

Evaluación de objetos de aprendizaje: Manual de sistemas operativos

El presente trabajo hace énfasis en las estrategias que los docentes implementan, como lo es la generación de objetos de aprendizaje, los cuales son definidos como contenidos informativos organizados, que tienen propósitos educativos, incluyendo actividades de aprendizaje y elementos de contextualización. Es así que la Universidad Autónoma del Estado de México a través de la plataforma denominada Sistema de Evaluación de la Calidad de Medios Educativos (SECME), presenta una convocatoria anualmente para registrar y evaluar productos académicos de unidades de aprendizaje. En el caso específico de la unidad de aprendizaje Sistemas Operativos se presenta en el SECME el Manual intitulado “Manual de sistemas operativos: un enfoque básico en Linux”, para contribuir en el fortalecimiento de los conocimientos de los estudiantes mediante la utilización de sistemas operativos de tipo Unix o Linux. La intención es establecer una concordancia de los conocimientos teórico-prácticos que se adquieren en las unidades de “aprendizaje arquitectura de computadoras y programación” principalmente, sin descartar el resto de las unidades de aprendizaje que le proporcionan al estudiante un enfoque integral de conocimiento para su futuro desarrollo profesional. Esta propuesta se enfoca primeramente en el modelo de aprendizaje invertido, en el cual el docente solicita al alumno realizar la práctica y observar los audiovisuales, de esta manera los aprendizajes se encuentran primeramente documentados y utiliza videos públicos en internet creados por el propio docente, siendo útiles para el contexto en el que se aplica. Por otra parte, al elaborar y evaluar el instrumento, se encontraron diversos elementos como objetos de aprendizaje, los cuales tienen algunas características particulares, una de ellas es que debe estar publicado en internet. Respecto al método de evaluación, se aplicaron encuestas con un muestreo no probabilístico, desarrollada mediante una escala Likert con dos dimensiones: satisfacción y usabilidad. Los resultados arrojaron que el instrumento puede satisfacer las necesidades que se presente si es fácil de usar y es flexible; en cuanto a la usabilidad, se encontraron diversas tendencias, principalmente que el objeto debe ser claro y conciso, así como las actividades presentadas que deben contener textos explicativos e imágenes que tengan el mismo fin, ya sea el de explicar o aclarar conceptos.



«EL CHAT»

Educación Mediada por Tecnología

Germán Alejandro Miranda Díaz

Zaira Yael Delgado Celis

José Manuel Meza Cano

Coordinadores

Actas del Primer Encuentro en Línea CHAT: Educación Mediada por Tecnología

Obra arbitrada por pares académicos

Dictaminadores en orden alfabético:

Alejandra Pamela Saldaña Badillo. Universidad Nacional Autónoma de México

Eduardo Martínez Guerra. Instituto Politécnico Nacional

Jessica Gómez Rodríguez. Universidad Nacional Autónoma de México

Jesús Peralta Hernández. Universidad Nacional Autónoma de México

Judith Rivera Baños. Universidad Nacional Autónoma de México

Olimpia Isaura Gómez Pérez. Universidad Anáhuac, Puebla

Zaira Yael Delgado Celis (coordinadora). Universidad Nacional Autónoma de México

Financiado por el Programa de Apoyo a Proyectos de Investigación e Innovación Tecnológica (PAPIIT-RR300418) «Metodología Instruccional SOOC para un entorno para el aprendizaje entre pares de gran escala».

ISBN versión impresa: 978-1-71601-811-4

Primera edición: abril de 2020

© de la edición: Germán Alejandro Miranda Díaz

Facultad de Estudios Superiores Iztacala

Universidad Nacional Autónoma de México

© de la edición: Educación y Cultura Libre

© de los textos: los autores

Hecho en México

Formación de interiores: Enrique Luna López

Diseño y formación de interiores: Germán Alejandro Miranda Díaz

Otros créditos

Fuente: EXEPixelPerfect (Free)

Fuente: Liberation Serif (SIL Open Font License, Versión 1.1.)

Las opiniones y contenidos publicados en «Actas del Primer Encuentro en Línea CHAT: Educación Mediada por Tecnología» son responsabilidad exclusiva de sus autores.