

Deseño de materiais e actividades para Moodle: eXeLearning



TEMA 5

Edición de actividades interactivas con Exelearning

Duración do curso: 30 horas

Índice

Introdución.....	3
Obxectivos.....	3
iDevice de texto libre.....	3
iDevice de obxectivos.....	4
iDevice interactivas.....	4
Pregunta verdadeira ou falsa.....	4
Actividade de encher espazos.....	5
Actividade de escolla múltiple.....	6
Actividade de selección múltiple.....	6
A ter en conta	7
iDevice non interactivas.....	7
Actividade.....	7
Reflexión.....	7
Estudo de caso.....	8
Actividade.....	8
Actividade de lectura.....	9

Introdución

As iDevices son elementos que nos permiten **crear as diferentes unidades de aprendizaxe**, polo tanto cando rematemos os contidos veremos que son un conxunto de iDevices.

Estes elementos permítennos engadir contidos teóricos, prácticos, multimedia, imaxes, etc, cos que o alumnado vai **acadar os obxectivos de aprendizaxe** expostos no curso.

Ao longo deste tema veremos de forma máis detallada algunhas das iDevices de maior utilidade.

Obxectivos

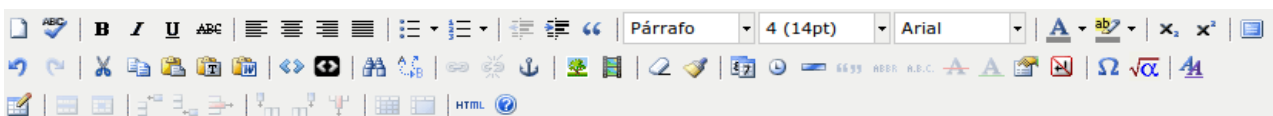
Ao rematar este tema seremos capaces de:

- Coñecer a utilidade das distintas iDevices que nos permiten **engadir interactividade**.
- Aprender a **utilizar** as iDevices.

iDevice de texto libre

A **iDevice de texto libre** probablemente sexa a máis fácil de usar xa que é bastante intuitivo e funciona de forma moi similar a un procesador de texto. Debemos utilizar esta iDevice cada vez que queiramos **introducir contidos** para o noso curso.

Como primeiro paso seleccionamos a iDevice de texto libre e automaticamente aparecerá o editor de texto para que poidamos comezar a traballar.



Editor de texto

iDevide de obxectivos

Esta iDevice permite a quen edita os contidos **marcar os obxectivos** que espera que asimile o alumnado durante o curso. Para iso, é importante que aparezan ao comezo do curso.



Obxectivos

Ao rematar este tema seremos capaces de:

- Coñecer a utilidade das distintas iDevices que nos permiten **engadir interactividade**.
- Aprender a **utilizar** as iDevices.

iDevice interactivas

Neste apartado veremos as distintas **iDevices interactivas** que ten o eXeLearning e que para popoñer cuestións ao alumnado, que se poden contestar no propio recurso presentado. Así, o alumnado coñece no de forma inmediata se a a actividade se fixo de forma correcta ou incorrecta.

A continuación veremos:

- Pregunta verdadeira ou falsa
- Actividade de encher espazos
- Actividade de escolla múltiple
- Actividade de selección múltiple
- Test SCORM

Pregunta verdadeira ou falsa

A **iDevice Pregunta verdadeira ou falsa** permite crear unha ou varias preguntas nas que a resposta pode ser verdadeira ou falsa. Permite introducir retroalimentación, é dicir, envía unha mensaxe ao alumnado unha vez rematada a actividade.



Pregunta Verdadeira ou Falsa

1. Unha pregunta de verdadeira ou falsa pode ter varias respostas?

Verdadeiro Falso



Actividade de encher espazos

Nesta actividade simplemente temos que **ler o texto e completar os espazos en branco** coas palabras adecuadas. A continuación podemos ver un exemplo desta actividade.



Actividade 1

Completa os textos coas palabras correspondentes:

dixital, contidos, imaxe, integrarán, hipertextuais, vídeo, técnicos, interactivos, multimedia, rede, son, computador

1. A teleformación consiste en empregar a [] e un [] como medio de distribución de contidos educativos.
2. Coa evolución do elearning os [] comezaron a cobrar un maior protagonismo e relevancia, aínda que, como é lóxico, os aspectos [] continúan a ter o seu papel clave no desenvolvemento da teleformación.
3. Á hora de afrontarmos á tarefa de elaborar contidos educativos en [], cómpre ter en conta que imos crear materiais educativos para o alumnado que se [] en plataformas de teleformación.

Actividade de escolla múltiple

Esta iDevice permite crear preguntas **tipo test**, con tantas respostas posibles como queiramos pero só unha delas será a correcta.



Escolla múltiple

1. Donde está a Torre Eiffel?

- Roma
- Paris
- Santiago de Compostela

Correcto.

Actividade de selección múltiple

Este iDevice permite crear preguntas **tipo test**, con tantas respostas posibles como desexemos.

Test SCORM

O **test SCORM**, permite crear preguntas “tipo test”, cada unha con **varias opcións**, das que **só unha é correcta**. A importancia deste test reside no seu funcionamento xa que esta iDevice é capaz de gardar a puntuación do alumando.

É dicir, esta característica fai que **sexa diferente do resto de iDevices interactivas** porque as demais presentan a actividade para que a realice o alumnado pero sen gardar a información dos resultados.

A ter en conta ...

Cando exportamos unha unidade didáctica a **Moodle** con **test SCORM** pode mostrarnos se o alumnado **realizou a proba** de forma correcta ou non e **gardar a puntuación** nos informes do curso.

iDevice non interactivas

Neste apartado veremos as iDevice que **non presentan interactividade** e nas que o alumnado non sabe o resultado de forma inmediata como sucede nas iDevice interactivas. Trátase pois, de actividades cun **maior grao de reflexión**, dun **alto valor pedagóxico** e polo tanto de **maior esforzo para o alumnado**.

Actividade

Esta iDevice permite que o profesorado propoña unha **actividade xenérica** que debe desenvolver o alumnado e que pode acompañarse dun conxunto de tarefas e indicacións para o seu correcto desenvolvemento.

Reflexión

A iDevice de **Reflexión** permite ao profesorado propoñer un texto ou pregunta que conteña unha idea sobre a que debe reflexionar o alumnado. Tamén ofrece a posibilidade dunha retroalimentación.

Esta actividade debe **intentar promover o interese e a reflexión do alumnado** sobre os contidos tratados no curso.



Reflexión



Observamos o cadro na súa totalidade e tanto o alumnado como o profesorado falan do cadro reflexionando sobre:

- Que ocorre realmente no cadro? Que relación hai entre as historias?
- Como vos sentides vós cando o mirades?
- De que credes que fala o cadro?
- Pensades que podería ser o símbolo de calquera guerra?

Estudo de caso

Actividade

A iDevice de **Caso de Estudio** permite ao profesorado propoñer unha actividade de estudo. Para iso, conta unha historia e despois propóñense actividades sobre ela.



Estudo de caso

Dáse a cada grupo un elemento extraído do cadro do Guernica. Estes serán: a muller que foxe, o home da espada e a nai e o neno. Na mesma folla, debaixo de cada imaxe, aparecerán tamén as preguntas seguintes:

Que sente? Que lle pasou?

[Mostrar retroacción](#)

Actividade de lectura

A iDevice de **Lectura** permite ao profesorado propoñerlle ao alumnado un texto para a lectura, acompañado dunha actividade que se debe facer ao rematar de leer e unha retroalimentación que se mostra despois de realizar a actividade.



Actividade de lectura

"Moitos pensarán que teñen motivo para reprochame, dicindo que as miñas probas contradin a autoridade de certos homes tidos en gran estima polas súas inexperimentadas teorías, sen considerar que as miñas obras son o resultado da experiencia simple e clara, que é a verdadeira mestra."

(Leonardo da Vinci)

Por que cres que dixo iso Leonardo? Estarías de acordo con el?

[Prema aquí](#)