

3^{ER} EVENTO INTERNACIONAL
**HERRAMIENTAS
& RECURSOS**
PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2013



Diseño de Contenidos con Cuadernia y eXeLearning



Viviana Jiménez A.
Quito, noviembre 2013

3^{ER}

EVENTO INTERNACIONAL
HERRAMIENTAS
& RECURSOS
PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2013



educaciónVirtual
www.virtualepn.edu.ec



Herramientas de Autor

- Son aplicaciones para el desarrollo de software.
- Facilitan el diseño de:

Cursos interactivos

Ambientes de aprendizaje

Objetos de Aprendizaje



sin el conocimiento de lenguajes de programación.

- Mejoran las habilidades de los profesores en la construcción de materiales educativos al ofrecerles una interfaz amigable y con elementos definidos.

Objetos de Aprendizaje



Objetos de Aprendizaje



- Se diseñan utilizando herramientas de autor.
- Son creados en pequeñas unidades digitales que cuentan con una estructura de información para facilitar su almacenamiento, identificación, recuperación y reutilización.
- Incorporan: objetivos, contenidos, actividades y evaluación.
- Se diferencian de los objetos informativos.

3^{ER}

EVENTO INTERNACIONAL
**HERRAMIENTAS
& RECURSOS**
PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2013



Diseño de contenidos utilizando Cuadernia



Viviana Jiménez A.

3^{ER}

EVENTO INTERNACIONAL
HERRAMIENTAS
& RECURSOS
PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2013



educaciónVirtual
www.virtualepn.edu.ec



¿Qué es Cuadernia?



Herramienta educativa desarrollada para la creación, edición y socialización de materiales y contenidos educativos digitales.

- Es el resultado de varios proyectos innovadores realizados por la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla – La Mancha, para el apoyo a la labor docente.
- Considera los estándares europeos nacionales en creación de contenidos digitales.
- Posee una licencia "Creative Commons", la cual nos permite hacer uso de este material sin costo alguno.

3^{ER}

EVENTO INTERNACIONAL
HERRAMIENTAS
& RECURSOS
PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2013



educaciónVirtual
www.virtualepn.edu.ec



Cuadernia permite:

- Elaborar contenidos educativos adaptados a las características y necesidades de los estudiantes.



- Diseñar completas unidades didácticas utilizando información multimedia.
- Crear cuadernos digitales preparados para la red que pueden ser repartidos a través de zip o impresos.
- Exportar sus ficheros a SCORM, con el objetivo de indexar, clasificar y jerarquizar el material educativo y poderlo subir a una plataforma virtual.

3^{ER}

EVENTO INTERNACIONAL
**HERRAMIENTAS
& RECURSOS**
PARA EDUCACIÓN VIRTUAL 2013



Diseño de contenidos con eXeLearning



eXe eXeLearning

Viviana Jiménez A.

¿Qué es eXeLearning?



- Es un software libre utilizado por los docentes para la creación de recursos didácticos multimedia.
- Es una aplicación multiplataforma que funciona a través de plantillas que dan una estructura gráfica simple a las páginas que los usuarios crean.
- Esta herramienta facilita la exportación del contenido en formato: HTML, SCORM, IMS, etc.
- Los contenidos generados pueden ser incluidos en una plataforma virtual.

eXeLearning nos permite:

- Crear páginas web y recursos multimedia interactivos.
- Diseñar recursos utilizando iDevices los cuales incluyen varios tipos de formas pedagógicas como:

- Elementos de presentación de contenidos
- Elementos multimedia: imágenes, audio, video, animaciones
- Elementos externos: artículos de wikipedia, RSS
- Actividades: lectura, estudio de caso, reflexión
- Preguntas y juegos – examen SCORM

| Recursos | Formatos |
|----------|---------------------|
| Imágenes | jpg, gif, png |
| Audio | rm, mp3 |
| Video | mov, wmv, swf y flv |
| Otros | ppt, pdf, doc, xls |