

	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER FACULTAD DE INGENIERÍA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN	F01
	Formato Microcurrículo	Página 1

Asignatura	<i>Materiales Educativos Digitales</i>						
Código							
Área de formación:	<i>TIC</i>	X		Educación			Investigación
Tipo de asignatura:	Obligatoria		X	Electiva			
Número de Créditos	3						

Unidad No	Nombre de las Unidades y Contenidos temáticos	Dedicación del estudiante (Horas)		Horas Totales (a + b)
		a) Trabajo Presencial	b) Trabajo Independiente	
1	Conceptos Fundamentales	6	18	24
2	Texto, Imágenes y Presentaciones	3	9	12
3	Sonido y Video.	3	9	12
4	Trabajo Colaborativo.	6	18	24
5	Evaluación.	6	18	24
6	Plataformas (integración y publicación)	6	18	24
7	Proyecto	18	54	72
	TOTAL			

JUSTIFICACIÓN Y UBICACIÓN EN EL PROGRAMA

La Maestría en TIC aplicadas a la educación tiene dentro de sus objetivos incorporar las TIC para transformar la educación. En ese sentido, es necesario que el maestrante desarrolle competencias digitales de alto nivel, que le permitan innovar de manera permanente su práctica docente aprovechando las ventajas que ofrece las TIC.

PROPOSITO DE FORMACION

El curso de Materiales Educativos Digitales tiene como propósito que el maestrante desarrolle competencias digitales en el contexto educativo.

COMPETENCIAS

C01 Integrar el uso de las TIC en sus actividades curriculares

C03 Aprender de manera autónoma y permanente innovaciones y/o transformaciones en TIC y Educación

C05 Proponer actividades educativas donde los estudiantes usan tecnología para trabajar colaborativamente.



<i>CONTENIDO POR UNIDADES</i>	<i>INTENCIONALIDAD</i>	<i>COMPETENCIAS</i>
<p>1. Generalidades de los materiales educativos digitales.</p> <p>1.1. Generalidades de los materiales educativos</p> <p>1.2. Características de los materiales educativos.</p> <p>1.3. Incorporar las TIC en los procesos de educación</p> <p>2. Tipos de materiales educativos digitales.</p> <p>2.1. Objetos virtuales de aprendizaje.</p> <p>2.2. Ambientes virtuales de aprendizaje.</p> <p>2.3. Libros interactivos.</p> <p>2.4. Tareas en la web</p> <p>2.5. Juegos de palabras</p> <p>2.6. Mapas visuales</p> <p>2.7. Modelamiento y simulación</p> <p>2.8. Massive Open Online Course - MOOC</p> <p>3. Repositorios de recursos digitales abiertos.</p> <p>3.1. Generalidades y conceptualización de los repositorios de recursos digitales abiertos.</p> <p>3.2. Principales repositorios de recursos digitales abiertos.</p> <p>3.3. Tipos de repositorios de recursos digitales abiertos.</p> <p>3.4. Utilización, aplicación y apropiación de los recursos digitales disponibles en los repositorios.</p> <p>4. Herramientas didácticas usando LMS.</p> <p>4.1. Páginas web</p> <p>4.2. Directorios</p> <p>4.3. Wikis</p> <p>4.4. Foros y sus modalidades.</p> <p>4.5. Glosarios y sus funcionalidades</p> <p>4.6. Cuestionarios y otras herramientas.</p> <p>4.7. Diarios de notas y actividades.</p> <p>4.8. Tareas.</p> <p>Herramientas de evaluación y seguimiento.</p>	<p>Conceptualizar los materiales educativos digitales y aprender a incorporar las TIC en los procesos de enseñanza aprendizaje.</p> <p>Identificar, evaluar e integrar los tipos de materiales educativos que se pueden usar como herramientas didácticas teniendo en cuenta las características propias de la comunidad donde se desempeñan.</p> <p>Usar los repositorios de recursos digitales abiertos con el propósito de incorporar materiales educativos digitales en sus clases.</p> <p>Aprender a usar las herramientas didácticas del LMS con el fin de crear materiales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pedagógica • Comunicativas • Gestión • Tecnológica investigativa

	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER FACULTAD DE INGENIERÍA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN	F01
	Formato Microcurrículo	Página 3

PRINCIPALES PRÁCTICAS PEDAGÓGICAS A UTILIZAR – METODOLOGÍA

Durante la realización del módulo se plantean actividades de aprendizaje orientadas a la participación del maestrante en foros, chat y encuentros sincrónicos que le permitan al estudiante intercambiar ideas con otros compañeros, promoviendo así la participación activa y la construcción del aprendizaje colaborativo, dentro de la modalidad virtual.

Todo integrado en una asignatura diseñada para la administración del aprendizaje, la cual cuenta con acceso a contenidos, evaluación, comunicación, interacción y seguimiento del estudiante. Lo anterior, mediante el desarrollo de:

- Lecturas y análisis de contenidos
- Discusión crítica y actividades para la apropiación de conceptos
- Participación en foros de discusión y trabajos colaborativos
- Lectura reflexiva de libros, documentos y textos, notas y otros recursos necesarios para apoyar la temática vista
- Aplicación de conocimientos en la solución de problemas
- Desarrollo de proyectos de cursos
- Pruebas de comprensión

Los contenidos teóricos se presentan a través de varios recursos como: lecturas dirigidas, mapas conceptuales, escenarios, secuencias, audios, videos, presentaciones animadas, recursos gráficos; al revisar los contenidos podrá hacer pausa y retomar lo que desee del material consultado.

El módulo contará con:

- Una estructura de navegación
- Cronograma de actividades
- Recursos multimedia
- Recursos Didácticos
- Actividades de aprendizaje
- Medios audiovisuales y materiales de apoyo

Estas actividades formativas prácticas se completan, por supuesto, con estas otras:

- Estudio personal
- Tutorías
- Examen final

	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER FACULTAD DE INGENIERÍA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN	F01
	Formato Microcurrículo	Página 4

ESTRATEGIAS DE EVALUACION

Se genera una evaluación holística con un sentido constructivo, participativo, que contemple el proceso pedagógico del maestrante y sus avances de acuerdo a los contenidos desarrollados en esta asignatura. Igualmente, este ejercicio se refleja en las actividades desarrolladas por el estudiante en cada unidad, respondiendo a las competencias establecidas en el programa.

Autoevaluación: Con el módulo

Coevaluación: Con el foro, el chat, wikis y otros medios disponibles por la plataforma

Heteroevaluación: Con la mirada global de las actividades desarrolladas durante el módulo

Escala de valoración

Primer corte (23,33%):

Participación activa en las actividades y tareas propuestas en las dos primeras unidades del módulo.

Segundo corte (23,33%)

Participación activa en las actividades y tareas propuestas en la tercera unidad del módulo.

Participación en el foro atendiendo las inquietudes que propone el tutor.

Avance del proyecto del módulo: presentación de los materiales educativos a usar.

Tercer corte (23,33%)

Participación activa en las actividades y tareas propuestas en la cuarta unidad del módulo.

Ambiente de Aprendizaje

Examen Final (30%)

Proyecto del módulo: Construir un ambiente de aprendizaje contextualizado en su comunidad educativa usando materiales educativos y los repositorios abiertos. Este trabajo se va realizando a lo largo de todo el semestre.

Socializar y publicar el ambiente de aprendizaje.

RECURSOS

- Plataforma de Educación Virtual de la Universidad Francisco de Paula Santander
- Recursos bibliográficos referenciados en cada unidad y bases de datos disponibles a través de la Biblioteca Eduardo Cote Lamus -BECL
- Material interactivo
- Otros

BIBLIOGRAFÍA y WEBGRAFÍA

• TEMA: INFORMACION GENERAL

<http://www.eduteka.org/modulos.php?catx=8&idSubX=255>

<http://www.catalogored.cl/recursos-educativos-digitales>

<http://conteni2.educarex.es/>

• TEMA: LIBROS INTERACTIVOS

<http://www.educacontic.es/blog/creacion-de-libros-interactivos-multimedia-lim>

<http://www.educalim.com/cinico.htm>

<http://www.comunicacion-cultural.com/2011/03/29/libros-interactivos-con-tecnologia-de-la-wii/>

	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER FACULTAD DE INGENIERÍA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN	F01
	Formato Microcurrículo	Página 5

<ul style="list-style-type: none"> • TEMA: TAREAS EN LA WEB http://www.slideshare.net/AnaBasterra/cmo-crear-una-miniquiest-o-webquest-con-phpwebquest http://www.phpwebquest.org/ • TEMA: JUEGOS DE PALABRAS http://www.softonic.com/s/como-hacer-juegos-busca-palabras-en-espa%C3%B1ol • TEMA OBJETOS DE APRENDIZAJES http://www.colombiaaprende.edu.co/html/directivos/1598/article-99393.html http://www.uvalpovirtual.cl/archivos/simposio2005/YankoOssandon-ObjetosDeAprendizaje.pdf • Calderón, L. & Contreras, D. E. (2002). Diseño y elaboración de una aplicación multimedia sobre una metodología para la construcción de una multimedia y sus elementos. Memoria para optar el Título de Ingeniero de Sistemas, Programa de Ingeniería de Sistemas, Universidad Francisco de Paula Santander, San José de Cúcuta, Colombia. • Contreras, Elías, et al. (2001) Educación abierta y a distancia. Alternativa de autoformación para el nuevo milenio. Ediciones Hispanoamericanas Ltda. • Dulce, Héctor Jaime, et al. Manual del Tutor. Universidad Francisco de Paula Santander.

COMPETENCIAS

No	COMPETENCIA	TIPO
C01	Integrar el uso de las TIC en sus actividades curriculares	Tecnológica Pedagógica
C03	Aprender de manera autónoma y permanente innovaciones y/o transformaciones en TIC y Educación	Tecnológica Pedagógica
C05	Proponer actividades educativas donde los estudiantes usen tecnología para trabajar colaborativamente.	Tecnológicas Pedagógicas Comunicativas
C06	Propiciar ambientes de aprendizaje flexibles e inclusivos mediados por tecnología.	Pedagógicas Tecnológicas
C07	Participar en la formulación y ejecución de proyectos, trabajando colaborativamente en comunidades de conocimiento sobre TIC y Educación	Gestión Investigación Comunicativa

	UNIVERSIDAD FRANCISCO DE PAULA SANTANDER FACULTAD DE INGENIERÍA MAESTRÍA EN TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN APLICADAS A LA EDUCACIÓN	F01
	Formato Microcurrículo	Página 6

C8	Proponer transformaciones educativas en su contexto profesional que aproveche el carácter innovador y disruptivo de las TIC	Gestión Comunicativas investigación
C9	Decidir sobre las teorías, metodologías, técnicas, instrumentos y herramientas requeridos en un proyecto de investigación de educación y TIC	Investigación