



ExeLearning

Creando recursos educativos
de forma colaborativa

*Mg.Ing.
Franco Arturo Urbano*



Contenido

- **Metodología**
- **Desarrollo de la experiencia**
- **Recomendaciones**

Design Thinking

- **F1: Definir**

- Contextualizar el problema
- ¿Cómo generar contenido educativo a partir del trabajo que realizan las estudiantes de 11 en el proyecto institucional?

F1: Definir

- **Proyecto Institucional**

- “*Explorando Nuestro Planeta*” (2012)
- Integración de la comunidad académica
- Grado Once
 - Oceanía: Papúa Nueva Guinea
 - Oceanía: Samoa, Islas Fiji

Fuente Propia



Design Thinking

F2: Idear

- En grupos de 4 estudiantes/2 PCs, idear y diseñar que aspecto del país les interesaría trabajar.

F3: Prototipar

- **ExeLearning:** Editor de recursos educativos y de código abierto.
- **Gimp:** Editor de imágenes
- **SO Linux Mint Cinamon**



eXeLearning

The screenshot displays the eXeLearning software interface. On the left, a sidebar contains a course structure tree and a list of content types. The main area shows a content page with a title and an image.

Course Structure (Left Sidebar):

- SAMOA UN PARAÍSO DEL PACÍFICO DEL SUR
 - INTRODUCCIÓN
 - OBJETIVOS
 - CIENCIAS NATURALES
 - FAUNA
 - AVES MAS IMPORTANTES
 - PARQUES ECOTURÍSTICOS
 - PREGUNTAS

Content Page (Main Area):

Autoría | **Propiedades**

SAMOA UN PARAÍSO DEL PACÍFICO DEL SUR



Neils Photography . *SUNSET VIEW* ([CC BY](#))

Generación de contenido sin ser experto en **HTML** o **XML**

Información textual en eXeLearning

The screenshot displays the eXeLearning software interface. At the top, a menu bar includes 'Archivo', 'Utilidades', 'Estilos' (highlighted with a red box), and 'Ayuda'. Below the menu bar, there are tabs for 'Autoría' and 'Propiedades'. The left sidebar shows a tree structure with 'PAPUA NUEVA GUINEA' expanded to show 'Introducción', 'iDevices en eXeLearning', and 'Contexto Socio Cultural'. Below this, there are icons for moving items up and down. The main content area is titled 'iDevices en eXeLearning' and contains several sections: 'Conocimiento previo' with a text box containing 'Aqui puedes listar los conocimientos previos para abordar el material'; 'Objetivos' with a list: '1. Objetivo Uno', '2. Objetivo Dos'; and 'Ficheros adjuntos' with a file named 'Taller número 2.pdf (Ventana nueva)'. A 'Nota' section is also visible on the right side.

Archivo ▾ Utilidades ▾ **Estilos** ▾ Ayuda Usuario avanzado

Añadir página Borrar Renombrar

Estructura

- [-] PAPUA NUEVA GUINEA
 - [-] Introducción
 - iDevices en eXeLearning**
 - [-] Contexto Socio Cultural

↑ ↓ ↕ ↕

iDevices ▾

- [-] Actividades interactivas
- [-] Actividades no-interactivas
- [-] Información no-textual
- [-] Información textual**
- [-] Conocimiento previo
- [-] Nota
- [-] Objetivos
- [-] Texto libre

Autoría Propiedades

iDevices en eXeLearning

Conocimiento previo

Aqui puedes listar los conocimientos previos para abordar el material

✎ ✕

Objetivos

1. Objetivo Uno
2. Objetivo Dos

✎ ✕

Ficheros adjuntos

:: [Taller número 2.pdf \(Ventana nueva\)](#)

Nota

✎ ✕ ✕

Información textual en eXeLearning

The screenshot displays the eXeLearning software interface. On the left, a sidebar shows the project structure under 'Estructura':

- PAPUA NUEVA GUINEA
 - Introducción
 - iDevices en eXeLearning**
 - Contexto Socio Cultural

Below the structure, there are navigation icons and a list of content types:

- iDevices
 - Actividades interactivas
 - Actividades no-interactivas
 - Información no-textual
 - Información textual**
 - Conocimiento previo
 - Nota
 - Objetivos
 - Texto libre

The main workspace shows the 'iDevices en eXeLearning' project. It features a green header bar with the title 'iDevices en eXeLearning'. Below this, there is a blue bar with a cartoon character (a blue cube) and the title 'Conocimiento previo'. The content area contains the text: 'Aqui puedes listar los conocimientos previos para abordar el material'. To the right, there is a yellow 'Nota' (Note) box with a red 'X' icon. At the bottom, there is another blue bar with a cartoon character (a red and white striped ball) and the title 'Objetivos'.

Actividades interactivas

The screenshot shows a web interface for a learning activity titled "Paraiso". On the left, a sidebar menu lists various activity types, with "PREGUNTAS" selected. The main content area displays three question types:

- PREGUNTAS** (Section Header)
- ✓ Pregunta de Selección Múltiple**: A multiple-choice question: "¿Que mamífero es común ver en Samoa?" with options A. lobo, B. Vaca, C. Muerciélago, and D. Oso pardo. A "Mostrar retroalimentación" button is below.
- ✓ Pregunta Verdadero-Falso**: A true/false question: "ESCRIBA FALSO O VERDADERO" followed by "¿Los ojos de la gallinula del pacifico o gallineta eran grandes debido a sus hábitos nocturnos?" with radio buttons for "Verdadero" and "Falso".
- ✓ Rellenar huecos**: A fill-in-the-blanks question: "Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan." followed by a sentence with two empty boxes: "_____ es considerado el tesoro del sur del Pacifico, y su capital es _____." and an "Enviar" button.

The sidebar menu includes: iDevices, Actividades interactivas (with sub-items: Actividad de GeoGebra, Actividad desplegable, Cuestionario SCORM, Lista desordenada, Pregunta de Elección Múltiple, Pregunta de Selección Múltiple, Pregunta Verdadero-Falso, Rellenar huecos), Actividades no-interactivas, Información no-textual, and Información textual.

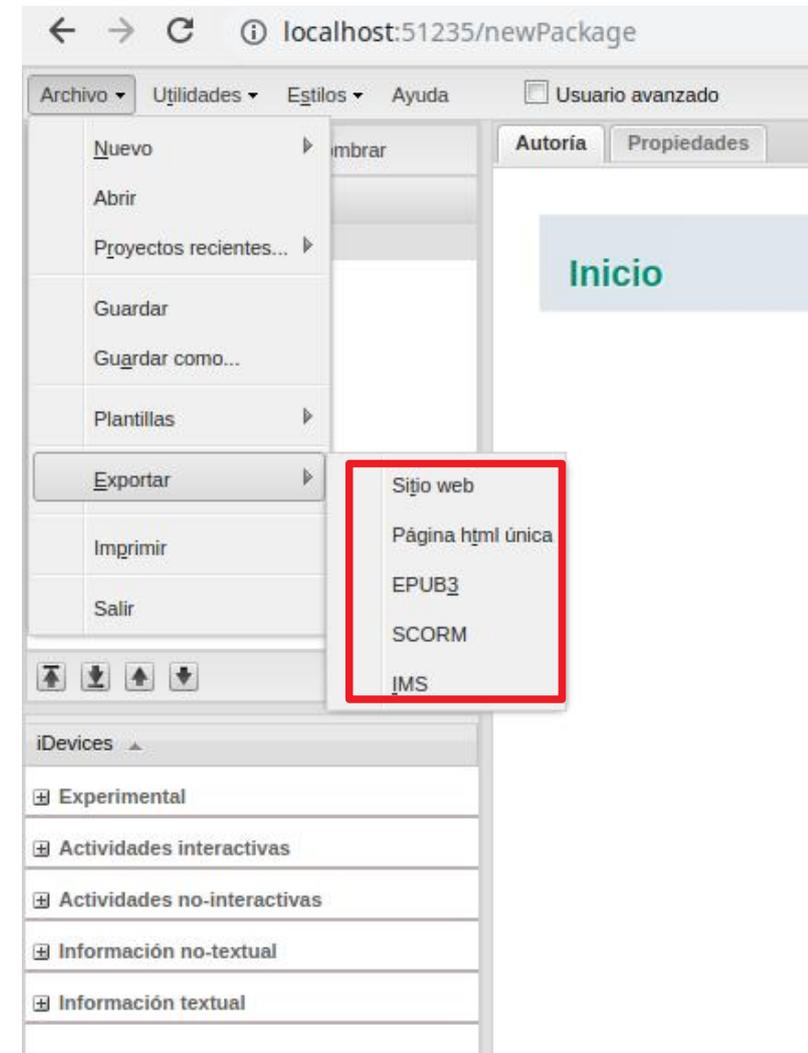
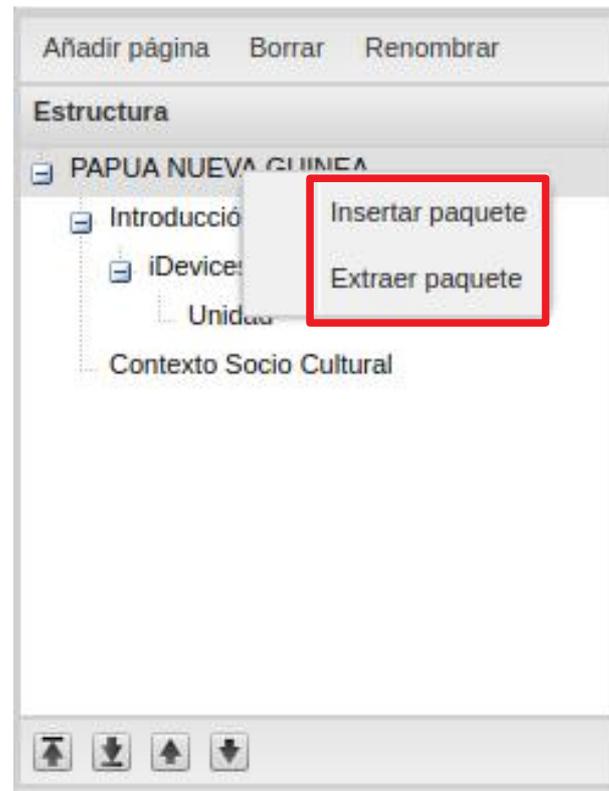
F4: Probar

- Cada grupo de 4 estudiantes realizaba pruebas unitarias a su contenido y socializaba.
- **Integración: 5 estudiantes**
 - Pruebas de integración

F4: Probar

Contenido exportado a :

- HTML
- SCORM



Design Thinking

Recursos educativos generados

- En eXeLearning: Samoa, Oceania
- En eXeLearning: Papúa

Recomendaciones

- Identificar **una** necesidad/problema
- Estructura general del contenido a crear (Docente-Estudiantes Líderes)
- Manejo de la herramienta apoyado en líderes
- Integrar
- Socializar al grupo



GRACIAS

***Mg.Ing.
Franco Arturo Urbano***

