

Catalogación de Objetos de Aprendizaje en base a competencias

Erla M. Morales Morgado, Francisco García Peñalvo
Instituto de Ciencias de la Educación (IUCE). Grupo de
Investigación GRIAL. Universidad de Salamanca
Salamanca, España
erla, fgarcia@usal.es

Carlos Astroza Hidalgo
Centro de Investigación en TI y Aprendizaje CITIA
Antofagasta, Chile
castroza@citia.cl

Abstract—El aprendizaje basado en competencias es uno de los principales retos de la educación. Este desafío requiere un esfuerzo, que no depende únicamente de estrategias de enseñanza, sino que además de saber seleccionar y aplicar recursos adecuados para su logro. Sobre esta base, se propone una guía que permita clasificar OAs en base a competencias, que ayude a una adecuada recuperación de estos recursos.

Keywords: *Objetos de Aprendizaje, Competencias, Metadatos*

I. INTRODUCCIÓN

La gestión del conocimiento, es hoy en día, un aspecto clave para buscar, procesar y recuperar información adecuada según las necesidades de los usuarios. La Red es una de las principales fuentes de información para la formación, por tanto, se requiere de una adecuada gestión de los recursos educativos para promover aprendizajes de calidad, que permitan a los estudiantes desenvolverse de forma activa y eficiente en esta era de la información.

La posibilidad que ofrecen los estándares educativos de gestionar la Objetos de Aprendizaje (OAs), facilitando su interoperabilidad y reutilización en diversas plataformas, y la existencia de lenguajes de modelado educativo que permiten además estructurarla de manera que tenga sentido pedagógico, abren una importante posibilidad de mejora para los sistemas de educación en línea [1][5].

Para conseguir una adecuada gestión de los OAs, es importante catalogarlos de forma correcta a través de metadatos. El estándar de metadatos de referencia para el habla hispana es LOM-ES, una adaptación del estándar LOM al idioma Español, el cual cuenta también con la categoría “uso educativo”, que agrupa las características educativas y pedagógicas de los objetos, como por ejemplo: destinatarios, dificultad, nivel de interactividad, etc.

El aprendizaje por competencias es uno de los principales objetivos de nuestro actual sistema educativo, lo cual no significa solamente el uso de estrategias didácticas, sino también el diseño de recursos educativos, que permitan conducir el aprendizaje a su logro.

En el segundo apartado, se presenta la definición y características del aprendizaje por competencias que vamos a considerar para proponer el diseño de OAs que apunten a su desarrollo. Por otra parte, se presenta una propuesta de

catalogación de los OAs a través del elemento “9. Clasificación” de metadatos, según el nivel cognitivo que desea alcanzar y el tipo de contenido. Finalmente se presentan las conclusiones y trabajo a futuro.

II. GESTIÓN DE RECURSOS EDUCATIVOS

Como bien es sabido, uno de los principales objetivos del plan Bolonia es aumentar la competitividad de la universidad Europea. Para lograr este objetivo, se ha propuesto involucrar a los estudiantes en una experiencia educativa, basada en el desarrollo de competencias, que les ayude a alcanzar la excelencia, tanto en el saber (conocimientos), saber hacer (competencias) y saber ser (actitudes), con la finalidad de alcanzar un alto rendimiento en su desempeño profesional.

Una competencia es definida como “una característica subyacente en una persona que está causalmente relacionada con el desempeño, referido a un criterio superior o efectivo, en un trabajo o situación” [2] [7] [8] [9]. Entre los componentes de una competencia se encuentran:

- **Conocimientos:** Adquisición sistemática de conocimientos, clasificaciones, teoría, etc. Relacionados con materias científicas o área profesional.
- **Habilidades y destrezas:** Entrenamiento en procedimientos metodológicos aplicados relacionados con materias científicas o área profesional (organizar, aplicar, manipular, diseñar, etc.)
- **Actitudes y valores:** Actitudes y valores necesarios para el ejercicio profesional: responsabilidad, autonomía, iniciativa ante situaciones complejas, coordinación, etc.

Debido a lo anteriormente expuesto, el diseño de materiales educativos orientados al desarrollo de competencias, cobra hoy en día una especial importancia. El diseño de OAs es un tema que no está claramente definido y debido a su característica de unidades independientes, sería interesante contar con una propuesta que ayude a un diseño, que permita reutilizarlos como unidades autocontenidas, asociadas a los diversos tipos de conocimientos que se requiere para el desarrollo de competencias.