

Generación de recursos educativos digitales en formato estándar con eXe Learning.

Los iDevices



Curso destinado a la formación de autores de recursos didácticos digitales

PDF adaptado por Pilar Meliό a partir del material elaborado en eXe Learning por Salvador Aznar (jsaznar (arroba) gmail.com),
partiendo de materiales elaborados por José Antonio Díaz-Alejo Gómez,
para la Conselleria de Educaci3n de la Comunidad Valenciana

Guía didáctica



Objetivos

- Conocer la utilidad de cada uno de los iDevices que ofrece eXeLearning.
- Aprender a utilizar cada uno de esos iDevices.



Conocimientos previos

Para seguir con éxito esta unidad, será necesario haber aprendido el funcionamiento básico de eXe y su editor de textos. También es recomendable tener ciertas habilidades en la navegación web.

Introducción

El eXe Learning dispone de 19 iDevices, cada uno con una utilidad pedagógica o técnica distinta. Hemos aprendido a utilizar los iDevices *objetivos*, *pre-conocimiento* y *cuadro de texto*. En este tema haremos un recorrido por los restantes, mostrando su utilidad, un ejemplo de cada uno de ellos y cómo se deben crear.

Se ha realizado una agrupación de estos iDevices en tres grupos:

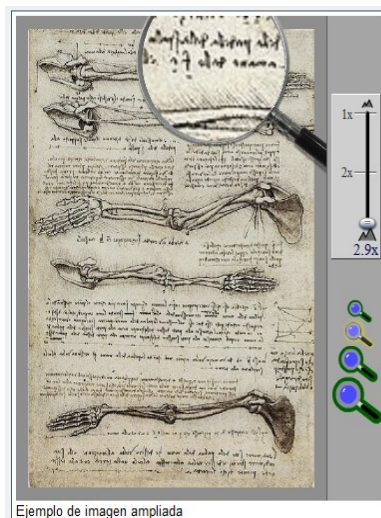
- iDevices de **presentación de información**: sirven para mostrar información al alumno, en varios modos y formatos.
- iDevices de **actividades no interactivas**: proponen actividades que no se pueden contestar directamente.
- iDevices de **actividades interactivas**: plantean preguntas al alumno, que puede responder sobre la misma página web (y conocer si han contestado bien o no).

Presentación de información

Los iDevices más básicos son los de presentación de información. Únicamente permiten mostrar imágenes o páginas web a los alumnos.

Imagen ampliada

El iDevice **imagen ampliada** permite mostrar una imagen, pero en un formato que puede resultar llamativo a los alumnos: le adjunta una lupa (cuyos aumentos y tamaño se pueden controlar). Se puede adjuntar un título y un texto a la imagen. Podemos utilizar este iDevice para centrar la atención del alumno en la imagen deseada, y animarle a explorarla. Puede tratarse de un gráfico, una fotografía, un plano...



La imagen presenta un manuscrito de Leonardo da Vinci, en el que realiza un estudio anatómico del brazo

Ejemplo de imagen ampliada

En el siguiente ejemplo, se muestra una imagen de un manuscrito de Leonardo da Vinci dentro de este iDevice. La lupa se mueve con el ratón, haciendo clic activamos o desactivamos la ampliación. Los controles de la derecha sirven, el primero, para controlar los aumentos (deslizando el control hacia arriba o hacia abajo), el segundo, para cambiar el tamaño de la lupa (haciendo clic en una lupa más grande o más pequeña).

Al crear un iDevice de estas características, debemos tener una **precaución**: utilizar imágenes lo suficientemente grandes; en caso contrario, la imagen ampliada se verá pixelada.

Uso

1. Escribir el texto que aparecerá junto a la imagen

Batipsterio de San Juan LEtran

Texto ?

Mira con detalle la siguiente imagen

Path:

Haga "Click" en la imagen de abajo o en el botón de "Añadir ampliado.:" ?



Batipsterio de San Juan Letran

Seleccionar una imagen (archivo JPG)

Mostrar como: ?

371 pixels by 442 pixels. (blanco para el tamaño original)

Alinear: ?

Izquierda

Enfoque Inicial ?

100%

Máximo aumento ?

200%

Tamaño de aumento ?

Medio

---Mover A---


2. Pinchamos aquí para seleccionar el archivo de la imagen
JPG

3. Aquí se elige la configuración inicial


Galería de imágenes

El iDevice **Galería de imágenes** permite mostrar en una actividad de aprendizaje varias imágenes asociadas al tema que se está tratando. Las imágenes se muestran, en principio, en formato *miniatura* o *thumb*, pero haciendo clic sobre cualquier de ellas se abre una nueva ventana que la muestra en tamaño ampliado. Dentro de esta ventana, aparecen enlaces para "navegar" entre las imágenes (anterior-siguiente-cerrar). Además, si alguna de las imágenes es muy grande, aparecerá en la ventana primero en tamaño reducido, y la podremos ampliar o reducir haciendo clic de nuevo sobre ella.


En el siguiente ejemplo vemos una galería con tres imágenes, tres obras de Leonardo da Vinci:




Ejemplo de galería de imágenes (obras de Leonardo)



Autorretrato



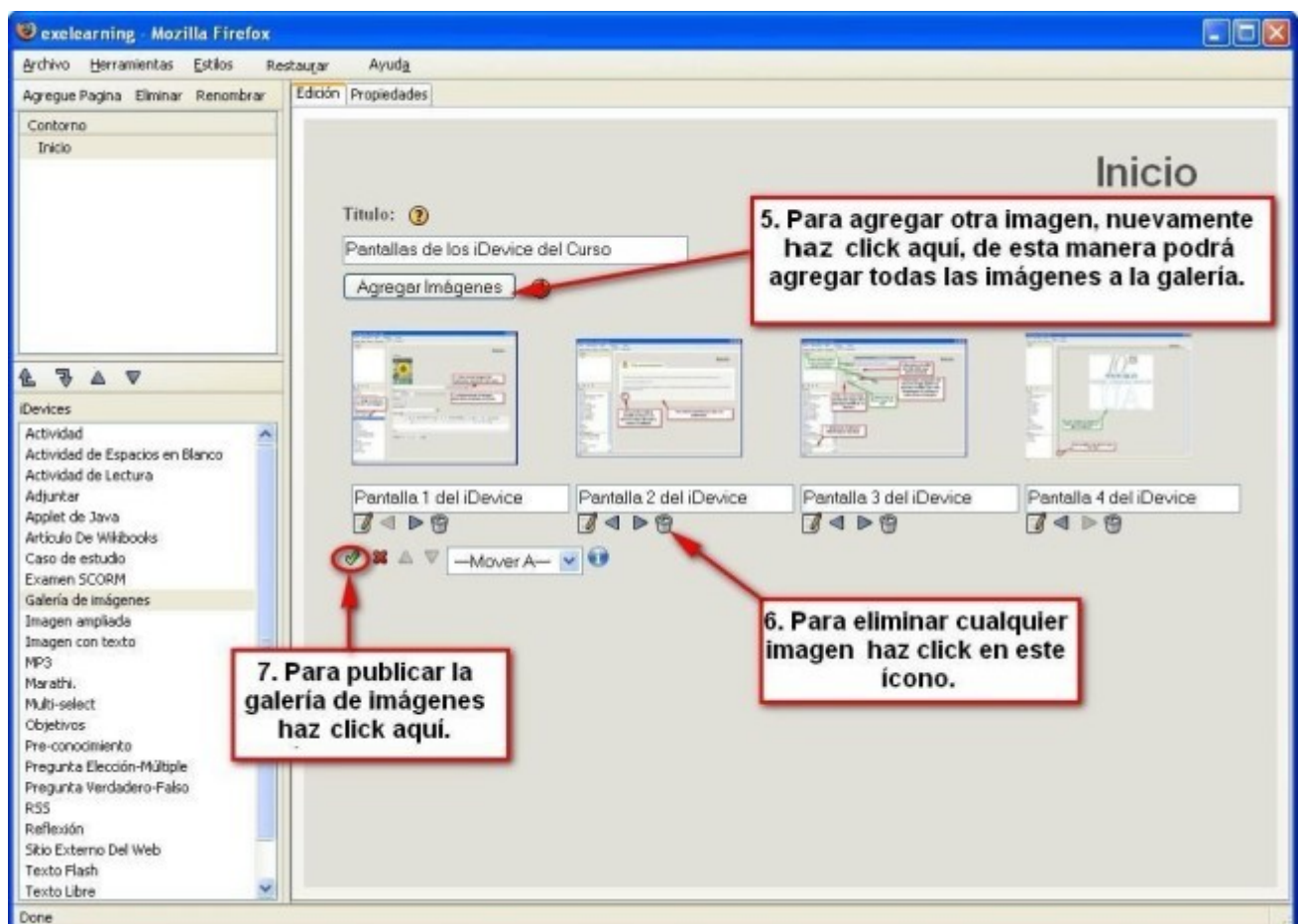
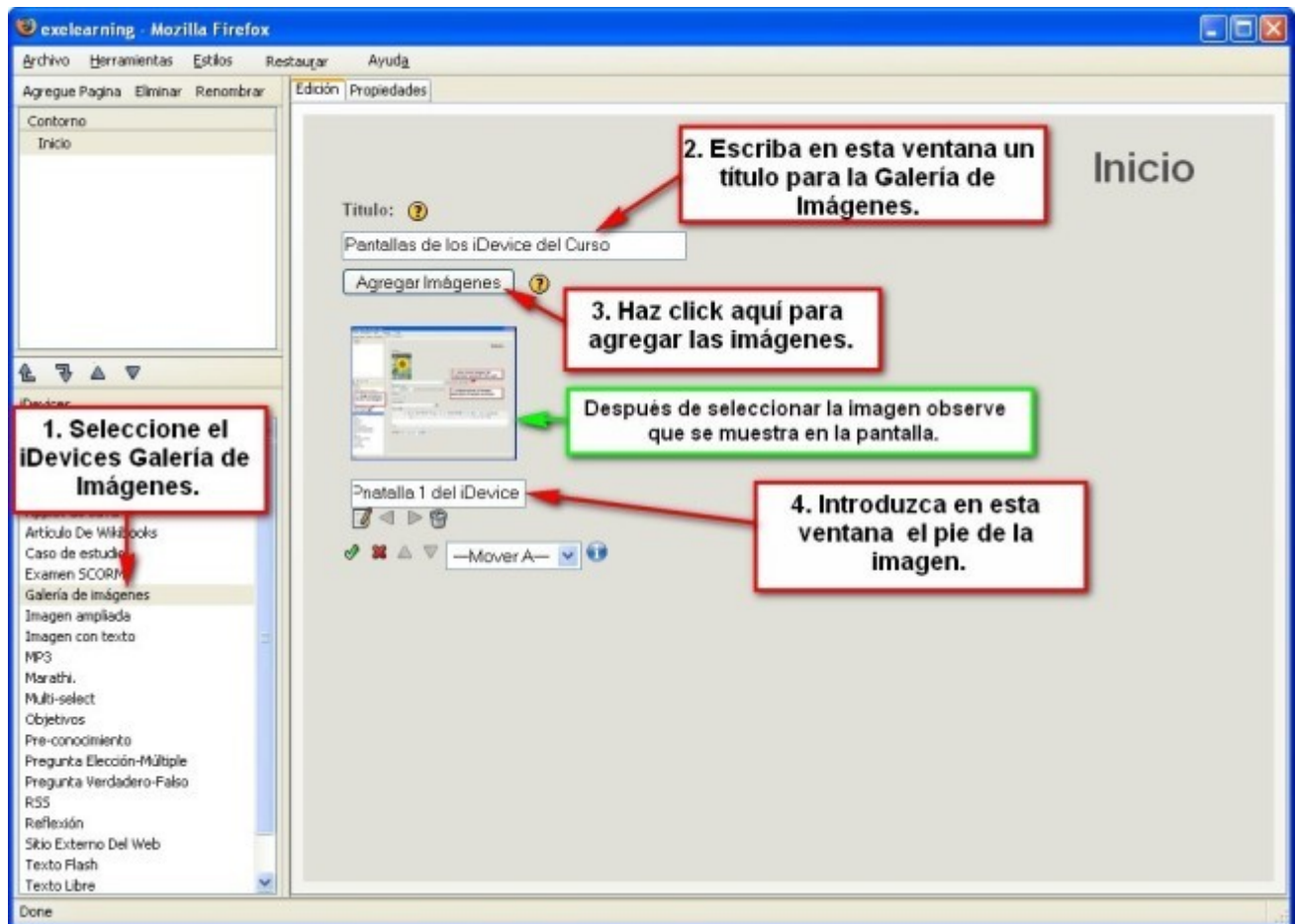
La última cena




La Mona Lisa

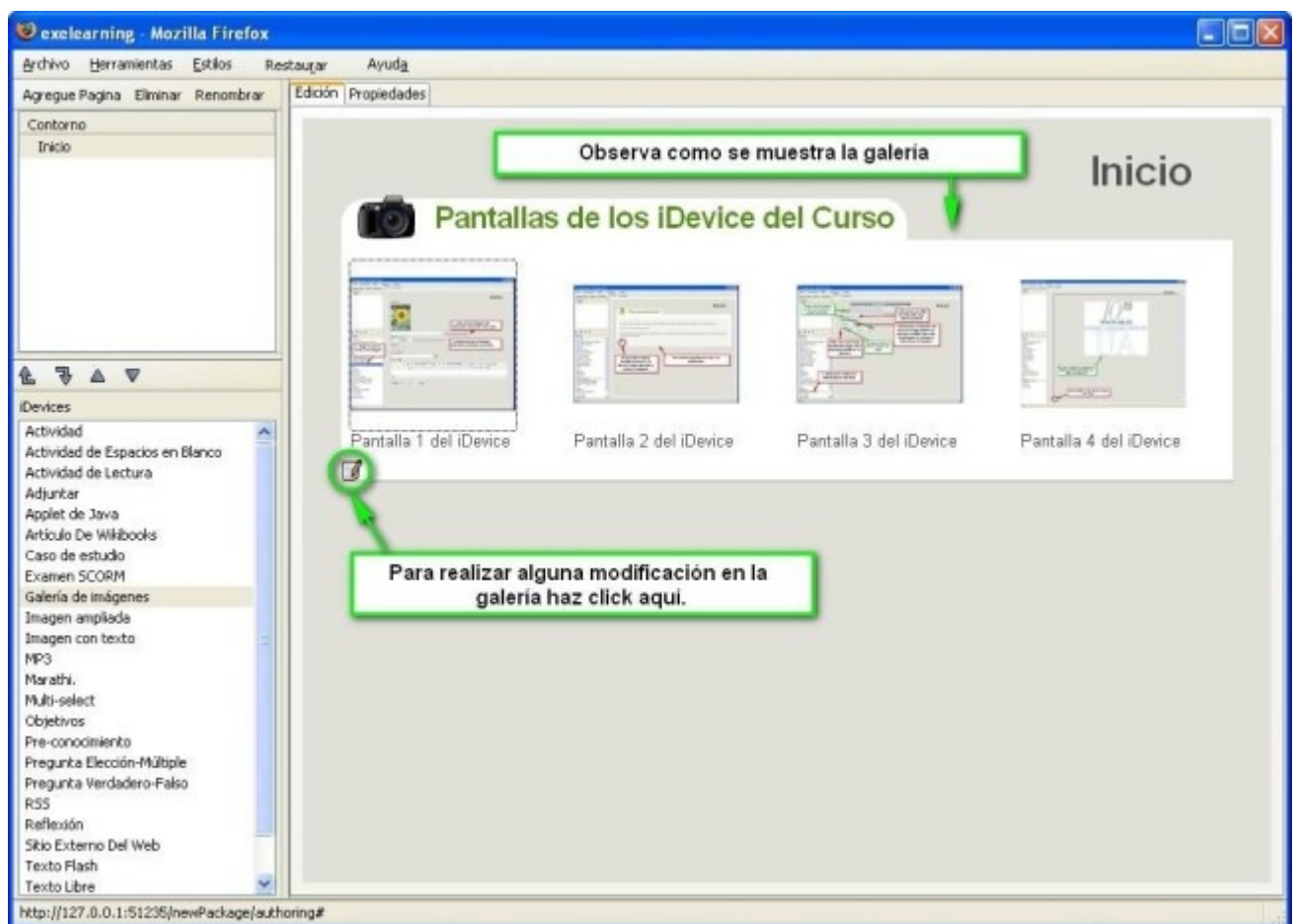
Uso

En la siguiente pantalla se han enumerado los pasos necesarios para su creación:



1. El primer paso es seleccionar el iDevice Galería de Imágenes.
2. Después se selecciona el título para el encabezamiento de la galería.
3. Luego, iremos buscando las imágenes haciendo click en el botón "Agregar imágenes". Automáticamente aparecerá el explorador que permitirá acceder a la imagen que queremos mostrar, y cuando la seleccionemos se mostrará en pantalla.
4. Después, se debe colocar el pie o nombre para esta imagen: el nombre ha de ser corto pero que resuma el contenido de la misma. Por ejemplo, si es una foto de una ciudad, podemos poner el nombre de la misma al pie de la imagen.
5. Los pasos 3 y 4 se deben realizar para cada una de las imágenes que queramos insertar en la galería.
6. Al insertar cada imagen, debajo de ella aparecen unos botones para *editarla* (cambiar de imagen), *moverla* (cambiarla de orden), *eliminarla*.
7. El último paso será pulsar el botón de "aceptar" . 

Finalmente la pantalla que obtenemos es la siguiente, de esta manera se muestra la galería, que dispone de unos botones de navegación:



Artículo wiki

La *wikipedia* ya no necesita grandes presentaciones hoy en día. Se trata de un enciclopedia realizada y controlada por sus propios usuarios.

El iDevice **Artículo wiki** permite incluir directamente el contenido de un artículo de esta enciclopedia, incluyendo todas las imágenes y enlaces correspondientes. Hay que prestar atención a un aspecto de este iDevice: en el momento de crear un artículo wiki, se carga su contenido y ya no se renueva. Esto implica dos cosas: la primera, que si distribuimos nuestro recurso con un artículo wiki, **su contenido no será actualizado aunque cambien el contenido del artículo en la wikipedia**. La segunda, que podemos modificar el contenido del artículo que hemos descargado, y que esas modificaciones llegarán tal cual a nuestros alumnos.

La wikipedia se encuentra bajo una licencia GFDL. Esto quiere decir que, **si queremos incluir un artículo, deberemos respetar dicha licencia, y nuestro recurso deberá ser gratuito y poderse modificar.**



Recuerda

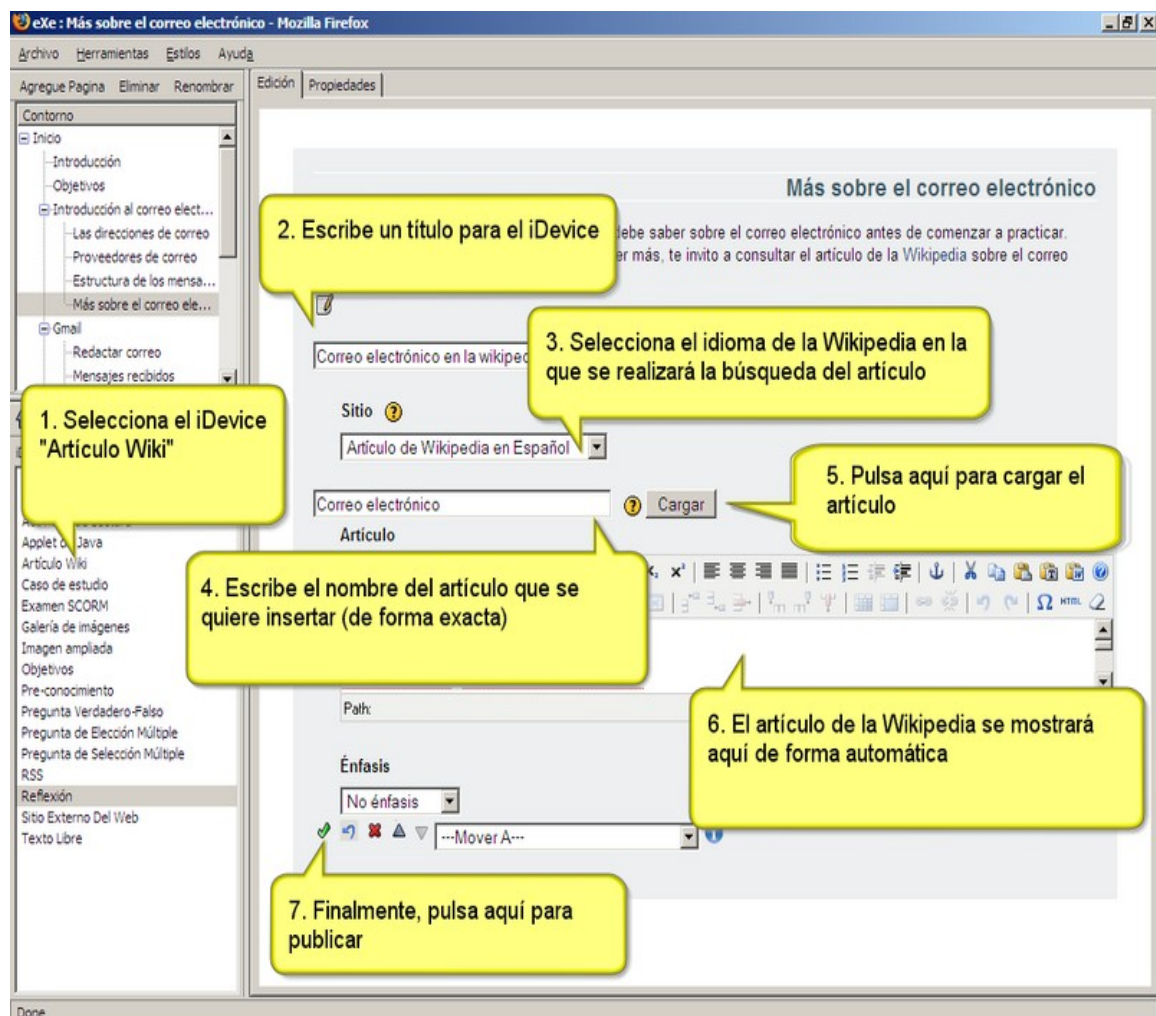
- Podemos modificar el contenido del artículo wiki.
- El artículo siempre llegará a los alumnos conforme nosotros lo hayamos creado, aunque se modifique el artículo original en la wikipedia.
- Si incluimos un artículo wiki, nuestro recurso debería ser gratuito y con permiso para ser modificado.

Mira en la versión online cómo se presenta un ejemplo de artículo wiki. Siguiendo con Leonardo da Vinci, se trata del artículo correspondiente a una de sus creaciones: la Madona Litta.


Uso

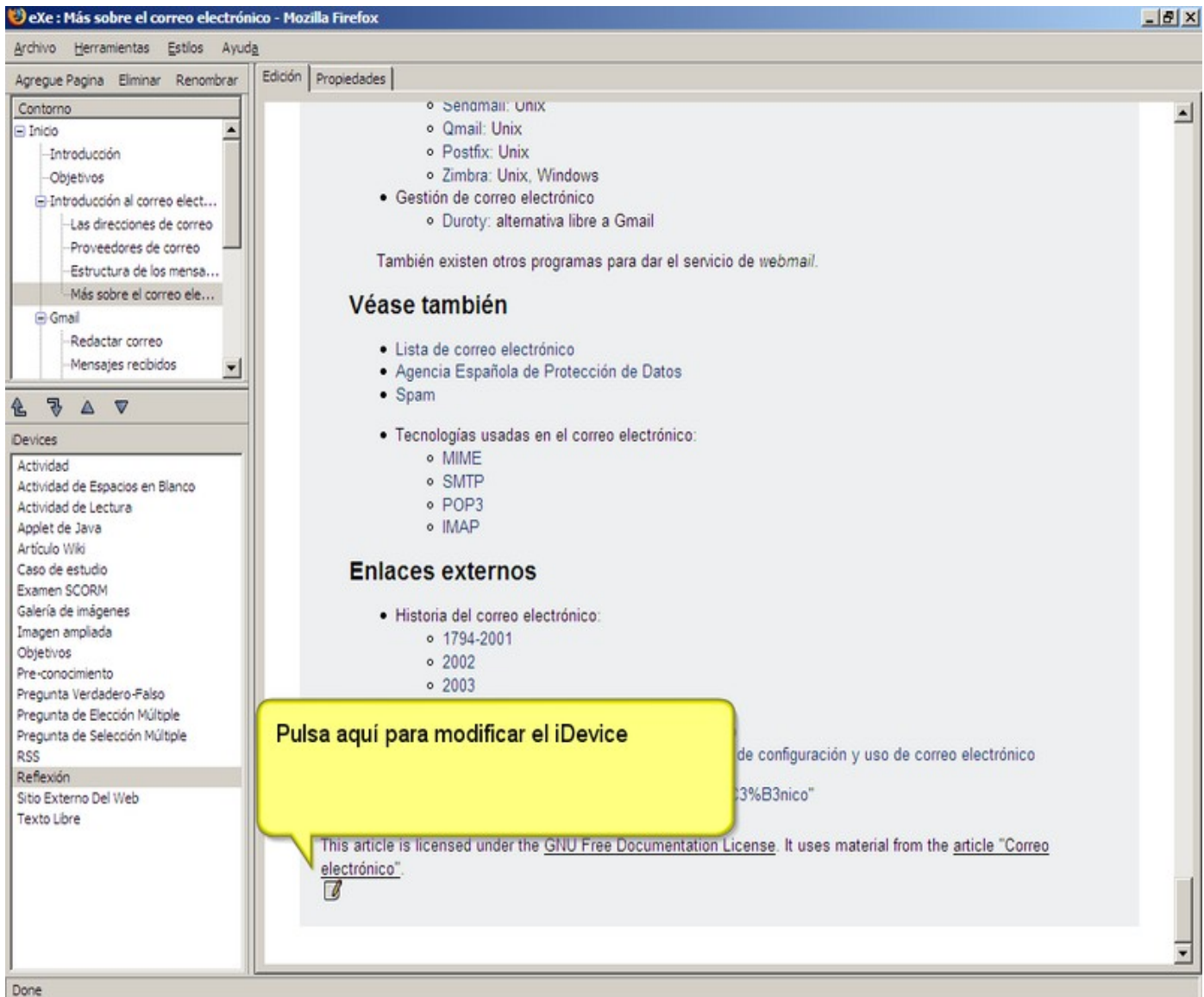
El iDevice Artículo de Wikibook o Artículo de Wikipedia permite al profesor mostrar un documento de la Wiki o una parte del mismo, que necesita ser consultado por sus estudiantes dentro de una actividad de aprendizaje.

En la siguiente pantalla hemos enumerado los pasos necesarios para su creación:



1. Lo primero es seleccionar el iDevice correspondiente.
2. Después, introduciremos el título
3. A continuación, el idioma de la Wikipedia a la que nos estemos refiriendo

4. y el nombre del artículo. Es muy importante que **el nombre del artículo introducido coincida con un artículo existente en la Wikipedia**, en caso contrario, no se mostrará nada.
5. Por último, pulsamos sobre el botón *cargar*
6. En el editor de texto aparecerá el artículo de la wikipedia y en con este editor podremos modificarlo.
7. Como siempre, guardamos lo que hemos hecho con el botón de aceptar 



Sitio externo web

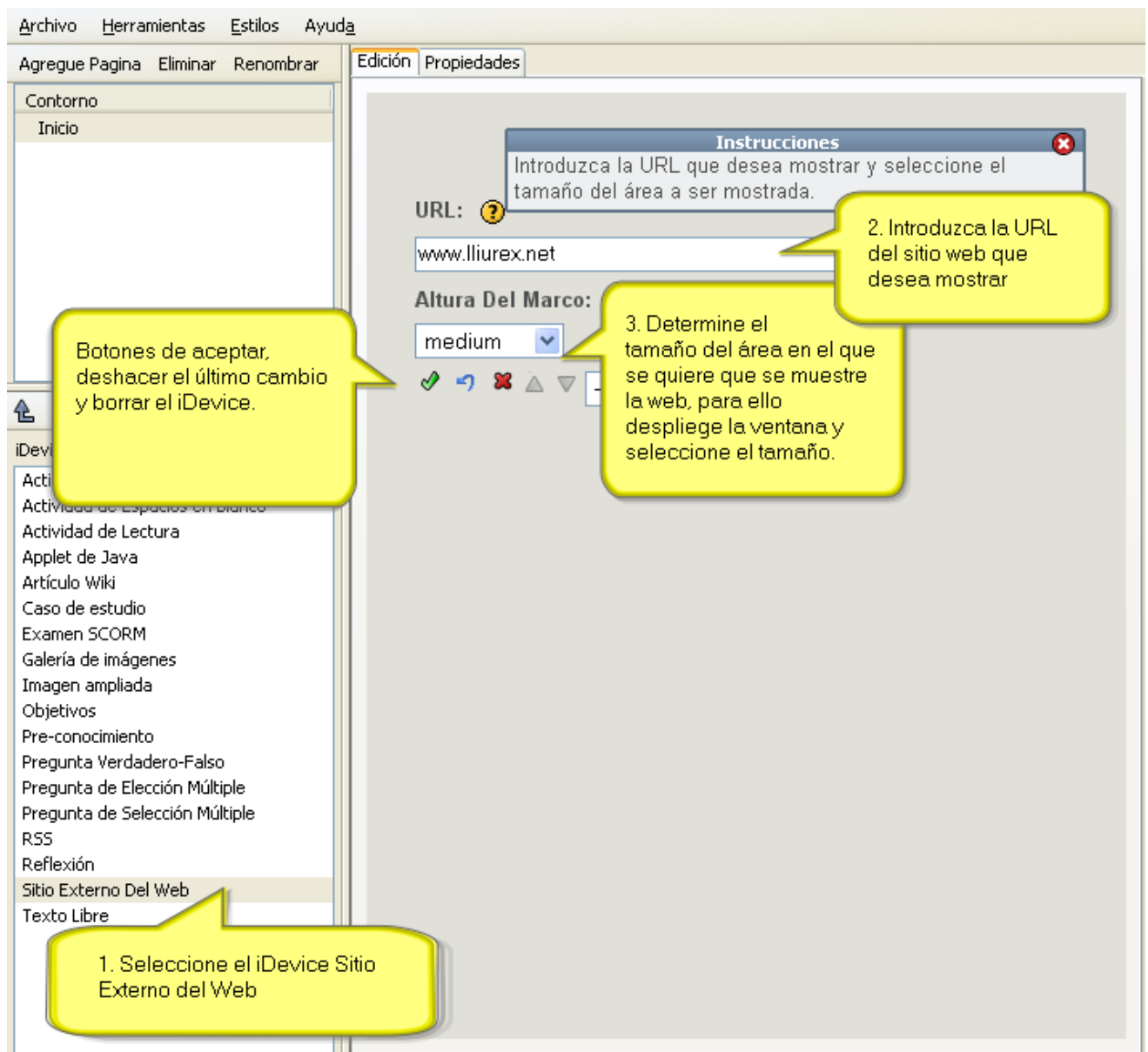
El iDevice **sitio externo del web** permite incluir una página web dentro de nuestro recurso, en el interior de un "marco". Al contrario que el artículo wiki, el contenido que se muestra en dicho marco siempre es el que aparece en ese momento en Internet. Es decir, cuando visualizamos un sitio externo del web, lo que hace el iDevice en realidad es conectarse a Internet, obtener la página web indicada, y mostrarla en su interior.

Por tanto, **este iDevice únicamente funciona cuando el ordenador desde el que se visualiza está conectado a Internet**. No se guarda una copia de la página web. Si se visualiza sin acceso a Internet, únicamente se verá un mensaje de error.

En la versión online puedes ver un ejemplo donde aparece un sitio externo del web, que muestra la dirección http://es.wikiquote.org/wiki/Leonardo_da_Vinci (citas conocidas de Leonardo da Vinci).

Uso

Veamos la forma de crearlo:



Como se observa, el paso número uno es acceder al iDevice con el nombre Sitio Externo del Web. Luego, se coloca en la primera ventana la dirección URL que se desea abrir, y se elige el tamaño que se desea que tenga el sitio web dentro de nuestro recurso.

Es muy importante que la dirección web (URL) se introduzca sin errores. De no ser así, no se podrá visualizar nada. Un buen método de introducir esta dirección correctamente es visitar la web deseada con un navegador, y **copiar y pegar la dirección hasta el iDevice**.

En un marco dentro de nuestra página se verá el contenido de la página incluida.



Cuidado

Puede ser que el contenido de la página que estemos insertando incluya un código con ventajas emergentes (pop-ups), u otro código malicioso que puede llegar incluso a causar que perdamos nuestro trabajo con eXe Learning. **Es muy recomendable guardar el trabajo antes de crear un iDevice de este tipo**, e incluso deberíamos hacer una copia adicional.

RSS

Determinadas páginas web cambian frecuentemente su contenido. Por ejemplo, las páginas de los periódicos suelen mostrar las últimas noticias, y los blogs se actualizan mostrando las últimas entradas o artículos escritos por sus usuarios. De este modo, si queremos estar al día de su contenido, deberíamos visitar periódicamente dichas páginas, y revisarlas en busca de novedades.

Para evitar esta tarea se ideó la distribución RSS. Esta distribución es un servicio más que ofrecen estos sitios web de frecuente actualización, de modo que son capaces de enviar únicamente los titulares de los últimos contenidos publicados. Para leer estos titulares RSS se debe utilizar un software llamado **agregador RSS**, capaz de mostrar en nuestros ordenadores o dispositivos móviles únicamente los titulares de los sitios deseados, ahorrándonos el paso de visitar todas las páginas mediante un navegador. A las páginas web que implementan este servicio se las denomina **fuentes RSS**.

El iDevice **RSS** actúa como un agregador básico: si le indicamos la dirección de una fuente RSS, es capaz de obtener sus últimos titulares y mostrarlos.



Ejemplo de RSS: noticias sobre la Mona Lisa, desde news.google.es

[La enigmática sonrisa de la Mona Lisa, culpa del colesterol - ABC.es](#)

[Las 50 horas de la Mona Lisa - ABC.es](#)

[Las mil y una historias: el último viaje de Leonardo y Mona Lisa - La Razón](#)

[El FBI, la CIA, la TIA y la jeta - El Periódico de Catalunya](#)

[Las Big Mac en los dominios de Mona Lisa - Qué.es](#)

[Con Manucho, el pincel y la palabra - Página 12](#)

[Castillos con corona - Página 12](#)

[Da Vinci de mal genio - El País - Cali Colombia](#)

[El Bilbao más íntimo y artístico - Deia](#)

[Exposición de "Pintura Peruana Actual" - Press Perú](#)

Uso

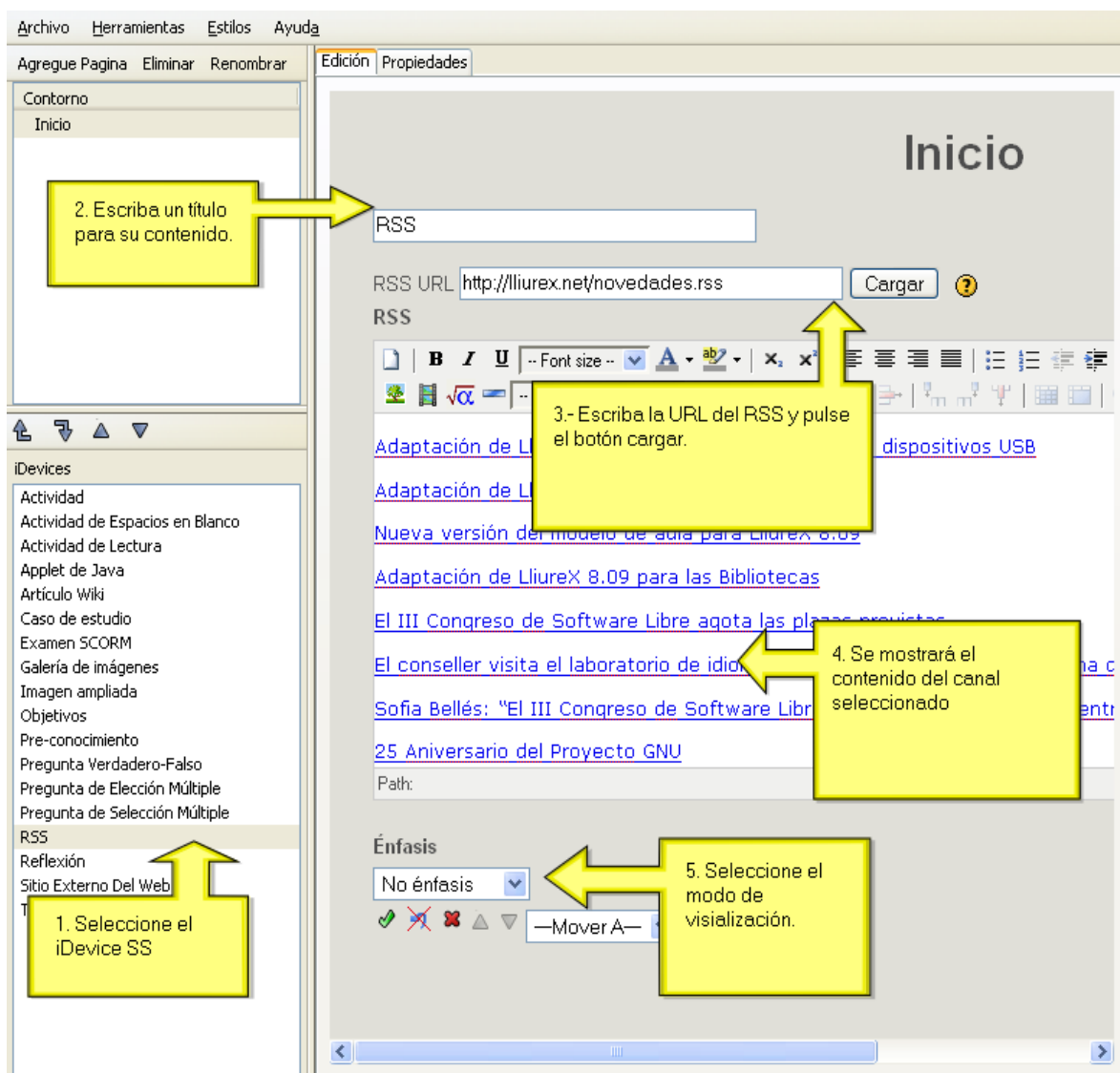
El primer paso, obviamente, será encontrar el enlace de la página de sindicación. No todas las páginas lo ofrecen, por lo que primero deberemos examinar la página principal del sitio web para comprobar que tengan sindicación.

Por ejemplo, en la página <http://www.lliurex.net> veremos, casi al final, este símbolo:



Este es el símbolo del RSS. Si lo abrimos, dependiendo de nuestro navegador, veremos el índice de contenidos del sitio de diversos modos. Pero la forma más sencilla de obtener la dirección de sindicación es hacer clic con el botón derecho sobre el símbolo, y seleccionar "copiar la ruta del enlace". Luego la podremos pegar en nuestro iDevice.

Veamos el uso:



El paso más delicado es el tercero: aquí es donde deberíamos "pegar" la dirección de sindicación. **No sirve cualquier URL.**

Si todo se hace correctamente, cada vez que los alumnos vean nuestro recurso obtendrán un índice actualizado de las novedades del sitio.

Actividades no interactivas

En ellas, el alumno no sabe el resultado de forma inmediata, y debe ser el profesor el que evalúe el grado de satisfacción de las actividades realizadas por los alumnos. Pero este hecho no nos debe frenar en el momento de incluir este tipo de iDevices en nuestros recursos, puesto que tienen un alto valor pedagógico al plantear problemas que impulsan a la reflexión.

Actividad

El iDevice "Actividad" permite al profesor proponer una actividad que han de resolver sus estudiantes. Esta actividad puede ir acompañada de un conjunto de tareas e indicaciones que permitan transitar al estudiante por ella de forma eficiente. Para ello es necesario tener en cuenta el grado de complejidad de las tareas así como los conocimientos previos y recursos educativos con los que cuenta el estudiante a quien va dirigida la actividad.

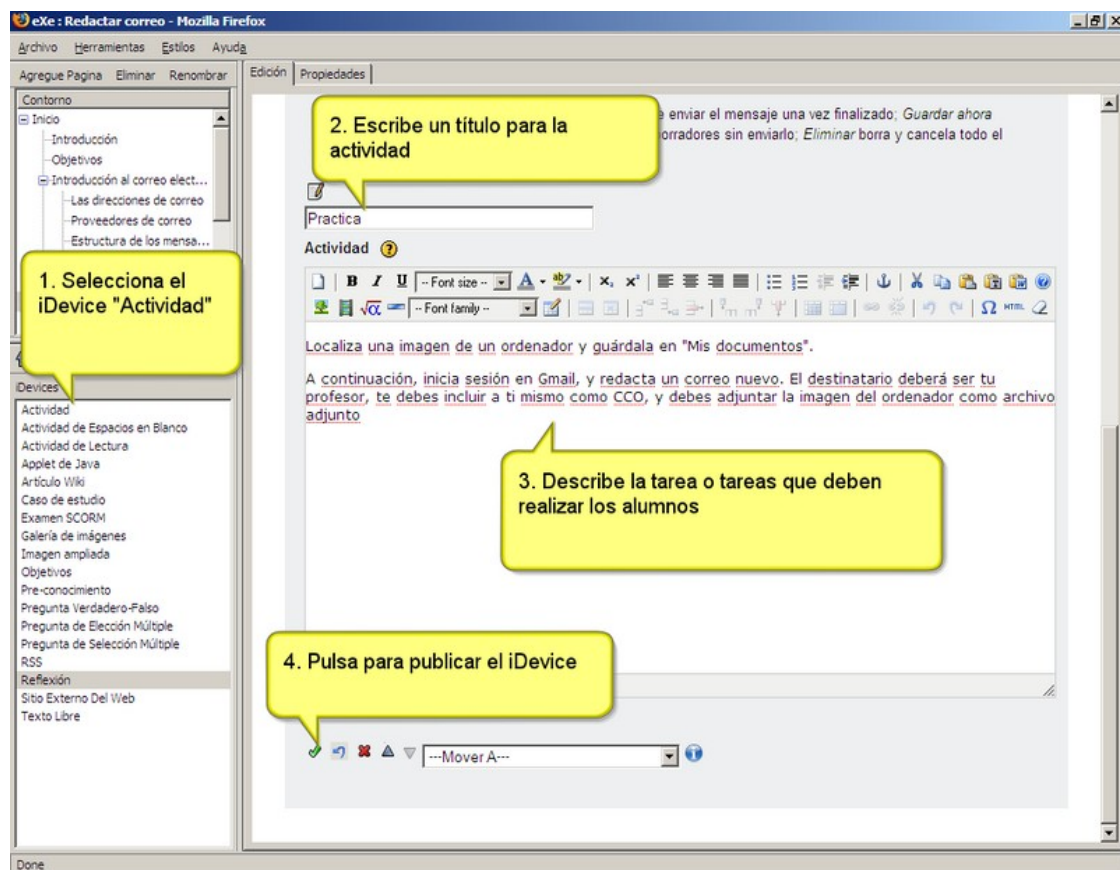


Ejemplo de iDevice "actividad"

Además de por sus pinturas, Leonardo da Vinci es conocido por sus inventos. ¿Puedes encontrar imágenes de alguno de sus inventos?

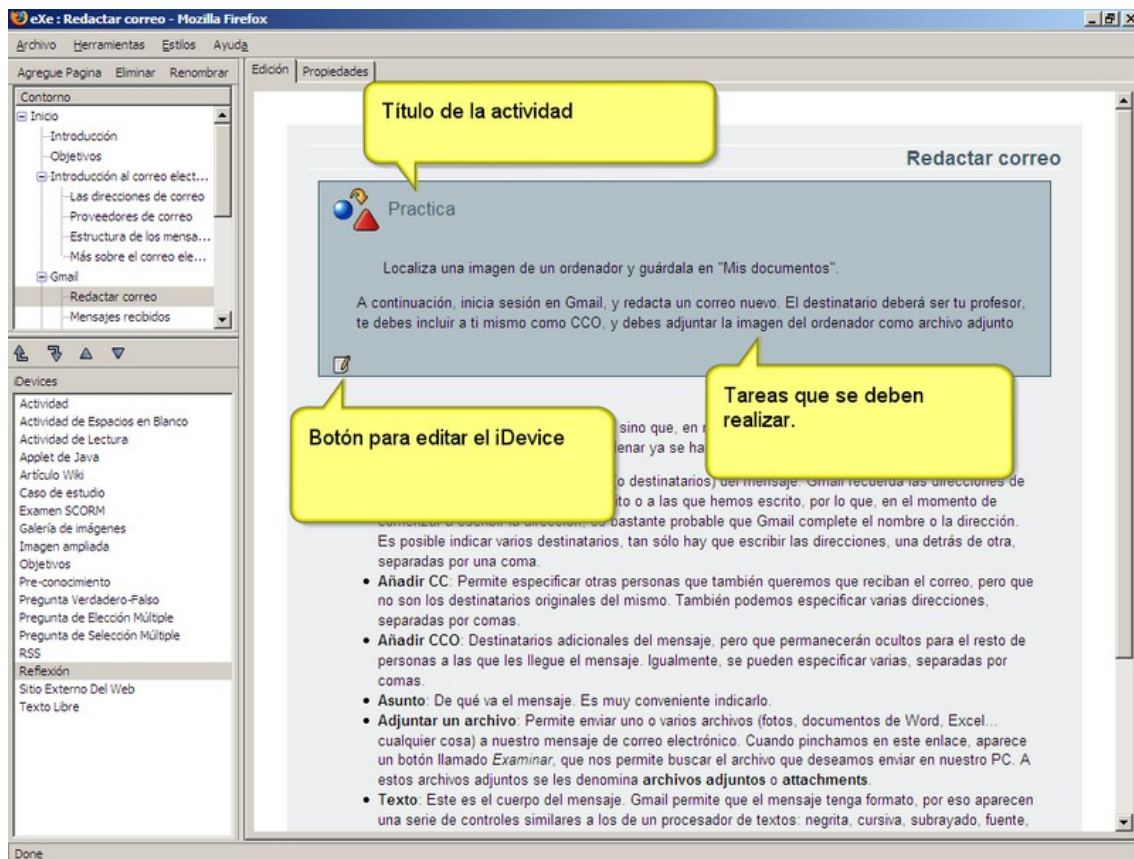
Uso

Veamos la forma de usar este iDevice:



El funcionamiento es realmente sencillo. La actividad no se realiza online, sino que se trata únicamente de **destacar** mediante un icono propio las actividades propuestas a los alumnos.

El resultado, después de crear la actividad, es el siguiente:



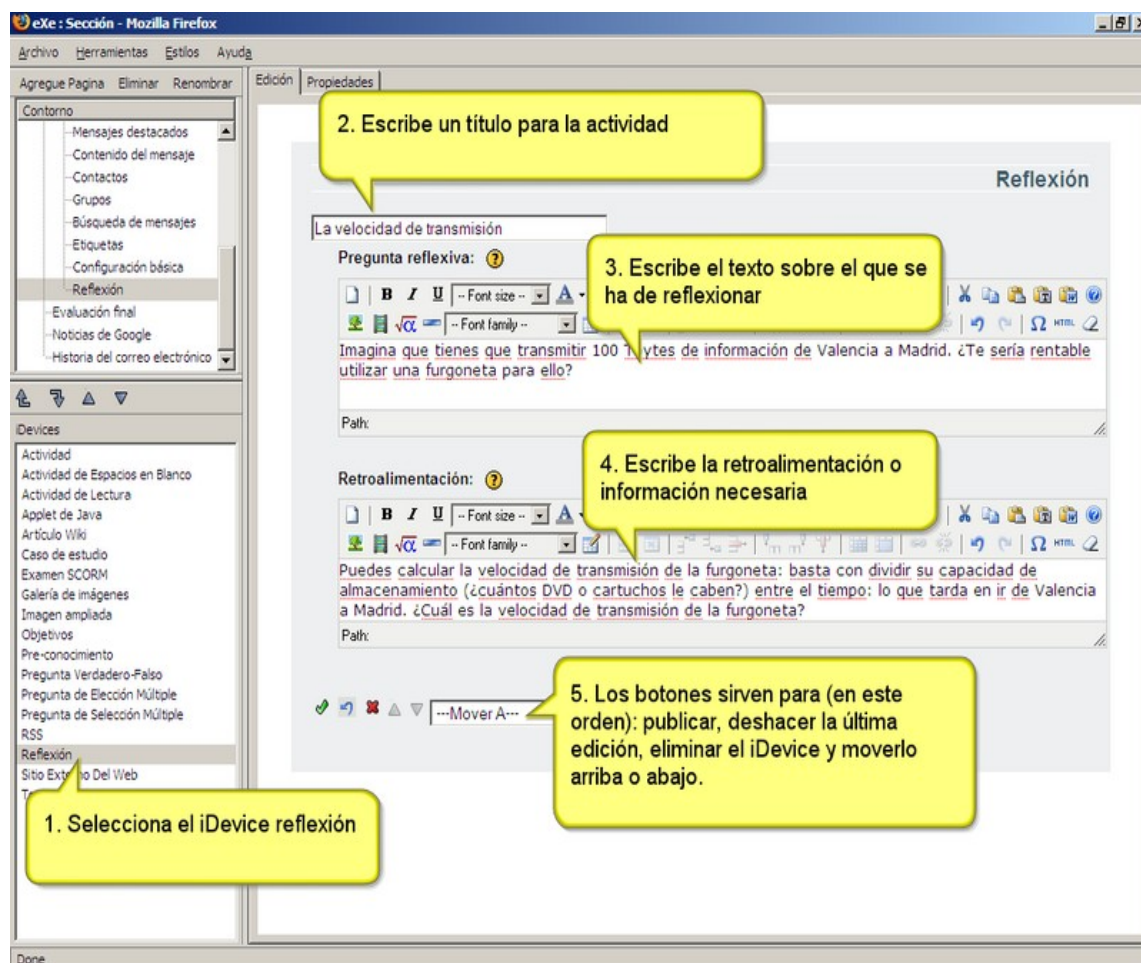
Reflexión



El iDevice "Reflexión" permite al profesor proponer un texto o pregunta que contenga una idea sobre la cual ha de reflexionar el estudiante. Es importante que esta idea contenga una problemática o contradicción que mueva el interés del estudiante y que, al finalizar el ejercicio, le ofrezca una enseñanza.

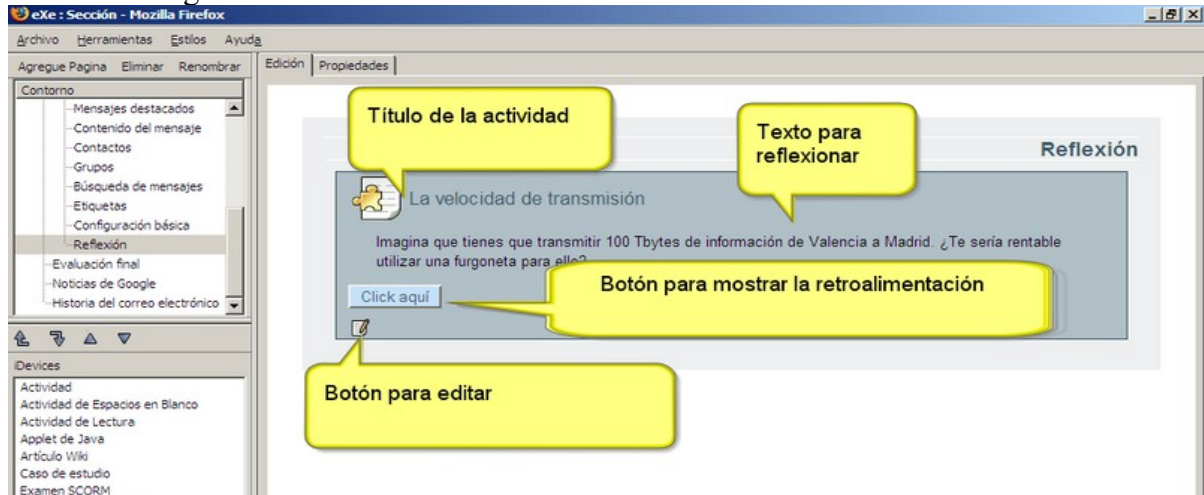
Uso

Veamos los pasos necesarios para utilizarlo:



Como se observa, el paso número uno es seleccionar el iDevice Reflexión. Luego se debe colocar un

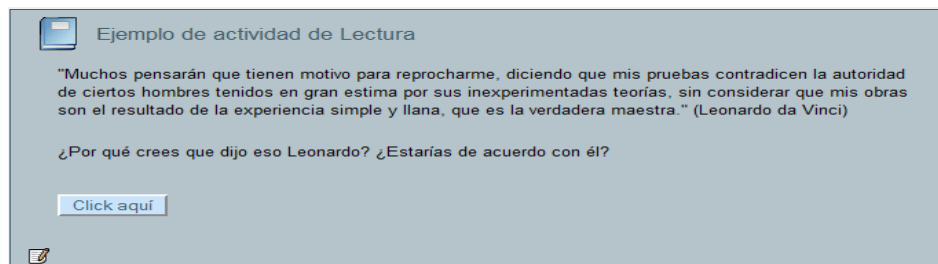
título para esta actividad. En la primera ventana de texto (Pregunta reflexiva) escribiremos el texto o pregunta sobre la que se ha de reflexionar. En la ventana de texto "Retroalimentación" se escriben orientaciones adicionales de cómo ha debido ir la reflexión, o qué cosas ha debido tener en cuenta. El resultado sería algo así:



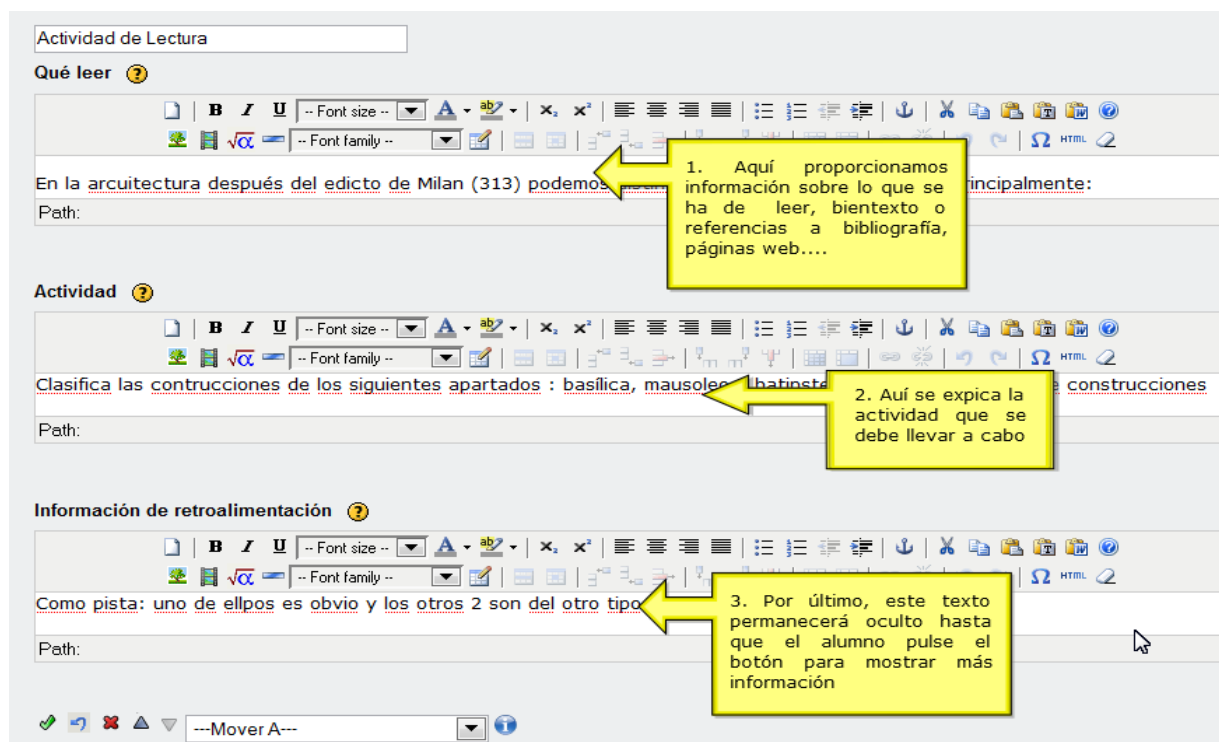
Actividad de lectura

El iDevice *Actividad de Lectura* permite al profesor proponer un texto para la lectura de los alumnos, acompañado de una actividad que debe realizar tras la lectura, y de una retroalimentación a mostrar después de realizar la actividad.

Ej.:




Uso



Caso de estudio

El iDevice Caso de Estudio permite al profesor proponer en una actividad el estudio de un caso real o imaginario. Para ello, cuenta con una historia (caso) que mostrar, y, a partir de ella, se pueden proponer un conjunto de actividades y ofrecer información y orientaciones para realizarlas.

 Ejemplo de caso de estudio


Leonardo da Vinci es considerado en ocasiones como el primer ingeniero moderno. Sus *inventos* procedían de su aguda capacidad de observación; estudió al detalle desde el vuelo de los pájaros hasta la anatomía del cuerpo humano. Pero Leonardo nunca publicó o distribuyó sus múltiples estudios o inventos; es más, actuó como si no quisiera desvelar a nadie sus descubrimientos. De hecho, escribía sus diarios de derecha a izquierda, de modo que era necesario utilizar un espejo para poder leerlos.

Piensa qué hubiera sucedido si todos los científicos e inventores actuaran de la misma forma, sin compartir sus descubrimientos.

Mostrar Información

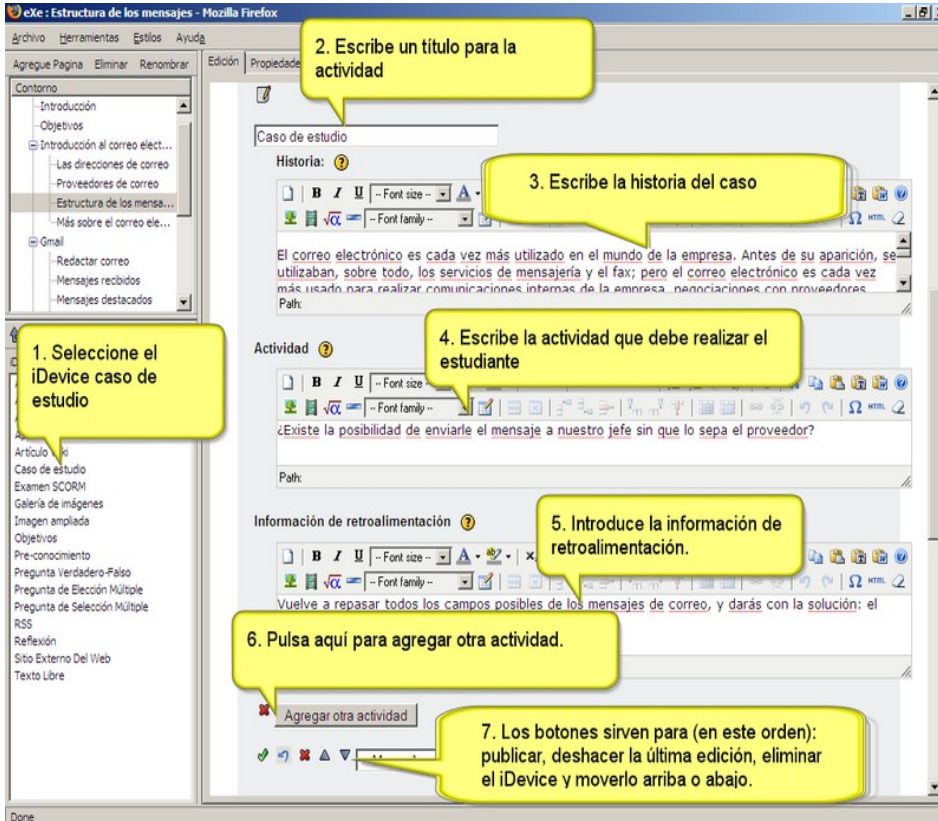
¿Cómo crees que los científicos comparten sus descubrimientos en la actualidad?

Mostrar Información



Uso

En la siguiente pantalla se enumeran los pasos necesarios para su creación:



1. Seleccione el iDevice caso de estudio

2. Escribe un título para la actividad

3. Escribe la historia del caso

4. Escribe la actividad que debe realizar el estudiante

5. Introduce la información de retroalimentación.

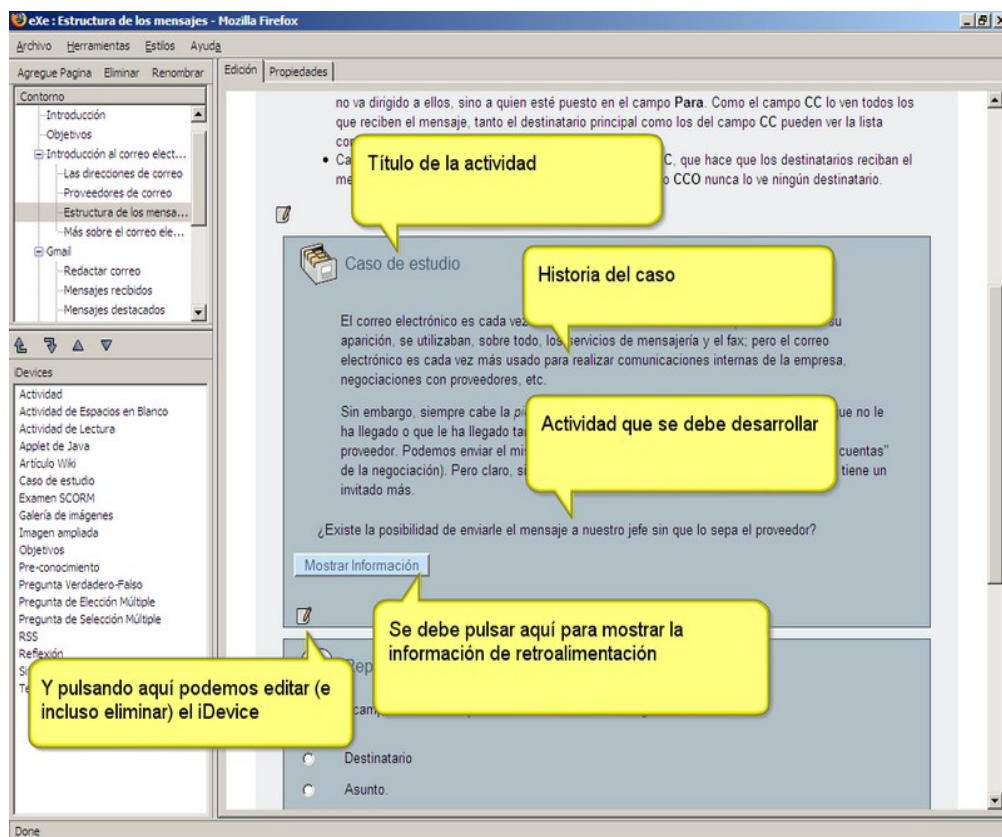
6. Pulsa aquí para agregar otra actividad.

7. Los botones sirven para (en este orden): publicar, deshacer la última edición, eliminar el iDevice y moverlo arriba o abajo.

Como se observa, el paso número uno es seleccionar el iDevice Caso de estudio. Luego se debe colocar un título para esta actividad. En la primera ventana de texto (Historia), se escribe el texto o historia que refleja el caso que estamos estudiando. En la ventana de texto "Actividad" se describe la actividad que han de realizar los estudiantes ante la información que se brinda.

La información de retroalimentación incluye información adicional que el alumno no ve en un principio, pero que puede "desvelar" en el momento que desee.

El resultado de todo lo anterior es el siguiente:



Actividades interactivas

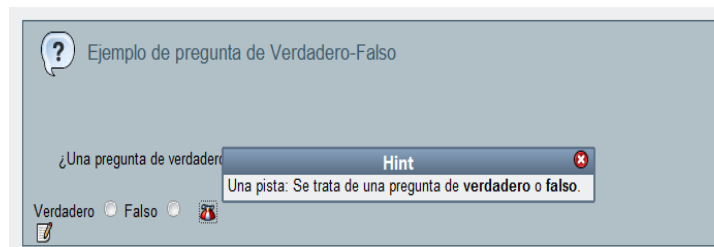
Este tipo de actividades permite al alumno comprobar si va asimilando los contenidos.

El alumno contestará a una serie de preguntas: rellenar huecos , selección múltiple, verdadero-falso..., sobre el propio recurso y conocerá en el momento si ha realizado la actividad de forma correcta o no.

Pregunta Verdadero-Falso

El iDevice *Pregunta Verdadero-Falso* permite crear una (o varias) preguntas, cuya respuesta es verdadero o falso. Permite también introducir *retroalimentación*, es decir, un mensaje para el alumno una vez completada la actividad.

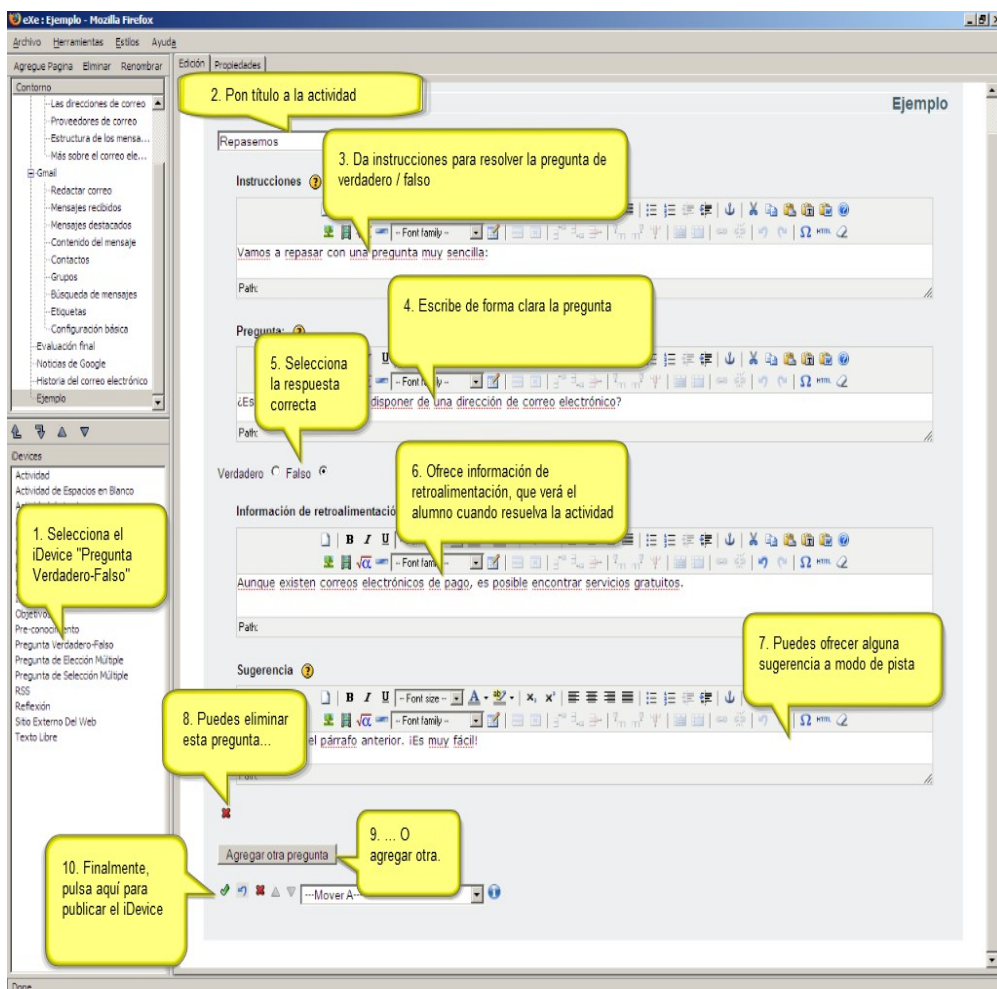
Veamos primero un ejemplo de cómo ven los alumnos estas preguntas:



Obviamente, todas las preguntas de verdadero-falso tienen únicamente dos respuestas posibles: **verdadero** y **falso**.

Uso

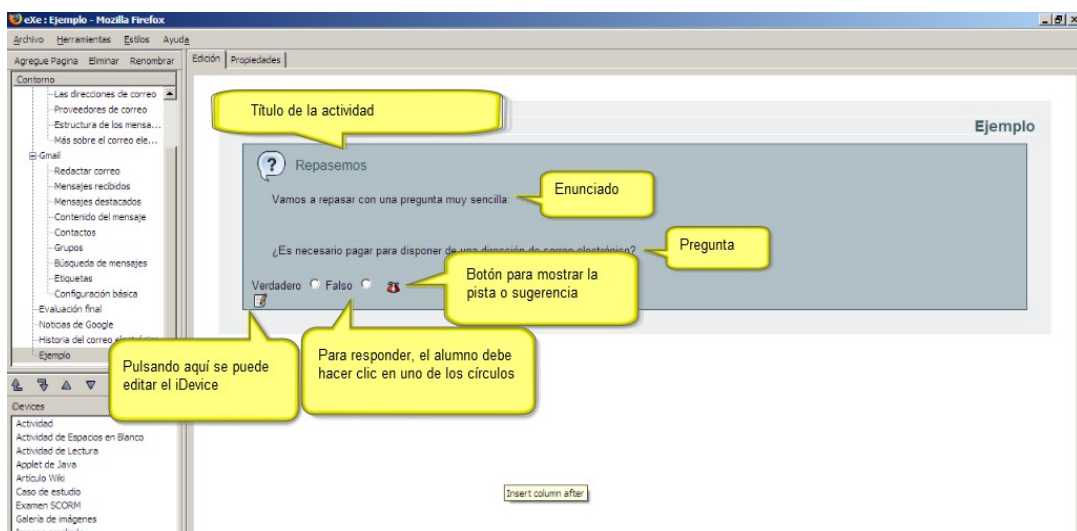
El proceso de creación de este tipo de preguntas es el siguiente:



Veamos con un poco de detalle cada uno de los campos:

- El **título** de la actividad es el que aparece en el encabezado, con letras más grandes.
- Las **instrucciones** y la **pregunta** aparecen una detrás de otra.
- La **información de retroalimentación** es información adicional que se le muestra al alumno cuando ha seleccionado una de las dos opciones.
- La **sugerencia** es una pista o ayuda que podemos dar al alumno antes de contestar.


Una vez creada la pregunta, tiene el siguiente aspecto:



Espacios en blanco


Este iDevice nos permite mostrar un texto dejando huecos para que los alumnos los completen con las palabras adecuadas.

Veamos un sencillo ejemplo de actividad de espacios en blanco:

 **Ejemplo de actividad de espacios en blanco**

Instrucciones: lee el párrafo a continuación y completa los espacios en blanco con las palabras adecuadas

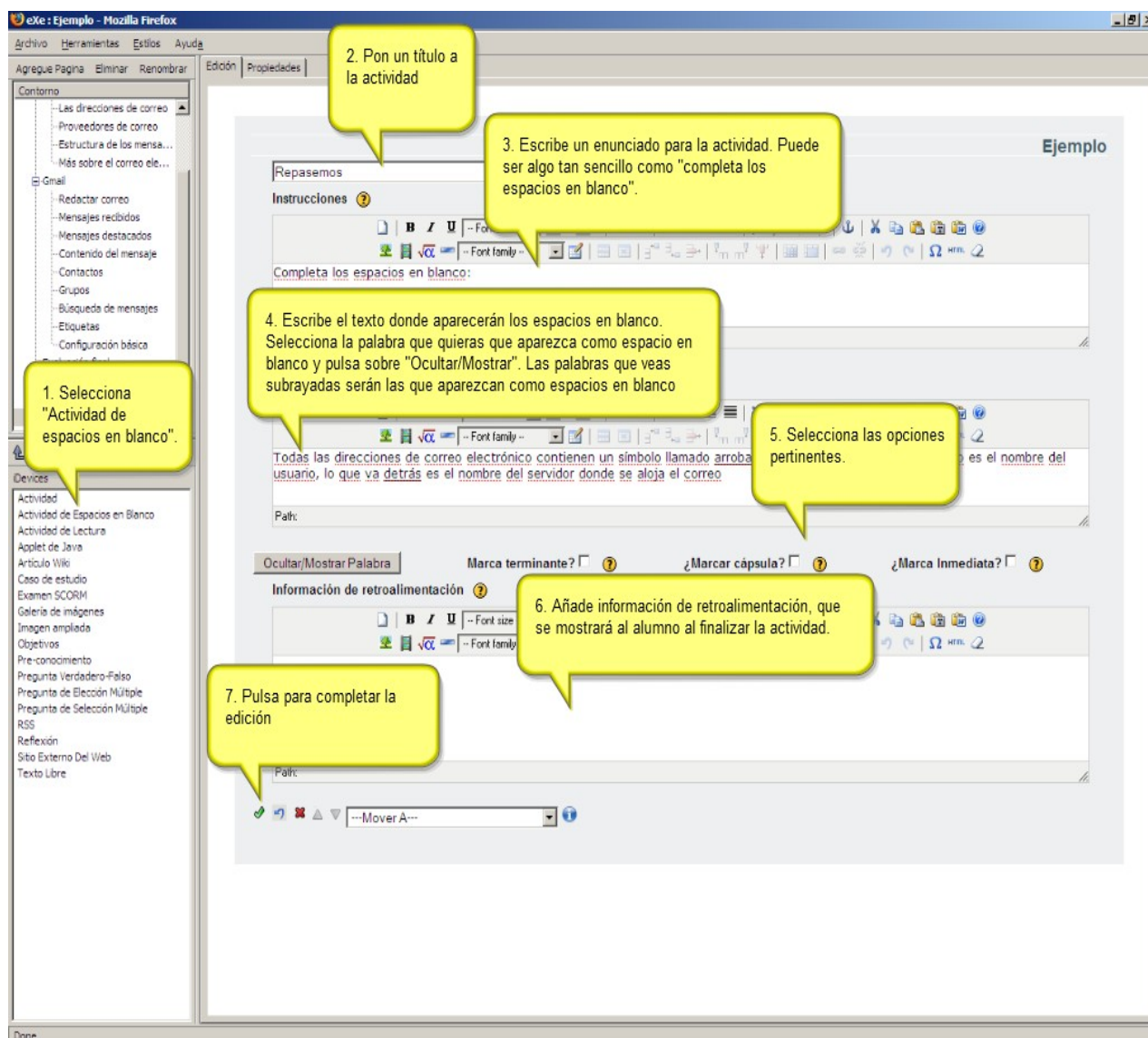
A lo largo de esta unidad, hemos tomado como referencia para los ejemplos de los distintos iDevices a un polifacético hombre del Renacimiento llamado da .



Bueno, muy fácil, pero sólo era un ejemplo...

Uso

Los pasos para la creación de este iDevice son los siguientes:



The screenshot shows the iDevice creation interface in Mozilla Firefox. The interface includes a sidebar with a 'Contorno' (Outline) pane and a 'Dispositivos' (Devices) pane. The main area is titled 'Ejemplo' and contains a text editor with the following content:

Repasemos

Instrucciones ?

Completa los espacios en blanco:

Todas las direcciones de correo electrónico contienen un símbolo llamado arroba usuario, lo que va detrás es el nombre del servidor donde se aloja el correo.

Path:

Marca terminante? ☐ ¿Marcar cápsula? ☐ ¿Marca inmediata? ☐

Información de retroalimentación ?

Path:

Seven numbered callouts explain the steps for creating the iDevice:

1. Selecciona "Actividad de espacios en blanco".
2. Pon un título a la actividad
3. Escribe un enunciado para la actividad. Puede ser algo tan sencillo como "completa los espacios en blanco".
4. Escribe el texto donde aparecerán los espacios en blanco. Selecciona la palabra que quieras que aparezca como espacio en blanco y pulsa sobre "Ocultar/Mostrar". Las palabras que veas subrayadas serán las que aparezcan como espacios en blanco
5. Selecciona las opciones pertinentes.
6. Añade información de retroalimentación, que se mostrará al alumno al finalizar la actividad.
7. Pulsa para completar la edición

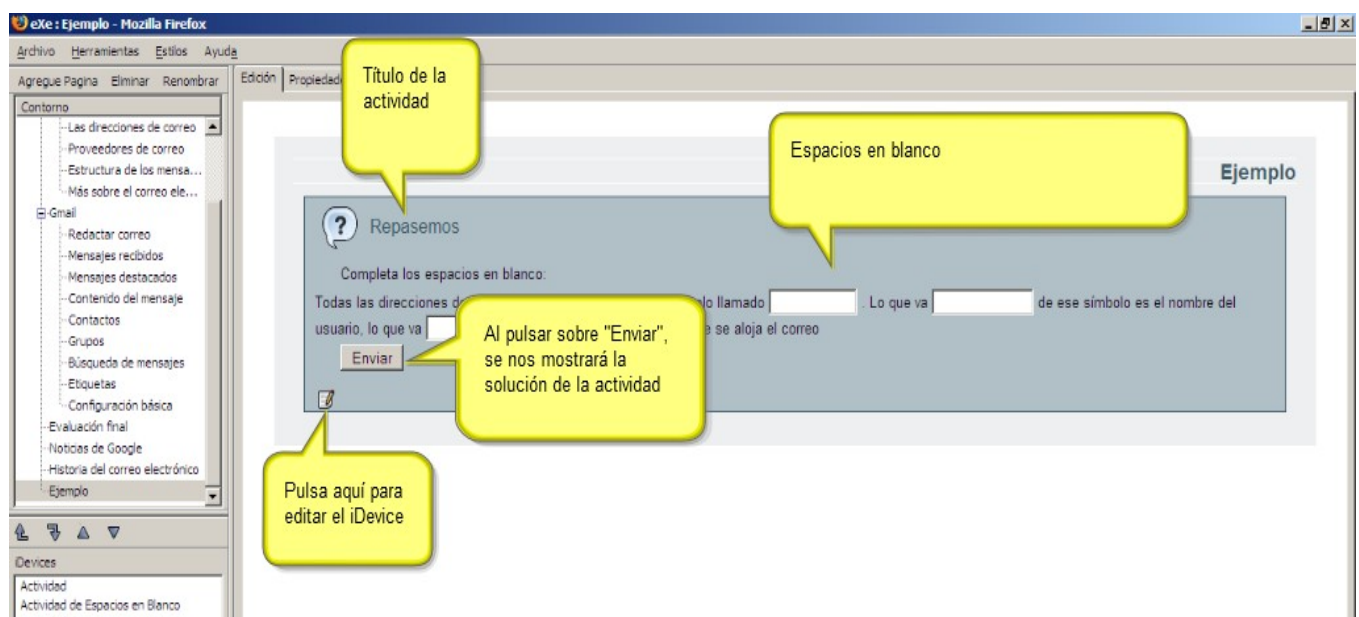
Veamos los distintos campos que hay que rellenar:

- El **título** de la actividad se muestra al principio, con letras más grandes.
- Las **instrucciones** aparecen antes del texto con los espacios en blanco. Normalmente, escribiremos algo como "completa los espacios en blanco".
- El **texto de espacios en blanco** es precisamente eso, el texto, que escribiremos completo. Las **palabras subrayadas** serán las que deberán completar los alumnos.
- El botón **Ocultar/mostrar palabra** es el que nos permite que seleccionemos una palabra y la

marquemos como "espacio en blanco". Lo único que hace este botón es subrayar la palabra (o palabras) seleccionada, es decir, podemos conseguir el mismo efecto con el botón de subrayado del editor de textos.

- La opción **marca terminante** permite ser "flexibles" en la corrección: si esta opción está marcada, **aceptará como buenas respuestas que difieran una única letra de la palabra correcta**. Es decir, si la opción está marcada y la respuesta es "exe", aceptará como correctas "eye", "ele", "axe"...
- La opción **marcar cápsula** determina si la corrección se realiza teniendo en cuenta las mayúsculas y minúsculas. Realmente, no tiene nada que ver con una cápsula; se trata de un error de traducción (por capital letters / caps). Si esta casilla está activada, y la respuesta a un espacio en blanco es "Valencia", para que la actividad esté correcta el alumno la deberá escribir con mayúsculas también.
- La opción **marca inmediata** determina cuándo se realiza la corrección de la actividad: cuando hemos escrito cada palabra (opción seleccionada) o cuando el alumno pulsa el botón de corregir (opción desmarcada).

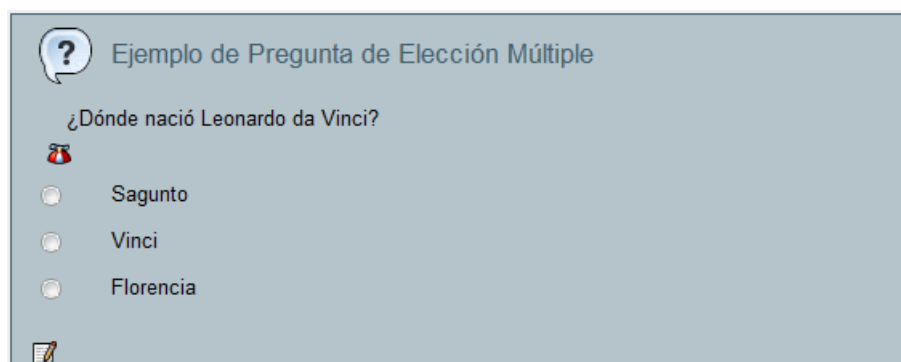
Una vez creado, el iDevice toma el siguiente aspecto:



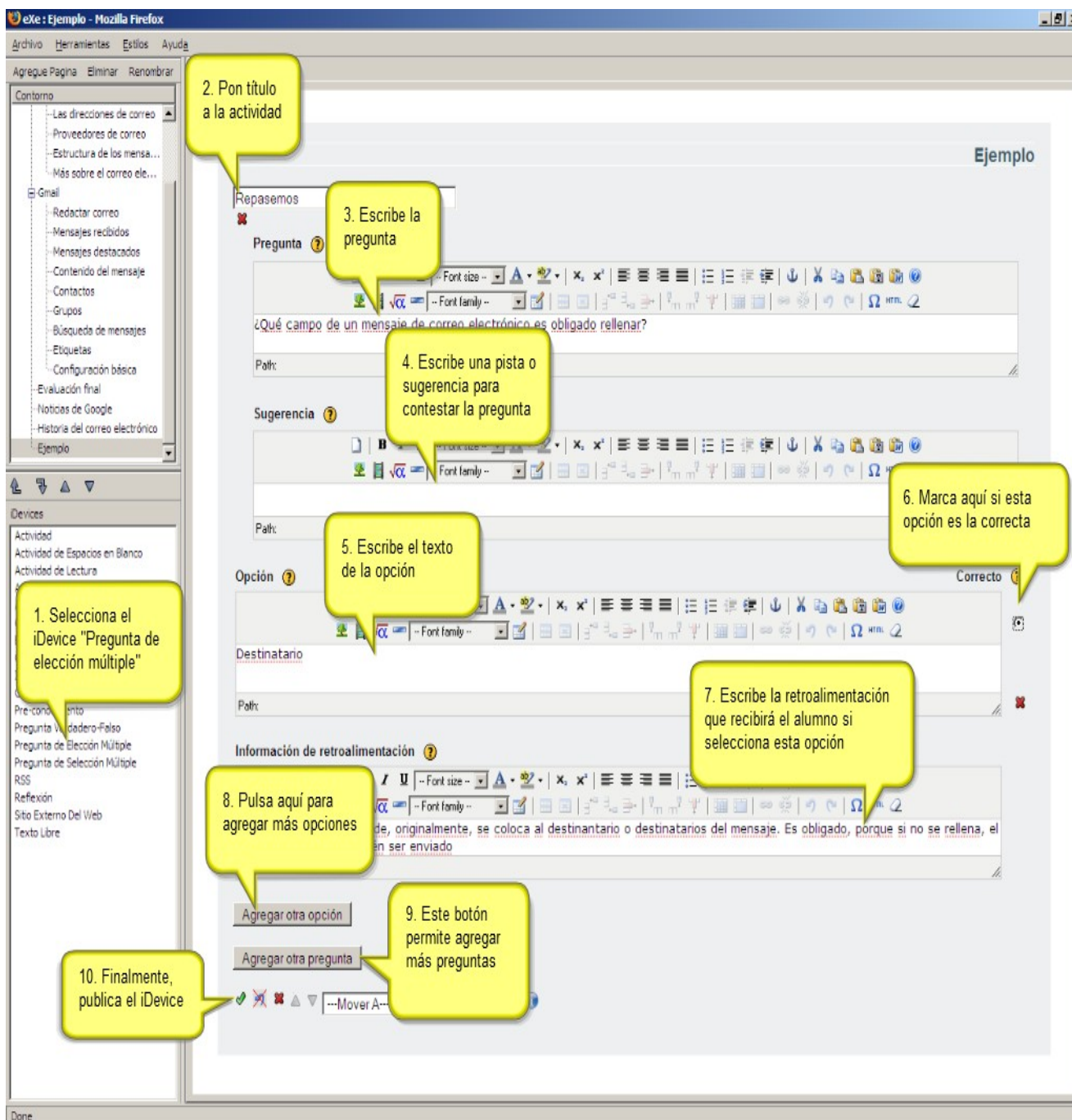
Pregunta de elección múltiple

Este iDevice permite crear preguntas *tipo test*, con tantas respuestas posibles como deseemos. **Sólo una de las posibles respuestas será correcta.**

Veamos, primero, un pequeño ejemplo de cómo ven los alumnos este tipo de actividades. En el ejemplo hay una sola pregunta, pero la actividad puede tener tantas preguntas como deseemos.



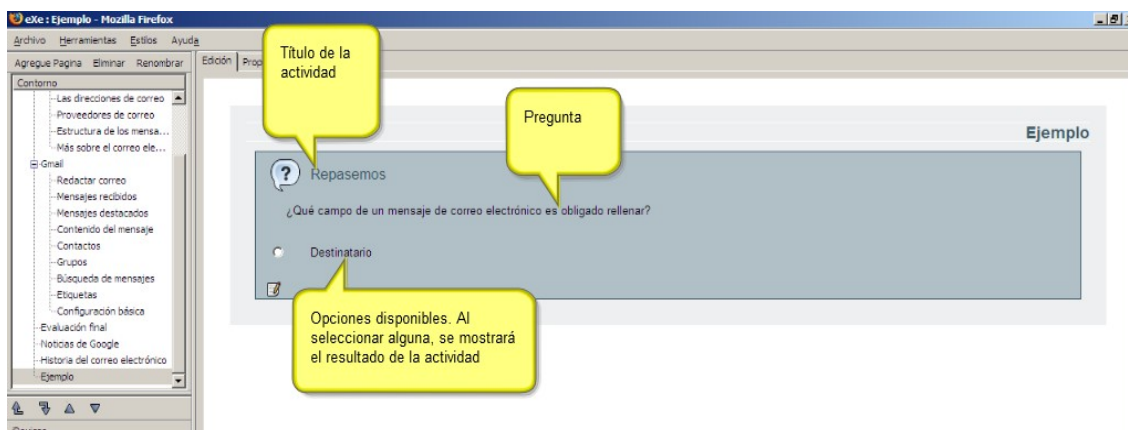
El proceso para la creación de este tipo de preguntas es el siguiente:



Las opciones a configurar son bastante más sencillas que en el caso del iDevice anterior, aunque quizás el aspecto parezca más complejo:

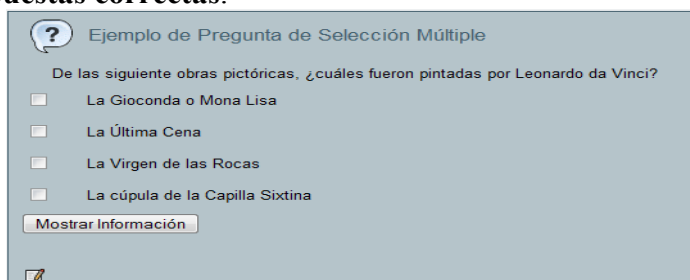
- El **título** aparecerá al principio, y en grande.
- Cada **pregunta** puede tener asociada una **sugerencia** o pista que el alumno usar cuando desee.
- Por defecto, cada pregunta aparece con una única **opción**. Para añadir más opciones a cada pregunta, basta con pulsar el botón **Agregar otra opción**. Es MUY IMPORTANTE marcar cuál de las opciones es correcta (sólo puede haber una); en caso contrario no se guardará el iDevice.
- Finalmente, el botón **Agregar otra pregunta** nos permite añadir más preguntas.

El resultado es el siguiente:



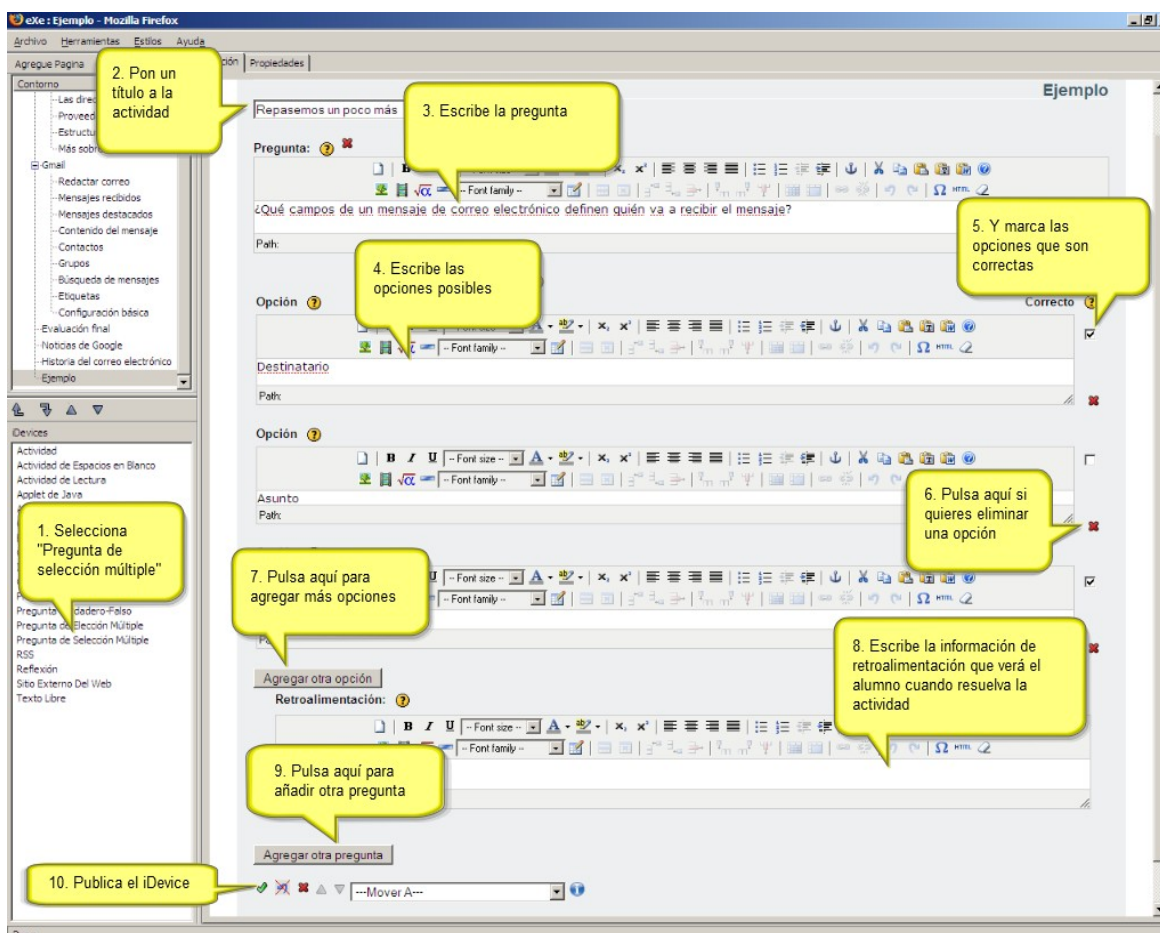
Pregunta de selección múltiple

Este iDevice es muy similar al iDevice *elección múltiple*, con la única diferencia de que en esta ocasión **puede haber varias respuestas correctas**.



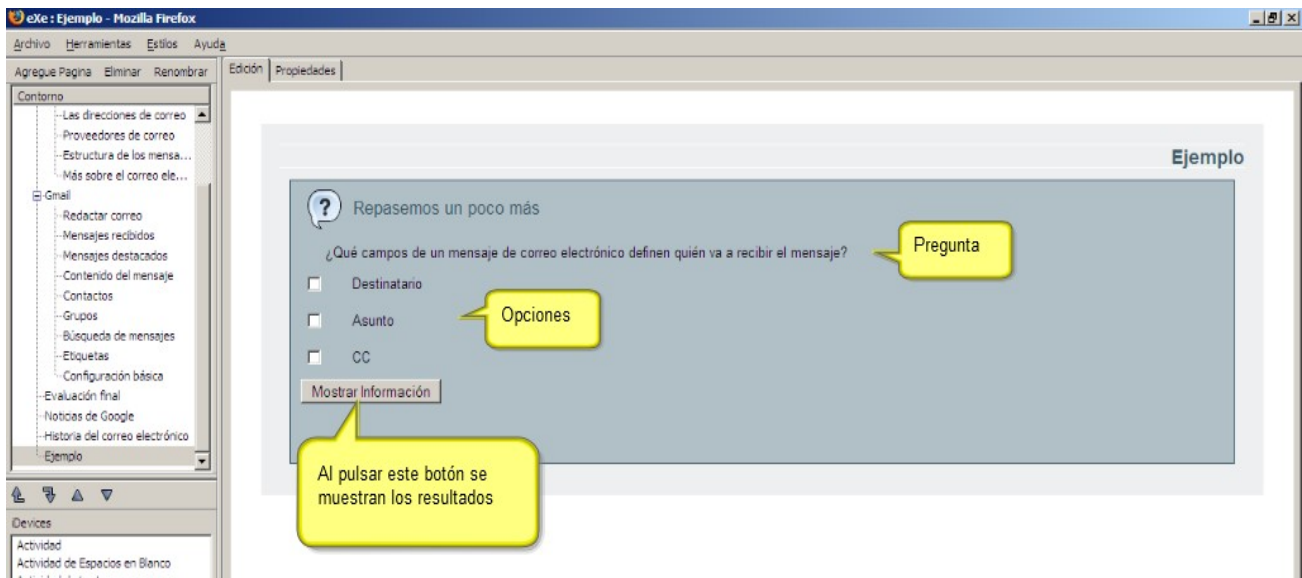
Veamos un pequeño ejemplo de iDevice *Pregunta de Selección múltiple*. Como se ha comentado, puede tener varias opciones correctas, y hay que marcarlas todas para que la actividad se considere correcta. Uso

Para crear y configurar este iDevice debemos dar los siguientes pasos:



Como se ve, el funcionamiento es muy similar al del iDevice *pregunta de elección múltiple*, con la

diferencia de que ahora podemos marcar como correctas varias respuestas. La retroalimentación se muestra al alumno al enviar las respuestas. El aspecto final es el siguiente:



Examen SCORM

El examen SCORM, a primera vista, es idéntico al iDevice *Pregunta de elección múltiple*: permite crear varias preguntas "tipo test", cada una con varias opciones, de las que sólo una es correcta. No obstante, muestra una diferencia fundamental, no en cuanto a su apariencia, sino a su modo de funcionamiento cuando exportamos los materiales: **este iDevice es capaz de comunicarse con un LMS** (como Moodle), de modo que el profesor es capaz de ver si se han realizado de forma correcta los iDevice de este tipo.

Esta característica lo hace completamente diferente del resto de iDevices interactivos: los demás presentan la actividad para que la realice el alumno, pero **no guardan información de los resultados**. En cambio, cuando exportamos nuestra unidad didáctica a Moodle (u otro LMS), Moodle es capaz de mostrarnos si los alumnos han realizado los exámenes SCORM de forma correcta o no.

Veamos con un pequeño ejemplo su similitud con el iDevice *Pregunta de Elección Múltiple*:

Uso

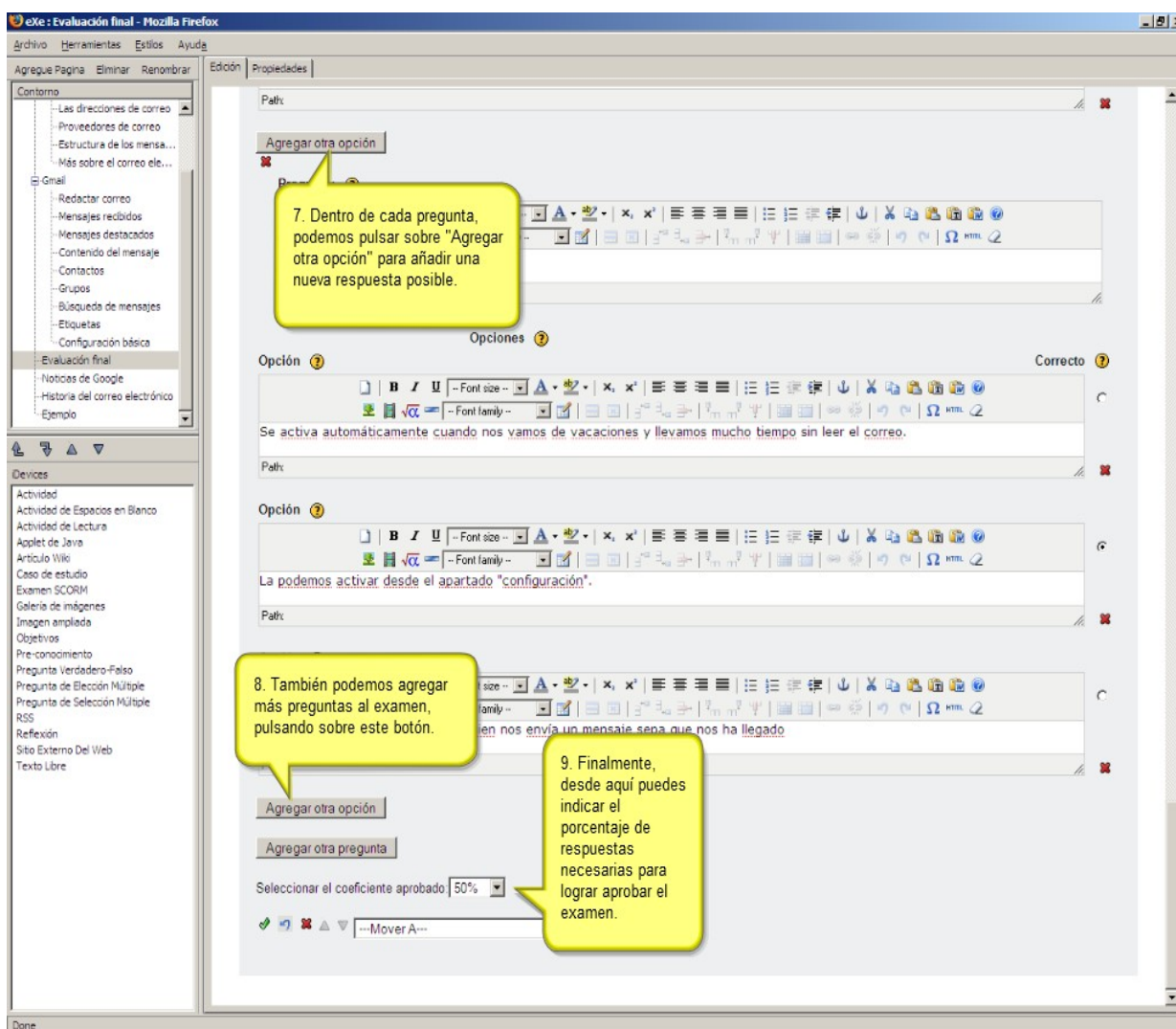
Como es habitual, veamos la forma de crear y configurar este iDevice:

The screenshot shows the 'eXe: Evaluación final' application window. The interface includes a sidebar on the left with a tree view of content, a main workspace for editing questions and options, and a right sidebar with status indicators. Six yellow callout boxes provide instructions:

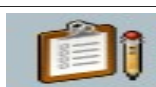
1. Selecciona el iDevice "examen SCORM".
2. Escribe un título para la actividad
3. Escribe aquí la pregunta
4. Se trata de un examen tipo test, o sea que debes escribir varias opciones. Cada una en un cuadro titulado "opción" como éste.
5. También debes indicar cuál es la opción correcta, marcando aquí
6. También puedes borrar una opción, pulsando sobre la cruz.

The main workspace shows a question titled 'Evaluación final' with the text: '¿Es necesario que nuestro ordenador esté encendido para que alguien nos mande un mensaje de correo electrónico?'. Below the question are three options, each in a box titled 'Opción'. The first option is 'Es necesario que esté encendido, y además ejecutando un programa de correo electrónico.' and is marked as 'Correcto'. The second option is 'Basta con que esté encendido'. The third option is 'No es necesario que esté encendido'. A button 'Agregar otra opción' is visible below the third option. The bottom of the window shows a status bar with the word 'Done'.

(continúa en la siguiente imagen)



Todas las opciones son muy sencillas y ya se han visto con anterioridad. La única novedad es la opción **seleccionar el coeficiente de aprobado**. Con ella, definimos el porcentaje de preguntas que se deben responder de forma correcta para considerar el examen como aprobado.



¡Muy importante!

Hay que recordar que este iDevice es el único con capacidad de comunicarse con un LMS. No dice la nota que se ha sacado en cada examen SCORM, sino que únicamente informa de si cada examen se ha aprobado o no, asignando una "nota final" según el número de exámenes SCORM aprobados.

Así pues, este iDevice resulta perfecto para plantear una "evaluación final" al alumno.

Y un consejo adicional: el proceso de añadir nuevas preguntas y nuevas opciones a cada pregunta puede resultar muy lento, incluso exasperante. Un buen modo de crear una evaluación final sin tener que crear todas las preguntas y todas las opciones es disponer de un proyecto de eXe que contenga únicamente un examen SCORM, con 10 preguntas de 4 opciones, por ejemplo. Una vez creado ese paquete, se puede utilizar cada vez que se desee, siguiendo estos pasos:

- Seleccionar la página principal del proyecto.
- En el menú principal, seleccionar Archivo->Combinar->Insertar paquete.
- Seleccionar el proyecto con el examen vacío.

En la versión online se puede descargar un ejemplo de proyecto con examen SCORM en blanco ya creado.

Para saber más....

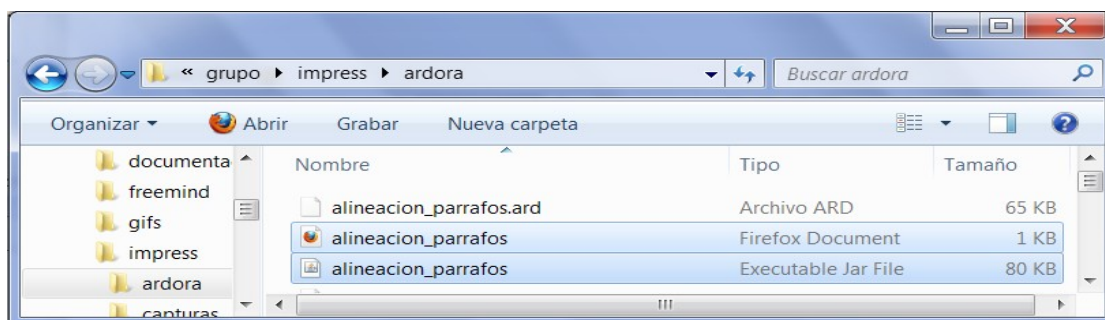
Applet de java

Algunas actividades interactivas que podemos desarrollar con otros programas (jclie, ardora...) son applets de java. Lo habitual es que consten de 1 o varios archivos de java (.jar , ...) y un fichero .html que es el que carga los demás para visualizar la actividad en un navegador (explorer, firefox..).

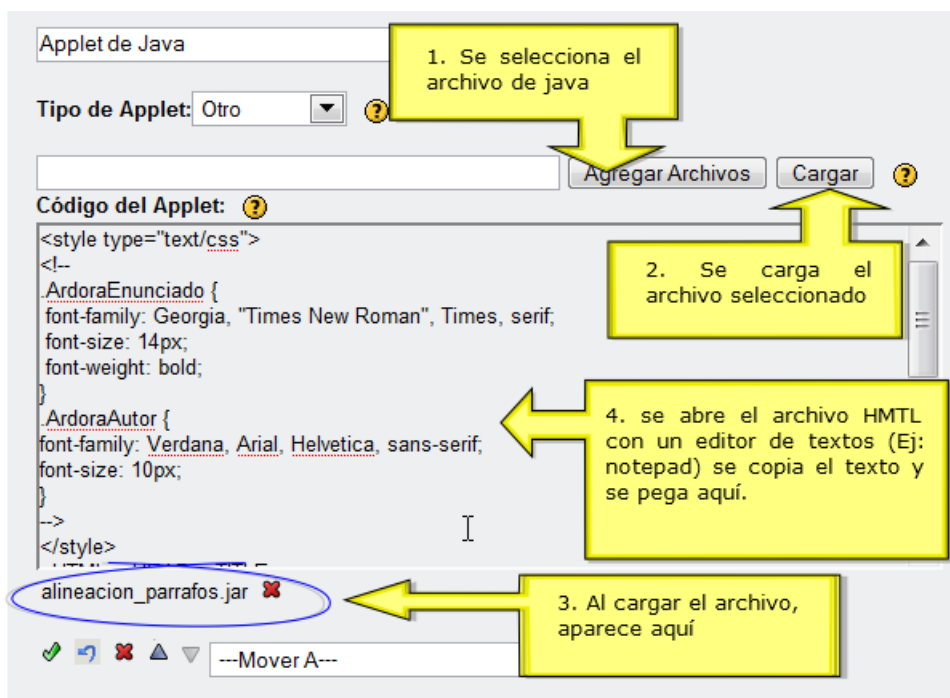
Uso

Veamos con i nsertar por ejemplo una actividad diseñada con el programa Ardora.

En este caso disponemos de 2 ficheros:



Tras seleccionar el iDevice **Applet de Java**, debemos rellenar los campos que aparecen:



Si la actividad tiene más de 1 fichero de java, habrá que repetir los puntos 1 y 2 por cada uno de los ficheros.