

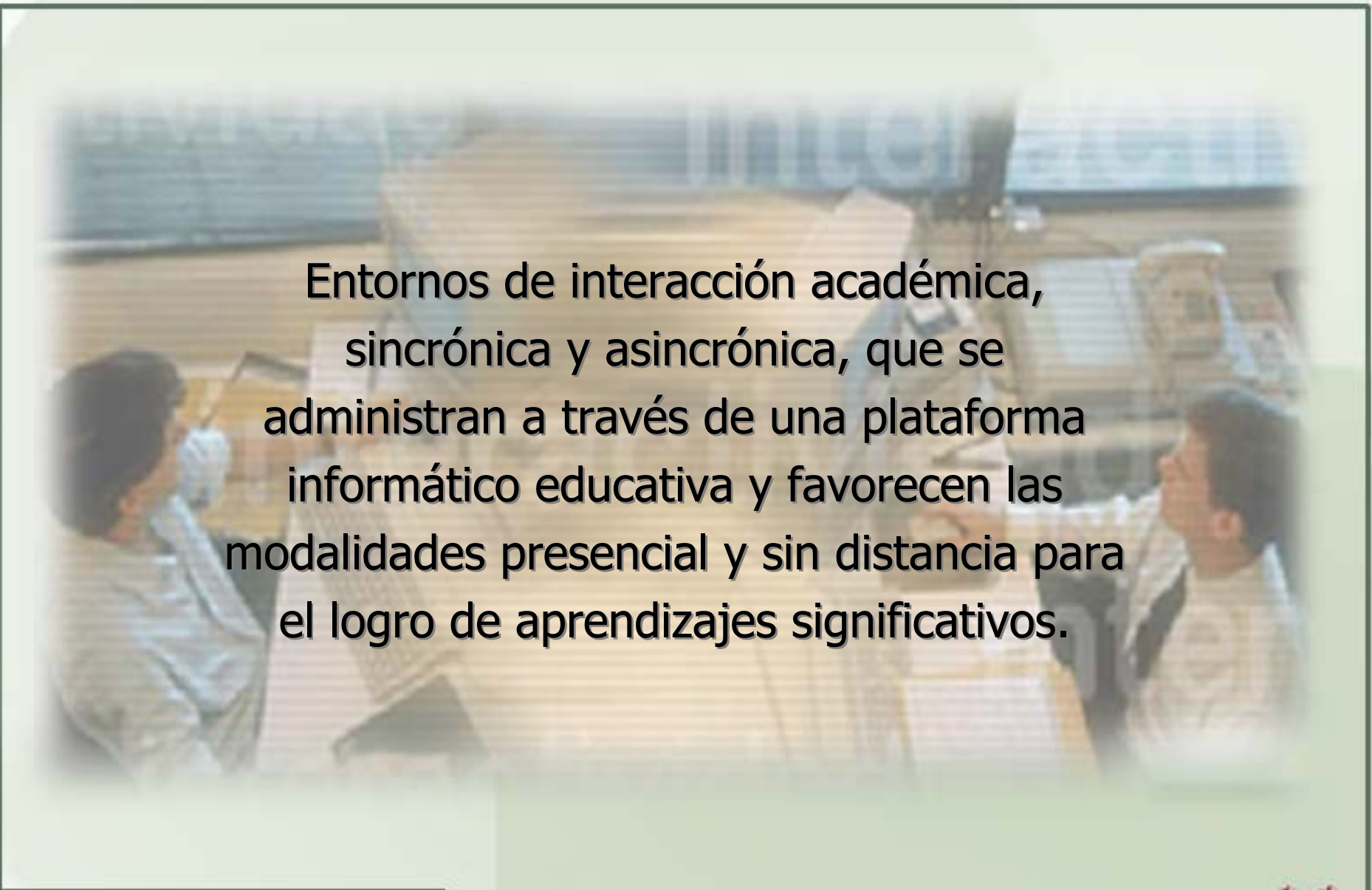
INSTITUTO POLITÉCNICO NACIONAL

SECRETARÍA DE APOYO ACADÉMICO

DIRECCIÓN DE TECNOLOGÍA EDUCATIVA

**Ambientes Virtuales de Aprendizaje
en Internet 2**



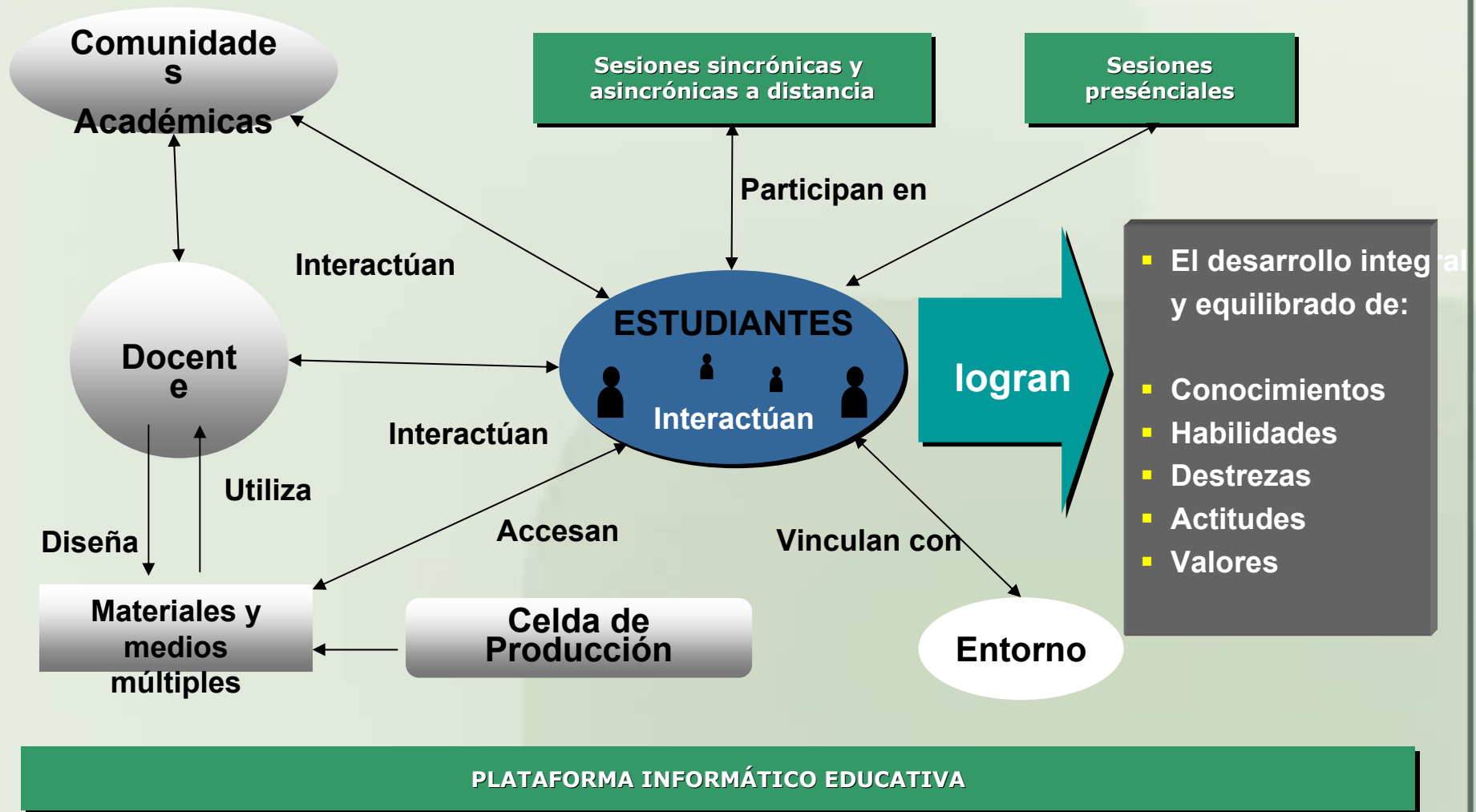


Entornos de interacción académica,
sincrónica y asincrónica, que se
administran a través de una plataforma
informático educativa y favorecen las
modalidades presencial y sin distancia para
el logro de aprendizajes significativos.



DEFINICIÓN DE AVA





AMBIENTE INNOVADOR





Entorno de
Conocimiento



Entorno de
Colaboración



Entorno de
Asesoría



Entorno de
Gestión



Entorno de
Experimentación



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**

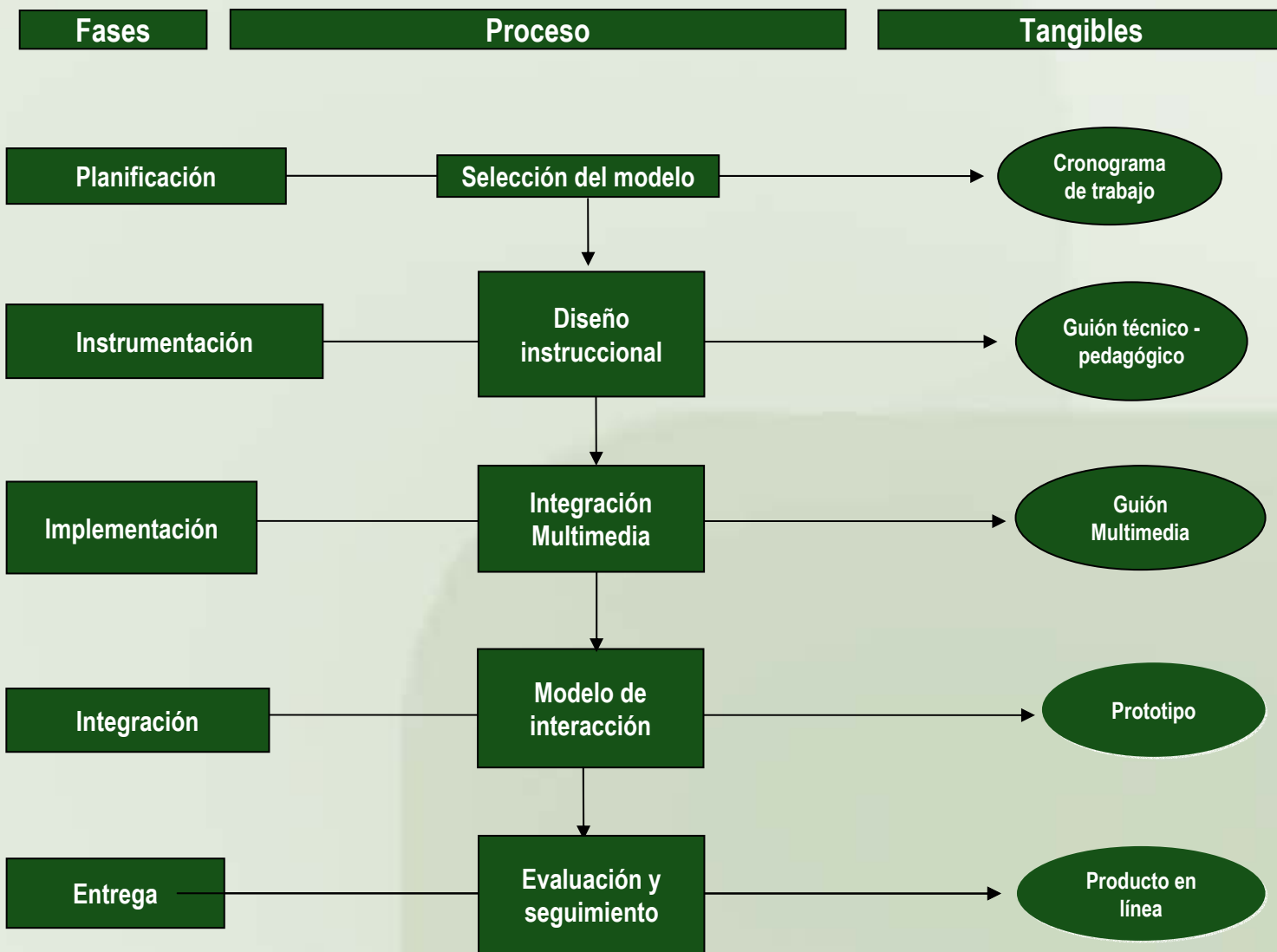
METODOLOGÍA DE DESARROLLO



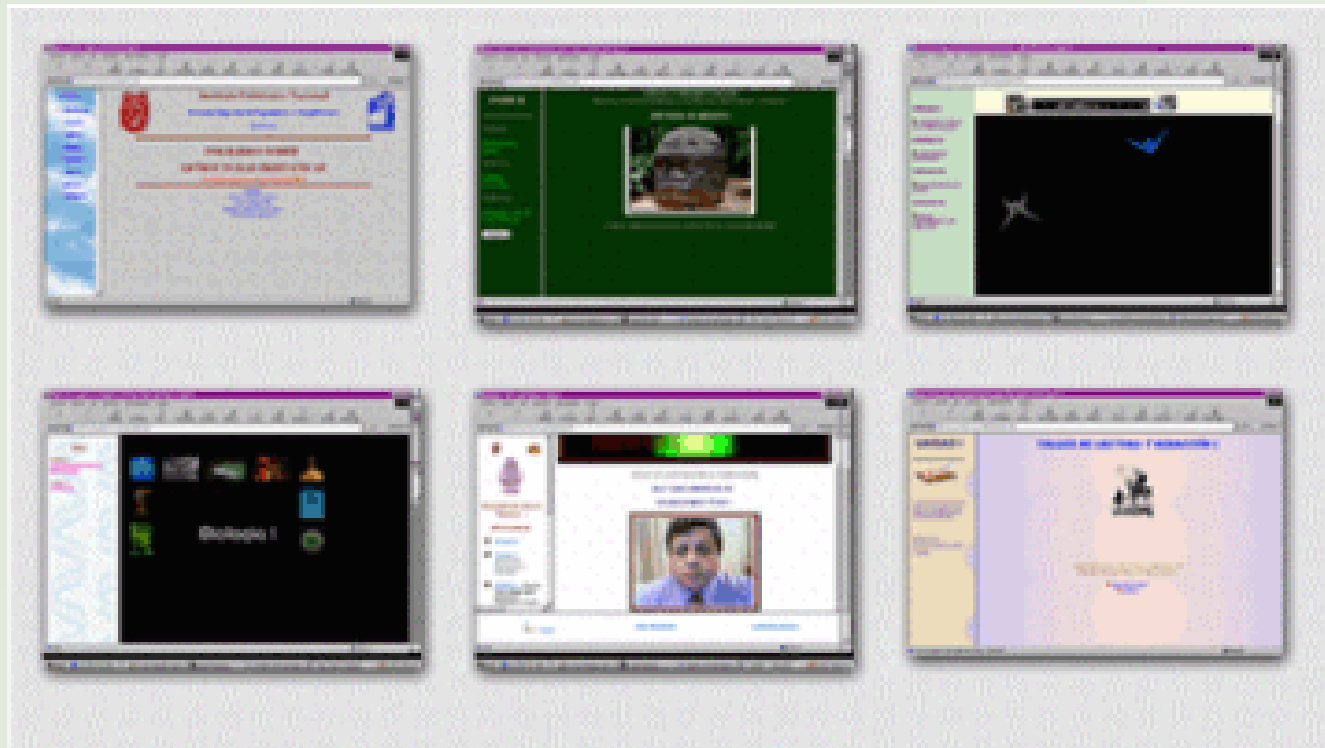


CELAS DE PRODUCCIÓN





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



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

Actualmente se utiliza el sistema de administración de cursos
BLACKBOARD



Interacción
Diseño
Interactividad

+

Streaming
Media
Video
bajo demanda

+

Simuladores
Realidad virtual
Laboratorios virtuales



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



vBOOK01T.mov



Bano01.mov

• **Nota: Requiere Quick Time para su visualización**



QuickTime

PRODUCTOS OBJETOS INTERACTIVOS



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



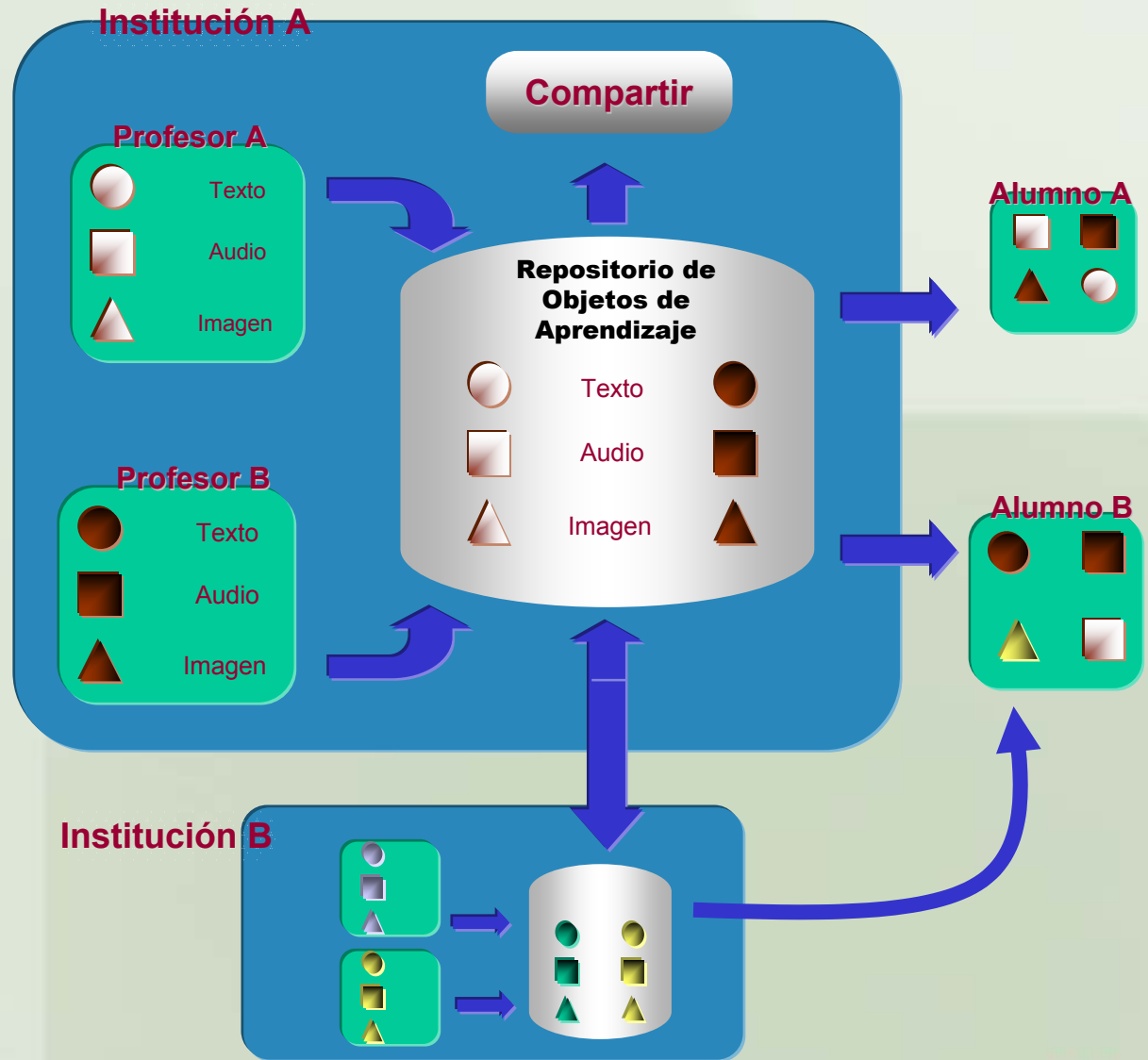
**PROYECTOS REGISTRADOS CANDIDATOS EN AVA
PARA I2**



- 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

