

RECURSOS EDUCATIVOS EN RED

PROYECTO EDITORIAL:
TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Director
Julio Cabero



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los

derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos (www.cedro.org) vela por el respeto de los citados derechos.

RECURSOS EDUCATIVOS EN RED

M.^a Paz Prendes Espinosa
Isabel Gutiérrez Porlán
Francisco Martínez Sánchez



Consulte nuestra página web: www.sintesis.com
En ella encontrará el catálogo completo y comentado

Traducción del prólogo: M.^a Paz Prendes Espinosa

© M.^a Paz Prendes Espinosa
Isabel Gutiérrez Porlán
Francisco Martínez Sánchez

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid
Teléfono: 91 593 20 98
<http://www.sintesis.com>

ISBN: 978-84-975670-2-2
Depósito Legal: M-34.281-2010

Impreso en España. Printed in Spain

Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

Índice

<i>Prólogo de David Wiley</i>	9
1. <i>El impacto de las tecnologías en la enseñanza</i>.....	11
1.1. El nuevo mundo de la información digital	11
1.2. Implicaciones del uso de TIC	13
1.3. Las TIC en el aula	16
2. <i>Diseñar y producir contenidos digitales</i>.....	23
2.1. En la base de la colaboración, la comunicación.....	24
2.2. Enseñar a través de redes	26
2.3. Comunicación en red: los contenidos digitales	29
2.4. Conclusiones.....	38
Actividades	41

3.	<i>¿Qué es un “Objeto de Aprendizaje”?</i>	43
3.1.	Las TIC para el diseño de contenidos educativos digitales.....	43
3.2.	¿Qué es un Objeto de Aprendizaje?	45
3.2.1.	Características de los objetos de aprendizaje ..	49
3.2.2.	OER: Open Educational Resources (Recursos Educativos Abiertos).....	53
3.3.	Diseñar con unos mismos criterios: la estandarización	54
3.4.	Las bibliotecas digitales: repositorios de objetos de aprendizaje	56
3.5.	Experiencias de reutilización de contenidos digitales	61
3.6.	Conclusiones.....	66
	Actividades	67
4.	<i>Crear objetos de aprendizaje</i>	69
4.1.	Crear comunidad en red: los procesos de colaboración para compartir contenidos	70
4.2.	El trabajo con objetos de aprendizaje.....	72
4.3.	Empaquetar objetos de aprendizaje.....	73
4.4.	Creación de un paquete SCORM con Reload	75
4.4.1.	Obtención, instalación y selección de idioma del programa	75
4.4.2.	Creación de paquetes SCORM.....	78
4.5.	Conclusiones.....	86
	Actividades	88
5.	<i>Repositorios de objetos de aprendizaje: acceso y uso</i>	89
5.1.	Almacenes de objetos de aprendizaje	90
5.2.	Repositorios de interés a nivel internacional	91
5.3.	Cómo acceder y usar el repositorio	106

5.3.1. Agrega	106
5.3.2. Biblioteca Universia.....	113
5.3.3. Proyecto Ulloa.....	119
5.3.4. Digital CSIC: acceso abierto a documentos digitales	122
Actividades	124
6. <i>Iniciativas de acceso abierto a la información</i>	129
6.1. El movimiento “Open Access”	129
6.2. Las licencias Creative Commons para compartir documentación científica	135
6.3. Open Course Ware.....	138
6.4. Compartir documentación en torno al uso de DSpace	142
6.5. El proyecto DIGITUM de la Universidad de Murcia	144
6.6. Proyectos de publicación abierta en torno a la Wiki	146
<i>Glosario</i>	149
<i>Bibliografía</i>	153