

M5: Publicar

- [M5. Publicar](#)
- [U1. Cuándo se necesita cada forma de publicar](#)
- [U2. Crear el paquete web](#)
- [Metadatos](#)
- [Integrar actividades](#)
- [Con eXeLearning](#)
- [HotPotatoes y/o Lim](#)
- [Cuadernia y/o Constructor](#)
- [Con Constructor](#)
- [U3. Crear el paquete SCORM](#)
- [eXeLearning](#)
- [Lim](#)
- [HotPotatoes](#)
- [Constructor](#)
- [Ardora](#)
- [Cuadernia](#)
- [U4. Publicar en Internet](#)
- [En Procomún](#)
- [Publicar en Moodle](#)
- [Publicar Hotpotatoes en Moodle](#)
- [Matricular alumnos](#)
- [En Drive](#)
- [U5. Publicar en local](#)
- [Publicar en red local](#)



- [Con SCORM+Moodle](#)
- [Créditos](#)

M5. Publicar

Quizá este es el módulo más importante, ya que ¿Para qué hacer un ejercicio si no lo puedo **difundir o compartir?**

Para ello podemos publicar nuestra actividad de formas diferentes. Una de ellas ya la hemos utilizado. Se trata de utilizar **Procomún**. Es un procedimiento muy sencillo y al final obtenemos un enlace público que podemos compartir con quienes vayan a utilizar nuestra actividad.

Pero este sistema no es el óptimo. Lo deseable es insertar nuestra unidad en una plataforma de e-Learning, como **Moodle**, ya que es un lugar donde podemos ir subiendo ODEs de distintos niveles de granularidad (recuerda el inicio del curso, en "Un poco de teoría")

En Moodle los profesores accedemos como creadores de contenidos y los alumnos se matriculan en nuestros cursos, ven y hacen nuestras actividades, incluyendo la posibilidad de controlar calificaciones y evolución del alumno.



Fig. 5.1. Interfaz de Moodle.

Además de estos sistemas, vamos a ver cómo compartir nuestras actividades en una red local, ya que en nuestro centro, en muchas ocasiones, no hay ancho de banda suficiente, y como alternativa, vamos a ver cómo **instalar un servidor** de páginas web, muy sencillo.

Por último, y aunque ya es meternos en terrenos de otros cursos como el de herramientas web 2.0, o el de aprendizaje colaborativo con Blog, muchos docentes usan **un blog, y si no un email**. Veremos como compartir nuestras actividades publicadas en internet con un blog o a través de un simple mensaje.

Objetivos

- Preparar nuestras actividades para su publicación. Añadir Metadatos, autorías, etc.
- Integrar actividades elaboradas con diferentes herramientas para lograr una única.
- Publicar las actividades en Moodle
- Publicar las actividades en red local
- Compartir actividades a través de otras herramientas (listas de correo o blogs)



U1. Cuándo se necesita cada forma de publicar

A lo largo del curso hemos finalizado muchas actividades exportando en .html, en formato web, con el objetivo de que los usuarios de la actividad la puedan utilizar a través del navegador.

Pero esta no es la única posibilidad de exportación. Casi todas la herramientas que hemos visto, dan la posibilidad de exportar a formato [SCORM](#). Este formato es el que admiten los [LMS](#), es decir los gestores de cursos como Moodle.



¿Cuándo es conveniente utilizar cada uno de las formas de exportación? Veamoslo:

El paquete Web

Esta parte la hemos ido utilizando a lo largo del curso. **En esta Unidad** vamos a ver cómo, además de poder hacer colecciones de actividades "sueltas", podemos darles coherencia en una unidad. Vamos a **integrar actividades**.

Por ejemplo: Imaginemos que tenemos unos test realizados con HotPotatoes y otros ejercicio realizados con Lim. Supongamos que son ejercicios para practicar a partir de una explicación teórica que has preparado en eXeLearning. Pues bien, en vez de tener 3 actividades, podemos integrar, por ejemplo, las actividades realizadas con LIM y HorPotatoes en el eXeLearning que contiene la teoría. Y así dejarlo todo en un sólo ODE.

Además algunas herramientas de incorporarles Metadatos. Los Metadatos son etiquetas, o explicaciones que añadimos a nuestro proyecto para que si compartimos nuestra actividad en un contenedor de contenidos educativos, pueda ser localizado. Estos Metadatos, pueden seguir distintas estandarizaciones. También veremos cómo añadir Metadatos en algunas herramientas a lo largo de este módulo.

Es decir, además de lo que ya hemos ido haciendo en el curso, aprenderemos a dar los "últimos retoques" a nuestro ODE, pero finalmente lo que vamos a **obtener es lo que hemos ido denominando un paquete html**. Sea comprimido (en formato .zip) o descomprimido (una carpeta con todos los componentes de la web que se ha creado al exportar Web), tenemos el paquete html, listo para publicar y utilizar en cualquier navegador.

El paquete SCORM

Como vimos en el módulo 1, en "Un poco de teoría" , un objeto SCORM es un formato estandar de preparar ODEs para su publicación en un LMS, como pueda ser Moodle.

Concretando, es **una forma de exportar la actividad** que he realizado con alguna de las herramientas del curso, **para subirla a Moodle**.

En este módulo vamos a ver cómo crear el paquete SCORM con las aplicaciones que lo permiten. Lo cual no quita para que las "técnicas" que hemos aprendido para crear un paquete web (es decir, integrar o poner Metadatos) no puedan ser aplicadas en paquetes SCORM. Reordemos que la exportación es lo último que hacemos, lo que hacemos cuando ya la actividad está ya lista.

Por tanto, **exportar en formato SCORM lo usaremos cuando queramos** que el objetivo de nuestro ODE, de nuestras actividad, sea ser alojado en un LMS como **Moodle**.

Ventajas e inconvenientes

¿Cómo decidir qué tipo de exportación me interesa usar? Vamos a ver algunas diferencias, ventajas e inconvenientes de cada caso:

Empaquetado web

Como bien sabes, cualquier ordenador o dispositivo móvil lleva un navegador, y con aplicaciones como drive o dropbox es realmente sencillo publicar en internet.

Es decir, **es una forma muy versátil de generación de actividades o materiales curriculares**.

Entre sus inconvenientes, por un lado, que la conexión a internet en los centro educativos no siempre es buena, lo que podemos suplir publicando el paquete web en la red local del centro.

Por otro lado, en el caso de que los alumnos empleen directamente las actividades nos impide llevar un control o evaluación de sus avances, ya que no quedan registrados en ninguna parte las calificaciones, ajercicio realizados etc.



Empaquetado SCORM

Cuando tengamos una actividad empaquetada en SCORM, para publicarla, e preciso alojarla en un LMS.

Nosotros usaremos Moodle como aplicación LMS.

Por tanto necesitaremos tener un curso moodle activo (por ejemplo en Catedu). Allí alojamos nuestro ODE exportado en SCORM.

Los alumnos deben matricularse en el curso y acceder con su usuario y contraseña. Una vez identificados acceden al curso, y Moodle lleva la cuenta de si ha realizado la o las actividades y en el caso de que sear una actividad tipo SCORM, almacena la calificación.

Hay que pensar que Moodle se usa en formación a distancia, y allí es importante saber que hace el alumno, ya que no lo ves presencialmente. Es decir, **Moodle nos interesará cuando deseemos cierto control sobre la evolución del alumno.**

Por tanto, en este caso las actividades se realizan también a través de navegador web, pero previo acceso a Moodle.

Conclusión

Para elegir qué tipo de exportación, **lo fundamental es plantearse si queremos que sea un sistema de acceso restringido y con control o abierto y sin reflejo de la evolución y calificaciones que los alumnos van obteniendo en cada actividad.**

En el **primer caso**, acceso controlado, optaremos por exportar en SCORM y darnos de alta un **Moodle**

En **el otro caso**, acceso abierto, optaremos por la exportación en **Web**.

No son incompatibles

Podemos poner nuestros contenidos como una página WEB en una plataforma LMS como Moodle y en Moodle poner actividades tipo test, entregas, tareas.. así están realizados los cursos en Aularagón, para permitir más versatilidad y facilitar el mantenimiento.

También, podemos empezar usando Web y acabar creando un SCORM. Sólo hay que tomar la decisión antes en herramientas que no permiten exportación SCORM, como JClic.

U2. Crear el paquete web

Durante el curso ya hemos creado varios paquetes web. Lo que vamos a aprender en esta unidad es cómo "rematarla", como **integrar diferentes actividades** o como añadirle **metadatos** en el caso de que la herramienta de elaboración lo permita.

El ODE que hemos realizado lo podemos **exportar en html**, pero puede haber **dos formas de exportarlo**, en **carpeta comprimida** o en una **carpeta ordinaria**.

En el caso de que quere publicar en, por ejemplo, dropbox o drive. En ese caso debemos utilizar la carpeta ordinaria y buscar el archivo .html principal (habitualmente llamado index.html)

En el caso de publicar en la aplicación Intranet y pupitre, en local, deberemos usar la carpeta comprimida para alojarla como web en la intranet de nuestro centro.



Fig. 5.4. Creamos paquete html

Metadatos

Los , son una **forma estándar de indentificar mi actividad** en el caso de que quiera compartirla.

Como seguro que has experimentado, oído o leído, el mayor problema de internet es la **sobreinformación**. Los buscadores, hace una buena labor en la localización de nuestros intereses, pero ¿quién dice que en el resultado 1.239 de la búsqueda no está nuestra actividad soñada?

Para clasificar la información hay varias estandarizaciones como [Dublin core](#) o [LOM-ES](#). En el tutorial [oficial de constructor](#), encontramos una buena explicación de que son los metadatos y [los sistemas de clasificación](#).

Introducir en un repositorio

Si deseamos subir una actividad a un repositorio como puede ser [Agrega](#), es allí donde indicamos los metadatos de nuestro ODE. En el [siguiente enlace puedes](#) ver los metadatos introducidos para un ODE de FyQ de 3º de ESO.

En eXeLearning

En exe Learning, como ya vimos en el Módulo 2, es en la pestaña **Propiedades** donde se pueden añadir **metadatos**.

En el [apartado de eXeLearning.net](#), podemos también se indica dónde indorporar los metadatos en eXeLearning.

Cuadernia

En cuadernia también se pueden introducir metadatos directametne en la aplicación. Hay un asistente para incorporar en cuatro pasos los metadatos a nuestro proyecto. Además hay una posibilidad de ver si nuestros datos cumplen los estándares de clasificación LOM-ES y Dublin.

Veamos cómo:



Integrar actividades

Imaginemos que me siento cómodo utilizando eXeLearning como herramienta para mis actividades, pero que para preparar test, prefiero usar HotPotatoes.

¿Puedo **incorporar mis test de HotPotatoes** a el resto de Actividades en **eXe**? Si, es posible.

La forma de hacerlo es, resumiendo, **exportar a Html** la actividad hecha con cualquier herramienta y luego **incorporar estos html a eXeLearning**.

Constructor, permite una **integración algo diferente**, que puede ser interesante, por lo que explicaremos cómo lo hace.

El objetivo es acabar con un único proyecto Html, en una carpeta.



Fig. 5.5. Integrar en html

Con eXeLearning

En **eXeLearning**, hay diferentes posibilidades de **integrar** actividades. Podemos:

- **Crear un link** o enlace a una actividad que tengamos alojada por ejemplo en dropbox o drive
- Lo mismo que el enlace pero con el **iDevice Sitio web externo**.
- Insertar el **iDevice applet de Java**, como vimos en el módulo 2 (recomendable con JClick)
- **Insertar una actividad como iframe**, e incorporarla a nuestro proyecto

Nos vamos a centrar en este último apartado, ya que los otros ya los vimos en el módulo de eXeLearning.



Fig. 5.6. Integrar en eXeLearning

HotPotatoes y/o Lim

Agrupamos HotPotatoes y Lim, ya que el proceso es muy similar, ya que ambos generan una carpeta con la actividad en html.

De hecho en el tutorial lo que se explica es como incluir en dos páginas o niveles de eXe, una actividad de Lim y otra de HotPotatoes. Veámoslo:

Incorporar Ardora es similar. Hay que acordarse que los proyectos Ardora, son exportados con un index en html y un archivo .jar (de Java). Hay que añadir ambos al proyecto (en una carpeta), igual que hemos hecho con las carpetas de las exportaciones de LIM o HotPotatoes.

Cuadernia y/o Constructor

Cuadernia

En Cuadernia, tras acabar y **guardar** la actividad, debemos **publicar**, elegimos **guardar como web** y lo descarga a nuestro ordenador comprimido en .zip. Si descomprimes, la carpeta descomprimida se incorpora a eXe como hemos visto en Lim o HotPotatoes.

Constructor

Para integrar una actividad de Constructor en eXe, lo que debo hacer es, con el Gestor de archivos, descargar el ODE que me interese. Lo descomprimo y la carpeta que queda contiene la actividad en html, que puedo incorporar a eXe, de forma análoga a como hicimos con Lim o HotPotatoes.

Con Constructor

Constructor nos permite añadir actividades creadas con otras herramientas.

Permite incorporar Html, Applet de Java y Squeak (algo que no ofrecen las otras herramientas)

El procedimiento es:

1. Comprimir en .zip la actividad
2. Subirla al ODE al que queremos integrarla con el Gestor en el apartado Otros Recursos
3. Incorporarla en un fotograma de Constructor y poner un componente (un botón) que la active

Veamos cómo, en el siguiente tutorial:

U3. Crear el paquete SCORM

Como vimos al principio del curso, un objeto [SCORM](#) es un conjunto de **estándares y especificaciones** que permite crear objetos pedagógicos estructurados.

Mas allá de qué es exactamente un SCORM, lo que nos interesa a nosotros es que, SCORM es el formato al que debemos exportar para poder subir nuestro proyecto o curso con actividades a una plataforma [LMS](#), como por ejemplo **Moodle**.

Desde [Catedu](#) podemos [solicitar un curso Moodle](#) para alojar nuestras actividades.

Vamos a ver cómo **obtener los paquetes SCORM en distintas aplicaciones**, para en la próxima unidad ver cómo alojarlos en Moodle.



Fig. 5.7. Preparamos el paquete SCORM



eXeLearning

Con eXe Learning, crear el paquete SCORM supone dos pasos:

1. Verificar las propiedades (salvo que Moodle o el LMS que vayamos a usar lo pida, no es necesario)
2. Exportar el paquete

Veamos cómo:

Lim

Con , es muy sencillo. Una vez acabado el libro, vamos a Exportar y activamos la opción crear SCORM.

Veamos cómo se hace:

HotPotatoes

Para obtener el paquete SCORM con , podemos utilizar la aplicación The Masher y elegir exportar con formato SCORM.

En el tutorial vemos cómo hacerlo:

Constructor

En constructor se trata de descargar el ODE. Es el mismo proceso que para descargar la versión web, pero sin descomprimir.

Ardora

tiene una utilidad para generar objetos SCORM. Se prepara a partir de actividades exportadas en html con la propia , y lo que hacemos es juntarlas en una única actividad.

El proceso es el que se muestra a continuación:

Cuadernia

Como ya hemos comentado en otros momentos del curso, , para guardar o exportar actividades, funciona mejor instalado en local.

Tiene una opción Publicar, que nos permite exportar como Web o como SCORM. Vamos a ver cómo es el proceso:

U4. Publicar en Internet

Como hemos venido diciendo, podemos **publicar en internet de dos formas**:

1. Publicando la actividad como una **web** y compartir su url (su dirección web)
2. Publicarlo en **Moodle**, a partir de un ODE exportado como SCORM.

El **primer caso es más sencillo**, pero como ya hemos dicho en la unidad 1, **no lleva el control del alumno**. En el **segundo caso**, es preciso disponer de un curso Moodle y alojar allí nuestro ODE. No es tan simple como la publicación web, pero a cambio **tenemos control del alumno**.

Vamos a ver o repetir pues algunas cosas ya se han dado en el módulo 2:

- Publicar en **Procomún**
- Publicar en **Moodle**
- Publicar en **Drive**, en este caso no se puede visualizar la página web, pero sí que se puede descargar y el usuario tiene que descomprimirlo y sí que lo visualiza si hace dos clicks en index.html

En Procomún

[Aquí](#) tienes un tutorial de cómo publicar tus contenidos en Procomún

https://docs.google.com/presentation/d/1tL4EKsxQPgJ3IC_Hm739Oe4RD5xMh7bitThfWep5Lkc/embed?start=false&loop=false&delayms=3000

Publicar en Moodle

Moodle en si mismo, da para un curso (es más, se oferta en aularagón) por lo que nosotros nos vamos a limitar a configurar un curso Moodle que nos hayan dado de alta en Catedu, para poder subir las actividades que hemos empaquetado como SCORM con las herramientas de este curso.

Una vez creado tu curso, es muy fácil subir un contenido SCORM al Moodle [ver tutorial](#)

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vSnz9VhdDoJPt2O5Tec3dLRjaVMylci-9I5sQfi059NCmydhV7fVEcREQ-_W4eQzRtUM8h55UV7b_7y/embed?start=false&loop=false&delayms=3000

Publicar Hotpotatoes en Moodle

Un caso especial es Hotpotatoes (y Geogebra, JClíc) se pueden publicar directamente en Moodle, o también como hemos aprendido en el Módulo 4 integrarlo en una actividad Exelearning . En este [tutorial](#) se explican los dos métodos, el específico y el general:

<https://docs.google.com/presentation/d/11DQDk0bD3wh8OU-y9ZFYfndQkxipC3Os3pwwuDaggYM/embed?start=false&loop=false&delayms=3000>

Matricular alumnos

Lo más fácil es que los alumnos se automatriculen, [aquí](#) tienes un tutorial

https://docs.google.com/presentation/d/e/2PACX-1vQb8I-Is44_sgY70XnFLsPeEw3Z2hrOAYSSk3F89sICBN2Wy5xeS7pBR-F3xqQP-W21jYdX-vw2D5EZ/embed?start=false&loop=false&delayms=3000

En Drive

Igual que Dropbox, podemos subir un archivo y publicarlo. Aquí [tienes un tutorial](#)

https://docs.google.com/presentation/d/1QczD_-00N0Ytk2ECXwv1Qcrh6AVr03-ByGqQm4ohb18/embed?start=false&loop=false&delayms=3000

U5. Publicar en local

En el caso de querer publicar en local, también es posible publicar la actividad como una web y dentro de un Moodle.

En ambos casos es preciso instalar un servidor en nuestra red, pero en el caso de Moodle, además hay que instalar y configurar Moodle, lo cual puede no ser sencillo.

El caso de querer instalar un ODE en formato SCORM en un **Moodle instalado en local** en nuestro centro, lo dejaremos para el caso de que nuestro centro disponga de este servicio, aunque presentaremos algún Moodle fácilmente instalable por si queremos experimentar.



Fig. 5.9. Red Local. Autor: [OkPcBarcelona](#). Lic. Creative Commons

Publicar en red local

Manos a la obra

Una posibilidad es **instalar un servidor**. Esto puede parecer excesivamente complicado, y en efecto instalar un servidor, no es necesariamente un proceso sencillo.

Lo que ocurre es que hay **algunas distribuciones de servidores, que son realmente sencillas de instalar** si sólo queremos distribuir unos archivos Html, como es el caso de nestras actividades exportadas a web.

Recomendamos que utilices [XAMPP](#). Es libre, se instala de forma sencilla y su uso no es complejo, para un uso básico. Puedes [descargarlo, para windows, desde este enlace](#). Otros sistemas operativos están disponibles en [la web de XAMPP](#)

Veamos cómo se instala:

Cómo hacerlo funcionar:

Con SCORM+Moodle

Si en tu centro hay instalado un moodle propio, pregunta al administrador si es posible que te de de alta un curso para alojar objetos SCORM. **El manejo será similar a lo que vimos en el caso de Moodle en Internet.**

Dependiendo del tipo de instalación, la actividad quedará instalada en red local o si el centro lo tiene también configurado para dar servicio en internet, tu actividad quedará publicada también en Internet.

ParaSaberMas

En el caso de que queramos configurar nuestro propio moodle, un pack muy interesante lo proporciona [BitNami](#). De esta web podemos descargar el instalador.



Fig. 5.11. Página de Descargas del Moodle de BitNami.

Durante la instalación es importante, cuando el instalador lo pida, proporcionar al sistema un usuario y contraseña, que deberemos recordar para poder configurar nuestro Moodle.

Para arrancar, en el menú de inicio, se instala el grupo de programa de la instalación de Moodle y debemos ejecutar Launch Bitnami Moodle Stack, y se abre sobre el navegador la página de la izquierda y al pulsar Access BitNami Moodle Stack, se abre la página de acceso:

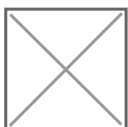


Fig. 5.12. Inicio de Moodle con la instalación local de BitNami.

Pondremos el usuario y contraseña que hemos facilitado en la instalación, y ya accedemos como administrador a Moodle.

A partir de allí podremos, cambiar el idioma a castellano, dar de alta los cursos, crearlos como SCORM, etc.



Créditos

Autoría

- Adolfo Amella Santolaria 2014
- Actualizado por Javier Quintana 2017

© **Gobierno de Aragón**

Materiales cofinanciados por Fondo Social Europeo

