

Los objetos virtuales de aprendizaje Ovas y educación

1. Objetos Virtuales de Aprendizaje y Educación Por: Especialista Jaime Malqui Cabrera
MedinaJaimapa@gmail.com SALIR

2. OBJETOS DE APRENDIZAJE Y EDUCACION • Que es un OVA • Definición de OVA • Características de un OVA • Criterios para diseñar OVAs • Componentes de un OVA • Recursos multimediales de un OVA • Los Ovas y su fundamentación • Utilidad de los OVA • Para que sirve un OVA • Ventajas de utilizar los OVAs • Valor pedagógico de un OVA • Dificultad de los estudiantes • Capacitación docentes clases con OVAs • De los OVAs a las redes de OVAs • Ejemplos de OVA • Conclusiones • Fin

3. Que es un OVA? Material digital de aprendizaje Uso de recursos tecnológicos Estructuras significativas Adquirir conocimientos específicos Desarrollar competencias particulares Consultar en Internet Función de necesidades del estudiante Propósito educativo y formativo

4. OVA: Objeto Virtual de Aprendizaje Un objeto virtual de aprendizaje se define como un recurso digital estructurado de una forma significativa, autocontenido y reutilizable, asociado a un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: Contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización, que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto virtual de aprendizaje debe tener una estructura de información externa (metadatos) que facilite su almacenamiento, identificación y recuperación. Definición de OVA

5. Valor pedagógico de un OVA Objetivos: Expresan de manera explícita lo que el estudiante va a aprender. Contenidos: Se refiere a los tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos, pueden ser: definiciones, explicaciones, artículos, videos, entrevistas, lecturas, opiniones, incluyendo enlaces a otros objetos, fuentes, referencias, etc. Actividades de aprendizaje: Que guían al estudiante para alcanzar los objetivos propuestos. Elementos de contextualización: Que permiten reutilizar el objeto en otros escenarios, como por ejemplo los textos de introducción, el tipo de licenciamiento y los créditos del objeto. la evaluación: Herramienta que permite verificar el aprendizaje logrado. Está en concordancia con los objetivos propuestos y por el tipo de contenido presentado.

6. Los OVAs se utilizan como: Recursos didácticos incluidos en los cursos on-line. Componentes para la producción intensiva de cursos en entornos digitales. Recursos para la flexibilización curricular. Redes de objetos para gestión de conocimientos. Medios de colección e intercambio. Recursos para uso del estudiante. Herramientas didácticas complementarias al modelo presencial.

7. Los OVAs se fundamentan en: La forma como consiguen conectar los procesos educativos con las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). Que se les considere como herramienta esencial para potenciar los procesos de educación (a tal punto que la UNESCO se ha comprometido en su análisis y desarrollo bajo el esquema de formatos de acceso abierto). La posibilidad de intervenir en su desarrollo, ya que su concepto y entorno esta en constante evolución construcción.

8. Del Objeto Informativo a las Redes de OVAs • Foto • Clip • Video • Objetos mediáticos •

Esquema • Gráfica • Texto • Audio • Objetos informativos • Simulador • Juego Didáctico • Unidad de ejercicio con su respectivo contenido instruccional • Objetos de Aprendizaje

9. • Tutoriales • Módulo por competencia • Curso curricular • Cursos • Por campo disciplinario • De una institución • Colecciones • En torno a una problemática y temáticas generales • Redes

10. Título Palabras

claves • Objetivos/Competencias • Contenidos temáticos multimediales • Ejemplos • Actividades de repaso • Evaluación • Retroalimentación • Elementos de contextualización • Metadatos • Los componentes de un OVA son:

11. Los recursos multimediales son una serie de componentes basados en la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), que dan al usuario la capacidad de acceder y procesar información simultáneamente en diferentes formatos. La multimedia interactiva hace referencia a la manera como el usuario controla los componentes y al momento en que hace uso de ellos en pantalla. Recursos Multimediales dentro de un OVA

12. R.M. Texto • Imágenes • Gráficos • Videos • Animaciones • Audio • Actividades • Interactividades

13. Las principales características de un OVA son: Reusabilidad: • Un Objeto Virtual de Aprendizaje podría ser reutilizado numerosas veces en diferentes temáticas. Actualización fácil y permanente: • Este tipo de objetos pueden ser modificados en cualquier momento para dar vigencia a los contenidos dependiendo de las necesidades. Costos de desarrollo: • Debido a que un OVA o sus mismos componentes pueden servir en distintos contextos de aprendizaje.

14. Reducción de tiempos: • El trabajo y los tiempos de desarrollo e implementación de una materia se reducen. Adaptabilidad: • Un OVA puede ser llevado a cualquier tipo de plataforma o entorno tecnológico educativo (proyecto a largo plazo). Heredabilidad: • A partir de dos Ovas, se puede obtener un nuevo objeto de aprendizaje, esto evita que los profesores vuelvan a crear recursos que ya existen.

15. Criterios para diseñar un OVA Criterios Atemporalidad: Que no pierda vigencia en el tiempo. Didáctica: El objeto tácitamente responde a: Qué, para qué, con qué y quien aprende. Usabilidad: Que facilite el uso automático del usuario interesado. Interacción: Que motive al usuario a promulgar inquietudes y retornar respuestas o experiencias sustantivas de aprendizaje. Accesibilidad: Garantizada por el usuario interesado según los intereses que le asisten.

16. Para qué sirve un OVA? Sirve como soporte al proceso educativo, para desarrollar competencias en los estudiantes en alguno de los tres tipos de saberes: Dominio conceptual. Dominio de procedimientos. Desarrollo de actitudes y valores.

17. Como se capacita un docente para dirigir clases con OVAs? El docente tiene que ser un profesional integral, cuyas competencias son de orden tecnológico, actualizado en sus saberes específicos, capacitado en docencia virtual. Esta capacitación se da en tres ejes fundamentales: Pedagogía y didáctica de la virtualidad. Competencia técnica y tecnológica, y Diseño instruccional.

18. Otorgar al estudiante momentos de aprendizajes significativos. El objeto virtual se comporta como una extensión del docente. Se trabaja el autoaprendizaje del estudiante. Se hace menos monótono el aprendizaje.

19. Dificultad de los estudiantes Falta de hábitos de estudio. Hábitos de estudio próximo a las evaluaciones. Falta de hábitos de trabajo en equipo. Falta de hábitos para consultar los libros de texto. Pobre habilidad para la comunicación oral con la lengua materna y el lenguaje científico.

20. Ejemplo de OVA • <http://www.ascoghuila.org/desarrollos/fisica/> •

<http://aprendeonline.udea.edu.co/ova/> • <http://www.ascoghuila.org/gerardo/> •

<http://www.ascoghuila.org/desarrollos/fisica/>

21. Conclusiones: Con OVAs docentes y estudiantes pueden retroalimentar el proceso enseñanza – aprendizaje y valorar la solución y lo que se aprendió sobre la solución de problemas. Las animaciones, videos y exposiciones proporcionan una ayuda para encontrar un camino en la solución de problemas, específicamente en un área de conocimiento. Los OVA le permiten al estudiante tener capacidad de abstracción, análisis y síntesis para la investigación.

Además despierta un interés en la parte creativa y aplicación de los conocimientos en la práctica. La clase práctica es la estrategia en un sistema eminentemente productivo, sistemático y objetivo donde los estudiantes demuestran sus conocimientos y habilidades ante el grupo

22. GRACIAS Jaime Malqui Cabrera Medina Jaimapa@gmail.com SALIR

23. Ventajas de utilizar los OVAs • Para los estudiantes • Para los docentes

24. Cubrir sus necesidades específicas - aprendizaje Valorar y analizar las habilidades y competencias - proceso formativo Organización, planificación y gestión de su tiempo

25. Adoptar sus contenidos formativos - estudiantes Facilitar la actualización reutilización - contenidos Favorecer importación y exportación - contenidos Aplicar diferentes metodologías y diseños pedagógicos Disminuir el trabajo y evitar duplicar esfuerzos Masificar el alcance del objeto – otros docentes Crear colaborativamente material didáctico de calidad