

Bueno, yo pienso, que cuando ustedes se matricularon en este curso, surgieron muchas expectativas, pues yo también me preguntaría lo mismo: Un curso de herramientas gráficas?. Y cómo es eso?. Qué veremos en este curso?. Bien, muchas de esas preguntas tienen sus propias respuestas y les cuento que como su nombre lo dice, trabajaremos herramientas gráficas, pero con aplicaciones en la educación, es decir, que este curso nos proporcionará una serie de herramientas fáciles de usar y contextualizadas en el ámbito educativo. Poco a poco, se irán dando cuenta que todo lo que veamos, lo aplicarán tarde que temprano y se los digo yo, que llevo como 83 años y medio trabajando en estos asuntos.

Bueno, la primera herramienta gráfica que veremos, se denomina FreeMind y este es un programa que utilizaremos para crear Mapas Conceptuales de una manera fácil y divertida.

Empecemos pues...

Descargar FreeMind

Para hacer la instalación de FreeMind, se descarga el archivo de internet, porque es un software gratuito y sin restricciones, solo que para trabajar en él se requiere de un complemento que es Java, de lo contrario no podrá abrirlo para poder trabajar en él.

Primero que todo, vamos a descargar el programa y lo encontraremos en la dirección: <http://sourceforge.net/projects/freemind/files/freemind/0.9.0/FreeMind-Windows-Installer-0.9.0-max.exe/download> y luego de descargarlo, de doble clic sobre el archivo y aparecerá una ventana como la siguiente:



Seleccione el botón: Ejecutar

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DOCENTE: Nubia Amparo Giraldo García
Guía No 1 de Herramientas Gráficas

Ejecutar

Siga los pasos de instalación



Elaboración de un mapa mental

 **Abrir el programa:** Para abrir el software existen dos opciones:

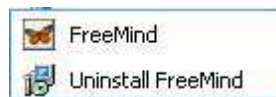
Dar clic sobre el botón de acceso directo que creó



O ir a Inicio



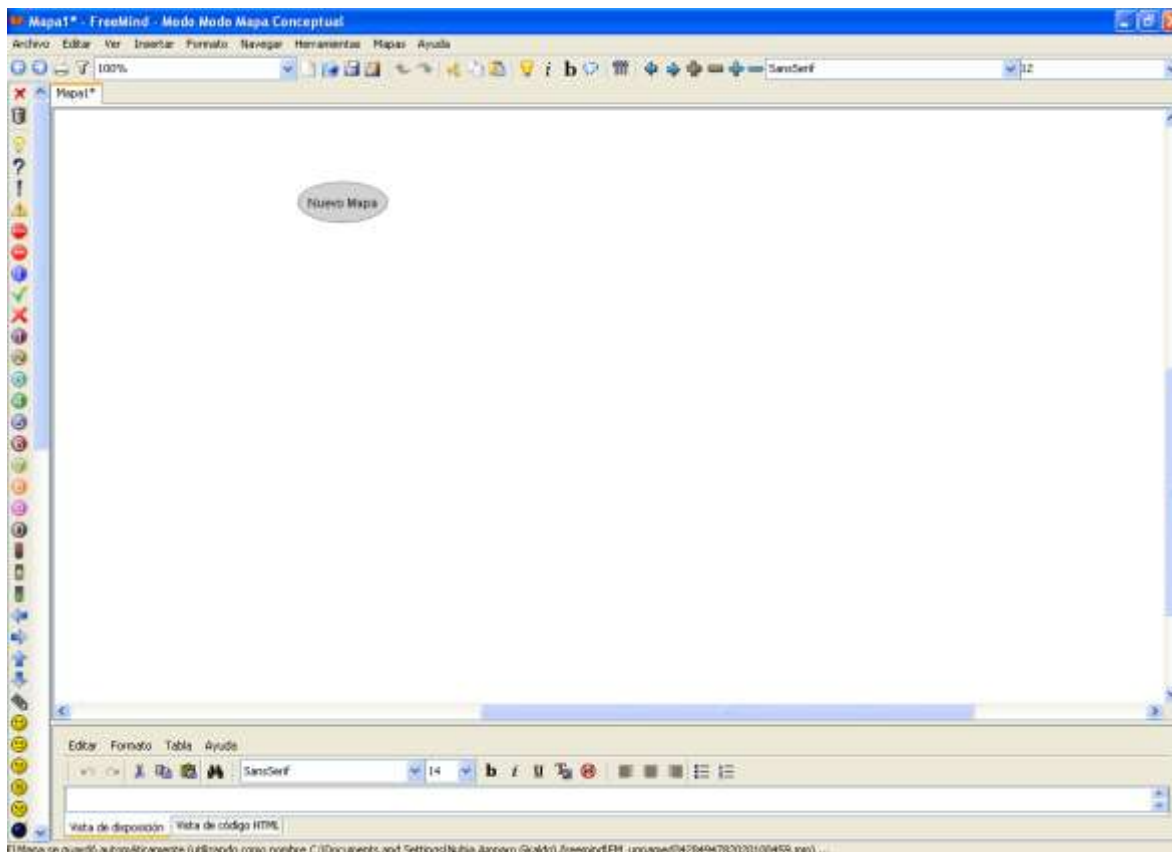
Dar clic sobre Todos los programas y clic sobre FreeMind



 **Creación de la idea principal**

Se abrirá una ventana como se muestra a continuación

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DOCENTE: Nubia Amparo Giraldo García
Guía No 1 de Herramientas Gráficas



Como puede observar, aparece un círculo que dice: Nuevo Mapa



Lo primero que debe hacer es escribir el nombre de su mapa, para eso solo debe: Da clic sobre el círculo y escribir dentro del recuadro:

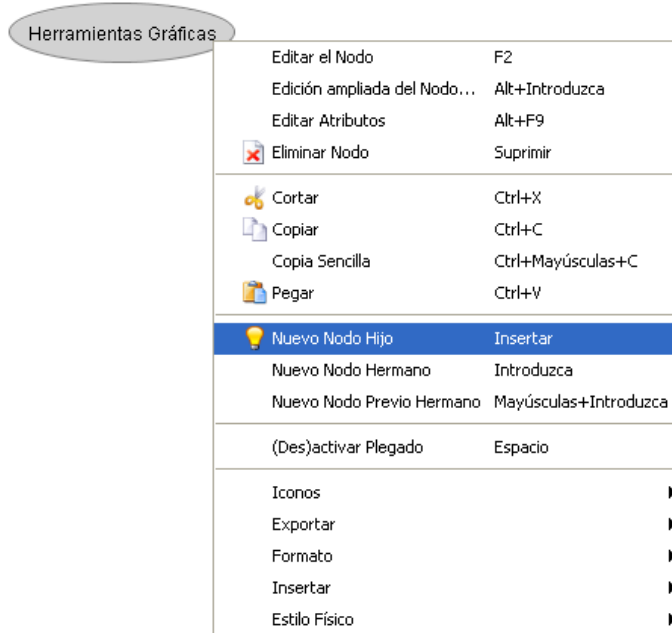
Herramientas Gráficas

Luego, presionar la tecla Enter:

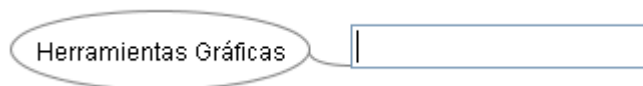
Herramientas Gráficas

Agregando Nodos

Para comenzar a agregar nodos (o ramas) a su mapa mental debe: Colocar el puntero del ratón sobre el círculo con el título de su mapa, dar clic con el botón derecho para que aparezca un submenú



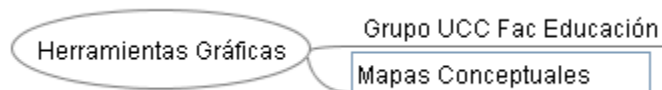
-  Bajar sobre el submenú
-  Seleccionar Nuevo Nodo Hijo
-  Aparecerá un nuevo nodo



Puede escribir el texto que necesite



Si da doble enter o doble clic aparecerá una segunda rama para que puedas escribir.



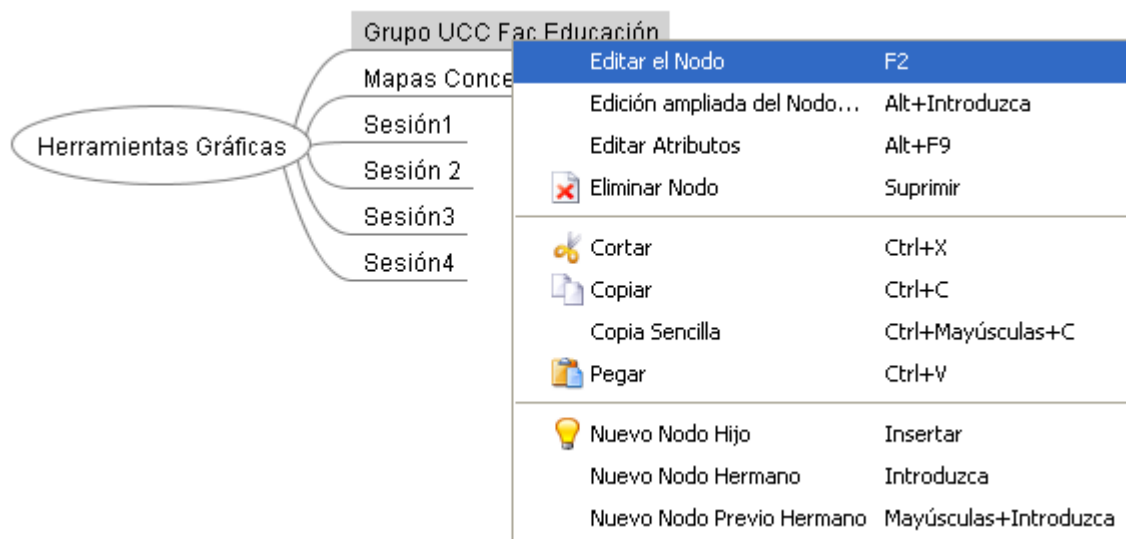
Repita este procedimiento para que pueda agregar cuantos nodos necesite



Pregunta:Cuál es la diferencia entre Nodo Hijo, Nodo hermano y Nodo previo Hermano?.
Se los dejo a su curiosidad!!

Editar texto de los nodos: Si tiene algún error o necesitas modificar el texto de algún nodo sólo realice lo siguiente:

- ✓ Colocar el puntero de su ratón sobre el nodo que quiera corregir
- ✓ Dar clic sobre Editar nodo

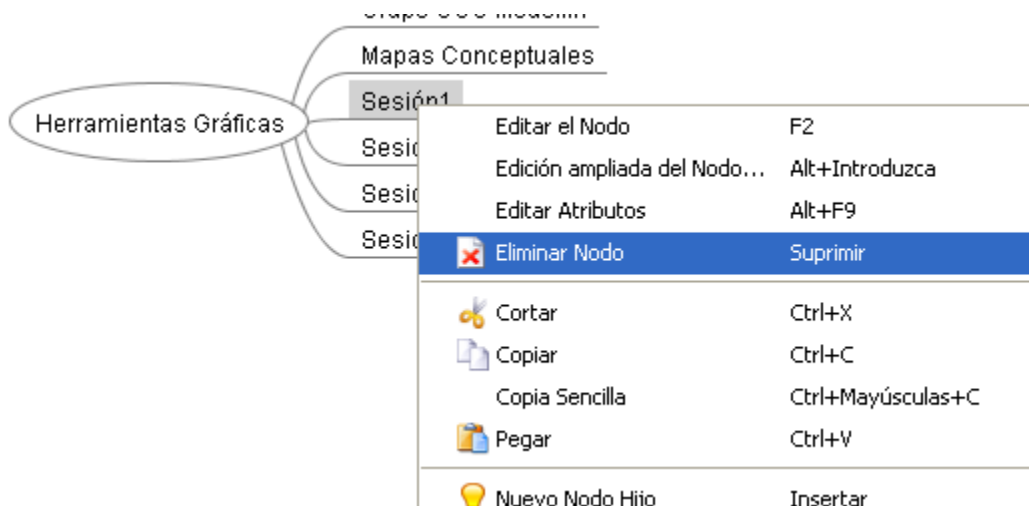


Se activará el texto y podrá escribir, borrar o corregir lo que necesite.



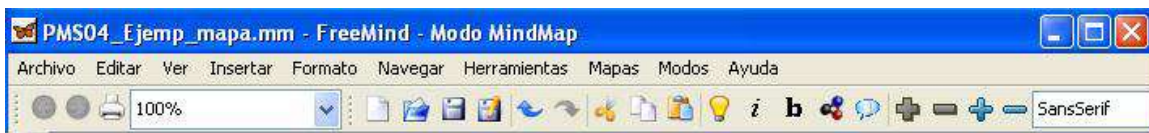
🟢 **Eliminar nodo:** Si lo que necesita es eliminar toda una rama o nodo debe realizar lo siguiente:

- ✓ Dar clic con el botón derecho del ratón sobre el nodo que quiera eliminar
- ✓ Aparecerá el submenú
- ✓ Dar clic en Eliminar Nodo



Se borrará toda la rama

🟢 **Tipo de letra:** El programa también ofrece diferentes tipos de letra y la puede seleccionar en la parte superior derecha de la ventana.



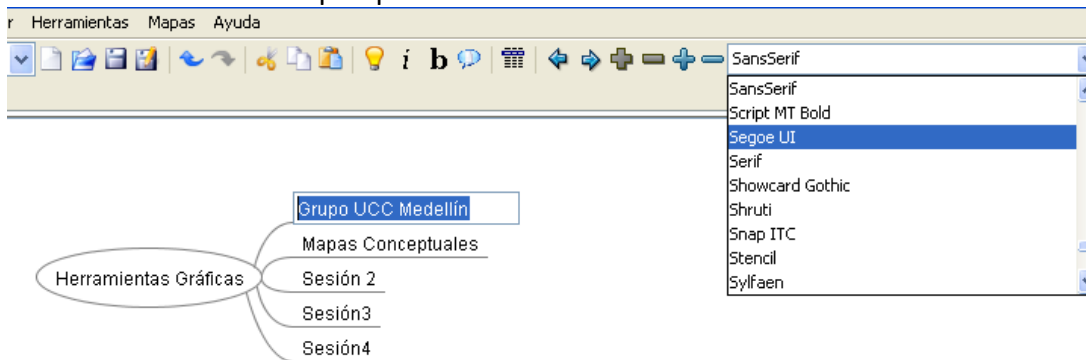
Para cambiar la letra de alguno de sus nodos, necesita: Seleccionar el cuadro de texto que quiere cambiar

- ✓ Señalar el texto

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DOCENTE: Nubia Amparo Giraldo García
Guía No 1 de Herramientas Gráficas



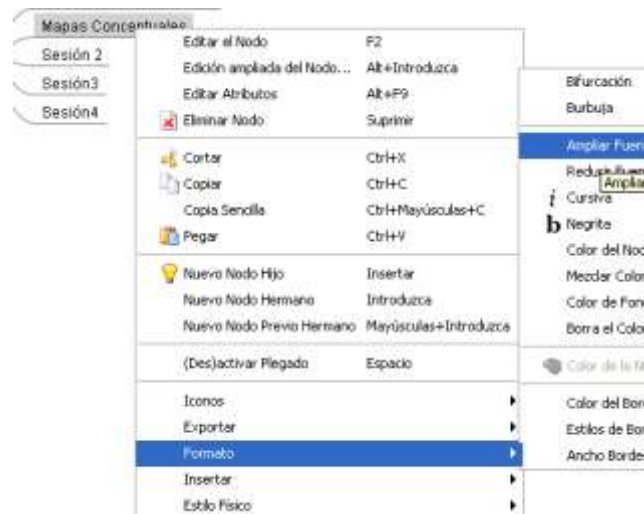
- ✓ Dar clic sobre la ventana y se desplegará un submenú con los diferentes tipos de letras
- ✓ Seleccionar la letra que quieras



Cambiar el tamaño de letra

Para cambiar el tamaño de letra necesita realizar lo siguiente:

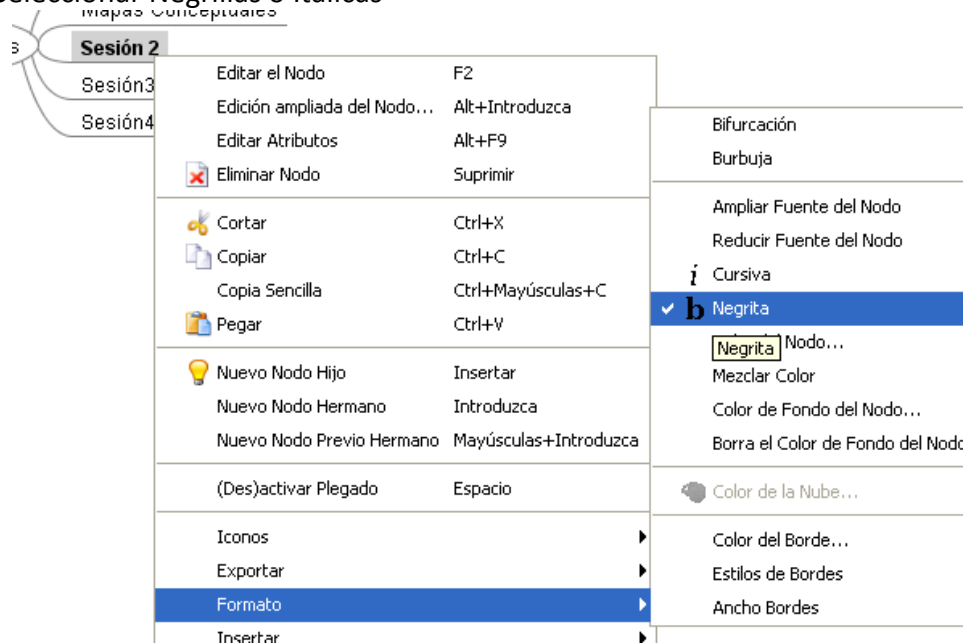
- ✓ Seleccionar el texto
- ✓ Dar clic con el botón derecho para que se despliegue el submenú
- ✓ Seleccionar Formato
- ✓ Seleccionar Ampliar Fuente



El proceso lo puede repetir hasta que quede del tamaño que necesite.

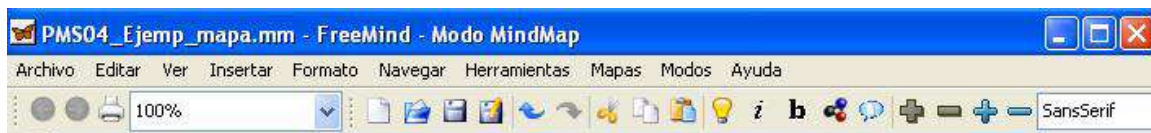
Negritas o Itálica

- ✓ Seleccionar el texto (utilice Editando nodo). Se despliega el submenú
- ✓ Seleccionar Formato
- ✓ Seleccionar Negritas o Itálicas



Otra forma de cambiar el texto

Utilizando la barra de herramientas que se encuentra en la parte superior de la ventana.



-  **Formato de los nodos:** Existen dos formas de presentar los nodos: Como bifurcación o como Burbuja:

Para la Bifurcación necesita hacer lo siguiente:

- ✓ Dar clic derecho para que aparezca el submenú
- ✓ Seleccionar Formato
- ✓ Seleccionar Bifurcación



Para la Burbuja necesita hacer lo siguiente:

- ✓ Dar clic derecho para que aparezca el submenú
- ✓ Seleccionar Formato
- ✓ Seleccionar Burbuja

Color en las líneas de los nodos

Se puede cambiar el color de las líneas que aparecen en el mapa mental, para lograrlo deberá:

- ✓ Dar clic en el ratón en el botón derecho
- ✓ Seleccionar Formato
- ✓ Seleccionar Color del Borde y Aparecerá una ventana con colores donde podrá elegir el color deseado



- ✓ Dar clic en el botón Aceptar

 **Agregar iconos a los Nodos:** En muchas ocasiones, un Mapa mental, es mucho más claro cuando agregamos iconos que representen determinada situación: Para agregar un icono a uno de los ítemas, simplemente, de botón derecho y seleccione

iconos. Aparecerá un listado de iconos listos para ser utilizados. Solo basta seleccionar uno de ellos, así:

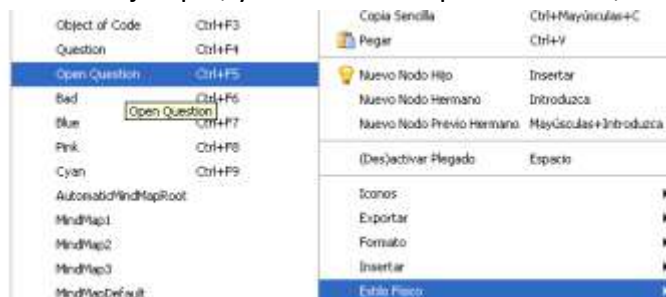


Mi nuevo esquema, quedará de la siguiente manera:

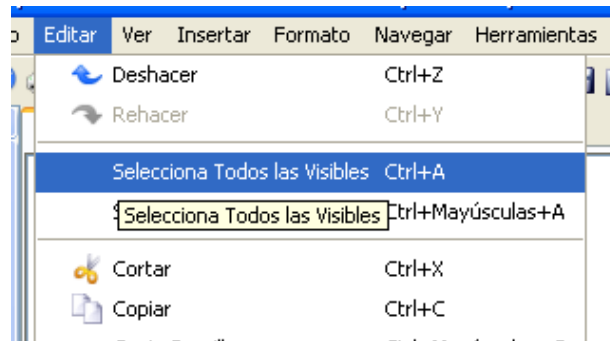


Cambiar el estilo del Mapa o nodo: El estilo actual del Mapa, se puede cambiar por otro cuya apariencia sea más bonita por así decirlo. Pueden ocurrir dos cosas:

- Cambiar el estilo de un solo nodo: Para ello, simplemente seleccione con clic el nodo y botón derecho del Mouse, Estilo Físico. Seleccione cualquier estilo del Menú. Por ejemplo, yo seleccioné Open Question, así:



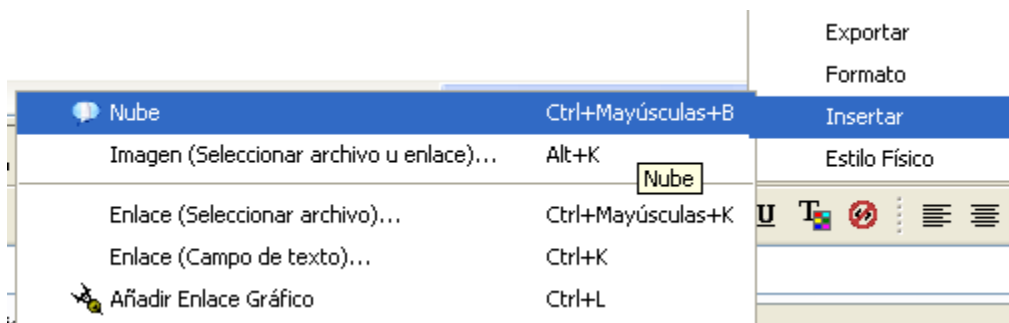
- Cambiar el Estilo de Todo el Mapa: Vamos al Menú Edición y seleccionamos el Submenú Selecciona Todos los Visibles:



Por último, damos botón derecho del mouse y en Estilo Físico, seleccionamos el estilo que deseemos: Nuestro Mapa completo quedaría así:

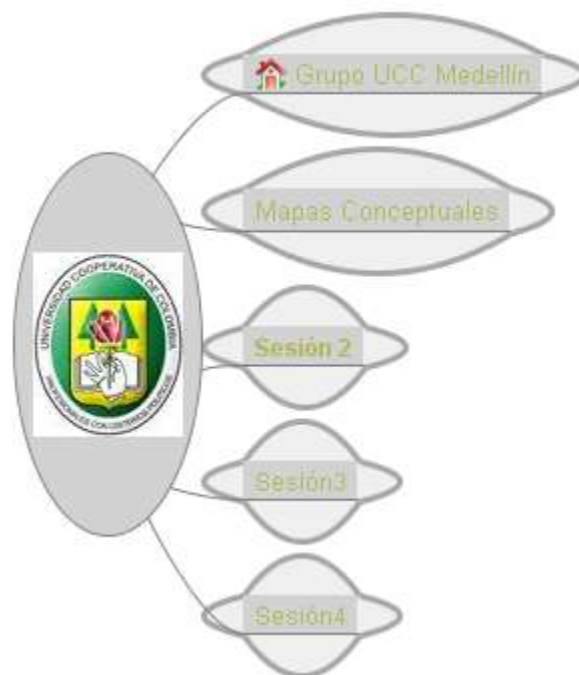


Otro de los menús interesantes en la creación de Mapas, son las nubes, pues éstas le dan un aspecto muy bonito. Para hacer, esto, damos botón derecho del Mouse e Insertar, Nube, así:

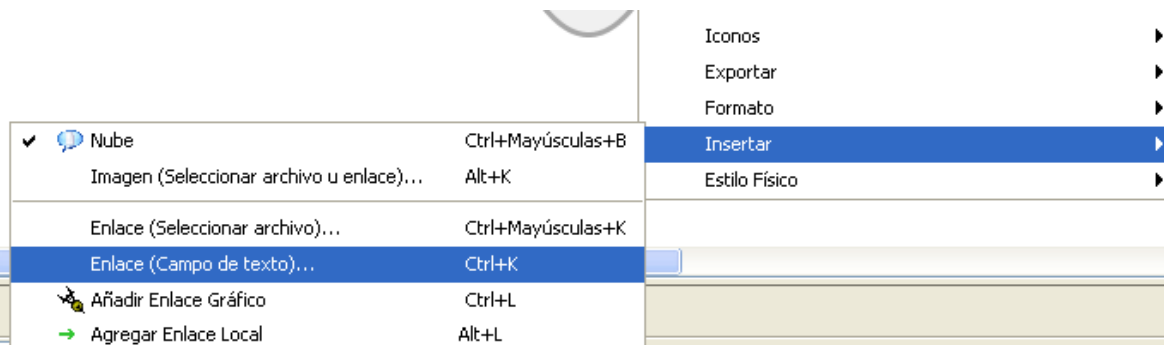


NOTA IMPORTANTE!!!: Es importante que vaya guardando su archivos, con el fin de que no tenga un accidente. Para ello, vaya al Menú Archivo Guardar como; busque la ubicación y escriba el nombre que usted quiera.

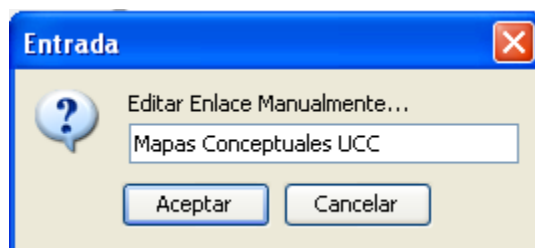
Bien y ahora que ya ha guardado, vamos a aprender a insertar imágenes de Internet o nuestro disco. Para ello, de botón derecho del Mouse-Insertar-Imagen (Seleccionar archivo u enlace) y busque una imagen cualquiera. Observe que al insertar la imagen, ésta se posiciona en el nodo principal, así:



Bien y ahora que estamos en el Menú Insertar, seleccione el nodo Mapas Conceptuales, dando clic sobre él. De botón derecho del Mouse y en el submenú Insertar, seleccione Enlace (Campo de texto)... así:



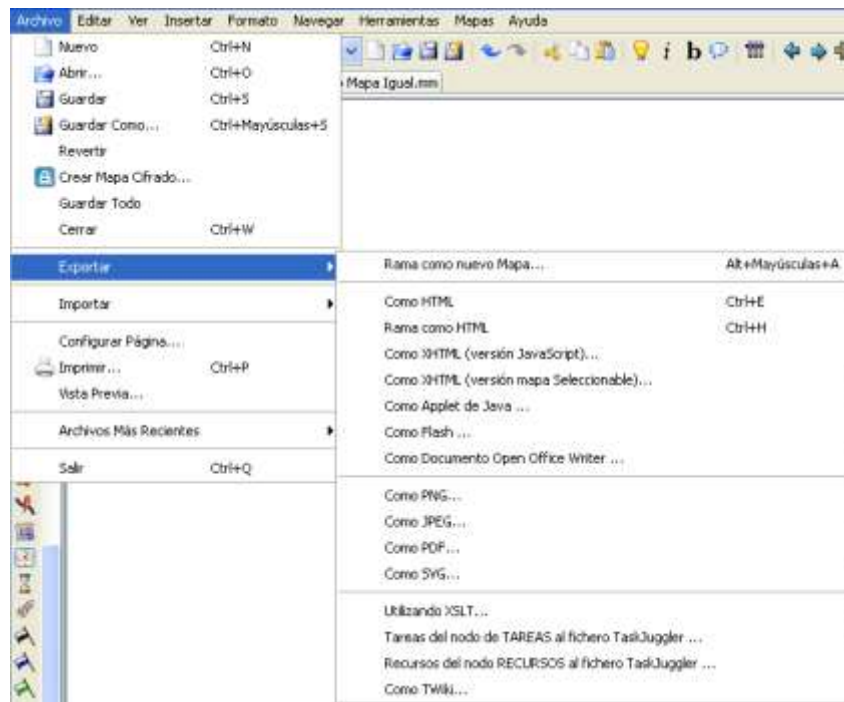
Aparecerá una ventanita, en la cual podemos escribir algún mensaje alusivo a este Nodo, por ejemplo: Mapas Conceptuales con FreeMind:



Luego, de clic en el botón Aceptar. Por el momento, no notará ningún cambio, pero cuando aprendamos a exportar, se dará cuenta qué ocurre.

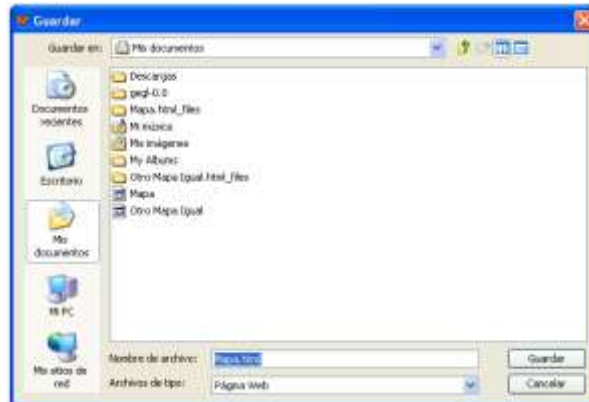
Bueno, ya les he trabajado en términos generales la forma cómo se maneja FreeMind y ahora les enseñaré cómo guardar este Mapa, para ser utilizado como una página Web y de ésta forma, aprenderán también cómo crear enlaces desde un nodo a otro, es decir, cómo podemos encadenar varios mapas, con el fin de realizar una exposición elegante y profesional.

Lo primero que debemos hacer, es ir al Menú Archivo – Exportar. Este submenú, nos ayuda a exportar nuestro Mapa con diferentes formatos; es decir, sí usted quiere exportarlo como un archivo pdf, una imagen jpg ó png, como una página Web, como un archivo de Flash, entre otros. En esta guía, les voy a enseñar cómo exportarlo como un archivo de Flash, es decir para que se pueda ejecutar en la Web. Bien, para lograr esto, vamos al Menú Archivo y seleccionamos Exportar, así:

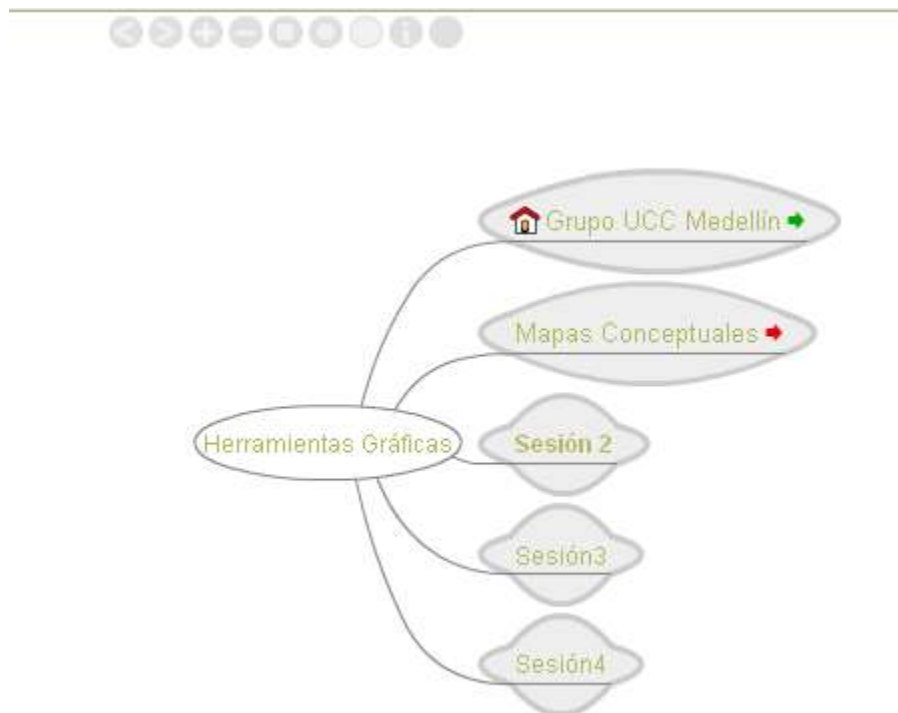


Luego seleccione como Flash...

UNIVERSIDAD COOPERATIVA DE COLOMBIA
FACULTAD DE EDUCACIÓN
DOCENTE: Nubia Amparo Giraldo García
Guía No 1 de Herramientas Gráficas

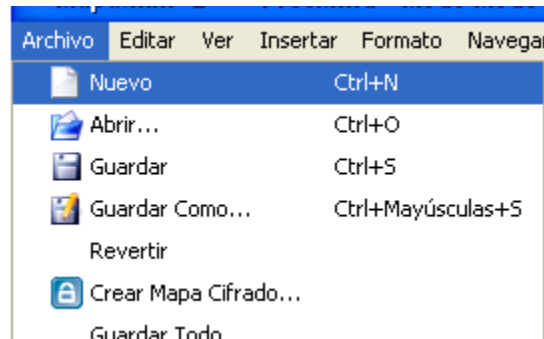


Escriba un nombre para este Archivo, (yo escribí mapa) y luego de clic en el botón Guardar. Inmediatamente usted lo guarda, se abre el Internet Explorer o Mozilla y nos muestra nuestro Mapa como una página Web, así:



Observe que el Mapa aparece insertado dentro de una página Web. Bueno, ahora les voy a enseñar cómo encadenar uno de estos Nodos con otro Mapa, es decir con otra página Web. No les parece una estrategia muy bacana para crear una clase totalmente gráfica?. Les garantizo muchachos y muchachas que yo lo he hecho varias veces y me ha ido super bien.

Para ello, y sin cerrar el Mapa Actual, vaya al menú Archivo y seleccione Nuevo:

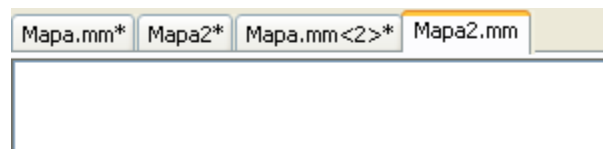


Aparece una nueva ventana, en la cual, con las herramientas que les he proporcionado, pueden crear otro mapa. Puede ser simple, pues es para el ejemplo. El mío quedó así:

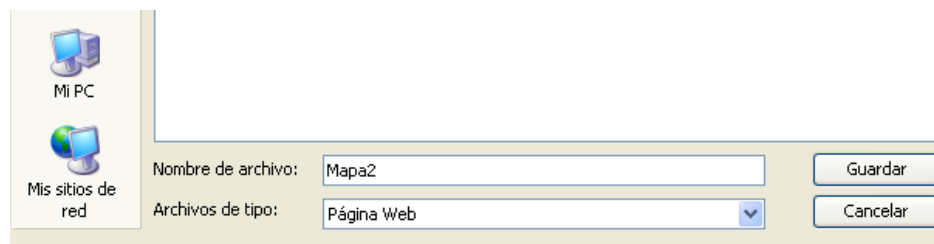


Demasiado sencillo, no?. Bueno no rajen pues de mi, que esto es solo para el ejemplo y yo se que ustedes me descrestarán con la Actividad... Guarden pues este nuevo Mapa: Menú Archivo Guardar y asígnele el nombre de Mapa2.

Observe que en la ventana superior, aparecen varias pestañas, las cuales nos muestran el conjunto de mapas que tengamos en nuestro directorio o carpeta, así:



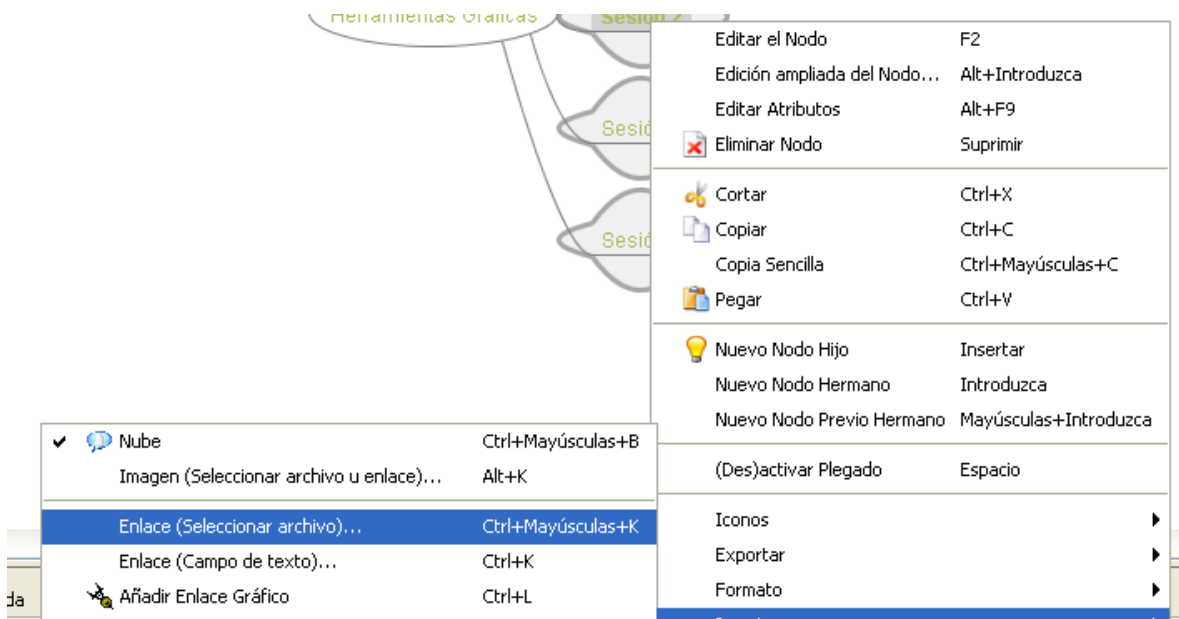
Luego de haber guardado este segundo Mapa, vaya a Menú Archivo Exportar...y seleccione Flash...



Escriba Mapa2 y de clic en el botón Guardar. Según lo esperado, se abre una ventana en Internet con el nuevo Mapa; por favor cierre esta nueva ventana y regrese a FreeMind. De clic en la pestaña que es acabé de enseñar y seleccione el mapa anterior, así:

Mapa.mm<2>*

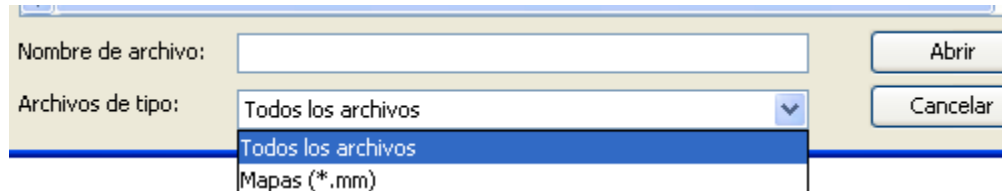
Como se pudo dar cuenta, regresamos al primer mapa que habíamos elaborado. Seleccionamos cualquier Nodo, por ejemplo sesión 4 y damos botón derecho del Mouse sobre él y seleccionamos Insertar – Enlace -Seleccionar Archivo):



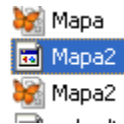
Inmediatamente se abre una ventana dispuesta para que seleccionemos el archivo que queremos enlazar; para este caso, podemos seleccionar el mapa2:



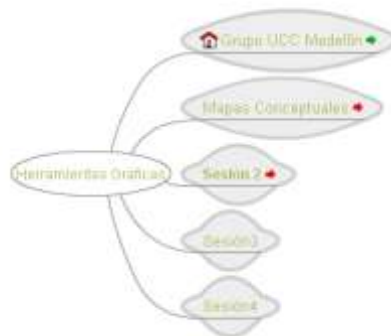
En la ventana anterior, solo aparecerán los mapas creados en FreeMind y por lo tanto tenemos que dar clic en Archivos de tipo y seleccionar Todos los Archivos para que me los muestre todos y de esta forma poder seleccionar archivos jpg, pdf, de Word, de power point, etc:



Seleccione el Archivo Mapa2, pero en formato HTML, así: (Es decir, **NO** el que tenga la mariposa, pues este archivo solo se ejecuta con FreeMind):



Luego, de clic en el botón Abrir. No ocurre nada, pero veamos dónde se refleja el cambio. Para ello, de clic nuevamente en el Menú Archivo Exportar como Flash... reemplace el archivo existente y se ejecuta nuevamente la página en el Internet, así:



Observe que en el Nodo Sesión 2, aparece una flechita roja. Esto nos indica, que al dar clic sobre ella, inmediatamente nos llevará al Mapa 2, así:



ACTIVIDADES

Bueno niños, ahora se llegó la hora de la verdad y la idea es que utilizando las herramientas que les acabé de enseñar, vamos a construir el siguiente aplicativo: (Pueden trabajar en equipos máximo de 3 integrantes)

1. El área, la pueden seleccionar ustedes y ésta puede ser Matemáticas, Ciencias, Informática, Tecnología, etc.
2. Luego de seleccionar el área, deberán seleccionar un tema cualquiera, por ejemplo, las partes del computador (es solamente un ejemplo y no tiene que ser ese propiamente)
3. Construir una clase, la cual a partir de un Mapa Conceptual, se pueda acceder a otros Mapas, llamar documentos pdf, presentaciones de power point, videos, imágenes, textos de Word, etc.
4. Mucho ojo, que todos los recursos deberán estar en una única carpeta y luego comprimida me la envían a mi correo. Si esta carpeta no contiene todos los recursos que utilizaron, cuando yo abra el archivo, no me aparecerán los vínculos, así es que mucho ojo con esto.
5. Y eso es todo; yo espero que con esta actividad, ustedes no solo aprendan a manejar bien esta maravillosa herramienta, sino también a sintetizar una clase mediante Mapas con gráficos.