

**"ACADEMIA DIGITAL (ADI):
COMUNIDADES DE PRÁCTICAS
BASADAS EN OBJETOS DIGITALES"**

Como integrante de la red de ADI:

Ma. Soledad Ramírez Montoya
(Escuela de Graduados en Educación,
Tecnológico de Monterrey)

Mérida, Yucatán; 20 de octubre 2005

Nuevo Contexto

- Impactos de orden global y glocal.
- Cambio de paradigma educativo: aprendizaje activo y construcción del conocimiento.
- El concepto de objeto de aprendizaje (learning object) aparece como un recurso importante.
- Cooperación académica mediante redes.

Motivaciones

- Iberoamérica, riqueza cultural, diversidad, lazos históricos y lingüísticos.
- Uso de las TICs para desarrollar un trabajo colaborativo entre las instituciones de educación superior.
- Comunidades de trabajo colaborativo para desarrollar recursos digitales de apoyo al aprendizaje.

De los objetos de aprendizaje (OA) a los objetos de conocimientos (OC)

OA:

- Una unidad de información y de conocimiento.
- Una tarea a desarrollar en relación a esta unidad.
- Un componente de evaluación de los aprendizajes.

OC:

- Objetos digitales de conocimiento.
- Relatos de aprendizaje
- Sujetos de aprendizaje
- Comunidades de práctica.
- Contextos donde se desarrolla el proceso de enseñanza/aprendizaje.

Objetivos fundamentales

- Colaboración interinstitucional de generación y uso de objetos digitales de conocimiento (ligados a relatos de aprendizaje) para fortalecer las comunidades de práctica.
- Crear una red de Universidades e instituciones de Educación Superior; un espacio en Internet de intercambio de recursos y experiencias docentes; y una biblioteca de objetos digitales para la formación y el aprendizaje.

Objetivos colaterales

- Vinculación de universidades e instituciones públicas y privadas a través de una red para el fomento del saber científico.
- Generación de bibliotecas digitales compartidas con objetos de conocimiento y relatos de aprendizaje.

Miembros iniciales de la Academia Digital

- Universitat de Barcelona
- Universidade Catolica Portuguesa
- University of Koeln (Alemania)
- Pontificia Universidad Católica de Chile
- Pontificia Universidad Católica de Río de Janeiro
- Tecnológico de Monterrey (México)
- Corporación de Universidades para el Desarrollo de Internet (México).

1000 objetos digitales que:

- Promoverán el aprendizaje y el uso de las TICs para el ejercicio de la ciudadanía.
- Generarán una comunidad de prácticas a nivel universitario iberoamericano.
- Permitirán compartir el conocimiento de las propias realidades nacionales con profesionales de otros países latinoamericanos creando una conciencia común a partir de este conocimiento compartido.

Destinatarios

- Docentes e investigadores en la Educación Superior de universidades de España, Portugal, México, Chile, Brasil y Argentina.
- En este momento nos centramos en el área científica de Educación, que consideramos básica pues tiene un efecto multiplicador: la capacitación de profesionales del área repercute directamente en la formación de los ciudadanos.
- En última instancia los receptores de los beneficios de este proyecto son los estudiantes y la comunidad educativa.

¿Qué se ha hecho?

- **Reuniones del grupo inicial:**
 - **Universidad Católica de Chile (marzo 2005)**
 - **Reuniones de teleconferencias (mayo y junio 2005)**
- **Presentación del proyecto con organizaciones europeas para buscar financiamiento**
- **Presentación del proyecto en Zaragoza en el marco del Congreso Internacional Mundo Digital, Cultura y Educación, por parte de Martin Aiello, Universitat de Barcelona (octubre 2005)**

¿Hacia dónde vamos?

- **Reunión del grupo inicial en Universidade Catolica Portuguesa (noviembre 2005)**
- **Presentación en convocatorias para buscar apoyo para el proyecto**
- **Pilotaje de Objetos de Conocimiento con comunidades académicas de grupos a distancia**
- **Investigación de los procesos de enseñanza-aprendizaje.**

**¡Gracias por
su atención!**

**Marisol Ramírez Montoya
solramirez@itesm.mx**