

# **Innovaciones en el diseño de entornos virtuales para el aprendizaje en línea**

**Enrique Ruiz-Velasco Sánchez**

**Instituto de Investigaciones sobre la Universidad y la Educación**

**Universidad Nacional Autónoma de México**



# Agenda

1. Punto de inicio
2. El modelo TICC
3. Un ejemplo de utilización de estrategias didácticas en la enseñanza de la tecnología



- ✓ **Infraestructura**
- ✓ **Modelos de uso**
- ✓ **Contenidos**
- ✓ **Gestión**
- ✓ **Políticas**



# Infraestructura

Dotar apropiadamente los proyectos y prácticas educativas con los recursos materiales y las formas correctas de operación que garanticen un funcionamiento confiable con alta disponibilidad y elevado estándar de servicio.

Esto es, **acceso de calidad.**



# Modelos de uso

Se refiere al ejercicio cotidiano de los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje con respecto a los modelos pedagógicos, institucionales y tecnológicos que subyacen en su práctica y relación educativa, en generosa concordancia con la infraestructura y los contenidos.



# Contenidos

Desarrollo, distribución y utilización apropiada de contenidos relevantes en las escuelas y centros educativos

Su producción en formatos estándares

El desarrollo de contenidos para las redes informáticas, y la producción de contenidos digitales



<i>Web 1.0</i>	Infraestructura
Pc	Páginas <i>Web</i>
Multimedios	Sitios
Bases de datos	Portales
	LMS, CMS
	Módems
	HTML, Java
	Inversión y operación costosas

<b>Web 2.0</b>	<b>Infraestructura</b>
LMS	Vídeo
Bases avanzadas de datos	Enlaces
Convergencia de medios	Tele, videoconferencias
Movilidad	Conexión banda ancha
	Inversión y operación menos costosas

<b>Web 3.0</b>	<b>Infraestructura</b>
Redes inteligentes de bases de datos	Tecnologías móviles
Diseño, búsqueda y selección inteligente de perfiles semánticos	Tecnologías portátiles
	Nanotecnologías

## **Web 4.0**

## **Infraestructura**

Sistemas que permiten tener acceso a cualquier objeto desde el ambiente en el que estamos trabajando. Acceder al objeto sin necesidad de contar con la aplicación

# **Biotecnologías orgánicas evolutivas**

# Web 1.0

# Modelos de uso

Entornos de aprendizaje

**Interacción física**

TIC

Lineal

<b>Web 2.0</b>	<b>Modelos de uso</b>
Entornos ricos de aprendizaje	Grupal
Comunidades que quieren aprender en comunidad	Relacional
<b>Interacción cognitiva</b>	Integración de medios
TICC	Integración de conocimientos
Comunidades de práctica que quieren aprender en comunidad	Integración de sistemas
	Integración de sistemas de conocimientos

<b>Web 3.0</b>	<b>Modelos de uso</b>
<p>Entornos inteligentes de aprendizaje</p> <p>Comunidades de prácticas colaborativas especializadas transdisciplinarias que quieren aprender en comunidad</p>	<p>Redes de comunidades</p>
	<p>Inteligencia colectiva</p>

<b>Web 4.0</b>	<b>Modelos de uso</b>
<p>Entornos omnipresentes inteligentes de aprendizaje</p> <p>Redes de comunidades de prácticas colaborativas especializadas transdisciplinarias que quieren aprender en comunidad</p>	<p>Holoverso</p>
<p>Supra inteligencia colectiva</p> <p>Aprendizaje colectivo total</p>	<p>Integración de la biosfera, antroposfera y el multiverso físico (mundos paralelos)</p>

## **Web 1.0**

## **Contenidos**

Unidireccionales

Datos

Currículo formal

Información

Contenidos  
escolares

Internet

Software básico

Programación informática para expertos

<b>Web 2.0</b>	<b>Contenidos</b>
Bidireccional	<i>Webquest</i>
Colaboración	<i>Blogs</i>
Descentralización	Linux
Currículo en tiempo real	<i>Wikis</i>
Contenidos generados en tiempo real por educandos	<i>PDA</i>
Objetos de aprendizaje	Celulares

<b>Web 3.0</b>	<b>Contenidos</b>
<p>Multidireccional</p> <p>Contenidos inteligentes generados en red y en tiempo real por educandos y profesores</p> <p>Objetos inteligentes de aprendizaje</p> <p>Meta y macro bases de contenidos generados en tiempo real</p>	<p>Herramientas supra-móviles y extra formales</p>

# Web 4.0

# Contenidos

Omni direccional

El propio contenido definirá al modelo de uso de tecnología, un modelo para uno o varios tipos de contenido

Herramientas supra-móviles y extra formales en tiempo real

# Supuestos

Alfabetización tecnológica (docente-  
alumno)

Hábitos de estudio (lecto-escritura)

Manejo del tiempo



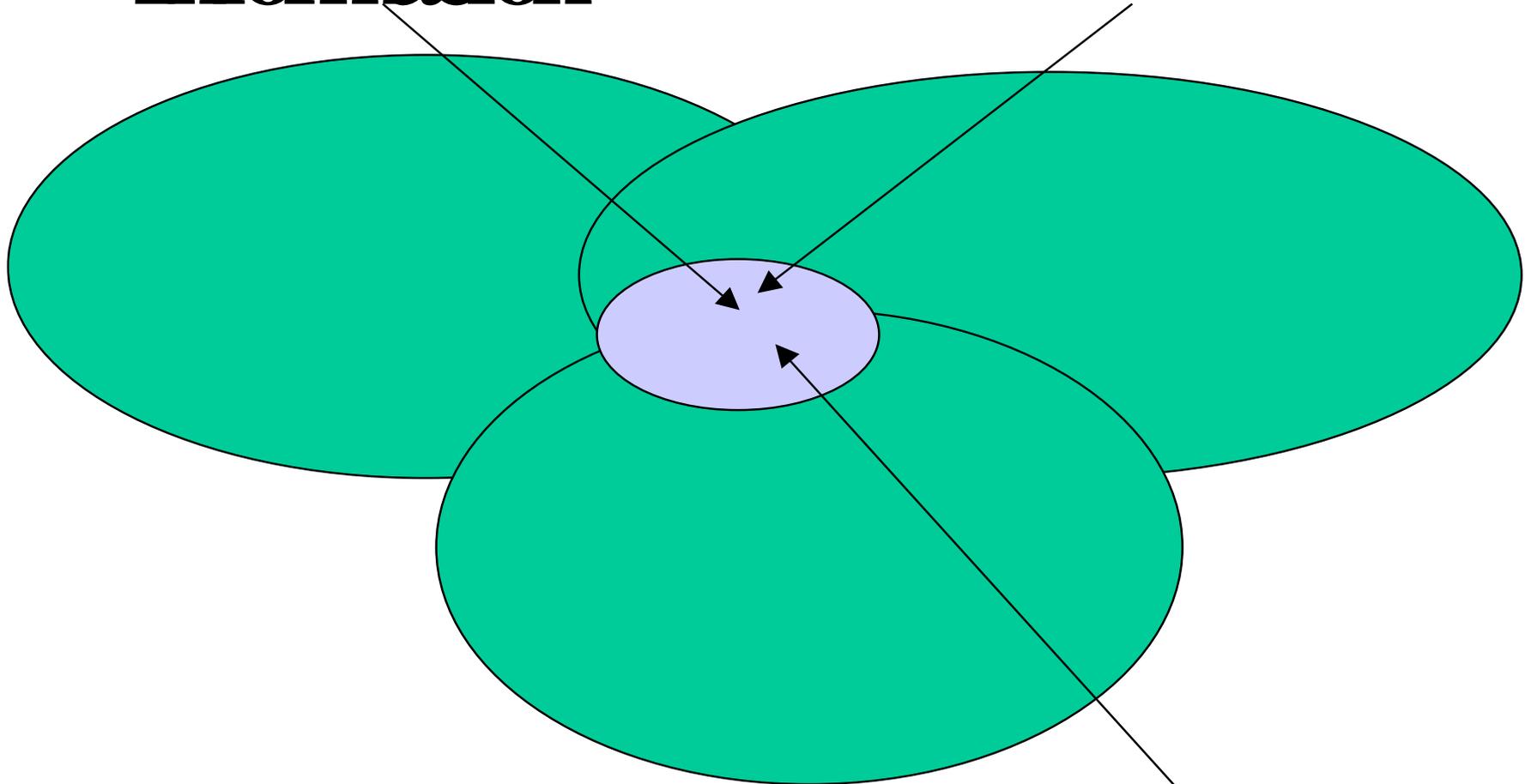
**Habilidades de información y comunicación** suficientes y necesarias que tendría que desarrollar el usuario, para poder funcionar en un entorno de aprendizaje tecnologizado

El proceso de **interacción cognitiva** que se da entre los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje en un entorno tecnologizado



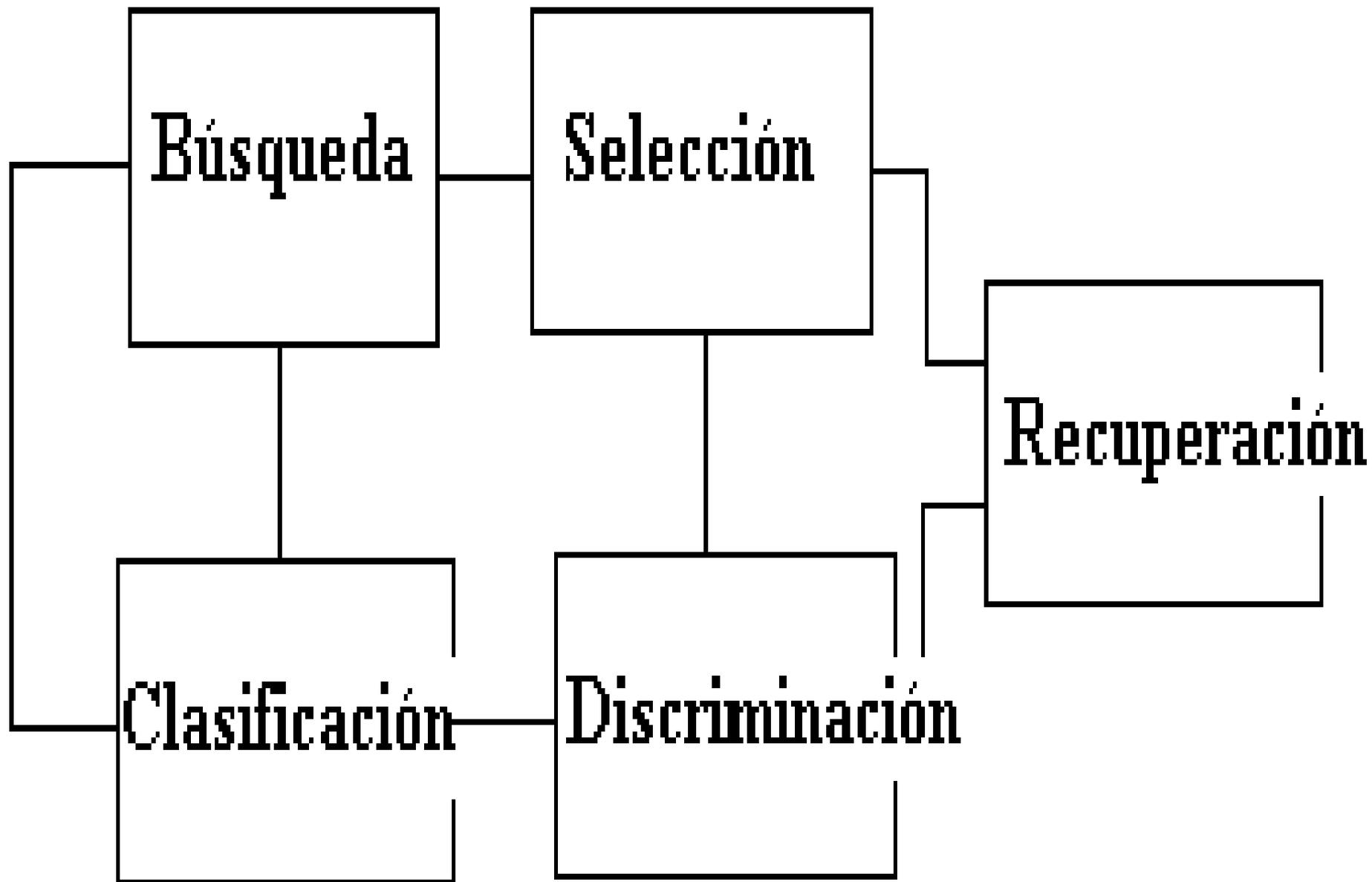
**Información**

**Comunicación**



**Conocimiento**

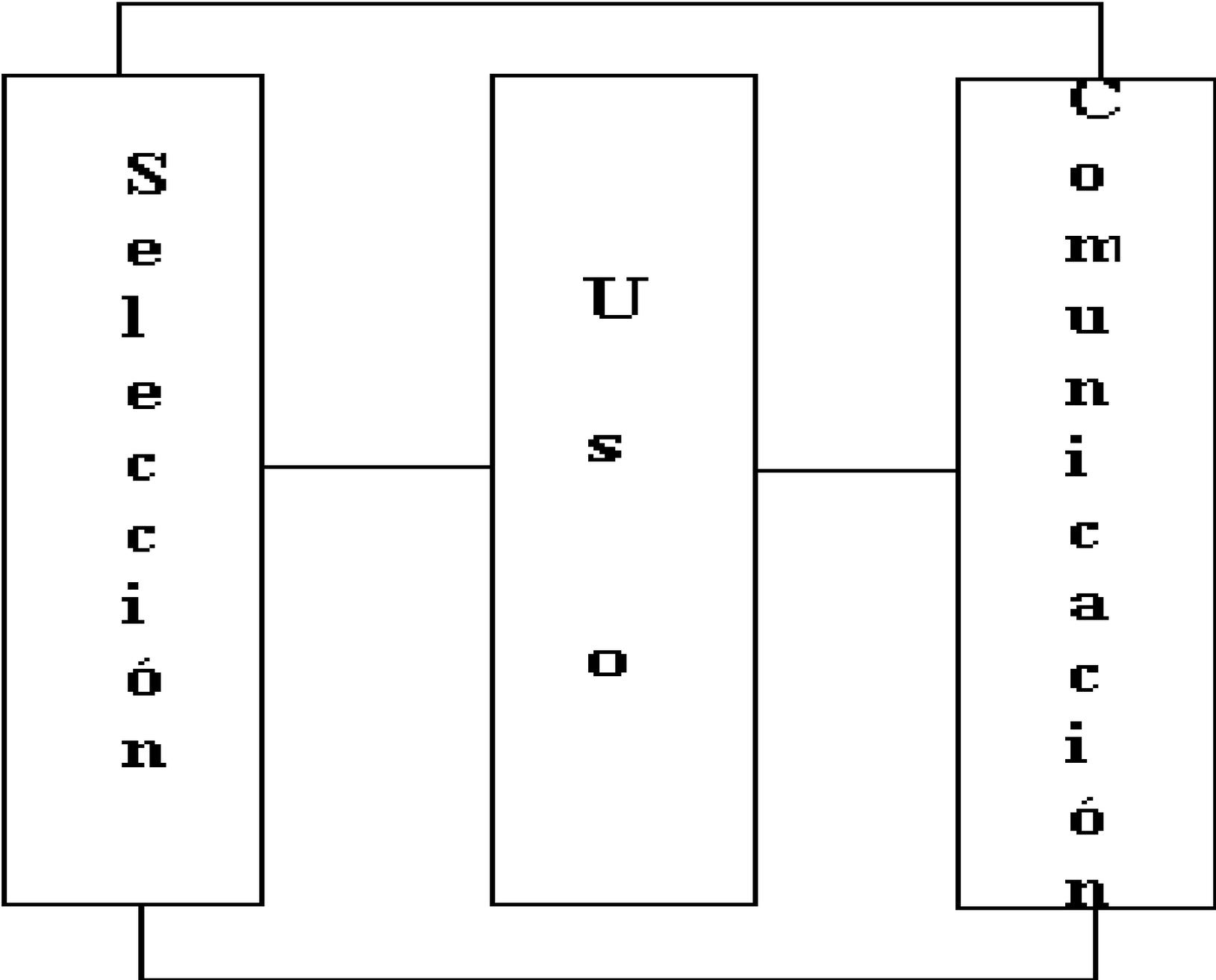
**TICC**



**S  
e  
l  
e  
c  
c  
i  
ó  
n**

**U  
s  
o**

**C  
o  
m  
u  
n  
i  
c  
a  
c  
i  
ó  
n**



## HABILIDADES DE INFORMACIÓN

*Conocimiento de fuentes y sistemas*

*Manejo de recursos digitales e interfaces*

*Manejo de sistemas de información*

*Búsqueda*

*Localización*

*Selección*

*Accesabilidad*

*Discriminación*

## HABILIDADES DE RECUPERACIÓN

*Interfaces*

*Gráficas*

*Tecnológicas*

*Iconicas*

*Lingüísticas*

## HABILIDADES DE USO-INVESTIGACIÓN

*Evaluación de calidad  
de investigación*

*Filtros de información  
Concentración*

*Capacidad de*

*en necesidades específicas*

## HABILIDADES DE INTERPRETACIÓN Y PRODUCCIÓN

*Formulación de necesidades  
de información*

*Análisis e interpretación de la*

*Generación de productos o*

*respuestas creativas*

## HABILIDADES DE COMUNICACIÓN EFECTIVA

*Manejo de TIC en entornos virtuales diversos*

*Comunicación eficaz de resultados*

*Sistemas de redes de comunicación*

*Comunidades de aprendizaje*

*Redes de comunidades*

# interacción cognitiva

comunicación bidireccional que se da entre los procesos cognitivos del usuario y la información obtenida a través de los recursos tecnológicos utilizados, permitiéndole la construcción de sus propios conocimientos y conceptos, en función de sus experiencias, experimentaciones y exploraciones en entornos educativos tanto reales como virtuales



# Tiempo y Espacio



# Derycke

considera que “los conceptos <cooperación> y <colaboración>, <trabajo> y <aprendizaje> no deben estar disociados puesto que representan un ‘continuum de la acción humana’



# Corolario

Se trata evidentemente de un proceso reflexivo en donde compromete tanto el hecho de cooperar para aprender y de aprender para cooperar



En esta colaboración, lo que se pretende como resultado es una **interacción equilibrada** que satisfaga de manera satisfactoria a todos y cada uno de los participantes en la comunidad



# Henri y Laundgren-Cayrol

“...el proceso colaborativo integra dos procesos:

**el del estudiante y el del grupo”**



# Roles

En este caso el proceso colaborativo es un **proceso activo por parte del estudiante** en donde éste trabaja para la construcción de sus propios conocimientos (individuales)

El docente cambia su rol por el de facilitador de aprendizajes



# El grupo o comunidad

participa como fuente de motivación, de información y de interacción para la construcción colectiva de conocimiento



los estudiantes colaboran para los aprendizajes del **grupo** y el grupo colabora en el aprendizaje **individual** de los estudiantes



Todo el tiempo, los estudiantes pueden **interactuar** directamente con el facilitador.

La interacción directa con el facilitador, permite respetar los **ritmos de aprendizaje individual**, al mismo tiempo que impide que los estudiantes más avezados se limiten, o que algún estudiante del equipo **impida el avance natural de sus equipos de trabajo**

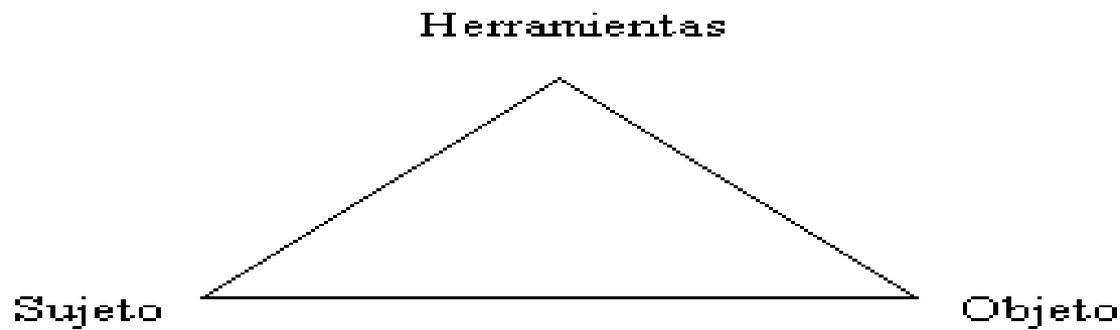


Figura 0  
 Relación individual mediatizada  
 según Kuutti, 1996

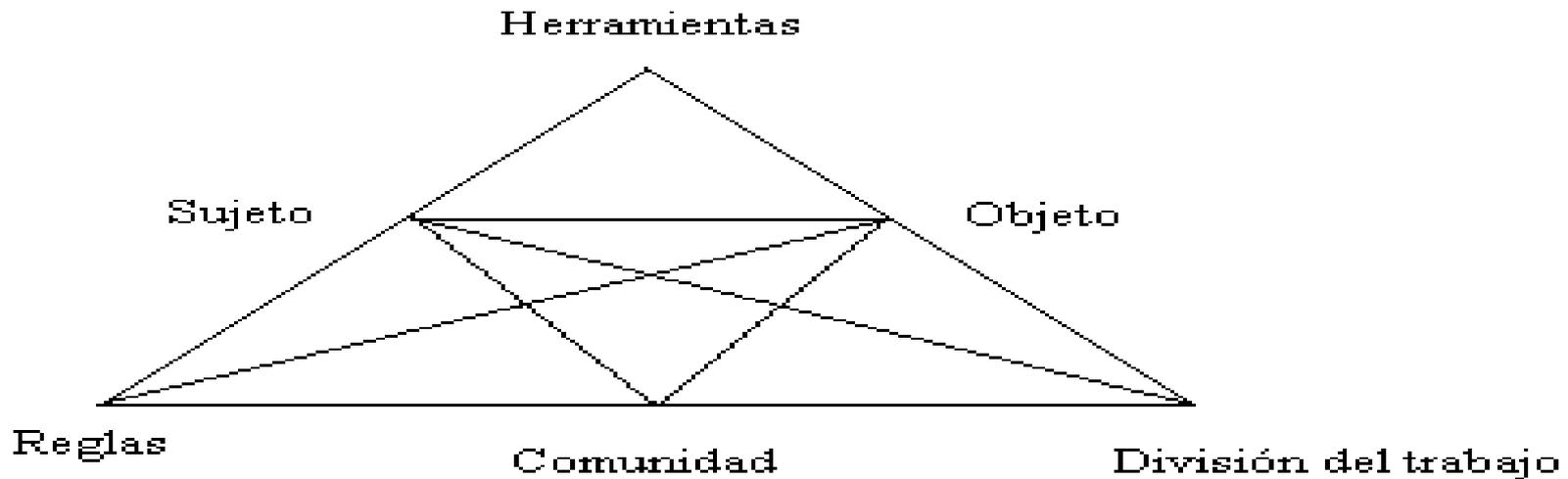


Figura 1  
 Estructura de base de una  
 actividad de una comunidad  
 según Kuutti, 1996)

El modelo Kuutti plantea esencialmente las **interacciones** que se dan entre los principales protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje: el sujeto aprendiz, el objeto de aprendizaje y las herramientas para lograr este proceso

Kuutti plantea el **enriquecimiento de las interacciones** que se dan entre estos tres elementos y las reglas de trabajo, la comunidad misma de aprendizaje y la división del trabajo

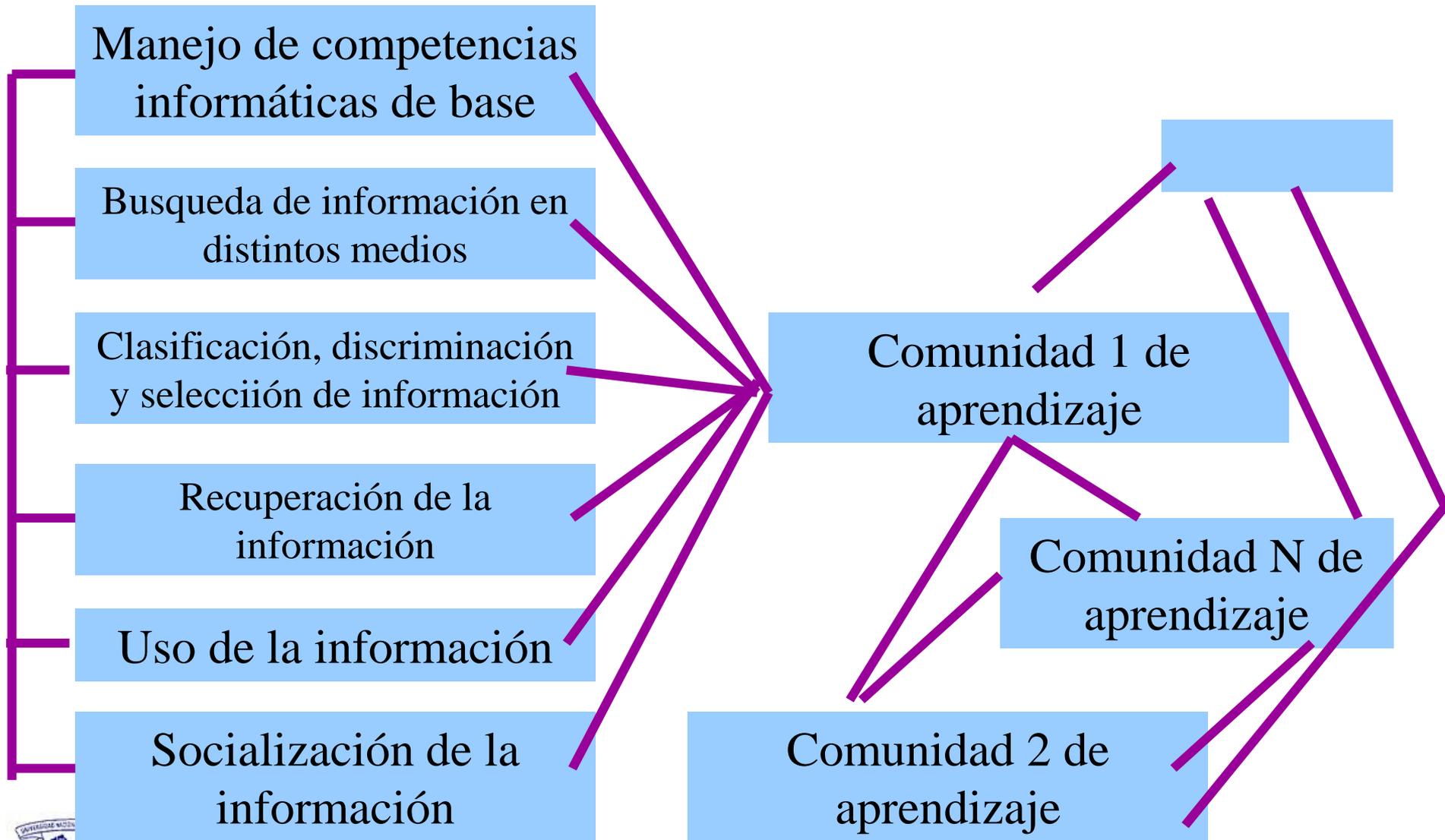


- Sujeto-objeto-herramientas
- Sujeto-objeto-comunidad
- Sujeto-herramientas-comunidad
- Sujeto-división del trabajo-objeto
- Sujeto-reglas-comunidad
- Sujeto-herramientas-reglas
- Sujeto-división del trabajo-comunidad



- Comunidad-sujeto-objeto
- Comunidad-objeto-herramientas
- Comunidad-sujeto-herramientas
- Comunidad-sujeto-reglas
- Comunidad-sujeto-división del trabajo
- Comunidad-objeto-división del trabajo
- Comunidad-reglas-objeto





## Colaboración en proyectos

La colaboración en proyectos es una etapa determinante que permitió integrar muchas de las habilidades nuevas que se generaron cuando se utilizaron las tecnologías de la información y la comunicación para recabar información a través de muy diversas fuentes



□ El blog

□ El webquest

□ Los mapas

conceptuales

# Habilidades de comunicación:

Socializar

publicar

página

sitio

portal

**blog**

Blog

Espacio personal de escritura en la  
Internet

Se puede pensar como:

- Un diario en línea

- Un sitio que una persona utiliza para escribir periódicamente

- Una bitácora

Cada artículo (**post**)

Tiene una fecha de publicación

El escritor (weblogger) y los lectores pueden seguir un camino de todo lo publicado y archivado

# Los Webloggers

Forman verdaderas **comunidades**  
on-line

# Comunidades

Grupos de trabajo colaborativo

Grupos pequeños (10 -15 personas)

Grupos grandes Slashdot (miles)

Evitar escribir código y programación

Blogger

Movable Type

GreyMatter

Pitas

Herramientas para publicar un Weblog

## Metodología

- Elegir un nombre de usuario
- Una clave
- Escribir, clickear y publicar en un browser

La complejidad de las páginas depende de nosotros mismos

# Blogger

- 45,000 usuarios nuevos por mes
- La expresión de cada Weblogger es única e irrepetible dentro de la comunidad
- Comunidad viva que crece a cada instante en conocimiento e información compartida

<http://www.blogger.com>



¿Ya dispone de una cuenta? Acceda a ella:
Nombre de usuario:
Contraseña: (?)
ENTRAR
Recordarme (?)

Busque blogs por todo Internet con la Búsqueda de blogs de Google Search.
BUSCAR BLOGS

Explorar blogs

BLOGS ACTUALIZADOS: 13:43
Que fue de?
... Life In Still Mode ...
VOLANDO HACIA AQUEL

BLOGS NOTABLES
Global Youth Fund

BLOGS ALEATORIOS
BLOG SIGUIENTE >>

¿Qué es un blog?

VISITA RÁPIDA



Publicar opiniones



Obtener comentarios



Enviar fotografías



Vuélvase móvil

Un blog es un sitio Web fácil de usar en el cual puede, entre otras muchas cosas, expresar rápidamente sus opiniones e interactuar con otros usuarios. Todo ello GRATIS.

Cree un blog en tan sólo 3 pasos:

- 1 Crear una cuenta
2 Asignar un nombre a su blog
3 Elegir una plantilla

CREE SU BLOG AHORA

### Comentarios de los usuarios...

"I love Blogger - it has been a great addition to my life online!"  
- Roseanne

"You guys do a wonderful job... Thanks for the exemplary service in pioneering mass, user-friendly, web logs on the internet. Seriously... I, along with thousands of other users, definitely appreciate the service you provide."  
- Josh

"Thanks, your system is perhaps the easiest content management application I've ever seen... It simply amazes me how easy it is, and I've been working with computers for 20 years."  
- Michael



## Publique sus opiniones.

Un blog le permite expresar sus opiniones en Internet. Es un lugar donde puede recopilar y compartir todo aquello que le parezca interesante, ya sean comentarios políticos, un diario personal o vínculos a sitios Web que desee recordar.



Muchos utilizan un blog sólo para organizar sus ideas, mientras que otros lo emplean para hacer llegar sus opiniones a miles de personas de todo el mundo. Los periodistas profesionales y aficionados utilizan los blogs para publicar noticias impactantes, y hay personas que recurren a ellos para expresar sus pensamientos íntimos como en un diario.

Si tiene algo que decir, Blogger le ayudará.



Un blog permite:

- Expresar opiniones en Internet
- Recopilar y compartir todo lo que parezca interesante (comentarios políticos, vínculos, diario personal, etcétera)

- Organizar ideas
- Hacer llegar sus opiniones a miles de personas en todo el mundo
- Publicar noticias impactantes
- Si tienes algo que decir...



Push-Button Publishing

### Comentarios de los usuarios...

"I love Blogger - it has been a great addition to my life online!"

- Roseanne

"You guys do a wonderful job... Thanks for the exemplary service in pioneering mass, user-friendly, web logs on the internet. Seriously... I, along with thousands of other users, definately appreciate the service you provide. "

- Josh

"Thanks, your system is perhaps the easiest content management application I've ever seen... It simply amazes me how easy it is, and I've been working with computers for 20 years."

- Michael



## Obtener comentarios

Los blogs no son sólo un método para expresar sus opiniones en Internet, sino también una forma de conocer otros puntos de vista y entrar en contacto con personas que comparten sus ideas.

La opción **Comentarios de Blogger** permite a los usuarios de todo el mundo que visitan su sitio expresar su opinión sobre la información que usted comparte en su blog. Puede decidir si desea recibir o no comentarios sobre cada entrada (y borrar todo lo que no le guste).

Los **grupos de blogs** pueden ser excelentes herramientas de comunicación para equipos reducidos, familias u otros colectivos. Confiera a su grupo un espacio propio en Internet donde compartir noticias, vínculos e ideas.

Los **Perfiles en Blogger** permiten buscar personas y blogs que compartan sus intereses. Además, gracias a su perfil otras personas le encontrarán a usted (sólo si usted lo desea).

Su perfil de Blogger refleja sus blogs, sus entradas recientes y

## Obtener comentarios

- Conocer otros puntos de vista
- Entrar en contacto con personas que comparten nuestras ideas
- Recibir comentarios
- Excelentes herramientas de comunicación

- Gracias a su perfil, otras personas lo encontrarán a usted (si así lo desea)
- Los perfiles de otros usuarios pueden serle de utilidad



Push-Button Publishing

### Comentarios de los usuarios...

"I love Blogger - it has been a great addition to my life online!"  
- Roseanne

"You guys do a wonderful job... Thanks for the exemplary service in pioneering mass, user-friendly, web logs on the internet. Seriously... I, along with thousands of other users, definately appreciate the service you provide."  
- Josh

"Thanks, your system is perhaps the easiest content management application I've ever seen... It simply amazes me how easy it is, and I've been working with computers for 20 years."  
- Michael



## Enviar fotografías

En ocasiones, simplemente desea compartir una fotografía. Hay un botón para subir fotografías en la interfaz de Blogger. Basta con hacer clic en el botón de la fotografía para subir la foto desde su equipo. Si la fotografía que desea poner en su blog ya está en la web, tampoco habrá ningún problema. Sólo díganos dónde está.

También puede mandar fotos hechas con la cámara del móvil directamente a su blog mientras se desplaza con Blogger móvil.



- Compartir una fotografía
- Mandar fotos hechas con la cámara del celular directamente a su blog



Push-Button Publishing

### Comentarios de los usuarios...

"I love Blogger - it has been a great addition to my life online!"  
- Roseanne

"You guys do a wonderful job... Thanks for the exemplary service in pioneering mass, user-friendly, web logs on the internet. Seriously... I, along with thousands of other users, definitely appreciate the service you provide."  
- Josh

"Thanks, your system is perhaps the easiest content management application I've ever seen... It simply amazes me how easy it is, and I've been working with computers for 20 years."  
- Michael



## Vuélvase móvil

Con **Blogger móvil** podrá enviar fotografías y texto directamente a su blog en sus desplazamientos. Basta con que envíe un mensaje por teléfono a [go@blogger.com](mailto:go@blogger.com). Ni siquiera necesita una cuenta de Blogger. El mensaje es suficiente para crear un blog nuevo y publicar la fotografía o el texto que haya enviado.

Si desea solicitar su blog móvil o cambiar sus entradas a otro blog, basta con acceder a [go.blogger.com](http://go.blogger.com) y utilizar el código Blogger enviado a su teléfono.

Aunque actualmente Blogger Mobile se encuentra sólo disponible en Estados Unidos, si puede enviar mensajes de correo electrónico desde su teléfono móvil, también puede crear entradas en su blog utilizando [Mail-to-Blogger](#).

La función **AudioBlogger** permite llamar a Blogger desde cualquier teléfono y dejar un mensaje, que se publica inmediatamente en su sitio como un archivo de audio MP3 (resulta muy divertido en las fiestas).

- Enviar texto y fotografías desde el celular directamente al blog enviando un mensaje por teléfono a [go@blogger.com](mailto:go@blogger.com)
- No se necesita una cuenta de blogger, automáticamente el mensaje creará el blog y publicará el texto y/o la fotografía

- La función Audioblogger permite llamar a blogger desde cualquier teléfono y dejar un mensaje que se publicará inmediatamente como un archivo de audio MP3

# ¿Cómo crear un blog?

1. Crear una cuenta

2. Asignar un nombre al blog

3. Elegir una plantilla

- 1 CREAR CUENTA
- 2 ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG
- 3 ELEGIR UNA PLANTILLA

# 1 Crear una cuenta

<b>Elegir un nombre de usuario</b>	<input type="text"/>	Utilícelo para tener acceso en futuras visitas.
<b>Introducir una contraseña</b>	<input type="text"/>	Debe contener como mínimo 6 caracteres.
<b>Volver a escribir la contraseña</b>	<input type="text"/>	Vuelva a introducirla para confirmarla.
<b>Nombre mostrado</b>	<input type="text"/>	Nombre utilizado para firmar sus entradas del blog.
<b>Dirección de correo electrónico</b>	<input type="text"/>	Nunca compartiremos su dirección con terceros sin su autorización.
<b>Aprobación de las condiciones</b>	<input type="checkbox"/> Acepto las <a href="#">condiciones de servicio.</a>	Indique que ha leído y conoce las condiciones de servicio de Blogger.

- 1 CREAR CUENTA
- 2 ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG
- 3 ELEGIR UNA PLANTILLA

# 1 Crear una cuenta

Elegir un nombre de usuario	<input type="text" value="Didacteca"/>	Utilícelo para tener acceso en futuras visitas.
Introducir una contraseña	<input type="password" value="••••••••"/>	Debe contener como mínimo 6 caracteres.
Volver a escribir la contraseña	<input type="password" value="••••••••"/>	Vuelva a introducirla para confirmarla.
Nombre mostrado	<input type="text" value="El profesor"/>	Nombre utilizado para firmar sus entradas del blog.
Dirección de correo electrónico	<input type="text" value="riques@servidor.unam.mx"/>	Nunca compartiremos su dirección con terceros sin su autorización.
Aprobación de las condiciones	<input checked="" type="checkbox"/> Acepto las <a href="#">condiciones de servicio.</a>	Indique que ha leído y conoce las condiciones de servicio de Blogger.

- 1 CREAR CUENTA
- 2 ASIGNAR UN NOMBRE AL BLOG
- 3 ELEGIR UNA PLANTILLA

## 2 Asigne un nombre a su blog

<b>Título del blog</b> ?	<input type="text" value="Tecnologías emergentes en educac"/>	Escriba un título para su blog.
<b>Dirección del blog (URL)</b> ?	<input type="text" value="http://tecnologiasemergentes"/> .blogspot.com	Tanto usted como los demás usuarios pueden utilizar esta herramienta para leer su blog y enlazar con él.
<b>Verificación de la palabra</b>	 <input type="text" value="idwpelx"/>	Escriba los caracteres que vea en la imagen.
<b>Configuración avanzada</b>	¿Desea cambiar la ubicación de su blog? Pruebe la <a href="#">Configuración avanzada del blog</a> , que le permitirá ubicar su blog en un lugar distinto de Blogspot.	



### 3 Elegir una plantilla

**Minima**

Creada por: Douglas Bowman

[vista preliminar de la plantilla](#)

**Minima Black**

Creada por: Douglas Bowman

[vista preliminar de la plantilla](#)

Sample Blog

Sample Blog

Elija un diseño personalizado para su blog.

Una vez configurado su blog, **cambiar la plantilla** o incluso crear su propio diseño de plantilla personalizada es muy fácil.





Push-Button Publishing

! Se está creando su **blog...**





Push-Button Publishing



## Su **blog** se ha creado.

Acabamos de crearle un blog. Ya puede empezar a añadirle entradas, personalizar su diseño o crear su perfil personal.



# Tecnologías emergentes

Creación de entradas

Opciones

Plantilla

Ver blog

Crear

[Editar entradas](#)

[Moderar comentarios](#)

[Estado](#)

Título:

[Edición de HTML](#)

Redactar

Font Normal Size



[Preview](#)

[Recuperar la entrada](#)

Opciones para entradas y comentarios

Métodos abreviados de teclado: press **Ctrl** with: **B** = Bold, **I** = Italic, **S** = Publish, **D** =

Draft [more »](#)

**Guardar como borrador**

**Publicar entrada**

- Agregar a Favoritos...
- Organizar Favoritos...
- Vínculos
- Guía de estaciones de radio
- MSN.com
- Teoría General de Sistemas
- Englishtown.com! - GAIN Adserver Software
- Predictions by Regression
- Artículos de la revista Teoría de la Educación, Nº 1
- E-Learning A Virtual Promise CAPS.4 - Lorraine McKechnie
- Blogger Tecnologías emergentes [Crear entrada](#)

**UNAM**

Búsqueda

26 de Enero, 2006

Historico del tiempo de hoy en el DF

Max 18 Min 04

**Página del Alumno**

**Gaceta en Linea**

**Transparencia**

Página del Rector

- Comisión
- Chillerato
- Presidencia
- Grado
- Educación abierta, continua
- Asistencia
- Calendario escolar
- Alumno, consulta tu historia
- Alumna

Percepción de la UNAM

Legislación universitaria

Alumnos



Visitó la UNAM el pensador Edgar Morin (DGCS)



Inaugura UNAM Seminario Internacional sobre redes de conocimiento y desarrollo local (DGCS)



1er. Congreso Internacional de Arquitectura con alta tecnología Bioclimática y diseño sustentable.



Conferencia panorámica 3 organizada por el Proyecto Universitario de Fenómenos No Lineales y Mecánica.



Curso de: Gastroenterología para el Médico General.



Primera celebración del 250 Aniversario del Natalicio de Wolfgang Amadeus Mozart en la ENM.



Pide la Casa Blanca al gobierno de Fox investigar la presunta incursión de soldados del Ejército mexicano en territorio de E.U.



Múltiples matices artísticos ofrecerá el vigésimo segundo Festival de México en el Centro Histórico. (Radio UNAM)



Campaña Financiera Pro - consolidación de la Unidad de Investigación en Neurodesarrollo y



Renuncia a su mandato primer ministro palestino Ahmed Qurea tras victoria de Hamas. (Radio UNAM)

**Claustro Académico para la Reforma del EPA**

**Dirección General de Comunicación Social**

**Agenda UNAM**

- Museos y Exposiciones
- Eventos académicos
- Actividades Culturales
- Semana Académica
- Charlas con aroma a café
- Casa Universitaria del Libro
- Casa de las Humanidades

**Portal editorial**

- Biblioteca Digital BIDI UNAM
- Síntesis informativa
- Revista Digital Universitaria
- Ejournal

Recuperar la entrada

# **El blog como herramienta didáctica**

## **El blog como herramienta de convergencia de medios**



# Ejemplos de blogs

<http://matatena71.blogspot.com>



# Otra estrategia didáctica para la enseñanza de la tecnología

- ✓ Utilización de una herramienta tecnológica de punta
- ✓ Utilización de una estrategia de uso de contenidos digitales disponibles en la red
- ✓ Un ejemplo de recursividad tecnopedagógica



# El webquest

<http://www.webquest.org/>

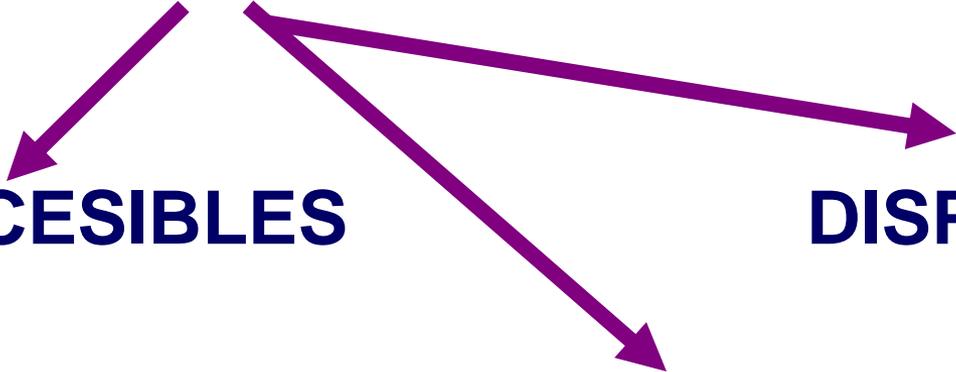


**RECURSOS**

**ACCESIBLES**

**DISPONIBLES**

**EXPERIENCIABLES**



# **Aprendizaje significativo y Webquest**

# **Aprendizaje colaborativo y Webquest**



# Recursividad tecno-pedagógica

<http://estrategiasdeusodecontenidosdigital.es.blogspot.com>



# PROGRAMAS PARA DESARROLLAR MAPAS CONCEPTUALES

EVE

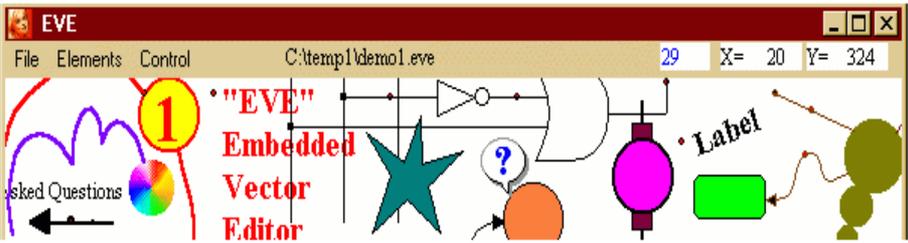
Se puede bajar de

<http://www.goosee.com>



# Embedded Vector Editor

The incredible shrinking vector graphics editor, only 74K bytes. Scan the [FAQ](#), [User Feedback](#), [User Manual](#), then download and try EVE — you need to see the power to believe it. Now — be prepared to have your socks blown off with the new *Web Edition* of EVE!



Conditions of use:  
 EVE is **freeware**, however software and documentation are owned by Barry Kauler and all rights are reserved. EVE is supplied "as is" and no guarantee is given or liability implied in any way whatsoever.



click to download

Version 3.56 161K bytes total. Unzip anywhere and run, no installation required. **Tutorial included.**

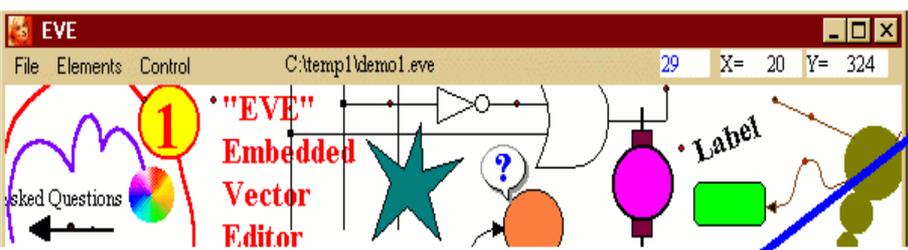
Requires Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

Web page developers, read this...  
[SVG...](#)  
[export EVE diagrams to your web pages!](#)



# Embedded Vector Editor

The incredible shrinking vector graphics editor, only 74K bytes. Scan the [FAQ](#), [User Feedback](#), [User Manual](#), then download and try EVE — you need to see the power to believe it. Now — be prepared to have your socks blown off with the new *Web Edition* of EVE!



Conditions of use:  
EVE is **freeware**, however software and documentation are owned by Barry Kauler and all rights are reserved. EVE is supplied "as is" and no guarantee is given or liability implied in any way whatsoever.

Requires Windows  
95/98/Me/NT/2000/XP



click to download

Version 3.56 161K bytes total. Unzip anywhere and run, no installation required. **Tutorial included.**

Web page developers, read this...  
[SVG...](#)  
[export EVE diagrams to your web pages!](#)

# Corre en cualquier lugar, no necesita instalación. Tiene un tutorial incluido

eve embedded vector editor graphics svg wmf emf gif jpg brainstorming mindmapping genealogy fam - Microsoft Internet Explorer

File Edit View Favorites Tools Help

Address <http://www.goosee.com/>

User Manual, then download and try EVE — you need to see the power to believe it.  
Now — be prepared to have your socks blown off with the new *Web Edition* of EVE!

**EVE**

File Elements Control C:\temp1\demo1.eve

1  
"EVE"  
Embedded  
Vector  
Editor

asked Questions

Conditions of use:  
EVE is **freeware**, however software and documentation are owned by Barry Kauler and all rights are reserved. EVE is supplied "as is" and no guarantee is given or liability implied in any way whatsoever.

**eve.zip**

click to download

Version 3.56 161K bytes total. Unzip anywhere and run, no installation required. **Tutorial included.**

Requires Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

[Programs to your web pages!](#)

**File Download**

Do you want to open or save this file?

Name: eve.zip  
Type: Compressed (zipped) Folder, 161 KB  
From: www.goosee.com

Open Save Cancel

Always ask before opening this type of file

While files from the Internet can be useful, some files can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not open or save this file. [What's the risk?](#)

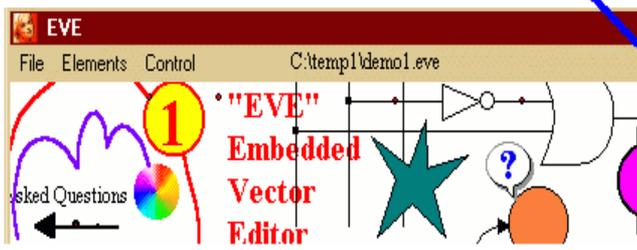
- [EVE User Manual](#) **EXTENSIVE ON-LINE MANUAL!**
- [FAQ \(Frequently Asked Questions\)](#)
- [User feedback](#) (and links)
- [EVE versions](#)

Start downloading from site: <http://www.goosee.com/eve.zip>

start Document1 - Microsf... Document2 - Microsf... Windows Live Hotmail... eve embedded vecto... untitled - Paint

Internet 12:43 p.m.

User Manual, then download and try EVE — you need to see the power to believe it.  
Now — be prepared to have your socks blown off with the new *Web Edition* of EVE!



Conditions of use:  
EVE is **freeware**, however software and documentation are owned by Barry Kauler and all rights are reserved. EVE is supplied "as is" and no guarantee is given or liability implied in any way whatsoever.



click to download

Version 3.56 161K bytes total. Unzip anywhere and run, no installation required. **Tutorial included.**

Requires Windows 95/98/Me/NT/2000/XP

**File Download**

Do you want to open or save this file?

Name: eve.zip  
Type: Compressed (zipped) Folder, 161 KB  
From: www.goosee.com

Open Save Cancel

Always ask before opening this type of file

While files from the Internet can be useful, some files can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not open or save this file. [What's the risk?](#)

[Programs to your web pages!](#)

[EVE User Manual EXTENSIVE ON LINE MANUAL!](#)





**EVE** File Elements Control X= 785 Y= 237

File Ele

Date Created: 16/08/2003 08:15 p.m. Size: 73.5 KB 73.5 KB Internet

Now

**EVE**

File Ele

asked Que

←

Condition

EVE is fr

software

are owne

and all rig

EVE is su

no guaran

liability in

whatsoev

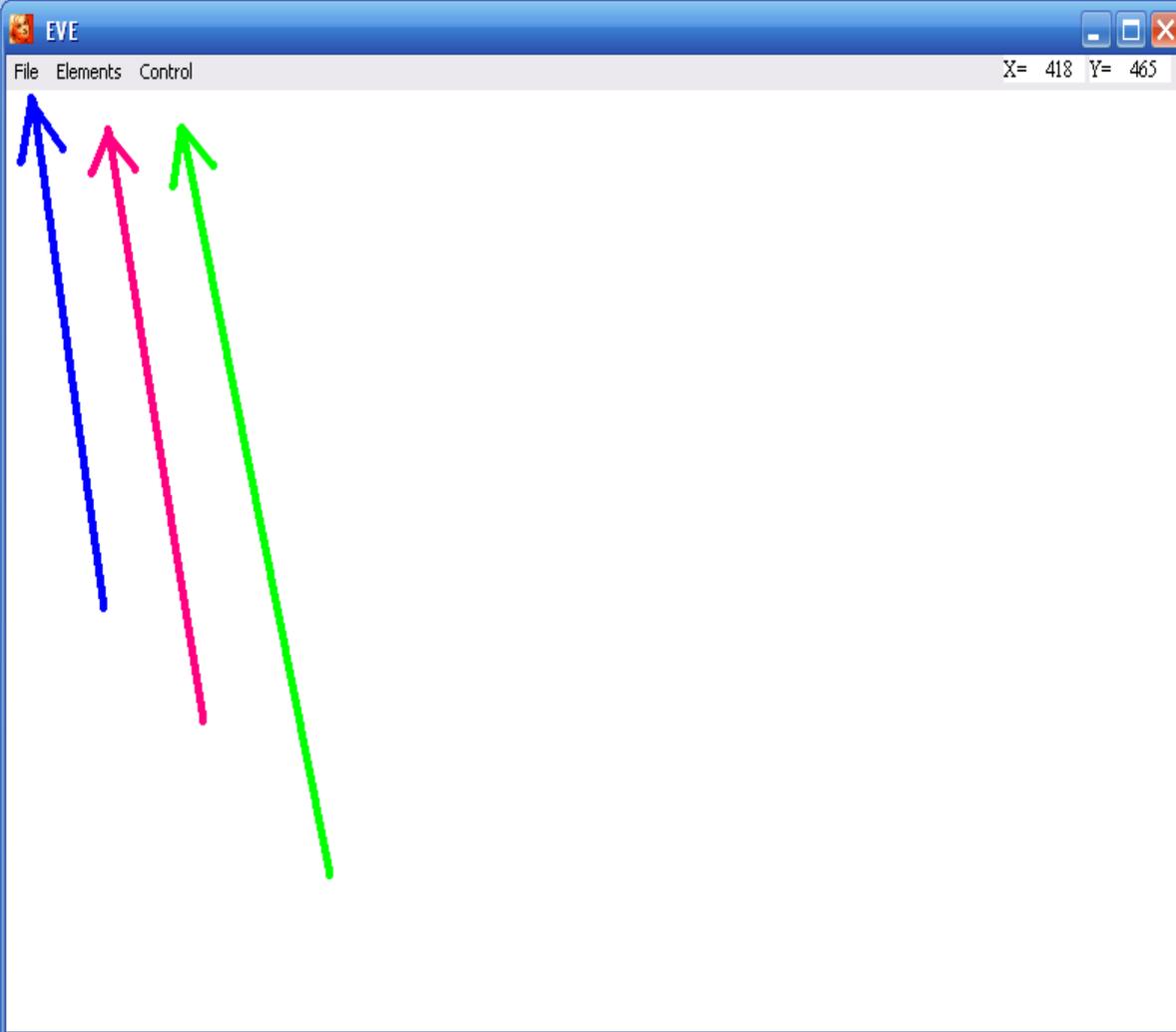
Require

95/98/A

- E
- F
- U
- E

Go

Internet



**EVE** X= 24 Y= 4

File Elements Control

- New
- Open...
- Import template...
- Import diagram...
- Import a picture...
- Import SVG...
- Save
- Save as...
- Selected elements save as...
- Export as EMBEDDED...
- Export selected elements as EMF...
- Export selected elements as SVG...
- Export as SVG...
- Print
- Exit

**EVE** X= 85 Y= 7

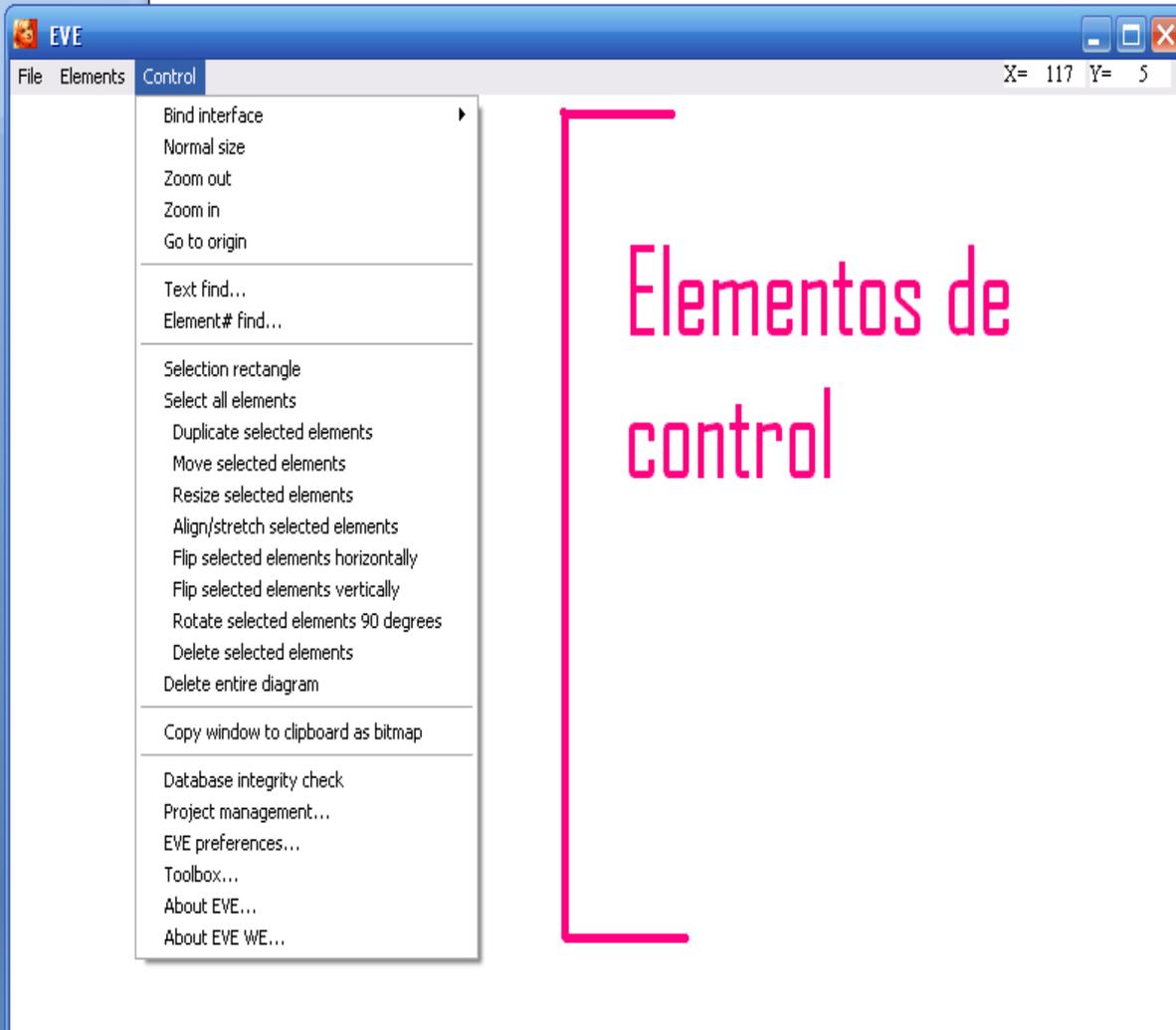
File Elements Control

- Ellipse
- ◐ Ellipse, partial
- Rectangle
- ◓ Rectangle, rounded
- ⬠ Polygon
- ⋯ Polyline
- ⤴ Sticky line, bezier
- ⤵ Sticky line, segmented
- ↘ Sticky line, straight
- ↙ Un-sticky line, straight
- A Label

---

- Picture icon
- Page grid
- Animation activator
- Link activator
- Inline SVG activator





VEAMOS ALGO SOBRE

EVE

## OTRAS OPCIONES

Versión instalable del programa DIA, sin embargo, hay una versión "portátil" del mismo en:

<http://www.framakey.org/Portables/PortableDIA>

O sea una versión que no requiere instalación y que se usa de forma directa (por tanto no es necesario tener clave de administrador para instalarla en XP y usarla en XP, pues simplemente se ejecuta y ya)



Framakey :: Portables :: Portable DIA Français English Italiano

Framakey

- Présentation
- Captures d'écrans
- News

Téléchargement

- Packs Framakey
- Applis portables
- Utilitaires divers
- Anciennes versions

Support

Divers

Culture libre



[Retour à la liste des applications portables](#)

==>> en test <<==

PortableDIA

les diagrammes à portée de main...

Dia est conçu pour ressembler au programme commercial sous MS-Windows nommé "Visio". On peut l'utiliser pour dessiner de nombreuses sortes de schémas différents. Il contient des objets spéciaux pour faciliter le dessin de schémas relationnels, diagrammes UML, organigrammes, plans de réseaux et de circuits simples. Il est aussi possible d'ajouter de nouvelles formes en écrivant de simples fichiers XML, en utilisant un sous-ensemble de SVG pour dessiner les formes.



Dia peut charger et enregistrer des schémas au format standard XML (compressés -gzip- par défaut pour économiser l'espace), peut exporter aux formats EPS ou SVG et peut imprimer les schémas, même ceux qui s'étendent sur plusieurs pages.

Une traduction française du tutoriel d'utilisation se trouve dans l'archive au format PDF



- Packs Framakey
- Applis portables
- Utilitaires divers
- Anciennes versions

Support

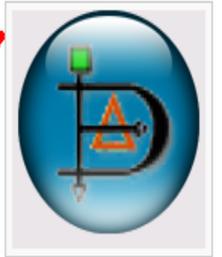
Divers

Culture libre

Rechercher

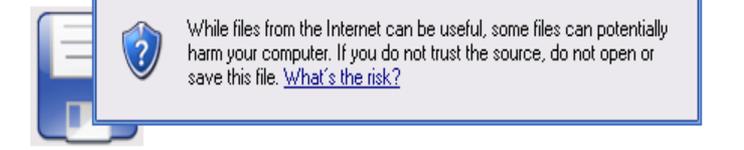
(menu) - (login) - (edit)

Dia est conçu pour ressembler au programme commercial sous MS-Windows nommé "Visio". On peut l'utiliser pour dessiner de nombreuses sortes de schémas différents. Il contient des objets spéciaux pour faciliter le dessin de schémas relationnels, diagrammes UML, organigrammes, plans de réseaux, etc.



Dia peut exporter vos schémas dans différents formats (EPS, SVG, PDF, etc.).

Une traduction en français est disponible.



Support

- Le forum de PortableDIA : [Framagora](#) :: [La Framakey](#)

Détails

- Le site d'origine : [DIA](#)
- Licence : GPL
- La fiche Framasoft sur DIA : [FramaSoft](#)
- Nom de l'archive : PortableDIA-0.95-fr-r02.zip
- Taille archive : ~ 9.1Mo



**File Download**

Do you want to open or save this file?

Name: PortableDIA-0.95-fr-r02.zip  
 Type: Compressed (zipped) Folder, 9.10 MB  
 From: download.framakey.org

Open Save Cancel

Always ask before opening this type of file

While files from the Internet can be useful, some files can potentially harm your computer. If you do not trust the source, do not open or save this file. [What's the risk?](#)

# CmapTools

Institute for Human and Machine  
Cognition (IHMC)

<http://www.ihmc.us/>



research about us community people internal CmapTools contact us board



search

Search

- Board of Directors
- Science Advisory Council
- openings@ihmc
- Newsletter
- Afternoon Lecture Series
- Evening Lecture Series



research about us community **people** internal CmapTools contact us board



### Alberto J. Cañas

Associate Director  
[e-mail](#)

search

Alberto J. Canas was born in Costa Rica. He is an Associate Director of the Institute for Human and Machine Cognition. Until 2005 he was also an Associate Professor at [The University of West Florida](#), where he was a member of the [Department of Computer Science](#). He received a Bachelors Degree in Computer Engineering from the Instituto Tecnológico de Monterrey, Mexico, and a Masters Degree in Computer Science and a Ph.D. in Management Science, both from the University of Waterloo, Canada. He has taught at the Instituto Tecnológico de Costa Rica, Tulane University, INCAE (in Costa Rica), and currently at the University of West Florida. For many years, Prof. Canas has been involved in the use of technology in education, specifically in the K-12 area. Before coming to UWF, Prof. Canas was the Director of IBM's Latin American Education Research Center in Costa Rica. Prof. Canas is interested in understanding the pedagogical aspects of using technology, and taking advantage of his Computer Science background to come up with innovative solutions. He is interested not only in the theoretical aspects, but also in the implementation details and scalability of the use of computers in education. His research include: uses of computers in education, knowledge management, knowledge acquisition, information retrieval, and human-machine interface. He is currently involved in research projects at IHMC in: Knowledge Modeling and Sharing, Performance Support Systems with Embedded Training, Collaborative Tools for Education and for Research, Multimedia-based Knowledge Construction and Browsing Tools, Distance

Algunas Ideas sobre la Educación y las  
Herramientas Computacionales Necesarias  
para Apoyar su Implementación

Cañas, A. J., Revista RED: Educación y  
Formación Profesional a Distancia,  
Ministerio de Educación, España, (Otoño  
1999).

# Herramientas para Construir y Compartir Modelos de Conocimiento Basados en Mapas Conceptuales

Cañas, A. J., K. M. Ford, J. W. Coffey, T. Reichherzer, N. Suri, R. Carff, D. Shamma, G. Hill, M. Breedy, Revista de Informática Educativa, Vol. 13, No. 2 (2000), pp. 145-158.

Comprender las características del proceso de innovación como parte del cambio técnico en contextos de uso y reproducción

Desarrollar habilidades para el uso de las diferentes tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la realización de sus proyectos técnicos

Seleccionar y analizar información de diferentes fuentes para aprovecharla en el desarrollo de procesos y proyectos técnicos

Valorar las diversas fuentes de información como insumos de innovación técnica

# Conclusión

**Estrategias didácticas de  
información-comunicación-  
socialización-gestión de  
conocimiento**





**Muchas gracias por su  
atención !!!!!!!**