

1.1. Equipamento EDIXGAL: O software dos equipos

O software (maqueta) EDIXGAL



Os equipos EDIXGAL para o alumnado e o profesorado distribúense cunha maqueta (sistema operativo + aplicacións instaladas) plenamente funcional e adaptada ás necesidades do proxecto, baseada nun sistema operativo [GNU/Linux Debian](#), que se actualiza dun xeito centralizado e transparente para o usuario desde AMTEGA a través dos servidores Abalar de centro e a [WiFi](#) Abalar instalada en todos os centros educativos participantes no proxecto.

Esta situación presenta a vantaxe da uniformidade da maqueta en todas as aulas EDIXGAL de todos os centros educativos de Galicia desde 5º de primaria ata 2º E.S.O.

Ademáis, tamén é posible instalar unha versión similar desta maqueta en calquera outro ordenador.



Calquera outro equipo informático do usuario pode dispoñer tamén dunha versión similar desta maqueta.

Poñemos a disposición de todos os usuarios unha versión libre (ímaxe libre) desta maqueta que pode ser descargada desde o espazo "Maqueta Abalar Libre", de *EspazoAbalar*.

<https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/maqueta-abalar-libre>

Neste portal adicado á *maqueta Abalar libre* podemos atopar tamén as instrucións e a axuda necesaria para a creación de sistemas de arranque “[live](#)” desde un dispositivo externo (sen necesidade de instalación) con esta maqueta, así como tamén os manuais de instalación e actualización.

Cal é exactamente a distribución do sistema operativo [GNU/Linux](#)

Para coñecer exactamente a distribución e versión do sistema operativo instalado abriremos un emulador de terminal:

Menú de aplicativos --> Emulador de terminal

Abrirase unha ventá onde poderemos escribir comandos do sistema operativo.

```
Terminal - usuario@abalar6: ~
Ficheiro  Editar  Ver  Terminal  Tabs  Axuda

_,met$$$$$gg.
,g$$$$$$$$$$$$$P.
,g$P"" ""Y$.
,$$P'
,$$P' ,ggs. $$b:
`d$$' ,,$P"" . $$$
$$P d$' . $$P
$$: $$ - ,d$$'
Y$; Y$b. _ ,d$P'
Y$. . "Y$$$$P"
`$$b "._
`Y$$
`Y$.
`$$b.
`Y$b.
`"Y$b.
`""

usuario@abalar6
OS: Debian 8.7 jessie
Kernel: i686 Linux 4.9.0-0.bpo.2-686-pae
Uptime: 1m
Packages: 2476
Shell: bash 4.3.30
Resolution: 1600x900
WM: Xfwm4
WM Theme: Default
GTK Theme: Not Found [GTK2], Not Found [GTK3]
Icon Theme: Not Found
Font: Not Found
CPU: Intel Core i3-2350M CPU @ 2.3GHz
RAM: 197MB / 3882MB

usuario@abalar6:~$
```

Na imaxe anterior podemos observar, entre outra, a seguinte información relevante:

- A versión do sistema operativo: Debian 8.7 jessie
- [Kernel](#) i686: o que implica que se trata dun sistema operativo de 32 bits (se fose de 64 bits devolvería x86_64).

Coñecer se a arquitectura do sistema operativo é de 32 ou 64 bits é importante á hora de instalar novo software ou de actualizar o existente.

Sabías que ...?

O nome ten a súa orixe na combinación dos nomes do fundador orixinal do proxecto Debian, Ian Murdock, e a súa esposa Deborah.

Deborah + Ian = Debian

Os nome claves das distintas edicións e distribucións de Debian son nomes das personaxes do filme de animación 3D "Toy Story". O sucesor de Ian Murdock no proxecto Debian foi Bruce Perens, que naquel momento estaba traballando en Pixar (productora de Toy Story) e decidiu poñerlle o nome de Buzz á primeira versión de Debian que se lanzou con él como responsable do proxecto.

Desde entón continúa esta tradición.



Buzz 1.1
1996



Rex 1.2
1996



Bo 1.3
1997



Hamm 2.0
1998



Slink 2.1
1999



Potato 2.2
2000



Woody 3.0
2002



Sarge 3.1
2005



Etch 4.0
2007



Lenny 5.0
2009



Squeeze 6.0
2011



Wheezy 7.0
2013



Jessie 8.0
2015

Stretch 9.0
2017?



Buster 10.0
2019?

1.2. O espazo "Linux Maqueta Abalar Libre"

O espazo "Linux Maqueta Abalar Libre"



EspazoAbalar: Maqueta Abalar Libre

Un dos *espazos* do portal **EspazoAbalar** está adicado á Maqueta Abalar Libre.

<https://www.edu.xunta.es/espazoAbalar/espazo/maqueta-abalar-libre>

Desde este *espazo* podemos descargar unha imaxe ".iso" da Maqueta Abalar libre, que nos permitirá instalar no noso ordenador o mesmo sistema operativo e as mesmas aplicacións que están instaladas por defecto nos equipos que se lles entregan aos usuarios do proxecto EDIXGAL.

Esta maqueta libre permítenos, ademáis, realizar cambios na configuración e instalar novas aplicacións (as que decida o propio usuario), polo que as vantaxes de instalar esta maqueta no noso ordenador son evidentes.

O portal "**Maqueta Abalar Libre**" presenta o seguinte aspecto:



Contidos orientados

Alumnado e
FamiliasCentros e
Profesorado

Prensa

Linux



Maqueta Abalar Libre

Acceso aos
servizos**Introdución**

Novas de actualidade

Descarga de versións

Documentación

Actualizador Abalar

Maqueta Abalar Libre

Con esta distribución da **Maqueta Abalar Libre** (sistema operativo + aplicacións xa instaladas) preténdese extender e dar continuidade á maqueta que inicialmente estaba destinada aos equipos informáticos das aulas do proxecto Abalar e actualmente tamén aos equipos informáticos do proxecto e-DIXGAL, coa intención de facilitar a instalación do mesmo sistema operativo e as mesmas aplicacións en calquera dos equipos dos centros educativos de Galicia e/ou en calquera ordenador persoal do usuario.

Esta maqueta Abalar libre presenta, entre outras, as seguintes vantaxes:

- **Un sistema operativo lixeiro e rápido.**
Dado que os requirimentos de hardware para correr esta maqueta son moito menos esixentes que os equivalentes en sistemas operativos Windows, moitos equipos antigos que aínda tiñan instalados sistemas operativos obsoletos como Windows XP poderán volver a ser plenamente funcionais despois da instalación desta maqueta.
- **Libre e gratuito.**
Desaparece a problemática das licenzas de uso e instalación tanto para os sistemas operativos como para as aplicacións, xa que toda a maqueta está construída con software libre e gratuito.
- **Un sistema operativo seguro.**
Deixan de ser unha preocupación os habituais problemas causados polos virus informáticos e o malware tan típicos dos sistemas operativos Windows.
- **Robusto e fiable.**
A gran robustez e fiabilidade do sistema operativo Debian facilita en gran medida o seu mantemento e actualización.
- **Facilidade de actualización.**
Como complemento a esta maqueta Abalar libre, ofrécese tamén a posibilidade de que o usuario instale o Actualizador Abalar que facilita en gran medida o mantemento do equipo mediante unha actualización desatendida dun gran número de aplicacións integradas na maqueta.

Buscador

Buscar neste sitio:

Busca avanzada >

XUNTA
DE GALICIA© Xunta de Galicia. Información mantida e publicada na internet por Xunta de Galicia
Oficina de Registro Único en Información | Suxestións e queixas | Aviso legal | Atendémolo/aPode suscribirse ás novidades desta web
cun lector de feeds

Este portal está constituído por varias seccións de contido nas que podemos atopar as últimas versións da maqueta abalar libre, así como tamén numerosa información e documentación que nos pode resultar de moita axuda á hora de instalar esta maqueta e traballar con ela.

Novas de actualidade

Neste apartado podemos consultar aquelas novas que se consideran de interese, relacionadas coa propia maqueta abalar libre ou con algunha das versións das aplicacións que incorpora.

Descarga de versións

Desde aquí podemos descargar calquera das últimas versións estables da maqueta abalar libre:

- Última versión estable 32 bits
- Última versión estable 64 bits
- Versións específicas da maqueta abalar libre para o equipamento EDIXGAL

Documentación

Nesta sección podemos atopar diversa información e documentación sobre os procedementos a realizar para a creación dun dispositivo de arranque coa maqueta abalar libre, así como tamén detallado manual de instalación da propia maqueta.

Actualizador Abalar

Baseándose na idea de xestión centralizada na administración de software do [Proxecto Abalar](#)/Edixgal, e en iniciativas como Expansión Abalar, que permite levar a maqueta Abalar a un gran número de equipamento corporativo dos centros educativos Abalar fóra das aulas Abalar, agora preténdese chegar máis lonxe: a administración do software de calquera equipo informático que dispoña da distribución libre Abalar.

1.3. Instalación do "Actualizador Abalar"

Instalación do "Actualizador Abalar"



Que é o actualizador Abalar

O actualizador Abalar é unha pequena aplicación que se pode instalar na maqueta Abalar libre, e que facilita o mantemento do equipamento mediante unha actualización desatendida dun gran número de aplicacións integradas na maqueta.

O proceso de actualización é moi lixeiro, non sobrecarga o funcionamento do equipo e tampouco sobrecarga a rede.

Descarga e instalación

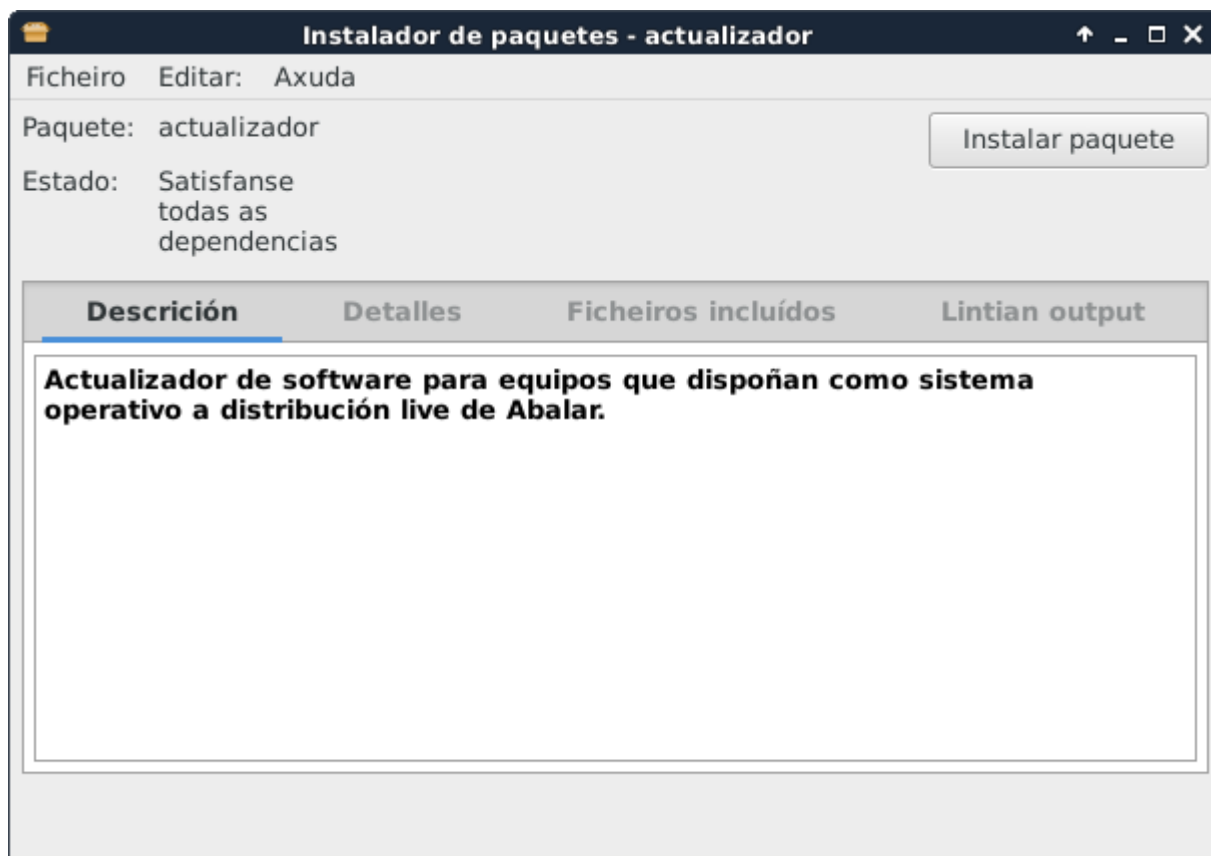
A descarga está accesible desde a sección "[Actualizador Abalar](#)" do espazo "[Maqueta Abalar Libre](#)"

NOTA: Comproba sempre que estás descargando a versión estable máis recente.

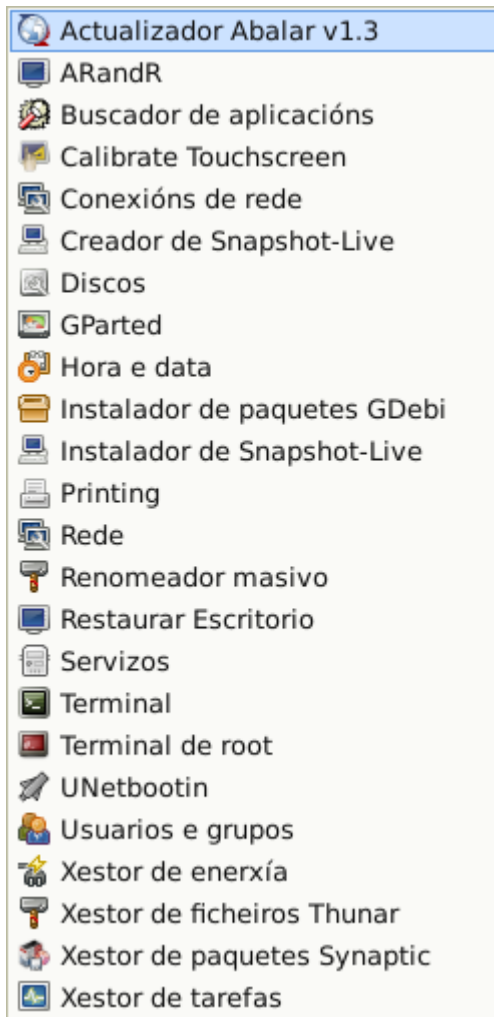
Despois da descarga teremos un ficheiro .deb que podemos actualizar dun xeito moi sinxelo seguindo os pasos indicados nas seguintes imaxes.



O instalador de paquetes **GDebi** presenta o seguinte diálogo, no que deberemos pulsar o botón "**Instalar paquete**" para que comence a instalación.

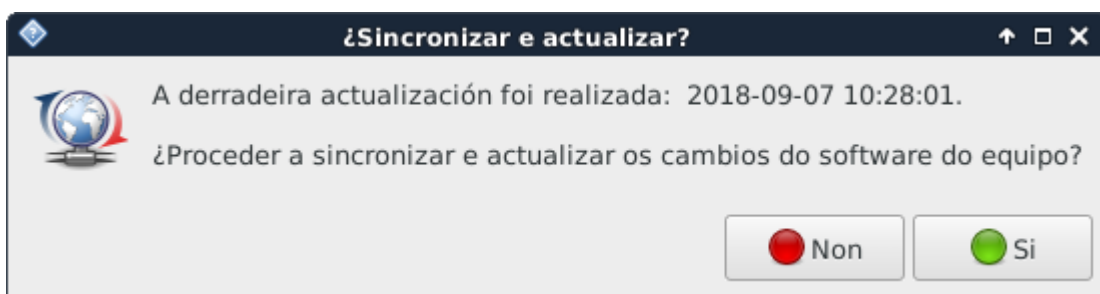


Despois de rematada a instalación aparecerá no menú "**Sistema**" un novo aplicativo chamado "**Actualizador Abalar**"



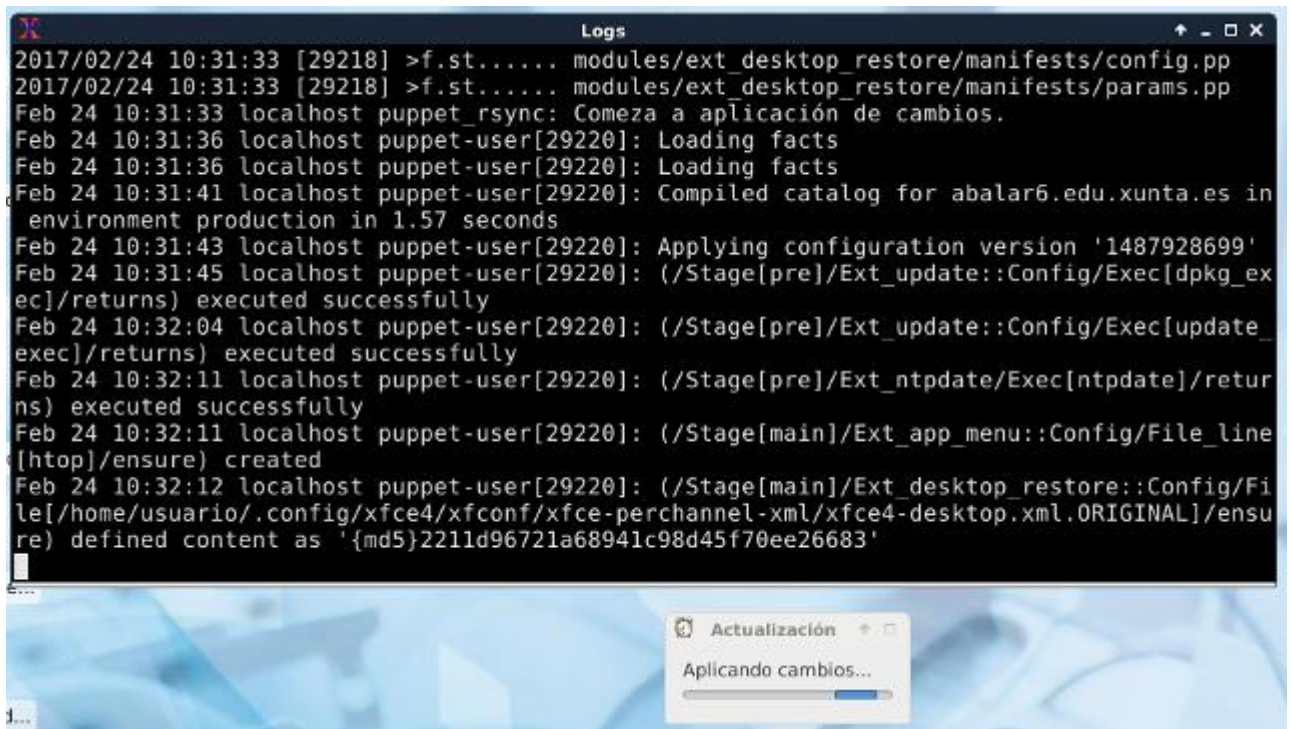
Funcionamento

Ao premer neste novo aplicativo, indicaranos nunha nova xanela a advertencia de que se vai a actualizar o software do equipo.

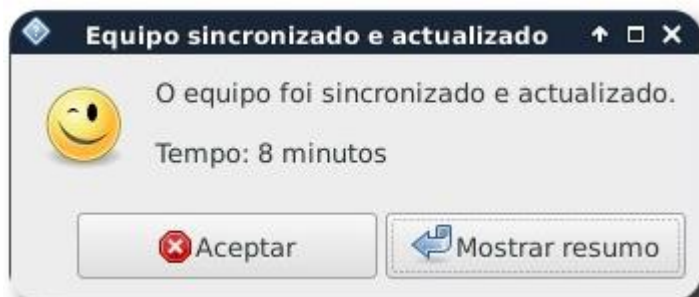


Unha vez aceptada a pregunta anterior o aplicativo empezará a traballar indicando:

1. Nun terminal irán pasando unha serie de liñas de texto como resultado do log do proceso de actualización.
2. Ventana coa barra de progreso que vai indicando que o proceso se está realizando correctamente.



Tras rematar a actualización do equipo, aparecerá unha nova xanela onde se informa de que o proceso rematou, xunto co tempo que se invertiu no proceso.



Este actualizador **tamén funciona de forma autónoma**, de maneira que cada 30 días actualiza de forma automática as aplicacións sen necesidade de ningunha intervención por parte do usuario.

1.4. Instalación da aplicación "EVA Offline"

Instalación da aplicación "EVA Offline"



Instalar o aplicativo EvaOffline

O aplicativo EVA Offline poder ser instalado en calquera equipo que dispoña dun sistema operativo Linux, polo que neste apartado veremos o procedemento para a súa instalación na maqueta Abalar libre.

En primeiro lugar, temos que entrar no EVA (<https://eva.edu.xunta.es>) identificándonos coas nosas credenciais corporativas (nome de usuario e contrasinal).

Unha vez que accedemos ao EVA, podemos ver que na páxina principal (na columna dereita de bloques) o EVA móstranos que temos dispoñible para descargar o aplicativo **EvaOffline para Linux**. Pulsaremos no enlace "Versión Linux" para descargar o paquete.

Noticias do sitio

[Cancelar a subscripción a este foro](#)**[16/10/2018] Actualización de contidos de Netex**

Martes, 16 de Outubro do 2018, 12:55

[05/10/2018] Actualización de contidos de Netex

Martes, 16 de Outubro do 2018, 12:54

Contidos Lingua Galega e Literatura aulaPlaneta

Venres, 28 de Setembro do 2018, 14:37

[Temas máis antigos ...](#)

Ficheiros privados do usuario

Menú principal

Descargar Offline

 Versión linux

Outras versións dispoñibles

**IMPORTANTE:**

No caso de que accedas a esta páxina desde un ordenador cun **sistema operativo distinto a Linux**, o bloque de descarga mostrará a seguinte mensaxe onde se nos informa de que **non existe unha versión dispoñible para o teu sistema operativo**.

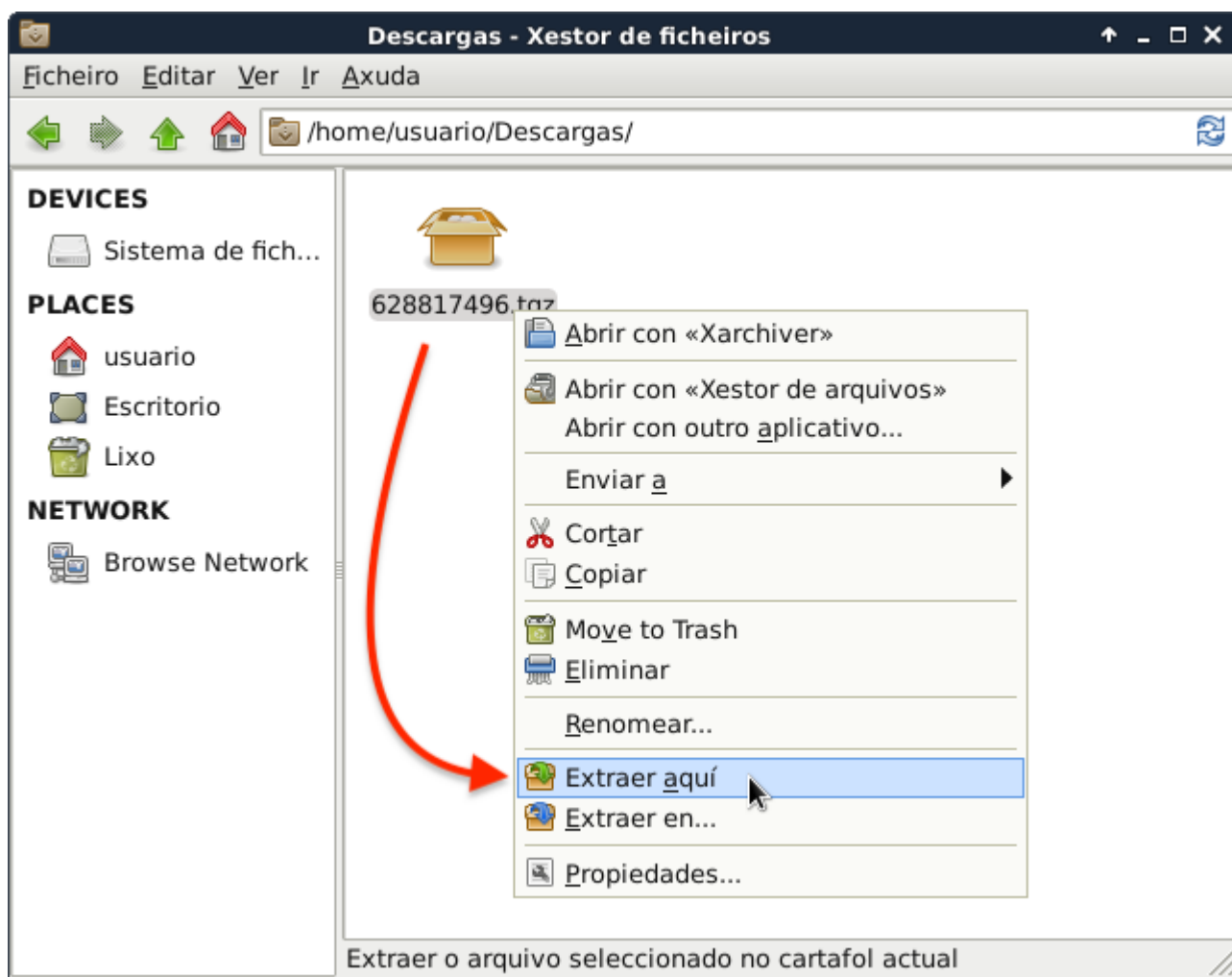
Descargar Offline

Non existe unha versión dispoñible para o teu sistema operativo, podes comprobar as outras versións dispoñibles

[Outras versións dispoñibles](#)

Despois de descargar o paquete (normalmente quedará almacenado no cartafol "Descargas"), pulsamos co botón dereito do rato sobre él e seleccionamos a opción "**Extraer aquí**".

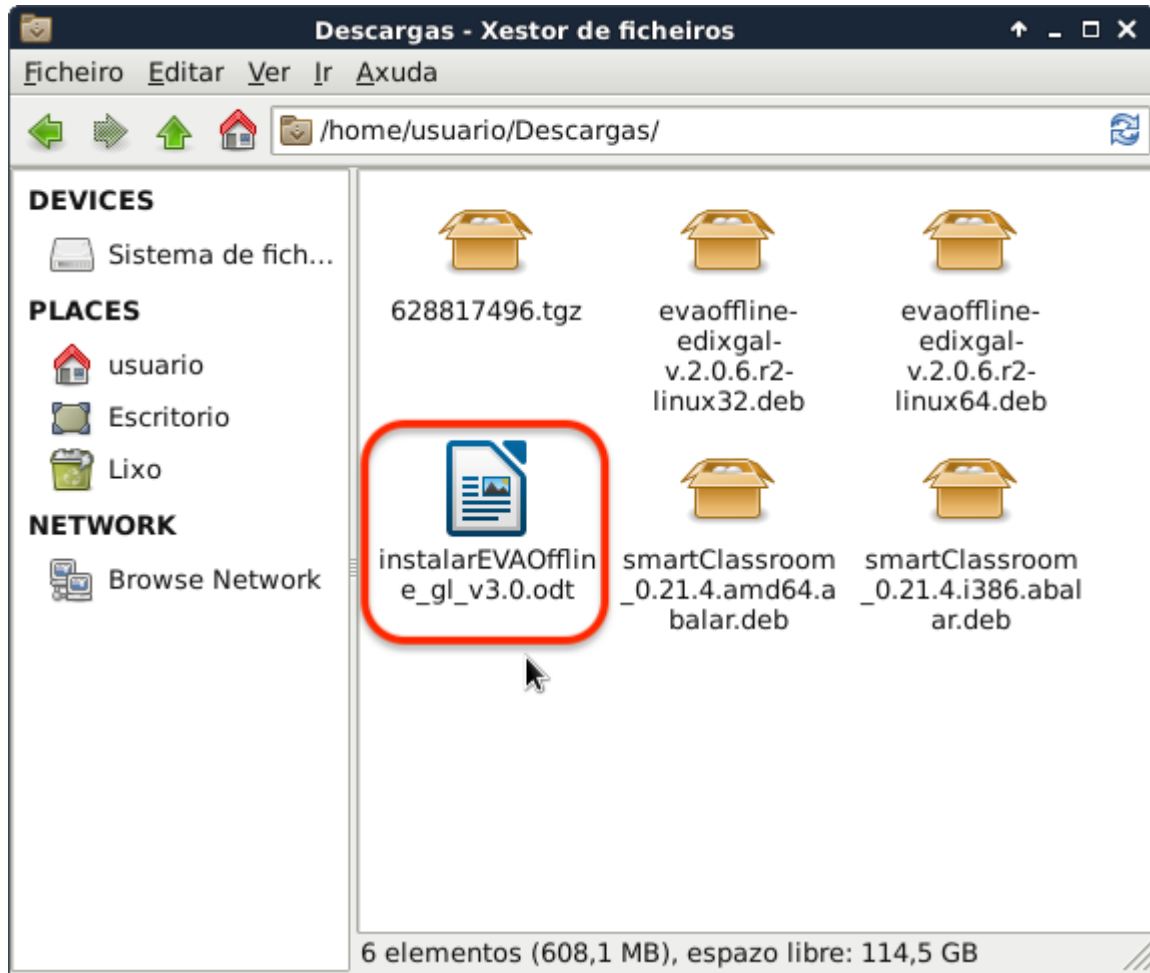
Este proceso descomprimirá o paquete e mostrará os ficheiros que contén.



Despois de rematar a descompresión podemos comprobar que aparecen **5 novos ficheiros** (ademáis do paquete que descargamos antes), que son os seguintes:

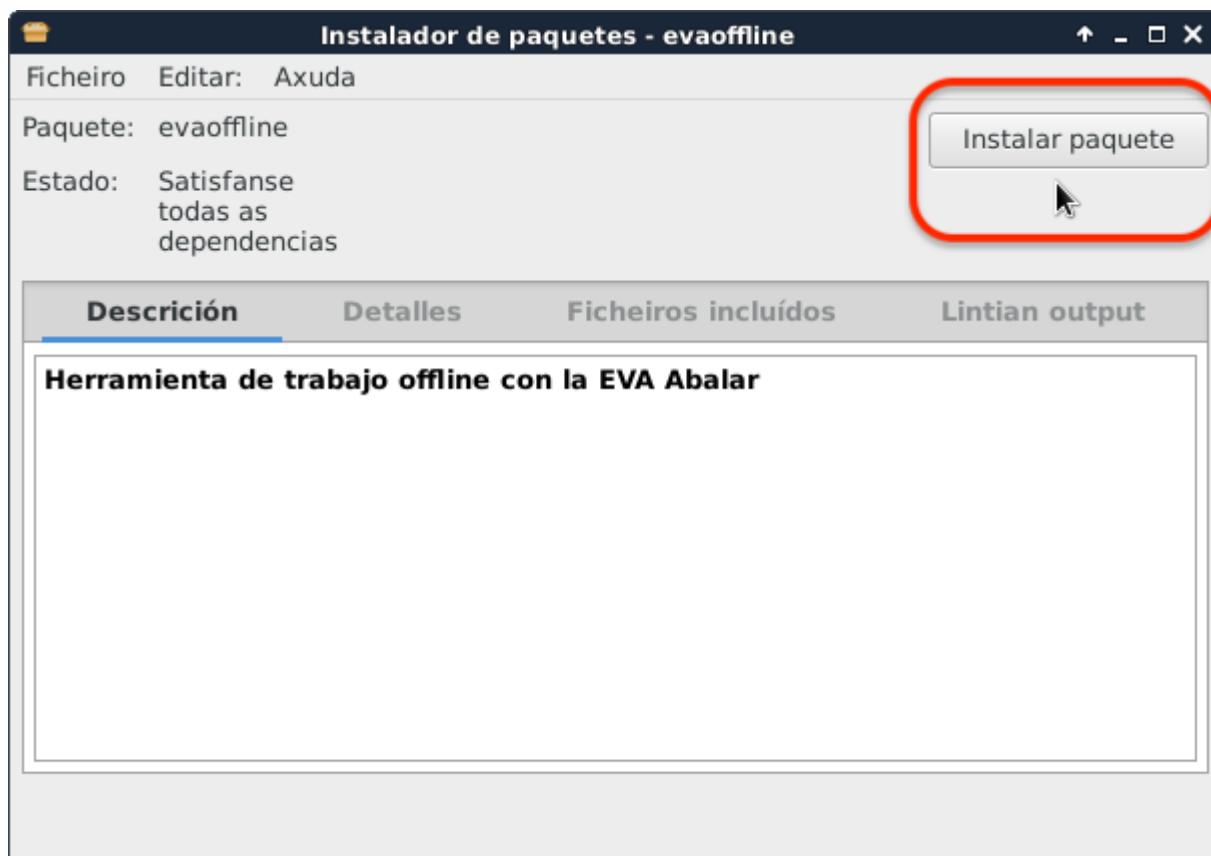
- **evaoffline-edixgal-v.2.0.6.r2-linux32.deb** : Paquete de instalación **EvaOffline** para sistemas linux de 32 bits
- **evaoffline-edixgal-v.2.0.6.r2-linux64.deb** : Paquete de instalación **EvaOffline** para sistemas linux de 64 bits
- **smartClassroom_0.21.4.i386.abalar.deb** : Paquete de instalación **SmartClassroom** para sistemas linux de 32 bits

- **smartClassroom_0.21.4.amd64.abalar.deb** : Paquete de instalación **SmartClassroom** para sistemas linux de 64 bits
- **instalarEVAOffline_gl_v3.0.odt** : **Instrucciones de instalación** dos paquetes descargados.

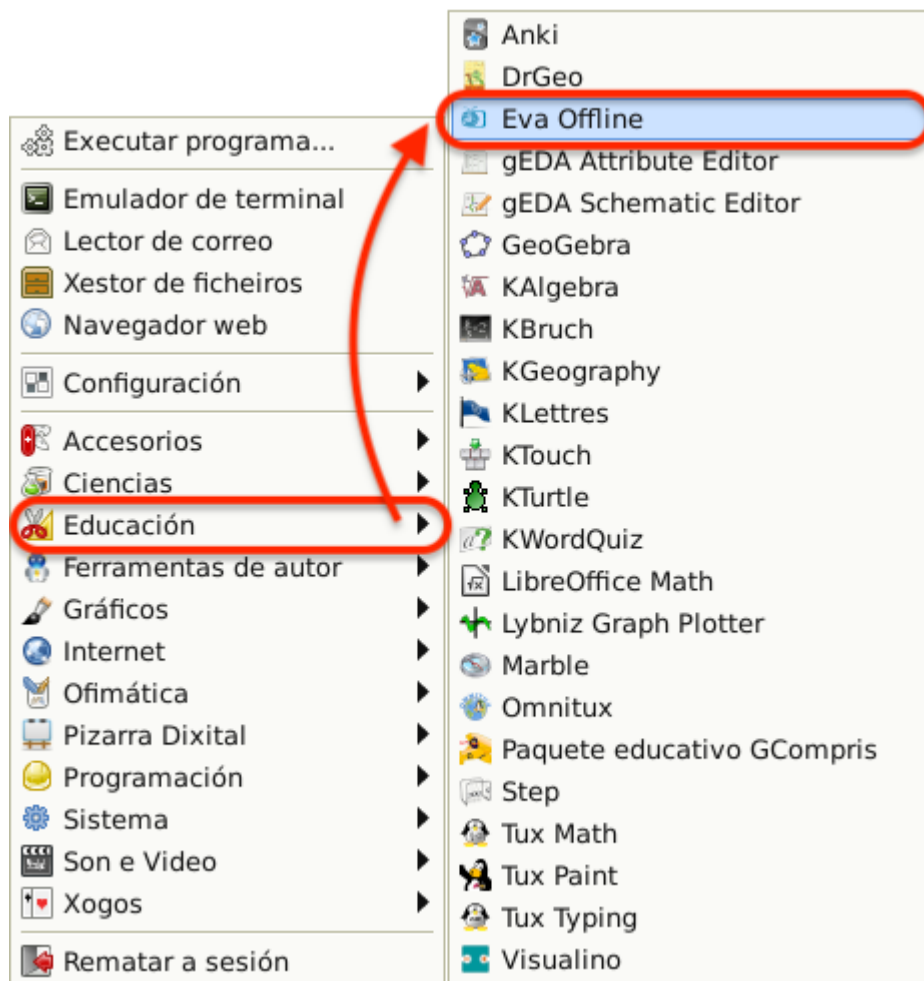


A continuación podemos seguir as **instrucciones de instalación** contidas na manual de instalación que acompaña aos ficheiros descargados.

Se o desexamos, tamén podemos pulsar co botón dereito sobre o paquete que desexamos instalar e realizar a instalación co aplicativo GDebi.



Finalmente, despois de rematar a instalación, o aplicativo Eva Offline queda instalado no menú "**Menú de aplicativos - Educación - Eva Offline**" do nos ordenador.



1.5. Instalación da aplicación "SmartClassroom" (Netex)

Instalación da aplicación "SmartClassroom" (Netex)



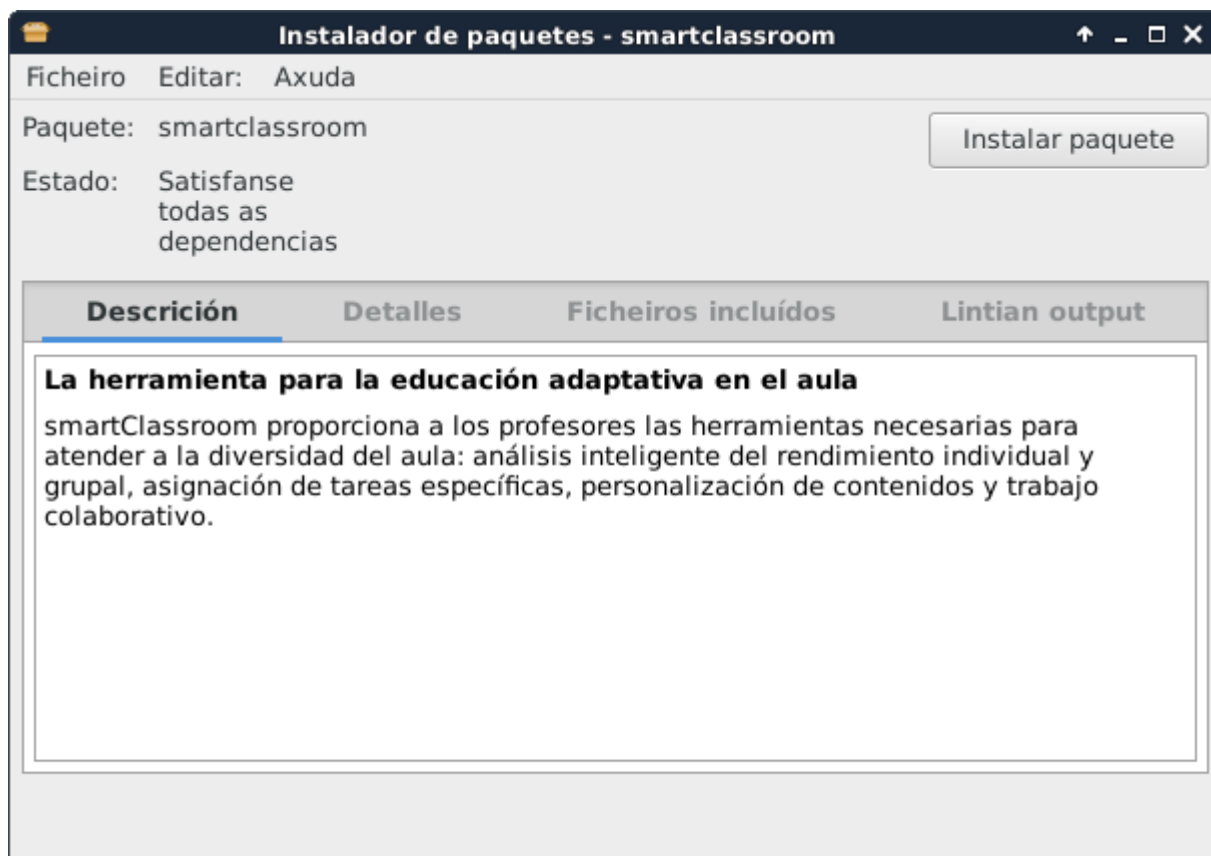
Instalador do aplicativo SmartClassroom

A instalación deste aplicativo no equipo permite a activación dun novo protocolo que se executará na aplicación "**EVA Offline**" e que permite o correcto funcionamento en modo "offline" dos contidos e actividades de tipo Smart de Netex.

Igual que no caso da instalación do "**Eva Offline**" podemos seguir as instrucións contidas no **manual de instalación** que acompaña ao ficheiro de descarga (ver o apartado anterior) ou, se o desexamos, podemos lanzar a instalación pulsando co botón dereito do rato sobre o ficheiro (o de 32 bits ou o de 64 bits, según os casos) e seleccionando a opción "**Abrir con Instalador de paquetes GDebi**".

O ficheiro comprimido que descargamos antes (instalador de EvaOffline) inclúe os 2 paquetes de instalación de SmartClassroom (ver o apartado anterior).

- **smartClassroom_0.21.4.i386.abalar.deb** : Paquete de instalación SmartClassroom para sistemas linux de 32 bits
- **smartClassroom_0.21.4.amd64.abalar.deb** : Paquete de instalación SmartClassroom para sistemas linux de 64 bits



Despois de finalizada a instalación non se crea ningún novo menú, ningunha nova entrada de menú e ningún acceso directo dentro dos menús existentes, xa que neste caso trátase da instalación de novos protocolos de execución para a aplicación "**EVA Offline**".

Estes novos protocolos son imprescindibles para que os contidos de SmartClassroom (Netex) funcionen correctamente con EVA Offline.

1.6. Acceso a EVAOffline na maqueta Abalar libre

Acceso a EVAOffline na maqueta Abalar libre



Introdución

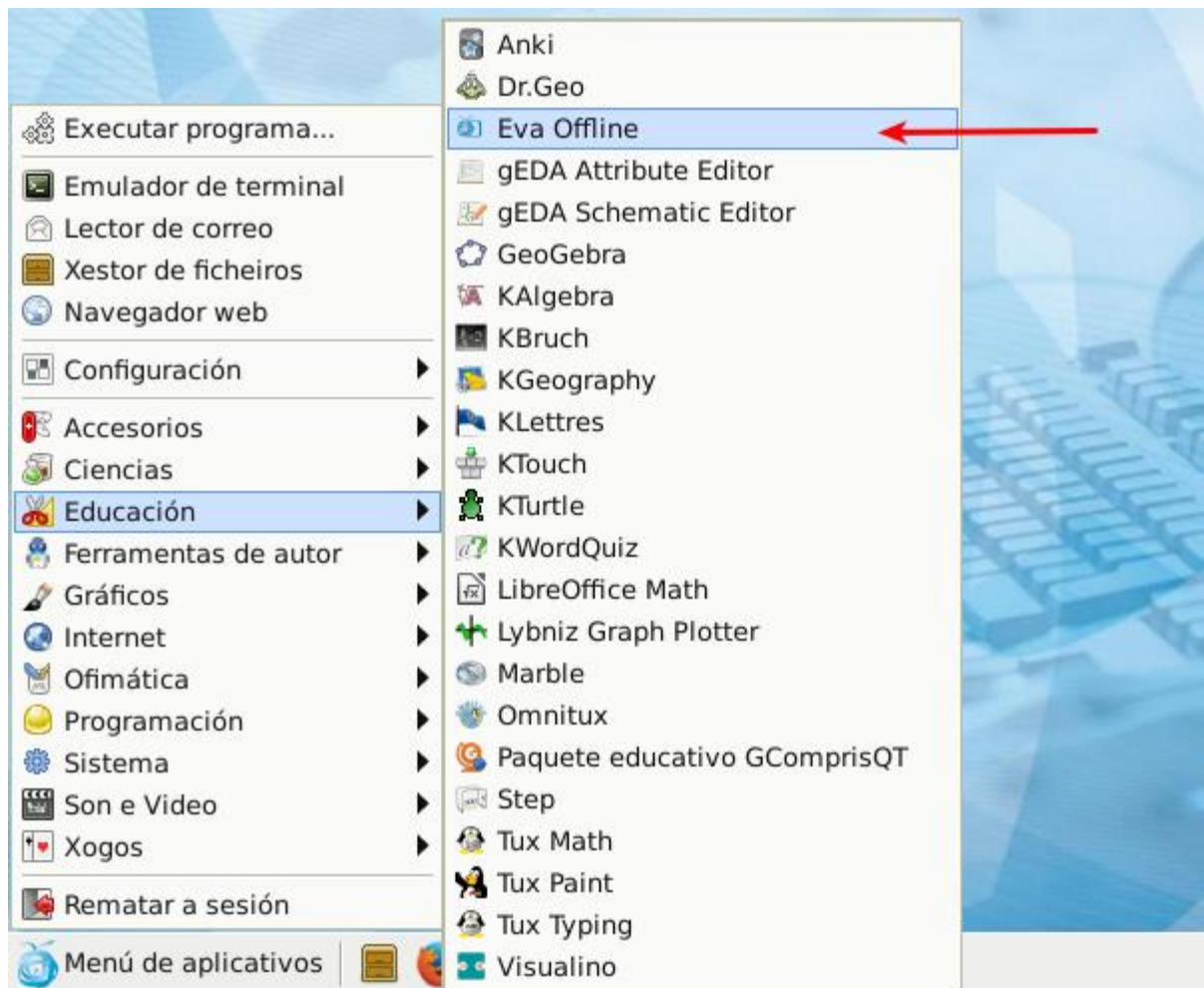
EVA Offline resulta unha ferramenta moi útil cando non se ten a posibilidade de conectar a internet, permitindo acceder aos contidos sen conectividade.

Os dispositivos EDIXGAL, tanto de profesor como de alumno, xa dispoñen da aplicación instalada no menú "Educación" do propio equipo EDIXGAL e na "Maqueta Abalar Libre" a instalación realízase exactamente no mesmo menú.

A continuación explicárase como enlazar o aplicativo **EVA Offline** instalado na *maqueta Abalar libre* coa aplicación **EVA Online** e como acceder e/ou descargar os contidos dos libros dixitais para poder traballar con eles cando non hai conexión a internet.

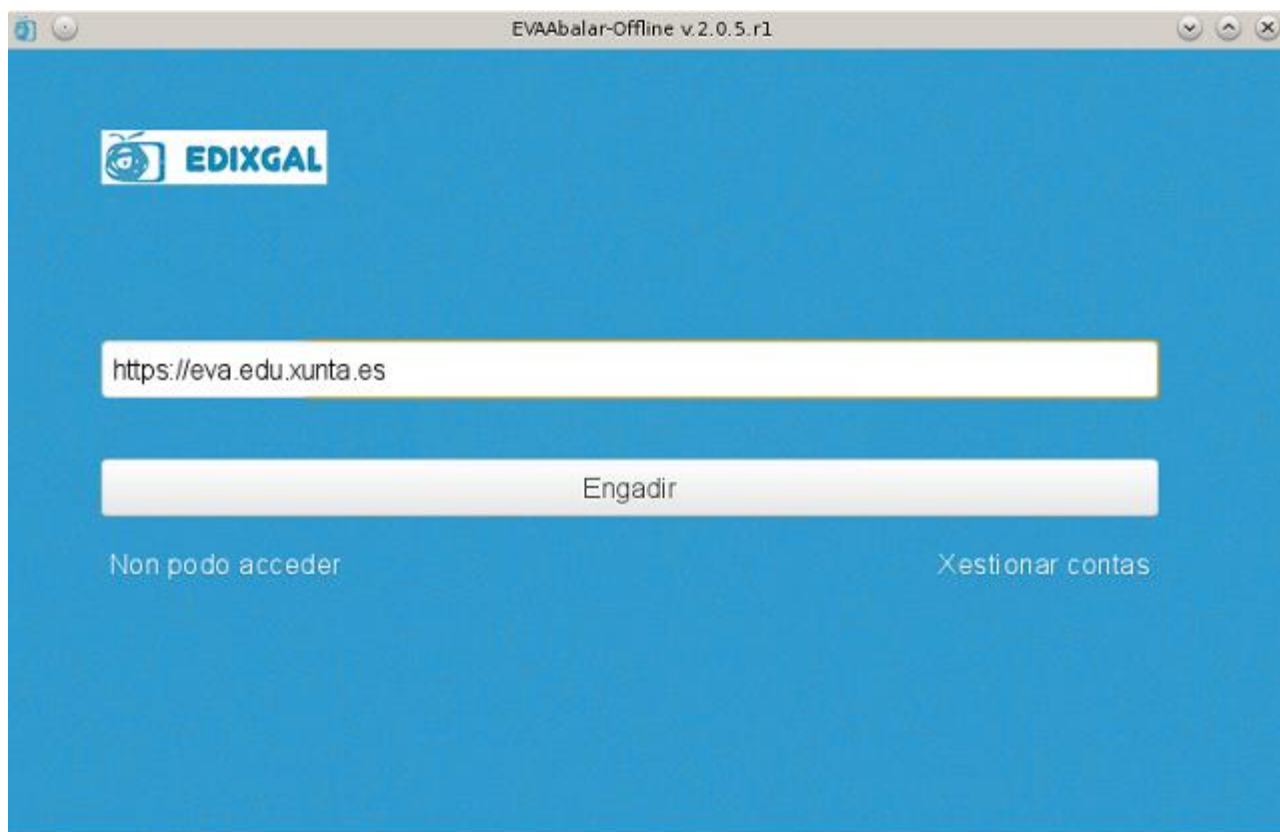
Acceso á aplicación

Para comenzar a utilizar EVA Offline só hai que facer clic sobre o menú da aplicación, que poderemos atopar desplegando previamente o menú "**Educación**".

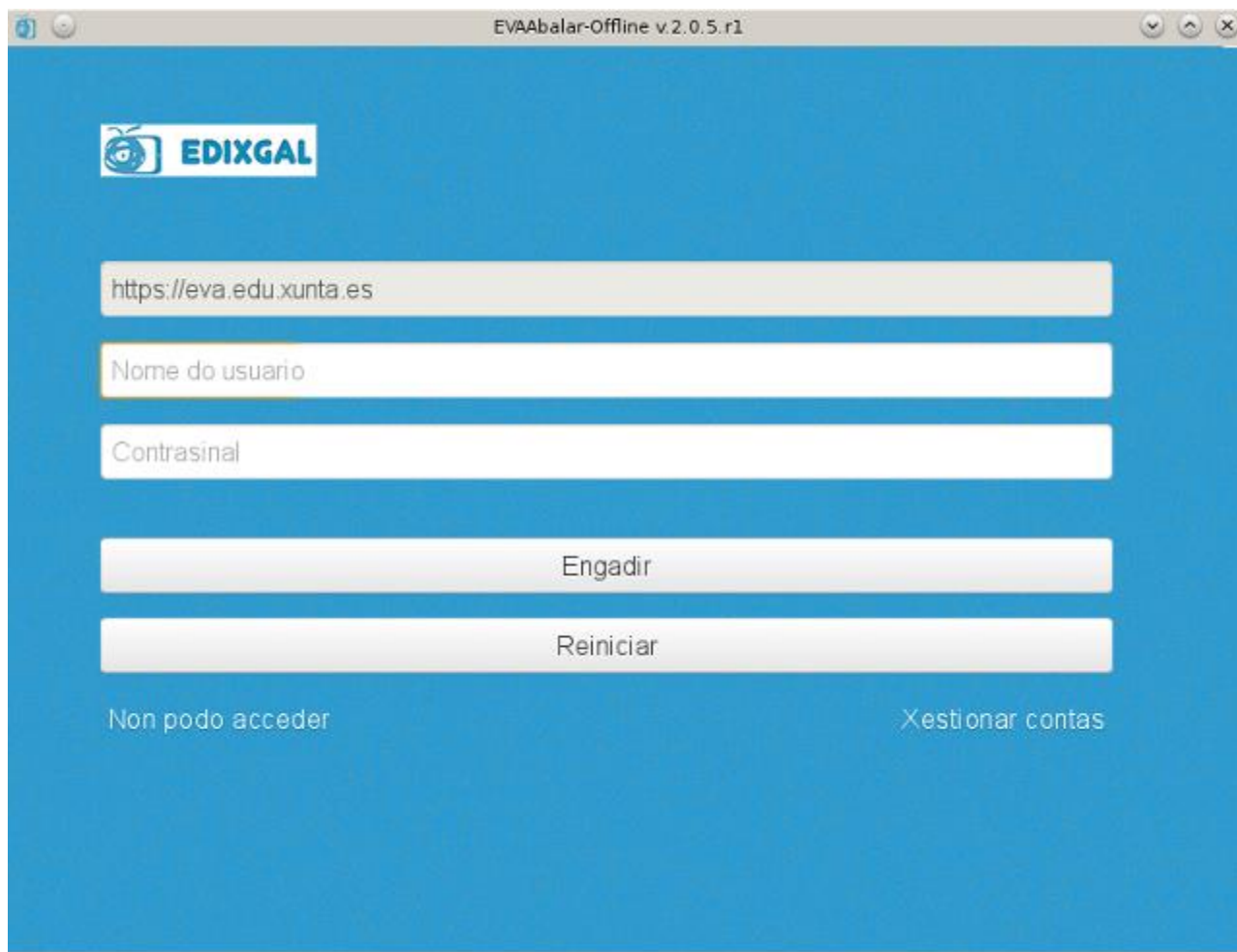


A primeira vez que se accede, é necesario activar a ferramenta e deberase estar conectado a internet.

Facemos clic en "**Engadir**" para identificarnos co noso "nome de usuario" e "contrasinal".



A continuación introducimos as nosas credenciais ("nome de usuario" e "contrasinal") para que **EVA-Offline** conecte coa plataforma on-line e sincronice os primeiros datos: curso nos que estamos matriculados, asignaturas, ...



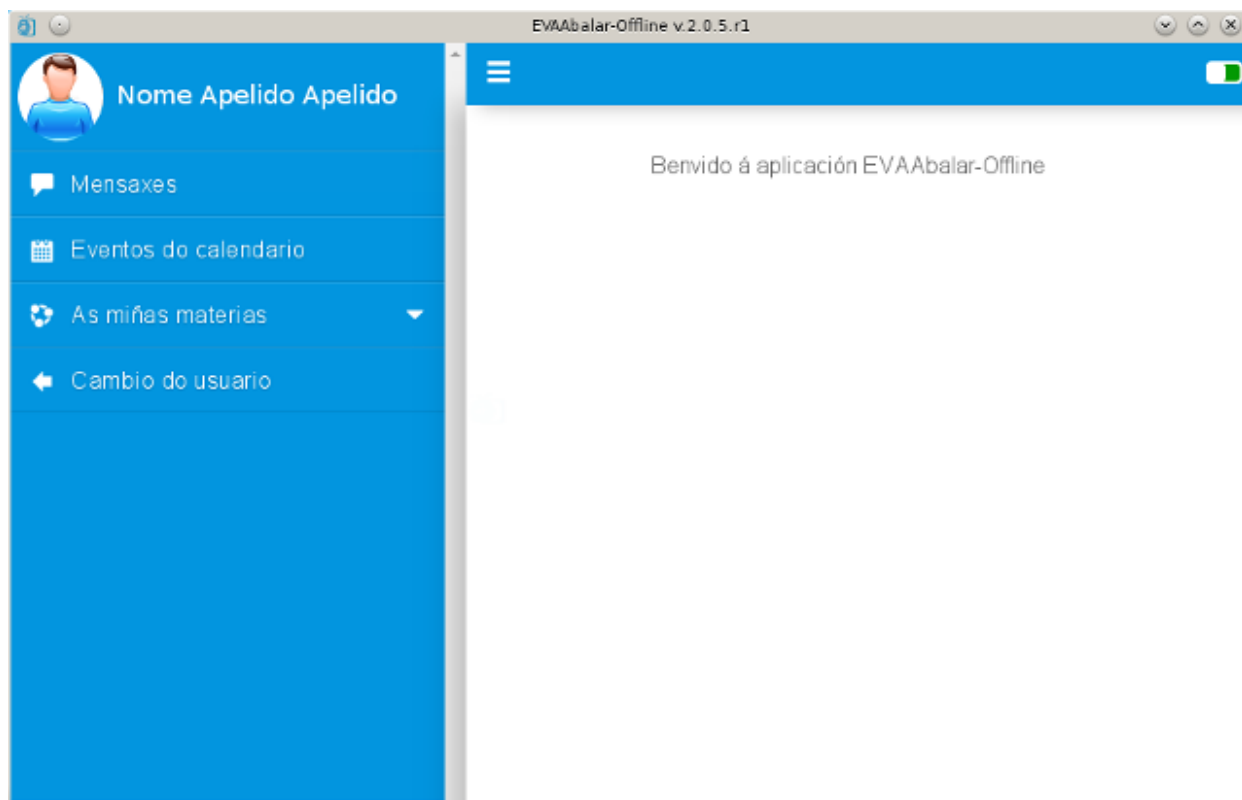
Cando iniciamos sesión en **EVA Offline** podemos comprobar que na parte esquerda da pantalla móstrase o noso nome e noso avatar (imaxe persoal) no caso de que o introducíamos anteriormente na plataforma online. Ademáis tamén vemos que no menú lateral temos acceso ás materias nas que estamos matriculados, así como á zona de mensaxería e eventos de calendario.

Nesta primeira pantalla do **EVA Offline** é importante fixarse no indicador de conexión que aparece na parte superior dereita da pantalla:

 = Indica que actualmente EVA Offline está conectado

 = Indica que actualmente EVA Offline está desconectado

Este elemento permite **interacción por parte do usuario**, de maneira que cando o usuario pulsa sobre o botón  iníciase un chequeo e unha actualización do estado da rede. Se non se detecta conectividade na rede, o botón cambia a . Do mesmo xeito, se pulsamos sobre este botón cando está en cor vermella, iniciará novamente unha actualización do estado da rede mostrando "verde" ou "vermello" en función da conectividade da rede.



2.1. Como engadir un recurso de aulaPLANETA

Como engadir un recurso de aulaPLANETA



Como engadir un recurso de aulaPLANETA

Un dos elementos que aporta aulaPlaneta é o "recurso" , sen estar necesariamente incluído en ningún dos cadernos do profesor ou do alumno.

Estes recursos, identificados co símbolo  ou tamén chamados "media", consisten nunha gran variedade de actividades, propostas didácticas e recursos propiamente ditos, que che poden servir de axuda para complementar os distintos temas das asignaturas.

En xeral, aulaPlaneta ofrece os seguintes 3 tipos de contidos:



Caderno de estudo (podemos consideralo como "libro de texto")



Caderno do profesor

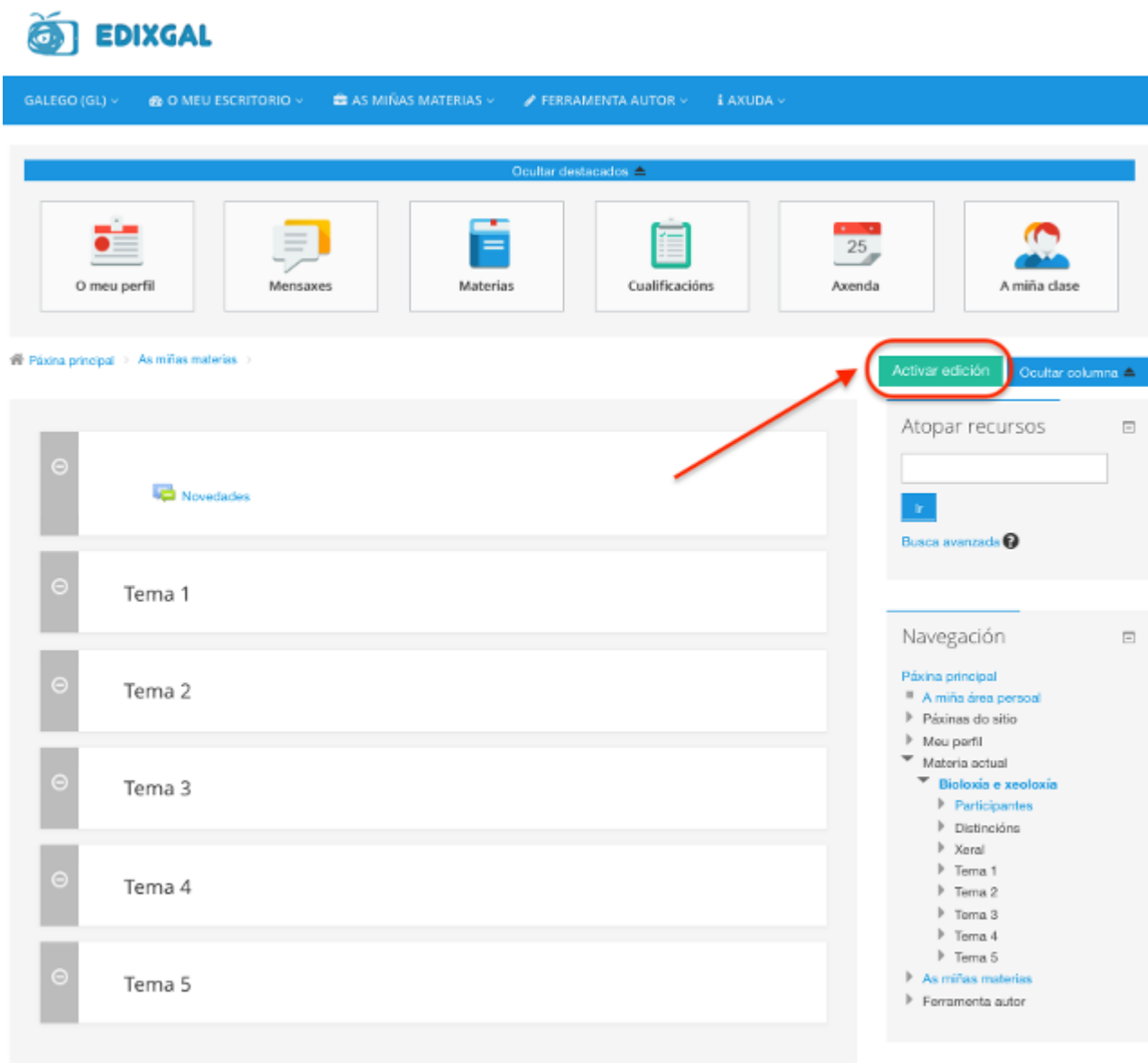


Recurso

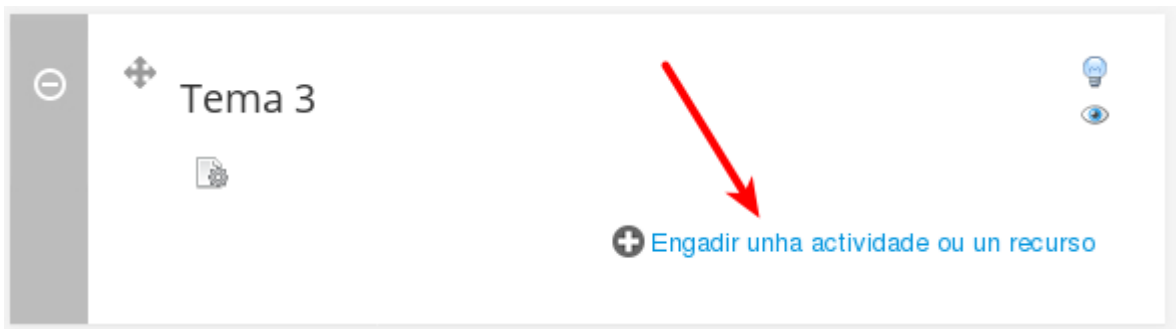
Os tipos de recursos  que podemos atopar son os seguintes:

- Recursos expositivos/activos
- Audiovisuais
- Audios
- Secuencias de imaxes
- Animacións
- Simulacións
- Mapas conceptuais
- Actividades autocorrexibles
- Actividades abertas
- Actividades colaborativas
- Proxectos disciplinares
- Banco de actividades
- Banco de actividades de resposta aberta
- Recursos de avaliación

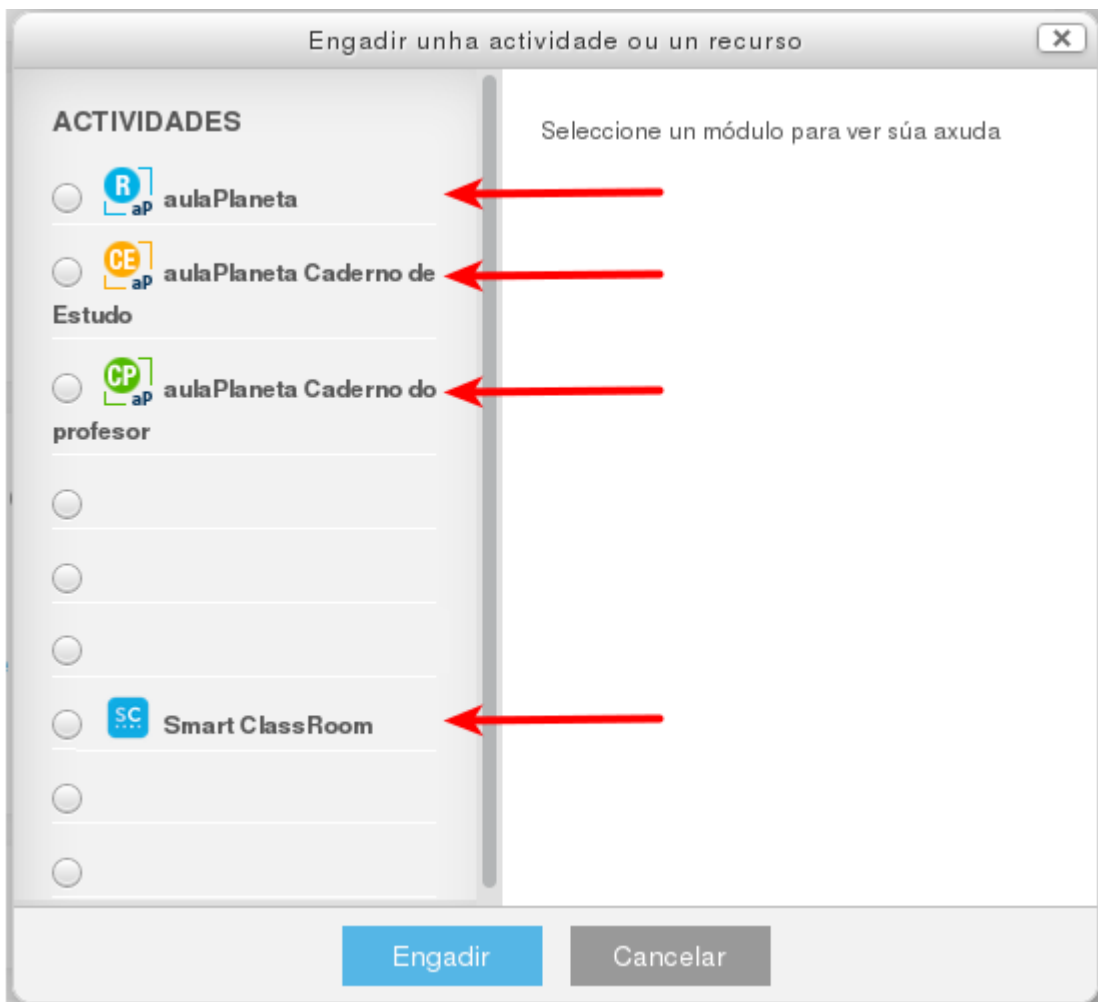
1. Unha vez que accedemos ao EVA, seleccionamos a materia na que imos publicar o contido. A continuación pulsamos sobre o botón "**Activar edición**" que atoparemos na parte superior dereita da pantalla.



A continuación pulsa sobre o enlace "**Engadir unha actividade ou un recurso**" no tema onde queiras engadir este novo recurso.



2. A continuación fai clic (selecciona) sobre o tipo de recurso aulaPlaneta identificado so símbolo 



3. Despois de seleccionar o tipo de recurso aulaPlaneta, aparece o buscador de recursos de aulaPlaneta no que teremos que seleccionar o curso (clase) e a materia para os que queremos realizar a busca.

The screenshot shows the 'Engadindo un novo aulaPlaneta a Tema 1' interface. At the top, there's a search bar labeled 'Buscar temas'. Below it, a section titled 'Resultados de procura' contains filters for 'Clase' (set to '5º Primaria'), 'Materia' (set to 'Ciencias da natureza'), 'Competencia' (set to 'todas'), 'Subcompetencia' (set to 'todas'), and 'Descritor' (set to 'todos'). A red box labeled 'selecciona curso e materia' points to the 'Clase' and 'Materia' dropdowns. Below the filters, a section titled 'Resultados da procura que conteñen' shows a list of results. A red box labeled 'Resultados da busca' points to this section. The first result is 'Introdución ao reino animal' with a description 'Secuencia de imaxes que mostra os diferentes tipos de animais'. The second result is 'A función de relación nas abellas' with a description 'Animación que mostra como se comunican as abellas entre si'. Both results have a red arrow pointing to an orange '+' button on the right side of the result card.

Engadindo un novo aulaPlaneta a Tema 1 ?

▼ Xeral

Nome da Actividade★

Título en aulaPlaneta

Resultados de procura

selecciona curso e materia

Recursos

Buscar temas

Clase

5º Primaria

Materia

Ciencias da natureza

Competencia

todas

Subcompetencia

todas

Descritor

todos

Resultados da procura que conteñen

Resultados da busca

Introdución ao reino animal

Secuencia de imaxes que mostra os diferentes tipos de animais

A función de relación nas abellas

Animación que mostra como se comunican as abellas entre si

4. Finalmente, entre todos os resultados da busca, seleccionamos o recurso que desexamos pulsando sobre o botón "+" que aparece no lateral dereito de cada recurso.

Resultados da procura que conteñen

Pulsa no botón "+" para engadir o recurso

< 1 2 3 4 5 >

	Introdución ao reino animal Secuencia de imaxes que mostra os diferentes tipos de animais	  
	A función de relación nas abellas Animación que mostra como se comunican as abellas entre si	  
	Os tipos de reprodución no reino animal Interactivo que permite coñecer os diferentes tipos de reprodución que existen no reino animal	  
	Relaciona os tipos de reprodución do reino animal Actividade que relaciona o tipo de animal coa súa reprodución	   
	Reforza a túa aprendizaxe: Os seres vivos do reino animal Actividades sobre Os seres vivos do reino animal	   

Amosar máis

Despois dos pasos anteriores, só nos queda pulsar o botón "**Gardar e volver á materia**" ou o botón "**Gardar e mostrar**" que aparecen no fondo da páxina.

2.2. Crear unha versión dun tema de aulaPLANETA

Crear unha versión dun tema de aulaPLANETA



Crear unha versión dun tema de aulaPLANETA

Os temas e contidos de **aulaPLANETA** permítenlle ao profesorado crear a súa propia versión de cada tema, personalizando e modificando os contidos para adaptalos ás súas preferencias e necesidades.

Neste sentido, o primeiro que debemos facer será crear unha copia do tema orixinal que desexemos adaptar, da seguinte maneira:

- 1.** Iniciamos o tema que desexamos adaptar, do xeito habitual.

Ocultar destacados

O meu perfil Mensaxes Materias Cualificacións Axenda A miña clase

Páxina principal > As miñas materias > LUGO > BIOLOXÍA (demo)

BIOLOXÍA (demo) Nova Recurso

BIOLOXÍA

Tema 1. O ser humano

Tema 1. O ser humano

CE aP

O ser humano é un dos seres vivos

clic para iniciar o tema

Atopar recursos

Busca avanzada ?

Navegación

Páxina principal

- A miña área persoal
- Páxinas do sitio
- Meu perfil
- Materia actual
 - BIOLOXÍA (demo)
 - Participantes
 - BIOLOXÍA
 - Tema 1. O ser humano
 - Tema 2. As funcións vitais dos seres vivos
 - Tema 3
 - Tema 4
 - Tema 5
 - As miñas materias
 - Ferramenta autor

Administración

- Administración da materia

2. A continuación pulsaremos no botón "**Modificar**" que podemos atopar na parte superior dereita de cada tema. Debemos ter en conta que este botón só aparecerá se estamos accedendo ao tema co perfil de profesor. Este botón non se mostra no caso de acceder ao tema co perfil de alumno.

aulaPlaneta

5º Primaria |  Ciencias da natureza

O ser humano

Caderno do profesor 

O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se queres saber máis sobre a túa especie, entra neste tema.

Adapta o teu caderno: engade recursos e anotacións para os alumnos. Crea novas seccións e oculta outras.

Descargar no meu computador  Imprimir Unidade  **Modificar** 

1 O corpo humano

2 As funcións vitais do ser humano

3 As etapas da vida

4 O que nos diferencia do resto dos animais

5 A identidade persoal

6 Exercitación e competencias

* Fin de unidade: repaso

Mapa Conceptual 

Ferramentas

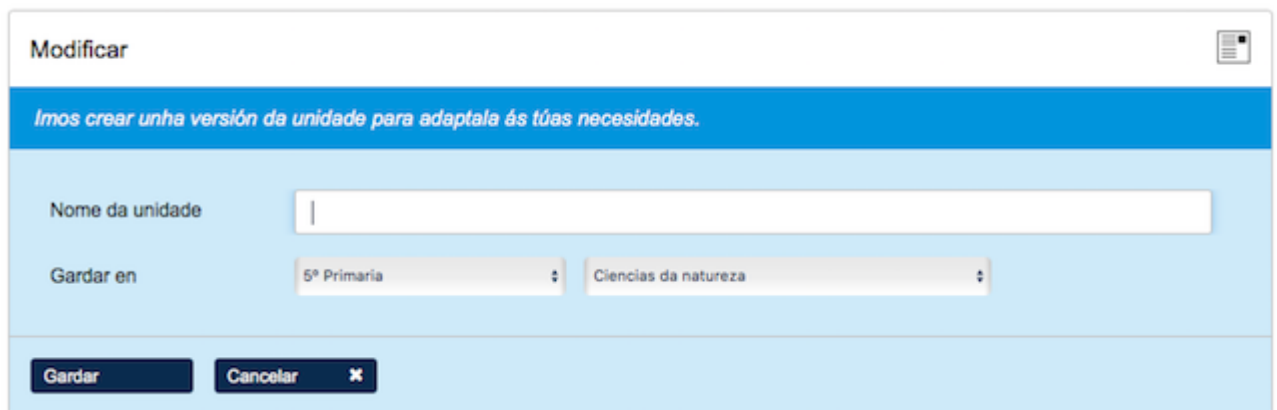
            

3. Despois de pulsar o botón "**Modificar**", ábrese un novo recadro emerxente que nos pide un "**Nome da unidade**", un nome para identificar a esta copia do tema que se vai crear. Podemos poñer o título que queiramos e incluso podemos usar o mesmo título que o orixinal, xa que a aplicación engadirá automaticamente a palabra "**{Personalizado}**" diante do título que decidamos poñerlle.

É dicir, se nós decidimos chamarlle a esta copia “O ser humano”, a aplicación gardará a copia co nome de “**{Personalizado} O ser humano**”.

Ademáis, tamén podemos decidir en qué apartado de catalogación (“**Gardar en**”) queremos que se garde esta nova copia.

Como norma xeral, aconsellamos gardar esta nova copia na mesma ubicación e catalogación onde está o orixinal (opción que aparece por defecto) xa que nos resultará moito máis fácil de atopar posteriormente.



Modificar

Imos crear unha versión da unidade para adaptala ás túas necesidades.

Nome da unidade

Gardar en 5º Primaria Ciencias da natureza

Gardar **Cancelar** ✕

Despois de pulsar o botón "**Gardar**", quedará gardada unha copia exacta do orixinal, sobre a que podemos comenzar a realizar as modificacións que consideremos oportunas en cada caso.

Esta **copia personalizada** aínda non está incorporada á nosa materia, polo que ese será o seguinte paso que temos que realizar.

2.3. Engadir na materia a versión personalizada do tema

Engadir na materia a versión personalizada do tema



Engadir na materia a versión personalizada do tema

O seguinte paso, despois de facer unha copia do tema orixinal (visto no apartado anterior), será engadir na nosa asignatura esa copia do tema no mesmo sitio (tema) onde temos o contido orixinal.

Neste sentido, en primeiro lugar entramos na nosa asignatura e pulsamos o botón de cor verde "**Activar edición**" situado na esquina superior dereita da pantalla.

Se estamos traballando co formato "**Vista grella**" na nosa materia, as opcións de edición móstranse a continuación da vista grella, na parte inferior do tema. É dicir, se a nosa asignatura ten o formato grella, cando pulsamos o botón "**Activar edición**" móstranse os mesmos temas nun **formato editable** a continuación da grella.

Do mesmo xeito, cando desactivamos a edición, desaparece a visualización dos temas en **formato editable** para quedar como única visualización outra vez a vista grella.

Este comportamento resulta de moita utilidade, xa que nos facilita a edición dos temas nun formato que nos permite realizar o traballo de edición máis comodamente.

The screenshot displays the BIOLOXÍA (demo) interface. The main content area is divided into two sections. The top section, labeled 'Formato Vista grella', shows three topic cards: 'Tema 3', 'Tema 4', and 'Tema 5'. Each card has a green background with a leaf and a bug icon, and a red arrow points to the 'Engadir un novo tema...' link in the sidebar. The bottom section, labeled 'Formato editable', shows a detailed view of 'Tema 1. O ser humano'. It includes a title, a description, and a link to 'Engadir unha actividade ou un recurso'. The sidebar on the right contains several sections: 'Busca nos foros' with a search bar, 'Últimas noticias' with a link to 'Engadir un novo tema...', 'PRÓXIMOS EVENTOS' with a link to 'Ir ao calendario...', 'Actividade recente' with a link to 'Nova actividade...', and 'Engadir un bloque' with a dropdown menu.

Formato Vista grella

Formato editable

Na vista dos temas en formato editable (a continuación da vista grella), pulsamos no enlace "**Engadir unha actividade ou un recurso**" dentro do tema onde queiramos introducir a copia que realizamos anteriormente do recurso de aulaPlaneta.

BIOLOXÍA

✚   Foro de novas  Editar 

 Engadir unha actividade ou un recurso

✚ Tema 1. O ser humano  

✚  O ser humano  Editar 

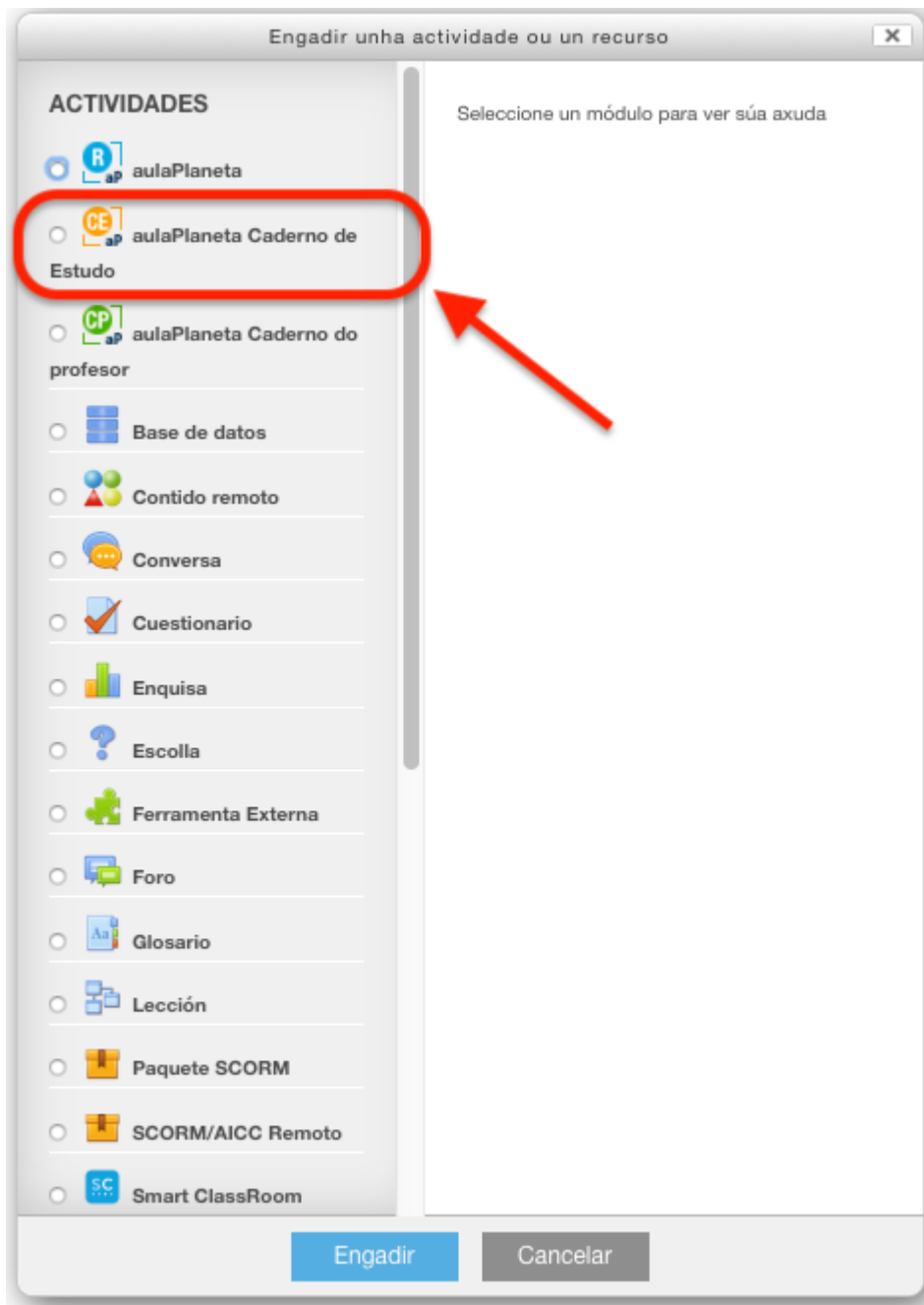
O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se queres saber máis sobre a túa especie, entra neste tema.

  Engadir unha actividade ou un recurso

✚ Tema 2. As funcións vitais dos seres vivos  



No recadro emerxente que aparece a continuación, seleccionamos a opción "**CE** *aulaPlaneta Caderno de Estudo*" no caso de que a copia que realizamos anteriormente corresponda a un "**CE**" (**C**aderno de **E**studo).



No seguinte paso seleccionamos a copia do recurso orixinal que gardamos anteriormente. Seleccionamos a catalogación ("Curso", "Materia" e "Tema") onde gardamos anteriormente a nosa copia do recurso de aulaPlaneta.

Podemos comprobar que a nosa copia preséntase agora coa expresión **{Personalizado}** diante do título que nós mesmos lle puxemos a esta copia. Desta maneira, todos os títulos que empezan por **{Personalizado}** corresponden a copias realizadas por nós de contidos orixinais de aulaPlaneta.

Finalmente, pulsamos o botón "**Gardar e volver á materia**"

Ocultar destacados

O meu perfil
 Mensaxes
 Materias
 Cualificacións
 Axenda
 A miña clase

[Páxina principal](#)
[As miñas materias](#)
[LUGO](#)
[BIOLOXÍA \(demo\)](#)
[Engadindo un novo aulaPlaneta Caderno de Estudo a Tema 1. O ser humano](#)

Ocultar columna

Engadindo un novo aulaPlaneta Caderno de Estudo a Tema 1. O ser humano

▼ Xeral

Nome da Actividade

Curso

Materia

Tema

- ✓ Escolee un
- O ser humano
- (Personalizado) O ser humano (adaptado)**
- A nutrición e os alimentos
- A saúde
- Os seres vivos
- O reino animal
- O reino das plantas
- A materia e os materiais
- A enerxía
- A electricidade e as máquinas

▼ Configuración común do recurso

Visible ☐

Neste formulario hai campos obrigatorios marcados con *

Atopar recursos

Busca avanzada

Navegación

- Páxina principal
 - A miña área persoal
 - Páxinas do sitio
 - Meu perfil
- Materia actual
 - BIOLOXÍA (demo)
 - Participantes
 - BIOLOXÍA
 - Tema 1. O ser humano
 - Tema 2. As funcións vitais dos seres vivos
 - Tema 3
 - Tema 4
 - Tema 5
 - As miñas materias
 - Ferramenta autor

Para finalizar, sempre é aconsellable que **ocultemos** o recurso orixinal de aulaPlaneta, de maneira que os nosos alumnos non continúen accedendo ao recurso orixinal e a partir de agora accedan á copia do recurso que nós realizamos e na que nos dispoñemos a introducir as modificacións.

BIOLOXÍA

Foro de novas

Engadir unha actividade ou un recurso

Tema 1. O ser humano

O ser humano

O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se qu...
máis sobre a túa especie, entra neste tema.

(Personalizado) O ser humano (adaptado)

O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se qu...
máis sobre a túa especie, entra neste tema.

Engadir

Tema 2. As funcións vitais dos seres vivos

Editar

- Editar a configuración
- Mover cara á dereita
- Ocultar
- Duplicar
- Asignar roles
- Eliminar

O resultado final será que no tema haberá dous recursos: un oculto (o recurso orixinal) e outro visible (a copia feita por nós). Os nosos alumnos só poderán ver e acceder ao noso tema personalizado, xa que desde ese momento será o único que está configurado como visible.

BIOLOXÍA

Tema 1. O ser humano

Tema 1. O ser humano



O ser humano
O
ser humano é un
dos seres vivos
máis importantes



(Personalizado) O
ser humano
(adaptado)
O
ser humano é un
dos seres vivos
máis importantes

**tema orixinal
oculto**

**tema personalizado
visible**

2.4. Introducir cambios na versión personalizada do tema

Introducir cambios na versión personalizada do tema



Editar a versión personalizada do tema

Cando pulsamos o botón "**Modificar**" sobre unha **copia** dun contido de aulaPlaneta, o comportamento é diferente de cando pulsamos ese mesmo botón sobre o recurso orixinal.

- Botón **MODIFICAR** sobre o recurso orixinal = realiza unha copia do recurso.
- Botón **MODIFICAR** sobre a copia do recurso = activa as ferramentas de edición.

Neste caso (unha copia do contido orixinal) ao pulsar sobre o botón "**Modificar**" actívanse todas as **ferramentas de edición** sobre o propio contido, que nos permiten modificalo e introducir os cambios que desexemos.

É dicir, as modificacións e adaptacións só poden ser realizadas sobre a copia do recurso feita polo docente, pero nunca sobre o propio recurso orixinal de aulaPlaneta.

Adapta o teu caderno: engade recursos e anotacións para os alumnos. Crea novas seccións e oculta outras.

Descargar no meu computador Imprimir Unidade Modificar

Modificar unidade

Modificar nombre Gardare pechar

- 1 O corpo humano
- 2 As funcións vitais do ser humano
- 3 As etapas da vida
- 4 O que nos diferencia do resto dos animais
- 5 A identidade persoal
- 6 Exercitación e competencias
- * Fin de unidade: repaso

Mapa Conceptual

1 O corpo humano

2 As funcións vitais do ser humano

3 As etapas da vida

4 O que nos diferencia do resto dos animais

5 A identidade persoal

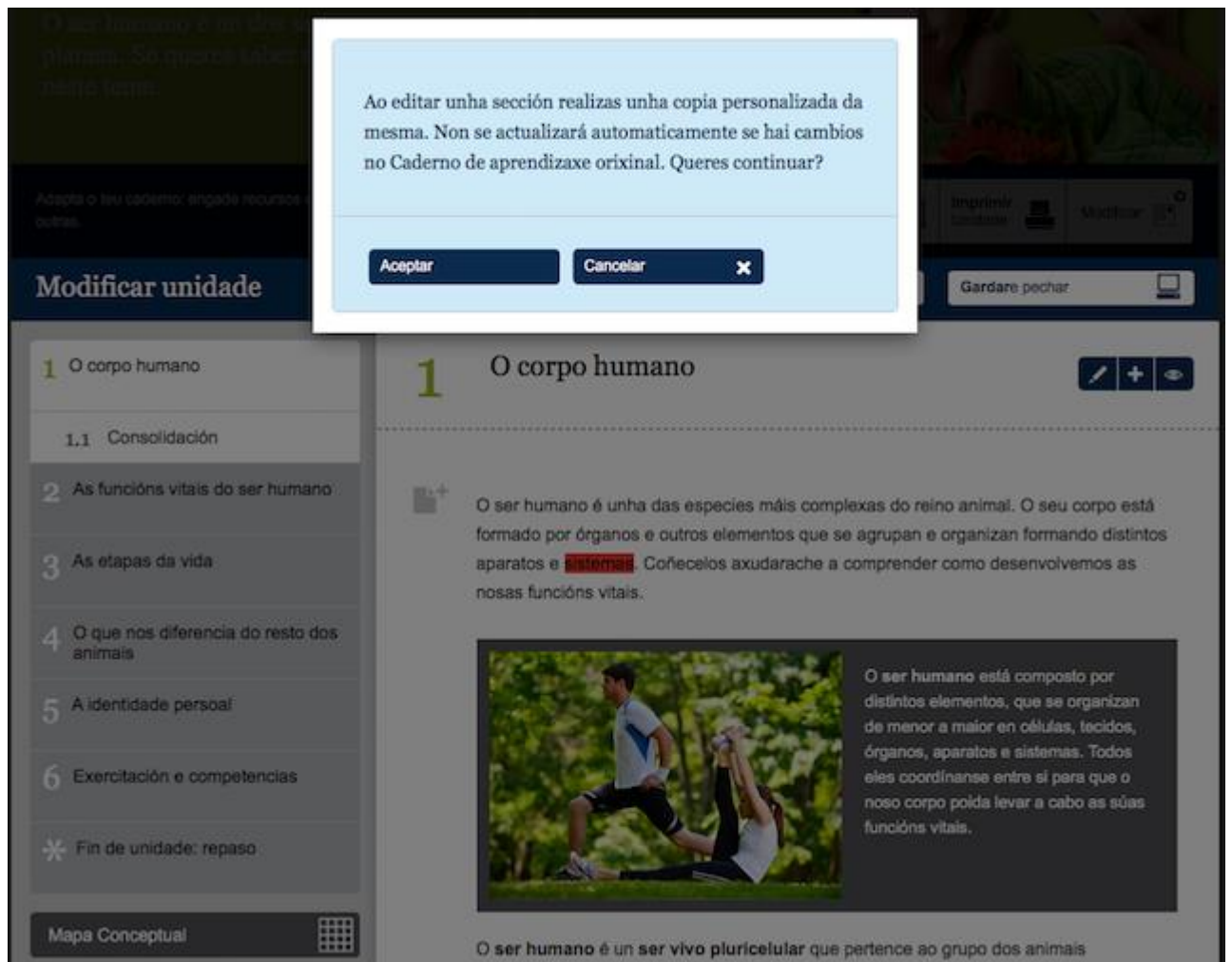
6 Exercitación e competencias

* Fin de unidade: repaso

Modificar unidade

Modificar nombre Gardare pechar

Cando editas unha sección por primeira vez o sistema avísate de que os cambios que introduzas serán gardados na túa copia personalizada do recurso e, ademáis, informa tamén de que calquera actualización ou cambio que se produza no recurso orixinal por parte da editorial, non será incorporado a esta copia personalizada.



Despois de realizar os cambios e gardar, a sección modificada móstrase co identificador dunha “**esquina doblada**” indicando que esa sección en concreto contén cambios ou modificacións personalizadas introducidas polo profesor/a.



O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se queres saber máis sobre a túa especie, entra neste tema.



Adapta o teu caderno: engade recursos e anotacións para os alumnos. Crea novas seccións e oculta outras.

Descargar no meu computador



Imprimir Unidade



Modificar



1 O corpo humano

2 As funcións vitais do ser humano

3 As etapas da vida

4 O que nos diferencia do resto dos animais

5 A identidade persoal

6 Exercitación e competencias

* Fin de unidade: repaso

Mapa Conceptual



1 O corpo humano

2 As funcións vitais do ser humano

3 As etapas da vida

4 O que nos diferencia do resto dos animais

5 A identidade persoal

6 Exercitación e competencias

* Fin de unidade: repaso



2.5. O caderno do profesor

O caderno do profesor



Que inclúe o caderno do profesor

O caderno do profesor (CP) inclúe, ademais de acceso ao caderno do estudante (CE), os seguintes elementos específicos:

- Unha **GUÍA DIDÁCTICA** na que se presenta e desenvolve a proposta didáctica de aulaPlaneta para cada tema.



O ser humano

Guía didáctica

Recursos do tema

Mapa Conceptual

Caderno do alumno

O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se queres saber máis sobre a túa especie, entra neste tema.



Guía didáctica

Imprimir



Obxectivos

- Identificar as características que definen ao ser humano como un ser vivo.
- Distinguir os diferentes aparatos e sistemas do corpo humano, así como os órganos que os forman e as funcións vitais que realizan.
- Recoñecer as diferentes etapas da vida do ser humano.
- Localizar os principais ósos e músculos do corpo humano.
- Entender o funcionamento das articulacións.
- Diferenciar as partes do sistema locomotor.
- Coñecer os beneficios do deporte.
- Coñecer as fases da reprodución humana.

Estratexia didáctica

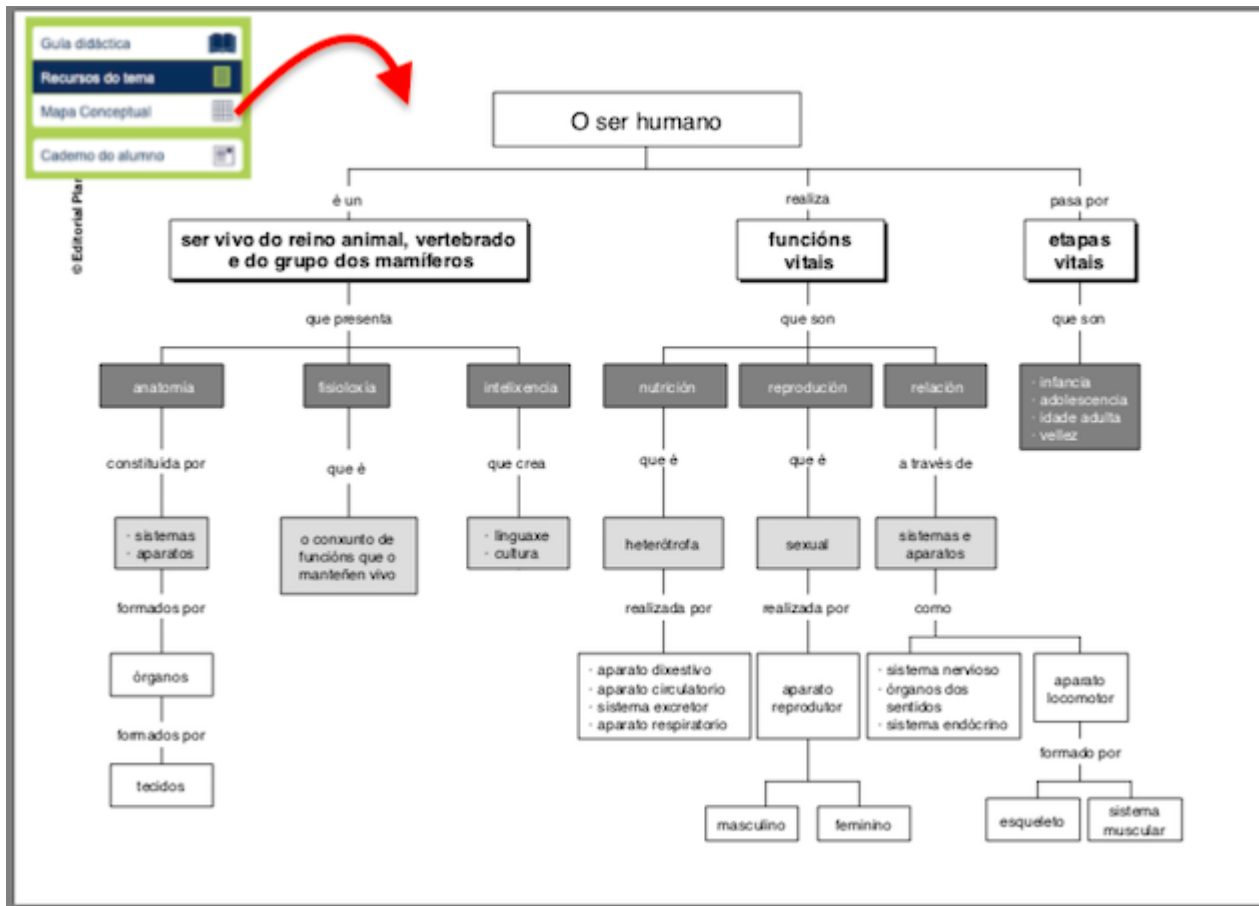
O **ser humano** é unha das especies do reino animal máis complexas e posúe unhas características moi especiais que o distinguen do resto de animais.

Co fin de cumprir cos principais obxectivos establecidos para este tema (**identificar as características** que definen ao **ser humano** como un **ser vivo**, distinguir os diferentes **aparatos e sistemas do corpo humano**).

Obxectivos competenciais

- Interese por utilizar os modelos anatómicos para o estudo dos diferentes aparatos do noso corpo.
- Identificar os diferentes aparatos e órganos do ser humano e as súas funcións.
- Entender as vantaxes do deporte para unha boa saúde.
- Tratar a información de forma sistemática.
- Saber traballar en grupo para a realización dunha investigación.
- Obter a información da contorna e presentala de forma científica.

- Un **MAPA CONCEPTUAL** imprimible que ofrece unha visión completa do tema.



- Unha **FERRAMENTA DE EXPOSICIÓN** que crea automáticamente unha presentación interactiva (cando se pulsa o botón “**Expor**”), cos recursos dese tema concreto para poder utilizala nunha pizarra dixital ou simplemente proxectala directamente sobre calquera superficie de proxección.



- A ferramenta **DESCARGAR NO MEU COMPUTADOR** para gardar a túa clase preparada no teu ordenador ou nunha memoria externa (pendrive) e poder traballar sen necesidade de conexión a internet.

Tratamos esta funcionalidade noutro apartado deste curso.

- A ferramenta **MODIFICAR** para personalizar as túas clases e adaptar as secuencias didácticas propostas por aulaPlaneta ás necesidades da aula.

Tratamos esta funcionalidade noutro apartado deste curso.

2.6. Descargar temas e traballar off-line

Descargar temas e traballar Off-line



Descargar temas de aulaPLANETA

Todos os temas de aulaPlaneta permiten ser descargados para traballar con eles sen necesidade de conexión a internet. Esta opción está dispoñible tanto para os temas destinados aos alumnos (Caderno do Estudiante - CE) como para os temas destinados aos profesores (Caderno do profesor - CP).

Os temas poden ser descargados en calquera dispositivo, incluso podemos descargalos nunha memoria externa (pendrive USB) para poder traballar con eles posteriormente en modo desconectado desde calquera ordenador, desde o ordenador que estamos utilizando en cada momento.

En primeiro lugar, debemos acceder ao tema entrando no **EVA** (<https://eva.edu.xunta.es>) e a continuación pulsaremos sobre o botón "**Descargar no meu computador**".

aulaPlaneta

5º Primaria |  Ciencias da natureza

O ser humano

Caderno do profesor

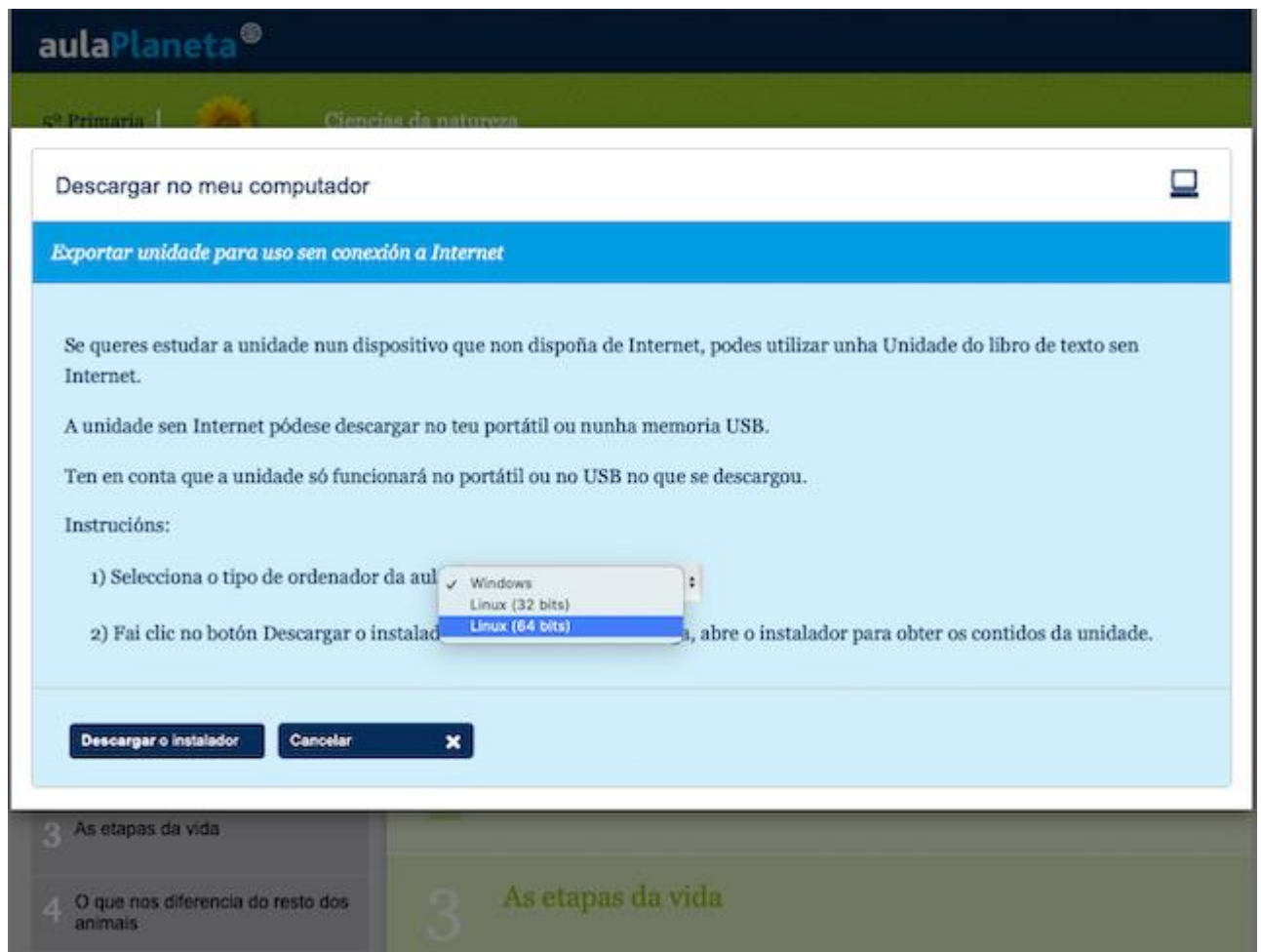
O ser humano é un dos seres vivos máis complexos do planeta. Se queres saber máis sobre a túa especie, entra neste tema.

Adapta o teu caderno: engade recursos e anotacións para os alumnos. Crea novas seccións e oculta outras.

Descargar no meu computador Imprimir Unidade Modificar

A continuación ábrese un recadro onde debemos escoller o **tipo de sistema operativo** que ten instalado o noso ordenador. No caso dos ordenadores pertencentes ao **proxecto EDIXGAL** debemos escoller a opción "**Linux (64 bits)**".

***NOTA:** Para saber cómo recoñecer o tipo de sistema operativo que está instalado nun ordenador do proxecto EDIXGAL, consulta o "Tema 1" desde mesmo curso.*

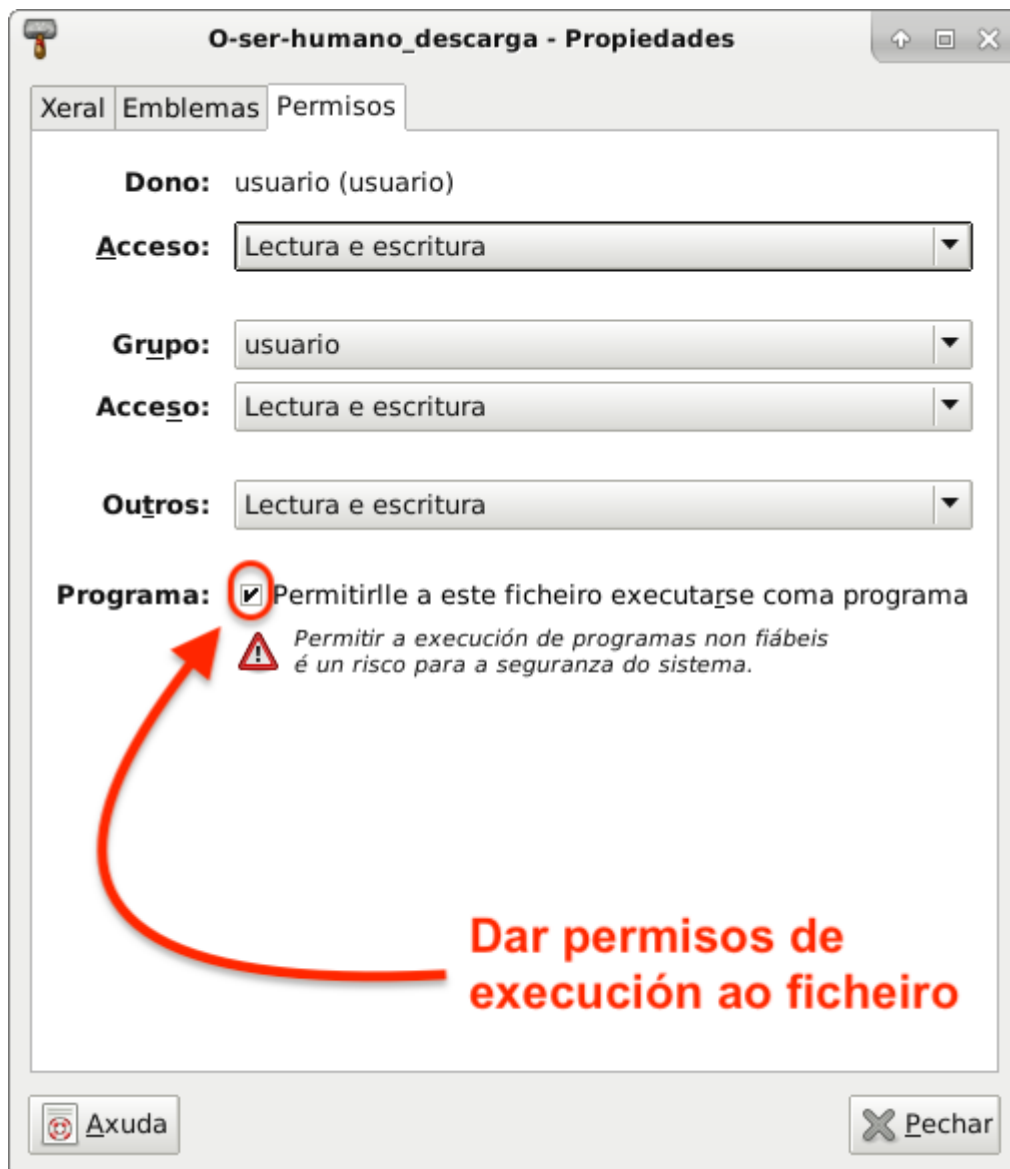


Despois de seleccionar o tipo de sistema operativo comenza a descarga do **ficheiro instalador** (aínda non é o tema propiamente dito) que se gardará por defecto no cartafol "Descargas" do teu ordenador.



A continuación, nun sistema operativo Linux, debemos darlle **permisos de execución** a este ficheiro para que ao facer dobre clic sobre él inicie automáticamente a descarga do tema completo de aulaPlaneta.

Unha das maneiras de darlle permisos de execución a este ficheiro será **pulsar co botón dereito do rato** sobre él e escoller a opción "Propiedades". A continuación pulsamos sobre a solapa "**Permisos**" e marcamos a opción "**Permitirlle a este ficheiro executarse coma un programa**".



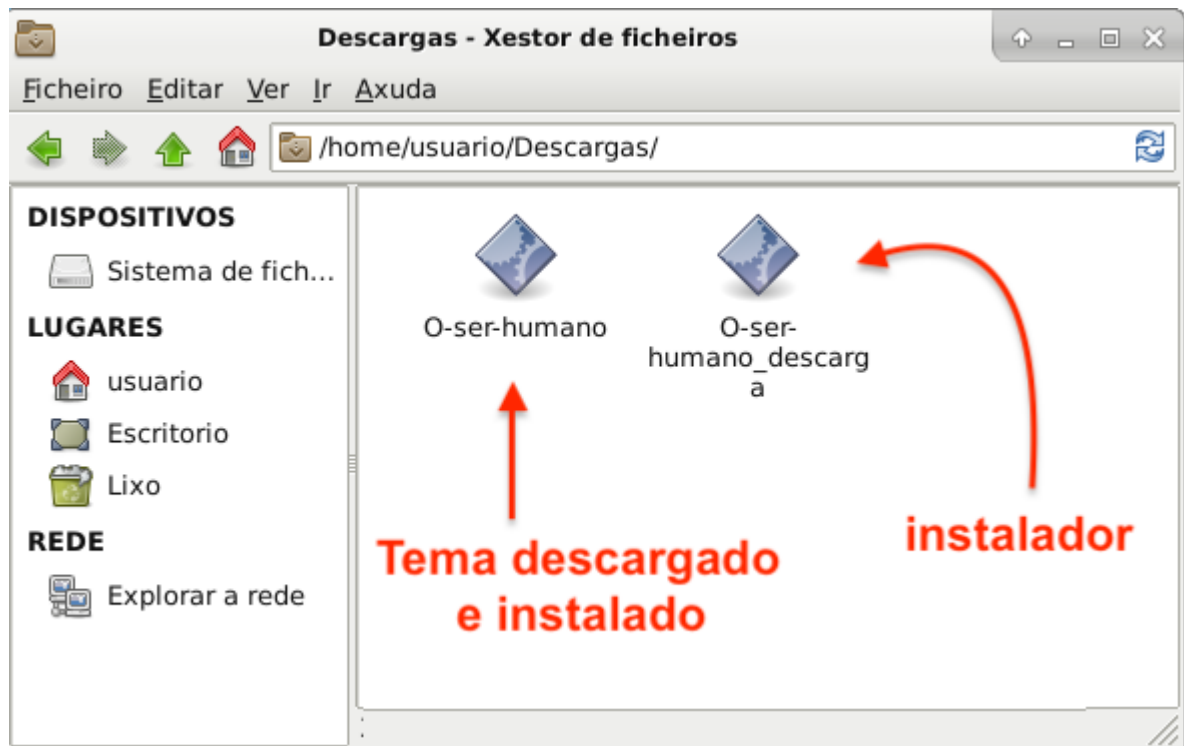
Cando o ficheiro xa ten os permisos de execución asignados, facemos **dobble clic** sobre él e comprobaremos que aparece un novo recadro que nos indica que se vai iniciar a descarga do tema completo.



Unha vez finalizada a descarga, aparecerá un novo recadro que nos informa de que o proceso finalizou correctamente.



Por último, poderemos ver que no mesmo sitio onde estaba o instalador que descargamos anteriormente agora hai un novo ficheiro que contén o tema completo (no exemplo, "O-ser-humano").



Despois de abrir (executar) por primeira vez o **tema descargado** (no exemplo anterior sería "O-ser-humano"), o ficheiro **instalador** que descargamos en primeiro lugar desaparecerá (no exemplo sería "O-ser-humano_descarga") para quedar únicamente o ficheiro co tema propiamente dito.

3.1. Como engadir un tema SMART de NETEX

Como engadir un tema SMART de NETEX



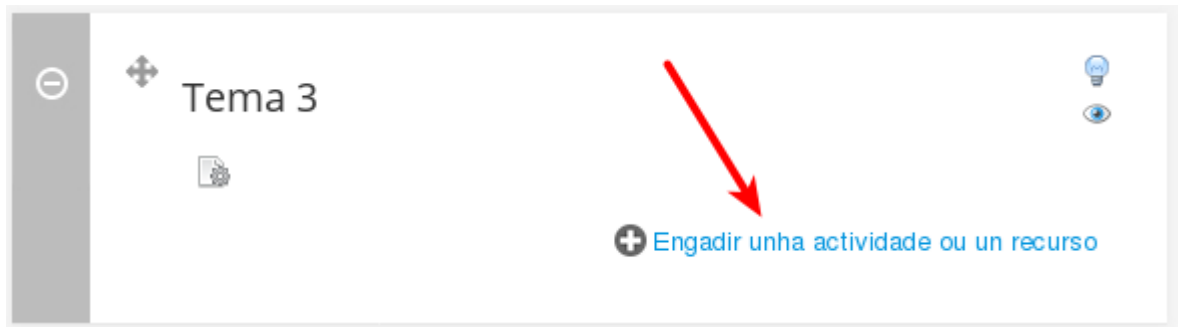
Como engadir un tema Smart (Netex)

Unha vez que accedemos ao EVA Abalar, seleccionamos a materia na que imos publicar o contido. A continuación pulsamos sobre o botón "**Activar edición**" que atoparemos na parte superior dereita da pantalla.

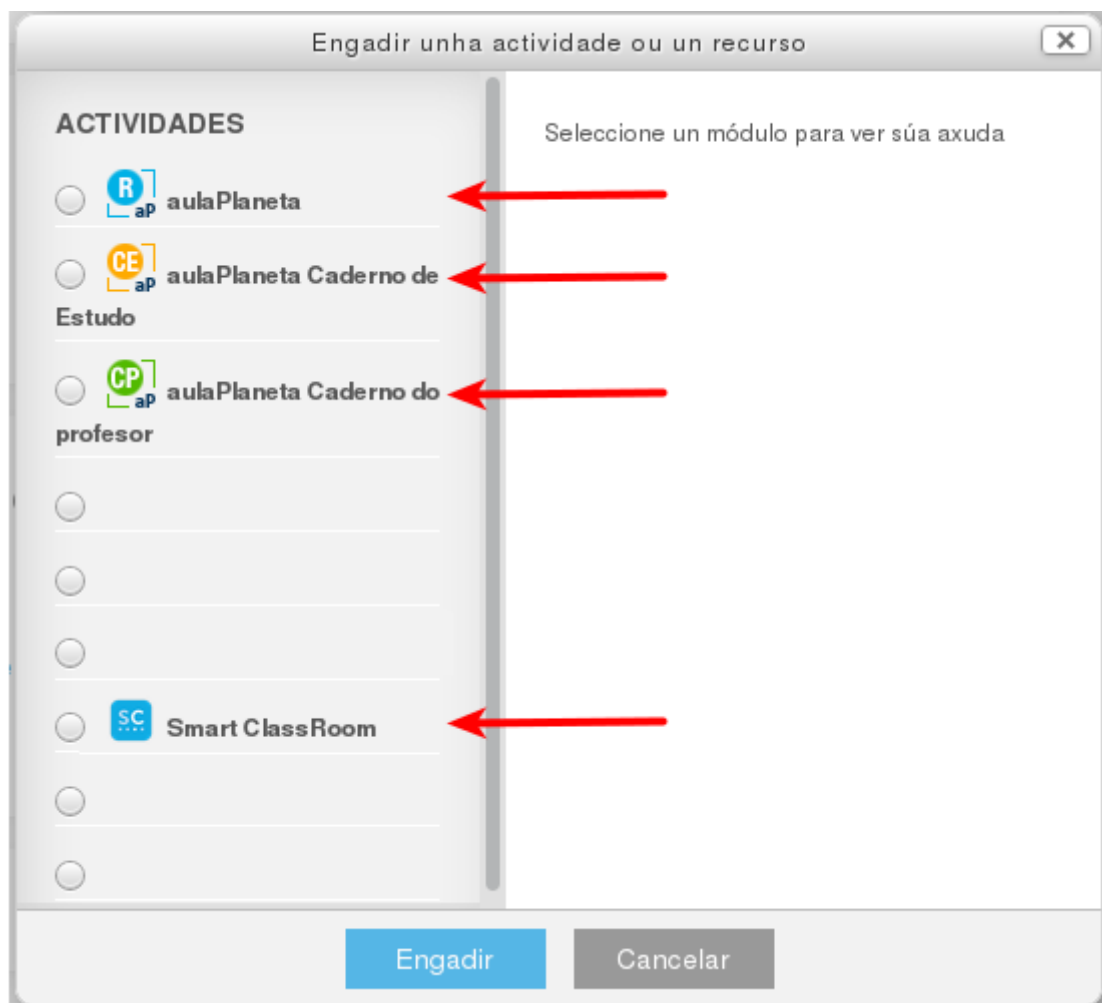


The screenshot displays the EVA Abalar web interface. At the top, there is a blue navigation bar with the following menu items: GALEGO (GL) ▾, O MEU ESCRITORIO ▾, AS MIÑAS MATERIAS ▾, FERRAMENTA AUTOR ▾, and AXUDA ▾. Below this is a section titled 'Ocultar destacados' with six icons: 'O meu perfil', 'Mensaxes', 'Materias', 'Cualificacións', 'Axenda', and 'A miña clase'. A breadcrumb trail shows 'Páxina principal > As miñas materias >'. The main content area on the left lists 'Novidades' followed by 'Tema 1' through 'Tema 5'. On the right, there is a sidebar with two sections: 'Atopar recursos' (containing a search bar and a 'Busca avanzada' link) and 'Navegación' (containing a tree structure: 'Páxina principal' with sub-items 'A miña área persoal', 'Páxinas do sitio', 'Mou perfil'; 'Materia actual' with sub-items 'Bioloxía e xeoloxía' (which has sub-items 'Participantes', 'Distincións', 'Xeral', 'Tema 1', 'Tema 2', 'Tema 3', 'Tema 4', 'Tema 5'), 'As miñas materias', and 'Ferramenta autor'). A red circle highlights the 'Activar edición' button in the top right corner of the main content area, with a red arrow pointing to it from the left.

A continuación, pulsamos sobre a opción "**Engadir unha actividade ou un recurso**" no tema da nosa materia onde queiramos insertar o recurso.

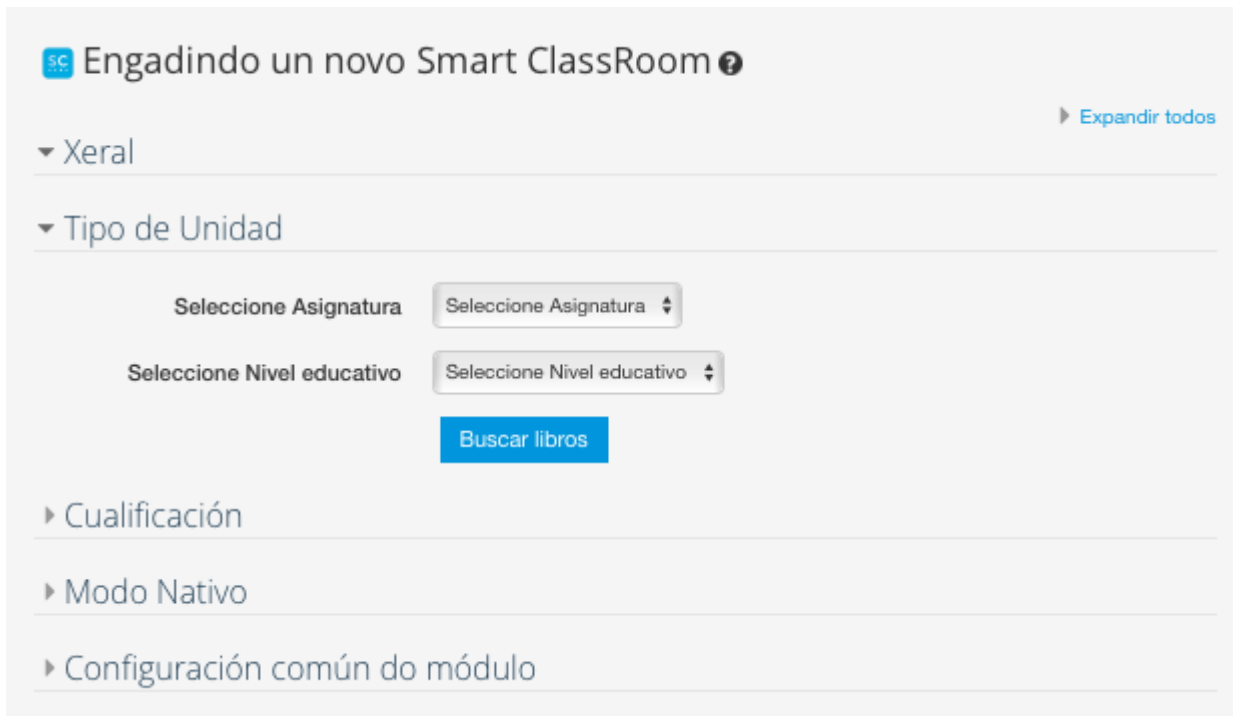


Feito isto, aparecerá un cadro de diálogo onde poderemos seleccionar diversos recursos e actividades, entre os que atoparemos os recursos de "**AulaPlaneta**" e mais os de "**Smart ClassRoom**".



Engadir un recurso Smart Classroom

Cando seleccionamos a opción **Smart Classroom**  móstrásenos un cadro de diálogo onde poderemos seleccionar diversos criterios de busca que nos levarán a atopar o recurso en concreto que estamos buscando.



SC Engadindo un novo Smart Classroom ?

► Expandir todos

▼ Xeral

▼ Tipo de Unidad

Seleccione Asignatura

Seleccione Nivel educativo

Buscar libros

► Cualificación

► Modo Nativo

► Configuración común do módulo

Despois dos pasos anteriores, só nos queda pulsar o botón "**Gardar e volver á materia**" ou o botón "**Gardar e mostrar**" que aparecen no fondo da páxina.

3.2. Modificación dun tema SMART de NETEX

Modificación dun tema SMART de NETEX



Modificar os contidos dun tema Smart (Netex)

O primeiro que debemos ter en conta é que as modificacións, adaptacións ou cambios que desexemos introducir nos temas Smart (Netex) non se realizan sobre unha copia do tema (como no caso de aulaPLANETA) senón que **todas as modificacións que realicemos serán introducidas directamente no tema orixinal.**

Neste sentido, é importante recordar que se os nosos alumnos xa acceden actualmente ao tema que desexamos modificar, os propios alumnos poderán visualizar en tempo real os cambios que estamos introducindo en cada momento.

Tendo en conta todo o anterior, estes serán os pasos a realizar para introducir modificacións nos temas Smart.

- 1.** En primeiro lugar accedemos á nosa materia e Iniciamos o tema da forma habitual, facendo clic sobre él para que se abra a pantalla completa.

GALEGO (GL) O MEU ESCRITORIO AS MIÑAS MATERIAS FERRAMENTA AUTOR AXUDA

Ocultar destacados

O meu perfil Mensaxes Materias Cualificacións Axenda A miña clase

Páxina principal > As miñas materias

MATEMÁTICAS (demo) Tema 1. La magia de los números

SC 1. La magia de los números

Clic para iniciar o tema

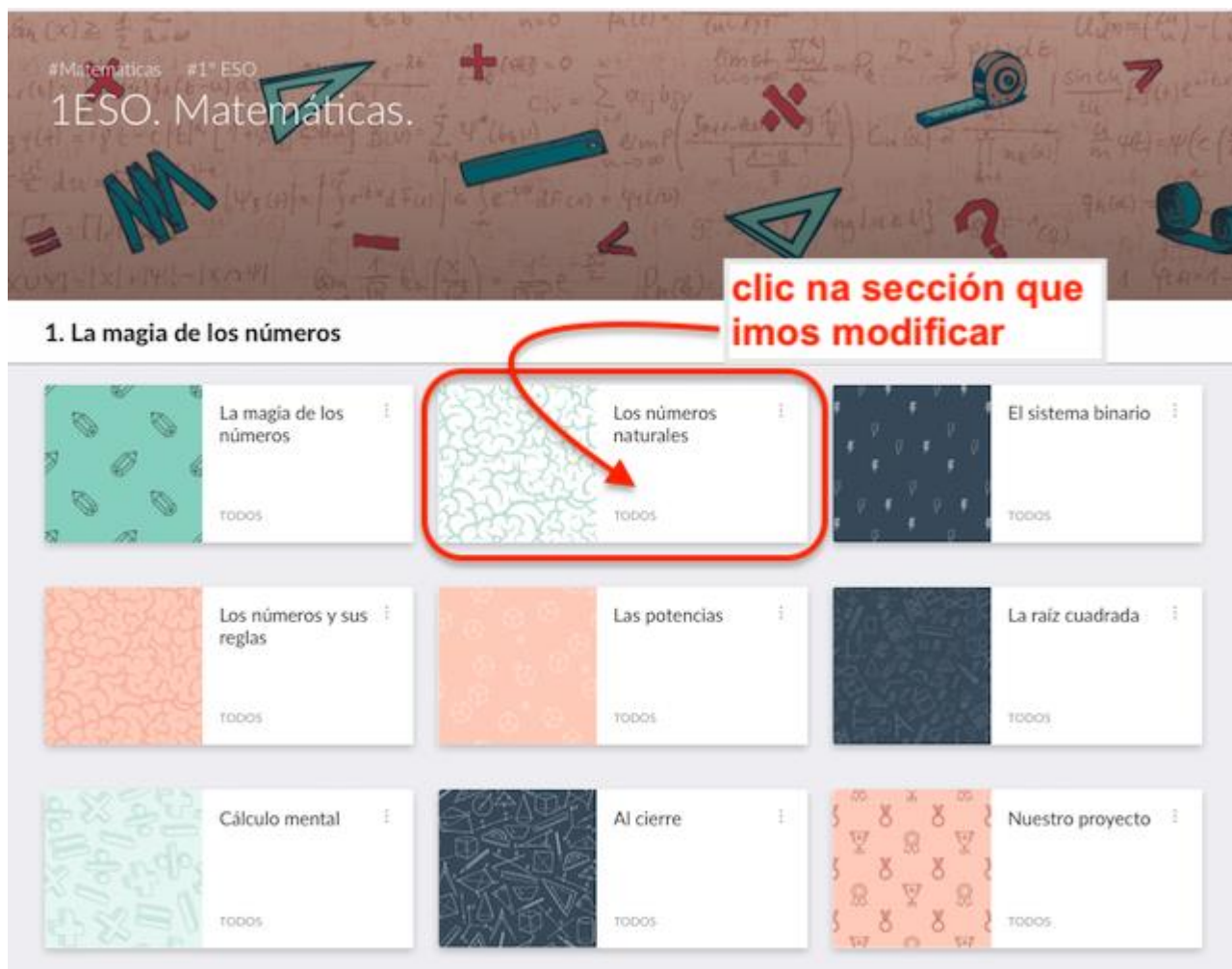
Atopar recursos

Activar edición Ocultar columna

Navegación

Administración

2. A continuación entramos (facendo clic) no apartado ou sección que desexemos modificar.



Despois de acceder á sección, pulsaremos o botón de "**Editar**" situado na esquina superior dereita do tema, que activará as funcionalidades de edición directamente sobre os contidos.

Os textos e as imaxes son modificables directamente pulsando sobre eles, de maneira que con só facer clic sobre o elemento que queiramos editar podemos introducir directamente os cambios que desexemos.



Texto

Evolución del número escrito



Los [números naturales](#) surgieron porque el hombre tenía la necesidad de **enumerar** objetos. En sus inicios, se cree que las tribus prehistóricas solo manejaban los conceptos de uno, dos y muchos; ¿te imaginas no saber contar más de tres objetos?, ¡nos daría igual tener 10 € que 100 €!

Los primeros indicios de numeración escrita se encuentran en Mesopotamia sobre el año 4000 a.C. Por aquel entonces los números se representaban con muescas en tablas o palos aunque, poco a poco, fueron evolucionando y su representación fue cada vez más compacta. Esta evolución estaba generada por la necesidad de **operar** con ellos, ya que no era suficiente el poder contar objetos, y las representaciones más básicas no les permitían realizar operaciones de forma sencilla.

Hasta llegar a la notación actual, los sistemas de numeración más utilizados fueron los siguientes:

3.3. Control de aula con SmartClassroom

Control de aula con SmartClassroom



Control de aula

As opcións de control de aula actívanse pulsando o **botón dereito do rato**.

The screenshot shows the SmartClassroom interface for a lesson titled "Los números naturales" (Natural Numbers) for 1st ESO. The interface includes a header with the lesson title and a sidebar with navigation icons. A red mouse cursor is shown clicking the right button, which opens a context menu with three options: "Dirígete aquí" (Go here), "Bloquear pantalla" (Lock screen), and "Bloquear alumnos" (Lock students). The main content area displays a definition of natural numbers and a list of uses: "Los números naturales se utilizan para:" (Natural numbers are used for:). The uses are illustrated with images and labels: "Contar" (Count) with a child counting, "Ordenar" (Order) with children holding numbered pots, "Codificar" (Code) with a child using a calculator, "Operar" (Operate) with a child reading a book, and "Medir" (Measure) with a child standing next to a height chart.

1. Dirígete aquí

Esta función permite que todos os alumnos se dirixan a un punto concreto dunha lección.

Para activar a función:

1. Pulsamos co botón dereito do rato sobre calquera área do tema
2. Seleccionamos a opción "**Diríxete aquí**"
3. Agora co botón esquerdo do rato, facemos **clic no punto concreto** da lección onde queremos que vaian os alumnos.

Con este procedemento, todos os alumnos que estean conectados a esa unidade, tanto se están nesta lección como se están noutra, serán dirixidos automaticamente ao punto seleccionado.

2. Bloquear pantalla

Esta función bloquea a navegación dos alumnos entre leccións. Poderán navegar na lección e interactuar con ela (consultar contidos, responder actividades...) pero non poderán ir a outras leccións.

Para activar a función:

1. Pulsamos o botón dereito do rato sobre calquera área do tema.
2. Seleccionamos "**Bloquear pantalla**".

Ao bloquear, todos os alumnos conectados á unidade serán redirixidos á lección e seralles bloqueada a navegación. Tanto docente como alumno verán un aviso na zona superior da pantalla.



Para desbloquear a pantalla:

Pulsamos novamente co botón dereito do rato e seleccionamos a opción "**Desbloquear pantalla**"-

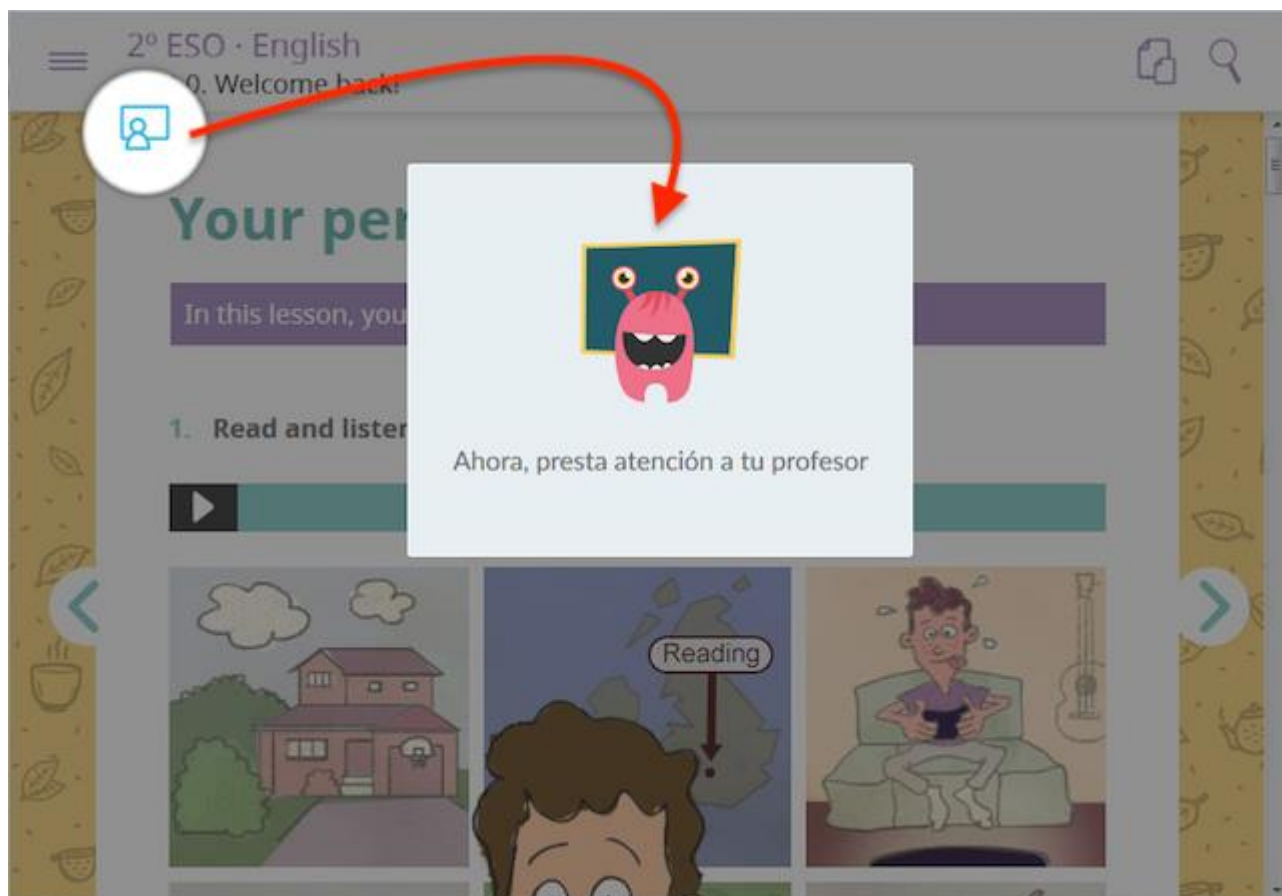
3. Bloquear alumnos

Esta función está pensada para que os alumnos deixen o que están facendo coa unidade e presten atención ao profesor/a, o que lle permitirá realizar explicacións ou exposicións na pizarra.

Para activar a función:

1. Pulsamos co botón dereito do rato sobre calquera área do tema
2. Seleccionamos a opción "**Bloquear alumnos**"

Na pantalla dos alumnos aparecerá o seguinte aviso e non poderán seguir interactuando de ningunha maneira coa unidade.



Para desbloquear, pulsamos co botón derecho do rato e seleccionamos a opción **"Desbloquear alumnos"**.

3.4. Ver o libro do alumno SMART

Ver o libro do alumno Smart



Ver o libro do alumno

SmartClassroom permite acceder a unha unidade como se fósemos un dos nosos alumnos, de maneira que podemos ver todo o que fixo, as súas actividades, as súas respostas ...

Para realizar esta acción pulsaremos no botón "**Acceder como**"



situado na botoneira de Smart.

1º ESO · Matemáticas · Unidad 1
Los números naturales

Los números naturales surgieron porque el hombre tenía la necesidad de **enumerar** objetos. En sus inicios, se cree que las tribus prehistóricas solo manejaban los conceptos de uno, dos y muchos; ¿te imaginas no saber contar más de tres objetos?, ¡nos daría igual tener 10 € que 100 €!

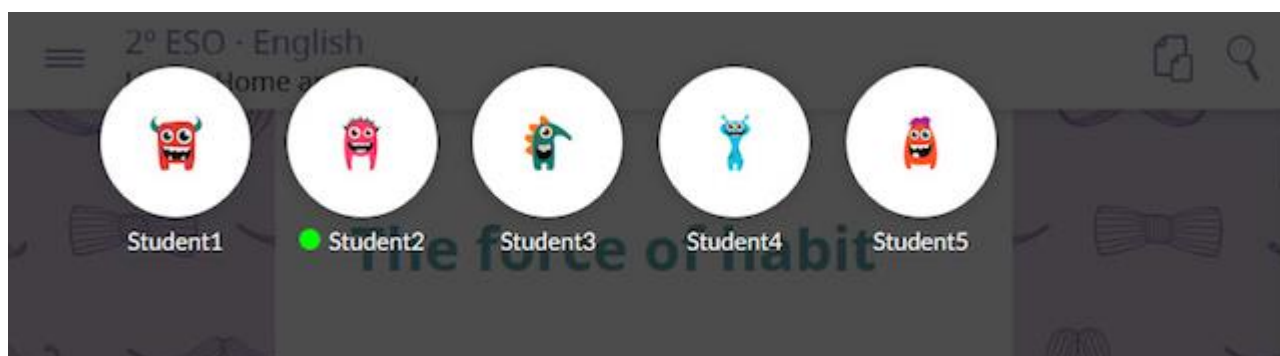
Botón "Acceder como"

Los primeros números de numeración escrita se encuentran en Mesopotamia sobre el año 4000 a.C. Por aquel entonces los números se representaban con muescas en tablas o palos aunque, poco a poco, fueron evolucionando y su representación fue cada vez más compacta. Esta evolución estaba generada por la necesidad de **operar** con ellos, ya que no era suficiente el poder contar objetos, y las representaciones más básicas no les permitían realizar operaciones de forma sencilla.

Hasta llegar a la notación actual, los sistemas de numeración más utilizados fueron los siguientes:

Babilonia	
Egipto	

A continuación seleccionamos un dos alumnos. Os alumnos que están actualmente conectados a esta unidade aparecen destacados cun botón verde diante do seu nome.



Recibiremos un **aviso** de que acabamos de activar o libro como o alumno e veremos na zona superior esquerda o **avatar do alumno** que estamos consultando.



Para abandonar a visualización do libro do alumno, bastará con volver a pulsar o

botón 

3.5. Ver o libro do profesor SMART

Ver o libro do profesor Smart



Ver o libro do profesor

A versión do profesor de SmartClassroom facilita contidos e materiais específicos para o docente que lle permitirán ver orientacións sobre o aproveitamento didáctico da unidade na aula.

Para activar o modo profesor pulsaremos sobre o botón "**Opcións**" na botoneira de Smart.

1º ESO · Matemáticas · Unidad 1
Los números naturales

La evolución del número escrito

Los [números naturales](#) surgieron porque el hombre tenía la necesidad de **enumerar** objetos. En sus inicios, se cree que las tribus prehistóricas solo manejaban los conceptos de uno, dos y muchos; ¿te imaginas no saber contar más de tres objetos?, ¡nos daría igual tener 10 € que 100 €!

Los primeros indicios de numeración escrita se encuentran en Mesopotamia sobre el año 4000 a.C. Por aquel entonces los números se representaban con muescas en tablas o palos aunque, poco a poco, fueron evolucionando y su representación fue cada vez más compacta. Esta evolución estaba generada por la necesidad de **operar** con ellos, ya que no era suficiente el poder contar objetos, y las representaciones más básicas no les permitían realizar operaciones de forma sencilla.

Hasta llegar a la notación actual, los sistemas de numeración más utilizados fueron los siguientes:

Babilonia	
Egipto	

A continuación activaremos o selector "**Modo profesor**"

1° ESO · Matemáticas · Uni
Los números naturales

La evolución

Los números naturales su enumerar objetos. En sus manejaban los conceptos contar más de tres objeto

Los primeros indicios de r Mesopotamia sobre el año representaban con muesc evolucionando y su repres evolución estaba generad era suficiente el poder cor no les permitían realizar c

Hasta llegar a la notación utilizados fueron los sigui

Opciones SmartClassroom

Modo profesor ☒

El libro mostrará el contenido creado para los profesores.

Modo PDI ☐

El libro mostrará datos anónimos cuando se muestren los detalles de la actividad

Herramientas del profesor

☒ ☐ Arriba a la izquierda ☒ ☐ Arriba a la derecha

☐ ☐ Arriba en el centro ☐ ☐ Debajo en el centro

☐ ☐ Debajo a la izquierda ☐ ☐ Debajo a la derecha

Capa smart

☒ ☐ Básico

El profesor puede revisar las actividades y llevar un seguimiento en tiempo real a través del detalle de la actividad. El control de clase también está activo.

☐ ☐ Avanzado

Además de las anteriores características, el profesor dispone del panel de analíticas.

☐ ☐ Experto

Además de las anteriores características, el profesor puede editar el contenido.

Babilonia

Egipto

Mayas

India

Antigua China

Grecia

Además, esta capa de opcións tamén nos permite activar o **modo PDI**.

Esta opción está pensada para facilitar que a unidade sexa visible desde a pizarra dixital pero gardando e protexendo a privacidade das notas e dos resultados dos alumnos, de maneira que no caso se mostrar as notas ou puntuacións dos alumnos, éstas sempre se mostrarán en modo anónimo.

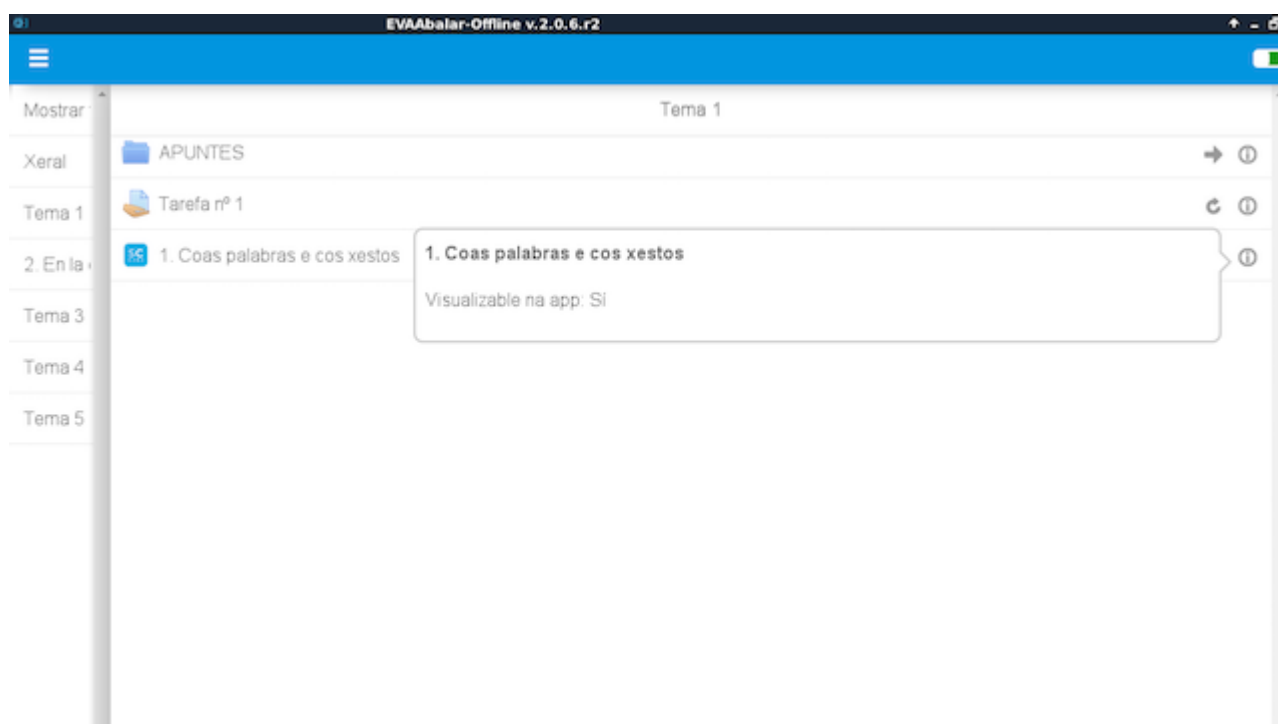
3.6. Traballando en modo off-line con SMART

Traballando en modo off-line con SMART



Traballando en modo off-line

Todos os temas de **SmartClassroom** poden ser descargados desde o **Eva Offline** para poder traballar con eles cando non temos unha conexión a internet dispoñible. Se entramos no **Eva Offline** e pulsamos sobre o círculo informativo que se mostra na parte dereita de cada contido, veremos que nos informa que este tema pode visualizarse desde esta app.



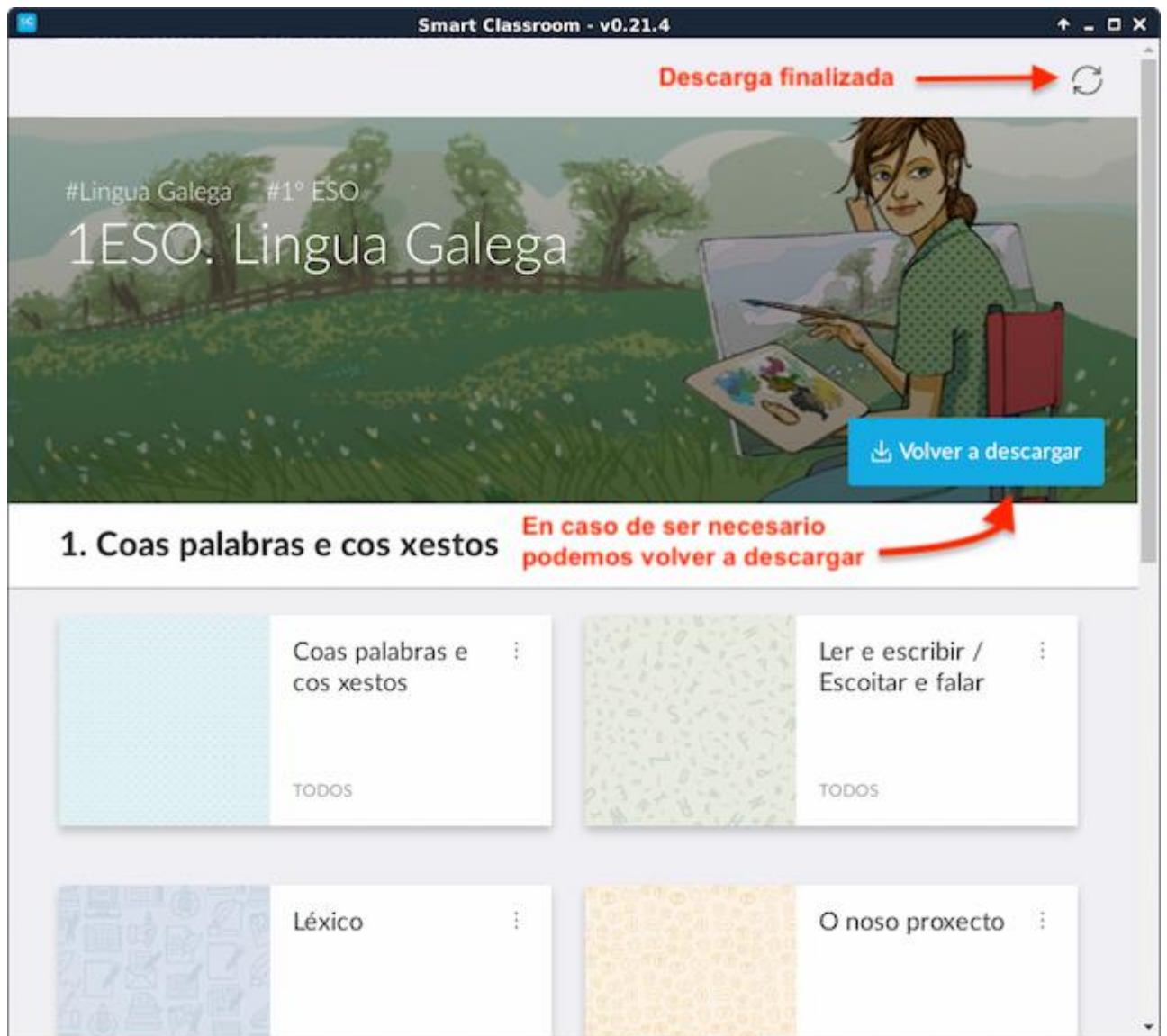
Para poder descargar un tema na app **Eva Offline**, lóxicamente necesitamos dispoñer de conexión a internet no noso ordenador. A propia app EvaOffline inclúe un indicador de conexión na parte superior dereita da pantalla. Se este indicador de conexión está en verde significa que a app dispón de conexión para poder realizar a descarga.



A primeira vez que pulsamos no título do tema desde a app Eva Offline, ábrese o tema e comenza a descarga de forma automática.

Mentres dura a descarga, se intentamos acceder a calquera dos capítulos do tema, aparece un aviso na parte superior da pantalla que nos indica que debemos esperar a que remate a descarga. O aviso indica exactamente "**Debes descargar el contenido**".

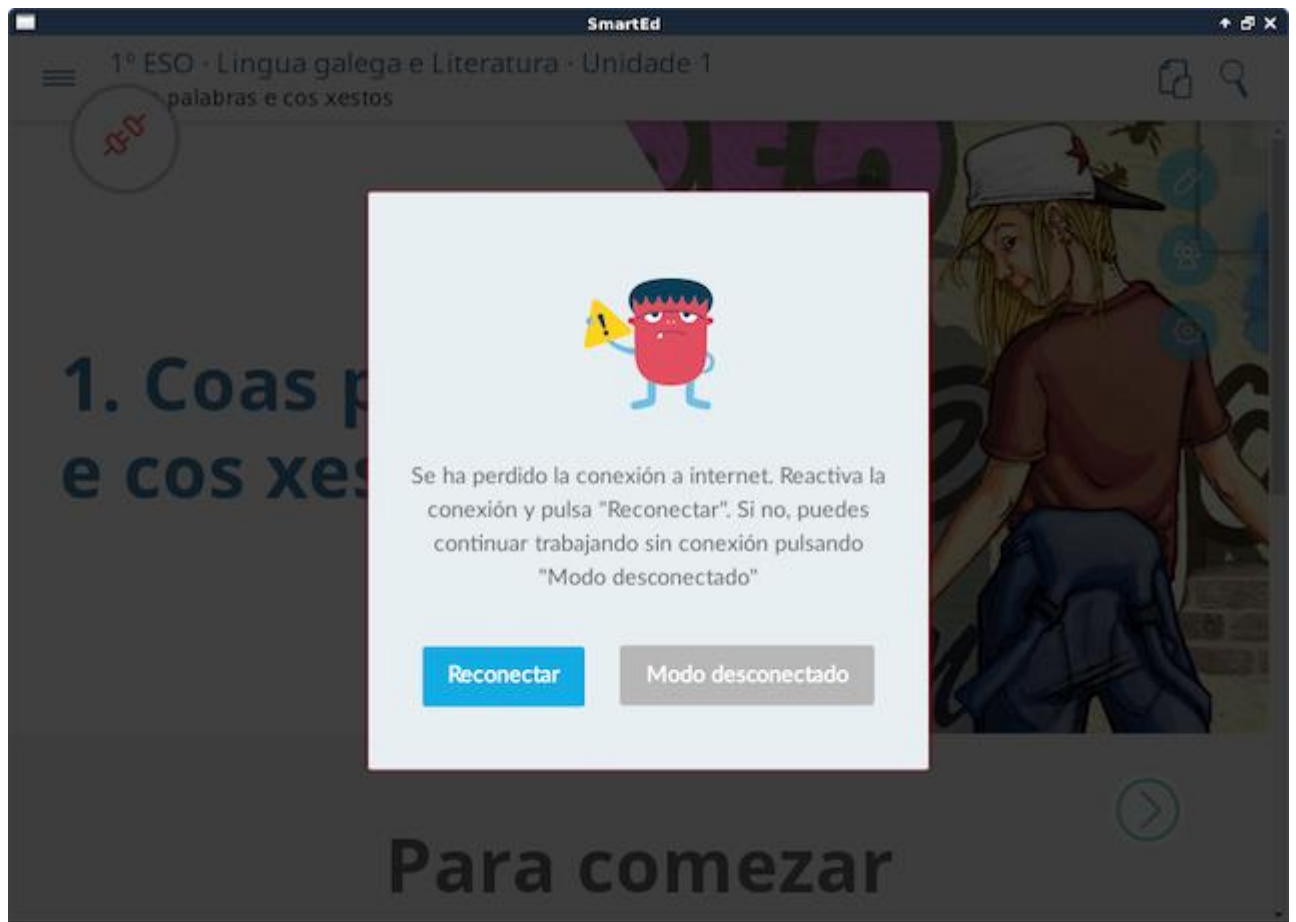
Cando a descarga finalizou, podemos ver que aparece un novo botón no tema titulado "**Volver a descargar**", que nos permitiría volver a descargar o tema en caso de ser necesario.



Como traballo se non hai conexión a internet?

Os contidos detectan automaticamente se existe conexión a internet ou non. En caso de que non exista unha conexión viable aparecerá unha mensaxe de alerta que che informa desta circunstancia e plantéxache dúas opcións:

- **Reconectar:** o sistema intentará reconectar durante 3 intentos consecutivos.
- **Modo desconectado:** o sistema non realizará intentos de conexión e continuarás traballando sen conexión.



En canto selecciónes o **modo desconectado** (modo off line) podes seguir traballando normalmente e todo o teu traballo gárdase de forma temporal no teu ordenador. O sistema avisa de que estás traballando en *modo desconectado* mostrando o símbolo “**desconectado**” na esquina superior esquerda da pantalla.



MOI IMPORTANTE !

Cando o ordenador recupere a conexión **debes pulsar o icono que indica modo desconectado**, en cada un dos temas onde traballaches en **modo desconectado**, desta maneira o sistema volverá a establecer conexión e comenzará a sincronización automática dos datos gardados no teu ordenador ata ese momento.

Se non pulsas o icono de modo desconectado, a pesar de que xa exista conexión é posible que o sistema siga mantendo o modo desconectado naqueles temas onde activaches este modo e non sincronizará os datos gardados.

4.1. Funcionalidades básicas

Funcionalidades básicas



O entorno de Xeración de Contidos é a plataforma deseñada para crear contidos educativos integrada no proxecto e-Dixgal. Permite ao profesorado xerar recursos educativos de gran riqueza e a creación de unidades didácticas complementarias ó temario oficial.

A nova Ferramenta de Autor dota ao profesor de recursos para a creación de unidades didácticas complementarias ao temario oficial que favorezan o traballo diario tanto na aula, como fora dela.

Trátase dun área personalizada, adaptada aos perfís de “profesor”, que contempla o desenvolvemento das principais funcionalidades de xestión de proxectos nos que se inclúen unha secuencia organizada de contidos e exercicios que poderán ser publicados en entorno virtuais.



A nova “Ferramenta de autor para a xeración de contidos” integra as seguintes funcionalidades:

1. **Xeración de exercicios** de distinto tipo que poden ser utilizados como recurso complementario no Entorno Virtual de Aprendizaxe.

2. **Xeración de contidos** que poden ser enriquecidos con arquivos multimedia (imaxes, vídeos, audios, etc.). O profesor poderá achegar todo o contido estático que necesite para completar a información que necesita expoñer.
3. **Creación de proxectos** que se poderán configurar como unidades didácticas complementarias utilizando os exercicios e contidos creados previamente, conformando a ferramenta de interacción co estudante e co resto da comunidade.
4. Posibilidade de **publicar os proxectos** en formato [SCORM](#) directamente na plataforma e-Dixgal.
5. Capacidade para **compartir proxectos** e xerar un espazo común de traballo entre os profesores.

Módulos principais

A Ferramenta de Autor está composta por **tres grandes módulos** nos que se agruparán as diferentes funcionalidades que permitirán realizar as seguintes tarefas:

- **Módulo Exercicios** : agrupa as funcionalidades para crear, modificar e eliminar os diferentes tipos de exercicios como actividades a presentar ao estudante. Estas actividades poderán ser clasificadas do seguinte xeito, atendendo as súas características e modo de presentación da información:
 - **Exercicios avaliáveis** : poden ser utilizados polo profesor para avaliar os grado de coñecemento adquirido polo estudante.



- **Contidos interactivos**: son recursos que permiten ao profesor presentar a información de xeito máis visual coa incorporación de distintos elementos, como imaxes, exercicios avaliáveis, presentacións, ...



- **Módulo Contidos estáticos** : agrupa as funcionalidades para crear, modificar e eliminar o contido explicativo sobre un determinado tema. Pode ser utilizado para a configuración de contido fixo a través do editor avanzado que permite a combinación de texto, vídeo, audio... en distintos parágrafos.
- **Módulo Proxectos** : desde este módulo poderá configurarse un proxecto para un/s curso/s e materia/s determinada/s utilizando os recursos educativos previamente creados (exercicios e/ou contidos) conformado as unidades didácticas complementarias para presentar aos estudantes ou a comunidade. As funcionalidades dispoñibles desde este menú son:
 - Crear, modificar, eliminar un proxecto
 - Publicar en formato [SCORM](#) directamente na plataforma EDIXGAL.
 - Compartir proxectos nun espazo de traballo



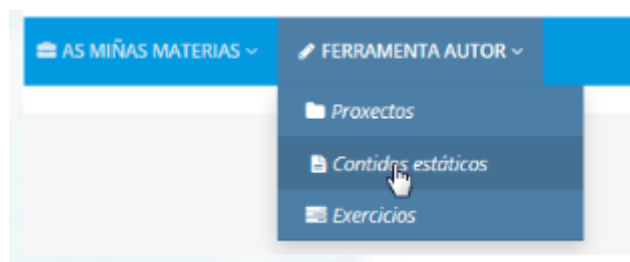
4.2. Xerar contidos estáticos

Xerar contidos estáticos



Este menú permite acceder as funcionalidades necesarias para xerar contidos estáticos. Os contidos son o material de aprendizaxe que crea o profesor para poñer a disposición dun estudante como parte dun proxecto. Estes contidos poden configurarse de distintas formas en función da súa adecuación á materia tratada, podendo utilizar solo parágrafos de texto, vídeos, imaxes ou a combinación de varios de estes elementos, a través do editor avanzado.

O usuario accede ao menú “ **Ferramenta Autor**” > “**Contidos estáticos**”.



A plataforma carga a pantalla inicial desde a que se pode acceder as seguintes funcionalidades:

- **Engadir novos contidos estáticos.**
- **Consultar** os contidos estáticos que o usuario ten xerados.

Contidos

▼ Filtros

Ambito ?

Os meus contidos

ID ?

Título ?

Etiquetas

Introduza a etiqueta...

Filtrar

Quitar filtros

► Contidos Creados

Engadir contidos

Importar contidos Demo

No caso da consulta, o usuario deberá seguir os seguintes pasos:

1. Cubre os filtros **Ambito**, **ID**, **Título** e **Etiquetas** (pode cubrir un ou varios). No caso de non cubrir ningún, recupéranse todos os contidos creados polo usuario.
2. Para limpar os campos utilizados como filtros, pulsa o botón **Quitar filtros**.
3. Para realizar a consulta, pulsa o botón **Filtrar**.
4. A continuación a pantalla carga o **listado de contidos** que coinciden cos filtros utilizados.

▼ Filtros

Ambito ? Os meus contidos ▼

ID ?

Título ?

Etiquetas

Filtrar Quitar filtros

Despois de realizar a consulta, sobre os resultados recuperados, o usuario pode realizar as seguintes accións:

▼ Contidos Creados

Id	Título ▲	Descrición	Data modificación				
2	A terra (O planeta terra)	Descrición de a terra o planeta terra	18-08-2015 12:43:10				
13	El sistema solar	El sistema solar es el sistema planetario en el que se encuentran la Tierra y otros objetos astronómicos que giran directa o indirectamente en una órbita alrededor de una única estrella conocida como el Sol.1	31-08-2015 10:37:10				
50	El sistema solar	El sistema solar es el sistema planetario en el que se encuentran la Tierra y otros objetos astronómicos que giran directa o indirectamente en una órbita alrededor de una única estrella conocida como el Sol.1	23-08-2015 14:29:33				

-  **Editar:** permite acceder á modificación do contido estático concreto.
-  **Previsualizar:** crea unha vista previa do contido definido.
-  **Eliminar:** borra o contido estático definido.
-  **Acceder ás páxinas de contidos:** permite acceder directamente ás páxinas de contidos creadas no contido estático concreto.

Importar contidos "Demo"

Para obter os contidos dispoñibles de exemplo, pódense descargar se fai clic no botón **Importar contidos Demo**. Únicamente se poden importar os contidos "demo" unha vez. Os contidos importados aparecerán na listaxe.

Contidos

▼ Filtros

Ambito ?

Os meus contidos

▼

ID ?

Título ?

Etiquetas

Introduza a etiqueta...

Filtrar

Quitar filtros

► Contidos Creados

Engadir contidos

Importar contidos Demo

Crear contidos

Para crear un novo contido estático, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Premer o botón **Engadir contidos** que atopara na pantalla de acceso a Xeración de contidos desde o menú “ **Ferramenta Autor**” > “**Contidos estáticos**”.
2. A continuación, a pantalla carga o formulario de “**Datos xerais**” cos campos necesarios para rexistrar un novo contido estático.
 1. **Título**: Denominación ou temática sobre a que tratará o contido estático.
Exemplo: “As Froitas”

2. **Descrición:** Breve resumo explicativo sobre o contido ou obxectivos do contido estático.

Exemplo: “As froitas son os froitos comestíbeis das árbores froiteiras e outras plantas. Na lingua coloquial e en cociña, cando se fala da froita en termos xenéricos, a palabra refírese normalmente a aqueles vexetais cuxos froitos son carnosos e doces, ricos en azucres e vitaminas e frecuentemente consumidos crus como sobremesa, como por exemplo, as ameixas, mazás, laranxas e un longo etcétera”.

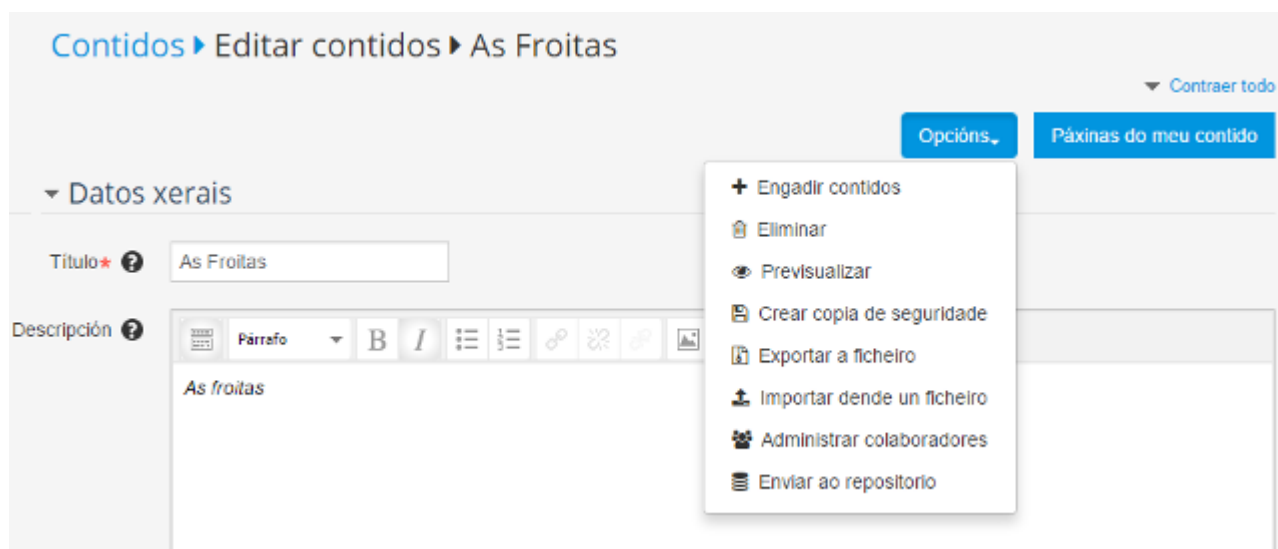
3. **Etiquetas:** palabras relacionadas co contido creado que poderán ser utilizadas como filtros para a súa localización e clasificación.

Exemplo: “froita, laranxa, maza”.

NOTA: Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla “intro”.

3. Unha vez cubertos os campos (como mínimo, os marcados como obrigatorios cun asterisco), o usuario fai clic no botón **Gardar modificacións** para crear o contido.

Unha vez creado o contido, o usuario pode realizar as seguintes accións a través dos botóns activados na parte superior do contido creado:



- **Engadir contidos:** permite crear un novo contido de cero.
- **Previsualizar:** permite ter unha vista previa do contido no que se atopa.
- **Páxinas do meu contido:** permite acceder a pantalla na que crear as distintas páxinas de contido que formarán parte do contido no que se atopa.
- **Eliminar:** borra o contido no que se atopa.
- **Crear copia de seguridade:** permite crear unha copia de seguridade do contido.
- **Exportar a ficheiro:** permite crear unha copia de seguridade do contido en formato .zip e descargalo no computador persoal, no canto de ter a copia de seguridade na plataforma.
- **Importar dende un ficheiro:** permite importar un contido desde un arquivo .zip previamente gardado no computador.
- **Administrador colaboradores:** permite engadir colaboradores ó contido, isto fará que os usuarios que engadamos como colaboradores poidan editar o noso

contido. A estes usuarios apareceralle na súa area de contidos nos que colaboro este contido.

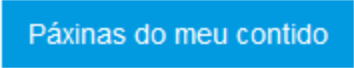
- **Enviar ao repositorio:** permite enviar un contido ó repositorio. Este contido estará dispoñible para que calquera profesor da plataforma poida obter unha copia de este contido

Crear páxinas de contido

Para que serve: Os contidos estáticos están formados por unha ou varias páxinas de contido. Unha páxina de contido é unha división que se fai nun contido estático para facilitar a lectura e a orde e integración dos contidos que se pretender expoñer ao estudante. As páxinas de contidos poden crearse utilizando texto, imaxes, vídeos, etc.

Para crear unha páxina de contido, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Premer o botón Páxinas do meu contido que atopara na pantalla de “Datos Xerais” dun contido estático concreto.

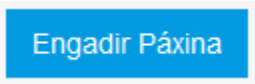


Páxinas do meu contido

2. A continuación, a pantalla carga as “Páxinas do meu contido” na que o usuario poderá realizar as seguintes accións:

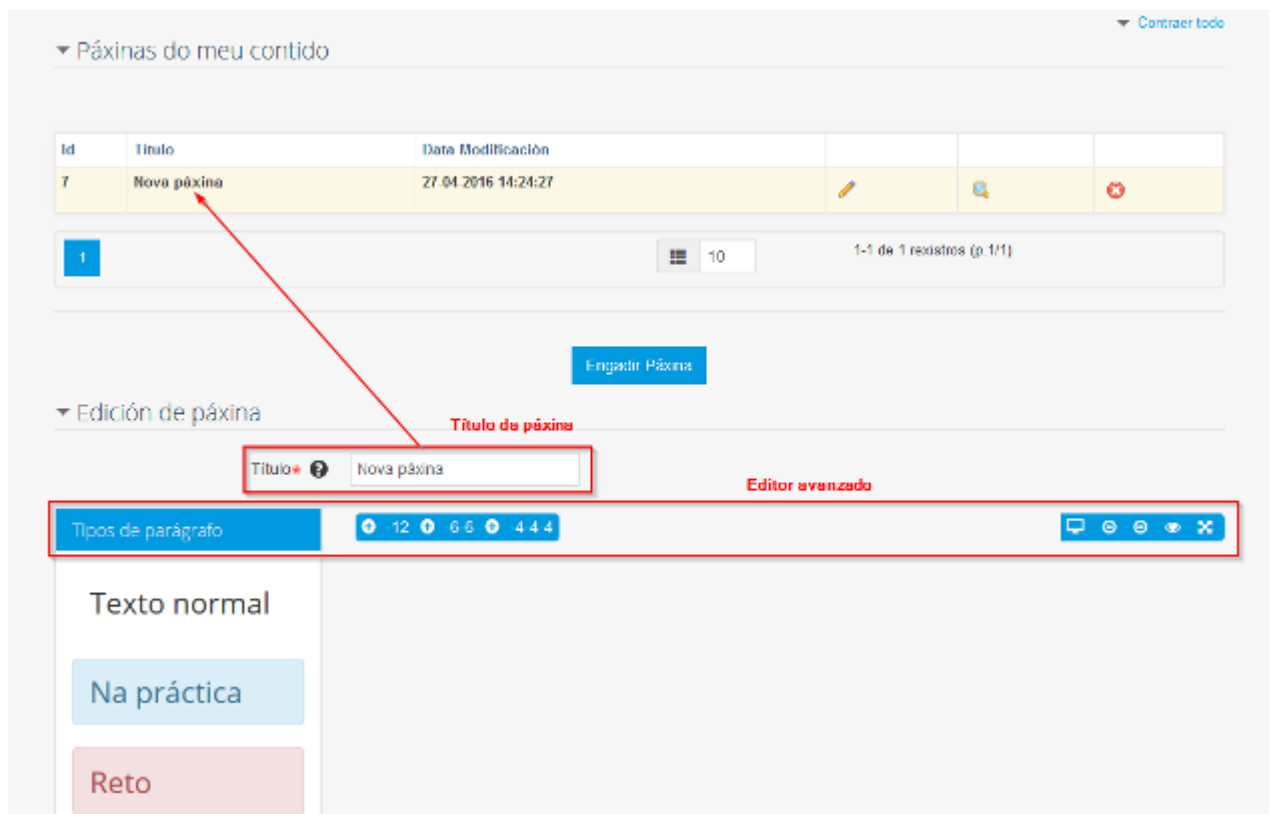
- **Consultar** o listado de páxinas de contido que pertencen ó contido
- **Engadir** unha nova páxina

3. Para engadir unha nova páxina o usuario fai clic no botón "**Engadir páxina**".



Engadir Páxina

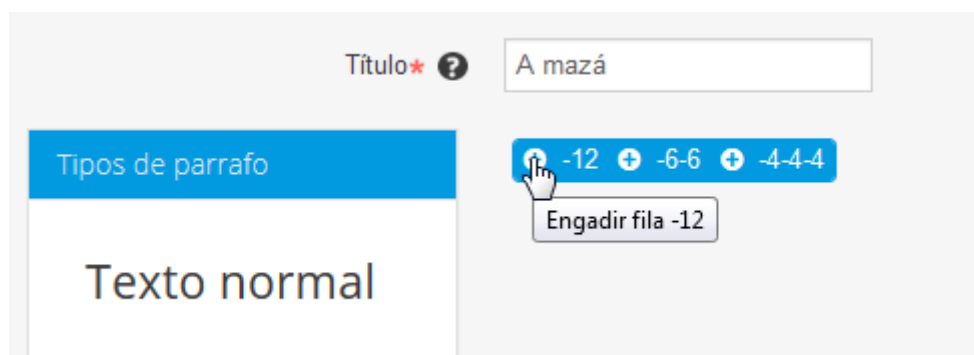
4. A continuación, a pantalla mostra o listado de páxinas coa "**nova páxina**" e a "**edición da páxina**" (título e editor avanzado)



5. O usuario pon o nome da páxina no campo "**título**". **Exemplo:** "A mazá".

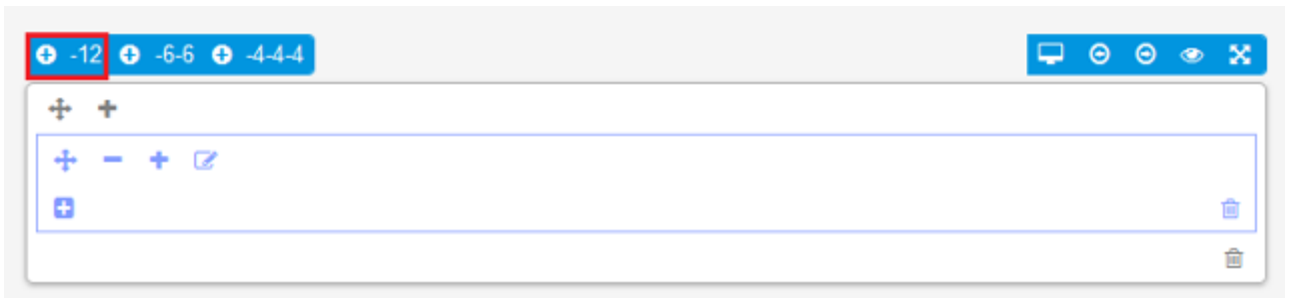
Título* ?

6. Para dotar de contido á páxina, o usuario engadirá un ou varios parágrafos, utilizando as **liñas** do **editor avanzado**.

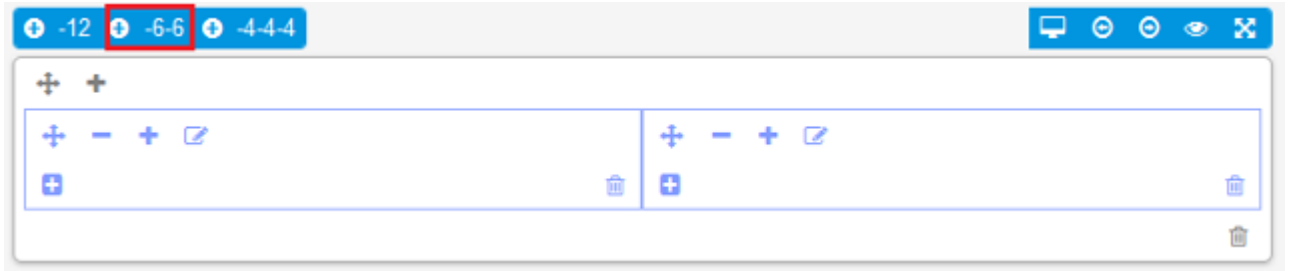


As liñas dispoñíbles son:

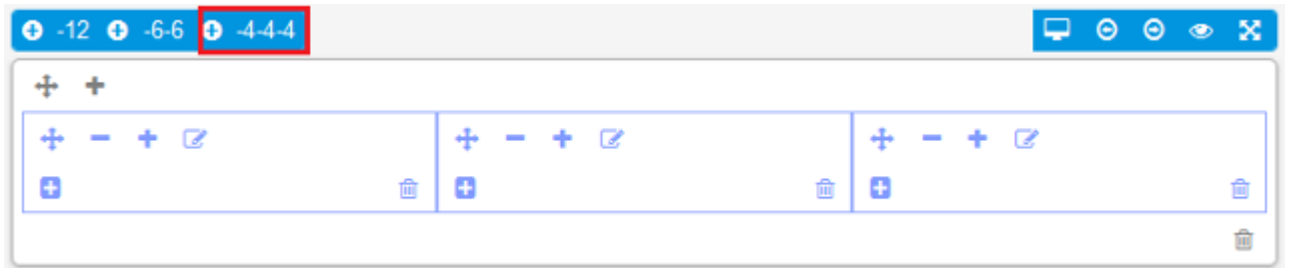
+12: activa un único bloque no que engadir os distintos tipos de parágrafos.



+6-6: activa dous bloques.

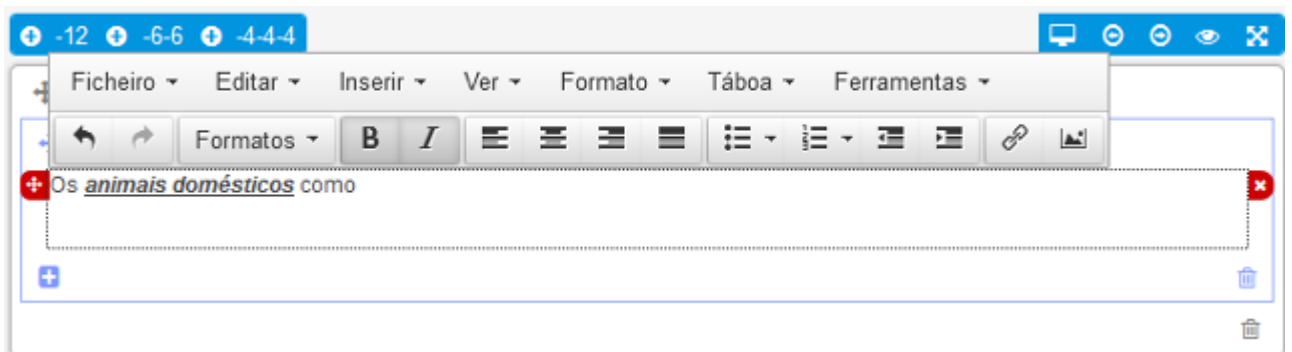


+4-4-4: activa tres bloques

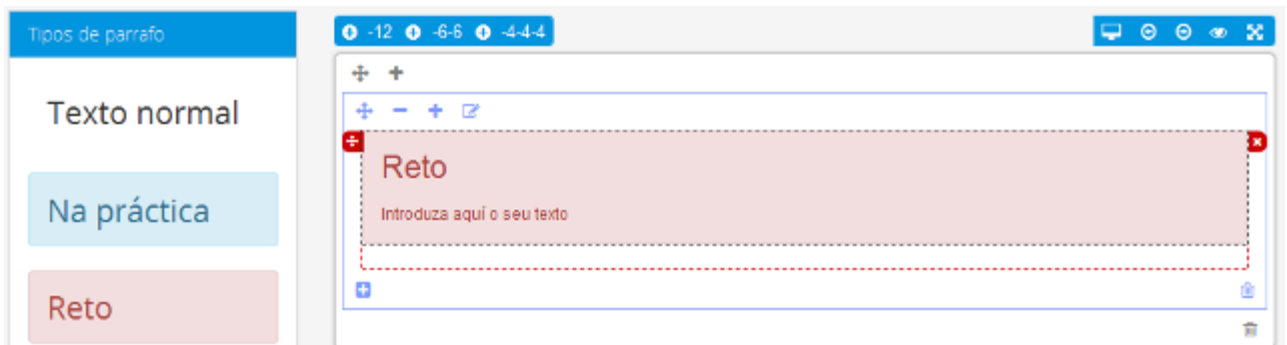


En calquera momento o usuario poderá borrar unha columna (botón "papeleira"), reordenar as columnas entre si (botón "cruz"), aumentar ou diminuír o tamaño de cada columna (botón "máis" e botón "menos") ou engadir novas columnas dentro dun bloque.

7. Para engadir texto e darlle formato, o usuario pode introducir texto directamente e utilizar o editor

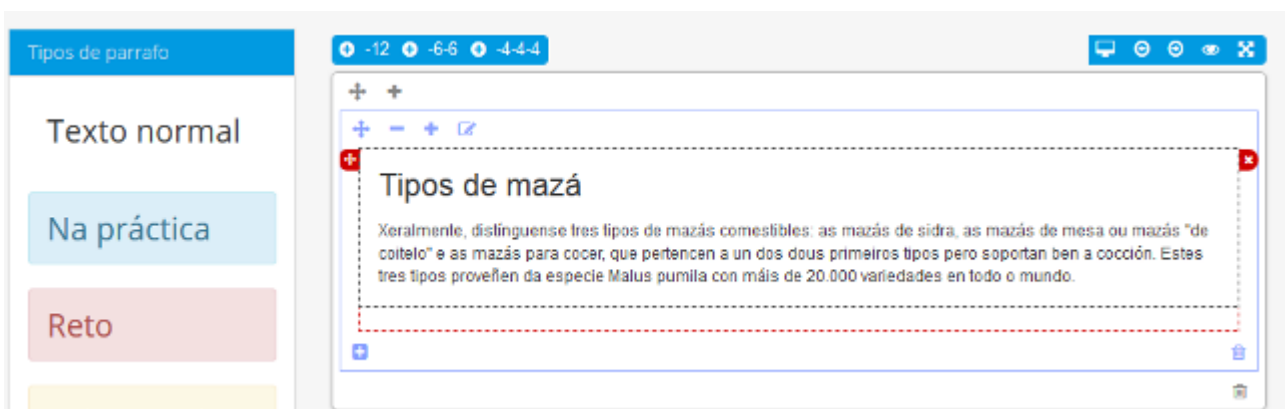


... ou arrastrar un parágrafo dos que se atopan na parte esquerda do editor. **Exemplo:** parágrafo "Reto"



8. O usuario debe facer clic sobre o parágrafo para modificar título (virá prefixado nos tipos de parágrafos “Na práctica”, “Reto”, “Relacionado” e “Sabías qué”) e texto.

Exemplo: Título: **Tipos de mazá**



9. O usuario pode combinar tanto os tipos de liña (explicados no punto 6) como os tipos de parágrafos para crear contidos atractivos. As liñas poderán reordenarse entre si , engadir unha nova columna , ou eliminar a liña con todo o seu contido.

Texto normal

Na prática

Reto

Relacionado

¿Sabías que?

Titulo

Introduza aqui o seu texto

Título

Introduza aqui o seu texto

⊕ -12 ⊖ -6-6 ⊕ -4-4-4

Tipos de mazá

Xeralmente, distínguense tres tipos de mazás comestíbeis: as mazás de sidra, as mazás de mesa ou mazás "de couteiro" e as mazás para cocer, que pertencen a un dos dous primeiros tipos pero soportan ben a cocción. Estes tres tipos proveñen da especie *Malus pumila* con máis de 20.000 variedades en todo o mundo.

Mazá doméstica

A maçã é o fruto da maceira, mais particularmente, da maceira doméstica, árvore frutífera amplamente cultivada. O estudo do cultivo das maçãs constitui uma parte da pomologia (a pomologia engloba todos os frutos com pedicéis). A maçã é comestível e tem um sabor doce e ácido segundo as variedades.

Mazá silvestre

A mazá silvestre (maceira brava; *Malus sylvestris*) é máis pequena cá cultivada e frutifica e madurece máis tarde, o seu sabor é lixeiramente máis acedo. Consumida en cantidade pode provocar indigestión polo que é máis habitual o seu consumo en forma de compota ou asada, consérvase durante meses nun lugar fresco e seco.

4.3. Xerar exercicios

Xerar exercicios

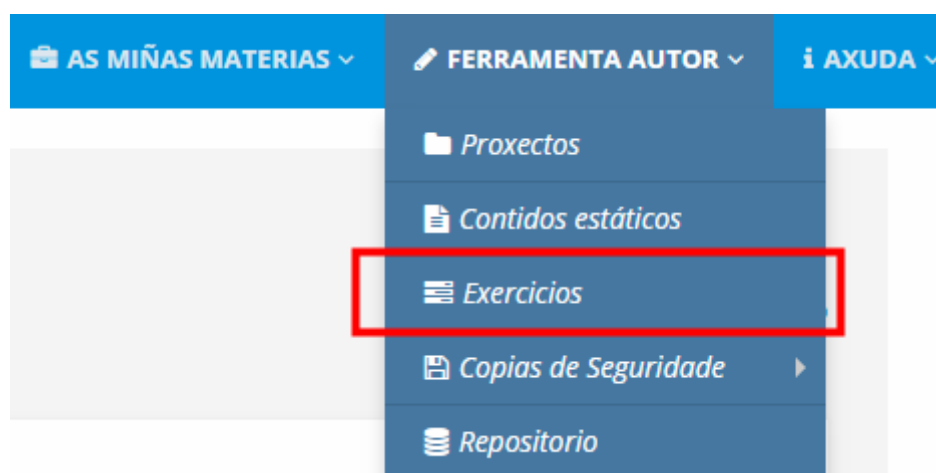


Este menú permite acceder as funcionalidades necesarias para xerar, modificar ou eliminar 19 tipos de exercicios. Os exercicios consisten nunha práctica que serve para adquirir uns coñecementos ou desenvolver unha habilidade por parte dos estudantes aos que van dirixidos.

Os exercicios deben estar dotados de dinamismo para que os estudantes poñan neles toda a súa atención e a aprendizaxe resulte un éxito. Sempre deben terse en conta as mesmas pautas: as presentacións deben ser atractivas, amenas, informativas e sobre todo dinámicas; á vez o seu uso debe ser sinxelo e por tanto de fácil comprensión.

Entre as 19 posibles opcións de exercicios podemos realizar unha clasificación inicial:

- **Exercicios avaliábeis:** actividades simples que permiten obter unha puntuación que valora o grado de coñecementos adquiridos.
- **Contidos interactivos:** Mediante diversos elementos, permítese a interacción do estudante cos contidos de maneira diferente. É un modo de presentación que poderá conter imaxes, texto, son e outros exercicios avaliábeis, seguindo un patrón orixinal e creativo. Os exercicios interactivos baséanse no diálogo entre estudante e contido, onde deseño e presentación son factores clave para captar a súa atención, xa que o seu éxito depende de que o estudante consiga relacionarse totalmente coa presentación.



Para crear un novo exercicio, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Premer o botón **Engadir exercicio** que atopa na pantalla de acceso a Xeración de exercicios desde o menú “**Ferramenta Autor > Exercicios**”.

▼ Filtros

Ambito ?

Os meus exercicios

▼

ID ?

Título ?

Tipo ?

▼

Idioma ?

▼

Etiquetas

Introduza a etiqueta...

Filtrar

Quitar filtros

► Exercicios creados

Engadir Exercicio

Importar exercicios Demo

2. A continuación, a pantalla carga o formulario de “**Datos exercicio**” cos campos básicos para rexistrar un novo exercicio.

Os meus exercicios ▶ Engadir Exercicio

▼ Datos Exercicios

Título* ?

Enunciado* ?

Etiquetas
(Xestionar etiquetas oficiais)

Tipo

▼ Creado / Último gardado

Creado por desconocido en desconocido

Modificado por desconocido en desconocido

Gardar Modificacións

Neste formulario hai campos obrigatorios marcados con *

3. O usuario ten que seleccionar o “**Tipo**” entre as opcións propostas.

Tipo

A continuación, deberá cubrir a información requirida para cada tipo de exercicio según os tipos de exercicios dipoñibles.

Tipo



Afirmación
clave



Arrastrar
palabras



Arrastrar
zonas



Audio



Completar



Contenido
externo



Cuestionario



Imagen
interactiva



Línea
temporal



Marcar
palabras



Memoria
con parejas



Opción
múltiple



Opción
única



Panel
gamificado



Presentación



Selección
de imágenes



Tarjetas
con imágenes



Vídeo
interactivo



Xirar
tarjetas



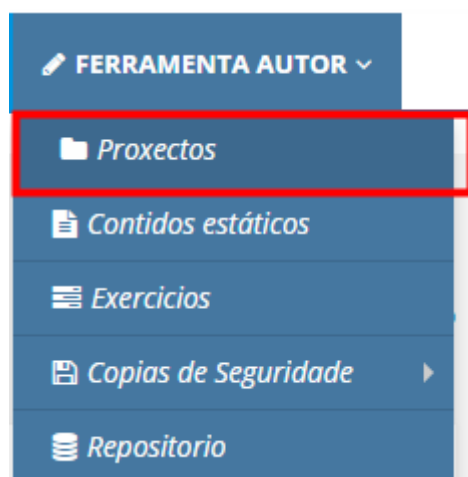
4.4. Xerar proxectos

Xerar proxectos



Este menú permite acceder as funcionalidades necesarias para xerar proxectos. Os proxectos son as unidades didácticas complementarias que se poden crear desde a Ferramenta de Autor, conformando o material de interacción co estudante e co resto da comunidade.

Os proxectos poden configurarse apoiándose nos exercicios (avaliables e non avaliados) e contidos estáticos que xa están creados na Ferramenta de Autor e poden enriquecerse utilizando a maiores parágrafos de texto, vídeos, imaxes ou a combinación de varios de estes elementos, a través do editor avanzado.



A plataforma carga a pantalla inicial desde a que se pode acceder as seguintes funcionalidades:

- **Engadir novos proxectos.** (ver Xerar proxectos)
- **Consultar** os proxectos que o usuario ten xerados.

Proxectos

▼ Filtros

Ambito ?

Os meus proxectos

ID ?

Título ?

Materia ?

Curso ?

Idioma ?

Etiquetas

Introduza a etiqueta...

Filtrar

Quitar filtros

► Proxectos creados

Engadir proxecto

Importar proxectos Demo

Importar proxectos "demo"

Para obter os proxectos dispoñibles de exemplo, pódense descargar, se se fai clic no botón **Importar proxectos Demo**. Únicamente se poden importar os proxectos "demo" unha vez. Os proxectos importados aparecerán nunha listaxe.

Xerar proxectos

Para crear un novo proxecto, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Premer o botón **Engadir proxecto** que atopa na pantalla de acceso a Xeración de proxectos desde o menú **“Ferramenta Autor > Proxectos”**.

Proxectos

▼ Filtros

Ambito ?

Os meus proxectos

ID ?

Título ?

Materia ?

Curso ?

Idioma ?

Etiquetas

Introduza a etiqueta...

Filtrar

Quitar filtros

► Proxectos creados

Engadir proxecto

Importar proxectos Demo

2. A continuación, a pantalla carga o formulario de “Datos xerais” cos campos necesarios para rexistrar un novo proxecto:

- **Título Proxecto:** Denominación ou temática sobre a que tratará o proxecto. **Exemplo:** “*O mundo das froitas*”
- **Descrición:** Breve resumo explicativo sobre o contido ou obxectivos do proxecto. **Exemplo:** “*As laranxas como froita saudable nunha alimentación equilibrada*”.
- **Etiquetas:** palabras relacionadas co contido creado que poderán ser utilizadas como filtros para a súa localización e clasificación. **Exemplo:** *froita, laranxa, mazá*

▼ Datos Xerais

Título Proxecto* ?

Descrición ?

Párrafo **B** **I** **☰** **☷** **🔗** **🔄** **🖼️** **📄**

As froitas son os froitos comestíbeis das árbores froiteiras e outras plantas. Na lingua coloquial e en cociña, cando se fala da froita en termos xenéricos, a palabra refírese normalmente a aquelas vexetais cuxos froitos son carnosos e doces, ricos en azucres e vitaminas e frecuentemente consumidos crus como sobremesa, como por exemplo, as ameixas, mazás, laranxas e un longo etcétera.

Ruta p

Etiquetas
(Xestionar etiquetas oficiais)

3. A continuación indicárase o curso co que se relaciona o proxecto, cunha ou varias materias dese curso, nas cales se considera que pode ser utilizado. Pode engadir máis dunha materia dun mesmo curso e distintos cursos.

Curso

- + 5º de Primaria
- + 6º de Primaria
- + 1º de ESO
- + 2º de ESO

Curso ^	Materia ^
Registros non atopados	

Para poder ver as materias dun curso faise clic na icona co “+”, así aparecen as materias dese curso inmediatamente debaixo e para engadir unha materia facemos clic na icona “+”.

Curso - 5° de Primaria

Ciencias da Natureza	+
Ciencias Sociais	+
Educación Artística. Música	+
Educación Artística. Plástica	+
Educación Física	+
Inglés	+
Lengua Castelá e Literatura	+
Lingua Galega e Literatura	+
Matemáticas	+
Relixión	+
Valores Sociais e Cívicos	+

+ 6° de Primaria

+ 1° de ESO

+ 2° de ESO

4. Os cursos e materias seleccionadas aparecerán na listaxe inferior, podendo eliminar unha materia dun curso en calquera momento, facendo clic na icona indicada.

Curso 	Materia 	
5° de Primaria	Ciencias da Natureza	✕

5. Complétanse os campos sobre o proxecto no formulario:

- **Idioma:** Idioma no que se realiza o proxecto. **Exemplo:** *Galego*
- **Tipo previsualización:** Forma na que se visualizará o proxecto (top/down).
- **Imaxe proxecto:** Imaxe que se utilizará como cabeceira na previsualización do proxecto. Pode **arrastrar** unha imaxe ou ben facer clic no botón **Escolle un ficheiro**.
- **Plantillas:** Dependendo da plantilla que escollamos aplicará distintos estilos de cores na previsualización do proxecto. **Exemplo:** *cerulean*.

Idioma ? Gallego ▼

Tipo previsualización ? Top/Down ▼

Imaxe proxecto ? [Escolle un ficheiro...](#)

laranxas.jpg

Plantillas

- Cerulean
- Cosmo
- Cyberg

Emphasis classes

Fusce dapibus, tellus ac cursus commodo, tortor mauris nibh.

Nullam id dolor id nibh ultricies vehicula ut id elit.

Etiam porta sem malesuada magna mollis euismod.

Donec ullamcorper nulla non metus auctor fringilla.

Duis mollis, est non commodo luctus, nisi erat porttitor ligula.

Maecenas sed diam eget risus varius blandit sit amet non magna.

6. No despregable **información complementaria**, o profesor pode engadir información relativa ó proxecto como condicións de uso, bibliografía e enlaces.

▼ Información Complementaria

Condições de uso ?

[Párrafo](#) ▼ **B** *I* [Listado](#) [Listado](#) [Enlace](#) [Enlace](#) [Enlace](#) [Imaxe](#) [Imaxe](#)

Ruta: p

Bibliografía ?

[Párrafo](#) ▼ **B** *I* [Listado](#) [Listado](#) [Enlace](#) [Enlace](#) [Enlace](#) [Imaxe](#) [Imaxe](#)

Ruta: p

Descripción enlace ?

Ruta Uri ?

[Engadir Enlace](#)

Uri	Descripción ▲
Registros non atopados	

7. No caso de que se obtenha un proxecto do repositorio, pódese consultar as modificacións sobre créditos, no historial de créditos, que indicaron o resto de autores

do proxecto. Cando se crea, ou se modifica, un proxecto propio, ou obtido do repositorio, pódese indicar o texto do crédito do proxecto.

▼ Créditos

Créditos

Proyecto continuado por o 20-12-2016

Ruta: p

Historial de créditos

Proyecto continuado por	el 15-12-2016
Proyecto continuado por Profesor,	el 20-12-2016

8. Unha vez cubertos os campos (como mínimo, os marcados como obrigatorios cun asterisco), o usuario fai clic no botón Gardar modificacións para crear o proxecto.

Despois de ter creado o proxecto, o usuario pode realizar as seguintes accións a través dos botóns activados na parte superior do proxecto creado:

Proyectos ▶ Editar proxecto ▶ O mundo das froitas

Expandir todos

Opcións... SCORM... Páxinas do proxecto

▼ Datos Xerais

Título Proxecto* ? O mundo das froitas

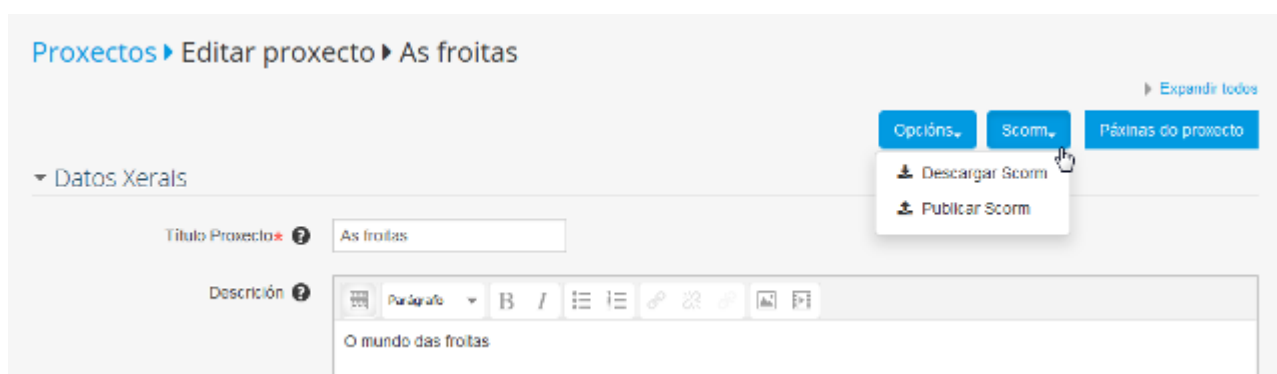
Descrición ?

As laranxas como froita saudable nunha alimentaci...

- Engadir proxecto
- Eliminar
- Previsualizar
- Duplicar proxecto
- Crear copia de seguridade
- Exportar a ficheiro
- Importar dende un ficheiro
- Administrar colaboradores
- Enviar ao repositorio

- **Engadir proxecto:** permite crear un novo proxecto de cero.
- **Páxinas do proxecto:** permite acceder a pantalla na que crear as distintas páxinas que formarán parte do proxecto no que se atopa.
- **Previsualizar:** permite ter unha vista previa do proxecto no que se atopa. Permitirase a previsualización, sempre que se teña como mínimo unha páxina xerada.
- **Descargar e Publicar SCORM:** (ver Xerar [SCORM](#)).
- **Exportar a ficheiro:** permite crear unha copia de seguridade do proxecto en formato .zip e descargalo no computador persoal, no canto de ter a copia de seguridade na plataforma.
- **Importar dende un ficheiro:** permite importar un proxecto desde un arquivo .zip previamente gardado no computador.
- **Eliminar:** borra o proxecto no que se atopa e todas as páxinas asociadas.

- **Duplicar proxecto:** Crea unha copia do proxecto concreto que pode ser utilizado como unha plantilla para comenazar a definición de outro proxecto.
- **Crear copia de seguridade:** Almacena unha copia de seguridade do proxecto tal e como se atopa o proxecto en ese momento. Esta copia pode ser restaurada cando se desexe sobre escribindo o proxecto ou restaurando se este foi eliminado da sección de proxectos.
- **Administrar colaboradores:** permite engadir colaboradores ó proxecto, isto fará que os usuarios que engadamos como colaboradores poidan editar o noso proxecto. A estes usuarios apareceralle na súa area de proxectos nos que colaboro este proxecto.
- **Enviar ó repositorio:** permite enviar un proxecto ó repositorio. Este proxecto estará dispoñible para que calquera profesor da plataforma poida obter unha copia do mesmo.



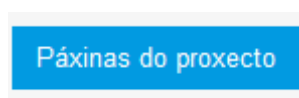
- **Descargar Scorm:** Descarga ó equipo un [scorm](#) do proxecto.
- **Publicar Scorm:** permite publicar un [scorm](#) en un curso no que esteamos matriculados.

Xerar páxinas do proxecto

Para que serve: Os proxectos están formados por unha ou varias páxinas. Unha páxina é unha división que se fai nun proxecto para facilitar a lectura, a orde e integración dos contidos e exercicios que se pretender expoñer ao estudante. As páxinas poden crearse utilizando texto, imaxes, vídeos e a combinación de contidos estáticos e exercicios xa creados.

Para crear unha páxina, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Premer o botón **Páxinas do proxecto** que atopara na pantalla de “Datos Xerais” dun proxecto concreto.



2. A continuación, a pantalla carga as “Páxinas do proxecto” na que o usuario poderá realizar as seguintes accións:

- **Consultar** o listado de páxinas que pertencen ao proxecto.

- **Engadir** unha nova páxina.

3. Para engadir unha nova páxina o usuario fai clic no botón Engadir Páxina.

Engadir Páxina

4. A continuación, a pantalla mostra o listado de páxinas coa **Nova Páxina** e a “**Edición da páxina**” (Título e Editor avanzado).

▼ Páxinas do proxecto

Páxina	Título	Data modificación				
335	Nova Páxina	25-09-2015 10:57:22				

1-1 de 1 rexistros (p. 1/1)

Engadir Páxina

▼ Edición de páxina

Título páxina Nova Páxina

Filtrar: -12 -6-6 -4-4-4

Introduza a etiqueta

Introduza palabras para buscar

O procedemento a seguir a partir deste punto é similar ao descrito no apartado "**Xerar contidos estáticos**" deste mesmo tema.

4.5. Copias de seguridade

Copias de seguridade



Pódense crear copias de seguridade tanto de proxectos como de contidos e exercicios. No momento no que creamos a copia de seguridade créase unha copia exacta de como está o proxecto, contido ou exercicio nese momento. Poderemos restaurar a copia cando o desexemos. Este proceso restablecerá o proxecto, o contido ou o exercicio a como se atopaba no momento de facer a copia sobrescribindo o actual.

Realizar unha copia de seguridade

No seguinte **exemplo** imos realizar a **copia de seguridade dun proxecto**.

Este proceso é exactamente o mesmo para os contidos e exercicios. Para acceder á copia de seguridade temos que entrar na edición dun proxecto, para isto imos á listaxe de proxectos e pulsamos sobre a icona de editar o proxecto (lápiz) do cal queremos facer a copia de seguridade.

▼ **Proxectos creados**

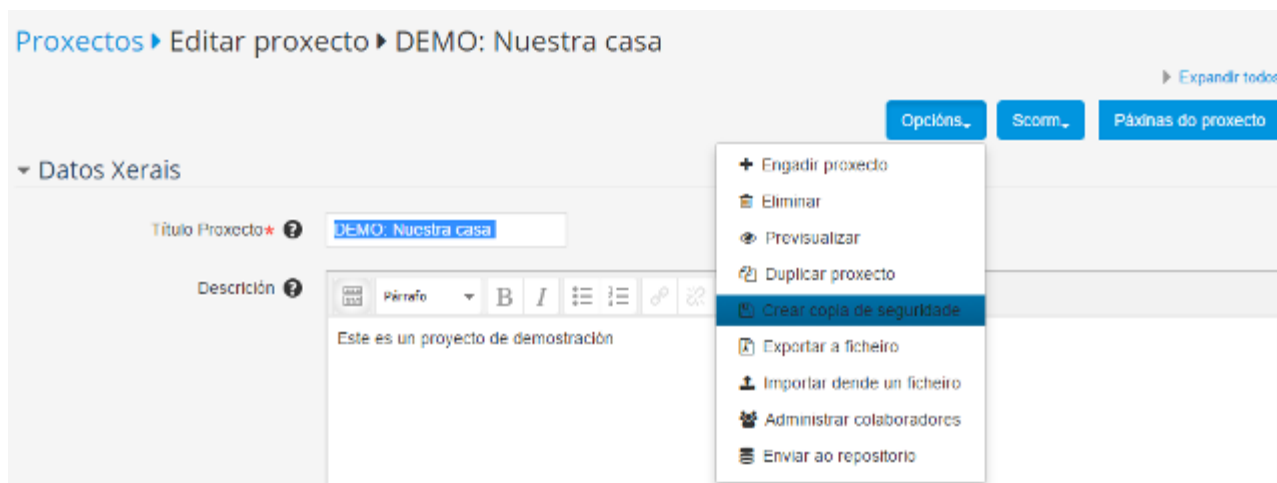
Id	Título ▲	Descrición	Idioma ▲	Data modificación				
4	(Duplicado) Nuestra casa - Colaborativo	Este es un proyecto de demostración	Español	11-12-2015 14:38:07				
2	Nuestra casa - Colaborativo	Este es un proyecto de demostración	Español	09-12-2015 13:57:53				

1 10 1-2 de 2 rexistros (p. 1/1)

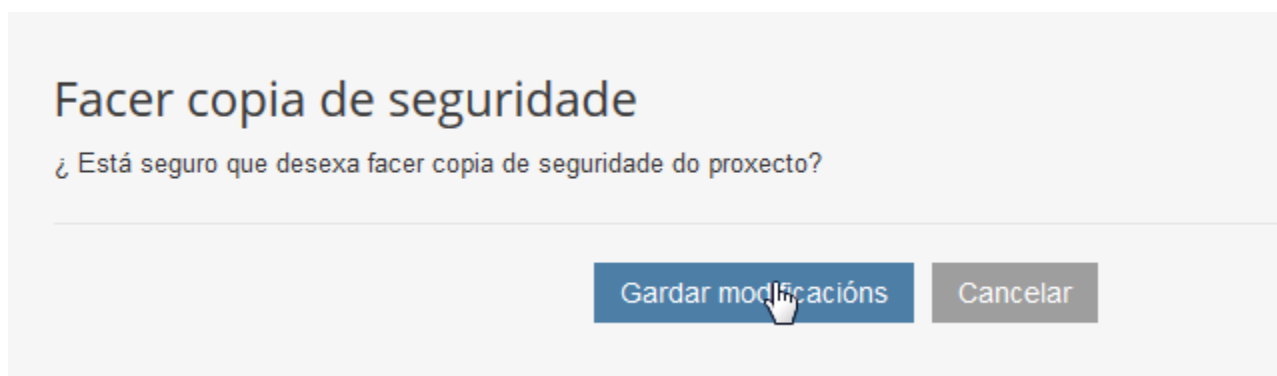
[Engadir proxecto](#)

[Importar proxectos Demo](#)

Dentro do proxecto imos ó menú de opcións e facemos clic na opción “crear copia de seguridade”.

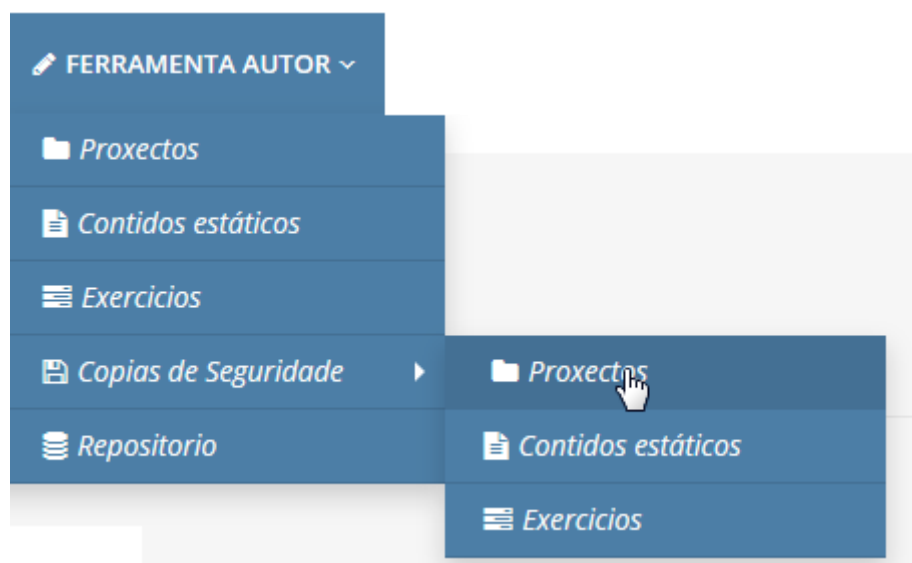


Isto ábrenos unha nova xanela onde nos pregunta se queremos facer a copia de seguridade. Facemos clic no botón Gardar modificacións.



Restaurar unha copia de seguridade

Para acceder ás copias de seguridade que temos creadas imos ó menú **Ferramenta autor** → **Copias se seguridade** → **Proxectos**. En **Ferramenta autor** → **Copias se seguridade** tamén temos as copias de seguridade de contidos e exercicios.



Isto lévanos a unha listaxe onde se ven todas as copias de seguridade que temos creadas.

Listado de copias de seguridade				
▼ Copias de seguridade de proxectos				
Id	Título ▲	Data ▼		
4	(Duplicado) Nuestra casa - Colaborativo	14 12 2015 11:19:00		
1 10 1-1 de 1 rexistros (p. 1/1)				

Aquí podemos ver dúas opcións:

-  **Restaurar copia de seguridade:** Restaura a copia de seguridade seleccionada.
-  **Eliminar:** Borra a copia de seguridade seleccionada.

Para restaurar unha copia de seguridade facemos clic no botón **Restaurar copia de**

seguridade . Isto lévanos a unha xanela onde nos pregunta se estamos seguros que desexamos restablecer a copia de seguridade. Se o proxecto ten exercicios asociados tamén temos a opción de restauralos. Se os exercicios foron modificado posteriormente á copia de seguridade e dicímoslle que tamén queremos restaurar os exercicios asociados ao proxecto, sobrescribiranse os exercicios e restableceraos ao estado no momento da copia.

Restaurar copia de seguridade

Vaise substituír o proxecto actual pola copia de seguridade seleccionada. Esta acción non se pode desfacer. ¿ Está seguro que desexa continuar?

Atención!! Existen exercicios asociados a este proxecto. ¿ Desexa restaurar os exercicios ó estado no que se atopaban no momento da copia de seguridade?. Esta acción non se pode desfacer

☐ Si ☒ Non

Gardar modificaciónsCancelar

Unha vez restaurado o proxecto, lévanos á edición do propio proxecto restaurado.

Proxectos ▶ Editar proxecto ▶ (Duplicado) Nuestra casa - Colaborativo

▶ Expandir todas

Opcións

Scorm

Pádnas do proxecto

▼ Datos Xerais

Título Proxecto

(Duplicado) Nuestra casa - Co

Descrición

Parágrafo B I

Este es un proyecto de demostración

4.6. O entorno colaborativo

O entorno colaborativo



Administrar colaboradores do proxecto

Podemos engadir colaboradores a un proxecto, un contido ou un exercicio. O noso colaboradores poderán editar o proxecto, contido ou exercicio coma se fosen os propietarios do mesmo. A continuación imos mostrar como se engaden colaboradores a un proxecto, o proceso é exactamente o mesmo para os contidos e exercicios.

Desde a listaxe de proxectos imos ao proxecto que queremos converter en colaborativo e pulsamos sobre a icona **editar** (lápiz).

▼ Proyectos creados

Id	Título ↕	Descripción	Idioma ↕	Data modificación				
4	(Duplicado) Nuestra casa - Colaborativo	Este es un proyecto de demostración	Español	11-12-2015 14:38:07				
2	Nuestra casa - Colaborativo	Este es un proyecto de demostración	Español	09-12-2015 13:57:53				

1 10 1-2 de 2 rexistros (p. 1/1)

Engadir proxecto

Importar proxectos Demo

No formulario que nos aparece a continuación imos ao botón **opcións** e no despregable que nos aparece facemos clic en **Administrar colaboradores**.

Proxectos ▶ Editar proxecto ▶ Nuestra casa - Colaborativo

Opcións

Datos Xerais

Título Proxecto* ?
Nuestra casa - Colaborativo

Descrición ?

Párrafo

B

I

Este es un proyecto de demostración

+ Engadir proxecto

Eliminar

Previsualizar

Duplicar proxecto

Crear copia de seguridade

Exportar a ficheiro

Importar dende un ficheiro

Administrar colaboradores

Enviar ao repositorio

A continuación no formulario que nos aparece temos dúas listaxes, á dereita o listaxes de todos os profesores da plataforma e á esquerda a listaxe dos profesores que están a colaborar neste proxecto. Nesta caso aínda non temos ningún.

Proxectos ▶ Administrar colaboradores ▶ Nuestra casa - Colaborativo

?

Colaboradores

Ningún

Engadir

Eliminar

Profesores

Usuarios existentes (624)

MARTA LÓPEZ DÍAZ

ABRAHAM ANOETA BATALLÁN

ADA ENGROBA ROBADO

ADÁN LOVERA FRANCO

ADÁN VILLAREJO FORTES

ADELA GARABÁN CONCEIRO

ADELINA DÍEZ REBOIRO

ADOLFO VILLALÓN OUBEL

ADRIÁN RIOSECO ROBLA

ADRIANA MALVAR ARÁN

ADRIANO FONTAÍÑA FORNEIRO

AFONSO MASAGUER VEZ

ÁFRICA PÍA ARBONES

ÁGUEDA SOTOMAYOR CARLÍN

AGUSTÍN SAN LUIS HORNILLOS

AGUSTÍN SANTAMARIÑA MINI

AINARA CAYO FREIRIA

ALBINO GROSSIO WEISS

ALDARA ARGONES MONASTERIO

Cancelar

Seleccionamos o profesor que queremos que engadir como colaborador e pulsamos o botón **Engadir**.

Proxectos ▶ Administrar colaboradores ▶ Nuestra casa - Colaborativo



Colaboradores

Ningún

Engadir

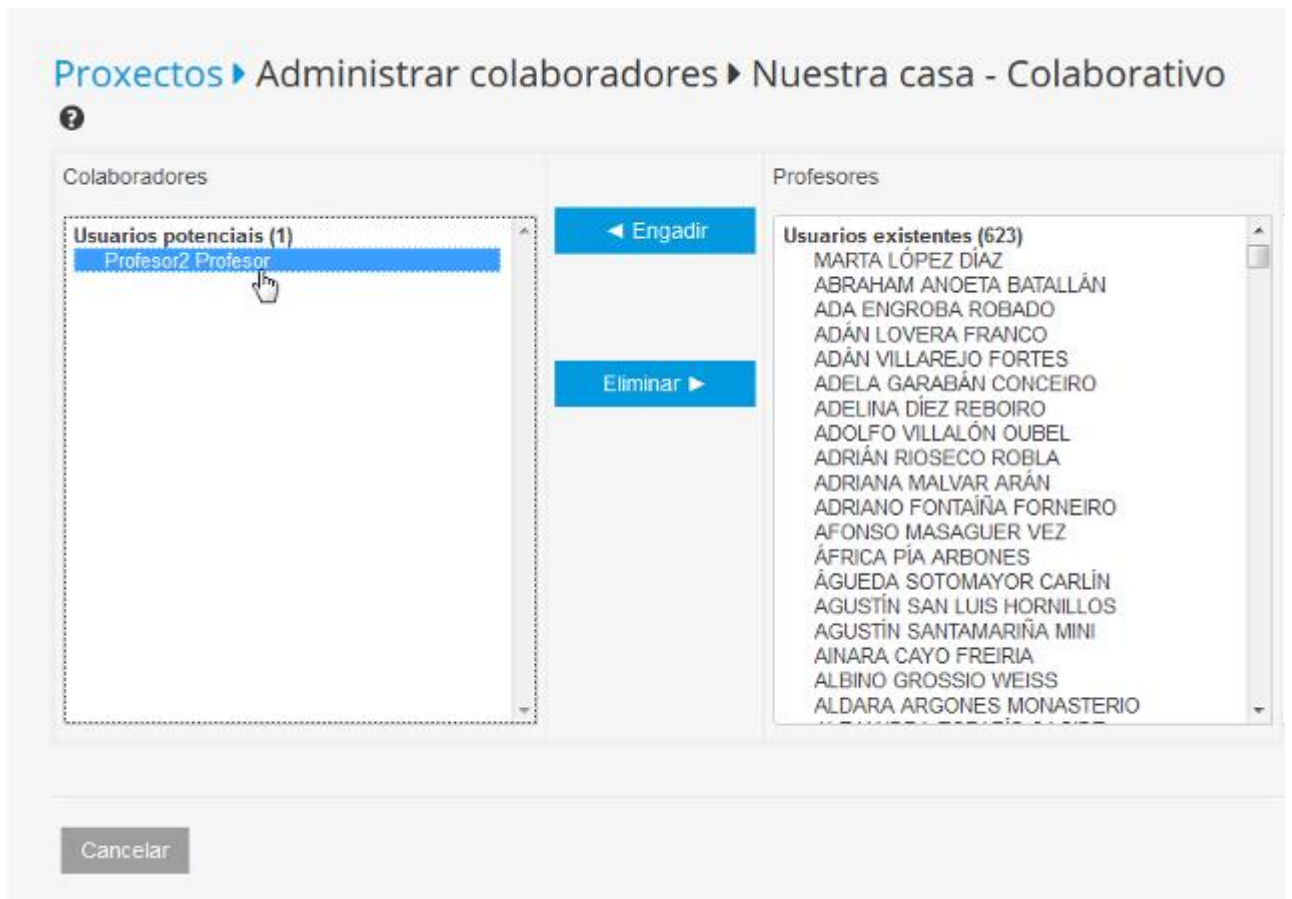
Eliminar ▶

Profesores

PAZ ANOETA TOLEDO
PEDRO CORDERO SANTAOLALLA
PENÉLOPE MIGUELES CARAMÉS
PEREGRINA FLEIRE COUREL
PILAR CERVANTES AMOEIRO
PÍO BRUZON CALLEJÓN
PRESENTACIÓN USERO SOLIÑO
PROBAS CANALEJO PORTELA
PROBAS PRESA MATANZA
PROBAX COLINAS SANDIÁS
Profesor 1
Profesor2 Profesor
PROTASIO AGRAFOJO MONASTERIO
PROTASIO TARRÍO CAÍNZOS
PROTASIO TURRADO FLORES
PRUDENCIO SANDAMIL ORTIGÜELA
PUERTO GRANADOS ASENSIO
RAFAEL VIDE VILLARAVIZ
RAIMUNDO SANJOAQUÍN MACIEL
RAMIRO BARES LORIGADOS
RENEGADO MONTECLO POTEL

Cancelar

Agora na columna de colaboradores aparécenos o profesor que acabamos de engadir.



Desde este momento ao profesor que acabamos de engadir a colaboradores do proxecto apareceralle na sección de **proxectos nos que colaboro** este proxecto.

Para acceder á sección de proxectos nos que colaboras nos filtros da listaxe de proxectos debemos cambiar o combo **Ámbito** a **Proxectos nos que colaboro** e facer clic no botón **filtrar**.

▼ Filtros

Ambito ?

Os meus proxectos

ID ?

Os meus proxectos

Proxectos nos que colaboro

Título ?

Materia ?

Curso ?

Idioma ?

Etiquetas

(Xestionar etiquetas oficiais)

Introduza a etiqueta...

Filtrar

Quitar filtros

Na [listaxe de proxectos](#) agora aparecerannos os proxectos nos que somos colaboradores.

4.7. O repositorio

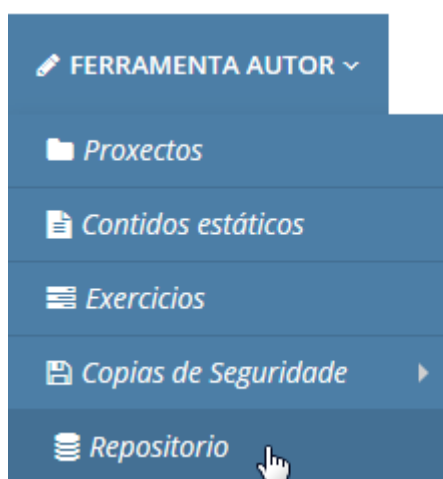
O repositorio



Para que serve

No repositorio atópanse todos os proxectos, contidos e exercicios que os profesores decidiron compartir con todos os profesores da plataforma. Calquera profesor pode acceder ao repositorio e importar calquera dos proxectos, contidos ou exercicios que alí se atopan.

Para acceder á listaxe do repositorio imos ao menú de **Ferramenta autor** e no despregable que nos aparece facemos clic na opción **Repositorio**.



Na xanela que nos aparece podemos ver unha serie de filtros que se poden aplicar á listaxe de Elementos do repositorio. Aquí seleccionamos os filtros que queremos aplicar e facemos clic no botón **Filtrar**.

Contido do Repositorio

▼ Filtros

ID ?

Título ?

Materia ?

Curso ?

Idioma ?

Tipo de Exercicio ?

Número mínimo de estrelas ?

Número máximo de estrelas ?

Etiquetas

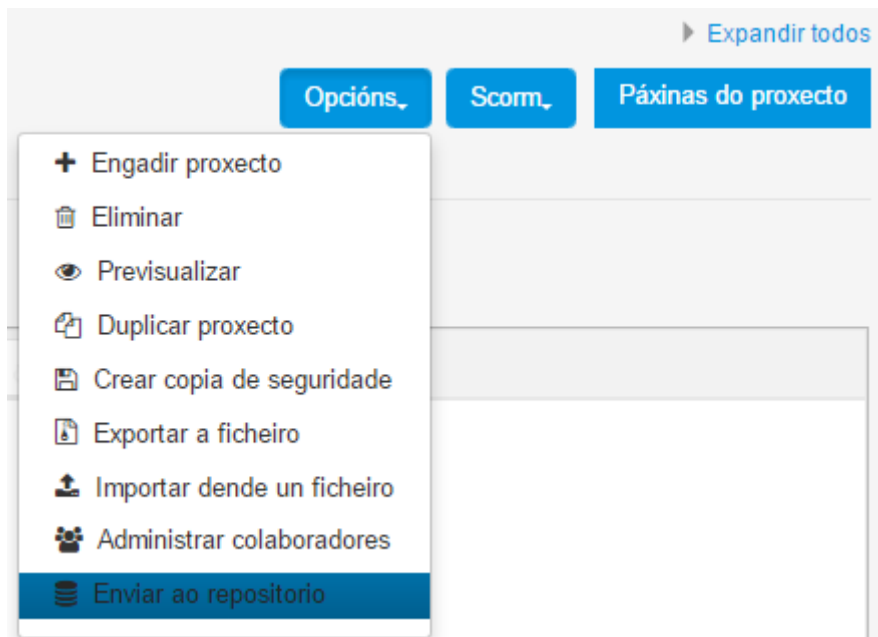
Filtrar

Quitar filtros

Enviar un proxecto ao repositorio

Neste exemplo imos mostrar como enviar un proxecto ao repositorio. Este proceso é exactamente o mesmo para os contidos e exercicios. Imos á listaxe dos nosos proxectos e facemos clic en editar o proxecto que queremos enviar ao repositorio.

Na edición do proxecto facemos clic no botón **opcións** e no despregable que nos aparece clicamos na opción **Enviar ao repositorio**.



Isto ábrenos unha nova xanela onde nos pregunta se estamos seguros que queremos compartir o proxecto no repositorio. Facemos clic no botón **Gardar modificacións**.



Desde este momento o proxecto está dispoñible para que calquera profesor da plataforma poida importar aos seus proxectos.

Importar desde o repositorio

Este proceso importa un proxecto, contido ou exercicio creando unha copia do mesmo na listaxe dos teus proxectos, contidos ou exercicios. Para realizar a importación ímonos á listaxe de elementos do repositorio dende o menú de **Ferramenta autor** na opción **Repositorio**.

Na listaxe de Elementos do Repositorio facemos clic na icona de **obter unha copia**.

▼ Elementos do repositorio

Id	Título ↕	Descrición	Materias	Cursos	Autor	Idioma	Tipo	Data compartido				Puntuación
10	Contenido demostracion	Contenido demostracion			Profesor		Contido	21-12-2016				Puntos totais: 10 ★★★★★
9	El sistema solar	El sistema solar es el sistema planetario en el que se encuentran la Tierra y otros objetos astronómicos que giran directa o indirectamente en una órbita alrededor de una única estrella conocida como el Sol.			Profesor		Contido	21-12-2016				Puntos totais: 29 ★★★★★
11	Proxecto demostracion	Proxecto demostracion	Ciencias da Natureza	5º de Primaria		Galego	Proxecto	21-12-2016				Puntos totais: 10 ★★★★★

Isto ábrenos unha xanela na cal nos pregunta se estamos seguros que queremos obter unha copia do elemento do repositorio. Facemos clic no botón **Gardar modificacións**.

Obter elemento do repositorio

¿Está seguro que desexa obter o elemento do repositorio ?

Gardar modificacións

Cancelar

Agora na listaxe dos nosos contidos (porque é o elemento que importamos do repositorio) aparécenos o contido que importamos do repositorio.

▼ Contidos Creados

Id	Título ↕	Descrición	Data Modificación				
2	Contido demostracion	Contido demostracion	21-12-2016 09:22:53				
422	El sistema solar	El sistema solar es el sistema planetario en el que se encuentran la Tierra y otros objetos astronómicos que giran directa o indirectamente en una órbita alrededor de una única estrella conocida como el Sol.	21-12-2016 09:17:14				

Se pulsamos no botón "editar" do contido que obtivemos do repositorio o primeiro que aparecerá será o apartado de votación deste contido do repositorio. A votación estará sempre dispoñible ata que votemos o elemento (isto aplicase a proxectos, contidos ou exercicios), despois desaparecerá.



O profesor ten a opción de que o comentario asociado á puntuación sexa anónimo, para iso non marcamos o campo indicado, se queremos que apareza o nome asociado ao comentario marcamos o campo. Cando se termine de comentar e de puntuar púlsase o botón Gardar para enviar a valoración.

This screenshot shows the repository item page after a rating has been saved. A green banner at the top states 'A tua valoración é de 5 (Cambia a tua valoración)'. Below this is a text area labeled 'Comentario'. To the right of the text area is a large empty square box. At the bottom left, there is a checkbox with the label '¿Desexa que o nome de usuario sexa visible na listaxe de valoracións de este elemento no repositorio?'. The checkbox is currently unchecked and is highlighted with a red square. A blue 'Gardar' button is located at the bottom right.

Se gardamos a valoración, volvemos ao elemento obtido do repositorio no modo edición e xa non nos aparece a opción de valorar o elemento.

5.1. Para que sirven os grupos

Para que sirven os grupos



Para que sirven os grupos?



Os grupos permiten aos profesores organizar aos alumnos en grupos dentro da materia (asignatura) ou en determinadas actividades. As actividades que teñen os grupos habilitados permiten ao profesorado filtrar as contribucións dos alumnos por grupo, permitíndolle consultar a participación ou entregas de cada grupo por separado.

Esta opción permite configurar determinadas actividades para traballar en grupo, de maneira que será suficiente con que entregue a solución da tarefa un dos membros do grupo para que a tarefa (actividade) figure como entregada por todos os membros do grupo.

A plataforma **EVA** proporciona tres modos de grupo posibles:

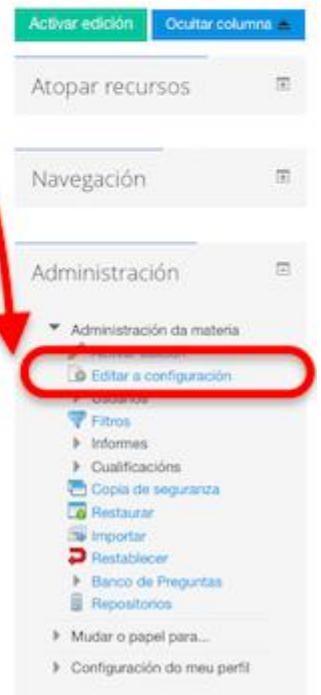
- **Sen grupos**
Ningún participante da materia pertence a ningún grupo. Os grupos non están en uso.
- **Grupos separados**
Cada grupo só pode ver e acceder ao seu propio traballo. Os membros de cada grupo non poden ver nin acceder ao traballo do resto dos grupos.
- **Grupos visibles**
Cada grupo realiza o seu propio traballo, aínda que se lles permite observar o traballo do resto dos grupos.

Os grupos poden ser definidos a dous niveis:

1. Grupos a nivel de materia (asignatura).
2. Grupos a nivel de actividade.

Para definir grupos a nivel de materia (asignatura), debemos editar a configuración da materia no seguinte menú:

"Administración -> Administración da materia -> Editar a configuración"



No formulario que aparece despois de pulsar o menú anterior, debemos facer clic no apartado "**Grupos**" que aparece nas opcións despregables que se mostran na parte inferior da pantalla, para poder seleccionar e configurar as opcións dispoñibles.

Ocultar destacados

O meu perfil Mensaxes Materias Cualificacións Axenda A miña clase

Páxina principal > As miñas materias > LUGO > Matemáticas (Demo) > Editar a configuración > Editar a configuración da materia

Ocultar columna

Editar a configuración da materia

Expandir todos

- Xeral
- Descrición
- Formato da materia
- Resetear opcións da grella
- Aparencia
- Ficheiros e envíos
- Acceso como convidado
- Grupos
 - Modo de grupo: Sen grupos
 - Forzar o modo de grupo: Non
 - Agrupamento predeterminado: Ningún
- Renomeado de roles

Gardar modificacións Cancelar

Atopar recursos

Navegación

Administración

- Administración da materia
 - Editar a configuración
- Filtros
- Informes
- Cualificacións
- Copia de seguranza
- Restaurar
- Importar
- Restablecer
- Banco de Preguntas
- Repositorios

Mudar o papel para...

Configuración do meu perfil

- **Modo de grupo**
Permite configurar se dentro da nosa materia imos traballar "**Sen grupos**", con "**Grupos separados**" ou con "**Grupos visibles**".
Debemos ter en conta que estes grupos (en caso de crealos) realizaránse cos alumnos matriculados nesta materia concreta para a que estamos activando esta opción
 - **Forzar o modo de grupo**
Se forzamos o modo de grupo (opción = SI) entón este modo de grupo aplicárase a todas as actividades da materia actual e neste caso non se teñen en conta os axustes eespecíficos de cada actividade para o modo de grupo.
 - **Agrupamento predeterminado**
Actualmente a opción de "Agrupamento" non está dispoñible no EVA.
No caso de existir (os agrupamentos son grupos de grupos) permitirá seleccionar cal será o agrupamento por defecto no que se enmarcarán os novos grupos.
-



O comportamento do modo de grupos varía en función da actividade onde se configura, de maneira que o modo de grupos adáptase ao funcionamento particular de cada unha das diferentes actividades.

5.2. Creación e xestión de grupos

Creación e xestión de grupos



Como se crean os grupos?

Para crear novos grupos será necesario ir ao seguinte menú:

Administración da materia >> Usuarios >> Grupos

The screenshot displays the 'Grupos' (Groups) management interface. The top navigation bar includes a search icon and the text 'Ocultar destacados'. Below this, there are six icons representing different functions: 'O meu perfil', 'Mensaxes', 'Materias', 'Cualificacións', 'Axenda', and 'A miña clase'. The main content area is titled 'MATEMATICASDEMO Grupos' and contains two columns: 'Grupos:' and 'Membros de:'. The 'Grupos:' column has a list box and buttons for 'Editar a configuración de grupo', 'Eliminar grupo seleccionado', 'Crear grupo', 'Crear grupos automáticamente', and 'Importar grupos'. The 'Membros de:' column has a list box and a button for 'Engadir/retirar usuarios'. A sidebar on the right contains a search bar and a list of navigation options under 'Administración', including 'Activar edición', 'Editar a configuración', 'Usuarios', 'Usuarios matriculados', 'Métodos de matriculación', 'Grupos', 'Permisos', 'Outros usuarios', 'Filtros', 'Informes', 'Cualificacións', 'Copia de seguranza', 'Restaurar', 'Importar', 'Restablecer', 'Banco de Preguntas', and 'Repositorios'. A red arrow points from the 'Grupos' option in the sidebar to the 'Crear grupo' button in the main content area. Another red arrow points from the 'Crear grupos automáticamente' button to the 'Crear grupo' button.

Crear grupo

Cando se pulsa o botón "Crear grupo" móstrase un formulario no que poderemos cubrir os seguintes campos:

- **Nome do grupo** = Indicar un nome que identificará a este grupo
- **Número ID do grupo** = O número de identificación ID dun grupo só se emprega cando se compara o grupo contra un sistema externo e non se presenta en ningún lugar do sitio. Este campo pode deixarse en branco.
- **Descrición do grupo** = Opcionalmente podemos escribir unha pequena descrción para definir as características deste grupo
- **Chave de matriculación** = Unha chave de matriculación permite que o acceso á materia estea limitado só a aquelas persoas que coñecen a chave. De especificarse unha chave de matriculación de grupo, entón dita chave non só permitirá aos usuarios acceder á materia, senón que faraos membros do grupo.
- **Imaxe do grupo** = Podes seleccionar unha imaxe en formato JPG ou PNG que servirá de imaxe identificativa do propio grupo. A imaxe será recortada e axustada a un cadrado de 100x100 píxeles.

Opcionalmente tamén podemos crear grupos de forma automática pulsando o botón "Crear grupos automáticamente".

Con esta opción, debemos seleccionar as seguintes opcións:

- **Esquema de nomeamento**
O símbolo «arroba» (@) pode empregarse para crear grupos con nomes que conteñen letras. Por exemplo, Grupo @ pode xerar grupos denominados Grupo A, Grupo B, Grupo C, ...
O símbolo «grade» ou «grella» (#) pode empregarse para crear grupos con nomes que conteñen números. Por exemplo, Grupo # pode xerar grupos denominados Grupo 1, Grupo 2, Grupo 3, ...
- **Número de grupos**
Cando está seleccionado "número de grupos" no apartado "Especificar", neste campo debemos introducir o número de grupos que desexamos crear.
- **Seleccionar membros segundo o rol**
Se desexamos que os grupos estean integrados exclusivamente por alumnos, neste apartado seleccionaremos o rol "Alumno"
- **Asignar membros**
Neste campo indicaremos cal debe ser o criterio para distribuír os alumnos nos grupos: "Ao chou", "Alfabeticamente por nome e apelido", "Alfabeticamente por apelido e nome", "Alfabeticamente por número de ID"

Para finalizar o proceso, pulsamos o botón "**Enviar**" que aparecerá no fondo da páxina.

Ocultar destacados

 O meu perfil

 Mensaxes

 Materias

 Cualificacións

 Axenda

 A miña clase

[Páxina principal](#) > [As miñas materias](#) > [Lingua Galega \(demo\)](#) > [Usuarios](#) > [Grupos](#) > [Participantes](#) > [Grupos](#)

Ocultar columna

Atopar recursos

Navegación

Administración

- Administración da materia
 - Activar edición
 - Editar a configuración
- Usuarios
 - Usuarios matriculados
 - Métodos de matriculación
 - Grupos
 - Permisos
 - Outros usuarios
- Filtros
- Informes
- Cualificacións
- Distincións
- Copia de seguraza
- Restaurar
- Importar
- Descargar

Crear grupos automáticamente

[Expandir todos](#)

▼ Xeral

Esquema de nomeamento* Grupo @

Especificar Número de grupos

Número de grupos/membros*

▼ Membros do grupo

Seleccionar os membros segundo o rol Alumno

Asignar membros Ao chou

Evitar o último grupo pequeno ☐

► Agrupamento

Previsualizar Enviar Cancelar

Ao pulsar este botón "**Enviar**" crearánse de forma automática os grupos indicados e asignaránse todos os alumnos dispoñibles, distribuídos nos grupos seguindo o criterio seleccionado para a súa asignación a cada grupo.

5.3. Que son os agrupamentos e para que serven

Que son os agrupamentos e para que serven



Que son os agrupamentos e para que serven

Os agrupamentos son grupos de grupos (conxuntos de grupos), polo que para poder crear un agrupamento o primeiro paso será que previamente xa existan grupos creados.

Para que serven os agrupamentos?

Os agrupamentos permiten crear conxuntos de grupos, podendo asignar unha determinada actividade a ese agrupamento en concreto. É dicir, por exemplo, se queremos crear unha "Tarefa" que vaia destinada a algúns alumnos en concreto e que os demais non a poidan ver, deberemos crear primeiro un grupo con eses alumnos e a continuación converter ese grupo en "agrupamento".

Aínda que os agrupamentos están pensados como "grupos de grupos", en realidade tamén podemos crear un agrupamento que conteña un único grupo.

Polo tanto, no **EVA** podemos crear actividades destinadas en exclusiva a un determinado "agrupamento", de maneira que só os integrantes dese agrupamento poderán acceder a esas actividades.

Os agrupamentos incrementan as posibilidades de traballo con grupos.

Como se crean os agrupamentos?

Cada agrupamento pode estar composto por un ou varios grupos. Para crear un agrupamento debemos dirixirnos ao seguinte menú:

Administración -> Administración da materia -> Usuarios -> Grupos -> Agrupamentos

GALEGO (GL) O MEU ESCRITORIO AS MIÑAS MATERIAS FERRAMENTA AUTOR AXUDA

Ocultar destacados

O meu perfil Mensaxes Materias Cualificacións Axenda A miña clase

Páxina principal > As miñas materias >

Grupos Agrupamentos Vista xeral

Agrupamentos

Agrupamento	Grupos	Actividades	Editar
Crear agrupamento			

Ocultar columna

Atopar recursos

Navegación

Administración

- Administración da materia
 - Activar edición
 - Editar a configuración
- Usuarios
 - Usuarios matriculados
 - Métodos de matriculación
 - Grupos
 - Permisos
 - Outros usuarios
- Filtros
- Informes
- Cualificacións
- Distincións
- Copia de seguraza
- Restaurar
- Importar
- Restablecer
- Banco da pregunta

Mudar o papel para...

Configuración do meu perfil

Administración do sitio

En primeiro lugar pulsamos o botón "**Crear agrupamento**"

Escribimos un nome para identificar a este novo agrupamento e, se o desexamos, tamén unha pequena descrición. A continuación pulsamos sobre o botón "**Gardar modificacións**".

GALEGO (GL) ▾ O MEU ESCRITORIO ▾ AS MIÑAS MATERIAS ▾ FERRAMENTA AUTOR ▾ AXUDA ▾

Ocultar destacados ▾

 O meu perfil

 Mensaxes

 Materias

 Cualificacións

 Axenda

 A miña clase

[Páxina principal](#) > [As miñas materias](#) >

Crear agrupamento

▼ Xeral

Nome do agrupamento*

Numero ID do agrupamento ?

Descrición do agrupamento

¶ Párrafo ▾ B I        

Ruta: p

[Gardar modificacións](#) [Cancelar](#)

Neste formulario hai campos obrigatorios marcados con *

Ocultar columna ▾

Atopar recursos 

Navegación 

Administración 

- ▼ Administración da materia
 - [Activar edición](#)
 - [Editar a configuración](#)
- ▼ Usuarios
 - [Usuarios matriculados](#)
 - [Métodos de matriculación](#)
 - [Grupos](#)
 - [Permisos](#)
 - [Outros usuarios](#)
- [Filtros](#)
- [Informes](#)
- [Cualificacións](#)
- [Distincións](#)
- [Copia de seguranza](#)
- [Restaurar](#)
- [Importar](#)

Agora pulsamos sobre a icona [] para asignar os grupos que queiramos a este novo agrupamento.

GALEGO (GL) ▾ O MEU ESCRITORIO ▾ AS MIÑAS MATERIAS ▾ FERRAMENTA AUTOR ▾ AXUDA ▾

Ocultar destacados ▴



O meu perfil



Mensaxes



Materias



Cualificacións



Axenda



A miña clase

[Páxina principal](#) > [As miñas materias](#) >

Ocultar columna ▴

Atopar recursos

Navegación

Administración

Grupos

Agrupamentos

Vista xeral

Agrupamentos

Agrupamento	Grupos	Actividades	Editar
Agrupamento 1	Ningún	0	 

[Crear agrupamento](#)

- Administración da materia
 - [Activar edición](#)
 - [Editar a configuración](#)
- Usuarios
 - [Usuarios matriculados](#)

Na pantalla de selección de grupos, en primeiro lugar marcamos (facemos clic) sobre o(s) grupo(s) que queiramos incluír dentro do noso agrupamento e a continuación pulsamos sobre o botón central "**Engadir**".

GALEGO (GL) ▾ O MEU ESCRITORIO ▾ AS MIÑAS MATERIAS ▾ FERRAMENTA AUTOR ▾ AXUDA ▾

Ocultar destacados ▴

O meu perfil

Mensaxes

Materias

Cualificacións

Axenda

A miña clase

[Páxina principal](#) > [As miñas materias](#) >

Ocultar columna ▴

Atopar recursos

Navegación

Administración

Administración da materia

Activar edición

Editar a configuración

Usuarios

Usuarios matriculados

Métodos de matriculación

Grupos

Permisos

Outros usuarios

Filtros

Informes

Cualificacións

Distincións

Copia de seguraza

Restaurar

Imprimir

Engadir/retirar grupos: Agrupamento 1

Membros existentes: 0

Membros potenciais: 2

Grupo A

Grupo B

Engadir

Eliminar

Volver aos agrupamentos

Como funcionan os agrupamentos?

Despois de crear os agrupamentos pódese facer uso deles en calquera actividade. Para asociar unha determinada actividade a un agrupamento, editamos a configuración desa actividade e pulsamos sobre o desplegable "**Configuración común do módulo**" para asignarlle un agrupamento.

The image shows a user interface for managing a course. It is divided into two main sections, each representing a topic. The first section, 'Tema 1', contains four items: a folder icon followed by '1. Empezamos un nuevo curso - Profesor', a folder icon followed by 'APUNTES', a document icon followed by 'Tarefa nº 1', and a video icon followed by '1. Coas palabras e cos xestos'. Each item has an 'Editar' (Edit) button to its right. The 'Tarefa nº 1' item is highlighted with a red arrow pointing to its 'Editar' button, which has opened a dropdown menu. This menu contains the following options: 'Editar a configuración' (highlighted in blue), 'Mover cara á dereita' (with a right arrow icon), 'Ocultar' (with an eye icon), 'Duplicar' (with a copy icon), 'Asignar roles' (with a person icon), and 'Eliminar' (with a red X icon). The second section, '2. En la escuela - Profesor', also contains four items: a folder icon followed by '2. En la escuela - Profesor', a folder icon followed by 'APUNTES', a document icon followed by 'Examen do tema 2', and a video icon followed by '1. Los números naturales'. Each item has an 'Editar' button to its right. At the bottom of the second section, there is a button labeled 'Engadir unha actividade ou un recurso' (Add an activity or resource).

Cando pulsamos sobre "**Configuración común do módulo**" móstranse as opcións que debemos configurar.

👤 Actualizando Tarefa in Tema 1 ?

Expandir todos

▼ Xeral

Nome da tarefa* Tarefa nº 1

Descrición*

Elabora un traballo sobre a fotosíntese das plantas, que teña como máximo 10 páxinas e que inclúa imaxes ou ilustracións do proceso.

Cando o teñas, exporta o traballo a formato PDF e sube aquí o documento como resposta a esta tarefa.

Ruta: p

Presentar a descrición na páxina da materia ☐

Dispoñibilidade

Tipos de entrega

Tipos de retroalimentación

Configuración de entregas

Configuración de entrega por equipos

Notificacións

Cualificación

Configuración común do módulo

Restricións de acceso

Gardar e volver á materia Gardar e mostrar Cancelar

No desplegable “Agrupamento” seleccionamos o agrupamento creado anteriormente. Ademais, no desplegable "Modo de grupo" podemos seleccionar as seguintes opcións:

- **Grupos separados**
Cada membro do grupo só pode ver o seu propio grupo, os demais son invisibles para él

- **Grupos visibles**

Cada membro do grupo traballa dentro do seu grupo, pero tamén pode ver aos outros grupos

▼ Configuración común do módulo

Visible

Número de ID

Modo de grupo

Agrupamento

Dispoñíbel só para membros do grupo ☐

► Restricións de acceso

É **importante** marcar a opción "**Dispoñíbel só para membros do grupo**", o que nos permitirá configurar a actividade (tarefa) como visible únicamente para os membros dese agrupamento. En caso de haber máis agrupamentos ou alumnos non incluídos neste agrupamento, estes alumnos non poderán ver esta actividade (tarefa).

▼ Configuración común do módulo

Visible

Número de ID

Modo de grupo

Agrupamento

Dispoñíbel só para membros do grupo ☒

seleccionar agrupamento

marcar esta opción para que a tarefa só sexa visible polos membros do agrupamento

Con esta configuración que acabamos de realizar na actividade (tarefa), únicamente os alumnos integrados nese agrupamento poderán acceder a esta tarefa.

Para finalizar pulsaremos o botón "**Gardar e volver á materia**" ou "**Gardar e mostrar**".

5.4. Un exemplo de uso de agrupamentos

Un exemplo de uso de agrupamentos



Un exemplo de uso de agrupamentos

Nas seguintes imaxes móstrase un exemplo de como se visualizan dous elementos configurados para un Agrupamento:

- Un **tema** (da editorial aulaPlaneta)
- Unha **actividade** (de tipo tarefa)

Vista do profesor (formato grella)

Como podemos comprobar na imaxe que se mostra a continuación, o docente sempre pode ver todos os elementos introducidos en cada tema, independentemente de a quen vaia destinado cada un deles.

Para contido destinado a un agrupamento, o EVA mostra información de a que agrupamento vai destinado. No exemplo que aparece a continuación os dous contidos van destinados ao "Agrupamento 1".

Ocultar destacados

O meu perfil

Mensaxes

Materias

Cualificacións

Axenda

A miña clase

Páxina principal

As miñas materias

BIOLOXÍA 1

BIOLOXÍA 1

1. Os animais vertebrados

1. Os animais vertebrados

CE

Os animais vertebrados(Agrupamento 1)

APUNTES

Tarefa nº 1(Agrupamento 1)

Tarefa destinada ao "Agrupamento 1"

Tema destinado ao "Agrupamento 1"

Activar edición

Ocultar columna

Atopar recursos

Busca avanzada

Navegación

Páxina principal

A miña área persoal

Páxinas do sitio

Meu perfil

Materia actual

BIOLOXÍA 1

As miñas materias

Ferramenta autor

Administración

Administración da materia

Activar edición

Editar a configuración

Usuarios

Filtros

Informes

Cualificacións

Distincións

Vista do profesor (formato editable)

No caso da vista en formato editable, o docente tamén ten acceso a todos os elementos que compoñen o tema (contidos, recursos e actividades) sen importar a quen van destinados.

Nesta visualización tamén se mostra información sobre o agrupamento destinatario destes contidos (Agrupamento 1).

BIOLOXÍA 1

+

Foro de novas

Engadir unha actividade ou un recurso

+

1. Os animais vertebrados

+

Os animais vertebrados

(Agrupamento 1)

Os animais poden ser de dous tipos. A través das súas características e clasificación pódese coñecer a riqueza da súa biodiversidade.

Engadir unha actividade ou un recurso

+

APUNTES

Engadir unha actividade ou un recurso

+

Tarefa nº 1

(Agrupamento 1)

Engadir unha actividade ou un recurso

Vista dun alumno membro do agrupamento

Os alumnos que forman parte do agrupamento ao que van destinados eses elementos (un tema + unha actividade) poden visualizar e acceder normalmente a eses contidos. A estes alumnos en ningún caso se lles mostra ningunha información que lles indique que eses contidos van destinados a eles e non outros compañeiros.

Ocultar destacados

O meu perfil

Mensaxes

Materias

As miñas notas

Axenda

A miña clase

Páxina principal
As miñas materias

Ocultar columna

BIOLOXÍA 1

BIOLOXÍA 1

1. Os animais vertebrados

1. Os animais vertebrados

CE aP

Os animais vertebrados

Os animais poden

APUNTES

Tarefa nº 1

Navegación

Páxina principal
A miña área persoal
Páxinas do sitio
Meu perfil
Materia actual
BIOLOXÍA 1
As miñas materias

Administración

Administración da materia
Informe do usuario
Configuración do meu perfil

aulaPlaneta®

Banco de contidos de aulaPlaneta

Descubrir

Busca nos foros

Vista dun alumno que non é membro do agrupamento

Os alumnos que non forman parte do agrupamento ao que van destinados eses elementos (un tema + unha actividade) non poden velos, polo que para eles é como se non existiran eses contidos.

Ocultar destacados


O meu perfil


Mensaxes


Materias


As miñas notas


Axenda


A miña clase

Páxina principal

As miñas materias

Ocultar columna

BIOLOXÍA 1

BIOLOXÍA 1

1. Os animais vertebrados

1. Os animais vertebrados


APUNTES

Navegación

Páxina principal

A miña área persoal

Páxinas do sitio

Meu perfil

Materia actual

BIOLOXÍA 1

As miñas materias

Administración

Administración da materia

 Informe do usuario

Configuración do meu perfil

aulaPlaneta®

Banco de contidos de aulaPlaneta

Descubrir

Busca nos foros

6.1. Para que serve a copia de seguranza, restaurar e importar

Para que serve a copia de seguranza, restaurar e importar

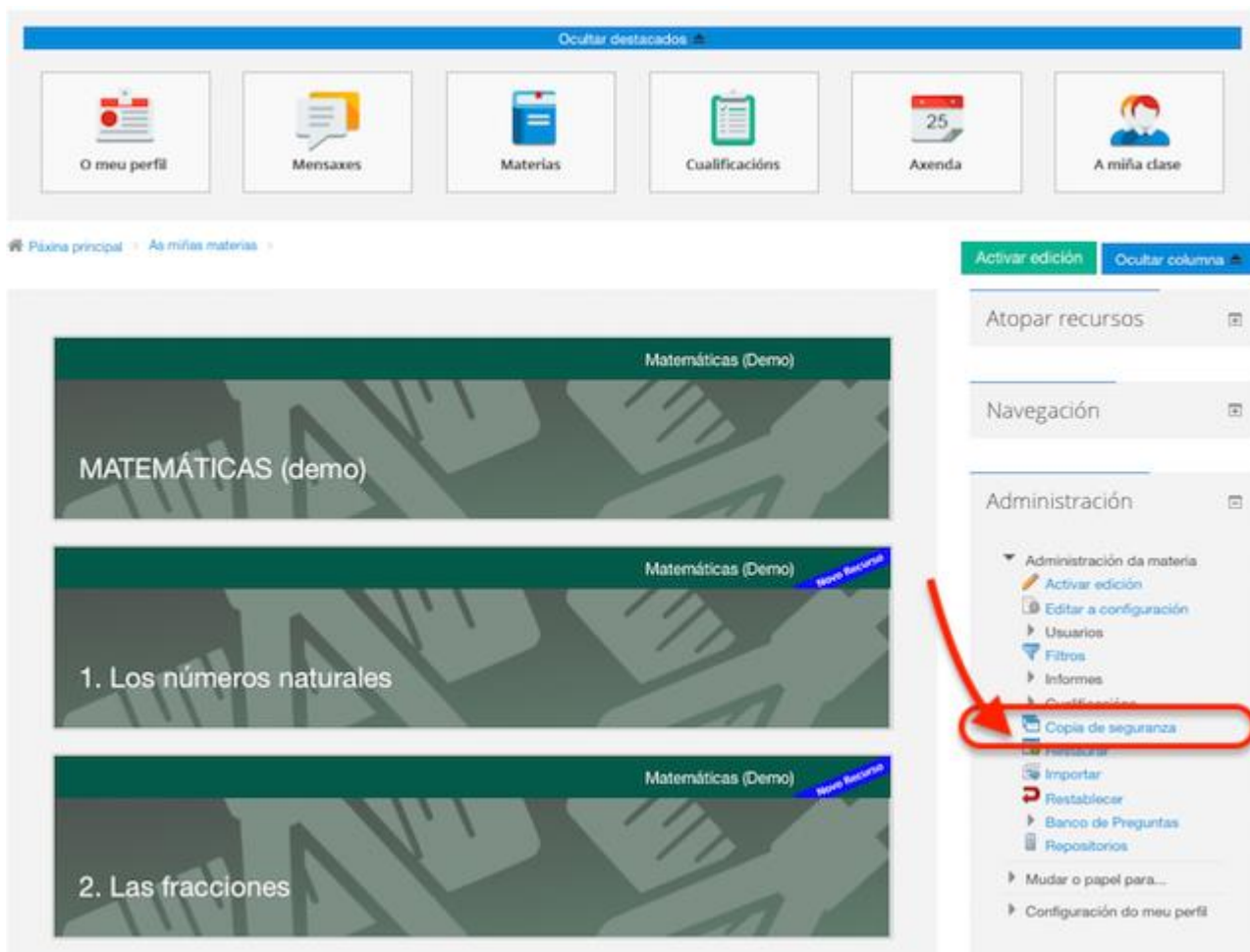


Para que serve a copia de seguranza

Coa ferramenta de **copia de seguranza**, o EVA permite gardar os recursos e contidos introducidos polo profesor e a configuración da materia nun único ficheiro comprimido con formato **".mbz"**.

Realizar copias de seguranza das nosas materias sempre é unha boa práctica antes de que finalice o curso, sobre todo se o/a profesor/a aportou á asignatura materiais propios (contidos, recursos, actividades, ...) que non están nos repositorios oficiais.

Nestas copias de seguranza non se inclúen os temas (libros dixitais) orixinais das distintas editoriais, xa que cada novo curso académico están dispoñibles as novas versións destes recursos editoriais.

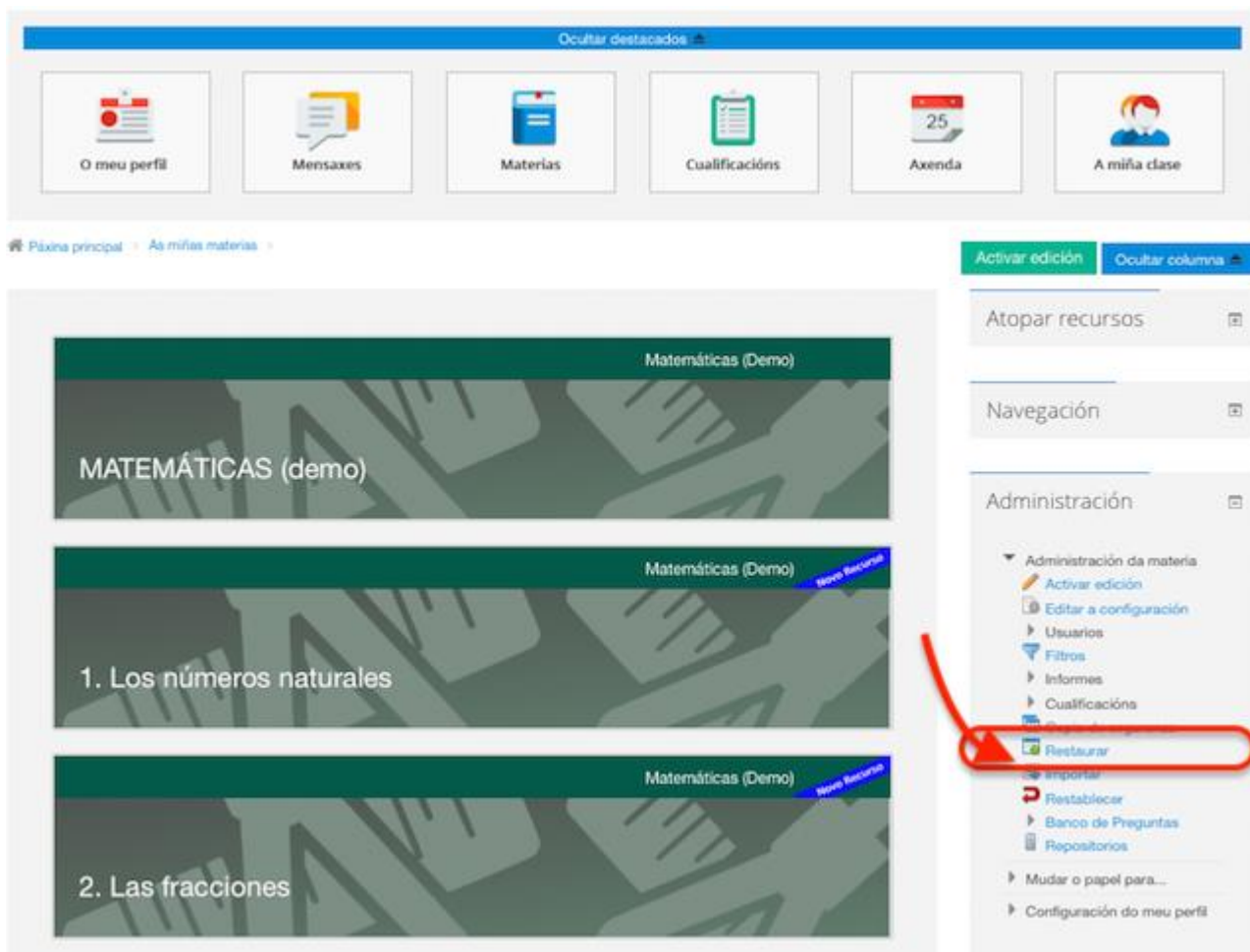


Para que serve a opción restaurar

Coa opción **Restaurar**, todo ou parte do contido desta copia de seguranza pode recuperarse sobre a mesma materia ou sobre outras materias nas que o usuario teña permisos de profesor.

É dicir, con esta opción poderemos restaurar cómodamente sobre as novas materias de cada curso académico os materiais de elaboración propia (ou calquera outro material) do que previamente fixeramos copia de seguranza.

Cando iniciamos unha restauración preséntasenos unha pantalla onde podemos ver un listado con todos os contidos que contén esa copia de seguranza, de maneira que podemos decidir se restauramos todo ou parte dos materiais que contén esa copia.



Para que serve a opción importar

O EVA tamén conta coa opción **Importar** que facilita o traslado de **Recursos** e **Actividades** desde unha materia a outra dentro da mesma plataforma EVA.

A opción **importar** permítenos copiar rapidamente determinados contidos desde unha materia a outra, sempre que sexamos profesores/as tanto na materia de orixe como na materia de destino.

A **importación** non nos permite exportar/importar contidos fóra da plataforma EVA (a diferencia da copia de seguranza, que sí o permite) e polo tanto a materia de orixe e a materia de destino deben ser materias existentes no EVA actualmente, nas que ademáis debemos figurar como profesores.

Ocultar destacados



O meu perfil



Mensaxes



Materias



Cualificacións



Axenda



A miña clase

[Páxina principal](#) > [As miñas materias](#) >

Matemáticas (Demo)

MATEMÁTICAS (demo)

Matemáticas (Demo)

1. Los números naturales

Matemáticas (Demo)

2. Las fracciones

Activar edición

Ocultar columna

Atopar recursos

Navegación

Administración

- Administración da materia
 - Activar edición
 - Editar a configuración
 - Usuarios
 - Filtros
 - Informes
 - Cualificacións
 - Copia de seguranza
 - Importar
 - Restablecer
 - Banco de Preguntas
 - Repositorios
- Mudar o papel para...
- Configuración do meu perfil

6.2. Crear unha copia de seguranza

Crear unha copia de seguranza



Como se crea unha copia de seguranza

Cando pulsamos no menú de copia de seguranza, a primeira pantalla que se mostra corresponde a configuración inicial da propia copia. Esta configuración inicial preséntanos un listado cos tipos de elemento (contidos, recursos, actividades) que poderán ser incluídos na copia e tamén nos informa de cales non van ser incluídos.

1. Configuración inicial ► 2. Configuración do esquema ► 3. Confirmación e revisión ► 4. Facer a copia de seguraza ► 5. Completa

Configuración da copia de seguraza

IMS Common Cartridge 1.0	☐
Incluir os usuarios matriculados	☒ 
Anonimizar a información dos usuarios	☒ 
Incluir as asignacións de rol de usuario	☒
Incluir as actividades	☒
Incluir os bloques	☒
Incluir os filtros	☒
Incluir os comentarios	☒
Incluir insignias	☒
Incluir as actividades do calendario	☐
Incluir detalles do grado de avance do usuario	☒
Incluir os rexistros da materia	☐
Incluir o historial de cualificacións	☐
Incluir banco de preguntas	☒

Na copia de seguraza non se incluírá ningunha información sobre os usuarios matriculados

Outras opcións que si poden ser incluídas

Cancelar Seguinte

Pulsamos o botón “Seguinte” e pasamos á seguinte pantalla titulada “Configuración do esquema” onde podemos seleccionar os elementos concretos que queremos incluír na copia de seguraza, excepto aqueles elementos que xa nos aparecen marcados como non seleccionables.

1. Configuración inicial ► 2. Configuración do esquema ► 3. Confirmación e revisión ► 4. Facer a copia de seguranza ► 5. Completa

Incluír:

Seleccionar [Todos / Ningún \(Mostrar tipo de opcións\)](#)

BIOLOXÍA	☒	Datos de usuario	☒
Foro de novas	☒	-	☒

Tema 1. O ser humano	☒	Datos de usuario	☒
O ser humano	☒	-	☒
Cuestionario 1	☒	-	☒

Tema 2. As funcións vitais dos seres vivos	☒	Datos de usuario	☒
O ser humano	☒	-	☒
As funcións vitais dos seres vivos	☒	-	☒
Tarefa 2.1	☒	-	☒
Tarefa 2.2	☒	-	☒

3. O universo e o sistema solar	☒	Datos de usuario	☒
O universo e o sistema solar	☒	-	☒
APUNTAMENTOS tema 5	☒	-	☒
Tarefa 3.1	☒	-	☒
Tarefa 3.2	☒	-	☒

Non se inclúen os recursos editoriais orixinais

Despois de marcar o que queremos incluír na copia, avanzamos á seguinte pantalla onde deberemos introducir un nome para o ficheiro que vai conter esta copia. A plataforma xa nos indica un nome de ficheiro xenérico que inclúe o día e hora na que se realiza a copia, pero nós podemos cambiar este nome por clquera outro.

Resulta **moi importante** conservar a extensión “.mbz” para este ficheiro, que xa que aparece incluída por defecto no nome proposto pola plataforma. É dicir, se por exemplo decidimos nomear este ficheiro como “copia-seguranza-eva-persoal”, o ficheiro deberá chamarse finalmente “copia-seguranza-eva-persoal.mbz”.

1. Configuración inicial ► 2. Configuración do esquema ► 3. **Confirmación e revisión** ► 4. Facer a copia de seguranza ► 5. Completa

Nome de ficheiro

Nome de ficheiro*

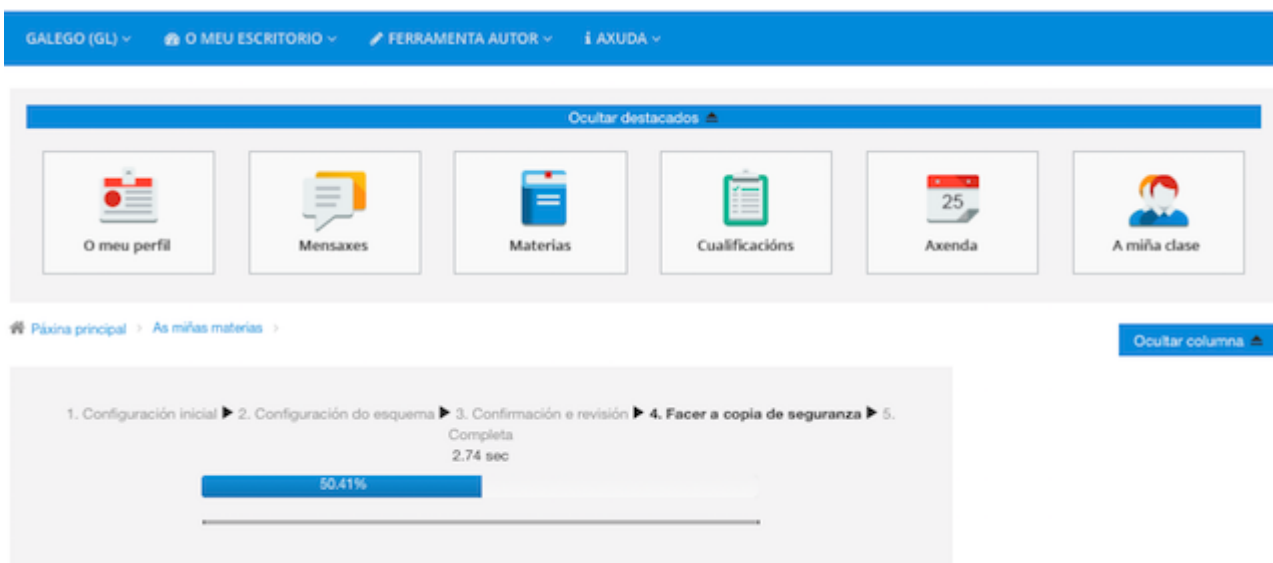
Configuración da copia de seguranza

IMS Common Cartridge 1.0	✗
Incluír os usuarios matriculados	✗ 🛡️
Anonimizar a información dos usuarios	✗ 🛡️
Incluír as asignacións de rol de usuario	✗ 🛡️
Incluír as actividades	✓
Incluír os bloques	✓
Incluír os filtros	✓
Incluír os comentarios	✗ 🛡️
Incluír insignias	✗ 🛡️
Incluír as actividades do calendario	✗ 🛡️
Incluír detalles do grado de avance do usuario	✗ 🛡️
Incluír os rexistros da materia	✗ 🛡️
Incluír o historial de cualificacións	✗ 🛡️
Incluír banco de preguntas	✓

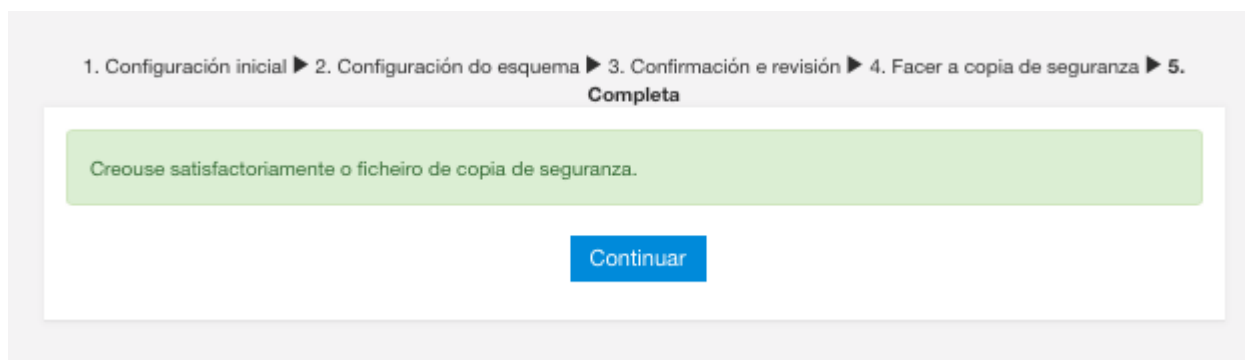
Introducimos un nome para o ficheiro que vai conter a nosa copia de seguranza.

IMPORTANTE: O ficheiro sempre debe ter a extensión “.mbz”. Esta é a extensión que lle asigna por defecto a aplicación e debemos manter esta extensión aínda que lle cambiemos o nome ao ficheiro.

Con todos os pasos anteriores xa configurados, o último paso será comenzar a facer da copia de seguranza. O primeiro que se mostra será unha barra de progreso que nos indica o avance na realización da copia.



Se todo foi ben e non houbo erros, a plataforma infórmanos de que se creou satisfactoriamente o ficheiro da copia de seguranza.



Cando pulsamos o botón “Continuar”, accedemos á pantalla final desde onde poderemos descargar (baixar) o ficheiro coa copia de seguranza que acabamos de realizar. Nesta pantalla podemos ver tamén o tamaño dese ficheiro, que nos aporta unha información moi relevante para poder decidir en que dispositivo queremos gardar esa copia de seguranza: un pendrive, un disco externo, o disco duro do noso ordenador, ...

Importar un ficheiro de copia de seguranza

Ficheiros

[Escolla un ficheiro...](#)

Tamaño máximo para novos ficheiros: 300MB



Arrastre e solte aquí os ficheiros para enviar.

[Restaurar](#)

Descargar a copia de seguranza no meu ordenador

Área da copia de seguranza de materia ?

Nome de ficheiro	Hora	Tamaño	Baixar	Restaurar
------------------	------	--------	--------	-----------

[Xestionar os ficheiros de copia de seguranza](#)

Área da copia de seguranza privada de usuario ?

Nome de ficheiro	Hora	Tamaño	Baixar	Restaurar
copia_de_seguranza-moodle2-course-1952-cursopropa-03102014-2018-nu.mbz	Venres, 3 de Outubro do 2014, 20:19	28.2MB	Baixar	Restaurar

[Xestionar os ficheiros de copia de seguranza](#)

6.3. Restaurar unha copia de seguranza

Restaurar unha copia de seguranza



Como se restaura unha copia de seguranza

The screenshot displays the Moodle user interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'O meu perfil', 'Mensaxes', 'Materias', 'Cualificacións', 'Axenda', and 'A miña clase'. Below this, a breadcrumb trail shows 'Páxina principal' and 'As miñas materias'. The main content area is titled 'MATEMÁTICAS (demo)' and lists two topics: '1. Los números naturales' and '2. Las fracciones'. On the right side, there is a sidebar with buttons for 'Activar edición' and 'Ocultar columna'. Below these are sections for 'Atopar recursos', 'Navegación', and 'Administración'. The 'Administración' section is expanded, showing a list of options: 'Activación da materia', 'Activar edición', 'Editar a configuración', 'Usuarios', 'Filtros', 'Informes', 'Cualificacións', 'Restaurar', 'Importar', 'Restablecer', 'Banco de Preguntas', and 'Repositorios'. A red arrow points to the 'Restaurar' option.

Despois de pulsar sobre a opción "Restaurar", na primeira pantalla que aparece pídenos que subamos á plataforma o ficheiro que contén a nosa copia de seguranza. Este ficheiro debe ter o formato correcto e a extensión ".mbz".

Importar un ficheiro de copia de seguranza

Ficheiros

Escolle un ficheiro...

Tamaño máximo para novos ficheiros: 300MB



Arrastre e solte aquí os ficheiros para enviar.

Restaurar

Despois de subir o ficheiro, a seguinte pantalla preséntanos un resumen dos elementos (recursos, contidos, actividades, ...) que contén esta copia de seguranza, indicando ademáis os detalles de cada elemento.

Actividades	Módulo	Título	Información de usuario
	 Cartafol	APUNTAMENTOS tema 5	✗
	 Tarefa	Tarefa 3.1	✗
	 Tarefa	Tarefa 3.2	✗

Selección: 4. A Terra no universo Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Actividades	Módulo	Título	Información de usuario
	 Cartafol	APUNTAMENTOS tema 4	✗

Selección: 5. A xeosfera Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 6 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 7 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 8 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 9 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 9. O patrimonio: a nosa riqueza - Alumno Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 11 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 12 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 13 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 14 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

Selección: 15 Incluído na copia de seguranza (sen información de usuarios)

[Continuar](#)

O seguinte paso será seleccionar algunha destes **3 opcións**:

- Restaurar como materia nova
- Restaurar nesta materia
- Restaurar nunha materia existente

1. Confirmar ► 2. Destino ► 3. Axustes ► 4. Esquema ► 5. Revisar ► 6. Proceso ► 7. Completa

Restaurar como materia nova

Restaurar como materia ☒ nova

Selecione unha categoría

	Nome	Descrición
☐	É	
☐		
☐	É	
☐		

Hai demasiados resultados, introduza unha busca máis específica.

Restaurar nesta materia

Fusionar a copia de ☒
seguranza da materia con
esta materia

Eliminar o contido da ☐
materia actual e despois
restaurar

**Se estamos situados xa na nova materia
esta será a opción que debemos escoller**

Restaurar nunha materia existente

Fusionar a copia de
seguranza da materia coa
materia existente ☒

Eliminar o contido da
materia existente e
despois restaurar ☐

Seleccione unha materia

	Nome curto da materia	Nome completo
☐	MATERIAPROBA	MATERIA PROBA

Despois de seleccionar unha das opcións anteriores, móstranse unha serie de pantallas onde se nos informa do contido da copia de seguranza que estamos a punto de restaurar. Aceptaremos todas esas pantallas informativas e finalmente a aplicación móstranos unha conta atrás, de maneira que ao finalizar comenzará automaticamente a restauración.

O tempo desta conta atrás dependerá da saturación que exista na plataforma, pero normalmente non é superior a uns poucos minutos ou incluso uns poucos segundos.

A última petición vai ha ser executada en breves momentos. Por favor, teña paciencia.

• Lanzado (180)

A información sobre o avance da restauración actualizarase en 48 segundos. Ou pulse «Continuar» para refrescar neste instante.

En calquera caso, cando a petición de restauración xa foi lanzada o procedemento pasa a ser totalmente automatizado (en modo desatendido para o usuario), polo que o usuario (sempre será un profesor/a) poderá pechar esta pantalla se non desexa esperar a que remate a conta atrás.

Independentemente do tempo que tarde a restauración, o profesor/a sempre recibirá un aviso no seu correo electrónico corporativo (@edu.xunta.es) indicando cando rematou a restauración. Ademáis, se o usuario decidiu esperar a que rematase a conta atrás, poderá ver un aviso en pantalla que lle informa da finalización da restauración.

A última petición terminou con éxito

- Terminado (300) Data: Sábado, 3 de Novembro do 2018, 16:10

Se preme no botón «Continuar» poderá ver a materia que vén de restaurar.

Continuar

6.4. Importar contidos desde unha materia a outra

Importar contidos desde unha materia a outra



Como importar contidos desde unha materia a outra

The screenshot displays the EVA platform interface. At the top, there is a navigation bar with icons for 'O meu perfil', 'Mensaxes', 'Materias', 'Cualificacións', 'Axenda', and 'A miña clase'. Below this, a sidebar on the left shows a list of subjects: 'MATEMÁTICAS (demo)', '1. Los números naturales', and '2. Las fracciones'. On the right, a sidebar contains a menu for 'Administración da materia' with options like 'Activar edición', 'Editar a configuración', 'Usuarios', 'Filtros', 'Informes', 'Cualificacións', 'Copia de seguridad', 'Importar', 'Restablecer', 'Banco de Preguntas', and 'Repositorios'. A red arrow points to the 'Importar' option in this menu.

Con esta opción o profesor/a poderá trasladar (importar) de forma rápida, unha copia de un ou varios contidos que teña creados noutra materia na que tamén figura co rol de profesor actualmente na plataforma EVA.

Hai que ter en conta que esta opción só permite importar contidos en tempo real entre dúas materias existentes actualmente na plataforma EVA, é dicir, con esta opción non é posible realizar unha copia de seguranza e gardala para restaurala posteriormente.

En primeiro lugar, debemos entrar na materia que será a receptora dos contidos importados. É dicir, a importación sempre se realiza desde a materia destinataria dos contidos importados.

Desde esa materia (a materia que recibirá os contidos importados), imos ao seguinte menú:

Administración da materia -> Importar

Na primeira pantalla, a aplicación pídenos que seleccionemos a materia onde están actualmente os contidos que queremos importar.

Localice unha materia desde o que importar os datos:

Seleccione unha materia Total de materias: 4

	Nome curto da materia	Nome completo
☐	MAT1A	MATEMÁTICAS 1º ESO A
☐	MAT1B	MATEMÁTICAS 1º ESO B
☐	MAT1C	MATEMÁTICAS 1º ESO C
☐	MAT1D	MATEMÁTICAS 1º ESO D

A continuación debemos seleccionar o tipo de elementos que desexamos incluír na importación.

1. Selección de materias ► 2. Configuración inicial ► 3. Configuración do esquema ► 4. Confirmación e revisión ► 5. Facer a importación ► 6. Completa

Configuración da copia de seguranza

Incluir as actividades ☒

Incluir os bloques ☒

Incluir os filtros ☒

Incluir banco de preguntas ☒

Cancelar

Seguinte

En función do que seleccionamos anteriormente, a seguinte pantalla permítenos seleccionar os elementos concretos de cada tema que desexamos importar. Como podemos observar, non é posible importar os temas orixinais (libros dixitais) das editoriais.

1. Selección de materias ► 2. Configuración inicial ► 3. Configuración do esquema ► 4. Confirmación e revisión ► 5. Facer a importación ► 6. Completa

Incluír:

Seleccionar	Todos / Ningún (Mostrar tipo de opcións)	
MATEMÁTICAS (demo) ☒		
Foro de novas  ☒		
1. Los números naturales ☒		
Los números naturales  ☒  	Non é posible importar os temas editoriais orixinais	
2. Las fracciones ☒		
Las fracciones  ☒  		
3. Los números decimales ☒		
Los números decimales  ☒  		
4. Longitud ☒		
Longitud  ☒  		
Sección 5 ☒		

[Anterior](#) [Cancelar](#) [Seguiente](#)

Despois de realizar todas as seleccións anteriores, na seguinte pantalla móstrase o detalle de todos os elementos que van ser finalmente importados á materia onde estamos situados neste momento.

1. Selección de materias ► 2. Configuración inicial ► 3. Configuración do esquema ► **4. Confirmación e revisión** ► 5. Facer a importación ► 6. Completa

Configuración da copia de seguranza

Incluir as actividades ✓

Incluir os bloques ✓

Incluir os filtros ✓

Incluir banco de preguntas ✓

Elementos incluídos:

Xeral ✓

Foro de novas  ✓

Tema 1 ✓

Probando tarefa offline  ✓

Tema 2 ✓

Anterior

Cancelar

Facer a importación

Como último paso, aparecerá unha mensaxe que nos indica que o proceso pode tardar un pouco. Normalmente este lapso de tempo está en torno a 1 minuto, aproximadamente.

Paso: Copia de seguridad

A última petición vai ha ser executada en breves momentos. Por favor, teña paciencia.

- Lanzado (180)

A información sobre o avance da restauración actualizarase en **47** segundos. Ou pulse «Continuar» para refrescar neste instante.

Continuar

Cando finaliza o proceso veremos que os contidos importados desde a materia de orixe, aparecen na materia de destino situados exactamente no mesmo lugar (no mesmo tema) que ocupaban na materia de orixe.

Os contidos importados non desaparecen da materia de orixe, senón que a importación traslada unha copia deses contidos á materia de destino.

7.1. Que son e para que serven as distincións

Que son e para que serven as distincións



Resulta moi importante coñecer e entender o funcionamento das "distincións" antes de usalas cos nosos alumnos, de maneira que poidamos utilizalas cun criterio estritamente pedagóxico e sempre enfocado a apoiar ou potenciar a nosa acción educativa e formativa.

Que son as distincións

As distincións son premios ou medallas dixitais que lles podemos conceder aos nosos alumnos cando cumpren unha serie de requisitos, condicións ou metas relacionadas coa súa actividade e progreso na materia.

Poden utilizarse como elementos motivadores cara ao alumnado e como recoñecemento ao seu traballo e os logros acadados por cada alumno en particular na asignatura.

Debemos enmarcar o uso das distincións dentro das **metodoloxías de aprendizaxe** coñecidas como *GAMIFICACIÓN*, que buscan a implicación do alumno no seu propio aprendizaxe utilizando estratexias similares ás que se poñen en práctica nos xogos.

Desde un punto de vista estético as distincións móstranse como representacións gráficas, xeneralmente atractivas, que xustifican que un ou varios dos nosos alumnos acadaron satisfactoriamente unha serie de obxectivos dentro da asignatura.

En resumen, podemos utilizar as *insignias dixitais* (distincións) para recoñecer dun modo visual determinadas competencias, coñecementos ou logros acadados polos nosos alumnos.

Únicamente a modo de exemplo, indicamos a continuación algúns posibles usos das distincións.

Por logros académicos:

- Distinción polo esforzo
- Distinción por realización de tarefas optativas
- Distinción por realización de traballos adicionais non solicitados
- Distinción por colaboración en traballos de grupo
- ... etc

Por actitude e comportamento:

- Distinción por respecto aos dereitos dos outros
- Distinción por compañeirismo

- Distinción por trato correcto e respetuoso
- Distinción por empatía
- ... etc

Os exemplos anteriores deben entenderse únicamente como posibles exemplos de utilización das distincións, pero en ningún caso deben entenderse como a única opción posible do seu uso.

Onde se mostran as distincións

As distincións móstranse **no perfil de cada usuario**, a medida que o(s) profesore(s) van concedendo estas distincións a cada un dos seus alumnos/as ou, tamén de forma automática, cada vez que o alumno acada unha determinada meta configurada na plataforma EVA.

EDIXGAL

Ola, Alumno, **María López López** (Salir)

GALEGÓ (GL) ▾ O MEU ESCRITORIO ▾ AS MIÑAS MATERIAS ▾ AXUDA ▾

Páxina principal > Meu perfil > Ver perfil

María López López

Perfis de materia Matemáticas, Lingua e literatura galegas, Bioloxía, Ciencias sociais, Tecnoloxía, Lingua es

Primeiro acceso Mércores, 10 de Outubro do 2018, 18:51 (16 días)

Último acceso Venres, 26 de Outubro do 2018, 19:50 (6 segundos)

Distinción de Entorno Virtual de Apre...

EMPATÍA **COMPAÑEIRISMO**

Distincións no perfil do alumno

Navegación

Administración

- Configuración do meu perfil
 - Editar o perfil
 - Cambiar contrasinal
 - Mensaxería
 - Distincións

aulaPlaneta®
Banco de contidos de aulaPlaneta
Descubrir

XADE
Acceso

Galipedia
Acceso

procomún
Acceso

espazoAbalar
Acceso

7.2. Como se crean as distincións

Como se crean as distincións



Como se crean as distincións (insignias)

A creación e xestión das distincións realízase desde o bloque "**Administración -> Administración da materia -> Distincións**"

O profesor pode crear unha nova distinción pulsando na opción de menú "**Engadir unha nova distinción**"

Ocultar destacados ▾



O meu perfil



Mensaxes



Materias



Cualificacións



Axenda



A miña clase

 Páxina principal
  As miñas materias



Activar edición
 Ocultar columna ▾

Atopar recursos 

Navegación 

Administración 

- ▼ Administración da materia
 - ✎ Activar edición
 - ⚙ Editar a configuración
 - 👤 Usuarios
 - 🔍 Filtros
 - 📊 Informes
 - 📋 Cualificacións
 - ▼ Distincións
 - ✎ Xestionar as distincións
 - ➕ Engadir unha nova distinción
 - 🔒 Copia de seguranza
 - 🔄 Restaurar
 - 📁 Importar
 - 🔄 Restablecer
 - ➡ Banco da pregunta
- ➡ Mudar o papel para...
- ➡ Configuración do meu perfil
- ➡ Administración do sitio

A primeira pantalla que aparece é a de "editar os detalles" da distinción, onde deberemos configurar e completar diversa información básica sobre a distinción que estamos creando.

IMPORTANTE: Debemos ter en conta que a imaxe que usemos para a distinción debe ser perfectamente cadrada (igual medida de ancho que de alto) porque senón a aplicación recortará a imaxe pola dimensión máis longa.

Traballo en equipo

Os criterios para esta distinción aínda non foron configurados.

[Engadir criterios](#)[Vista xeral](#)[Editar os detalles](#)[Criterios](#)[Mensaxe](#)[Destinatarios \(0\)](#)[▶ Expandir todos](#)

▼ Detalles da distinción

Nome*

Descrición*

Imaxe actual



Nova imaxe ?

[Escolle un ficheiro...](#)

Tamaño máximo para novos ficheiros: 256KB



Arrastre e solte aquí os ficheiros para enviar.

▼ Detalles do emisor

Nome* ?

Contacto ?

▶ Caducidade da distinción

[Gardar modificacións](#)[Cancelar](#)

Neste formulario hai campos obrigatorios marcados con *

Despois de definir os detalles, pulsamos o botón "**Gardar modificacións**".

A continuación debemos seleccionar os "criterios" que se usaremos para conceder esta distinción.

A nivel xeral existen **3 tipos de criterios** que se poderían usar para poder conceder a distinción (emisión manual por rol, completado da materia, completado da actividade), aínda que actualmente no EVA só está dispoñible o criterio "emisión manual por rol".

- **Emisión manual por rol**

A distinción será concedida manualmente no momento que o decida o rol que se indique (profesor, profesor sen edición, xestor).



Para o exemplo actual eliximos a opción "Emisión manual por rol", de maneira que identificaremos a continuación que rol de usuario (será o de "profesor") habilitamos para poder conceder esta distinción.

▼ Emisión manual por rol ?

☐ Xestor

☐ Profesor sen edición

☒ Profesor/a

▼ Este criterio está completo cando...

☐ Todos os roles seleccionados reciben a distinción

☒ Algún dos roles seleccionados reciben a distinción

Gardar

Cancelar

Despois de establecer os criterios, será necesario que activemos esta distinción que acabamos de crear para que funcione e poida ser asignada aos nosos alumnos no momento que o decidamos facer.

 **Traballo en equipo**

Criterios das distincións creados correctamente

Esta distinción non está actualmente dispoñíbel para os usuarios. Active o acceso se quere que os usuarios consigan esta distinción. ?

Activar o acceso

Vista xeral

Editar os detalles

Criterios

Mensaxe

Destinatarios (0)

Engadir criterios para distinción

Escoller...

Emisión manual por rol ?

Debe concederse esta distinción ao usuario co seguinte rol:

- Profesor/a

A activación da distinción provoca que a aplicación nos avise de que a partir de agora esta distinción será visible polos usuarios e os propios usuarios poden comenzar a facer méritos para gañala.

Cambios no acceso as distincións

Con isto, fará que a súa distinción sexa visíbel para os usuarios e permítelles comezar a gañala.

É posíbel que algúns usuarios xa cumpran os criterios desta distinción e que se lles entregue inmediatamente despois de que a active.

Unha vez que a distinción sexa emitida será **bloqueada** - certos axustes, incluíndo os criterios e os axustes de caducidade, xa non se poderán modificar.

Confirma que quere permitir o acceso á distinción «Traballo en equipo»?

Continuar

Cancelar

Despois da activación da distinción sempre podemos volver a desactivar o acceso a ela, pero isto implica que se esta distinción foi concedida a algún alumno probablemente non poidamos modificar algúns dos axustes.

 **Traballo en equipo**

O acceso ás distincións activouse correctamente.

Esta distinción está actualmente dispoñíbel para os usuarios. Desactive o acceso para facer calquera cambio. ?

Desactivar o acceso

Vista xeral

Editar os detalles

Criterios

Mensaxe

Destinatarios (0)

Emisión manual por rol ?

Debe concederse esta distinción ao usuario co seguinte rol:

- Profesor/a



7.3. Como se usan e xestionan as distincións

Como se usan e xestionan as distincións



Como se usan e xestionan as distincións

Os alumnos poden consultar en calquera momento as distincións que están habilitadas para a materia desde o bloque de menú “**Navegación -> Materia actual -> Distincións -> Distincións da materia**”.

Desde esta pantalla o alumno pode ver a lista de distincións dispoñibles para esta materia en concreto, así como a descrición de cada unha delas e os criterios para poder conseguilas. Na columna da dereita tamén se informa ao usuario cales distincións xa ten conseguidas e cales non.

Trátase, polo tanto, dunha pantalla informativa que lle mostra ao alumno as posibles distincións que podería conseguir nesta asignatura en concreto.

Ocultar destacados

O meu perfil

Mensaxes

Materias

Cualificacións

Axenda

A miña clase

[Páxina principal](#) > [As miñas materias](#) >

Volver á materia

BIOLOXÍA 1: Distincións

Número de distincións dispoñíbeis: 4

Imaxe	Nome [▲]	Descrición	Criterios	Emitida para min ^{▲▼}
	Trato correcto e respectuoso	Demuestra un trato correcto e respectuoso en todo momento, tanto cos seus compañeiros como cos seus profesores	Os alumnos reciben esta distinción cando completan o seguinte requirimento: - Debe concederse esta distinción ao usuario co seguinte rol: - Profesor/a	
	Traballo en equipo	Demostrou saber traballar ben en equipo, aportando ideas e colaborando activamente na realización do traballo	Os alumnos reciben esta distinción cando completan o seguinte requirimento: - Debe concederse esta distinción ao usuario co seguinte rol: - Profesor/a	
	Respecta os dereitos dos outros	Respecta en todo momento os dereitos dos demais, en calquera situación tanto dentro como fóra da aula	Os alumnos reciben esta distinción cando completan o seguinte requirimento: - Debe concederse esta distinción ao usuario co seguinte rol: - Profesor/a	
	Realización de traballos opcionais	Realizou e entregou traballos opcionais na materia, demostrando a súa implicación e o seu interese polo seu progreso persoal	Os alumnos reciben esta distinción cando completan o seguinte requirimento: - Debe concederse esta distinción ao usuario co seguinte rol: - Profesor/a	

Ocultar columna

Atopar recursos

↵

Busca avanzada [?]

Navegación

[Páxina principal](#)

[A miña área persoal](#)

[Páxinas do sitio](#)

[Meu perfil](#)

[Materia actual](#)

▼ **BIOLOXÍA 1**

▶ [Participantes](#)

▼ Distincións

🏆 **Distincións da materia**

▶ 1. Os animais vertebrados

▶ 2. En la escuela - Profesor

▶ Tema 3

▶ Tema 4

▶ Tema 5

▶ [As miñas materias](#)

▶ [Ferramenta autor](#)

Según vaian cumprindo os criterios definidos para cada distinción, os alumnos irán recibindo estas distincións (medallas, insignias, ...) e pasarán a mostrarse no seu perfil de usuario. O perfil de cada alumno pode ser consultado polos seus compañeiros da clase, polo que resulta bastante motivador mostrar as distincións conseguidas no perfil de usuario.

Como se xestionan?

Os docentes con rol de profesor na materia poden xestionar as distincións propias da asignatura desde o seguinte menú:

Administración da materia -> Distincións -> Xestionar distincións

Ocultar destacados



O meu perfil



Mensaxes



Materias



Cualificacións



Axenda



A miña clase

[Páxina principal](#) >
 [As miñas materias](#) >
 [A CORUÑA](#) >
 [100450052 - Cursos formativos 18/19](#) >
 [L1802019](#) >
 [BIOLOXÍA 1](#) >
 Distincións >
 Xestionar as distincións

Ocultar columna

BIOLOXÍA 1: Xestionar as distincións

Número de distincións dispoñíbeis: 4

Engadir unha nova distinción

Nome	Estado da distinción	Criterios	Destinatarios	Accións
 Realización de traballos opcionais	Dispoñíbel para os usuarios	• Concedido por: Profesor/a	0	    
 Respecta os dereitos dos outros	Dispoñíbel para os usuarios	• Concedido por: Profesor/a	0	    
 Traballo en equipo	Dispoñíbel para os usuarios	• Concedido por: Profesor/a	0	    
 Trato correcto e respectuoso	Dispoñíbel para os usuarios	• Concedido por: Profesor/a	0	    

Atopar recursos

Navegación

Administración

- Administración da materia
 - Activar edición
 - Editar a configuración
 - Usuarios
 - Filtros
 - Informes
 - Cualificacións
 - Distincións
 - Xestionar as distincións**
 - Engadir unha nova distinción
 - Copia de seguranza
 - Restaurar
 - Importar
 - Restablecer

Desde esta pantalla o profesor pode realizar as seguintes accións:

- **Desactivar acceso.**
Desactiva o acceso a esta distinción para os alumnos, de maneira que a distinción continúa creada pero os alumnos non a poden ver nin poden acceder a ela.
- **Asignar destinatario(s)**
Mostra un listado dos usuarios matriculados na materia, desde o que podemos asignar esta distinción a calquera deles.
- **Editar**
Edita os detalles da distinción. No caso de que esta distinción xa estea asignada a algún alumno non se poderán cambiar os criterios.
- **Copiar**
Realiza unha copia desta distinción (un duplicado) neste mesma materia. Con esta funcionalidade podemos crear rapidamente unha nova distinción a partir de calquera das que xa están creadas.
- **Eliminar**
Borra completamente a distinción.

Nome ▾	Estado da distinción ▲ ▾	Criterios	Destinatarios	Accións
 Realización de traballos opcionais	Dispoñíbel para os usuarios	Concedido por:Profesor/a	0	    
 Respecta os dereitos dos outros	Dispoñíbel para os usuarios	Concedido por:Profesor/a	0	    
 Traballo en equipo	Dispoñíbel para os usuarios	Concedido por:Profesor/a	0	    
 Trato correcto e respectuoso	Dispoñíbel para os usuarios	Concedido por:Profesor/a	0	    

Desactivar o acceso a esta distinción

Destinatario(s) da distinción

Editar os detalles da distinción

Copiar a distinción

Eliminar a distinción

Cando pulsamos sobre a opción "**Destinatarios da distinción**", preséntase en pantalla un listado con todos os usuarios matriculados na materia (profesores + alumnos) desde o que poderemos fácilmente asignar esta distinción a calquera deles.

Destinatarios da distinción

Destinatarios de distincións existentes

← Distinción recibida

Destinatarios potenciais da distinción (9)

Alumno_01
Profesor,
Titor,
Alumno_02
Alumno_03
Alumno_04
Alumno_05
Alumno_06
Alumno_07

Buscar

Limpar

Opcións de busca ▶

Buscar

Limpar



8.1. Xogos educativos no EVA

Xogos educativos no EVA

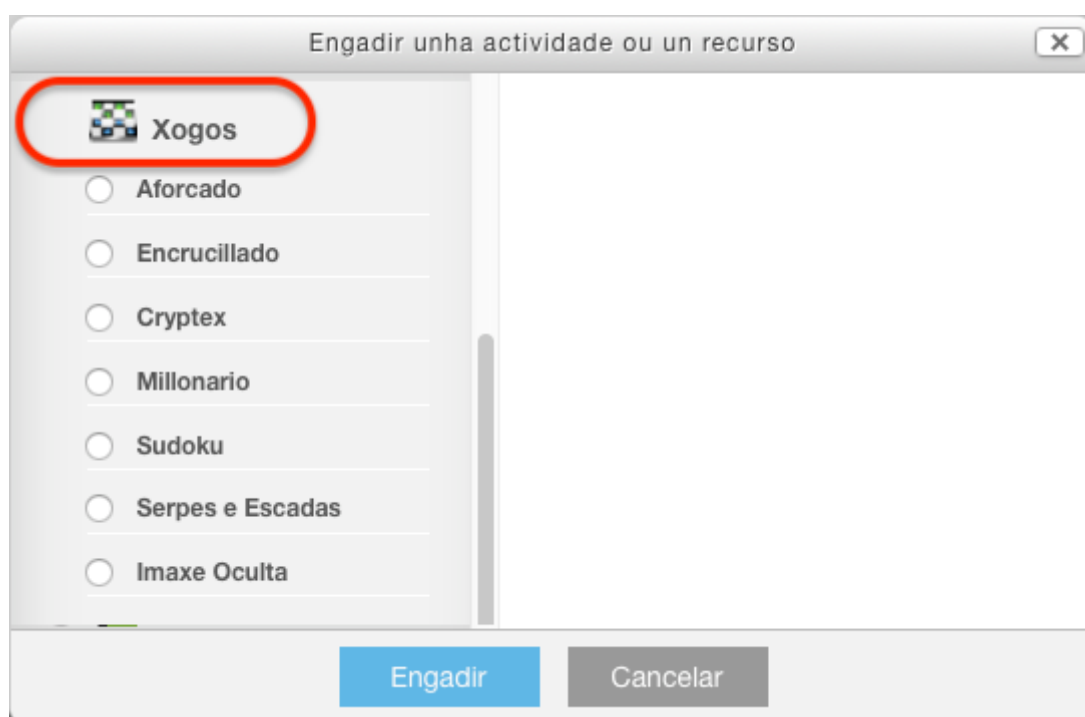


Que é o módulo de xogos educativos

O Módulo Xogos (Games) é un novo plugin que permite crear novas actividades no EVA en forma de xogos educativos mediante o uso de glosarios, cuestionarios e preguntas.

As preguntas dos xogos usan como fonte de datos os termos de algún glosario ou as preguntas dunha determinada categoría ou cuestionario xa existente previamente na materia.

Para os xogos só se aceptan tres tipos de preguntas: opción múltiple, resposta curta e verdadeiro/falso.



Os xogos que podemos crear con este plugin son os seguintes:



Aforcado

- ② Encrucillado
- ③ Sopa de letras
- ④ Millonario
- ⑤ Sudoku
- ⑥ Imaxe oculta
- ⑦ Serpes e escadas

As fontes de datos que pode usar cada xogo son as seguintes:

	GLOSARIO	Pregunta RESPUESTA CURTA	Pregunta OPCIÓN MÚLTIPLE	Pregunta VERDADEIRO/FALSO
AFORCADO	SI	SI	NON	NON
ENCRUCILLADO	SI	SI	NON	NON
SOPA DE LETRAS	SI	SI	NON	NON
MILLONARIO	NON	NON	SI	NON
SUDOKU	SI	SI	SI	SI
IMAXE OCULTA	SI	SI	SI	SI
SERPES E ESCADAS	SI	SI	NON	NON

Opcións comúns para todos os xogos

CUALIFICACIÓNS

- **Cualificación máxima:** Podemos poñer unha cualificación máxima
- **Metodo de cualificación:** Podemos usar os métodos de cualificación de [moodle](#)
- **Abrir xogo:** Podemos activar unha data de comezo do xogo
- **Pechar o xogo:** Podemos activar unha data de peche do xogo.

CABECEIRA E FONDO DE PÁXINA (HEADER/FOOTER OPTIONS)

- **Texto na parte superior da páxina:** Permite mediante o editor incluír texto, imaxes ou calquera elementos na parte superior
- **Texto na parte inferior da páxina:** Permite mediante o editor incluír texto, imaxes ou calquera elementos na parte inferior.

CONFIGURACIÓN COMÚN DO MÓDULO

Neste bloque atópanse as propiedades para especificar o modo de visualización da actividade, se será visible ou non para os estudantes. Poderemos realizar diferentes configuracións referentes a visibilidade da activade a grupos ou agrupamentos , id da mesma.

Neste bloque atópanse as propiedades para especificar o modo de visualización da actividade, se será visible ou non para os estudantes.

- **Número de ID:** proporciona unha forma de identificar a actividade a fin de poder calcular a cualificación. Se a actividade non está incluída en ningún cálculo de cualificación, o campo Número ID pode deixarse en branco. O Número ID pode así mesmo axustarse na páxina de edición do cálculo de cualificacións, aínda que unicamente pode editarse na páxina de actualización da actividade.
- **Modo de grupo:** o modo grupo pode ser dalgún destes tres niveles:
 - **Sen grupos** - Non hai grupos, todos son parte dunha gran comunidade.
 - **Grupos separados** - Cada estudante só pode ver o seu propio grupo; os demais son invisibles
 - **Grupos visibles** - Cada estudante traballa dentro do seu grupo, pero tamén pode ver aos outros grupos

O modo grupo pode ser definido a dous niveis:

- **Nivel Curso:** o modo grupal definido a nivel de curso vén por defecto para todas as actividades definidas dentro do curso.
- **Nivel Actividade:** toda actividade que soporte grupos pode definir o seu propio modo de agrupación. Se o curso está configurado como "forzar modo de grupo" entón non se terá en conta a configuración de cada actividade.

Agrupamento: Un agrupamento é un conxunto de grupos dentro dun curso. Se se selecciona un agrupamento, os usuarios asignados aos grupos dentro do agrupamento poderán traballar xuntos.

Se se configura a actividade en modo de grupos ou agrupamentos ao dar clic no botón: "Engadir restrición de acceso por grupo/ agrupamento", engadirase automaticamente na sección de restricións de acceso, onde se deberá escoller que grupo pode acceder a esta actividade.

RESTRICIÓN DE ACCESO

Podemos poñer algunha variable de ingreso na actividade, grupo, nome, data... etc.

- **Data:** Permite controlar o acceso ata a data e hora predeterminada
- **Condición Cualificación:** Require que os alumnos alcancen unha cualificación especificar
- **Campo de usuario:** Controla o acceso baseado no perfil do estudante
- **Acceso antes do inicio da actividade:** Permite ocultar a actividade

8.2. Aforcado

O Aforcado



Aforcado

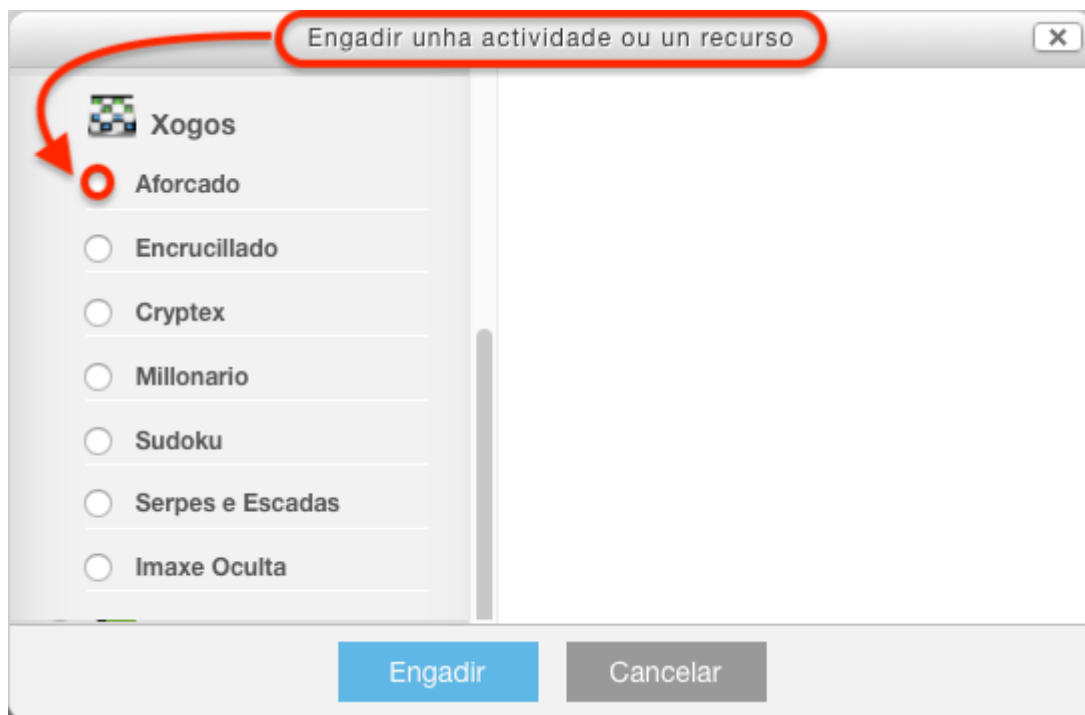
Este xogo obtén as palabras dun Glosario de preguntas de resposta curta ou dun cuestionario, e xera un enigma onde debemos de ir acertando as letras que contén dita palabra.

Consideración previas

Funciona con Glosario, Preguntas e Cuestionario.

Creación do glosario, cando se crea ten que ter as seguintes opción: **Glosario principal** e en aparencia **simple, estilo diccionario**.

Creación do cuestionario: so debe conter preguntas de **resposta curta**.



Pasos para crear un xogo do aforcado

1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eleximos dentro de Xogos a opción de "Aforcado".
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo

Eleximos o **orixe das preguntas**, Glosario, Preguntas ou cuestionario, hai lembrar que se eliximos a opción de cuestionario este debe ter preguntas de tipo curto.

Na opción de **seleccionar un glosario**, si este esta estruturado por categorías poderíamos elixir unha delas.

Seleccionar unha categoría de preguntas, se activa cando eliximos a opción de preguntas, permitiranos acceder ao banco de preguntas do noso curso.

Incluír subcategorías: Permite elixir subcategorías si existiran.

Selección cuestionario: Permite elixir entre os cuestionarios que temos elaborados, temos que lembrar que para este tipo de contido.

Numero máximo de intentos. Podemos poñer un numero máximo de intentos.

Opcións do xogo

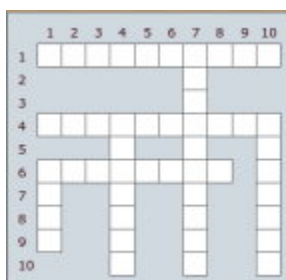
- **Número de palabras por xogo:** Indicaremos cantas palabra temos que acertar para rematar o xogo.
- **Mostrar a primeira letra do aforcado:** Permite mostra a primeira letra da palabra.
- **Mostrar a última letra do aforcado:** Permite mostrar a derradeira letra da palabra.
- **Permitir espazos nas palabras:** Permite elixir si as palabras poden ter espazos en branco.
- **Permitir o símbolo - nas palabras:** Permite usar o guión (-) como parte das palabras.
- **Número máximo de erros :** Permite elixir o número de erros que poderemos ter ata o final do aforcamento. Para que funcione deben existir dentro da carpeta do noso [moodle](#) *mod/xogo/pix/hangman/1* imaxes cos nomes de hangman_0, hangman_1, hangman_2 etc
- **Mostrar as preguntas?:** Se eliximos a opción si, aparecera algunha indicación sobre a palabra que temos que acertar.
- **Mostrar a resposta correcta ao remate:** Elixiremos esta opción si queremos que se mostre a resposta cando rematemos.
- **Idioma das palabras:** Poderemos elixir o idioma no que estan as palabras.

8.3. Encrucillado

Encrucillado



Encrucillado



Este xogo obtén palabras dun Glosario, de preguntas de resposta curta ou dun cuestionario, e xera un encrucillado aleatorio.

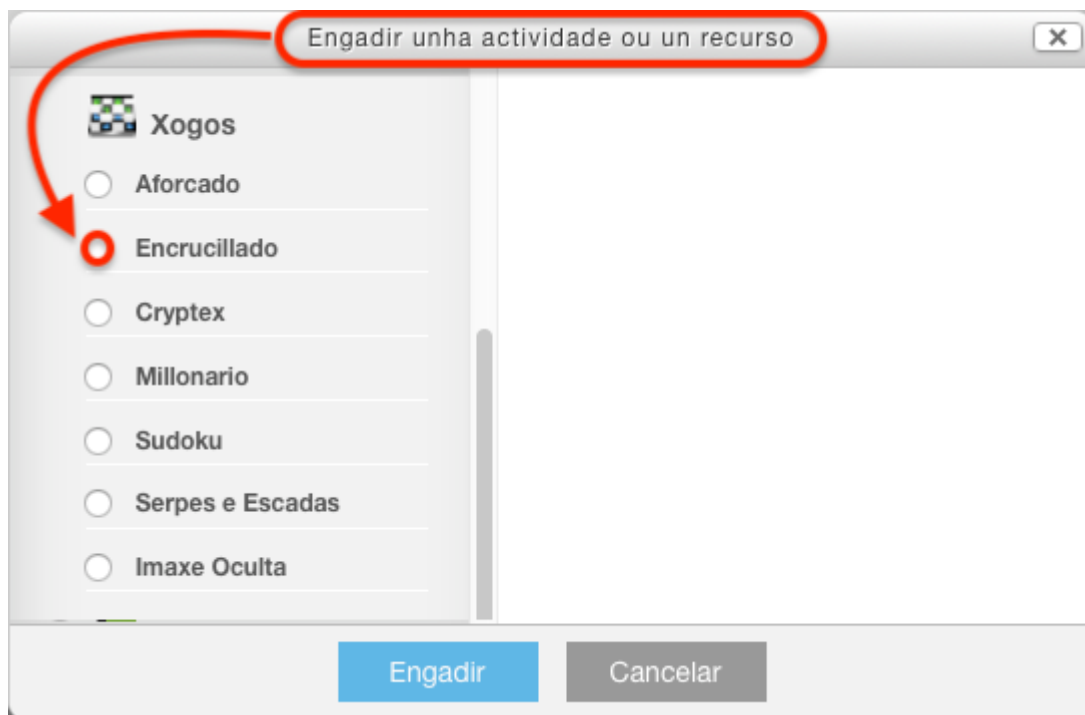
Os estudantes poden presionar o botón "Revisar" para comprobar se as respostas son correctas. Cada crucigrama é dinámico polo que é diferente para cada estudante ou intento.

O profesor pode establecer o número máximo de columnas/filas.

Consideración previas

Funciona con Glosario, Preguntas e Cuestionario.

Pasos para crear un xogo encrucillado



1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eliximos dentro de Xogos a opción de encrucillado.
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo.

Eliximos o **orixe das preguntas**, Glosario, Preguntas ou cuestionario, hai lembrar que se eliximos a opción de cuestionario este debe ter preguntas de tipo curto.

Na opción de **seleccionar un glosario**, si este está estruturado por categorías poderíamos elixir unha delas.

Seleccionar unha categoría de preguntas, se activa cando eliximos a opción de preguntas, permitíranos acceder ao banco de preguntas do noso curso.

Incluír subcategorías: Permite elixir subcategorías si existiran.

Selección cuestionario: Permite elixir entre os cuestionarios que temos elaborados.

Numero máximo de intentos. Podemos poñer un numero máximo de intentos.

Opcións do xogo

- **Número máximo de filas/columnas:** Permite elixir o número máximo de columnas no encrucillado.
- **Número mínimo de palabras:** Permite configurar o número mínimo de palabra que terá o encrucillado.
- **Número máximo de palabras:** Permite configurar o número máximo de palabra que terá o encrucillado.
- **Permitir espazos nas palabras:** Se permitimos esta opción as nosas palabras poderán conter espazos en branco.
- **Deseño:** Poderemos elixir se as definicións das palabras están na parte dereita ou na parte de abaixo do encrucillado.
- **Mostrar botón de impresión:** Mostra o botón de impresión para imprimir a actividade.

8.4. Sopa de letras (Cryptex)

Sopa de letras



Sopa de letras (Cryptex)

S	E	U	T	C	S	C	N
C	O	M	P	U	T	E	R
R	S	C	E	C	O	R	U
E	S	C	M	U	T	E	N
E	R	U	C	O	M	M	C
N	C	R	U	N	T	E	R

Xogo que consiste en atopar determinadas palabras extraídas dun glosario, de preguntas de resposta curta ou dun cuestionario.

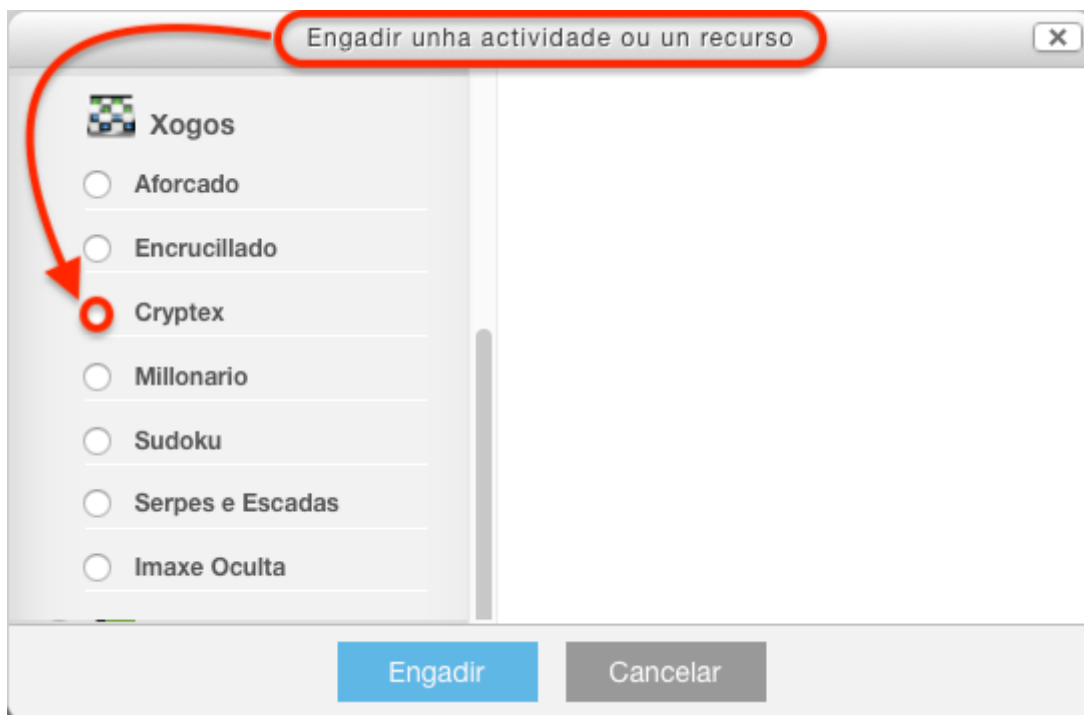
Ditas palabras deberán estar incluídas dentro da sopa de letras xerada e unha vez contestemos ás mesmas aparecerán dentro da sopa de letras en cor vermella.

Consideración previas

Funciona con Glosario, Preguntas e Cuestionario.

Preguntas. Funciona cos seguintes tipos de preguntas: verdadeiro falso, resposta curta e opción múltiple.

Pasos para crear un xogo Crytex



1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eliximos dentro de Xogos a opción de Cryptex.
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo.

Eliximos o **orixe das preguntas**, Glosario, Preguntas ou cuestionario, lembrar que se eliximos a opción de cuestionario este debe ter *preguntas de tipo curto*.

Na opción de **seleccionar un glosario**, si este esta estruturado por categorías poderíamos elixir unha delas.

Seleccionar unha categoría de preguntas, actívase cando eliximos a opción de preguntas, permite acceder ao banco de preguntas do noso curso.

Incluír subcategorías: Permite elixir subcategorías si existiran.

Selección cuestionario: Permite elixir entre os cuestionarios que temos elaborados.

Numero máximo de intentos. Podemos poñer un numero máximo de intentos.

8.5. Millonario

Millonario



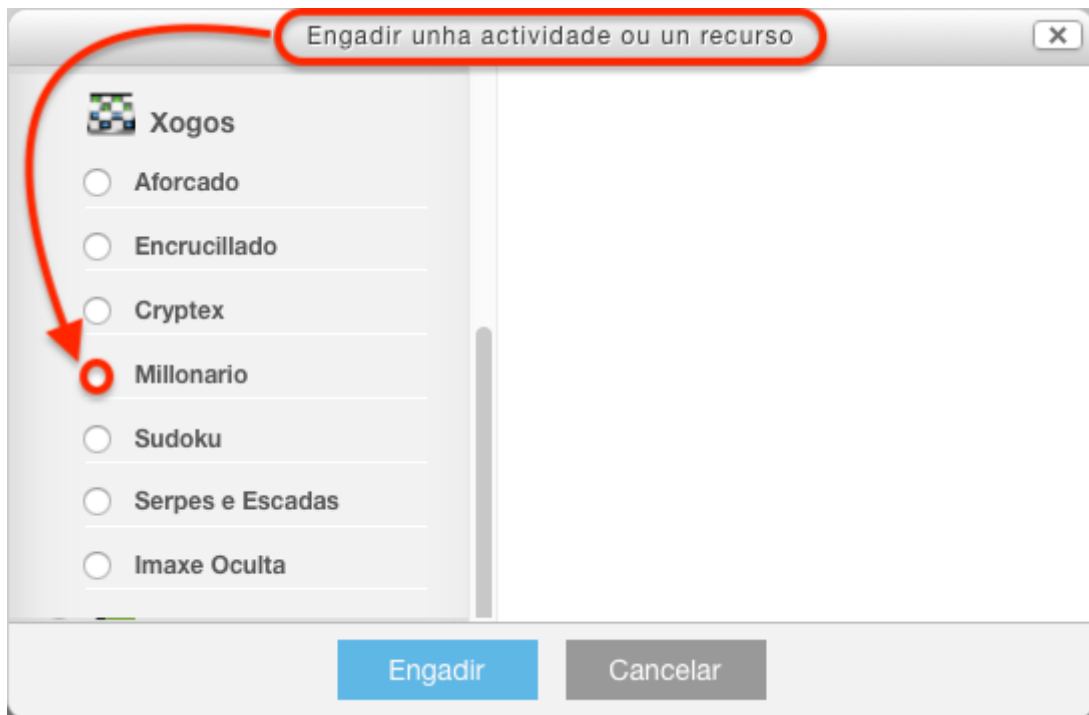
Millonario

Móstrase unha pregunta ao estudante; se a contesta correctamente móvese cara arriba ao seguinte número do xogo ata que o usuario completa as preguntas. Neste caso o xogo só traballa con preguntas de opción múltiple que poderá importar tanto dun cuestionario en concreto como dalgunha categoría dentro do banco de preguntas.

Consideración previas

Só funciona co ítem opción múltiple recollidas dun banco de Preguntas ou dun Cuestionario. Se o usuario descoñece a resposta permítelle utilizar comodines como axuda. No momento que o usuario falle unha pregunta remata o xogo.

Pasos para crear un xogo millonario



1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eliximos dentro de Xogos a opción de Millonario.
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo.

Eliximos o **orixe das preguntas**, Preguntas ou cuestionario, deben ser do tipo opción multiple.

Seleccionar unha categoría de preguntas, se activa cando eliximos a opción de preguntas, permitíranos acceder ao banco de preguntas do noso curso.

Incluír subcategorías: Permite elixir subcategorías si existiran.

Selección cuestionario: Permite elixir entre os cuestionarios que temos elaborados.

Numero máximo de intentos. Podemos poñer un numero máximo de intentos.

Opcións do xogo

- **Cor de fondo:** Permite definir a cor de fondo do xogo.
- **Barallar preguntas:** Permite que se barallen as preguntas para que aparezan no xogo en distinto orde.

8.6. Sudoku

Sudoku



Sudoku

					2	5	4	
					3		7	
9	1							A27
A28	2			8				
		3		7				8
	7	8	2	6			9	1
	8		1			6	5	
7		5	6			9		
		2	4					

O xogo mostra un quebracabezas sudoku aos estudantes cun número insuficiente de números para permitir resolvelo.

Por cada pregunta que conteste correctamente, engádese un número adicional que aparecerá en vermello no Sudoku para facelo máis sinxelo de resolver.

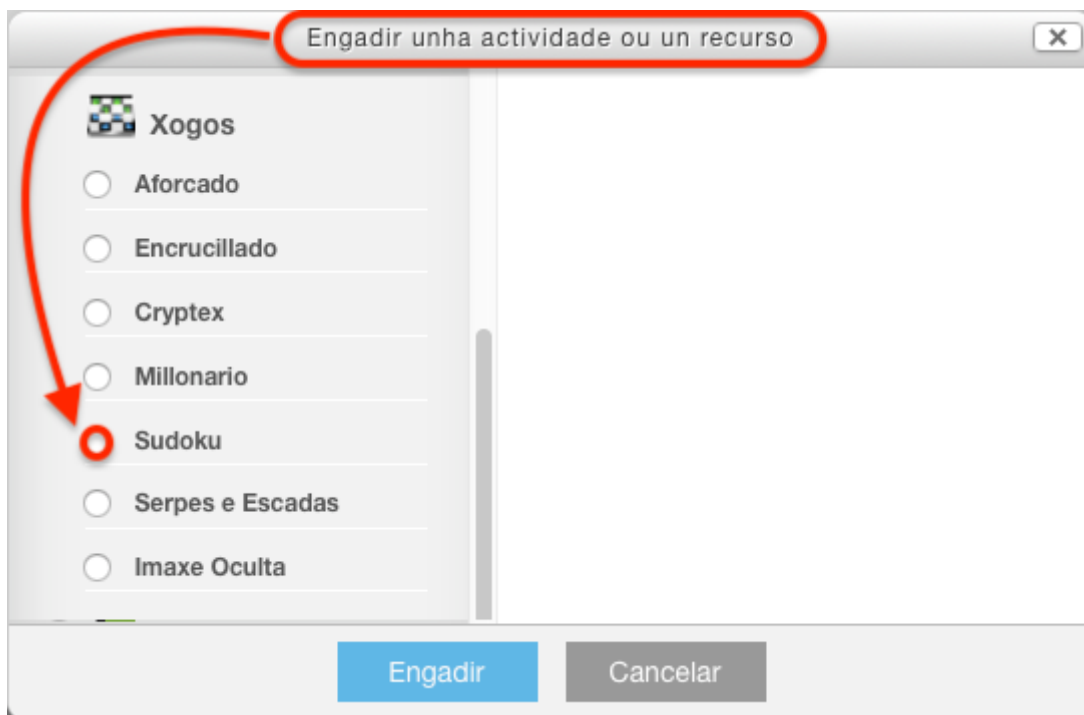
Neste caso a fonte das preguntas pode ser un glosario ou poden ser preguntas curtas, de opción múltiple ou de verdadeiro e falso procedentes dunha categoría do banco de preguntas ou dun cuestionario.

Consideración previas

Funciona con Glosario, Preguntas e Cuestionario.

Creación do glosario, cando se crea ten que ter as seguintes opción: **Glosario principal** e en aparencia **simple, estilo diccionario**.

Sobre as preguntas: Funciona cos seguintes tipos de pregunta verdadeiro/falso, resposta curta e opción múltiple.



1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eliximos dentro de Xogos a opción de Sudoku.
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo.

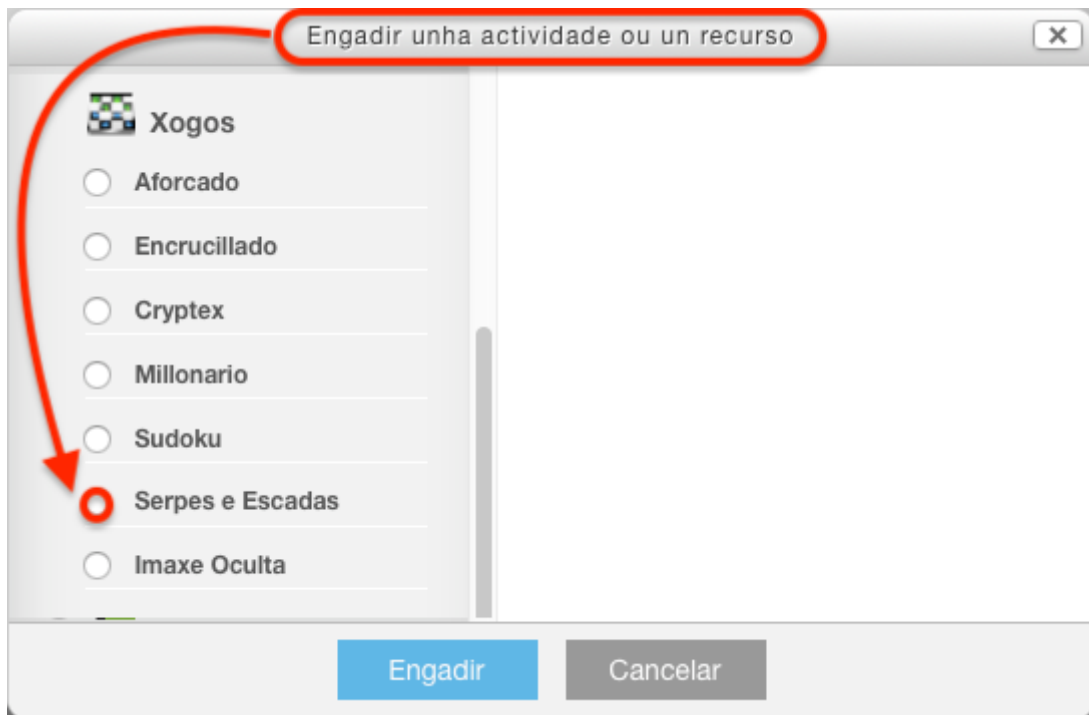
Eliximos o **orixe das preguntas**, Glosario, Preguntas ou cuestionario. Funciona co seguinte tipo de preguntas: Verdadeiro Falso, resposta curta e opción múltiple.

Texto na parte superior da páxina: Permite mediante o editor incluír texto, imaxes ou calquera elementos na parte superior.

Texto na parte inferior da páxina: Permite mediante o editor incluír texto, imaxes ou calquera elementos na parte inferior.

Opcións do xogo

- **Máximo numero de preguntas:** Permite configurar o número máximo de preguntas



1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eliximos dentro de Xogos a opción de Serpes e escadas.
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo.

Eliximos o **orixe das preguntas**, Glosario, Preguntas ou cuestionario.

Na opción de **seleccionar un glosario**, si este está estruturado por categorías poderíamos elixir unha delas.

Seleccionar unha categoría de preguntas, se activa cando eliximos a opción de preguntas, permitíranos acceder ao banco de preguntas do noso curso.

Incluír subcategorías: Permite elixir subcategorías si existiran.

Selección cuestionario: Permite elixir entre os cuestionarios que temos elaborados.

Numero máximo de intentos. Podemos poñer un numero máximo de intentos.

Opcións do xogo

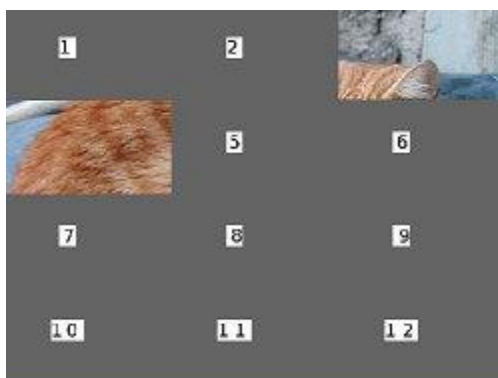
- **Deseño:** Permite elixir se queremos que as preguntas estean na parte superior ou na inferior da imaxe.
- **Fondo:** Permite cambiar o fondo e o tamaño do xogo.
- **Arquivo para o fondo:** Permite importar un arquivo de fondo para utilizar no xogo.
- **Posicións de Serpes e Escadas:** Permite definir en que posición dentro do xogo atópanse as serpes e as escadas. Para indicar a posición poñemos unha "L" para as escadas e unha "S" para as serpes; por exemplo: L3-18,S5-19,S8-27,L24-39,L29-53,S32-62,S41-58,L48-63.
- **Columnas:** Permite definir o número de columnas que terá o xogo.
- **Filas:** Permite definir o numero de filas que terá o xogo.
- **Espazo na parte superior esquerda:** Permite definir o marxe esquerdo entre o fondo e o taboleiro do xogo.
- **Espazo na parte superior dereita:** Permite definir o marxe dereito entre o fondo e o taboleiro do xogo.
- **Espazo na parte inferior esquerda:** Permite definir o marxe inferior esquerdo entre o fondo e o taboleiro do xogo.
- **Espazo na parte inferior dereita:** Permite definir o inferior marxe dereito entre o fondo e o taboleiro do xogo.
- **Ancho da imaxe:** Permite definir o ancho da imaxe que utilizamos no xogo.
- **Altura da imaxe:** Permite definir o alto da imaxe que utilizamos no xogo.

8.8. Imaxe oculta

Imaxe oculta



Imaxe oculta



O xogo de imaxe oculta descobre cada parte dunha imaxe por cada pregunta correctamente contestada polo estudante.

Cada número no xogo de imaxe oculta mostra unha pregunta ao estudante de forma tal que, cando o estudante contesta correctamente á pregunta, o número destapase para mostrar unha parte da imaxe.

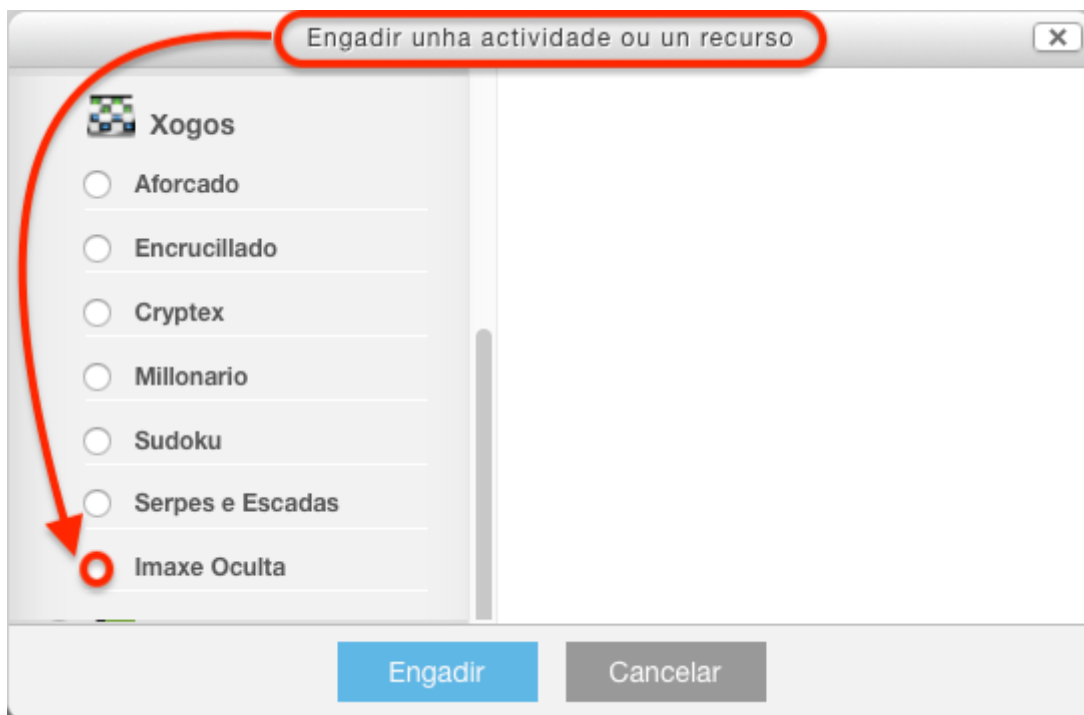
Consideración previas

Funciona con Glosario, Preguntas e Cuestionario.

Creación do glosario, cando se crea ten que ter as seguintes opción: **Glosario principal** e en aparencia **simple, estilo dicionario**.

Sobre as preguntas: Funciona cos seguintes tipos de pregunta verdadeiro/falso, resposta curta e opción múltiple

Pasos para crear un xogo Imaxe oculta



1. Activamos edición.
2. Engadimos unha actividade ou recurso.
3. Eliximos dentro de Xogos a opción de Imaxe oculta.
4. Prememos en engadir.

Xeral

Poñemos o nome ao xogo.

Eliximos o **orixe das preguntas**, Glosario, Preguntas ou cuestionario.

Na opción de **seleccionar un glosario**, si este está estruturado por categorías poderíamos elixir unha delas.

Seleccionar unha categoría de preguntas, se activa cando eliximos a opción de preguntas, permitíranos acceder ao banco de preguntas do noso curso.

Incluír subcategorías: Permite elixir subcategorías si existiran.

Selección cuestionario: Permite elixir entre os cuestionarios que temos elaborados.

Numero máximo de intentos. Podemos poñer un numero máximo de intentos.

Opcións do xogo

- **Celas horizontais:** Permite elixir o número de columnas en que se divide a imaxe.
 - **Celas verticais:** Permite elixir o número de filas que contén a imaxe.
 - **O glosario para a pregunta e imaxe principal:** Definiremos o glosario onde tomará a pregunta que deberá conter a imaxe que se utilizase como imaxe oculta e que será a que deberemos de adiviñar. No glosario a imaxe debe de estar establecida como arquivo adxunto.
 - **Establecer o ancho da imaxe:** Permite definir o ancho da imaxe.
 - **Establecer o altura da imaxe::** Permite definir a altura da imaxe.
 - **Permitir espazos nas palabras:** Permite espazos entre palabra.
-