Los Objetos de aprendizaje en la formación de las Ciencias Sociales y Humanísticas en la carrera de Ingeniería en Ciencias Informáticas

AUTHORS' NAMES Wilfredo Manuel Castro Villa, Erik Rodríguez Rodríguez, María del Carmen Ladrón de Guevara Rodríguez
Department Humanidades
University Universidad de Granma
Address Carretera Bayamo
COUNTRY Cuba
wcastro@grm.uci.cu

Abstract.

El desarrollo de la tecnología ha sido a lo largo de la historia de la humanidad un factor modernizador por excelencia, no solo de los sectores productivos, sino de la sociedad y, por supuesto, también de la educación. Como relación de comunicación y mediación, la educación se vale de los medios técnicos y tecnológicos disponibles para poderse llevar a cabo. El presente trabajo tiene como objetivo: Diseñar un grupo de Objetos de aprendizaje como alternativa para el aprendizaje de las Ciencias Sociales y Humanísticas en la carrera de Ingeniería en Ciencias Informáticas sobre la base de una estructura o lógica de montaje única. Para su desarrollo se emplearon métodos como el análisis-síntesis y el inductivo-deductivo. Se utilizaron materiales actualizados de internet y herramientas como el eXelearning para poner en práctica los elementos de la investigación. El trabajo realizado permitió llegar a una solución óptima para la creación de Objetos de aprendizaje, para ello se tomó la opinión de diferentes especialistas y se hizo un análisis de los profesionales en formación. Los Objetos de aprendizaje desarrollados a través de las indicaciones que en este trabajo aparecen contribuyeron significativamente a mejorar los resultados del proceso docente educativo de las asignaturas de las Ciencias Sociales y Humanísticas en la carrera de Ingeniería en Ciencias Informáticas, aunque las características de la estructura definida puede ser adaptada a otras disciplinas y en cualquier carrera.

Keywords: Objetos de aprendizajes, Ingeniería en Ciencias Informáticas, Ciencias Sociales

INTRODUCCIÓN

Han sido muchos los esfuerzos por lograr una enseñanza de calidad donde los dos componentes del proceso, interactúen desempeñando su papel de manera óptima. En Cuba en las últimas décadas se ha dado mayor relevancia y protagonismo a los estudiantes sin descuidar las funciones del profesor y su papel orientador. Múltiples y diversas han sido las vías que se han empleado para llegar a niveles superiores de calidad.

Entre los cambios observados en el mundo de la formación, resaltan el desarrollo de la formación continua, en respuesta a ciclos de formación más largos y a la creciente demanda de actualización y reciclaje profesional; así como, la incorporación masiva de las TICs en los procesos de formación, y el aumento del acceso a la información a través de Internet.

Se puede observar como las Nuevas Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) se ubican en los primeros lugares entre los medios en los que se incursiona como parte del proceso de enseñanza - aprendizaje. El auge de estas herramientas aparejado a una dinámica diferente de impartir y recibir el contenido, que cada vez es más esencial en el aula, implica reforzar los mecanismos y métodos que le permitan a los estudiantes su estudio independiente y que este se haga consciente y fructifique.

La Facultad de Ciencias Informáticas desde sus inicios ha apostado por la utilización de Entornos Virtuales de Aprendizaje y otros mediadores para impulsar el aprendizaje de los estudiantes. Aun cuando se han hecho numerosos esfuerzos existen insuficiencias marcadas, a las que no se le ha dado tratamiento. Aún no se explota en toda su potencialidad los Objetos de aprendizaje (OA) en las asignaturas. Esto está dado por el poco conocimiento que poseen los docentes acerca del desarrollo y estructuración de OA. Su uso brindaría espacios fuera de la clase para desarrollar mejor las habilidades y conocimientos por parte del estudiante, dándole además una mejor herramienta de estudio sin la presencia del profesor.

Dentro de las asignaturas donde se trabaja con intencionalidad para lograr mayor eficacia en la formación del profesional en cuestión sustentada en las TIC, se encuentran las de las Ciencias Sociales y Humanísticas. El trabajo en esta dirección a llevado a explotar los recursos disponibles en el MOODLE, entorno que si bien ofrece posibilidades incalculables no siempre propicia un nivel de independencia alto donde el estudiante se haga protagonista de su propio aprendizaje. Los cursos que se montan en esta herramienta abarcan asignaturas completas y sus temas de manera total y casi siempre no se direcciona el trabajo atendiendo a aquellos conocimientos que más dificultad les ofrecen a los estudiantes en su aprendizaje.

A partir de esta realidad se hace necesario incursionar en OA más dinámicos dirigidos a autodisciplinar al educando para que marche a su paso, sobre todo en aquellos conocimiento que mayor dificultad se presentan en su comprensión; por tal razón se propone como objetivo: Diseñar un grupo de OA como alternativa para el aprendizaje de las Ciencias Sociales y Humanísticas en la carrera de Ingeniería en Ciencias Informáticas sobre la base de una estructura o lógica de montaje única.

En el presente trabajo se fundamenta la creación de OA y se expone el diseño para el caso de las asignaturas de perfil humanístico en la Carrera de Ingeniería en Ciencias Informáticas. Esta propuesta permite, contar con nuevas aplicaciones que solidifiquen los conocimientos de los estudiantes, al mismo tiempo que logran de manera amena estudiar determinados temas y a su vez consolidarlos mediante la solución de ejercicios.

Esta propuesta se fundamenta a partir de criterios de varios autores de donde se extraen los puntos comunes, lo que se relaciona con los elementos que distinguen a la carrera y al profesional en formación. Sobre esta base se definie los pasos, esquemas y estructuras más factibles para el desarrollo de OA logrando un mejor entendimiento por parte de los docentes y una mayor eficiencia en el desarrollo de los OA.

El informe científico cuenta con el abordaje teórico que sirve de fundamento a la creación de los OA; muestra los elementos o indicadores esenciales a tener en cuenta para su diseño, así como la propuesta que se hace para dar solución a la problemática planteada.

DESARROLLO

Objeto de aprendizaje. Tratamiento conceptual

La necesidad de disponer de entidades que sirvan al aprendizaje fue planteada originalmente en 1991 por David Merril, cuando en su Teoría de Transacción Instruccional escribía de la necesidad de tener “Unidades de Conocimiento”, al decir que “Los aprendices pueden solo manejar una cantidad limitada de información a la vez, esto hace necesario una secuencia de unidades del conocimiento” [Mer,91]

En el trabajo “Algunos aspectos sobre la evolución de los Objetos de aprendizaje”, Martha Zapata plantea que: La construcción de contenidos educativos digitales ha evolucionado paralelamente con la evolución de Internet. En las dos últimas décadas ha habido importantes esfuerzos en el desarrollo de metodologías y herramientas para la creación de bancos de Objetos de aprendizaje, así como para la creación de las condiciones necesarias para facilitar el acceso y la reutilización de estos como apoyo a procesos educativos.

El Comité Estándares de Tecnologías de Aprendizaje propone la siguiente definición:

“Un Objeto de aprendizaje es una entidad digital o no digital, que puede ser usada, re-usada o referenciada durante el aprendizaje apoyado por tecnología. Ejemplos de aprendizaje apoyado por tecnología incluyen a los sistemas a entrenamiento basado en computador, ambientes de aprendizajes interactivos, sistemas inteligentes de instrucción asistida por computador, sistemas de aprendizaje a distancia, y ambientes colaborativos de aprendizaje. Ejemplos de Objetos de aprendizaje, incluyen contenidos multimediales, contenidos instruccionales, objetivos de aprendizaje, software instruccional y herramientas de software, y personas, y organizaciones o eventos referenciados durante el aprendizaje apoyado por tecnología” [LOM,02].

Otras definiciones apuntan a conceptualizar los OA como:

"Una entidad digital, auto-contenible y reutilizable, con un claro propósito educativo, constituido por al menos tres componentes internos editables: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización." (Chiappe, 2006)
“Cualquier entidad digital o no digital que puede ser usada, reusada o referenciada durante el aprendizaje apoyada por tecnología” [IEEE 2000].
“Cualquier recurso digital que puede ser reusado como soporte de aprendizaje” [Wiley 2000].
“Son pequeños componentes educativos digitales que abordan un objetivo pedagógico específico” [Miguillón, 2005].
Como se puede observar la mayoría de estas definiciones coinciden en que los OA pueden ser o no digital, que puede ser reutilizado y que por un lado hay que tener en cuenta su objetivo pedagógico y por otro el soporte tecnológico que se emplea. En algunos conceptos se es más específico y se llegan a definir invariantes en la concepción de dicho objeto puntualizando en su estructura y características.
Características de los OA
En su trabajo “Objetos de aprendizaje” Carolina Medina-Ramírez plantea cuatro características propias de este tipo de recurso:

1. Reutilizables: que sean personalizables en función de las necesidades del estudiante.
2. Durables: que sean flexibles y fáciles de actualizar.
3. Interoperables: Independientes de las tecnologías utilizadas y operativos para su uso en cualquier plataforma.
4. Accesibles: que sean fáciles de localizar dentro de las bases de datos u otros sistemas de almacenamiento de contenidos educativos.

Sobre la estructura de los OA *Andres Chiappe Laverde* plantea que deben ser:
Auto-contenido.- A través de esta característica el Objeto de aprendizaje se obliga a tener sentido por sí mismo, independientemente de las estructuras pedagógicas a las cuales esté ensamblado. (Aprender a sumar no requiere información de todo el curso de matemáticas básicas, solo lo referente a sumar)
Contenidos: Información necesaria sobre el tema que trata el Objeto de aprendizaje, generalmente esta información es obtenida del plan de estudios propuesto por las instituciones de educación.
Actividades de aprendizaje: Son las actividades, ejemplos y / o ejercicios que forman parte del objeto de aprendizaje con la intención de ejercitar los contenidos que se han utilizado. Elementos de contextualización: Siempre es recomendable contextualizar, situar los contenidos y ejercicios para lograr que el aprendizaje sea generalizable a todos los ámbitos del estudiante.

- **Pasos a considerar en la construcción de un Objeto de Aprendizaje** (Anexo # 1)

Aunque existen diversas metodologías retomadas por algunos autores, se podría decir que estos son los puntos en común entre cada una de ellas:

1. Determinar el tema que se abordará en el OA, el objetivo que se pretende alcanzar al elaborar su material, así como los destinatarios y sus características.
2. Recopilar, seleccionar investigar y organizar los contenidos de acuerdo con el tema y el objetivo establecido, además de identificar los recursos de audio, video, textos, imágenes, fotografías, etc., que se incorporarán al mismo. En caso de que algunos de estos recursos requieran de digitalización, este es el momento de realizarlo.
3. Definir la estructura que tendrá el OA. Aunque algunos documentos mencionan que debe contener un objetivo, contenido, actividad y evaluación, usted puede estructurarlo de manera flexible, de acuerdo con las teorías de aprendizaje o de instrucción que siga, así como las necesidades de su tema. Lo que sí es muy importante es que sea un material breve y que por sí mismo permita aprender algo.
4. Una vez que defina la estructura, redacte el contenido de cada una de las partes que conformarán el material como por ejemplo: una pequeña introducción, el desarrollo del contenido, actividades, autoevaluación, sección de sugerencias, etc. Preferentemente esta información debe de guardarse en un archivo de texto para conservarlo de respaldo. También deberán indicarse los lugares en los que se insertarán los archivos de audio, video, imagen, fotografía, etc.; que ha localizado.
5. Publicar las secciones del material. Las mismas que vienen especificadas en el documento anteriormente descrito. (Introducción, contenidos, actividades, etc.). Para ello deberá seleccionar una herramienta o programa que le permita realizarlo.

Al terminar este proceso, realice las pruebas y correcciones pertinentes: al estilo, tamaño de letra, presentación de la información, funcionamiento, etc., para que finalmente su trabajo pueda ser presentado a sus alumnos.

- **¿Qué partes o secciones debe tener un Objeto de Aprendizaje?** (Anexo # 2)

La primera recomendación para la elaboración de los materiales es definir los siguientes rubros relacionados con la planeación general:

- ¿Cuáles son las secciones que contendrá todo el material u objeto? Se debe enunciarlas y si es preciso hacer un borrador donde se coloque el orden y las denominaciones de las secciones, como una especie de índice general.
- ¿Colocará objetivos generales de aprendizaje? ¿ dónde? ¿generará una presentación? ¿qué le gustaría que se contemplara? Se debe redactar la información correspondiente a cada apartado.
- ¿Qué va a incluir en cada sección del material? Por ejemplo objetivo, notas, actividades de aprendizaje, evaluación y/o autoevaluación, bibliografía, etc.? Se debe elaborar un bosquejo breve de la estructura de cada página o sección.

Es importante que el OA funcione como un sistema que permita estructurar de manera lógica el contenido, de manera que facilite el estudio independiente del estudiante.(Anexo 3)

Herramientas para la creación de OA

En este mismo trabajo la autora mencionada, muestra algunas herramientas que se emplean con el fin de crear Objetos de aprendizajes dentro de ellas:

ATutor (http://www.atutor.ca/) Es un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje -Learning Content Management System (LCMS) de Código Abierto basado en la Web y diseñado con el objetivo de lograr accesibilidad y adaptabilidad.

Moodle (moodle.org) course management system o learning management system (CMS/LMS) Basado en PHP y MySQL, PostgreSQL. Es un programa que permite realizar múltiples actividades de enseñanza-aprendizaje a profesores y estudiantes a través de Internet.

Se puede utilizar para presentar los contenidos del curso, enlazar con otros materiales, colaborar, hacer cuestionarios, enviar tareas, y para proporcionar comentarios sobre el material o el desarrollo del curso.

Claroline (http://www.claroline.net/) (course management system CMS). Está basado en PHP/MySQL. Es un sistema de administración de cursos basados en Web.

Permite que profesores e instituciones creen y administren sitios web que pueden ser consultados en un navegador web.

eXelearning es una herramienta de autor creada para facilitar la construcción de contenidos, elearning unidades didácticas y actividades interactivas. Es un editor XHML de código abierto (open source), cuyo proceso no necesitamos entenderlo para usarlo, podemos utilizar dichos contenidos de forma independiente o dentro de plataformas LMS como Moodle.

La versatilidad de uso, la aceptación de archivos y formatos para generar contenido, junto con la posibilidad de trabajar individualmente, sin necesidad de hacerlo conectado a Internet, así como exportar el trabajo directamente a la web, documento de texto o en paquetes de contenido estándar IMS y SCORM, colocan a eXelearning como la mejor herramienta que se puede usar para ir confeccionando unidades didácticas y cursos dentro de Moodle.

Tomando como base lo planteado se estructuraron los OA mediante la utilización de la herramienta eXelearning por las ventajas descriptas anteriormente, a lo que se suma que permite utilizar los medios creados tanto desde el entorno virtual de aprendizaje como desde el escritorio de una computadora.

La estructura definida contiene los siguientes elementos tomando en cuenta las partucularidades ya mencionadas:

Contenido:

Dentro de este aspecto se encuentra: los objetivos tanto de la aplicación como de temas que se trabaje; las orientaciones para trabajar el tema, y los conocimientos que van acompañados en alguno de los casos, de imágenes.

Actividades de aprendizaje:

Este aspecto muestra ejercicios que contienen las preguntas, y un mecanismo de retroalimentación que permite conocer si la respuesta es correcta o no, así como un pequeño comentario dirigido a argumentar la respuesta o a direccionar en caso de ser falsa a donde está ese contenido para que se profundice en él.

Algunas sugerencias para la redacción de las secciones de su material

Recuerde que usted define cuáles y el orden en que aparecerán dichas secciones. Sin embargo, es muy importante que considere que el material debe ser breve y autosuficiente. No debe incluir archivos de texto adjuntos o presentaciones de power point.

I. Determinar el tipo de objetivo que se quiere alcanzar

Un objetivo es el resultado que se espera logre el alumno al finalizar un determinado proceso de aprendizaje, por lo tanto, determinar el objetivo que pretende alcanzar es muy importante.

Sus objetivos deben estar formulados desde el punto de vista de los alumnos, no del docente, serán redactados tomando en cuenta el nivel de aprendizaje que se quiera alcanzar: conocimiento, comprensión, aplicación, análisis, síntesis o evaluación.

El siguiente cuadro muestra un resumen general de la utilidad y finalidad de los objetivos:

Qué son	**Utilidad**	**Finalidad**
Son enunciados que establecen las condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje del estudiante. Se pueden usar como estrategia para apoyar el aprendizaje al compartirse con el estudiante.	Generación de expectativas y atracción de la atención y motivación. Orientar y guiar la atención en el aprendizaje.	Dan a conocer la finalidad y alcance del material y cómo manejarlo. El estudiante sabe qué se espera de él al terminar de revisar el material. Ayudan a contextualizar sus aprendizajes y a darles sentido.

II. Seleccionar y Organizar los contenidos

Tiempo atrás usted ha estado planeando el tipo de material que va a compartir con sus alumnos, es hora de organizar toda la información existente para este fin.

a) Comience separando por temas o secciones la información con la que cuenta.
b) Será de mucha utilidad que tenga ya elaborado un pre-bosquejo de lo que piensa hacer, así como, el tema y los objetivos que guiarán la elaboración de su material
c) Tal vez ya tenga información recabada en Internet, en libros o revistas electrónicas de educación.
d) Si imparte la misma materia, puede rehusar los materiales ya elaborados o complementarlos. Inclusive puede complementar su proyecto con materiales de otros temas relacionados a su materia de estudio, siempre y cuando haya afinidad.
e) Si va a buscar información Internet, trate de copiar de la barra de navegación la dirección de cada página consultada, para evitar confusiones o pérdida de información. Es muy sencillo, abra un documento nuevo en word, sombree la dirección electrónica de la barra, de un clic al botón derecho de su mouse, elija copiar, vaya a su documento de word y elija pegar. Con este sencillo procedimiento tiene la liga para consultarla cuantas veces necesite hacerlo.
f) Separe las imágenes o videos según sea el caso.
g) Existen materiales elaborados por otros autores, puede acceder a ellos para complementar su proyecto. Trate de no copiar y pegar, lea y redacte lo que le parezca más interesante, dando crédito al autor de la fuente consultada.

III. Elaborar una pequeña introducción o presentación.

En ella puede indicar al alumno algunos aspectos del contenido del material, incluir algunos conceptos interesantes que despierten su interés en el tema, mencionar detalles que susciten alguna controversia y generar expectativas sobre el tema, para posteriormente utilizar esta información en una sesión de debate y llegar a conclusiones de retroalimentación.

Aunque es posible también que el material esté pensado para revisarlo de manera individual sin que haya sesiones a partir del mismo.

La gama de posibilidades es muy amplia.

IV. Desarrollar el contenido

Una vez que ha organizado la información con la que cuenta, sigue desarrollar los contenidos que darán forma a su proyecto. Para esto debe de cuidar algunos aspectos didácticos:

a) Su material debe de llevar una secuencia de unidad, de imagen y de estructura en la información presentada para evitar confusiones entre sus alumnos.
b) El esquema organizador presentado debe de ser sencillo, para permitir al usuario obtener la información deseada fácil y rápidamente, evitando el exceso de páginas o repetición de la información.
c) Para enriquecer o complementar los contenidos se emplean las ligas de hipertexto.
d) Es necesario cuidar la compatibilidad entre la paleta de colores del visualizador y la empleada para elaborar su material. A más imágenes, más colores se emplean.
e) Trate de no emplear imágenes en exceso, ya que esto restaría limpieza a su presentación, cuide el tamaño de las imágenes para que no se sature y sea demasiado lenta la descarga.
f) Póngase en lugar del usuario y reflexione en cómo le gustaría que la información fuera presentada.
g) Es opcional incluir un pequeño glosario de palabras importantes contenidas en el OA, con el fin que sus alumnos se familiaricen con los conceptos.

V. Actividades de aprendizaje y auto evaluación

Habrá materiales que necesitarán actividades interactivas de aprendizaje, es decir, aquellas actividades en línea que ayudan en la tarea de memorizar vocabulario, estructuras gramaticales, etc., relacionados con los temas concretos que se trabajan en clase.

Las actividades de aprendizaje son estrategias que generan procesos del pensamiento que conducen al aprendizaje y son muy útiles para repasar el tema visto y en ciertos casos, permiten activar conocimientos previos, desarrollar habilidades, etc. En el siguiente esquema se muestran los tipos de actividades de aprendizaje.

Una autoevaluación eficaz será aquella que proponga situaciones y espacios para que sus alumnos aprendan a evaluar el proceso y el resultado de sus propios aprendizajes, basado en ciertos criterios que ellos aprenderán de las observaciones y valoraciones hechas por usted durante ese proceso de aprendizaje.

Para esto, deberá utilizar actividades de aprendizaje, que le ayuden a llevar a cabo ese fin. A continuación se brindan algunas sugerencias.

Las actividades de aprendizaje que se realizan en materiales en línea, pueden generarse de 2 maneras principalmente:

1. Actividades que se realizan dentro del material y que permiten que el estudiante obtenga una retroalimentación inmediata del sistema. Este tipo de actividades también se emplean para la autoevaluación.
2. Algunos ejemplos de este tipo de actividades son:
    - a Actividad de espacios en blanco: esta opción permite ocultar palabras en una frase para que sus alumnos las recuperen.
    - b Pregunta verdadero – falso: aquí se incluyen preguntas con varias opciones que el alumno elegirá como falso o verdadero.
    - c Pregunta de elección múltiple: aquí podrá presentar preguntas con diferentes respuestas, solo una es la correcta.
    - d Pregunta de selección múltiple: igual que la opción anterior, con la diferencia de que aquí hay más de una respuesta correcta.

Objetos de aprendizaje
Asignatura: Filosofía y Sociedad.
<u>Objeto de aprendizaje 1:</u>
Tema: Teoría Marxista – Leninista del Conocimiento.

Objetivo del software:
Propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes mediante la consolidación de los conocimientos referidos a la Teoría Marxista – Leninista del conocimiento.
Objetivo de la temática:

Explicar la teoría Marxista – Leninista del conocimiento de forma tal que les permita apropiarse, mediante la argumentación, de una concepción científica de abordar esta temática.

Conocimientos:

Principios de la Teoría del Conocimiento. (Principio del Monismo materialista, Principio del reflejo, Principio del desarrollo, Principio de la práctica).
Teoría del Conocimiento. (La práctica como base del proceso cognoscitivo. Conocimiento sensorial: *la sensación, la percepción y* la representación. Conocimiento racional: el conocimiento lógico y sus formas: el concepto, el juicio y el razonamiento o deducción.
Ejercicios:
Verdadero y Falso.
Completar.

Objeto de aprendizaje 2 :

Tema: Concepción Materialista de la Historia.
Objetivo del software:
Propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes mediante la consolidación de los conocimientos referidos a la Concepción Materialista de la Historia.
Objetivo de la temática:
Explicar la Concepción Materialista de la Historia de forma tal que les permita apropiarse de la esencia del desarrollo social, partiendo de la relación ser social y conciencia social.
Conocimientos:
Concepción Materialista de la Historia. Elementos generales, Ser social, Conciencia social, Formación Económico Social, Modo de producción, Fuerzas productivas, Medios de producción, Fuerza de trabajo, Relaciones de producción, Revolución social, Base económica y Superestructura.
Ejercicios:
Verdadero y Falso.
Completar.

Asignatura: Historia de Cuba.

Objeto de aprendizaje 1: (Anexo 4).
Tema: Documentos Históricos a lo largo de la Historia de Cuba.

Objetivo del software:
Propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes mediante la consolidación de los conocimientos referidos al análisis de Documentos Históricos.
Objetivo de la temática:
Analizar los Documentos Históricos a lo largo de la Historia de Cuba para que el estudiante profundice en el comportamiento del factor unidad en el proceso revolucionario cubano.
Conocimientos:

Documentos Históricos a lo largo de la Historia de Cuba. Etapa Colonial: Constitución de Guáimaro. Carta de Carlos Manuel de Céspedes a Summers. Manifiesto del Diez de Octubre. Tratado de París. Etapa Neocolonial: Constitución de 1940. Septembrismo. La Historia me absolverá. Revolución en el Poder: Primera Declaración de la Habana. Segunda Declaración de la Habana.

Ejercicios:
Juego del ahorcado.

Objeto de aprendizaje 2: (Anexo 5).
Tema: Neocolonia en Cuba 1902 – 1929.

Objetivo del software:
Propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes mediante la consolidación de los conocimientos referidos a la Neocolonia en Cuba 1902 – 1929.
Objetivo de la temática:
Caracterizar el establecimiento de la República Neocolonial a través de los elementos que distinguieron un contexto mediado por el ingerencismo norteamericano y los gobiernos títeres.
Conocimientos:

Neocolonia en Cuba 1902 – 1929. Inicios de la República. Gobiernos. Bases para el establecimiento de la República Neocolonial. Movimiento Revolucionario. Mecanismos de dominación. Situación económico social.

Ejercicios:
Juego del ahorcado.
Seleccione la respuesta correcta.
Identifique la imagen.

Objeto de aprendizaje 3: (Anexo 6).
Tema: Nuestras primeras victorias.

Objetivo del software:
Propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes mediante la consolidación de los conocimientos referidos a las gestas independentistas de 1868 hasta 1898.
Objetivo de la temática:
Analizar a través de los hechos históricos, personalidades y documentos el período revolucionario durante los primeros 30 años del proceso revolucionario cubano.
Conocimientos:

Las gestas independentistas desde el 10 de Octubre de 1868 hasta 1898. Principales documentos. Personalidades más relevantes. Hechos más importantes del período 1868 – 1898.

Ejercicios:
Seleccione la respuesta correcta.

Asignatura: Economía Política del Capitalismo.

Objeto de aprendizaje 1:

Tema: Fundamentos generales de las relaciones capitalistas de producción
Objetivo del software:
Propiciar el autoaprendizaje de los estudiantes mediante la consolidación de los conocimientos referidos a los Fundamentos generales de las relaciones capitalistas de producción .
Objetivo de la temática:
Demostrar el carácter explotador del capitalismo empleando las principales categorías estudiadas en clases en el Tema I de manera integradora.
Conocimientos:
Surgimiento y desarrollo de la producción mercantil simple y de la producción mercantil capitalista. El proceso de producción capitalista. El proceso de acumulación capitalista. El proceso de reproducción del capital social y las crisis económicas. Formas transfiguradas de la plusvalía.

Ejercicios:
Seleccione la respuesta correcta.
VALORACIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL

El principal aporte de este trabajo es social por lo que representa para consolidar el proceso docente – educativo. Se entrega un conjunto de productos que tributan a estas asignaturas y que como indican sus características pueden ser empleados en otras carreras que trabajen estas temáticas.

CONCLUSIONES

El tratamiento teórico y su fundamentación empírica permitió demostrar la existencia de un problema científico que requería ser atendido desde la ciencia y la técnica y que son las Nuevas Tecnologías herramientas propicias para desarrollar medios de autoaprendizaje.

El diseño de Objetos de aprendizaje para las asignaturas de las Ciencias Sociales y Humanísticas propició crear una alternativa para que los estudiantes ejerciten los conocimientos de temas que resultan de mayor complejidad para ellos.

A partir del desarrollo de la investigación se demostró la pertinencia de la solución propuesta con respecto al problema enunciado.

REFERENCIAS

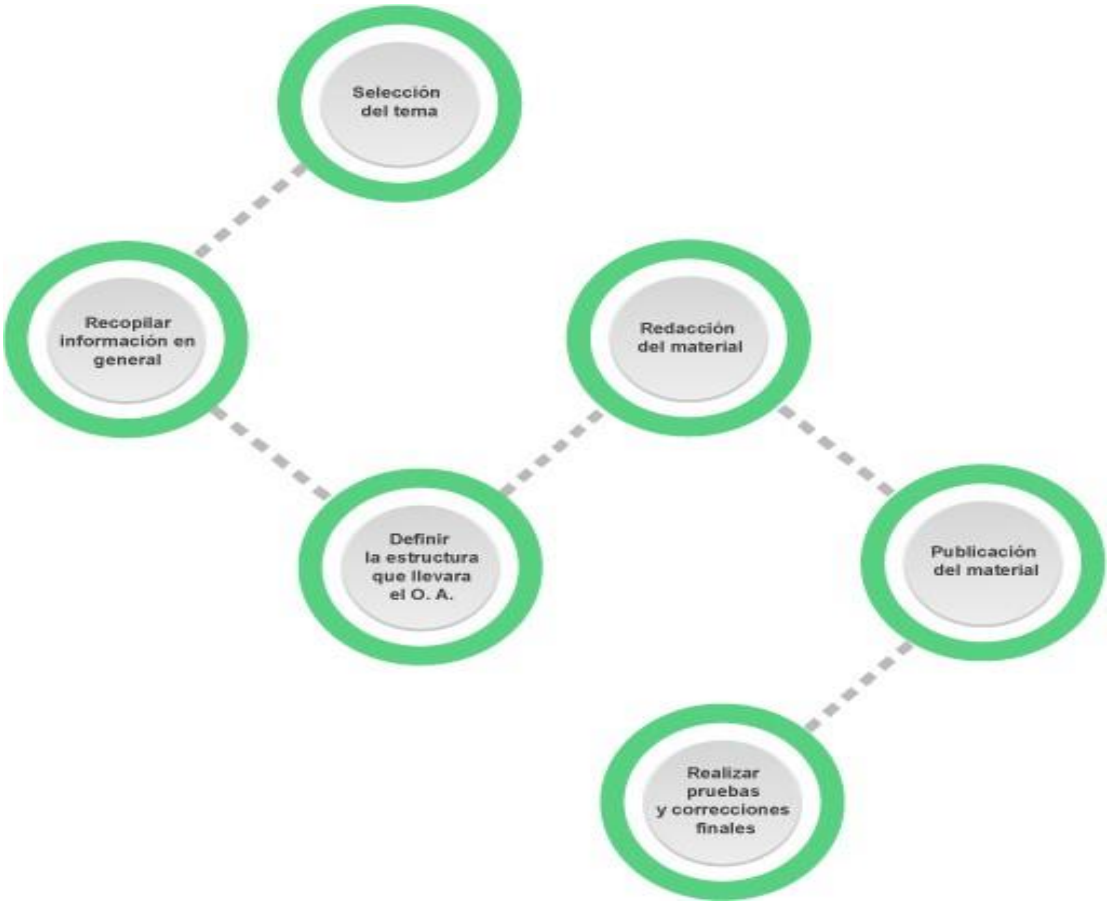
- Aguilar Cisneros, Jorge; Jaime Muñoz Arteaga , Saúl Pomares Hernández. Guías de diseño para el desarrollo de objetos de aprendizaje. Universidad Tecnológica de Puebla.
- Borrero Caldas, María Clara; Edgar Cruz García; Sandra Mayorga Muriel; Karen Ramírez González. Una metodología para el diseño de objetos de aprendizaje. La experiencia de la Dirección de Nuevas Tecnologías y Educación Virtual, DINTEV, de la Universidad del Valle. Universidad del Valle.
- Christian L. Vidal, Alejandra A. Segura y Manuel E. Prieto. Calidad en objetos de aprendizaje. Departamento de Sistemas de Información, FACE, Universidad del BioBio, Concepción, Chile.
- Cubero Torres, Sergio. Elaboración de contenidos con eXelearning. Copyright © 2008
- del Mora, Ma Esther; Doina Ana Cernea. Diseñando Objetos de Aprendizaje como facilitadores de la construcción del conocimiento. Facultad de Pedagogía, Universidad de Oviedo.
- Galeana, Lourdes. Características de los Objetos de Aprendizaje. Universidad de Colima. Centro Universitario de Producción de Médios Didácticos. (2005).
- García Aretio, Lorenzo. Objetos de Aprendizaje. Características y repositorios. Cátedra UNESCO de Educación a Distancia, abril de 2005.
- Lacasa, Pilar; Raquel Vélez; Soraya Sánchez. Objetos de aprendizaje y significado. Departamento de Psicopedagogía y Educación Física. Universidad de Alcalá.
- Lebrón Narváez, Carmen I. Objetos de Aprendizaje: Nuevo concepto tecnológico instruccional. V Cooperativo UMET Bayamón.
- Martínez Naharro, Susana; Bonet Espinosa, Pilar; Cáceres González, Pilar; Fargueta Cerdá, Fernando; García Felix, Eloïna. Los objetos de aprendizaje como recurso de calidad para la docencia: criterios de validación de objetos en la Universidad Politécnica de Valencia.
- Montes, Jairo y Tatiana Valencia.El diseño instruccional en la construcción de Objetos de Aprendizaje.
- Morales, Erla ; Francisco J. García; Ángela Barrón; Adriana J. Berlanga; Clara López. Propuesta de Evaluación de Objetos de Aprendizaje. Instituto Universitario de Ciencias de la Educación Universidad de Salamanca.
- Ossandón Núñez, Yanko, Patricia Castillo Ochoa. Propuesta para el diseño de Objetos de Aprendizaje. 2005.
- ---------- Manual de buenas prácticas para el desarrollo de Objetos de Aprendizaje Versión 1. Chile, agosto de 2005.
- ---------- Manual para el diseño y desarrollo de Objetos de Aprendizaje. Uruguay. 2009.

Webgrafía

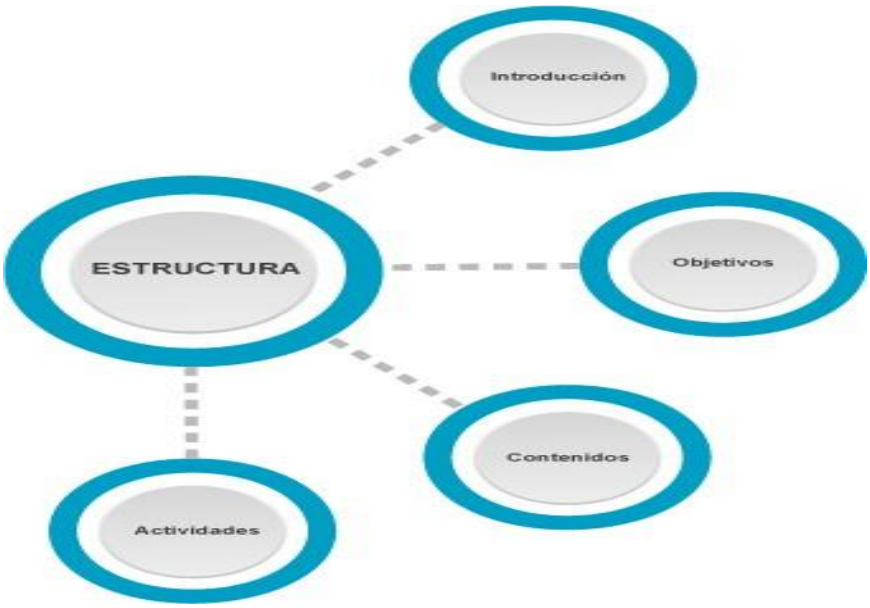
- Actividades interactivas y de enseñanza – aprendizaje. (2010). Tomado de http://viajandoporelmundo.monids.org/actividades.html
- Alfonso, T., Zarco, L., Interdisciplinaria, U. P., Sociales, C., & Te, I. P. N. C. (2006). UNA PROPUESTA PARA ELABORAR OBJ ETOS DE APRENDIZAJ E.
- Arteaga, J. M., Urrutia, B. O., Rodríguez, F. J. Á., & Salas, P. C. (2011). Metodología para elaborar Objetos de Aprendizaje e integrarlos a un Sistema de Gestión de Aprendizaje ., 1–12.
- Educación a distancia. (2013, May).*Wikipedia, enciclopedia libre*. Tomado de http://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Educación_a_distancia&oldid=66486437
- Ejemplos de actividades interactivas de diferentes áreas de estudio. (2009). Tomado de http://angarmegia.com/refuerzoestudio.htm
- Haak, L. S. (2010). La virtualización desde la perspectiva de la modernización de la educación superior : consideraciones pedagógicas *, 1–17.
- Proceso de aplicación de actividades de aprendizaje. (2010). Tomado de http://cead2002.uabc.mx/docencia/lectura3_5.htm

ANEXOS

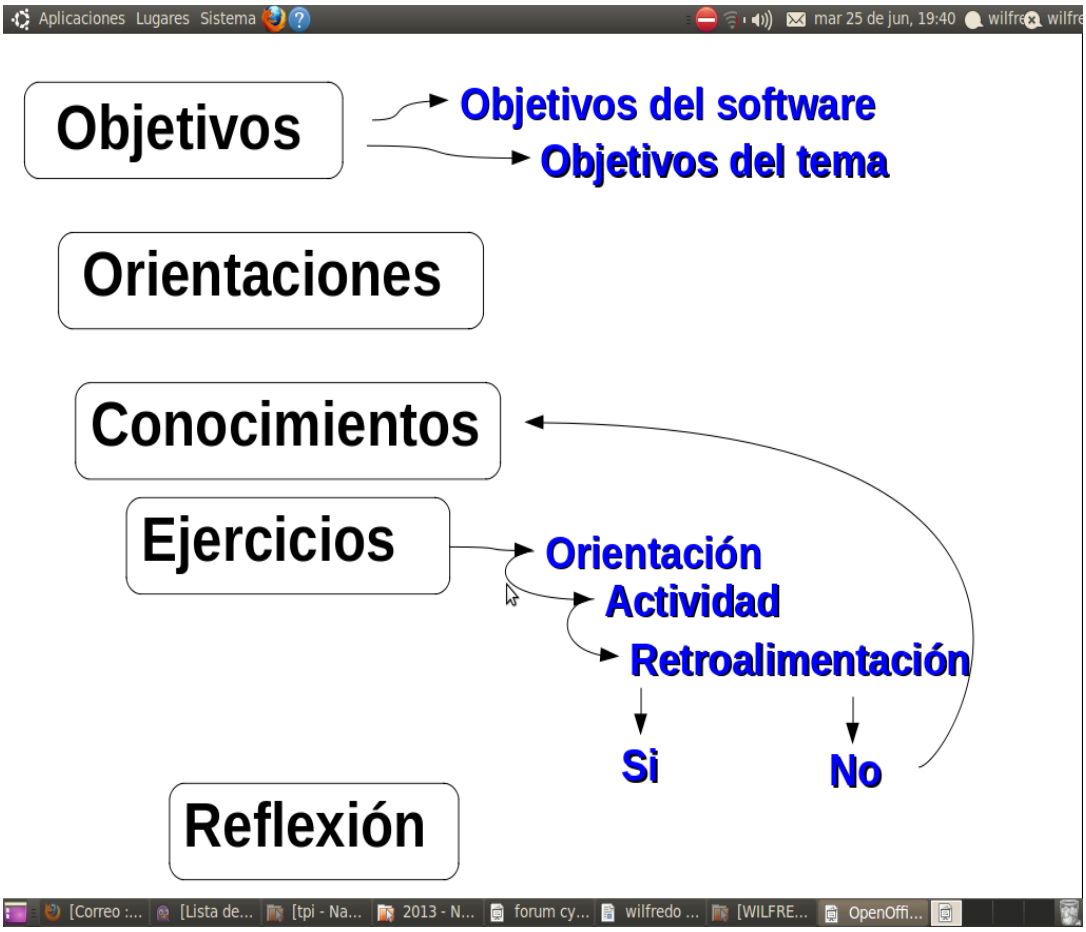
Anexo 1.



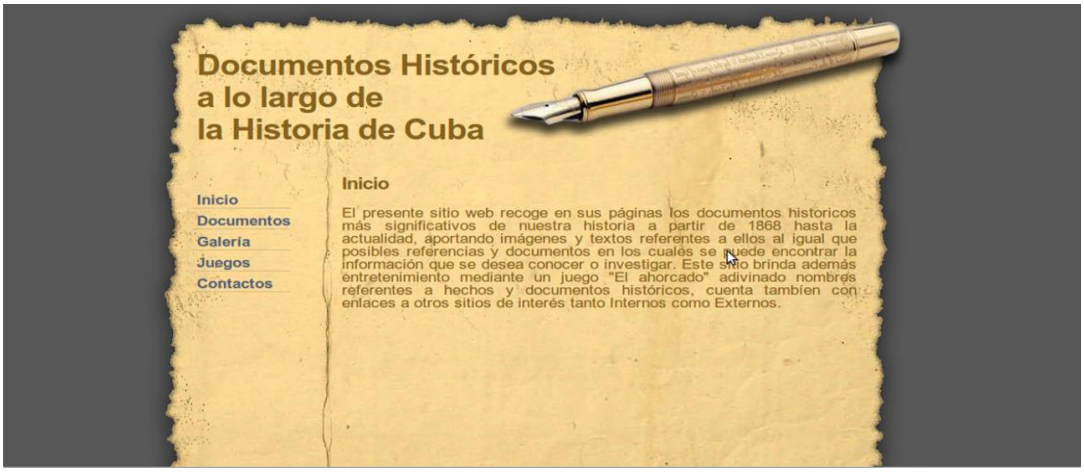
Anexo 2.



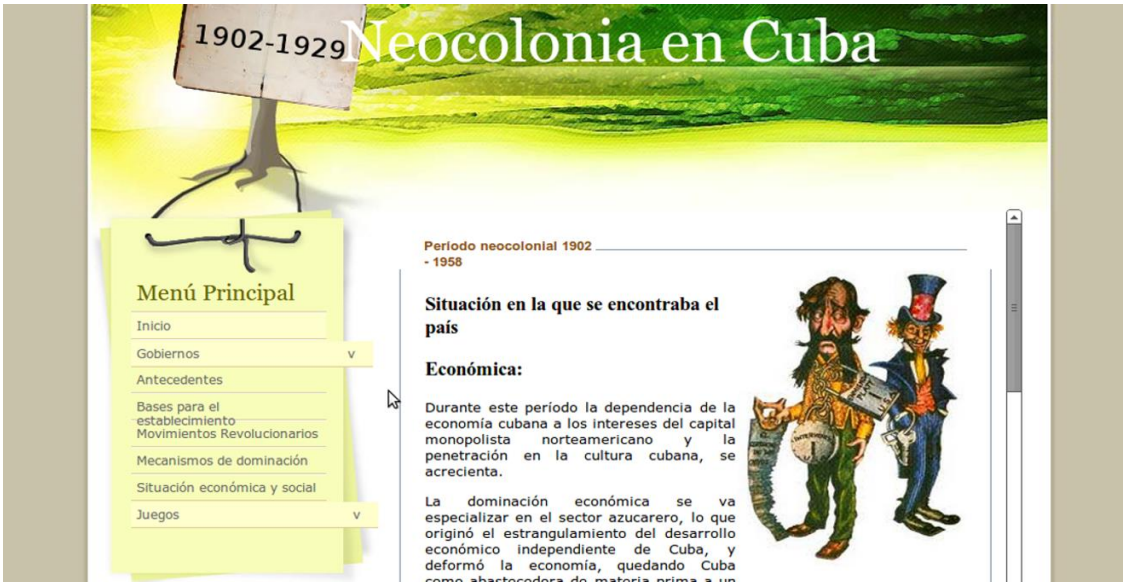
Anexo 3.

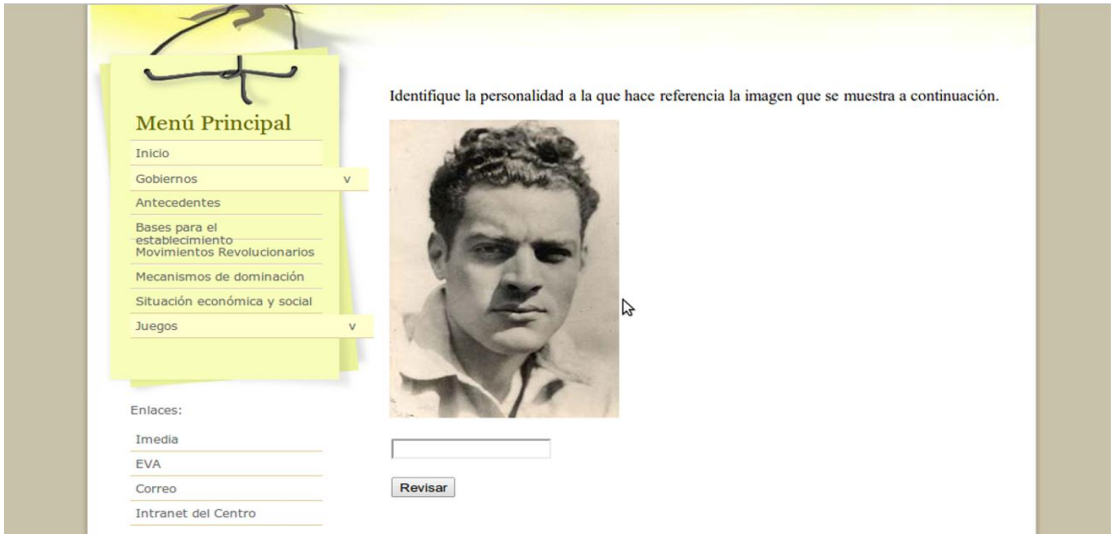


Anexo 4.

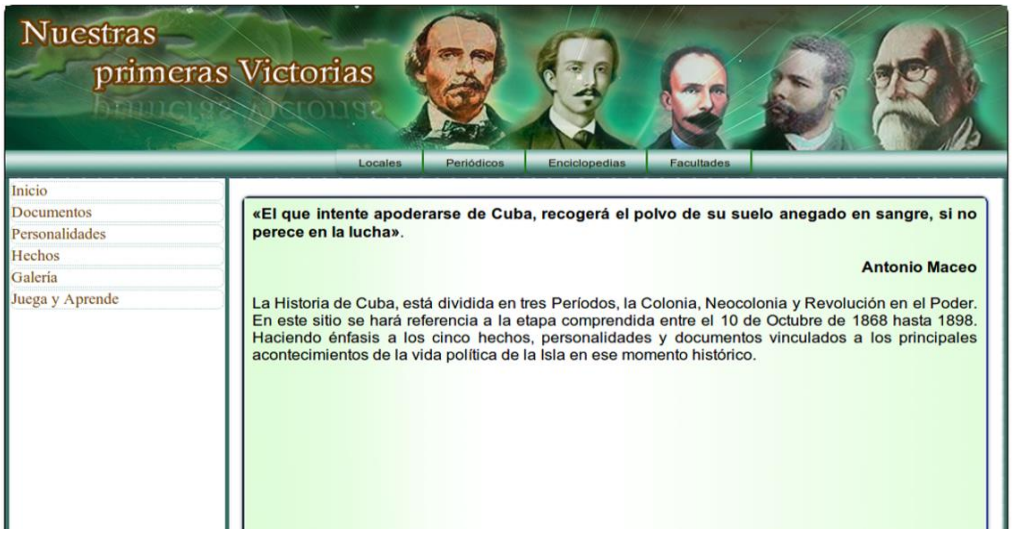


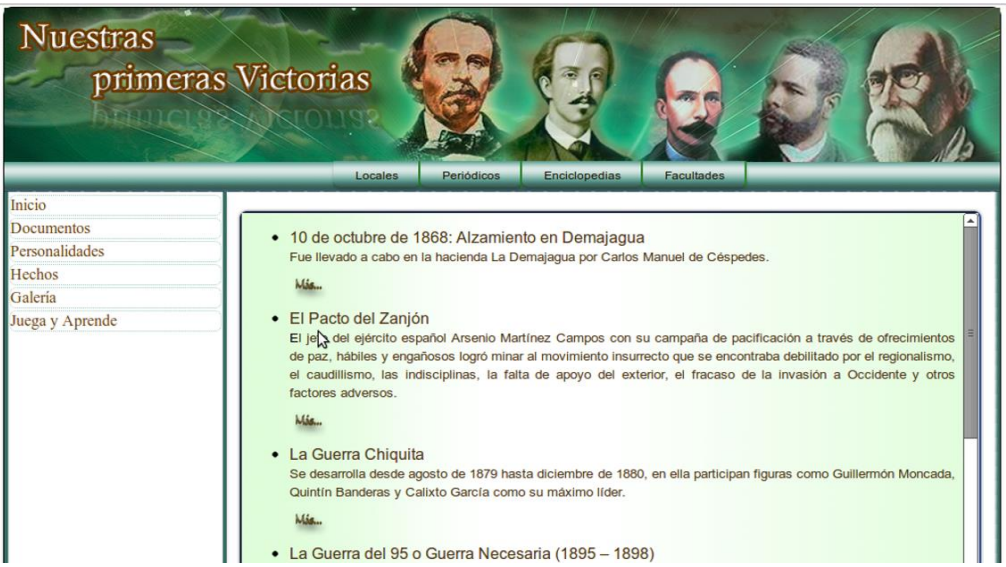
Anexo 5

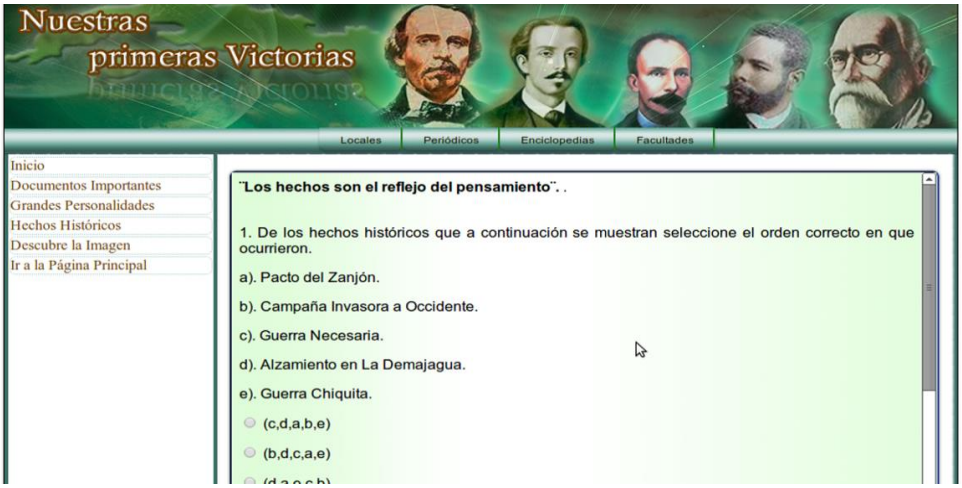

1902-1929
Neocolonia en Cuba
Menú Principal
Inicio
Gobiernos
Antecedentes
Bases para el establecimiento Movimientos Revolucionarios
Mecanismos de dominación
Situación económica y social
Juegos
Período neocolonial 1902 - 1958
Situación en la que se encontraba el país
Económica:
Durante este período la dependencia de la economía cubana a los intereses del capital monopolista norteamericano y la penetración en la cultura cubana, se acrecienta.
La dominación económica se va especializar en el sector azucarero, lo que originó el estrangulamiento del desarrollo económico independiente de Cuba, y deformó la economía, quedando Cuba


Menú Principal
Inicio
Gobiernos
Antecedentes
Bases para el establecimiento Movimientos Revolucionarios
Mecanismos de dominación
Situación económica y social
Juegos
Identifique la personalidad a la que hace referencia la imagen que se muestra a continuación.
Enlaces:
Imedia
EVA
Correo
Intranet del Centro
Revisar

Anexo 6.


Nuestras primeras Victorias
Locales
Periódicos
Enciclopedias
Facultades
Inicio
Documentos
Personalidades
Hechos
Galería
Juega y Aprende
«El que intente apoderarse de Cuba, recogerá el polvo de su suelo anegado en sangre, si no perece en la lucha».
Antonio Maceo
La Historia de Cuba, está dividida en tres Períodos, la Colonia, Neocolonia y Revolución en el Poder. En este sitio se hará referencia a la etapa comprendida entre el 10 de Octubre de 1868 hasta 1898. Haciendo énfasis a los cinco hechos, personalidades y documentos vinculados a los principales acontecimientos de la vida política de la Isla en ese momento histórico.


Nuestras
primeras Victorias
Locales
Periódicos
Enciclopedias
Facultades
Inicio
Documentos
Personalidades
Hechos
Galería
Juega y Aprende
10 de octubre de 1868: Alzamiento en Demajagua
Fue llevado a cabo en la hacienda La Demajagua por Carlos Manuel de Céspedes.
Más...
El Pacto del Zanjón
El jefe del ejército español Arsenio Martínez Campos con su campaña de pacificación a través de ofrecimientos de paz, hábiles y engañosos logró minar al movimiento insurrecto que se encontraba debilitado por el regionalismo, el caudillismo, las indisciplinas, la falta de apoyo del exterior, el fracaso de la invasión a Occidente y otros factores adversos.
Más...
La Guerra Chiquita
Se desarrolla desde agosto de 1879 hasta diciembre de 1880, en ella participan figuras como Guillermón Moncada, Quintín Banderas y Calixto García como su máximo líder.
Más...
La Guerra del 95 o Guerra Necesaria (1895 – 1898)


Nuestras
primeras Victorias
Locales
Periódicos
Enciclopedias
Facultades
Inicio
Documentos Importantes
Grandes Personalidades
Hechos Históricos
Descubre la Imagen
Ir a la Página Principal
"Los hechos son el reflejo del pensamiento".
1. De los hechos históricos que a continuación se muestran seleccione el orden correcto en que ocurrieron.
a). Pacto del Zanjón.
b). Campaña Invasora a Occidente.
c). Guerra Necesaria.
d). Alzamiento en La Demajagua.
e). Guerra Chiquita.
(c,d,a,b,e)
(b,d,c,a,e)