

## MARCO DE ILUSTRACIONES UD 2

### 1. Tutorial de Videojuegos

<http://e-adventure.e-ucm.es/>

### 2. RA

<http://realidadaumentada.info/>

<https://www.youtube.com/watch?v=m3SJo2u7tQo&feature=related%20>

### 3. Diferencias RV y RA

<http://tech.batanga.com/13396/diferencias-entre-realidad-aumentada-y-realidad-virtual>

<https://www.youtube.com/watch?v=MdBmi1Fzg6U&feature=related%20>

### 4. Aplicaciones RV y RA

<http://www.americalearningmedia.com/component/content/article/69-tester/264-13-aplicaciones-de-realidad-aumentada>

<http://canaltic.com/blog/?p=1859>

<http://es.slideshare.net/eLearnCenter/rv-y-ra-en-telemedicina-ivan-alsina>

### 5. Observatorio RA

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/fr/cajon-de-sastre/38-cajon-de-sastre/922-realidad-aumentada>

### 6. Repositorio RA

<http://www.cedicyt.ipn.mx/RevConversus/Paginas/RealidadAumentada.aspx>

### 7. Mashups

<http://tendenciasweb.about.com/od/nociones-basicas/a/Qu-E-Es-Un-Mashup.htm>

#### Ejemplo

[http://gis.chicagopolice.org/CLEARMap\\_crime\\_sums/startPage.htm](http://gis.chicagopolice.org/CLEARMap_crime_sums/startPage.htm)

### 8. SECOND LIFE

Active Worlds. Uno de los pioneros en la esfera de los mundos virtuales. Entre sus ventajas está la posibilidad de crear espacios independientes del universo principal a través de Facebook.

<http://www.activeworlds.com/>

[http://www.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/aprende\\_usar/calendario/Biblioteca-Campus\\_virtual\\_en\\_Second\\_Life](http://www.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/aprende_usar/calendario/Biblioteca-Campus_virtual_en_Second_Life)

<http://bibliotecarios2-0.blogspot.com/2007/05/second-life-y-las-exosiciones-de.html>

<http://www.slideshare.net/Rossana/second-life-aplicaciones-bibliotecas>

Cómo empezar en Second Life. Parte I y II (Video)

<http://www.youtube.com/watch?v=gJFPwC9HRFc&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=lxQ1ZdtwTxQ&feature=related>

Video tutoriales

[http://wiki.secondlife.com/wiki/Video\\_Tutorials](http://wiki.secondlife.com/wiki/Video_Tutorials)

## 9. MMORPGs

[http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego\\_de\\_rol\\_multijugador\\_masivo\\_en\\_l%C3%ADnea](http://es.wikipedia.org/wiki/Videojuego_de_rol_multijugador_masivo_en_l%C3%ADnea)

Ejemplos

<http://www.top-juegos-online.es/?>

[gclid=CjwKEAjlw8oSoBRCss4qDrP3Y7yUSJACKumZ9Zc4ERhvhOF9vZnr9FZkrBZkMOZsM4FLRh6Z1J5DBxoC9TPw\\_wcB](http://www.top-juegos-online.es/?gclid=CjwKEAjlw8oSoBRCss4qDrP3Y7yUSJACKumZ9Zc4ERhvhOF9vZnr9FZkrBZkMOZsM4FLRh6Z1J5DBxoC9TPw_wcB)

## 10. Biblioteca Digital Escolar

<http://www.bibliotecaescolardigital.es/>

## 11. MODELO CRAI

### a) Noción

[http://spdece.uah.es/papers/Dominguez\\_Final.pdf](http://spdece.uah.es/papers/Dominguez_Final.pdf)

### b) Concepto

<http://www.portalseer.ufba.br/index.php/revistaici/article/view/2667/1883>

### c) Evolución

<http://www.slideshare.net/USE/los-centros-de-recursos-para-el-aprendizaje-y-la-investigacin-crai-presentation> (CRAI Sevilla)

<http://www.rebiun.org/documentos/Paginas/Jornadas-CRAI.aspx>

### d) Modelos CRAI foráneos

University of Bath

<http://www.bath.ac.uk/library>

University of Adelaide

<http://www.adelaide.edu.au/library/>

University of Queensland

<http://www.library.uq.edu.au/>

## 12. OBJETOS DIGITALES EDUCATIVOS

[http://e-archivo.uc3m.es:8080/bitstream/10016/9154/1/Tesis%20doctoral-Gema\\_Bueno.pdf](http://e-archivo.uc3m.es:8080/bitstream/10016/9154/1/Tesis%20doctoral-Gema_Bueno.pdf)

[http://cefire.edu.gva.es/file.php/1/Comunicacion\\_y\\_apertura/B4\\_RecursosEducativos/5objetos\\_educativos\\_digitaes.html](http://cefire.edu.gva.es/file.php/1/Comunicacion_y_apertura/B4_RecursosEducativos/5objetos_educativos_digitaes.html)

### 13. REA

<http://canaltic.com/blog/?p=2040>

#### Ejemplos

[http://portal.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/UTEID/recursos\\_educativos\\_abiertos](http://portal.uc3m.es/portal/page/portal/biblioteca/UTEID/recursos_educativos_abiertos)

<http://www.eduteka.org/OER.php>

<http://cedec.ite.educacion.es/es/noticias-de-portada/1647-ecosistemas-de-recursos-educativos-abiertos-rea-objetos-digitaes-educativos>

### 14. LOS OA

#### a. Definición

[http://www4.uwm.edu/cie/learning\\_objects.cfm?gid=55](http://www4.uwm.edu/cie/learning_objects.cfm?gid=55)

- b. Guardia, L.; Sangrá, A. Diseño instruccional y objetos de aprendizaje; hacia un modelo para el diseño de actividades de evaluación del aprendizaje on-line. Disponible en: [http://spdece.uah.es/papers/Guardia\\_Final.pdf](http://spdece.uah.es/papers/Guardia_Final.pdf)
- c. Fernández Manjón, E. Especificaciones y estándares en e-learning. *Revista de Tecnologías de la Información y Comunicación Educativas*, 6. Disponible en: [http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo\\_capitulo.php?articulo=2&capitulo=2](http://reddigital.cnice.mec.es/6/Articulos/articulo_capitulo.php?articulo=2&capitulo=2)
- d. Sicilia, M.A. Reusabilidad y reutilización de objetos didácticos: mitos, realidades y posibilidades. *RED. Revista de Educación a Distancia*, número monográfico, M II. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M2/> (Consulta 2010/01/21)
- e. Monográfico 2. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M2/>
  - i. “Enseñar y aprender a diseñar materiales docentes para la enseñanza virtual: reflexión desde la práctica de la universidad de Alcalá
- f. Monográfico 3. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M3/>
  - i. Objetos educativos y estandarización en e-learning: experiencias en el sistema <e-Aula>
  - ii. Cómo desarrollar contenidos para la formación online basada en objetos de aprendizaje
  - iii. Procesos implicados en el desarrollo de materiales didácticos reutilizables para el fomento de la cultura científica y tecnológica
- g. Monográfico 4. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M4/>
  - i. Un sistema abierto para la creación de contenidos educativos digitales
  - ii. Diseño de materiales curriculares electrónicos a través de objetos de aprendizaje
  - iii. Personalización del proceso de aprendizaje usando learning objects reutilizables

- iv. Adaptación de la métricas de reusabilidad de la Ingeniería del Software a los learning objects
- h. Monográfico 5. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M5/>
  - i. La aportación de IMS Learning Design a la creación de recursos pedagógicos reutilizables
  - i. Martínez González, R.A et al. Calidad de los procesos de formación en entornos virtuales de aprendizaje. Necesidad de la Evaluación Inicial. *Revista de Educación a Distancia (RED)*. 2005. Disponible en: <http://www.um.es/ead/red/M3/>

#### OA y CRAI

<http://doteine.uc3m.es/docs/CalzadaRioja07.pdf>

#### OA y Web 2.0

<https://www.youtube.com/watch?v=ovKae4CJcPw>

#### USO INSTRUCCIONAL DE OA

<http://www.reusability.org/read/>

#### AIT

<http://www.ait.net/>

#### UW

<http://www4.uwm.edu/learningobjects/>

#### REPOSITORIOS

<http://www.merlot.org/merlot/index.htm>

#### PORTAL

<http://ilearn.senecac.on.ca/lop/resources/portal.htm>

#### NORMAS

<http://ltsc.ieee.org/wg12/>

#### ClimaTIC

<http://concurso.cnice.mec.es/cnice2006/material093/index.html>

#### DISEÑO INSTRUCCIONAL

[http://classweb.gmu.edu/ndabbagh/Resources/IDKB/instruct\\_design.htm](http://classweb.gmu.edu/ndabbagh/Resources/IDKB/instruct_design.htm)

#### TOP RESOURCES FOR INSTRUCTIONAL DESIGNERS

<http://cammybean.kineo.com/2011/08/top-resources-for-instructional.html>

<http://www.articulate.com/rapid-elearning/more-than-a-dozen-ways-to-navigate-an-e-learning-course/>

## 15. REPOSITARIOS DIGITALES EDUCATIVOS

[http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?  
&ID=136020&q=&site=educarchile&recurso=odas](http://www.educarchile.cl/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?&ID=136020&q=&site=educarchile&recurso=odas)

<http://objetoseducacionais2.mec.gov.br/?locale=es>

[http://www.ala.org/acrl/aboutacrl/directoryofleadership/sections/is/iswebsite/proj  
pubs/primo/](http://www.ala.org/acrl/aboutacrl/directoryofleadership/sections/is/iswebsite/proj<br/>pubs/primo/)