

18

OBJETOS DE APRENDIZAJE: MÉTODO DE ENSEÑANZA PARA ADULTOS MAYORES EN LA PARROQUIA RURAL DE IMBAYA

LEARNING OBJECTS: TEACHING METHOD FOR OLDER ADULTS IN THE RURAL PARISH OF IMBAYA

Jorge Lenin Acosta Espinoza¹

E-mail: ui.jorgeacosta@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4254-4228>

Rita Azucena Díaz Vásquez¹

E-mail: ui.ritadiaz@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4183-6974>

Andrés Roberto León Yacelga¹

E-mail: ui.andresleon@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8901-4593>

Marco Antonio Checa Cabrera¹

E-mail: ui.marcocheca@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4169-581X>

Ana Lucía Sandoval Pillajo¹

E-mail: ui.anasandoval@uniandes.edu.ec

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1463-017X>

¹ Universidad Regional Autónoma de Los Andes. Ecuador.

Cita sugerida (APA, séptima edición)

Acosta Espinoza, J. L., Díaz Vásquez, R. A., León Yacelga, A. R., Checa Cabrera, M. A., & Sandoval Pillajo, A. L. (2020). Objetos de aprendizaje: método de enseñanza para adultos mayores en la parroquia rural de Imbaya. *Revista Conrado*, 16(S1), 136-142.

RESUMEN

Las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han producido grandes cambios en la educación de las personas, destacando el uso de las plataformas virtuales y objetos de aprendizaje. El objetivo de este artículo es proponer una metodología simplificada para el desarrollo de objetos de aprendizaje a través de la aplicación del modelo andragógico que ayude a las personas adultas mayores en su proceso cognitivo, convirtiéndola en una herramienta de investigación válida. Las personas con más de 65 años requieren asumir en la mayoría de los casos el poder adquirir nuevos conocimientos o actualizar los que ya poseen, basado en el modelo pedagógico andragógico.

Palabras clave:

Objetos de aprendizaje, entornos virtuales de aprendizaje, tics, adultos mayores, andragogía.

ABSTRACT

Information and communication technologies (TIC) have produced great changes in people's education, highlighting the use of virtual platforms and learning objects. The objective of this article is to propose a simplified methodology for the development of learning objects through the application of the andragogic model that helps older adults in their cognitive process, making it a valid research tool. People over 65 years of age require in most cases to assume the power to acquire new knowledge or update their existing knowledge, based on the andragogical pedagogical model.

Keywords:

Learning objects, virtual learning environments, tics, older adults, andragogy.

INTRODUCCIÓN

Desde los años sesenta se empezó de una manera visionaria una aproximación a lo que treinta años más tarde se conociera como los objetos de aprendizaje. En el período comprendido entre 1998 y 2003, se caracteriza por una explosión en definiciones y aproximaciones al concepto de objeto de aprendizaje, sin embargo, todavía persistía una gran ambigüedad en la definición conceptual, lo cual hace que la búsqueda generalizada continúe (Carías & Euceda, 2020).

Una definición que surge en el año 2002 por la Institute of Electrical and Electronic Engineers citado en Carías & Euceda (2020), define un objeto de aprendizaje como una “entidad, digital o no digital que puede utilizarse para el aprendizaje, la educación o el entrenamiento” desde este año en adelante han surgido diversas definiciones y se ha avanzado mucho en el tema. En el mundo entero se han realizado foros, eventos relacionados con el fin de estudiar la importancia que han adquirido. El último evento conocido fue el congreso de objetos de aprendizaje llevado a cabo en San José del Cabo – Baja California – México, a finales de octubre del 2019.

A través de los objetos de aprendizaje se busca:

- Conectar procesos educativos con TIC (Tecnología de la información y la Comunicación).
- Consideradas como herramientas esenciales para potenciar los procesos de educación.
- Los Objetos Virtuales de Aprendizaje, cumplen la función de mediadores pedagógicos en el quehacer del docente. Atrás quedaron la pizarra y la tiza. También las largas horas de cátedra.

A nivel global, regional, nacional y local el uso de los objetos de aprendizaje es muy importante por la gran ayuda que estos brindan tanto al docente como a los estudiantes. Se puede establecer alianzas con Universidades de otros países para la conformación de repositorios de Objetos de aprendizaje para que cualquier persona que lo requiera pueda tener acceso y utilizarlo, a nivel de Ecuador la Red Nacional de Investigación y Educación Ecuatoriana (2020), ofrece un repositorio de objetos de aprendizaje, el cual es accesible para todos sus miembros y usuarios que deseen utilizarlos.

El presente artículo pretende proponer el desarrollo de objetos de aprendizaje, pero utilizando una metodología simplificada para crear recursos orientados a personas de la tercera edad, que desean adquirir nuevos conocimientos en diferentes ámbitos.

La andragogía permite orientar el aprendizaje de los adultos (López Morocho, 2019). Andros, raíz griega, significa

hombre o persona adulta y ago, guiar o conducir. Si bien se considera que el término comienza a utilizarse en el siglo XIX por el maestro alemán Alexander Kapp, estudioso de las ideas platónicas sobre la educación. Hay quien lo considera un neologismo para denominar la educación permanente o durante toda la vida. La andragogía tiene como centro el sujeto a educar y se fundamenta en el “aprendizaje basado en problemas” (Tarazona, 2005). Los “problemas” son el punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos. Es por esto que puede aplicarse a cualquier edad y no se contrapone a la Pedagogía, sino que ambas se complementan. La Pedagogía nace en la antigua Grecia con la necesidad de enseñar la “virtud”, y de inculcar desde la infancia el amor a la “verdad” (Aguilar, 2011).

Los principios de horizontalidad y de participación tienen su fundamentación en varias teorías empíricas o científicas y en varias teorías axiológicas o filosóficas, es decir, en cómo actúan y aprenden los seres humanos y cómo deberían proceder y aprender. Podría decirse que en general, existen teorías sobre cómo y qué aprenden los adultos, entre ellas, tres parecen destacarse en relación con la diversidad de orientaciones que pueden tener la facilitación y el aprendizaje cuando se institucionalizan y operacionalizan (Torres, et al., 2000).

Desde el punto de vista andragógico es necesario tener las siguientes consideraciones: El adulto posee una cultura asentada por su actuación transformadora en un ámbito histórico – social y cultural, el adulto participa en el aprendizaje con un alto sentido práctico de la vida, con amplio experiencia y autoaprendizaje, el participante construye su base cultural con apoyo del mediador, mediante autodirección y autogestión, el adulto necesita cambiar situaciones negativas y problemas, en oportunidades de éxito (Álvarez Gavilanes, 2005).

Con la creación de objetos de aprendizaje para personas adultas mayores a través de una metodología simplificada, se busca que estas personas se interesen por conocer cosas nuevas de actualidad, orientadas al uso y manejo de las Tics como herramienta de apoyo en la consecución de sus objetivos y lograr así en algunos casos la reducción de la brecha y el analfabetismo digitales.

La educación en los adultos se ha convertido en un eje de análisis en el campo educativo, organismos internacionales se encuentran promoviendo el denominado aprendizaje a lo largo de toda la vida. Los adultos mayores bajo el cual se desarrolla la presente investigación pertenecen a la parroquia rural de Imbaya perteneciente al Cantón Antonio Ante de la provincia de Imbabura.

El modelo Andragógico (Figura 1) no es una escuela de adultos, sino una educación profesional para la adquisición de destrezas y conocimientos bien definidos, que el adulto decide que le son necesarios para controlar mejor su entorno (García Vivas, 2017).

Figura 1. Modelo Andragógico.

Un ambiente adecuado es necesario para obtener un proceso de aprendizaje propicio, de igual forma los recursos tecnológicos con los que se cuentan, la comodidad, la tranquilidad, etc., influirán en este proceso de aprendizaje (López Morocho, 2019).

El método.

Es el trabajo con el propio saber, permitiendo ampliarlo o administrarlo de mejor forma. La andragogía considera fundamentalmente la experiencia y los modelos de aprendizaje, los instrumentos que se utilicen deberán caracterizarse por ser:

- Histórico, informando el estado actual de los conocimientos y proyectarse hacia el futuro.
- Flexible, debe poder escuchar a la experiencia del alumno.
- Individualizable, un instrumento que se adecue a las exigencias y conocimientos de los alumnos.
- Relacional, un medio de transmisión de información.
- Recíproco, que proporcione y adquiera información.
- Dialéctica, el docente debe ser consciente de que el adulto/alumno es portador del saber, el rol del docente es guiar, escuchar y sugerir.
- Lúdico, no se puede pretender enseñar cuando se requiere un esfuerzo de atención y energía demasiado grande, por ello, la formación instruye divirtiendo. Además, el clima de diversión favorece el aprendizaje.

El facilitador: Es una persona que establece empatía con sus estudiantes, es sensible al aprendizaje de sus alumnos, es curioso con la tecnología, tiene facilidad de comunicación, es organizado en su trabajo, es amigable, creativo, entusiasta y motivador, es flexible ante los imprevistos, es tolerante con las frustraciones de los alumnos, siempre está presente, atento a las necesidades, curiosidades y/o confusiones de los alumnos (Cisterna Cabrera, 2014).

El participante: Los participantes adultos constituyen en su conjunto, una gran cantidad de recursos que son provistos por sus propias experiencias previas, así como por su voluntad para aprender, de ahí que cada uno de los miembros del grupo se convierte en un agente del aprendizaje, en lo referente al contenido o al proceso en sí

mismo. Son participativos, aportan información, productivos para el desarrollo del curso, fomentan la participación del grupo.

La praxis andragógica es un conjunto de acciones actividades y tareas que al ser administradas aplicando principios y estrategias andragógicas adecuadas que posible facilitar el proceso de aprendizaje.

Los métodos y técnicas didácticas son más procedimentales. Indican cómo hacer algo con precisión y aquí se han creado para un propósito determinado. Las estrategias didácticas son intencionales dirigidas a un objetivo relacionado con el aprendizaje y ésta a su vez susceptibles de formar parte de la estrategia andragógica.

- Estudios de caso: Consiste en presentar de manera precisa breve y resumida la descripción de una determinada situación real o ficticia para su discusión en grupos el caso puede presentar en forma de diálogo discusión narración dramatización vídeo artículo periodístico.
- Caso problema de análisis. Donde su objetivo es el desarrollo de las capacidades analíticas de los participantes.
- Caso trabajo en grupo. Actividad que requiere de la reunión de dos o más personas que tienen objetivos normas y metas comunes se basa en la resolución de tareas prácticas.
- Esta técnica permite aportar ideas para la solución de un problema facilitar y motivar la ejecución de tareas esta técnica enriquece en ideas y complementa conceptos.
- El ensayo: Toma elementos de la literatura y recursos de otras materias.
- Tutoría: Proceso de orientación, soporte y apoyo en el aprendizaje.
- Trabajo en equipo: En esta técnica se establecen vínculos de sinergia solidaridad y soporte interactivo para ejecutar y realizar actividades.
- Conferencias: Técnica audiovisual expresiva con mecanismos de convicción verbal soportada también en temas de interés.
- Solución de problemas: Técnica que ejemplifica diferentes cuestionamientos dispositivos considerados retos intelectuales que fomentan el pensamiento crítico (De Juanas Oliva & Muelas, 2013).
- Educación virtual: Exposición temática con la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

El adulto se motiva aprender cuando tienen necesidades, la vida tiene necesidad de auto dirigirse profundamente.

Recibe con claridad los conceptos, pero pone resistencia en ocasiones para aceptarlos (Wang, 2010).

METODOLOGÍA

En la Parroquia Rural de Imbaya del Cantón Antonio Ante de la Provincia de Imbabura se planteó un método de enseñanza que permita a los adultos mayores de este sector alcanzar conocimientos en diferentes temas de interés para ellos. Para lo cual se propuso el uso de objetos de aprendizaje desarrollados a través de la metodología simplificada propuesta, aplicando el modelo andragógico. Los adultos mayores de la parroquia rural de Imbaya son personas que tienen escasos conocimientos en temas de tecnologías de la información y comunicación, por lo que el trabajo desarrollado logro definir que tan simple o sencillo debería ser un objeto de aprendizaje para que sea comprendido por este grupo de personas.

El trabajo se lo desarrolló con un grupo de 28 adultos mayores, en algunos casos haciendo uso del Infocentro con el que cuenta la parroquia y en otros acudiendo al hogar de esta persona.

DESARROLLO

Como resultado del trabajo se tiene una metodología de desarrollo de objetos de aprendizaje acordó a los requerimientos de las personas adultas mayores objeto de estudio, la misma que se presenta a continuación.

La presente metodología plantea desarrollar objetos de aprendizaje tomando en cuenta las siguientes consideraciones:

1. Estructura del objeto de aprendizaje.

El objeto de aprendizaje debe contener la siguiente estructura básica:

- Introducción.
- **Objetivo de aprendizaje.** - Se puede utilizar verbos como: Recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar, crear.
- **Pre-requisitos.** – Se puede dar una breve descripción del pre - conocimiento que debería tener el adulto mayor para revisar el objeto de aprendizaje a revisar.

- Contenidos.

Se definirá que información se va a incluir y que no. El tipo de contenido puede ser conceptual, procedimental o condicional.

- Actividades.

Las actividades deben estar en función del objetivo de aprendizaje hay que tomar en cuenta a la población a la que va a estar dirigido (adultos mayores).

- Autoevaluación.

Este apartado permitirá evaluar el objetivo de aprendizaje, generando una instancia de reflexión sobre lo que se ha aprendido y lo que no.

2. Herramienta a utilizar para el desarrollo del objeto de aprendizaje.

Existen algunas herramientas informáticas que permiten desarrollar objetos de aprendizaje, se recomienda por su facilidad de uso la herramienta llamada comercialmente:

- **Exelearning.** Es una herramienta que no requiere licenciamiento, trabaja bajo un navegador web y permite exportar el objeto de aprendizaje en diferentes formatos compatibles para importarse en cualquier entorno virtual de aprendizaje o subirlos a un banco o repositorio de objetos de aprendizaje.

3. Ensamblaje de los objetos de aprendizaje.

Se sugiere utilizar el nivel de granularidad de nivel 3, el mismo que consiste en contar con objetos de información (contenido), actividades, autoevaluación y un objetivo específico de aprendizaje.

Plantilla para la lección, módulo o curso.

- Diseño instruccional
 - Descripción textual del contenido.
 - Objetivo de aprendizaje.
 - Contenidos
 - Actividades
 - Autoevaluación
- Diseño multimedial
 - Diseño de la interfaz.
 - Estructura de las pantallas.
 - Navegación.

Ejemplo de objeto de aprendizaje desarrollado.

La figura 2abc muestra un ejemplo de un objeto de aprendizaje desarrollado y aplicado en los adultos mayores de la parroquia rural de Imbaya, previo a la aplicación se ejecutó una prueba diagnóstica en la cual se evidenció el desconocimiento total o parcial sobre el tema.

Tecnologías informáticas

INTRODUCCION BASICA A LA INFORMATICA

INTRODUCCIÓN A LA INFORMATICA

Tema
 Introducción en temas de manejo de tecnologías de la información y comunicación a personas adultas en El God Parroquial Imbayá del Cantón Antonio Arce.

Objetivos
 Brindar conocimiento de las tecnologías de la información y comunicación a personas adultas.
 Dar acceso a materiales didácticos de apoyo para el manejo de las tecnologías de la información y comunicación a personas adultas.

Contenidos

1. El computador
2. Manejo de Office 365 u. otros 2016
3. El Internet
4. Las redes sociales
5. Comercio Electrónico
6. Las telecomunicaciones
7. Las redes de datos
8. Realidad virtual

a)

¿Qué es el internet?

Ficheros adjuntos

¿Qué es el internet?

Internet es una red de computadoras que se encuentran interconectadas a nivel mundial para compartir información. Permite comunicarnos con cualquier persona en cualquier parte del mundo!

• [\(continúa en otro archivo\)](#)

b)

Evaluación

Cuestionario de conocimiento.

¿Qué es el Internet?

- Internet es una red de equipos informáticos que se encuentran interconectados a nivel mundial para compartir información.
- Es un servicio de red que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes.
- Es un sitio web dedicado a compartir videos.

Mostrar retroalimentación

¿Qué es el correo electrónico?

- Es una red de computadoras que se encuentran interconectadas a nivel mundial
- Es un servicio de internet que permite a los usuarios enviar y recibir mensajes.
- Es un sitio web dedicado a compartir videos.

Mostrar retroalimentación

¿Cuál de estas opciones presenta una variedad de clips de películas, programas de televisión y videos musicales?

- Correo electrónico
- Youtube
- Skype

c)

Figura 2. Objeto de aprendizaje.

Descripción del objeto de aprendizaje; Contenido del objeto de aprendizaje; Evaluación del objeto de aprendizaje

Aplicado el objeto de aprendizaje se procedió a evaluar nuevamente y se obtuvieron los siguientes resultados (Tabla 1):

Tabla 1. Resultados evaluación.

Resultados de la evaluación post aplicado el objeto de aprendizaje		
Datos	Resultados	%
Personas adultas mayores que obtuvieron una nota entre 7 y 10 sobre 10 puntos	20	71%
Personas que obtuvieron una nota entre 4 y 7 sobre 10 puntos	7	25%
Evaluación nula o sin responder	1	4%
Total, adultos mayores evaluados	28	100%

Los resultados se obtuvieron mediante la evaluación de diagnóstico y evaluación de conocimiento el cual se pudo determinar que se logró un efecto positivo en la Parroquia Imbaya, al iniciar la investigación nos encontramos que el 14% tienen un conocimiento básico sobre el uso de tecnologías, mientras que una vez aplicado el objeto de aprendizaje en estas personas se logró obtener un 71% de personas adultas mayores con conocimientos aceptables y un 25% con un nivel de conocimientos regular.

La aplicación de una u otra metodología dependerá del tipo de persona a la que deseemos llegar con el conocimiento, ya que no va a hacer lo mismo usar esta metodología en jóvenes de universidad que en personas adultas con o sin conocimientos en el manejo de tecnologías de la información y comunicación que necesitarán mayor tiempo y otro tipo de contenido para lograr el conocimiento deseado.

El conocimiento adquirido no es lo único que se gana con la aplicación de los objetos de aprendizaje, ya que también de alguna forma se logra reducir esa brecha digital, la misma que en las zonas rurales generalmente suele ser muy altas ya sea por la falta de tecnología en la zona o los escasos recursos económicos de su gente para adquirir equitos tecnológicos.

CONCLUSIONES

El uso de objetos de aprendizaje ha permitido impartir a los adultos mayores de la parroquia rural de Imbaya, conocimientos en temáticas relacionadas con el manejo de tecnologías de la información y comunicación, encontrando en la gran mayoría de ellos la satisfacción aprender cosas nuevas y en un bajo porcentaje tal vez la frustración o el desinterés por aprender.

El trabajo de enseñar a adultos mayores exige una progresiva búsqueda de alternativas que permitan cumplir con los objetivos que se desean cumplir como es la transferencia de conocimientos, por lo que al implementar el uso de objetos de aprendizaje con la metodología de desarrollo propuesta pone a disposición logros como la confluencia de los distintos recursos formativos hacia un mismo propósito educativo, haciendo énfasis en el método pedagógico, andragógico y tecnológico.

El aprendizaje se da por medio de un proceso de estructuración permanente; implica descubrimiento personal, se produce en un medio social y cultural de continuas y constantes interacciones y se manifiesta en modalidades o maneras de enfrentar los objetos de conocimiento.

En base a los resultados obtenidos y experiencias adquiridas nos permiten recomendar el uso de esta metodología simplificada para desarrollar objetos de aprendizaje los cuales pueden acoplarse en plataformas de entornos virtuales de aprendizaje como Moodle.

Los adultos mayores necesitan sentirse útiles, por lo que aceptan el ejercicio de tareas y compromisos con su madurez y responsabilidad, la necesidad de continuar con su preparación en la vida reside en su propia motivación e intereses, relacionados con sus logros personales.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aguilar Passano, M. P. (2011). Andragogía, educación durante toda la vida. *Revista Uruguaya de Cardiología*, 26, 171-172.

Álvarez Gavilanes, G. (2005). El ser y el hacer de la educación abierta ya distancia. Editorial Gráficos, Cía. Limitada.

Carías, T., & Euceda, C. (2020) Objetos de aprendizaje. <https://objetosdeaprendizajesite.wordpress.com/historia/>

Cisterna Cabrera, F. (2014). Andragogía como propuesta de la praxis didáctica en el proceso de aprendizaje en los alumnos de la jornada vespertina de la Universidad La República sede Chillán. (Tesis de maestría). Universidad del Bio-Bio.

De Juanas Oliva, A., & Muelas Plaza, Á. (2013). El aprendizaje de las personas adultas en la sociedad del conocimiento. Editorial UNED.

García Vivas, L. E. (2017). La andragogía innovadora del siglo XXI: acción transformadora del docente universitario andragogo. *Aibi Revista de Investigación, Administración e Ingeniería*, 5(2), 23-28.

- López Morocho, L. R. (2019). Reflexiones sobre la relación entre pedagogía y ciencias de la educación: anotaciones para una genealogía de la andragogía. *Digital Publisher CEIT*, 4(2), 31–47.
- Red Nacional de Investigación y Educación Ecuatoriana. (2020). Follero de servicios y prestaciones. CEDIA. <https://www.cedia.edu.ec/dmdocuments/publicaciones/Folletos/SERVICIOS2020.pdf>
- Tarazona, J. L. (2005). Reflexiones acerca del aprendizaje basado en problemas (ABP). Una alternativa en la educación médica. *Revista Colombiana de Obstetricia y Ginecología*, 56(2), 147–154.
- Torres, M., Fermín, Y., Arroyo, C., & Piñero, M. (2000). La horizontalidad y la participación en la andragogía. *Educere*, 4(10), 25-34.
- Wang, V. (2010). Integrating adult learning and technologies for effective education: Strategic approaches. In *Integrating Adult Learning and Technologies for Effective Education: Strategic Approaches*. IGI Global.