

Centro de Desarrollo de Objetos de Aprendizaje
utilizando la Cartografía Conceptual,
mediante Células de Producción Multimedia

Sajid Demian Lonngi Reyna



Descripción

- El proyecto está dirigido a la implementación de un centro de desarrollo de objetos de aprendizaje mediante una estrategia pedagógica con un grado de granularidad basado en conceptos y aplicable a la formación de competencias.
- También se propone el desarrollo de un sistema de etiquetación y empaquetamiento de los objetos bajo el estándar de IMS-LOM. (IMS Instructional Management System).



Objetivo General

- Implementar un centro de creación, desarrollo, etiquetación y empaquetamiento de Objetos de Aprendizaje (OA) bajo los estándares de IMS-LOM para ser integrados en el repositorio Nacional de Objetos de Aprendizaje



Objetivos Específicos

- Integrar y formar células de desarrollo para la creación de objetos de aprendizaje.
- Implementar la metodología de diseño, creación, desarrollo y evaluación de objetos de aprendizaje según el modelo de la Cartografía Conceptual (CC) (Tobón 2004).



Estrategia de Desarrollo

- La estrategia para el desarrollo de los objetos de aprendizaje estaría diseñada para producir OA basados en los estándares de IMS-LOM, tanto su desarrollo como su empaquetamiento y entrega. Dichos estándares permiten flexibilidad en la elección del modelo pedagógico para el desarrollo de los objetos.
- La cartografía conceptual permite con sus diferentes ejes categoriales poder realizar la disección de un concepto para producir diferentes objetos de aprendizaje.



Cartografía Conceptual

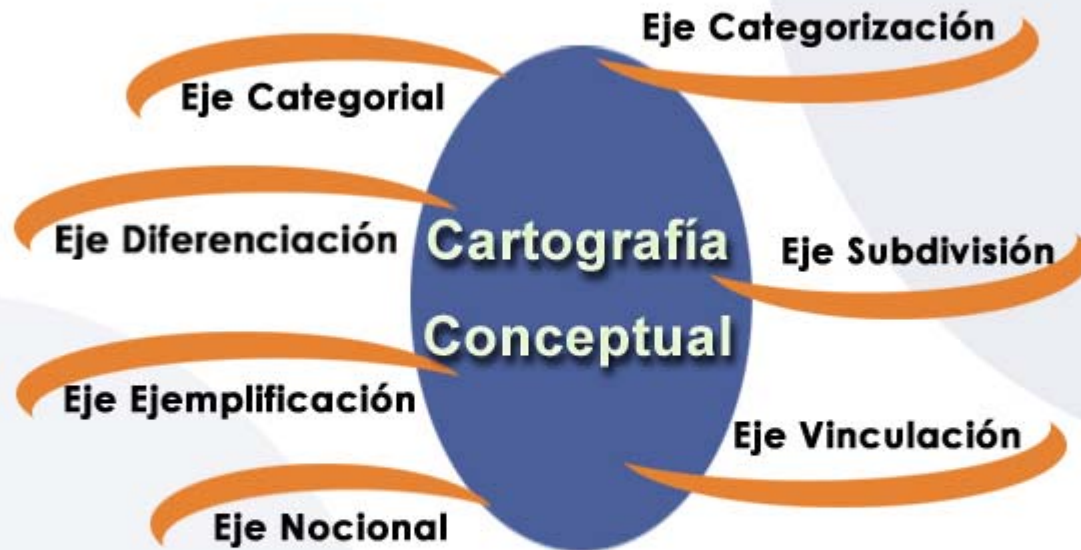
- La cartografía conceptual es una estrategia de construcción y de comunicación de conceptos basada en el pensamiento complejo, mediante aspectos verbales, no verbales y espaciales.
- Su fin es servir de apoyo en la construcción de los diferentes saberes (conocer, hacer y ser) dentro del marco general de la formación de competencias cognitivas.



Cartografía Conceptual

- La CC aporta un método preciso para construir conceptos académicos y comunicarlos dando cuenta de sus relaciones y organización, lo cual posibilita el proceso de la comprensión. Propone siete ejes para construir de una forma estandarizada los conceptos, los cuales son:





Grado de Granuralidad en el OA

Cartografía Conceptual

- **Eje nocional:** Se da una aproximación al concepto estableciendo su definición corriente y el origen de la palabra o palabras de las cuales se compone.
- **Eje categorial:** Se describe la clase general de conceptos dentro de la cual está incluido el concepto en cuestión.
- **Eje de diferenciación:** Se establecen una o varias proposiciones en las cuales se muestran las diferencias de ese concepto de otros conceptos similares



Cartografía Conceptual

- **Eje de ejemplificación:** Se describen proposiciones que ejemplifiquen el concepto con casos específicos.
- **Eje de caracterización:** Se describen las características esenciales del concepto
- **Eje de subdivisión:** Se construyen las clases en las cuales se clasifica o divide el concepto.
- **Eje de vinculación:** Se establecen las relaciones de ese concepto con otros que son importantes desde lo semántico o contextual.



Áreas de Desarrollo y Tipos de Objetos

- Con el fin de generar y clasificar los objetos de aprendizaje se propone que existan cuatro áreas de desarrollo de las cuales se seleccionarían el tipo de objeto de un catálogo en donde se mencionan los diferentes opciones, con el fin de ampliar la cobertura en los medios y proporcionar diversidad para el aprendizaje.



Áreas de Desarrollo y Tipos de Objetos

- La primera área es la de lecto-escritura en la cual se pretende realizar todos los objetos de aprendizaje que de forma simple se puedan representar mediante los recursos escritos.

- Definiciones
- Artículos
- Ensayos
- Reportajes
- Cuentos

- Resúmenes
- Crucigramas
- Juegos de rol
- Reactivos (rom)
(normas ceneval)



Áreas de Desarrollo y Tipos de Objetos

- La segunda área es la de diseño gráfico, la cual tiene como objetivo presentar las diferentes opciones relacionadas con las artes visuales y plásticas. Los objetos que se creen, tendrán la capacidad de reusabilidad en diferentes materiales de aprendizajes tanto a nivel ilustrativo como analítico.
 - Cuadros sinópticos
 - Mapas Mentales
 - Mapas Conceptuales
 - Ilustraciones
 - Fotografías
 - Diapositivas
 - Historietas
 - Carteles
 - Rompecabezas
 - Mapas
 - Modelos 3D



Áreas de Desarrollo y Tipos de Objetos

- La tercera área corresponde a los medios audio visuales, los objetos a crear se definirían por su aplicación en diferentes situaciones de aprendizaje en donde se pueda diversificar o utilizar video o audio.

- Audios
- Comentarios
- Entrevistas
- Diálogos
- Sonidos
- Videos

- Spots de radio
- Comerciales
- Slide shows
- Música/ melodías



Áreas de Desarrollo y Tipos de Objetos

- La Cuarta área es la de tecnología educativa, la cual se relaciona en la elaboración de objetos de aprendizaje fundamentados en principios pedagógicos y relacionados con los diferentes ejes. Se desarrollarán en los diferentes niveles de conocimiento y se apoyarán en las otras áreas para su creación.
 - P. electrónicas
 - P. multimedia en flash
 - Actividades de E-A
 - Planteamiento de prob.
 - Estudio de casos
 - Guías para dramatizaciones
 - Guías para el diseño de modelos y maquetas
 - Guías para el desarrollo de experimentos



**Área de
Lecto-Escritura**

**Área de
Audio Visuales**

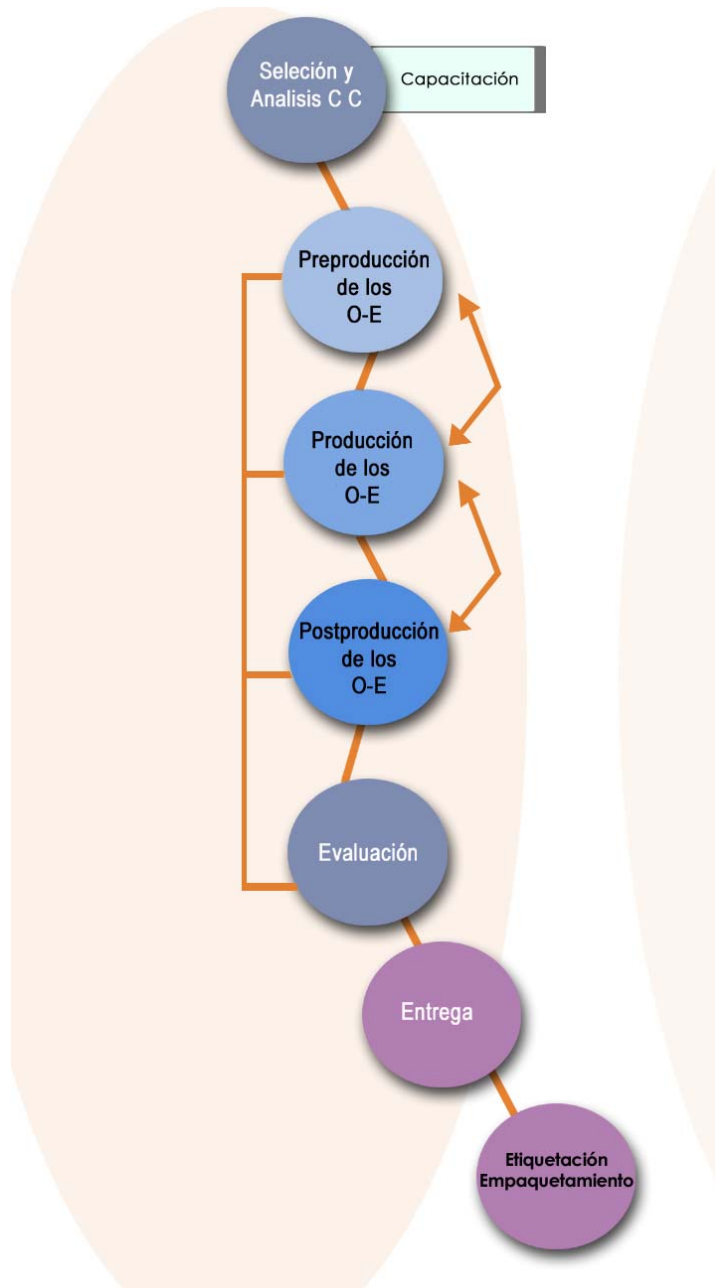
**Área de
Bellas Artes**

**Área de
Tecnología Educativa**

Proceso de Producción y Equipo de Desarrollo

- El proceso de producción constará de diferentes fases. Todas ellas orientadas a la creación de los objetos y con la participación de todos los miembros del equipo de trabajo.





Células de Desarrollo

- Cada célula de desarrollo estará formada por siete profesionales de diferente áreas y en conjunto desarrollarán los diferentes objetos de aprendizaje El desarrollo de estos equipos de trabajo se fundamenta en la multidisciplinariedad, el trabajo colaborativo y centrado en la tarea.



Equipo
Técnico

Equipo
Académico

Desarrollo



Coordinador



D. Instrucciona



D. Gráfico



D. Informático



E. Contenido



E. Medios



E. Textos

Ejemplos de Objetos de Aprendizaje

- Teatro
- Danza
- Diseño Gráfico
- Música

