

Búsqueda por

Borrar

Búsqueda por

Borrar

Búsqueda por

Borrar

CÓDIGO	TÍTULO	AUTOR/ES
<b>CÓDIGO</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR/ES</b>
C1-001	Estrategias pedagógicas mediadas por las tecnologías digitales para la enseñanza de la recepción del servicio de voleibol a los estudiosos del tercer semestre de la licenciatura en ciencias del deporte de la UMB	Juan Pablo Guzmán Uribe
C1-002	Los MOOC en la formación continua del profesorado de ELE: Expectativas versus realidad	Eva Álvarez Ramos y Leyre Alejaldre Biel
C1-003	Posibilidades y limitaciones de una plataforma web para la acción tutorial: el caso del "Sistema Inteligente de Tutoría Académica y Asesoría" en la UAEMéx	Juan Carlos Ayala Perdomo, Anaid Pérez Monteagudo y Beatriz Rosales Palmero
C1-004	Software Libre: Importancia de la Educación Previa	Salvador Bueno Ávila, María Dolores Gallego Pereira y Francisco José Racero Montes
C1-005	Consideraciones en el diseño de un ambiente virtual de aprendizaje, desde una perspectiva gráfica	Norma Candolfi Arballo, Gloria Azucena Torres de León y Bernabé Rodríguez Tapia
C1-006	La importancia de la Profesionalización Docente en el manejo de las Tecnologías de la información y la comunicación	Doris Laury Beatriz Dzib Moo, Gerardo González García, Sandra Patricia Dzib Moo, Silverio Falcón Jiménez y Rocío

<b>CÓDIGO</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR/ES</b>
	de foros y chats en una experiencia interdisciplinar	José Manuel Carmona Martínez y Susana Cebrián Guajardo
C3-002	Fomento de la educación ambiental generando una aplicación móvil con realidad virtual como instrumento de gestión turístico para el paraje de piedra herrada	Adriana Bustamante Almaraz, Susana Esquivel Rios, Norma Lizbet González Corona, Leilany Vargas Zarazua y José Alfredo Hernández López
C3-003	Curación de contenidos, redes de aprendizaje y trabajos colaborativo en la formación musical inicial docente con Symbaloo	Óscar Casanova López y Rosa María Serrano Pastor
C3-004	Sistemas Integrados de Simulación	Gabriel Rubén Feldman y Eduardo Juarez
C3-005	La literatura y la Web	María Teresa Giménez Esteban
C3-006	Contenidos y materiales didácticos: evaluación de herramientas 2.0	Vitor Gonçalves
C3-007	Sistemas de auscultación con simulación mediante Realidad Virtual	Santiago González Izard y Juan Antonio Juanes Méndez
C3-008	Programación de robots dentro de un entorno de Aprendizaje por Proyectos enriquecido con tecnología: Una manera de estimular la autorregulación	Carlos González Martínez
C3-009	WebQuest para emprender en el aula	Brizeida Raquel Hernández Sánchez y José Carlos Sánchez García

## Contenidos y materiales didácticos: Evaluación de Herramientas 2.0

Vitor Gonçalves

vg@ipb.pt

Instituto Politécnico de Bragança

En las últimas dos décadas que mucho se habla, se investiga y se escribe acerca de la industria de contenidos. Millones de contenidos fueron producidos, miles de proyectos de investigación fueron publicados, cientos de modelos fueron propuestos y decenas de normas o especificaciones fueron sugeridas para la planificación, desarrollo, distribución y uso de contenidos.

En el ámbito educativo, muchos investigadores sostuvieron que el futuro del aprendizaje pasaría por los materiales didácticos o por los objetos de aprendizaje. Pero si los contenidos sólo tienen valor si utilizados en contextos de aprendizaje, otros sostuvieron que los contextos no podrían ser menospreciados.

La creación de objetos de aprendizaje puede ser concretizada en herramientas de autoría genéricas para la concepción de aplicaciones multimedia o en herramientas de autoría específicas para la creación de objetos de aprendizaje.

Actualmente los profesores tienen a su disposición soluciones comerciales, gratuitas y libres o de fuente abierta (*open source*) para el diseño o proyecto de escenarios de aprendizaje, para la creación de contenidos de aprendizaje y para su distribución a través de Repositorios de Objetos de Aprendizaje (ROA) o Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA) compatibles con el estándar SCORM (*Sharable Content Object Reference Model*).

En primer lugar, el propósito de esta comunicación es trazar la integración curricular de las TIC, reflejar cómo se conceptualiza la formación y aclarar los conceptos de objeto de aprendizaje y de contexto de aprendizaje, así como la presentación de los principales modelos, normas y especificaciones que guían su diseño, producción, descripción, distribución y explotación. A continuación, se pretende clasificar y analizar un conjunto de soluciones informáticas gratuitas o libres para crear objetos de aprendizaje compatibles con la norma SCORM, sugiriéndolas en diversos escenarios de aprendizaje. En última instancia, se presentan los resultados principales de la evaluación de su utilización por un grupo de alumnos de Bachillerato.