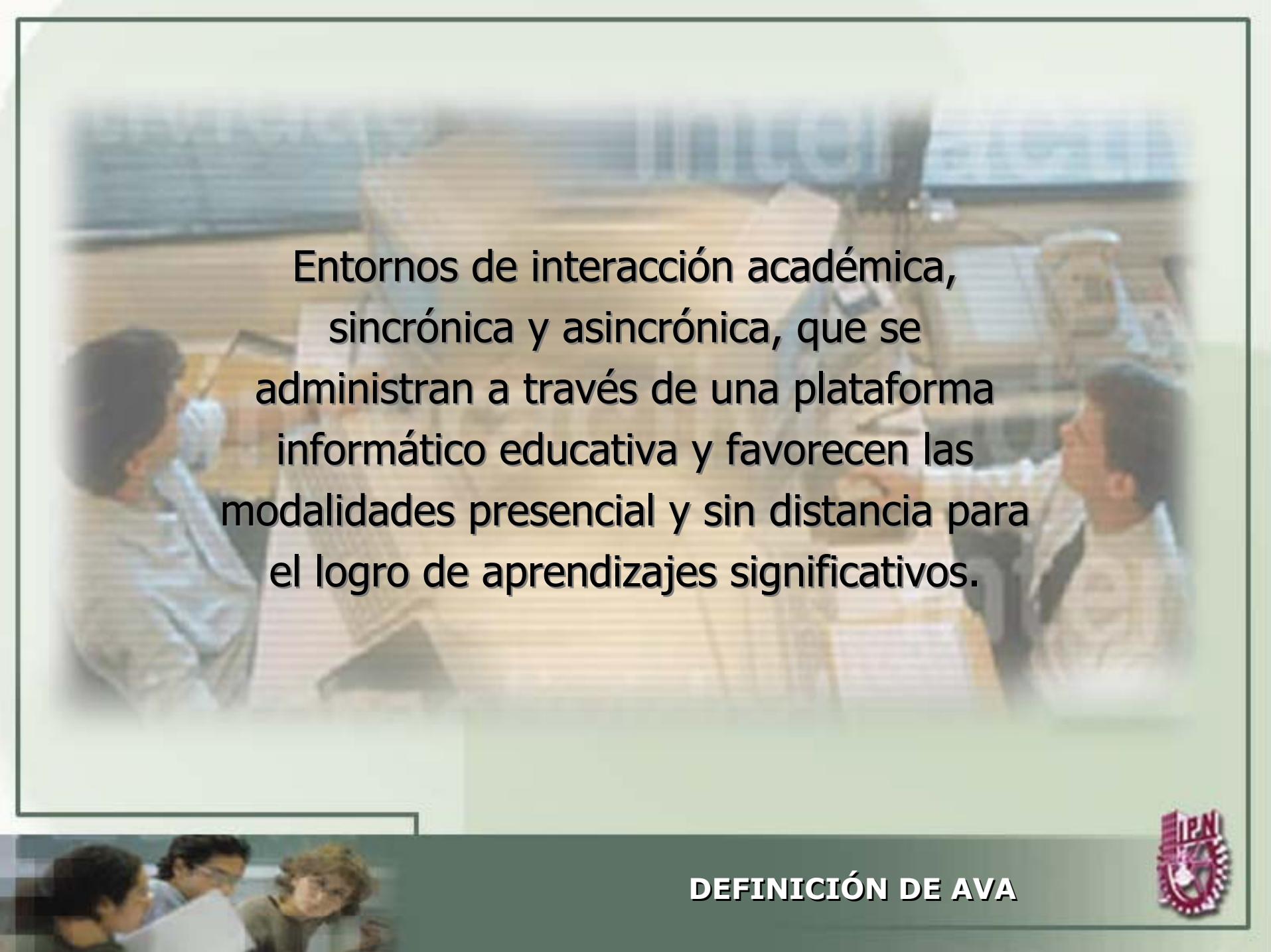


**INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL
SECRETARÍA DE APOYO ACADÉMICO
DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA**

**Ambientes Virtuales de Aprendizaje
en Internet 2**

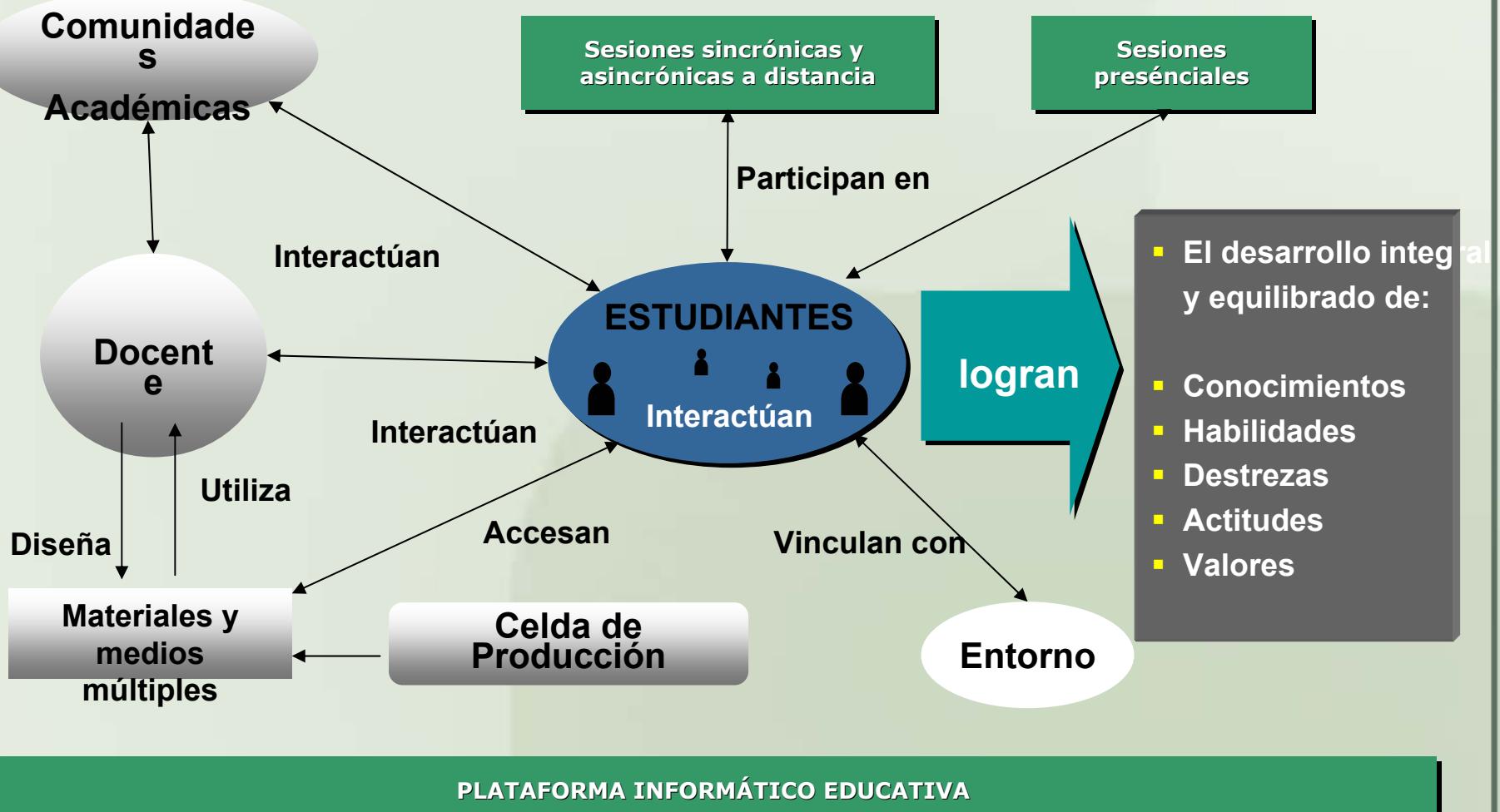




Entornos de interacción académica,
sincrónica y asincrónica, que se
administran a través de una plataforma
informático educativa y favorecen las
modalidades presencial y sin distancia para
el logro de aprendizajes significativos.

DEFINICIÓN DE AVA





AMBIENTE INNOVADOR



Entorno de
Gestión



Entorno de
Experimentación



Entorno de
Conocimiento



Entorno de
Colaboración



Entorno de
Asesoría

MODELO DE OPERACIÓN



PROGRAMA EDUCATIVO

DISEÑO INSTRUCCIONAL

INTEGRACIÓN DE NTE

CELDA DE PRODUCCIÓN

DESARROLLO DE CONTENIDOS

- Digitalización
- Conceptualización gráfica y editorial
- Integración multimedia
- Transporte de contenidos

INTEGRACIÓN DE SOPORTE INFORMÁTICO

- Puesta en línea
- Selección de herramientas de comunicación
- Selección de recursos de apoyo

Plataforma Informático-Educativa

Control de usuarios
Entrega de contenidos
Seguimiento de alumnos

Reportes de operación
Estadísticas de uso

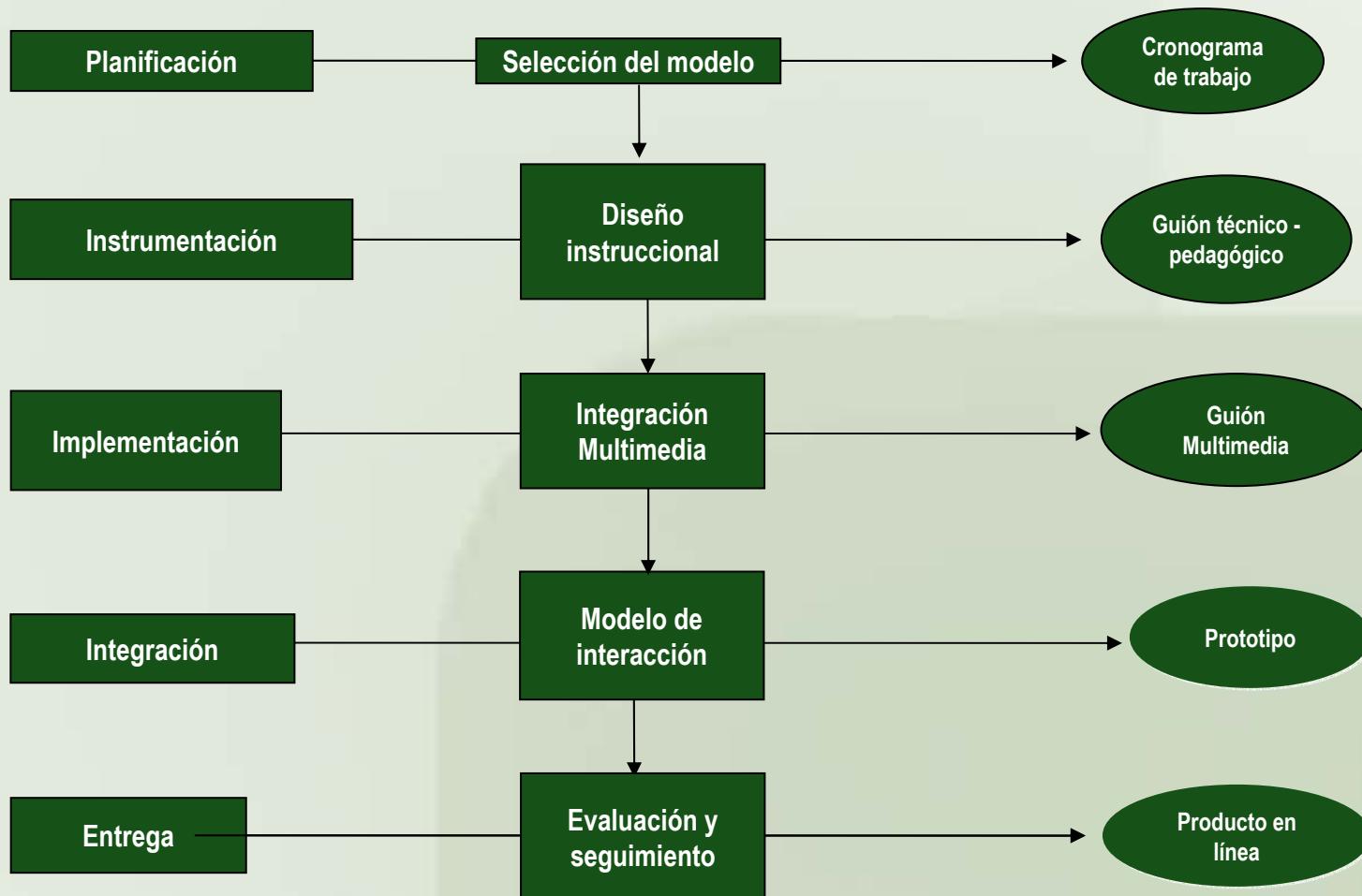
METODOLOGÍA DE DESARROLLO



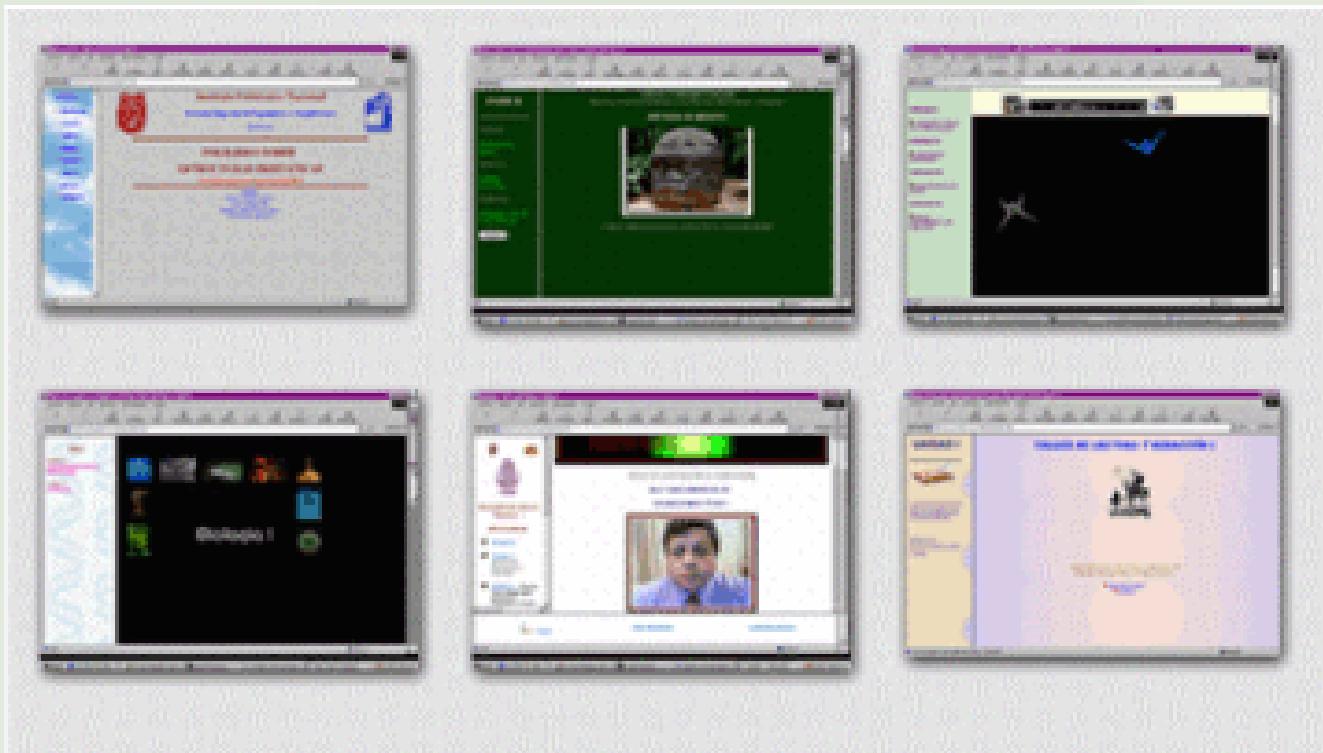


CELDAS DE PRODUCCIÓN



Fases**Proceso****Tangibles**

Los contenidos integran texto, imágenes, animaciones, audio, video, interactividad



ETAPA 1



Espacio de Experimentación (video)

Integra un catálogo interactivo en línea con streaming media y proporciona servicio de video bajo demanda



Interacción
Diseño
Interactividad



Streaming
Media
Video
bajo demanda

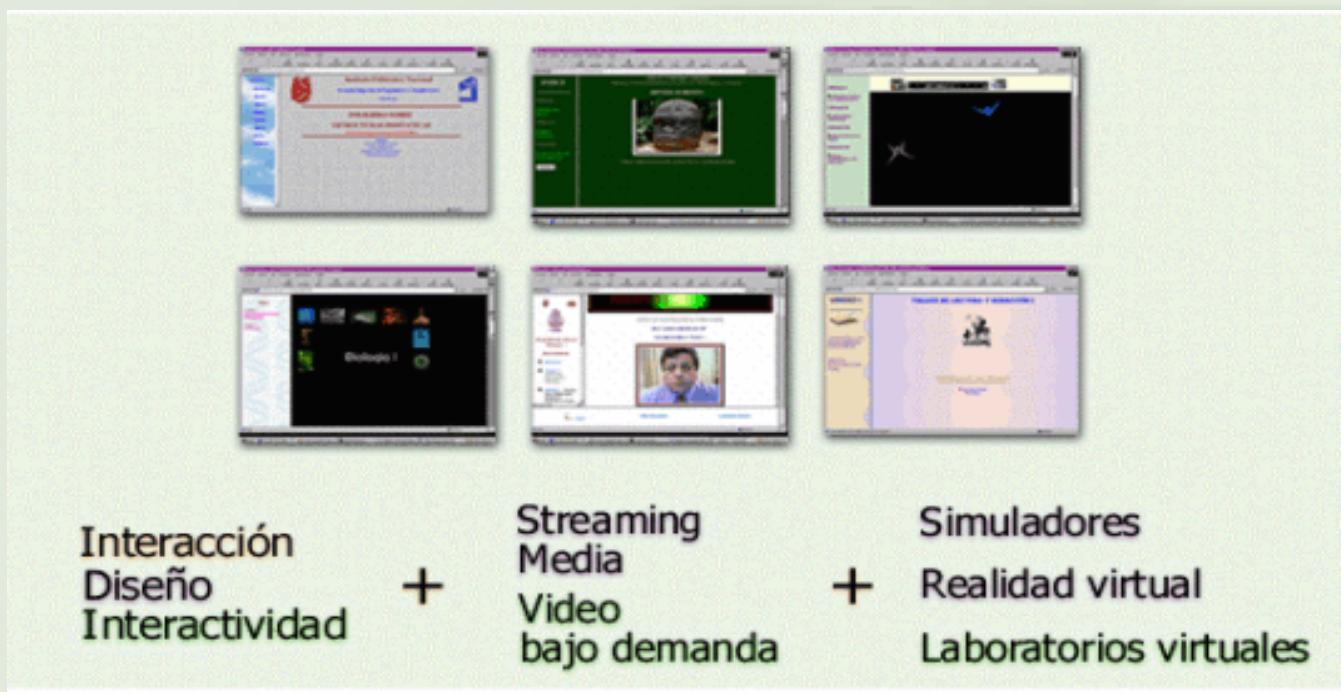


ETAPA 2



Entorno de Experimentación y Gestión
Los materiales incorporan simuladores, realidad virtual y
laboratorios virtuales.

Actualmente se utiliza el sistema de administración de cursos
BLACKBOARD



ETAPA 3



Espacio de Experimentación

Crean un marco de exploración y práctica

Permite analizar situaciones desde diferentes perspectivas

Permiten aprender de los errores sin penalizaciones

Permiten el análisis de situaciones y la toma de decisiones



Pa05c.mov



cocina_01.mov



Pa01.mov



Vba0001.mov



Bano01.mov

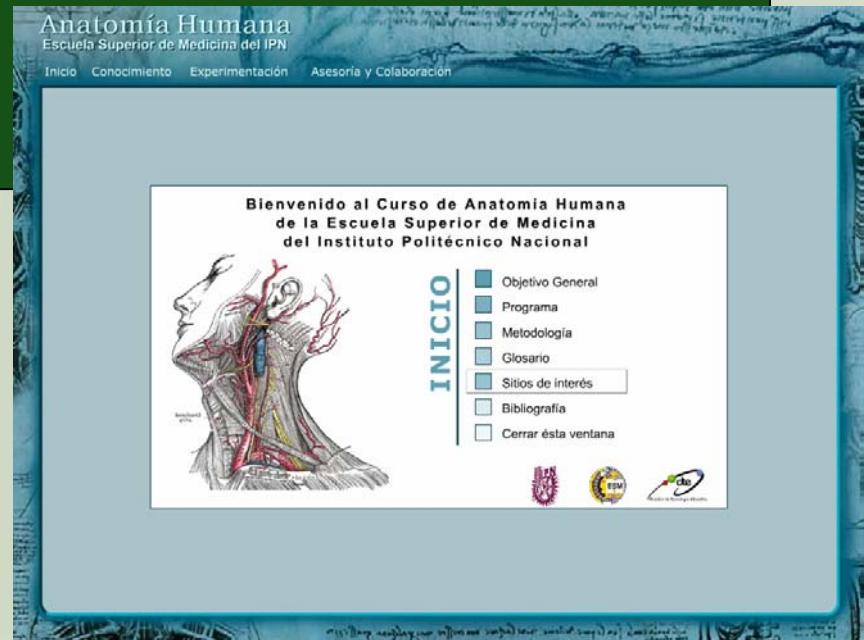
•Nota: Requiere Quick Time para su visualización



PRODUCTOS OBJETOS INTERACTIVOS



- Aula Virtual de Neuroanatomía (ESM)
- Curso de Biomedicina (ESMH)
- Controladores Lógicos Programables (UPIITA)
- Anatomía Humana (ESM)



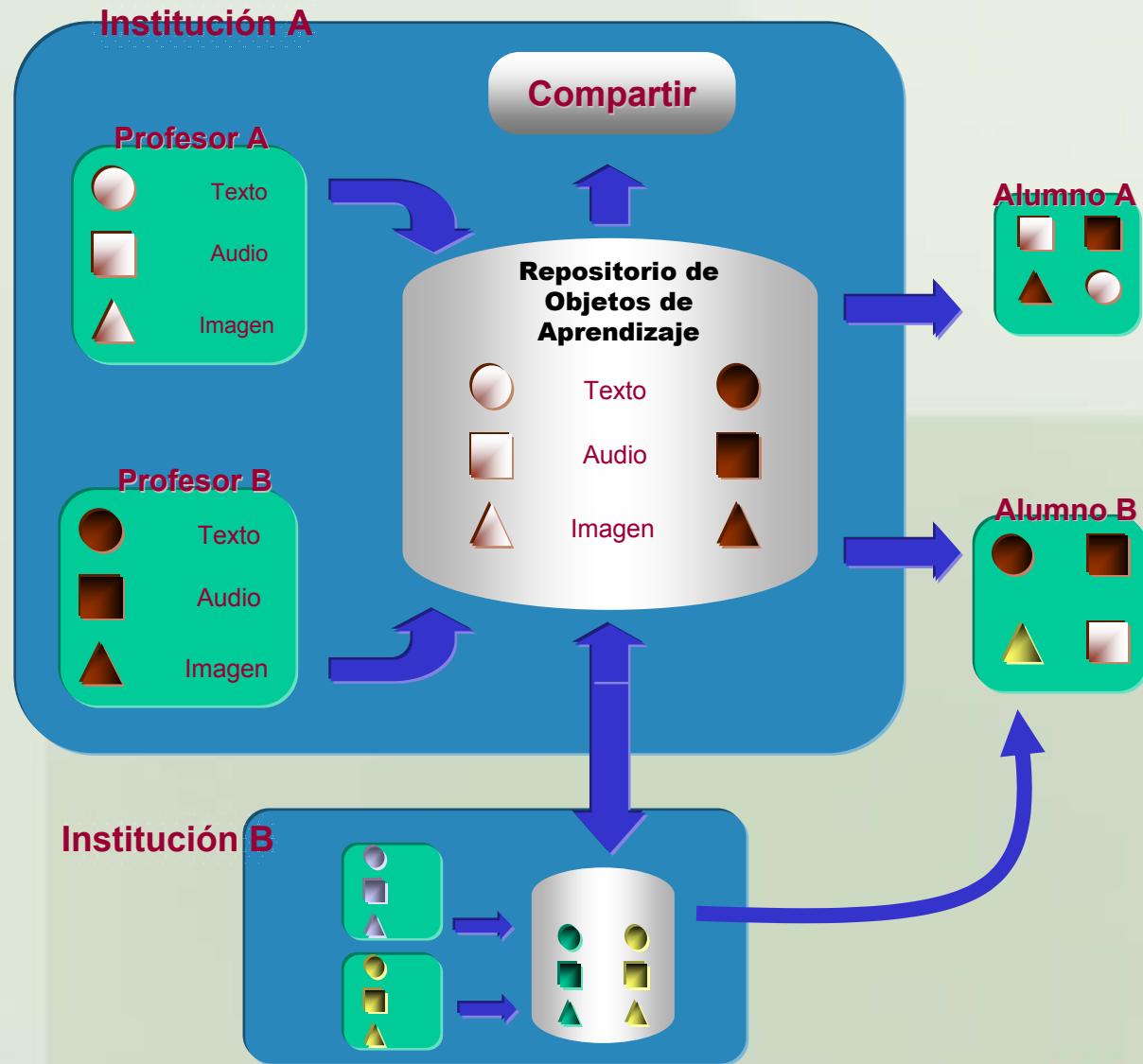
**PROYECTOS REGISTRADOS CANDIDATOS EN AVA
PARA I2**



- Adopción de estándares (SCORM, AICC, LEARN)
- Desarrollo de plataformas que permitan crear y administrar módulos interoperables de estructuras de conocimiento para el aprendizaje
- Componentes básicos reutilizables



- Reusabilidad
- Accesibilidad
- Interoperabilidad
- Durabilidad





dte@ipn.mx
www.te.ipn.mx

ING. HÉCTOR VÁZQUEZ TORRES
hgvazque@ipn.mx
Tel. 57-29-60-00
Ext. 54358

