

## 9. Elaboración dunha unidade didáctica

1

Trátase de que cada un de nós faga unha unidade didáctica utilizando eXe-Learning. Antes de poñermonos á tarefa cómpre facer unha pequena recapitulación de varios aspectos básicos:

- Un proxecto eXe consta de dous elementos fundamentais:
  - Un grupo de páxinas, cada unha das cales inclúe uns contidos determinados, vertebrado arredor da [árbore de contidos](#), que se crea na fiestra [Resumo](#).
  - Os contidos concretos de cada páxina créanse coas [ferramentas](#) ou [iDevices](#).
- eXe permítenos crear recursos educativos partindo de cero ou empregando materiais que xa teñamos elaborados, pero tamén podemos usar recursos procedentes da rede, xa sexan textuais, gráficos ou multimedia.
- Xa que logo, os pasos que debemos dar para construír un recurso educativo ou, no noso caso, unha unidade didáctica, son os seguintes:
  - Instalamos eXe.
  - Construímos un catálogo índice coa árbore de contidos na fiestra [Resumo](#).
  - Utilizamos as ferramentas ou iDevices para encher de contido cada un dos apartados da nosa árbore de contidos.
  - Se é o caso, importamos paquetes (ou exportámoslos) só con pinchar co botón dereito do rato en calquera apartado ou subapartado do índice.
  - Definimos o estilo da nosa unidade didáctica escolléndoo na pestana [Estilos](#) da barra de menús superior.
  - Definimos as propiedades do noso proxecto na pestana de [Propiedades](#).
  - Para rematar, exportamos o noso proxecto ao formato que máis nos interese, segundo o uso que lle vaiamos dar: en modo local, en internet en xeral (por exemplo nun blog) ou nunha plataforma de teleformación, como pode ser Moodle.



Pilar Anta Fernández  
Xosé Duyos Vázquez



A continuación propóñense unha serie de actividades para que vaiamos collendo soltura de xeito progresivo no manexo de eXelearning.

### Actividade 1

Elixe un tema ou centro de interese do teu ciclo, curso ou área para elaborar unha Unidade Didáctica.

### Actividade 2

Define as propiedades do teu recurso na pestana [Propiedades](#):

- Especifica un título.
- Determina a taxonomía da túa unidade (por exemplo, categoría 1, categoría 2, categoría 3) na pestana [Propiedades>Paquete>Taxonomía](#).
- Se queres, podes encher os demais datos (autor, descrición, licenza, etc.) ou pospoñelos ata ter completada a unidade didáctica.
- Garda os datos e volve á pestana [Autor](#).

### Actividade 3

Na pestana Resumo, crea unha árbore de contidos coas categorías e subcategorías que precises, de xeito que a túa unidade didáctica, ademáis da categoría [Presentación](#), conteña dous elementos vertebradores:

- Programación da unidade didáctica.
- Desenvolvemento dos elementos de contido.

### Actividade 4

A categoría Unidade Didáctica deberá incluír, como mínimo, as seguintes subcategorías:

- Competencias, que debe elaborarse co iDevice "Pre-coñecemento".
- Obxectivos, que debe elaborarse co iDevice "Obxectivos".
- Contidos.
- Avaliación.

### Actividade 5

- Na parte de desenvolvemento de contidos da unidade didáctica, é recomendable empezar cada subcategoría cun iDevice de pre-coñecemento.



### Actividade 6

- O bloque de desenvolvemento de contidos deberá ter un mínimo de catro páxinas que desenvolverán as nocións relacionadas co tema da unidade didáctica e abranguerán un conxunto variado de iDevices que proporcionen riqueza e diversidade ao recurso educativo. Lembra que, entre outros que tamén poden realizar esta función, temos os seguintes iDevices que desenvolven elementos de contido:

iDevices que desenvolven elementos de contido				
Texto libre	Actividade	Actividade de lectura	Amplificador de imaxe	Artigo Wiki
Estudo de caso	Galería de imaxes	Miniaplicación de Java	RSS	Reflexión
Sitio Web externo	Inserción de elementos especiais			

### Actividade 7

- Desenvolve as actividades relativas a cada páxina de contido utilizando os iDevices axeitados:

iDevices cos que desenvolver actividades					
Actividade	Encher espazos	Actividade de lectura	Amplificador de imaxe	Escolla múltiple	Estudo de caso
Galería de imaxes	Miniaplicación de Java	Pregunta V/F	Reflexión	Selección Múltiple	Test SCORM

### Actividade 8

- Crea unha páxina que conteña un exame SCORM como proba obxectiva dos contidos desenvolvidos ao longo da unidade didáctica.

### Actividade 9

- Completa agora -se non o tés feito xa- os datos e notas que consideres oportuno nas fiestras [Paquete](#) e [Metadatos](#) que están dentro da pestana [Propiedades](#).



## Actividade 10

- Garda o teu traballo e expórtao en formato SCORM 1.2 para poder subilo como recurso educativo á plataforma Moodle de Platega.
- Avaliación da Unidade Didáctica

### Avaliación da Unidade Didáctica

- A tarefa final consiste na elaboración dunha Unidade Didáctica que abrangue as dez actividades propostas na categoría anterior denominada Actividades Profes. Os criterios de avaliación son os seguintes:

Criterios de avaliación	Nivel baixo da U.D.	Nivel medio da U.D.	Bo nivel da U.D.	Excelencia da U.D.
A U.D. conta cunha fiestra lateral que desenvolve a árbore de contidos de forma estruturada e secuenciada.	U.D. Mal estruturada	U.D. Estructurada cunha secuenciación regular	U.D. Ben estruturada e secuenciada	U.D. Moi ben estruturada e secuenciada
Utilízanse axeitadamente os elementos do editor de textos TinyMCE de eXe (fonte, formato, aliñado, táboas, etc.)	Non varía os valores por defecto do editor	Variedade nos elementos formais simples	Soltura no manexo de elementos formais complexos (viñetas, táboas...)	Utilización áxil e equilibrada de elementos formais simples e complexos do editor
Utilízanse hiperligazóns nos contidos e/ou nas actividades.	Ningunha ou poucas hiperligazóns	Hiperligazóns pouco contextualizadas	Hiperligazóns contextualizadas e suficientes	Hiperligazóns ben contextualizadas e congruentes con obxectivos e contidos
O recurso presenta tarefas e actividades interactivas.	Cantidade insuficiente de AI	AI pouco contextualizadas	AI contextualizadas e suficientes	AI ben contextualizadas, creativas e variadas
Faise uso de recursos multimedia variados: (gráficos, vídeo, audio...)	Uso insuficiente e/ou fóra de contexto de RM	RM contextualizados pero pouca cantidade	Utilización apropiada e suficiente de RM	Uso apropiado, suficiente, creativo e motivador de RM
O recurso conta con galerías de imaxes.	O recurso non tén GI	O recurso tén unha GI mal contextualizada	O recurso tén unha GI ben contextualizada	O recurso tén máis dunha GI ben contextualizada
O recurso presenta un estilo diferente do que vén por defecto.	O recurso tén o estilo por defecto	O recurso tén un estilo diferente ao inicial	O recurso tén un estilo importado do CEDEC	O recurso tén un estilo creado polo seu autor modificando os CSS cun editor web
Utilízanse recursos externos embebidos(vídeos, presentacións, etc.).	Non se utilizan RE	Menos de tres RE	Entre tres e cinco RE	Máis de cinco RE ben contextualizados
Preséntase información en forma de metadatos.	Non se utiliza a opción de Propiedades	Utilízanse as opcións mínimas de Propiedades	Utilízanse correctamente todas as opcións de Propiedades	A información con metadatos é correcta e completa
O proxecto expórtase a Moodle como IMS ou SCORM	Puntúase como excelente a exportación a Moodle como IMS ou SCORM			

