

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE UNA HERRAMIENTA PARA CREAR OBJETOS DE APRENDIZAJE BAJO EL ESTANDAR SCORM A NIVELES DE PROTOTIPO

**RODRIGO JOSÉ MUÑOZ RAMÍREZ
INGENIERO CIVIL EN COMPUTACION**

RESUMEN

Actualmente existen diversos métodos de enseñanza, para los distintos niveles de educación, desde la clásica forma presencial, donde la fuente principal de conocimientos radica en el profesor, hasta las más modernas, como el "e-learning" donde la principal fuente de conocimientos es entregada por el uso de las nuevas tecnologías o la nueva forma de enseñanza que ha ido tomando bastante fuerza en instituciones de educación, el "b-learning" el cual consiste en la fusión de lo mejor de los modelos nombrados anteriormente. Como resultado de la adopción del "e-learning" y del "b-learning" es que han nacido los Objetos de Aprendizaje. La descripción más aceptada en la literatura define los Objetos de Aprendizaje como "cualquier recurso digital que pueda ser reutilizado para apoyar el aprendizaje", dentro de sus características se puede destacar que son: objetos educativos, fáciles de identificar, independientes del sistema administrador de aprendizaje (LMS). Algunas de las ventajas del uso de estos radica en el ahorro de tiempo en la preparación de cursos y la disponibilidad para su uso por parte del alumnado entre otras, permitiendo además el intercambio de contenido libre de contexto, que puede ser utilizado en áreas que no tengan relación directa entre sí, como podría ser la física y la medicina. Con esto, el trabajo de un docente se desarrolla en un contexto de colaboración interdisciplinaria, permitiendo la colaboración con otros profesionales ligados a la enseñanza no dedicados específicamente a la misma área del autor del Objeto de Aprendizaje. El proyecto que se describe en este documento se puede definir como un prototipo de herramienta que permite, desarrollar, complementar y contribuir a la formación de los alumnos, simplificando la creación de contenido a los docentes.

Palabras clave: SCORM, LOM, Objetos de aprendizaje, Metadatos, Blended Learning, b-learning, e-learning.