



**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
INSTITUTO DE CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍA
DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

ELABORACIÓN DEL OBJETO DE APRENDIZAJE

“Bases de los conectores de oraciones del Idioma Inglés”

Trabajo Terminal de carácter profesional para obtener el Diploma de

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Presenta:

Josué Arroyo Martínez

Asesor del Trabajo Terminal

L.S.C. Janet Santos Sánchez

Pachuca de Soto, Hidalgo, Diciembre de 2007.

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	4
2. JUSTIFICACIÓN	7
3. MARCO TEÓRICO.....	9
3.1 TIC`s en la Actualidad	10
3.2 La Incorporación de las TIC`s en el proceso de enseñanza-aprendizaje.	11
3.3 Como Apoya la Tecnología Educativa al Proceso Enseñanza-Aprendizaje	16
3.4 Objetos de Aprendizaje.....	19
3.4.1 Uso educativo de los Objetos de Aprendizaje.....	19
3.4.2 Características de los Objetos de Aprendizaje	20
3.4.3 Ventajas del Uso de los Objetos de Aprendizaje	22
3.4.4 Metadatos	23
3.4.5 Scorm.....	24
3.5 Teorías del Aprendizaje y su Relación con los OA	24
3.5.1 La Psicología Educativa y la Labor docente.....	24
3.5.2 Aprendizaje Significativo	26
3.5.3 Aprendizaje de Representaciones.....	26
3.5.4 Aprendizaje de Conceptos	27
3.5.5 Aprendizaje de Preposiciones	28
3.5.6 El Constructivismo.....	29
4. METODOLOGÍA.....	32
4.1 Diagrama del proceso de desarrollo del OA.....	38

5. DESARROLLO DEL OBJETO.....	39
5.1 Selección del tema.....	39
5.2 Recopilación e información a cerca del tema.....	39
5.3 Selección del Software Adecuado	40
5.4 Diseño del guión de contenido del OA.....	40
5.4.1 Llenado de Formatos	41
5.4.2 Formato de Texto	41
5.4.3 Creación de Diapositivas.....	42
5.5 Elaboración de elementos multimedia	42
5.6 Producción del OA	43
6. CONCLUSIONES.....	53
7. REFERENCIAS.....	55
8. ANEXO	58

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad todo proceso educativo se desarrolla con base en la evolución social, aunado a que las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTIC's) han transformando a los miembros de la sociedad en usuarios constantes de todos estos medios, ya sea por necesidad o simplemente porque ven en ellos opciones de esparcimiento o diversión. Encontramos en las TIC's herramientas potenciales, a través de las cuales, estos procesos educativos se simplifican o cambian a sistemas educativos de mayor interés y practicidad para los usuarios. Dichas evoluciones tienen suficiente importancia para ser consideradas hoy en día, tan trascendentes como las revoluciones en las técnicas de escritura o como las que causó la aparición de la imprenta.

Ahora más que nunca se puede percibir que el enfoque educativo tradicional tiene limitantes, sin embargo, este proceso educativo ha encontrado en el uso de la Tecnología una herramienta feasente de evolución, ya sea por su accesibilidad, bajo costo y popularidad.

La incorporación de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) al ámbito educativo, exige la mejora en las metodologías y estrategias de

enseñanza-aprendizaje. Es por ello, que los docentes se encuentran en una búsqueda constante de materiales novedosos, útiles, interesantes y auténticos para ofrecer educación de calidad, aprovechando todos los beneficios que ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas.

De esta manera surge la tecnología educativa, la cual ofrece una serie de ventajas que son verdaderamente asombrosas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, debido a que hacen posible llevar contenidos de aprendizaje a un gran número de usuarios, sin importar el lugar, ni el tiempo, lo que ha permitido innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje al contribuir en el diseño, desarrollo e incorporación de herramientas de apoyo tanto para la educación presencial como a distancia, tales como los objetos de aprendizaje que han venido a revolucionar la forma de aprender, haciendo más motivante e interesante esta tarea.

Es por lo anterior, que se trabaja en la construcción de objetos de aprendizaje, como una posibilidad de crear materiales didácticos que ayuden al alumno a incrementar sus conocimientos y habilidades en cualquier área del conocimiento humano.

El presente documento pretende dar a conocer como el uso generalizado de las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), específicamente hablando de Objetos de Aprendizaje como herramientas didácticas, se han empleado para procesar, almacenar, sintetizar, recuperar, presentar información y desarrollar habilidades para solucionar problemas de las más variadas formas y lograr el aprendizaje significativo, mediante el uso de Tecnologías de Información y Comunicación, favoreciendo con ello a una constante actualización sobre la aplicación de estas nuevas tecnologías. La temática tratada en el Objeto de Aprendizaje es Conectores de oraciones del idioma Inglés, con lo cual se busca mejorar las competencias y habilidades de los estudiantes de este idioma, basados principalmente en los programas educativos de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

2. JUSTIFICACIÓN

Debido a la importancia que tienen hoy en día las Tecnologías de Información y Comunicación en todos los ámbitos de la vida cotidiana, específicamente en el campo educativo, el Campus Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, como parte de su proceso de innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje está trabajando arduamente en el diseño y construcción de herramientas que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje. Los objetos de aprendizaje son herramientas que han revolucionado la forma de aprender, debido a que ponen a disposición de miles de usuarios información relacionada con temáticas de interés, tanto académico como interés público, ofreciendo ventajas al usuario, que van desde acceso rápido y sencillo a la información, hasta la consulta de material de estudio completo y actualizado

Es por ello, que se contribuye a esta labor a través de la creación del Objeto de Aprendizaje titulado “Bases de los conectores de oraciones del idioma inglés”, con el cual, se pretenden mejorar las habilidades y competencias lingüísticas de los alumnos, buscando que desarrollen un mejor nivel de expresión oral y escrita en el idioma inglés. Con esto, tanto el educando y el educador tienen la ventaja de aprovechar los beneficios de las TIC's, con el fin de facilitar la asimilación y comprensión de contenidos. Se ampliará el vocabulario, lo cual dará las bases necesarias para la creación de textos que permitan a los alumnos adquirir los conocimientos teóricos, para poner en práctica el uso de las estructuras

fundamentales, además de desarrollar una buena capacidad comunicativa, la cual se verá reforzada con el uso de los conectores de oraciones.

Por lo tanto, se espera que este material sirva para dar oportunidades de aprendizaje tanto en entornos educativos presenciales como a distancia, al permitir el acceso a la información académica, a través de materiales innovadores que potencien los procesos de enseñanza y aprendizaje, a base de una mayor interacción, logrando así aprendizajes significativos en los alumnos.

3. MARCO TEÓRICO

Hoy en día, la mayoría de las actividades de nuestra vida diaria están basadas en los avances tecnológicos, los cuales nos han facilitado miles de procesos, tales como la comunicación, que en las décadas pasadas era imperceptible, pues la idea de un teléfono el cual fuera inalámbrico, ligero y con miles de funciones no se concebía; la comunicación entre naciones era un proceso limitado, tardado y elitista, ya que no todas las personas tenían solvencia económica para adquirir equipos costosos, además de que el acceso no era posible como en la actualidad. La existencia de medios de comunicación interpersonal eran muy poca o nula, uno de estos medios era la correspondencia, la cual implicaba un proceso bastante tardado y por si fuera poco, inseguro. En el que no existía una comprobación inmediata del envío, si éste llegaba a su destino original en tiempo y forma.

En la imprenta se encontró un medio populista de comunicación, este medio era de fácil acceso, ya sea por libros, revistas o periódicos. Se debe decir que los medios de comunicación han ido evolucionando a la par que la sociedad misma, su referente más próximo son las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's), las cuales no son más que el constante progreso de las herramientas cotidianas, con el fin de un intercambio cultural entre naciones.

3.1 Las Tecnologías de Información y Comunicación en la actualidad

Las TIC's son un referente primordial del concepto de evolución social, ya que en nuestra vida diaria se hace uso de estas de manera permanente; en la era moderna es imposible percibir un proceso comunicativo sin la inferencia directa de las TIC's. En los principios de la década pasada, encontramos las bases del uso de Internet, medio que se ha convertido en un referente importante de nuestra generación, a esta herramienta se le considera un medio masivo con gran impacto social, su facilidad de acceso, bajo costo y popularidad, lo concentran como medio frecuente de información y comunicación, por esto mismo debemos considerar a las TIC's como herramientas poderosas que, en particular, al ponerse al servicio de la educación y la formación, han tenido un beneficio notable al brindar oportunidades de aprendizaje.

Es importante mencionar que las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación cuentan con instrumentos que pueden ser utilizados dentro del proceso enseñanza – aprendizaje, es decir, que el acceso a la información tiene la posibilidad de asentar el conocimiento a través de diferentes medios.

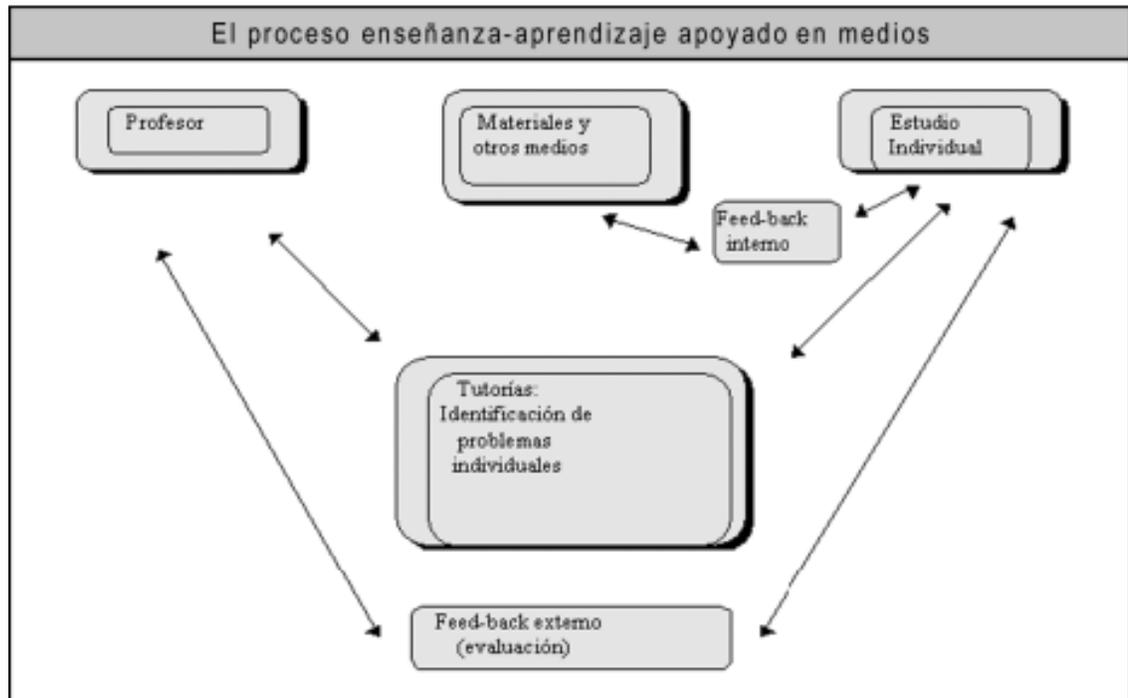
La tecnología educativa no inicia con la inserción de computadoras en las aulas, su relación comienza con la utilización de herramientas de uso común como refuerzo educativo, en la actualidad es muy sencillo observar el uso de materiales impresos, audios, videos, imágenes y computadores como complementos educativos, con los cuales se pretende llegar al aprendizaje significativo.

Se entiende que el medio didáctico, mejorado o sustentado en alguna tecnología, es cualquier material elaborado con la intención de simplificar los

procesos de enseñanza; mientras que el Recurso Educativo, se considera como cualquier material aplicado a un contexto determinado, con la finalidad didáctica de facilitar el desarrollo de las actividades educativas. Ya sea partiendo de un sistema tradicionalista o una perspectiva con enfoque de progreso, encontramos en los conceptos anteriores que, todo proceso educativo se ve influenciado de manera óptima por los avances tecnológicos.

3.2 La Incorporación de las TIC's en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este proceso se da como una mediación y consecuencia de la evolución de conceptos de enseñanza, subsiguiente de un progreso dentro de la sociedad, lo cual involucra a su vez una transformación en la conducta, organización, necesidades e intereses de los alumnos. Todo esto a su vez busca un progreso en las herramientas que capaciten a estos mismos para alcanzar un fin común que lleve al progreso de la sociedad. En la siguiente figura se muestra como se da el proceso de incorporación de las TIC's en el aprendizaje.



Analizando la figura anterior, podremos ver que esto engloba factores , todo con el fin de llegar a un conocimiento propio y significativo. Analizando los componentes que la integran se dice que:

- **El profesor:** Tendrá un rol de asesor, guía y administrador de los materiales y recursos a necesitar.
- **Los Materiales:** Estos pueden ser tanto impresos como virtuales, en ambos casos deben ser previamente revisados y aprobados por el profesor, tendrán la función de proporcionar un concepto o guía la cual permita al alumno un aprendizaje significativo y personal.
- **Estudio individual:** base primordial de exigencia hacia los alumnos, dado que estos deberán ser autónomos, autocríticos y emprendedores, dejando de lado la enseñanza tradicionalista y paternalista.

- **Feed-Back:** La retroalimentación es la herramienta que permite al alumno verificar sus conocimientos y comprobar si se alcanzó el objetivo.

Con todo esto solo se mencionan algunos aspectos los cuales permiten que un miedo tecnológico sea el soporte técnico de la enseñanza.

En la búsqueda de integración de los objetos de aprendizaje podemos proponer un modelo, el cual se basa en un proceso gradual en el que intervienen variables relacionadas con cuatro factores:

- Los recursos tecnológicos propiamente dichos, hardware y conectividad.
- La filosofía pedagógica y la competencia tecnológica de los educadores.
- La disponibilidad y correcta utilización de los contenidos digitales apropiados
- El apoyo que ofrece la institución educativa (administrativo, pedagógico y técnico)

Una vez vencida la barrera de la competencia tecnológica básica, por parte de los maestros, se debe pasar a la etapa del uso de programas de instrucción dirigida, esto se considera relativamente fácil para el educador. Sin embargo, al pasar a prácticas constructivistas con los OA, es decir al diseño y uso de ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TICs, demanda oportunidades de

entrenamiento y desarrollo profesional de los educadores. Los pasos que probablemente va a seguir un educador en su desarrollo profesional como integrador de los OA's son:

- Pre-integración (Productividad Profesional)
- Instrucción Dirigida
- Integración Básica
- Integración Media
- Integración Avanzada
- Integración Experta

El modelo también presenta un sistema de clasificación para aquellos contenidos que pueden usarse como "herramientas de la mente". Consisten en aplicaciones de las computadoras que, cuando son utilizadas por los estudiantes para representar lo que saben, necesariamente involucran su pensamiento crítico acerca de lo que están estudiando. Se presentan en un cuadro que describe en qué consisten, cómo pueden usarse y qué requieren de los estudiantes las siguientes herramientas:

- Herramientas de organización semántica (bases de datos, redes semánticas)

- Herramientas de interpretación de información (herramientas de visualización)
- Herramientas de modelado dinámico (hojas electrónicas -sistemas, sistemas expertos, herramientas de modelado de sistemas, micro mundos)
- Herramientas de construcción de conocimiento (hipermedios)
- Herramientas de comunicación y colaboración (Chat, listas de correo, videoconferencia, grupos de discusión, correo electrónico, boletines electrónicos)

Una institución educativa puede tener los computadores, equipos periféricos y la conectividad requerida para un buen trabajo de integración de los OA en el desarrollo docente; puede tener un grupo de docentes competentes y entrenados; también puede tener a su disposición los mejores contenidos digitales para enriquecer el aprendizaje de sus estudiantes. Sin embargo, si esa institución no cuenta con el suficiente apoyo de las directivas al programa de tecnología y los docentes no tienen el soporte necesario en las áreas técnicas y pedagógicas, es muy poco probable que el programa de integración de los OA en el ámbito educativo logre avances importantes.

Un aspecto fundamental para el éxito de un proceso de integración de los OA para el mejoramiento del aprendizaje en colegios y escuelas, es el fácil acceso a personas con conocimiento y experiencia en las tecnologías y en la pedagogía,

que puedan prestar la asesoría necesaria para optimizar el uso y apropiación de los OA por parte de la comunidad educativa.

3.3 Cómo apoya la Tecnología Educativa al Proceso Enseñanza-Aprendizaje

Desde los planos afectivo y social, el manejo de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación permiten el trabajo en equipo, apareciendo así la cooperación entre sus miembros y la posibilidad de intercambiar puntos de vista, lo cual favorece también sus procesos de aprendizaje. Manejar una computadora permite a los alumnos mejorar su autoestima, sintiéndose capaces de "lograr cosas", realizar proyectos, crecer, entre otros. Aparece también la importancia constructiva del error que permite revisar las propias equivocaciones para poder aprender de ellas. Así el alumno es un sujeto activo y participante de su propio aprendizaje que puede desarrollar usos y aplicaciones de la técnica a través de la inserción de las nuevas tecnologías. El alumno, estará preparado entonces para distinguir claramente cual es el problema y cual es el método más adecuado de resolución. La computadora es además, para el docente, un instrumento capaz de revelar, paso a paso, el avance intelectual del alumno.

La incorporación de nuevos avances tecnológicos al proceso educativo necesita estar subordinada a una concepción pedagógica global que valore las libertades individuales, la serena reflexión de las personas y la igualdad de oportunidades, no podemos estar excluidos de un proceso del cual depende el

futuro de nuestra sociedad, no siempre seremos capaces de poder estar al nivel de la tecnología, nos veremos rebasados en la mayoría de los casos por esta misma, adoptándolo como algo nuevo y positivo.

Las demandas de nuestra era moderna, exigen una adaptación casi inmediata al entorno progresista existente, la educación es el medio por el cual se llega a este objetivo, en consecuencia, cada institución educativa debe comenzar por aceptar la necesidad de una transformación con perspectivas organizacionales competitivas, las cuales faciliten el aprendizaje colectivo y personal. Las redes educativas virtuales son consideradas una opción fehaciente para las instituciones, las cuales por medio de la elaboración de instrumentos educativos electrónicos, pretenden convertir a la formación en algo más sencillo y atractivo para los usuarios, todo esto con el fin de complementar o ratificar que las Tecnologías Educativas, han causado un mayor impacto y alcance que el sistema educacional tradicionalista. Un ejemplo muy claro de la educación a distancia, se encuentran en los cursos por correspondencia, los cuales fueron la plataforma primordial de la relación que existe entre el uso de las tecnologías con el fin de un aprendizaje.

Todo avance tecnológico tiene aspectos positivos y negativos, una muestra clara de esto la encontramos, en Internet, una herramienta que ofrece una cantidad sorprendente de información multimedia, en donde también encontramos todo tipo de publicidad que muchas veces satura a los servidores y funciona como distractor para todo usuario.

Gracias a Internet, otro aspecto que se beneficia es la capacitación, sin embargo, vemos que las personas adultas tienen tendencias de rechazo hacia la tecnología, dado que la consideran complicada, también encontramos que los sectores más pobres, tienen problemática de la carencia de recursos monetarios, lo cual es un impedimento para su acceso.

En el entorno de instituciones educativas, la implementación de las tecnologías, implica una inversión muy fuerte, es por ello, que solo en limitados casos se cuenta con todos estos recursos. Sin embargo, las TIC's por sí mismas no pueden generar aprendizaje, simplemente imponen nuevas formas de comunicación y relación.

La formación sin las tecnologías continuará, pues en muchos casos éstas solo representan la posibilidad de mejorar cualitativamente los procesos formativos. Desde esta perspectiva, las concepciones tradicionales acerca de las tecnologías solo como vehículos de información o como controladoras de instrucción son y seguirán siendo cuestionadas, dado que las nuevas corrientes envuelven a los avances tecnológicos para crear un conocimiento propio de los alumnos.

A pesar de lo anterior, es indudable que las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) se han convertido en herramientas didácticas muy eficientes, mediante las cuales se procesa, almacena, sintetiza, recupera y presenta información de las más variadas formas para lograr el aprendizaje significativo.

Las nuevas tecnologías han permitido el surgimiento de potentes métodos y herramientas para gestionar el conocimiento que se genera cada día, Actualmente, gracias a las comunidades virtuales que superan los límites de la distancia.

A pesar de los éxitos alcanzados, el proceso de aprendizaje se ve afectado porque muchos profesores e instituciones intentan aplicar en las nuevas circunstancias, las mismas estructuras de aprendizaje desarrolladas por ellos para la educación tradicional. Para generar contenidos acordes al desarrollo actual, es necesario cambiar nuestro modelo mental e incorporar la idea de que es necesario ubicar al estudiante como responsable de su autonomía intelectual y de la gestión del conocimiento que el necesite (Uñantes, 2003). Es muy importante que el contenido que se genere sea adaptable a las características de cada estudiante y al mismo tiempo que el profesor sea capaz de coordinar todas las acciones de la comunidad virtual para ampliar las fronteras del conocimiento propiciando compartir experiencias.

3.4Objetos de Aprendizaje

3.4.1 Uso Educativo de los Objetos de Aprendizaje

En el ámbito de evolución educativa podemos considerar que los objetos de aprendizaje son materiales didácticos los cuales constituyen una mejora

instruccional, partiendo de criterios propios o materiales ya preestablecidos, buscando una generación de interés en los usuarios, con un apoyo significativo, dado que estos materiales son específicos, logrando un aprendizaje más significativo e individual.

En el plano de la enseñanza, se pretende que los maestros, puedan crear componentes educativos, que sean reutilizables, de forma que los objetos de aprendizaje sean componentes instruccionales, los cuales logren ser aplicables en diferentes contexto educativos.

A todo instructor le es difícil el intercambio de materiales educativos, dado que, en infinidad de ocasiones, el enfoque que se da a una misma temática, asignatura o curso, depende de la visión, percepción y experiencia que se tenga acerca de la misma, quebrantando la idea de una unificación del aprendizaje. Con el apoyo de los Objetos de aprendizaje, se simplifica la idea de una unificación de conocimiento, ya que por medio de estos materiales, se sementaría la idea del uso de un mismo material didáctico en diferentes aulas o espacios educativos. Definiendo a los Objetos de Aprendizaje como un recurso didáctico en forma digital o física.

3.4.2 Características de los Objetos de Aprendizaje

Todo objeto de aprendizaje debe cubrir ciertas características, a continuación nombraremos brevemente algunas de las más destacas:

- **Reutilización:** Capacidad que debe tener para ser usado en contextos y propósitos educativos variados, teniendo una adaptación y combinación de nuevas series formativas.
- **Educatividad:** Capacidad para generar aprendizaje.
- **Interoperabilidad:** Capacidad para poder integrarse en estructurar y plataformas diferentes.
- **Accesibilidad:** Facilidad de búsqueda e identificación, a través de su etiquetado (metadata), permitiendo una catalogación y almacenamiento en los repositorios correspondientes.
- **Durabilidad:** Se habla de la trascendencia y durabilidad de la información contenida en este mismo.
- **Independencia y Autonomía:** Sentido y orientación con la cual fueron creados, con el fin de no ser dependientes de aplicaciones previas.
- **Generatividad:** Capacidad de ser actualizados o modificados con el fin de incrementar sus potencialidades o ser base para la creación o producción de nuevos objetos.
- **Flexibilidad, Versatilidad y Funcionalidad:** Capacidad de elasticidad para combinarse en diferentes áreas del conocimiento.

Todo objeto de aprendizaje debe ser construido con un propósito educativo, esto con el fin de no convertirlo en un material obsoleto y falto de fundamentos, lo cual lo lleve a ser un relleno de las plataformas educativas, incumpliendo con su principio de generación de conocimiento.

Las ventajas de los Objetos de Aprendizaje son incontables, ejemplificando esto podemos decir que han generado una actualización constante en alumnos y profesores con respecto a las TIC's, dado que estos se ven con la necesidad de incrementar sus capacidades de manejo de estas herramientas, con el fin de un aprendizaje significativo.

Una vez que el alumno tenga contacto con el Objeto de aprendizaje, deberá analizar y explotar estos materiales acorde a sus capacidades o competencias, todo con la finalidad de romper con la estructura tradicionalista de enseñanza, sin olvidar que el objeto de aprendizaje solo es un medio de transmisión del conocimiento, y que el aprendizaje depende 100% de la formación y capacidades propias del alumno.

El rol a desempeñar por el profesor con respecto al uso de estos materiales es el de facilitador, orientador o asesor, cumpliendo las funciones de proporcionar materiales adecuados a las necesidades del alumno, tales como, su estilo de aprendizaje, capacidades intelectuales, habilidades y conocimientos previos. También asesora al alumno con respecto al mejor aprovechamiento de estas herramientas.

3.4.3 Ventajas del uso de OA's

Los objetos de aprendizaje permiten que el aprendizaje sea para el alumno:

- **Personalizado:** Es decir, un OA permite la personalización y adaptación del aprendizaje en función de los requisitos del profesor y acorde a las

necesidades de sus alumnos.

- **Dinámico y actualizado:** Los OA's se pueden actualizar antes de utilizarlos.
- **Interactivo:** Se pueden establecer nexos de unión e interactividad dentro y entre distintos objetos de aprendizaje, es decir, un objeto debe interactuar con otros formando un todo, un curso.

De igual forma, los OA's permiten mayor capacidad de organización, planificación y gestión del tiempo.

3.4.4 Metadatos

Los metadatos son definidos como datos de los datos provenientes de la necesidad de descripción, identificación y caracterización de los Objetos de Información u Objetos de Aprendizaje por medio de campos específicos los cuales proporcionan información medular de elaboración, todo con el fin de facilitar gestiones, búsqueda, acceso y localización de los documentos que este comprende, así como la información que se presenta en el mismo.

Su referente más próximo con fines educativos lo encontramos en las fichas bibliográficas, dado que ambos contienen características específicas del contenido de nuestros materiales. Estos son generados a partir de un diccionario de datos,

esto es, una lista de datos relacionados con las características, cualidades y contenido del OA.

Sin los metadatos nuestro OA se podría considerar completado dado que sin estos su utilización será limitada, incumpliendo con el fin primordial de los metadatos el cual es la funcionalidad y constante actualización.

3.4.5 SCORM

Como sus siglas en inglés (Sharable Content Object Reference Model) lo describen como un sistema almacenamiento en el cual podemos administrar, empaquetar o entregar información de manera más sencilla y compatible, proporcionando una reutilización de los archivos almacenados, los cuales nos servirán para mejorar o crear nuevos materiales, creando a su vez una combinación de materiales con el fin de simplificar el aprendizaje. Formando archivos de amplio almacenamiento, en carpetas de datos más ligeras, convirtiendo a nuestros materiales en un paquete con acceso a diferentes plataformas, facilitando su utilización, transportación y reutilización.

3.5 Teorías del Aprendizaje y su relación con los Objetos de Aprendizaje

3.5.1 La Psicología Educativa y la labor docente

La evolución de los sistemas educativos ha sido enorme, por esto mismo en tiempos pasados se consideraba que el aprendizaje conducía a un cambio de conducta, esto se dió dado que la corriente del conductismo era predominante en esos días, y en la actualidad se considera con certeza que el aprendizaje es un proceso que va mas allá de la conducta, enfocándose al significado de la experiencia.

La experiencia humana no solo es pensamiento, también debe involucrar una efectividad y solo se considera en un conjunto que el individuo se capacita para enriquecer en un significado su experiencia no su comportamiento, para comprender esto es necesario considerar tres elementos del proceso educativo los cuales son:

1. Los profesores y su manera de enseñar.
2. Los programas
3. Los alumnos, la sociedad

Eso nos lleva a encontrar a la psicología educativa la cual explica la naturaleza del aprendizaje que se da en un salón de clases, junto con los demás factores que influyen, dando pie para que cada profesor descubra un modelo que se adapte a las necesidades y exigencias que la situación amerite, *“puesto que intentar descubrir métodos por "ensayo y error" es un procedimiento ciego y, por tanto innecesariamente difícil y antieconómico” (Ausubel 1983).*

La teoría del aprendizaje nos ofrece una explicación sistemática, coherente y unitaria del ¿cómo se aprende?, ¿cuáles son los límites del aprendizaje?, ¿el porqué olvidamos lo aprendido?, en la complementación de este sistema encontramos que los principios del aprendizaje están encargados del estudio de todos estos factores, los cuales contribuyen a la realización de este proceso, todo con el fin de efectivizar la educación.

3.5.2 Aprendizaje Significativo.

Es importante recalcar que el aprendizaje significativo no es la "simple conexión" de la información nueva con la ya existente en la estructura cognoscitiva del que aprende, por el contrario, sólo el aprendizaje mecánico es la "simple conexión", arbitraria y no sustantiva; el aprendizaje significativo involucra la modificación y evolución de la nueva información, así como de la estructura cognoscitiva envuelta en el aprendizaje. Ausubel distingue tres tipos de aprendizaje significativo: de representaciones, conceptos y de proposiciones.

3.5.3 Aprendizaje de Representaciones

Es el aprendizaje más elemental del cual dependen los demás tipos de aprendizaje. Consiste en la atribución de significados a determinados símbolos, al respecto AUSUBEL dice: *“Ocurre cuando se igualan en significado símbolos*

arbitrarios con sus referentes (objetos, eventos, conceptos) y significan para el alumno cualquier significado al que sus referentes aludan” (Ausubel;1983:46).

Este tipo de aprendizaje se presenta generalmente en los niños, por ejemplo, el aprendizaje de la palabra "Pelota", ocurre cuando el significado de esa palabra se representa, o se convierte en equivalente para la pelota que el niño está percibiendo en ese momento, por consiguiente, significan la misma cosa para él; no se trata de una simple asociación entre el símbolo y el objeto sino que el niño los relaciona de manera relativamente sustantiva y no arbitraria, como una equivalencia representacional con los contenidos relevantes existentes en su estructura cognitiva.

3.5.4 Aprendizaje de Conceptos

Los conceptos se definen como *"objetos, eventos, situaciones o propiedades que posee atributos de criterios comunes y que se designan mediante algún símbolo o signos" (Ausubel 1983:61)*, partiendo de ello podemos afirmar que en cierta forma también es un aprendizaje de representaciones.

Los conceptos son adquiridos a través de dos procesos: formación y asimilación. En la formación de conceptos, los atributos de criterio (características) del concepto se adquieren a través de la experiencia directa, en sucesivas etapas de formulación y prueba de hipótesis, del ejemplo anterior podemos decir que el niño adquiere el significado genérico de la palabra "pelota", ese símbolo sirve

también como significativo para el concepto cultural "pelota", en este caso se establece una equivalencia entre el símbolo y sus atributos de criterios comunes. De allí que los niños aprendan el concepto de "pelota" a través de varios encuentros con su pelota y las de otros niños.

El aprendizaje de conceptos por asimilación se produce a medida que el niño amplía su vocabulario, pues los atributos de criterio de los conceptos se pueden definir usando las combinaciones disponibles en la estructura cognitiva por ello el niño podrá distinguir distintos colores, tamaños y afirmar que se trata de una "Pelota", cuando vea otras en cualquier momento.

3.5.5 Aprendizaje de Proposiciones

Este tipo de aprendizaje va más allá de la simple asimilación de lo que representan las palabras, combinadas o aisladas, puesto que exige captar el significado de las ideas expresadas en forma de proposiciones.

El aprendizaje de proposiciones implica la combinación y relación de varias palabras cada una de las cuales constituye un referente unitario, luego estas se combinan de tal forma que la idea resultante es más que la simple suma de los significados de las palabras componentes individuales, produciendo un nuevo significado que es asimilado a la estructura cognoscitiva. Es decir, que una proposición potencialmente significativa, expresada verbalmente, como una declaración que posee significado denotativo (las características evocadas al oír

los conceptos) y connotativo (la carga emotiva, actitudinal e ideosincrática provocada por los conceptos) de los conceptos involucrados, interactúa con las ideas relevantes ya establecidas en la estructura cognoscitiva y, de esa interacción, surgen los significados de la nueva proposición.

3.5.6 El Constructivismo

Esta teoría nos habla de un conjunto de elaboraciones teóricas, concepciones, interpretaciones y prácticas que en un conjunto realizan un acuerdo el cual engloba una gama de perspectivas diversas las cuales dificultan la consideración de una sola teoría.

El punto común de las actuales elaboraciones constructivistas está dado por la afirmación de que el conocimiento no es el resultado de una mera copia de la realidad preexistente, sino de un proceso dinámico e interactivo a través del cual la información externa es interpretada y re-interpretada por la mente que va construyendo progresivamente modelos explicativos cada vez más complejos y potentes. Esto significa que conocemos la realidad a través de los modelos que construimos para explicarla, y que estos modelos siempre son susceptibles de ser mejorados o cambiados.

En las últimas décadas han emergido varios constructivismos, cada uno con su propio punto de vista acerca de cómo facilitamos mejor el proceso de construcción del conocimiento. Entre éstos podemos encontrar desde un constructivismo radical y organísmico; hasta un constructivismo social y

contextualizado.

El constructivismo radical nos dice que los alumnos aprenden de manera secuencial uniforme en organizaciones internas, esto dice que es un proceso en cadena y que cada evolución es mejor o más completa que su predecesora. Por otro lado los constructivistas sociales dicen que la creación del conocimiento es una experiencia compartida más que un proceso individual. Que la interacción entre el organismo y su ambiente posibilita el surgimiento de nuevos caracteres y rasgos, implicando una relación recíproca y compleja entre el individuo y contexto.

Desde luego, que dentro de este constructivismo de carácter más interactivo, es posible encontrar perspectivas diversas, desde posturas neo-marxistas, pasando por la cibernética, el enfoque socio-histórico Vygotskiano, hasta aquéllos que rescatan el pragmatismo Deweyniano. Hasta principios de siglo, las concepciones epistemológicas realistas o empiristas, y consecuentemente las teorías del aprendizaje asociacionistas, eran dominantes en la epistemología y la psicología. Sin embargo, durante el presente siglo ha ido creciendo tanto a nivel epistemológico como psicológico, una fuerte corriente de oposición a dichas concepciones.

Uno de los autores que se opuso con más fuerza a los planteamientos empiristas y asociacionistas fue Piaget (junto con Vygotski). En Piaget el problema central surge desde la epistemología, la pregunta que él intenta responder es:

¿cómo en la relación sujeto-objeto, la estructura con la que el sujeto se enfrenta al objeto se ha adquirido?. Por lo tanto de lo que se trata, es de reconstruir su efectiva construcción, lo cual no es asunto de reflexión, sino de observación y experiencia y equivale seguir paso a paso las etapas de esa construcción, desde el niño hasta el adulto.

Vygotski concibe el desarrollo cognoscitivo como un proceso dialéctico complejo caracterizado por la periodicidad, la irregularidad en el desarrollo de las distintas funciones, la metamorfosis o transformación cualitativa de una forma a otra, la interrelación de factores externos e internos y los procesos adaptativos que superan y vencen los obstáculos con los que se cruza el niño.

El aprendizaje sería, desde esta perspectiva, una condición necesaria para el desarrollo cualitativo de las funciones reflejas más elementales a los procesos superiores. En el caso de las funciones superiores, el aprendizaje no sería algo externo y posterior al desarrollo, ni idéntico a él, sino condición previa para que este proceso de desarrollo se dé. Previo en el sentido que se requiere de la apropiación e internalización de instrumentos y signos en un contexto de interacción para que estas funciones superiores se desarrollen.

4 METODOLOGÍA

Para entender de mejor manera que es un objeto de aprendizaje se debe mencionar que esta es un herramienta, auxiliar tanto en las clases presénciales como virtuales, y permiten al alumno un mejor entendimiento, práctica y asimilación de una temática a tratar, se puede decir que tanto elementos pedagógicos y tecnológicos juegan un papel primordial en el desarrollo de estos, dado que basados en estos se generan recursos nuevos, con un enfoque 100% pedagógico y en programas con los últimos avances tecnológicos. Para entender esto se muestra la Tabla 1.1, con un cuadro el cual justifica ambos rubros.

ELEMENTOS PEDAGÓGICOS Y TECNOLÓGICOS DE UN OBJETO DE APRENDIZAJE			
Elementos Pedagógicos	Justificación	Elementos Tecnológicos	Justificación
Número de medios usados	Son todos aquellos recursos tecnológicos usados para integrar los contenidos a un OA, para lograr funcionalidad.	Adaptabilidad	Los OA deben ser aplicables para varios niveles de educación o materias las cuales sean afines, esto muestra que estos mismos son

			funcionales no solo para un campo si no que tienen funcionalidad en varios.
Número de ejemplos usados	Con la finalidad de lograr una visión más clara de la idea o temática que se desea transmitir.	Reutilización	Muestra que los OA deben tener materiales o herramienta que se reciclan y pueden incorporarse en varias curriculas o campos de un aprendizaje.
Manejo de experimentación	Los usuarios deben estar continuamente en interacción con la información contenida en el OA, este proceso se debe dar gradualmente y con una guía constante.	Viabilidad	Todos los OA pueden adecuarse a las necesidades propias de los alumnos y los docentes llegando a la satisfacción para que los contenidos sean alcanzables y a su vez de fácil comprensión, con un alcance mayor de usuarios.

<p>Manejo de evaluación</p>	<p>Esta debe ser constante y debe mostrar la manera en la que el alumno recibe sus ponderaciones las cuales darán una cantidad final la cual muestra cuantitativamente el aprovechamiento del alumno.</p>	<p>Flexibilidad</p>	<p>Todos los OA deben tener elasticidad para combinarse en diferentes áreas del conocimiento.</p>
<p>Manejo de colaboración</p>	<p>En busca de mejoras que se le pueden hacer al OA debido a la evolución constante en contenidos y tecnologías empleadas en su desarrollo.</p>	<p>Accesibilidad</p>	<p>Todos los OA deben contener una facilidad de búsqueda, la cual se obtiene por medio de sus metadatos, permitiendo una capacidad de almacenamiento y catalogación.</p>

<p>Elementos educativos y estéticos</p>	<p>Con respecto a la perspectiva educativa, se busca calidad en los contenidos, involucrando también el uso de estrategias didácticas que favorezcan al aprendizaje significativo. Por otro lado, el aspecto de diseño se enfoca a todo lo relacionado con la presentación del OA con el fin de hacerlo atractivo y funcional para los usuarios.</p>	<p>Sincronización</p>	<p>Los OA deben tener capacidad para su inserción e interacción con diferentes plataformas y estructuras de trabajo.</p>
<p>Fomento de la enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva constructivista.</p>	<p>Esto se puede ver como una estrategia para promover las maneras de trabajo ya sean individuales o grupales, para lograr aprendizajes significativos y a lo largo</p>	<p>Características definitorias en multimedia.</p>	<p>Los OA deben ser elaborados con base en las herramientas modernas, las cuales, ofrecerán una visión as atractiva para los usuarios, todo esto con el fin de no</p>

	de toda la vida.		usar textos planos o sin animación.
Trabajo del docente	Se refiere a la responsabilidad que tienen los docentes, dado que los contenidos, materiales, actividades y evaluaciones están a su cargo.		

Fig. 1 Cuadro de los elementos Pedagógicos y Tecnológicos de un Objeto de Aprendizaje.

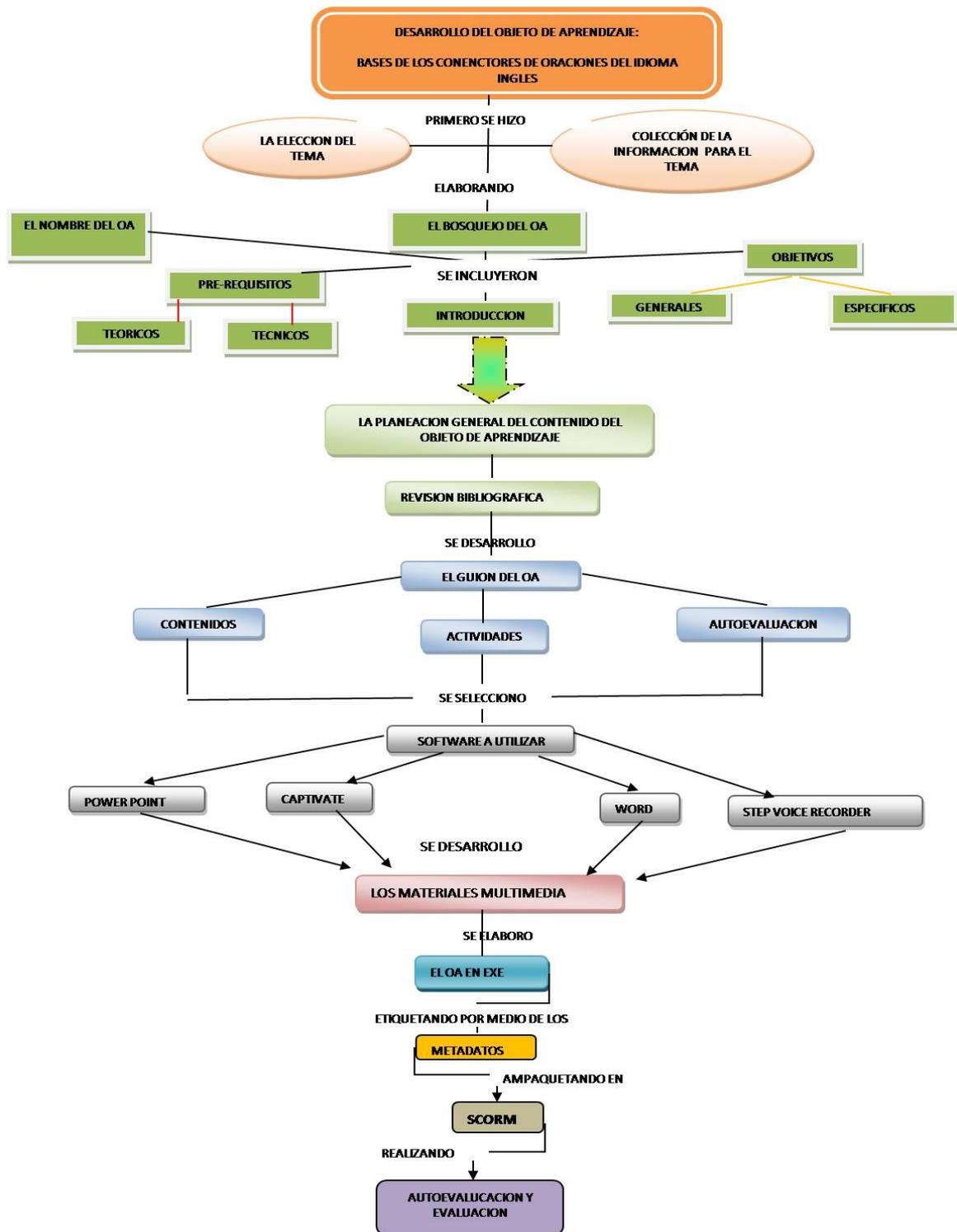
Continuando con esta temática se debe mencionar a los componentes de un Objeto de aprendizaje tales como:

- **Objetivos:** los cuales se refieren a la finalidad de este material, a este se puede llegar formulando interrogantes tales como ¿qué tema se desea cubrir?, ¿hacia qué usuarios va dirigido?, ¿qué ofrece?, etc. Después de esto se llegará a los objetivos que pueden ser tanto Generales como Específicos.
- **Contenidos:** En esta etapa se debe seleccionar y verificar que todos los materiales a usar sean viables y de fácil comprensión en los usuarios y no solo

cubran las necesidades de información, por el contrario deberán ofrecer una retroalimentación la cual sirva para generar su propio concepto.

- **Actividades y Autoevaluaciones:** Cuando nos referimos a las actividades se habla más que nada del proceso de producción y practica de los conocimientos adquiridos. Con las autoevaluaciones, demostrarán su propia perspectiva del tema sin limitar su producción, sin convertirlos en máquinas las cuales generaran un contenido vano y sistematizado.

4.1 Diagrama de desarrollo del Objeto de Aprendizaje “Bases de los conectores de oraciones del Idioma Inglés”



5 DESARROLLO DEL OBJETO DE APRENDIZAJE

La producción de los Objetos de Aprendizaje pasa por diferentes etapas, las cuales son indispensables y aplicables en todo el proceso. A continuación se explican de manera exhausta cada una:

5.1 Selección del tema

En esta etapa se define cual es la temática que se quiere tratar o desarrollar en el Objeto de Aprendizaje. Es el punto de partida, que inicia con la selección de la asignatura y definición del tema.

5.2 Recopilación de información acerca del tema

En esta etapa se recopila y analiza la información, dado que en muchas ocasiones no todos los materiales que se tienen son aptos o necesarios para abordar el tema.

En este punto es de suma importancia el tener una idea clara y precisa del contenido que se incluirá en el objeto de aprendizaje.

5.3 Selección del software adecuado

En esta etapa se realiza el análisis del software a utilizar, se deben evaluar las ventajas y desventajas que ofrecen, también se debe considerar su facilidad de uso, sin olvidar la calidad que estos puedan aportar a nuestro Objeto de Aprendizaje.

Toda decisión que se tome con respecto al software a utilizar se considera de suma importancia debido a que con estas herramientas se dará forma al OA, todo con el fin de dar una calidad al trabajo.

El software considerado es el siguiente:

- **Software:** Microsoft Office Word.
Componentes: textos con imágenes.
- **Software:** Macromedia Flash y Adobe Captivate.
Componentes: animaciones con audio.
- **Software:** Step Voice Recorder.
Componentes: pistas de audio.
- **Software:** Microsoft Office Point.
Componente: presentaciones electrónicas.

5.4 Diseño del guión de contenido del Objeto de Aprendizaje

En esta etapa se desarrolla la medula espinal de los contenidos que tendrá el objeto de aprendizaje, poniendo especial atención en el orden e importancia.

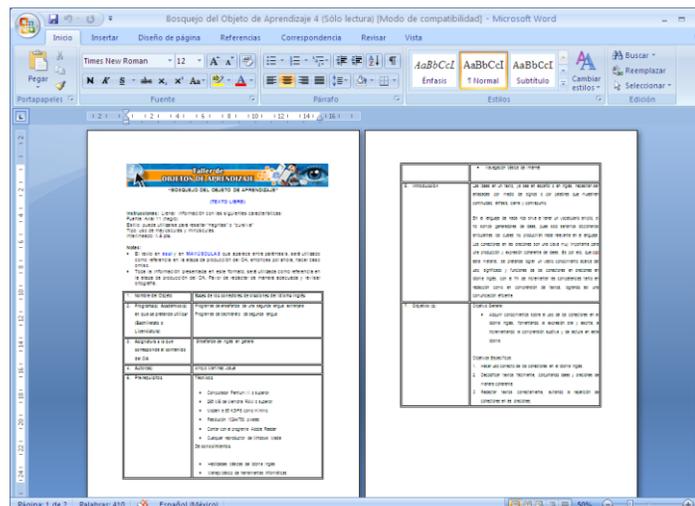
5.4.1 Llenado de formatos

Posteriormente, se procede a hacer el llenado de los formatos los cuales servirán para incluir la información necesaria que contendrá el OA, todo con el fin de ir dando forma a nuestro producto final de EXE.

También cabe mencionar que se utilizarán los formatos relacionados con el software seleccionado.

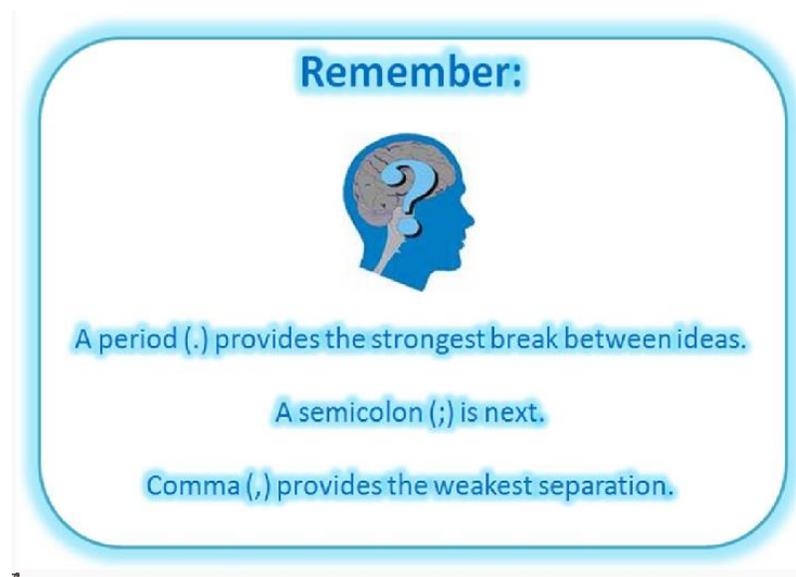
5.4.2 Formato de texto

Todo texto que incluyamos en la elaboración de nuestro OA, será plasmado en el formato de Microsoft Word, dado que es el software que permite elaborar textos de calidad, debido a la variedad de herramientas que incorpora.



5.4.3 Creación de diapositivas

Todas las presentaciones serán creadas en PowerPoint, dado que sus funciones aportan un toque dinámico a los contenidos del OA, no debemos olvidar que toda diapositiva solo debe contener información relevante y no debe ser un complemento saturado de letras.



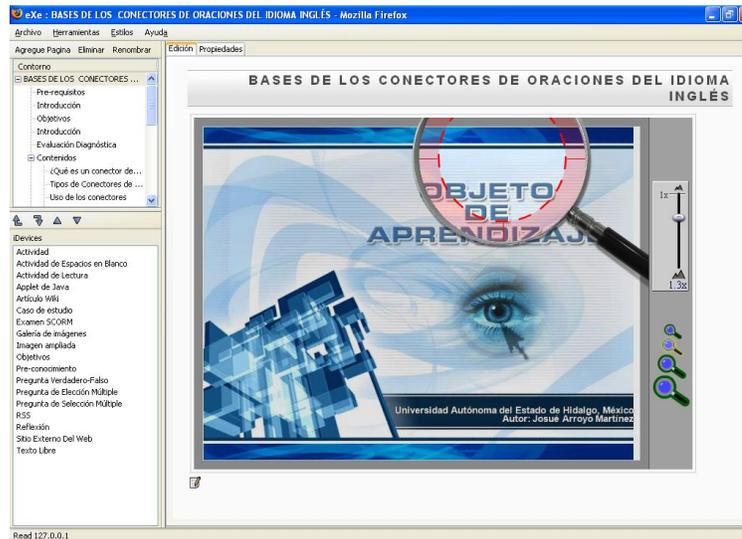
5.5 Elaboración de elementos multimedia

Después de desarrollar el guión del OA, se procede a la construcción de los elementos que se incluirán en el OA, todos estos materiales serán la parte medular. Todo el material seleccionado previamente ira tomando forma poco a poco dando como resultado la muestra de lo que podrá ser el OA.

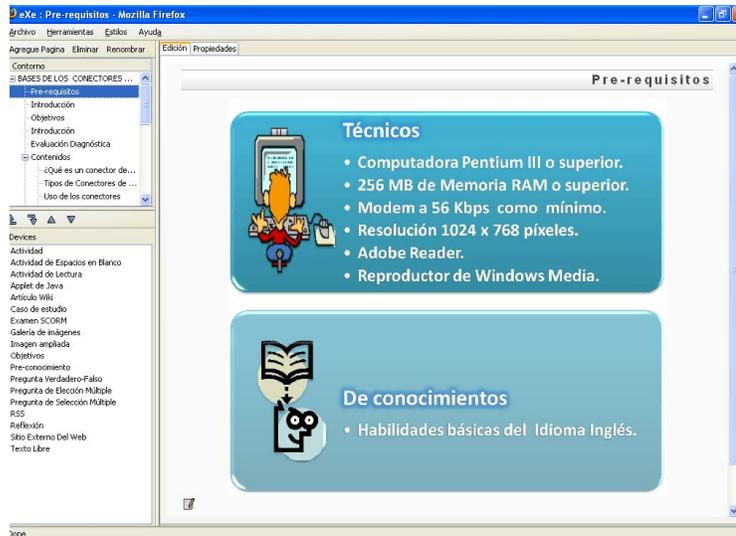
5.6 Producción del OA

Esta etapa requiere del software EXE Learning Editor, este ayudará a generar el OA, desde la portada, objetivos, contenido, actividades, hasta las autoevaluaciones.

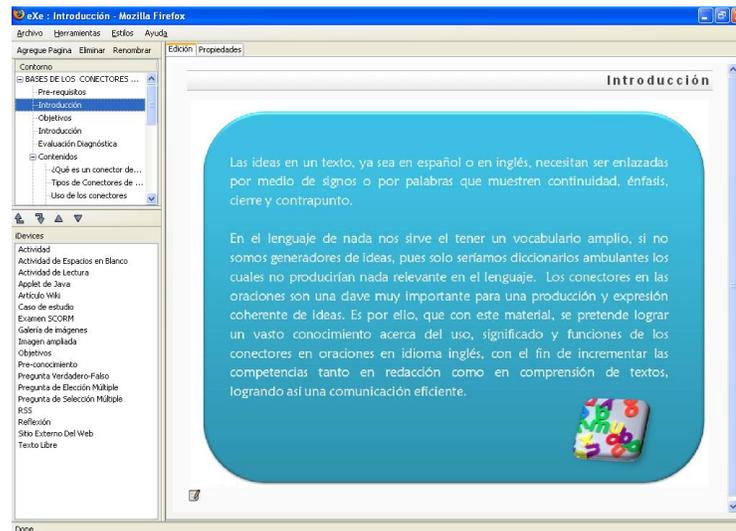
- **Portada.** Esta se realiza en Power Point, con un fondo el cual es un formato estándar del Campus Virtual de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, este formato lo guardaremos con nuestros datos y como imagen JPG, para mayor calidad.



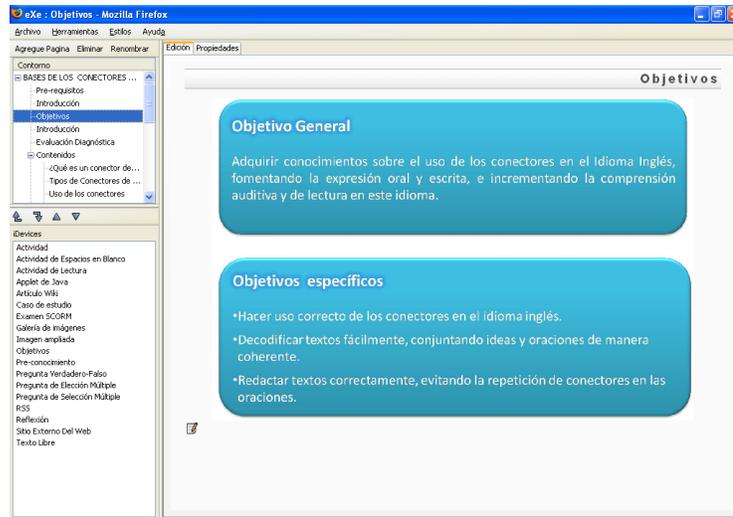
- **Pre-requisitos.** En esta etapa se consideran algunos requisitos tanto técnicos como de conocimientos, necesarios para la ejecución y manejo eficiente del OA.



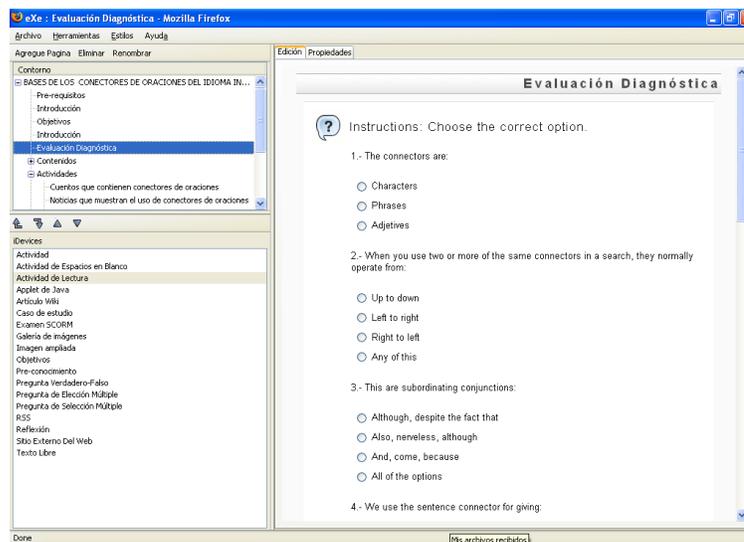
- **Introducción.** Se hace un preámbulo al contenido que se ha de encontrar en el OA.



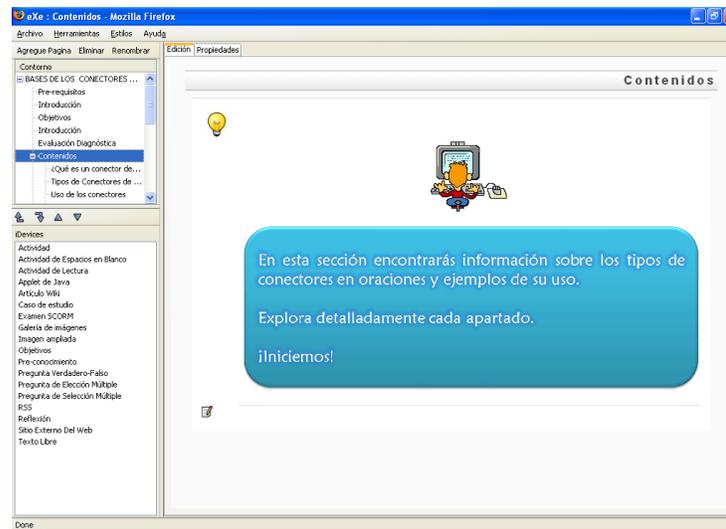
- **Objetivo.** Se dan a conocer los objetivos tanto específicos como generales que se pretenden alcanzar con la temática del OA.



- **Evaluación diagnóstica.** Se presenta una pequeña evaluación, la cual tiene como función saber cuáles son los conocimientos previos que tiene el usuario sobre el tema que se presenta en el OA.



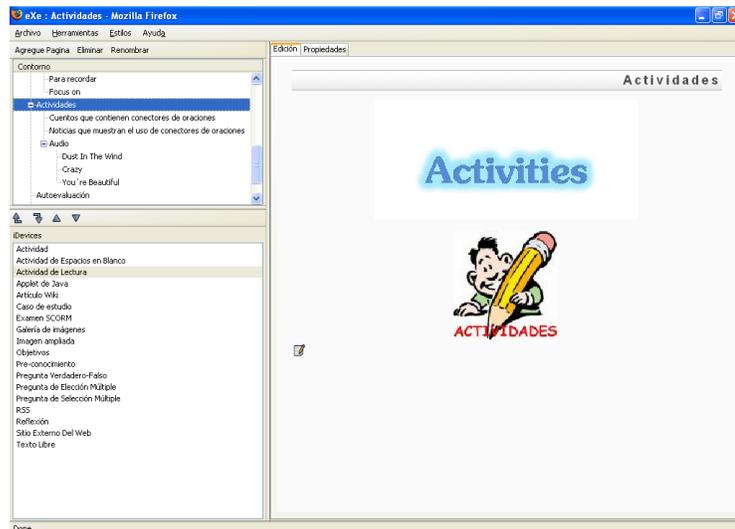
- **Contenidos.** Se da una breve pero concisa explicación de lo que son los Conectores de Oraciones del Idioma Ingles, su estructura y uso.



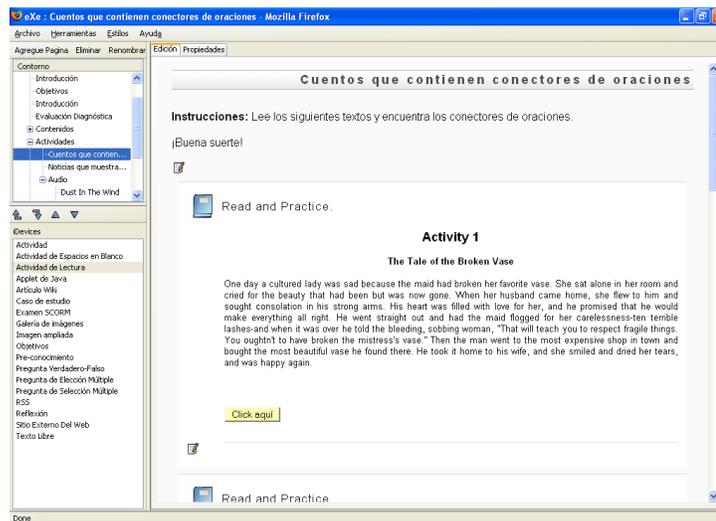
- **Audios.** En este OA se utilizaron 2 tipos de audios, los primeros consisten en canciones las cuales muestran el uso de los conectores de oraciones en la vida diaria, el otro tipo de audio es un tutorial que muestra una breve descripción de lo que son estos conectores de Oraciones. Ambos tipos tienen formato mp3.

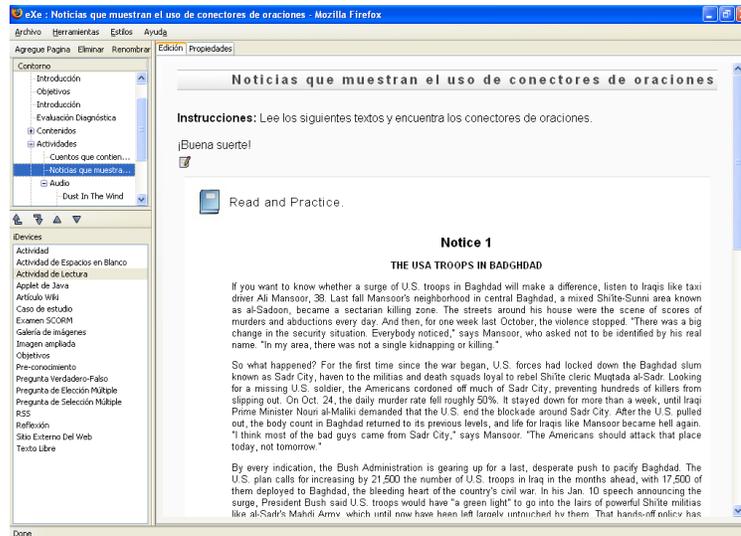


- **Lista de Actividades.** Se muestran las actividades a desarrollar dentro del OA, con la finalidad de poner en práctica los conocimientos adquiridos con los contenidos presentados, estas son actividades de lectura y textos para llenado de espacios en blanco.

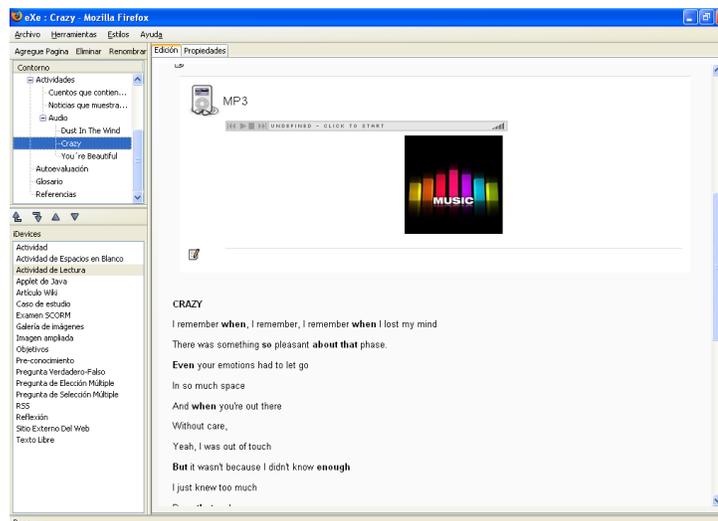


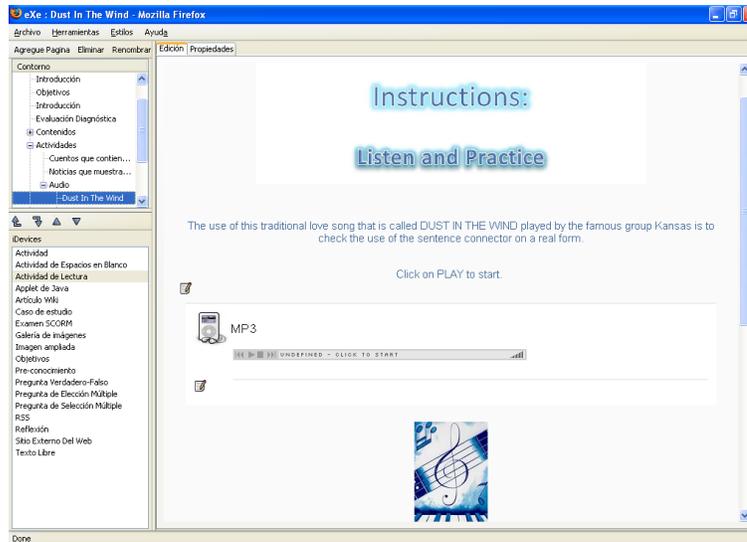
- **Actividades Prácticas.** Una vez que el usuario ha comprendido el tema, procede a realizar actividades prácticas, las cuales se muestran a continuación.





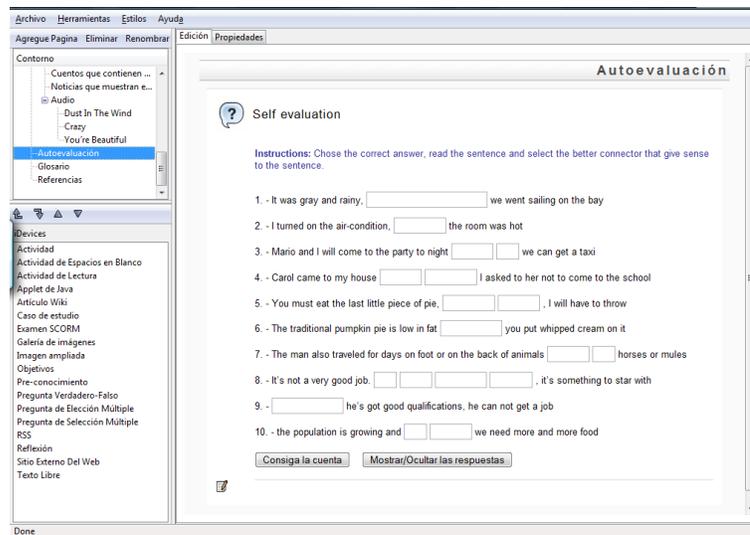
- **Actividad de práctica con audio.** Con base en canciones se practica el uso de los Conectores de Oraciones; estas canciones son muy comunes y sencillas, por medio de estas solo se pretende reafirmar aspectos de aplicación en la vida diaria.



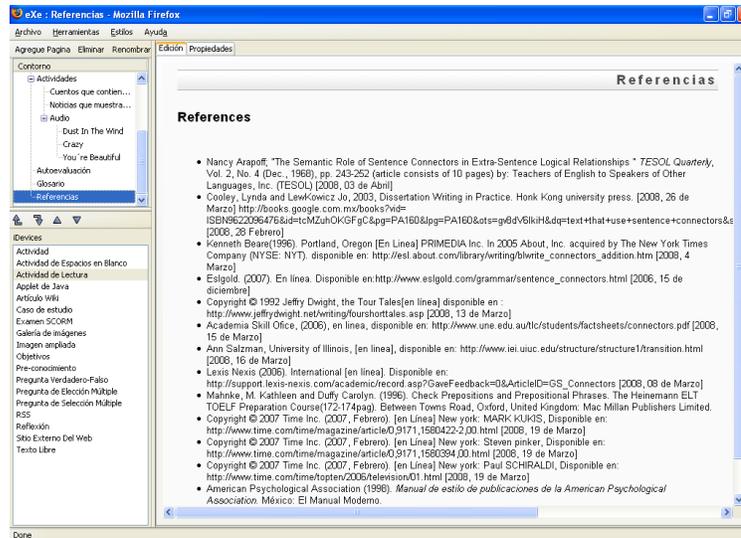


- **Auto evaluación**

En esta sección, el usuario pondrá en práctica los conocimientos adquiridos para resolver la actividad y conocer el grado de aprendizaje alcanzado.

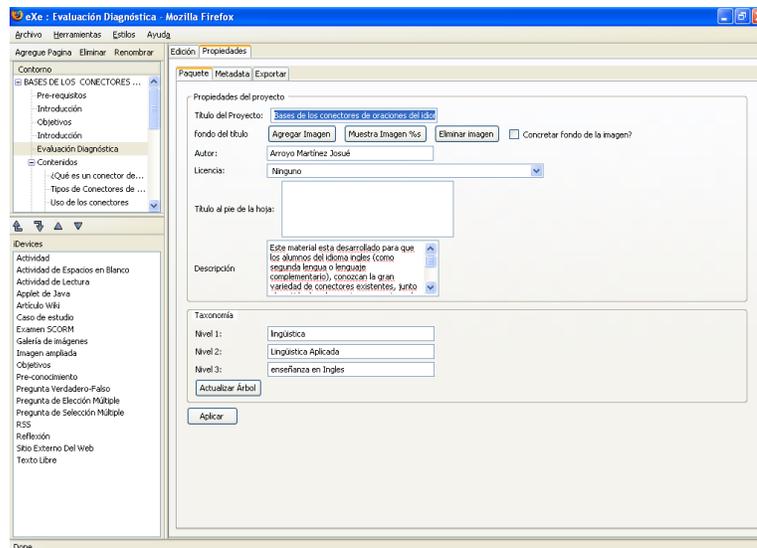


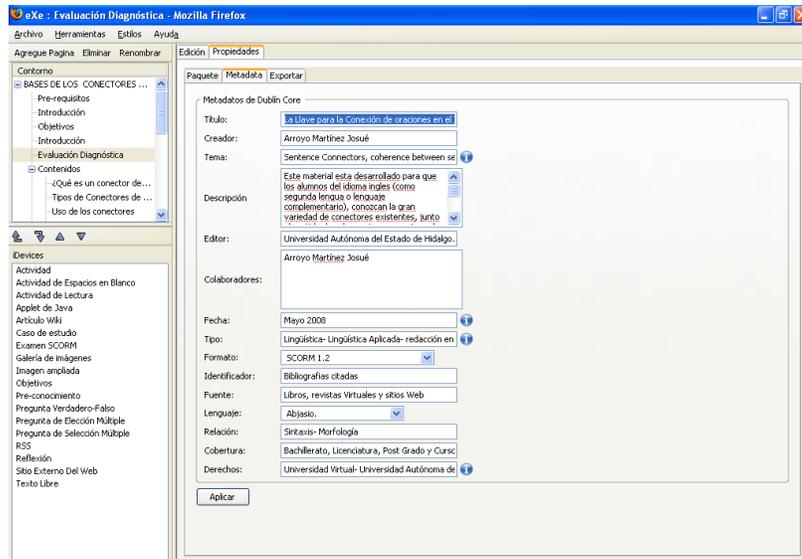
- **Bibliografía.** Se muestra todo el acervo de libros y páginas web utilizadas para la elaboración de este material.



Registro de los metadatos

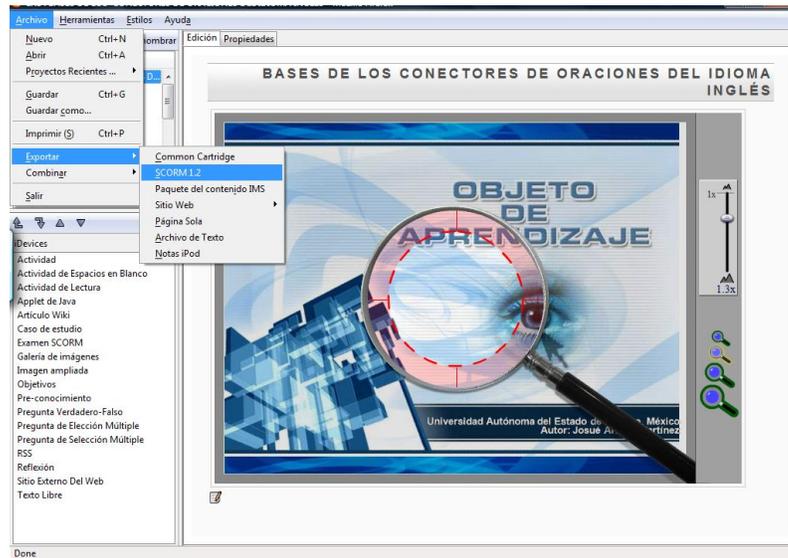
- Una vez que se integraron todas las actividades en eXe, se procede a hacer el registro de los Metadatos Dublín Core.





- **Empaquetado SCORM**

Posteriormente, se empaquetó el OA con el menú **Archivo-“Exportar”** y seleccionando **“SCORM 1.2”** para obtener el objeto en extensión zip.



- **Evaluación del Objeto de Aprendizaje**

Por último, se hizo la revisión del OA, correspondiente a contenido y estructura. Una vez asegurada la calidad se publicó en la plataforma.



6 CONCLUSIONES

Todas y cada una de las facetas de la educación son una clara muestra de los procesos evolutivos del ser humano, siendo la elaboración de materiales una oportunidad que simplifica estos procesos.

Las conexiones entre el aprendizaje y la vida real es un proceso natural y con el apoyo de material auténtico, poco sistematizado se desarrollará un interés más personal en los educandos.

La construcción de materiales de apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje, tal es el caso de este Objeto de Aprendizaje, desde una reflexión epistemológica permite identificar diferentes posibilidades de relación del sujeto con el objeto ya que el alumno puede explorar el objeto cuantas veces sea necesaria para llegar a alcanzar lo que sería un aprendizaje significativo.

El diseño educativo utilizado en la elaboración de un objeto de aprendizaje dentro del programa articulable, representa el proceso que establece la relación entre el contenido del objeto de aprendizaje, las estrategias de enseñanza y los resultados de aprendizaje que son deseados.

Con la creación de objetos de aprendizaje, pretendemos crear materiales educativos de gran impacto, que pueden resultar atractivos para el estudiante que los utilizará mediante las TIC's, así podemos ofrecer a los estudiantes una manera de interactuar sincrónica y asincrónicamente entre sí y con sus profesores, propiciando el desarrollo de habilidades cognitivas que faciliten y estimulen la captación, comprensión de la información y adquisición de conocimiento.

El objeto de aprendizaje elaborado, pretende ser un medio por el cual el usuario tome conciencia del uso de los medios tecnológicos como apoyo de su aprendizaje significativo.

Es por ello, que actualmente se está trabajando en el desarrollo de estas herramientas tecnológicas, que contribuyan al crecimiento personal y profesional de los individuos.

7 REFERENCIAS

- Hanesian(1983)Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo .2° Ed.TRILLAS México.
- Ayma,V.(1996^a)Aulas de Laboratorio Usando Material Experimental Conceptual.Disertación de maestría inédita. Instituto de Física y facultad de Educación. Universidad de Sao Paulo.
- Pessoa, G (1992) Tendencias y Experiencias Innovadoras en la Formación del Profesorado de Ciencias. Taller Sub regional Sobre formación y capacitación docente. Caracas
- La Casa, Pilar. Modelos Pedagógicos Contemporáneos. Madrid: Visor.1994.
- Un Modelo para Integrar TICs en el Currículo. Por: Francisco Piedrahita Plata. Publicado en Eduteka. Edición 16. Enero 25 de 2003.
- Cooley, Lynda and LewKowicz Jo, 2003, Dissertation Writing in Practice. Honk Kong university press.
- Kenneth Beare(1996). Portland, Oregon [En Linea] PRIMEDIA Inc. In 2005 About, Inc. acquired by The New York Times Company (NYSE: NYT).
disponible en:
http://esl.about.com/library/writing/blwrite_connectors_addition.htm [2006, 14 de Diciembre]
- Eslgold. (2007). En línea. Disponible en:
http://www.eslgold.com/grammar/sentence_connectors.html[2006, 15 de

diciembre]Copyright © 1992 Jeffry Dwight, the Tour Tales[en línea]
disponible e:<http://www.jeffrydwright.net/writing/fourshorttales.asp>

- Academia Skill Office, (2006), en línea, disponible
en:<http://www.une.edu.au/tlc/students/factsheets/connectors.pdf>
[2007, 25 de Enero]
- Ann Salzman, University of Illinois, [en línea], disponible en:
<http://www.iei.uiuc.edu/structure/structure1/transition.html> [2007, 26
de Enero]
- Lexis Nexis (2006). International [en línea]. Disponible en :
http://support.lexis-nexis.com/academic/record.asp?GaveFeedback=0&ArticleID=GS_Connectors [2007, 08 de Enero]
- Mahnke, M. Kathleen and Duffy Carolyn. (1996). Check Prepositions and Prepositional Phrases. The Heinemann ELT TOELF Preparation Course(172-174pag). Between Towns Road, Oxford, United Kingdom: Mac Millan Publishers Limited.
- Copyright © 2007 Time Inc. (2007, Febrero). [en Línea] New york : MARK KUKIS,Disponible en:
<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1580422-2,00.html>
[2007, 19 de Enero]
- Copyright © 2007 Time Inc. (2007, Febrero). [en Línea] New york : Steven pinker , Disponible en:

<http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1580394,00.html>

[2007, 19 de Enero]

- Copyright © 2007 Time Inc. (2007, Febrero). [en Línea] New York : Paul SCHIRALDI, Disponible en:
<http://www.time.com/time/topten/2006/television/01.html> [2007, 19 de Enero]
- American Psychological Association (1998). Manual de estilo de publicaciones de la American Psychological Association. México: El Manual Moderno.
- Electronic reference formats recommended by the American Psychological Association (1999, 19 de noviembre), [en línea]. Washington, DC: American Psychological Association. Disponible en:
<http://www.apa.org/journals/webref.html> [2007, 4 de Febrero].

8 ANEXO