

Video interactivo como Objeto de Aprendizaje en la formación de los estudiantes de Inglés en el nivel medio superior de la UAC

Interactive video as an Object of Learning in the training of English students in the upper middle level of the UAC

Ma. Alejandra Sarmiento Bojórquez

Universidad Autónoma de Campeche, México

masarmie@uaca.mx

Mayté Cadena González

Universidad Autónoma de Campeche, México

macadena@uacam.mx

Thania del Carmen Tuyub Ovalle

Universidad Autónoma de Campeche, México

thctuyub@uacam.mx

Resumen

El incremento del uso de las TIC así como su importancia en el proceso enseñanza –aprendizaje dentro del nivel medio superior de la Universidad Autónoma de Campeche, nos han llevado a desarrollar elementos de apoyo denominados objetos de aprendizaje de manera que estén acorde con los programas de estudio de las asignaturas de Inglés de los 6 semestres del bachillerato. Considerando que el texto y las imágenes, son herramientas fundamentales de la enseñanza y aprovechando que la imagen tiene un poder incuestionable de comunicación, y que bien combinados multiplicarían su poder de comunicación; dichos estímulos se deben aprovechar a través del uso del video, para generar situaciones apropiadas que fortalezcan la formación básica que imparte el docente.

El uso del vídeo ofrece a los alumnos de un segundo idioma, la oportunidad de utilizar el lenguaje en contextos pertinentes, ser creativo, hacer uso del valor de trabajar en equipo, mejorar sus habilidades en relación a la expresión oral y fluidez, y con esto obtener una mayor comprensión

para lograr un aprendizaje significativo.

Palabras clave: aprendizaje de lenguas, objeto de aprendizaje, TIC, video interactivo.

Abstract

The increase in the use of ICT as well as its importance in the teaching-learning process within the upper middle level of the Autonomous University of Campeche have led us to develop support elements called learning objects in a way that is in line with the programs of Study of the subjects of English of the 6 semesters of the baccalaureate. Considering that text and images are fundamental tools of teaching and taking advantage of the fact that the image has an unquestionable power of communication, and that well combined would multiply their power of communication; These stimuli should be used through the use of video, to generate appropriate situations that strengthen the basic training provided by the teacher.

The use of video offers second language learners the opportunity to use language in relevant contexts, to be creative, to use the value of working as a team, to improve their skills in relation to oral expression and fluency, and with this Gain greater understanding for meaningful learning.

Key words: language learning, learning object, ICT, interactive video.

Fecha Recepción: Febrero 2017

Fecha Aceptación: Julio 2017

Introducción

Los Objetos de Aprendizaje (OA) día a día están siendo más adoptados por docentes comprometidos con su labor. Dichos objetos se utilizan en cualquier área del conocimiento y ofrecen la gran ventaja de ser reutilizados y compartidos en red. El uso de videos interactivos ha sido bien recibido tanto por la comunidad docente como la comunidad estudiantil.

Los OA permiten a los profesores, de las diferentes asignaturas, complementar sus clases de teoría con el apoyo de elementos virtuales, reforzando los conceptos teóricos y facilitando a los estudiantes el aprendizaje. Por otra parte, se busca que mediante estas herramientas los estudiantes puedan desarrollar el autoaprendizaje y la autoevaluación.

El incremento del uso de las TIC así como su importancia en el proceso enseñanza –aprendizaje dentro del nivel medio superior de la Universidad Autónoma de Campeche, nos han llevado a desarrollar estos recursos de apoyo de manera que estén acorde con los programas de estudio de las asignaturas de Inglés de los 6 semestres del bachillerato. Aunque en el presente trabajo se expondrá solo el de un semestre, se pretende como trabajo futuro elaborar objetos de aprendizaje en video para todos los demás semestres. Y hablando del video podemos decir que este ofrece a los alumnos de un segundo idioma, la oportunidad de utilizar el lenguaje en contextos pertinentes, ser creativo, hacer uso del valor de trabajar en equipo, mejorar sus habilidades en relación a la expresión oral y fluidez, y con esto obtener una mayor comprensión para lograr un aprendizaje significativo. En el inglés es básico el speaking, listening y writing, por lo que consideramos que el video logra reforzar estas habilidades de forma muy interactiva.

El proceso de enseñanza en nuestro tiempo, nos ha llevado por el camino de enfocarnos hacia lo que más ayuda al estudiante a aprender, una de las propuestas de la Reforma Integral de la Educación Media Superior (RIEMS) es el uso de TIC, además de encontrar herramientas que potencien el aprendizaje de manera autónoma y colaborativa.

La UAC es una Institución comprometida con la calidad de la educación y ante la demanda de una población cuyos jóvenes son los llamados nativos digitales, ha buscado las mejores alternativas para un proceso enseñanza-aprendizaje acorde con la nueva era digital. La UAC en su plan Institucional de Desarrollo (PIDE) 2015-2019, dentro de las políticas operativas se destina el número IV, hacia el uso intensivo, actualizado permanentemente, de las tecnologías digitales. (Universidad Autónoma de Campeche [UAC], 2015, p. 67).

¿Utilizar el video como objeto de aprendizaje?

Estamos en pleno siglo XXI y es una necesidad el adiestramiento profesional de los docentes en TIC, en la producción de contenidos y materiales educativos, así como en nuevos modelos pedagógico. Para ello, los docentes deben estar sensibilizados hacia la alfabetización digital con el fin de que se apropien de esta nueva cultura y puedan no solo intervenir sus currículos, sino ser parte de redes de conocimiento para asegurar el trabajo grupal y colaborativo, como un servicio público y gratuito que colabora con las políticas educativas nacionales hacia una plataforma tecnológica de acceso libre.

Dentro de los Estándares de Competencia en TIC que maneja la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO], (2008, p.2) se menciona que los docentes se deben preparar para empoderar a los estudiantes con las ventajas que les aportan las TIC. Se debe contar con docentes preparados en uso de TIC en cada escuela y cada aula, ya sean presenciales o virtuales. Los docentes deben poseer las competencias y los recursos necesarios en materia de TIC y así poder enseñar de manera eficaz las asignaturas exigidas, integrando al mismo tiempo en su enseñanza conceptos y habilidades de éstas.

Se debe dejar atrás en modelo tradicionalista donde se utilizaba el método conductista y crear nuevos escenarios para el aprendizaje. Desde una perspectiva constructivista ha los estudiantes se les propone una tarea inspirada en situaciones reales, la cual deben desarrollar a lo largo del curso en la medida que van alcanzando los objetivos preestablecidos y es ahí donde deben utilizar una gran gamma de recursos de aprendizaje, dentro de los cuales se encuentran los OA que ayudan a una mejor adquisición de conocimiento (Del Moral & Cerne, 2004, p.7).

Las TIC han sido naturalizadas en la vida cotidiana: celulares, tablets, skype, ipods, podcast, DVD, televisión digital, twitter, whatsapp, mensajes de texto, ipads, apps). Difícilmente se encuentre un miembro de la sociedad que no emplee en menor o mayor grado estos recursos. “Al trabajar con tecnologías de la información no es solo utilizar modernos aparatos tecnológicos con el afán de actualizarse en el ámbito social, al contrario de esto, es utilizar los recursos tecnológicos para una meta especial la cual es obtener una educación de calidad” (Almeida Aguilar, et al, 2017, p.3). Entonces si el aula refleja la sociedad en que vivimos, es de esperarse que las TIC tengan un papel protagónico o al menos que existan en las clases de inglés en la escuela.

El vídeo es la presentación de un número de imágenes por segundo, que crean en el observador la sensación de movimiento (Multimedia, s.f.). Debido a la finalidad de la información que contiene el vídeo, se puede clasificar como Multimedia Educativa, ya que el estudiante realiza el proceso a su propio ritmo y orden, permite cierta libertad, y apertura al autoaprendizaje. La enseñanza en nuestro tiempo, nos ha llevado por el camino de enfocarnos hacia lo que más ayuda al estudiante a aprender, una de las propuestas de la RIEMS es el uso de las tecnologías de información y las comunicaciones TIC, además de encontrar herramientas que potencien el aprendizaje de manera autónoma y colaborativa.

Cabe mencionar que la motivación es un elemento esencial del aprendizaje y es inherente a la posibilidad de otorgar sentido y significado al conocimiento. Sin motivación el alumno no realizará un trabajo adecuado, no sólo el de aprender un concepto, sino en poner en marcha estrategias que le permitan resolver problemas similares a los aprendidos (Bryndum & Montes, 2005, p.7). Se encontró que el vídeo es motivante para los alumnos, es una manera moderna de aprender, facilita la comprensión y muestra ejemplos de los temas tratados durante las clases. Es de gran ayuda para los estudiantes que son visuales y kinestésicos, porque de esta manera retienen el conocimiento más fácilmente, tanto al participar en la elaboración del mismo, como en mirar el resultado. El uso del vídeo ofrece a los alumnos de un segundo idioma, la oportunidad de utilizar el lenguaje en contextos pertinentes, ser asertivo, hacer uso del valor de trabajar en equipo, mejorar sus habilidades en relación a la expresión oral y fluidez, y con esto obtener una mayor comprensión para lograr un aprendizaje significativo. (Martínez, 2003).

Considerando que el texto y las imágenes, son herramientas fundamentales de la enseñanza y aprovechando que la imagen tiene un poder incuestionable de comunicación, y que bien combinados multiplicarían su poder de comunicación; además tomando en cuenta que los mensajes visuales tienen un gran poder de atracción de la mirada y seducción, dichos estímulos se deben aprovechar a través del uso del video, para generar situaciones apropiadas que fortalezcan la formación básica que imparte el docente. Definimos al video desde su origen etimológico, esta palabra proviene del latín “videre” y significa "yo veo", de acuerdo con la Real Academia Española (RAE, 2014) es un sistema de grabación y reproducción de imágenes. Se puede decir que el video es una secuencia de imágenes, que crea en el observador una sensación de movimiento, lo cual se refleja, al percibir que transmite provoca en el espectador emociones, sensaciones, que incentiva y despierta la motivación, golpea el corazón, excita; y que además es capaz de presentar de modo intuitivo y global los conceptos.

Sin lugar a dudas los adolescentes en el nivel medio superior, pasan por momentos en que los videos para ellos son atractivos e interesantes, (la mayoría utiliza el celular para observar videos), “Los medios audiovisuales son simples canales mediante los cuales se comunica cualquier contenido (son instrumentos tanto para la recepción del mensaje como para su transmisión)” (Bartolome, 1987) de ahí la importancia del uso del video en ella, el cual servirá como transmisor y los alumnos como receptores principales de la información que les permitirá dotarse de ésta, para la construcción de opiniones en torno a determinado tema, tomando además en consideración que

tanto como la vista como el oído son los dos sentidos por los cuales el individuo adquiere casi todas sus experiencias, por lo que su uso en el aula permitirá que el alumno desarrolle habilidades y destrezas, necesarias en su vida cotidiana.

¿Cómo se define el objeto de aprendizaje?

La definición de objeto de aprendizaje más difundida hasta ahora, y al mismo tiempo, por su sencillez, más discutida y usada como base de nociones más elaboradas, es aquella que lo plantea como “cualquier recurso digital que puede ser reusado como soporte para el aprendizaje” (Wiley, 1999).

Las definiciones del OA han ido cambiando conforme va pasando el tiempo, de acuerdo con los avances de las TIC existen varias definiciones para Serrano Islas (2010, p.3) después de consultar diferentes autores, son “materiales o unidades pequeñas de contenido digital en red, que son concebidos como herramientas de enseñanza, que pueden ser reutilizados en diferentes contextos y en consecuencia por distintos usuarios de Internet”.

Para Cañizares González, Febles Rodríguez, y Estrada Senti, (2012, p.107) tomando los elementos comunes de las definiciones que investigan definen el OA como: “un recurso digital con una marcada intención formativa, compuesto por uno o varios objetos de información, descrito con metadatos y con un comportamiento secuenciado que asegure el correcto enlace entre los elementos de su estructura didáctica y que puede ser reutilizado en entornos e-learning.”

Ambas definiciones coinciden en que los OA deben ser reutilizados, sin embargo, también se tienen que considerar otras características, como menciona Callejas Cuervo, Hernández Niño, & Pinzòn Villamil, (2011, p.178) citando a Longmire (2000), Latorre (2008): Flexibilidad, personalización, modularidad, adaptabilidad, reutilización y durabilidad.

Los Objetos de aprendizaje se pueden clasificar en atómicos o compuestos. Los atómicos están conformados por materiales básicos (texto simple, texto enriquecido, videos, imágenes o animaciones). Los compuestos además de elementos simples contienen otros objetos de aprendizaje. (Figuroa, 2012, p.1).

Los OA utilizados como recursos didácticos deben ser promovidos por los docentes para un mejor aprovechamiento de los mismos, sin embargo existen ciertos mecanismos que se deben de perfeccionar “es imprescindible desarrollar guías de diseño de objetos de aprendizaje que

permitirán la construcción de éstos de manera homogénea, así como formular estrategias de uso de manera interdisciplinaria con el propósito de que un solo objeto de aprendizaje o la agrupación de varios de ellos, se utilicen en diferentes contextos o temáticas educativas” (Serrano Islas, 210, p. 4).

La Universidad Autónoma de Campeche (UAC) utiliza un formato para unificar sus objetos de aprendizaje.

Objetivo

Elaborar un video interactivo como Objeto de Aprendizaje para ser utilizado como recurso didáctico en la Formación de los estudiantes de Inglés del nivel medio superior de la UAC.

Método

Basándonos en los programas de aprendizaje vigentes del bachillerato universitario, se elige como primer tema el Zero condicional, del Programa de Lengua Extranjera Inglés V. Se plantea el desarrollo del objeto de aprendizaje considerando como objetivo facilitar la construcción de aprendizajes y contribuir a la formación académica del estudiante al dotarle con herramientas necesarias para comunicarse eficazmente, tanto de manera oral como escrita, siguiendo las propiedades normativas en el uso de la lengua. Se conforma un grupo de expertos para la realización del objeto de aprendizaje. Se buscan la normatividad establecida por la UAC, a través del Departamento de Tecnologías de la Educación, para ir de acuerdo a las políticas establecidas y se esclarecen cada uno de los elementos que serán necesarios para la elaboración de este primer OA de una serie que se pretende ir realizando a lo largo de próximo periodo escolar.

Para la elaboración del Objeto de aprendizaje se realizó una ficha Técnica la cual mostramos a continuación, en ella se desglosan cada uno de los elementos que nos ayudan realizar dicho objeto.

FICHA TÉCNICA (DATOS GENERALES DEL OA EN VIDEO)

Título	Lengua Extranjera V (Inglés) Primera parte Zero condicional		
Nombre de la Serie	Aprendiendo Inglés en el Nivel Medio Superior		
Fecha de elaboración del guión	11/Noviembre /2016	Tema	Unidad de competencia I Causa y efecto: Estilos de vida y salud. Síntomas y remedios
Grabado el día/hora/lugar	Día: 11/nov/2016	Hora: 13:00	Lugar: Esc. Prep. Dr. Nazario V. Montejo Godoy
Co-Producción	Esc. Prep. Dr. Nazario V. Montejo Godoy		
Creador(es) o autor(es) de contenidos	Ma. Alejandra Sarmiento Bojórquez Mayté Cadena González		
Conductor(es)	Ma. Alejandra Sarmiento Bojórquez		
Expertos entrevistados	Ninguno		
Sinopsis o información básica descriptiva	Este OA está dirigido a los estudiantes de NMS o a cualquier persona que quiera aprender acerca de los condicionales (cero) en Inglés. Causa y efecto.		
Objetivo	Facilitar la construcción de aprendizajes y contribuir a la formación académica del estudiante al dotarle con herramientas necesarias para comunicarse eficazmente, tanto de manera oral como escrita, siguiendo las propiedades normativas en el uso de la lengua.		

CUERPO DEL CLIP

Guion Técnico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Unidad de competencia I Causa y efecto: Estilos de vida y salud. Síntomas y remedios 2. Presentación del programa de estudios 3. Ejemplos de zero conditional 4. Estructura gramatical 5. Ejercicios en línea 6. Despedida 	
Generar Efectos		
Voz Off	<p>(Bienvenida o entrada con mensaje institucional)</p> <p>La Universidad Autónoma de Campeche, a través de la Escuela preparatoria Dr. Nazario V. Montejo Godoy, pone a su disposición este clip para su uso como objeto de aprendizaje, de la colección “Aprendiendo Inglés en el Nivel Medio Superior”. El objetivo de estos materiales es atender los ejes temáticos importantes en la vida académica y de compromiso social de la UAC. Visítenos en http://www.uacam.mx/</p>	
Entrada Instituc.		
Puente Musical y Efectos	(Bloque 1: introducción al tema)	Música y Efectos
Loc. 2	Aquí se presenta el PUA correspondiente a la unidad se presentan también las competencias disciplinares básicas	Música de fondo
Loc. 1		Música de fondo
Efectos	(Sonido incidental)	Efectos
Loc. 2	El tema que hablaremos es la estructura gramatical del zero conditional y sus ejemplos	Música de fondo
Loc. 1		Música de fondo
Loc. 2		Música de fondo
Puente Musical y Efectos	(Bloque 2: cuerpo del tema, la generalidad)	Música y Efectos

Voz en off	[Pueden ser preguntas o una frase breve que de secuencia a los párrafos subsiguientes]	Música de fondo
Loc. 1		Música de fondo
Puente Musical y Efectos	(Bloque 3: cuerpo del tema, la especificidad)	Música y Efectos
Voz en off		Música de fondo
Loc. 2	se presenta el uso correcto del zero condicional con ejemplos en inglés	Música de fondo
Loc. 1		Música de fondo
Loc. 2		Música de fondo
Loc. 1		Música de fondo
Puente Musical y Efectos		Música y Efectos
Loc. 1	se presenta con diagrama la estructura gramatical del uso del cero condicional con señalamientos	Música de fondo
Voz en off		Música de fondo
Loc. 2		Música de fondo
Voz en off		Música de fondo
Puente Musical y Efectos	(Bloque 4: Opinión de los expertos sobre el tema)	Música de fondo
	se presenta estructura tomada de Internet de sitio web experto	
Puente Musical y Efectos	(Bloque 5 : conclusiones)	Música de fondo
Loc. 2	se presenta el sitio web sugerido para poder hacer ejercicios en línea y como hacerlos en inglés	Efectos
Loc. 1	Agradecemos la atención en inglés invitándolos a seguirnos viendo.	Música de fondo

Puente Musical y Efectos	(bloque 6 despedida)	Música de fondo
Loc. 1	Hemos llegado al término de este clip, y te recordamos que podrás descargar este Objeto de aprendizaje y la serie completa “Aprendiendo Inglés en el Nivel Medio Superior” en el espacio de la Universidad Autónoma de Campeche	Música y Efectos
Loc. 2	Visita la página de la Universidad en http://www.uacam.mx/	Efectos
Voz Off	Esta fue una producción de la Escuela Preparatoria Dr. Nazario V Montejo Godoy de la Universidad Autónoma de Campeche	Música y Efectos
Loc. 2	Fuentes de información:	Efectos
Loc. 1	La serie está diseñada para aprender los diferentes tiempos gramaticales en Inglés en los 6 semestres del nivel medio superior	Música y Efectos
Créditos	Fuentes de la investigación (Bibliografía y expertos) Autor (es) de Contenidos, Asesor Pedagógico/ Académico Asesores Técnicos y colaboradores Agradecimientos.	Música y Efectos
Salida Institucional	Música de cierre	

Por medio de la Dirección General de Computo y Tecnologías de Información de nuestra Universidad y al haber cumplido con todos los requisitos solicitados y se subió al espacio de ITUNES U de la universidad (Universidad Autonoma de Campeche, ITUNES U; 2016) para acceso de nuestros estudiantes y público con la siguiente dirección: <https://itunes.apple.com/mx/itunes-u/aprendiendo-ingl%C3%A9s-en-el-nivel-medio-superior/id1207440589?mt=10>.

Conclusiones

En un mundo que presenta cambios vertiginosos el aprendizaje se puede dar de manera virtual donde los OA son una opción para potencializarlo. A través de los OA se puede complementar los contenidos programáticos, se puede retroalimentar los temas, se puede generar nuevos conocimientos y se pueden ser reutilizados por nuevos estudiantes. Su uso ayuda a los estudiantes a un autoaprendizaje en el cual cada uno puede elegir el día, la hora y hasta el espacio para estudiar, propiciando un pensamiento crítico y analítico que los ayude no solamente en la parte académica sino en su vida personal.

En una era digital necesitamos jóvenes responsables, creativos, críticos y reflexivos que promuevan el cambio en una sociedad que cada día más pierde el sentido de la humanidad. Necesitamos que nuestros estudiantes aprendan a aprender.

Trabajo futuro.

Se pretende ya seguir realizando estos objetos de aprendizaje de acuerdo a las unidades de aprendizaje de cada uno de los semestres de la asignatura Lengua Extranjera Inglés, para así poco a poco reforzar de manera interactiva y con el uso de las TIC el aprendizaje de nuestros estudiantes. También se pretende levantar una encuesta en los estudiantes para determinar si para ellos es eficaz y motivador el aprender con el apoyo de estos objetos de aprendizaje, será material para una investigación futura.

Bibliografía

- Almeida Aguilar, M.A., Jerónimo Yedira, R., Acosta de la Cruz, J. T., & Ramos Méndez E. (2017). Los objetos de aprendizaje como herramientas de enseñanza y aprendizaje. *Revista De la Alta Tecnología Y Sociedad*, 9(1), 1-7.
- Bartolome, P. A. (1987). Análisis de la producción y aplicación de programas audiovisuales didácticos. Obtenido de: http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2360/01.ARBP_1de11.pdf.txt?sequence=22
- Bryndum, S., & Montes, J. A. J. (2005). La motivación en los entornos telemáticos. *Revista de Educación a Distancia*, (13). Recuperado de: <http://www.um.es/ead/red/13/bryndum.pdf>
- Callejas Cuervo, M., Hernández Niño, E. J. & Pinzòn Villamil, J. N. (2011). Objetos de aprendizaje un estado del Arte¹. *Entramado*,1, 179-189. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=265420116011>
- Cañizares González, R., Febles Rodríguez, J. P., & Estrada Senti, V. (2012). Los objetos de aprendizaje, una tecnología necesaria para las instituciones de la educación superior en Cuba. *Acimed*, 24(2), 102-115.
- Del Moral, M. E., & Cernea, D. A. (2005). Diseñando Objetos de Aprendizaje como facilitadores de la construcción del conocimiento. In II Simposio Pluridisciplinar sobre Diseño, Evaluación y Descripción de Contenidos Educativos Reutilizables. Recuperado de: <http://www.uoc.edu/symposia/spdece05/pdf/ID16.pdf>
- Figueroa, M. A. (2012). Modelo De Objetos De Aprendizaje Con Realidad Aumentada. *Revista Internacional De Educación En Ingeniería*, 5(1), 1-7.
- Martínez, J. D. (2003). Hacia una enseñanza de lenguas extranjeras basada en el desarrollo de la interacción comunicativa. *Didáctica (Lengua y Literatura)*, 139-160.
- Multimedia. (s.f.). En *Wikipedia*. Recuperado el 30 de agosto de 2017 de: <https://es.wikipedia.org/wiki/Multimedia>
- Organización de la Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, UNESCO 2008. Estándares de competencias en Tic para docentes. Obtenido de: <http://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf>
- Real Academia Española, RAE (2014). *Diccionario de la lengua española (23ª ed.)*. Recuperado de: <http://dle.rae.es/?id=bm7DOSs>

Serrano Islas, M. A., (2010). Objetos de Aprendizaje. *Revista e- formadores*, (4), recuperado de [:http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_oto_10/articulos/angeles_serrano_nov10.pdf](http://red.ilce.edu.mx/sitios/revista/e_formadores_oto_10/articulos/angeles_serrano_nov10.pdf)

Universidad Autónoma de Campeche, UAC (2015), Plan Institucional de Desarrollo 2015 – 2019 , pág. 67, http://pla.uacam.mx/?modulo_micrositio=personalizacion&acciones_micrositio=descargar&archivo=modulos/personalizacion/archivos/adjuntos/PIDE_UAC_2015-2019_con_portada.pdf&vistafull_micrositio=yes

Universidad Autónoma de Campeche, ITUNES U, (2016). Aprendiendo Inglés en el nivel medio superior. (U. A. Campeche, Ed.) Obtenido de Zero Condicional: <https://itunes.apple.com/mx/itunes-u/aprendiendo-ingl%C3%A9s-en-el-nivel-medio-superior/id1207440589?mt=10>.

Wiley, S. (1999). o what do I do with a learning object? Recuperado el 4 de abril de 2011, de <http://wiley.ed.usu.edu/docs/instruct-arch.pdf>.