

Taller de objetos de aprendizaje multimedia para compartir

Lotzy Beatriz Fonseca Chiu

Departamento de Ciencias Computacionales

Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías

Universidad de Guadalajara

Av. Revolución No. 1500. Guadalajara, Jalisco, México. C.P. 44430

lbchiu@hotmail.com

Fecha de recepción: 16 agosto 2014

Fecha de aceptación: 17 de octubre 2014

Resumen

El trabajo tiene como finalidad difundir los resultados de implementar un taller de objetos de aprendizaje multimedia, en el cual jóvenes universitarios desarrollaron objetos de aprendizaje que incluían contenido multimedia y esos objetos de aprendizaje se compartían exponiéndose en diferentes escuelas de diversos niveles educativos como preescolar, primaria y preparatoria, los objetos de aprendizaje se crearon en la materia de Programación de sistemas multimedia en los calendarios 2013 B y 2014 A materia que imparto en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara.

Palabras Clave

Taller, objetos de aprendizaje, multimedia, compartir, jóvenes, universitarios.

Summary.

The paper aims to disseminate the results of implementing a workshop objects multimedia learning, in which university students developed learning objects including multimedia content and those learning objects shared exposing in different schools of different educational levels as preschool, primary and high school, learning objects are created in the field of multimedia systems programming calendars 2013 B and 2014 A subject that I teach at the University Center of Exact Sciences and Engineering (CUCEI) at the University of Guadalajara Sciences.

Keywords

Workshop, learning objects, multimedia, shared youth, university.

1. Introducción

El trabajo tiene como finalidad difundir los resultados de implementar un taller de objetos de aprendizaje multimedia, en el cual jóvenes universitarios desarrollaron objetos de aprendizaje que incluían contenido multimedia y esos objetos de aprendizaje se compartían exponiéndose en diferentes escuelas de diversos niveles educativos como preescolar, primaria y preparatoria, los objetos de aprendizaje se crearon en la materia de Programación de sistemas multimedia en los calendarios 2013B y 2014A materia que imparto en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías (CUCEI) de la Universidad de Guadalajara.

El taller se estructuró de la siguiente forma:

La profesora publicó en un blog videos instruccionales sobre el uso de dos herramientas de software para la creación de objetos de aprendizaje. La primera herramienta de software se llama Microsoft LCDS (Learning Content Development System) permite crear cursos en línea interactivos, con contenido personalizable, actividades, juegos, evaluaciones, animaciones, demostraciones y otros elementos multimedia. La segunda herramienta de software se llama exe-learning permite editar metadatos, y es una herramienta de autoría que permite ayudar a profesores y académicos en el diseño, desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje a través de la web Morales (2010).



Imagen 1 Blog de la profesora disponible en la url: <http://tallerlclds.blogspot.mx/p/videotutoriales-de-lclds.html>.

Se publicó en el blog también información sobre las generalidades de los objetos de aprendizaje.

Así mismo en clase presencial la profesora explicó el uso de las herramientas, las generalidades de los objetos de aprendizaje, la estrategia que se seguiría para el desarrollo del taller.

2. Referentes teóricos

¿Qué es un objeto de aprendizaje?

Un objeto de Aprendizaje se define como cualquier recurso digital que puede ser reutilizado para soportar el aprendizaje. Son recursos digitales con fines educativos Wiley (2002).

Una definición con connotación pedagógica es la de Polsani (2003) quien los define como una unidad de aprendizaje independiente y autocontenida que será predispuesta a ser reutilizada en múltiples contextos instruccionales.

L'Allier (1997) define al objeto de aprendizaje como la experiencia estructural independiente más pequeña, que contiene: un objetivo, una actividad de aprendizaje y una valoración que permita determinar si se ha alcanzado el objetivo propuesto.

¿Cuáles son las partes de un objeto de aprendizaje?

Los objetos de aprendizaje deben centrarse en dos niveles: su accesibilidad e interoperatividad tecnológica y la capacidad de ser reutilizados García (2007).

Los elementos que estructuran los objetos de aprendizaje son:

- Los objetivos.
- Los contenidos (temas a tratar).
- Explicación-aplicación (cómo se abordan los contenidos y cuáles son las actividades y tareas a realizar)
- Autoevaluación

De acuerdo a Martínez (2009) “Es aquí donde cada estudiante podrá constatar lo significativo del proceso que le haya redundado en un aprendizaje que se plantea construir”.

¿Qué es Microsoft LCDS?

Es un software que permite que una persona sin muchos conocimientos previos, pueda publicar cursos e-learning con sólo seguir las plantillas que además son fáciles de usar, para generar contenido que se puede personalizar, actividades interactivas, quizzes, juegos, animaciones, ejemplos y otros contenidos multimedia.

¿Qué es Exe-learning?

De acuerdo a Muñoz (2009) “software comúnmente empleado para el empaquetado de contenidos, es un programa que está diseñado para ayudar al profesor en la publicación de contenidos web sin la necesidad de ser expertos en

HTML o en formato XML y, por supuesto, para poder exportar contenidos en formato estándar.”

¿Qué es la multimedia?

De acuerdo a Bartolomé (1999) “el término multimedia es para referirse a sistemas integrados informatizadas que soportan mensajes textuales, audiovisuales, etc.”

¿Qué es un blog?

Un blog está basado en la idea de que cualquiera puede escribir en línea y construir un espacio conversacional que contribuya a reforzar las relaciones sociales. En un blog, es posible publicar texto, imágenes, audio, video, ligas a contenidos externos y en nuestro caso actividades de aprendizaje Casamayor (2008). Los blogs se han convertido en una excelente herramienta de expresión, comunicación y socialización, que ha servido para tejer un complejo subespacio de comunicación que conocemos como blogosfera Fumero y Roca (2007).

¿Por qué publicar en un blog los videos instruccionales e información sobre las generalidades de los objetos de aprendizaje?

Los blogs pueden utilizarse como un recurso propio del modelo constructivista dentro de la docencia. Establecen un canal de comunicación informal entre profesor y alumno, promueven la interacción social, dotan al alumno con un medio personal para la experimentación de su propio aprendizaje Lara (2005).

Las características de los blogs y su enfoque participativo dentro de la filosofía de las redes sociales, están constituyéndose como una herramienta esencial para la educación. De hecho, la progresiva asimilación dentro del terreno educativo ha derivado en el término “edublog” que refleja el uso de los blogs con fines académicos, o como expone Tíscar (2005), aquellos blogs cuyo principal objetivo es apoyar un proceso de enseñanza-aprendizaje en un contexto educativo.

Para el taller de objetos de aprendizaje el blog serviría al estudiante para apoyar su proceso de enseñanza aprendizaje de lo que se veía en clase sobre los objetos de aprendizaje, el uso de los software, así mismo el blog tenía el objetivo de servir como canal de comunicación con el profesor a través del cual finalmente el alumno publicaría los enlaces del resultado final que sería el objeto de aprendizaje construido, las evidencias de su presentación en una escuela y los datos generales de los participantes en el taller.

3. Contexto

El taller de objetos de aprendizaje multimedia se realizó en los calendarios 2013B y 2014A entre jóvenes universitarios de las carreras de ingeniería en computación y

licenciatura en informática que cursaron la materia Programación de sistemas multimedia en el Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías de la Universidad de Guadalajara, las edades de los estudiantes están entre 22-27 años de edad, participaron 38 estudiantes en la presente investigación.

4. Metodología

La metodología elegida consistió en una Investigación-acción en la que principalmente los estudiantes interactúen con la tecnología. Se inició detectando la necesidad de que los jóvenes universitarios vinculen con la sociedad, y entiendan que lo que aprenden en la universidad tiene un beneficio que puede impactar incluso de forma positiva en la sociedad, de esta forma se pensó en una estrategia que lograría esta vinculación y que lograría al mismo tiempo que jóvenes universitarios desarrollarían las competencias propias de la materia de programación de sistemas multimedia, partiendo de esto, se enseñó a los jóvenes las generalidades de la creación de objetos de aprendizaje multimedia, se les enseñó a través del uso directo en laboratorio las herramientas de software Microsoft LCDS y Exe-learning, ambas herramientas gratuitas, y se solicitó a los jóvenes exponer su resultado final en alguna escuela.

5. Desarrollo

La estrategia didáctica en pasos:

1.- La profesora explico las generalidades de los objetos de aprendizaje, además de proporcionarles la liga al blog a los estudiantes, se proporcionó el software y se explicó de forma general su funcionamiento.

2.- Los estudiantes desarrollaron un objeto de aprendizaje con tema libre, pero que permitiera apoyar alguna materia de algún nivel educativo preescolar, primaria, secundaria o preparatoria.

3.- Los estudiantes desarrollaron el objeto de aprendizaje usando de base alguno de los dos software propuestos, LCDS o Exe-learning, cabe aclarar que podían usar software extra para reforzar su objeto de aprendizaje, cosa que algunos estudiantes hicieron, algunos estudiantes hicieron juegos con el software unity, otros desarrollaron videos con movie maker, y usaron más software de apoyo.

4.- Finalmente los estudiantes expusieron su objeto de aprendizaje en alguna escuela, al mismo tiempo tomaron fotos, videos y realizaron encuestas entre estudiantes y maestros de grupo, para ver el grado de satisfacción que el objeto de aprendizaje tenía entre los usuarios del objeto de aprendizaje. Publicaron su trabajo final en el mismo blog a través de enlaces a discos duros virtuales donde es posible descargar los trabajos de los estudiantes.

PROYECTOS_LCDS

RECUERDEN PUBLICAR COMO COMENTARIO AQUÍ SUS NOMBRES COMPLETOS DE LOS INTEGRANTES DE LOS EQUIPOS Y LAS LIGAS A LOS OBJETOS DE APRENDIZAJE, ADEMÁS DE FOTOGRAFÍAS, INFORMACIÓN REFERENTE AL OBJETO DE APRENDIZAJE QUE CONSTRUYERON.
SALUDOS.



8 comentarios:

Nayeli Macias 18 de septiembre de 2013, 15:11

*Nayeli Macias Corral

Aquí dejo la liga de Dropbox de mi Objeto de Aprendizaje, subí todo a Dropbox porque en facebook tardaba años para subir mi vídeo como evidencia.

<https://www.dropbox.com/sh/uai9bij8s5egs9/LaOAda4XGY>

[Responder](#)

Imagen 2 Enlace publicado por una estudiante en el calendario 2013B.

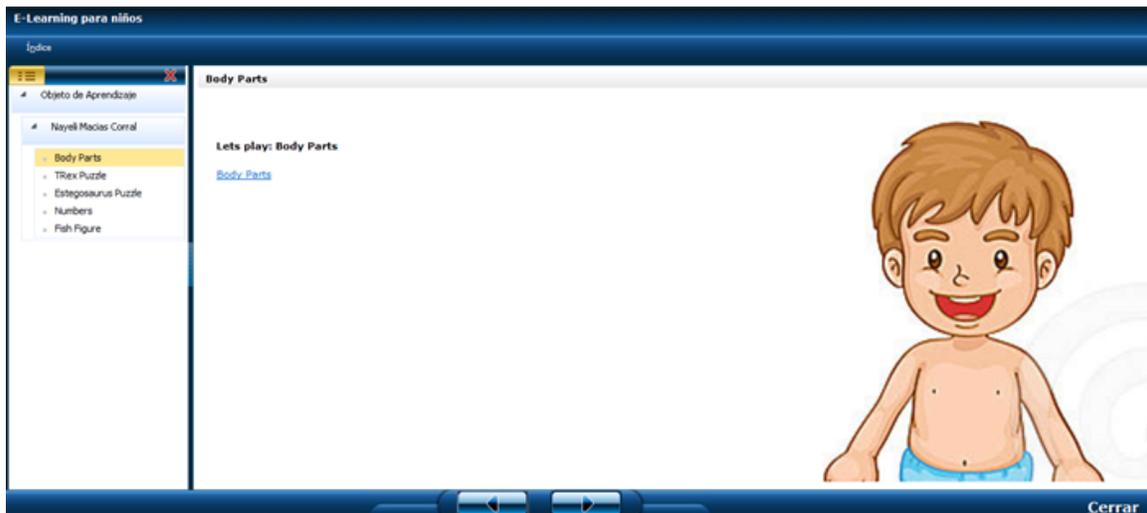


Imagen 3 Objeto de aprendizaje desarrollado por estudiante universitaria en el software Microsoft LCDS para niños de

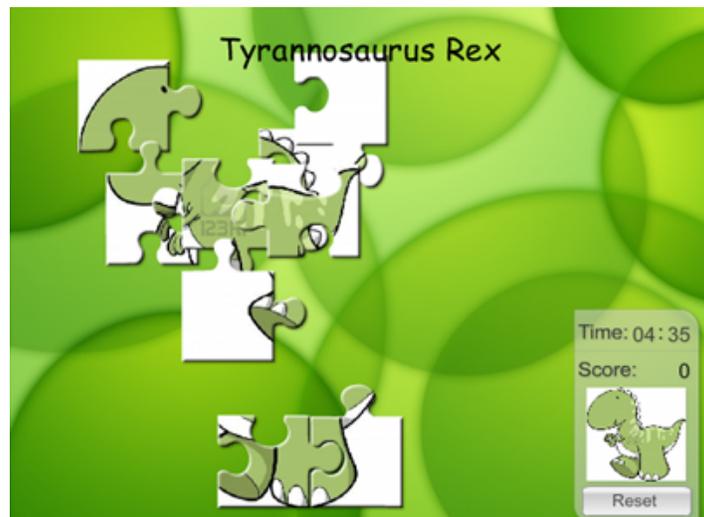


Imagen 4 Objeto de aprendizaje desarrollado por estudiante universitaria en el software Microsoft LCDS para niños de preescolar, actividad de arrastrar y soltar para formar el dinosaurio.



Imagen 5 Objeto de aprendizaje desarrollado por estudiantes universitarios, video los valores presentado a niños de primaria.

6. Resultados

Los estudiantes universitarios construyeron en el calendario 2013B cinco objetos de aprendizaje:

Objeto de aprendizaje “Detectando competencias tecnológicas entre niños de preescolar.”

Objeto de aprendizaje “Los valores”.

Objeto de aprendizaje “Educación Vocacional”.

Objeto de aprendizaje “Sistema solar”.

Objeto de aprendizaje “Seguridad en la red”.

Se visitaron la preparatoria 6, el politécnico, Kinder Bilingüe Montessori. A.C. Instituto, escuela José Guillermo Ayón Zester entre otras escuelas, es importante algunos estudiantes universitarios presentaron en más de una escuela sus objetos de aprendizaje.



En el calendario 2014A se construyeron cuatro objetos de aprendizaje:

Objeto de aprendizaje “Test orientación vocacional”.

Objeto de aprendizaje “Reciclaje”.

Objeto de aprendizaje “Ciencias naturales”.

Objeto de aprendizaje “Matemáticas”.

Se visitaron la preparatoria vocacional, preparatoria 12, escuela Adolfo López Mateos entre otras.

Así mismo algunos de los universitarios proporcionaron un formato para que los profesores responsables de los grupos en las escuelas que visitaban expresaran su opinión por escrito sobre los objetos de aprendizaje que los jóvenes universitarios expusieron en sus escuelas.

Opinión de la profesora, escuela Adolfo López Mateos, grupo 6 B, Turno Matutino.

1.- ¿Qué opina acerca de la actividad de aprendizaje? “Fue muy divertida e innovadora que motivó el aprendizaje de los alumnos sobre un tema de su interés y que pueden aplicar en su vida cotidiana”.

2.- ¿Qué le pareció la actividad? “Excelente”.

7. Conclusiones

Los estudiantes universitarios desarrollaron competencias como las que a continuación señalo:

Aprendieron a construir objetos de aprendizaje.

Aprendieron a utilizar el software Microsoft LCDS y Exe-learning.

Utilizaron software adicional como unity, movie maker, captivate, entre otros lo que significó investigar y aprender a utilizarlo.

Editar, diseñar imágenes y videos.

Desarrollaron su creatividad.

Aprendieron a compartir su conocimiento.

Publicar sus contenidos en discos duros virtuales y compartirlos en el blog.

Exponer su objeto de aprendizaje les significo vencer el miedo de hablar en público.

Aprender a recibir retroalimentación y críticas sobre su trabajo, esto debido a que los profesores (de preescolar, primaria, preparatoria) responsables de los grupos de las escuelas visitadas por los estudiantes universitarios expresaron sus opiniones sobre los objetos de aprendizaje expuestos. Algunas de estas retroalimentaciones de los profesores hacia los estudiantes universitarios se grabaron en video.

Finalmente se les preguntó a los estudiantes universitarios que participaron en este proyecto ¿qué opinaban del proyecto Taller de objetos de aprendizaje para compartir? a continuación algunas opiniones.

Alumno Eric Aldaco: “Los objetos de aprendizaje son muy útiles y divertidos, aparte que es muy buen proyecto, sirve para ayudar a las personas”.

Alumna Mayra González: “Una iniciativa muy interesante y que permite a los alumnos dar vuelo a su imaginación pensando más allá de lo que se hace cotidianamente, pensar en aportar algo a la sociedad, sobre todo a los niños. Fue una gran experiencia tratar con los niños de primaria y conocerlos, así como entrar en su entorno y junto con ellos aprender”.

Es importante fomentar entre los jóvenes universitarios esa vinculación universidad-sociedad, que los jóvenes entiendan que lo que aprenden y construyen en la escuela tiene un beneficio y puede tener un impacto en nuestra sociedad.

Referencias

- Bartolomé Pina, A. (1999). Nuevas tecnologías en el aula: Guía de supervivencia. Barcelona: Graó.
- Casamayor, G. (2008). La formación ON-LINE Una mirada integral sobre el e-learning, b-learning. España: Graó.
- Fumero, A, y Roca, G. (2007). Web 2.0.Fundación Orange. Madrid.
- García, A. (2007). De la educación a distancia a la educación virtual. Editorial Ariel.
- Lara. (2005). Blogs para educar. Usos de los blogs en una pedagogía constructivista 18 de junio, 2011 desde <http://unileon.pbworks.com/f/edublogs.pdf>.
- L' allier, J. (1997) Frame of Reference:NETg's Map to the Products, Their Structure and Core Beliefs. NetG.
- Martínez Martínez, A. (2009). Innovación y Competitividad en la Sociedad del Conocimiento. Plaza y Valdés.
- Morales Morgado, M. (2010). Gestión del Conocimiento en Sistemas E-Learning, basado en objetos de Aprendizaje, cualitativa y pedagógicamente definidos. Ediciones Universidad de Salamanca.
- Muñoz Carril, C. (2009). El diseño de materiales de aprendizaje multimedia y las nuevas competencias del docente en contextos teleformativos. Madrid: Bubok.
- Polsani, P. (2003). Use and Abuse of Reusable Learning Objects. Journal of Digital Information, 3(4), Article No. 164.
- Tíscar, L. (2005). Weblogs y Educación. Consultado 8 de julio, 2013 desde <http://tiscar.com/weblogs-y-educacion>.

Wiley, D.A. (2002). Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy. En wiley(ed.) The Instructional Use of Learning Objects, pp. 571-577.