

Manual del usuario

**PODA**

Para el software PODA 5.0 (junio de 2015)



# Índice

1. Descripción	3
2. Entrada a la aplicación PODA	3
3. Home	3
4. Acerca	4
5. Ver detalles	5
6. Instrucciones	6
7. Archivo XML del cual se generará el objeto de aprendizaje	9
8. Cargar archivo XML	22
9. Generar objeto de aprendizaje a partir de un archivo XML	24
10. Visualizar objeto de aprendizaje	25
11. Descargar objeto de aprendizaje	26
12. Visualizar objeto de aprendizaje descargado	27
13. Instalación en Moodle	32
14. Uso del Editor	33

# 1. Descripción

PODA es una aplicación web destinada a la creación de objetos de aprendizaje de manera simple y sencilla, sin requerir conocimientos profundos en algún lenguaje o en diseño, simplemente se modifica un archivo base con etiquetas predefinidas y a partir de ahí se empieza a escribir el objeto de aprendizaje.

## 2. Ingresar a la aplicación PODA

Para empezar a utilizar la aplicación, debe ingresar a la siguiente URL:  
<http://ruka.diinf.usach.cl:9080/PODA-web>

Es importante destacar que para ingresar se ha de hacer desde la red de la Universidad de Santiago de Chile, administrada por SEGIC, o, en su defecto, utilizando la cuenta de correo electrónico como credenciales de acceso al VPN de la universidad.

## 3. Home

Una vez situado en la URL, se encontrará con la página de inicio de la aplicación, el Home. Este se puede observar en la siguiente figura.



FIGURA 1. Home parte 1.

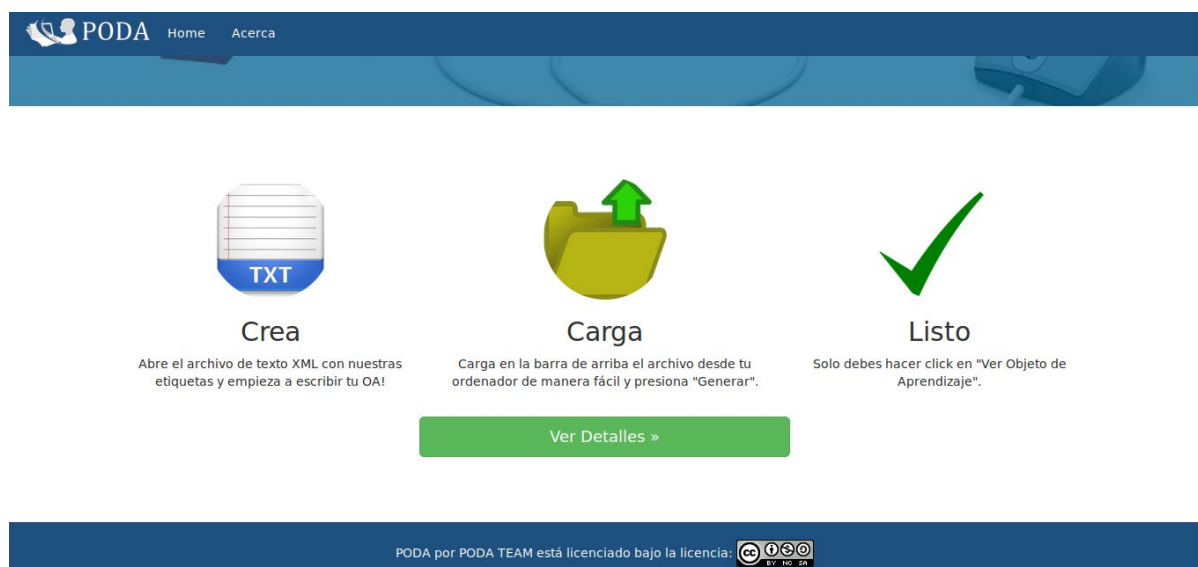


FIGURA 2. Home parte 2.

En la parte superior del Home, se encuentra el logo de la aplicación junto con los links Home y Acerca. El enlace “*Home*” lleva a la página de inicio de la aplicación y el link Acerca lleva a una descripción de lo que es la historia de esta aplicación, el porqué se lleva a cabo y el team que la realiza. Al descender por la página (Figura 2. Home parte 2), se encuentra una breve descripción de los pasos que se necesitan para generar un Objeto de Aprendizaje, como lo son Crea, Carga y Listo, esto es solo un resumen sin más detalles. Para saber los detalles, propiamente tales de las instrucciones que se necesitan para generar un Objeto de Aprendizaje, debe presionar el botón “Ver Detalles ” de color verde, el cual le redireccionará a la página de instrucciones.

## 4. Acerca

Acerca, como se menciona anteriormente, nos muestra una breve descripción de la historia de la aplicación, del porqué se llevó a cabo y el team que lo realizó. Al presionar este link, se redireccionará a la página que muestran las siguientes figuras:

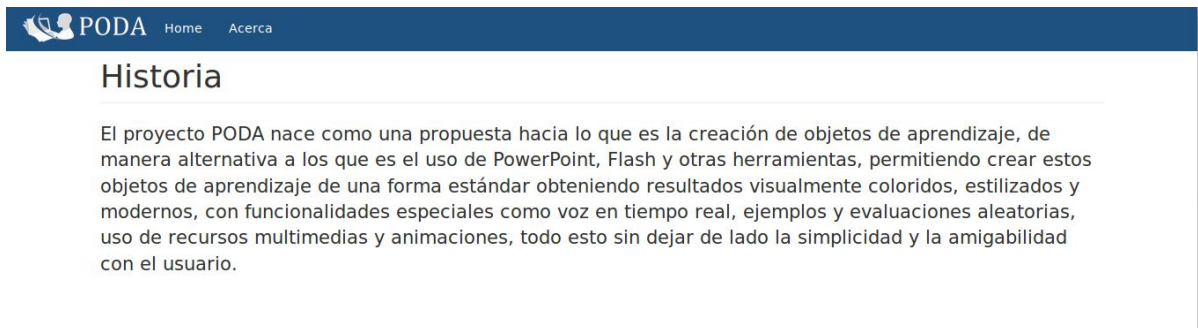


FIGURA 3. Acerca, Historia.



FIGURA 4. Acerca, Team.

Para volver a la página principal, el Home, solo debe presionar el el logo de PODA o el link Home.

## 5. Ver detalles

Como se explica en el punto 1. Home, al descender por la página de inicio se encuentra un botón de color verde llamado “Ver detalles”, el cual redirecciona a una página informativa que tiene en detalle los pasos a seguir para generar un Objeto de Aprendizaje. El botón que se menciona es el que se encuentra en la siguiente figura.



FIGURA 5. Botón Ver Detalles.

## 6. Instrucciones

Esta página es direccionada al presionar el botón “Ver Detalles”. En esta se encuentran las instrucciones paso a paso para generar el Objeto de Aprendizaje. Esta página tiene 3 sectores; el primero es Paso 1: Descarga el archivo base!, el segundo es Paso 2: Escribiendo con etiquetas! Y el tercero es Paso 3: Genera tu OA!.



FIGURA 6. Paso 1.

La figura 6 muestra el primer sector de la página de instrucciones, en este se explica lo que se debe hacer para descargar el archivo base, el cual se hará efecto al presionar el botón “Descargar Plantilla”. Al presionarlo se descargará una plantilla con las etiquetas básicas para empezar a crear la base del objeto de aprendizaje que se quiere generar. En este sector además se encuentra un botón de color verde

llamado “Ir al paso 2”, el cual te redireccionará al siguiente paso para continuar con la creación de tu objeto de aprendizaje.



FIGURA 7. Paso 2.

La figura 7 muestra el segundo sector de la página de instrucciones, en este se explica lo que se debe hacer después de haber descargado el archivo base explicado en el paso 1 (Figura 6. Paso 1). En este paso se encuentran las distintas etiquetas disponibles para crear un objeto de aprendizaje. Estas etiquetas se pueden agregar en la plantilla base dependiendo de las funcionalidades que quieras que tenga el objeto de aprendizaje que desees generar. Para ver las etiquetas que hay disponibles, debes presionar el link Mostrar Etiquetas, de color azul. Las etiquetas se visualizarán de la siguiente forma:



#### Ocultar etiquetas

Etiqueta / Fin etiqueta	Descripción
<code>&lt;comenzar&gt; &lt;/comenzar&gt;</code>	Etiqueta para indicar el inicio y final del objeto de aprendizaje, todo lo que se encuentre dentro de esta etiqueta corresponderá al objeto de aprendizaje.
<code>&lt;objeto titulo="tituloObjeto" autor="autorObjeto" tema="temaObjeto"&gt; &lt;/objeto&gt;</code>	Una vez definida la etiqueta <code>&lt;comenzar&gt;</code> , para darle un título, autor y tema al objeto de aprendizaje los atributos para esta etiqueta son titulo, autor, y tema.
<code>&lt;escena titulo="nombreEscena" tipo="tipoEscena"&gt; &lt;/escena&gt;</code>	Etiqueta que indica el inicio y final de una escena, indicando el nombre de la escena para su identificación y un tipo, todo lo que se defina dentro de estas etiquetas estará contenido en la escena del objeto de aprendizaje.

FIGURA 8. Ejemplo de visualización de etiquetas disponibles.

Para ocultar las etiquetas por si lo desea, debe presionar en el link "Ocultar etiquetas". En este sector además se encuentra un botón de color verde llamado "Ir al paso 2", el cual te redireccionará al siguiente paso para continuar con la creación de tu objeto de aprendizaje.



FIGURA 9. Paso 3.

La figura 9 muestra el tercer sector de la página de instrucciones, en este se explica el paso final a seguir cuando ya se ha creado el archivo XML con las respectivas etiquetas que se requieren para generar el Objeto de Aprendizaje. En este sector además se encuentra un botón de color verde llamado “Genera tu objeto de aprendizaje Ahora!”, el cual te redireccionará a la página de inicio para cargar y generar tu objeto de aprendizaje.

Cabe destacar, que cuando usted haya terminado de editar su archivo XML, debe guardarlo en algún directorio de su computador que sea fácil de encontrar, para que posteriormente cuando lo deba buscar para generar el objeto de aprendizaje propiamente tal, lo encuentre sin mayores dificultades.

## 7. Archivo XML del cual se generará el Objeto de Aprendizaje

A continuación, se detalla específicamente la estructura que debe tener el archivo XML, las etiquetas y sus respectivos atributos para generar correctamente el objeto de aprendizaje.

## 7.1 Estructura XML para archivo de entrada

El presente documento tiene por finalidad instruir al usuario en la creación del archivo de entrada para el uso de la aplicación PODA, generador de objetos de aprendizaje.

Es necesario que el usuario esté informado que se utilizará un lenguaje basado en marcas, XML. Para ello, se comenzará con una breve introducción a XML haciendo mención de los elementos más importantes y necesarios para comprender bien este manual.

En primer lugar tenemos las etiquetas o “tags”. Son ejemplos de etiquetas los siguientes.

```
<etiqueta></etiqueta>

<texto>hola mundo</texto>
```

FIGURA 10. Etiquetas.

Es posible apreciar que cada etiqueta comienza con “<”, seguido de un identificador (etiqueta, texto) y finalizado con “>”. Además debe incluir una marca de cierre que es apreciada en “</etiqueta>” y “</texto>”.

En segundo lugar tenemos los atributos, estos han de ser declarados dentro de las etiquetas seguidas por un símbolo igual y su valor entre comillas (“ ”). Un ejemplo de lo anterior puede apreciarse en la siguiente figura.

```
<persona rut="1-9"> </persona>
```

```
<direccion calle="Street" numero="123"></direccion>
```

FIGURA 11. Atributos.

Puede verse que pueden declararse múltiples atributos para una etiqueta.

La estructura de XML es una estructura de árbol, donde cada etiqueta está anidada dentro de otra. Esto se ejemplifica en la siguiente figura.

```
<agenda>
  <contacto>
    <nombre></nombre>
    <telefono></telefono>
  </contacto>
</agenda>
```

FIGURA 12. Estructura de árbol.

Junto con la aplicación se ha suministrado un archivo: "PODA.xml" el cual está escrito de la forma en que pueda ser modificado y aceptado por la aplicación. A continuación, se mostrará y se explicará componente a componente su funcionamiento.

```
1. <objeto titulo="Nombre del Objeto" tema="usach" autor="Autor">
2.   <escena titulo="Titulo de la escena" tipo="1Col">
3.     <bloque>
4.       <idea orden="1">
5.         <texto tipo="normal">Prueba</texto>
6.         <media tipo="imagen">URL_VALIDA</media>
7.         <ejemplos>
8.           <ejemplo>
```

```

9.         <texto_ejemplo
    tipo="normal">Uno</texto_ejemplo>
10.     </ejemplo>
11.     <ejemplo>
12.         <texto_ejemplo
    tipo="codigo">dos</texto_ejemplo>
13.     </ejemplo>
14.     <ejemplo>
15.         <texto_ejemplo
    tipo="manuscrito">tres</texto_ejemplo>
16.     </ejemplo>
17.     <ejemplo>
18.         <media_ejemplo
    tipo="imagen">URL_VALIDA</media_ejemplo>
19.     </ejemplo>
20.     </ejemplos>
21.     <voz>hola, hola</voz>
22. </idea>
23.     <idea orden="2">
24.         <subidea orden="1">
25.             <subtexto voz="Primero es el if">If</subtexto>
26.             <subtexto voz="luego la condición">(var =
    1)</subtexto>
27.         </subidea>
28.         <subidea orden="2">
29.             <subtexto voz="luego tenemos la
    indentación"><tab/></subtexto>
30.             <subtexto voz="y luego continúan las
    instrucciones">print(var)</subtexto>
31.         </subidea>
32.     </idea>
33. </bloque>
34. </escena>
35. <evaluacion exigencia_min="60" exigencia_max="80">
36.     <pregunta>
37.         <forma>

```

```

38.         <enunciado>
39.             <texto tipo="normal">QWERTY?</texto>
40.         </enunciado>
41.         <opciones>
42.             <alternativa tipo="solucion" tema="tema">
43.                 <texto tipo="normal">Si</texto>
44.             </alternativa>
45.             <alternativa tipo="distractor" tema="tema">
46.                 <texto tipo="normal">No</texto>
47.             </alternativa>
48.         </opciones>
49.         <solucion>
50.             <texto tipo="normal">Solucion</texto>
51.         </solucion>
52.     </forma>
53. </pregunta>
54. </evaluacion>
55.
    <feedback>https://docs.google.com/forms/d/1Zrj3pYt84a9bDFoHQRZvUM4uSiGSEUuX20x-Bco1-b8/v
    iewform</feedback>
56. </objeto>

```

FIGURA 13. Archivo PODA.xml

### 7.1.1 Etiqueta <objeto>

En primer lugar tenemos el código que está entre las líneas 1 y 19. Este corresponde al validador del documento, especifica qué elementos están anidados dentro de otros elementos y su cardinalidad (número de elementos). Además especifica qué atributos son requeridos. Su estructura no debe modificarse.

A continuación, a partir de la línea 21 hasta la 155 tenemos la etiqueta “<comenzar> ... </comenzar>”, la cual indica que comienza el contenido del archivo. Seguido de dicha etiqueta se tiene la declaración “<objeto> ... </objeto>”, la cual

indica que estará ahí el objeto de aprendizaje propiamente tal, además, deben declararse los siguientes atributos para esta etiqueta, como:

1. **Título:** Corresponde al nombre del objeto de aprendizaje. Su sintaxis es: `titulo="Nombre Del Objeto"`.
1. **Autor:** Corresponde al creador del objeto. Su sintaxis es la siguiente: `autor="Nombre Del Autor"`.
1. **Tema:** Corresponde al tema o fondo del objeto. Existen dos temas: El por defecto y el institucional, correspondiente al tema institucional de la Universidad de Santiago de Chile. Su sintaxis es la siguiente: `tema="Nombre Del Tema"`. Los tipos de tema pueden ser "Default", correspondiente a un tema por defecto blanco y "usach", correspondiente al tema institucional. por ejemplo, si se quiere utilizar el tema usach, debe colocar `<objeto tema="usach">`

### 7.1.2. Etiqueta <escena>

La etiqueta "`<escena> ... </escena>`", que corresponde a lo comunmente conocido como "*Slide*" o "*Transparencia*". Se definirán tantas escenas como el usuario desee. Existen diversos tipos de escenas, cada una con un diseño distinto. Para definir qué diseño tendrá cada escena, ha de utilizarse el atributo "tipo". A continuación, se definen los atributos de escena y se entrega la lista de posibles atributos ejemplificando, en cada caso, cómo se verá el objeto generado.

1. **Título:** Corresponde al texto que aparecerá en la parte superior de la "*Slide*", es de carácter obligatorio y su sintaxis es la siguiente: `titulo="Titulo De La Escena"`.
2. **Tipo:** Corresponde al diseño de la escena. Es de carácter obligatorio y su sintaxis es la siguiente: `tipo="Nombre Del Tipo"`.

La lista de tipos soportados por la aplicación se desglosa a continuación:

<div><h2>Título</h2><div>1</div></div> <p>tipo= "1Col"</p>
<div><h2>Título</h2><div><div>1</div><div><div>2</div><div>3</div></div></div></div> <p>tipo="1Fil2Col"</p>



## Título

1

2

tipo= "2Col"

## Título

1

2

3

tipo= "3Col"

## Título

1

2

3

4

tipo="1Fil3Col"

## Título

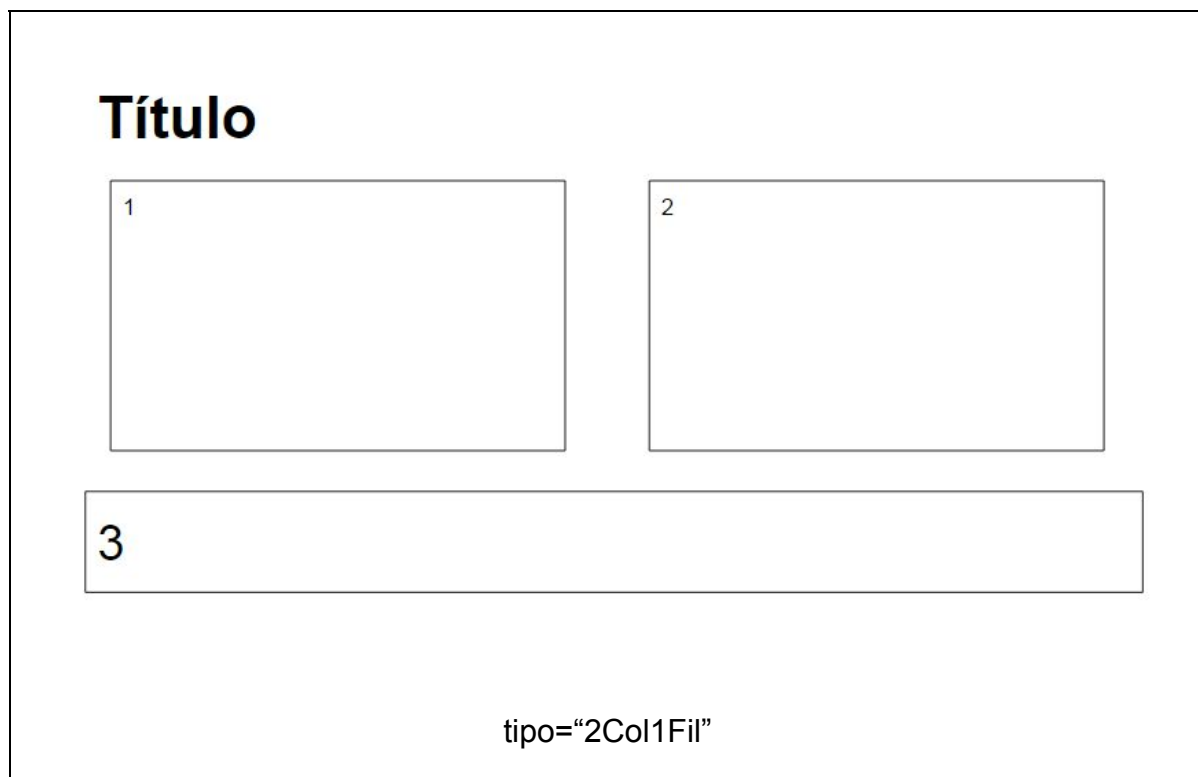
1

2

3

4

tipo="2Fil2Col"



Para cada uno de los tipos que tiene la escena, cabe destacar que estos aparecen en el orden indicado en las figuras anteriores.

### 7.1.3. Etiqueta <bloque>

La etiqueta "<bloque>...</bloque>", corresponde a cada sector dentro de una escena. Es importante destacar que cada bloque está numerado en el diseño y que se presentan tal y como se entreguen en el archivo de entrada. En base a cada diseño se tendrá un número máximo de bloques, es decir, por ejemplo, el diseño "*2Fil2Col*" tendrá cuatro bloques totales: 2 bloques Fila y 2 bloques Columna. El agregar más o menos bloques de los soportados gatillará un error que impedirá que ese objeto sea generado. No intente agregar más o menos bloques de los soportados.

### 7.1.4. Etiqueta <idea>

La etiqueta “<idea>...</idea>”, corresponde al contenedor de elementos que tendrá un bloque, en un bloque pueden existir múltiples ideas, pero cabe mencionar que la visual puede verse entorpecida si se agregan demasiadas ideas a un bloque. Son requeridos los siguientes atributos:

1. Orden de aparición: corresponde a en qué orden aparecerá cada idea. Puede repetirse dentro del mismo bloque como fuera de este. Ideas con el mismo orden de aparición se mostrarán al mismo tiempo, ideas con un mayor número de aparición aparecerán después de aquellas con números inferiores. Estos números han de ser enteros positivos. Cualquier otra entrada gatillará un error que impedirá que el objeto se genere. Su sintaxis es la siguiente: orden=”Numero”.

Es importante destacar que el orden en que se escriben las etiquetas anidadas a la etiqueta “idea” deben cumplir el siguiente orden: Texto, Media, Voz. Pudiendo no existir alguno, pero en el caso de existir uno o mas, debe cumplir el mencionado orden.

### 7.1.5. Etiqueta <texto>

La etiqueta texto es de la forma “<texto>...</texto>”. Corresponde al texto que se mostrará en cada Idea. Requiere de la especificación de un atributo “tipo”, el cual definir cómo se muestra el texto y de qué forma será presentado. Su sintaxis es la siguiente: tipo=”Nombre Del Tipo” y puede adoptar los siguientes valores.

<p>“normal”: Muestra un texto sin ninguna presentación especial, un texto plano.</p> <p>“manuscrito”: Muestra el texto con una fuente manuscrita.</p> <p>“codigo”: Muestra el texto como si fuese código de programación, utiliza la sintaxis de Python.</p>
--

FIGURA 14. Valores para tipo de texto.

En el caso de texto manuscritos existe la limitante de uno por idea máximo.

#### **7.1.6 Etiqueta <ejemplos>**

Contiene una serie de “ejemplo”, su fin es agruparlos. Sólo uno de estos se mostrará en una ejecución y su forma de elección es aleatoria.

#### **7.1.7. Etiqueta <ejemplo>**

Se compone de muchas etiqueta texto y/o una etiqueta media (a lo más una). Su fin es mostrar o describir un ejemplo al estudiante.

#### **7.1.6. Etiqueta <voz>**

La etiqueta voz, que es de la forma “<voz>...</voz>”, esta contiene el texto que será reproducido con cada Idea. Sólo se podrá entregar una voz por idea. Agregar más de una voz gatillará un error que impedirá que el objeto se genere. Es importante destacar la existencia de una limitante con respecto a la voz: El texto del cual la voz es generada no podrá ser superior a 100 caracteres, en caso de ser mayor la voz se cortará exactamente en los 100 caracteres.

#### **7.1.7. Etiqueta <media>**

Esta etiqueta permite introducir imágenes en el objeto de aprendizaje. Para ello se ha de especificar la URL de la imagen, esta será descargada y permanecerá al momento de descargar el objeto, a fin de ser capaz de visualizarla sin necesidad de una conexión a internet. Es necesario especificar el tipo multimedia que se está

insertando; para ello se ha de agregar a la etiqueta “<media tipo=“imagen”>...</media>” el atributo tipo como se ilustra en el ejemplo.

### **7.1.8 Etiqueta <subidea>**

Una sub-idea busca poder explicar de manera pausada contenidos a los usuarios objetivo así, por ejemplo, explicar un fragmento de código paso a paso, línea por línea. Su atributo, al igual que la idea normal corresponde a un orden de aparición (“orden”).

Se compone internamente de múltiples subtextos.

### **7.1.9. Etiqueta <subtexto>**

Tiene como atributo la voz que acompañará al texto que se encierra dentro de esta etiqueta. su sintaxis es la siguiente:

`<subtexto voz=“voz que acompaña este subtexto”> texto del subtexto </subtexto>`

Todo texto escrito en un sub-texto será mostrado como un texto manuscrito.

### **7.1.8. Etiqueta <evaluacion>**

Esta etiqueta indica una zona donde se presentan evaluaciones, su fin es definir un conjunto de ellas y no precisa de ningún atributo extra. Su sintaxis es como sigue: `<evaluacion>...</evaluacion>`. Se ubica al mismo nivel que la etiqueta “escena”.

### **7.1.9. Etiqueta <pregunta>**

Corresponde a cada una de las preguntas de la evaluación; mientras más etiquetas pregunta existan, más preguntas tendrá.

### **7.1.10. Etiqueta <forma>**

Corresponde a una pregunta dentro de una prueba (evaluaciones). Consta de tres partes: el enunciado y las opciones. Su sintaxis es la siguiente:

```
<forma>
  <enunciado> ...
  <opciones> ...
  <solución> ...
</forma>
```

#### **7.1.11. Etiqueta <enunciado>**

Corresponde a la cabecera o enunciado de una evaluación, puede indicar tanto una pregunta como la descripción de un problema.

Tiene la forma: <enunciado>...</enunciado>.

Sólo puede haber una por evaluación y debe ir antes de la etiqueta opciones.

Internamente enunciado contiene tantas etiquetas “texto” como sea necesario para para el enunciado.

#### **7.1.12. Etiqueta <opciones>**

Señala el comienzo y fin de un grupo de alternativas correspondientes a una evaluación. Su sintaxis es la siguiente:

```
<opciones>
  <alternativa> ....
  <alternativa> ....
  ...
</opciones>
```

#### **7.1.13. Etiqueta <alternativa>**

Tiene como atributos “tema” y “tipo” que, respectivamente, especifican qué materia se está evaluando y de qué tipo es la alternativa, vale decir, “solucion” o “distractor”. Debe, al menos, existir una solución y un distractor en un conjunto de opciones, sino no se permitirá la generación del objeto. Dentro del bloque

correspondiente a la alternativa se especifica el contenido de esta. Su sintaxis es la siguiente:

```
<alternativa tema="materia a ser evaluada" tipo="solucion"><texto  
tipo="normal">Texto</texto></alternativa>
```

#### **7.1.14 . Etiqueta <solucion>**

No tiene atributos y corresponde al solucionario de una pregunta, se mostrará luego de que el estudiante la haya terminado.

Internamente se compone de muchas etiquetas texto.



## 8. Cargar archivo XML

Luego de haber terminado de editar la plantilla base con las etiquetas que desea para generar el objeto de aprendizaje, debe ir a la página de inicio (Home) en la cual se encuentra un botón blanco llamado “Examinar” o “Seleccionar archivo”, dependiendo del navegador que usted tenga. En la siguiente figura se puede observar.

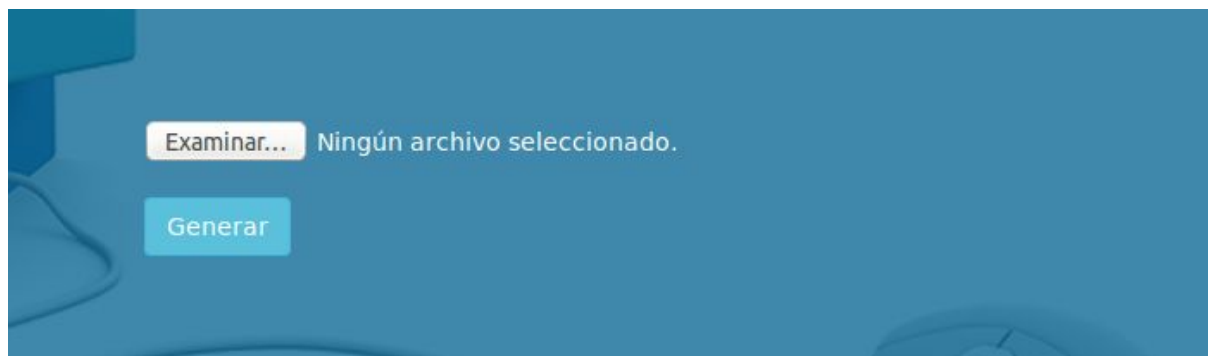


FIGURA 15. Cargar archivo XML.

Para buscar el archivo XML que creó con la plantilla base descargada, presione el botón “Examinar” (según la figura 10) y búsquelo en el directorio que lo guardó. Luego de encontrarlo, selecciónelo y presione el botón “Aceptar” o “Abrir”, dependiendo de su computador. La siguiente figura muestra un ejemplo de búsqueda y selección de un archivo XML.

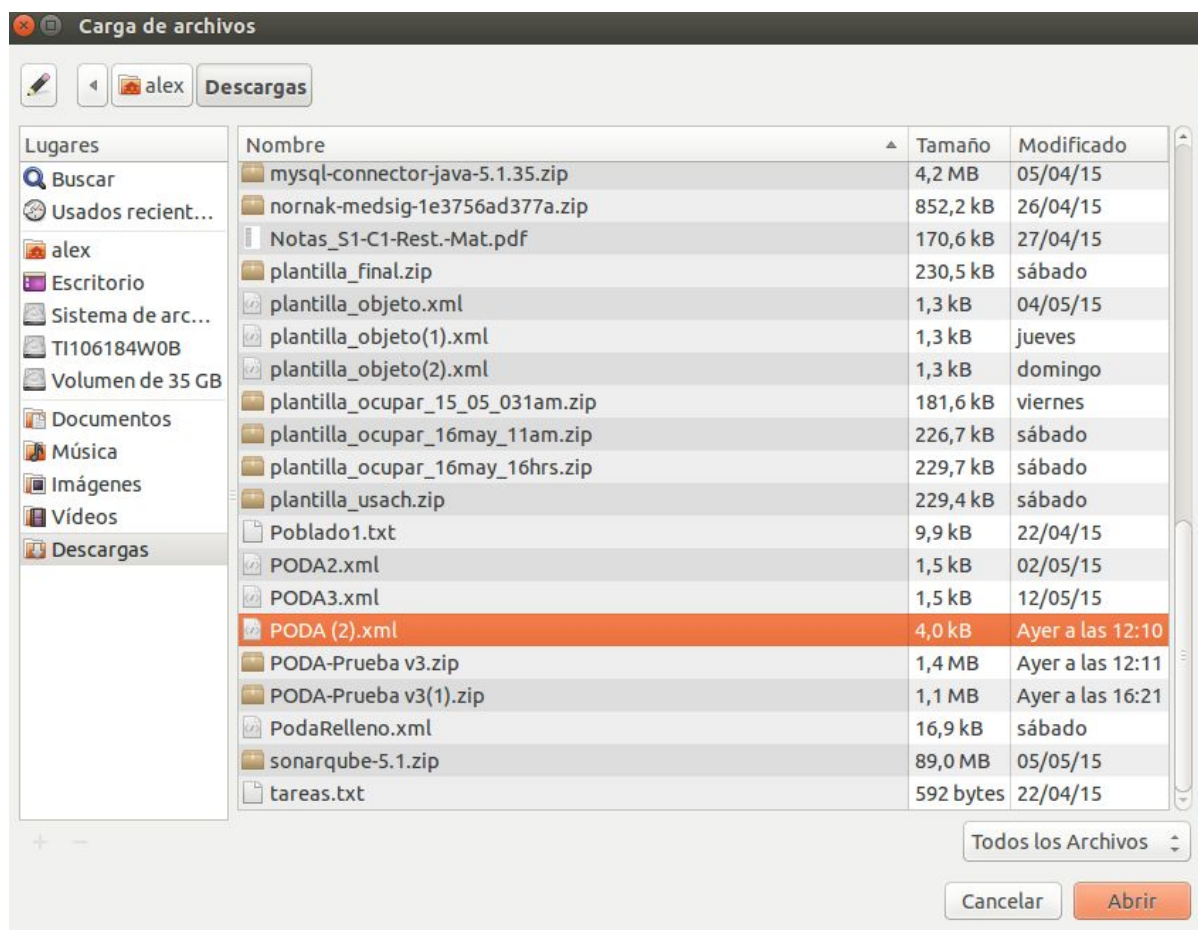


FIGURA 16. Buscar archivo XML.

Luego de seleccionar el archivo XML y presionar el botón “Abrir”, para el caso del ejemplo que muestra la figura 11, el nombre de este aparecerá en la barra que está posicionada justo al lado del botón “Examinar”. Esto se observa en la figura 12.



FIGURA 17. Archivo cargado y listo para generar.

## 9. Generar Objeto de aprendizaje a partir de un archivo XML

Posteriormente de haber cargado el archivo XML a la barra que se encuentra en la página de inicio, tal como muestra la figura 12, solo basta presionar el botón “Generar” para que el objeto de aprendizaje que usted creó en un archivo XML se genere. Al momento de presionarlo, se mostrará un mensaje indicando que el archivo cargado está siendo procesado para posteriormente generar el objeto de aprendizaje. Este mensaje se aprecia en la siguiente figura.

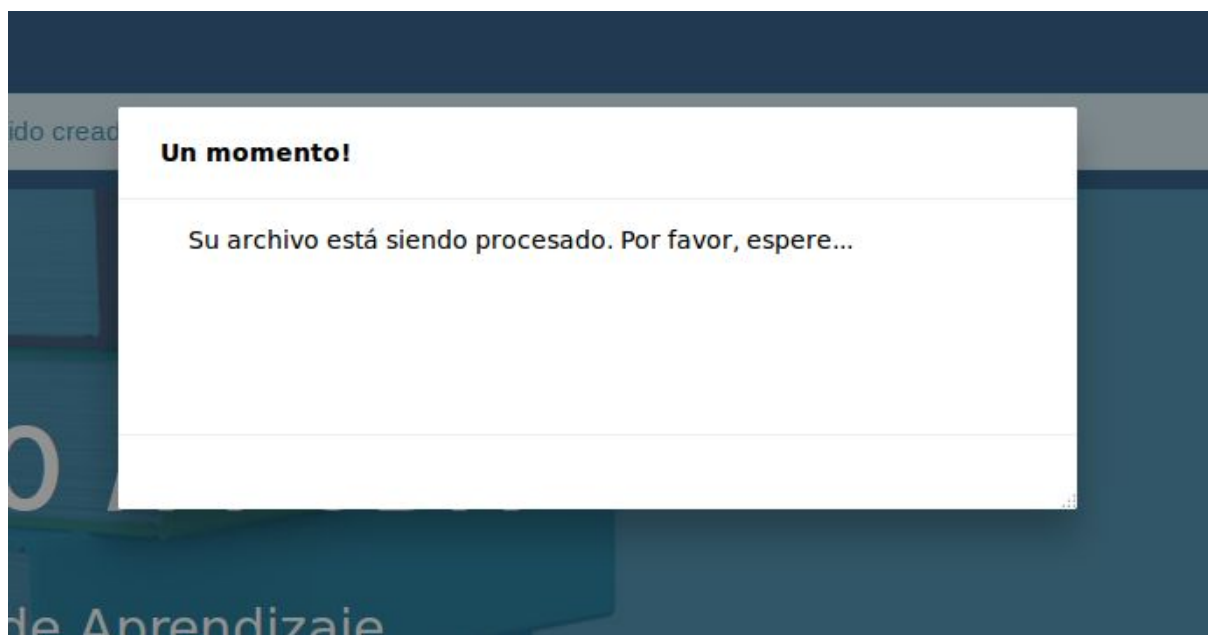


FIGURA 18. Mensaje de aviso que el archivo XML está siendo procesado.

Después de que el archivo XML haya sido procesado, pueden ocurrir dos situaciones. La primera, es que si el archivo no tiene el formato XML, o no tiene su extensión, o no cumple con las etiquetas requeridas o le falta alguna, entonces el objeto de aprendizaje no será generado y se mostrará un mensaje de error indicando dicha situación y el porqué de esta.



FIGURA 19. Mensaje de aviso que hay errores en el archivo XML.

La segunda situación que puede ocurrir, es que si el archivo XML cargado no tiene ningún error de etiquetas y cumple con todos los requisitos necesarios, entonces se redireccionará al visualizador que contiene la vista previa del objeto de aprendizaje.

## 10. Visualizar Objeto de Aprendizaje

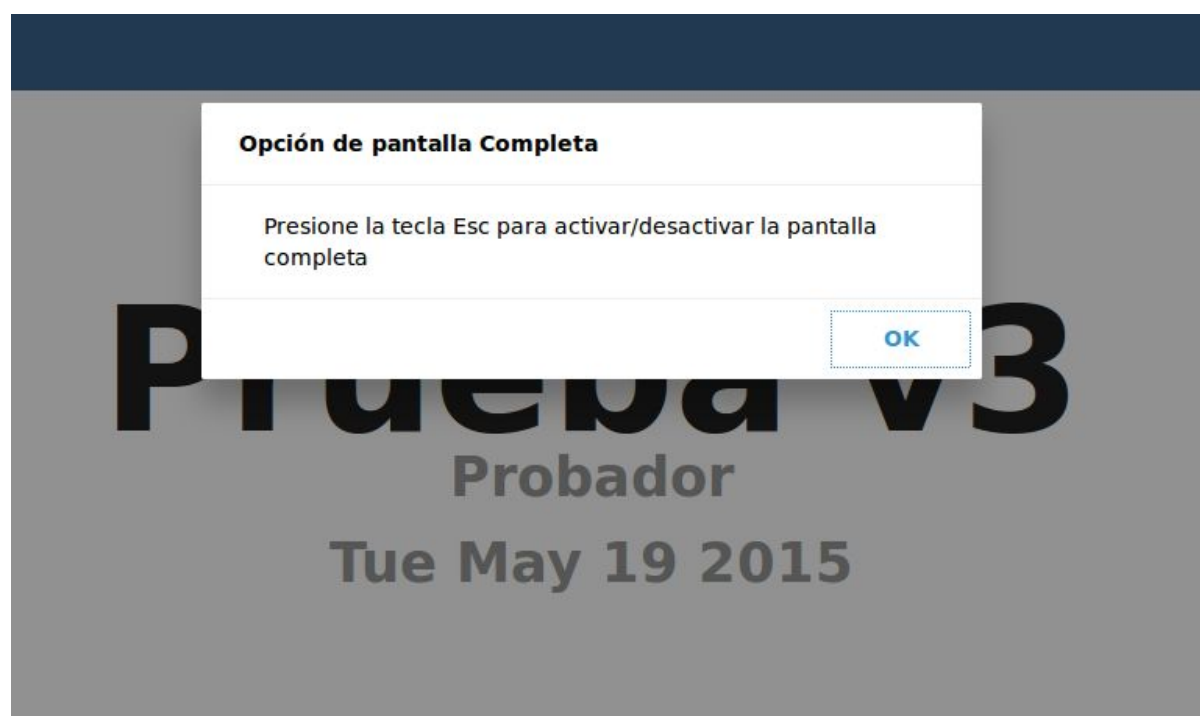


FIGURA 20. Mensaje de aviso para indicar la opción de pantalla completa.

Luego de ser redireccionado a la página donde se visualizará el objeto de aprendizaje que se generó, aparece inmediatamente un mensaje de aviso como el de la figura 20, indicando la opción de poder visualizarlo en pantalla completa. Para cerrar el mensaje se debe presionar el botón que contiene este llamado "OK". Para activar la pantalla completa, se debe presionar la tecla ESC y para salir de la pantalla completa se debe presionar nuevamente la tecla ESC. Para movilizarse por el objeto de aprendizaje, debe presionar las flechas del teclado o las flechas que se ven a los costados del objeto de aprendizaje.

En esta página además, en la parte superior derecha se encuentran situados dos botones, uno llamado “Descargar” y el otro llamado “Crear otro objeto”.



FIGURA 21. Botones de descarga y de crear otro objeto de aprendizaje.

El botón de color verde llamado “Crear otro objeto”, redirecciona a la página de inicio para volver a cargar otro archivo XML y posteriormente generar un nuevo objeto de aprendizaje, es decir, repetir las indicaciones que se dan desde la sección 9. Generar Objeto de aprendizaje a partir de un archivo XML.

## 11. Descargar Objeto de Aprendizaje

Si gusta por descargar el objeto de aprendizaje que generó, puede presionar el botón blanco llamado “Descargar”, el cual realiza esta acción. Al presionarlo, se muestra lo que indica la siguiente figura:



FIGURA 22. Opción para descargar y guardar el objeto de aprendizaje.

Solo basta con presionar el botón “Aceptar” y el objeto de aprendizaje que generó se descargará en su computador.

## 12. Visualizar Objeto de Aprendizaje descargado

Para visualizar el objeto de aprendizaje que descargó, debe ir al directorio donde se encuentra la carpeta que usted tiene para guardar los archivos descargados y buscar un archivo comprimido en .zip con el nombre del título del objeto de aprendizaje que se creó, que para el ejemplo que muestra la figura 25, es la carpeta de descargas y el .zip descargado se llama “PODA-Prueba v3(1).zip”.

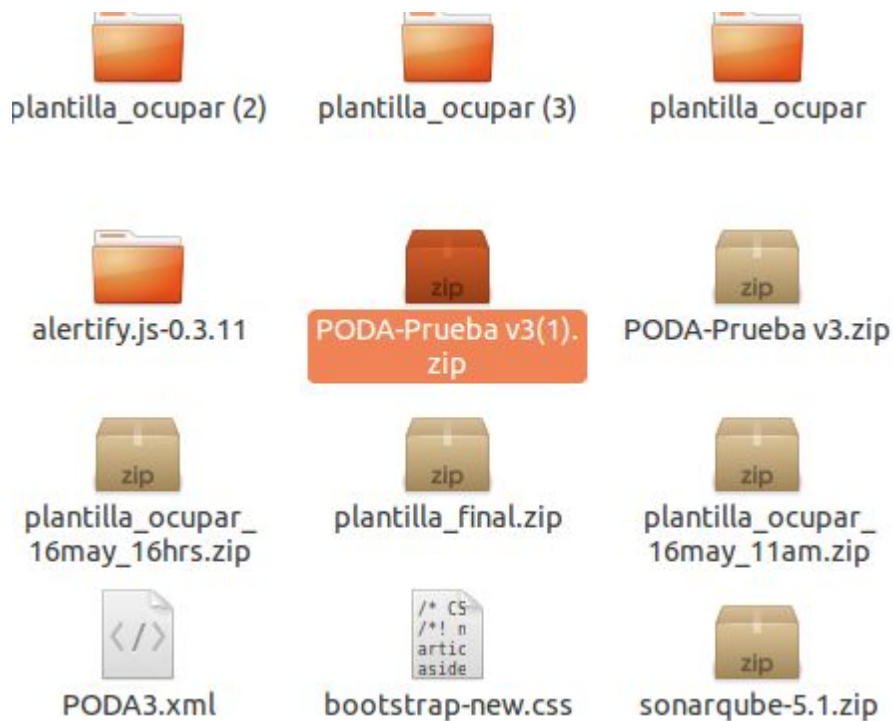


FIGURA 23. Archivo .zip descargado en la carpeta Descargas.

Para descomprimir el archivo descargado, se debe hacer click derecho sobre él, y elegir la opción de Extraer aquí. Luego de hacer esto, se descomprime la carpeta llamada del mismo nombre que el archivo con extensión .zip, o sea, PODA-Prueba v3(1) como para el caso del ejemplo.



FIGURA 24. Carpeta que aparece luego de descomprimir el .zip descargado.

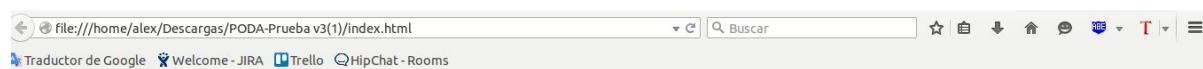
Luego de descomprimido el .zip y de aparecer la carpeta llamada del mismo nombre, resta situarse dentro de esta, haciendo doble click sobre ella.



FIGURA 25. Interior de la carpeta descomprimida.

Al situarse en la carpeta, al interior se pueden ver dos archivos, uno es una carpeta llamada “resources”, la cual contiene los recursos necesarios para que el objeto generado se visualice correctamente, y el otro es un archivo con extensión .html, que es el objeto de aprendizaje generado como tal. Para visualizarlo, solo resta hacer doble click sobre él y este se abrirá en el navegador para su posterior visualización.





# Prueba v3

Probador

Mon May 18 2015

1 / 7

FIGURA 26. Objeto de aprendizaje visualizado desde el navegador luego de ser descargado.

## 13. INSTALACIÓN EN MOODLE

Para instalar el objeto de aprendizaje generado en los moodle de la Universidad de Santiago debe presionar el botón "Descargar Scorm" en el visualizador de objetos. Esto descargará un archivo con extensión ".zip".

Deberá ingresar al Moodle con su cuenta de Ayudante y/o Profesor y, dentro del correspondiente curso, presionar "Activar Edición".

Debe presionar "Agregar Actividad" y, posteriormente, seleccionar "Paquete SCORM". Llene los campos obligatorios por Moodle (pueden variar según la versión), luego cargue el archivo descargado, la aplicación le entrega un archivo completamente funcional, solo debe seleccionarlo y guardar la actividad.

Si ha seguido correctamente este manual, ahora podrá visualizar el objeto en el moodle.

En el moodle se guardará la calificación del tema con menor valor porcentual. Dicha calificación irá de cero a cien.

## 13. USO DEL EDITOR

Desde el home puede accederse al editor incorporado en la aplicación. Este editor tiene como finalidad ayudar al usuario en la creación del archivo XML.

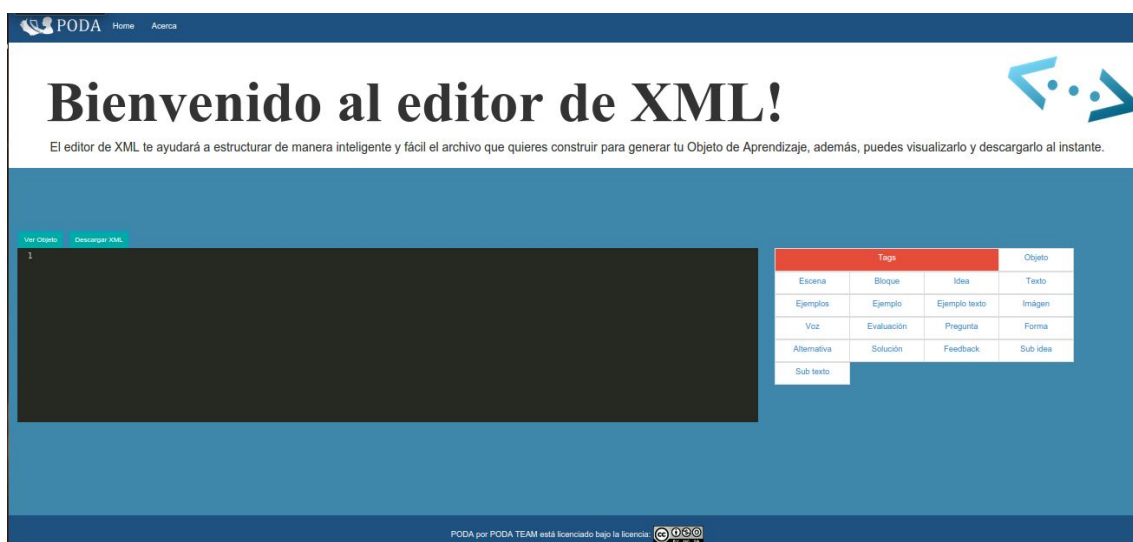


FIGURA 27: Editor de XML

En el lado izquierdo tenemos dos botones de acción y la ventana de editor. Los botones, por su parte, permiten ver el objeto y descargar el archivo.xml respectivamente.

La ventana de edición mostrará el texto que se está generando en tiempo real.

Para agregar etiquetas debe seleccionar la etiqueta en cuestión al lado derecho de la pantalla, por ejemplo, la etiqueta “objeto”.

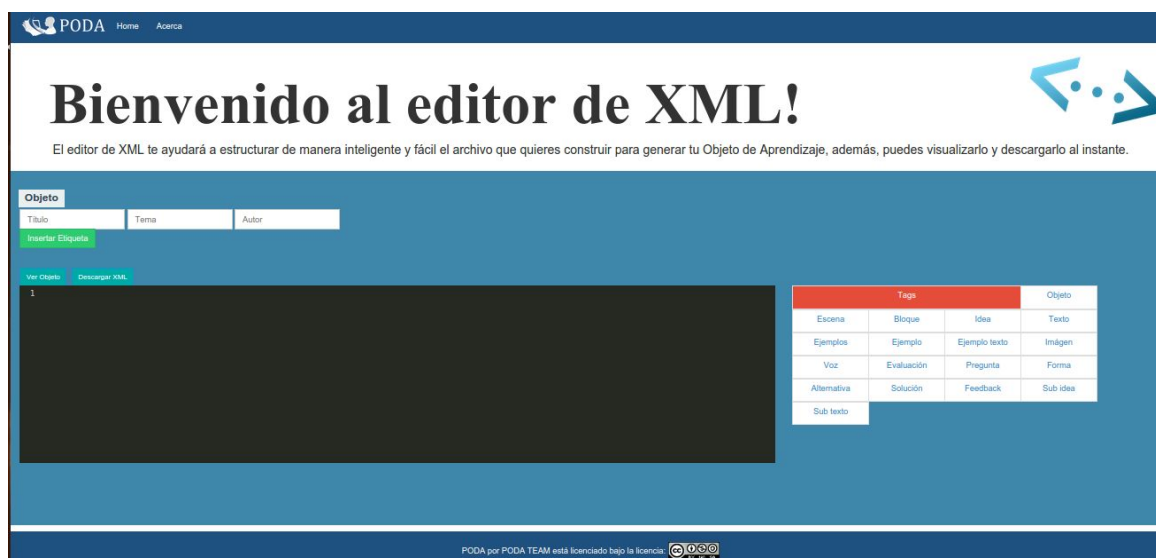
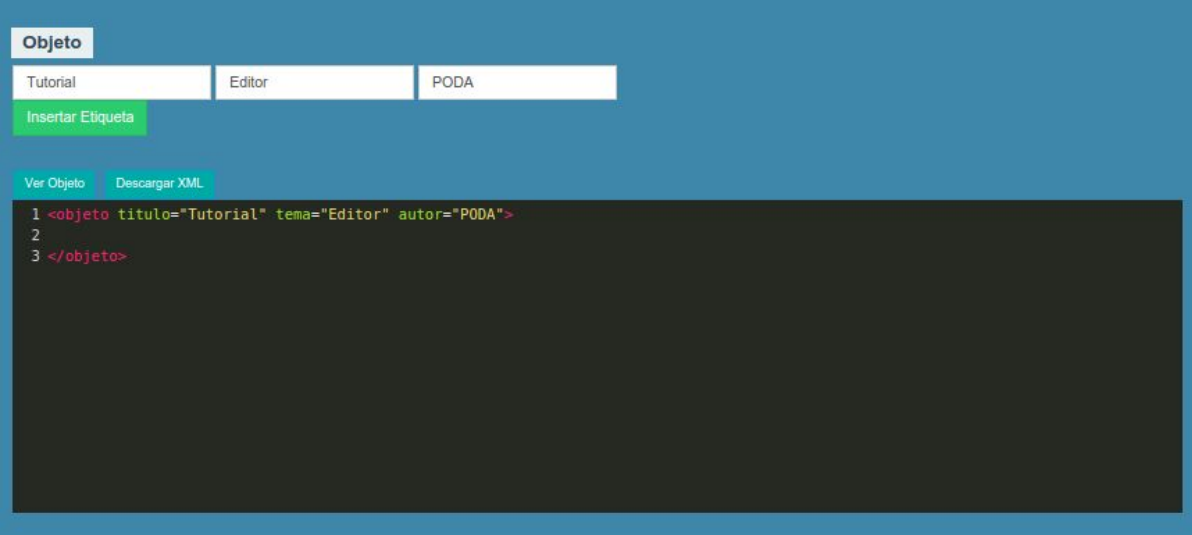


FIGURA 28: Insertar etiqueta.

Deben ingresarse los parámetros título, tema y autor, luego presionar “Insertar Etiqueta”.



Objeto

Tutorial Editor PODA

Insertar Etiqueta

Ver Objeto Descargar XML

```
1 <objeto titulo="Tutorial" tema="Editor" autor="PODA">
2
3 </objeto>
```

FIGURA 29: Etiqueta insertada.

A continuación debe proceder según es indicado en el capítulo sobre sintaxis del archivo xml.

Una acción inválida en el archivo será notificada al momento de generar el objeto.

