**LOS OVA COMO ESTRATEGIA DIDÁCTICA PARA EL DESARROLLO DE COMPETENCIAS**

**GLORIA TATIANA VALLES SALAZAR**

La incorporación de la tecnología al campo escolar ha significado, sin duda, avances en la generación de más y mejores estrategias tanto de enseñanza como de aprendizaje, la eliminación de barreras espacio temporales entre el profesor y los estudiantes, el incremento de modalidades comunicativas, la potenciación de entornos interactivos, la facilidad para acceder a formación permanente, el favorecimiento del aprendizaje independiente, del auto aprendizaje, del aprendizaje colaborativo y en grupo.

Es así, que figuras como la del E-learning han posibilitado a su vez, la configuración y uso de recursos de aprendizaje llamados Objetos de aprendizaje, originados a raíz de la metáfora de los bloques de plástico interconectables LEGO (Hodgins, 1992) y la idea de formación de materiales educativos en pequeñas unidades, que permitieran el aprendizaje de una forma sencilla y con conexión entre sí, es decir desarrollar piezas de aprendizaje fácilmente interoperables (Gutiérrez, 2008).

Los objetos de aprendizaje se encuentran referenciados con diferentes nombres, tales como: objetos instruccionales, objetos educacionales, objetos de conocimiento, objetos inteligentes y objetos de datos, entre otros. De igual modo, su concepto se considera polisémico al tener variadas definiciones que responden a la exaltación de determinada característica. Dicho de otro modo, algunos autores, por ejemplo, destacan su reusabilidad mediante las siguientes acepciones:

“Pequeña colección de contenido reutilizable usada para presentar y apoyar un objetivo de aprendizaje particular” (Jacobsen, 2002).

“Cualquier recurso digital que puede ser reutilizado para apoyar el aprendizaje.” (Wiley, 2000).

Otros, por su parte, plantean significaciones alrededor de su intencionalidad pedagógica, así:

“Un OA es un conjunto de recursos digitales, auto contenible, reutilizable, con un propósito educativo y constituido por al menos tres componentes internos: contenidos, actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. El OA debe tener una estructura de información externa (metadato) que facilite su almacenamiento, su identificación y su recuperación” (Ministerio Educación Colombia, s.f.).

Los anteriores significados implican igualmente, una evolución de los dispositivos, de las telecomunicaciones y de la web, lo cual, permite enriquecer los procesos instruccionales y pedagógicos al contener características didácticas que apoyan la enseñanza, catalogándose con base en estándares internacionales como SCORM, para facilitar el intercambio de objetos entre repositorios diferentes y la interoperatividad de los sistemas y plataformas, lo que permite editar, almacenar y administrar objetos de aprendizaje a través de Internet.

De esta forma, se pueden claramente observar dos áreas de conocimiento relacionadas con los objetos de aprendizaje, la pedagógica y la tecnológica. La primera se encarga de los aspectos pedagógicos asociados al diseño y desarrollo de contenido educativo basado en el concepto de objetos de aprendizaje que debe ser funcional para varios contextos de aprendizaje; mientras que la segunda aborda los retos tecnológicos relacionados con el desarrollo de sistemas y plataformas educativas fundadas en este concepto.

Como muestra de Objetos de Aprendizaje se incluyen los contenidos multimedia, el contenido instruccional, los objetivos de aprendizaje, el software instruccional y las herramientas de software, así como a las personas, organizaciones o eventos referenciados durante el aprendizaje apoyado por la tecnología.

Sin embargo, para que puedan desarrollarse, se requieren políticas de formación e inversión en Tic, capacitación docente en el uso de los OA con el fin de incorporarlos y emplearlos a la acción educativa, formular estrategias de aplicación interdisciplinaria y de utilización en diferentes contextos o temáticas educativas, desarrollar guías de diseño de objetos de aprendizaje que permitirán la construcción de estos de manera homogénea, determinar e identificar cómo crearlos y analizar los elementos que lo componen, con el propósito de utilizarlos adecuadamente para los fines con los que serán diseñados.

Los Objetos de aprendizaje pretenden generar conocimiento, habilidades y actitudes, en función de las necesidades del sujeto y correspondiente con una realidad concreta y de localización sencilla. Pueden contribuir a que el estudiante adquiera nuevas estrategias de aprendizaje y contribuya al desarrollo, por tanto, de competencias instrumentales, interpersonales y sistémicas, entre otras.

Los OA han transitado de espacios presenciales y desde paradigmas tradicionales, a espacios virtuales en donde se busca favorecer la construcción de conocimientos tanto de estudiantes como de docentes, al trabajar de una manera distinta, por ejemplo, desde comunidades de aprendizaje, en donde cada uno de los integrantes que la constituyen tiene elementos que aportar, así como aspectos que les permite enriquecer sus saberes previos, a partir de la participación de sus compañeros y maestros, es en este sentido que es relevante la concepción de los Objetos Virtuales de Aprendizaje desde diferentes aristas y perspectivas que favorezcan un paradigma constructivista, y que no se limite únicamente a una perspectiva instrumental. El diseño tiene la finalidad de apoyar e incentivar los procesos formativos en los estudiantes, es decir, son el medio, pero el fin es la construcción de conocimientos con significado y sentido, los cuales se apliquen tanto en contextos académicos como en espacios no formales en los cuales se desarrollan los discentes. No obstante, se hace preciso analizar y comprender las habilidades y actitudes de los mismos, sus necesidades, ritmos de aprendizaje y sus intereses para ligarlos a las experiencias de aprendizaje que van obteniendo.

Los OVA se usan como mediadores pedagógicos en el quehacer docente para brindar un escenario de más autonomía en el aprendizaje y de un desarrollo más creativo, a través de herramientas didácticas (correo electrónico, los chats, foros de discusión, simulaciones y juegos, las listas de distribución, los grupos colaborativos, las wikis y los blogs, webinars, etc). Sin embargo, para que esto ocurra, los docentes deben conocer estos instrumentos para apoyar sus clases presenciales o virtuales.

Navarro y Ramírez (2005) y Morín (2001) también destacan la relevancia del empleo de los Objetos de Aprendizaje para el desarrollo de la reflexión y el pensamiento crítico de manera integral.

En 2008 la UNESCO publica los “Estándares UNESCO de Competencia en TIC para Docentes” en la que señala que los estudiantes deben adquirir algunas capacidades, consideradas necesarias para desenvolverse en un entorno de aprendizaje virtual, entre ellas competente - para utilizar tecnologías de la información, buscador - analizador y evaluador de información, solucionador de problemas y tomador de decisiones, usuario creativo y eficaz de herramientas de productividad, comunicador, colaborador, publicador y productor, ciudadano informado, responsable y capaz de contribuir a la sociedad.

El docente es la persona que desempeña el papel más importante en la tarea de ayudar a los estudiantes a adquirir esas capacidades y es el responsable de diseñar tanto oportunidades de aprendizaje como el entorno propicio en el aula que faciliten el uso de las TIC. Además de que resultan atractivas para los alumnos y de fácil manejo para aprender al ser flexibles, usables, reusables y actualizables, además de que son versátiles y su contenido puede variar según su naturaleza y formato.