



UNIVERSIDAD LIBRE

SECCIONAL CALI

PROGRAMA ANALÍTICO

SECCIONAL: CALI

FACULTAD: EDUCACIÓN

PROGRAMA ACADÉMICO: MAESTRÍA EN INFORMATICA EDUCATIVA

MÓDULO: HERRAMIENTAS Y OBJETOS DE APRENDIZAJE

1. INFORMACIÓN DE LA ASIGNATURA:

Asignatura:	HERRAMIENTAS Y OBJETOS DE APRENDIZAJE		
Código	24014		
Intensidad Horaria	73	Nº Créditos	3
Prerrequisitos	I Semestre		
Régimen	Presencial		
Semestre	II		

2. INTRODUCCIÓN AL CURSO.

PRESENTACIÓN y JUSTIFICACIÓN

Uno de los temas más intensos en el debate de la educación moderna que ha emergido en las dos últimas décadas involucra el aprendizaje basado en tecnologías de la información y la comunicación (TIC), constituyéndose un paradigma en la práctica educativa, las cuales pueden mejorar el aprendizaje bajo un contexto de experiencias educativas centradas en el alumno. Las herramientas informáticas para diseñar, crear y gestionar los objetos de aprendizaje juegan un papel fundamental en este nuevo orden. Es necesario comprender y dominar su funcionamiento, cuando y donde son aplicables, y sobre todo, su pertinencia en la enseñanza aprendizaje.

El curso busca crear en el estudiante un marco de referencia que le permita comprender, analizar y debatir sobre los objetos de aprendizaje y las diferentes herramientas de software utilizadas para construirlos como también para gestionarlos. Asimismo, genera destrezas en el manejo de esas herramientas informáticas permitiendo una mejor valoración de la pertinencia en la inclusión en la instrucción pedagógica

3. METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La propuesta metodológica es a través de lecturas de documentos (digitales), discusión de temáticas en clase, elaboración de relatorías y la construcción de objetos de aprendizaje con herramientas lo cual integrará el aprendizaje de conceptos y definiciones con la praxis.

- Entonces la metodología busca que el estudiante logre:
- Aprender definiciones, taxonomías, conceptos e ideas, descripciones y donde aplican en la enseñanza/aprendizaje.
- Saber hacer objetos de aprendizaje aplicando estándares, prescripciones

4. SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL CURSO

- Exposición/relatoría/taller (35% de valor de la nota final)
- Participación en Clase/Talleres (35% de la nota final)
- Proyecto final. Ensayo (30% de la nota final)

5. BIBLIOGRAFIA. TEXTOS O TEXTOS BÁSICOS SUGERIDOS:

Gennaro Pellone. Barton Institute of Tafe, *Educational software design: A literature review*. Australian Journal of Educational Technology. 1995, 11(1), 68-84. AJET 11. <http://www.ascilite.org.au/ajet/ajet11/pellone.html>

Reddi, U. (2003). *Educational multimedia: a handbook for teacher-developers* (1º ed.). New Delhi: Commonwealth Educational Media Centre for Asia.

e-Learning design and development.
<http://www.homestead.com/peoplelearn/webIDesign.html>

Aprendizaje Visible, Tecnología Invisible. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://www.c5.cl/ntic/index.htm>

1ª Sesión - Taller de Webquest. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://sites.google.com/site/tallerdewebquest/introduccion>

AIT Catalog. (s.f.). . Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de http://www.ait.net/catalog/product_info.php?cPath=10&products_id=188

Cabero, J., Cervera, M. G., & Gisbert, M. (2005). *La formación en Internet: guía para el diseño de materiales didácticos.* Editorial Mad. Recuperado a partir de <http://books.google.com.co/books?id=-sJrbH58xj0C>

Docentes y Directivos de Superior - Catalogación de Objetos de Aprendizaje en las IES. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99364.html>

García, F. M. G. (2008). *El mapa conceptual y el diagrama V: recursos para la enseñanza superior en el siglo XXI.* Narcea. Recuperado a partir de http://books.google.com.co/books?id=y_MxNHIYsTYC

Gestión de contenidos de educación virtual de calidad: Objetos de Aprendizaje. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/men/index.html>

Learning object - Wikipedia, the free encyclopedia. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de http://en.wikipedia.org/wiki/Learning_Object#References

MERLOT - Multimedia Educational Resource for Learning and Online Teaching. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://www.merlot.org/merlot/index.htm>

Pellone, G. (1995). *Educational software design - a review.* Australian Journal of Educational Technology, 11(1), 68-84.

The Instructional Use of Learning Objects -- Online Version. (s.f.). . Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://reusability.org/read/>

webIDesign. (s.f.). Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://peoplelearn.homestead.com/webidesign.html>

Wiley, D., & Agency for Instructional Technology. (2002). *The instructional use of learning objects* (10 ed.). Bloomington Ind.: Agency for Instructional Technology ;Association for Educational Communications & Technology.

XarxaTIC. (s.f.). . Recuperado Agosto 29, 2011, a partir de <http://www.xarxatic.com/>