

DIDÁCTICA DE LA ESPECIALIDAD I - HISTORIA

TALLER N° 3

Construcción de ODEA Compleja



Pedagogía en Historia, Geografía y Educación Cívica
Universidad de Las Américas
www.historia1imagen.cl

Taller N° 3

Construcción de ODEA
Compleja



TEMARIO

- 1. Introducción**
- 2. Reseña de la metodología**
- 3. Instrucciones**
- 4. Requerimientos de entrega**

1. INTRODUCCIÓN

- **Nombre:** Construcción de ODEA Compleja
- **Tiempos de desarrollo:** 3 semanas (tiempo sugerido: 1 semana para el planificación y dos para la construcción)
- **Descripción:** Se debe desarrollar una ODEA Compleja con uso de TIC para el trabajo de una sesión de clases. Se debe seleccionar 1 contenido curricular pensando en 1 clase de 90 minutos para la construcción de la ODEA Compleja

2. RESEÑA DE LA METODOLOGÍA

A) Introducción a la ODEA

- Wayne Hodgins creó la idea de Objeto Digital de Aprendizaje (ODA) en 1992 cuando observó como su hijo jugaba con piezas de lego, dándose cuenta de que existía la posibilidad de conceptualizar el aprendizaje de igual forma
- Desde ese momento se había fijado el concepto, en el cual muchas empresas del área de informática tomaron el concepto
- Hacia fines de la década del ‘90, el concepto estaba plenamente asentado en el ámbito educativo, sin embargo no había una precisión clara

- L'Allier señala que un objeto de aprendizaje “debe tener un objetivo de aprendizaje, una unidad de instrucción que enseñe el objetivo y una unidad de evaluación que mida el objetivo” , lo cual más tarde se comenzó a abbreviar como ODA
- Wayne Hodgins luego definió la ODA como “una colección de objetos de información ensamblada usando metadatos para corresponder a las necesidades y personalidad de un aprendiz
- También agregó que «Múltiples objetos de aprendizaje pueden ser agrupados en conjuntos más grandes y anidados entre si para formar una infinita variedad y tamaños”

- Más información:
 - [Información sobre Objetos de Aprendizaje Digital](#)
 - [Explicación de la metodología](#)
 - [Ejemplos de estudiantes de pedagogía](#)
- Videos explicativos:
 - [Explicación de los Objetos de Aprendizaje](#)
 - [Metáfora de los Objetos de Aprendizaje](#)
 - [Estructura de un Objeto de Aprendizaje](#)

B) Características de la ODEA

- Características básicas de los objetos digitales de aprendizaje, según un estudio de docentes de la Universidad de Valencia:
 - **Formato digital:** tiene capacidad de **actualización y/o modificación constante**; es decir, es utilizable desde Internet y accesible a muchas personas simultáneamente y desde distintos lugares
 - **Propósito pedagógico:** el objetivo es **asegurar un proceso de aprendizaje satisfactorio**. Por tanto, el OA incluye no sólo contenidos sino que también guía el propio proceso de aprendizaje del estudiante

- **Contenido interactivo:** implica la participación activa de cada individuo (profesor-alumno/s) en el intercambio de información. Para ello es necesario que el **objeto incluya actividades que permitan facilitar el proceso de asimilación y el seguimiento del progreso de cada alumno**
- Es **indivisible e independiente de otros objetos** por lo que:
 - ✓ Debe tener sentido en sí mismo y ser auto contenido
 - ✓ No puede descomponerse en partes más pequeñas
 - ✓ Es **reutilizable** en contextos educativos distintos a aquel para el que fue creado
 - ✓ Junto con otros objetos, **se pueden alcanzar objetivos de aprendizaje más amplios**, llevando a la construcción de los llamados: **módulos de aprendizaje**

C) Nuestra Propuesta

- Antes de empezar... algunos ejemplos:

- Clasificando los animales
- El sistema solar
- Los animales
- Los números
- El pueblo mapuche
- Sujeto y predicado
- El sistema respiratorio
- La magia de los números

- Nuestra propuesta:

- Trata de un **recurso digital de enseñanza - aprendizaje (RDEA)**, que fusiona la lógica de los **objetos digitales de enseña - aprendizaje (ODEA)**, la **metodología de WebQuest** y la lógica de una **unidad didáctica digital (UDD)** para crear lo que hemos denominado “**Clase Digital**” (**CLADI**)
- Para ver un **ejemplo completo** de la metodología se puede ver el siguiente link:
<http://metodologiaclasedigital.blogspot.com/>
- Para ver la **explicación de sus pasos**: <http://www.e-historia.cl/e-historia-2/metodologia-clase-digital-cladi/>

- Sus componentes:

- 1. Inicio Docente: En el se enmarca el recurso de forma curricular, además del aprendizaje esperado de los estudiantes, formulado como competencia. Además en esta sección se debe ofrecer el “Guion Docente” y la “Planificación”
- 2. Presentación: Se realiza una presentación dirigida al estudiante. Además se le entrega el “Guion del Estudiante”, en el cual se detalla la secuencia que debe seguir para el desarrollo del recurso
- 3. Activación: Para introducir a la temática de forma motivadora y rescatar conocimientos previos entregando algún recurso motivador asociado a preguntas

- 4. **Contenidos:** En esta sección están presentes los contenidos de la temática, los cuales deben presentarse en formato multimedial. Este contenido se puede dividir en partes si es que tiene una extensión mayor a una clase y además se debe tener un sección de profundización mayor a modo de recursos para que el estudiante
- 5. **Actividad:** Es la formulación de la actividad para el estudiante. Esta actividad debe traducirse en un producto que debe resolver el estudiante, con uso de TIC a partir de una situación problemática que plantee el recurso
 - ✓ Además en esta sección se entrega la “Rúbrica” de evaluación de la actividad para que el estudiante sepa como será evaluado

- 6. Evaluación: En esta sección se colocan actividades de evaluación, a modo autoinstruccional (y por ende deben entregar algún puntaje o calificación al estudiante en lo posible con retroalimentación)
- 7. Cierre: Es el apartado final del recurso, en donde el docente realiza un cierre del trabajo realizado, señalando al estudiante lo que este debe haber aprendido, además de proponer alguna reflexión

- Construiremos nuestra ODEA Sencilla en **Blogger**, a través de los siguientes pasos:
 - 1. Crear (o usar) una cuenta **Gmail**
 - 2. Crear un blog de **Blogger**
 - 3. **Elegir una plantilla** y crear las partes de la ODEA en “**páginas**”
 - 4. Crear las partes de forma **informática** a partir del diseño **pedagógico**
 - 5. **Construir cada una de las partes** según las instrucciones dadas
 - 6. **Validar la ODEA** sencilla en base a las instrucciones

- Consideremos además que:

- 1. Se pueden **insertar videos** de Youtube, slides, audios, link, documentos, etc de otros portales de publicación de contenidos
- 2. Se puede **enlazar una rúbrica** de evaluación creada en Rubistar (<http://rubistar.4teachers.org/index.php>)
- 3. Se pueden **formular actividades y evaluación** con ayuda de herramientas especializadas en ello como [My Studiyo](#), [Educaplay](#) o [Daypo](#) entre otras

- 4. Se debe planificar la **ODEA sencilla** en base a una sola clase (90 minutos) en base al currículum, considerando los siguientes pasos:
 - ✓ **Objetivos de aprendizaje** de estudiantes en base al curriculum (Marco Curricular, Mapas de Progreso, K-12)
 - ✓ **Planificación** (instrucciones, secuencias, tiempos)
 - ✓ **Actividades** (de activación, actividad -central con uso de TIC-, evaluaciones)

3. INSTRUCCIONES

- Nuestro trabajo debe contemplar:
 - La construcción de la ODEA Compleja, con todas sus secciones considerando además los guiones el docente y dele estudiante y la planificación
 - Deben ser **coherente el recorrido que hace el estudiante** de acuerdo al sector, nivel, contenidos, objetivos, actividades y evaluación con la secuencia que se **presenta al docente**
 - Debe considerar que el trabajo es para **fomentar el uso de TIC en el aula** por lo cual sus actividades deben ser coherentes con ese objetivo

- Rúbrica de evaluación:



Descargar: <http://www.e-historia.cl/cursosudla/HIS603/rubricas/Taller N° 3 - Rúbrica.pdf>

4. REQUERIMIENTOS DE ENTREGA

- La entrega de la ODEA Compleja debe hacerse bajo los siguientes parámetros:
 - 1. Considerando todos los puntos anteriores y entregarse a través de un hipervínculo
 - 2. Se debe trabajar de un máximo de 2 personas
 - 3. Se debe enviar como link (la dirección del recurso) a través de la herramienta «Envío del Taller Nº 3» dentro del Aula Virtual