente organizar los resultados obtenidos por el cuestionario.

El instrumento mide cuatro constructos y 14 indicadores respectivamente:

Usabilidad, accesibilidad, reusabilidad y gestionalibilidad

3. Resultados

El resultado de la investigación es el desarrollo de seis objetos de aprendizaje que, de acuerdo con la evaluación de los usuarios, cumplen ciertas características que facilitan la adquisición de conocimiento en el área de lengua y comunicación que apoyan el desarrollo de competencias comunicativas.

El resultado de la investigación es el desarrollo de seis objetos de aprendizaje que con cumplen la mayoría de sus criterios:

- La Usabilidad: el 89% de los alumnos manifiestan estar totalmente de acuerdo con la claridad de los contenidos, el 85% con la precisión de contenidos , el 93 % de acuerdo con la pertinencia y el 85% totalmente de acuerdo con la navegación y lo adecuado del contenido con un 79%.

- **Accesibilidad:** el 67% de los alumnos están totalmente en desacuerdo en haber accedido a la dirección electrónica de manera fácil, a la inversa con la navegación, el 86% está totalmente de acuerdo en la facilidad de la navegación y el 35 % está de acuerdo en los elementos multimedia que se integraron .
- **Reusabilidad.**- en un porcentaje alto 98% de los alumnos está totalmente de acuerdo en que los contenidos pueden ser entendibles para personas con diversos niveles académicos, que las fuentes de consulta adicionales (metadatos) son comprensibles, el 78 % está de acuerdo y el 64% está de acuerdo con que son accesibles.
- **Gestionalibilidad:** el 95% está totalmente de acuerdo con que los OA se hayan estructurado por unidades programáticas, de esas unidades programáticas que se disgregado en contenidos temáticos el 96% está totalmente de acuerdo y por último que el 78% está de acuerdo en la estructura de los OA.

4. Discusión

Para responder a las preguntas que dieron origen a esta investigación: ¿Por sí mismo un objeto de aprendizaje logra las competencias comunicativas? Debemos decir, que la primera pregunta hasta el momento no es motivo de una investigación formal, sin embargo los alumnos que emplearon los OA como andamiaje pedagógico, herramienta de consulta, de estudio para demostrar el desarrollo de las competencias de la unidad de aprendizaje de Expresión Oral y escrita I, los resultado fueron favorables, aprobatorios.

Y respecto a si ¿Los OA de aprendizajes diseñados cumplen con las características o criterios propios? La encuesta arrojó resultados aceptables en cuanto como: usabilidad, reusabilidad y gestionabilidad, principalmente los resultados más sobresalientes en estar totalmente de acuerdo y de acuerdo con los indicadores es el de usabilidad.

A partir de estos resultados se identifica como un área de oportunidad: la accesibilidad, tuvo dificultad haber accedido a la dirección electrónica en la que se encuentra el material, cabe la pena hacer la aclaración de que es una dirección de acceso gratuito, no es institucional lo que ha dificultado su acceso más no su navegación y de la misma manera identificamos como alto el porcentaje que están en desacuerdo con los elementos multimedia que se integraron.


Estas áreas de oportunidad son elementos a consideraren los OA que se realizan en la siguiente investigación, diseño de OA para la unidad de aprendizaje de Expresión Oral y Escrita II.

El diseño de materiales didácticos digitales, como cualquier otro material didáctico, son una herramienta para el logro de conocimientos, habilidades y actitudes, que requieren ser incorporados a procesos educativos y que tienen un fin específico y que pueden apoyar para general otros conocimiento no solo útiles sino de mayor grado de complejidad.

5. Conclusiones

Se desarrollaron un total de 6 objetos de aprendizaje de las tres unidades programáticas de la Unidad de aprendizaje de Expresión Oral y Escrita I disponibles en internet, considerando en primer lugar que el uso de las tic's es una herramienta de uso cotidiano por los jóvenes y así coadyuvar al desarrollo de competencias comunicativas y contribuir a disminuir los índices de reprobación y deserción.

El aprendizaje bajo el enfoque del Modelos Educativo del IPN basado en el constructivismo, supone no sólo el uso de la información contenida en el OA, sino es necesario, considerarlos como un herramienta, un material didáctico, que por sí mismo es un medio y no un fin en la construcción y apropiación del conocimiento, para la generación y el desarrollo de competencias se requiere del complementarlo con el diseño y empleo de otras estrategias.



Bajo el referente institucional categóricamente podemos afirmar que un OA por sí mismo no logra las competencias generales ni particulares de las unidades de aprendizaje, sino que requieren otro desafío, que responda a una concepción de aprendizaje con un enfoque pedagógico acorde al modelo educativo, que promuevan el aprendizaje significativo. Para lo cual se cuidó la significatividad lógica del material: es decir, organizado, para que la información que se le presenta al alumno pueda ser comprendida desde su estructura interna, presentando la información de manera clara y organizada, de seguir una secuencia lógica en donde cada uno de sus aspectos (estructura y contenidos de los OA) tienen coherencia con los otros. También se cuidó la significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda, que los OA puedan servir de “puente” entre lo que ya saben los alumnos y lo que deben aprender. Para lo que el profesor incluirá significatividad lógica mediante preguntas, debates, planteando inquietudes, presentando información general en contenidos familiares, etc. de forma que los alumnos movilicen lo que ya saben y organicen sus conocimientos.

Por hoy, el diseño de los OA se emplean como el inicio, en nuestro caso, de un repositorio digital, accesible al alumno en cualquier lugar y tiempo, la reutilización de contenidos en contextos educativos y no.

El impacto del empleo de los OA contribuye a elevar los índices de aprovechamiento favorece la necesidad de diversificación y flexibilización de la oferta educativa, optimiza los recursos, el aprendizaje se expresa en procesos educativos flexibles e innovadores, los docentes, actores en el desarrollo de objetos, se redefinen desde la función de la investigación-docencia, se fomenta el trabajo colegiado entre las Unidades Académicas y la movilidad de los profesores en torno a sus propios procesos de actualización y la formación de alumnos investigadores.

Trabajar con objetos permite delimitar el contenido (objeto de estudio), darle forma de acuerdo a la intención formativa, crearlo como material que le interesa al estudiante para su aprehensión, abstraer sus atributos y organizarlos de modo que permita ejercitar algún tipo de competencia, y luego materializarla en habilidades comunicativas: expresión oral, escrita y lectura. Favorecen la necesidad de diversificación y flexibilización de la oferta educativa (la presencial, la semipresencial y a distancia), a la necesidad de la vinculación entre los CECyT's, lo que supone la identificación de problemáticas compartidas y de interés común, sobre las cuales el intercambio de objetos puede ser de gran apoyo para disminuir los índices de deserción, elevar el aprovechamiento escolar y la eficiencia terminal.

Agradecimientos.

En primer lugar, al Instituto Politécnico Nacional, por ser el centro que nos ha acogido no solo a lo largo de nuestra vida profesional, sino desde nuestros inicios como estudiantes, constituyéndose como la base fundamental de nuestra vida; es por ello, que deseamos retribuirle aunque sea en menor medida en relación con todas las oportunidades que nos ha brindado, y el segundo lugar a las autoridades del CECyT No. 11 y 15 por fomentar e impulsar las actividades de carácter investigativo en los docentes, como siempre; “La técnica al servicio de la Patria”.

Referencias

- Chan María Elena (2001) Objetos de aprendizaje, Ponencia Magistral. Memorias Encuentro Internacional de Educación a Distancia, Universidad de Guadalajara.
- Castañeda de León, Luz María y Enríquez Vázquez, Larisa. Los profesores en el uso y diseño de objetos de aprendizaje. Virtual Educa México 2005. Revista Digital e-spacio
- UNED, España. Disponible en: <http://espacio.uned.es/fez/view.php?pid=bibliuned:19747>
- De la Torre, F., & Dufío, S. (2005). Taller de lectura y redacción 1. México: McGraw Hill.
- Fernández, Sierra y Martínez (2008) Fernández Marjón, Moreno Ger, Sierra Rodríguez y Martínez Ortiz. Uso de estándares aplicados a las TICs en educación CNICE-MEC Serie informes 16,2006. Consultado en <http://www.oei.es/noticias/spip.php?article2241> en mayo 2015.
- Instituto Cervantes. (2008). Saber hablar. México: Aguilar.
- IEEE (2002). Estándar para Metadatos de Objetos Educativos. Disponible en: http://www.gist.uvigo.es/~lanido/LO-Mes/LOMv1_0_Spanish.pdf
- Konicki, Bárbara A. (2006) Los objetos de aprendizaje como potencial herramienta para un desarrollo docente intercultural. III Congreso ONLINE – Observatorio para la Cibersociedad.
- Padilla Velázquez, E. (2013). Lengua española. México: Pearson.
- Ramírez, M.S (2006) El objeto del Objeto de aprendizaje: Experiencia de colaboración institucional y multidisciplinar (Objeto de aprendizaje) Disponible en la Escuela de graduados en Educación de la Universidad Virtual del Tecnológico de Monterrey, en sitio web <http://www.ruv.itesem.mx/cursos/maestria/proyectos/oa/home-doc/hta>
- Ramos, L., & De la Garza, A. (2014). Taller de lectura, expresión oral y escrita. México: Pearson.
- Universidad de Antioquia (2015) <http://aprendeonline.udea.edu.co/ova/?q=node/271>
- Zacaúla, F. (1999). Lectura y redacción de textos. México: Santillana.