

Entornos de Aprendizaje CTC

---

# Manual de la herramienta AUTOR

Centros de formación



[www.entornosdeaprendizaje.com](http://www.entornosdeaprendizaje.com)  
[www.itemm.com](http://www.itemm.com)  
Tel. 965 42 24 13

# Introducción

Entornos de Aprendizaje C.T.C (Ciencias y Tecnologías del Conocimiento) propician el desarrollo de acciones formativas en Internet, proporcionando:

- Soporte tecnológico en la generación, presentación y configuración de los contenidos.
- Soporte tecnológico en la administración de personas participantes en la acción.
- Gestión inteligente de los procesos de aprendizaje aplicando técnicas de I.A. permitiendo la configuración de estilos.

La herramienta Autor permite elaborar los Objetos/talleres y Módulos/cuadernos de contenido que se utilizarán en el Entorno de aprendizaje SPC.

Para entrar en la plataforma bajo este perfil, el usuario deberá escribir en el navegador la siguiente dirección de Internet:

[www.entornosdeaprendizaje.com](http://www.entornosdeaprendizaje.com)

A continuación elegirá Entorno de Aprendizaje pulsando sobre el enlace correspondiente.

En la pantalla del entorno elegido pulsará sobre la opción *Herramienta Autor*.

## ÍNDICE

Código de entrada .....	7
Menú de la herramienta Autor .....	8
Menú del área de contenidos de Conocimiento abstracto .....	9
Contenidos de Conocimiento abstracto .....	10
1- Organigrama de Objetos/talleres de contenido .....	11
2- Organigrama de Módulos/cuadernos de gestión por fases .....	12
3- Organigrama de Módulos/cuadernos de gestión lineal .....	14
Funcionamiento de los organigramas.....	15
Crear/editar Objeto/taller de contenido.....	17
Exposición (componente de Objeto/taller) .....	19
Puntos clave (componentes de Objeto/taller).....	21
Ejercicios (componentes de Objeto/taller) .....	22
Casos prácticos (componentes de Objeto/taller).....	24
Asistente para crear pantalla de Exposición .....	26
1 Determinar formato de pantalla .....	26
2 Introducir texto .....	28
3 Introducir elementos complementarios Básicos .....	29
4 Introducir elementos complementarios Hipermedia.....	31
5 Vincular Recursos de apoyo.....	33
Configurar directa de la pantalla de exposición .....	35
Asistente para crear Punto clave .....	38
1 Determinar formato de pantalla .....	38
2 Introducir texto .....	40
3 Introducir elementos complementarios Básicos .....	41
4 Introducir elementos complementarios Hipermedia.....	43
5 Vincular Recursos de apoyo.....	45
Configurar directa de la pantalla Punto clave .....	47

Asistente para crear Caso práctico .....	50
1 Determinar modalidad de trabajo y formato de pantalla .....	50
2 Introducir texto .....	52
3 Introducir elementos complementarios Básicos .....	53
4 Introducir elementos complementarios Hipermedia.....	55
5 Vincular Recursos de apoyo.....	58
Configurar directa de la pantalla (única) Caso práctico .....	60
Asistente para crear Ejercicio (enunciado) .....	63
Determinar nombre y tipo de ejercicio .....	63
Determinar modalidad de enunciado y formato de pantalla.....	65
Configurar pantalla de Enunciado multimedia / introducir texto .....	67
Config. pantalla de Enunciado multimed. / introducir complementos básicos	69
Config. pantalla de Enunciado multimed. / Introducir hipermedia.....	71
Introducir texto de Enunciado simple.....	73
Asistente para crear Ejercicio de tipo 1,2 .....	74
Configurar pantalla de resolución / Introducir texto .....	74
Determinar fragmentos ocultos con refuerzo ante acierto opcional.....	75
Activar/editar refuerzo ante acierto en fragmento oculto .....	77
Asistente para crear Ejercicio	
Configurar pantalla de resolución / Introducir complementos Básicos .....	79
Configuración del aprendizaje.....	81
Activar refuerzo ante ejercicio superado .....	83
Comportamiento ante ejercicio no superado .....	85
Vincular Recursos de apoyo.....	87
Asistente para crear Ejercicio de tipo 3, 4, 5.....	89
Elaborar lista de opciones .....	89
Introducir/editar elemento como opción en ejercicio de elección múltiple.	91
Asistente para crear Ejercicio de tipo 6 .....	93
Elaborar lista de elementos y sus correspondencias .....	93
Determinar en la fila seleccionada las asociaciones correctas .....	95

Vincular imagen .....	97
Incrementar almacén / Editar parámetros .....	99
Vincular vídeo .....	101
Vincular animación Flash .....	103
Vincular audio .....	105
Crear / Editar enlace hipermedia .....	107
Glosario .....	110
Agregar término al Glosario / Editar .....	111
Crear / Editar enlace hipermedia (en Glosario) .....	112
Panel auxiliar: Seleccionar componente de Objeto/taller.....	114
Panel auxiliar: Vincular Recursos de apoyo.....	116
Panel auxiliar: Agregar Recurso de apoyo / Editar parámetros .....	117
Recursos de apoyo al contenido.....	118
Lista de Objetos/talleres con aportaciones al contenido .....	120
Aportaciones al componente seleccionado .....	122
Ficha del Autor/a de contenidos.....	123
Almacén multimedia del Autor/a .....	124
Crear/editar Módulo/cuaderno de gestión lineal.....	125
1-Módulo/cuaderno .....	125
2- Unidades didácticas del Módulo/cuaderno .....	126
Crear/editar Unidad didáctica del Módulo/cuaderno.....	128
1- Objetos/talleres .....	128
2- Evaluación por Caso práctico .....	129
3- Evaluación por Test .....	130
4- Criterios de evaluación.....	131
Crear/editar sistema pregunta-respuestas de Test.....	133
Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases .....	134
1 Crear o editar el Organigrama del Módulo/cuaderno.....	134

2 Asignar Objetos/talleres de contenido al Módulo/cuaderno .....	136
3/ Itinerarios opcionales para el Módulo/cuaderno .....	138
4 Configuración del aprendizaje: Sesiones de trabajo.....	140
5 Configuración del aprendizaje: Comportamiento de los Objetos/talleres según fase .....	142
6 Configuración del aprendizaje_Criterios de evaluación y presentación de contenidos.....	144
Extraer itinerario desde el organigrama del Módulo/cuaderno. Editar .....	146
Crear las unidades de itinerario (Zona inferior).....	147
Crear las unidades de itinerario (Zona inferior).....	147
Asignar los Objetos/talleres a la unidad (Zona inferior).....	147
Área de contenidos Cognitiva .....	148
Módulos/cuadernos Cognitiva .....	149
Crear/Editar Módulo/cuaderno Cognitiva .....	151
1/4 Identificación del Módulo/cuaderno .....	151
2/4 Asignar Objetos/talleres de contenido al Módulo/cuaderno .....	152
3/4 Config. del aprendizaje/Sesiones de trabajo .....	154
4/4 Config. del aprendizaje/Criterios de evaluac. y presentación de contenidos.....	156
Almacén de Objetos/talleres de contenido .....	158

## Pantalla: Código de entrada

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

CÓDIGO DE ACCESO  
Servicio técnico: soporte@itenm.com Tel: 965 42 24 13

**Herramienta de Autor/a de contenidos**

Nombre de usuario/a en plataforma (Nick)

Clave

Aceptar Restaurar Ayuda  
X Cerrar

Es la pantalla en la que se deberá introducir los datos para acceder al Generador de contenidos:

- **Nombre:**  
Se deberá escribir el identificador (Nick) del Autor/a de contenidos. El Nick (que significa alias o mote) servirá para identificarse en la pantalla de entrada y en el uso del Foro o Buzón. Para que cumpla su función de utilidad en Internet será conveniente que no contenga demasiados caracteres.
- **Clave:**  
Se deberá escribir la clave de acceso, asegurándose de que se usan las letras mayúsculas y minúsculas correctas.

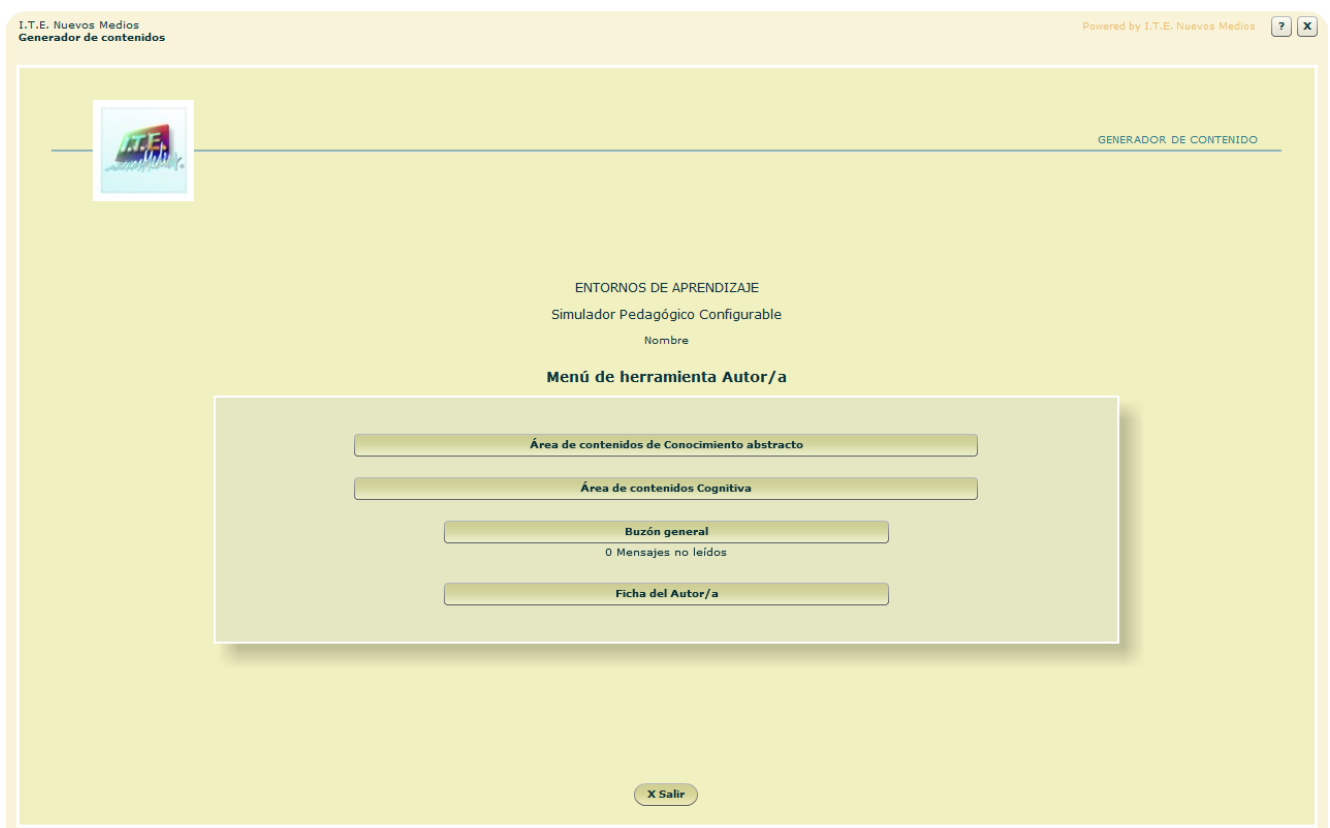
### Botones:

- **Aceptar:**  
Permite el acceso si los datos introducidos son correctos. En caso contrario se notificará si el identificador o la clave es incorrecta.

- Restaurar:  
Vacía los campos Nombre y Clave.
- Ayuda:  
Solicita la cuenta de correo registrada en la ficha del Autor/a de contenidos. Si el sistema comprueba que es correcta enviará automáticamente a dicha cuenta los datos de acceso.
- Cerrar:  
Cierra la ventana

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Menú de la herramienta Autor



Desde esta pantalla el Autor/a puede acceder a las herramientas que le permiten desarrollar sus funciones en el Entorno de aprendizaje.

## Botones:

- Área de contenidos de Conocimiento abstracto:  
Acceso a la elaboración y gestión de Módulos/cuadernos de Conocimiento abstracto.
- Área de contenidos Cognitiva.  
Acceso a la elaboración y gestión de Módulos/cuadernos Cognitiva.
- Buzón general:  
Acceso al área de comunicación común a los perfiles Tutor/a, Gestor/a, y Autor/a.
- Ficha del Autor/a:  
Muestra los datos recogidos en la ficha del Autor/a.
- Salir:  
Vuelta a la pantalla Código de entrada del perfil Autor/a.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Menú del área de contenidos de Conocimiento abstracto

The screenshot displays a web interface for 'Generador de contenidos'. At the top left, it says 'I.T.E. Nuevos Medios Generador de contenidos'. At the top right, it says 'Powered by I.T.E. Nuevos Medios' with a help icon and a close icon. The main content area has a light green background. On the left, there is a small image of a building. On the right, it says 'GENERADOR DE CONTENIDO SPC'. In the center, the title 'Área de contenidos de Conocimiento abstracto' is displayed above a 'Menú' box. The menu box contains four buttons: 'Objetos/talleres de contenido y Módulos/cuadernos de Conocimiento abstracto', 'Almacén de elementos multimedia', 'Recursos de apoyo al contenido', and 'Objetos/talleres con aportaciones a su contenido'. At the bottom center, there is a 'Volver' button.

Esta pantalla permite el acceso a las diversas funciones que permiten la elaboración de contenidos de Conocimiento abstracto.

### Botones:

- **Objetos de contenido y Módulos de Conocimiento abstracto**  
Da acceso a la pantalla de creación, almacenamiento y gestión de Objetos/talleres de contenido y Módulos/cuadernos del tipo *Conocimiento abstracto*.
- **Almacén de elementos multimedia:**  
Abre el menú de acceso a los diversos elementos multimedia almacenados por el Autor/a para la confección de Objetos/talleres de contenido: Glosario, audios, imágenes, animaciones y vídeos.
- **Recursos de apoyo al contenido:**  
Acceso al organigrama de almacenamiento de los ficheros utilizados por el Autor/a como recursos de apoyo al contenido.
- **Objetos con aportaciones a su contenido:**  
Da acceso a la lista de Objetos/talleres que contienen aportaciones al contenido efectuadas por los diferentes perfiles de la plataforma.

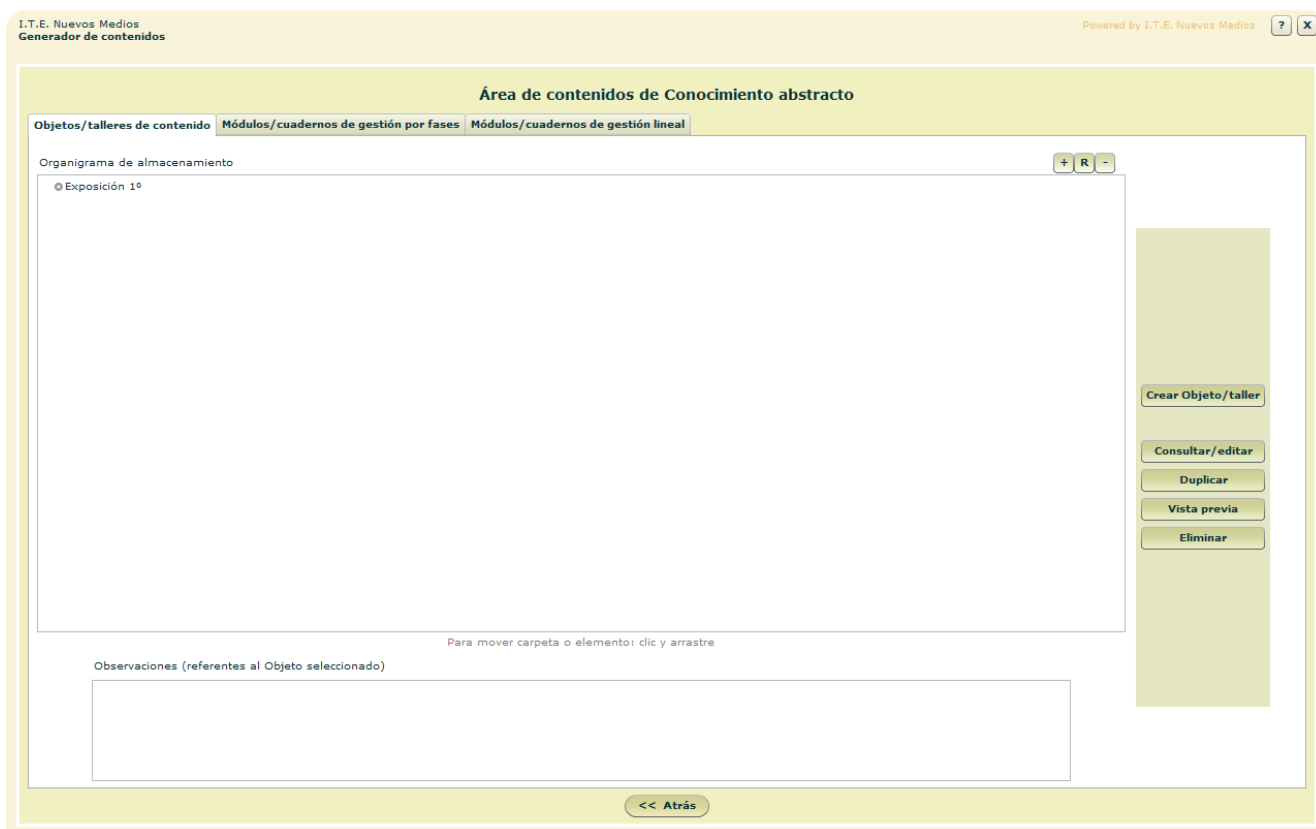
---

### Pantalla: Área de contenidos de Conocimiento abstracto

Esta pantalla contiene tres herramientas útiles para la elaboración y gestión de contenidos del tipo *Conocimiento abstracto*. A ellas se accede a través de tres pestañas:

- Objetos/talleres de contenido.
- Módulos/cuadernos de gestión por fases.
- Módulos/cuadernos de gestión lineal.

## 1- Panel Objetos/talleres de contenido



Contiene el repositorio de Objetos/talleres almacenados en la plataforma por el Autor/a y los accesos a las herramientas de creación, visualización, edición y gestión de los mismos.

### ■ Campos o zonas del panel:

- Organigrama de almacenamiento:  
Alberga la lista orgánica de Objetos/talleres de contenido almacenados por el Autor/a.
- Observaciones:  
Campo con posible información adicional sobre el Objeto/taller seleccionado en el organigrama.

### ■ Botones del panel

- Crear Objeto/taller:  
Da acceso a la herramienta de creación de nuevos Objetos/talleres.
- Editar:  
Permite ver y modificar el Objeto/taller seleccionado en el organigrama.

- **Duplicar:**  
Crea un duplicado del Objeto/taller seleccionado en el organigrama, de modo que, modificándolo, puede dar origen a un nuevo Objeto/taller sin perder el original.
- **Vista Previa:**  
Visualiza en una nueva ventana el Objeto/taller seleccionado en el organigrama tal como se presentará al Estudiante.
- **Eliminar:**  
Elimina el Objeto/taller seleccionado en el organigrama.

## 2- Panel Módulos/cuadernos de gestión por fases

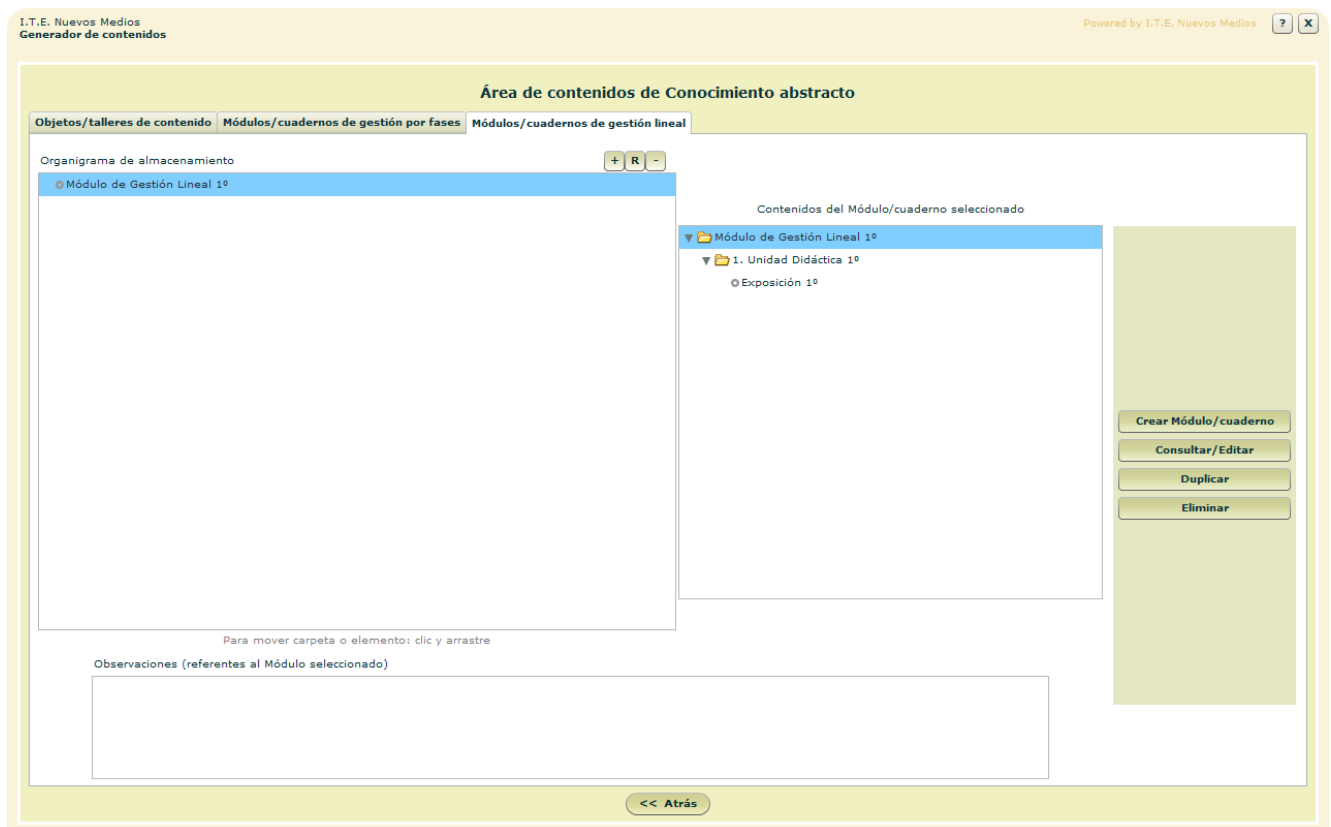
The screenshot shows the 'Generador de contenidos' application interface. At the top, it says 'I.T.E. Nuevos Medios Generador de contenidos' and 'Powered by I.T.E. Nuevos Medios'. The main area is titled 'Área de contenidos de Conocimiento abstracto' and has three tabs: 'Objetos/talleres de contenido', 'Módulos/cuadernos de gestión por fases' (selected), and 'Módulos/cuadernos de gestión lineal'. On the left, there is a tree view under 'Organigrama de almacenamiento' with a folder 'Módulo de Fase 1º'. On the right, there is a preview window titled 'Contenidos del Módulo/cuaderno seleccionado' showing the same 'Módulo de Fase 1º'. Below the preview, there are four buttons: 'Crear Módulo/cuaderno', 'Consultar/Editar', 'Duplicar', and 'Eliminar'. At the bottom, there is a text area for 'Observaciones (referentes al Módulo seleccionado)' and a '<< Atrás' button.

Un Módulo/cuaderno de gestión por fases es aquel cuyo distintivo principal es su capacidad para ser configurado de modo que, durante la sesión de trabajo del estudiante, gestione el aprendizaje presentando diferentes fases: *contenidos nuevos, errores y dificultades en contenidos nuevos, fijación de contenidos anteriores, errores en contenidos anteriores y acceso libre a contenidos*.

El Módulo/cuaderno de gestión por fases permite además configurar y aplicar sus contenidos según itinerarios diversos, con selección y orden propios.

- **Campos o zonas del panel:**
  - Organigrama de almacenamiento:  
Alberga la lista organizada de Módulos/cuadernos de fases almacenados por el Autor/a.
  - Contenidos del Módulo/cuaderno seleccionado:  
Muestra de modo estructurado el contenido del Módulo/cuaderno de fases.
  - Observaciones:  
Campo con posible información adicional sobre el Módulo/cuaderno seleccionado en el organigrama.
  
- **Botones del panel**
  - Crear Módulo/cuaderno:  
Da acceso a la herramienta de creación de nuevos Módulos/cuadernos de fase.
  - Consultar/Editar:  
Permite ver y modificar el Módulo/cuaderno de fases seleccionado en el organigrama.
  - Duplicar:  
Crea un duplicado del Módulo/cuaderno seleccionado en el organigrama, de modo que, modificándolo, pueda dar origen a un nuevo Módulo/cuaderno sin perder el original.
  - Eliminar:  
Elimina el Módulo/cuaderno seleccionado en el organigrama.

### 3- Panel Módulos/cuadernos de gestión lineal



Un Módulo/cuaderno de gestión lineal es aquel cuyo distintivo principal es su gestión del aprendizaje en un avance continuo y en orden fijo a través de las Unidades de contenido, evaluadas por Test y/o Caso práctico y que permite configurar criterios de paso entre unidades.

El panel presenta los mismos campos o zonas que el de Módulos/cuadernos de gestión por fases, y sus botones desempeñan las mismas funciones.

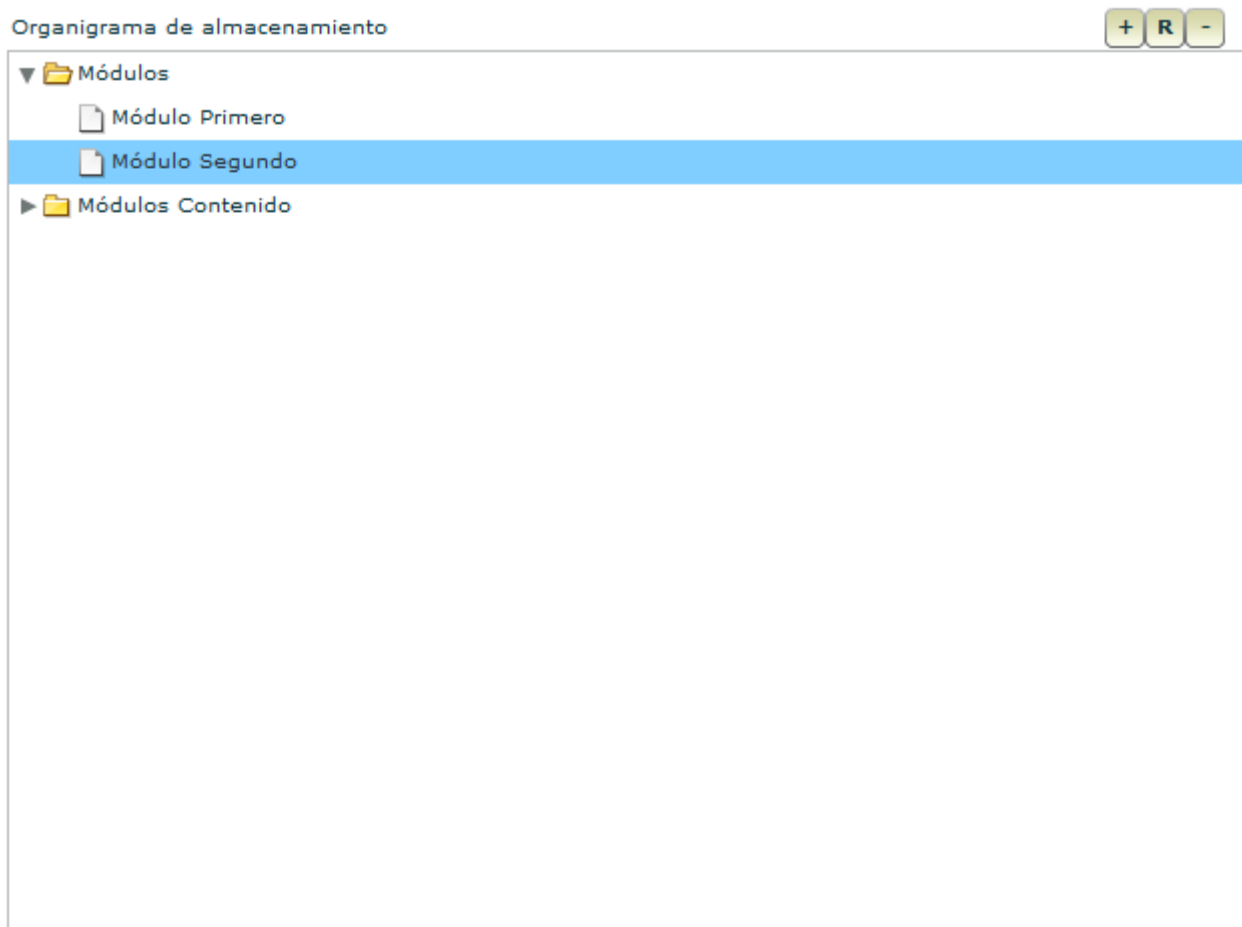
#### ▪ Botones del panel

- Crear Módulo/cuaderno:  
Da acceso a la herramienta de creación de nuevos Módulo/cuadernos de fase.
- Consultar/Editar:  
Permite ver y modificar el Módulo/cuaderno seleccionado en el organigrama.

- **Duplicar:**  
Crea un duplicado del Módulo/cuaderno seleccionado en el organigrama, de modo que, modificándolo, pueda dar origen a un nuevo Módulo/cuaderno sin perder el original.
- **Eliminar:**  
Elimina el Módulo/cuaderno seleccionado en el organigrama.
- **Botones de pantalla**
  - **Atrás:**  
Vuelta a la pantalla Menú de Herramienta Autor.

\*\*\*\*\*

## Funcionamiento de los organigramas



Para mover carpeta o elemento: clic y arrastre

El Autor/a cuenta con diferentes organigramas de almacenamiento que permiten albergar de forma estructurada los elementos con los que trabaja, Módulos/cuadernos, Objetos/talleres y elementos auxiliares que intervienen en su elaboración (imágenes, sonidos, glosario...)

Los contenidos del organigrama se pueden organizar por medio de carpetas y subcarpetas que se pueden crear y borrar, generando diferentes niveles. Los elementos que contienen se pueden mover de una carpeta a otra (con clic y arrastre).

#### ▪ Botones

- Permite crear nueva carpeta en el organigrama.
- Permite renombrar la carpeta seleccionada en el organigrama.
- Permite eliminar la carpeta seleccionada en el organigrama. Para esto la carpeta deberá estar vacía; sino es así, previamente deberán ser eliminados sus elementos o movidos a otras carpetas.

\*\*\*\*\*



- **Puntos Clave:**  
Lista de los puntos claves del Objeto/taller editado y funciones de creación y gestión de los mismos.
- **Ejercicios:**  
Lista de los ejercicios que incluye el Objeto/taller editado y funciones de creación y gestión de los mismos.
- **Casos prácticos:**  
Lista de los casos prácticos que incluye el Objeto/taller editado y funciones de creación y gestión de los mismos.
- **Gestión del aprendizaje en el Objeto/taller:**  
Opciones para determinar si el Objeto/taller será o no interrumpible en su desarrollo, cómo se retomaría en caso de interrupción, si conlleva tratamiento de error o refuerzo ante acierto, y cual será el criterio de evaluación.
- **Observaciones:**  
Comentario acompañante al Objeto/taller.
- **Botones**
  - **Atrás:**  
Vuelta a la pantalla *Objetos/talleres de contenido* guardando las modificaciones efectuadas.

\*\*\*\*\*

## Panel: Exposición (componente de Objeto/taller) Pantalla: Crear editar Objeto/taller de contenido

Orden	Nombre identificador de pantalla	Formato	Creada	Editada
1	Exposición 1	Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto	2009-03-24	2009-03-24
2	Exposición 2	Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto	2009-03-24	2009-03-24
3	Exposición 3	Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto	2009-03-24	2009-03-24

El panel Exposición recoge la lista de las pantallas integrantes de la exposición del contenido del Objeto/taller, además de presentar las funciones de creación y gestión de las mismas.

### ■ Columnas que presenta la lista:

- Orden:  
Posición de orden que ocupará la pantalla durante la exposición del contenido del Objeto/taller.
- Nombre identificador de pantalla:  
Nombre de la pantalla para uso interno del Autor/a.
- Formato:  
Indica el tipo de formato de la pantalla, según distribución de espacios para los diversos elementos de exposición.
- Creada:  
Fecha en la que fue creada la pantalla de exposición.
- Editada:  
Fecha de la última modificación efectuada.

## ▪ Botones

- **Utilizar asistente:**  
Activar o no esta casilla supondrá utilizar o no el asistente para crear o editar por pasos la pantalla de exposición.
- **Crear pantalla:**  
Inicia el proceso para crear una nueva pantalla de exposición.
- **Editar pantalla:**  
Inicia el proceso para editar la pantalla de exposición seleccionada en la lista.
- **Eliminar pantalla:**  
Elimina la pantalla de exposición seleccionada en la lista.
- **Orden Subir:**  
La pantalla de exposición seleccionada adelanta una posición en la lista.
- **Orden Bajar:**  
La pantalla de exposición seleccionada retrasa una posición en la lista.
- **Vista previa:**  
Muestra el componente Exposición del Objeto/taller editado, tal como se mostrará al Estudiante.

\*\*\*\*\*

## Panel: Puntos clave (componentes de Objeto/taller) Pantalla: Crear editar Objeto/taller de contenido

Exposición Puntos clave Ejercicios Casos prácticos

Lista de Puntos clave del objeto:

Orden	Título	Formato	Creado	Editado
1	Punto Clave 1	Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto	2009-03-24	2009-03-24
2	Punto Clave 2	Formato D: Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto	2009-03-24	2009-03-24

Utilizar asistente

Crear Punto clave

Editar Punto clave

Eliminar Punto clave

▲ ▼

Vista previa

El panel Puntos clave recoge la lista de Puntos clave del Objeto/taller, además de presentar las funciones de creación y gestión de los mismos.

### ■ Columnas que presenta la lista:

- Orden:  
Posición de orden que ocupará el Punto clave (en caso de contener más de uno el Objeto/taller).
- Título:  
Nombre del Punto clave que se mostrará al Estudiante.
- Formato:  
Indica el tipo de formato del Punto clave, según distribución de espacios para los diversos elementos de exposición.
- Creado:  
Fecha en la que fue creado el Punto clave.
- Editado:  
Fecha de la última modificación efectuada.

### ■ Botones

- Utilizar asistente:  
Activar o no esta casilla supondrá utilizar o no el asistente para crear o editar por pasos un Punto clave.

- **Crear Punto clave:**  
Inicia el proceso para crear un nuevo Punto clave.
- **Editar Punto clave:**  
Inicia el proceso para editar el Punto clave seleccionado en la lista.
- **Eliminar Punto clave:**  
Elimina el Punto clave seleccionado en la lista.
- **Orden Subir:**  
El Punto clave seleccionado adelanta una posición en la lista.
- **Orden Bajar:**  
El Punto clave seleccionado retrasa una posición en la lista.
- **Vista previa:**  
Muestra el componente Punto clave tal como se mostrará al Estudiante.

\*\*\*\*\*

Panel: Ejercicios (componentes de Objeto/taller)  
Pantalla: Crear editar Objeto/taller de contenido

Orden	Nombre del ejercicio	Tipo de ejercicio	Creado	Editado
1	Ejercicio 1	Prueba de completar texto...	2009-03-24	2009-03-24
2	Ejercicio 2	Prueba de completar texto...	2009-03-24	2009-03-24
3	Ejercicio 3	Prueba de elección múltiple...	2009-03-24	2009-03-24
4	Ejercicio 4	Prueba de elección múltiple...	2009-03-24	2009-03-24
5	Ejercicio 5	Prueba de correspondencias	2009-03-24	2009-03-24

El panel Ejercicios recoge la lista de Ejercicios del Objeto/taller, además de presentar las funciones de creación y gestión de los mismos.

## ▪ Columnas que presenta la lista:

- Orden:  
Posición de orden que ocupará el Ejercicio (en caso de contener más de uno el Objeto/taller).
- Nombre del Ejercicio:  
Nombre de identificación del ejercicio y que se mostrará al Estudiante al inicio del mismo.
- Tipo de Ejercicio:  
Indica el tipo de Ejercicio de que se trate.
- Creado:  
Fecha en la que fue creado el Ejercicio.
- Editado:  
Fecha de la última modificación efectuada.

## ▪ Botones

- Crear Ejercicio:  
Inicia el proceso para crear un nuevo Ejercicio.
- Editar Ejercicio:  
Inicia el proceso para editar el Ejercicio seleccionado en la lista.
- Eliminar Ejercicio:  
Elimina el Ejercicio seleccionado en la lista.
- Orden Subir:  
El Ejercicio seleccionado adelanta una posición en la lista.
- Orden Bajar:  
El Ejercicio seleccionado retrasa una posición en la lista.
- Vista previa:  
Muestra el ejercicio seleccionado (o todos) tal como se mostrará al Estudiante.

\*\*\*\*\*

## Panel: Casos prácticos (componentes de Objeto/taller) Pantalla: Crear editar Objetos/talleres de contenido

Orden	Título	Formato	Creado	Editado
1	Caso Práctico 1	Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto	2009-03-24	2009-03-24
2	Caso Práctico 2	Formato C: Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen/índice	2009-03-24	2009-03-24
3	Caso Práctico 3	Formato E: Horizontal. Espacios iguales	2009-03-24	2009-03-24

El panel Casos prácticos recoge la lista de Casos prácticos del Objeto/taller además de presentar las funciones de creación y gestión de los mismos.

### ■ Columnas que presenta la lista:

- Orden:  
Posición de orden que ocupará el Caso práctico (en caso de contener más de uno el Objeto/taller).
- Título:  
Nombre del Caso práctico que se mostrará al Estudiante.
- Formato:  
Indica el tipo de formato del Caso práctico, según distribución de espacios para los diversos elementos de exposición.
- Creado:  
Fecha en la que fue creado el Caso práctico.
- Editado:  
Fecha de la última modificación efectuada.

## ▪ Botones

- Utilizar asistente:  
Activar o no esta casilla supondrá utilizar o no el asistente para crear o editar por pasos un Caso práctico.
- Crear Caso:  
Inicia el proceso para crear un nuevo Caso práctico.
- Editar Caso:  
Inicia el proceso para editar el Caso práctico seleccionado en la lista.
- Eliminar Caso:  
Elimina el Caso práctico seleccionado en la lista.
- Orden Subir:  
El Caso práctico seleccionado adelanta una posición en la lista.
- Orden Bajar:  
El Caso práctico seleccionado retrasa una posición en la lista.
- Vista previa:  
Muestra el componente Caso práctico tal como se mostrará al Estudiante.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear pantalla de Exposición 1/5 Determinar formato de pantalla

The screenshot shows a web-based interface for creating an exposure screen. At the top left, it says 'I.T.E. Nuevos Medios Generador de contenidos'. At the top right, it says 'Powered by I.T.E. Nuevos Medios'. The main area has a title bar 'Asistente para crear pantallas de Exposición' and a progress indicator '1/5 Determinar formato de pantalla'. Below the title bar, there are two lines of text: 'Objeto/taller: Exp. 1º' and 'Pantalla de exposición: (1 de 1)'. A large text input field is labeled 'Nombre identificador de pantalla' and contains the text 'Primera Exposición'. Below this, there is a section titled 'Determinar formato de pantalla' with a list of seven radio button options: 'Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto', 'Formato B: Vertical. Espacios iguales', 'Formato C: Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen/índice', 'Formato D: Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto', 'Formato E: Horizontal. Espacios iguales' (which is selected), 'Formato F: Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen/índice', 'Formato X: Espacio único a toda pantalla (imagen)', and 'Formato Y: Espacio único a toda pantalla (texto)'. At the bottom of the interface, there are three buttons: 'Anterior', 'Salir', and 'Siguiente'.

Como primer paso (1/5) se deberá dar nombre a la pantalla de Exposición y elegir el formato de pantalla que determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición.

### ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Nombre identificador de pantalla:  
Nombre de uso interno con el que el Autor/a identificará cada una de las pantallas.
- Determinar el formato de pantalla:  
El formato de la pantalla determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición:
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto

- Formato B:  
Vertical. Espacios iguales
  
- Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática.
  
- Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
  
- Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
  
- Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  
- Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imagen animada o estática)
  
- Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).

#### ▪ Botones

- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
  
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear pantalla de Exposición 2/5 Introducir texto

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear pantallas de Exposición 2/5 Introducir texto

Objeto: Objeto Segundo  
Pantalla de exposición: Exposición 1 (1 de 3)

Escribir texto o importar (copiar y pegar):

Una exposición es un acto de convocatoria, generalmente público, en el que se exhiben ideas, colecciones de objetos de diversa temática (tales como: obras de arte, hallazgos arqueológicos, instrumentos de diversa índole, maquetas de experimentos científicos, maquetas varias, negro etc), que gozan de interés de un determinado segmento cívico o militar o bien es masivo o popular. Una exposición permanente, organizada y estructurada generalmente histórica o costumbrista constituye una institución llamada museo.

Exposición, es también referido al acto en el que una persona habla, expone o desarrolla un relato ante un público.

Verdana 12 B I U

Si el texto supera el área de contenido:  Barra de desplazamiento  Paginación

Anterior Salir Siguiente

Como segundo paso (2/5) se podrá utilizar el Editor de texto para introducir el texto que aparecerá en la pantalla de exposición.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

- Escribir texto o importar (copiar y pegar):  
Se podrá escribir el texto utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar un texto digital copiado previamente.
- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto.
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre).

## ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear pantalla de Exposición 3/5 Introducir elementos complementarios Básicos

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear pantallas de Exposición 3/5 Introducir elementos complementarios Básicos

Objeto: Objeto Segundo  
Pantalla de exposición: Exposición 1 (1 de 3)

Mostrar:

Elemento seleccionado:  
Espacio en blanco

Emitir:

Emitir audio:

Antes de aparecer el texto  
 Cuando aparezca el texto  
 Al finalizar la lectura automática

Audio seleccionado:  
( Sin audio )

Como tercer paso (3/5) se podrá introducir los elementos de complemento básico, los cuales inicialmente aparecerán acompañando al texto en la pantalla de exposición.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- **Mostrar:** Se podrá elegir un elemento de la lista como complementario del texto (será visible siempre que no esté activo el formato de pantalla "Y")
  - **En blanco:**  
El espacio de pantalla reservado a elemento complementario aparecerá en blanco
  - **Imagen:**  
Abre el repositorio de imágenes del Autor/a
  - **Vídeo:**  
Abre el repositorio de videos del Autor/a
  - **Animación:**  
Abre el repositorio de películas Flash del Autor/a
- **Emitir.** Se podrá elegir un audio que se emitirá en el momento que se indique:
  - Antes de aparecer el texto.
  - Cuando aparezca el texto.
  - Al finalizar la lectura automática.

Para seleccionar y reproducir el audio se dispone de los siguientes botones:

- **Audio:**  
Abre el repositorio de ficheros de audio del Autor/a
- **Quitar audio:**  
Inactiva el audio previamente elegido
- **Reproducir (Play):**  
Reproduce el audio seleccionado

## ▪ Botones

- **Anterior:**  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.



## Campos o zonas de la pantalla:

- **Panel de texto (izquierda):**  
Muestra el texto de la pantalla de exposición, en el que se podrá seleccionar cada fragmento al que se le vinculará un elemento hipermedia. Aquí el texto no es modificable (habría que volver al paso 2/5 del asistente). La modificación en un fragmento de texto vinculado a un elemento hipermedia supone la anulación de ese vínculo.
- **Lista de fragmentos y de elementos vinculados:**  
Una vez seleccionado el fragmento de texto se efectuará la vinculación de hipermedia y automáticamente se agregará a la lista.

La lista presenta las siguientes columnas:

- **Fragmento vinculante:**  
Fragmento de texto que actúa como enlace.
- **Elemento vinculado:**  
Puede ser un elemento (Glosario, Audio...) o puede ser uno o varios componentes de Objetos/talleres (pantalla de exposición, punto clave...)
- **Nombre del elemento:**  
Nombre del elemento vinculado.

Al seleccionar una fila en esta lista, se nos seleccionará en el cuadro de texto de la izquierda el fragmento de texto que actúa como vínculo.

### ▪ **Botones**

- **Vincular:**  
Permite efectuar el vínculo hipermedia al fragmento de texto seleccionado en el cuadro de texto de la izquierda.
- **Editar vínculo:**  
Permite ver o editar la configuración del vínculo seleccionado en la lista.
- **Eliminar vínculo:**  
Elimina el vínculo seleccionado en la lista.
- **Ver elemento:**  
Permite ver el elemento vinculado al fragmento seleccionado.



Estos Recursos de apoyo serán ficheros, en diferentes formatos, que podrán ser descargados por el Estudiante cuando visualice la pantalla de exposición.

▪ **Columnas que presenta la lista:**

- Nombre: Nombre del recurso de apoyo.
- Formato: Información sobre el formato del fichero que contiene el recurso.
- Observaciones: Observaciones del Autor/a sobre el recurso.

▪ **Botones**

- Vincular:  
Abre el panel que permite vincular un recurso a la pantalla de exposición.
- Eliminar:  
Elimina el vínculo al recurso de apoyo seleccionado a la lista.
- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Muestra de forma conjunta y editable la configuración de la pantalla efectuada desde el asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Exposición de contenido Configurar pantalla de exposición

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Crear/Editar Objeto de contenido

Exposición de contenido. Configurar pantalla de Exposición nº 1

Nombre identificador de pantalla: Exposición 1

Titulo de la Exposición en el Módulo (mismo que el del Objeto): Objeto Segundo

Elemento complementario

Texto (escribir o importar (copiar y pegar))

Una exposición es un acto de convocatoria, generalmente público, en el que se exhiben ideas, colecciones de objetos de diversa temática (tales como: obras de arte, hallazgos arqueológicos, instrumentos de diversa índole, maquetas de experimentos científicos, maquetas varias, negro etc), que gozan de interés de un determinado segmento cívico o militar o bien es masivo o popular. [Una exposición permanente](#), organizada y estructurada generalmente histórica o costumbrista constituye una institución llamada museo.

Exposición, es también referido al acto en el que una persona habla, expone o desarrolla un relato ante un público.

Verdana 12 B I U

Si el texto supera el área de contenido:  Barra de desplazamiento  Paginación

Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto

Elemento complementario Recursos de apoyo Vista Previa

Cerrar

Herramienta que permite configurar directamente una nueva pantalla de exposición de contenidos, o bien muestra el resultado de la configuración obtenida con el asistente de creación de pantalla.

### Campos o zonas de la pantalla:

- Nombre identificador de la pantalla:  
Nombre de la pantalla para uso interno del Autor/a.
- Título de la exposición en el Módulo/cuaderno:  
Campo no editable en el que se muestra el título del contenido expuesto que se mostrará al estudiante, que será el mismo que el nombre del Objeto/taller en el Módulo/cuaderno.
- Elemento complementario:  
Espacio reservado para mostrar el elemento complementario del texto en la pantalla de exposición, el cual se podrá introducir o modificar a través del botón *Elemento Complementario* (no visible para el formato de pantalla "Y").

- Texto (escribir o importar (copiar y pegar)):  
Se podrá escribir el texto de exposición del contenido utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar el texto digital copiado previamente.
- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre)
- Lista desplegable de opciones de formato de pantalla:  
El formato de la pantalla determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición:
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato B:  
Vertical. Espacios iguales
  - Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
  - Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imágenes animadas o estáticas)
  - Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).

## ▪ Botones

- **Hipermedia:**  
Permitirá vincular elementos hipermedia a fragmentos de texto previamente seleccionados (no visible para el formato de pantalla "X").
- **Elemento complementario:**  
Abre el formulario para seleccionar el elemento complementario de la pantalla de exposición.
- **Recursos de apoyo:**  
Abre el formulario para seleccionar los recursos de apoyo vinculados a la pantalla de exposición.
- **Vista previa:**  
Muestra la pantalla de exposición tal como se mostrará al Estudiante.
- **Cerrar:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando las modificaciones.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Punto clave 1/5 Determinar formato de pantalla

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Punto clave 1/5 Formato de pantalla

Objeto: Objeto Segundo  
Punto clave: Punto Clave 1 (1 de 2)

Título del Punto clave (visualizado en Módulo)

Punto Clave 1

Formato de pantalla

- Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
- Formato B: Vertical. Espacios iguales
- Formato C: Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen/índice
- Formato D: Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
- Formato E: Horizontal. Espacios iguales
- Formato X: Espacio único a toda pantalla (imagen)
- Formato Y: Espacio único a toda pantalla (texto)

Anterior Salir Siguiente

Como primer paso (1/5) se deberá titular el Punto clave y elegir el formato de pantalla que determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

- Título del Punto clave:  
Título que se mostrará al estudiante.
- Determinar el formato de pantalla:  
El formato de la pantalla determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición del Punto clave:
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato B:  
Vertical. Espacios iguales

- Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
- Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
- Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
- Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
- Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imagen animada o estática)
- Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).

#### ▪ Botones

- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Punto clave 2/5 Introducir texto

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Punto clave 2/5 Introducir texto

Objeto: Objeto Segundo  
Punto clave Punto Clave 1 (1 de 2)

Escribir texto o importar (copiar y pegar):

Una clave, palabra clave, o clave criptográfica es una pieza de información que controla la operación de un algoritmo de criptografía. Habitualmente, esta información es una secuencia de números o letras mediante la cual, en criptografía, se especifica la transformación del texto plano en texto cifrado, o viceversa. En sistemas informáticos, la clave sirve para verificar que alguien está autorizado para acceder a un servicio o un sistema. Las claves también se utilizan en otros algoritmos criptográficos, como los sistemas de firma digital y las funciones de hash con clave (también llamadas códigos de autenticación de mensajes).

Un algoritmo bien diseñado debe producir, a partir del mismo texto plano, dos textos cifrados completamente diferentes si se usa una clave distinta. Similarmente, descifrar un texto cifrado con una clave errónea debería producir un galimatías aparentemente caótico. (En la *criptografía* denegable, dos claves pueden producir dos textos planos muy diferentes pero aparentemente normales). Si la clave se pierde, los datos cifrados deberían ser irrecuperables en la práctica.

Los sistemas de cifrado que utilizan la misma clave para el cifrado y el descifrado son conocidos como algoritmos de clave simétrica. En los años 70 se descubrieron nuevos métodos que utilizan un par de claves relacionadas, una para cifrar y otra para descifrar información. Estos métodos, llamados de criptografía asimétrica, permiten que una de las dos claves sea hecha pública, permitiendo así que cualquiera pueda mandar al poseedor de la clave privada un mensaje cifrado que sólo esta persona puede descifrar.

Verdana 12 B I U [Color] [Listas] [Opciones]

Si el texto supera el área de contenido:  Barra de desplazamiento  Paginación

Anterior Salir Siguiete

Como segundo paso (2/5) se podrá utilizar el Editor de texto para introducir el texto del Punto clave.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

- Introducir texto o importar (copiar y pegar):  
Se podrá escribir el texto utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar un texto digital copiado previamente.
- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre)

## ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Punto clave 3/5 Introducir elementos complementarios Básicos

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Punto clave 3/5 Introducir elementos complementarios Básicos

Objeto: Objeto Segundo  
Punto clave Punto Clave 1 (1 de 2)

Mostrar:

En Blanco  
Imagen  
Vídeo  
Animación

Elemento seleccionado:  
Espacio en blanco

Emitir:

Audio Quitar audio

Emitir audio:  
 Antes de aparecer el texto  
 Cuando aparezca el texto  
 Al finalizar la lectura automática

Audio seleccionado:  
( Sin audio )

Anterior Salir Siguiente

Como tercer paso (3/5) se podrá introducir los elementos de complemento básico, los cuales inicialmente aparecerán acompañando al texto del Punto clave.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

### ▪ Mostrar:

Se podrá elegir un elemento de la lista como complementario del texto (será visible siempre que no esté activo el formato de pantalla "Y")

#### ○ En blanco:

El espacio de pantalla reservado a elemento complementario aparecerá en blanco

#### ○ Imagen:

Abre el repositorio de imágenes del Autor/a

#### ○ Vídeo:

Abre el repositorio de videos del Autor/a

#### ○ Animación:

Abre el repositorio de películas Flash del Autor/a

### ▪ Emitir:

Se podrá elegir un audio que se emitirá en el momento que se indique:

#### ○ Antes de aparecer el texto.

#### ○ Cuando aparezca el texto.

#### ○ Al finalizar la lectura automática.

Para seleccionar y reproducir el audio se dispone de los siguientes botones:

#### ○ Audio:

Abre el repositorio de ficheros de audio del Autor/a

#### ○ Quitar audio:

Inactiva el audio previamente elegido

#### ○ Reproducir (Play):

Reproduce el audio seleccionado

## ▪ Botones

### ▪ Anterior:

Retrocede a la pantalla anterior del asistente.

- **Salir:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Punto clave 4/5 Introducir elementos complementarios Hipermedia

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Punto clave 4/5 Introducir elementos complementarios Hipermedia

Objeto: Objeto Segundo  
Punto clave: Punto Clave 1 (1 de 2)

Seleccione en el texto los fragmentos vinculantes (clic y arrastre)

Una clave, palabra clave, o clave criptográfica es una pieza de información que controla la operación de un algoritmo de criptografía. Habitualmente, esta información es una secuencia de números o letras mediante la cual, en criptografía, se especifica la transformación del texto plano en texto cifrado, o viceversa. En sistemas informáticos, la clave sirve para verificar que alguien está autorizado para acceder a un servicio o un sistema. Las claves también se utilizan en otros algoritmos criptográficos, como los sistemas de firma digital y las funciones de hash con clave (también llamadas códigos de autenticación de mensajes).

Un algoritmo bien diseñado debe producir, a partir del mismo texto plano, dos textos cifrados completamente diferentes si se usa una clave distinta. Similarmente, descifrar un texto cifrado con una clave errónea debería producir un galimatías aparentemente caótico. (En la *criptografía* denegable, dos claves pueden producir dos textos planos muy diferentes pero aparentemente normales). Si la clave se pierde, los datos cifrados deberían ser irrecuperables en la práctica.

Los sistemas de cifrado que utilizan la misma clave para el cifrado y el descifrado son conocidos como algoritmos de clave simétrica. En los años 70 se descubrieron nuevos métodos que utilizan un par de claves relacionadas, una para cifrar y otra para descifrar información. Estos métodos, llamados de criptografía asimétrica, permiten que una de las dos claves sea hecha pública, permitiendo así que cualquiera pueda mandar al poseedor de la clave privada un mensaje cifrado que sólo esta persona puede descifrar.

Vincular

Fragmento vinculante	Elemento vinculado	Nombre del elemento
algoritmo	Recurso web	

Editar vínculo Eliminar vínculo Ver elemento

Anterior Salir Siguiente

Como cuarto paso (4/5) se podrá introducir los elementos de complemento Hipermedia, los cuales se vincularán a fragmentos del texto del Punto clave. Los elementos hipermedia se activarán automáticamente en la lectura automatizada, o por demanda en la lectura normal.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Panel de texto (izquierda):  
Muestra el texto del Punto clave, en el que se podrá seleccionar cada fragmento al que se le vinculará un elemento hipermedia.  
Aquí el texto no es modificable (habría que volver al paso 2/5 del asistente). La modificación en un fragmento de texto vinculado a un elemento hipermedia supone la anulación de ese vínculo.
- Lista de fragmentos y de elementos vinculados:  
Una vez seleccionado el fragmento de texto se efectuará la vinculación de hipermedia y automáticamente se agregará a la lista.

La lista presenta las siguientes columnas:

- Fragmento vinculante:  
Fragmento de texto que actúa como enlace.
- Elemento vinculado:  
Bien sea un elemento (Glosario, Audio...) bien sea uno o varios componentes de Objetos/talleres (pantalla de exposición, punto clave...)
- Nombre del elemento:  
Nombre del elemento vinculado.

Al seleccionar una fila en esta lista, se nos seleccionará en el cuadro de texto de la izquierda el fragmento de texto que actúa como vínculo.

## ▪ Botones

- Vincular:  
Permite efectuar el vínculo hipermedia al fragmento de texto seleccionado en el cuadro de texto de la izquierda.
- Editar vínculo:  
Permite ver o editar la configuración del vínculo seleccionado en la lista.
- Eliminar vínculo:  
Elimina el vínculo seleccionado en la lista.
- Ver elemento:  
Permite ver el elemento vinculado al fragmento seleccionado.



▪ **Columnas que presenta la lista:**

- Nombre:  
Nombre del recurso de apoyo.
- Formato:  
Información sobre el formato del fichero que contiene el recurso.
- Observaciones:  
Observaciones del Autor/a sobre el recurso.

▪ **Botones**

- Vincular:  
Abre el panel que permite vincular un recurso al Punto clave.
- Eliminar:  
Elimina el vínculo al recurso de apoyo seleccionado a la lista.
- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Muestra de forma conjunta y editable la configuración de la pantalla efectuada desde el asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Punto clave Configurar pantalla (única)

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Crear/Editar Objeto de contenido

Punto Clave nº 1. Configurar pantalla (única)

Título del punto clave  
Punto Clave 1

Objeto al que pertenece  
Objeto Segundo

Elemento complementario

Texto (escribir o importar (copiar y pegar))

Una clave, palabra clave, o clave criptográfica es una pieza de información que controla la operación de un algoritmo de criptografía. Habitualmente, esta información es una secuencia de números o letras mediante la cual, en criptografía, se especifica la transformación del texto plano en texto cifrado, o viceversa. En sistemas informáticos, la clave sirve para verificar que alguien está autorizado para acceder a un servicio o un sistema. Las claves también se utilizan en otros algoritmos criptográficos, como los sistemas de firma digital y las funciones de hash con clave (también llamadas códigos de autenticación de mensajes).

Un algoritmo bien diseñado debe producir, a partir del mismo texto plano, dos textos cifrados completamente diferentes si se usa una clave distinta. Similarmente, descifrar un texto cifrado con una clave errónea debería producir un galimatías aparentemente caótico. (En la *criptografía* denegable, dos claves pueden producir dos textos planos muy diferentes pero aparentemente normales). Si la clave se pierde, los datos cifrados deberían ser irre recuperables en la práctica.

Los sistemas de cifrado que utilizan la misma clave para el cifrado y el descifrado son conocidos como algoritmos de clave simétrica. En los años 70 se descubrieron nuevos métodos que utilizan un par de claves relacionadas, una para cifrar y otra para descifrar información. Estos métodos, llamados de criptografía asimétrica, permiten que una de las dos claves sea hecha pública, permitiendo así que cualquiera pueda mandar al poseedor de la clave privada un mensaje cifrado que sólo esta persona puede descifrar.

Verdana 12 B I U Hipermedia

Si el texto supera el área de contenido:  Barra de desplazamiento  Paginación

Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto

Elemento complementario Recursos de apoyo Vista Previa

Cerrar

Herramienta que permite configurar directamente la pantalla de Punto clave, o bien muestra el resultado de la configuración obtenida con el asistente de creación de Punto clave.

### Campos o zonas de la pantalla:

- Título del Punto clave:  
Título que se mostrará al estudiante.
- Objeto/taller al que pertenece:  
Campo no editable en el que se muestra el nombre del Objeto/taller del que forma parte.
- Elemento complementario:  
Espacio reservado para mostrar el elemento complementario al texto en la pantalla de Punto clave, el cual se puede introducir o modificar a través del botón *Elemento Complementario* (no visible para el formato de pantalla "Y").
- Texto:

Se podrá escribir el texto del Punto clave utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar el texto digital copiado previamente.

- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto.
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre).
- Lista desplegable de opciones de formato de pantalla:  
El formato de la pantalla determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de la pantalla del Punto clave:
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato B:  
Vertical. Espacios iguales
  - Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
  - Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imagen animada o estática)
  - Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).

## ▪ Botones

- **Hipermedia:**  
Permitirá vincular elementos hipermedia a fragmentos de texto previamente seleccionados (no visible para el formato de pantalla "X").
- **Elemento complementario:**  
Abre el formulario para seleccionar el elemento complementario de la pantalla de Punto clave.
- **Recursos de apoyo:**  
Abre el formulario para seleccionar los recursos de apoyo vinculados al Punto clave.
- **Vista previa:**  
Muestra la pantalla del Punto clave tal como se mostrará al Estudiante.
- **Cerrar:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando las modificaciones.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Caso práctico 1/5 Determinar modalidad de trabajo y formato de pantalla

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Caso práctico 1/5 Modalidad de trabajo y formato de pantalla

Objeto: Objeto Segundo  
Caso práctico Caso Práctico 3 (3 de 3)

Titulo del Caso práctico (visualizado en Módulo)

Caso Práctico 3

Modalidad de trabajo:

Individual  
 Colectivo

Formato de pantalla:

Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto  
 Formato B: Vertical. Espacios iguales  
 Formato C: Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen/índice  
 Formato D: Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto  
 Formato E: Horizontal. Espacios iguales  
 Formato F: Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen/índice  
 Formato X: Espacio único a toda pantalla (imagen)  
 Formato Y: Espacio único a toda pantalla (texto)

Anterior Salir Siguiente

Como primer paso (1/5) se deberá titular el Caso práctico, determinar la modalidad de trabajo (individual o colectivo) y elegir el formato de pantalla que determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

- Título del Caso práctico:  
Título que se mostrará al estudiante.
- Modalidad de trabajo:  
Se seleccionará una de las dos posibles formas de resolver el Caso práctico:
  - Individual
  - Colectivo:  
Se mostrarán al Estudiante las resoluciones del caso enviadas por el resto de Estudiantes.

- Determinar el formato de pantalla:  
El formato de la pantalla determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de exposición del Caso práctico:
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato B:  
Vertical. Espacios iguales
  - Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
  - Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imagen animada o estática)
  - Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).

- **Botones**

- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Caso práctico 2/5 Introducir texto

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Caso práctico 2/5 Introducir texto

Objeto: Objeto Segundo  
Caso práctico Caso Práctico 3 (3 de 3)

Escribir texto o importar (copiar y pegar):

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

Según la concepción encicpedista, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo.

La enseñanza atañe al sentido auditivo y la finalidad de la educación. el caracter y la jerarquía de los temas se relacionan con la pregunta ¿qué enseñar?. La estructura y secuenciación de los contenidos son abordados al resolver el interrogante sobre ¿cuándo enseñar?, al tiempo que el problema metodológico vinculado con la relación y el papel del maestro, el/la estudiante y el saber, nos conduce a la pregunta ¿cómo enseñar?. El caracter y la finalidad de los medios, las ayudas y los recursos didácticos, proviennen de resolver el interrogante ¿con qué enseñar?

De acuerdo con las concepciones más actuales, esolanovistas o cognitivistas, el docente actúa como "facilitador", "guía" y nexo entre el conocimiento y los alumnos, logrando un proceso de interacción, (antes llamado proceso "enseñanza-aprendizaje"), basado en la iniciativa y el afán de saber de los alumnos; haciendo del proceso una constante, un ciclo e individualizando de algún modo la educación.

Los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la percepción, es decir: pueden ser orales y escritos. Las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo en otros textos (cuentos, narraciones), técnicas de participación y dinámicas de grupos.

De igual forma la enseñanza de lenguas entra para proponer nuevas tendencias y métodos de enseñanza, no es lo mismo enseñar en tu idioma ciertos temas, que enseñar tu idioma a extranjeros, la enseñanza de lenguas cada vez se va expandiendo y es más creativa, dinámica y propone juegos de interacción.

Las herramientas habituales con las cuales se impartía la enseñanza eran la tiza, la pizarra, el lápiz y papel y los libros de texto; las que con el avance científico de nuestros días han evolucionado hasta desarrollar distintos canales para llegar al alumno: la radio y el video, entre otros.

Verdana 12 B I U

Si el texto supera el área de contenido: Barra de desplazamiento Paginación

Anterior Salir Siguiente

Como segundo paso (2/5) se podrá utilizar el Editor de texto para introducir el texto de exposición o enunciado del Caso práctico.

### Campos o zonas de la pantalla:

- Introducir texto o importar (copiar y pegar):  
Se podrá escribir el texto utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar un texto digital copiado previamente.
- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto.
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre).

## ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Caso práctico 3/5 Introducir elementos complementarios Básicos

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Caso práctico 3/5 Introducir elementos complementarios Básicos

Objeto: Objeto Segundo  
Caso práctico Caso Práctico 3 (3 de 3)

Mostrar:

En Blanco  
Imagen  
Vídeo  
Animación

Elemento seleccionado:  
Espacio en blanco

Emitir:

Audio Quitar audio

Emitir audio:

Antes de aparecer el texto  
 Cuando aparezca el texto  
 Al finalizar la lectura automática

Audio seleccionado:  
( Sin audio )

Anterior Salir Siguiente

Como tercer paso (3/5) se podrá introducir los elementos de complemento básico, los cuales inicialmente aparecerán acompañando al texto del Caso práctico.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

### ▪ Mostrar:

Se podrá elegir un elemento de la lista como complementario del texto (será visible siempre que no esté activo el formato de pantalla "Y")

#### ○ En blanco:

El espacio de pantalla reservado a elemento complementario aparecerá en blanco

#### ○ Imagen:

Abre el repositorio de imágenes del Autor/a

#### ○ Vídeo:

Abre el repositorio de videos del Autor/a

#### ○ Animación:

Abre el repositorio de películas Flash del Autor/a

### ▪ Emitir:

Se podrá elegir un audio que se emitirá en el momento que se indique:

#### ○ Antes de aparecer el texto.

#### ○ Cuando aparezca el texto.

#### ○ Al finalizar la lectura automática.

Para seleccionar y reproducir el audio se dispone de los siguientes botones:

#### ○ Audio:

Abre el repositorio de ficheros de audio del Autor/a

#### ○ Quitar audio:

Inactiva el audio previamente elegido

#### ○ Reproducir (Play):

Reproduce el audio seleccionado

## ▪ Botones

### ▪ Anterior:

Retrocede a la pantalla anterior del asistente.



## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

### ▪ Panel de texto (izquierda):

Muestra el texto del Caso práctico, en el que se podrá seleccionar cada fragmento al que se le vinculará un elemento hipermedia.

Aquí el texto no es modificable (habría que volver al paso 2/5 del asistente). La modificación en un fragmento de texto vinculado a un elemento hipermedia supone la anulación de ese vínculo.

### ▪ Lista de fragmentos y de elementos vinculados:

Una vez seleccionado el fragmento de texto se efectuará la vinculación de hipermedia y automáticamente se agregará a la lista.

La lista presenta las siguientes columnas:

- Fragmento vinculante: Fragmento de texto que actúa como enlace.
- Elemento vinculado:  
Puede ser un elemento (Glosario, Audio...) o puede ser uno o varios componentes de Objeto/taller (pantalla de exposición, punto clave...)
- Nombre del elemento:  
Nombre del elemento vinculado del elemento.

Al seleccionar una fila en esta lista, se nos seleccionará en el cuadro de texto de la izquierda el fragmento de texto que actúa como vínculo.

## ▪ Botones

### ▪ Vincular:

Permite efectuar el vínculo hipermedia al fragmento de texto seleccionado en el cuadro de texto de la izquierda.

### ▪ Editar vínculo:

Permite ver o editar la configuración del vínculo seleccionado en la lista.

### ▪ Eliminar vínculo:

Elimina el vínculo seleccionado en la lista.

### ▪ Ver elemento:

Permite ver el elemento vinculado al fragmento seleccionado.

### ▪ Anterior:

Retrocede a la pantalla anterior del asistente.

- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiete:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*



## ▪ Botones

- Vincular:  
Abre el panel que permite vincular un recurso al Caso práctico.
- Eliminar:  
Elimina el vínculo al recurso de apoyo seleccionado a la lista.
- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Muestra de forma conjunta y editable la configuración de la pantalla efectuada desde el asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Caso práctico Configurar pantalla (única)

The screenshot shows the 'Generador de contenidos' tool interface. At the top, it says 'ITE Nuevos Medios' and 'Generador de contenidos'. The main area is titled 'Crear/Editar Objeto de contenido' and shows 'Caso práctico nº 3. Configurar pantalla (única)'. Below this, there are fields for 'Título del Caso práctico' (Caso Práctico 3) and 'Objeto al que pertenece' (Objeto Segundo). A large text area contains the following text:

La enseñanza es una actividad realizada conjuntamente mediante la interacción de 3 elementos: un profesor o docente, uno o varios alumnos o discentes y el objeto de conocimiento.

Según la concepción enciclopedista, el docente transmite sus conocimientos al o a los alumnos a través de diversos medios, técnicas y herramientas de apoyo; siendo él, la fuente del conocimiento, y el alumno un simple receptor ilimitado del mismo.

*"La enseñanza atañe al sentido auditivo y la finalidad de la educación. el carácter y la jerarquía de los temas se relacionan con la pregunta ¿qué enseñar?. La estructura y secuenciación de los contenidos son abordados al resolver el interrogante sobre cuándo enseñar?, al tiempo que el problema metodológico vinculado con la relación y el papel del maestro, el/la estudiante y el saber, nos conduce a la pregunta ¿cómo enseñar?. El carácter y la finalidad de los medios, las ayudas y los recursos didácticos, provienen de resolver el interrogante ¿con qué enseñar?"*

De acuerdo con las concepciones más actuales, esolanovistas o cognitivistas, el docente actúa como "facilitador", "guía" y nexa entre el conocimiento y los alumnos, logrando un proceso de interacción, (antes llamado proceso "enseñanza-aprendizaje"), basado en la iniciativa y el afán de saber de los alumnos; haciendo del proceso una constante, un ciclo e individualizando de algún modo la educación.

Los métodos más utilizados para la realización de los procesos de enseñanza están basados en la percepción, es decir: pueden ser orales y escritos. Las técnicas que se derivan de ellos van desde la exposición, el apoyo en otros textos (cuentos, narraciones), técnicas de participación y dinámicas de grupos.

De igual forma la enseñanza de lenguas entra para proponer nuevas tendencias y métodos de enseñanza, no es lo mismo enseñar en tu idioma ciertos temas, que enseñar tu idioma a extranjeros, la enseñanza de lenguas cada vez se va expandiendo y es más creativa, dinámica y propone juegos de interacción.

Las herramientas habituales con las cuales se impartía la enseñanza eran la tiza, la pizarra, el lápiz y papel y los libros de texto; las que con el avance científico de nuestros días han evolucionado hasta desarrollar distintos canales para llegar al alumno: la radio y el video, entre otros.

At the bottom, there is a rich text editor with a toolbar (font: Verdana, size: 12, bold, italic, underline, list, link, unlink, media) and a 'Hipermedia' button. Below the editor, there are options for 'Formato Y: Espacio único a toda pantalla (texto)', 'Elemento complementario', 'Recursos de apoyo', 'Modalidad de trabajo: Individual', 'Vista Previa', and a 'Cerrar' button.

Herramienta que permite configurar directamente la pantalla de Caso práctico, o bien muestra el resultado de la configuración obtenida con el asistente de creación de Caso práctico.

### Campos o zonas de la pantalla:

- Título del Caso práctico:  
Título que se mostrará al estudiante.
- Objeto/taller al que pertenece:  
Campo no editable en el que se muestra el nombre del Objeto/taller del que forma parte.
- Elemento complementario:  
Espacio reservado para mostrar el elemento complementario al texto en la pantalla de Caso práctico, el cual se puede introducir o modificar a través del botón *Elemento Complementario* (no visible para el formato de pantalla "Y").

- **Texto:**  
Se podrá escribir el texto del Caso práctico utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar el texto digital copiado previamente.
- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento: aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto.
  - Paginación: la pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre).
- **Lista desplegable de opciones de formato de pantalla:**  
El formato de la pantalla determinará la distribución de espacios para los diversos elementos de la pantalla del Caso práctico.
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato B:  
Vertical. Espacios iguales
  - Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
  - Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imagen animada o estática)
  - Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).

- Modalidad de trabajo:  
Se seleccionará una de las dos posibles formas de resolver el Caso práctico:
  - Individual
  - Colectivo:  
Se mostrarán al Estudiante las resoluciones del caso enviadas por el resto de Estudiantes.

- **Botones**

- **Hipermedia:**  
Permitirá vincular elementos hipermedia a fragmentos de texto previamente seleccionados (no visible para el formato de pantalla "X").
- **Elemento complementario:**  
Abre el formulario para seleccionar el elemento complementario de la pantalla de Caso práctico.
- **Recursos de apoyo:**  
Abre el formulario para seleccionar los recursos de apoyo vinculados al Caso práctico.
- **Vista previa:**  
Muestra la pantalla del Caso práctico tal como se mostrará al Estudiante.
- **Cerrar:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando las modificaciones.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Determinar nombre y tipo de ejercicio

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio

Determinar nombre y tipo de ejercicio

Objeto: Objeto Segundo  
Ejercicio: Ejercicio 1 (1 de 5)

Nombre del ejercicio  
Ejercicio 1

Determine el tipo de ejercicio

- Prueba de completar texto...
  - 1. Escribiendo fragmento
  - 2. Eligiendo y ubicando correctamente los fragmentos (clic y arrastre)
- Prueba de elección múltiple...
  - 3. Con aparición simultánea de los elementos
  - Con aparición secuenciada de los elementos
- 4. Modo de respuesta: pulsar SI/No
- 5. Modo de respuesta: pulsar Barra espaciadora
- 6. Prueba de correspondencias

Anterior Salir Siguiente

Como primer paso se deberá dar nombre al ejercicio y elegir uno de los seis tipos posibles.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

- Nombre del ejercicio:  
Nombre identificativo del ejercicio.
- Determine el tipo de ejercicio:  
Se elegirá una de las siguientes opciones:
  - Prueba de completar texto escribiendo fragmento:  
Se deberá completar un texto escribiendo los fragmentos ocultos que presenta.
  - Prueba de completar texto eligiendo y ubicando correctamente los fragmentos mediante clic y arrastre:  
Los fragmentos que faltan en el texto se presentarán desubicados. El estudiante deberá completar los huecos del texto arrastrando cada fragmento a su sitio.

- Prueba de selección múltiple con aparición simultánea de los elementos:  
Entre un grupo de elementos presentados a la vez (textos, imágenes, videos, audios...) se deberá seleccionar los correctos.
- Prueba de selección múltiple con aparición secuenciada de los elementos:  
Entre un grupo de elementos presentados de uno en uno (textos, imágenes, videos, audios...) se deberá indicar los correctos, según dos variantes:
  - Eligiendo entre las opciones: Sí es correcto / No es correcto
  - Pulsando la Barra espaciadora del teclado cuando el elemento presentado se considere correcto.
- Prueba de correspondencias:  
Se deberá establecer las correspondencias de fila entre los elementos presentados en dos o tres columnas.

#### ▪ Botones

- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Determinar modalidad de enunciado y formato de pantalla

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Determinar modalidad de enunciado y formato de pantalla

Objeto: Objeto Segundo  
Ejercicio: Ejercicio 1 (1 de 5)

Modalidad de enunciado:

- 1. Enunciado multimedia (texto ilimitado) presentado en pantalla propia
- 2. Enunciado simple (255 caracteres máximo) presentado en la pantalla de resolución de ejercicio
- 3. Ambos
- 4. Ninguno

Formato de pantalla:

- Formato A: Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
- Formato B: Vertical. Espacios iguales
- Formato C: Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen/índice
- Formato D: Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
- Formato E: Horizontal. Espacios iguales
- Formato F: Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen/índice
- Formato X: Espacio único a toda pantalla (imagen)
- Formato Y: Espacio único a toda pantalla (texto)

Permitir regresar a enunciado desde la pantalla de resolución de ejercicio

Anterior Salir Siguiete

Pantalla del asistente de creación de ejercicios donde el Autor/a podrá elegir el tipo de enunciado y, en caso de opción de enunciado multimedia, el formato de presentación en pantalla.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

#### ■ Modalidad de enunciado:

Se elegirá una de las siguientes opciones:

#### ○ Enunciado multimedia:

El enunciado contará para su presentación con los elementos de una pantalla de Exposición (texto con formato, elementos multimedia complementarios, formato de pantalla, enlaces hipermedia...)

#### ○ Enunciado simple:

El enunciado, con un máximo de 255 caracteres, se presentará en la misma pantalla de resolución del ejercicio.

#### ○ Ambos:

El ejercicio dispondrá de enunciado multimedia y enunciado simple.

- Ninguno:  
El ejercicio no dispondrá de enunciado.
- Formato de pantalla:  
Si el ejercicio dispone de enunciado multimedia, se deberá seleccionar el formato de la pantalla de presentación:
  - Formato A:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato B:  
Vertical. Espacios iguales
  - Formato C:  
Vertical. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato D:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a texto
  - Formato E:  
Horizontal. Espacios iguales
  - Formato F:  
Horizontal. Predominio del espacio destinado a imagen animada o estática
  - Formato X:  
Espacio único a toda pantalla (imagen animada o estática)
  - Formato Y:  
Espacio único a toda pantalla (texto).
- Permitir regresar a enunciado desde la pantalla de resolución de ejercicio:  
Si se activa esta opción el estudiante podrá volver a la pantalla de Enunciado multimedia desde la pantalla de resolución del ejercicio.
- **Botones**
  - Anterior:  
Vuelve a la pantalla anterior del asistente.

- **Salir:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Configurar pantalla de Enunciado multimedia / introducir texto

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Configurar pantalla de 'Enunciado multimedia' / Introducir texto

Objeto: Objeto Segundo  
Ejercicio: Ejercicio 1 (1 de 5)

Escribir texto de enunciado o importar (copiar y pegar):

La mente es una de las partes de lo que conocemos en psicología como la psiquis. La psiquis es lo que en religión llamamos alma. La psiquis está dividida en campos o zonas de actividad. Cada zona o campo está dirigido por un tipo de inteligencia.

La MENTE es el escenario de la inteligencia intelectual y su función es procesar informaciones para obtener conclusiones. Estas conclusiones son almacenadas como parte de las estructuras mentales más afines, confirmando una imagen sobre un determinado tema. Estas imágenes nos permiten tomar decisiones y es ahí cuando calan diversos tránsitos de evolución. La información que no sirve para tomar decisiones no es información. Entender la mente es el primer paso para hacernos expertos usuarios de la misma. Por ello dedicamos unas líneas a entender su mecánica.

Es importante entender como influye la mente sobre la materia, la energía, las emociones, las ideas, la experiencia, la conciencia, el Ser, y cada tipo de memoria que corresponde biunívocamente con cada parte de la psiquis. Una inteligencia de campo o inteligencia zonal es una división de la inteligencia natural que administra la vida de esta zona. La inteligencia es la misma en todos lados, y según la materia que administra entonces es clasificada.

En realidad la inteligencia es la misma vida, o lo que conocemos como vida. Lo que ocurre es que hasta que la vida se manifiesta no sabemos que está presente en algo o alguien. Estas manifestaciones de la vida con llamadas inteligencias, pero es como el caso de la Santísima Trinidad en la religión. La vida, la inteligencia y la materia, son una sola persona o cosa, 3 palabras distintas para un solo ser.

Las partes o campos de la psiquis son:

1. Campo de Bioenergía o sección electromagnética de enlace con el cuerpo físico. Dirigido por la inteligencia Bioenergética. Esta zona bioenergética recibe energía física transformada por medio del olfato y sistema respiratorio, a través de la red de transformaciones químicas del oxígeno y otros componentes transformables de la materia gaseosa del planeta a través de la sangre.
2. Campo Sentimental o sección de procesamiento de Sentimientos, Emociones y deseos. Dirigido por la Inteligencia Emocional. Recibe aportes energéticos sutiles desde las vísceras y la red nerviosa que las irradia. Administra además muchas hormonas que iremos conociendo según los avances de la ciencia, aunque parecería que el cuerpo puede producir o crear tantas hormonas o sustancias como sentimientos distintos puede manifestar.
3. MENTE: Campo Intelectual o sección de procesamiento de Ideas, imágenes y razonamientos. Está controlado por la inteligencia Intelectual, la que más estudios psicológicos tiene

Verdana 12 B I U

Si el texto supera el área de contenido:  Barra de desplazamiento  Paginación

Anterior Salir Siguiente

Pantalla para introducir, visualizar o modificar el texto del Enunciado multimedia.

- **Campos o zonas de la pantalla:**
  - **Introducir texto o importar (copiar y pegar):**  
Se podrá escribir el texto del enunciado utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar un texto digital copiado previamente.

- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto.
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre).

## ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Configurar pantalla de Enunciado multimedia / introducir complementos básicos

Pantalla para introducir, visualizar o modificar los elementos de complemento básico, los cuales inicialmente aparecerán acompañando al texto del Enunciado multimedia.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

#### ■ Mostar:

Se podrá elegir un elemento de la lista como complementario del texto (será visible siempre que no esté activo el formato de pantalla "Y")

- En blanco:  
El espacio de pantalla reservado a elemento complementario aparecerá en blanco
- Imagen:  
Abre el repositorio de imágenes del Autor/a.

- Vídeo:  
Abre el repositorio de videos del Autor/a.
- Animación:  
Abre el repositorio de películas Flash del Autor/a.
- Emitir:  
Se podrá elegir un audio que se emitirá en el momento que se indique:
  - Antes de aparecer el texto.
  - Cuando aparezca el texto.
  - Al finalizar la lectura automática.

Para seleccionar y reproducir el audio se dispone de los siguientes botones:

- Audio:  
Abre el repositorio de ficheros de audio del Autor/a.
- Quitar audio:  
Inactiva el audio previamente elegido.
- Reproducir (Play):  
Reproduce el audio seleccionado.

#### ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*



- Lista de fragmentos y de elementos vinculados:  
Una vez seleccionado el fragmento de texto se efectuará la vinculación de hipermedia y automáticamente se agregará a la lista.

La lista presenta las siguientes columnas:

- Fragmento vinculante:  
Fragmento de texto que actúa como enlace.
- Elemento vinculado:  
Bien sea un elemento (Glosario, Audio...) bien sea uno o varios componentes de Objetos/talleres (pantalla de exposición, punto clave...)
- Nombre del elemento:  
Nombre del elemento vinculado del elemento: Nombre del elemento vinculado.

Al seleccionar una fila en esta lista, se nos seleccionará en el cuadro de texto de la izquierda el fragmento de texto que actúa como vínculo.

#### ▪ Botones

- Vincular:  
Permite efectuar el vínculo hipermedia al fragmento de texto seleccionado en el cuadro de texto de la izquierda.
- Editar vínculo:  
Permite ver o editar la configuración del vínculo seleccionado en la lista.
- Eliminar vínculo:  
Elimina el vínculo seleccionado en la lista.
- Ver elemento:  
Permite ver el elemento vinculado al fragmento seleccionado.
- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Introducir texto de Enunciado simple

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Introducir texto de 'Enunciado simple'

Objeto/... Exposición 1º  
Ejercicio: Ejercicio 1º (1 de 1)

Escribir texto de enunciado o importar (copiar y pegar):

Un enunciado simple es uno que no tiene otro enunciado como parte componente, mientras que todo enunciado compuesto contiene otro enunciado como componente.

Máximo 255 caracteres

Anterior Salir Siguiete

Pantalla para introducir, visualizar o modificar el texto del Enunciado simple.

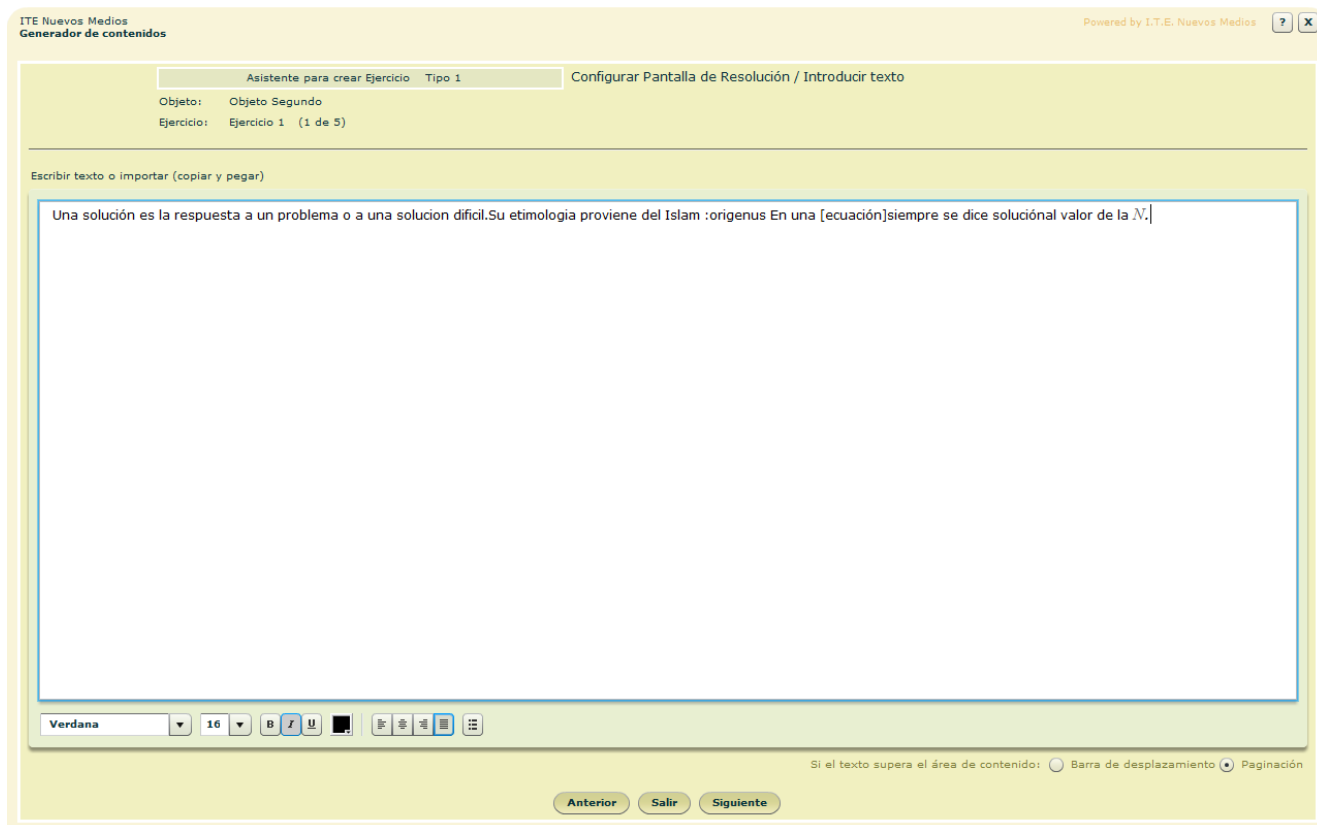
### ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Introducir texto o importar (copiar y pegar):  
Se podrá escribir el texto del enunciado, o bien se podrá pegar un texto digital copiado previamente. No se podrá sobrepasar un máximo de 255 caracteres.

### ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiete:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio de tipo 1,2 Configurar pantalla de resolución / Introducir texto



Pantalla para introducir, visualizar o modificar el texto para resolución de un ejercicio del tipo 1: *Completar texto*.

### ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Introducir texto o importar (copiar y pegar):  
Se podrá escribir el texto del enunciado utilizando las herramientas del Editor de texto, o bien se podrá pegar un texto digital copiado previamente.
- Si el texto supera en la pantalla el área de contenido existen dos opciones:
  - Barra de desplazamiento:  
Aparecerá una barra de desplazamiento vertical para visualizar el texto oculto.
  - Paginación:  
La pantalla se doblará, triplicará, etc. para dar cabida al texto sobrante (siempre con el mismo nombre).



Formulario para determinar los fragmentos de texto que se ocultarán en la resolución de un ejercicio del tipo *Completar texto* y activar, en su caso, el refuerzo ante fragmento acertado.

Los fragmentos para ocultar que se seleccionen en el texto de resolución (izquierda) se reflejarán en la lista de la derecha.

#### ▪ Campos o zonas de la pantalla:

##### ▪ Cuadro de texto:

Muestra el texto de resolución (no modificable) en el que se seleccionará los fragmentos de texto que se quiera ocultar.

Si se quiere modificar este texto se deberá volver a la pantalla de *Introducir texto de resolución*. Atención: cualquier modificación del texto supondrá la anulación de todos los fragmentos ocultos existentes.

##### ▪ Lista de fragmentos ocultos:

Presenta las siguientes columnas:

##### ○ Fragmento oculto:

Fragmento de texto que se ocultará para completar.

##### ○ Elemento sincronizado:

Tipo de elemento que se activará como refuerzo ante acierto si se completa correctamente el fragmento.

##### ○ Nombre del elemento:

Nombre del elemento que se activará como refuerzo ante acierto si se completa correctamente el fragmento.

El fragmento que se seleccione en la lista, se resaltará en el texto de origen (izquierda).

#### ▪ Botones

##### ▪ Agregar:

Añade el fragmento seleccionado en el texto de la izquierda a la lista de fragmentos ocultos de la derecha.

##### ▪ Quitar:

Anula el fragmento seleccionado en la lista.

- Vincular o editar refuerzo:  
Abre el formulario para activar el refuerzo ante fragmento acertado, vinculando un elemento hipermedia al fragmento.
- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Panel Activar/editar refuerzo ante acierto en fragmento oculto

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Determinar fragmentos ocultos con refuerzo ante acierto opcional

### Activar/Editar refuerzo ante fragmento acertado

Determina:

Selección:

Una selección proviene de N.

Fragmento de texto oculto: ecuación

Refuerzo ante acierto (optativo)

Activar hipermedia ante fragmento acertado (optativo):

Tipo de elemento: **Texto** Nombre del elemento: Texto

Examinar

Escriba el texto de apoyo:

Ecuación: utilizado como lenguaje matemático universal. Su más simple explicación es la de una incognita que debe ser despejada para encontrar la respuesta.

Aceptar Cancelar

Anterior Salir Siguiente

Herramienta que permite establecer un vínculo hipermedia como refuerzo ante acierto en un fragmento oculto.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Fragmento de texto oculto:  
No editable. Presenta el fragmento de texto seleccionado para vincular hipermedia o editar vínculo.
- Tipo de elemento:  
Lista desplegable donde se seleccionará el tipo de elemento que deberá activarse como refuerzo ante acierto:
  - Sin vínculo
  - Imagen
  - Audio
  - Animación Flash
  - Vídeo
  - Glosario
  - Texto
- Nombre de elemento:  
Muestra el nombre del elemento seleccionado.
- Texto de accesibilidad:  
Texto optativo de accesibilidad para el elemento hipermedia.  
Este espacio cambiará su función cuando el elemento de apoyo elegido sea *Texto*. Se escribirá en él el texto de apoyo, que no admitirá el texto de accesibilidad.

## ▪ Botones

- Examinar:  
Inicia el proceso de localización y selección del elemento que se active como refuerzo ante acierto.
- Aceptar:  
Guarda los cambios efectuados en el panel y vuelve a la pantalla anterior.
- Cancelar:  
Vuelve a la pantalla anterior sin guardar cambios.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio

### Configurar pantalla de resolución / Introducir complementos Básicos

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Configurar pantalla de Resolución / Introducir complementos básicos

Objeto: Objeto Segundo  
Ejercicio: Ejercicio 1 (1 de 5)

Introducir elementos complementarios básicos

Mostrar:

En Blanco  
Imagen  
Video  
Animación

Elemento seleccionado:  
Espacio en blanco

Emitir:

Audio Quitar audio  
Emitir audio inicial

Audio seleccionado:  
( Sin audio )

Anterior Salir Siguiente

Pantalla que permite introducir, visualizar o modificar elementos complementarios básicos, los cuales inicialmente aparecerán acompañando a la pantalla de resolución.

#### Campos o zonas de la pantalla:

##### Mostrar:

Se podrá elegir un elemento de esta lista, que se situará en el lugar correspondiente y con el que se iniciará la pantalla de resolución.

- En blanco:  
El espacio de pantalla reservado a elemento complementario aparecerá en blanco
- Imagen:  
Abre el repositorio de imágenes del Autor/a.
- Vídeo:  
Abre el repositorio de videos del Autor/a.

- Animación:  
Abre el repositorio de películas Flash del Autor/a.
- Emitir:  
Se podrá elegir un audio que se emitirá en el momento que se indique:
  - Antes de aparecer el texto.
  - Cuando aparezca el texto.
  - Al finalizar la lectura automática.

Para seleccionar y reproducir el audio se dispone de los siguientes botones:

- Audio:  
Abre el repositorio de ficheros de audio del Autor/a.
- Quitar audio:  
Inactiva el audio previamente elegido.
- Reproducir (Play):  
Reproduce el audio seleccionado.

#### ▪ Botones

- Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Configuración del aprendizaje

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Configuración del aprendizaje

Objeto/... Exposición 1º  
Ejercicio: Ejercicio 1º (1 de 1)

Catalogar ejercicio como de:

Retención  
 Transferencia  
 Automatización

Parámetros para evaluación:

1 Número máximo de intentos fallidos por cada respuesta en el ejercicio  
100 Porcentaje mínimo de aciertos para considerar ejercicio correcto  
 Tener en cuenta mayúsculas/minúsculas

Tiempo máximo para resolución del ejercicio

1 minutos 0 segundos

Anterior Salir Siguiente

Pantalla que permite configurar parámetros de evaluación, de tiempo de resolución o de catalogación del aprendizaje.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

#### ■ Catalogar ejercicio como de:

La catalogación efectuada quedará reflejada en los informes de sesión de trabajo.

- Retención.
- Transferencia.
- Automatización

#### ■ Parámetros de evaluación:

- Número máximo de intentos fallidos por cada respuesta en el ejercicio

- Porcentaje mínimo de aciertos para considerar ejercicio correcto
- Tener en cuenta mayúsculas/minúsculas:  
Si se activa esta opción el fragmento escrito deberá tener correspondencia exacta de caracteres en mayúsculas y minúsculas.
- Tiempo máximo para la resolución del ejercicio
- **Botones**
  - Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
  - Salir:  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
  - Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*



- Botón Ver:  
Muestra el componente tal como se presentará en la pantalla de trabajo.

- **Botones de gestión de lista**

- **Agregar:**  
Abre el formulario para seleccionar componentes.
- **Eliminar:**  
Elimina el componente seleccionado en la lista.
- **Orden Subir:**  
El componente seleccionado adelanta una posición en la lista.
- **Orden Bajar:**  
El componente seleccionado retrasa una posición en la lista.

- **Botones de pantalla**

- **Anterior:**  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- **Salir:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio Configuración del aprendizaje / Comportamiento ante ejercicio no superado

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Configuración del aprendizaje / Comportamiento ante ejercicio no superado

Objeto: Objeto Segundo  
Ejercicio: Ejercicio 1 (1 de 5)

Determine el número de intentos (con o sin Tratamiento del error)

Primer intento fallido Segundo intento fallido Tercer intento fallido

Introduzca componentes para Tratamiento del error en el intento seleccionado (opcional)

Orden	Nombre del componente	Tipo de componente	Objeto raíz	
1	Exposición 3	Exposición	Objeto Segundo	Ver

Anterior Salir Siguiente

Agregar  
Eliminar

La herramienta permite:

- Determinar el número de oportunidades que se otorgan para resolver correctamente el ejercicio (máximo de tres).
- Opción de tratamiento del error por cada uno de los intentos fallidos.
- Opción de diferenciar tratamiento para cada uno de los intentos.

El tratamiento del error se efectúa mediante la activación de componentes de Objetos/talleres de contenido.

- **Determinar el número de oportunidades:**

Se permitirá una segunda y una tercera oportunidad de resolución activando la casilla correspondiente que se presenta en la segunda y tercera pestañas.

#### ▪ **Activación del tratamiento del error:**

El tratamiento del error ante la primera resolución incorrecta del ejercicio o ante los demás intentos permitidos se activará cuando se introduzca en la lista al menos un componente de Objeto/taller.

Las oportunidades segunda y tercera permiten copiar el tratamiento asignado a intentos anteriores (botón *Copiar tratamiento de intento*).

#### ▪ **Columnas que presenta la lista de componentes:**

- Orden: Orden de aparición de los componentes al activarse el tratamiento del error.
- Nombre del componente.
- Tipo de componente: pantalla de exposición, punto clave, caso práctico o ejercicio.
- Objeto/taller raíz: Nombre del Objeto/taller al que pertenece el componente.
- Botón Ver: muestra el componente tal como se presentará en la pantalla de trabajo.

#### ▪ **Botones de gestión de lista**

- **Agregar:**  
Abre el formulario para seleccionar componentes.
- **Eliminar:**  
Elimina el componente seleccionado en la lista.
- **Orden Subir:**  
El componente seleccionado adelanta una posición en la lista.
- **Orden Bajar:**  
El componente seleccionado retrasa una posición en la lista.



- **Columnas que presenta la lista:**
  - Nombre:  
Nombre del recurso de apoyo.
  - Formato:  
Información sobre el formato del fichero que contiene el recurso.
  - Observaciones:  
Observaciones del Autor/a sobre el recurso.
- **Botones**
  - Vincular:  
Abre el panel que permite vincular un recurso al Ejercicio.
  - Eliminar:  
Elimina el vínculo al recurso de apoyo seleccionado a la lista.
  - Anterior:  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
  - Finalizar:  
Vuelve la pantalla Crear/Editar Objetos/talleres de contenido guardando los cambios del ejercicio.

\*\*\*\*\*



- **Editar elemento:**  
Abre el formulario para ver o modificar el elemento seleccionado en la lista.
- **Eliminar vínculo:**  
Elimina el elemento seleccionado en la lista.
- **Botones de pantalla**
  - **Anterior:**  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
  - **Salir:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
  - **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Panel: Introducir/editar elemento como opción en ejercicio de elección múltiple

Herramienta que permite introducir un elemento como opción en un ejercicio de elección múltiple, y permite determinar si la opción será considerada como correcta o incorrecta.

### Campos o zonas del panel:

- Tipo de elemento:  
Lista desplegable donde se seleccionará el tipo de elemento que se quiere introducir.  
El formulario mostrará únicamente las opciones configurables según tipo de elemento:
  - Texto
  - Imagen
  - Audio
  - Animación Flash
  - Vídeo
- Nombre del elemento:  
Muestra el nombre del elemento seleccionado.

- Marcar como correcto:  
Si se activa esta casilla el elemento se considerará como opción correcta.
- Texto adjunto al elemento (optativo):  
El texto que de forma opcional se puede adjuntar al elemento Hipermedia (excepto cuando el elemento es del tipo texto) tendrá diferente comportamiento según la opción que se active.
  - Complemento de aparición simultánea:  
El texto se mostrará junto con el elemento.
  - Texto para accesibilidad:  
El texto cumple funciones sólo de accesibilidad.
  - Ambas funciones
- Texto como elemento único:  
Cuando el elemento seleccionado es del tipo Texto aparecerá un espacio en el que introducir (escribir o copiar y pegar) el texto.
- **Botones**
  - Examinar:  
Inicia el proceso de localización y selección del elemento (excepto para elemento de tipo Texto)
  - Aceptar:  
Guarda los cambios
  - Cancelar:  
Cancela la operación y vuelve a la pantalla anterior.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear Ejercicio de tipo 6 Elaborar lista de elementos y sus correspondencias

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear Ejercicio Tipo 6 Elaborar lista de elementos y sus correspondencias

Objeto: Objeto Segundo  
Ejercicio: Ejercicio 5 (5 de 5)

Seleccione consecutivamente las filas e introduzca sus elementos  
Elementos ubicados en misma fila = asociación correcta

Columna 1	Columna 2	Columna 3
El estudio aborda el sistema educativo formal: Preescolar, E.	En la Universidad, casi la mitad del alumnado es femenino;	El Ministerio de Educación Nacional prestará la asistencia técnica y seguimiento para que las entidades territoriales certificadas contraten el servicio educativo, de acuerdo con las condiciones en la presente (Texto)

Anterior Salir Siguiente

Agregar elemento  
Editar elemento  
Eliminar elemento

Pantalla que, en ejercicios del tipo *Prueba de correspondencias*, permite elaborar una lista de correspondencias entre elementos. Cada fila podrá presentar:

- Correspondencia triple (tres elementos)
- Correspondencia doble (dos elementos)
- Correspondencia nula (un solo elemento)

Los elementos mantendrán en el ejercicio la columna que ocupen en la lista, si bien se presentarán de forma desordenada para que el estudiante reestablezca las correspondencias.

### ▪ Lista de elementos:

Cuando se introduzcan elementos en la lista (máximo de tres por vez) pasarán a ocupar una misma fila, y deberán formar correspondencia correcta, a excepción de introducir uno solo cuando no se quiera que presente correspondencia.

En cada celda aparecerá el nombre del elemento y entre paréntesis en tipo de elemento.

▪ **Botones de gestión de lista:**

- **Agregar elemento:**  
Abre el formulario para agregar uno, dos o tres nuevos elementos a la fila de correspondencias.
- **Editar elemento:**  
Abre el formulario para ver o modificar la fila de correspondencias.
- **Eliminar elemento:**  
Elimina la fila de correspondencias seleccionada en la lista.

▪ **Botones de pantalla**

- **Anterior:**  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- **Salir:**  
Vuelve a la pantalla *Crear/Editar Objetos/talleres de contenido* guardando los cambios.
- **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Panel: Determinar en la fila seleccionada las asociaciones correctas

Herramienta que permite crear una fila de correspondencias introduciendo uno, dos o tres elementos que formarán correspondencia nula, doble o triple.

Cada elemento se ubicará en una de las tres columnas, representadas por pestañas.

En cada una de las pestañas nos encontraremos los siguientes componentes del formulario:

### ▪ Campos o zonas del panel:

- Tipo de elemento:  
Lista desplegable donde se seleccionará el tipo de elemento que se quiere introducir.
  - Texto
  - Imagen
  - Audio
  - Animación Flash
  - Vídeo

- Nombre del elemento:  
Muestra el nombre del elemento seleccionado.
- Texto adjunto al elemento (optativo):  
El texto que de forma opcional se puede adjuntar al elemento Hipermedia (excepto cuando el elemento es del tipo texto) tendrá diferente comportamiento según la opción que se active.
  - Complemento de aparición simultánea:  
El texto se mostrará junto con el elemento.
  - Texto para accesibilidad:  
El texto cumple funciones sólo de accesibilidad.
  - Ambas funciones
- Texto como elemento único:  
Cuando el elemento seleccionado es del tipo Texto aparecerá un espacio en el que introducir (escribir o copiar y pegar) el texto.
- **Botones**
  - Examinar:  
Inicia el proceso de localización y selección del elemento (excepto para elemento de tipo Texto)
  - Aceptar:  
Guarda los cambios
  - Cancelar:  
Cancela la operación y vuelve a la pantalla anterior.

\*\*\*\*\*

## Panel: Vincular imagen



Herramienta que permite vincular al contenido del Objeto/taller una imagen tomada del repositorio del Autor/a, al tiempo que permite incrementar con nuevas imágenes dicho repositorio.

### ▪ Campos o zonas del panel:

- **Organigrama de almacenamiento (Imágenes):**  
Las imágenes almacenadas se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada. La imagen que se seleccione en la lista se mostrará en la parte derecha del panel.
- **Propiedades:**  
No editable. Muestra información sobre las características del elemento seleccionado en el organigrama.
- **Texto para accesibilidad (edición para vínculo):**  
Si existe texto previo de accesibilidad para personas con problemas, podrá ser modificado para adaptarlo al contexto en el que se realiza el vínculo. El texto nuevo o modificado quedará asociado exclusivamente al vínculo efectuado sin afectar al texto original almacenado.

## ▪ Botones

- Incrementar almacén:  
Inicia el proceso para localizar y guardar nuevas imágenes en el repositorio.
- Editar parámetros:  
Permite cambiar el elemento vinculado o modificar los datos de la casilla Propiedades de la imagen seleccionada en el organigrama.
- Eliminar:  
Elimina del repositorio la imagen seleccionada en el organigrama.
- Aceptar:  
Efectúa la vinculación de la imagen seleccionada al contenido del Objeto/taller.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Incrementar almacén / Editar parámetros

**Incrementar almacén / Editar parámetros**

**Introducir archivo**

Tipo de elemento

Nombre de archivo en origen

Nombre en almacén

Observaciones referentes al elemento

Texto para Accesibilidad

**Aceptar** **Cancelar**

Herramienta que permite almacenar elementos multimedia (audio, imágenes, videos...) en el repositorio del Autor/a.

### ▪ Campos o zonas del panel:

#### ▪ Tipo del elemento:

Indica la modalidad de repositorio:

- Imagen:  
Ficheros de imagen con formato: \*.png, \*.jpg o \*.gif
- Audio:  
Ficheros de audio con formato: \*.mp3
- Animación Flash:  
Ficheros de animación Flash con formato: \*.swf
- Vídeo:  
Ficheros de video con formato: \*.flv

#### ▪ Nombre de archivo en origen:

No editable. Muestra el nombre en origen del elemento que se pretende guardar o editar.

- **Nombre en almacén:**  
Editable. Nombre con el que se guardará el elemento multimedia en el repositorio.
- **Observaciones referentes al elemento**
- **Texto de accesibilidad:**  
Texto que, con el propósito de accesibilidad para personas con problemas, se guardará como predeterminado asociado al elemento.
- **Botones**
  - **Introducir archivo:**  
Inicia la búsqueda y selección del archivo que se quiere agregar al repositorio del Autor/a.
  - **Aceptar:**  
Efectúa el almacenamiento y vuelve al panel anterior.
  - **Cancelar:**  
Vuelve al panel anterior sin guardar cambios.

\*\*\*\*\*

## Panel: Vincular vídeo



Herramienta que permite vincular al contenido del Objeto/taller un vídeo tomado del repositorio del Autor/a, al tiempo que permite incrementar con nuevos vídeos dicho repositorio.

### ▪ Campos o zonas del panel:

- Organigrama de almacenamiento (Vídeos):  
Los vídeos almacenados se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada. El vídeo que se seleccione en la lista se mostrará en la parte derecha del panel.
- Propiedades:  
No editable. Muestra información sobre las características del elemento seleccionado en el organigrama.
- Texto para accesibilidad (edición para vínculo):  
Si existe texto previo de accesibilidad para personas con problemas, podrá ser modificado para adaptarlo al contexto en el que se realiza el vínculo. El texto nuevo o modificado quedará asociado exclusivamente al vínculo efectuado sin afectar al texto original almacenado.

## ▪ Botones

- Reproducir (Play):  
Efectúa la reproducción del vídeo seleccionado.
- Incrementar almacén:  
Inicia el proceso para localizar y guardar nuevos vídeos en el repositorio.
- Editar parámetros:  
Permite cambiar el elemento vinculado o modificar los datos de la casilla Propiedades de la imagen seleccionada en el organigrama.
- Eliminar:  
Elimina del repositorio el vídeo seleccionado en el organigrama.
- Aceptar:  
Efectúa la vinculación del vídeo seleccionado al contenido del Objeto/taller.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Vincular animación Flash



Herramienta que permite vincular al contenido del Objeto/taller una animación Flash tomada del repositorio del Autor/a, al tiempo que permite incrementar con nuevas animaciones dicho repositorio.

### ▪ Campos o zonas del panel:

- **Organigrama de almacenamiento (Animaciones):**  
Las animaciones Flash almacenadas se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada. La animación que se seleccione en la lista se mostrará en la parte derecha del panel.
- **Propiedades:**  
No editable. Muestra información sobre las características del elemento seleccionado en el organigrama.
- **Texto para accesibilidad (edición para vínculo):**  
Si existe texto previo de accesibilidad para personas con problemas, podrá ser modificado para adaptarlo al contexto en el que se realiza el vínculo. El texto nuevo o modificado quedará asociado exclusivamente al vínculo efectuado sin afectar al texto original almacenado.

## ▪ Botones

- Incrementar almacén:  
Inicia el proceso para localizar y guardar nuevas animaciones en el repositorio.
- Reproducir (Play):  
Efectúa la reproducción de la animación seleccionada.
- Editar parámetros:  
Permite cambiar el elemento vinculado o modificar los datos de la casilla Propiedades de la imagen seleccionada en el organigrama.
- Eliminar:  
Elimina del repositorio la animación seleccionada en el organigrama.
- Aceptar:  
Efectúa la vinculación de la animación seleccionada al contenido del Objeto/taller.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Vincular audio



Herramienta que permite vincular al contenido del Objeto/taller un audio tomado del repositorio del Autor/a, al tiempo que permite incrementar con nuevos sonidos dicho repositorio.

### ▪ Campos o zonas del panel:

- **Organigrama de almacenamiento (Audios):**  
Los audios almacenados se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada. El audio que se seleccione en la lista se mostrará en la parte derecha del panel.
- **Propiedades:**  
No editable. Muestra información sobre las características del elemento seleccionado en el organigrama.
- **Texto para accesibilidad (edición para vínculo):**  
Si existe texto previo de accesibilidad para personas con problemas, podrá ser modificado para adaptarlo al contexto en el que se realiza el vínculo. El texto nuevo o modificado quedará asociado exclusivamente al vínculo efectuado sin afectar al texto original almacenado.

## ▪ Botones

- Incrementar almacén:  
Inicia el proceso para localizar y guardar nuevos audios en el repositorio.
- Reproducir (Play):  
Efectúa la reproducción del audio seleccionado.
- Editar parámetros:  
Permite cambiar el elemento vinculado o modificar los datos de la casilla Propiedades de la imagen seleccionada en el organigrama.
- Eliminar:  
Elimina del repositorio el audio seleccionado en el organigrama.
- Aceptar:  
Efectúa la vinculación del audio seleccionado al contenido del Objeto/taller.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Crear / Editar enlace hipermedia

Crear/Editar enlace hipermedia

Tipo de elemento: **Animación Flash** Examinar Nombre del elemento: Pantalla Nueva licencia de alumno

Visualización:

- En misma ventana
  - Con pausa de lectura
    - Tiempo de pausa corto
    - Tiempo de pausa medio
    - Tiempo de pausa largo
  - Sin pausa de lectura
  - En ventana superpuesta

Activar hipermedia:

- Al principio del párrafo
- En texto hipervínculo
- Al final del párrafo

Adjuntar texto al elemento (optativo):

Función del texto adjuntado:

- Complemento de aparición simultánea
- Texto para accesibilidad
- Ambas funciones

Aceptar Cancelar

Herramienta que permite vincular a un fragmento del texto un elemento hipermedia tomado del repositorio del Autor/a, determinando su comportamiento.

### ▪ Campos o zonas del panel:

#### ▪ Tipo del elemento:

Lista desplegable donde se seleccionará el tipo de elemento que se quiere vincular:

- o Glosario
- o Imagen
- o Audio
- o Animación Flash
- o Vídeo
- o Componente de Objeto/taller (pantallas de exposición, puntos clave, casos prácticos o ejercicios).

El tipo de elemento determinará las opciones de configuración del vínculo.

- Nombre del elemento:  
Visible para todos los tipos de elementos excepto "Componentes de Objeto/taller", muestra el nombre del elemento seleccionado.
- Visualización:  
Determina si el elemento vinculado se visualizará en la misma ventana o en una nueva ventana independiente.
  - *En misma ventana:*  
El elemento Hipermedia seleccionado se mostrará en la zona de la pantalla que le corresponda.  
Si la lectura asistida está activada se indicará si se efectúa o no pausa. La medición de los tiempos de pausa se verá condicionada por la velocidad de lectura seleccionada (tiempo de reproducción en video o audio).
  - *En ventana superpuesta:*  
La nueva ventana permanecerá hasta su cierre manual. Si la lectura asistida está activada se efectuará pausa.

Si el elemento seleccionado es del tipo *Componente de Objeto/taller* se presentará siempre en ventana superpuesta.

- Activar Hipermedia (sólo para lectura asistida):
  - En caso lectura asistida la activación del vínculo se efectuará en el momento que se determine.
  - En lectura libre la activación del hipervínculo se efectuará por clic sobre el fragmento de texto vinculante (resaltado o no por el Autor/a).
- Adjuntar texto al elemento (optativo):  
El texto que de forma opcional se puede adjuntar al elemento Hipermedia (excepto en *Componentes de Objeto/taller* y *Glosario*) tendrá diferente comportamiento según la opción que se active.
- Lista de componentes de Objetos/talleres de contenido:  
Cuando se trate de vincular elementos del tipo *Componente de Objeto/taller* se deberá seleccionar los elementos formando una lista (de uno o más) que presentará las siguientes columnas:
  - Orden:  
Orden de aparición de los componentes al activarse el hipermedia.

- Nombre del componente
- Tipo de componente:  
Pantalla de Exposición, Punto clave, Caso práctico o Ejercicio.
- Objeto/taller raíz:  
Nombre del Objeto/taller al que pertenece el componente.

La lista cuenta con los siguientes botones de gestión:

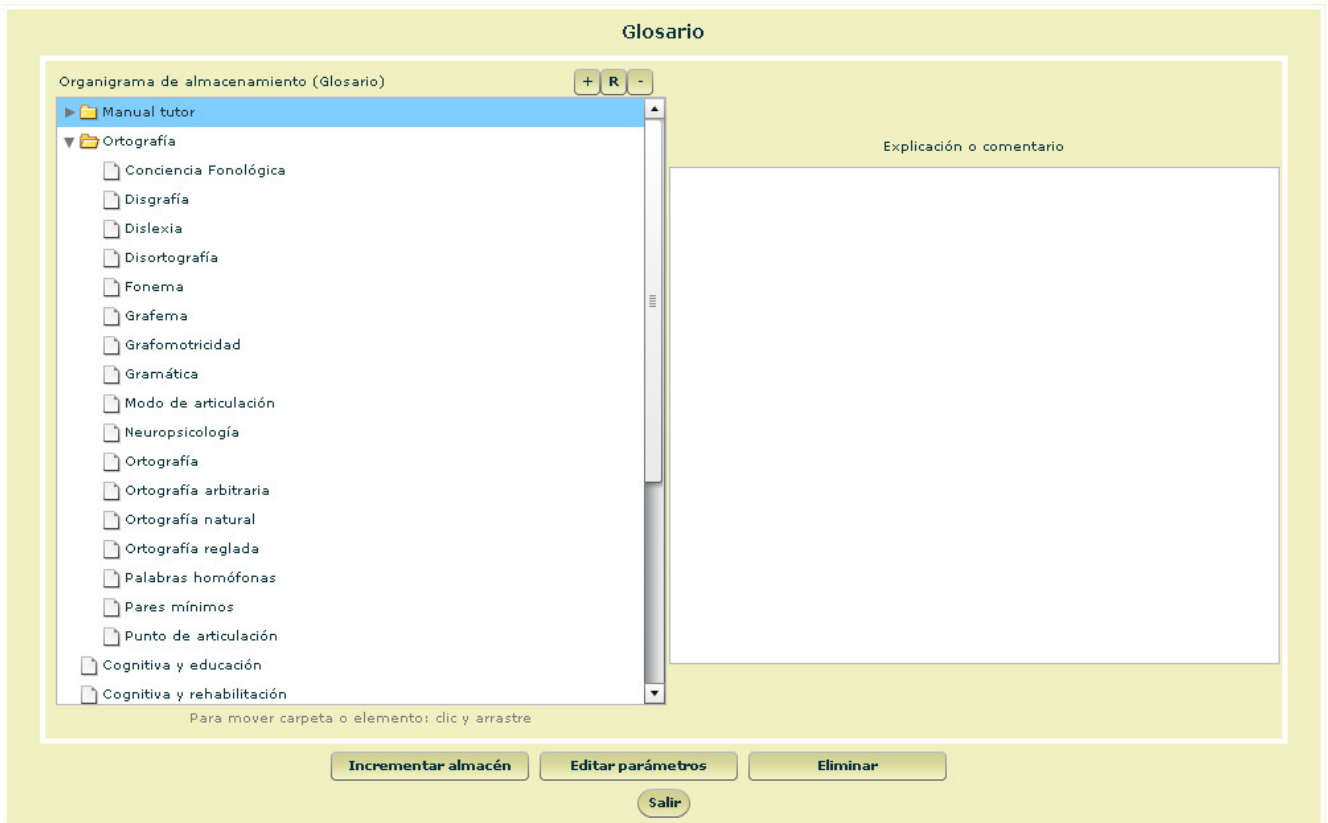
- Agregar:  
Abre el formulario para añadir nuevos componentes a la lista.
- Eliminar:  
Elimina el componente seleccionado de la lista.
- Orden Subir:  
El componente seleccionado adelanta una posición en la lista.
- Orden Bajar:  
El componente seleccionado retrasa una posición en la lista.

▪ **Botones del panel:**

- Examinar:  
Inicia el proceso de localización y selección del elemento vinculable. Visible para todos los tipos de elementos excepto "Componentes de Objeto/taller".
- Aceptar:  
Efectúa el enlace hipermedia y vuelve a la pantalla anterior.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Glosario



Esta pantalla muestra el repositorio con los términos de glosario almacenados por el Autor/a, al tiempo que permite su gestión.

### ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Organigrama de almacenamiento (Glosario):  
Los términos de glosario almacenados se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada.
- Explicación o comentario:  
Muestra la glosa perteneciente al término seleccionado en el organigrama.

### ▪ Botones

- Incrementar almacén:  
Da acceso al formulario para añadir nuevos términos al glosario.
- Editar Parámetros:  
Permite modificar la glosa del término seleccionado en el organigrama.

- Eliminar:  
Elimina del repositorio el término seleccionado en el organigrama.
- Salir:  
Vuelta a la pantalla *Menú de herramienta Autor*.

\*\*\*\*\*

## Panel: Agregar término al Glosario / Editar

Herramienta que permite agregar nuevos términos al Glosario o editar uno existente.

- **Campos o zonas del panel:**
  - Palabra:  
Término que se va a glosar.
  - Explicación o comentario:  
El editor de texto permite escribir el texto de glosa del término, pudiéndose incluir Hipermedia (vinculación de elementos multimedia a determinados fragmentos de texto).

## ▪ Botones

- **Hipermedia:**  
Inicia el proceso para vincular Hipermedia al fragmento del texto seleccionado.
- **Salir:**  
Guarda el término y vuelve a la pantalla anterior.

### Panel: Crear / Editar enlace hipermedia (en Glosario)

**Crear/Editar enlace hipermedia**

Tipo de elemento: **Animación Flash** Examinar Nombre del elemento:

Adjuntar texto al elemento (optativo):

Función del texto adjuntado:

- Complemento de aparición simultánea
- Texto para accesibilidad
- Ambas funciones

Aceptar Cancelar

Herramienta que permite vincular al fragmento de texto seleccionado un elemento hipermedia tomado del repositorio del Autor/a.

## ▪ Campos o zonas del panel:

- **Tipo del elemento:**  
Lista desplegable donde se seleccionará el tipo de elemento que se quiere vincular:
  - Glosario
  - Imagen

- Audio
- Animación Flash
- Vídeo

El tipo de elemento determinará las opciones de configuración del vínculo.

- Nombre del elemento:  
Muestra el nombre del elemento seleccionado.
- Adjuntar texto al elemento (optativo):  
El texto que de forma opcional se puede adjuntar al elemento Hipermedia tendrá diferente comportamiento según la opción que se active.

#### ▪ Botones

- Examinar:  
Inicia el proceso de localización y selección del elemento vinculable.
- Aceptar:  
Efectúa el enlace hipermedia y vuelve a la pantalla anterior.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Seleccionar componente de Objeto/taller

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Asistente para crear Ejercicio Tipo 1 Configuración del aprendizaje / Activar Refuerzo ante ejercicio superado

### Seleccionar componentes de Objeto/taller

Organigrama de Objetos/talleres

- Ejercicio 1º
- Exposición 1º

Componentes del Objeto/taller seleccionado

Exposición Puntos Clave Casos Prácticos Ejercicios

Nombre del componente (o de la pantalla)	Ver	Agregar
Ejercicio 1º	Ver	Agregar

Agregar todo el contenido de la pestaña

Lista de componentes preseleccionados

Nombre del componente (o de la pantalla)	Tipo	Objeto raíz

Quitar todo

Aceptar Cancelar

Anterior Salir Siguiete

- **Organigrama de Objetos/talleres:**  
Los Objetos/talleres almacenados por el Autor/a se presentan en un organigrama. El Objeto/taller que se seleccione en la lista mostrará sus componentes en la parte derecha del panel.
- **Componentes del Objeto/taller seleccionado:**  
Las cuatro pestañas muestran los posibles componentes del Objeto/taller seleccionado. Cada tipo de componente presenta su lista de elementos:
  - Nombre del componente o identificador de pantalla en caso del tipo Exposición.

Herramienta que permite seleccionar uno o varios componentes de Objeto/taller elaborando una lista previa, que luego pasará a la lista final en la pantalla desde la que fue llamado el formulario. La mitad superior del panel es la zona de selección de componentes de Objeto/taller y la zona inferior alberga la lista previa de componentes seleccionados.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Botón Ver:  
Muestra el componente tal como se presentará al Estudiante.
- Botón Agregar:  
Añade el componente a la lista inferior de elementos preseleccionados.

El botón *Agregar todo el contenido de la pestaña* añade a la lista de componentes preseleccionados todos los elementos de la pestaña.

- Lista de componentes preseleccionados  
Lista de preselección de componentes para agregar a la lista final en la pantalla desde la que fue llamado el formulario. Presenta las siguientes columnas:
  - Nombre:  
Nombre o identificador del componente.
  - Tipo:  
Pantalla de Exposición, Punto clave, Caso práctico o Ejercicio.
  - Objeto/taller raíz:  
Objeto/taller al que pertenece el componente.
  - Botón Quitar:  
Excluye el componente de la lista de seleccionados.

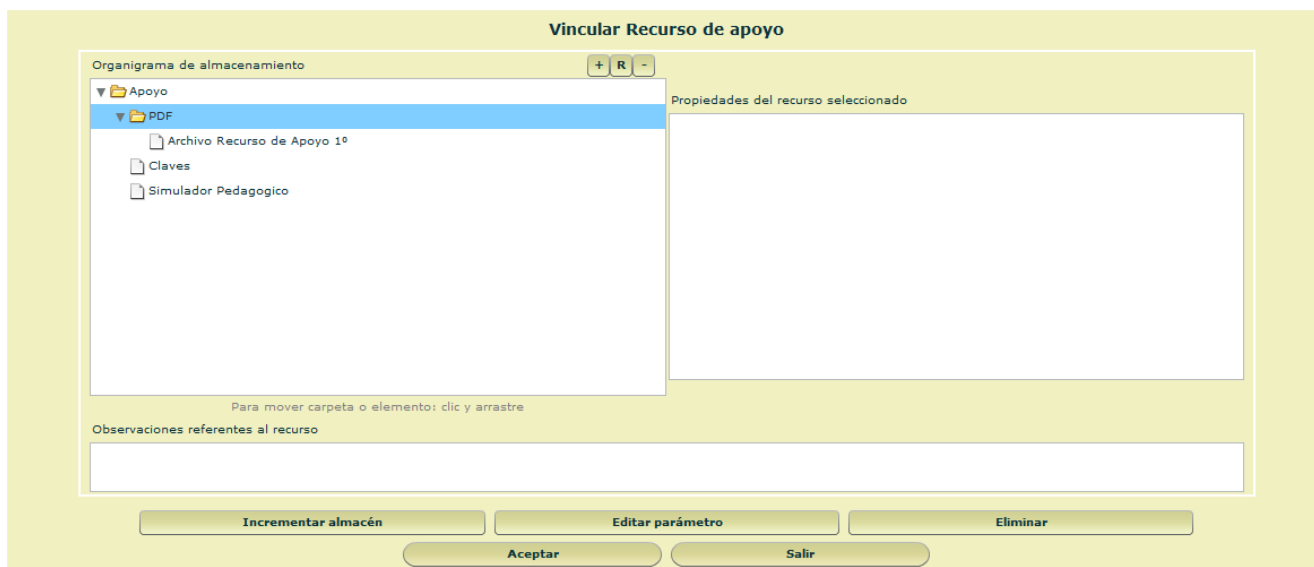
El botón *Quitar todo* vacía la lista de componentes preseleccionados.

## ▪ Botones

- Aceptar:  
Agrega los componentes preseleccionados a la lista final en la pantalla desde la que fue llamado el formulario.
- Cancelar:  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Vincular Recursos de apoyo



Herramienta que permite vincular un Recurso de apoyo, tomado del repositorio del Autor/a, a un componente de Objeto/taller, al tiempo que permite incrementar con nuevos recursos dicho repositorio.

Pueden ser Recursos de apoyo archivos en cualquier formato.

### ▪ Campos o zonas del panel:

- Organigrama de almacenamiento (Recursos de apoyo):  
Los Recursos de apoyo almacenados se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada. La información sobre el archivo que se seleccione en la lista se mostrará en la parte derecha del panel.
- Propiedades:  
No editable. Muestra información sobre las características del archivo seleccionado en el organigrama.
- Observaciones referentes al recurso:  
No editable.

### ▪ Botones

- Incrementar almacén:  
Inicia el proceso de localizar y guardar nuevos archivos en el repositorio.
- Editar parámetros:

Permite modificar las propiedades del archivo seleccionado en el organigrama.

- **Eliminar:**  
Elimina del repositorio el archivo seleccionado en el organigrama.
- **Aceptar:**  
Efectúa la vinculación del Recurso de apoyo seleccionado al componente del Objeto/taller.
- **Cancelar:**  
Cancela la operación.

\*\*\*\*\*

## Panel: Agregar Recurso de apoyo / Editar parámetros

Nombre de archivo en origen

Examinar cc62b.mp3

Nombre del Recurso en almacén

Audio\_1

Información sobre formato

mp3

Observaciones referentes al Recurso

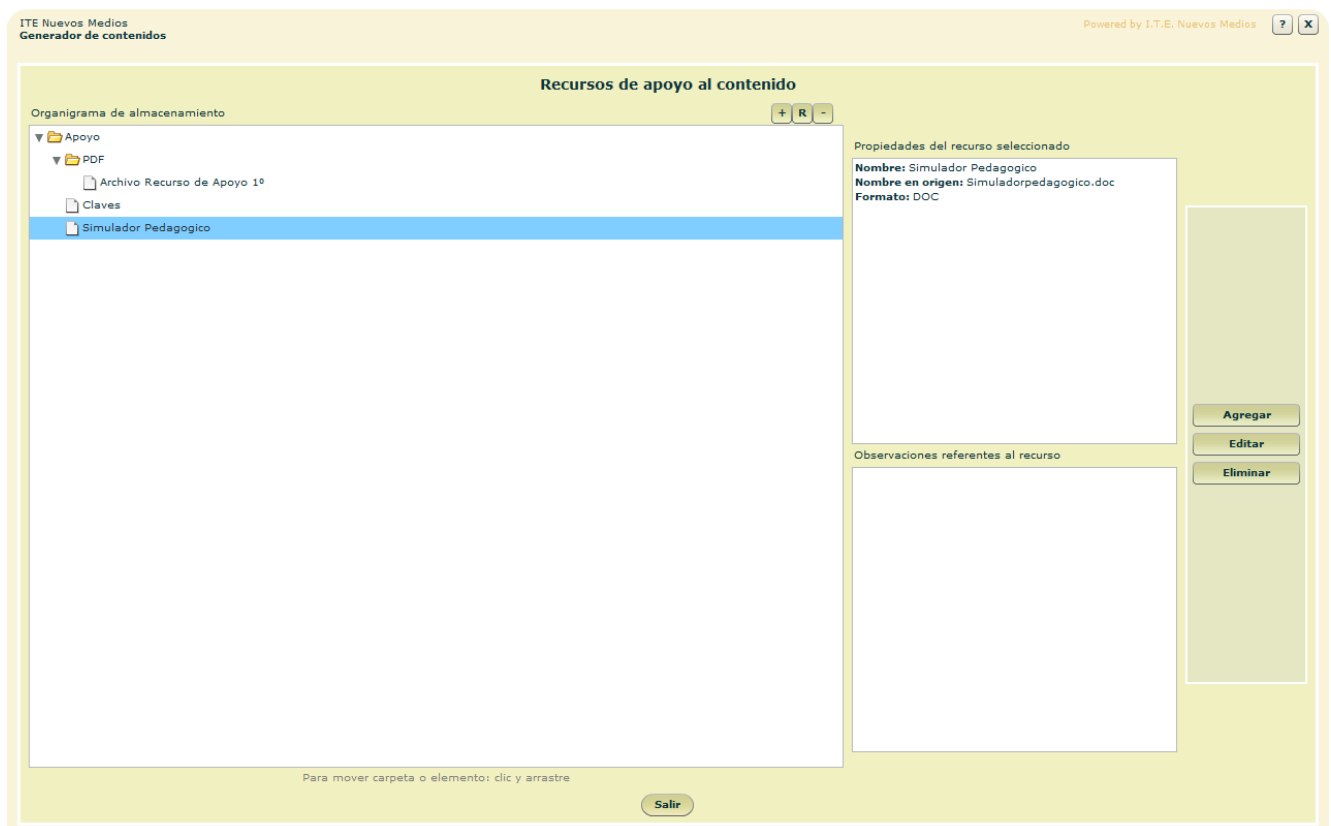
Aceptar Cancelar

Herramienta que permite almacenar ficheros en el repositorio del Autor/a como Recursos de apoyo al contenido.

- **Campos o zonas del panel:**
  - **Nombre de archivo en origen:**  
No editable. Muestra el nombre en origen del elemento que se pretende guardar o editar sus parámetros.
  - **Nombre del Recurso en almacén:**  
Editable. Nombre con el que se guardará el archivo en el repositorio.

- Información sobre formato:  
Breve descripción del formato del recurso (Ej.: PDF, Word 2007, Autocad,...)
- Observaciones referentes al Recurso.
- **Botones**
  - Examinar:  
Inicia la búsqueda y selección del archivo que se quiere agregar al repositorio del Autor/a.
  - Aceptar:  
Efectúa el almacenamiento y vuelve al panel anterior.
  - Cancelar:  
Vuelve al panel anterior sin guardar cambios.

## Pantalla: Recursos de apoyo al contenido



Pantalla que muestra en un organigrama el repositorio donde el Autor/a almacena y gestiona los Recursos de apoyo al contenido.

▪ **Campos o zonas de la pantalla:**

- **Organigrama de almacenamiento (Recursos de apoyo):**  
Los Recursos de apoyo almacenados se presentan en un organigrama que el Autor/a puede organizar de forma personalizada. La información sobre el archivo que se seleccione en la lista se mostrará en la parte derecha del panel.
- **Propiedades del recurso seleccionado:**  
No editable. Muestra información sobre las características del archivo seleccionado en el organigrama.
- **Observaciones referentes al recurso:**  
No editable.

▪ **Botones**

- **Agregar:**  
Inicia el proceso de localizar y guardar nuevos archivos en el repositorio.
- **Editar :**  
Permite modificar los parámetros del recurso seleccionado en el organigrama.
- **Eliminar:**  
Elimina del repositorio el archivo seleccionado en el organigrama.
- **Salir:**  
Vuelta al Menú de herramienta de Autor.

\*\*\*\*\*






## Panel: Aportaciones al componente seleccionado

**Aportaciones al componente seleccionado**  
Objeto Segundo (Exposición 1)

[Ver componente](#)

  
NAA1  
(Autor/a)  
25/03/2009 10:43

La psicología cognitiva tenía una larga y fructífera tradición, especialmente en Europa, donde la respuesta al fracaso del asociacionismo fue estructuralista fue bien diferente del otro lado del océano: mientras que los norteamericanos desarrollaban una nueva forma de asociacionismo, los europeos continuaban basándose en los supuestos constructivistas. De esta forma, nos encontramos ante dos formas diferentes de entender la psicología cognitiva, con lenguajes tan distintos que incluso que hace difícil el diálogo entre ambas tradiciones.

[Eliminar](#)

[Atrás](#)

El panel presenta la lista de aportaciones hechas al elemento del componente seleccionado, con el texto de la aportación y los datos del aportante, a la vez que permite al Autor/a suprimir la aportación.

### ▪ Campos o zonas del panel:

- Por cada aportación se muestra en la parte izquierda información del usuario/a que hizo la aportación y fecha de la aportación.
- En la zona central se muestra el texto de la aportación.
- El botón *Eliminar* permite al Autor/a suprimir la aportación.

### ▪ Botones

- **Ver componente:**  
Permite visualizar el componente del Objeto/taller tal como aparecerá en la pantalla de trabajo del estudiante.
- **Atrás:**  
Vuelta al panel *Aportaciones al Objeto/taller*.

## Pantalla: Ficha del Autor/a de contenidos

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

### Ficha del Autor/a de contenidos



**Autor/a** Apellido1 Apellido2, Nombre  
**Identificador (Nick)** NAA1  
**N.I.F.:** 789654123P  
**Empresa:** ITE Nuevos Medios

**Calle y Nº:**  
**Población:** Elche  
**Provincia:** Alicante  
**Cód. Postal:**  
**Teléfono:** 96 542 24 13  
**Correo elect.:** itenm@itenm.com

**Otros datos**

X Salir

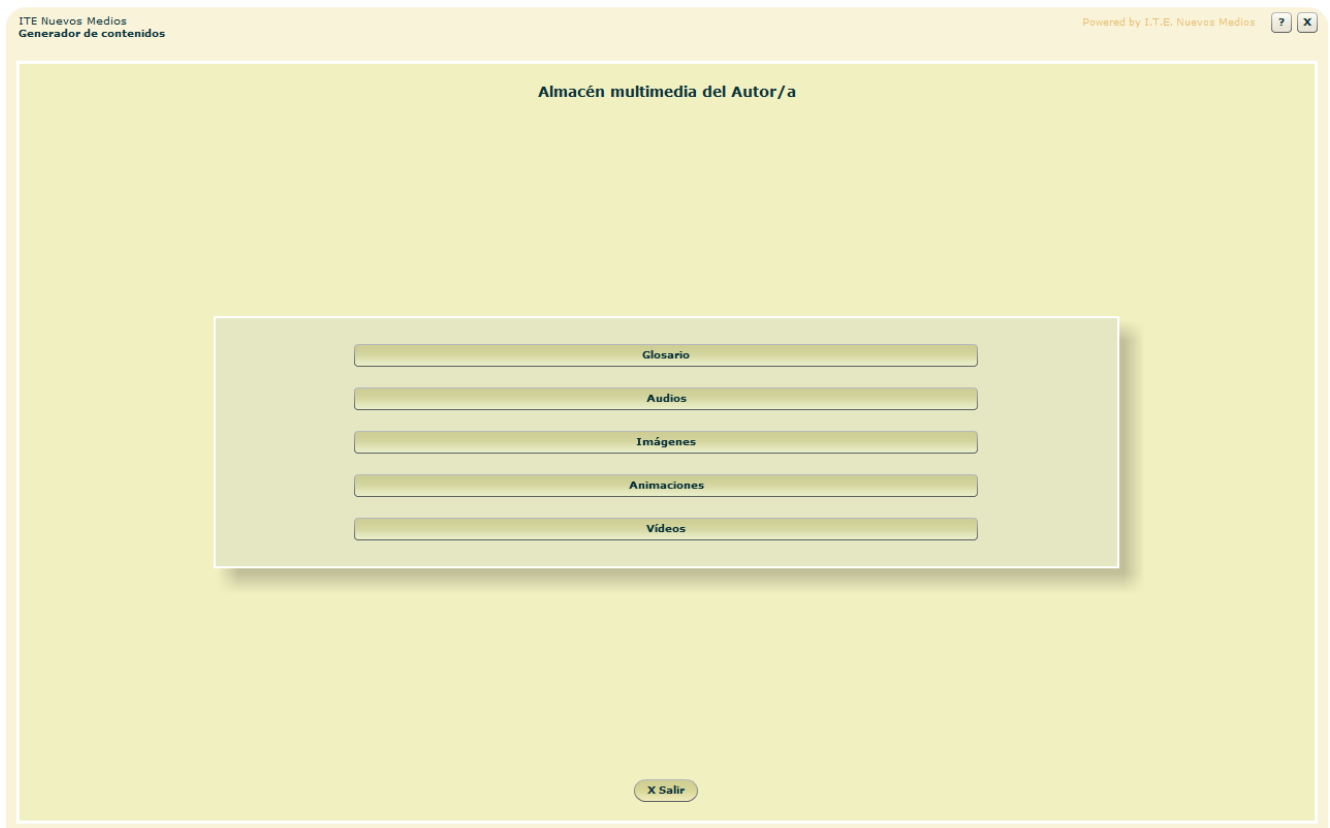
En esta pantalla el Autor/a de contenidos puede consultar lo datos con los que figura inscrito en la plataforma.

### ▪ Botones

- Salir:  
Vuelta al *Menú herramienta Autor*.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Almacén multimedia del Autor/a



Presenta el Menú de acceso a los diversos elementos multimedia almacenados por el Autor/a, disponibles para la elaboración de Objetos/talleres.

### ▪ Botones

Los botones dan acceso a los diferentes tipos de elemento.

- Salir:  
Vuelta al Menú de herramienta Autor.

\*\*\*\*\*

## Panel: Crear/editar Módulo/cuaderno de gestión lineal

Un Módulo/cuaderno lineal es aquel cuyo distintivo principal es su gestión del aprendizaje en un avance continuo y en orden fijo a través de las Unidades de contenido, evaluadas por Test y/o Caso práctico y que permite configurar criterios de paso entre unidades.

La herramienta de generación y edición de Módulos/cuadernos lineales presenta dos zonas diferenciadas por pestañas:

### 1-Módulo/cuaderno

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Crear/Editar Módulo/cuaderno de gestión lineal

Módulo/cuaderno Unidades didácticas del Módulo/cuaderno

Nombre del Módulo

Materia

Observaciones

Aplicar Aceptar Cancelar

- Campos o zonas del panel:
  - Nombre del Módulo/cuaderno
  - Materia sobre la que trata el Módulo/cuaderno
  - Observaciones

## 2- Unidades didácticas del Módulo/cuaderno

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Crear/Editar Módulo de gestión lineal

Módulo Unidades didácticas del Módulo

Lista de Unidades que integran el Módulo

Orden	Nombre de la Unidad	C. práctico	Test
1	Unidad Didáctica Módulo Lineal		

Aplicar Aceptar Cancelar

El panel recoge la lista ordenada de Unidades didácticas que integran el Módulo/cuaderno (la Unidad está integrada a su vez por Objetos/talleres de contenido.)

### ▪ Columnas que presenta la lista:

- Orden:  
El orden de las Unidades en la lista será el mismo con el que aparecerán para el Estudiante en el índice de contenidos.
- Nombre de la Unidad.
- C. Práctico:  
Aparecerá una marca cuando exista Caso práctico evaluador de Unidad.
- Test:  
Aparecerá una marca cuando exista Test evaluador de Unidad.

#### ▪ Botones de pestaña:

- **Agregar Unidad:**  
Da acceso a la herramienta de generación de Unidades didácticas en el Módulo/cuaderno.
- **Ver/Editar:**  
Da acceso a la herramienta de consulta y modificación de la Unidad seleccionada en la lista.
- **Eliminar Unidad:**  
Elimina la Unidad seleccionada en la lista.
- **Orden Subir:**  
La Unidad seleccionada adelanta una posición en la lista.
- **Orden Bajar:**  
La Unidad seleccionada retrasa una posición en la lista.

#### Botones de panel:

- **Aplicar:**  
Guarda modificaciones sin abandonar la pantalla.
- **Aceptar:**  
Guarda modificaciones y vuelve a la pantalla *Lista de Módulos/cuadernos de gestión lineal*.
- **Cancelar:**  
Vuelve a la pantalla *Lista de Módulos/cuadernos de gestión lineal* sin guardar modificaciones.

\*\*\*\*\*

## Panel: Crear/editar Unidad didáctica del Módulo/cuaderno.

Un Módulo/cuaderno comprende al menos una Unidad didáctica, que a su vez debe contener al menos un Objeto/taller de contenido y optativamente elementos de evaluación de unidad (Test y Caso práctico)

La herramienta de generación y edición de Unidades del Módulo/cuaderno lineal presenta una casilla donde se escribirá el nombre de la Unidad y cuatro zonas diferenciadas por pestañas:

### 1- Objetos/talleres

The screenshot shows the 'Objetos/talleres de contenido' tab selected. The 'Organigrama de Objetos disponibles' section contains two items: 'Ejercicio 1º' and 'Exposición 1º'. The 'Objetos/talleres integrantes de la Unidad' table is currently empty. The interface includes standard window controls and a footer with 'Aplicar a Módulo/cuaderno' and 'Aceptar' buttons.

Este panel permite asignar a la nueva Unidad los Objetos/talleres de contenido o, en caso de reedición, ver, añadir o eliminar los ya existentes.

#### ■ Campos o zonas del panel:

- Organigrama de Objetos/talleres disponibles:  
Contiene el organigrama de Objetos/talleres de contenido almacenados por el Autor/a.
- Objetos/talleres de contenido integrantes de la Unidad:  
Lugar que alberga la lista de Objetos/talleres asignados a la Unidad.

El orden la lista se mantendrá en el índice de contenidos.

▪ **Botones:**

- **Agregar:**  
Añade a la *Lista de Objetos/talleres integrantes de la Unidad* el seleccionado en la *Lista de Objetos/talleres disponibles*.
- **Quitar:**  
Elimina de la lista de *Objetos/talleres integrantes de la Unidad* el seleccionado.
- **Orden Subir:**  
El Objeto/taller seleccionado adelanta una posición en la lista.
- **Orden Bajar:**  
El Objeto/taller seleccionado retrasa una posición en la lista.
- **Ver Objetos/talleres:**  
Muestra el Objeto/taller seleccionado tal como se mostrará al estudiante en la pantalla de trabajo.

## 2- Evaluación por Caso práctico

Crear/Editar Módulo/cuaderno de gestión lineal  
Crear/Editar Unidad didáctica del Módulo/cuaderno

Nombre de la Unidad

Objetos/talleres de contenido | Evaluación por Caso práctico | Evaluación por Test | Criterios de evaluación

Texto para Caso práctico

**El núcleo central del procesamiento de información**

Lo más amplio que se puede decir respecto a la Psicología Cognitiva es que refiere la explicación de la conducta a entidades mentales, estados, procesos y disposiciones de naturaleza mental para lo cual reclama un nivel de discurso propio.

Específicamente, si nos centramos en la teoría del procesamiento de la información, para autores como Lachman y Butterfield, el procesamiento de información considera que unas pocas operaciones simbólicas, relativamente básicas, tales como codificar, comparar, localizar, almacenar, pueden, en último extremo, dar cuenta de la inteligencia humana y la capacidad para crear conocimiento, innovaciones y tal vez expectativas respecto al futuro. La concepción del humano como un procesador de información se basa en la analogía entre la mente humana y el funcionamiento de una computadora. En otras palabras, se adoptan los programas informáticos como metáfora del funcionamiento cognitivo humano.

Verdana 12 B I U

http://

Añadir Recurso de apoyo

Aplicar a Módulo/cuaderno

Este panel permite generar un Caso práctico con funciones de evaluación de la Unidad.

Mediante el editor de texto (con posibilidad de formatos) se podrá escribir el enunciado del Caso práctico.

#### Botones:

- Añadir Recurso de apoyo:  
Permite seleccionar un fichero para adjuntar al Caso práctico.
- Quitar Recurso de apoyo:  
Visible cuando el Caso práctico tiene un fichero adjunto.

### 3- Evaluación por Test

Este panel permite generar un Test con funciones de evaluación de la Unidad.

La lista recogerá las distintas preguntas que compongan el Test.

- **Columnas que presenta la lista:**
  - Orden:  
El orden de las preguntas en la lista será el mismo con el que se mostrarán al Estudiante en la resolución del Test.

- **Pregunta:**  
Enunciado de la pregunta.
- **Botones:**
  - **Añadir pregunta:**  
Abre el formulario para elaborar una nueva pregunta y sus respuestas.
  - **Editar pregunta:**  
Permite consultar y editar los datos de la pregunta seleccionada en la lista.
  - **Eliminar pregunta:**  
Elimina del Test la pregunta seleccionada en la lista.
  - **Orden Subir:**  
La pregunta seleccionada adelanta una posición en la lista.
  - **Orden Bajar:**  
La pregunta seleccionada retrasa una posición en la lista.

## 4- Criterios de evaluación

The screenshot shows a web interface for configuring evaluation criteria. At the top, it says 'Crear/Editar Unidad didáctica del Módulo/cuaderno'. Below that is a text input field for 'Nombre de la Unidad'. A navigation bar contains four tabs: 'Objetos/talleres de contenido', 'Evaluación por Caso práctico', 'Evaluación por Test', and 'Criterios de evaluación', with the last one being active. The main content area is titled 'Condiciones de paso a la siguiente unidad'. It has two sections, each with a checked checkbox: 'Activar Test en la Unidad' and 'Activar Caso práctico en la Unidad'. The 'Activar Test' section contains four radio button options: 'Avanzar sólo si se alcanza o supera el porcentaje mínimo de respuestas correctas' (with a sub-option for 'Porcentaje mínimo de respuestas correctas para superar el Test: 50 %'), 'Avanzar sólo por indicación del Tutor/a', 'Avanzar cuando se complete el Test (independientemente del resultado)', and 'Avanzar sin necesidad de completar el Test'. The 'Activar Caso práctico' section contains three radio button options: 'Avanzar sólo por indicación del Tutor/a', 'Avanzar cuando se complete el Caso práctico (independientemente del resultado)', and 'Avanzar sin necesidad de completar el Caso práctico'. At the bottom right, there is a button labeled 'Aplicar a Módulo/cuaderno'.

Este panel permite configurar los criterios que permitirán al Estudiante el paso sucesivo de una Unidad a la siguiente.

### Campos o zonas del panel:

- **Activar Test en la Unidad:**  
Una de las diferentes opciones determinará las condiciones de paso de Unidad en caso de que esté activado el Test
- **Activar Caso práctico en la Unidad:**  
Una de las diferentes opciones determinará las condiciones de paso de Unidad si está activado el Caso práctico
- **Botón general de panel:**
  - **Aplicar a Módulo/cuaderno:**  
Guarda modificaciones y vuelve a la pantalla *Crear/editar Módulo/cuaderno de gestión lineal*.

\*\*\*\*\*

## Panel: Crear/editar sistema pregunta-respuestas de Test

**Crear/Editar sistema de pregunta-respuestas de Test**

Pregunta	¿Cuál es la principal "Teoría de la Información"?
Resp. correcta	El conjunto de procesos de diferentes cualidades que actúan sobre la información de entrada y la transforman en estados sucesivos donde se presentan los resultados de estos procesamientos y finalmente mecanismos de salida las cuales el hombre actúa con su ambiente
Resp. incorrecta 1.	No.

Otras respuestas incorrectas (Opcional)

2.

3.

4.

5.

Herramienta de generación y edición del sistema de pregunta-respuestas del Test. Presenta dos zonas diferenciadas:

▪ **Campos o zonas del panel:**

**De cumplimentación necesaria**

- Pregunta:  
Enunciado de la pregunta.
- Respuesta correcta  
Opción para el Estudiante de respuesta correcta.
- Opción de Respuesta incorrecta 1:  
Opción para el Estudiante de respuesta incorrecta.

**De cumplimentación opcional**

- Otras respuestas incorrectas:  
Ampliación de hasta cuatro opciones más de respuesta incorrecta.

## Botones:

- Aplicar:**  
 Guarda cambios y vuelve a la pantalla *Crear/editar Unidad didáctica del Módulo/cuaderno*.

## Pantalla: Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases 1/6 Crear o editar el Organigrama del Módulo/cuaderno

Un Módulo/cuaderno de fases es aquel cuyo distintivo principal es su capacidad para ser configurado de modo que gestione fases diferentes del aprendizaje durante la sesión de trabajo del estudiante (contenidos nuevos, errores y dificultades en contenidos nuevos, fijación de contenidos anteriores, errores en contenidos anteriores y acceso libre a contenidos).

El Módulo/cuaderno de fases permite además configurar y aplicar sus contenidos según itinerarios diversos, con selección y orden propios.

The screenshot shows a software interface for creating or editing a module/notebook. The main window is titled 'Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de gestión por fases' and is at step 1/6, 'Crear o editar el Organigrama del Módulo/cuaderno'. There are two input fields for naming the module in the current session and in the storage. The central part of the interface is a tree view for 'Módulo 1º' containing three phases. The right-hand side has a panel with buttons for adding, renaming, and deleting sections, along with ordering options. At the bottom, there are navigation buttons: 'Anterior', 'Salir', and 'Siguiente'.

Como primer paso (1/6) se deberá dar nombre al Módulo/cuaderno y elaborar el Organigrama que establece los apartados y sub-apartados en los que se distribuirá su contenido.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

### ▪ Nombre del Módulo/cuaderno:

El nombre que se introduzca aquí será el que dará título al Módulo/cuaderno y el que se mostrará al Estudiante durante el aprendizaje.

### ▪ Nombre del Módulo/cuaderno en Almacén:

El nombre que se introduzca aquí será el que identifique al Módulo/cuaderno en el almacén de Módulos/cuadernos de fase. Esto sería útil, por ejemplo, en caso de que el título fuera excesivamente largo.

### ▪ Organigrama:

Zona que muestra el organigrama del Módulo/cuaderno. El primer nivel recoge el nombre del Módulo/cuaderno.

### ▪ Observaciones:

Comentario acompañante al Módulo/cuaderno.

## ▪ Botones

### ▪ Agregar apartado en...

#### ○ ...mismo nivel del seleccionado:

Crea un nuevo apartado al mismo nivel que el apartado seleccionado en el organigrama.

#### ○ ...subnivel del seleccionado:

Crea un sub-apartado del apartado seleccionado.

### ▪ Renombrar apartado:

Edita el nombre del apartado seleccionado.

### ▪ Eliminar apartado:

Elimina el apartado seleccionado con todos sus sub-apartados.

### ▪ Ordenar (en mismo nivel):

#### ○ Subir:

Sube un puesto en el orden del mismo nivel.

#### ○ Bajar:

Baja un puesto en el orden del mismo nivel.

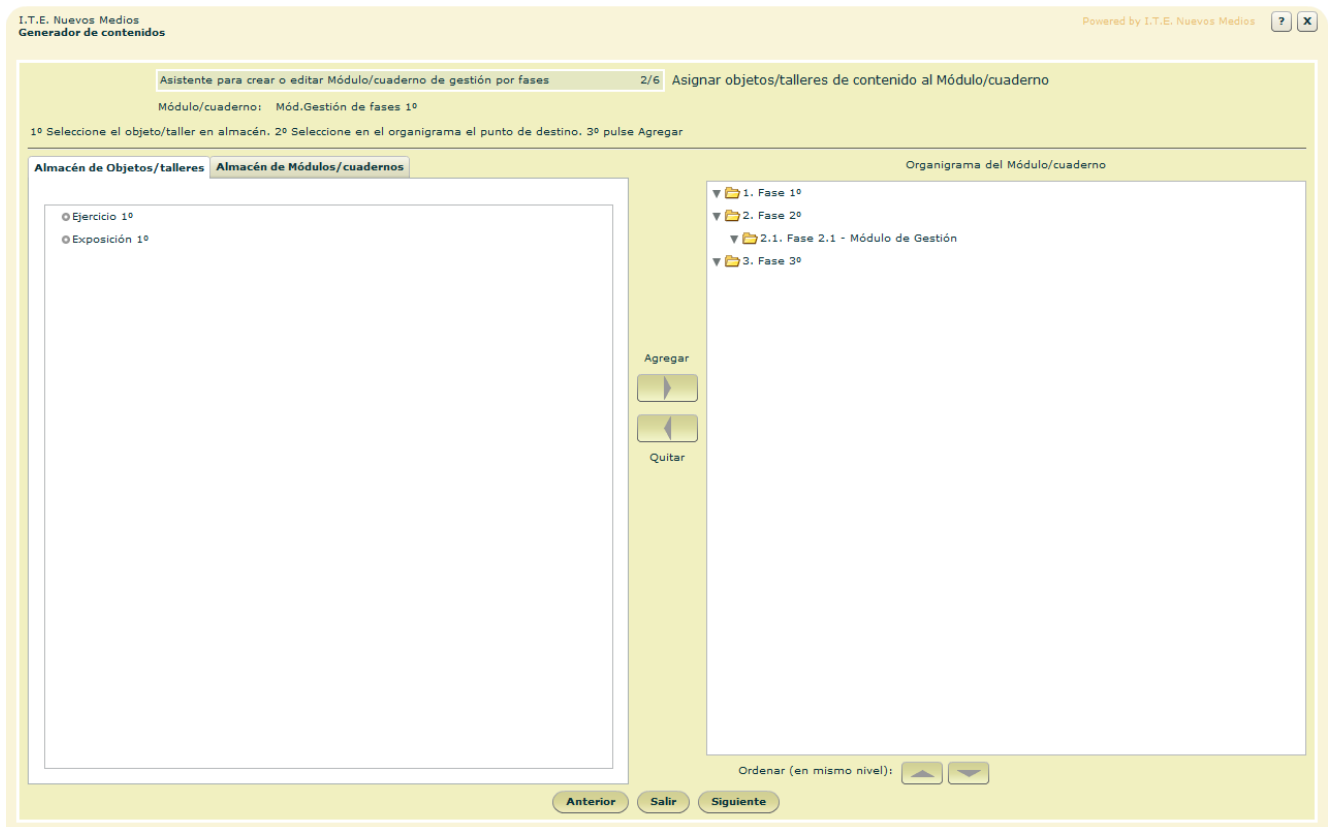
### ▪ Salir:

Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.

- **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\* \* \* \* \*

## Pantalla: Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases 2/6 Asignar Objetos/talleres de contenido al Módulo/cuaderno



Como segundo paso (2/6) se asignarán los Objetos/talleres de contenido a cada uno de los apartados creados en el paso anterior.

- **Campos o zonas de la pantalla:**
  - Organigramas de Objetos/talleres disponibles:  
A la izquierda se encuentra el organigrama de Objetos/talleres de contenido, disponibles tanto desde el Almacén de Objetos/talleres (pestaña 1) como desde el almacén de Módulos/cuadernos (pestaña 2).

- Organigrama del Módulo/cuaderno:  
A la derecha se sitúa el organigrama del Módulo/cuaderno que se está creando o editando.

Se deberá seleccionar el Objetos/talleres (zona izquierda), seleccionar el apartado de destino (zona derecha), y pulsar el botón Agregar (centro).

#### ▪ Botones

- Agregar:  
Asigna los Objetos/talleres seleccionados al apartado seleccionado.
- Quitar:  
Elimina el Objeto/taller seleccionado en el organigrama del Módulo/cuaderno en edición (derecha).
- Ordenar (en mismo nivel):
  - Subir:  
Sube un puesto en el orden del mismo nivel.
  - Bajar:  
Baja un puesto en el orden del mismo nivel.
- Anterior  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases 3/6 Itinerarios opcionales para el Módulo/cuaderno

El Módulo/cuaderno se presenta siempre al estudiante bajo el formato de itinerario.

Un itinerario es una selección de contenidos del Módulo/cuaderno, en un determinado orden. Esto le confiere versatilidad y capacidad de adaptación.

Todos los Módulos/cuadernos presentan al menos un itinerario por defecto (*Itinerario según organigrama*), que comprende, en su orden original, la totalidad de contenidos del Módulo/cuaderno.

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de gestión por fases 3/6 Itinerarios opcionales para el Módulo/cuaderno

Módulo/cuaderno: Mód.Gestión de fases 1º

Lista de itinerarios opcionales (el Módulo/cuaderno se aplicará con la selección y el orden de contenidos del itinerario elegido)

Pred.	Nombre del itinerario
X	Itinerario según organigrama del Módulo/cuaderno (multinivel)
	Itinerario 1º
	Itinerario 2º
	Itinerario 3º

El tercer paso (3/6) permite añadir al Módulo/cuaderno nuevos itinerarios.

Ejemplo: Un Módulo/cuaderno "*Inglés comercial*" podría tener, además del *Itinerario según organigrama* siempre presente, 2 itinerarios opcionales '*Inglés comercial básico*' e "*Inglés comercial avanzado*" con diferente selección de contenidos y diferente ruta.

Uno de los itinerarios deberá quedar marcado como predeterminado.

## ▪ Campos o zonas de la pantalla:

- Lista de itinerarios opcionales:  
Lista con el itinerario por defecto del Módulo/cuaderno, más todos los creados por el Autor/a.
- La columna Predeterminado (Pred.) indicará con una X el itinerario seleccionado.

## ▪ Botones

- Agregar itinerario:  
Abre el formulario para crear un nuevo itinerario.
- Editar itinerario:  
Abre el formulario para editar el itinerario seleccionado en la lista,
- Eliminar itinerario:  
Elimina el itinerario seleccionado en la lista.
- Marcar como predeterminado:  
Marca el itinerario seleccionado en la lista como predeterminado.
- Anterior  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases 4/6 Configuración del aprendizaje Sesiones de trabajo

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de gestión por fases 4/6 Configuración del aprendizaje/Sesiones de trabajo

Módulo/cuaderno: Mód.Gestión de fases 1º

Tiempo total asignado a la sesión de trabajo 45 minutos

Fases del aprendizaje en las que se dividirá la sesión de trabajo:

<input checked="" type="checkbox"/> Contenidos nuevos	20	% del total
<input checked="" type="checkbox"/> Dificultades en contenidos nuevos (objetos/talleres finalizados y no superados en sesión)	20	% del total
<input checked="" type="checkbox"/> Fijación de contenidos anteriores (objetos/talleres realizados en sesiones anteriores)	15	% del total
<input checked="" type="checkbox"/> Tratamiento de errores recientes (ejercicios no superados en sesión)	15	% del total
<input checked="" type="checkbox"/> Tratamiento de errores anteriores (ejercicios no superados en sesiones anteriores)	15	% del total
<input checked="" type="checkbox"/> Acceso libre a contenidos (mapa del aprendizaje)	15	% del total

Active o desactive con clic en casilla. Reordene con clic y arrastre

Distribuya los porcentajes de tiempo

Permitir sesiones de fase única en el menú de Estudiante

En fase Mapa del aprendizaje:  Permitir acceso a todos los contenidos del Módulo/cuaderno  
 Permitir acceso sólo a contenidos ya realizados

Priorizar con más tiempo la fase Tratamiento de errores, ante fracaso acumulado

Esta cuarta pantalla del asistente (4/6) es la primera de las tres que configuran el motor de aprendizaje.

Presenta opciones de configuración del tiempo asignado a la sesión de trabajo de el/la Estudiante, y de sus fases de aprendizaje.

### Campos o zonas de la pantalla:

- Tiempo total asignado a la sesión de trabajo:  
Duración de la sesión de trabajo gestionada por el motor de fases.
- La configuración de fases de la sesión de trabajo presenta las siguientes opciones:
  - Presencia, o no, de fase (casilla de activación).

- Orden de presentación de las fases activas (clic y arrastre).
- Porcentaje del tiempo de sesión que ocupará la fase (la suma de porcentajes de las fases activas deberá ser 100).
- La configuración de la fase de *Acceso libre a contenidos* (mapa de aprendizaje) presenta las siguientes opciones:
  - Permitir acceso a todos los contenidos del Módulo/cuaderno:  
Navegación libre por todo el contenido.
  - Permitir acceso sólo a contenidos ya realizados:  
Navegación libre sólo por contenidos ya realizados en fase *Contenidos nuevos*.
- Priorizar con más tiempo la fase *Tratamiento de errores*, ante fracaso acumulado: el Tutor podrá activar o no esta opción, y determinar las condiciones de activación, según cantidad de contenidos vistos y fracaso cosechado en ejercicios y casos prácticos (botón *Configurar*).

En caso de activación se ampliará de modo automático el tiempo asignado a esta fase durante la sesión de trabajo, cuando cumpla las condiciones previstas.

#### ▪ Botones

- Anterior  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases 5/6 Configuración del aprendizaje Comportamiento de los Objetos/talleres según fase

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de gestión por fases 5/6 Configuración del aprendizaje/Comportamiento de los Objetos/talleres según fase

Módulo/cuaderno: Mód.Gestión de fases 1º

Los objetos/talleres pueden tener comportamientos diferentes según fase. Para ello active o desactive sus componentes y ordene su aparición (Clic y arrastre para cambiar el orden de aparición)

Configuración de objetos/talleres en fase: Presentación de contenidos nuevos

<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)
<input checked="" type="checkbox"/> Exposición	<input checked="" type="checkbox"/> Puntos clave	<input checked="" type="checkbox"/> Caso práctico	<input checked="" type="checkbox"/> Ejercicios
<input type="checkbox"/> Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios	<input type="checkbox"/> Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios		

Configuración de objetos/talleres en fase: Dificultades en contenidos nuevos

<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)
<input checked="" type="checkbox"/> Exposición	<input checked="" type="checkbox"/> Puntos clave	<input checked="" type="checkbox"/> Caso práctico	<input checked="" type="checkbox"/> Ejercicios
<input type="checkbox"/> Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios	<input type="checkbox"/> Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios		

Configuración de objetos/talleres en fase: Fijación de contenidos anteriores

<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)	<input type="checkbox"/> Navegación cerrada (lectura guiada)
<input checked="" type="checkbox"/> Exposición	<input checked="" type="checkbox"/> Puntos clave	<input checked="" type="checkbox"/> Caso práctico	<input checked="" type="checkbox"/> Ejercicios
<input type="checkbox"/> Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios	<input type="checkbox"/> Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios		

Anterior Salir Siguiente

Esta quinta pantalla del asistente (5/6) es la segunda de las tres que configuran el motor de aprendizaje.

Permite determinar el comportamiento de los Objetos/talleres según la fase del aprendizaje en la que se encuentre el Estudiante durante la sesión de trabajo.

Existen tres posibilidades de configuración del Objetos/talleres, según las tres fases del aprendizaje que trabajan con él en su totalidad:

- Fase: Presentación de contenidos nuevos
- Fase: Dificultades en contenidos nuevos
- Fase: Fijación de contenidos anteriores

El panel presenta tres franjas de configuración del Objeto/taller correspondientes a estas tres fases.

Las variables de la configuración del Objeto/taller para cada una de estas fases son:

- Activación, o no, de cada componente del Objeto/taller. (Exposición, Puntos Clave, Casos Prácticos, Ejercicios) utilizando el cuadro de marca.
- Determinar el orden de presentación de los componentes del Objeto/taller, mediante clic y arrastre.
- Posibilidad de activar en cada componente las siguientes opciones:
  - Si se activa *Navegación cerrada (lectura guiada)* no se permitirá al estudiante efectuar el salto de página sin finalizar la lectura guiada de la presente.
  - La opción *Activar sólo ante evaluación negativa en ejercicios*, es aplicable sólo a Exposición y Puntos Clave, siempre que su posición de orden sea posterior a los ejercicios.

#### ▪ Botones

- Anterior  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- Salir:  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.
- Siguiente:  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases 6/6 Configuración del aprendizaje Criterios de evaluación y presentación de contenidos

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de gestión por fases 6/6 Configuración del aprendizaje/Criterios de evaluación y presentación de contenidos

Módulo: Módulo de Fase 1º

Evaluación de los objetos/taller del Módulo

Mantener en cada objeto los criterios de evaluación predeterminados

Aplicar a todos los objetos del módulo el siguiente criterio:

Evaluación positiva de objeto/taller a partir de un mínimo de aciertos del  %

Evaluación del Módulo/cuaderno

Evaluar positivamente cuando el porcentaje de objetos/talleres superados sea del  %

Tratamiento de errores anteriores (ejercicios no superados en sesiones anteriores)

Número máximo de intentos de ejercicio ante resolución errónea

Predominancia de Objeto/taller - Fase

Mantener en cada objeto los criterios de evaluación predeterminados

Aplicar a todos los objetos del módulo el siguiente criterio:

No interrumpir el objeto en caso de sobrepasar el tiempo de fase

En caso de objeto interrumpido retomar en su inicio

Anterior Finalizar

Esta sexta pantalla del asistente (6/6) es la última de las tres que configuran el motor de aprendizaje.

Permite determinar los criterios de evaluación del Módulo/cuaderno, de cómo se presentarán los contenidos (según predomine la integridad del Objeto/taller sobre el tiempo de fase), y el modo, *el* cómo se retome el Objeto/taller en caso de interrupción.

### ■ Campos o zonas de la pantalla:

- Evaluación de los Objetos/talleres del Módulo/cuaderno:  
Permite bien mantener en los Objetos/talleres del Módulo/cuaderno el criterio de evaluación predeterminado, bien modificarlo determinando el porcentaje de aciertos en ejercicios y casos prácticos necesario para evaluar positivamente el Objeto/taller.

- Evaluación del Módulo/cuaderno:  
Porcentaje de Objetos/talleres superados para evaluar positivamente el Módulo/cuaderno.
- Tratamiento de errores recientes (ejercicios no superados en sesiones anteriores):  
Para evitar la frustración del estudiante, se delimitará el número máximo de veces que puede realizar erróneamente un ejercicio en la misma fase de *Tratamiento de errores recientes*.
- Predominancia de Objeto/taller - Fase:  
Permite bien mantener en los Objetos/talleres del Módulo/cuaderno el criterio de predominancia predeterminado, bien modificando y/o activando las opciones:
  - No interrumpir el Objeto/taller en caso de sobrepasar el tiempo de fase: La fase no finalizará hasta agotar todo el contenido del Objetos/taller.
  - En caso de Objeto/taller interrumpido retomar en su inicio:  
Si no se activa esta opción, en la próxima sesión se retomará el Objeto/taller en el punto de interrupción.
- **Botones**
  - Anterior  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
  - Finalizar:  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.

\*\*\*\*\*

## Panel: Extraer itinerario desde el organigrama del Módulo/cuaderno. Editar

Herramienta para la generación y edición de itinerarios extraídos de los contenidos de un Módulo/cuaderno de fase.

Los itinerarios generados son de nivel único, a diferencia del itinerario por defecto (*Itinerario según organigrama*) que puede ser multinivel. Un itinerario debe contener al menos una unidad, y cada unidad contendrá al menos un Objeto/taller de contenido.

### ▪ Campos o zonas del panel:

El proceso de creación o edición de un itinerario sigue estos pasos:

1. Escribir el nombre del nuevo itinerario (casilla de nombre)
2. Crear la primera unidad (botón *Crear unidad*)
3. Asignar a la unidad sus Objetos/talleres, tomados del contenido del Módulo/cuaderno.
4. Crear la segunda unidad, etc...

Los espacios se cumplimentarán en el panel en dirección descendente, y en el nivel inferior de derecha a izquierda.

## Crear las unidades de itinerario (Zona inferior)

- Unidades del itinerario:  
Recoge la lista de unidades que conformarán el itinerario.

### Botones:

- Crear Unidad:  
Agrega una nueva unidad al itinerario
- Renombrar:  
Edita el nombre de la unidad seleccionada en la lista.
- Eliminar:  
Elimina la unidad seleccionada en la lista.
- Botones de orden:  
Adelantar/Retrasar posición de unidad en la lista.

## Asignar los Objetos/talleres a la unidad (Zona inferior)

- Objetos/talleres integrantes de la unidad arriba seleccionada (izquierda):  
Espacio que recoge los Objetos/talleres asignados a la unidad desde la casilla de la derecha.
- Organigrama del Módulo/cuaderno (derecha):  
Espacio que muestra el organigrama completo del Módulo/cuaderno. De allí se extraerán los Objetos/talleres que irán pasando a la casilla de la izquierda. (Seleccionar Objetos/talleres y pulsar botón Agregar).

### Botones:

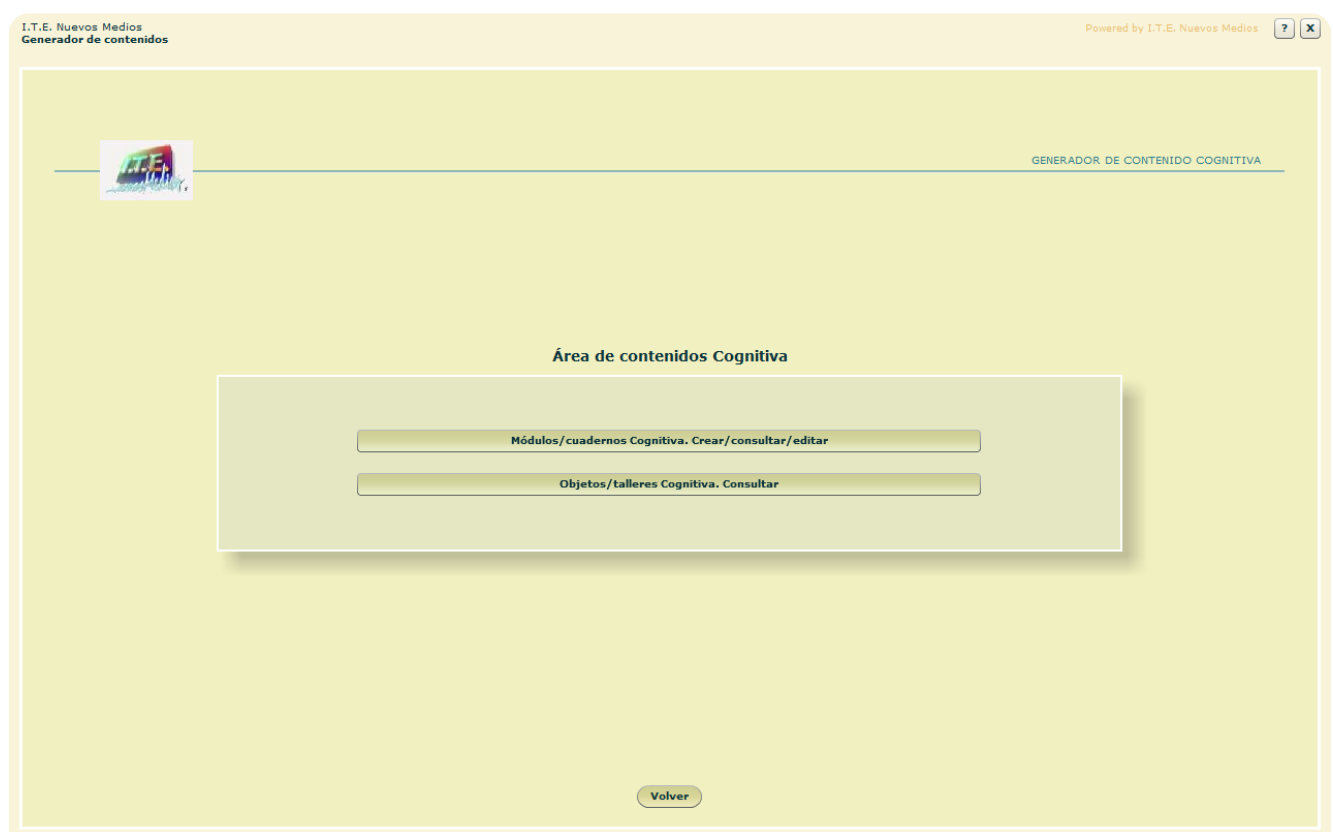
- Agregar:  
Agrega el Objeto/taller seleccionado en el organigrama a la unidad.
- Quitar:  
Extrae el Objeto/taller seleccionado de la lista de la unidad.
- Botones de orden:  
Adelantar/Retrasar posición de unidad en la lista.

## Botón de panel:

- Salir:  
Guarda cambios y vuelve a la Pantalla *Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno de fases '3/6 Itinerarios opcionales para el Módulo/cuaderno'*

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Área de contenidos Cognitiva



Presenta el menú de opciones para la creación, modificación y almacenamiento de contenidos Cognitiva.

## Botones:

- Módulos/cuadernos Cognitiva. Crear/consultar/editar:  
Acceso a la pantalla que muestra los Módulos/cuadernos del Autor/a, y las herramientas que permiten modificarlos y crear nuevos.
- Organigrama de Objetos/talleres:  
Acceso al organigrama que presenta los Objetos/talleres Cognitiva disponibles para la elaboración de Módulos/cuadernos.

- Volver:  
Retorno al Menú de herramienta Autor.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Módulos/cuadernos Cognitiva

Pantalla que muestra los Módulos/cuadernos del Autor/a, y las opciones de acceso a las herramientas de modificación y creación de nuevos.

- **Campos o zonas de la pantalla:**
  - Organigrama de Módulos/cuadernos Cognitiva:  
Presenta los Módulos/cuadernos del Autor/a, según su propia organización.
  - Contenidos del Módulo/cuaderno seleccionado:  
Muestra los Objetos/talleres que conforman el Módulo/cuaderno seleccionado.
  - Observaciones:  
Información adicional en referencia al Módulo/cuaderno seleccionado.

## Botones:

- Crear Módulo/cuaderno:  
Da acceso a las herramientas de creación de Módulos/cuadernos.
- Ver/Editar:  
Acceso a consultar y editar el Módulo/cuaderno seleccionado.
- Duplicar:  
La función *Duplicar* posibilita crear un nuevo Módulo/cuaderno mediante la modificación de uno existente, conservando el original.
- Eliminar.

\*\*\*\*\*

## Pantallas: Crear/Editar Módulo/cuaderno Cognitiva

Herramienta para la creación o modificación de un Módulo/cuaderno Cognitiva. El proceso presenta cuatro pantallas:

### 1/4 Identificación del Módulo/cuaderno

The screenshot shows a web interface for creating or editing a cognitive module/notebook. The title bar indicates 'I.T.E. Nuevos Medios Generador de contenidos' and 'Powered by I.T.E. Nuevos Medios'. The main content area is titled 'Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno Cognitiva' and '1/4 Identificación del Módulo/cuaderno'. It features a text input field for 'Nombre del Módulo/cuaderno' with the value 'Módulo/cuaderno 1º' and a larger text area for 'Observaciones referentes al Módulo/cuaderno'. At the bottom, there are three buttons: 'Anterior', 'Salir', and 'Siguiente'.

Como primer paso se asignará nombre al Módulo/cuaderno.

- **Campos o zonas del panel:**
  - Nombre del Módulo/cuaderno.
  - Observaciones referentes al Módulo/cuaderno:  
Información adicional sobre el Módulo/cuaderno.

## 2/4 Asignar Objetos/talleres de contenido al Módulo/cuaderno

La función *Asignar Objetos/talleres de contenido al Módulo/cuaderno* permite añadirlos uno a uno.

### Campos o zonas del panel:

- Almacén de Objetos/talleres disponibles:  
Organigrama donde se encuentran almacenados todos los Objetos/talleres de contenido y donde se seleccionará los que se quiere añadir al Módulo/cuaderno.
- Objetos/talleres de contenido integrantes del Módulo/cuaderno:  
Muestra todos los Objetos/talleres que forman el Módulo/cuaderno en el orden de aplicación.

### Botones:

- Mostrar contenidos del Objeto/taller seleccionado

- **Agregar/Quitar:**  
Añade o elimina Objetos/talleres de la lista de contenidos del Módulo/cuaderno.
- **Orden Subir/Bajar:**  
Jerarquiza la lista de Objetos/talleres integrantes del Módulo/cuaderno según determine el Autor/a.

## Panel: Ejercicios integrantes del Objetos/talleres Cognitiva

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar módulo Cognitiva 2/4 Asignar objetos de contenido(talleres) al módulo

**Objeto (taller) Cognitiva**

Nombre 2º PRIMARIA obj:016b-017b Discriminar, leer y escribir sílabas de estructuras complejas  
Categoría Cognitiva Lectoescritura/Educación Primaria/02 Segundo Curso/Automatización/adiestramiento  
Evaluación positiva de taller a partir de un mínimo de aciertos del 75 %

Ejercicios que integran el objeto:

Orden	Modalidad	Actividad	Nombre asignado	Ver
1	Leer sílaba	Leer sílaba resaltadas según orden propuesto	Sílaba (Ruta indirecta)	Ver
2	Discriminar sílabas y no sílabas (si	Suprimir no-sílabas	Sílaba (Ruta indirecta)	Ver
3	Sintetizar/reproducir sílaba	Reproducir en orden directo	Fonema-Sílaba (Conciencia fonoló	Ver
4	Discriminar sílabas y no sílabas (si	Suprimir no-sílabas	Sílaba (Ruta indirecta)	Ver
5	Reproducir sílabas (con letras eleg	Copia de sílabas	Sílaba (Ruta indirecta)	Ver
6	Reproducir sílabas (sin letras elegi	Ordenar grupo de letras para formar sílaba	Sílaba (Ruta indirecta)	Ver

Observaciones

Este taller trabaja la discriminación, lectura y escritura de sílabas de estructura compleja.

Número de ejercicios: 12

Volver

Anterior Salir Siguiente

Muestra diversa información sobre el Objeto/taller seleccionado (nombre, categoría a la que pertenece y el porcentaje mínimo programado para obtener evaluación positiva).

### Campos o zonas del panel:

- **Ejercicios integrantes del Objeto/taller.**  
Información sobre cada uno de los ejercicios del Objeto/taller (orden, modalidad, actividad y nombre asignado). El botón ver permite activar cada ejercicio para su observación.

- Observaciones:  
Información adicional.

#### Botones:

- Ver Objeto/taller:  
Visualización y realización de todos los ejercicios del Objeto/taller.
- Volver:  
Retorno a la pantalla de *Asignación de Objetos/talleres*.

### 3/4 Configuración del aprendizaje/Sesiones de trabajo

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar módulo Cognitiva 3/4 Configuración del aprendizaje/Sesiones de trabajo

Cuaderno: Módulo Específico 1º

Tiempo total asignado a la sesión de trabajo 45 minutos

Fases del aprendizaje en las que se dividirá la sesión de trabajo:

<input checked="" type="checkbox"/> Contenidos nuevos	25 % del total
<input checked="" type="checkbox"/> Tratamiento de errores recientes (ejercicios no superados en sesión)	20 % del total
<input checked="" type="checkbox"/> Tratamiento de errores anteriores (ejercicios no superados en sesiones anteriores)	20 % del total
<input checked="" type="checkbox"/> Fijación de contenidos anteriores (objetos realizados en sesiones anteriores)	20 % del total
<input checked="" type="checkbox"/> Acceso libre a contenidos (mapa del aprendizaje)	15 % del total

Active o desactive con clic en casilla. Reordene con clic y arrastre

Distribuya los porcentajes de tiempo

Permitir sesiones de fase única en el menú de Estudiante

En fase Mapa del aprendizaje:  Permitir acceso a todos los contenidos del cuaderno  
 Permitir acceso sólo a contenidos ya realizados

Priorizar con más tiempo la fase Tratamiento de errores, ante fracaso acumulado **Configurar**

Anterior Salir Siguiente

Este panel presenta opciones de configuración de las sesiones de trabajo determinando sus fases y asignándole un tiempo determinado.

- Campos o zonas del panel:
  - Tiempo total asignado a la sesión de trabajo:  
Duración de la sesión de trabajo gestionada por el motor de fases.

- La configuración de fases de la sesión de trabajo presenta las siguientes opciones:
  - Presencia, o no, de fase (casilla de activación).
  - Orden de presentación de las fases activas (clic y arrastre).
  - porcentaje del tiempo de sesión que ocupará la fase (la suma de porcentajes de las fases activas deberá ser 100).
- La configuración de la fase de *Acceso libre a contenidos* (mapa de aprendizaje) presenta las siguientes opciones:
  - Permitir acceso a todos los contenidos del Módulo/cuaderno: navegación libre por todo el contenido del Módulo/cuaderno
  - Permitir acceso sólo a contenidos ya realizados: navegación libre sólo por contenidos ya realizados en fase *Contenidos nuevos*.
- Priorizar con más tiempo la fase *Tratamiento de errores*, ante fracaso acumulado: se podrá activar o no esta opción, y determinar las condiciones de activación, según cantidad de contenidos vistos y fracaso cosechado en ejercicios y casos prácticos (botón *Configurar*).

En caso de activación se ampliará de modo automático el tiempo asignado a esta fase durante la sesión de trabajo, cuando cumpla las condiciones previstas.

**Priorizar fase de Tratamiento de errores anteriores**

Activar la función cuando los contenidos realizados superen el

25 % del total

y los ejercicios con resultado negativo superen el

60 % del total de resueltos

Cancelar Aceptar

- Casilla Permitir sesiones de fase única en el menú de estudiante: Si se activa la casilla, el menú de inicio de sesión presentará al estudiante la opción de entrar en sesión de trabajo de fase única.

## ▪ Botones:

- **Anterior**  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
- **Salir:**  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.
- **Siguiente:**  
Avanza a la siguiente pantalla del asistente.

## 4/4 Configuración del aprendizaje/ Criterios de evaluación y presentación de contenidos

I.T.E. Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

Asistente para crear o editar Módulo/cuaderno Cognitiva 4/4 Configuración del aprendizaje: Criterios de evaluación y presentación de contenidos

Módulo/cuaderno: Módulo/cuaderno 1º

· Criterios de evaluación

Evaluación en Objetos/talleres

- Mantener en cada Objeto/taller los criterios de evaluación predeterminados
- Aplicar a todos los Objetos/talleres del Módulo/cuaderno el siguiente criterio:

Evaluación positiva de Objeto/taller a partir de un mínimo de aciertos del  %

Evaluación en Módulo/cuaderno

Evaluar positivamente cuando el porcentaje de Objetos/talleres superados sea del  %

· Intentos de resolución ante error sucesivo en ejercicio (en fase 'Tratamiento de errores anteriores')

Número máximo de intentos

· Modificación del tiempo de respuesta programado en ejercicio

Porcentaje de variación del tiempo de respuesta: -50%  +500%

· Modo de paso de un ejercicio a otro

· Presentación en pantalla del ejercicio

Panel con diversas opciones de configuración del aprendizaje.

## Criterios de evaluación

- Evaluación en Objetos/talleres del Módulo/cuaderno:  
Permite mantener en los Objetos/talleres del Módulo/cuaderno el criterio de evaluación predeterminado, o modificarlo determinando el porcentaje de aciertos en ejercicios y casos prácticos necesarios para evaluar positivamente el Objetos/talleres.
- Evaluación en Módulo/cuaderno:  
Porcentaje mínimo de Objetos/talleres superados necesario para evaluar positivamente el Módulo/cuaderno.

## Otras opciones

- Número máximo de intentos ante sucesivas resoluciones erróneas:  
Con el fin de evitar la frustración del estudiante, se delimitará el número máximo de veces que puede realizar erróneamente un ejercicio en la misma fase de *Tratamiento de errores recientes*.
- Modificación de tiempo de respuesta.  
Opción de modificación del tiempo programado aumentándolo o disminuyéndolo en un porcentaje determinado.
- Modo de paso entre ejercicios.  
Opción en menú desplegable de modificación del modo programado por el programador (automático o por voluntad del estudiante).
- Presentación en pantalla del ejercicio.  
Opción de entorno adulto o infantil, en menú desplegable.
- **Botones**
  - Anterior  
Retrocede a la pantalla anterior del asistente.
  - Finalizar:  
Vuelve a la pantalla *Área de contenido* guardando los cambios.

\*\*\*\*\*

## Pantalla: Almacén de Objetos/talleres de contenido

ITE Nuevos Medios  
Generador de contenidos

Powered by I.T.E. Nuevos Medios

### Organigrama de objetos de contenido (talleres)

- ▼ Cognitiva Lectoescritura
  - ▼ Educación Infantil
    - ▶ 01 Primer Curso (3 Años)
    - ▼ 02 Segundo Curso (4 Años)
      - ▶ Codificación/decodificación
      - ▶ Desarrollo y potenciación
    - ▶ 03 Tercer Curso (5 Años)
  - ▶ Educación Primaria
- ▼ Cognitiva Logopedia
  - ▶ Atención, Discriminación y Memoria Auditivoverbal
  - ▶ Atención, Discriminación y Memoria Visual
  - ▶ Conciencia Fonológica
  - ▶ Fonología
  - ▼ Léxico-Semántico
    - ▶ Antónimos-Sinónimos
    - ▼ Categorías-Abstracción
      - ▶ CATEGORÍA-ABSTRACCIÓN 001b Relacionar conceptos
      - ▶ CATEGORÍA-ABSTRACCIÓN 001d Relacionar conceptos
      - ▶ CATEGORÍA-ABSTRACCIÓN 001e Relacionar conceptos
      - ▶ CATEGORÍA-ABSTRACCIÓN 001f Relacionar conceptos
      - ▶ CATEGORÍAS-ABSTRACCIÓN 001a Relacionar conceptos
      - ▶ CATEGORÍA-ABSTRACCIÓN 001c Relacionar conceptos
    - ▶ Decisión Léxica
    - ▶ Definiciones
    - ▶ Vocabulario
    - ▶ Morfosintaxis

Mostrar objeto seleccionado

<< Atrás

Muestra al Autor/a la lista de Objetos/talleres disponibles.

### Botones:

- Visualizar Objeto/taller:  
Panel con toda la información correspondiente al seleccionado.
- Atrás:  
Retorno a la pantalla de *Área de contenidos Cognitiva*.