

REUNIÓN DE PRIMAVERA
CUDI2006
MESA EDUCACIÓN

Diseño de Programas Educativos por
Competencias y Uso de patrones de
objetos de aprendizaje.

Presenta: María Elena Chan Núñez

- Adriana Margarita Pacheco Cortés , Simón González Flores

Estructura de la presentación

- Visión estratégica y visión pedagógica en el diseño educativo por objetos
- Modelos curriculares orientados a competencias y desarrollo de proyectos
- Uso de patrones como estrategia para el diseño educativo con OA
- Formación de autores y producción intensiva de recursos para la educación en línea
- El sentido pedagógico de la reusabilidad y la escalabilidad

Sentido de estrategia

Problema-----Respuesta

Producción intensiva de cursos en tiempos reducidos	Optimización de tiempos por uso de plantillas para la creación de múltiples objetos con uso de un mismo tipo de actividad de aprendizaje
Inexperiencia pedagógica en expertos disciplinares	La plantilla sugiere la actividad y sólo hay que integrar el recurso informativo
Requerimientos diferenciados de estudiantes frente a diseño instruccional genérico	Pueden insertarse los objetos según sea necesario reforzar el sentido de actividades en los cursos apelando a mismas competencias
Prevalencia del recurso informativo y limitación del sentido de la actividad de aprendizaje	Promoción del equilibrio entre información y actividad de aprendizaje
Dificultad para desarrollar competencias y habilidades genéricas en los estudiantes	Posibilidad de ir fijando patrones de habilidad y competencia

Modelos curriculares orientados a competencias y desarrollo de proyectos

- Diseño por competencias- tendencia mundial y con fuerte impulso nacional.
- Modelo por competencia- fondo constructivista.
- Principio básico- inversión en ámbitos de intervención profesional.
- Combinación con estrategias formativas orientadas a proyectos.

Diseño educativo por objetos de aprendizaje como estrategia generar cursos, contenidos y promover diversificación de recursos para el aprendizaje.

Uso de patrones como estrategia para el diseño educativo con OA

- ¿Qué es un patrón?

Componente del objeto que se constituye en una constante **aplicable a diversas situaciones de aprendizaje** y que puede ser modificada en su contenido.

El patrón es forma, componente “abstracto” o genérico, un **contenedor** para diversas “sustancias” informativas.

Se puede descubrir y extraer en
Objetos ya generados y ser
recuperado a través
de los componentes si se cuenta con
los archivos raíz del objeto.

Reconocer a partir
de inventarios de competencias
Genéricas para campos profesionales,
Programas de estudio

Por estructura
y tipo de representación

PATRÓN

Visualizar los patrones requeridos a partir
del análisis de planes y programas
de estudio.

En función de
de habilidades cognitivas,
competencias
Transversales, ejecución
De procesos

Identificar a partir de la naturaleza
de contenidos diversos la definición interfaces
requeridas para la relación sujeto-objeto

Ejemplo: Análisis de la Licenciatura en Tecnologías e información

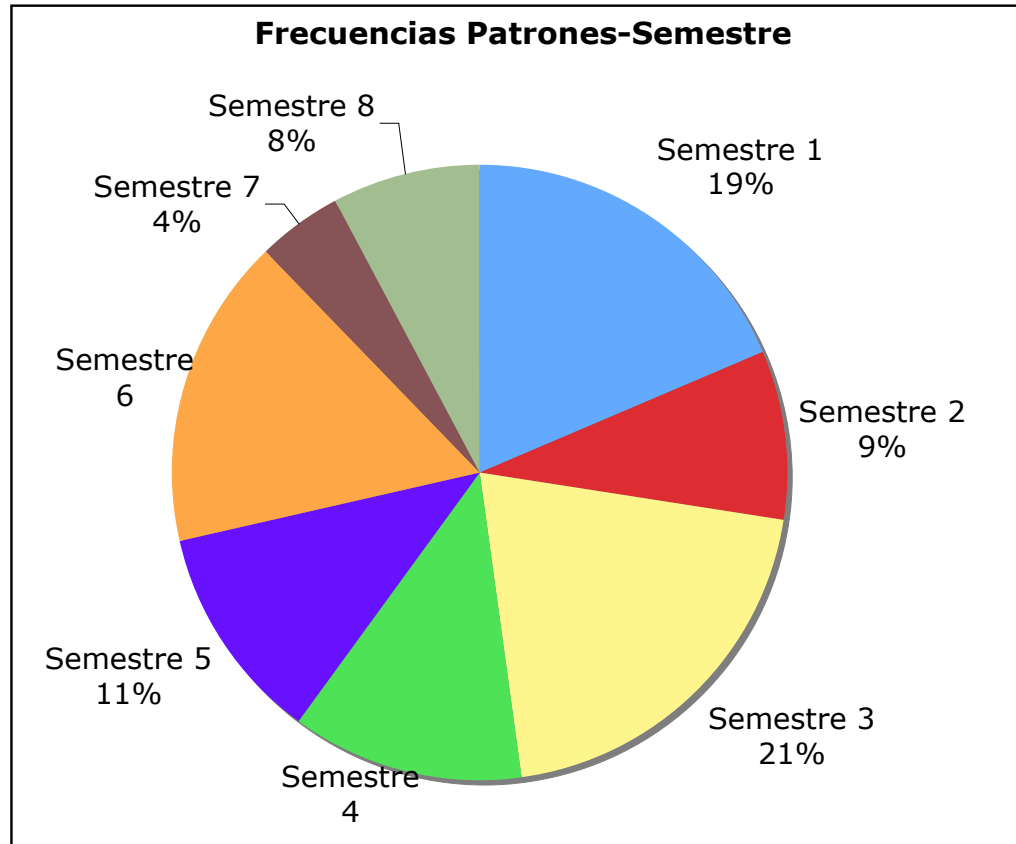
EJES DE FORMACIÓN
Planeación
Gestión
Desarrollo
Manejo de información
Alfabetización
Integración

Conceptualización
Comparación
Deducción
Inducción
Clasificación
Prospectiva
Análisis de casos
Retrospectiva
Búsqueda de información
Referenciar
Evaluación de proyectos
Contextualizar
Delimitación de objeto
Diseño de proyectos
Metacognición
Evaluación de procesos
Performance

Patrones encontrados

Implementación de proyectos.
Interpretación de datos cuantitativos
Análisis de discurso.
Producción de recursos textuales i
Producción de recursos esquemáticos
Análisis e interpretación de datos
Diseño de programas
Planteamiento de problema
Revisión del estado del arte.
Definición del objeto
Definición de objetivos.
Definición de estrategias.
Calendarización
Presupuestación
Organización de los recursos humanos

Creación de normativas
Descripción conceptual de una situación
Identificación situaciones
Selección y justificación de datos.
Elaboración de instrumentos de recolección de datos.
Elaboración de planes de trabajo.
Descripción
Análisis de textos
Organización de recursos tecnológicos
Identificación – usos
Ponderación de variables.
Solución de problemas
Categorización
Investigación documental
Establecimiento de prerrequisitos



La mayoría de los patrones de objetos de aprendizaje se encuentran en los primeros tres semestres de la Licenciatura (47.75%), el resto se distribuye en los semestres siguientes.

Criterios para definir estrategia de producción

Por estructura y tipo de representación visual de la interface

- **Recorrido:** el sujeto entra y sale de espacios que marcan una cierta trayectoria. Por espacios geográficos, momentos históricos, fases en un proceso, espacios en un ambiente laboral, objetos en un museo virtual, conceptos en secuencia, etc.
- **Narrativa de casos:** el modo de presentación de los ejercicios utiliza personificaciones para generar situaciones a resolver.
- **Juego:** suponen acumulación de puntos o arribo a una meta en un estilo de competencia.
- **Problemas:** lo que rige la articulación del objeto es el planteamiento de un problema.
- **Escenario:** con base en una ilustración, paisaje o collage visual, los diferentes objetos que la componen
- **Mapa conceptual:** de los conceptos organizados en un mapa, cada uno lleva a desplegar objetos informativos, mediáticos o instrucciones para realización de ejercicios.
- **Página convencional:** con botones que marcan por íconos o títulos verbales el tipo de componente que se despliega y una posible numeración si hay trayectoria a recomendar.

Por tipo de componente de competencia o habilidad cognitiva

- Problematización
- Acceso y organización de la Información
- Procesamiento
- Aplicación
- Autoevaluación
- Deconstrucción textual

Ejemplo de patrón:

Análisis de Casos: Prospectiva

El usuario, a partir de una situación (textual), se planteará distintos escenarios a futuro la pregunta de fondo es ¿qué pasará despues si las cosas siguen como están?

*[Animación de
presentación o imagen
alusiva al Objeto]*

Iniciar

Salir

□ [*Imagen de fondo*]

En esta actividad revisaremos la experiencia de la Pontificia Universidad Católica de Chile, y de cómo ésta universidad intenta crear empresas universitarias. Además buscaremos posibles consecuencias.

Anterior

Siguiente

Salir

Puedes revisar la lectura cuantas veces creas necesarias

[Caso: pucc.txt]

ELEMENTOS A FAVOR Y EN CONTRA:

3.- ¿ Por qué los involucrados actúan de ésta manera?

4.- ¿Qué elementos positivos rescatas de este caso?

5.- ¿Qué elementos crees que se podrían mejorar?

Anterior

Siguiente

Salir

Lo primero que se tiene que hacer es leer el caso que se presenta a continuación:

Ahora te presentamos algunas preguntas que te ayudarán al análisis de este caso. Puedes revisar la lectura cuantas veces creas necesarias.

[Caso: pucc.txt]

PRELIMINARES:

1.- ¿Qué datos y hechos concretos puedes rescatar del caso anterior?

2.- ¿Quiénes están involucrados?

Al terminar de leer la lectura presiona el botón “Siguiente”

Anterior

Siguiente

Salir

Puedes revisar la lectura cuantas veces creas necesarias

[Caso: pucc.txt]

CONSECUENCIAS Y ALTERNATIVAS:

6.- ¿ De continuar todo de la misma manera qué crees que pueda pasar?

7.- ¿Crees que pueda haber otra forma de actuar? ¿Cuáles?

8.- De las distintas alternativas que mencionaste, ¿Cuál crees que sea la más adecuada? ¿Por qué?

Anterior

Siguiente

Salir

Mensaje de cierre



Salir