ATRIBUTOS DE UN OBJETO DE APRENDIZAJE

Después de revisar las definiciones presentadas, se pueden determinar atributos o características comunes al interior de ellas, dentro de las cuales se identifican los siguientes (OIT/Cinterfor, 2013; Galeana, 2005; Hilera y Otros, 2010; Rebollo, 2004):

**Reusabilidad:** posibilidad de reutilizar un Objeto de Aprendizaje en diferentes situaciones y contextos de aprendizaje.

**Generatividad**: carácter adaptativo del Objeto de Aprendizaje en relación a las competencias o grupo de competencias a desarrollar, facilitando al usuario la generación de ideas y de conceptos (Zapata, 2009). También se entiende como la capacidad para construir contenidos, objetos nuevos y para ser actualizados o modificados, aumentando sus potencialidades a través de la colaboración (Agudelo y García, 2010).

**Flexibilidad**: implica una gran versatilidad y elasticidad para combinarse en diversas propuestas (múltiples contextos) enfocadas a desarrollar competencias y áreas del saber, lo anterior debido a su facilidad de actualización, gestión de contenido y búsqueda.

**Granularidad**: alude al contenido dividido y clasificado en micro-informaciones y/o micro-aplicaciones, seleccionadas o elaboradas con una intencionalidad pedagógica, para posibilitar situaciones de nano-aprendizaje (Elliott, et al., 2006).

**Escalabilidad**: capacidad para integrarse y articularse con otros de diferente tipo y extensión. Este atributo es esencial para potenciar las posibilidades de combinación o de ensamble entre los OA.

**Accesibilidad**: facilidad para ser identificados, buscados y encontrados gracias al etiquetado, a través de diversos descriptores (metadatos), que permitirían la catalogación y el almacenamiento en el correspondiente repositorio (Agudelo y García, et al., 2010). Si los OA no son accesibles su búsqueda podría generar desmotivación e ineficacia.

**Estructura**: es la lógica interna de la información, organizada en una secuencia deductiva (partiendo de conceptos, de ejemplos, de actividades prácticas y de verificación) o inductiva (a partir de ejemplos para llegar a los conceptos y las actividades).

**Adecuación a estándares:** criterios comunes que facilitan la integración con otros Objetos de Aprendizaje desarrollados por diferentes productores.

**Actualidad**: es la posibilidad de continuar siendo usado independiente del cambio de la tecnología (Graboski da Gama, 2007); también, la vigencia de la información sin necesidad de nuevos diseños (Agudelo y García, et al., 2010).

**Interoperabilidad**: es la capacidad de ser aplicados en diferentes sistemas de gestión de contenido y aprendizaje.

**Durabilidad**: Los objetos deben contar con una buena vigencia de la información, sin necesidad de nuevos diseños

**Auto contención conceptual**: Capacidad para auto explicarse y posibilitar experiencias de aprendizaje integral.

**Gestión**: Información concreta y correcta sobre el contenido y las posibilidades que ofrece.

**Adaptabilidad**: que se facilite la adaptación o personalización del entorno de aprendizaje.

**Productividad**: Si los proveedores de tecnología e-learning desarrollan sus productos siguiendo estándares comúnmente aceptados, la efectividad de e-learning se incrementa significativamente y el tiempo y los costos se reducen.

http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\_arttext&pid=S1807-17752014000300677

: