



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE INFORMÁTICA

DISEÑO Y PRODUCCIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE

Año 2017

Carrera: Doctorado en Ciencias
Informáticas

Docentes:

Área de Tecnología Informática:

Dra. Cecilia Sanz – Lic. Lucrecia Moralejo

Área de Ciencias de la Educación:

Mg. Fernanda Barranquero

Créditos: 4

Duración: 70 horas

OBJETIVOS GENERALES

- Comprender y diferenciar el concepto de Objetos de Aprendizaje (OA) respecto del de otros tipos de materiales educativos digitales
- Conocer y aplicar una metodología específica (PONER NOMBRE A LA METODOLOGÍA) para el diseño de OA, a partir de la identificación de su propósito educativo
- Abordar el uso de herramientas de autor para la construcción de un OA

METODOLOGIA

El curso se desarrollará a través de 4 encuentros presenciales obligatorios en los que se combinarán los aspectos teóricos y prácticos, de manera tal de abordar de forma integral la temática propuesta. Las clases tendrán una dinámica de exposición dialogada y actividades prácticas grupales para que el alumno pueda rápidamente hacer transferencia de los contenidos trabajados.

Se presentarán ejemplos de herramientas de autor y de Objetos de Aprendizaje ya construidos utilizando la metodología que se trabajará en el curso.

Los materiales de estudio estarán a disposición del alumno en un curso en el Entorno Virtual de Enseñanza y Aprendizaje WebUNLP.



MODALIDAD DE EVALUACION

La evaluación del aprendizaje de los alumnos involucrará:

- La participación durante los encuentros presenciales y actividades en el entorno virtual.
- La integración de conocimientos, fundamentación y reflexión realizada en el trabajo final que consistirá en la aplicación fundamentada de la metodología abordada en el curso para el diseño y desarrollo de un OA para un contexto educativo específico.

PROGRAMA

- El concepto de Objeto de Aprendizaje. Diferenciación respecto de otros materiales educativos.
- Los metadatos de un Objeto de Aprendizaje. Estándares de Metadatos. El caso de IEEE LOM y Dublin Core.
- Diseño y desarrollo de Objetos de Aprendizaje. Ejemplo de una metodología específica. Ejemplos de construcción de OA con dicha metodología.
- Los componentes didácticos vinculados al diseño de un OA. Importancia y definición de las intenciones educativas. Selección, organización y secuenciación de los contenidos. Tipos de actividades educativas (clasificaciones según distintos criterios). Autoevaluación y feedback: sugerencias y buenas prácticas.
- Herramienta de autor para la Implementación de OA: el caso de Ardora y ExeLearning.

BIBLIOGRAFIA

- ADL. SCORM® 2004 4th Edition Content Aggregation Model (CAM). Advanced Distributed Learning. Recuperado a partir de http://www.adlnet.gov/Technologies/scorm/SCORMSDocuments/SCORM%202004%204th%20Ed%20V1.1/Documentation%20Suite/SCORM_2004_4ED_v1_1_Doc_Suite.zip
- ASTUDILLO, G., SANZ, C., & WILLGING, P. (2011). Análisis del estado del arte de los objetos de aprendizaje. Revisión de su definición y sus posibilidades (Trabajo



final). Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Buenos Aires. Recuperado:
<http://sedici.unlp.edu.ar/ARGUNLP-TPG-0000002954/12061.pdf>

- ANDERSON, L. W. y KRATHWOHL, D. R., et al (Eds.) (2001) *A Taxonomy for Learning, Teaching, and Assessing: A Revision of Bloom's Taxonomy of Educational Objectives*. Boston: Allyn & Bacon.
- AUSUBEL, D. (1987) *Psicología educativa. Una perspectiva cognitiva*. México: Ed. Trillas.
- AUSUBEL, D. (2002) *Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva*. Buenos Aires: Paidós.
- AZPEITIA, I, MONGE, S y OVELAR, R. (2005). *Una Aproximación al Diseño de una Guía Buenas Prácticas en torno al Paradigma de los Learning Objects*. En II Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables. Barcelona, España, Oct. 19-21.
- BARBERÁ, H. y ROCHERA, M. J. (2011). *Los entornos virtuales de aprendizaje basados en el diseño de materiales autosuficientes y el aprendizaje autodirigido*. En COLL, C. y MONEREO, C. (Eds.) *Psicología de la educación virtual. Aprender y enseñar con las tecnologías de la información y la comunicación* (179 – 193). Madrid: Ediciones Morata
- BARCO DE SURGHI, S. (1996). *Formulación participativa de currículo Universitario: ¿Quién dijo que no se puede?* Ponencia; Congreso Internacional de Educación, Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional de Buenos Aires.
- BOSCO, A. (2002). *Los recursos informáticos en la escuela de la sociedad de la información: deseo y realidad*. *Educación* 29, 125-144
- BROWN, J. S., COLLINS, A. y DUGUID, P. (1989). *Situated Cognition and the Culture of Learning*. *Educational Researcher*, 18:1. 32-42
- CASTRO C, C.A., SERNA M, E., TABORDA B, G.E.(2012). *A proposed design of Learning Objects*. En Conference on Telematics and Information Systems (EATIS), 6th Euro American. 1 - 7. ISBN: 978-1-4503-1012-3.
- COLL, C. (1991). *Psicología y Currículum*. Capítulo 3: "Los componentes del currículum". Madrid: Paidós.
- COLL, PALACIOS Y MARCHESI (1991) *Desarrollo psicológico y educación II*; Madrid: Alianza Psicología.
- FELDMAN, D. Y PALAMIDESSI, M. (2001) *Programación de la enseñanza en la universidad*. Buenos Aires: Serie Formación docente N° 1, Secretaría Académica UNGS.
- GAGNE, R. Y BRIGGS, L-J. (1987) *Planificación de la Enseñanza - sus principios*. México: Trillas.
- MARZANO, R. J. Y KENDALL, J.S. (2007). *The new taxonomy of educational objectives*. California: Corwnin Press.
- POZO, J.I. (2008). *Aprendices y maestros: la psicología cognitiva del aprendizaje*. Madrid: Alianza Editorial



- ROSANIGO, Z.B., SAENZ LOPEZ, M.S., y BIANCHI, G.S. (2008). *Diseño de objetos de aprendizaje*. III Congreso de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología. Argentina.
- SANDOVAL VALERO, E.M., MONTAÑEZ TORRES, C. y BERNAL ZAMORA, L. (2013). *UBoa – Metodología para la creación de Objetos de Aprendizaje de la Universidad de Boyacá*. LACLO 2013 - Octava Conferencia Latinoamericana de Objetos y Tecnologías de Aprendizaje. Vol. 4, Nro. 1.
- SICILIA URBAN, M.A., Y SANCHEZ ALONSO, S. (2009). *Learning objects y learning designs: conceptos*. Presentado en Diseño y Evaluación de contenidos y actividades educativas reutilizables, Information Engineering Research Unit. Universidad de Alcalá.
- SICILIA URBAN, M.A., Y SANCHEZ ALONSO, S. (2009). TEMA 9 – *Repositorios de objetos de aprendizaje*. Presentado en Diseño y Evaluación de contenidos y actividades educativas reutilizables. Information Engineering Research Unit. Universidad de Alcalá.
- SICILIA URBAN, M.A., Y SANCHEZ ALONSO, S. (2009). *Introducción a los estándares de learning objects*. Presentado en Diseño y Evaluación de contenidos y actividades educativas reutilizables, Information Engineering Research Unit. Universidad de Alcalá.
- ZAPATA, M. (2009). ¿Qué es un Objeto de Aprendizaje? Algunos aspectos sobre la evolución de los Objetos de Aprendizaje. Objeto de aprendizaje. Recuperado a partir de <http://aprendeonline.udea.edu.co/lms/men/oac1.html>

Otras referencias:

- Ardora. Sitio <http://webardora.net>
- ExeLearning. Sitio : <http://exelearning.net/>