

MOODLE, EXE Y JCLIC

NOTAS - MAYRA LORENA DÍAZ SOSA

Índice

| | |
|---|---|
| Índice | 2 |
| Sesión 5 OAs con Jclíc en eXe | 3 |
| Lección 1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAs)..... | 3 |
| Lección 2 Software para crear contenidos web | 4 |
| Lección 3 Software para crear applets | 4 |
| Lección 4 Agregar recursos de JClíc a eXe (Parte I-JClíc) | 6 |
| Lección 4 Agregar recursos de JClíc a eXe (Parte II-eXe) | 8 |
| Lección 5 Producir OAs con el formato SCORM en eXe | 9 |

Sesión 5 OAs con Jclic en eXe

Lección 1 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVAs)

Moodle

Moodle es un software para la creación de Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA). Es muy adecuado para promover la interacción y no sólo la transmisión de contenidos, ya que se basa en los principios socio-constructivistas del aprendizaje. Lo anterior hace de Moodle un gran apoyo tanto para las clases presenciales como para la educación a distancia.



Utilidad

Los AVAs ofrecen la posibilidad de incorporar: un calendario para programar actividades; cuestionarios (Quizzes), tareas (Homeworks) y actividades elaboradas bajo el estándar SCORM; reportes de calificaciones y del progreso académico; estadísticas e informes de acceso y actividad de los estudiantes, y de su desempeño en las actividades propuestas; foros de discusión, salas de chat y mensajes.

Funcionamiento

Un AVA es una estructura vacía que debe ser provista de recursos digitales e interacciones; funge como base para la inclusión de objetos de aprendizaje, y permite su gestión y facilitación a los estudiantes, así como llevar un seguimiento del progreso de éstos últimos. Se “rellena” con contenidos, interacciones, diseño instruccional, alumnos, docentes, administrativos, grupos, cursos, etc.

Uso

El AVA se coloca un servidor (host) y se distribuye a través de internet. Para usarlo es necesario registrarse en línea y obtener una clave de acceso a los cursos.

Lección 2 Software para crear contenidos web

eXe

Es un programa neozelandés diseñado para apoyar a profesores y académicos en la creación de contenidos web sin necesidad de que éstos cuenten con conocimientos profundos sobre HTML o XML.



Utilidad

Con eXe es posible:

1. Agregar escenas elaboradas con JClic.
2. Subir los contenidos web fácilmente a un AVA.
3. Crear exámenes y tareas en formato SCORM, lo cual permite que el AVA califique automáticamente las respuestas de los alumnos y que, de ser el caso, obtenga sus promedios.
4. Escribir símbolos, fórmulas y expresiones matemáticas con la apariencia característica de LaTeX y con la misma sintáxis.

Funcionamiento

El software crea código en HTML y, en su caso, XML. Sin embargo el usuario sólo se ocupa de cuidar el aspecto y contenido de sus materiales a través de una interfaz.

Uso

eXe cuenta con una interfaz en la que se organizan los elementos que conforman a las páginas web: Actividades, applets, artículos, casos de estudio, galería de imágenes y texto libre, entre otros. Cada uno de ellos cuenta a su vez con un editor muy similar al de un procesador de textos. Además, eXe tiene diferentes estilos predeterminados que facilitan la creación de materiales uniformes y consistentes.

Lección 3 Software para crear applets

JClic

JClic es una herramienta española para la creación de aplicaciones didácticas multimedia. La sencilla inclusión de elementos multimedia (como imágenes, sonidos y videos, entre otros) y la fácil edición de los contenidos interactivos son algunas de las razones por las que JClic ha sido utilizado por profesores de todos los niveles, desde el básico hasta el superior.



Utilidad

JClic permite crear actividades interactivas: juegos de memoria, rompecabezas, sopas de letras, actividades de asociación y exploración, identificación de texto, respuestas escritas y crucigramas.

Funcionamiento

JClic está compuesto por cuatro elementos:

- *JClic Applet*, que permite incrustar actividades de JClic en un sitio web.
- *JClic Author*, que permite editar actividades elaboradas con JClic.
- *JClic Player*, con el cual se tiene acceso a actividades de JClic disponibles en la red (o en el disco duro de la computadora).
- *JClic Reports*, que registra las puntuaciones que obtienen los usuarios al resolver las actividades.

Uso

Para visualizar las actividades de JClic a través de un navegador, es necesario descargar e instalar en el ordenador la máquina virtual de Java y que el navegador tenga habilitada la opción *Activar JavaScript*.

Lección 4 **Agregar recursos de JClic a eXe (Parte I-JClic)**

Paso 1

Abre  JClic Author y elabora un objeto de aprendizaje. El OA quedará guardado como un archivo de extensión .jcliz.zip.

Paso 2

Desde la barra de herramientas del editor de JClic, elige *Exportar a HTML5*.



Paso 3

Se abrirá una ventana como esta:



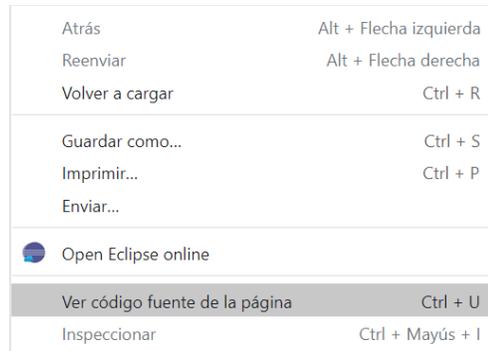
Haz clic en el botón *Aceptar*.

Paso 4

Hecho esto, se abrirá una nueva ventana con código. Oprime el botón  para visualizar el OA en el navegador predeterminado de tu equipo.

Paso 5

Desde el navegador, haz clic derecho sobre el OA y elige *Ver-Código fuente de la página*:

**Paso 6**

Copia el código fuente de la página **completo**.

```
1 <!DOCTYPE html>
2 <html>
3   <head>
4     <meta charset="UTF-8">
5     <title>Mi_primer OA con JClic</title>
6     <meta name="apple-mobile-web-app-capable" content="yes">
7     <meta name="mobile-web-app-capable" content="yes">
8     <meta name="application-name" content="Mi_primer OA con JClic">
9     <link rel="shortcut icon" href="favicon.ico">
10    <link rel="icon" sizes="16x16" href="favicon.ico">
11    <link rel="icon" sizes="72x72" href="icon-72.png">
12    <link rel="icon" sizes="192x192" href="icon-192.png">
13    <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
14    <script type="text/javascript"
15    src="https://cdn.jsdelivr.net/jclic.js/latest/jclic.min.js"></script>
16  </head>
17  <body style="margin:0">
18    <div class ="JClic" data-project="mi_primer_oa_con_jclic.jclic"></div>
19  </body>
20 </html>
```

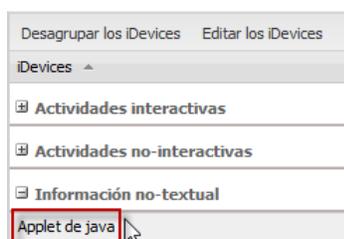
Lección 4 **Agregar recursos de JClic a eXe (Parte II-eXe)**

Paso 1

Abre eXe y en la pestaña *Propiedades* del contorno *Inicio*, escribe los metadatos requeridos y especifica su taxonomía. Hecho esto haz clic en *Aplicar*.

Paso 2

Haz clic en *Agregue página* y selecciona el tópico creado. En *iDevices* selecciona *Applet de Java*:



Paso 3

1. En *Tipo de Applet* selecciona *Otro*.
2. Agrega el archivo de extensión .jclíc.zip en el que se basa el recurso de JClic (nombre_del_proyecto.jclíc.zip) haciendo clic en y luego en .
3. Pega el código fuente de la página web (Paso 6-Parte I) en la sección *Código del Applet* de eXe y agrégale la extensión zip a esta línea:

```
<body style="margin:0">  
  <div class ="JClic" data-project="mi_primer_oa_con_jclíc.jclíc.zip"></div>  
</body>
```



4. Haz clic en el ícono para aceptar los cambios en el iDevice.
5. Para no perder los cambios en el proyecto eXe, en la barra de herramientas de eXe, selecciona la opción *Guardar*.

Nota

Una vez realizados todos los pasos de la Parte I y II, el proyecto en eXe contará con un OA de JClic. Es importante destacar que el AVA no guardará las calificaciones de las actividades JClic insertadas en proyectos eXe.

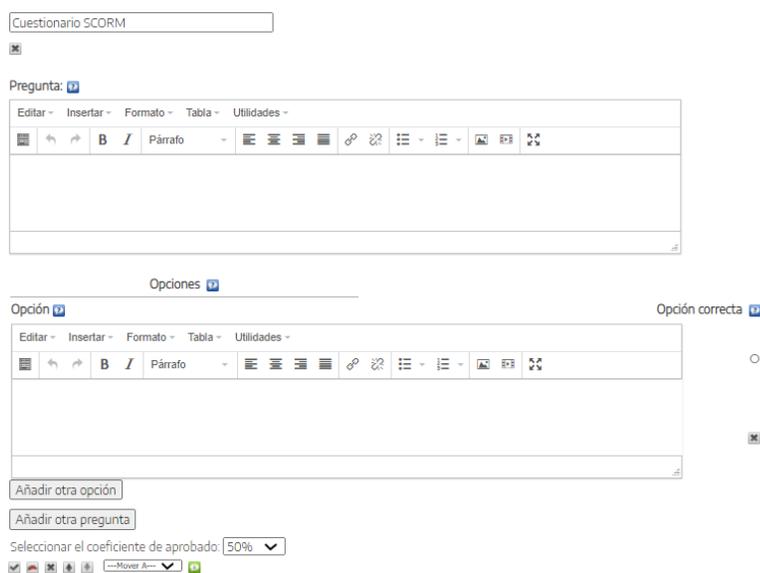
Lección 5 Producir OAs con el formato SCORM en eXe

Paso 1

Inserta en tu proyecto eXe una actividad tipo SCORM. Elige en *iDevices* la opción *Examen SCORM*.

Paso 2

Elabora tu cuestionario. Redacta las preguntas y sus respectivas opciones. Para indicar si la opción es la correcta haz clic en el círculo que aparece a la derecha de la misma. Al terminar haz clic en .



Cuestionario SCORM

Pregunta:

Opciones

Opción Opción correcta

Añadir otra opción

Añadir otra pregunta

Seleccionar el coeficiente de aprobado: 50%

Paso 3

Guarda los cambios que realizaste al proyecto desde la barra de herramientas en *Archivo – Guardar*.

Paso 4

Para que el proyecto tenga formato SCORM y pueda incorporarse a un AVA, de forma que éste último pueda evaluar automáticamente los resultados, es necesario exportarlo desde la barra de herramientas, en *Archivo – Exportar – SCORM 1.2*. Se creará una carpeta comprimida (de extensión .zip) a la que deberás asignar un nombre. A continuación da clic en *Guardar*.