

Plataformas de aprendizaje

2. Herramientas de autor

Asignatura eLearning y Redes Sociales



Justificación

Necesidad de mecanismos para:

1. Facilitar la elaboración de contenidos

- En particular, aquellos de tipo interactivo (Perez-García, 2010)
 - Actividades de aprendizaje / evaluación

2. Permitir su exportación a formatos estándar

- Paquetes de contenidos (*IMS Content Packaging, Common Cartridge*)
- Unidades interactivas (*SCORM, IMS QTI, IMS LD*)
- *ePub3* (*e-book file format* para facilitar el acceso sin conexión)



Tipos de herramientas:

- Para **actividades específicas**

- *Jclic*: <https://clic.xtec.cat/legacy/es/jclic/index.html>
- *HotPotatoes*: <https://hotpot.uvic.ca/>

- En **formato editor**

- *Ardora*: <http://webardora.net/>
- *Exelearning*: <http://exelearning.net/>
- *Articulate*: <https://articulate.com/>
- e-ditor: <http://www.e-ditor.es>
- ...

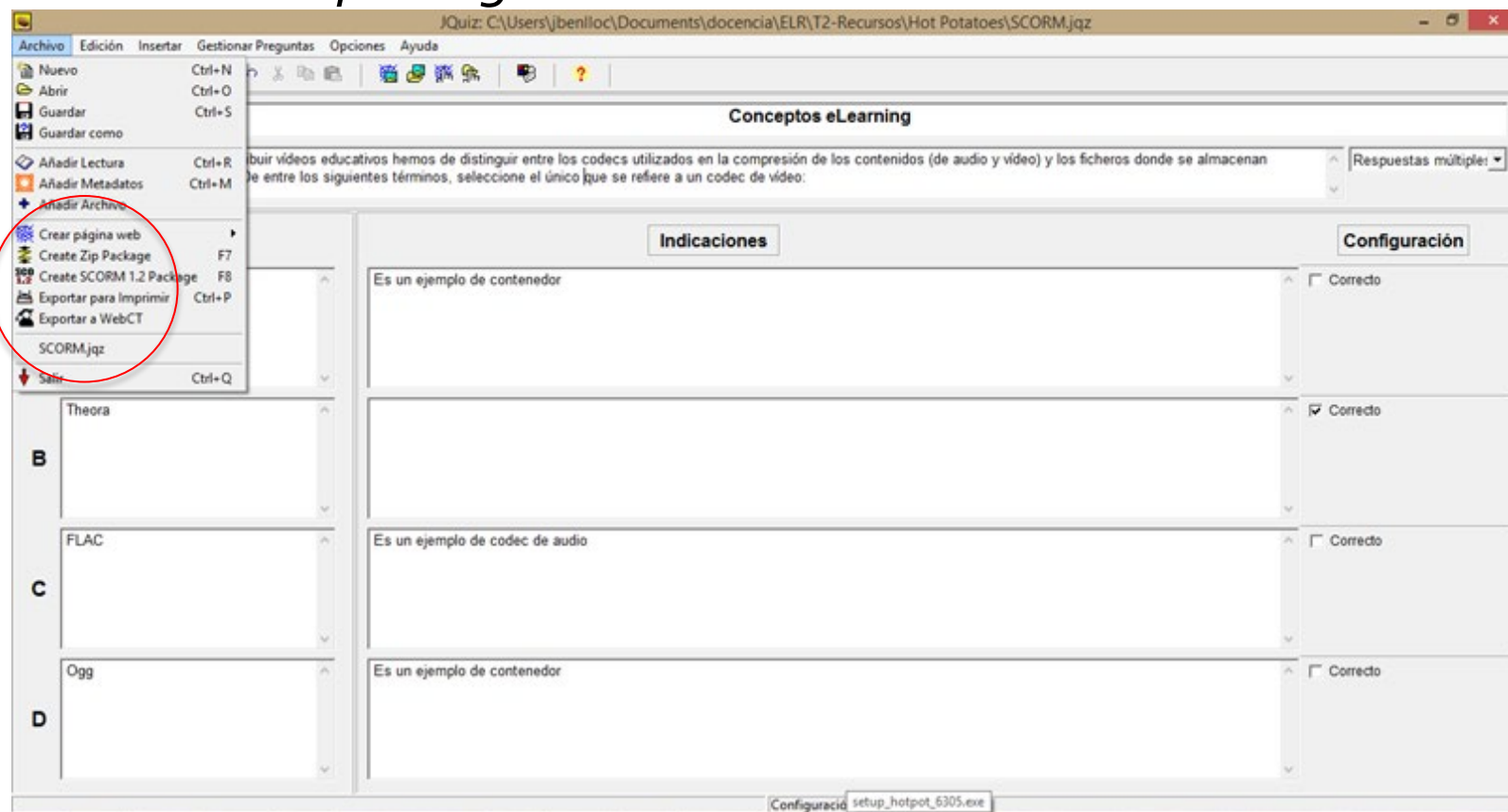


Herramienta *HotPotatoes*

- Es una herramienta de autor que facilita la creación de ejercicios interactivos.
- La interactividad de los ejercicios se consigue mediante *JavaScript*, pero no es necesario conocer el lenguaje para crear los ejercicios.
- Es un programa de libre distribución (*freeware*), aunque no se puede considerar como software libre (*open source*).
- Dispone de una interfaz multilenguaje.
- Existen versiones para *Windows*, *Linux* y *Java*.
- Desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá.

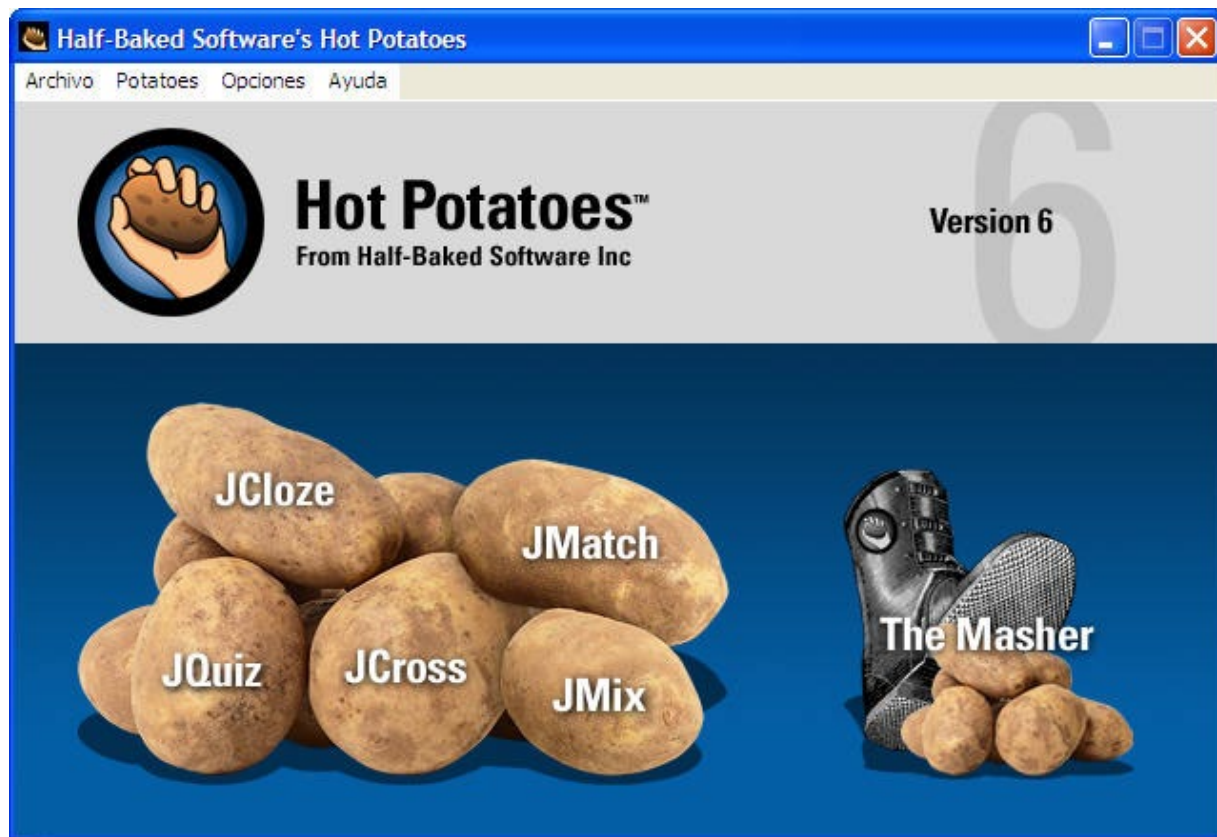


- Los ejercicios creados se pueden exportar fácilmente como:
 - página web
 - *SCORM 1.2 package*



<http://hotpot.uvic.ca/index.php>

- Incluye seis aplicaciones, que permiten crear distintos tipos de ejercicios.



- Se pueden crear los siguientes **tipos de ejercicios**:
 - Respuestas múltiples (MCQ: Multiple-Choice Question)
 - Respuestas abiertas (*short-answer*)
 - Rellenar huecos (*gap-fill*)
 - Relacionar y ordenar (*matching / ordering*)
 - Ordenar frases (*jumbled-sentence*)
 - Crucigramas (*crossword*)
- Para cada tipo de ejercicio, la herramienta nos ofrece una **plantilla** que sirve de base para formular las **preguntas**, las **respuestas** y los correspondientes **comentarios** (*feedback*).
- También proporciona, por ejemplo, recomendaciones para preparar MCQ: <http://hotpot.uvic.ca/howto/mcquestion.htm>



JQuiz

- Cuestionarios de elección múltiple
- Preguntas abiertas
- Híbridas
- Multiselección

JCloze

- Rellenar huecos en frases
- Rellenar huecos en palabras

JMatch

- Unir texto con texto
- Unir texto con imágenes
- Unir texto con elementos multimedia

JMix

- Ordenar frases
- Ordenar letras de una palabra

JCross

- Crear crucigramas

http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/62/cd/modulo_4_tipos_de_ejercicios/index.html



JQuiz permite crear ejercicios tipo **cuestionarios**:

- con un número ilimitado de preguntas
- con preguntas de distintos tipos
- donde cada pregunta puede tener, a su vez, un número ilimitado de posibles respuestas correctas e incorrectas
- donde cada respuesta puede incluir sus comentarios correspondientes (*feedback*)
- en los que se permite barajar el orden de las preguntas y/o el de las respuestas (por ejemplo, configurando el archivo de salida)



Quiz puede combinar los siguientes **tipos de preguntas**:

- de **respuesta múltiple** (MCQ): solo una es correcta
- de **respuesta corta**: caja para introducir texto (abierta)
- **híbridas**: una pregunta comienza como de respuesta corta y se transforma en otra de elección múltiple si el alumno no acierta (tras varios intentos).
- **multiselección**: en las que el alumno ha de seleccionar varias respuestas correctas de entre un grupo de opciones.
- Existen dos modalidades: **principiante** y **avanzada**.
 - en modalidad avanzada, pueden asignarse ponderaciones distintas a cada una de las preguntas e incluso, aceptar algunas como parcialmente correctas.



Plantilla de *JQuiz* en la modalidad principiante:

JQuiz: C:\Users\jbenlloc\Documents\docencia\ELR\T2-Recursos\Hot Potatoes\SCORM.jqz

Archivo Edición Insertar Gestionar Preguntas Opciones Ayuda

Título **Conceptos eLearning**

P 3

Respuestas

Indicaciones

A

B

C

D

Respuestas múltiples:
Respuestas múltiples
Respuestas cortas
Híbrida
Multiselección

☐ Correcto

☐ Correcto

☐ Correcto

☐ Correcto

Configuración: english6.cfq



Plantilla de *JQuiz* en la modalidad avanzada:

JQuiz: C:\Users\jbenlloc\Documents\docencia\ELR\T2-Recursos\Hot Potatoes\SCORM.jqz

Archivo Edición Insertar Gestionar Preguntas Opciones Ayuda

Título Conceptos eLearning

P 3

Respuestas

A

B

C

D

Indicaciones

Configuración

☐ Aceptar como correcta

0 % correcto

☐ Aceptar como correcta

0 % correcto

☐ Aceptar como correcta

0 % correcto

☐ Aceptar como correcta

0 % correcto

Configuración: hotpotatoes.jpg



- Una vez creado un ejercicio con una de las aplicaciones de la suite, se puede generar un documento interactivo en HTML, para insertar en Moodle, o en cualquier servidor web.
- Para realizar los ejercicios, el alumno no necesita tener instalado en su equipo ni el programa *HotPotatoes* ni ningún complemento Java.

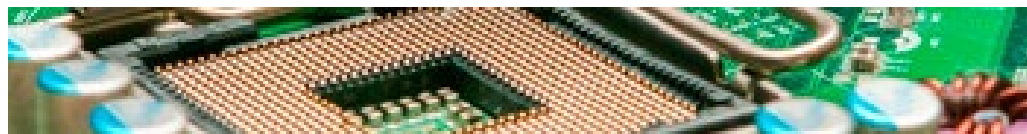
Ejemplos de actividad:

http://personales.upv.es/benlloch/hotpot/Europa_quiz.htm

http://personales.upv.es/benlloch/hotpot/Italia_crossword.htm



- Ardora: http://webardora.net/index_cas.htm
 - Herramienta para crear contenidos educativos sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.
 - Utiliza distintas tecnologías web: HTML5, CSS3, Javascript y PHP, por lo que no necesita de *plugins* (navegador).
 - Existen versiones para Windows, Linux y Mac.
 - Incorpora entre otras funcionalidades:
 - más de 35 tipos de actividades interactivas: crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, simetrías...
 - 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o mp4...
 - otras actividades pensadas para el trabajo colaborativo (servidor + control de usuarios)
 - paquetes de actividades



■ Descarga e instalación



The screenshot shows the webArdora.net website. The header includes the site name and navigation links for GALEGO, ESPAÑOL, ENGLISH, and ITALIANO. A sidebar on the left lists menu items: Español, Inicio, Descargar, Novedades, Ayuda, Contactar, Reconocimientos, and Licencia. The main content area is titled "Ardora 8 creación de contenidos escolares para la web" and describes the software as a tool for creating web content. It lists various activities and multimedia features. A download section for "Ardora 8 Download (01/10/2018)" provides links for Windows, Linux 32bits, Linux 64bits, Mac, and Raspberry Pi 3B & 3B+ (Linux). The footer credits José Manuel Bouzán Matanza.



■ Actividad “relacionar palabras”

Relaciona cada un dos accidentes xeográficos coa costa na que se atopa.

Golfo de Valencia	
Cabo Trafalgar	
Cabo de Gata	COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ
Cabo de Creus	COSTA CANTÁBRICA
Golfo de Biscaia	COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA
Golfo de Rosas	COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA
Golfo de Almería	COSTA ATLÁNTICA GALEGA
Golfo de Cádiz	COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA
Cabo de Penas	
Cabo Fisterra	

ACERTOS:
0/10

?



Actividad "relacionar palabras" (ventana de edición)

Relacionar - Palabras
Emparellar frases ou expresións atendendo a un criterio

1.- Actividade | 2.- Opcións de execución | 3.- Páxina web | 4.- SCORM

1 Introduza os datos

☒ Escriba datos ☐ Unir celdas

Puntuación:
Por cada resposta correcta + 1
Por cada resposta incorrecta - 1

Publicar actividade
Primeiras letras para o nome dos arquivos: costasact06
Destino: G:_WEB_A\HTML

2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade

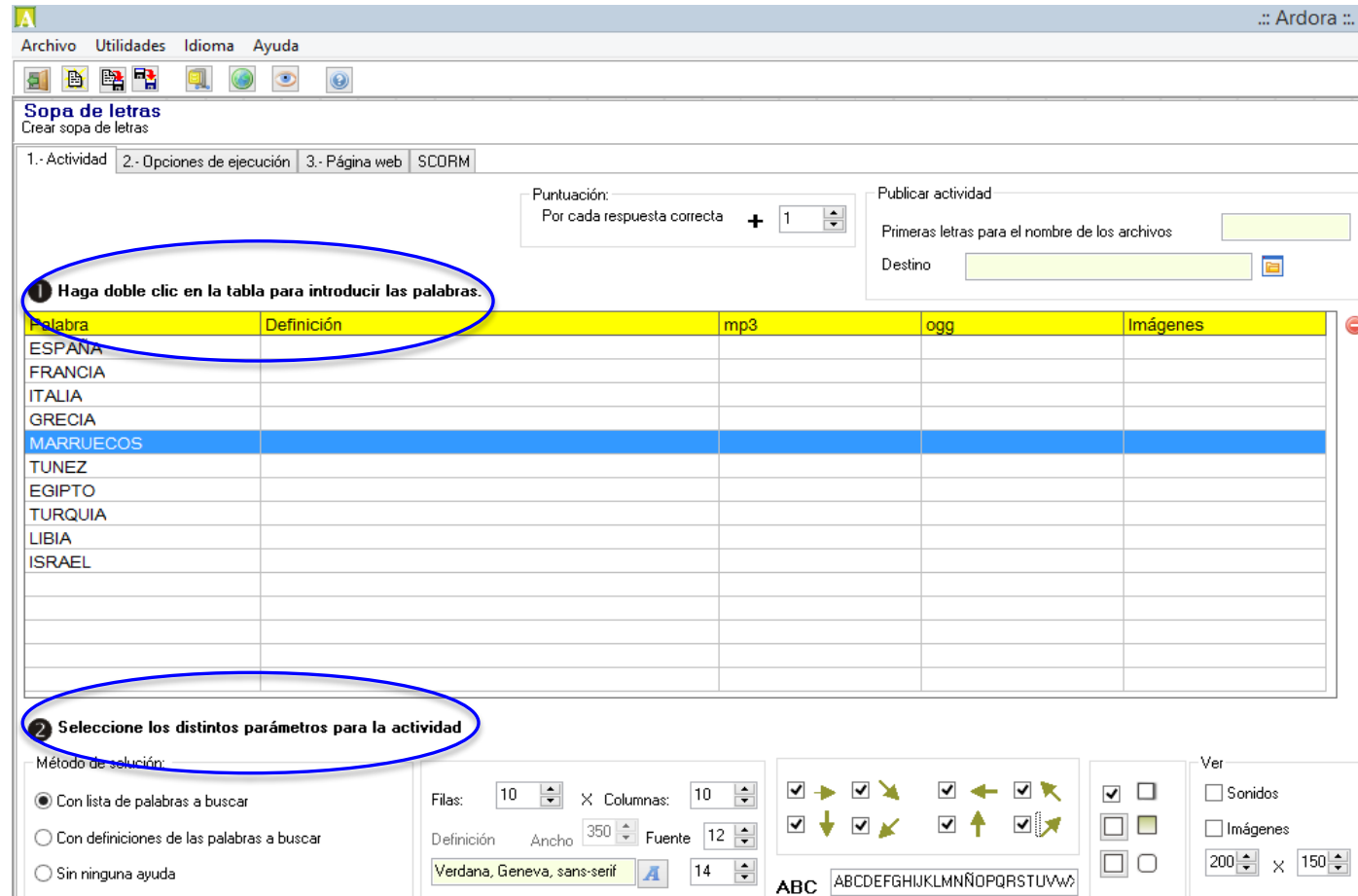
Tamaño da actividade: 600 x 340 pixels

Font: Verdana, Geneva, sans-serif, 13

Colocación inicial:
☒ Aleatoria
☐ Fixa, igual ó deseñado



■ Actividad “sopa de letras”



Sopa de letras
Crear sopa de letras

1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM

Puntuación:
Por cada respuesta correcta + 1

Publicar actividad
Primeras letras para el nombre de los archivos
Destino

1 Haga doble clic en la tabla para introducir las palabras.

Palabra	Definición	mp3	ogg	Imágenes
ESPAÑA				
FRANCIA				
ITALIA				
GRECIA				
MARRUECOS				
TUNEZ				
EGIPTO				
TURQUIA				
LIBIA				
ISRAEL				

2 Seleccione los distintos parámetros para la actividad

Método de solución:

☒ Con lista de palabras a buscar
☐ Con definiciones de las palabras a buscar
☐ Sin ninguna ayuda

Filas: 10 X Columnas: 10

Definición: Verdana, Geneva, sans-serif Ancho: 350 Fuente: 12

ABC: ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Ver:
☐ Sonidos
☐ Imágenes
 200 X 150

http://personales.upv.es/benlloch/ardora/sopa_med/med.htm



■ Actividad “juego del ahorcado”

Ahorcado
Juego del ahorcado

1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web 4.- SCORM

Puntuación:
Por cada respuesta correcta + 1

Publicar actividad
Primeras letras para el nombre de los archivos
Destino

1 Haga doble clic para introducir datos

Palabra	Archivo imagen	mp3	ogg	Pista / Pregunta

2 Seleccione los distintos parámetros para la actividad

Método de solución:

☒ Tradicional
☐ Ordenando letras de la palabra

Tamaño de las imágenes 250 x 200 pixels
Verdana, Geneva, sans-serif 36
Ancho 550 pixels

Poner botón para "siguiente"
☐ Poner botón para "siguiente" Tamaño Fuente 14
Texto

Letras
☐ ☐ ☐ ☒ ☐
ABC ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÁÉÍÓÚ
Tamaño de la fuente 24

Pista / Pregunta
Verdana, Geneva, sans-serif 14
☐ N ☐ /

<http://personales.upv.es/benlloch/ardora/ahorcado/ciudad.htm>



■ Página multimedia “panorama interactivo”:

A

Archivo Utilidades Idioma Ayuda

Panorama interactivo

1.- Contenido 2.- Página web

1 Introduzca los datos

Ancho 375 alto 400

Escoja el gráfico

C:\Program Files (x86)\Ardora8_1_W\Temp\imagemap\imaForPanorama'

2 Haga clic en el gráfico para delimitar zona.

Nº	Etiqueta
2	D
4	E
1	F
3	I

3 Seleccione los distintos parámetros para la actividad

Área visible:

Ancho 250 alto 267


Retardo velocidad 20

Fondo

Publicar actividad

Primeras letras para el

Destino C.V.



Ardora

2

Color

Palabra en gráfico

D

Al hacer clic abrir...

☒ URL

☐ Archivo.zonido

☐ Embed

☐ Archivo

☐ Archivo imagen

☐ Archivo de vídeo

☐ Capas

Destino:

☒ Ventana nueva

☐ Pestaña

☐ Misma ventana

URL

https://wikitravel.org/en/Germany

X

✓





























<http://personales.upv.es/benlloch/ardora/imagemap/europe.htm>



■ Paquetes de actividades

Ardora

1-15 16-30

	Descripción	Archivo	Enla. Act.	Ayuda	Sig/Ant	Av. Aut.	M.P.	M.L.	Re. Aut.	alto	
1											420  
2											420  
3											420  
4											100  

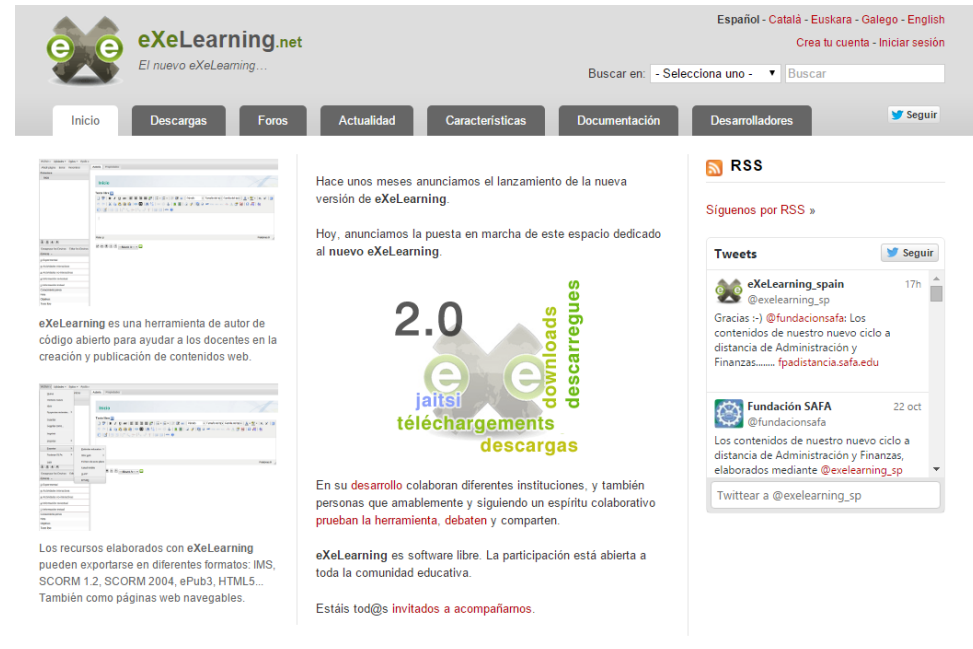


Características

- *The EXtremely Easy to use eLearning authoring tool*
- Es una herramienta de autor para la creación y publicación de contenidos web.
- Es un programa libre y de código abierto bajo licencia GPL-2.
- Está disponible en GNU/Linux, Microsoft Windows y Mac OS X.
- El proyecto fue apoyado inicialmente por el gobierno de Nueva Zelanda donde se desarrolló desde 2007: <http://exelearning.org/>
- Fue desarrollado originalmente por la *Univ. of Auckland*, *Auckland Univ. of Technology* y el *Tairawhiti Polytechnic*.
- El proyecto original permaneció activo hasta el año 2010.



- En 2012 el *Instituto de Tecnologías Educativas* del Gobierno de España (actual *INTEF*) decidió retomar el proyecto.
- En el año 2013 *eXeLearning* se convirtió en una aplicación web (desarrollada en Python + Ext JS): <http://exelearning.net>



The screenshot shows the eXeLearning.net website interface. At the top, there's a header with the eXeLearning logo and the text "El nuevo eXeLearning...". Below this is a navigation bar with tabs: Inicio, Descargas, Foros, Actualidad, Características, Documentación, and Desarrolladores. A search bar is also present. The main content area features a large graphic with the text "2.0" and "descargas" (downloads) in multiple languages. To the right, there's a section for RSS feeds and a list of tweets from @exelearning_sp and @fundacionsafa. The footer contains logos of various institutions and partners, including INTEF, cedec, ULH, Tknika, and others.



La herramienta permite:

- desarrollar contenidos en formato HTML5 o XHTML.
- incluir contenidos interactivos (diferentes tipos de preguntas y actividades) en cada página.
- incorporar recursos creados con otras aplicaciones (*Cuadernia, Slideshare, Google Drive, Prezi, Scratch, Mindomo...*)
- modificar el aspecto de los contenidos a publicar mediante plantillas (estilos).
- catalogar los contenidos con diferentes modelos de metadatos: *Dublin Core, LOM, LOM-ES.*



La herramienta permite exportar el contenido como:

- diferentes estándares educativos:

- SCORM

- IMS Content Packaging

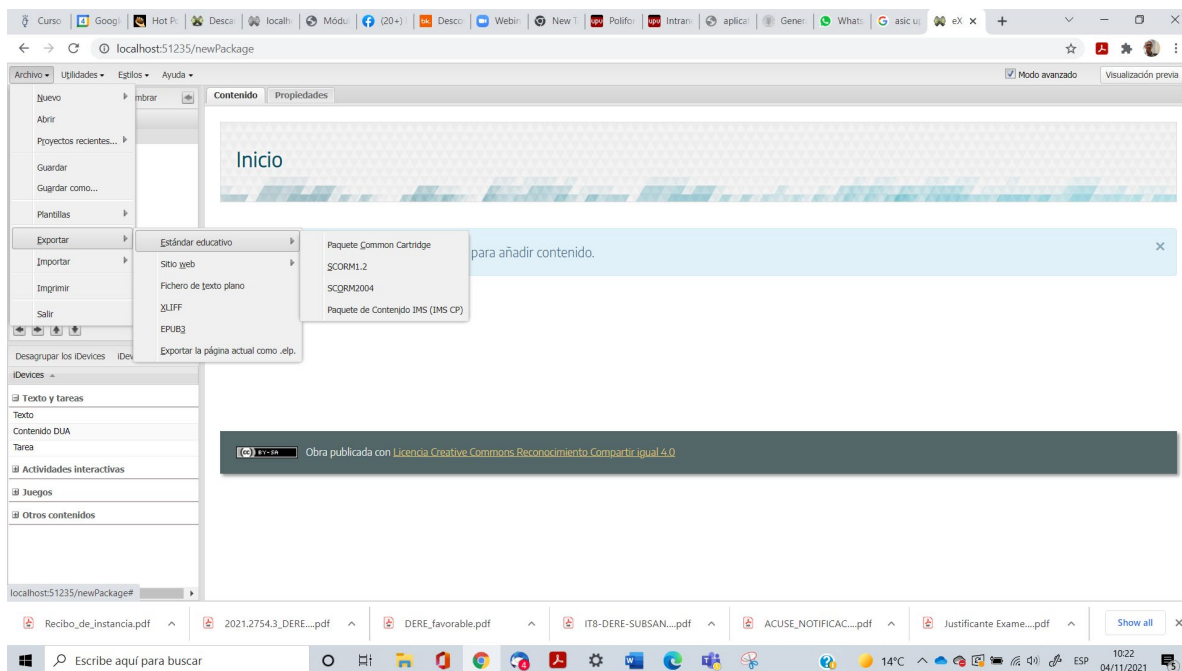
- Common Cartridge

- sitio web

- EPUB₃

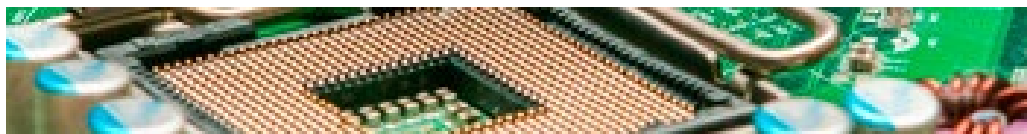
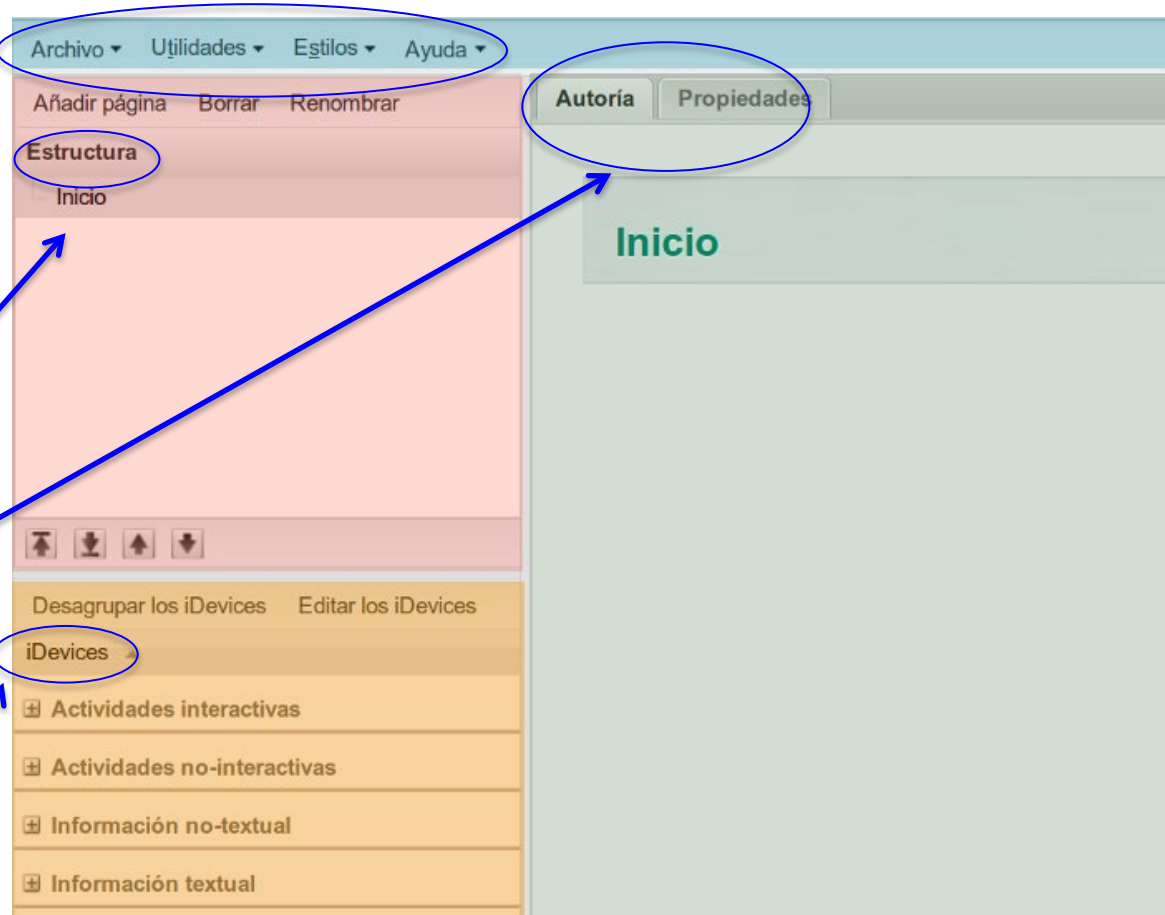
- XLIFF (traducción)

- texto plano



La interfaz incluye 4 zonas:

- **Menú principal:** para gestionar los archivos, la impresión, las exportaciones, los estilos, las preferencias de usuario y la ayuda.
- **Panel de Estructura:** para crear el árbol de contenidos.
- **Área de trabajo:** con la pestaña "Autoría" para visualizar los contenidos y "Propiedades" para incluir metadatos.
- **Panel de iDevices:** diferentes tipos de actividades a incluir en los contenidos.

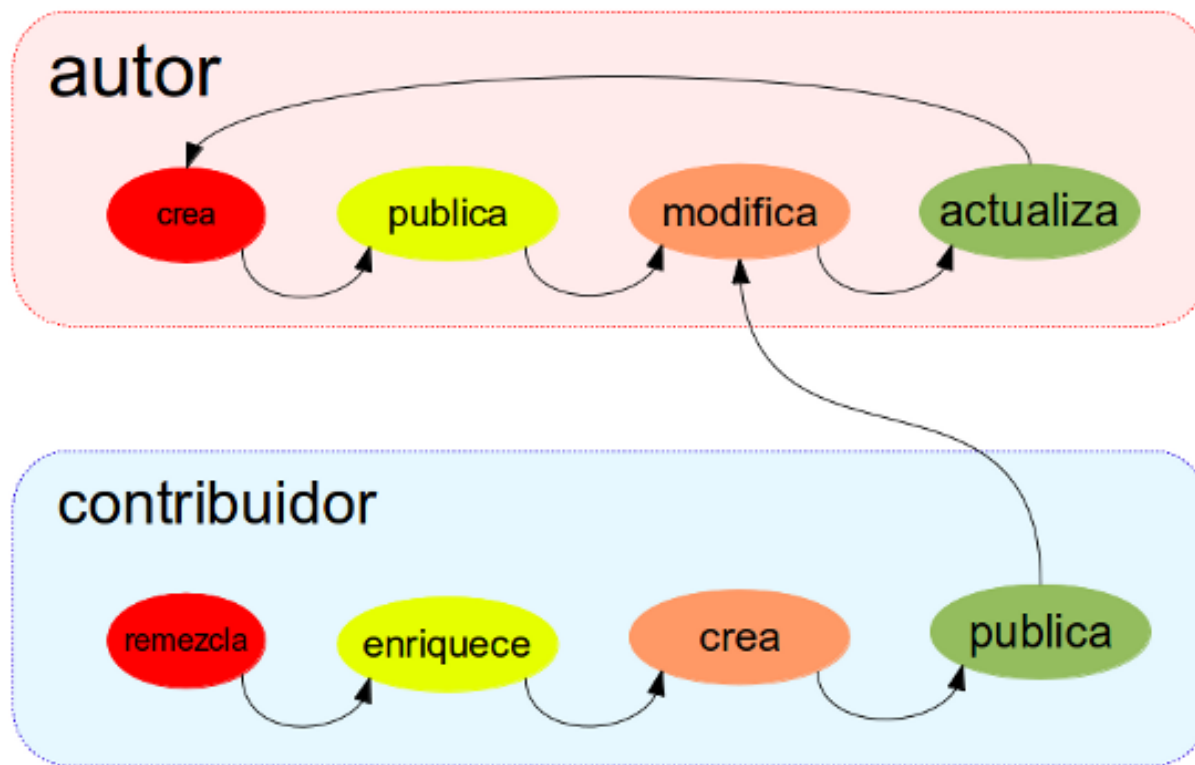


Para facilitar la creación de contenidos utiliza unos elementos denominados *iDevices*, que se encuentran agrupados por categorías:

- **Información textual**: conocimiento previo, nota, objetivos, texto libre.
- **Información no textual**: applet de java, artículo de la wikipedia, ficheros adjuntos, galería de imágenes, lupa, RSS, sitio web externo.
- **Actividades no interactivas**: actividad, actividad de lectura, caso práctico, reflexión.
- **Actividades interactivas**: actividad desplegable, cuestionario SCORM, pregunta de elección múltiple, pregunta de selección múltiple, pregunta V/F, rellenar huecos.
- **Experimental**: juego de emparejamientos de memoria, juego de hacer clic por orden, juego del ahorcado, ordenar objetos.



- Esta funcionalidad permite a los docentes actuar como **contribuidor – autor** de nuevos contenidos.



Fuente: A. Monje: [SIMO educación](https://www.simoeducacion.net), [eXeLearning.net](https://www.eXeLearning.net) y los 45 minutos



8 RAZONES PARA USAR LOS RECURSOS DEL PROYECTO EDIA EN EL AULA

proyecto EDIA

- 

1 ABIERTOS
Son de libre acceso, gratuitos, modificables y redistribuibles.
- 

2 INNOVADORES
Se basan en metodologías activas.
- 

3 CALIDAD
Parten de la experiencia práctica docente.
- 

4 COMPETENCIAS
Desarrollan las competencias, no solo contenidos.
- 

5 COMPLETOS
Incluyen todos los materiales necesarios para su aplicación en el aula.
- 

6 DIGITALES
Se enriquecen con herramientas TIC.
- 

7 CURRICULARES
Desarrollan contenidos del currículo oficial.
- 

8 PARTICIPATIVOS
Fomentan el trabajo en red de profesores, conectando creadores y aplicadores.

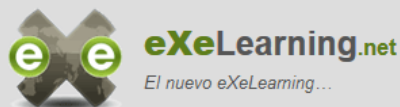
cedec Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas de Propiedad

CC BY SA

GOBIERNO DE ESPAÑA MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Recursos Educativos Abiertos (REA) creados con eXeLearning





Español - Català - Euskara - Galego - English

[Crea tu cuenta](#) - [Iniciar sesión](#)

Buscar en:

[Inicio](#)

[Descargas](#)

[Foros](#)

[Actualidad](#)

[Características](#)

[Documentación](#)

[Desarrolladores](#)

[Seguir](#)

[El nuevo eXeLearning](#) » [Actualidad](#) » [Curso de elaboración de materiales para FP](#)

[← Anterior](#)

[Siguiente →](#)

Curso de elaboración de materiales para FP

Publicado el 17 diciembre, 2014




Etiquetas: [elearning](#) [exelearning](#) [formación](#) [fp](#)

José Ramón Jiménez Reyes, Narciso Jáimez Toro y Julio Gómez López ponen a disposición el curso "Elaboración de materiales para FP"

Índice de contenidos:

- [Unidad 0. Programa.](#)
- [Unidad 1. Aspectos técnicos de la enseñanza virtual.](#)
- [Unidad 2. eXeLearning](#)
- [Unidad 3. Formato y accesibilidad en los materiales.](#)
- [Unidad 4. Elaboración de materiales.](#)
- [Unidad 5. Publicación de contenidos.](#)
- [Unidad 6. Tutorización en entornos virtuales.](#)

 [Descarga de las fuentes.](#)

<http://exelearning.net/curso-de-elaboracion-de-materiales-para-fp/>

Tarea T06. Creación de actividades de aprendizaje y evaluación mediante herramientas de autor (Portafolio)



- Pérez-García, F. (2010). Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas interactivas. Didáctica, Innovación y Multimedia, 16. Recuperado de:
<http://dim.pangea.org/revistaDIM16/docs/francescperez.pdf>
- Ayuda de eXeLearning: <https://exelearning.net/ayuda/>
- eXeLearning 2.6. Tutorial – Manual:
https://descargas.intef.es/cedec/exe_learning/Manuales/manual_exe26/
- Recursos Educativos Abiertos creados con eXeLearning, *proyecto EDIA*: <https://exelearning.net/recursos-educativos-abiertos-edia/>

