

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL**

**GESTIÓN DE LA CREACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE DE
ACCESO ABIERTO. SISTEMATIZANDO LA EXPERIENCIA**

Autora: Ing. Sayda Contreras
Tutora: Prof. Gloria Mousalli- Kayat

Mérida, mayo de 2016

C.C.Reconocimiento

**REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL**

**GESTIÓN DE LA CREACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE DE
ACCESO ABIERTO. SISTEMATIZANDO LA EXPERIENCIA**

Trabajo de Grado presentado como requisito para optar al grado de Magister
Scientiarum en Educación mención Informática y Diseño Instruccional

www.bdigital.ula.ve

Autora: Ing. Sayda Contreras
C.I. Nro. 10.897.882
Tutora: Prof. Gloria Mousalli-Kayat
C.I. Nro. 12.205.738

Mérida, mayo de 2016

DEDICATORIA

A Dios Todopoderoso que nos regala el más preciado de los dones... la vida...

A mis hijos Luis José y Daniel Enrique, quienes hacen que cada día me levante deseando ser mejor persona.

A mi esposo Julio, porque con su amor incondicional, su apoyo y cuidado, me acompaña en esta maravillosa aventura.

A mis padres, José Luis y Carmen, por enseñarme el valor del esfuerzo y el trabajo, para el logro de nuestras metas.

A mis hermanas, quienes inundan mi vida con esa contagiosa alegría y esperanza.

A mis amigas Profesoras Gloria Mousalli y Jimena Pérez, su confianza y aliento lograron lo que en algún momento pensé imposible.

A tantos amigos y compañeros que han permitido que aprenda y disfrute en este andar.

A todos ustedes que me conocen y saben cuánto amo la vida.

El tiempo de Dios es perfecto...

Sayda Contreras

AGRADECIMIENTO

A Dios Todopoderoso, por concederme esta satisfacción.

A mi tutora y amiga Prof. Gloria Mousalli, su guía fue determinante en el desarrollo de este proyecto. Gracias por compartir su conocimiento y experiencia. Prof. la respeto y la admiro.

Al Prof. Gustavo Velazco, muchas gracias por su confianza y colaboración.

A mi esposo Julio Lobo, por su apoyo en la consecución de esta meta.

A la Maestría en Educación mención Informática y Diseño Instruccional y todo su personal carismático, alegre y dinámico.

Al Instituto Universitario de Frontera (IUFRONT), sus autoridades y docentes, muy especialmente a la Ing. Gladys Parra, al Dr. Dandry Omaña, la Econ. Zulay Paredes, al Lcdo. Msc. Jesús Morales y la Ing. Gladys Carrero, por permitirme el privilegio de ser parte de esta excelente y significativa experiencia.

Al equipo de la Coordinación General de Estudios Interactivos a Distancia (CEIDIS) de la Universidad de Los Andes, especial mención a las Ingenieras: Jimena Pérez, Yenny Araujo y Lisney Camacho.

A todos ustedes muchas gracias...

“Cualesquiera que hayan sido nuestros logros, alguien nos ayudó siempre a alcanzarlos”. Althea Gibson

INDICE GENERAL

	pp.
APROBACIÓN DEL TUTOR	iii
APROBACIÓN DEL JURADO	iv
DEDICATORIA	v
AGRADECIMIENTO	vi
ÍNDICE GENERAL	vii
ÍNDICE DE CUADROS	ix
INDICE DE GRÁFICOS	x
RESUMEN	xi
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I	
EL CONTEXTO DE ESTUDIO	3
Objetivos de la Investigación	8
Objetivo General	8
Objetivos Específicos	8
Justificación	8
CAPÍTULO II	
UNA MIRADA A LOS REFERENTES TEÓRICOS	12
Antecedentes	12
Referentes Teóricos que Sustentan la Investigación	15
La gestión como punto determinante del éxito del proyecto	15
Tecnologías de Información y Comunicación (TIC)	20
Los Recursos Educativos Abiertos (REA)	22
Objetos de Aprendizaje (OA)	25
Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA)	26
La Sistematización de Experiencias	29
CAPÍTULO III	
EL METODO: SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS	31
Diseño de la Sistematización de la Experiencia	32
Descripción de la Realidad	35
Justificación de la Sistematización	36
CAPÍTULO IV	
RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA	39
Etapa Previa: Definición del Punto de Partida	39
Primera Etapa: Delimitación	41
Segunda Etapa: Descripción de la Experiencia	47
Tercera Etapa: Análisis	48

CAPÍTULO V	
REFLEXIÓN A PARTIR DE LA EXPERIENCIA	56
Momento de Reflexión en base a la experiencia vivida	56
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	59
Conclusiones	59
Recomendaciones	60
REFERENCIAS	61
ANEXOS	65
Anexo A. Objeto de Aprendizaje de Acceso Abierto presentado por el IUFROnt ante el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria	66
Anexo B. Ficha de Caracterización de un Objeto de Aprendizaje según el requerimiento del Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria	75

www.bdigital.ula.ve

INDICE DE CUADROS

Cuadro		pp.
1	Componente del Punto de Inicio	40
2	Delimitación	41
3	El Contexto	42
4	Descripción de la Experiencia	47
5	Análisis del Proceso de Creación de los OApAA	48
6	Actividades Propuestas para el Modelo de Gestión de Creación de OApAA	50

www.bdigital.ula.ve

INDICE DE GRÁFICOS

Gráfico		pp.
1	Funciones administrativas	17
2	Solicitud de postulación de Objetos de Aprendizaje.	42
3	Envío de Propuesta del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	43
4	Aprobación de la Propuesta del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	43
5	Objetos de Aprendizaje desarrollados en el Proyecto SIAMU	44
6	Solicitud de acceso a la plataforma virtual del IUFRONT	45
7	Recordatorio de fechas del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	45
8	Recordatorio de fechas del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	46
9	Asignación de claves para acceso a la plataforma virtual del IUFRONT	46
10	Recordatorio de Sesión del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	53
11	Tuit sobre Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	53
12	Tuit sobre Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	53
13	Tuit sobre Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje	54
14	Agradecimiento por la postulación de los Objetos de Aprendizaje	55
15	Modelo para la Gestión de Creación de Objeto de Aprendizaje de Contenido Abierto	57

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
MENCIÓN INFORMÁTICA Y DISEÑO INSTRUCCIONAL

**GESTIÓN DE LA CREACIÓN DE OBJETOS DE APRENDIZAJE DE
ACCESO ABIERTO. SISTEMATIZANDO LA EXPERIENCIA**

Trabajo Especial de Grado para optar al título de Magister Scientiarum en
Educación mención Informática y Diseño Instruccional

Autora: Sayda V. Contreras G.

Tutora: Gloria Mousalli-Kayat

Fecha: mayo de 2016

RESUMEN

El trabajo que se presenta a continuación tiene como propósito sistematizar la experiencia en la gestión de creación de objetos de aprendizaje de acceso abierto (OApAA) en una institución universitaria. El enfoque de esta investigación es cualitativo con metodología de sistematización de experiencias, como proceso dinamizador y generador de nuevo conocimiento a partir de una experiencia exitosa en la gestión de la creación de OApAA. Para ello la autora se basó en el método de sistematización de Chávez (2006) quien considera cinco (05) etapas principales, iniciando con la definición de los componentes del punto de partida, pasando por la delimitación, posterior a esto la descripción de la experiencia, luego el análisis y por último la redacción el documento. Cada una de estas etapas fue sustentada a través de documentos generados durante su ejecución. Por último se produce un modelo eficiente basado en los fundamentos de la administración gerencial: planeación, organización, dirección y control, basado en la reflexión de lo vivido, dando especial importancia a la sistematización como metodología para la generación de nuevo conocimiento.

Descriptores: Sistematización de Experiencias, Objetos de Aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Desde hace varios años se ha escrito sobre la necesidad de sistematizar las experiencias de diferentes programas que se están llevando a cabo en todo el mundo, para aprender de sus éxitos y fracasos y generar de este proceso nuevos conocimientos. Son muchos los proyectos que día a día se inician en nuestra sociedad y particularmente en el campo educativo, programas que aun siendo muy exitosos no son documentados y se pierden por no haber sido registrados.

La sistematización de experiencias viene a dar respuesta a esta necesidad, en la que se presenta una metodología que permite tal como lo señala Martinic (1984) citado por Acosta (2005) a través de “Un proceso de reflexión... ordenar u organizar lo que ha sido la marcha, los procesos, los resultados de un proyecto, buscando en tales dinámicas las dimensiones que pueden explicar el curso que asumió el trabajo realizado” (p. 5)

En este orden de ideas, es importante señalar que cuando sistematizamos estamos realizando la reconstrucción de la experiencia vivida para difundirla, pero también para documentarla y evitar que se pierda cuando el evento termine.

Es por esta razón, que habiendo formado parte dentro del Instituto Universitario de la Frontera (IUFRONT), de un exitoso programa educativo, donde se crearon por solicitud del Estado venezolano diferentes Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA), en el marco del proyecto: “Estado del Arte de los Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA) en Venezuela”, se pretende pues, sistematizar la experiencia vivida con el propósito de generar un modelo que permita la gestión de creación de estos objetos en instituciones universitarias.

Si bien es cierto que en muchas instituciones educativas, los docentes que se han apropiado de la tecnología, pueden crear estos objetos para su utilización en el proceso formativo, la mayoría de ellos son desarrollados de

manera individualizada, cuando lo ideal sería que este proceso de creación fuera realizado como un proyecto institucional, siguiendo un método que permita garantizar el trabajo en equipo, la eficiencia y la eficacia, en cuanto al manejo del tiempo, de los recursos y del conocimiento.

Por tal motivo, se presenta esta investigación que tiene como propósito final sistematizar la experiencia en la gestión de creación de objetos de aprendizaje de acceso abierto en una institución universitaria. La misma está constituida por cinco (05) capítulos desarrollados de la siguiente manera:

En el Capítulo I, denominado el contexto de estudio se presentan la necesidad del estudio, los objetivos, la justificación y las interrogantes de la investigación.

Posterior a esto se presenta el Capítulo II Una mirada a los referentes teóricos, en el cual se señalan los antecedentes y los referentes teóricos que sustentan la investigación.

Así mismo, se presenta el Capítulo III, llamado El Método: Sistematización de Experiencias, en el que se describe el diseño metodológico de la investigación, la descripción de la realidad y la justificación de la sistematización.

El Capítulo IV Reconstrucción de la Experiencia, en el que se reconstruye la experiencia siguiendo las diferentes fases en las que se ejecutó el proyecto esbozando la metodología de sistematización escogida.

En el Capítulo V denominado Reflexión a partir de la Experiencia, se presenta el modelo de gestión de la creación de objetos de aprendizaje. Para finalizar se presentan las conclusiones, recomendaciones y referencias.

CAPÍTULO I

EL CONTEXTO DE ESTUDIO

Actualmente las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), están presentes en los diversos estratos y dimensiones de la vida social, por cuanto la colectividad ha visto en ellas unas poderosas aliadas en la transformación del quehacer diario, contribuyendo de múltiples maneras a generar mejores condiciones de vida. Con el mismo espíritu, el sistema educativo venezolano en sus diversos subsistemas, ha involucrado estas herramientas en las instituciones de formación y capacitación; de allí que se observa con gran preocupación la necesidad de ofrecer a estudiantes y docentes el manejo de la tecnología en su entorno social, como medio de comunicación y de complemento en su proceso formativo.

A propósito Olivar y Daza (2007) señalan que:

La investigación, innovación, los avances y las nuevas tecnologías generan cambios y necesidades de aprendizaje constantes. La propia sociedad plantea exigencias de formación que implican modelos de enseñanza adaptables al binomio espacio (presencial/distancia) y tiempo (sincronía/asincronía). Las TIC ofrecen una serie de posibilidades para la formación específica en función del colectivo que se ha de formar y contenido que se ha de impartir, son un medio que permite la implementación de nuevos modelos pedagógicos (p. 25)

Partiendo de esta idea, la sociedad reconoce que dentro de la educación del siglo XXI, el uso de las TIC es una de las alternativas de formación más eficientes y productivas, debido fundamentalmente a que entre sus bondades y características resaltan que son abiertas, flexibles, autónomas, inclusivas, cooperativas y participativas, por consiguiente éstas han proporcionado la optimización de los procesos de enseñanza, mejorando las habilidades cognitivas de la población en general y de los integrantes de

la comunidad educativa en particular, permitiendo utilizar sus cualidades como recurso estratégico en la educación superior, e indicando, de esta manera, los principales rasgos que caracterizan los aspectos fundamentales que han impactado en la globalización, así como un cambio de paradigma que promueva la mejor utilización de las herramientas en la aplicación de las TIC en el entorno social, como fin último que se persigue desde el Estado venezolano. Maldonado (2007:257).

En consecuencia, la importancia de las TIC se ubica en un lugar privilegiado a nivel educativo, ya que entre sus múltiples ventajas está desarrollar herramientas tecnológicas que se adapten a las necesidades de docentes y estudiantes. Actualmente, esta situación se evidencia en el diseño, desarrollo y gestión de los contenidos pedagógicos, a través de recursos tecnológicos que logren ser reutilizados, a fin de promover el intercambio, la adaptación y la redistribución de los mismos, con el propósito de mejorar la calidad educativa.

De lo expuesto anteriormente, surgen los objetos de aprendizaje (OA), los cuales se han convertido en herramientas significativas en el proceso de enseñanza y aprendizaje, en función de sus características, el Comité de Estándares de Tecnologías de Aprendizaje, citado por Serrano (2010), definen a los OA como “cualquier entidad, digital o no digital, que puede ser utilizada, reutilizada o referenciada durante el aprendizaje apoyado en la tecnología”.

Cabe destacar que cuando un objeto de aprendizaje es desarrollado, éste debe poseer ciertas características intrínsecas dentro de su definición, es decir, puede ser reutilizado, combinado, actualizado, referenciado, así mismo, debe ser flexible, educativo, funcional, independiente y autónomo, para que no sólo sea utilizado por un docente o grupo de docentes dentro de una institución educativa, sino que pueda formar parte de un repositorio que incluso podría ser la propia Internet donde todos tengan oportunidad de reutilizarlos, de acuerdo con sus intereses y necesidades.

En este punto resulta necesario conocer cuáles son los aportes que genera el uso de los objetos de aprendizaje, como apoyo al proceso educativo, al respecto González (2005), menciona que las ventajas fundamentales del desarrollo de contenidos a través de objetos de aprendizaje, son entre otras, permitirle al estudiante una mayor capacidad de organización, planificación y gestión del tiempo, de cubrir sus necesidades específicas, así como valorar y analizar las habilidades y competencias que se van adquiriendo a lo largo de un proceso formativo. De igual manera, esta autora indica ciertas ventajas para el docente como por ejemplo, la capacidad de adaptar sus programas formativos a las necesidades específicas de los estudiantes, facilidad de actualización y reutilización de los contenidos, de importación y exportación de contenidos entre diferentes sistemas de teleformación o plataformas, así como mayor capacidad de aplicar diferentes metodologías formativas y diseños pedagógicos.

Vale decir que en función de sus características y ventajas, los objetos de aprendizaje vienen a apoyar un proceso formativo flexible y personalizado donde los estudiantes y docentes puedan adaptar los recursos didácticos de acuerdo con sus propias necesidades, inquietudes y estilos de aprendizaje y enseñanza (Rosanigo y Bramati, 2012).

En vista de las múltiples ventajas de utilizar objetos de aprendizaje en la educación, el Estado venezolano viene desarrollando el proyecto de investigación denominado: “Estado del Arte de los Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA) en Venezuela”, a través del Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria (MPPEU), la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU), y del Programa de Fomento de la Educación Universitaria (ProFEU). La finalidad del proyecto es el desarrollo de un estudio de alcance nacional, encaminado al diagnóstico de la realidad universitaria, en cuanto a la existencia del inventario actual de los OA. (Laboratorio de Materiales Educativos, 2013).

Este proyecto persigue la evaluación de hasta tres OA postulados por las instituciones universitarias, con la finalidad de generar líneas de acción que favorezcan los procesos del estándar de calidad establecidos en el proyecto de Norma Técnica Directrices para la Producción de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto, impulsada por el Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI), adscrito al Ministerio del Poder Popular para Ciencia, Tecnología e Innovación, cuyo principal propósito, según el CNTI (2013) es:

Establecer lineamientos fundamentales de orden educativo, metodológico, estético, técnico-estético y legal que deben considerarse en el proceso de producción de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto, a los fines de definir y promover el uso de un esquema operativo que contribuya a garantizar la calidad, la consistencia e interoperabilidad de recursos educativos desarrollados en la República Bolivariana de Venezuela, con el uso de Tecnologías de Información Libres (TIL). (p. 8)

Posterior a esto, realizar el diseño, creación y divulgación de materiales educativos digitales.

En tal sentido, el Instituto Universitario de la Frontera (IUFRONT), institución universitaria ubicada en la ciudad de Mérida, fue llamada a participar activamente en la postulación, lo que puso de manifiesto la inexistencia de OApAA en la institución. Sin embargo, el interés del IUFRONT por participar en el proyecto de investigación mencionado anteriormente, lo llevó a desarrollar un conjunto de actividades que permitieran la gestión de la creación de OApAA que participen en el proceso de evaluación. Para ello fue necesario iniciar de cero, con todo lo que esto significaba, pues para ese momento no se contaba con ningún método, ni experiencia sobre la creación de estos recursos. Sencillamente los docentes utilizaban herramientas descargadas de Internet, sin plantearse la posibilidad de que éstas pudieran ser desarrolladas por ellos mismos.

El hecho de no contar con una guía o procedimiento previo para la creación de los OApAA, generó en las autoridades de la institución una gran

preocupación, pues nunca se habían enfrentado a este reto. Por tal motivo, se procedió a iniciar el proceso de gestión que permitiera dar solución a esta necesidad, el cual implicó la organización de un equipo de trabajo que emprendiera un proyecto que diera respuesta al requerimiento del Estado venezolano.

Es por esta razón, que habiendo sido parte de este proyecto, se plantea la posibilidad de realizar la sistematización de la gestión de creación de los OApAA a través de la experiencia vivida en el desarrollo de los mismos en la institución universitaria, la cual permitiría construir las bases para establecer normas y procedimientos válidos, que generen un plan para la gestión de la creación de los OApAA de manera sencilla, clara y exitosa, sabiendo que estos optimizarán la calidad educativa, en cuanto no solo a su uso, sino además a su desarrollo, distribución, y reutilización haciéndolos pertinentes a las necesidades de la institución. De igual forma se hace necesario señalar que muchos docentes pueden estar generando OApAA de manera individualizada, pues no se cuenta con un procedimiento que dirija las acciones de las instituciones universitarias para la gestión de la creación de estos objetos.

Es a partir de este planteamiento que surgen las siguientes interrogantes:

¿Cuáles son las condiciones iniciales que permitieron desarrollar objetos de aprendizaje de acceso abierto en una institución universitaria?

¿Cuáles son los elementos que intervienen en la gestión de la creación estos objetos de aprendizaje?

¿Cuál es el proceso llevado a cabo para la gestión de creación de objetos de aprendizaje?

Objetivos de la Investigación

Objetivo General

Sistematizar la experiencia en la gestión de creación de objetos de aprendizaje de acceso abierto en una institución universitaria.

Objetivos Específicos

- 1.- Identificar las condiciones iniciales en las que se enmarcó el desarrollo de los objetos de aprendizaje de contenido abierto en instituciones universitarias.
- 2.- Describir los elementos que intervinieron en la gestión de la creación de objetos de aprendizaje de contenido abierto en instituciones universitarias.
- 3.- Conceptualizar un modelo de gestión para la creación de objetos de aprendizaje de contenido abierto para instituciones universitarias.

Justificación

Sistematizar una experiencia es una forma de generar conocimiento a partir de la práctica, tal y como lo establece Barrera (2010), “la sistematización expresa un saber que está contenido en experiencias, lo cual indica que es un saber práctico” (p. 25). Así mismo, Jara (2001) señala que en la sistematización de experiencias, se parte de “una reconstrucción de lo sucedido y un ordenamiento de los distintos elementos objetivos y subjetivos que han intervenido en el proceso, para comprenderlo, interpretarlo y así aprender de nuestra propia práctica”. Es por ello que se decidió tomar la experiencia de la gestión de objetos de aprendizaje de contenido abierto y

sistematizarla, en virtud de la importancia que tiene este proceso dentro del ámbito educativo nacional, que busca valerse de estos recursos para mejorar la calidad educativa en las instituciones universitarias, considerando que las tecnologías en materia de gestión de aprendizajes hoy en día convergen en metodologías, técnicas y uso de herramientas con enfoques cada vez más modernos.

La investigación se justifica desde el ámbito educativo nacional, pues en los actuales momentos el gobierno venezolano, en concordancia con los postulados de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela, lleva a cabo diferentes políticas y acciones para el uso educativo, apropiado y crítico de las TIC, y este proyecto está enmarcado dentro de las necesidades del Estado en la búsqueda del mejoramiento de la calidad educativa.

En el mismo orden de ideas, el Estado venezolano a través del MPPEU está promoviendo la investigación del Estado del Arte de los Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto en Venezuela, la cual se realiza con la finalidad de conocer las tendencias educativas, metodológicas, estéticas, técnicas y legales presentes en las Instituciones de Educación Universitaria (IEU), en los procesos de diseño, desarrollo, publicación, uso y reutilización de los OApAA, así como ofrecer apoyo teórico, técnico e instrumental de formación e investigación permanente para los docentes y especialistas relacionados con el diseño y desarrollo de materiales educativos digitales, sobre la base del cumplimiento de indicadores y criterios que al respecto, se han levantado en la Norma técnica “Directrices para la producción de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA)” del CNTI (2013).

En este sentido, es preciso señalar que entre los propósitos establecidos en esta norma está el fomento de los cinco (5) pilares fundamentales del aprendizaje, definidos por la UNESCO: aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos; aprender a ser y aprender a transformarse uno mismo y la sociedad, en el marco de una educación

emancipadora para la construcción de los saberes socialmente significativos, pertinentes a un contexto personal, social y territorial, en aras de desarrollar capacidades científico-técnicas y humanísticas que se requieran para el impulso y consolidación de los planes de desarrollo nacional, regional y local en el marco de una geopolítica latinoamericana y caribeña. (CNTI, 2013)

Es necesario destacar que el MPPEU, en el primer Registro Nacional de Educación Universitaria a Distancia (ReNEUD) impulsado por la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU), reportó en el 2012, cuatro mil setenta (4070) asignaturas y/o unidades curriculares con contenidos educativos digitales pertenecientes a ciento setenta y dos (172) programas de formación conducentes a títulos de pregrado. (Laboratorio de Materiales Educativos, 2013). Cifra significativa que invita a preguntarse: ¿cuáles de ellas desarrollan materiales educativos digitales adaptados a su distribución a distancia haciendo uso de las Tecnologías de Información y Comunicación Libres (TICL) y si los mismos cumplen con indicadores de calidad establecidos en los estándares internacionales?

En concordancia con este planteamiento, esta investigación viene a dar respuesta a una necesidad institucional de generar objetos de aprendizaje que permitan acompañar al estudiante en su proceso formativo, además de mejorar nuestra propia práctica, participar en otras experiencias similares y difundir el conocimiento generado.

Cabe destacar que a través de la gestión de creación de los OApAA por parte de los docentes de la institución, se evidenció el cooperativismo, el sentido de pertenencia, la responsabilidad, es decir el fortalecimiento de los valores que permitan mejorar los procesos de comunicación, tal y como lo establece Kreps, citado por Teixidó (2001), “el trabajo en equipo exige ponerse de acuerdo, ayudarse mutuamente, coordinar esfuerzos y actuaciones, avanzar juntos. Todo ello implica comunicarse, en profundidad, con la intención de entenderse” (p. 7).

Otro aspecto importante es que desde el punto de vista metodológico este Trabajo Especial de Grado, viene a ser un proyecto innovador dentro de la Maestría en Educación, mención Informática y Diseño Instruccional (MEIDI), dado que se utiliza la sistematización “como un proceso de construcción del conocimiento que se tiene, en el contexto, la experiencia y en los protagonistas, pero del cual no se ha hecho suficiente reconocimiento ni abstracción a fin de formalizarlo para que otros lo conozcan” (Barrera, 2010:25). Así mismo, es de suma importancia para el desarrollo de esta investigación considerar los fundamentos teóricos de la administración en función de propiciar un proceso eficaz para la gestión de creación de los OApAA en las instituciones universitarias, que garanticen el desarrollo de estos recursos educativos tecnológicos en beneficio de la calidad de la educación venezolana.

www.bdigital.ula.ve

CAPÍTULO II

UNA MIRADA A LOS REFERENTES TEÓRICOS

El capítulo que se presenta a continuación refiere investigaciones previas relacionadas a este estudio, haciendo énfasis al tipo de investigación por lo innovador de su método, así mismo despliega la estructura que genera por sí misma la validez de los contenidos presentados en esta investigación. Así mismo, puntualizan Palella y Martins (2010), que “es conveniente que el marco teórico contenga los antecedentes de la investigación, entendida como diferentes trabajos realizados por otros estudiosos sobre el mismo problema” (p. 63).

Antecedentes de la Investigación

Bautista, Cubides, Galán, Ortiz y Sandoval (2011), presentaron su tesis de grado para optar al título de Magíster en Desarrollo Educativo y Social, en la Universidad Pedagógica Nacional de la ciudad de Bogotá, titulada: Sistematización de la experiencia de educación para jóvenes y adultos -ITEDRIS- desde un contexto rural, en el departamento de Boyacá. Colombia. Esta investigación buscó dar cuenta de la experiencia de la Fundación ITEDRIS (Investigación, Tecnología y Educación para el Desarrollo Regional, Integral y Sostenible), en sus 10 años de trabajo, en el campo de la educación de jóvenes y adultos en Boyacá.

La investigación se realizó desde un enfoque cualitativo, por cuanto describió los hechos que constituyeron la experiencia con el fin de comprenderla. La interpretación fue el presupuesto desde cual se realizó un acercamiento a las narrativas de los sujetos, la experiencia de campo y los

registros de archivo. Desde la investigación cualitativa se hizo un estudio contextualizado, de acuerdo al significado que allí le dieron los actores. En primer lugar, se realizó la reconstrucción de la experiencia a partir de los Archivos de ITEDRIS y de los hitos significativos se delimitaron las diferentes etapas de desarrollo de la propuesta. Seguidamente se construyeron matrices de análisis de diferentes cuerpos documentales: diarios de encuentro por años, informes anuales de proyectos productivos, evaluaciones institucionales, planes de mejoramiento, planes operativos anuales, evaluaciones de mediadores por año, propuesta ITEDRIS, y proyecto Educativo Institucional. Luego, se realizó el trabajo de campo en los cinco municipios escogidos aplicando entrevistas semi-estructuradas y posterior identificación de categorías emergentes. Finalmente se llevo a cabo el análisis de la información desde referentes conceptuales de la educación popular y construcción del informe de sistematización.

Concluyen los autores que para que ITEDRIS se fortalezca como una propuesta de Educación Popular de Boyacá, se debe reconocer y potenciar los aprendizajes a lo largo de su historia: así mismo, todos los esfuerzos investigativos y de intervención deben orientarse a ofrecer el servicio educativo de calidad a jóvenes y adultos, a través del cual se contribuirá a que el Estado pueda garantizar el derecho a la educación.

Esto último viene siendo, el punto de encuentro entre esta investigación y la que se presenta, pues el propósito fundamental es ofrecer al Estado propuestas que coadyuven al fortalecimiento de los procesos educativos de calidad.

Por otro lado, Verger (2010), en su investigación “Sistematización de experiencias en América Latina, una propuesta para el análisis y la recreación de la acción colectiva desde los movimientos sociales”, señala que la sistematización de experiencias es un proceso colectivo de reconstrucción y reflexión analítica de experiencias mediante su interpretación, comprensión e introducción de mejoras en futuras prácticas.

El autor manifiesta además, que la sistematización viene a ser al igual que los procesos de enseñanza-aprendizaje desde la óptica de la educación, un proceso de empoderamiento colectivo donde se posibilita que los actores adquieran conocimientos que los potencie como sujetos de poder, capacitándolos para incidir en su entorno.

El principal aporte de este autor radica en que, este concibe la sistematización como un proceso donde se obtiene conocimiento a través de la reconstrucción de prácticas exitosas, lo que hace absolutamente necesario transmitir la experiencia, confrontándola con otras o con el conocimiento teórico existente.

Por su parte, Iovanovich (2007), en la investigación “Una propuesta metodológica para la sistematización de la práctica docente en educación de jóvenes y adultos” presenta una idea metodológica abierta, flexible y creativa que consta de una serie de fases, denominadas por la autora, como instancias y definidas por propósitos, preguntas dialógicas y posibles tareas a resolver, todo esto con el fin de mejorar los procesos organizativos, participativos, formativos, autogestionarios y de coordinación intersectorial, que conlleven al fortalecimiento de la calidad educativa brindada en las instituciones destinadas a tal fin y de una mayor participación ciudadana de los destinatarios de la educación de jóvenes y adultos. Esta propuesta se vincula plenamente con la investigación por cuanto se busca sistematizar la creación de objetos de aprendizaje a través de un proceso secuencial, innovador y exitoso donde el educador se convierte en el constructor del conocimiento, como protagonista de la experiencia vivenciada.

De igual forma, Chávez (2006), en “Aprender de la experiencia. Una metodología para la sistematización” presenta el proyecto piloto de documentación y sistematización llevado a cabo por la Asociación Andes Ecología, Tecnología y Cultura durante los años 2004 y 2005. El autor establece la importancia de documentar y sistematizar estas prácticas y actividades para poder utilizar las lecciones extraídas de una experiencia en

el mejoramiento de las iniciativas. Si los resultados de estas experiencias pueden ser puestos por escrito y publicados, se presenta la posibilidad de compartir la información, de modo que otros conozcan el trabajo y las lecciones obtenidas en el desarrollo de una experiencia específica.

Así mismo, plantea una metodología propia basada en pasos que van desde el diagnóstico como punto de partida, la delimitación, la descripción de la experiencia, el análisis y por último la redacción del documento. La propuesta se relaciona con esta investigación, en cuanto a la importancia que tiene para una institución universitaria, llevar a cabo la sistematización del proyecto de gestión de objetos de aprendizaje de acceso abierto, con el fin de difundir la experiencia, pero también para documentarla y evitar que se pierda el proyecto que fue exitoso.

Referentes teóricos que sustentan la investigación

Tal como lo señala Hurtado de Barrera (2007), “toda investigación, independientemente de su tipo, requiere de una fundamentación que permita hacer explícitas sus bases teóricas y conceptuales” (p. 25) En tal sentido, la fundamentación teórico conceptual implica el desarrollo organizado y sistemático del conjunto de ideas, conceptos, antecedentes y teorías que permiten sustentar la investigación y comprender la perspectiva o enfoque desde el cual el investigador parte, y a través del cual interpreta sus resultados.

La gestión como punto determinante del éxito del proyecto

Según Fernández (2002), la gestión de proyectos “es un conjunto de procedimientos explícitos cuya finalidad es mejorar la toma de decisiones en relación con la asignación de recursos para el logro de objetivos a través de la movilización de medios adecuados.” (p. 6). Su concreción se verifica en el

denominado ciclo de gestión de los proyectos, que supone una atención detallada e integral de todos los pasos por los que un proyecto transita: desde su concepción como idea hasta la evaluación final o posterior.

Partiendo de esta afirmación, la gestión eficaz permite establecer mecanismos de desempeño óptimo dentro de las instituciones educativas, por tanto, se hace necesario establecer objetivos y criterios de actuación acordes a los diferentes proyectos a desarrollar dentro de una Institución Universitaria.

Así mismo, es preciso señalar la definición básica de gestión, expresada por Montoya (2010), como “el conjunto de técnicas y procesos de definición, evaluación y control de las relaciones” (p. 3), donde juega un papel determinante el entorno, los objetivos, los planes estratégicos, la estructura organizativa y los grupos de personas.

De la misma forma, Cano (2005), señala que:

La gestión de proyectos es la organización y supervisión de todos los aspectos de un proyecto, e incluye la motivación de todos los implicados en la consecución de los objetivos del proyecto dentro del plazo de tiempo, coste y criterios de calidad acordados a la hora de su planificación. (p. 4)

En tal sentido, es importante tener presente que en la gestión de proyectos, es determinante considerar el uso de las herramientas y los conocimientos necesarios para planificar y coordinar el manejo de los recursos, con el objetivo de completar con éxito el proyecto de acuerdo a las limitaciones.

Para Fernández (2002), cuando se trabaja en gestión de proyectos:

El momento del ciclo vital en que se encuentra será de la mayor importancia, ya que influirá sobre lo que deberá hacer y sobre las opciones que se le presentarán. Hay diversas maneras de considerar el ciclo vital del proyecto. Una de las más comunes, estima, que se divide en cuatro grandes fases: concepción del proyecto, planificación, implementación y finalización. (p. 4)

Por tal razón, es lógico señalar que la gestión de proyectos, se puede interpretar como un proceso de planeamiento, ejecución, control y evaluación

de un plan, desde su comienzo hasta su finalización, con el objetivo principal de alcanzar la meta para el cual fue definido en un plazo de tiempo determinado, con un coste y nivel de calidad previamente señalado, a través de la movilización de recursos técnicos, financieros y humanos, incorporando variadas áreas del conocimiento.

En resumen, la gestión de proyectos suma áreas tan distintas como la incorporación del proyecto, la gestión de costes, la gestión de calidad, la gestión del tiempo, la gestión de recursos humanos o la gestión de la comunicación (entre los miembros y el exterior). Así, la gestión de proyectos, forma un ciclo dinámico que transcurre del planteamiento a la ejecución y control. (Cano, 2005:4)

En este punto, es importante destacar lo expuesto por Koontz y Wehrich (1991), “las funciones administrativas fundamentales: planeación, organización, dirección y control” (p. 47), que para efectos de esta investigación se establecen como los procesos que determinan la gestión de la creación de los OApAA.



Gráfico 1. Funciones administrativas. Fuente: Koontz y Wehrich (1991)

En este orden de ideas, se inicia con la planeación, la cual es definida por Franklin y Terry (1993), como el proceso de “seleccionar información y hacer suposiciones respecto al futuro para formular las actividades necesarias para realizar los objetivos organizacionales” (p. 195), aunado a esto, Robins y De Cenzo (1996), señalan que “la planeación comprende la definición de objetivos o metas de organización, el establecimiento de una estrategia general para alcanzar estas metas y el desarrollo de una jerarquía completa de planes para integral y coordinar actividades” (p. 58).

Es por esto, que esta función es considerada la más básica y determinante dentro de la administración, pues es donde se establecen claramente los objetivos que se persiguen en un periodo de tiempo definitivo y bajo la actuación de los miembros del equipo conformado, lo que conlleva a anticiparse a los posibles problemas que pudieran presentarse y a las estrategias razonables y factibles para dar solución efectiva a los mismos.

Franklin y Terry (1993) manifiestan que para que sea efectivo este proceso, “el gerente constantemente debe cuestionar los planes existentes” (p. 224), complementan estos autores que las preguntas que deben plantearse para mejorar el proceso son: “¿Por qué debe hacerse?, ¿Qué acción es necesaria?, ¿Dónde tendrá lugar?, ¿Cuándo tendrá lugar? ¿Quién lo hará? y ¿Cómo se hará?” (p. 224). Dicho esto, queda concretada la planeación como la función que permite definir los objetivos, establecer estrategias para lograr dichos objetivos y desarrollar planes para integrar y coordinar actividades de trabajo, en función de mantener el rumbo del proyecto y conseguir el éxito, disminuyendo distracciones y riesgos.

Por último, Robbins y Coulter (2010) señala que:

La planeación establece los objetivos o los estándares utilizados para controlar. Cuando los gerentes planean, desarrollan objetivos y planes. Cuando controlan, ven si los planes se han llevado a cabo y si se cumplieron los objetivos. Sin planeación, no habría objetivos con los cuales medir o evaluar el esfuerzo laboral. (p. 145)

Continuando con los fundamentos administrativos que pueden ser considerados en un proyecto de gestión de creación de los OA, se presenta la organización, la cual es definida por Koontz y Weihrich (1991) como la función que:

Requiere de una red de centros de decisión y comunicación para coordinar los esfuerzos hacia las metas del grupo y la empresa. Para que funcione se tiene que comprender la estructura organizacional y se deben llevar a la práctica los principios. (p. 207)

De igual forma, es definida por Franklin y Terry (1993), como el establecimiento de “relaciones efectivas de comportamiento entre las personas de manera que puedan trabajar juntas con eficiencia y obtengan satisfacción personal al hacer las tareas seleccionadas bajo condiciones ambientales dadas para el propósito de realizar alguna meta u objetivo” (p. 250).

Partiendo de esta afirmación, se establece que es esta la función que da sentido práctico a los planes instituidos. Además, constituye la asignación de actividades concretas, la asignación de estas actividades y recursos a personas y grupos, fijando mecanismos de coordinación y autoridad en los procedimientos para la toma de decisiones.

Otra de las funciones administrativas contempladas al momento de gestión de la creación de los OA es la dirección, la cual es definida por Robbins y Coulter (2010) como la “función administrativa que involucra trabajar con personas y a través de ellas cumplir los objetivos organizacionales” (p. 9)

La dirección comprende las relaciones de trabajo en todos los niveles de la organización; esto es, a un mismo nivel, de niveles superiores a inferiores de la empresa, como de las relaciones de trabajo de las personas fuera de ella. La dirección se preocupa de armonizar las disfuncionalidades, para esto utiliza como elemento, la motivación de las personas para la ejecución de las tareas, la instauración de un líder como guía, la coordinación de los esfuerzos individuales hacia el logro de objetivos comunes.

La última función, es el control, proceso definido por Robbins y Coulter (2010), como el “monitoreo, comparación y corrección del desempeño laboral” (p. 398). Es así, que todos los gerentes o coordinadores de proyectos deberían controlar, aun cuando piensen que todo su equipo está trabajando según lo planeado. En concordancia con este enunciado, Chiavenato (2001), señala que “el control es la función administrativa que

consiste en medir y corregir el desempeño para asegurar que los objetivos empresariales y los planes establecidos para alcanzarlos se realicen” (p. 367)

En función de esto, se establece entonces, que los controles efectivos garantizan que las tareas se completen, de tal manera que se logren los objetivos. La efectividad de los controles se determina si se sabe qué tanto ayudan a los empleados y los gerentes a alcanzar sus objetivos.

Tal como lo señalan, Robbins y Coulter (2010) el control se establece en “tres pasos en el que se mide el desempeño real, se compara éste contra un estándar y se toman acciones administrativas para corregir cualquier desviación o para hacerse cargo de los estándares inadecuados”. (p. 400). El proceso de control da por hecho que ya existen estándares de desempeño, y estos son los objetivos específicos creados durante el proceso de planeación.

Tecnologías de Información y Comunicación

www.bdigital.ula.ve

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han tenido un desarrollo explosivo en la última parte del siglo XX y el comienzo del siglo XXI, al punto de que han dado forma a lo que se denomina “Sociedad del Conocimiento” o “de la Información”. Prácticamente no hay un solo ámbito de la vida humana que no se haya visto impactada por este desarrollo: la salud, las finanzas, los mercados laborales, las comunicaciones, el gobierno, la productividad industrial, la educación, entre otros. El conocimiento se multiplica más rápido que nunca antes y se distribuye de manera prácticamente instantánea. El mundo se ha vuelto un lugar más pequeño e interconectado. Para bien y para mal, las buenas y las malas noticias llegan antes: los hallazgos de la ciencia, nuevos remedios y soluciones, descubrimientos e innovaciones, pero también las crisis económicas, las infecciones, nuevas armas y formas de control. (UNESCO, 2014:12)

En este orden de ideas, es necesario mencionar, que las TIC no son sólo herramientas simples, sino que constituyen sobre todo nuevas conversaciones, estéticas, narrativas, vínculos relacionales, modalidades de construir identidades y perspectivas sobre el mundo. Una de las consecuencias de ello, es que cuando una persona queda excluida del acceso y uso de las TIC, se pierde formas de ser y estar en el mundo, y el resto de la humanidad también pierde esos aportes. En el siglo XXI es indispensable saber utilizar la tecnología; las personas deben apropiarse de la misma, como requisito para participar activamente en la sociedad, incluso para insertarse en el mercado laboral. En varios países de la región ya se habla del acceso a tecnología y conectividad como un derecho asociado a un bien básico. (OCDE, 2011)

La introducción de las TIC en las aulas pone en evidencia la necesidad de una nueva definición de roles, especialmente, para los estudiantes y docentes. Los primeros, que gracias a estas nuevas herramientas, pueden adquirir mayor autonomía y responsabilidad en el proceso de aprendizaje, lo que obliga al docente a salir de su rol clásico como única fuente de conocimiento. Esto genera incertidumbres, tensiones y temores; realidad que obliga a una readecuación creativa de la institución escolar (Lugo, 2010).

Partiendo de lo expresado anteriormente, las TIC son uno de los principales factores externos de cambio en las diferentes instituciones educativas, particularmente en las universidades, cuyo impacto se evidencia en los cuatro ámbitos principales de la actividad universitaria: docencia, investigación, gestión y presencia en el entorno social. (Maldonado, 2007: 261).

A propósito de esto, la UNESCO (2014), establece que los principales aportes de las TIC a la educación vienen dados a través de:

Aprender a conocer: las TIC como medio de información, de acceso al conocimiento y a la revisión (evaluación y selección) de fuentes diversas,

como posibilidad de conocer el mundo global y como herramienta para construcción de nuevo conocimiento (colectivo).

Aprender a ser: el uso ético de las TIC, las TIC como medio de expresión, de generación de la “propia palabra”, de protagonismo y participación enfatizando el respeto y la educación para la paz como enfoques básicos que guían los intercambios.

Aprender a hacer: la contribución de las TIC en la construcción de soluciones o resolución de problemas. Desarrollo de distintos tipos de producciones a través de las TIC (creaciones audiovisuales y otras); el aporte de las TIC al desarrollo de la creatividad.

Aprender a vivir juntos: las TIC como medio de comunicación, nuevamente el uso ético de las TIC, las redes sociales, el trabajo cooperativo, las producciones colectivas, espacios de participación social, desarrollo de ciudadanía, entre otros, todo lo cual aporta a la cultura de la paz. En este sentido, el uso de TIC en educación no implicaría sólo promover el intercambio e interacción, sino que debe contribuir a visibilizar y valorar la diversidad cultural desde un enfoque de derechos humanos.

Los Recursos Educativos Abiertos

En su acepción más simple, el concepto de Recursos Educativos Abiertos (REA) se refiere a cualquier recurso educativo (incluso mapas curriculares, materiales de curso, libros de estudio, streaming de videos, aplicaciones multimedia, podcasts y cualquier material que haya sido diseñado para la enseñanza y el aprendizaje) que esté plenamente disponible para ser usado por educadores y estudiantes, sin que haya necesidad de pagar regalías o derechos de licencia.

Butcher (2011), establece que el término REA es prácticamente sinónimo de otro término: Materiales de Cursos Abiertos (OpenCourseWare – OCW), aunque este último puede ser utilizado para referirse a un

subconjunto específico y más estructurado de REA. Los Materiales de Cursos Abiertos son definidos por el Consorcio OCW (OpenCourseWare Consortium) como 'la publicación digital libre y gratuita de materiales de nivel universitario de alta calidad. Tales materiales son organizados como cursos y frecuentemente incluyen materiales para la planificación de cursos y herramientas de evaluación, así como contenido temático.

Los REA han emergido como un concepto con gran potencial para apoyar la transformación educativa. Aunque su valor educativo reside en la idea de usar recursos como método integral de comunicación de planes de estudios en cursos educativos (es decir, aprendizaje basado en recursos), su poder de transformación radica en la facilidad con la que esos recursos, una vez digitalizados, pueden ser compartidos a través de la Internet. Esencialmente, hay sólo una diferencia clave entre los REA y cualquier otro tipo de recurso educativo: su licencia. Por consiguiente, los REA son simplemente recursos educativos que incorporan una licencia que facilita su reutilización, y potencial adaptación, sin tener que solicitar autorización previa al titular de los derechos de autor.

La razón más importante para el aprovechamiento de los REA, es que los materiales educativos licenciados abiertamente tienen un enorme potencial de contribuir para la mejoría de la calidad y de la eficacia de la educación.

Los desafíos del creciente acceso, combinado con el continuo despliegue de infraestructuras TIC en centros educativos, indica que es cada vez más importante que éstos apoyen, de forma planificada y deliberada, el desarrollo y la mejora de los planes de estudios, el diseño de los programas y asignaturas en curso, la planificación de las sesiones de contacto con los estudiantes, el desarrollo de materiales de aprendizaje y enseñanza de calidad y el diseño de evaluaciones eficaces – actividades todas destinadas a mejorar el ambiente de enseñanza y aprendizaje, junto con el control de los costos a través del aumento del aprendizaje basado en recursos. Ante esto,

Butcher (2011) establece que el potencial transformador de la educación que tienen los REA, gira alrededor de tres posibilidades entrelazadas:

1. La mayor disponibilidad de materiales de aprendizaje relevantes y de alta calidad puede contribuir para preparar estudiantes y educadores más productivos. Debido a que los REA eliminan las restricciones referentes a las copias de recursos, pueden reducir el costo del acceso a materiales educativos. En muchos sistemas, el pago de regalías por el uso de libros de texto y otros materiales educativos constituye una proporción significativa del costo total, mientras que los procesos de adquisición de autorización para usar material sujeto a derechos de autor puede consumir mucho tiempo y dinero.

2. El principio que permite la adaptación de los materiales proporciona uno de los muchos mecanismos para la construcción del papel del estudiante como participante activo en el proceso educativo, dado que éstos aprenden mejor haciendo y creando, y no leyendo y absorbiendo pasivamente. Las licencias de contenido que fomentan la actividad y la creatividad de los estudiantes a través de la reutilización y adaptación de esos contenidos pueden contribuir significativamente en la creación de entornos de aprendizaje más eficaces.

3. Los REA tienen potencial para aumentar la capacitación al permitir que instituciones y educadores accedan, a bajo costo o gratuitamente, a los medios de producción necesarios para desarrollar su competencia en la producción de materiales educativos y llevar a cabo el diseño instructivo necesario para integrar dichos materiales en programas de aprendizaje de alta calidad.

En concordancia con esto, es necesario señalar, que los REA se clasifican en tres tipos: Contenidos educativos, herramientas y recursos de implementación. Ahora bien, dentro del primer tipo de REA existen los llamados Objetos de Aprendizaje (OA), a los cuales les han atribuido muchas

definiciones dadas las características que diversos autores han planteado. (OPSU, 2013)

Los Objetos de Aprendizaje

Un objeto virtual de aprendizaje, según el Ministerio de Educación Nacional (2006) es definido como:

Todo material estructurado de una forma significativa, asociado a un propósito educativo (en este caso para la Educación Universitaria) y que corresponda a un recurso de carácter digital que pueda ser distribuido y consultado a través de la Internet. El objeto de aprendizaje debe contar además con una ficha de registro o metadato consistente en un listado de atributos que además de describir el uso posible del objeto, permiten la catalogación y el intercambio del mismo.

Así mismo, Hodgins (2000) citado por Hernández (2013), señala que los OA son una colección de objetos de información los cuales son ensamblados usando metadata en orden de armonizar la personalidad y las necesidades de cada uno de los estudiantes.

Mientras que, Downes (2000) citado por OPSU (2013), establece que los OA están orientados al soporte del aprendizaje en línea. Se crean una sola vez y se pueden utilizar muchas veces más, son considerados como objetos digitales orientados a tener un componente educativo.

Como se puede observar, existen variedad de definiciones y características comunes que se le atribuyen a los Objetos de Aprendizaje a nivel mundial, por lo mismo ha sido difícil llegar a una única definición. En OPSU (2013), se definen los OA como:

La colección digital independiente de secuencias didácticas de contenidos y actividades, que responden a una intencionalidad educativa y creados para la generación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que cobra sentido en función del sujeto que lo usa. Todo ello debidamente identificados mediante metadatos descriptivos. (p.7)

Partiendo de este concepto, se analiza a continuación los objetos de aprendizaje de acceso abierto.

Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto

En Venezuela representantes del Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI), el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria (MPPEU), la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU), el Centro Nacional de Innovación Tecnológica (CENIT) y diversas Instituciones Educativas Universitarias participaron en mesas de discusión sobre la Norma Técnica Directrices para la Producción de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA).

En estas reuniones, la OPSU (2013), llegó a un acuerdo en denominar Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA) como una:

Colección digital independiente de secuencias didácticas de contenidos y actividades, que responden a una intencionalidad educativa y creados para la generación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores, que cobra sentido en función del sujeto que lo usa. Todo ello debidamente identificado mediante metadatos descriptivos, que al ser de dominio público y estar publicados bajo una licencia abierta de propiedad intelectual, deben estar diseñados con programas informáticos y formatos técnicos interoperables, para que puedan ser usados, adaptados y distribuidos sin ninguna restricción (salvo uso comercial) en diversos contextos educativos y con propósitos diferentes a los que contempló inicialmente su autor.
(p. 8)

En función de esto, sus propósitos y principios, están en consonancia con las políticas que en materia de Estado se llevan a cabo para impulsar el libre acceso y difusión del conocimiento de todos los ciudadanos venezolanos.

Propósitos de los OApAA

Un Objeto de Aprendizaje de Acceso Abierto deberá contemplar los siguientes propósitos para su creación:

- a) Los fines de la educación establecidos en la Ley Orgánica de Educación.

- b) Los alcances de los principios, fines y valores de la educación establecidos en la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela.
- c) Los cinco pilares fundamentales del aprendizaje que promueve la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la ciencia y la Cultura, también conocida como la UNESCO. (OPSU, 2013)

Componentes principales de un OApAA

Todo Objeto de Aprendizaje de Acceso Abierto está conformado por lo menos con 3 componentes a saber:

- a) Elementos educativos: conformados por una intencionalidad formativa definida, contenidos, actividades de aprendizaje organizadas bajo una secuencia didáctica coherente, elementos motivacionales y las orientaciones didácticas de uso.
- b) Recursos de implementación: constituidos por las licencias de propiedad intelectual que autoricen la publicación abierta del OApAA y los metadatos que propicien la caracterización, localización, disseminación, uso y reutilización del mismo.
- c) Herramientas para su creación, entrega y reutilización: software para poder desarrollar, utilizar, reutilizar y entregar el contenido formativo. Incluye herramientas de autor, de organización de contenidos, empaquetamiento y de distribución. (OPSU, 2013)

Así mismo, la OPSU (2013), establece que los Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto deberán contemplar los siguientes componentes:

a.- Componente Educativo

- *Intencionalidad formativa*: considerar el por qué, el para qué y el para quién de los saberes a ser reflejados.
- *Contenidos*: tipos de conocimiento y sus múltiples formas de representarlos.
- *Orientaciones didácticas*: Información clara y explícita

- *Actividades de aprendizaje:* actividades individuales y/o colaborativas para la validación de los saberes con los contenidos del recurso.
- *Elementos motivacionales:* capacidad de atraer y mantener el interés de los destinatarios por aprender.

b.- Aspectos Técnicos - Estéticos

- *Uso de las imágenes:* Deben usarse de acuerdo a propósitos específicos, de forma que se correspondan con las estrategias e intencionalidades educativas. El tamaño debe ser acorde con la diagramación general y tener una resolución de 72 dpi. Debe ser de uso público o licenciamiento abierto.
- *Tipografías:* Uso de tipografías Sans Serif (tipografías sin remate), el color debe permitir que el texto se lea fácilmente, el tamaño del texto debe definirse tomando en cuenta la resolución y la configuración de los navegadores. Debe tratar de no usar más de tres (03) tipos de fuentes.
- *Tecnología del Texto:* La información debe agruparse en unidades pequeñas y manejables. La información debe ser relevante para el lector, así mismo, los diagramas, tablas, infografías, entre otros, deberán estar dispuestos a lo largo del Objeto de Aprendizaje.
- *Uso de audio y video:* Debe estar definido como elemento de enriquecimiento del contenido, deben ser elaborados sobre la base de una estructura didáctica que otorgue elementos para el auto aprendizaje, su duración no debe exceder los 10 minutos. Deben presentar calidad en la nitidez.

c.- Aspectos Técnicos

- *Fuentes tipográficas:* Los documentos electrónicos deben usar fuentes tipográficas libres.

- *Los formatos a utilizar:* Archivos de texto: ODF o PDF, archivos de hojas de cálculo: ODS, archivos de presentación: ODP, archivos de audio: OGG, archivos de video: OGV, archivos de imágenes: SVG y PNG y archivos de animaciones: APNG y HTML.5
- *Uso de estándares abiertos:* se deben considerar estándares que sean accesibles y reusables.

d.- Aspectos Legales

- *Derechos de autor propios del OApAA:* Créditos de autoría de las personas que participaron en su elaboración, modificación o generaron una obra derivada del mismo, dispuesto en lugar visible.
- *Derechos de autor de terceros:* Deben producirse respetando el derecho moral de los autores de aquellos contenidos que en el se integren. Uso de recursos elaborados por terceras personas que estén bajo una licencia abierta.
- *Licenciamiento de uso:* Debe contemplar una licencia abierta que permita como mínimo: Reconocimiento de autoría de la obra, utilización sin fines comerciales, permiso a otras personas u organismos para generar obras o copias derivadas, así como la distribución y exposición del OApAA, siempre y cuando se conserve el uso de este mismo tipo de licencia abierta. (OPSU, 2013).

Sistematización de Experiencias

Martinic (1984), citado por FAO (2004), establece que la sistematización es “un proceso de reflexión que pretende ordenar u organizar lo que ha sido la marcha, los procesos, los resultados de un proyecto, buscando en tales dinámicas las dimensiones que pueden explicar el curso que asumió el trabajo realizado”

De igual manera la FAO (2004), señala que puede considerarse como el “ordenamiento y clasificación de datos e informaciones, estructurando de manera precisa categorías y relaciones, posibilitando de esta manera la constitución de bases de datos organizados”

Por otra parte, Acosta (2005) manifiesta que la sistematización se entenderá como “la organización y ordenamiento de la información existente con el objetivo de explicar los cambios sucedidos durante un proyecto, los factores que intervinieron, los resultados y las lecciones aprendidas que dejó el proceso”.

En concordancia con esta definición, se presenta la expresada por Barnechea, González y Morgan (1999), quienes la precisan como “un proceso permanente y acumulativo de producción de conocimientos a partir de experiencias de intervención en una realidad social” (p. 34).

Por lo descrito anteriormente, la sistematización apunta a describir y a entender qué sucedió durante una experiencia de desarrollo y por qué pasó lo que pasó. Los resultados de una experiencia son fundamentales, y describirlos es parte importante de toda sistematización, pero lo que más interesa en este asunto es poder explicar por qué se obtuvieron esos resultados, y extraer lecciones que permitan mejorarlos en una experiencia futura.

El objetivo de un proyecto de sistematización es facilitar que los actores se involucren en procesos de aprendizaje y de generación de nuevos conocimientos, ideas o iniciativas de políticas/estrategias a partir de las experiencias documentadas, datos e informaciones anteriormente dispersos.

CAPÍTULO III

EL MÉTODO: SISTEMATIZACIÓN DE EXPERIENCIAS

Después de identificar el contexto en el cual se desarrolló la investigación, es necesario señalar los elementos que orientan el progreso de la misma en cuanto a las técnicas e instrumentos que permiten recopilar los datos y hacerla válida.

Partiendo de la definición presentada por Tamayo y Tamayo (2003), el marco metodológico es “un proceso que, mediante el método científico, procura obtener información relevante para entender, verificar, corregir o aplicar el conocimiento, dicho conocimiento se adquiere para relacionarlo con las hipótesis presentadas ante los problemas planteados”. (p. 37)

De igual manera, Sabino (1992), lo define como “el conjunto de acciones destinadas a describir y analizar el fondo del problema planteado, a través de procedimientos específicos que incluye las técnicas de observación y recolección de datos, determinando el “cómo” se realizará el estudio.” (p. 118).

En atención a la naturaleza del contexto de estudio y de la importancia que tiene para una Institución Universitaria el gestionar la creación de los OApAA, y teniendo presente que la experiencia ya fue vivenciada y exitosa, se tomó la decisión de utilizar el método de la sistematización como proceso dinamizador y generador de conocimiento nuevo.

La sistematización implica por tanto, un significativo nivel de complejidad, así como un esfuerzo importante, pues, sistematizar es entender y otorgar sentido a procesos complejos, con el fin de extraer aprendizajes significativos de la experiencia vivida y producir un nuevo conocimiento a través de las prácticas.

En este orden de ideas, Barrera (2010), señala que la sistematización de experiencias.

Consiste en la actividad indagativa destinada a presentar de manera organizada, coherente y eficiente experiencias, situaciones o prácticas susceptibles de constituirse en aportes científicos, a partir de la especificación de sus procesos, vivencias, desarrollo teórico y aportaciones, lo que amerita un trabajo de análisis y posterior abstracción. (p. 17)

Diseño de la Sistematización de la Experiencia

El diseño metodológico de la investigación está fundamentado en la sistematización de experiencias y en las diversas etapas que determinan la gestión de un proyecto. La naturaleza propia del proceso de sistematización, que a diferencia de otros tipos de investigación, le antecede una práctica, la cual puede ser reconstruida y documentada a partir del conocimiento adquirido.

Para el desarrollo de esta metodología se toma como apoyo, inicialmente, el modelo de Iovanovich (2007) y de Barrera (2010), para el que proponen tres instancias cronológicas, las cuales se señalan a continuación:

Etapa I. *Descripción de la Experiencia*: Concerniente a la identificación del contexto en el cual se presenta el estudio, con el mayor detalle que corresponda.

Etapa II. *Reconstrucción de la Experiencia*: Se observa la experiencia vivida desde una visión en el cual se edifica de nuevo la realidad, con el fin de apropiarse de ella.

Etapa III. *Reflexión*: Momento que va de lo particular a lo general, y que plantea recapitular la experiencia en un todo reflexivo.

Así mismo, se tomó como modelo para la sistematización de la experiencia vivida, la metodología aplicada por Chávez (2006), la cual se centra en un método práctico para apoyar la tarea de describir y analizar experiencias para alcanzar su completa sistematización. El objetivo principal

del proceso, es la producción de conocimiento nuevo, a través de un procedimiento que busca organizar la información resultante de un proyecto de campo determinado, para analizarla minuciosamente y obtener lecciones a partir de ella. Selene (1996) citado por Chávez (2006), señala que esta metodología “facilita la descripción, la reflexión, el análisis y la documentación, de manera continua y participativa, de procesos y resultados de un proyecto de desarrollo”

Las etapas que este autor considera, fundamentan la organización de la información disponible; su análisis minucioso para entender lo que ha sucedido; la extracción de conclusiones que ayudarán a producir conocimiento nuevo, y la presentación de los resultados en la forma deseada.

Esta metodología se basa en iniciar con un buen diagnóstico a través del punto de partida, que viene siendo la selección de un proyecto o experiencia puesta en marcha, o vivida por un equipo o grupo de personas. Una vez seleccionada la experiencia, se continúa con tres fases: la delimitación precisa de la experiencia que se sistematizará, la descripción de lo vivido y de lo alcanzado, y el análisis crítico. La idea es ordenar la información y las opiniones de los involucrados en la experiencia a través de un conjunto de matrices o cuadros, que se van mejorando con el aporte de los interesados. (Chávez, 2006).

Tener la información ordenada facilita determinar si está completa o no. Asimismo, permite su análisis como paso fundamental para la extracción de lecciones. Además de estas tres fases, también forman parte de la metodología: un paso previo, la definición del punto de partida, y un paso posterior: el proceso mismo de redacción o edición para la difusión de lo encontrado.

En este orden de ideas Chávez (2006) presenta una serie de condiciones imprescindibles para que el proceso de sistematización se desarrolle con éxito:

- La importancia de un apoyo claro y decidido a nivel institucional. El programa, iniciativa o institución que puso en marcha determinado proyecto debe dar todas las facilidades para que la sistematización avance y cumpla con sus objetivos, debe avalar su realización y proveer los recursos necesarios. Esto incluye el acceso a la información (informes, documentos internos del proyecto, materiales utilizados), pero también garantizar la libertad para que quienes estuvieron o están involucrados en la experiencia puedan participar en el proceso de descripción y análisis.

- La necesidad de que todos los participantes dispongan del tiempo y los recursos suficientes para participar efectivamente. Además de los miembros de un equipo, se debe pensar también en el tiempo que tienen quienes han sido o son beneficiarios del proyecto; en quienes han sido miembros del equipo pero dejaron de serlo, y en otros actores clave cuyas opiniones interesan especialmente: líderes de la comunidad, autoridades o representantes de otras instituciones.

- La importancia de tener una actitud abierta hacia el proceso. El proyecto no sólo será descrito sino también analizado en detalle y a profundidad. Para ello se necesita tener una actitud crítica hacia el trabajo desarrollado y hacia nosotros mismos, intentando mostrar las cosas tal como fueron y no como hubiéramos deseado.

De igual forma el autor manifiesta la importancia de seguir las fases definidas, que inician con el punto de partida, considerándolo como la selección de un proyecto o experiencia puesta en marcha o vivida por un equipo o grupo de personas. Una vez seleccionada la experiencia, se sigue con tres fases más: la delimitación precisa de la experiencia que se sistematizará, la descripción de lo vivido y de lo alcanzado, y el análisis crítico. La idea es ordenar la información y las opiniones de los involucrados en la experiencia a través de un conjunto de matrices o cuadros, que se van mejorando con el aporte de los interesados. Tener la información ordenada

facilita determinar si está completa o no. Asimismo, permite su análisis como paso fundamental para la extracción de lecciones.

Además de estas tres fases, también forman parte de la metodología: un paso previo, la definición del punto de partida, y un paso posterior: el proceso mismo de redacción o edición para la difusión de lo encontrado.

Descripción de la realidad

La sistematización según Borjas (2003):

Se ubica actualmente en el campo de la investigación cualitativa de enfoque crítico interpretativo, ya que busca descubrir e interpretar prácticas sociales singulares, dando un lugar privilegiado al punto de vista de los actores, a la subjetividad, a la historia local y a los sentidos que están en la práctica. (p. 48)

El proceso de sistematización con fines investigativos, focaliza su interés sobre un objeto particular de sistematización, buscando visibilizar las experiencias significativas vividas por los actores participantes, en este caso los docentes del IUFROnt involucrados en el proceso de gestión de la creación de OApAA.

Entendiendo que toda investigación se enmarca en un espacio físico determinado, este estudio se desarrolló sobre un total de diecisiete (17) docentes del IUFROnt, sede Mérida, en los meses de septiembre a noviembre de 2013.

Es importante considerar lo señalado por Borjas (2003), en cuanto a que “las investigaciones cualitativas utilizan diferentes métodos, técnicas e instrumentos para acercarse a la realidad investigada; entre ellos: Las fuentes iconográficas, las escritas, la observación participante, el diario de campo, entre otras” (p. 48)

En tal sentido, como parte de la descripción de la experiencia que se esta sistematizando se detalló todo lo hecho y todo lo logrado, se

presentaron además, los resultados no esperados, las dificultades encontradas y los resultados no alcanzados, esto a través de la recuperación de documentos escritos: correos, tuits, y publicaciones en facebook, así como: fotografías, que se presentaron desde el inicio hasta la finalización del proyecto.

Justificación de la Sistematización

Partiendo de la premisa dada por Iovanovich (2007), “A toda sistematización le antecede una práctica”. A diferencia de otros procesos investigativos a éste le antecede un “hacer”, que puede ser recuperado, recontextualizado, textualizado, analizado y reinformado a partir del conocimiento adquirido a lo largo del proceso.

De igual manera la autora expone una serie de fortalezas propias de la sistematización tales como:

- a. Todo sujeto es sujeto de conocimiento y posee una percepción y un saber producto de su hacer. Tanto la acción, como el saber sobre la acción que posee son el punto de partida de los procesos de sistematización.
- b. Todo proceso de sistematización es un proceso de interlocución entre sujetos en el que se negocian discursos, teorías y construcciones culturales. Durante la práctica existen múltiples lecturas que tienen que hacerse visibles y confrontarse con el fin de construir un objeto de reflexión y aprendizaje común.
- c. La sistematización aporta a la práctica al permitir al equipo obtener una visión común sobre el proceso vivido, sus aciertos y errores, sus límites y posibilidades. Esto redundará en una mayor cohesión y coherencia grupal, dándole así a la sistematización un rol en la autoformación del equipo.
- d. La sistematización como proceso de construcción de conocimiento sobre una práctica social, no es neutro; por el contrario el interés que lo

direcciona y los principios éticos que lo enmarcan son eminentemente emancipadores y transformadores. La sistematización hace parte de las propuestas socio - críticas de construcción de conocimiento.

- e. En la sistematización interesa tanto el proceso como el producto. El proceso vincula múltiples componentes uno de ellos es el pedagógico; nos formamos para sistematizar y sistematizando nos formamos. Estamos hablando aquí de aprendizajes altamente significativos para los que participan.” (Guiso, 1998 citado por Iovanovich, 2007)

Para Francke y Morgan (1995) “La sistematización de experiencias de promoción es un proceso de reconstrucción y reflexión analítica sobre una experiencia de promoción vivida personalmente (o sobre determinados aspectos de ésta), mediante el cual interpretamos lo sucedido, para comprenderlo” (p. 11)

Su importancia está en generar conocimiento para mejorar con él la propia práctica. Citando a Jara (1994), sistematizar experiencias equivale a entender el sentido y la lógica del proceso complejo que significa una experiencia, para extraer aprendizajes. Busca comprender por qué ese proceso se está desarrollando o se ha desarrollado de determinada manera, interpretando críticamente lo hecho y lo logrado.

La sistematización de experiencias permite transformar la experiencia en conocimiento ordenado, fundamentado y transmisible. No existe un proceso de sistematización estipulado como único o más válido, más bien existe cierto consenso en las fases que lo podrían componer, pero que pueden variar en función del contexto en el que se aplique o del eje de la sistematización.

Según Francke y Morgan (1995):

En el campo teórico y del conocimiento, la sistematización brinda su aporte al propiciar la discusión, enriquecimiento y actualización de los conceptos y enfoques teóricos que han sustentado los proyectos. Así, contribuye a acercar la teoría a la realidad, en permanente transformación. A través de la acumulación y contrastación de los aprendizajes que derivan de

experiencias particulares, la sistematización ayuda a construir un saber colectivo a partir del cual, eventualmente, es posible llegar a producir teoría y metodología de la promoción. (p. 10)

Comprender y mejorar nuestra propia práctica: La sistematización posibilita comprender cómo se desarrolló la experiencia, por qué se dio precisamente de esta manera y no de otra; da cuenta de cuáles fueron los cambios que se produjeron, cómo se produjeron y por qué se produjeron.

Durante un proceso de sistematización se reúne tanta información como es posible; se utiliza toda la documentación disponible de un proyecto (como los informes de evaluación y otros documentos), así como las experiencias y opiniones de quienes han participado en el proyecto y quienes han sido afectados por él. Por lo general, esta información se encuentra dispersa y en muchos casos ni siquiera esta escrita o registrada de alguna otra manera. (Chávez, 2006)

En este orden de ideas, esto es más que una descripción de lo hecho o lo vivido. Una sistematización debe ser más que un relato de lo ocurrido, aún cuando este relato sea también parte de la sistematización. Para generar nuevo conocimiento, se debe incorporar el análisis crítico de la experiencia a través de la presentación de juicios, opiniones, cuestionamientos, o puntos de vista de los protagonistas mismo de la experiencia.

Tomando en cuenta estas ideas generales, la sistematización que se presenta se basa en un proceso que busca: a) organizar la información disponible; b) analizarla minuciosamente para entender lo sucedido; c) extraer conclusiones que ayudarán a producir conocimiento nuevo, y d) presentar resultados en la forma deseada.

Así pues, se sistematiza para reflexionar sobre el trabajo realizado, para entender mejor lo que se hace y darlo a conocer. Se sistematiza para difundir una experiencia pero también para documentarla y evitar que se pierda cuando el proyecto termine.

CAPÍTULO IV

RECONSTRUCCIÓN DE LA EXPERIENCIA

Posterior a la teorización sobre los diversos elementos que constituyen la gestión de la creación de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA) y la descripción del método de sistematización en sus diferentes etapas, corresponde reconstruir la experiencia siguiendo las diferentes fases en las que se ejecutó el proyecto, siguiendo la metodología aplicada por Chavéz (2006) descrita en el capítulo anterior.

Etaa Previa: Definición del punto de partida

El proyecto de creación de OApAA inició en el momento en que las autoridades de la Institución Universitaria (IU) informaron a la investigadora que el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria (MPPEU) había solicitado la postulación de hasta tres (03) OApAA que hubiesen sido desarrollados en la IU. Esta solicitud se hace en el marco del proyecto Estado del Arte de los OApAA en Venezuela.

Posterior a esto, el MPPEU a través del Laboratorio de Materiales Educativos (LME), le envió a la investigadora, vía correo electrónico, la designación como persona encargada de postular estos objetos por parte de la IU a la que pertenece.

De acuerdo al método aplicado es necesario presentar en esta fase los principales actores, los recursos requeridos, los plazos y la información requerida en el proyecto. (Ver cuadro 1).

Cuadro 1

Componentes del Punto de Inicio

Participantes	Coordinador	Recursos	Plazos	Información disponible y requerida
Autoridades del IUFRONT	Coordinadora de Pasantías y TEG del IUFRONT	<i>Hardware:</i> Computadoras equipadas Video beam	La duración del Proyecto va desde septiembre hasta noviembre de 2013	<i>Disponible:</i> Objetos de aprendizaje realizados anteriormente en el marco del Proyecto SIAMU del MPPEU, disponibles en la página web de LME.
Docentes		<i>Software</i> Programas: • Exelearning • Cmaptools • Ardora • FreeMind	Duración de cada etapa: <i>Diagnostico y planificación:</i> Dos (02) semanas.	<i>Requerida:</i> Especificaciones Técnicas: Norma Técnica Directrices para la producción de OApAA del CNTI.
Instructoras del Centro de Estudios Interactivos a Distancia (CEIDIS) de la Universidad de Los Andes (ULA)		Marcadores, papel y otros materiales de oficina. Docentes Personal capacitador	<i>Taller para la creación de OApAA:</i> Dos (02) semanas. <i>Creación de los OApAA:</i> (06) Seis semanas. <i>Evaluación y envío de los OApAA al MPPEU:</i> dos (02) semanas.	Manuales de Exelearning

Primera Etapa: Delimitación

La delimitación es considerada una etapa fundamental dentro del proceso de sistematización, tal como lo menciona Chávez (2006), la delimitación significa “definir claramente el tema o línea de acción que vamos a sistematizar, el ámbito de intervención, los grupos meta (o participantes), los objetivos, las estrategias de intervención y el contexto general en que se han desarrollado las actividades” (p. 18). Entonces, la idea es seleccionar la experiencia que se quiere documentar para, a partir de ella, especificar los principales puntos que se necesitan tomar en cuenta, así como aquellos que no será necesario considerar. (Ver cuadro 2)

Cuadro 2.
Delimitación

Título	Ámbito de intervención	Grupo (participante)	Fecha de inicio y duración	Objetivos	Estrategias
Creación de los objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto.	IUFRONT Sede Mérida Av. Los Próceres. Mérida.	17 docentes universitarios 03 instructoras 01 coordinador de Proyecto.	Septiembre a Noviembre de 2013 (3 meses).	Crear OApAA Institucionales	Organización del equipo Búsqueda de instructores Capacitación a través de Taller de Creación de OApAA Desarrollo de los OApAA Evaluación y envío de los OApAA

Como se puede observar, la delimitación establece los límites tanto temporales como espaciales. La delimitación temporal establece los plazos, es decir, fecha de inicio y finalización del proyecto, y espacial cuando se establece el ámbito de intervención que se va a tener en cuenta en la sistematización. Así mismo, en esta etapa se presentan el grupo de actores del proyecto, los objetivos y las estrategias de intervención. Esto significa

identificar claramente el ámbito de intervención que se va a tener en cuenta en la sistematización.

Cabe destacar que, durante esta etapa, también se contextualiza la experiencia que está siendo delimitada, agregando tres columnas al cuadro anterior: el contexto general, la problemática y las primeras actividades desarrolladas para tratar de enfrentar esta problemática, es decir, los antecedentes. (Ver Cuadro 3).

Cuadro 3 El Contexto

Contexto	Problemática	Antecedentes
Requerimiento del MPPEU	No existe dentro de la institución ningún objeto de aprendizaje realizado, es necesario entregar máximo tres (03) OApAA al Ministerio de Educación Universitaria.	Participación de la Coordinadora del Proyecto en la evaluación de OApAA del Sistema de Apoyo a la Municipalización (SIAMU)



Gráfico 2. Solicitud de postulación de Objetos de Aprendizaje. Correo enviado por Laboratorio de Materiales Educativos del MPPEU (2013)

Posterior a esto, se realiza una reunión con las autoridades de la IU, donde se da la instrucción de solicitar al personal del Centro de Estudios Interactivos a Distancia (CEIDIS) un taller sobre la Creación de OApAA. Se envía comunicación y se obtiene una propuesta de parte de esta institución. La misma se envía a la Jefe de la Sede Mérida, para la tramitación ante las autoridades académicas de la Institución.



Gráfico 3. Envío de la Propuesta del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Correo enviado por Coordinadora del Proyecto a la Jefe de Sede (2013)

Posteriormente, se recibe la autorización por parte de las autoridades académicas de la IU.

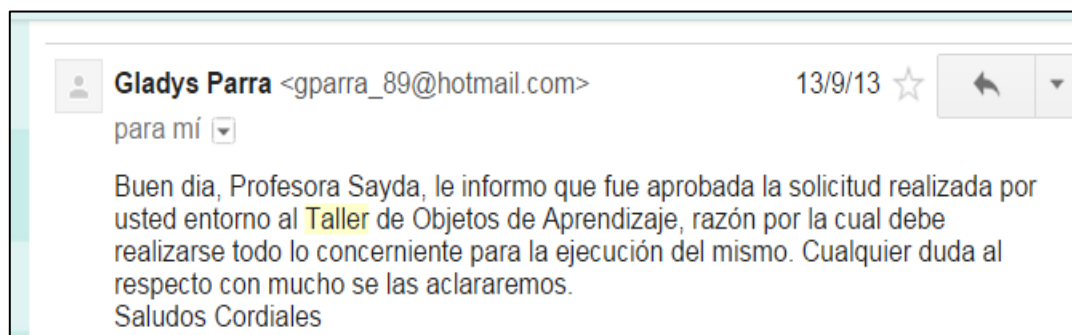


Gráfico 4. Aprobación de la Propuesta del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Correo enviado por la Subdirectora Académica a la Coordinadora del Proyecto (2013)

La investigadora envía vía correo electrónico diferentes OApAA creados en el Proyecto SIAMU, del cual ella formó parte como evaluadora, con la intención de que conocieran lo que solicitaba el MPPEU



Gráfico 5. Objetos de Aprendizaje desarrollados en el Proyecto SIAMU. Correo enviado por Coordinadora del Proyecto a las Autoridades de la IU. (2013)

Así mismo, se gestiona a través de los encargados de la plataforma virtual de la IU el espacio necesario para alojar los OApAA creados por los diferentes docentes participantes del Taller.



Gráfico 6. Solicitud de acceso a la plataforma virtual del IUFROnt. Correo enviado por Coordinadora del Proyecto a la Coordinadora del IUFROnt Virtual (2013)

Al mismo tiempo, se envía correo a los participantes recordándoles a los participantes las fechas previstas para el taller.

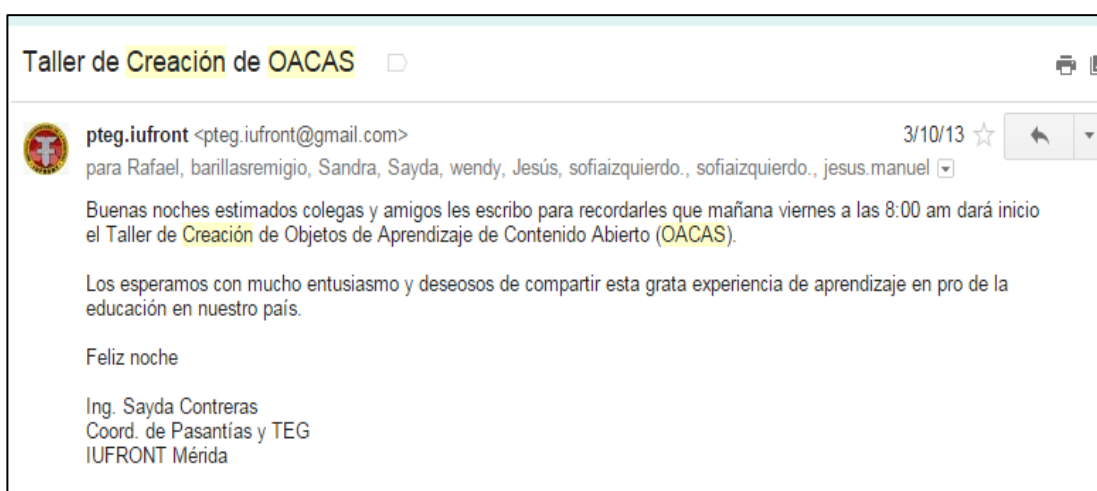


Gráfico 7. Recordatorio de fechas del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Correo enviado por Coordinadora del Proyecto a los docentes participantes (2013)



Gráfico 8. Recordatorio de fechas del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Correo enviado por Coordinadora del Proyecto a los docentes participantes (2013)

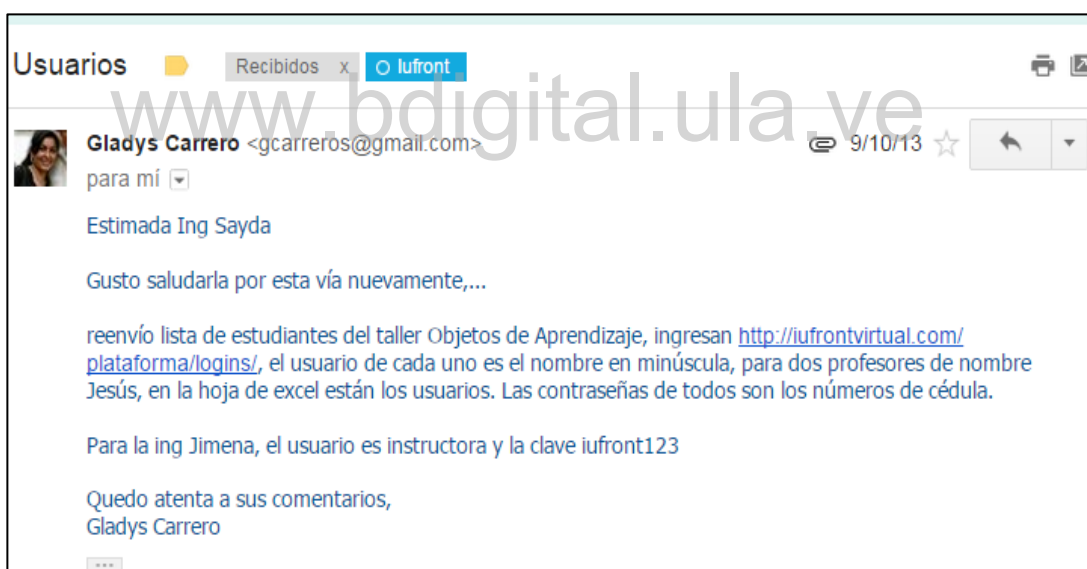


Gráfico 9. Asignación de claves para acceso a la plataforma virtual del IUFRONT. Correo enviado por Coordinadora del IUFRONT Virtual a la Coordinadora del Proyecto (2013)

Posterior a esto los docentes, reciben la instrucción detallada del contenido del taller dictado por el personal de CEIDIS, iniciándose con esto la creación de los OApAA.

Segunda Etapa: Descripción de la experiencia

Cuadro 4
Descripción de la experiencia

Componentes	Actividades	Principales logros	Dificultades enfrentadas
Primera fase:	<p>Se indagó sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> • El conocimiento de los docentes acerca de la creación de OApAA. • Disponibilidad del personal capacitador. • Apoyo de las autoridades de IU. • Espacio físico y los recursos materiales y tecnológicos. 	<p>Disponibilidad del personal capacitador.</p> <p>Se contó con el apoyo incondicional de las autoridades de la institución al proyecto.</p> <p>Se dispuso de laboratorio, video beam, computadores y programas para iniciar el proyecto.</p>	<p>Los docentes desconocían la forma de elaborar OApAA.</p>
Segunda fase	<p>Taller para la creación de OApAA.</p>	<p>Participación activa de la mayoría de los docentes.</p> <p>Comprensión sencilla por parte de los docentes de la metodología para el desarrollo de los OApAA.</p>	<p>No se contaba inicialmente con suficientes equipos (computadoras) para todos los docentes en excelentes condiciones para la realización del taller.</p>

Tercera fase	Creación de los OApAA	De los 17 OA iniciados, 13 de ellos fueron culminados.	No todos los docentes finalizaron los OApAA.
Cuarta fase	Evaluación de los OApAA	Los OApAA enviados fueron evaluados satisfactoriamente. Se recibió felicitación por parte del LME del MPPEU.	

Tercera Etapa: Análisis

Chávez (2006), señala que “para poder aprender de la experiencia como un todo y dar el paso de la mera descripción a la sistematización propiamente dicha, llegamos a la etapa más importante: el análisis”. (p.25)

Es por esto, que en esta fase se realiza la síntesis y la aproximación crítica a la experiencia, a las prácticas desarrolladas y a los logros alcanzados. Esta etapa es la más importante, pues permite visualizar los diferentes indicadores que permitieron lograr los objetivos propuestos, así como los aspectos positivos, los negativos y algunos aspectos desconocidos.

Cuadro 5
Análisis del Proceso de Creación de los OApAA

Indicadores	Aspectos positivos	Aspectos negativos	Aspectos desconocidos
Planeación	Objetivo: Crear OA siguiendo los lineamientos de la Norma Técnica Directrices para la Producción de OApAA.		
Planeación	Metas: Organizar el equipo de		

trabajo.
 Realizar el taller de creación de los OA en dos (02) semanas.
 Generar los OApAA en seis (06)
 Evaluar los OApAA cumpliendo los criterios establecidos en la Norma Técnica.
 Entregar en la fecha propuesta por el MPPEU los OApAA.

Planeación

Recursos
 Materiales:
 Computadores
 Software
 Pizarron
 Equipos multimedia
 Recursos Humanos:
 Docentes
 Coordinadora del equipo
 Instructoras.

Organización

Contenidos acordes a la necesidad. OApAA de diferentes contenidos programaticos de las asignaturas dictadas en la IU.

Organización

Recursos: Tiempo, El tiempo es Algunos
 Humano, limitado, se docentes no
 monetario. Las cuenta con solo poseían

autoridades de la IU apoyan el proyecto. Se tienen los recursos monetarios necesarios para la ejecución del proyecto. Se cuenta con los docentes interesados en el proyecto, el equipo de instructores y la coordinadora del proyecto.

3 meses para la entrega de los OApAA.

habilidades tecnológicas por lo que no lograron terminar los OApAA.

Organización Espacio físico: Se cuenta con un laboratorio con 22 computadoras, cómodo y amplio, con conexión a Internet.

Organización Proceso definido por cuatro (04) etapas: Diagnóstico, donde se evalúa con lo que se cuenta, Capacitación del personal, Elaboración de los OApAA y la Evaluación para su posterior entrega.

Dirección Motivación Siempre se contó con la motivación de la IU a través de conversaciones con el personal docente

participante en esta experiencia.

Dirección

Liderazgo
El grupo aceptó el liderazgo de la coordinadora del proyecto.
El tipo de liderazgo establecido fue participativo.

Dirección

Comunicación
La misma se llevó a través de correos electrónicos, reuniones y conversaciones informales con los participantes, los instructores y la Coordinadora del proyecto.

Algunos docentes prefirieron las reuniones y conversaciones privadas con la Coordinadora del proyecto, manifestando entender mejor el proceso.

Dirección

Clima organizacional
El equipo funcionó con empatía, unión, solidaridad y armonía, pues todos trabajaron en la búsqueda de un mismo objetivo.

Control

Distribución de tiempo y contenido
El tiempo establecido para el desarrollo del proyecto fue apropiado.
Los contenidos desarrollados fueron los

	propuestos por el personal docente y validado por las autoridades de la IU.
Control	<p>Espacio físico</p> <p>Se contó con el espacio apropiado, amplio, cómodo y con todos los requerimientos.</p>
Control	<p>Procesos</p> <p>Las etapas en las que se desarrolló el proyecto permitieron su éxito.</p>
Control	<p>Asignación de tareas</p> <p>Cada uno de los involucrados cumplió con las tareas asignadas. Desde la coordinadora del Proyecto hasta los docentes participantes.</p>

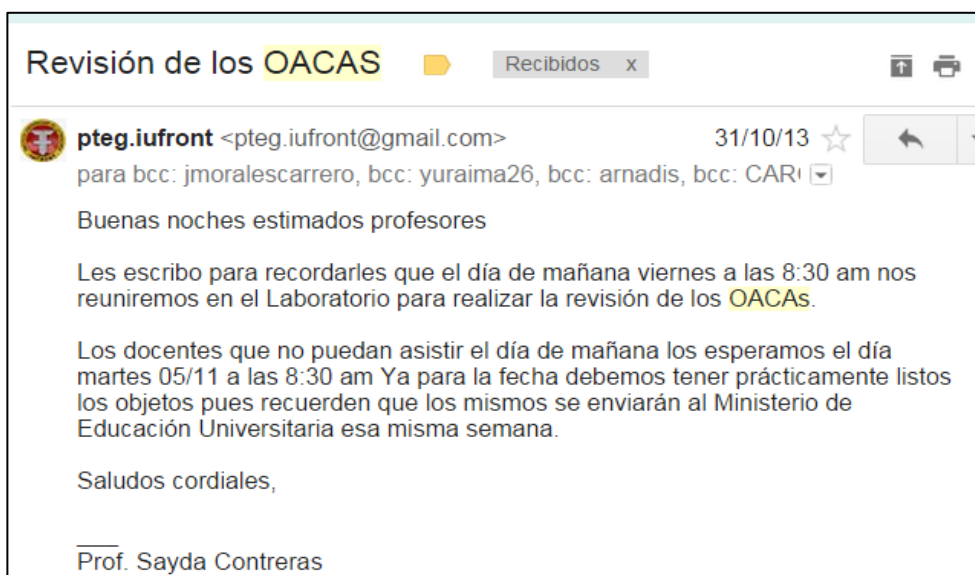


Gráfico 10. Recordatorio de Sesión del Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Correo enviado por Coordinadora del Proyecto a los docentes participantes (2013)



Gráfico 11. Tuit sobre Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Publicación en twitter por Jefe de Sede (2013)



Gráfico 12. Tuit sobre Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Publicación en twitter por Coordinadora del Iufront Virtual (2013)



Gráfico 13. Tuit sobre Taller de Creación de Objetos de Aprendizaje. Publicación en twitter por Coordinadora del Proyecto (2013)

Posteriormente, se realiza la revisión detallada de los OApAA creados por cada docente a través de los formatos de evaluación. Después de esto, se envían a través de la Plataforma de OPSU, para que sean evaluados los tres (03) mejores objetos, seleccionados a través de la evaluación y partiendo del requerimiento del MPPEU, en cuanto al número de objetos solicitados.

Para finalizar, la investigadora recibe correo electrónico donde felicitan a la institución universitaria por los OApAA enviados.

Estado del Arte OApAA <estadodelarte.opsu@gma 27/11/13 ☆

para mí ▾ 27 de noviembre de 2013, 12:31

Buenos días estimada
Sayda Contreras

El presente correo tiene la finalidad de agradecerle la postulación de los materiales educativos digitales solicitados y que bien usted ha consignado como persona enlace a este programa, en nombre de la Institución de Educación Universitaria (IEU) que representa. Es importante resaltar que desde principios de este año se viene desarrollando a través del Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria (MPPEU) y la Oficina de Planificación del Sector Universitario (OPSU), a través del Programa de Fomento de la Educación Universitaria (ProFEU), el proyecto de investigación: "Estado del Arte de los Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA) en Venezuela", cuya finalidad es el desarrollo de un estudio de alcance nacional encaminado al diagnóstico de la realidad universitaria. Para ello se realizó la solicitud de postulación de hasta tres tipos de Objetos de Aprendizajes, los cuales serán objeto de evaluación, con la finalidad de realizar un estudio de alcance nacional encaminado al diagnóstico de la realidad universitaria, con relación al diseño, creación y divulgación de materiales educativos digitales.

Esperamos que a partir de los resultados de esta investigación, se generen líneas de acción que favorezcan en las Instituciones Universitarias participantes, procesos de apropiación de los requerimientos de calidad establecidos en el proyecto de norma técnica sobre la producción de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto, generada conjuntamente entre ProFEU y el Centro Nacional de Tecnología de Información (CNTI).

En este sentido el proyecto se ha dividido en nueve (9) fases a considerar, las cuales se mencionan a continuación:

- Proceso de postulación de los OApAA por parte de las IEU.
- Mesas de trabajo con las investigadoras e investigadores de la Comisión Central.
- Revisión y ajustes de la segunda propuesta del instrumento de evaluación de los OApAA.
- Validación de los instrumentos para la evaluación de los OApAA.
- Clasificación y análisis de los OApAA postulados.
- Revisión y Ajuste del Sistema de Evaluación.
- Primera fase de encuentros con las diferentes IEU que postularon sus OApAA para la aplicación del instrumento de evaluación.
- Proceso de evaluación de los OApAA por medio de los colectivos de Colabor establecidos.
- Elaboración y aplicación del proceso de formación, asesorías, inducciones a las IEU que así lo requieran.

Hasta el segundo semestre de este año 2013, se ha avanzado en:

- Proceso de postulación de los OApAA por parte de las IEU.
- Recepción y clasificación de los OA postulados.
- Mesas de trabajo con las investigadoras e investigadores de la Comisión Central.
- Revisión y ajuste de la segunda propuesta del instrumento de evaluación de los OApAA.
- Validación de los instrumentos para la evaluación de los OApAA.

Gráfico 14. Agradecimiento por la postulación de los OApAA. Correo enviado por el LME a la Coordinadora del proyecto (2013)

CAPÍTULO V

REFLEXIÓN A PARTIR DE LA EXPERIENCIA

Momento de Reflexión con base a la experiencia vivida

Sistematizamos para reflexionar sobre nuestro trabajo, para entender mejor lo que estamos haciendo y para darlo a conocer. Sistematizamos para difundir una experiencia, pero también para documentarla y evitar que “se pierda” cuando el proyecto finalice. Las experiencias exitosas deben replicarse, para ello es necesario describir detalladamente los procesos llevados a cabo, explicar el por qué de los mismos y posterior a esto extraer la lección que permita optimizar la experiencia futura.

En el contexto de la generación de nuevo conocimiento, es importante documentar y sistematizar estas prácticas para utilizar las lecciones extraídas de una experiencia en el mejoramiento de futuros proyectos. Si los resultados de nuestras experiencias pueden ser puestos por escrito y publicados, se presenta la posibilidad de compartir la información, de modo que otros conozcan nuestro trabajo y las lecciones obtenidas en el desarrollo de una experiencia específica.

Con relación al proceso de la gestión de creación de OApAA generado a partir de la experiencia vivida por una institución universitaria, se presenta después de seguir las diferentes etapas de la metodología propuesta por Chávez (2006) y que fue descrita en capítulos anteriores. Así mismo, el modelo parte del análisis realizado siguiendo las funciones de la administración (planeación, organización, dirección y control), las cuales permiten la eficiencia y la eficacia en el manejo no solo de los recursos, sino además del tiempo y el conocimiento.

El modelo propuesto es esquematizado de la siguiente manera:

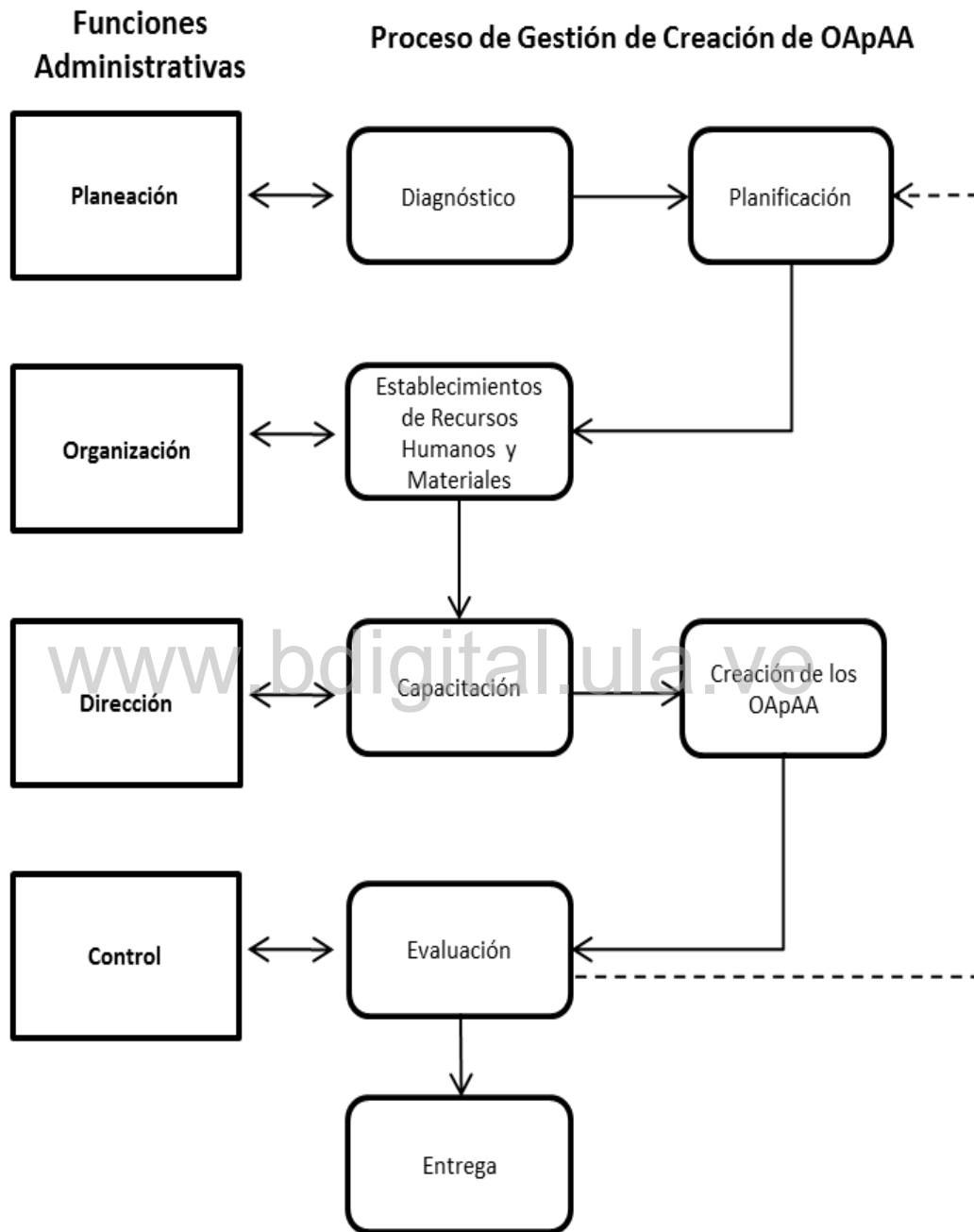


Gráfico 15. Modelo para la Gestión de Creación de Objetos de Aprendizaje de Contenido Abierto. (2016)

Se presenta además, las actividades propuestas por el modelo de gestión de creación de los OApAA.

Cuadro 6

Actividades Propuestas por el Modelo de Gestión de Creación de OApAA

FUNCIÓN	DESCRIPCIÓN	ACTIVIDADES
<i>Planeación</i>	Función donde se definen los objetivos, se establecen estrategias y desarrollan planes para coordinar actividades.	Diagnosticar. Determinar objetivos y metas. Diseñar el plan de acción. Programar. Presupuestar.
<i>Organización</i>	Función donde se determina lo que es necesario realizar, cómo llevarlo a cabo y con quién se cuenta para hacerlo.	Definir los equipos de trabajos y sus funciones. Establecer canales de comunicación.
<i>Dirección</i>	Función donde se dirige y cualquier acción involucrada con dirigir al personal.	Delegar funciones. Motivar. Coordinar. Dar orientaciones e lineamientos.
<i>Control</i>	Función administrativa que implica dar seguimiento a las actividades para garantizar que se logren conforme a lo planeado.	Establecer estándares. Realizar controles periodicos y finales. Adoptar medidas correctivas. Recompensar o reconvenir.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

En función de los objetivos propuestos y de acuerdo al estudio realizado se plantean las siguientes conclusiones:

La sistematización como metodología de investigación permite la generación del conocimiento a través de experiencias vividas. En el caso de la investigación presentada se sistematizó el proceso de gestión para creación de OApAA en una Institución Universitaria con el fin de conceptualizar un modelo que permita replicar este proceso de gestión en otras Instituciones Universitarias.

Es importante señalar que al iniciar este proyecto no se tenían dentro de la IU OApAA, ni con un plan para la gestión de la creación de estos objetos, lo cual generó que este proceso se iniciara desde cero. A pesar de que no se contaba con experiencia en el desarrollo de estos objetos, el proyecto fue exitoso y es por esta razón, que se sistematiza la experiencia.

Los elementos que intervinieron en la gestión de la creación de estos objetos, se establecieron de acuerdo a las fases en las que se desarrolló el proyecto. Estas fases fueron determinadas de acuerdo a los diferentes momentos vividos en la experiencia, a saber: diagnóstico, planificación, establecimiento de los recursos humanos y materiales, capacitación, creación y evaluación. Dentro de cada una de ellas se evidenciaron elementos tales como actores (autoridades universitarias, docentes, instructores), espacio (laboratorios, aulas), equipos (tecnológicos y multimedia), contenidos (software, unidades curriculares, programas), todos ellos intervienen en la gestión de la creación de los OApAA.

El modelo propuesto permite la gestión efectiva de la creación de objetos de aprendizaje pues se sustenta en las funciones administrativas: Planeación, que permite el establecimiento de objetivos y metas, así como la

planificación, en la función Organización, que garantiza tal cosa, en la Dirección y por último en el Control. Cada una de estas funciones garantizan a cualquier IU generar con eficiencia y eficacia OApAA en el marco de los requerimientos del Estado venezolano.

Recomendaciones

El haber llevado a cabo de manera práctica la sistematización de experiencias, así como experimentar sus alcances y limitaciones desde un proyecto educativo institucional, ha permitido precisar un conjunto de recomendaciones para optimizar los futuros planes que se establezcan dentro de una institución universitaria.

La sistematización de experiencias ha de ser una práctica permanente, como lo es la planificación y la evaluación, promoviendo una cultura de la sistematización. Para ello, establecer tiempos y recursos reales para la sistematización.

Desarrollar aún más la metodología e instrumentos participativos, sobre todo las técnicas de análisis, a fin de involucrar a los actores en los procesos de sistematización.

Brindar capacitación al personal docente en la aplicación de la sistematización con la intención de divulgar los alcances de esta metodología.

Publicar la sistematización después de su revisión.

Utilizar el modelo propuesto para la gestión de la creación de objetos de aprendizaje para garantizar la eficacia y eficiencia en el manejo de los recursos y la calidad de los mismos.

REFERENCIAS

- Acosta, L. (2005). *Guía práctica para la sistematización de proyectos y programas de cooperación técnica*. FAO/RLC
- Barnechea, M., González, E. y Morgan, M. (1999). *La producción de conocimientos en sistematización*, en La Piragua N° 16. Sistematización de prácticas educativas, CEAAL, México.
- Barrera, M. (2010). *Sistematización de experiencias y generación de teorías*. Ediciones Quirón. CIEA/Sypal: Caracas.
- Bautista, M., Cubides, Z., Galán, T., Ortiz, F. y Sandoval, R. (2011). *Sistematización de la experiencia de educación para jóvenes y adultos - ITEDRIS- desde un contexto rural, en el Departamento de Boyacá*. Tesis no publicada. Universidad Pedagógica Nacional-Fundación Centro Internacional Educación y Desarrollo Humano – CINDE. Santa Fe de Bogotá.
- Borjas, B. (2003). *Metodología para sistematizar prácticas educativas: Por las ciudades de Italo Calvino*. Caracas: Federación Internacional de Fe y Alegría.
- Butcher, N. (2011). *Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA)*. UNESCO. [Libro en línea] Disponible en www.unesco.org/new/fileadmin/.../HQ/CI/CI/.../basic_guide_oer_es.pdf [Consulta: 2015, marzo 20].
- Cano, I. (2005). *Gestión de proyectos con TIC's: introducción a Ms-Project con un ejemplo paso a paso*. Vigo: Ideas Propias Editorial.
- Centro Nacional de Tecnologías de Información (CNTI) (2013). *Norma Técnica Directrices para la Producción de Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto*, Código de la Norma NT CNTI 05: 2012. Venezuela. [Documento en línea] Disponible en <http://ead.opsu.gob.ve/moodle19/moodle/course/view.php?id=81> [Consulta: 2015, junio 20].
- Chávez, J. (2006). *Aprender de la experiencia. Una metodología para la sistematización*. [Libro en Línea]. Asociación Ecología, Tecnología y Cultura en los Andes (Perú) en convenio con la Fundación lleia. [Consulta: 2015, febrero12].
- Chiavenato, I. *Administración. Teoría, proceso y práctica*. 3era. Ed. Bogotá: McGraw-Hill interamericana, S.A.
- Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (Gaceta Oficial Extraordinaria N° 5.453). (1999, marzo 24). [Documento en línea]. Disponible: <http://www.tsj.gov.ve/legislacion/constitucion1999.htm> [Consulta: 2015, abril 15].

- FAO. (2004). *Guía metodológica de sistematización*. Programa especial para la seguridad alimentaria (PESA) en Centro América.
- Fernández, B. (2006). *Especificaciones y estándares en e-learning*. [Artículo en línea] Revista de Tecnologías de Información y Comunicación. 6(2). Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE). Ministerio de Educación y Ciencia. Disponible en: http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo_resumen.php?articulo=2. [Consulta: 2015, abril 12]
- Fernández, N. (2002). *Manual de Proyectos*. [Documento en línea] Disponible en <http://www.famp.es/racs/observatorio/doc%20interes/manualproy.pdf> [Consulta: 2015, marzo 28].
- Francke, M., y Morgan, M. (1995). *La sistematización: apuesta por la generación de conocimientos a partir de las experiencias de promoción*. Materiales didácticos N° 1, [Documento en línea]. Escuela para el Desarrollo. Disponible en <http://www.alboan.org/archivos/343.pdf>. [Consulta: 2015, marzo 28].
- Franklin, S. y Terry, G. (1993). *Principios de Administración*. México: Compañía Editorial Continental, S.A.
- González, M. (2005) *Cómo desarrollar contenidos para la formación online basados en objetos de aprendizaje*. [Artículo en línea] RED. Revista de Educación a Distancia. Número monográfico III. Madrid. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M3/> [Consulta: 2015, abril 15].
- Hernández, Y. (2013). *Conceptualización de los Objetos de Aprendizaje de Contenidos Abiertos*. [Documento en línea]. Disponible: <http://saber.ucv.ve/xmlui/bitstream/123456789/4734/1/Conceptualizaci%C3%B3n%20de%20los%20Objetos%20de%20AprendizajefINAL.pdf>. [Consulta: 2015, mayo 25].
- Hurtado de Barrera, J. (2007). *El proyecto de investigación*. Caracas: Ediciones Quirón.
- Iovanovich, M. (2007). *Una Propuesta metodológica para la sistematización de la práctica docente en educación de jóvenes y adultos*. [Artículo en línea] Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653) n.º 42/3 EDITA: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI) [Consulta: 2015, enero 20].
- Jara, O. (1994), *Para sistematizar experiencias*, San José: Alforja.
- Jara, O. (2001). *Dilemas y desafíos de la sistematización de experiencias*. [Artículo en línea] ponencia presentada en el Seminario ASOCAM: Agricultura sostenible Campesina de Montaña, Cochabamba, Bolivia, abril de 2001. [Consulta: 2015, enero 20].

- Koontz y Weihrich (1991). *Elementos de Administración*. 4ta. Ed. México: McGraw-Hill interamericana de México, S.A.
- Laboratorio de Materiales Educativos (2013). *Estado del Arte de los Objetos de Aprendizaje de Acceso Abierto (OApAA) en Venezuela*. [Revista en línea] Disponible en <http://es.calameo.com/read/000760604724d1f9e1610>. [Consulta: 2015, junio 28].
- Lugo, M. (2010). *Las políticas TIC en la educación de América Latina. Tendencias y experiencias*. Revista Fuentes, Vol. 10, pp. 52-68.
- Maldonado, L. (2007). *Las tecnologías de información y comunicación un recurso estratégico para la educación superior*. Visión Gerencial. Año 6.
- Martinic, S. (1987). *Elementos metodológicos para la sistematización de proyectos de educación popular*. Chile: CIDE.
- Martinic, S. (1998) *El objeto de la sistematización y sus relaciones con la evaluación y la investigación, ponencia presentada en el Seminario latinoamericano de sistematización de prácticas de animación sociocultural y participación ciudadana en América Latina, Medellín, Colombia, agosto de 1998*. Disponible en: www.postgrado.unesr.edu.ve/acontece/es/todosnumeros/.../martinic.pdf [Consulta: 2015, enero 25].
- Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) (2006). *Catalogación de objetos de aprendizaje en instituciones de educación superior*. [Artículo en línea]. Disponible en http://www.cvudes.edu.co/ModeloPedagogico/proyecto_bancos_oa.pdf [Consulta: 2015, julio 25].
- Montoya, P. (2010). *Manual de Gestión de Proyectos*. Universidad de Almería. [Documento en línea]. Disponible en <http://www.hacienda.go.cr/Manual%20gesti%C3%B3n%de%proyectos.pdf>. [Consulta: 2015, julio 25].
- OCDE (2011). *Informe habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE)*. [Documento en línea]. Disponible en <http://www.ite.educacion.es/> [Consulta: 2015, julio 25].
- Olivar A. y Daza A. (2007). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación (Tic) y su Impacto en la Educación del Siglo XXI* [Artículo en línea] Revista NEGOTIUM / Ciencias Gerenciales Año 3 / Nº 7 / Julio 2007
- OPSU (2013). *Un rompecabeza llamado Objeto de Aprendizaje de Acceso Abierto*. Programa de Fomento del Sector Universitario (ProFE) adscrito a

- Oficina de Planificación del Sector Universitario. [Revista en línea] Disponible en www.calameo.com/books/0011493584cc6c351ebb2. [Consulta: 2015, noviembre 29].
- Pallella, S. y Martins, F. (2010). *Metodología de la Investigación Cuantitativa*. Caracas: Fedupel.
- Robbins, S. y Coulter M. *Administración*. México: Pearson Educación.
- Robbins, S. y De Cenzo, D. (1996). *Fundamentos de Administración. Conceptos esenciales y aplicaciones*. México: Prentice Hall Hispanoamericana.
- Rosanigo, Z. y Bramati, P. (2012). *Objetos de Aprendizaje*. [Documento en línea]. Universidad Nacional de la Patagonia, Disponible en <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/19934>. [Consulta: 2015, junio 28].
- Sabino, C. (1992). *El Proceso de Investigación*. Caracas: Panapo.
- Serrano, M. (2010). *Objetos de Aprendizaje*. [Revista en línea]. Revista E-Formadores. Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa. Red Escolar. Disponible en http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_oto_10/articulos/angeles_serrano_nov10.pdf [Consulta: 2015, mayo 20].
- Tamayo, M. y Tamayo (2003). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw. Hill Editores.
- Teixidó, J. (2001). *Trabajar en equipo en un centro educativo*. Universidad de Girona. [Documento en línea]. Disponible en http://www.joanteixido.org/doc/treballequip/trabajoequipo_text.pdf. [Consulta: 2015, mayo 25].
- UNESCO (2014). *Enfoques Estratégicos sobre las TICs en Educación en América Latina y el Caribe*. [Libro en línea]. Disponible en <http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/.../ticresp.pdf> [Consulta: 2015, marzo 28].
- Verger, A. (2010). *Sistematización de experiencias en América Latina. Una propuesta para el análisis y la recreación de la acción colectiva desde los movimientos sociales*. Universidad Autónoma de Barcelona. [Documento en línea]. Disponible en <http://www.alboan.org/archivos/353.pdf> [Consulta: 2015, mayo 25].

ANEXOS

www.bdigital.ula.ve

ANEXO A

Objeto de Aprendizaje de Acceso Abierto presentado por el IUFRONT
ante el Ministerio del Poder Popular para la Educación Universitaria

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Inicio
Ficha principal
Intencionalidad Formativa
Contenido
Recurso
Autoevaluación
Reflexión sobre lo aprendido
Referencias bibliográficas
Créditos



NOCIONES GENERALES SOBRE LA IDENTIDAD NACIONAL



Ficha principal

Inicio
Ficha principal
Intencionalidad Formativa
Contenido
Recurso
Autoevaluación
Reflexión sobre lo aprendido
Referencias bibliográficas
Créditos



Título: Nociones Generales de la Identidad Nacional

Descripción: En este primer acercamiento al tema de la identidad nacional y a los aspectos que la envuelven, se realizará una revisión de aquellos elementos que pueden ser útiles para describir un par de constructos que no pueden ser definidos sin considerar las particularidades que los caracterizan.

Palabras clave: Identidad, Identidad Nacional, Cultura, Desarrollo Independiente, Venezuela.

Tabla de contenidos:

Ficha descriptiva

Contenido

Nociones Generales de la Identidad nacional

Concepciones de la Identidad Nacional

Factores que han desvirtuado la identidad nacional en Venezuela

Recurso

Actividades

Autoevaluación

Reflexión sobre lo aprendido

Referencia

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Inicio
Ficha principal
Intencionalidad Formativa
Contenido
Recurso
Autoevaluación
Reflexión sobre lo aprendido
Referencias bibliográficas
Créditos

Intencionalidad Formativa



Intencionalidad Formativa

La intencionalidad del presente contenido perteneciente a la asignatura identidad nacional, está fundamentada en la imperiosa necesidad de ubicar al estudiante en el reconocimiento de aquellos aspectos que históricamente han correspondido a legados y costumbres cuya esencia se ha configurado en tradiciones y formas culturales, que particularizan a cada región del país, pero que además su complejidad va más allá de simples expresiones superficiales, sino que además su carácter de indispensables para explicar nuestras maneras de pensar y de actuar que obedecen a patrones alimentados por valores patrios que no deben servir para diferenciamos a lo interno ni a lo externo, por el contrario deben fungir como puntos de encuentro sobre los cuales se debe reflexionar constantemente para descubrir hasta qué punto somos capaces de retener aquello que nos caracteriza como venezolanos.

Cabe destacar, que parte de los planteamientos mostrados en el presente recurso van encaminados a redescubrir el inmenso mundo que engloba la identidad nacional, saliendo del mero tratamiento de los aspectos simbólicos (Himno nacional, escudo y bandera), que si bien corresponden a los emblemas centrales que nos representan frente al resto del mundo, no deben ser estudiados sin ahondar sobre los diversos elementos culturales, sociales, políticos y económicos que han conformado todo un acervo de conocimientos útiles para explicar nuestra identidad.

¿Qué somos que no somos indios, no somos europeos? ¿Quiénes somos? Simón Bolívar

"Necesitamos un pueblo, aunque sólo sea por las ganas de marcharnos. Ser de un pueblo quiere decir no estar solo, saber que en la gente, en las plantas, en la tierra hay algo tuyo que incluso cuando no estás sigue esperándote".

Cesare Pavese Escritor (1908-1950)

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Contenido

Inicio

Ficha principal

Intencionalidad Formativa

Contenido

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Actividades

Recurso

Autoevaluación

Reflexión sobre lo aprendido

Referencias bibliográficas

Créditos



Contenidos:

Nociones Generales de la Identidad nacional

Concepciones de la Identidad Nacional

Factores que han desvirtuado la identidad nacional en Venezuela

Recurso

Actividades

Autoevaluación

Reflexión sobre lo aprendido

Referencia

Créditos

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Recurso

Inicio

Ficha principal

Intencionalidad Formativa

Contenido

Recurso

Autoevaluación

Reflexión sobre lo aprendido

Referencias bibliográficas

Créditos



Recursos

Les invitamos a complementar la información sobre la identidad nacional, visualizando las revistas que ponemos a su disposición. Da click sobre la imagen y tendrás acceso a la misma.



REVISTA: Vicisitudes de la Identidad y el Desarrollo Nacional



Ficha principal

Intencionalidad Formativa

Contenido

Recurso

Autoevaluación

Reflexión sobre lo aprendido

Referencias bibliográficas

Créditos



Autoevaluación

Una vez consultados los recursos de este OACA, estarás en condiciones de realizar el siguiente ejercicio de autoevaluación.

Ánimate a realizarlo!



Completa la definición

Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan.

La identidad se entiende en una dimensión por estar enmarcada en la atmósfera cultural del medio social global y en una dimensión sociológica que emerge de las entre individuos y grupo... (Etking, y Schwarstein, 1992:26)

Averiguar la puntuación

Mostrar/Ocultar retroalimentación

Mostrar/Ocultar las respuestas



Actividad desplegable

Lea y complete

La idea de identidad supone la idea de verdad, de autenticidad, puesto que identidad significa, sobre todo a sí mismo.

Comprobar respuesta

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Inicio

Ficha principal

Intencionalidad Formativa

Contenido

Recurso

Autoevaluación

Reflexión sobre lo aprendido

Referencias bibliográficas

Créditos

Reflexión sobre lo aprendido



Reflexión sobre lo aprendido

Como se logró confirmar, la identidad nacional no solo está apoyada por valores identitarios históricos, sino que además se encuentra alimentada por la evolución de la sociedad que aunado a la asunción de un sinnúmero de formas de pensar ajenas, han puesto en situación de vulnerabilidad los elementos que nos caracterizan, que por supuesto no se limitan a las expresiones simbólicas (bandera, escudo e himno nacional), sino que además de ello se proponen aspectos tradicionales y culturales que conforman las costumbres de cada una de las regiones, ciudades y demás formas de organización geográfica y política del territorio nacional.

Estas ideas un tanto generales conllevan a preguntarnos ¿Qué ha sucedido con aquellos elementos que nos diferencian de los demás estados de la región? o ¿Cuáles son las causales sobre las que recaen la responsabilidad de la desaparición de los valores que nos caracterizan? ¿Existirán factores internos y externos a la realidad venezolana, que pueden ser determinantes de esta desaparición?

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Inicio
Ficha principal
Intencionalidad Formativa
Contenido
Recurso
Autoevaluación
Reflexión sobre lo aprendido
Referencias bibliográficas
Créditos

Referencias bibliográficas



Referencias bibliográficas

Barroso, M. (1997). El autoestima del venezolano. Democracia o marginalidad. Caracas, Venezuela: Galac.

Etkin, J y Schivarstein, L. (1992). La identidad de las organizaciones. Buenos Aires, Argentina: Paidós

García, J. (1996). Consideraciones generales sobre los códigos utilizados en la invención, re-creación y negociación de la identidad nacional. Universidad del Zulia. Caracas, Venezuela.

Klor de Alva, J. (1992). La investigación de los orígenes étnicos y la negociación de la identidad latina. De la palabra a la obra en el nuevo mundo. Madrid, España: Editorial Siglo XXI.

López, R. (2008). Viciitudes de la identidad y el desarrollo nacional. Revista de Ciencias Humanas de la Universidad del Zulia, N° 56, 145-173.

Rojas, A. (1983). La Guayana-Esequiba te pertenece. Oficina Ministerial de Información y Relaciones. Caracas, Venezuela.

Rojas, M. (2004). La identidad nuestra herencia. Caracas, Venezuela: Nueva Era.

Nociones Generales de la Identidad Nacional

Inicio
Ficha principal
Intencionalidad Formativa
Contenido
Recurso
Autoevaluación
Reflexión sobre lo aprendido
Referencias bibliográficas
Créditos

www.digital.ula.ve

Créditos



Créditos

Asesoría Pedagógica Ensamblaje de Recursos

Sayda V. Contreras Jesús Morales Carrero

Jesús Morales Carrero

Diseño Instruccional Web Diseño Gráfico

Sayda Contreras Yenny Araujo

Revisión y Estilo Programación

Jesús Morales Carrero Yenny Araujo

Sayda Contreras

ANEXO B. Ficha de Caracterización de un Objeto de Aprendizaje de Contenido Abierto

1.- Identificación			
1.1 Título:			
1.2 Lugar y fecha de elaboración:	1.3 Versión:	1.4 Idioma:	1.5 Tiempo estimado de navegación:
1.6 Palabras clave:			
2.- Aspectos pedagógicos			
2.1 Área de conocimiento:		2.2 Sub-área de conocimiento:	
2.3 Audiencia:			
2.4 Intencionalidad formativa:			
2.5 Contenido:			
3.- Aspectos técnicos			
3.1 Tipo de archivo:		3.2 Tamaño del archivo:	
3.3 Dispositivo(s) periférico(s) necesario(s):		3.4 Software requerido para su visualización:	
3.5 Herramientas informáticas utilizadas para su elaboración:			
4.- Datos de los autores			
Rol	Identidad	Institución de procedencia	Fecha de colaboración
Autor			
Experto en contenido			
Asesora pedagógico			
Colaborador pedagógico			
Diseñadora instruccional			
Correctora de estilo			
Diseñador gráfico			
Programador			
Editor de audio			
Ensamblador técnico			
Administrador de sistemas			
5.- Licenciamiento			
<p><i>Este Objeto de Aprendizaje de Contenido Abierto será reconocido bajo la Licencia Creative Commons con las siguientes condiciones: Reconocimiento, No Comercial, Compartir Igual. Esto permite la reutilización de dicho recurso, pudiendo generarse obras derivadas (adaptaciones y/o traducciones) siempre y cuando se reconozca la autoría (pero no de una manera que sugiera que tiene el apoyo del autor en el uso que hace de su obra), no se permita la comercialización y los productos obtenidos se distribuyan con igual licencia que el recurso original. La etiqueta que por defecto se debe considerar en este apartado es la siguiente:</i></p>			
			