

Análisis, diseño y evaluación de Objetos de Aprendizaje Digitales Interactivos para contenidos curriculares

Participantes:

Karen Ortega Ramírez
María del Carmen Hernández Castelán
Paulo Cesar Portilla Tirado

Asesores:

Dra. María González De Cossío Rosenzweig
Dr. Felipe Antonio Victoriano Serrano
Dr. Erick De Jesús López Ornelas

Estudio de caso: Asignatura de Formación Cívica y Ética en el 5to. año turno vespertino de la Escuela Primaria "Vini Cubi". Ciudad de México, Cuajimalpa. 2015-2016

1 Introducción

En México el uso de materiales de apoyo para la enseñanza de contenidos curriculares se ha basado en el Libro de Texto Gratuito, implementado como texto único desde 1959. Circunscritos en la denominada sociedad del conocimiento, las formas de enseñanza-aprendizaje se transforman sustancialmente con la introducción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, planteando retos en el diseño de materiales educativos para las diversas áreas, tanto de carácter procedimental como aquellas de índole actitudinal.

2 Preguntas de investigación

- 1.- ¿Qué materiales de carácter interactivo análogo y digital se utilizan para la enseñanza de contenidos curriculares de Formación Cívica y Ética (FCyE)?
- 2.- ¿Cómo se usan y qué papel desempeñan los materiales educativos interactivos de FCyE en la enseñanza?
- 3.- ¿Cuál es el aporte que realiza un objeto de aprendizaje interactivo digital para la enseñanza de contenidos actitudinales?

3 Problema

Insuficiencia de material interactivo digital para la enseñanza de FCyE.

4 Objetivos

- 1.- Analizar el uso de los materiales interactivos relacionados a los contenidos curriculares de FCyE, tomando una escuela primaria de la Ciudad de México como caso de estudio.
- 2.- Diseñar y evaluar la usabilidad de un Objeto de Aprendizaje Digital Interactivo para la enseñanza de FCyE.

5 Marco conceptual

Interactividad

Es el núcleo en torno al cual se construyen los conocimientos nuevos; consta de una serie de intercambios entre agentes que permiten, en el contexto de una tarea instruccional, procesar la información relevante, obtener retroalimentación de otro(s) agente(s), y ajustar la construcción o bien generar un conocimiento emergente (Peñalosa, 2013).

Objeto de Aprendizaje Digital Interactivo (OADI)

Es la mínima estructura independiente que contiene un objetivo, un contenido, una actividad de aprendizaje (Maris & Pesado, 2012). Nos concentramos en los digitales y aquellos que proponen al estudiante como sujeto activo en la construcción de conocimiento, esto es, aquellos de carácter interactivo, por lo que se propone el término Objeto de Aprendizaje Digital Interactivo (OADI) para su análisis.

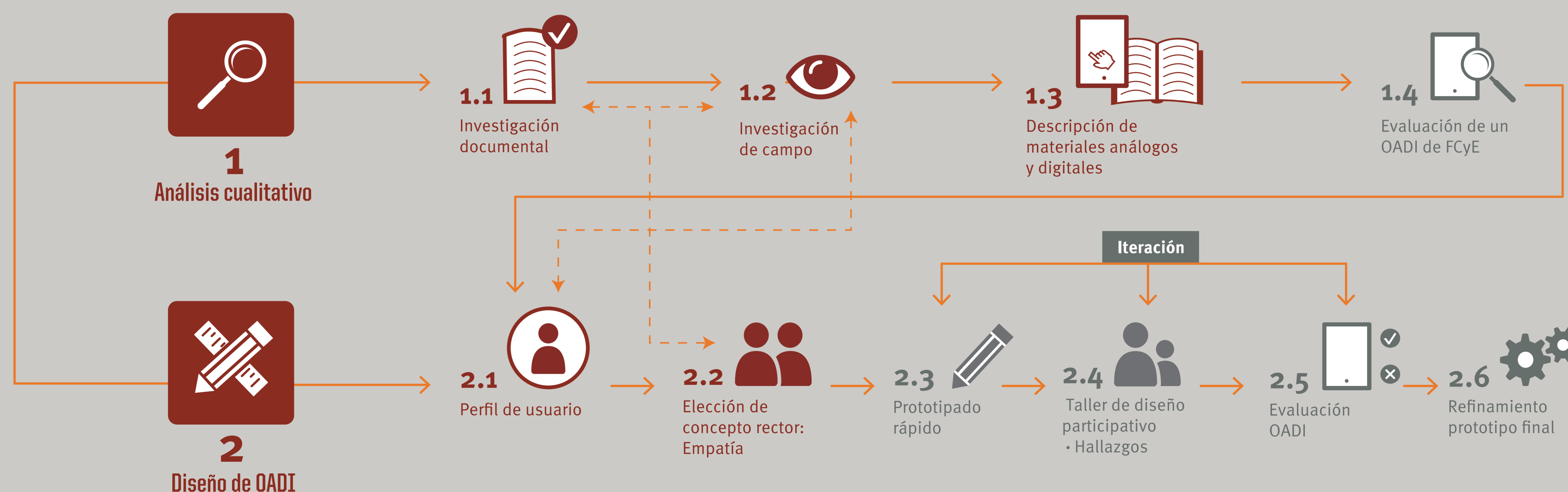
6 Resultado esperado

- Análisis y evaluación de un OADI en el contexto de enseñanza para la FCyE en la Escuela Primaria "Vini Cubi".
- Prototipo de un OADI en empatía que apoye el aprendizaje de la FCyE en los niños de Escuela Primaria "Vini Cubi".

Referencias:

- Peñalosa, E. (2013). *Estrategias docentes con tecnologías: Guía práctica* (Primera ed). México: Pearson.
- Belloch, C. (2013). *Diseño Instruccional. Material didáctico web de la Unidad de Tecnología Educativa (UTE) de la Universidad de Valencia*, 21, 2-4. Recuperado a partir de <http://doi.org/978-987-24871-6-4>
- Maris, S., & Pesado, P. (2012). Evaluación de la usabilidad de un Objeto de Aprendizaje por estudiantes. Recuperado a partir de <http://teyet-revista.info.unlp.edu.ar/nuevo/files/No8/TEYET8-arto7.pdf> 29/03/16

Método



Terminado En proceso Flujo de trabajo Procesos ligados