

2. Instalación de eXeLearning

1

Aquí trataremos soamente da instalación de eXelearning en Windows, por ser o sistema operativo mais utilizado, e Ubuntu, por ser o sistema operativo escollido para o Proxecto Abalar na súa versión 10.04. Para outros sistemas operativos ou outras versións dos mesmos, remitímonos á [páxina oficial](#) do proxecto.

Windows:

Para instalar eXelearning no noso ordenador, iremos á web oficial do software:

<http://exelearning.org/> e buscaremos o apartado **Download eXe**, no que teremos que atopar o subapartado dedicado a Windows, concretamente o enlace Last Release Windows (installer).

Facendo clic sobre el conseguimos que se inicie descarga, por exemplo, ao noso escritorio.

Unha vez descargado o arquivo **eXe-install-1.04.exe**, faremos dobre clic sobre el co botón esquerdo do rato e seguiremos as instrucións de instalación que nos vai indicando; aceptamos o acordo de licenza, pinchando en "I Agree", e finalmente chegamos á pantalla que nos pide que indiquemos a ubicación da instalación. Eliximos o cartafol que nos dá por defecto, e facemos clic en "Install".

Ubuntu 10.04 ou posterior:

A versión estable que se pode descargar da páxina oficial de eXeLearning ofrécese para as seguintes versións:

- [Ubuntu Feisty](#) (works with Ubuntu Feisty 7.04, Gutsy 7.10, and Hardy 8.04)
- [Ubuntu Dapper](#) (eworks with Ubuntu Dapper 6.06 and Edgy 6.10)

A que lle corresponde á versión 10.04 de Ubuntu é a primeira, pero a súa instalación poder dar problemas coas dependencias.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



[Jim Titsler](#) recomenda instalar este paquete que se atopa en fase de proba:

http://sourceforge.net/projects/exe/files/Updates/exe_1.04.1.3605-ubuntu1_i386.deb

Nós instalámolo sen ningún problema (con dobre click despois da descarga) e temos eXe 1.04.1 funcionando perfectamente en Ubuntu 10.04 e en versións posteriores.

Execución de eXelearning

Para comezar eXelearning, facemos dobre-click na **icona de eXe** que aparece no escritorio logo da instalación.

Se non atopas a icona, fai clic en **Inicio> Programas > eXe > eXe**.

Probablemente necesitarás maximizar a fiestra de eXelearning para utilizar todo o espazo dispoñible no escritorio.

eXe portátil

Podemos levar eXe nunha memoria USB, e executalo en calquera ordenador que teña o sistema operativo Windows, sen necesidade de instalalo no mesmo.

Así, en calquera máquina (ben no Colexio, ben en casa) poderemos modificar os nosos traballos sen preocuparnos do proceso de instalación.

Para descargar a versión executable de eXelearning, visitamos a web de eXe:

<http://www.exelearning.org>, e buscamos o enlace que nos indica **Ready-to-run**. Ao facer clic sobre el, descargámolo ao noso PC, para posteriormente envíalo á nosa memoria.

Alí, facendo dobre clic sobre el, conseguiremos que se execute.



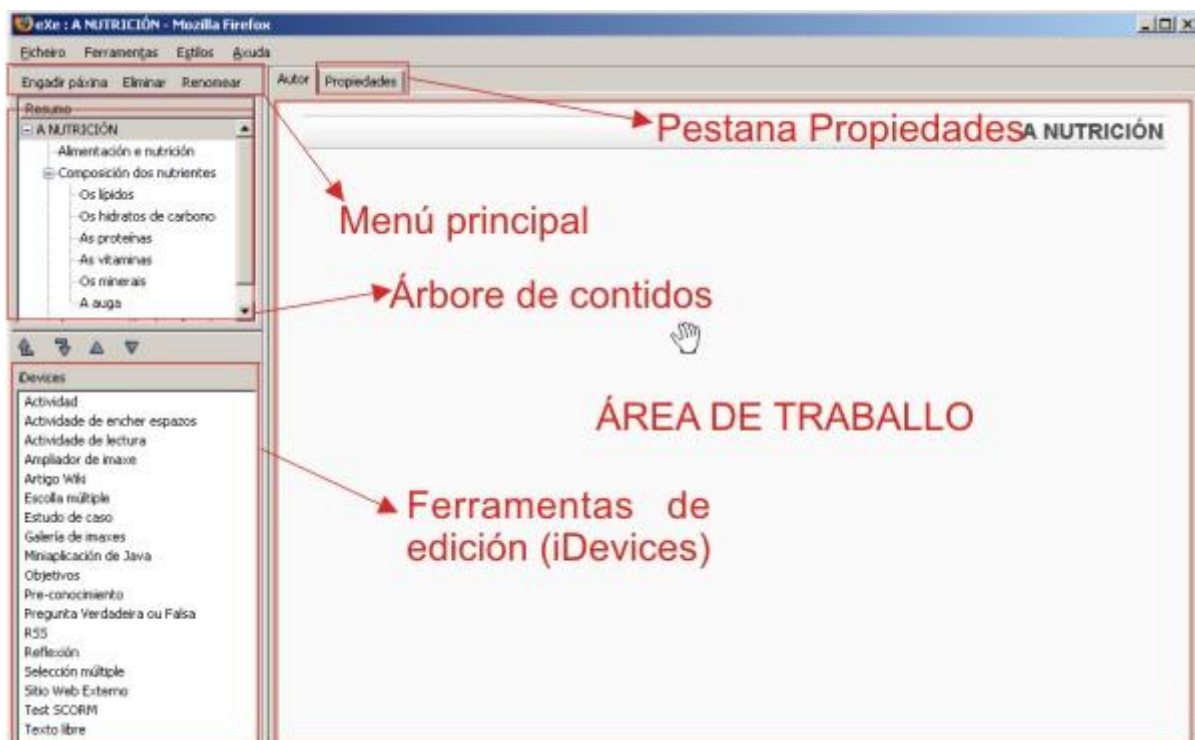
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



3. O contorno de eXe

1

Cando executamos eXe aparécenos a seguinte interface:



Como se pode apreciar, temos tres espazos:

- A **barra de ferramentas**: desde aquí poderemos xestionar os proxectos, así como as follas de estilo.
- O **espazo de autoría**, que á súa vez consta de dúas áreas:
 - A barra lateral esquerda, que conta asemade con dous espazos:
 - A **árbore de contidos**: un proxecto non é máis que un conxunto de páxinas organizadas como unha árbore de contidos. Desde aquí, o que estamos a establecer é a xerarquía do sitio (menú de navegación).
 - A área de **Ferramentas de Edición (Idevices)**: contén as ferramentas pedagóxicas que nos axudarán a elaborar os nosos contidos.

A **área de traballo do editor**: Nesta área é onde inseriremos os contidos.



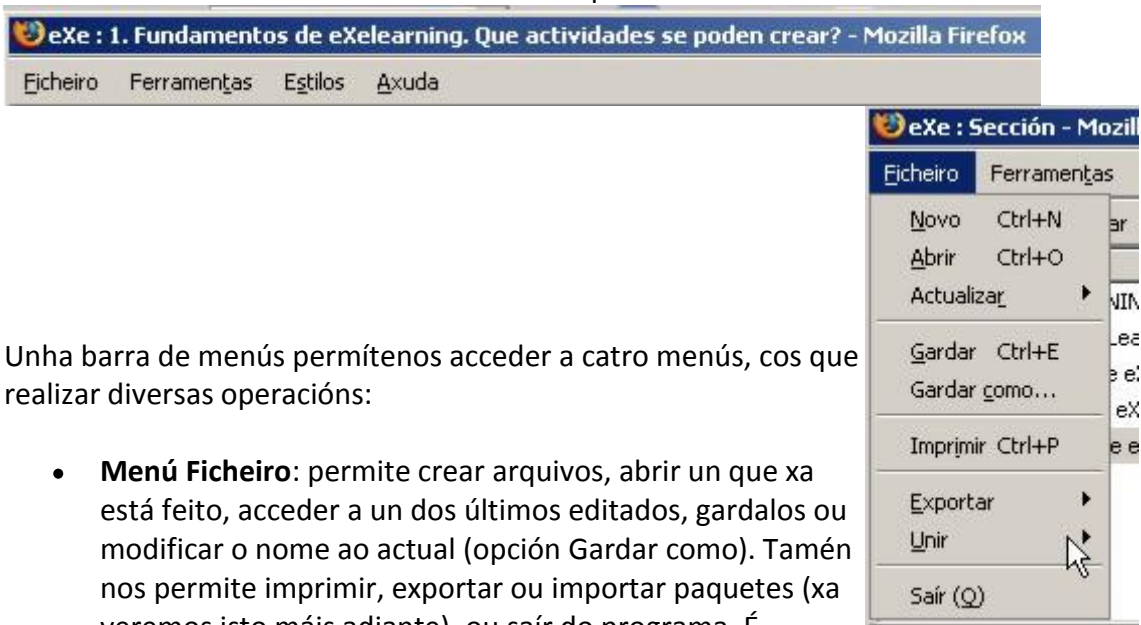
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Barra de ferramentas

2

O contorno de eXe é moi similar ao doutras aplicacións:



Unha barra de menús permítenos acceder a catro menús, cos que realizar diversas operacións:

- **Menú Ficheiro:** permite crear arquivos, abrir un que xa está feito, acceder a un dos últimos editados, gardalos ou modificar o nome ao actual (opción Gardar como). Tamén nos permite imprimir, exportar ou importar paquetes (xa veremos isto máis adiante), ou saír do programa. É importante esta última opción, xa que non podemos saír do programa facendo click sobre a cruz da barra de título.
- **Menú Ferramentas:** permítenos acceder ao editor de iDevices, escoller o idioma ou actualizar a vista do que redactamos.
- **Menú Estilos:** permite establecer un persoal global para toda a nosa Unidade.
- **Menú Axuda:** permite acceder a diversas axudas.

Baixo a barra de menús, temos a área de creación de contidos ou autoría, que se divide en dúas zonas diferentes:

- A barra lateral esquerda contén as ferramentas que poden usar os autores da Unidade para crear os contidos. Divídese en dúas seccións:
 - A sección superior (ver imaxe á dereita), coñecida como **árbore de contidos**, permítenos definir a estrutura da nosa Unidade.



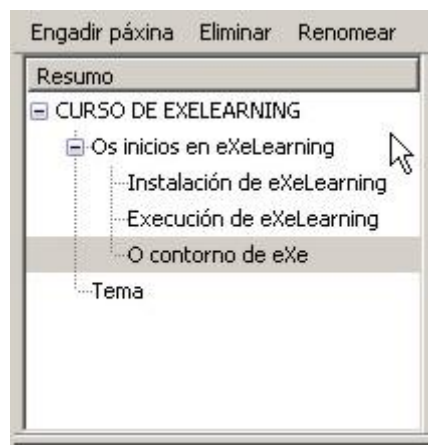
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



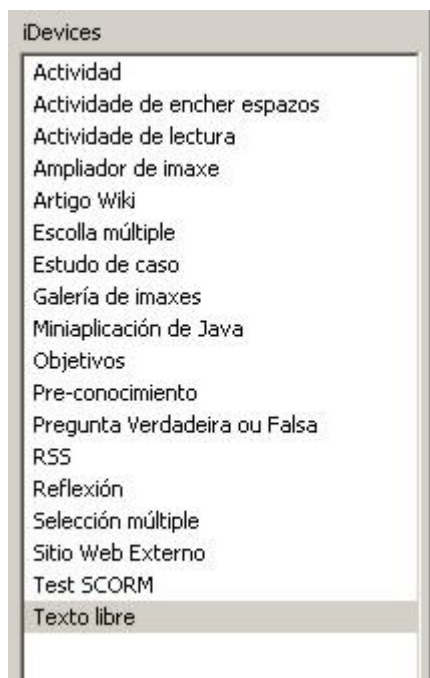
A cada un dos niveis en que podemos organizar a nosa Unidade, eXe chámalle NODO.

No exemplo que se propón, aparece o nodo principal que se chama "CURSO DE EXEARNING". Del parten ramificacións ("nodos fillo"), que poden ser, por exemplo, os apartados da nosa Unidade.

Dentro de cada apartado podemos facer tamén os subapartados que desexemos, ata un nivel bastante profundo.



3



- A parte inferior da barra lateral (ver esquerda) queda reservada para a xestión dos iDevices.

Estes non son senón os recursos ou ferramentas cos cales imos compoñer a nosa Unidade Didáctica.

Nesta versión do programa atopamos ata 18 recursos diferentes, que iremos vendo ao longo deste curso.

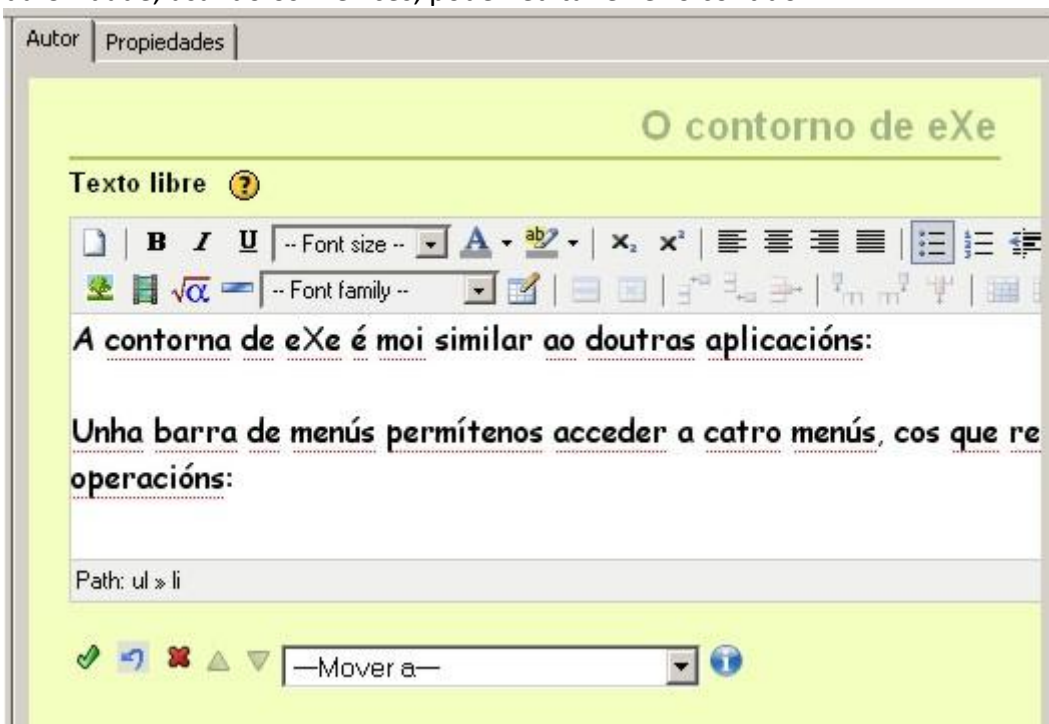


Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



O espazo de creación de contidos ou autoría presenta dúas pestanas:

A primeira delas, **Edición**, compórtase como un taboleiro de escritura, onde os autores da Unidade, usando os iDevices, poden editar e ver o contido.



A pestana de **Propiedades** esta deseñada para habilitar ao autor de contidos para definir os metadatos básicos e a taxonomía do proxecto así como para agregar encabezados, gráficos e títulos.

Espazo de autoría

O **espazo de autoría** consta de dúas áreas:

- A barra lateral esquerda, que conta asemade con dous espazos:
 - A **árbore de contidos**: un proxecto non é máis que un conxunto de páxinas organizadas como unha árbore de contidos. Desde aquí, o que estamos a establecer é a xerarquía do sitio (menú de navegación).
 - A área de **Ferramentas de Edición (Idevices)**: contén as ferramentas pedagóxicas que nos axudarán a elaborar os nosos contidos.
- A **área de traballo do editor**: Nesta área é onde inseriremos os contidos. Consta de dúas pestanas:



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



- A [área de autor](#), ou espazo de creación de contidos propiamente dito.
- A [pestaña de propiedades](#), que contén os metadatos do noso traballo.

The image shows the 'Propiedades' (Properties) window in eXe-Learning. It has two tabs: 'Autor' and 'Propiedades'. The 'Propiedades' tab is active, showing options for the package, metadata, and export. The 'Propiedades do proxecto' (Project Properties) section contains fields for the project title, header background (with buttons to load, show, or delete an image, and a checkbox 'Quere colocar'), author, license (currently set to 'Ningún'), footer, and description. The 'Taxonomía' (Taxonomy) section allows setting levels 1, 2, and 3 (currently 'Tema', 'Sección', and 'Unidade' respectively) and includes an 'Actualizar a árbore' (Update tree) button. An 'Aplicar' (Apply) button is at the bottom.

Barra lateral esquerda

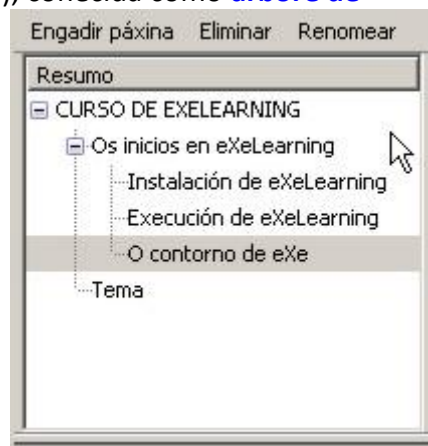
A **barra lateral esquerda** contén as ferramentas que poden usar os autores de contido para crear os contidos. Divídese en dúas seccións:

- A sección superior (ver imaxe á dereita), coñecida como **árbore de contidos**, permítenos definir a estrutura da nosa Unidade.

A cada un dos niveis en que podemos organizar a nosa Unidade, eXe chámalle NODO.

No exemplo que se propón, aparece o nodo principal que se chama "CURSO DE EXEARNING". Del parten ramificacións ("nodos fillo"), que poden ser, por exemplo, os apartados da nosa Unidade.

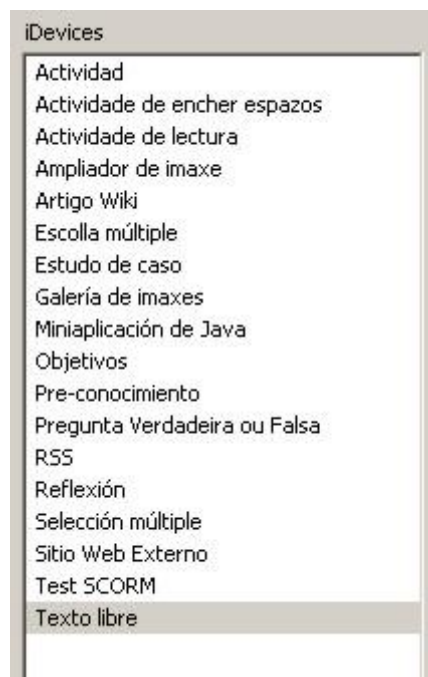
Dentro de cada apartado podemos facer tamén os subapartados que desexemos, ata un nivel bastante profundo.



- A parte inferior da barra lateral (ver dereita) queda reservada para a xestión dos **iDevices**.

Estes non son senón os recursos ou ferramentas cos cales imos compoñer a nosa Unidade Didáctica.

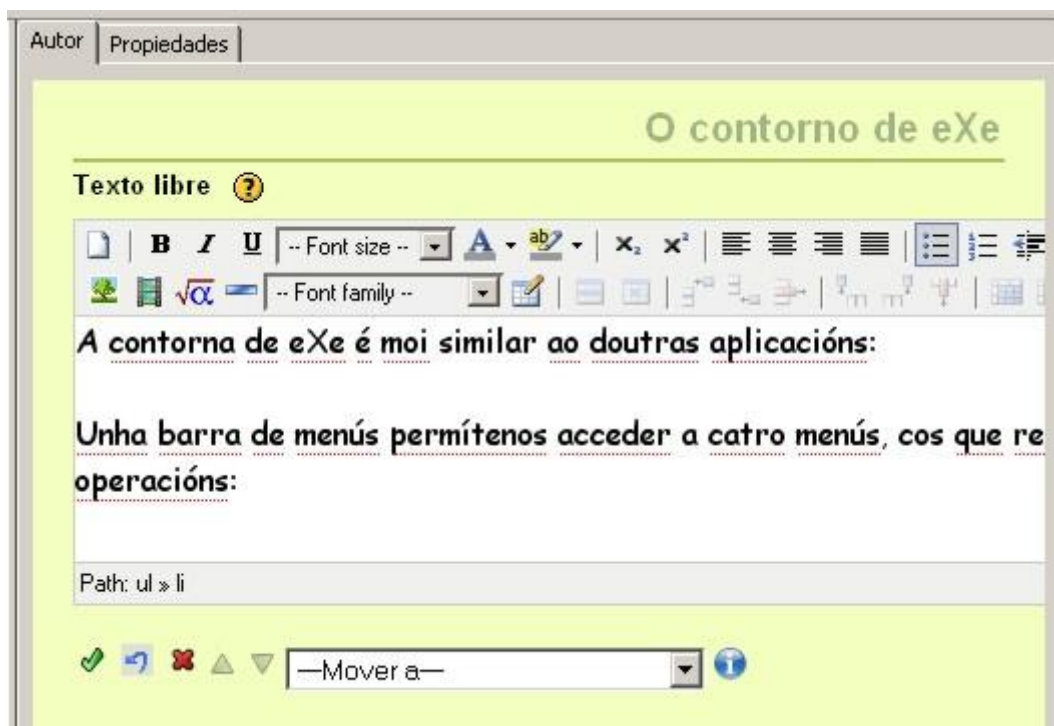
Nesta versión do programa atopamos ata 18 recursos diferentes, que iremos vendo ao longo deste curso.



Creación de contidos

O [espazo de creación de contidos](#) ou autoría presenta dúas pestanas:

- A primeira delas, [Edición](#), compórtase como un taboleiro de escritura, onde os autores de contido, usando os iDevices, poden editar e ver o contido.



A [pestaña de propiedades](#) esta deseñada para habilitar ao autor de contidos para definir os metadatos básicos e a taxonomía do proxecto así como para agregar encabezados, gráficos e títulos.

Autor **Propiedades**

Paquete Metadatos Exportar

Propiedades do proxecto

Título do proxecto:

Fondo da cabeceira: ☐ Quere colocar

Autor:

Licenza:

Pé de páxina:

Descrición:

Taxonomía

Nivel 1:

Nivel 2:

Nivel 3:

5. Árbore de contidos

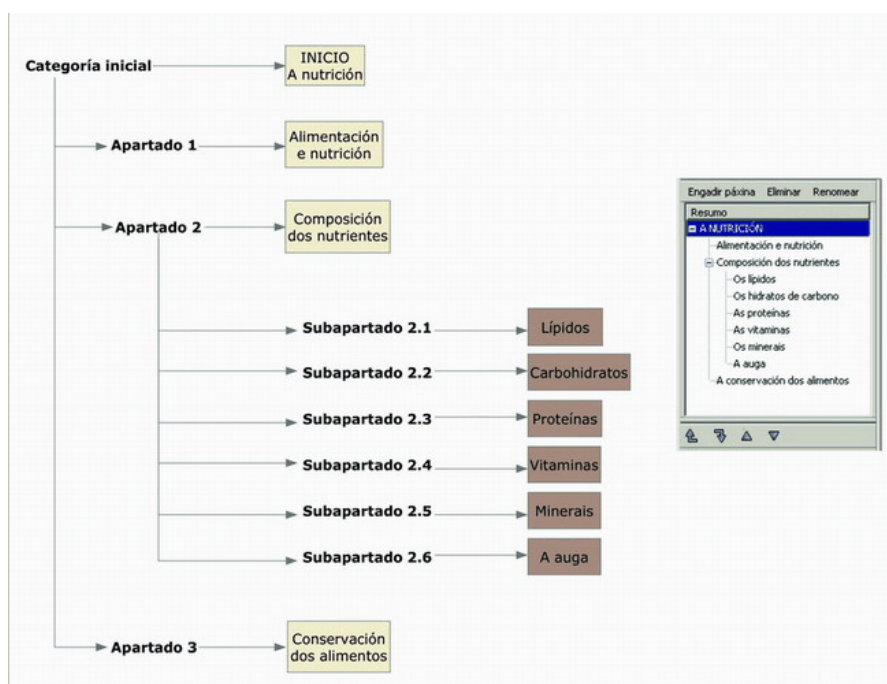
1

eXe-Learning permítenos organizar os contidos de forma estruturada e xerarquizada.

Na caixa superior da barra lateral esquerda do programa é onde iremos plasmando a estrutura do noso proxecto, estrutura que se organiza en forma de árbore de contidos.

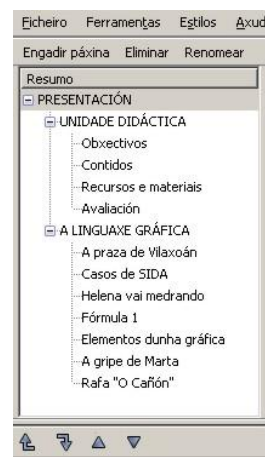
Xa que logo, a árbore de contidos dispoñeráse, por lóxica, en apartados, subapartados, etc.

Por exemplo:



No exemplo da dereita podemos ver como se artellan os distintos apartados e niveis na árbore de contidos da fiestra Resumo dun proxecto.

Se a árbore de contidos está ben estruturada, a creación de contidos será moito máis doada.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez





En **eXe-Learning** os contidos estrutúranse na fiestra **Resumo**, que se localiza na área superior esquerda, debaixo da barra de menú do programa. Nesta fiestra, a partir do nodo **Inicio** iremos construíndo o noso índice de contidos, tendo en conta que cada vez que engadimos un apartado ou un subapartado do noso recurso estamos a crear unha páxina para a categoría creada. Deste xeito, da páxina **Inicio** penduran os demais apartados que constitúen as unidades de contido mediante a taxonomía que teñamos definida na pestana **Propiedades**, e que por defecto organiza a árbore en tres niveis: **tema**, **sección** e **unidade**. A páxina **Inicio** pode renomearse pero non borrarse.

Na parte superior da fiestra **Resumo** temos tres botóns que nos van servir para

estruturar a xerarquía da nosa Unidade Didáctica.

Engadir páxina Eliminar Renomear

Engadir apartados

Para engadir un apartado ou nodo, pinchamos sobre o nodo pai, sexa **Inicio** ou calquera outro que teñamos creado. Despois, prememos o botón **Engadir páxina**, e así xeraremos un nodo fillo. Este pode convertirse, á súa vez, nun nodo pai, e engadir outros nodos a maiores que se crean do mesmo xeito.

Eliminar apartados

Para eliminar un apartado abonda con pinchar sobre el e premer o botón **Eliminar** correspondente. O programa preguntaranos se estamos de acordo con eliminar o nodo, co que só teremos que facer clic en **Aceptar**.

Renomear apartados

Para cambiarlle o nome a un apartado podemos proceder de dúas formas:

- Facer dobre clic sobre sobre o nodo que queremos renomear. Aparecerá un cadro de diálogo pedíndonos que se introduza o novo nome, co que só teremos que escribilo e pinchar en **Aceptar**.
- Tamén podemos usar o botón **Renomear** que se localiza na parte superior dereita do panel e repetir os pasos sinalados no apartado anterior.

Cambiar a xerarquía dun apartado

Logo de seleccionar un nodo pinchando sobre el, premendo nos botóns  e  poderemos subir ou baixar o rango dun nodo, segundo desexemos.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Ordenar os apartados

Cos botóns  e  podemos subir ou baixar a posición do noso nodo dentro do nivel no que se atopa.

Paquetes de contido eXe

Os paquetes de contido de eXe

eXe garda os datos en arquivos que teñen a extensión **.elp** (*e-learning packages*); xa que logo, este formato é propio e exclusivo de eXe e ten a característica especial de que comprime os datos ao gardalos (un paquete de eXe pode abrirse con programas como *WinZip* ou *WinRar*), o que permite elaborar arquivos moi extensos ou que inclúan ficheiros gráficos e multimedia.

Gardar un paquete

Para gardar un paquete, só temos que pinchar no menú **Arquivo > Gardar**. A primeira vez que gardamos un paquete temos que darlle un nome. Se xa lle tiñamos un nome e queremos gardar o proxecto cun nome diferente, usaremos a opción **Arquivo > Gardar como**.

Abrir un paquete

Para abrir un paquete de contido iremos ao menú **Arquivo > Abrir** e localizaremos e seleccionaremos o arquivo correspondente empregando a fiestra que aparece.

Tamén podemos proceder indo a **Arquivo > Actualizar**, se o arquivo que queremos abrir está entre os últimos cinco proxectos.

Combinación de paquetes

eXelearning permítenos inserir un paquete que xa estea feito no apartado ou nodo que elixamos do paquete no que esteamos a traballar, así como exportar como un paquete eXe independente un ou varios nodos do paquete actual. Isto danos a posibilidade de combinar paquetes ou nodos de paquetes de forma modular:

- *Inserir un paquete no paquete actual*: seleccionamos o apartado no que queremos inserir este paquete. Despois imos a **Ficheiro > Unir > Inserir paquete**. Na fiestra que aparece, localizaremos e seleccionaremos o arquivo



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



que queremos inserir pinchando en [Abrir](#), e o proxecto quedará inserido como nodo fillo do nodo que tiñamos seleccionado.

- *Extraer un paquete.* Para extraer un ou máis nodos dun proxecto, iremos á fiestra [Resumo](#) e, mantendo a tecla [Ctrl](#) pulsada, pincharemos sobre os nodos que queiramos extraer. Despois renomearemos o novo paquete sinalándolle o lugar de extracción, e traballo rematado.

Estas dúas opcións tamén podemos levalas a cabo seleccionando o apartado no que desexamos facer a operación de extracción ou inserción co botón dereito do rato e elixindo a opción desexada.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



7. Estilos

1

Os **estilos** permiten cambiar o aspecto da nosa unidade didáctica. Isto lógrase mediante a utilización de follas de estilo CSS, que separan nun contorno web a aparencia dos contidos.

As **follas de estilo** (style sheets) configuran os aspectos de formato e de presentación dos contidos: tipo, fonte e tamaño de letras, xustificación do texto, cores e fondos, etc.

eXelearning proporcionáanos por defecto unha mancha de follas de estilo que nos permiten cambiar o aspecto visual da nosa unidade didáctica.



Para cambiar o aspecto ou a presentación do noso traballo con **eXelearning**, non temos máis que pinchar na pestana **Estilos** da barra de menús e ir facendo clic en cada unha das opcións que nos oferta o programa, tal e como se ve na imaxe da dereita, de xeito que poderemos escoller a que máis nos guste.

O CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios) teñen creados tres novos estilos para eXe-Learning con, en palabras súas, un "aspecto renovado, flexible, dinámico y moderno, acorde a los tiempos 2.0 que estamos viviendo". Se queremos descargarlos e instalalos no noso editor eXe-Learning, podemos pinchar [aquí](#).



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez





Exemplos dos estilos

2



Estilo Default



Estilo Garden



Estilo Kahurangi



Estilo Seamist



Estilo Silver



Estilo Slate



Estilo Standarwhite



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Neste apartado presentamos un conxunto de **iDevices** doados de elaborar, pero de indubidable valor educativo para a realización da nosa Unidade Didáctica. Son os seguintes:

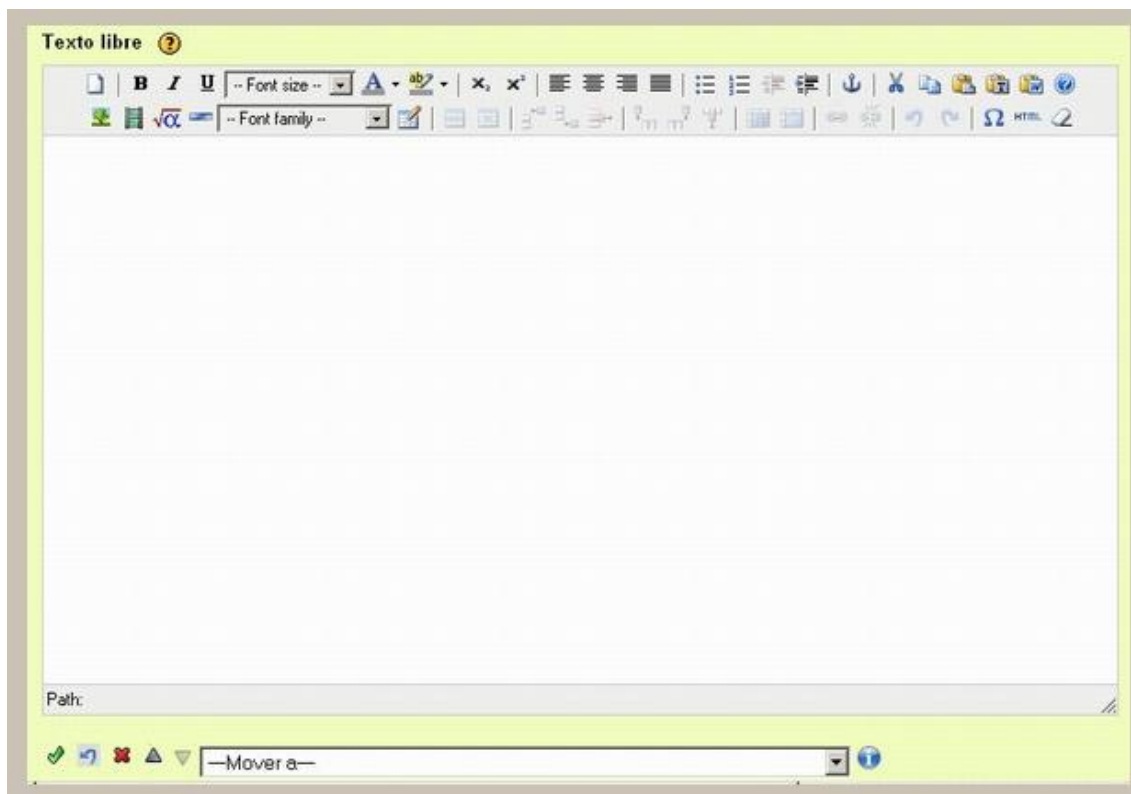
- Texto libre.
- Actividade.
- Obxectivos.
- Pre-coñecemento.
- Actividade de lectura.
- Reflexión.
- Caso de estudo.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Co **iDevice** **TEXTO LIBRE** podemos incluír un texto -ou elementos gráficos e multimedia diversos- en calquera apartado do noso recurso.



Está composto por unha caixa de texto, que se pode modificar mediante un sinxelo editor de texto.

É o típico editor presente en moitas aplicacións en liña. Non chega a darnos as prestacións dun procesador de textos, pero ten a suficiente potencia para elaborar doadamente os nosos contidos.

Entre outras moitas cousas, permítenos inserir textos, imaxes, táboas, elementos multimedia, ecuacións e expresións matemáticas, etc.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Inserir Táboas

3

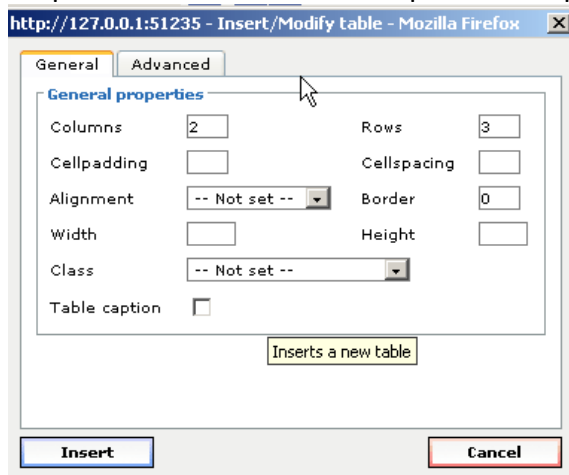
Outra das opcións do editor HTML é a de engadir táboas e inserir caracteres especiais.

O proceso é moi semellante ao empregado en calquera Procesador de Textos.

As funcións para editar as táboas son:

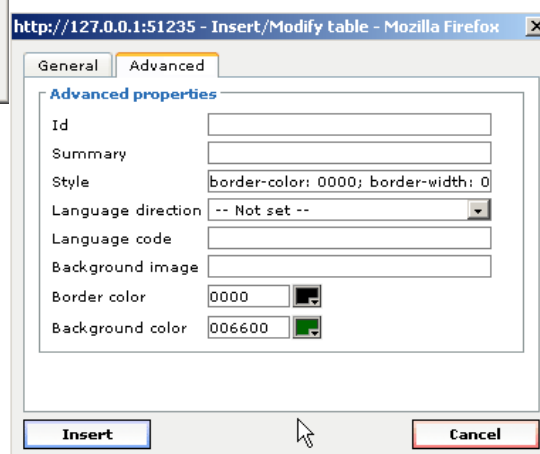


A opción Inserir Nova Táboa representada por esta icona  desprega o seguinte cadro de diálogo.



Aquí debemos elixir o número de filas e o número de columnas (no exemplo 2 columnas e 3 filas).

Na pestana Avanzada podo elixir a cor do borde da táboa e a do fondo (no exemplo cor de borde negra, e cor de fondo verde).



Este é o aspecto
traballarei con ela

inserindo ou eliminando filas ou
columnas

da táboa que estou a inserir
como en calquera outro
procesador

ou dando formato.



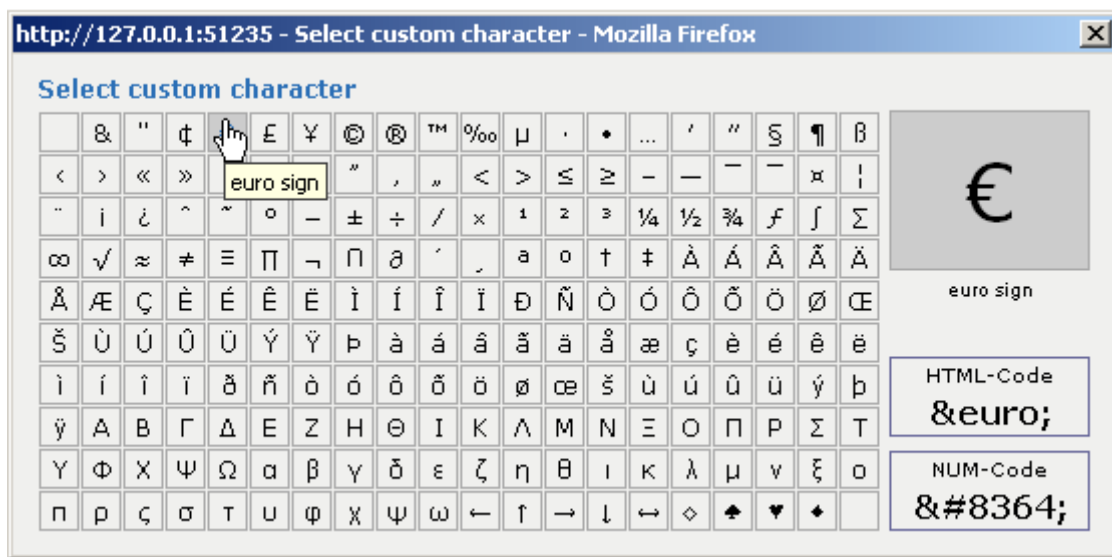
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Caracteres especiais

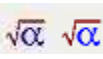
4

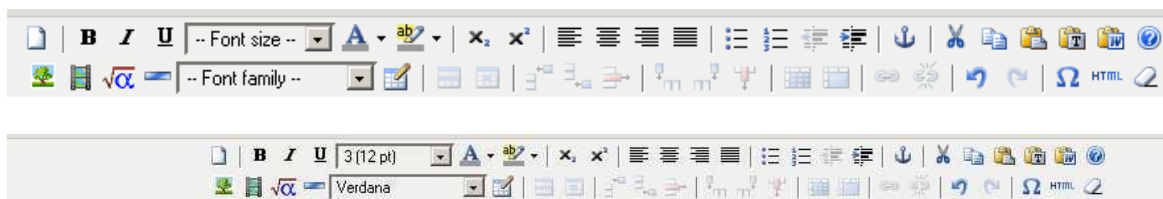
A icona  abre o seguinte cadro de diálogo que permite introducir caracteres especiais nos textos simplemente premendo sobre o necesario.



Fórmulas

eXe inclúe, no editor de texto, unha utilidade para introducir fórmulas e ecuacións. Esta utilidade está baseada en LATEX (sintaxe para introducir fórmulas nos foros).

Accedemos a ela premendo o botón  que aparece na barra de edición

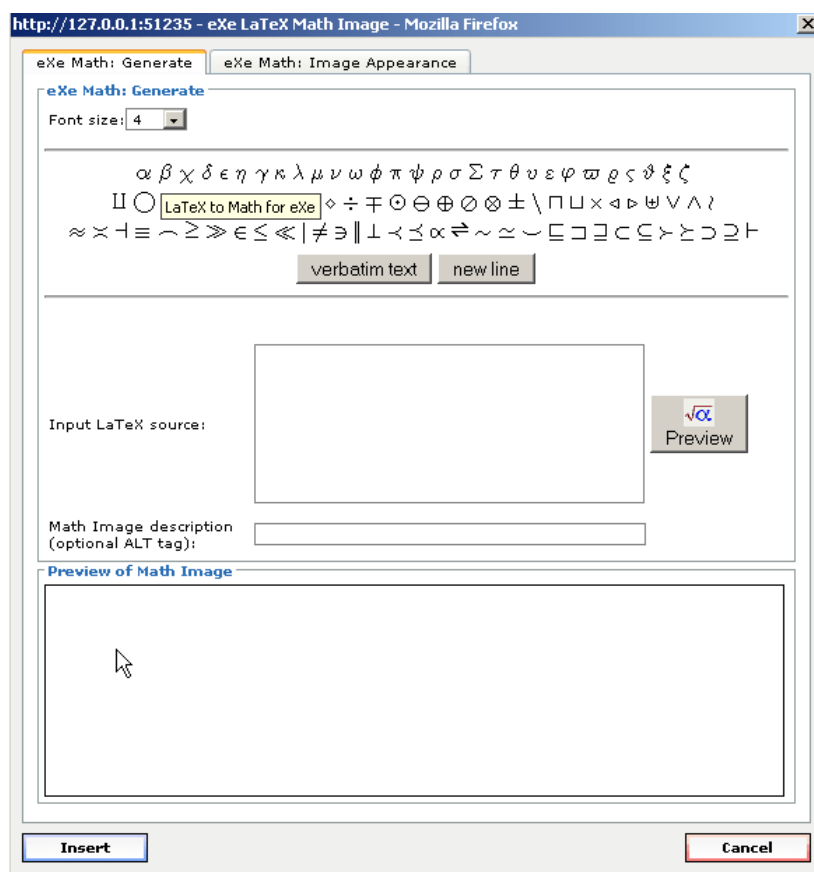


Unha vez feito isto aparecerá a seguinte fiestra que nos permite inserir as fórmulas:



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez





LaTeX

La Tex é un sistema de preparación de documentos cuxa idea principal é que o autor só se centra no contido, e non na forma do documento.

Para isto está provisto dunha serie de macros e estilos predefinidos.

A súa filosofía de traballo é diferente á dos editores WYSIWYG (o que vés e o que obtés), xa que está baseado en comandos.

LaTex interpreta a forma que debe ter o documento mediante as etiquetas, por exemplo,

`\documentclass{article}`

interpreta que o documento é un artigo.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



A vantaxe de La Tex é que a saída que ofrece é sempre a mesma con independencia do dispositivo empregado (impresora, pantalla...) ou do sistema operativo (Windows, Linux...)

¿Como introducir as fórmulas?

Unha vez aberta a fiestra temos que introducir a fórmula no cadro "Input La Tex source"



O máis sinxelo é introducir os símbolos que aparecen pinchando sobre eles. Pero non temos todos os símbolos matemáticos.

O máis completo é escribir o código LaTeX directamente no recadro.

A delimitación das fórmulas faise mediante as etiquetas.

[text]...[\text]

non basta con escribir o código hai que pechalo entre as dúas etiquetas.

Para saltar de ringleira debemos escribir \\ Só veremos o resultado cando premamos



Para escribir

x^3 debemos escribir [text] x^3 [text] ou, por exemplo,

$\cos^2 + \sin^2 = 1$ debemos escribir [text] x^3 [text]

Afondar en LaTeX

Ligazóns para afondar en LaTeX :

<http://rinconmatematico.com/latexrender/>

<http://rinconmatematico.com/instructivolatex/formulas.htm>

Tamén poderás atopar un conversor de ecuacións a código LaTeX e unha serie de indicacións para coñecer a súa sintaxe.



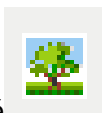
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



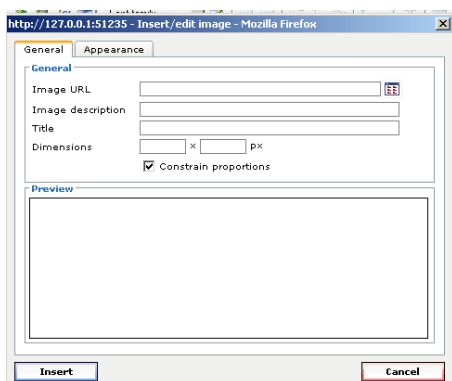
Inserir imaxes

8

Unha das posibilidades que oferta o editor de HTML é a de inserir imaxes nas páxinas do noso Proxecto. Os formatos que podemos empregar son .gif, .jpg, .jpeg e .png.



A icona que nos vai permitir facelo é , cando a prememos desprégase o seguinte cadro de diálogo



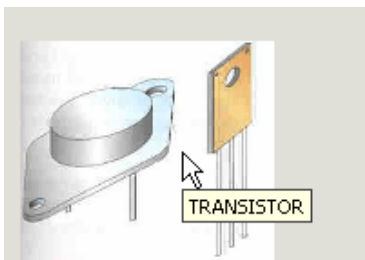
Debemos indicar onde se atopa aloxada a imaxe:

Image URL

- no noso ordenador (ruta de acceso)
- na web (dirección URL)

Se lle engadimos un título aparecerá cando pasemos o puntero por riba da imaxe

Title



eXe detecta as dimensións da imaxe e permite cambialas

Dimensions

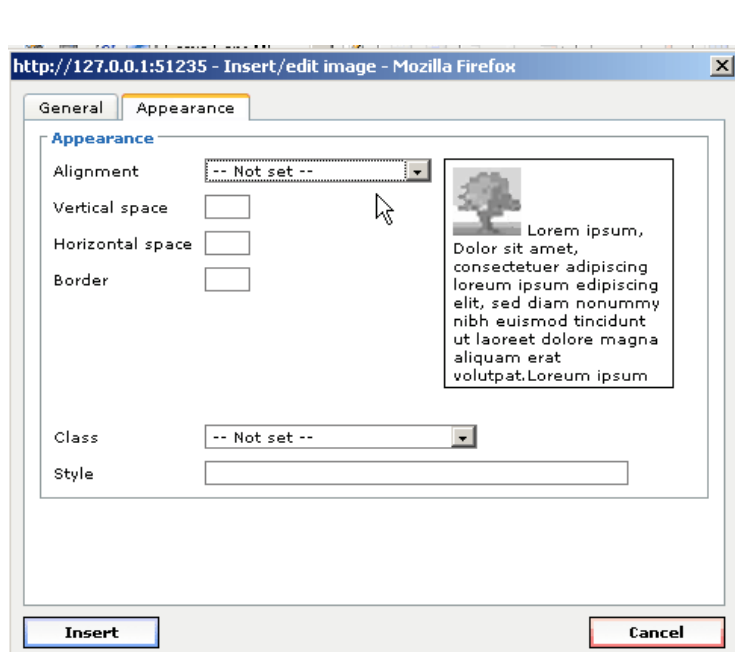
x px

☒ Constrain proportions

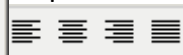
Se deixamos esta opción marcada, non deformará a imaxe.

9

Temos distintas opcións de xustificación e de marxes que podemos visualizar antes de elixir empregando a opción Appearance, ou ben, elixindo a opción "Non set" e empregar a opción do editor para centrar a imaxe.



Temos distintas opcións de xustificación e de marxes que podemos visualizar antes de elixir empregando a opción **Appearance**, ou ben, elixindo a opción "Not set" e empregar a opción do editor



para centrar ou aliñar a imaxe.

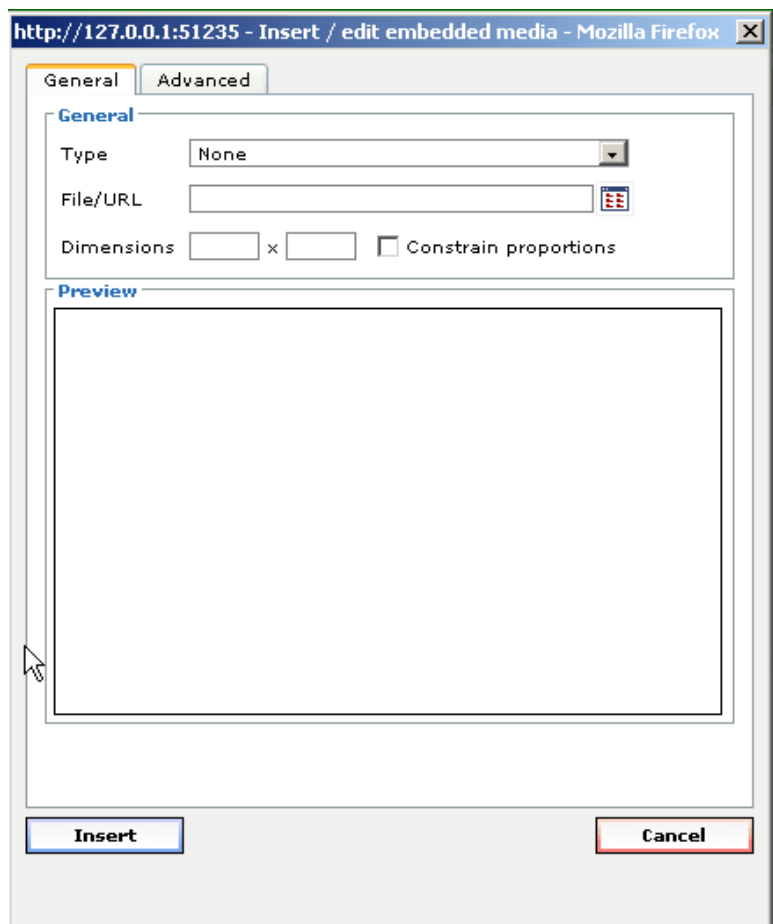
Inserir animacións Flash

10

As animacións tipo flash son un bo recurso didáctico para darlle maior dinamismo ás nosas Unidades, xa que permiten que o alumno poda interactuar con elas.

eXe permite introducilas nos nosos proxectos dun xeito fácil, semellante á inserción de imaxes. Este tipo de animacións podemos desenvolverlos empregando distintas aplicacións ou ben atopalos directamente na rede.

Os arquivos de Flash teñen extensión .swf A inserción de animacións segue un proceso semellante á de inserción de imaxes. A icona  abre o seguinte fiestra de diálogo:



O primeiro será elixir o tipo de formato das animacións Flash, neste caso .swf



A continuación seleccionamos o arquivo:

*indicando a ruta no noso PC

*indicando a dirección URL

File/URL

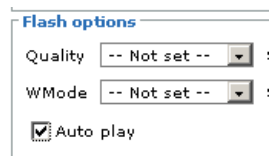
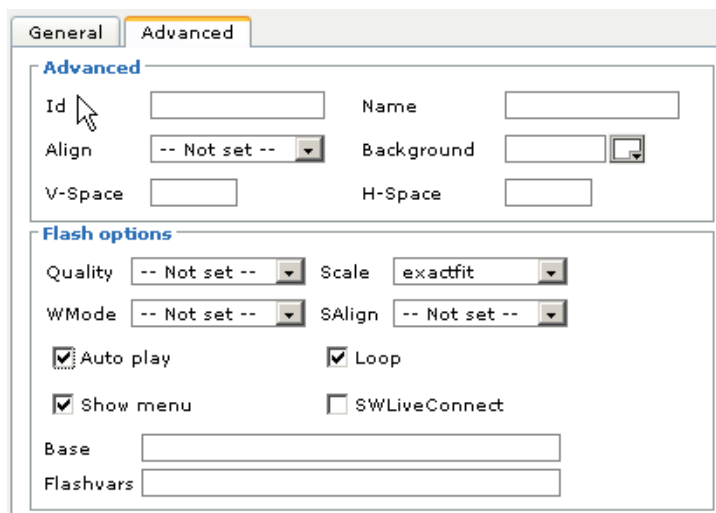
Ao contrario que coas imaxes eXe non detecta as dimensións do arquivo, polo tanto debemos indicarlhas. Se non as

coñecemos debemos tentar buscando que as letras non se vexan montadas.

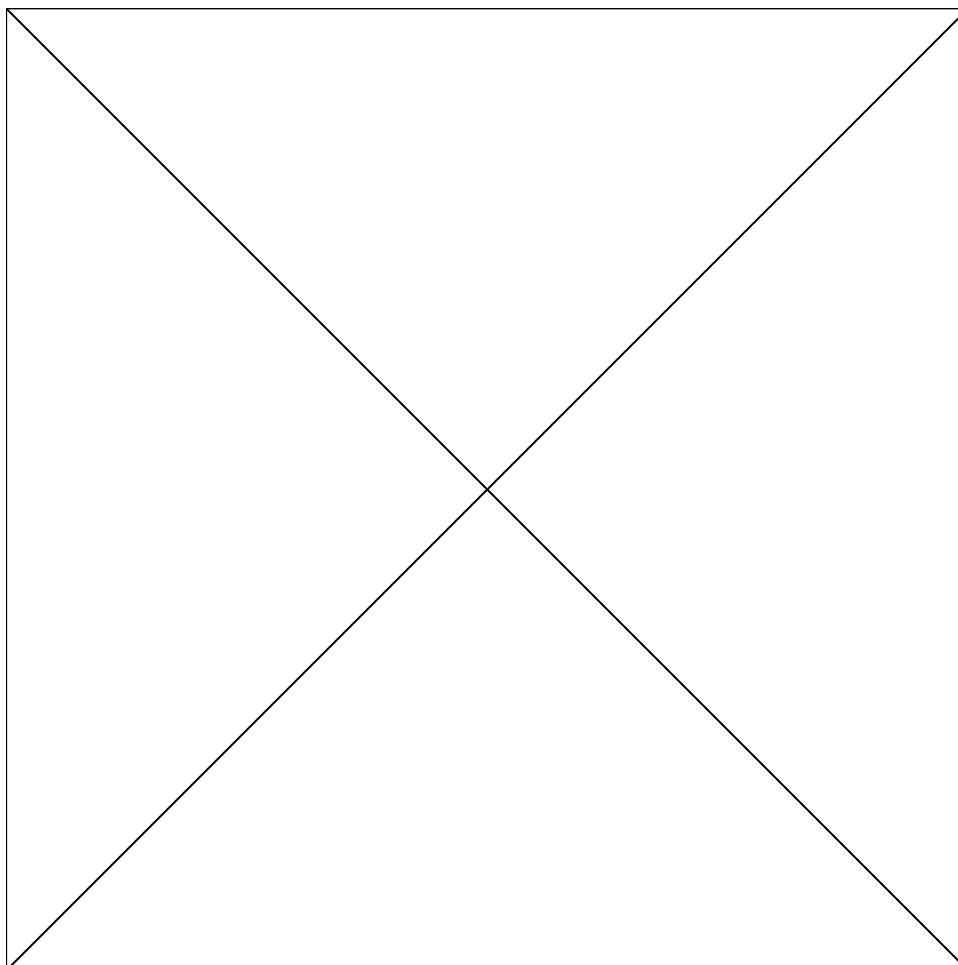
Dimensions x ☐ Constrain proportions

11

Neste caso é mellor situar o arquivo separado do texto, nun salto de liña. Se o arquivo da problemas para arrancar activaremos a opción **autoplay** na pestana Advanced



Se queremos facer cambios posteriores poderemos volver a editalo premendo a icona de inserir obxectos multimedia .



Co **iDevice** ACTIVIDADE podemos propoñer unha tarefa ou conxunto de tarefas que os alumnos deben realizar.

Consta de:

- un encabezamento, no que introduciremos o título, e leva unha imaxe propia do **iDevice**
- unha caixa de texto na que podemos inserir a actividade ou actividades que consideremos oportuno, incluíndo, no seu caso, imaxes, elementos multimedia, expresións matemáticas, etc.

EXEMPLO:

 A sinonimia

O seguinte é un conxunto de palabras sinónimas. Fai unha frase con cada unha delas procurando empregalas dun modo preciso:

sabio - instruído - preparado - intelixente - listo - culto

Obxectivos

Con este **iDevice** establecer con precisión e claridade os Logros de Aprendizaxe para cada unha das áreas do currículo.

Uns Obxectivos de Aprendizaxe claros e inequivocamente establecidos, son o primeiro paso para seleccionar outros compoñentes do proceso como contidos, prácticas, métodos e formas de avaliar aos estudantes.

En canto á súa estrutura, o **iDevice** componse de:

- unha caixa de título
- unha área de texto onde introduciremos e daremos formato aos nosos obxectivos.

EXEMPLO:



Obxectivos deste curso

- Coñecer o contorno de traballo de eXe.
- Crear unha unidade didáctica relacionada coa materia propia de cada profesor/a usando eXe.
- Exportar a unidade didáctica creada a un formato axeitado ás nosas preferencias.
- Recopilar recursos de Internet e integralos na nosa Unidade Didáctica.
- Alojar a unidade didáctica que se creou na Plataforma Moodle do Centro, e colocala a disposición do alumnado.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Pre-coñecemento

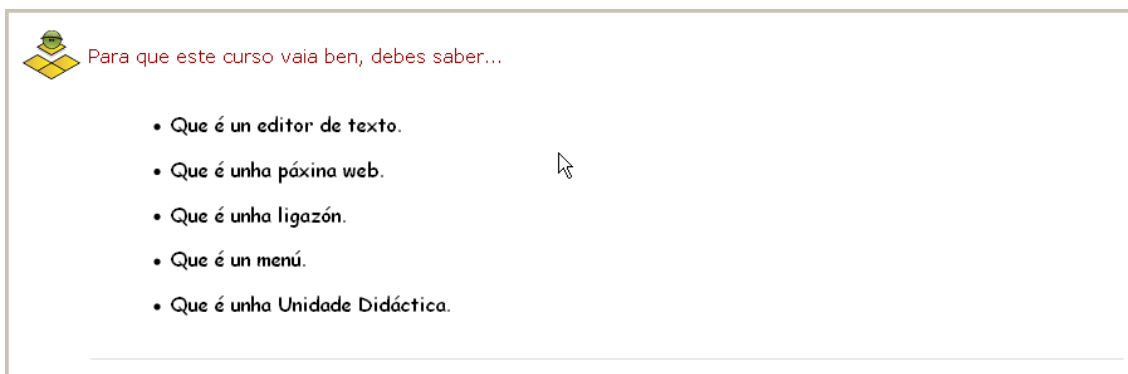
O iDevice PRE-COÑECIMIENTO refírese aos coñecementos previos que o alumnado xa posúe, definidos como conceptos ou ideas xa coñecidas que funcionan como marcos de referencia para os novos conceptos e as novas relacións. Desta xeito, os coñecementos previos convértense en pontes cognitivas entre os novos contidos e a estrutura cognitiva que posúe o educando. A partir de dita conexión e procura de relación, poderá desenvolverse a aprendizaxe significativa.

Xa que logo, é fundamental determinar e establecer cales son os conceptos aprendidos dos que partir para chegar a novas aprendizaxes.

En canto á súa estrutura, o **iDevice** componse de:

- unha caixa de título
- unha área de texto onde recolleremos os conceptos previos que o alumnado debe posuír para adquirir os novos coñecementos.

EXEMPLO:



 Para que este curso vaia ben, debes saber...

- Que é un editor de texto.
- Que é unha páxina web.
- Que é unha ligazón.
- Que é un menú.
- Que é unha Unidade Didáctica.

Actividade de lectura

16

O **iDevice** ACTIVIDADE DE LECTURA permítenos propoñer actividades de animación á lectura. Podemos incluír os textos ou podemos poñer ligazóns aos mesmos (cando se trata, por exemplo, de textos longos) e tamén nos dá a posibilidade de introducir información de retroalimentación ao final.

En canto á súa estrutura, o **iDevice** componse de:

- unha caixa de título,
- unha área de texto onde introduciremos a lectura ou as ligazóns e referencias aos textos dos que se trate,
- unha área na que inseriremos as actividades relacionadas coa lectura
- unha caixa na que incorporaremos a información de retroalimentación, que se oculta detrás dun botón, e que o alumnado debe ler despois de dar as súas contestacións no apartado anterior.

EXEMPLO:



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez





Actividade de lectura

17

A orde

Un día chegou aquela orde á escola. Debeu vir con moita rixeza pois dona Rosa puxo en atención, de pé, a tódolos rapaces. A súa voz era forte, imperativa:

-Desde hoy hablaremos solamente en castellano. Así lo dispone el Gobierno. ¿Entendido? En castellano dentro y fuera de la escuela.

Foi coma un tanque de auga fría na caluga de cada un deles. Non agardaban cousa tal. En castelán estaban os libros. Moncho tiña o do Grado Medio, groso, alaranxado por fóra, que seu pai lle mercara na casa Paredes, de Santiago. Os carteis encolgados, as páxinas ditadas e a explicación que sobre de algo facía dona Rosa, tamén eran en castelán. E namais. Toda outra conversa facíase na lingua do psís. Moncho pensou axiña na frase necesaria, establecida, dita humildosamente, de rutineira e cos brazos cruzados: "Señora maestra, ¿fai o favor de deixarme ir a fóra?" E ela: "vai". E o rapaz percuraba un recanto para mexar, no patio, tras da nogueira, ou entre a ramallada dos chuchameles. Dáballe certa aquela comezar agora a pedir eso en castelán, no idioma dos libros. Prefería atura-las ganas denantes de o ter que dicir así. E aturou. Sin poñérense de acordo, todos fixeron o mesmo. Algúns dos máis cativos chegaron a molla-lo pantalón pero non se moveron. Dona Rosa estaba abraida. E máis aínda cando se foi decatando daquela incomunicación, daquel calado ir e vir. As rapazas que a acompañaban á saída, lambeteiras, faladoras, deixaron de facelo; e deixaron de traerlle piñóns, margaridas, boliños de manteiga...

Non era o mesmo a cantaruxa da táboa de sumar ou o ler de carreira as páxinas do dous de maio, coa caída de Daóiz e Velarde, ca darlle ó beo en castelán á conversa miúda de se chove ou xea ou magoan os zocos. Tal pensaba o Moncho. E tiña pra si que máis ben debiera ser ó revés; que todo -historia, números, rezo de pola noite- se fixese na fala de cada día, na das cousas de por dentro, as do miolo mais fondo, que unhas veces traen bágoas e outras, risadas, ledicia. Díxollo ó Nemesio:

-Na fala do país debiera ser todo.

- Non se pode; non acae.

-Dígoche que si -teimaba-. O castelán pra nós e coma un chale que ou unha bufanda, unha roupa chuscá, pero roupa, no corpo; algo de por fóra.

XOSÉ NEIRA VILAS. Aqueles anos do Moncho.

- Onde transcorren os feitos narrados no relato?
- Que dixo a mestra un día?
- Quen mandara a orde?
- En que lingua falaban na escola antes da chegada da orde?
- En que idioma estaban os libros de texto?
- Como tomaron a orde as nenas e nenos da escola?
- Cal era a opinión do Moncho sobre os feitos?
- Que pensaba o Nemesio?

[Prema aquí](#)

Antes da Guerra Civil (1936-1939), na maioría das escolas rurais de Galicia a lingua de relación era o galego. Ao remate da Guerra Civil, coa derrota da República e a chegada do franquismo, impónse de forma autoritaria o castelán. Ademais da obriga de falalo en todos os ámbitos, promóvese a idea de que "falar castelán é falar ben, e falar galego é falar mal".



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



A reflexión é un recurso didáctico excelente para conectar e relacionar as tarefas de clase cos intereses e experiencias do alumnado.

En canto á súa estrutura, o **iDevice** REFLEXIÓN componse de:

- unha caixa de título,
- unha área de texto onde introduciremos o texto ou elemento multimedia obxecto de reflexión
- unha caixa na que incorporaremos a información de retroalimentación, que incidirá en aspectos pertinentes relacionados co tema de reflexión.

EXEMPLO:



Reflexiona un poucoíño...

Pensas que o galego é unha lingua útil e válida na época das Novas Tecnoloxías?

Prema aquí



Reflexiona un poucoíño...

Pensas que o galego é unha lingua útil e válida na época das Novas Tecnoloxías?

Ocultar

Por mor da súa relevancia social, a presenza dunha lingua nos medios de comunicación é fundamental para acadar a súa normalización. Entre os diversos medios de comunicación (cine, prensa, radio, televisión e Internet), Internet é o que ten, sen dúbida, unha maior proxección de futuro, xa que, gracias á súa tecnoloxía multimedia, pode acubillar no seu seo a todos os outros medios.

Caso de estudo

Un CASO DE ESTUDO é un recurso moi útil para estudar problemas prácticos ou situacións determinadas cunha finalidade educativa a través de elementos textuais ou multimedia.

Co **iDevice** CASO DE ESTUDO podemos:

- Producir un razoamento inductivo. A partir do estudo, a observación e recolección de datos establece hipóteses ou teorías.
- Pode producir novos coñecementos ao alumno, ou confirmar teorías que xa se sabían.
- Facer unha crónica, un rexistro do que vai sucedendo ao longo do estudo.
- Describir situacións ou feitos concretos
- Proporcionar axuda, coñecemento ou instrución a partir do caso estudado
- Comprobar ou contrastar fenómenos, situacións ou feitos.
- Elaborar hipóteses

É dicir, o estudo de caso pretende explorar, describir, explicar, avaliar e/ou transformar.

En canto á súa estrutura, o **iDevice** CASO DE ESTUDO componse de:

- unha caixa de título
- unha área de texto onde introduciremos o caso mediante texto ou outros elementos multimedia obxecto de estudo a analizar
- un espazo no que se formulan as actividades ou tarefas relacionadas co caso
- unha caixa na que incorporaremos a información de retroalimentación, na que podemos introducir elementos clave para a reflexión ou para a solución do caso.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



EXEMPLO:

20



O Xaquín

Cando tocou para o recreo, Xaquín non foi o primeiro en levantarse. Ergueuse cos brazos pendurando coma pedras, e andou con grandes alancadas. Quen seía meter no medio? Aquel fato de nenazas? A forza de empurróns e olladas que matan foi o primeiro en coarse na saída. Foi dereito cara á parte traseira do pavillón polideportivo. As pedras que con tanto traballo mandara poñer naquel recuncho xa estaban ocupadas por cabróns que levarían alí unha hora ou máis, seguro, gastando cueira dos pantalóns que lles mercaran súas nais. Ou quen paga os pantalóns, eh? Todos aqueles nenos de mamá rañándoa no mellor e máis discreto sitio de todo o patio, xusto onde os profes non vixiaban. Todo o mundo sabía que aqueles eran os seus dominios, ou non? Cabreouse tanto pensando niso que lle deron ganas de arrearlles a todos unha boa malleira. Porcos pijos!

-Xa estivestes tempo de mais!!

Xaquín agarrou a un rapaz fraco duns catorce anos e empurrouno fóra da pedra na que sentaba. O rapaz esbarrou e foi a rolos polo chan ata pegar coa parede do polideportivo. O lapote que levou na cachola empezou a sangrar. Tiveras máis coidado, pensou Xaquín. Pechou os ollos e deixou que a rabia minguara un pouco. Non lle importaba o que pensaran os demais. Se o rapaz non fora tan torpe ou non estivera tan mimado pola súa nai non pasaría nada. El tivo que apañarse todos aqueles anos que pasou na escola cando era un cativiño sen que os seus pais se meteran en nada. De que lle ía valer chegar á casa e dicir que lle tiña medo aos mangallóns cando a súa nai tamén llelo tiña? Ela tiñalle medo a todo, pero o que máis a aterraba era que os profesores pensaran que era unha mala nai. "Non te metas en pelexas. Pasa de todo e xa verás que mañán xa rematou o lío..." E unha merda! Aquí o único que valía era ter un bo par. Un bo par e uns bos músculos.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



- Pode ser Xaquín unha persoa violenta? Que elementos hai no texto que nos induzan a pensar así?
- A que pode deberse o comportamento de Xaquín?
- Os pais de Xaquín terán influido no seu carácter? Por que?
- Como debemos reaccionar se se produce un feito así, sexa na nosa clase ou sexa nun local público?
- Se tiveramos un abusón na clase ou no centro, como deberíamos afrontar o problema?

Mostrar retroacción

Ocultar a retroacción

Acoso escolar[1]



Neste apartado presentamos outro conxunto de iDevices cun maior grao de dificultade, pero que van proporcionar máis variedade e riqueza á nosa Unidade Didáctica. Son os seguintes:

- Pregunta verdadeiro-falso.
- Pregunta de elección múltiple (PEM).
- Pregunta de selección múltiple (PSM).
- Exame SCORM.
- Actividade de espazos en branco.
- Galería de imaxes.
- Imaxe ampliada.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Pregunta verdadeiro-falso

2

Con este iDevice podemos propoñer probas con solucións Verdadeiro/Falso.

En canto á súa estrutura, o iDevice verdadeiro-falso componse de:

- unha caixa de título
- unha área de texto onde introduciremos as orientacións que se precisan para abordar o cuestionario
- un espazo no que se formulan as preguntas
- Dous botóns para a elección de resposta
- unha caixa na que incorporaremos a información de retroalimentación, se o vemos interesante; senón, só aparecerá "correcto" ou "incorrecto" segundo se acerte a resposta ou non.

EXEMPLO:



Pregunta Verdadeira ou Falsa

Le atentamente as preguntas e contesta Verdadeiro ou Falso facendo clic sobre un dos botóns.

A Casa-Museu de Rosalía de Castro está na cidade de Santiago de Compostela.

Verdadeiro ☐ Falso ☐



Pregunta Verdadeira ou Falsa

Le atentamente as preguntas e contesta Verdadeiro ou Falso facendo clic sobre un dos botóns.

A Casa-Museu de Rosalía de Castro está na cidade de Santiago de Compostela.

Verdadeiro ☒ Falso ☐

Correcto!



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Pregunta de escolla múltiple (PEM)

O iDevice PREGUNTA DE ESCOLLA MÚLTIPLE é un recurso bastante interesante, porque nos permite valorar ou avaliar o aprendido, ben sexa nun apartado da Unidade ou ben ao final da mesma.

En canto á súa estrutura, o iDevice componse de:

- Unha caixa de título,
- Unha área de texto chamada "PREGUNTA", onde introduciremos a cuestión á que se lle presentarán varias opcións a escoller.
- Unha área chamada "Suxestión", na que podemos ofrecer recomendacións
- Unha caixa de texto denominada "Opción", onde colocar unha opción para a resposta e asociada a ela; xunto a cada opción acompáñase un botón para indicar se é a resposta correcta. Podemos engadir tantas opcións como desexemos.
- Unha caixa denominada "Retroacción".

A seguir, podemos incluír tantas preguntas como desexemos.



Pregunta de escolla múltiple

O Pórtico da Gloria está...



- ☐ Na catedral de Burgos.
- ☐ Na catedral de Lugo.
- ☐ Na catedral de Santiago de Compostela.
- ☐ Na igrexa de Augasantas.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Pregunta de selección múltiple (PSM)

4

O iDevice PREGUNTA DE SELECCIÓN MÚLTIPLE permítenos propoñer cuestións que poden ter varias respostas correctas, que se marcarán nunha casinha de verificación.

En canto á súa estrutura, o iDevice componse de:

- Unha caixa de título,
- Unha área de texto chamada "PREGUNTA", onde introduciremos a cuestión á que se lle presentarán varias opcións a escoller.
- Unha caixa de texto denominada "Opción", onde colocar unha opción para a resposta e asociada a ela; xunto a cada opción acompáñase un botón para indicar se é a resposta correcta. Podemos engadir tantas opcións como desexemos.
- Unha caixa denominada "Retroacción", que indicará as respostas correctas e incorrectas.

A seguir, podemos incluír tantas preguntas como desexemos.



Como andamos de Xeografía?

Entre estas vilas, cales non son porto de mar?

- ☐ Portomarín.
- ☐ Malpica.
- ☐ Monforte.
- ☐ Muros.

Mostrar retroacción



Como andamos de Xeografía?

Entre estas vilas, cales non son porto de mar?

- ☒ Portomarín.
Correcto
- ☒ Malpica.
Incorrecto
- ☐ Monforte.
Incorrecto
- ☐ Muros.
Correcto

Mostrar retroacción



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Exame SCORM

SCORM (do inglés *Sharable Content Object Reference Model*) é unha especificación que permite crear obxectos pedagóxicos estruturados e incorporalos dentro de sistemas de xestión de aprendizaxe diferentes, sempre que estes soporten a norma SCORM.

O **Test SCORM**, en principio, é moi semellante ao iDevice Pregunta de elección múltiple: permite crear cuestionario "tipo test" con varias respostas das cales só unha é correcta. Pero a súa característica principal, e de aí deriva a súa importancia, é o seu funcionamento: incluído nun LMS (como Moodle), convértese nun exame puntuable, podendo rexistrarse e gardarse información de avaliación dos alumnos.

En canto á súa estrutura, o iDevice componse de:

- Unha caixa de título,
- Unha área de texto chamada "PREGUNTA", onde introduciremos a cuestión á que se lle presentarán varias opcións a escoller.
- Unha caixa de texto denominada "Opción", onde colocar as opcións de resposta; xunto a cada opción acompáñase un botón para indicar se é a resposta correcta. Podemos engadir tantas opcións como desexemos, pero só unha será correcta.
- Unha lista despregable onde eliximos o sistema de puntuación para o test.

A seguir, podemos incluír tantas preguntas como desexemos.

Contestadas as preguntas, o alumno dispón do botón **enviar resposta**, que lle permite coñecer os seus resultados.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



EXEMPLO:



Exame SCORM



Quen escribiu "*Longa Noite de Pedra*"?

- ☐ Álvaro Cunqueiro.
- ☐ Castelao
- ☐ Celso Emilio Ferreiro.
- ☐ Ramón Cabanillas.



Cal das obras seguintes foi escrita por Álvaro Cunqueiro?

- ☐ Cousas.
- ☐ Merlín e familia.
- ☐ De catro a catro.
- ☐ O porco de pé.

Enviar resposta



Exame SCORM



Quen escribiu "*Longa Noite de Pedra*"?

- ☐ Álvaro Cunqueiro.
- ☐ Castelao
- ☐ Celso Emilio Ferreiro.
- ☐ Ramón Cabanillas.



Cal das obras seguintes foi escrita por Álvaro Cunqueiro?

- ☐ Cousas.
- ☐ Merlín e familia.
- ☐ De catro a catro.
- ☐ O porco de pé.

Enviar resposta

Your score is 50%



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Actividade de encher espazos

O iDevice ACTIVIDADE DE ESPAZOS EN BRANCO permítenos estruturar actividades de completar cadros en branco nun texto.

En canto á súa estrutura, o iDevice componse de:

- Un título.
- Unha área de texto chamada "Instrucións", na que explicamos os requirimentos da actividade.
- Unha caixa de texto denominada "Texto de espazos en branco", onde introduciremos o texto co que traballar.
- Botón **Ocultar/mostrar palabra**, para marcar as palabras ocultas.
- Cadros con opcións para determinar as características do texto oculto:
 - Marcación estrita: permite erro en maiúscula-minúscula, ou acentos mal utilizados.
 - Verificar as maiúsculas: non permite erros en maiúsculas-minúsculas, ou acentos mal utilizados.
 - Marcación instantánea: vai corrixindo segundo se escribe a palabra: vermello mal e verde ben
- Unha caixa de texto denominada "Retroacción".

EXEMPLOS:



Actividade de encher espazos

Introduce as palabras correctas nos ocos en branco:

Galicia ten provincias: A , Lugo, e Pontevedra.



Actividade de encher espazos

Introduce as palabras correctas nos ocos en branco:

Galicia ten provincias: A , Lugo, e Pontevedra.

Tu puntuación es: 3/3.

Galicia ten catro provincias: A Coruña, Lugo, Ourense e Pontevedra.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Tamén podemos, mediante o uso de táboas, crear actividades do tipo "cada ovella coa súa parella".

8



Acerta cal é cal

No cadro seguinte téns en cada cela ou ben unha comarca ou ben unha cabeceira de comarca. Cada cela correspóndese coa da súa dereita e viceversa. Completa a táboa coa información que falta, xa sexa unha comarca ou unha cabeza de comarca.

		Padrón
Lalín		
		Monforte de Lemos
Negreira		

Enviar



Acerta cal é cal

No cadro seguinte téns en cada cela ou ben unha comarca ou ben unha cabeceira de comarca. Cada cela correspóndese coa da súa dereita e viceversa. Completa a táboa coa información que falta, xa sexa unha comarca ou unha cabeza de comarca.

O	ser	Padrón
Lalín		Deza
Terra	de	Lemos
Negreira	A	Barcelá

Reiniciar

Mostrar respostas

Tu puntuación es: 1/8.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Galería de imaxes

Co iDevice GALERÍA DE IMAXES podemos mostrar un grupo de imaxes en pequeno tamaño coa posibilidade de velas en tamaño real, que poder referirse á Unidade Didáctica en conxunto ou a un dos seus apartados.

En canto á súa estrutura, o iDevice componse de:

- Unha caixa de título
- O botón **Agregar imaxes**.
- Unha caixa de texto situada baixo cada imaxe, para engadirlle un título individualizado.

EXEMPLO:



Galería de imaxes



Castro de Baroña



Torres do Oeste



Porto de Fisterra



Torre de Hércules



O Berbés



A Peregrina



Catedral de
Compostela



Muralla romana

Ampliador de imaxe

10

O iDevice AMPLIADOR DE IMAXE permítenos ampliar cunha lupa un segmento dunha imaxe.

En canto á súa estrutura, o iDevice componse de:

- Unha caixa de título.
- Unha caixa de texto, na que introduciremos as instrucións da actividade a realizar coa imaxe.
- Una caixa de selección de imaxe, que nos permite subir unha imaxe almacenada no disco duro.
- Control Mostrar como, que nos permite determinar o tamaño de visualización da imaxe.
- Control Aliñar.
- Control Nivel inicial de zoom.
- Control Nivel máximo de zoom,.
- Control Tamaño da lupa.

EXEMPLOS:



Observa esta construcións rural

Aquí tes unha palloza. Queres saber como se construía? Fíxate ben nas súas partes.

Adiviña: de que comarca de Galicia son características as pallozas?

Aquí tes un muíño de marea. Como pensas que podía funcionar? Investíga.



Esta é outra construción tradicional de Galicia



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



6. Ferramentas (III)

1

A seguir, preséntanse aquí os catro iDevices de maior dificultade. Son:

- RSS
- Artigo Wiki
- Sitio externo do Web
- Applet de Java

iDevice > Sitio externo do Web

Este **iDevice** permítenos o acceso directo a un sitio web que poida aportarnos axuda ao noso traballo educativo na clase, de xeito que o alumnado poida traballar directamente coa web incluída.

En canto á súa estrutura, o **iDevice** Sitio externo do Web ten dous elementos:

- Unha fiestra para o URL na que consignaremos o enderezo do sitio web.
- Unha fiestra denominada Altura do marco na que podemos escoller o tamaño da área onde vai aparecer o sitio web elixido.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Un wiki (ou unha wiki) é un sitio web colaborativo que permite que varios usuarios poidan crear páxinas web sobre un mesmo tema, de xeito que cada usuario achega un pouco do seu coñecemento para que a páxina web sexa máis completa, creando desta forma unha comunidade de usuarios que comparten contidos sobre un mesmo tema ou categoría. A wiki máis coñecida e utilizada no mundo é a Wikipedia, con versión en galego chamada Galipedia, á que calquera usuario pode engadir contidos.

A efectos educativos, Wikipedia é unha fonte de información -malia as dúbidas sobre a súa fiabilidade- para moitos traballo do nos alumnado, polo que a utilización de artigos da wikipedia ou da Galipedia poden resultar moi interesantes na nosa unidade eXe.

En canto á súa estrutura,, o iDevice Artigo wiki ten os seguintes elementos:

- Unha caixa de título.
- Unha fiestra denominada Sitio, onde podemos escoller a fonte dun artigo wiki nunha lista despregable (gráfico da dereita).
- Unha fiestra na que introduciremos o título do artigo.
- Un área de texto denominada Artigo na que aparecerá o artigo buscado.
- Unha fiestra denominada *Énfase* na que convén marcar *Sen énfase* para non afectar ao estilo escollido en eXe.



RSS (Really Simply Syndication) permite acceder aos rexistros actualizados dun sitio web de novas con subscripción RSS que mostre a icona .

En canto á súa estrutura, o iDevice RSS está composto por:

- Unha caixa de título.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



- Unha fiestra na que introduciremos o enderezo (URL) do RSS (feed).
- O botón .
- Unha caixa de texto, na que aparecerán as novas cando premamos o botón .
- Unha fiestra despregable, indicando "*Sen énfase*" ou "*Algunha énfase*". É recomendable a segunda opción porque non variará o estilo que teñamos escollido en eXe.



Cómpre sinalar que as novas unicamente se actualizarán cando editemos o iDevice e pinchemos no botón .

EXEMPLO: RSS do xornal "A Nosa Terra"

O PP exclúe as deputacións dos plans de aforro
Bartos, o púxil miliciano da República
A óptica poética na narrativa de Eva Moreda
Alimentos útiles para previr o cancro
Vertidos á ría con autorización de Medio Ambiente
O 'corno' de África morre de fame
'Begginers', unha oportunidade para as emocións
75 anos de H.P. Lovecraft en Galiza
John Boyne para nenos e adultos
Cando quixeron suprimir o Día da Patria
Francisco Bernárdez, moito máis ca o cuñado de Cortázar
Hugo Mallo, único galego no Mundial sub20
Máis ópera, por favor
José de Anchieta: precursor da poesía brasileira
A primeira vez... con Castelao
Reeditase gran clásico da literatura infantil
O Caso Murdoch e a prensa española
En derrota antes de Auschwitz
Anselmo Mendes, xenio do Alvarinho de Melgaço
Ler a Gramsci, a forxa dun revolucionario



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



iDevice > Miniaplicación de Java

Unha miniaplicación (applet) de Java é un programa Java que se "insire" ou incrusta dentro dunha páxina web. Como tal almacénase no servidor web e chámase desde unha das súas páxinas, e execútase no ordenador do usuario que está a navegar en internet mediante unha "máquina virtual" que xa está cargada no navegador que esteamos a usar. Java é unha linguaxe de programación multiplataforma que funciona en calquera sistema operativo, ben sexa Windows, ben Linux, ou calquera outro.

A súa facilidade de uso e as súas propiedades visuais fan que as miniaplicacións de Java proliferen como cogomelos por todo internet, e utilízanse amplamente como recursos educativos.

Como consecuencia desta versatilidade, abundan os recursos creados en Java, que podemos ver en moitos sitios web de carácter educativo. Nós imos traballar dous deles:

- Inserción directa dun applet de XeoXebra en eXe en modo local.
- Inserción dun applet de Jclic aloxado noutro servidor.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Inserción dun applet de Xeoebra

As miniaplicacións ou applets de java utilízanse moito no web 2.0, sobre todo como animacións, e atopámolas en moitas páxinas e sitios web orientados ao ensino.

Verémolas moito en materias como Ciencias Naturais, Física, Química ou Tecnoloxía, aínda que, buscando en Internet, podemos atopar applets referidos a outras áreas.

Neste contexto, Xeoebra é unha aplicación da que se poden descargar moitas actividades na web para inserilas na nosa unidade didáctica de eXelearning.

Para inserir unha actividade Xeoebra só temos que abrir o [iDevice Miniaplicación de Java](#) e indicarlle o nome ao applet que imos publicar (un nome que faga referencia ao contido que imos mostrar, por exemplo Teorema de Pitágoras) Posteriormente na opción [tipo de miniaplicación](#) seleccionamos a opción [geogebra](#). Finalmente procederemos a cargar o arquivo [.ggb](#) que teñamos nunha carpeta do disco duro. Para isto seleccionamos [Agregar arquivos](#) e buscamos a ruta do arquivo [.ggb](#) que cargaremos; unha vez seleccionado o arquivo prememos o botón [cargar](#) na miniaplicación de Java para indicarlle ao programa que ese é o arquivo que usaremos.

Cómpre lembrar que calquera miniaplicación ou applet de java que inserimos en eXelearning só funcionará cando exportemos o ficheiro eXe a SCORM, IMS, sitio web, páxina única, etc, premendo en [ficheiro>exportar](#) e elixindo un formato de exportación.

Miniaplicación de Java

Tipo de miniaplicación: [Geogebra](#) ?

[Engadir ficheiros](#) [Enviar](#) ?

Código da miniaplicación: ?

```
<applet code="geogebra.GeoGebraApplet.class" archive="geogebra.jar" width="750" height="450">
<param name="filename" value="xeracion_aleatoria_01.ggb">
<param name="framePossible" value="false">
Please <a href="http://java.sun.com/getjava"> install Java 1.4</a> (or later) to use this page.
</applet>
```

geogebra_gui.jar ☒

geogebra_properties.jar ☒

geogebra_export.jar ☒

geogebra.jar ☒

geogebra_cas.jar ☒

☒ ☒ ☒ ☒ ☒



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Insertar un applet de JClic

Para inserir unha miniaplicación ou applet de JClic só temos indicar os datos do arquivo que queremos executar e o enderezo do plug-in de JClic. O arquivo Jclic pode estar nun disco local ou nun enderezo dunha páxina web.

Abrimos o [iDevice Miniaplicación de Java](#) e agregamos unha serie de arquivos que se relacionan no cadro seguinte e que permitirán a reprodución tanto de forma local como en internet; engadimos estes arquivos con extensión **.jar**, un a un, xunto co arquivo da actividade "**nome_da_túa_actividade.jclic.zip**". Os arquivos que se precisan podemos obtelos neste [endereço](#).

A seguir, pegamos o código HTML exposto en vermello no cadro seguinte, coidando de substituír o texto subliñado en amarelo polo nome e enderezo da nosa actividade:

```

<script
language="JavaScript" src="http://clic.xtec.net/dist/jclic/jclicplugin.js"
type="text/javascript">
</script>

<script language="JavaScript">
setJarBase('http://clic.xtec.net/dist/jclic');
writePlugin('G:/traballo/jclic/lingua.jclic.zip', '800', '600');
</script>

```

jclicapplet.jar	Eliminar ficheiro
jclic.jar	Eliminar ficheiro
activities.jar	Eliminar ficheiro
utilities.jar	Eliminar ficheiro
jclicxml.jar	Eliminar ficheiro
jmfhandlers.jar	Eliminar ficheiro
intl.jar	Eliminar ficheiro
qt60.jar	Eliminar ficheiro
qt61.jar	Eliminar ficheiro
soundspi.jar	Eliminar ficheiro
lingua.jclic.zip	Eliminar ficheiro

A secuencia sería a seguinte:



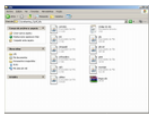
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



 Secuencia de inserción dunha actividade jclic en eXelearning



Abrimos o iDevice Miniaplicación de Java



Copiamos un a un os arquivos .jar



Imos cargando un a un



Cargamos o arquivo .jcl



Copiamos o código HTML



Pegamos o código HTML e xa está!

A actividade que imos poñer de exemplo é a seguinte:

O cultivo do millo

Xosé Antón Vicente Rodríguez

CEIP o Piñeirinho
Vilagarcía de Arousa (Pontevedra)

Actividades clic sobre o cultivo do millo en Galicia onde se analizan os diferentes traballos que realizan os labregos, así como os principais aparellos, ferramentas e máquinas utilizadas. O paquete de actividades está baseado na publicación "O campo en Castrelo", do "Equipo de Normalización Lingüística do CEIP de Castrelo - Cambados".

Área Ciencias sociais

Niveis Primaria (6-12), Secundaria (12-16)

Data 13/09/02

Última revisión 27/11/02

Licencia de uso  Esta obra está baixo unha licenza de Creative Commons



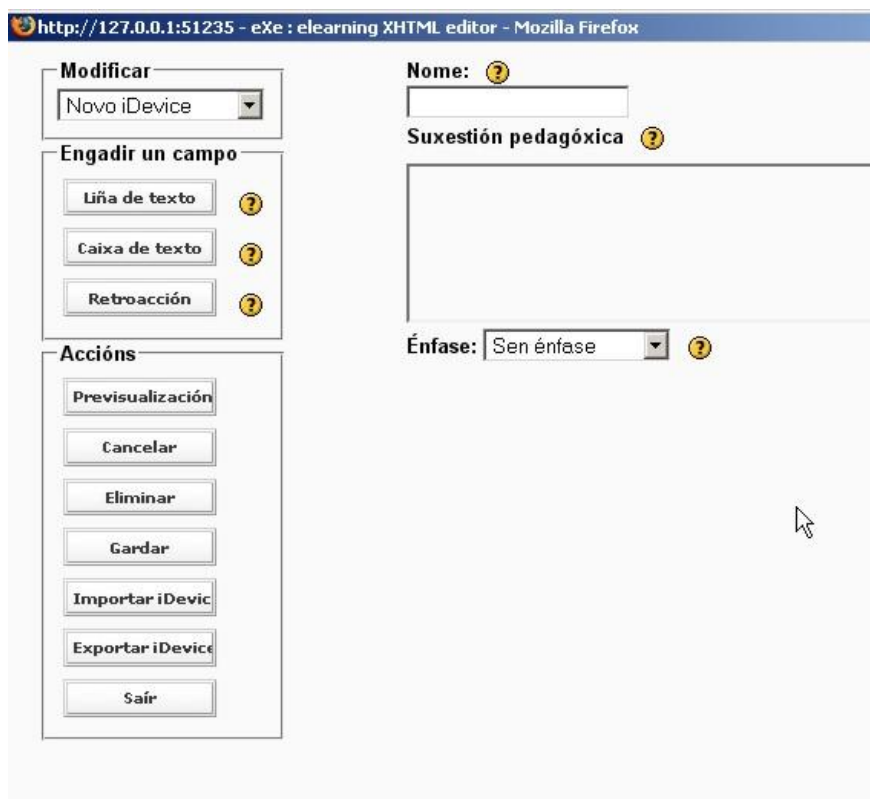
6. O editor de iDevices

1

O editor de **iDevice** permítenos deseñar os nosos propios **iDevices** coas características específicas que precisemos, se os que inclúe **eXe** por defecto non nos chegan.

Para configurar o noso propio **iDevice** pinchamos en [Ferramentas>Editor de iDevices](#).

A seguir, non temos máis que ir utilizando as opcións que prefiramos para conseguir a nosa ferramenta; tamén podemos editar unha ferramenta xa existente, modificarlle as opcións e gardala con outro nome.



Accedemos a el desde o menú Ferramentas, e ten a aparencia que se mostra a continuación. Podemos crear un novo **iDevice**, ou editar un xa existente.

Isto pode ser útil, se as nosas necesidades non se adaptan aos **iDevice** que temos dispoñibles.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



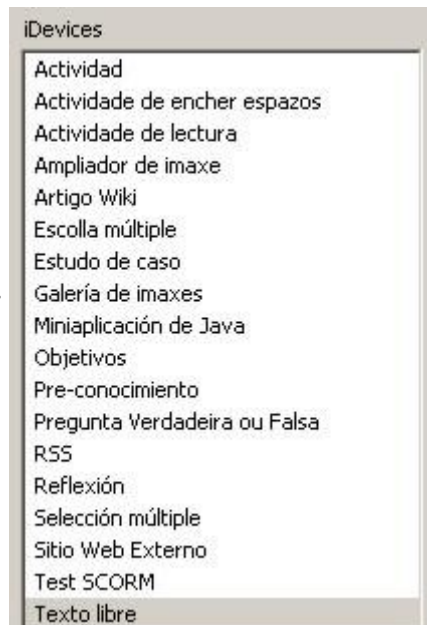
As ferramentas (iDevices) en eXe-learning

eXelearning subminístranos un conxunto de ferramentas para crear contidos educativos denominadas *iDevices*.

Os *iDevices* son, xa que logo, os instrumentos didácticos dos que nos valeremos para inserir elementos de contido nun proxecto.

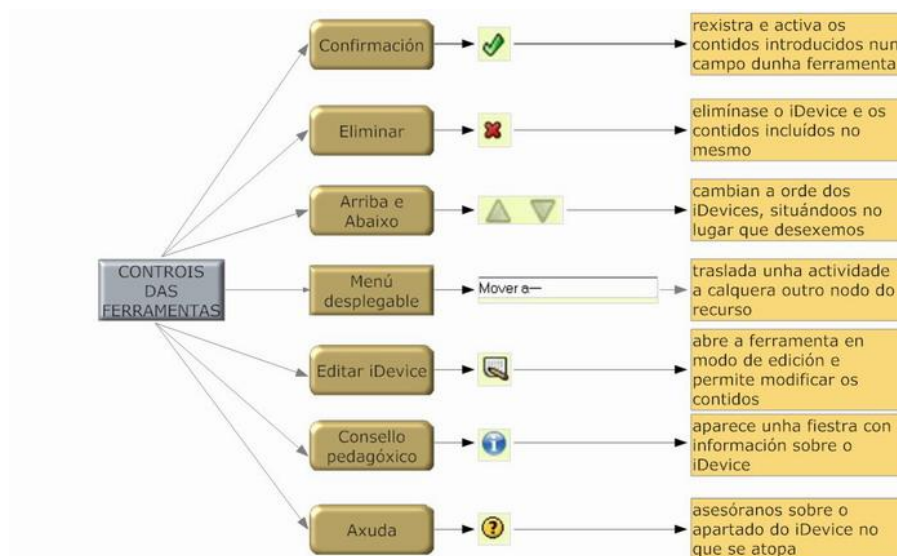
Así, os iDevices dos que dispoñemos para completar as exposicións teóricas ("Texto libre"), tales como por exemplo actividades de ocos ou de lectura, applets, artigos da Wikipedia, exames SCORM ou preguntas obxectivas, permitirannos enriquecer de xeito substancial as nosas unidades didácticas.

Utilizar un iDevice é moi sinxelo: só temos que escoller a ferramenta que precisemos, pinchando nela. Ao editala, mostraranse as súas opcións específicas e non teremos máis que enchelas. Tamén contamos con iconas de axuda que nos orientarán en todo momento.



Tamén existe un editor en Ferramentas>Redactor do iDevice, para crear actividades personalizadas.

Controis das ferramentas



6. Inserción de elementos especiais

1

Como xa vimos parcialmente, nalgúns dos iDevices, o editor de texto de eXeLearning permítenos inserir diversos obxectos e elementos especiais nos nosos recursos e actividades.

Neste apartado veremos como introducir diversos obxectos nas nosas Unidades Didácticas elaboradas con **eXelearning**, todas elas procedentes de internet, aínda que tamén poderíamos crear os nosos propios obxectos -por exemplo en Java ou en Flash- e usalos do mesmo xeito. A Web 2.0 permítenos novas formas de acceder e de compartir contidos -o exemplo máis coñecido é o de Youtube-. No caso do Web, só temos que copiar un determinado código [.html](#) e inserilo no noso recurso ou actividade premendo no botón HTML que aparece na barra de ferramentas do editor de textos de **eXeLearning**.

Estes elementos especiais poden contribuír de xeito decisivo a facer máis interesante e motivadora a nosa Unidade Didáctica, pero tamén a darlle unha maior versatilidade educativa.

Inserir un mp3

A música e o son poden ser excelentes recursos didácticos a incluír na nosa unidade didáctica. Mesmo poderíamos facer unha especie de Podcast na nosa Unidade Didáctica, agregando arquivos de son en formato .mp3

Con todo, cómpre non esquecer que moitos arquivos deste tipo poderían facer o noso recurso moi pesado, tanto se queremos subilo á web como se queremos usalo en modo local, xa que precisaríamos de máquinas cunha certa potencia.

Para incluír o acceso a un arquivo de son no noso recurso temos que:

- Acceder ao sitio web no que se atope o arquivo.
- Seleccionar o arquivo desexado.
- Buscar a fiestra na que se mostre o código html do arquivo, seleccionalo código e copialo
- Abrir o editor de textos de eXe, pinchar no botón HTML da barra de ferramentas e pegalo ao final dos signos que aparecen.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez

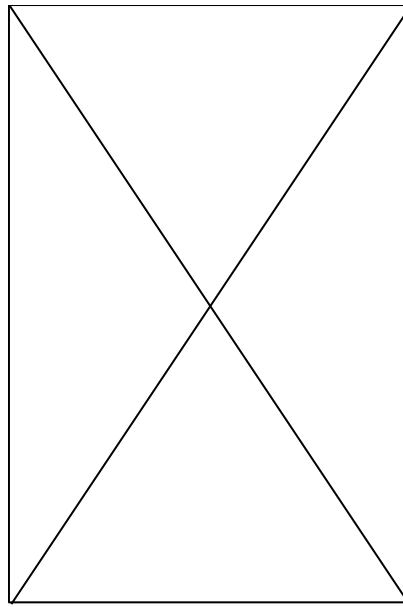


- Pinchar no botón **actualizar**, e xa o temos.



O exemplo que incluímos é un tema do grupo ruso de folk Dudeldrum, que inclúe pezas galegas no seu repertorio. O mp3 está extraído da web de música libre [Jamendo](#).

EXEMPLO:



Inserir un documento de Google Docs

3

Google proporciónanos a ferramenta Google Docs, que nos permite crear documentos en liña. Estes documentos poden ser de texto, follas de cálculo ou presentacións. eXe permítenos acceder a estes documentos desde a nosa Unidade Didáctica e incrustalos na mesma, enriquecendo os contidos.

Para incluír o acceso a un arquivo de Google Docs no noso recurso temos que:

- Obter unha conta de [Google](#). Unha vez dentro da conta, pincharemos na opción **Docs**, que está na parte superior nunha barra de menús.
- Subimos un documento noso ou abrimos un documento novo e introducimos os contidos correspondentes para, unha vez rematada a súa edición e gardado, pinchar na pestana **PUBLICAR**. Facemos clic sobre **publicar documento** e activamos a opción "Volver a publicar automaticamente cando se realicen cambios".
- Unha vez feito isto, Google Docs proporciónanos unha ligazón web, que copiaremos no portapapeis.
- Imos a [eXelearning](#) e eliximos a ferramenta "[Sitio externo do Web](#)". Na caixa URL incluimos a URL que copiamos, e en "[Altura do marco](#)" eliximos a que nos pareza máis axeitada ao tamaño.

EXEMPLO:

Google Te damos la bienvenida a Google Docs

Crea y comparte tu trabajo online

Crea, edita y sube

Acceda a Google Docs con su **Cuenta Google**

Correo electrónico:

Contraseña:

☐ Recordarme en este equipo.

[No puedo acceder a mi cuenta.](#)



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Inserir un mapa de Google Maps

O procedemento para inserir un mapa de Google Maps na nosa Unidade Didáctica é semellante ao realizado para inserir un ficheiro mp3.

Para inserir un mapa no noso recurso:

- En Google Maps localizamos o mapa do noso interese,
- Pinchamos na icona de enlace que hai na parte superior dereita da páxina, e aparecerá un cadro de diálogo. Nel, facemos clic en "**pegar HTML para inserir no sitio web**", e seleccionamos o contido da fiestra.
- Copiámolo e imos ao noso iDevice, que pode ser "**Texto libre**", "**Actividade**", ou calquera outro que nos pareza.
- Pinchamos no botón HTML da barra de ferramentas e pegamos o contido do portapapeis na zona na que nos interese ter o mapa. E xa está!



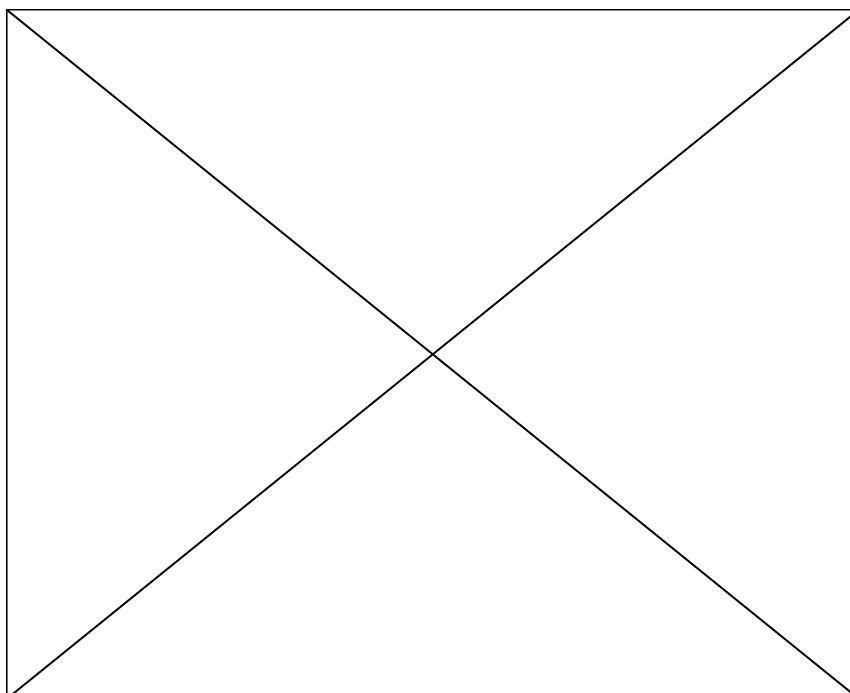
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Aínda que hai máis sitios, o portal de vídeos YouTube é o máis popular. Para inserir un vídeo on-line o proceso é semellante aos realizados en iDevices anteriores.

Para incrustar un vídeo de Youtube:

- localizamos un vídeo en [YouTube](#) e pinchamos no botón **compartir** que hai na parte inferior do vídeo.
- Na fiestra que se abre pinchamos no botón [inserir](#) e copiamos o código que aparece na fiestra inferior.
- Para rematar, imos ao noso iDevice e abrimos o editor HTML pinchando no botón correspondente na barra de ferramentas. Pegamos o contido do portapapeis coas teclas [ctrl+v](#) e xa está.



Os widgets son unhas pequenas aplicacións que poden funcionar no escritorio do ordenador, no navegador ou noutros programas, dependendo do widget ou da plataforma sobre a que funcione. Só funcionan con conexión á rede, interactuando con algún motor de Internet. Os widgets poden dicirnos por exemplo o tempo que vai facer hoxe ou ver secuencias de paisaxes, usar unha calculadora, un calendario, etc. Os widget de Google chámanse Gadget.

Para inserir un widget na nosa Unidade Didáctica:

- Abrimos o seguinte enderezo web <http://www.google.com/ig/directory?synd=open> e escollemos un dos Gadgets alí presentes. No noso exemplo, tomamos o das fotos da natureza.
- A seguir, pulsamos no botón [engadir á túa páxina web](#), e configuramos o Gadget como mellor nos pareza na fiestra inferior; despois pulsamos no botón [Obter o código](#), copiamos o contido da caixa e pegámolo no noso iDevice.



Pode ser necesario para as nosas Unidades Didácticas engadir recursos elaborados por nós, ou polos nosos alumnos, en formato de Presentacións de Diapositivas.

Unha boa forma de facelo e empregar recursos da Web 2.0 como por exemplo:



SlideShare



é unha aplicación da web 2.0 que permite almacenar e compartir diapositivas.

Converte as Presentacións en Flash que se poden visualizar desde calquera máquina con conexión a Internet sen necesidade de cargalas.

É semellante a YouTube pero para Presentacións en lugar de vídeos.

Podemos subir as nosas propias Presentacións ou aproveitar outras xa elaboradas.

Sitio web

<http://www.slideshare.net>



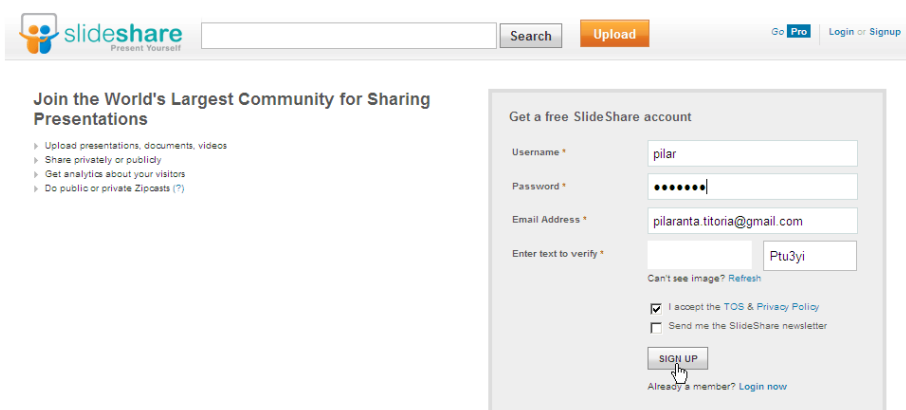
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



O primeiro que temos que facer é rexistrarnos na páxina.

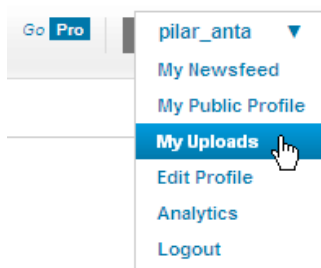
Necesitaremos:

- un nome de usuario
- un contrasinal
- e un enderezo de correo electrónico



Unha vez rexistrados

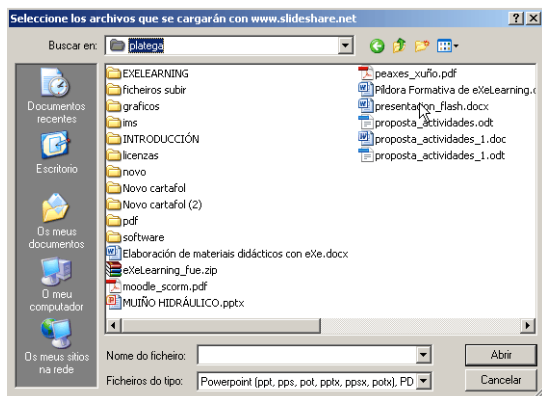
temos que subir a presentación



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



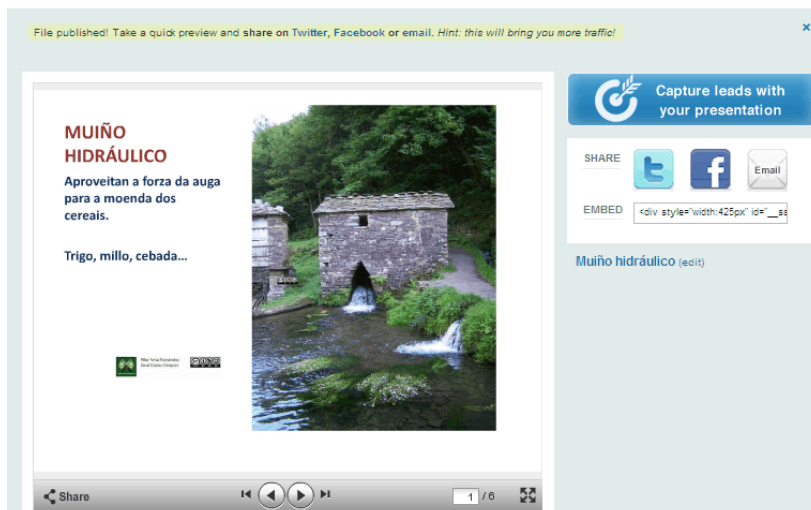
Seleccionamos o arquivo que queremos subir



Segundo o tamaño do noso arquivo tardará máis ou menos en subir á rede.

Upload one or more files

Este é o resultado final. Xa temos subida a nosa presentación.

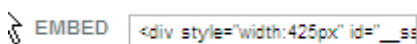


Inserir a Nosa Presentación en eXe

Unha vez temos publicada a nosa Presentación en SlideShare, xérase un código chamado "*código Embed*", igual ao que xeran os vídeos de YouTube.

A cadea marcada Embed imos empregala nun editor de códigos HTML que temos á nosa disposición en eXelearning no iDevice "*Texto Libre*".

En SlideShare



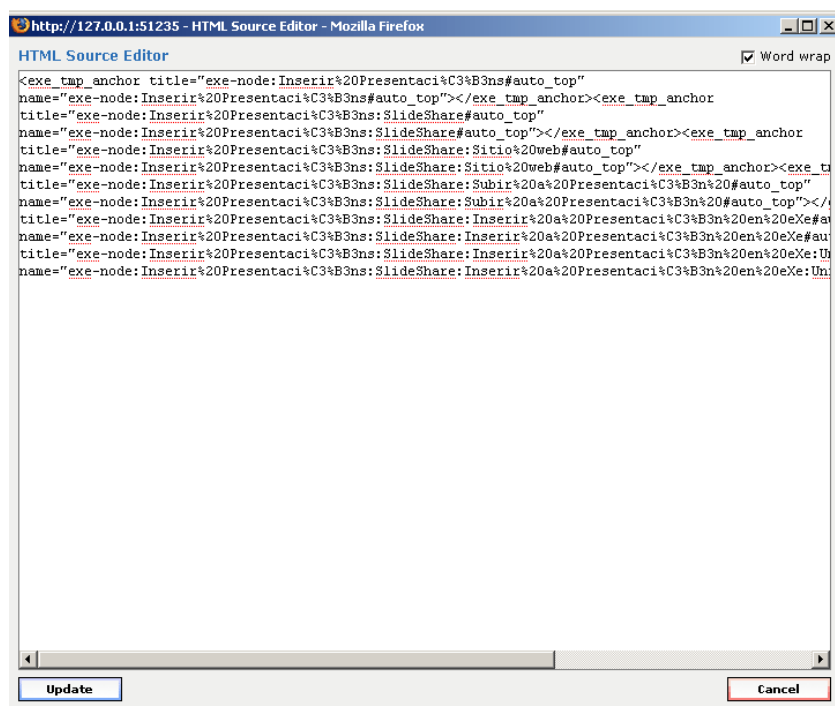
Seleccionamos e Copiamos (ctrl+C)

En eXelearning

Seleccionamos o editor de códigos HTML



abrírase unha ventá con todos estes códigos HTML que non debemos tocar

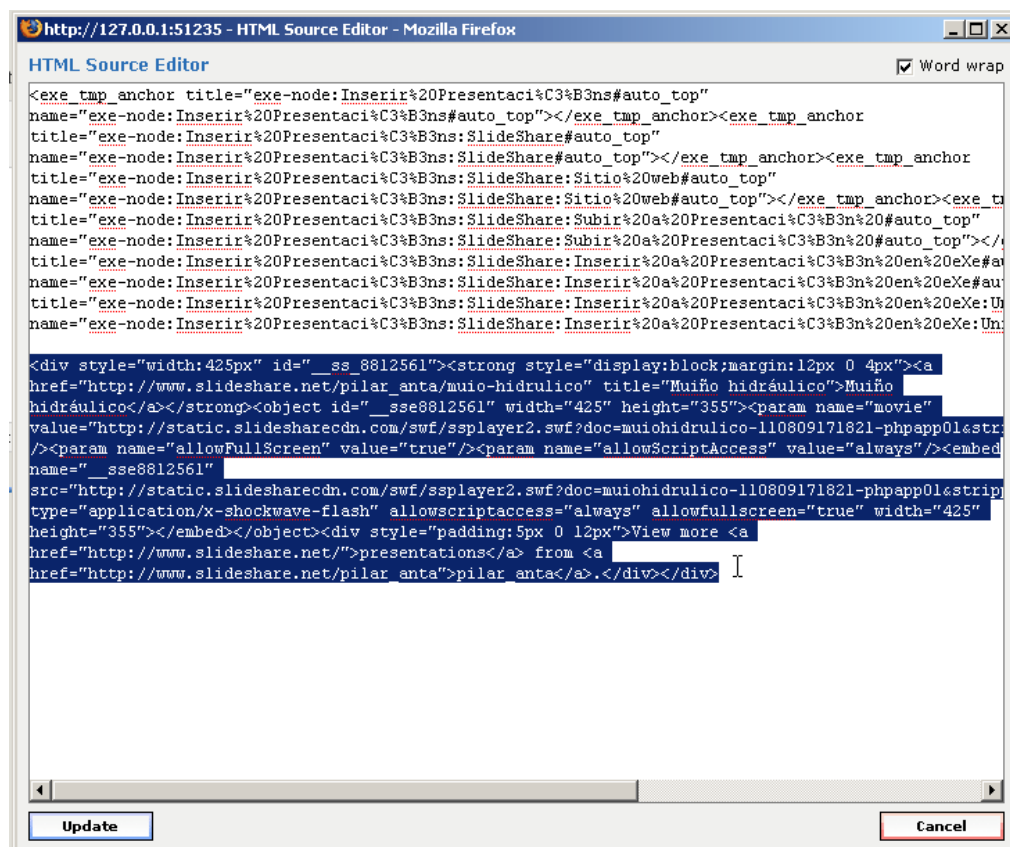


Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



e Pegamos (ctrl+V) o código Embed (no exemplo marcado de azul)

11



e Prememos

Update

Xa temos a nosa presentación en eXelearning

Inserir unha Presentación de SlideShare en eXe

Se en lugar de querer inserir en eXe unha Presentación elaborada por nós, queremos aproveitar unha da aplicación, temos que seguir o mesmo proceso de copiar o código Embed e posteriormente pegalo no editor HTML de eXe.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez





é unha hemeroteca online inspirada no modelo de YouTube. Permite subir, de balde, documentos en pdf e convertelos nunha revista interactiva que se pode ver na propia web de ISSU ou ser integrada noutras páxinas ou blogs, incluíndo as nosas Unidades de eXe.

Ademais podemos acceder a outras publicacións sen necesidade de descargalas.

O resultado é moi visual e atractivo. Pode resultar moi motivador para os alumnos publicar os seus traballos.

A revista interactiva dispón dun visor que se pode activar a pantalla completa e permite pasar as páxinas de forma semellante a como se fai cunha revista en papel. Tamén dispón dun zoom para achegarse ou afastarse.

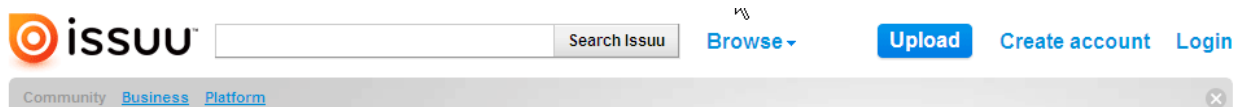
Sitio web

<http://issuu.com>

Subir o noso Documento a Issu

Para publicar o noso Documento en Issu (sempre en formato pdf) temos que seguir uns sinxelos pasos:

1º crear unha conta



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



[Browse](#)

Sign up to collect, share and publish.
Make your documents look their very best!

Already an Issuu member? [Log in now](#)
Are you a business user? Learn about [Issuu Pro](#)

First name or [Connect](#)

Last name

Profile name (Can never be changed) E-mail

<http://issuu.com/profile-name>

Password

Gender ☐ Male ☐ Female Age

Enter the two words below:

Léna Datiouri

2º subir o Documento introducindo:

- título
- descrición
- conta de correo electrónico



Upload a file [Upload many files](#)

☐ Upload a file ☐ Upload from URL

[Browse](#)

Your document is limited to 500 pages and 100mb. [\(?\)](#)

General info (required) [Close](#)

Title:

Description:

Web name:
How it is seen in the URL web address.

Keywords:
Enter a few descriptive keywords. Example: news, sport, sun

Info Link: [Test](#)
Generate traffic for your site. Where on your site can people find information about this document? (optional)

Type:

3º recibiremos un e-mail co enlace á páxina na que se atopa a revista.



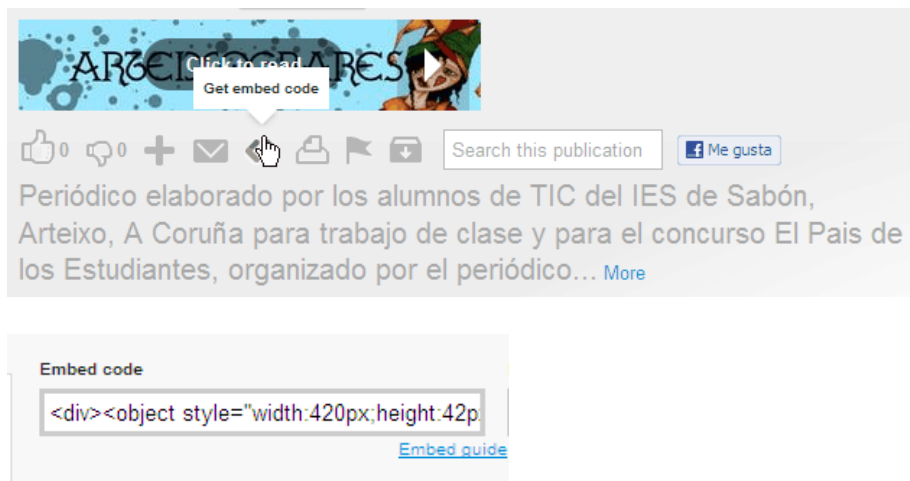
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Inserir o noso Documento en eXe

14

O proceso para subir o Documento de Issu a eXe é exactamente igual que o descrito para SlideShare. Copiamos o código Embed e o pegamos no editor HTML de eXe.



Inserir un Documento de Issu

Se en lugar de querer inserir en eXe un Documento elaborado por nós, queremos aproveitar un da aplicación,

temos que seguir o mesmo proceso de copiar o código Embed e posteriormente pegalo no editor HTML de eXe.



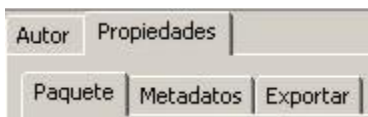
Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



4. Propiedades do documento

1

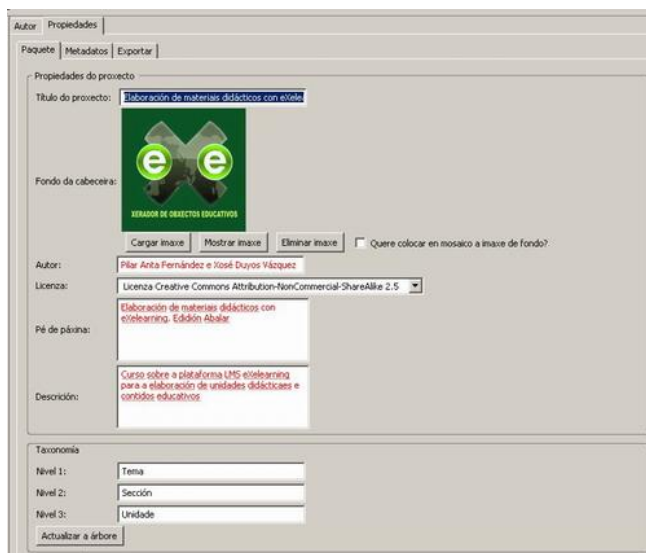
A [pestaña de propiedades](#) permítenos definir os metadatos básicos e a taxonomía do proxecto así como engadir encabezamentos, gráficos e títulos.



Pestana Paquete

Xa que logo, a sección de Propiedades ven a ser como o DNI do noso proxecto, xa que os datos que consignamos nesta sección recoñécense por parte das plataformas educativas, permitíndonos rexistrar os datos xerais sobre o noso traballo: Título, Autor e Descrición. Tamén podemos personalizar a taxonomía que nos oferta por defecto eXe para estruturar os diferentes apartados ou niveis dentro do recurso.

Podemos introducir un título ou unha imaxe que aparecerán na parte superior esquerda das nosas páxinas; debemos elixir unha das dúas opcións (título ou imaxe) porque hai perigo de superposición entre elas. A opción de colocar en mosaico a imaxe de fondo permite crear un reberete horizontal coa repetición da imaxe escollida.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Pestana Metadatos

2

Na seguinte imaxe pode verse a pestana "Metadatos" da fiestra "Propiedades"

The screenshot shows the 'Metadatos' tab in the 'Propiedades' window. The form is titled 'Metadatos Dublin Core' and contains the following fields:

- Título:** Elaboración de materiais didácticos con eXe-Learning. E
- Autor:** María Do Pilar Anta Fernández e Xosé Duyos Vázquez
- Asunto:** Abalar.- Materiais didácticos
- Descrición:** Curso sobre a plataforma LMS eXelearning para a xeración de unidades didácticas e contidos educativos no contexto do Proxecto Abalar.
- Editor:**
- Colaboradores:**
- Data:** Curso2012-2013
- Tipo:**
- Formato:** SCORM 1.2
- Identificador:**
- Fonte:**
- Idioma:** Galego

8. Exportar o noso traballo

1

eXe-learning garda por defecto os traballos que realizamos en formato [.elp](#), un formato que só vale para traballar con esta aplicación. Pero como o obxectivo é publicar o noso recurso, eXe proporciónanos varios formatos para exportar e, xa que logo, publicar o noso traballo xa sexa en internet ou xa sexa nunha plataforma [LMS](#) como Moodle.

Desde hai xa varios anos veñen utilizándose no contexto da web 2.0. [Sistemas de Xestión da Aprendizaxe](#) ou [LMS](#) (Learning Management System) para vehicular procesos de ensino-aprendizaxe no contexto das novas tecnoloxías. Así, un LMS permite a publicación e o acceso aos contidos educativos, pero tamén a xestión dos recursos e a comunicación entre os axentes que operan con eles, fundamentalmente alumnos e profesores.

Os formatos de exportación que nos subministra eXeLearning son os seguintes:

- SCORM 1.2
- Paquete do contido IMS
- Sitio web
- Páxina soa
- Arquivo de texto
- Notas para iPod
- Commond Cartridge

SCORM 1.2

SCORM é un conxunto de normas técnicas que permiten aos sistemas de aprendizaxe en liña ou LMS importar e reempregar contidos de aprendizaxe que se axusten á súa norma, que inclúe criterios de accesibilidade, adaptabilidade, durabilidade, interoperabilidade e reusabilidade. Ao exportar o noso proxecto como SCORM 1.2, eXe garda o noso traballo nun paquete comprimido (.zip) que poderá importarse desde calquera plataforma LMS que soporte esta norma e poida aproveitar todas as súas posibilidades.

Para gardar o noso traballo en formato SCORM só temos que ir a [ficheiro>exportar>SCORM 1.2](#).



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



O noso traballo gardarase nese formato e despois só temos que subilo ao noso curso na plataforma Moodle.

Paquete de contido IMS



IMS Content Packaging specification é un formato con moitas similitudes con SCORM que artella unha árbore de especificacións para organizar os contidos educativos que fai que poida ser reempregado en moitas plataformas sen necesidade de andar convertendo estes contidos a outros formatos.

Isto fai que sexa un formato excelente para empacar e organizar contidos elaborados con eXe. Ademais, un recurso IMS CP pode utilizarse nun repositorio dun servidor local, permitindo compartir os seus paquetes por varios cursos diferentes.

Para empacar unha unidade didáctica ou recurso en formato IMS en eXelearning, hai que pinchar en **Ficheiro>Exportar>Paquete de contido IMS**.

Sitio web

Este formato de exportación oferta dúas posibilidades alternativas:

- **Cartafol independente:** Exporta o recurso como se fora un sitio web completo almacenando todos os seus compoñentes nun cartafol, cun arquivo de lanzamento do recurso que é un index.htm, co que podemos abrir e utilizar o noso traballo en calquera navegador. A secuencia para exportar a este formato é a seguinte: **Arquivo > Exportar > Sitio web > Cartafol independente**.
- **Arquivo comprimido:** É o mesmo que o cartafol independente, pero comprimido en formato zip para facilitar a súa distribución a un sitio web ou a un LMS como Moodle. A secuencia de exportación é a seguinte: **Arquivo > Exportar > Sitio web > Arquivo comprimido**.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Páxina soa

3

Se eliximos esta opción, eXe producirá un cartafol que contén un único arquivo de páxina web: index.html.

Neste formato eXe non crea a barra de menús lateral, o que por unha banda permítenos aproveitar todo o ancho da pantalla para visualizar os nosos contidos, pero pola outra temos o inconveniente da navegación: os usuarios terán que utilizar o scroll para examinar e operar co recurso. Pode resultar interesante para a visualización de determinados contidos que precisen o máximo espazo de pantalla.

Arquivo de texto

En determinadas circunstancias pode resultarnos interesante exportar o noso arquivo como unha páxina de texto. O inconveniente é que perdremos toda a información gráfica e audiovisual, as ligazóns a internet, etc.

Para facer utilizar esta opción, imos ao menú [Arquivo > Exportar > Arquivo de texto](#).

Notas iPod

Esta opción de eXe exporta o noso recurso a un formato compatible co iPod.

Para exportar con esta opción, iremos ao menú de [Arquivo > Exportar > Notas iPod](#), co que eXe xerará un arquivo con extensión [.linx](#) e un cartafol que contén un conxunto de arquivos [.txt](#), que visualizaremos co noso reprodutor iPod.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



10. Publicación da UD

1

Unha vez creado o noso proxecto en **eXeLearning** chega o momento de levalo á aula.

Pode ser moi útil publicalo na aula virtual do noso Centro. É moi posible que a empreguemos a cotío e que teñamos creado distintos cursos cos que traballar cos nosos alumnos.



Os proxectos de **eXeLearning** podemos inserilos en MOODLE, ben coma recursos, ben coma actividades. Xa que esta plataforma distingue entre **recursos expositivos**, para transmitir información aos alumnos, e **actividades interactivas**, na que o alumno debe realizar tarefas con elas e que son autoavaliáveis.

Se os inserimos coma **recursos expositivos** teremos que exportalos previamente a Paquetes de contido IMS.



Se os inserimos coma **actividades interactivas** teremos que exportalos a formato SCORM.

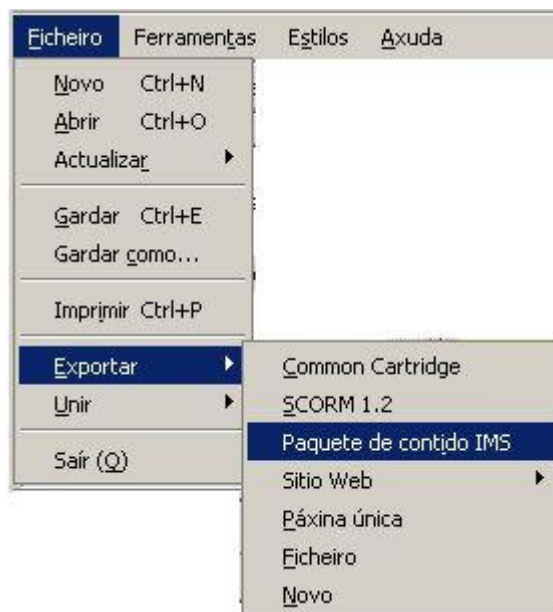


Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Para Moodle, IMS é un recurso unicamente expositivo para os nosos alumnos, non xera información cara el. Só permite amosar información aos alumnos, o profesor non terá constancia do traballo realizado polo alumnos, xa que non é un recurso interactivo, non existe retroalimentación. De tódolos xeitos o alumno terá acceso a todo o recurso xerado con **eXe**, incluíndo as actividades, pero non poderán ser puntuadas polo profesor.

O primeiro que debemos facer é exportar o noso traballo en **eXe** a **Paquete de contido IMS**, tal é como vimos no bloque 8 "Formatos de Exportación".



Gardarémolo co nome que desexemos e extensión .zip (trátase dun único arquivo que contén toda a Unidade realizada en eXe). Este arquivo é o que debemos subir a MOODLE.

Subir IMS a Moodle

3

Activamos edición

Activar edición

Subimos o arquivo zip xerado no paso anterior á Plataforma Moodle.

Para isto accedemos ao bloque de Administración (normalmente á esquerda) e eliximos a opción **Ficheiros**

Aparecerá un directorio de arquivos e na parte inferior varias opcións,

entre elas

Cargar ficheiros

Mediante a opción

Navegar...

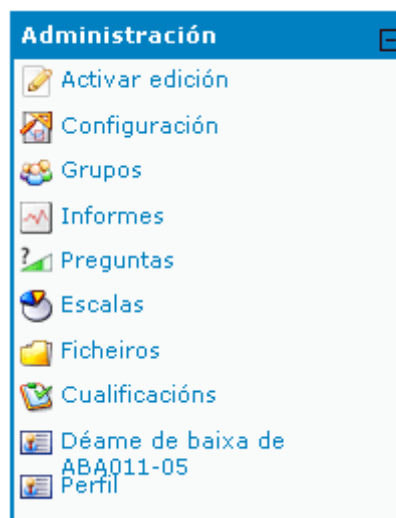
seleccionamos o arquivo .zip que contén o paquete IMS do noso Proxecto.

Cargar ficheiros (Tamaño máximo: 300MB) --> /

Navegar...

Cargar este ficheiro

Cancelar



Finalmente subimos o arquivo á Plataforma mediante a

opción

Cargar este ficheiro

O tamaño máximo permitido depende da configuración da vosa Aula Virtual, entre 40 e 300MB.

Unha vez cargado volvemos ao directorio dos arquivos subidos á Plataforma.

RECURSOS ENERXÉTICOS

AV ► enerxía ► Ficheiros

Volvemos ao noso curso premendo no menú de navegación sobre o noso curso, neste caso [enerxía](#).

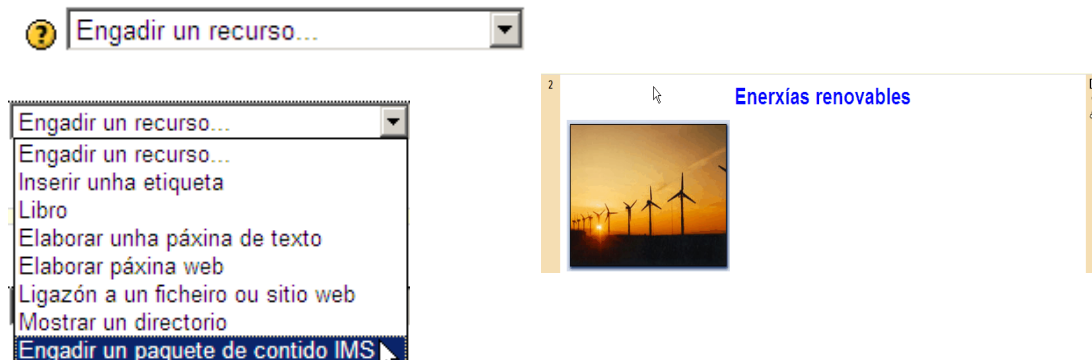


Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Dentro do Tópico correspondente seleccionamos *Engadir Recurso*

4



Xa temos aberto a páxina de edición do Recurso ao que debemos asignarlle, obrigatoriamente, un **nome**. Este será o que apareza na páxina de contidos do curso ao

lado da icona correspondente a Paquete de Contido IMS  Fundamentos

O resumo é opcional, podemos indicarlle ao alumno a finalidade de dito recurso ou darlle algún tipo de instrución antes de empregalo. O fundamental é seleccionar o arquivo que previamente subimos

Engadir un paquete de contido IMS

Localización

Se previamente non subimos o arquivo á Plataforma poderíamos facelo agora.

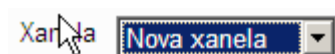
Volvemos a acceder ao directorio de arquivos deste curso e o importante é que premamos en **Escolla** (non premer sobre o nome do arquivo) para indicar o Paquete IMS que queremos empregar.

Nome	Tamaño	Modificado	Acción
 Cartafol pai			
☐  alternativas.zip	2MB	4 Mar 2008, 02:59	Escolla Descomprimir Lista Restaurar Renomear

Agora debemos seguir configurando o recurso que xa temos elixido

Engadir un paquete de contido IMS

Localización



Esta opción permite que os alumnos abran o recurso nunha nova fiestra do navegador, evitando que pechen Moodle cando rematen de traballar nesta actividade concreta.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



Parámetros

Menú lateral de navegación	Si
Táboa de contidos	Non
Botóns de navegación	Non
Ignorar as páxinas do submenú	Si
Boton para subir	Si

O **menú de navegación lateral** permitirá aos alumnos navegar dunha forma máis sinxela xa que visualizarán a lista de contidos á esquerda e poderán desprazarse por ela.

Os **botóns de navegación** refírense a botóns

[Previo](#) [Subir](#) [Seguinte](#)

que permitirán cambiar de sección

Só nos queda [Gardar e voltar ao curso](#) para que os nosos alumnos teñan a súa disposición o recurso xerado en **eXe**.

Deles dependen aproveitalo e traballar con el.

O mesmo proxecto realizado en **eXe**, exportado en SCORM, en vez de Paquete de contido IMS, poderá ser empregado polos nosos alumnos de forma moi distinta.

O alumno visualizará os mesmos contidos pero traballará con eles de forma interactiva e ademais será unha actividade autoavaliable para Moodle.



O proceso, xa traballado no bloque 8, é moi semellante ao de exportación dun paquete IMS. Debemos chegar a obter un arquivo de extensión .zip que contén todos os ficheiros do noso proxecto, e que será o que subiremos a Moodle.

Subir SCORM a Moodle

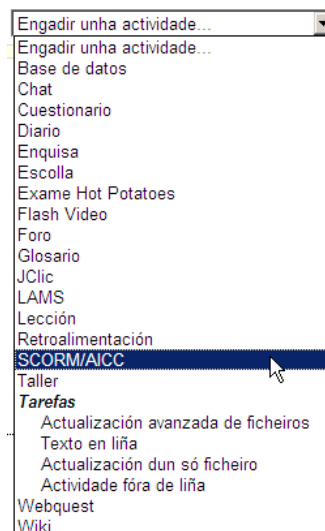
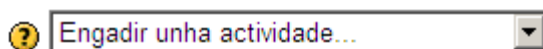
7

O proceso a seguir é exactamente igual que para un Paquete de contido IMS.

Coa edición activada subimos o arquivo á Plataforma.

No tópico correspondente teremos que agregar o SCORM

pero esta vez como actividade e non coma recurso.



Realizado isto estamos na páxina de edición da Actividade, á que temos que asignarlle, obrigatoriamente un nome, a agora tamén un resumo. Escollemos ou cargamos o arquivo .zip exportado de **eXe**, exactamente igual que para o Paquete de contido IMS.



E a partir de aquí, dependendo da configuración decidiremos como avalía Moodle e o que van ver os nosos alumnos.

Coa opción Método de cualificación determinamos que é o que queremos comprobar:

O progreso do alumno, é dicir, a porcentaxe de SCORM que visualiza (non é o mesmo que ler)

Outros axustes

Método de cualificación ? Obxectos de aprendizaxe

* Ocultación avanzada

A avaliación das actividades realizadas:

Outros axustes

Método de cualificación ? Cualificación máis alta
Cualificación máxima 0

* Ocultación avanzada



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



É moi importante ter en conta que de todos os iDevices dos que dispón eXe-Learning só hai un capaz de comunicarse con Moodle e polo tanto de ser avaliado: O EXAME SCORM.

Polo tanto, se queremos avaliar as actividades realizadas polos nosos alumnos terán que estar deseñadas mediante este iDevice.

Configuración do SCORM en Moodle

Coa opción Método de cualificación determinamos que é o que queremos comprobar:

- O progreso do alumno, é dicir, a porcentaxe de SCORM que visualiza (non é o mesmo que ler)

Outros axustes

Método de cualificación  Obxectos de aprendizaxe ▼

* Ocultación avanzada

- A avaliación das actividades realizadas:

Outros axustes

Método de cualificación  Cualificación máis alta ▼

Cualificación máxima 0 ▼

* Ocultación avanzada

Unha cuestión práctica é configurar que o recurso se amose nunha nova fiestra, para que non pechen Moodle ao saír del.

Mostrar paquete* Nova xanela ▼

- Opcións*
- ☒ Permitir redimensionar a xanela
 - ☒ Permitir desprazar a xanela
 - ☐ Mostrar as ligazóns do directorio
 - ☐ Mostrar a barra de localización
 - ☐ Mostrar a barra do menú
 - ☐ Mostrar barra de ferramentas
 - ☐ Estado

A páxina de estrutura de contido é o índice do SCORM.

Pasar por alto ao estudante a páxina de estrutura de contidos* 

Primeiro acceso ▼
Nunca
Primeiro acceso
Sempre

Respetar o modo de cualificación*



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez

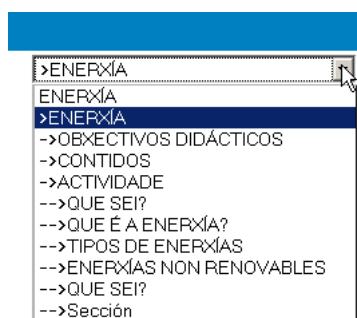


Podemos decidir cando o ve o estudante.

Desactivar o modo Previsualización* ☐ Si Se desactivamos Previsualización o alumno non terá acceso ao modo de proba e pasará directamente ao de avaliación.

Podemos decidir que se visualice a estrutura do curso ou non.

Presentación da estrutura do curso (TOC)*
Ocultar botóns de navegación*
Do lado esquerdo
Oculto
Do lado esquerdo
Nun menú despregable



Así o veremos coma menú emerxente.

Finalmente