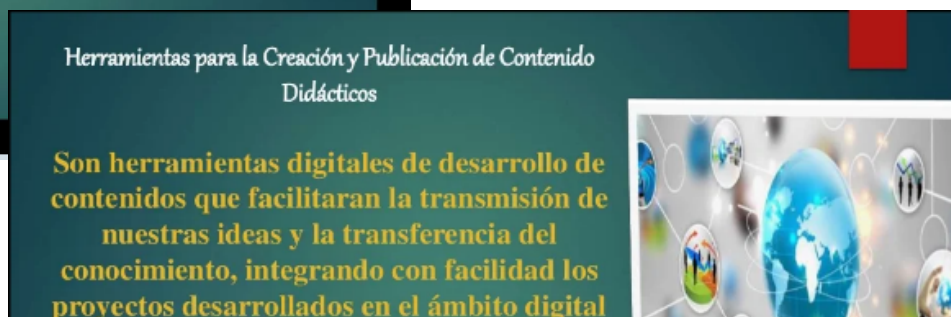
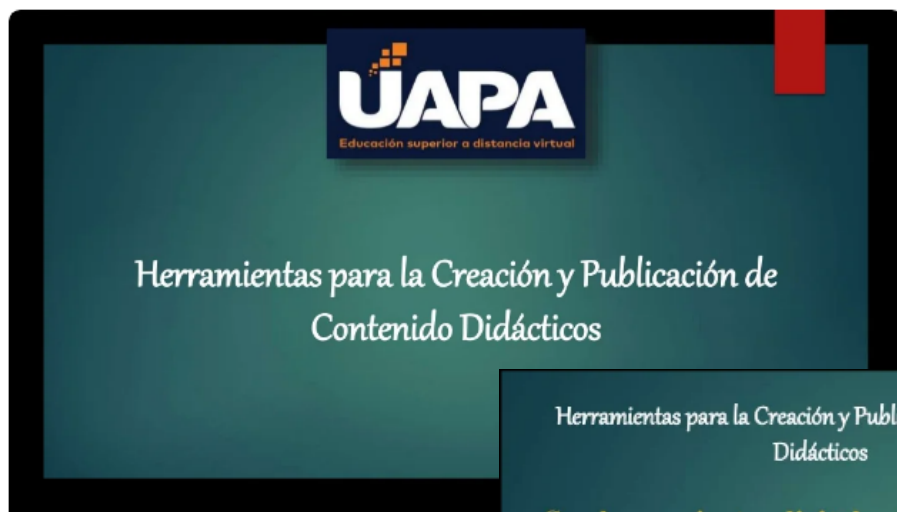


	Institución Educativa Tomas Carrasquilla “Creciendo Juntos para aprender a aprender”	
	GUIA N° 3 SEGUNDO PERIODO	
	AREA: Tecnología	FECHA: 18 DE ABRIL
	DOCENTE: MICHEL ANTONIO PEÑA PARADA	PERIODO: 2

NOMBRE ESTUDIANTE		GRADO: 8
INDICACIONES	- Realizar la lectura de la guía y resolver los puntos del taller que se encuentran en la parte inferior del documento. - El taller se realiza en clase. En caso de que no alcance el tiempo lo terminan en casa y presentan en la próxima clase.	
DESEMPEÑOS	Desarrolla ideas académicas basadas en aplicaciones trabajadas en la web.	
TEMAS	Creación y Publicación de contenido educativo	



Tienen como objetivos :

Facilitar el aprendizaje online en los alumnos.

Servir de guía a los contenidos y a las actividades de aprendizaje.

Proporcionar criterios para el control de estas actividades.



Ventajas y desventajas de las Herramientas para la Creación y Publicación de Contenido Didáctico.

Ventajas:

Facilidad de uso

Facilita la publicación Instantánea de entradas "post"

Permite al usuario, pensar, escribir, compartir y participar

Permite contenidos de hipertextos y contenidos multimedia (audio, video, animación)

Permite comunicación real a través del chat y otros medios

Intercambio de conocimientos.



Desventajas:

Los profesores, en su papel de transmisores de conocimiento, deben aprender a manejar las herramientas que permiten canalizar su conocimiento y experiencia en materiales didácticos asimilables por los alumnos.

Los alumnos deben estar abiertos a la utilización de las NTIC (programas y/o plataformas que permite al docente la elaboración de sus propios contenidos digitales) y a que las referencias de consulta no se limitan a las notas de clase.

Dispersión de la información: Internet es una fuente inagotable de información, donde la calidad de los materiales accesibles es sumamente variable, a veces hasta no verídicos.

Contenidos digitales
y procesos de
aprendizaje.



Paquetes de Scorm y los IMS



SCORM
Sharable Content Object Reference Model



*SCORM (del inglés *Sharable Content Object Reference Model*)*

Es un conjunto de estándares y especificaciones que permite crear objetos pedagógicos estructurados.

Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos.

Con SCORM se hace posible crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje diferentes, siempre que estos soporten la norma SCORM.

IMS es un cuerpo que ayuda a definir estándares técnicos para varias cosas, incluyendo material para e-learning (enseñanza en línea). La especificación del paquete de contenido IMS hace posible que se almacenen bultos de material en un formato estándar, que puede ser re-utilizado en diferentes sistemas, sin necesidad de convertir el material a nuevos formatos.

Ejemplos de Herramientas para la Creación y Publicación de Contenido Didácticos



Ardora

Es una herramienta sencilla que permite crear tanto actividades en formato HTML como páginas multimedia: crucigramas, sopas de letras, galerías de imágenes, reproductores, etc.

Cuenta con una versión portable y está disponible en varias lenguas. En su web se muestran ejemplos, los ficheros de descarga y varias ayudas. Hay algunos ejemplos para el área de inglés de Primaria que son bastante atractivos.



EL CONSTRUCTOR

Red de ideas que construyen

Constructor

Crea contenidos educativos digitales y funciona en Windows y Linux, en local o en un servidor.

Tiene 53 modelos de actividades, desde juegos hasta aplicaciones y permite la inclusión de applets. Genera ODES (Objetos Digitales Educativos) en paquetes Zip. En la web de la Consejería de Educación y Cultura de la Junta de Extremadura hay un paquete de recursos para ver y descargar que se pueden usar en las aulas y también en los propios domicilios para fomentar la autonomía de aprendizaje del alumnado.

¿Sabías que es



Cuadernia

Con esta herramienta se pueden crear recursos reutilizables, cuenta con un editor de cuadernos digitales, y una biblioteca de ODEs para Infantil, Primaria y Secundaria. Los recursos son visualmente atractivos y motivadores para el alumnado; están catalogados siguiendo el estándar LOM-ES 1.0 y añade además la herramienta Cuaderna Catalogación para catalogar un Objeto Digital Educativo (ODE).



Hot Potatoes

Cuenta con seis aplicaciones que permiten realizar actividades de opción múltiple, de respuestas cortas, crucigramas, ejercicios de rellenar huecos, ordenar y asociar.

Funciona en Windows y Linux y necesitas tener instalado Java en tu equipo. El Servicio de Formación en Red del profesorado del ITE ofrece un curso sobre Aplicaciones educativas con Hot Potatoes. JClic sirve para realizar diferentes actividades educativas digitales: rompecabezas, ejercicios de asociación, entre otros.



EdiLimes:

el editor de libros de LIM, un agradable entorno para la creación de materiales educativos digitales que se complementa con un visualizador y un fichero XML, el libro.

EXe Learning :

es el editor XHTML para la creación de contenidos para elearning.

Fácil de utilizar y bastante flexible para exportar, importar y reutilizar contenidos, permite crear curso digitales completos; aquí puede verse un ejemplo de un curso creado con esta herramienta.

Se puede empaquetar los contenidos como SCORM para después llevarlos a la plataforma con la que trabajes, por ejemplo, Moodle .

Tomado

de:

https://es.slideshare.net/jesuslajara1/exposicion-juana-jorge-herramientas-para-la-creacion-contenido-didac?next_slideshow=101745494

TALLER

1. Realizar la lectura de la guía.
2. Realizar un resumen de la guía en el cuaderno.
3. Consultar en internet sobre otras herramientas que no se encuentren en la guía.
4. Seleccionar una de las herramientas consultadas y realizar diferentes actividades donde expliquen que son las herramientas para la creación y publicación de contenido educativo y como se realiza la creación de contenido.
5. Enviar al correo un documento que contenga su nombre y el(los) enlaces de la actividad trabajotecnologiaetc@gmail.com