



Universidad Nacional Experimental
Simón Rodríguez

Manual de uso eXe Learning

eXe Learning



GUÍA DE USO DE ExeLearning PARA FACILITADORES UNESR



Introducción

Con el propósito de poner a disposición de la comunidad Ueserrista, El Centro de Innovación y Tecnología Educativa (CITE), ofrece un manual de uso para facilitadores virtuales, en el marco del desarrollo docente en tecnología educativa; permitiendo hacerlo útil y de fácil acceso a toda la comunidad docente de la Universidad Nacional Experimental Simón Rodríguez.

Nuestro objetivo es presentar un inducción básica que permita familiarizarse con las aplicaciones básicas del ExeLearning, a través de breves descripciones y uso que facilitarán el aprendizaje de esta herramienta, que contribuirá a la construcción de publicaciones web que pueden fácilmente referenciadas como recursos de aprendizaje para los cursos en línea.

Descripción de la herramienta

El editor eLearning XHTML (eXe), es una herramienta para ayudar a facilitadores y académicos en el diseño, desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje a través de la web. Asimismo, ofrece una tecnología que simultáneamente ofrece un tema sobre el que hablar (contenido) y los medios para mantener la conversación (interacción). Exe está desarrollada como herramienta de autoría "offline", no es necesario estar conectado para desarrollar su trabajo.

El *software* de *autoría* para Web supone una empinada curva de aprendizaje; no es intuitivo y las aplicaciones no han sido diseñadas para la publicación de contenidos didácticos. Por consiguiente, los docentes y académicos no han adoptado esas tecnologías para publicar contenido didáctico. eXe apunta a la provisión de una herramienta intuitiva, simple de uso que permita a los profesores publicar sitios web profesionales para la enseñanza.

Objetivos de Aprendizaje

1. Definición y beneficios del ExeLearning como herramienta para la creación de materiales de aprendizaje en Web.
2. Identificar uso y funcionamiento de la herramienta.

Cómo iniciar eXe Learning

Una vez instalado el software en su equipo, para arrancar eXe, haga doble clic en el icono eXe que ha de aparecer en el escritorio después de haber realizado la instalación. Si no aparece el icono eXe en el escritorio, necesitará encontrar el icono de la aplicación en el Menú de Inicio de Windows, en la opción de Programas. Deberá probablemente maximizar la ventana eXe para utilizar todo el espacio que tenga disponible para trabajar.

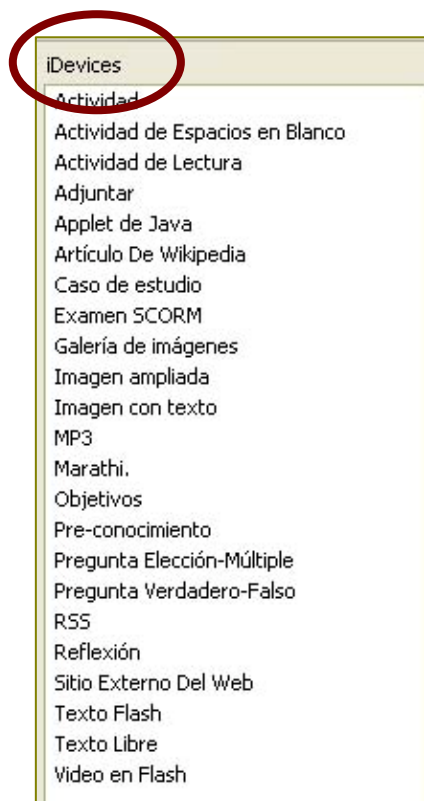
Construir un recurso

A continuación se presenta una guía del uso de las herramientas en esta aplicación con el fin de producir sus propios recursos didácticos; en el cual Ud., será capaz de:

- Usar el grupo de herramientas del Contorno para estructurar un recurso.
- Seleccionar un iDevice y añadir contenido a un recurso.

- Aplicar un estilo nuevo a un recurso.

Vista General del eXe Learning



El **iDevice** (instrumento didáctico) consiste en una colección estructurada de elementos que describe el contenido didáctico. Algunos de estos incluyen objetivos, conceptos previos, casos de estudio y texto libre. El contenido didáctico se compila seleccionando los **iDevice** del menú de **iDevice** e introduciendo su contenido didáctico.

1. Definir propiedades

La pestaña '**Propiedades**' permite describir detalles generales sobre el proyecto. Por ejemplo: título, autor y descripción. También permite definir la taxonomía que prefieras usar para describir los distintos componentes y niveles dentro del recurso.



Actividad

Para empezar con esta actividad abre eXe, selecciona la pestaña '**Propiedades**' en lo alto del espacio de trabajo '**Edición**' de la ventana de la derecha.

En la pestaña '**Paquete**', escribe los datos que se encuadran en la sección 'Propiedades del Proyecto'. '**Título**', por ejemplo '**Conjugación verbal 1**'. El título que pongas será exportado como nombre del primer nivel del '**Contorno**', ya que se entiende que es el primer nodo y aparecerá en el sitio web como página de inicio.

Escribe el nombre en '**Autor**', por ejemplo 'Fulanito de Tal'.

Escribe en '**Descripción**' una breve nota del proyecto, por ejemplo: "Manual y actividades sobre conjugaciones verbales para alumnos de nivel inicial de educación integral".

En la sección Taxonomía sustituye si lo deseas la denominación por defecto de las casillas por la denominación de los niveles que tendrá tu proyecto, '**Conjugación verbal 1**'. Un ejemplo taxonómico puede ser: Sección, Apartado, Subapartado.

Nota: ten en cuenta que el programa define tres niveles, que serán los tres niveles de navegación en el menú. Indudablemente, puedes crear dentro de cada uno de ellos subsecciones, pero no aparecerán en el menú de navegación. Pulsa a continuación '**Actualizar árbol**' si has cambiado la taxonomía.

Paquete Metadata Exportar

Metadatos de Dublin Core

Título:

Creador:

Tema:

Descripción:

Publicador:

Contribuidores:

Fecha:

Tipo:

Formato: XHTML

Identificador:

Fuente:

Lenguaje: Afar.

Relación:

Cobertura:

Derechas:

Hecho

Cambia a la pestaña **'Metadatos'**

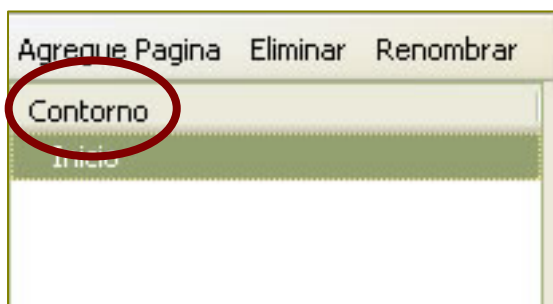
. Cumplimenta estos campos si lo que deseas es incorporar tu proyecto a un LMS (Learning Management System).

Pulsa en el botón **'Hecho'**.

Regresa a la pestaña de **'Edición'**.

2. Definir un Contorno

La colección de la herramienta **'Contorno'** te permite definir la estructura que tomará tu proyecto. Es especialmente útil para proyectos densos o complejos que contienen muchas partes o temas.



Al ejecutarse, el panel **'Edición'** se muestra en el lado derecho de la barra de eXe. El panel **'Contorno'** muestra dos nodos automáticamente, **'Inicio'** y el borrador de **'Contorno'**.

Inicio

El primer nivel de todo proyecto, aunque con valor sólo de título o página de inicio cuando el proyecto se exporta como página web o a un LMS. En él pueden añadirse nodos y subnodos. (Temas y sub apartados).

El nodo dependiente de éste tiene denominación de 'Tema'; el subnodo dependiente de éste tiene denominación de 'Apartado', y el subnodo dependiente de éste tiene denominación de 'Subapartado'. El programa permite hasta tres niveles. Estos niveles son los que aparecerán en el menú de opciones de contenidos. Cualquier jerarquía que se haga dentro del tercer nivel no tendrá la función de navegabilidad.

Añadir nodos

Selecciona el nivel donde quieres que se añada de el nodo y haz clic en el botón **'Agregue página'**.

Eliminar nodos

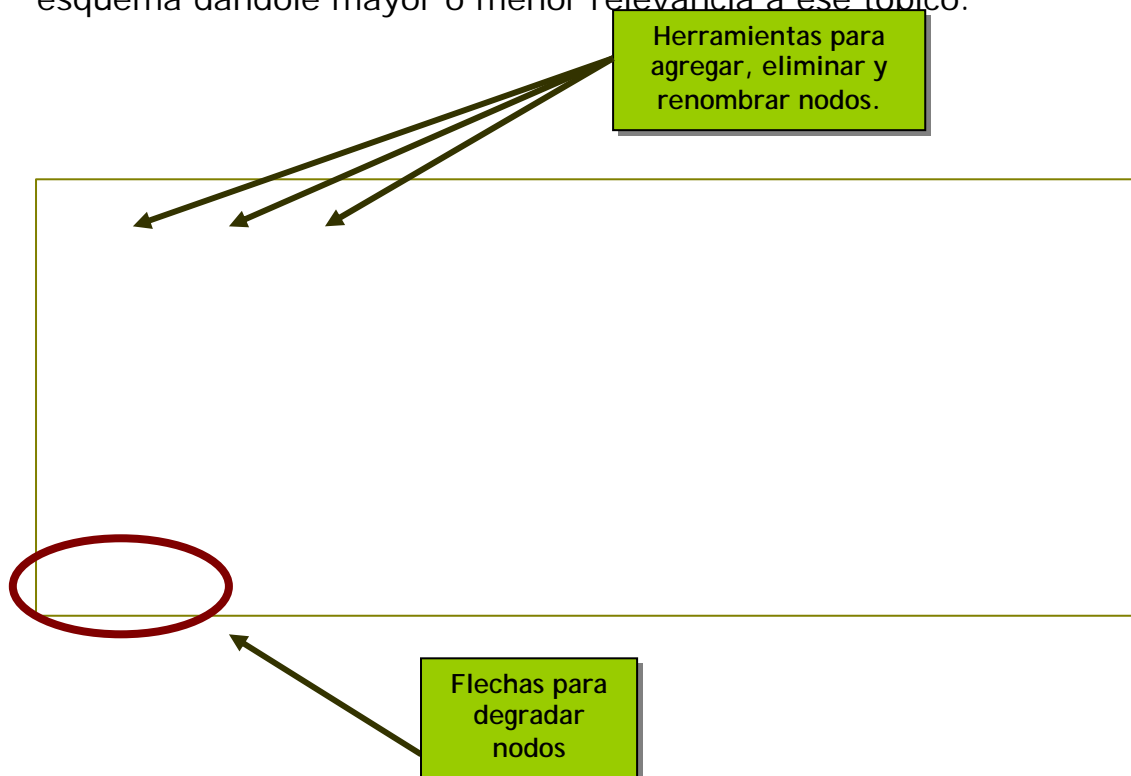
Para eliminar un nodo, selecciónalo y haz clic en el botón 'Eliminar' de la barra superior del **'Contorno'**.

Renombrar nodos

Selecciona el nodo que quieres renombrar y haz doble clic. Aparecerá un cuadro de diálogo para que escribas el nombre nuevo. Hazlo y confirma pulsando 'OK'. Esta acción también puede realizarse pulsando el botón 'Renombrar' de la barra inmediatamente superior a 'Contorno'.

Flechas Promover/Degradar

Las flechas promover/degradar están localizadas bajo el panel de Esquema. Seleccionando un nodo y haciendo clic en una de las flechas cambiará la posición de ese nodo en la estructura del esquema dándole mayor o menor relevancia a ese tópico.



3. Seleccionar un iDevice

Los iDevice son elementos instruccionales que proveen de un marco para insertar el contenido.

Actividad	Una actividad puede ser definida como una tarea o conjunto de tareas que un estudiante debe completar. Proporcione una definición clara de la tarea y
------------------	---

	<p>considere cualquier condición que pueda ayudar o dificultar al estudiante en la ejecución de la tarea.</p>
Adjunto	<p>El iDevice Adjunto permite que usted coloque archivos, por ejemplo, pdf, ppt, etc., dentro del contenido de su paquete eXe, a los cuales usted quiere que los estudiantes tengan acceso.</p>
Estudio de Caso	<p>Un estudio de caso es una historia que comunica un mensaje educativo. El estudio de caso puede ser usado para presentar una situación real que permite a los estudiantes aplicar su propio conocimiento y experiencia. En el diseño de un estudio de caso usted podría considerar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Qué puntos educativos son transmitidos en la historia. ✓ Qué preparación deberán tener los estudiantes antes de realizar el estudio de caso.- ✓ Donde encaja el estudio de caso en el resto del curso. ✓ Cómo van a interactuar los estudiantes con los materiales y entre ellos, p.ej si se aplica en un aula podrían crearse equipos para tratar aspectos diferentes del caso y de ser así cómo retroalimentarían al resto de la clase.
Área de Texto	<p>La mayor parte de un recurso de aprendizaje será establecer un contexto, entregar instrucciones y proporcionar información general. Este iDevice proporciona un marco dentro del cual las actividades de aprendizaje pueden ser construidas y entregadas.</p>
Imagen con Texto	<p>Las representaciones gráficas con una explicación pueden brindar dimensiones emocionales (afectiva) y educativas (cognoscitivas) al aprendizaje.</p>
Pregunta de Selección	<p>Aunque a menudo es más usado en</p>

Múltiple (PSM)	<p>situaciones de exámenes formales, las PSM pueden ser usadas como un instrumento de prueba para estimular el pensamiento y la discusión de los estudiantes en temas en los que pueden sentirse un poco reticentes a responder. En el diseño de una PSM de prueba quizás pueda considerar lo siguiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ ¿Cuáles resultados de aprendizaje pueden evidenciar estas preguntas? ✓ ¿Qué habilidades intelectuales están siendo probadas? ✓ ¿Cuáles son las habilidades del lenguaje de la audiencia? ✓ Cuestiones de género y culturales. ✓ Evitar el lenguaje gramatical y preguntas estructuradas que pudieran sugerir la respuesta.
Objetivos	<p>El iDevice Objetivos se puede utilizar para describir los resultados esperados del aprendizaje y debería definir lo que los estudiantes serán capaces de hacer cuando hayan completado las tareas.</p>
Conocimiento previo	<p>El iDevice Conocimiento Previo se refiere al conocimiento anterior necesario que los estudiantes deberían tener, a fin de ser capaces de completar con eficacia la tarea de aprendizaje. Ejemplos de conocimiento previo pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Los estudiantes deben tener un nivel 4 de inglés. ✓ Los estudiantes deben ser capaces de ensamblar herramientas eléctricas estándares.
Actividad de Lectura	<p>Provee a los estudiantes de una estructura para su actividad de lectura. Esto ayuda a poner al estudiante en contexto para la actividad. Es también importante referenciar correctamente cualquier material de lectura al que se refiera,</p>

	<p>lo cual también sirve de modelo de buenas prácticas para sus estudiantes. Aunque no siempre es esencial, sobretodo si se cubre en el contenido del curso, algo que puede agregar valor a la actividad sería brindar retroalimentación al estudiante sobre los puntos más importantes de la actividad de lectura.</p>
<p>Reflexión</p>	<p>La reflexión es un método de enseñanza usado a menudo para conectar la teoría con la práctica. Las tareas de reflexión a menudo proveen a los estudiantes la oportunidad de observar y reflexionar sobre sus observaciones, antes de presentarlas como parte de un trabajo académico. Los diarios, perfiles y las carpetas personales son instrumentos útiles para coleccionar datos de observación. Las rúbricas o comentarios y las guías pueden ser también instrumentos eficaces de retroalimentación.</p>
<p>Pregunta Verdadero-Falso</p>	<p>Las preguntas Verdadero-Falso presentan una declaración que requiere que el estudiante determine si la declaración es verdadera o no.</p>
<p>Artículo de Wikipedia</p>	<p>Wikipedia es una enciclopedia libre en línea desarrollada por contribuciones de la comunidad del web. El iDevice Artículo de Wikipedia toma una instantánea de un artículo y lo empotra en el contenido de su curso. Cualquier cambio hecho a este contenido de Wikipedia dentro de su contenido, no será automáticamente actualizado a Wikipedia sino que deberá igualmente ser presentado a Wikipedia.</p>

Para demostrar el uso de los iDevices en acción observe los ejemplos abajo.

Archivo Herramientas Estilos Restaurar Ayuda


Agregue Pagina Eliminar Renombrar Edición Propiedades

Contorno

- Home
 - Introducción
 - Tema 1
 - Descripción de las herramie...
 - Tema 2

Home

Imagen:



Seleccionar una imagen

Mostrar como:

84 px by 74 px (blanco para el tamaño original)

Alinear:

Izquierda

Precaución:

Texto ?

El editor eLearning XHTML (eXe) es un entorno de autoría en el web, diseñado para ayudar a profesores y académicos en el diseño, desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje a través de la web. eXe evita la necesidad de convertirse en expertos en HTML, XML u otras complicadas aplicaciones de publicación en el web.

Path:

—Mover A—

Para borrar éste iDevice.

Para terminar se pulsa el check mark.

Se selecciona la imagen y se redacta el texto.

Archivo Herramientas Estilos Restaurar Ayuda

Agregue Pagina Eliminar Renombrar Edición Propiedades

Contorno

- Home
 - Introducción
 - Tema 1
 - Descripción de las herramie...
 - Tema 2

Home

El editor eLearning XHTML (eXe) es un entorno de autoría en el web, diseñado para ayudar a profesores y académicos en el diseño, desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje a través de la web. eXe evita la necesidad de convertirse en expertos en HTML, XML u otras complicadas aplicaciones de publicación en el web.






Pulse aquí para editar la imagen y el texto.

4. Dar formato al contenido usando el Editor de Texto Enriquecido

Utilizando el iDevice Rich Text Editor introducirá su contenido como si estuviera usando aplicaciones de procesadores de texto. Dar formato a tu contenidos hasta este nivel es relativamente sencillo y la barra de herramientas ubicada sobre cada marco de edición proporciona un un formateo búsqueda y enlazamiento funcional. La barra de herramientas se abre haciendo clic en la flecha de barra de herramientas de expansión en el extremo izquierdo del marco de edición.

Herramientas de IDEVICE

Cada iDevice viene con un juego estándar de comandos. Estos comandos son descritos detalladamente en el siguiente cuadro:

	Marca de verificación verde	Cada vez usted entra en el contenido en un campo usted deberá hacer clic en la marca de verificación para guardar y visualizar el contenido en el iDevice.
	Bote de Eliminar	Haciendo clic en el bote usted eliminará el iDevice y cualquier contenido que haya introducido en él.
	Flechas arriba-abajo	Las flechas arriba-abajo permiten que usted cambie el orden de los iDevices mostrados en su pantalla.
	Menú desplegable Mover A	Usted puede mover iDevices con contenido entre y dentro de los nodos. Utilice el menú desplegable para seleccionar el nodo al que usted desea moverlo.
	Editar iDevice	El ícono de página y lápiz que aparece en el modo de previsualización. Bajo cada iDevice le permite editar el contenido de aquel iDevice en particular. Para hacerlo, haga click en el icono que abre los iDevice en modo edición.

5. Creación de un iDevice utilizando el Editor

"Redactor o editor de iDevice"

El redactor de iDevice es una nueva característica de la versión 0.4 que le permite diseñar su propio iDevices simple. Esta característica está aún bajo desarrollo y se continúan haciendo mejoras a su funcionalidad.



6. Funciones de guardar, cargar y Exportar funciones

Guardando el contenido de su proyecto

Para guardar su proyecto:

- Seleccionar <Archivo> del menú de barra de herramientas y elegir <Guardar>



- Ingrese en el nombre del archivo que desea dar a su proyecto
- Y finalmente haga clic en <Guardar>. Un mensaje de confirmación será mostrado

Abrir paquetes guardados

Para abrir un paquete guardado anteriormente:

- En el menú principal, haga clic en <Archivo> en el menú de barra de herramientas y elegir <Abrir>
- Seleccionar el paquete que quiere abrir.
- Haga clic en <Abrir>.

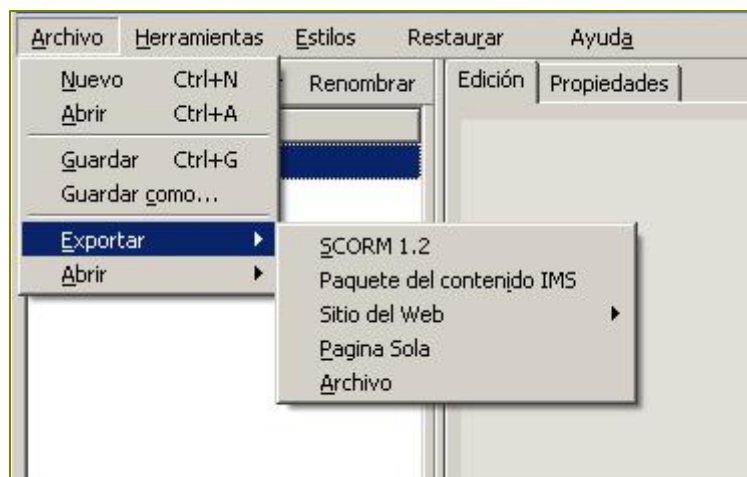
NOTA: el proyecto seleccionado se cargará en la vista actual del navegador y cerrará el proyecto anterior.

La exportación del proyecto empaquetado

Los proyectos pueden ser exportados a paquetes de web listos para publicar a la web o como paquetes de SCORM para publicar en Learning Content Management Systems (LCMS) que soporten paquetes SCORM.

Exportando el proyecto empaquetado

- Seleccionar <Archivo> en el menú de barra de herramientas
- Seleccionar el Formato <de exportación> que usted desea usar del menú desplegable.
- Haga clic en <Exportar>. Su proyecto será exportado a un fichero en su carpeta Mis Documentos.



- Para ver las páginas Web usted encontrará una carpeta etiquetada con el título que usted le dio a su proyecto. Abra la carpeta y haga doble clic en el archivo index.
- Para ver el archivo SCORM descomprima el contenido del paquete SCORM. Haciendo clic en su página index le permitirá ver los contenidos.

Sugerencias y Ayuda

"Sugerencias pedagógicas"

Las sugerencias pedagógicas se hallan al lado de los mandos de iDevice en la zona de trabajo authoring. Haciendo clic en el botón ⓘ se mostrará una ventana con la descripción del objetivo o una sugerencia.

"Ayuda del Campo"

La ayuda del campo puede consultarse para saber en qué consiste cada campo, haciendo clic en el botón amarillo ⓘ que contiene un signo de interrogación. Este icono está a la derecha de cada etiqueta de campo.

Este manual ha sido elaborado en el
 Centro de Innovación y Tecnología Educativa - CITE
 Caracas, Venezuela. Universidad Experimental Simón Rodríguez www.unesr.edu.ve
 Todas las sugerencias y críticas serán bien recibidas.

Edif. La Torre del Colegio de Médico, Piso 6, Av. José María Vargas, Urb. Santa Fe Norte. Caracas, Telf.: +58 (212) 9073043.