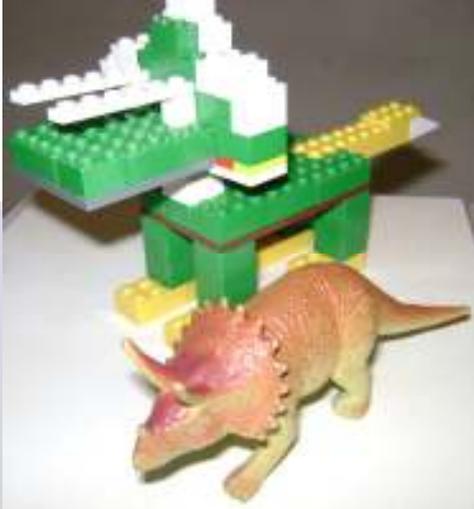




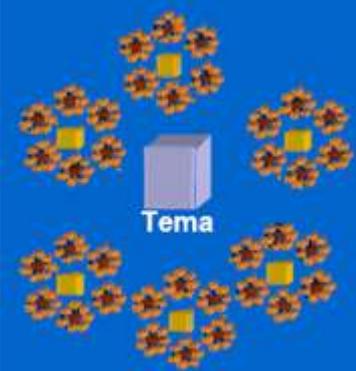
## INTRODUCCIÓN A EL TRABAJO CON OBJETOS DE APRENDIZAJE

Todos los cursos impartidos en la escuela se dividen en sesiones y las sesiones tienen actividades. Cuando incorporamos el uso de tecnología a la actividad la convertimos en un objeto de aprendizaje. Cada sesión puede tener uno o varios objetos de aprendizaje que se pueden intercalar con actividades normales. Es importante que no caigamos en la tentación de querer digitalizar todo, esto nos llevaría a un abuso tedioso en el uso de tecnología y en no respetar los derechos de autor de otros. Es más fácil que el alumno consulte en libros como está acostumbrado y en función de ello le pidamos hacer actividades que impliquen el uso de recursos digitales.

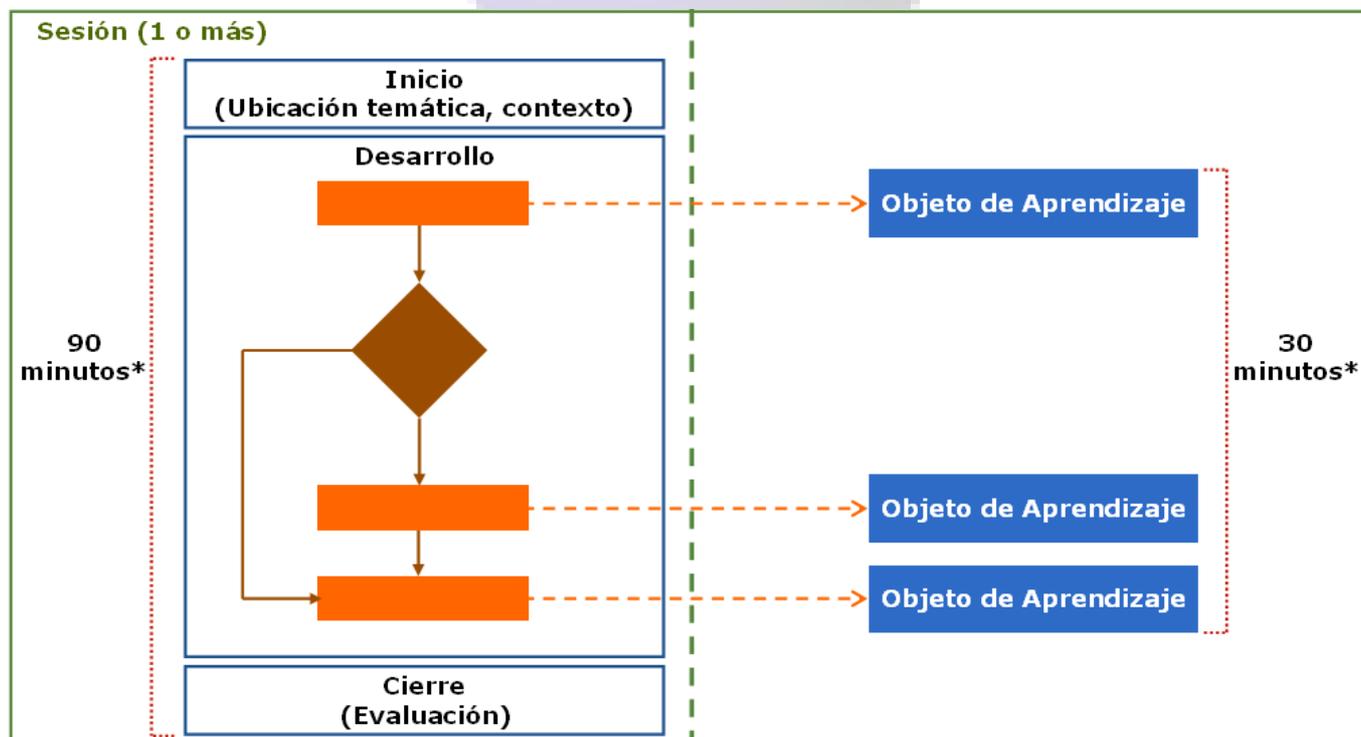
<p><b>OBJETO DE APRENDIZAJE</b></p>	<p>Cada una de las diferentes actividades educativas con unidad de contenido que se dan en la enseñanza apoyada con tecnología. Pueden combinar material producido con computadora con actividades manuales<sup>1</sup>. Se pueden considerar pedazos interactivos para ser utilizados en educación como recursos. Se clasifican con una etiqueta de datos llamada SCORM.</p>	
<p><b>PRIMITIVAS</b></p>	<p>Cada uno de los documentos digitales usados en la construcción del objeto de aprendizaje.</p>	
<p>Los elementos multimedia en este contexto son llamados "primitivas" pudiendo tener audio, fotografías, demostraciones, videos educativos, animaciones 2d y modelado en 3d, texto e hiperligas, en otras palabras son documentos de Word, PDF, MP3, MPG, WMV, SWF, etc. Recuerde que pueden ir combinados con actividades</p>	<p>Los elementos multimedia en este contexto son llamados "primitivas" pudiendo tener audio, fotografías, demostraciones, videos educativos, animaciones 2d y modelado en 3d, texto e hiperligas, en otras palabras son documentos de Word, PDF, MP3, MPG, WMV, SWF, etc. Recuerde que pueden ir combinados con actividades</p>	

<sup>1</sup> Por ejemplo lean las páginas xx del libro de texto y contesten las siguientes preguntas.



<p><b>MAQUETA PARA OBJETO DE APRENDIZAJE</b></p>	<p>manuales. Son como plantillas generales para la creación de objetos de aprendizaje. Generalmente se construyen usando Adobe Flash y XML.</p>	
<p><b>LOS OBJETOS QUEDARÁN AGRUPADAS PARA USARSE EN CLASE SEGÚN LOS TEMAS</b></p>	<p>Los objetos se ponen a disposición del maestro que verá el resumen de la etiqueta (Scorm).</p>	

Por ejemplo en el proyecto de “Sistema Digital para las Escuelas Normales” maneja 2 o 3 objetos de aprendizaje para una sesión de 90 minutos.

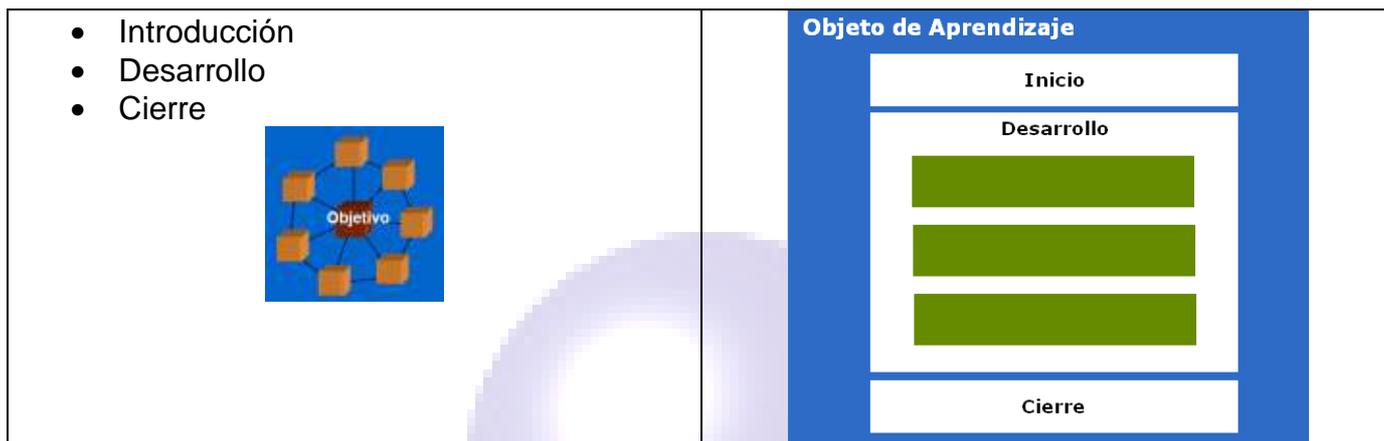




## PARTES DEL OBJETO DE APRENDIZAJE.

Para la creación de objetos de aprendizaje el maestro debe hacer un guión utilizando el formato diseñado para este fin (anexo 2), pasa a revisión, luego el objeto pasará a la fase de producción, una vez creado se usará y si fuere necesario se le podrán hacer algunos ajustes finales.

El objeto de aprendizaje en realidad equivale a un conjunto de actividades para alcanzar un objetivo de enseñanza y se divide en:



INICIO	DESARROLLO	CIERRE (enfóquese en el objetivo y no en detalles secundarios)
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comentar sobre el tema a tratar.</li> <li>• Actividades de desplazamiento en el aula. (Breve)</li> <li>• Diagnosticar</li> <li>• Lluvia de ideas.</li> <li>• Conversación</li> <li>• Mensajes alusivos al tema</li> <li>• Imágenes, videos, audios breves.</li> <li>• Oraciones incompletas sobre el tema</li> <li>• Enunciados que provoquen la reflexión (Concordar-discordar).</li> <li>• Preguntas: ¿Qué sabes...?</li> <li>• Preguntas generadoras.</li> <li>• Problemas breves.</li> <li>• Relatos, anécdotas, párrafos.</li> <li>• Escribir o comentar la predicción del tema.</li> <li>• Leer y/o escuchar y comprender instrucciones.</li> <li>• Presentación general de las actividades a desarrollar en clase.</li> <li>• Carteles interactivos.</li> <li>• Parafrasear el tema o el propósito de la sesión.</li> <li>• Actividades de auto descubrimiento</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Escribir</li> <li>• Resumir</li> <li>• Parafrasear ideas</li> <li>• Localizar palabras clave</li> <li>• Construir o complementar esquemas, mapas lógicos, mapas mentales, mapas conceptuales, organizador de ideas, banco de ideas, pictogramas.</li> <li>• Redactar definiciones</li> <li>• Preguntarse y responderse: ¿Qué? ¿En qué consiste? ¿Por qué? ¿Para qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿Dónde?</li> <li>• Establecer analogías o metáforas</li> <li>• Confeccionar tablas</li> <li>• Hacer predicciones</li> <li>• Adoptar puntos de vista</li> <li>• Escribir oraciones significativas</li> <li>• Interactuar alumno-alumno</li> <li>• Interactuar alumno-objeto</li> <li>• Resolver casos</li> <li>• Exponer información</li> <li>• Analizar documentos</li> <li>• Solucionar problemas</li> <li>• Criticar puntos de vista</li> <li>• Crear</li> <li>• Clasificar</li> <li>• Comparar</li> <li>• Seleccionar</li> <li>• Consultar</li> <li>• Usar Enciclomedia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionar sobre lo aprendido.</li> <li>• Inventario de ideas</li> <li>• Resumen</li> <li>• Elaborar portafolios</li> <li>• Escribir diarios</li> <li>• Calificar su trabajo y el de sus compañeros</li> <li>• Revisar listas de verificación</li> <li>• Autoevaluarse</li> <li>• Compartir ideas</li> <li>• Consensar puntos de vista</li> <li>• Memorizar aspectos esenciales del tema</li> <li>• Plenaria</li> <li>• Aplicar lo aprendido a otros contextos</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"><li>• Jugar</li><li>• Recorrer hipervínculos</li><li>• Narrar</li><li>• Manipular</li><li>• Usar la información</li><li>• Cooperar</li><li>• Competir</li><li>• Producir</li><li>• Debate</li><li>• Observar videos extensos</li></ul>	
--	--	--

Opcionalmente podríamos incluir actividades extractase:

- Entrevistas a expertos
- Registros de observaciones (abiertos, semi estructurados, cerrados)
- Redactar informes
- Consultas
- Trabajos independientes
- Investigaciones
- Desarrollar proyectos
- Ensayo

