

“Viajando por el Computador Personal” utilizando Aprendizaje Basado en la Computadora (ABC)

ALBERTO LINDNER Y TERESA DE ABREU

*Escuela de Ingeniería Civil
Universidad Metropolitana*

En la era de la información y el conocimiento surgen nuevas estrategias de aprendizaje apoyadas en las Tecnologías de Información y Comunicaciones como entes habilitadores de conocimiento. Una de esas estrategias la encontramos en los sistemas de Aprendizaje Basado en la Computadora, mejor conocido como ABC, los cuales pueden ser definidos como módulos de autoestudio (interactivos y multimedios) que tienen el objetivo de facilitar el aprendizaje del participante.

El presente trabajo tiene por objetivo presentar el ABC denominado “Viaje a través del Computador Personal”, el cual será utilizado como material de apoyo para los estudiantes de la cátedra de Introducción a la Computación de la Universidad Metropolitana. El mismo fue diseñado y construido siguiendo los criterios instruccionales de diseño y contenido de los ABC que garantizan la validez y calidad del curso y que se detallan a continuación:

- Se siguió la metodología de Robert Gagné para el diseño de instrucción interactivo adecuando el contenido a un ambiente multimedia logrando la incorporación de estrategias de aprendizaje adecuadas al medio. (Diseño del texto, gráficos, imágenes y videos, organizados de tal forma que apoyen el aprendizaje).
- Atención, Relevancia, Confianza, y Satisfacción es el modelo de motivación que presenta Keller, JM donde fueron considerados elementos para lograr que el estudiante esté motivado y le atraiga tomar el curso y concluirlo.
- Validación de la calidad del ABC con el modelo de 5 estrellas del Dr. David Merrill:

- Un ambiente para el aprendizaje
- Un problema a resolver
- Información a aprender,
- Habilidades a practicar,
- Un coach que guíe