

# Tipos de Recursos Educativos

La elaboración de contenidos estandarizados para su uso en las diferentes modalidades de aprendizaje: **presencial, semipresencial y/o virtual** es fundamental en las universidades del siglo XXI. El enfoque de Objetos de Aprendizaje (OA) tiene el propósito de facilitar el diseño de pequeñas unidades de contenido que puedan ser combinadas y reutilizadas en diferentes cursos y de esta forma aprovechar el desarrollo de programas y materiales educativos.

Según Learning Technology Standards Comitee (LTSC) de la IEEE, el término "**objeto de aprendizaje**" (OA) (learning object) (LO) define a cualquier entidad que puede ser utilizada, reutilizada o referenciada en el contexto del aprendizaje soportado por tecnologías. De esta manera un OA es un módulo instruccional que posee las cuatro características siguientes:

- Es **reutilizable**: se puede contextualizar fácilmente en función de las necesidades específicas del proceso de enseñanza aprendizaje y es adaptable a las necesidades de un determinado curso, unidad temática o carrera.
- Es **flexible**: se puede modificar y actualizar con facilidad.
- Es **accesible e interoperable**: independiente de las tecnologías utilizadas y de los sistemas operativos (multiplataforma).

En el CVSP, aunque se coincide con las características que plantea LTSC, se considera un OA a cualquier objeto digital o no que tiene un propósito docente en un entorno específico para ese fin, con independencia de sus cualidades internas.

Los OA se clasifican teniendo en cuenta su uso pedagógico y sus niveles de granularidad:

## Según su uso Pedagógico

- Objetos de instrucción: artículos, talleres, seminarios, casos de estudios, etc.
- Objetos de colaboración: foros, Chat, elluminate/Collaborate, reuniones on-line, etc.
- Objetos de prácticas: simulaciones, softwares, laboratorios on-line, proyectos de investigación, etc.
- Objetos de evaluación: evaluación parcial, final, certificación, etc.

## Según los niveles de granularidad (N1, N2, N3, N4)

La granularidad es otra de las características que se aplican a los objetos de aprendizaje dentro del contexto de la enseñanza, y que esta relacionada con la reusabilidad. La granularidad es la facultad que posee un objeto de aprendizaje para poder determinar, de entre los elementos educativos que lo forman, qué o cuáles mantienen entidad por ellos mismos en el caso de que se aislen del contexto que proporciona en su conjunto el objeto de aprendizaje.

El concepto de granularidad se refiere específicamente a las dimensiones que puede tener un OA, las cuales repercuten directamente en su reusabilidad didáctica. Cuanto más pequeño sea el objeto es más fácil de combinar y por tanto más reutilizable.

Según los estándares de IEEE-LOM hay cuatro niveles de granularidad.

**N1.** Es el nivel de agregación más pequeño, una unidad de aprendizaje. Por ejemplo, una imagen radiológica del tórax, elementos multimedia o fragmentos de éstos. (Aplicable a material aparentemente indivisible, como, un archivo PDF, etc.).

**N2.** Una colección de objetos educativos de nivel 1, una unidad didáctica (lección) sobre enfermedades respiratorias agudas con imágenes radiológicas. Por ejemplo, colección de materiales atómicos (un archivo HTML junto con las imágenes referidas desde el mismo).

**N3.** Una colección de objetos educativos de nivel 2, por ejemplo, una unidad modular o curso de síndromes respiratorios. Por ejemplo, dos o más materiales de nivel 2, colección de lecciones sobre enfermedades respiratorias agudas de diferentes fuentes, una web formada por múltiples documentos HTML.

**N4.** El nivel mayor de granularidad. Por ejemplo, un conjunto de cursos para la obtención de un título o grado. (Diplomado, Maestría).

NOTA- Los objetos de nivel 4 pueden contener objetos de nivel 3. También pueden estar formados por otros objetos de nivel 4 de forma recursiva

**Estándar para Metadatos de Objetos Educativos [IEEE-LOM](#)**