

Propuesta de proyecto

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA
ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA
MÁSTER OFICIAL UNIVERSITARIO EN GESTIÓN DE LA INFORMACIÓN
INFORMACIÓN MULTIMEDIA EN ENTORNOS MULTIDISPOSITIVO

ANA CECÍLIA VIEIRA, ANNA VIDAL TUR

1. TÍTULO

Los posibles títulos para el trabajo son los siguientes:

- Aulas interactivas: exeLearning
- Editor de recursos educativos interactivo.
- Páginas web con actividades interactivas.

Más adelante se decidirá un título que se adecue al contenido del proyecto.

2. AUTORAS

Ana Cecília Vieira (anvisil@inf.upv.es)

Anna Vidal Tur (anvitu@etsid.upv.es)

3. OBJETIVOS

El proyecto pretende dar a conocer una de las mejores aplicaciones para el desarrollo de aulas interactivas: exeLearning.

Por una parte se realizará una comparativa de los editores existentes en el mercado con el fin de entender por qué se elige exeLearning como el software más adecuado en el sector de la educación.

Por otra parte se realizará un estudio sobre las posibilidades del software exeLearning para conocer en profundidad cómo funciona la aplicación y qué nos puede ofrecer en el desarrollo de aulas interactivas. Para ello se diseñará un pequeño proyecto sobre algún contenido de la asignatura, como puede ser la publicación de contenidos web HTML y su posterior exportación a otros formatos.

4. PLAN DE TRABAJO

Después de recopilar información sobre los editores de recursos educativos se ha decidido centrar el proyecto en el software exeLearning.

El plan de trabajo se divide entre las diferentes fechas de entrega:

- Desde la elección del tema hasta el 22 de octubre se ha recopilado información sobre las aulas interactivas y los editores de HTML que se dedican al sector académico. Se ha decidido el enfoque del trabajo y se han fijado los objetivos principales.
- Una vez fijado el rumbo del trabajo se concretará un índice más elaborado. Se buscará la información y se redactará el trabajo casi en su totalidad.
- Finalmente se realizará el caso práctico que demuestre las posibilidades del software exeLearning. También se perfeccionarán los últimos detalles y se preparará la exposición oral.

5. REFERENCIAS

GARCÍA, F. J. N., PIQUERAS, B. C. (2009). “eXelearning o cómo crear recursos educativos digitales con sencillez” en *Revista d’innovació educativa Universitat de València*, (3), 2009. Disponible en :<<https://ojs.uv.es/index.php/attic/article/view/141/160>> [Consulta: 05 oct. 2018]

NURDIN, S.; SETIAWAN, W (2016). “Improving Students’ Cognitive Abilities And Creative Thinking Skills On Temperature And Heat Concepts Through An Exelearning-Assisted Problem Based Learning” en *International Journal Of Scientific & Technology Research*, 12(5), dec. 2016.

Disponible en :<<http://www.ijstr.org/final-print/dec2016/Improving-Students-Cognitive-Abilities-And-Creative-Thinking-Skills-On-Temperature-And-Heat-Concepts-Through-An-Exelearning-assisted-Problem-Based-Learning.pdf>> [Consulta: 16 oct. 2018]

RODRÍGUEZ, C. O., MORGADO, E. M. M., MOITA, F. G. da S. G (2014). “The eXeLearning and GeoGebra integration for teaching geometrics definitions and vectors representations through Learning Objects” en *Second International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality – TEEM’14*, 2014.

Disponible en:<http://delivery.acm.org/10.1145/2670000/2669967/p639-rodriguez.pdf?ip=158.42.243.18&id=2669967&acc=ACTIVE%20SERVICE&key=DD1EC5BCF38B3699%2E016407C0B79CBB66%2E4D4702B0C3E38B35%2E4D4702B0C3E38B35&__acm__=1539853012_58bd27397a730112bca0cbce6bfcf80b> [Consulta: 15 oct. 2018]