







PLANTILLA PARA EL DESARROLLO DE MATERIALES EN eXeLearning

Link profundización: http://exelearning.net/html_manual/cursomaterialesfp/4_elaboraciondemateriales/index.html

Materiales generales:	<i>Programación docente</i>	Se deben responder las preguntas: <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué enseñar? - ¿Cómo enseñar? - ¿Qué, Cómo y Cuándo evaluar?
	<i>Cuestionario de conocimientos previos</i>	Evalúa a los estudiantes respecto a qué saben con respecto al tema, se recomienda entre el 60 o 70 % de las preguntas con conocimientos relacionados con el Tema. El 40 o 30% restante con conocimiento específicos de la Unidad.
Materiales particulares:	<i>Contenidos de la Unidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tienen que ser precisos y claros, útiles para conseguir el objetivo que queremos alcanzar. ✓ Tienen que estar en un lenguaje cercano para el estudiantado, y ameno, usando un "estilo dialogado". ✓ Tienen que utilizar materiales multimedia (imágenes, presentaciones, vídeos, videotutoriales, audios). ✓ Tienen que contener autoevaluaciones. ✓ Tienen que contener enlaces externos que permitan completarlos (Debes conocer) y/o ampliarlos (Para saber más). ✓ Al principio de cada unidad y de cada apartado de primer nivel, tenemos que utilizar un caso práctico para poder presentar los contenidos al estudiantado.
	<i>Orientaciones al estudiante</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Explicación del contexto de la unidad dentro del módulo. ✓ Número y nombre de la unidad. ✓ Tabla de contenidos de la unidad. ✓ Objetivos que se persiguen. ✓ Tiempos que se manejan. ✓ Consejos y recomendaciones de la profesora o del profesor para que los estudiantes tengan en cuenta a la hora de estudiar la unidad y/o realizar la tarea.
	<i>Mapa conceptual</i>	El objetivo es que el estudiantado, de forma visual, pueda hacerse una idea de los conceptos más importantes que se desarrollan a lo largo de la unidad y de cómo se relacionan entre sí.
	<i>Tarea</i>	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Tienen que cumplir criterios de evaluación y permitir alcanzar los resultados de aprendizaje basados en los contenidos. ✓ Se tiene en cuenta el número de horas de la unidad. ✓ Un caso práctico, que plantee una situación realista del mundo profesional en el que se desenvolverán al terminar el ciclo, en la que les resultará necesario saber hacer algo similar a lo que se les pide en esta tarea. ✓ El contexto de la tarea, que la sitúe en relación con lo aprendido hasta el momento, y con relación a tareas anteriores y/o a tareas siguientes. ✓ El enunciado, propiamente dicho.

		<ul style="list-style-type: none"> ✓ Los criterios de corrección y de puntuación, para que el alumnado esté informado y tenga la garantía de una corrección objetiva. ✓ Los recursos necesarios para su realización, si los hubiera. ✓ Consejos y recomendaciones que puedan resultarle útiles a la hora de abordar esta tarea. ✓ Indicaciones de entrega.
	<i>Examen</i>	Se debe configurar los intentos, cantidad de preguntas, aleatoriedad de las mismas, opción múltiple con única respuesta o con varias opciones.
Título:		
Idioma:		
Descripción:	<i>General:</i>	
	<i>Objetivos:</i>	
	<i>Conocimiento previo:</i>	
Autoría:		
Licencia:		Atribución: Esta licencia permite a otros distribuir, mezclar, ajustar y construir a partir de su obra, incluso con fines comerciales, siempre que le sea reconocida la autoría de la creación original. Esta es la licencia más servicial de las ofrecidas. Recomendada para una máxima difusión y utilización de los materiales sujetos a la licencia.
		Atribución – Sin Derivar: Esta licencia permite la redistribución, comercial o no comercial, siempre y cuando la obra circule íntegra y sin cambios, dándote crédito.
		Atribución – No comercial – Sin Derivar: Esta licencia es la más restrictiva de las seis licencias principales, sólo permite que otros puedan descargar las obras y compartirlas con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se pueden cambiar de ninguna manera ni se pueden utilizar comercialmente.
		Atribución – No comercial: Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra de manera no comercial y, a pesar de que sus nuevas obras deben siempre mencionarte y mantenerse sin fines comerciales, no están obligados a licenciar sus obras derivadas bajo las mismas condiciones.
		Atribución – No comercial – Compartir igual: Esta licencia permite a otros distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra de modo no comercial, siempre y cuando te den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones.
		Atribución – Compartir igual: Esta licencia permite a otros remezclar, retocar, y crear a partir de tu obra, incluso con fines comerciales, siempre y cuando te den crédito y licencien sus nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. Esta licencia suele ser comparada con las licencias “copyleft” de software libre y de código abierto. Todas las nuevas obras basadas en la tuya portarán la misma licencia, así que cualesquiera obras derivadas permitirán también uso comercial. Esa es la licencia que usa Wikipedia, y se recomienda para materiales que se beneficiarían de incorporar contenido de Wikipedia y/o proyectos con licencias similares.
	<i>Licencia escogida:</i>	

Tipo de recurso educativo:		
Especificaciones de utilización:	<i>Tipo de Alumnado:</i>	Todos / Necesidades educativas especiales / Altas capacidades
	<i>Para trabajar en grupo:</i>	SI / NO
	<i>Para trabajar en tutoría:</i>	SI / NO
Propiedades del proyecto:	<i>Lugar de utilización:</i>	Aula / Fuera del centro
	<i>Modalidad de uso:</i>	Presencial / Semipresencial / A distancia
Formato:		
	<i>Fondo de la cabecera (alto: 100 px)</i>	
	<i>Pie de página:</i>	
Taxonomía: (Índice de las temáticas y niveles)	<i>Nivel 1:</i> (Ejemplo: Tema)	
	<i>Nivel 2:</i> (Ejemplo: Unidad)	
	<i>Nivel 3:</i> (Ejemplo: Lección)	