



FERRAMENTA DE AUTOR



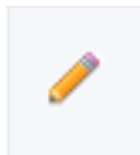
EDIXGAL

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

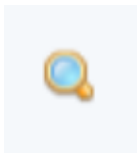
Ferramenta de Autor dota ao profesor de recursos para a creación de unidades didácticas complementarias.

PROXECTO = CONTIDOS ESTÁTICOS + EXERCICIOS

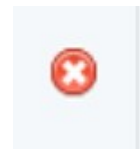
(Proxecto = Web + Actividades)



Editar



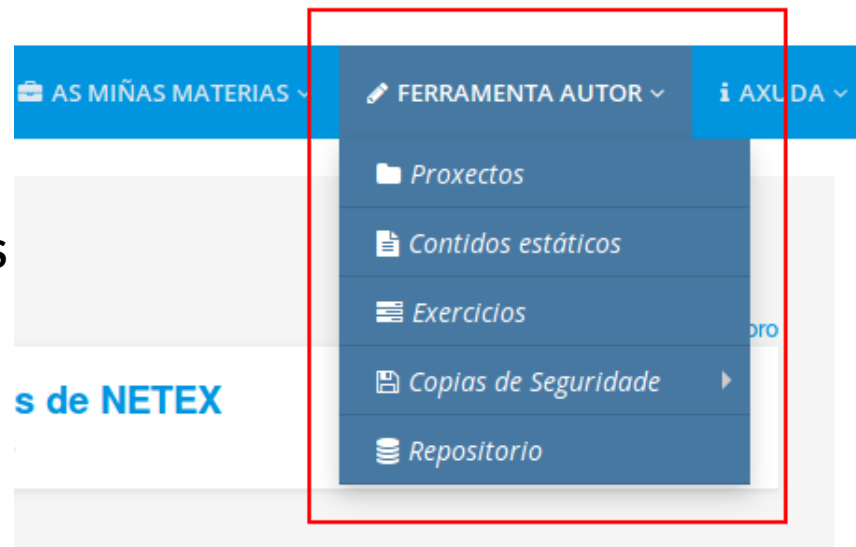
Visualizar



Eliminar



Páxinas do proxecto



Engadir proxecto

(Proxecto NOVO)



Ferramenta de Autor. EDIXGAL

Engadir proxecto



Editar proxecto

Título e Descrición son obrigatorios.

Imaxe do proxecto: Imaxe da cabeceira da páxina principal do proxecto.

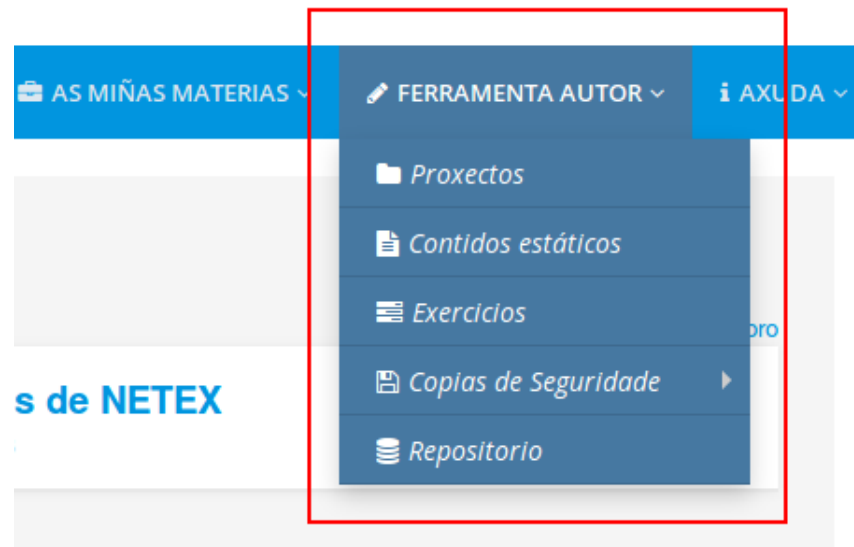
Etiquetas.

Plantillas: Formato predefinido.

Gardar modificacións



Non esquecer a axuda contextual



É preciso ter creado un proxecto para poder
Empaquetar os recursos e exercicios como
SCORM



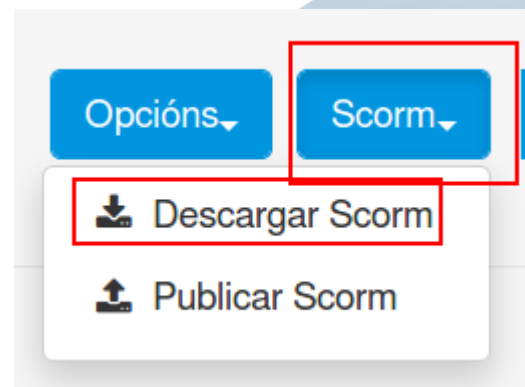
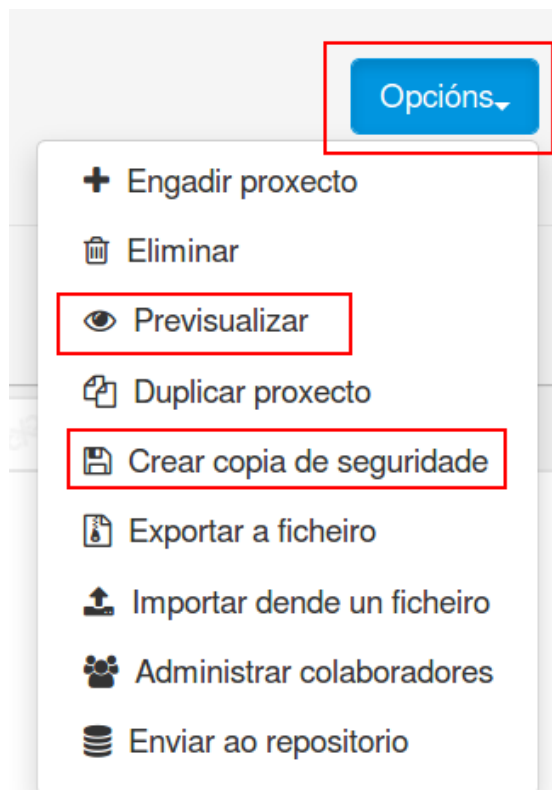
Ferramenta de Autor. EDIXGAL

OPCIÓN

- Previsualización
- Crear copia de seguridade

SCORM

- Descargar Scorm
(crear paquete ou exportar Ficheiro **ZIP**)



Ferramenta de Autor. EDIXGAL

The screenshot shows the EDIXGAL authoring tool interface. Key components are labeled as follows:

- Engadir Páxina** (Add Page): Located at the top left and center.
- Edición de páxina** (Page Editing): A dropdown menu at the top left.
- Titulo páxina** (Page Title): A text input field with the example "Os gatos".
- Filtrar** (Filter): A sidebar section with search and filter options.
- Contidos** (Contents): A sidebar section showing a list of content items, including "Multiplicar" and "Tema 1".
- Exercicios** (Exercises): A sidebar section showing a list of exercise items, including "Afirmacións clave" and "O felino".
- Táboas dunha cela, dúas ou tres** (Tables of one, two or three cells): A toolbar with grid icons.
- Corpo de edición** (Editing Body): The main workspace for creating content.
- Formato de dispositivo, facer e desfacer, visualizar e pantalla completa** (Device format, undo, redo, preview, and full screen): A toolbar with icons for these actions.
- Arrastrar coa manivela** (Drag with the handle): Two labels pointing to the handles of the content blocks.
- Gardar** (Save): A button at the bottom right.
- Comprobar** (Check): A button at the bottom right.

O Corpo de edición só inserta imaxes vinculadas. Pódese vincular un arquivo.

XUNTA DE GALICIA
amtega
Axencia para a Modernización Tecnolóxica

EDIXGAL

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

OPCIÓN ÚNICA

EXERCICIOS (Actividades)

OPCIÓN ÚNICA



Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

Revisar opcións de comportamento

Leucemia felina

Oncovirus

Parvovirus

Herpesvirus



Gardar Modificacións

Lista de preguntas

Preguntas e respostas: Leucemia felina

Pregunta
Leucemia felina

Respostas - A primeira resposta é a correcta

Resposta
Oncovirus

Resposta
Parvovirus

Resposta
Herpesvirus

Engadir Resposta

Preguntas e respostas: Panleucopenia felina

Pregunta
Panleucopenia felina

Respostas - A primeira resposta é a correcta

Resposta
Parvovirus

Resposta
Oncovirus

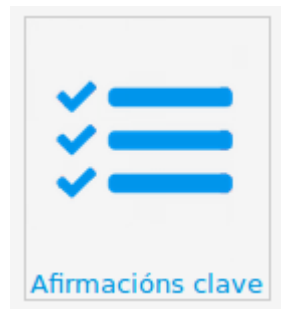
Resposta
Herpesvirus

Engadir Resposta

Ferramenta de Autor. EDIXGAL **AFIRMACIÓN CLAVE**

EXERCICIOS (Actividades)

AFIRMACIÓN CLAVE



Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

O gato é un felino?

✓ Progreso: 0/1

☐ Sí, é un minino

☐ Sí, é un atigrado

☐ Sí, é un felino

Texto de introducción

O gato é un felino?

Mostrarase por encima da lista de afirmacións.

Lista de afirmacións

Textual

Formulario

↑ Afirmacións

Lista de afirmacións. A primeira afirmación é a correcta.

↑ Afirmación

Sí, é un felino

↑ Afirmación

Sí, é un atigrado

body p

↑ Afirmación

Sí, é un minino

Engadir Afirmación

▶ Axuda

Gardar Modificacións

Ferramenta de Autor. EDIXGAL **OPCIÓN MÚLTIPLE**

EXERCICIOS (Actividades)

OPCIÓN MÚLTIPLE



Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

Imaxe do exercicio

En Opcións de exercicio **desactivar**

Modo resposta único

Si a Lei de Ohm é $I=V/R$, cal das seguintes son correctas?

☐ $R=V \times I$

☒ $V=I \times R$



☒ $R=V/I$



Gardar Modificacións

Imaxe do exercicio



 Editar copyright

Escolle a imaxe que será amosada ó principio do exercicio. (opcional)

Pregunta

Si a Lei de Ohm é $I=V/R$, cal das seguintes son correctas?

Posibles respostas

↑ Opción

Texto

$V=I \times R$

☒ Correcta

▶ Axuda e comentarios

↑ Opción

Texto

$R=V/I$

☒ Correcta

▶ Axuda e comentarios

↑ Opción

Texto

$R=V \times I$

☐ Correcta

▶ Axuda e comentarios



Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARRASTRAR
PALABRAS

EXERCICIOS (Actividades)

ARRASTRAR PALABRAS

Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

Descrición: Como usar o exercicio



Descrición

Arrastra as palabras dentro do lugar correcto.

Descrición de como o usuario ten que usar o exercicio.

Texto

Santiago de Compostela é a capital de *Galicia: Muñeira*. A capital do mundo é *Nova York: Rañaceos*

Pon entre (*) as palabras que queiras que se poidan arrastrar. Podes engadir texto de axuda usando (:) xusto antes do texto de axuda. Exemplo: Oslo é a capital de *Noruega:Neste país fai moito frío*.

Arrastra as palabras dentro do lugar correcto.

Santiago de Compostela é a capital de . A capital do mundo é

Nova York

Galicia

Gardar Modificacións

✓ Comprobar



Ferramenta de Autor. EDIXGAL

MARCAR
PALABRAS

EXERCICIOS (Actividades)

MARCAR PALABRAS

Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

Descrición: Como usar o exercicio



Descrición

Busca certas características do oro en el siguiente texto:

Instrucións para o alumno sobre a execución do exercicio.

Texto

El oro es un metal **noble** que tiene un color **amarillo**

Pon entre (*) as palabras correctas. Se queres mostrar o carácter * no texto deberás indicalo da seguinte forma: **. Exemplo: As palabras correctas son marcadas así: **resposta**, e o carácter asterisco escríbese da seguinte forma: **.

Busca certas características do oro en el siguiente texto:

El oro es un metal **noble** ✓ que tiene un color **amarillo** ✓

Gardar Modificacións



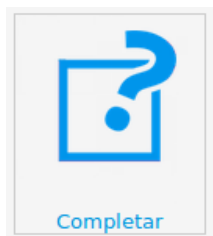
Obtiveches 2 de 2 puntos posibles.

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

COMPLETAR

EXERCICIOS (Actividades)

COMPLETAR



Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

Imaxe do exercicio

Descrición: Como usar o exercicio

Revisar Axustes de comportamento

Imaxe exercicio



Editar copyright

Imaxe opcional que se mostrará sobre o exercicio.

Descrición

Completa o seguinte texto:

Unha guía que explica ó usuario como facer o exercicio.

Bloques de texto

Outra palabra correcta

Palabra correcta

Linea de texto

La noche era oscura y *tormentosa: con nubes muy oscuras*. El salón de la *vieja/antigua: con muchos años ya* casa estaba *tenuamente: con poca luz* iluminado.

Pista

Os espazos en branco engádense cun asterisco (*) diante e detrás da palabra / frase correcta. As respostas alternativas sepáranse cunha barra (/). Pode engadir unha pista, utilizando os dous puntos (:) xusto diante da pista. Exemplo: O noso planeta encontrase na galaxia *vía láctea/Vía láctea/Via Láctea: Parecido a algo que almorzas tódolos días*.

Completa el siguiente texto:

La noche era oscura y



El salón de la



casa estaba



iluminado.

con nubes muy oscuras

Comprobar

Gardar Modificacións

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

CUESTIONARIO

EXERCICIOS (Actividades)

CUESTIONARIO



Título e Enunciado son obrigatorios

Etiquetas

Imaxe de fondo

Introdución cuestionario: Título

Indicador de progreso: Gráfico

Porcentaxe de aprobado: 50

Axustar Opcións exercicio

Preguntas

Texto

Formulario

1. Opción múltiple

2. Opción múltiple

3. Opción múltiple

4. Opción múltiple

5. Opción múltiple

Engadir Pregunta

Tipo de exercicio

Opción múltiple

Opción múltiple

Arrastrar zonas

Completar

Marcar palabras

Arrastrar palabras

Pregunta

Canto é 3 X 4

Gardar Modificacións

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

CONTIDO
EXTERNO

EXERCICIOS (Recurso)

CONTIDO EXTERNO

Título e Enunciado son obrigatorios
Etiquetas



Ancho

Ancho do iFrame en formato CSS. Por defecto: "500px"

Ancho mínimo

Ancho mínimo do iFrame en formato CSS. Por defecto: "300px"

Alto

Alto do iFrame en formato CSS. Por defecto: "500px"

Orix

URL da páxina web.

☒ **Permitir redimensionar**

Se está marcada esta opción o sistema amosará un botón para acceder a modo de pantalla completa. Ademáis, cando sexa posible o sistema intentará axustar o tamaño do iFrame ó contido.



Gardar Modificacións

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARQUIVO DE
AUDIO (MP3)

EXERCICIOS (Recurso)

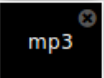
ARQUIVO DE AUDIO
(MP3)

Título e Enunciado son obrigatorios
Etiquetas



Audio

Arquivos de audio



Só un MP3

 Editar copyright

Seleccionar arquivo

ou

http://www.cuadernodeingles.com/cuaderno_mes/sonidos/2014_mar/son1.mp3

Aceptar Cancelar

Modo visualización

Avanzado ▾

Indique cómo se vai amosar o reproductor. O modo avanzado permite avance rápido e axustar o volume.

☐ Axustar ó espacio dispoñible

☒ Permitir controles

Esta opción desmarcada oculta por completo o reproductor de audio. Neste caso deberase marcar a opción de auto-reproducción.

☐ Auto-reproducción

Esta opción marcada provoca que o audio se reproduzca de forma automática unha vez cargada a páxina.



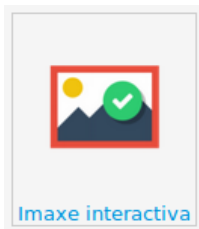
Gardar Modificacións

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

IMAXE
INTERACTIVA

EXERCICIOS (Actividade)

IMAXE INTERACTIVA



Título e Enunciado son obrigatorios
Etiquetas

Imaxe de fondo Seleccionamos a imaxe de fondo
coa que imos interactuar; no meu caso,
unha perna coa tibia, peroné e fémur.

Na imaxe da dereita podemos ver un **PUNTO VERDE** que ao facer
Clic sobre el podemos fixar o punto de interacción.
Podemos engadir as zonas (**ENGADIR ZONA**) que queiramos.

Imaxe de fondo



[Editar copyright](#)

Imaxe que será utilizada como fondo do exercicio.

Color de zona

Color da zona

Zonas

↑ Zona: Identifica os ósos da perna.

Posición zona



Click na imaxe para posicionar a zona

☐ **Extender zona**

Con esta opción a imaxe de fondo será ocupada totalmente polo contido interactivo.

Encabezado

Identifica os ósos da perna.

Texto opcional para amosar a modo de título do contido interactivo

Contido interactivo

Texto ▼

Texto

Tibia

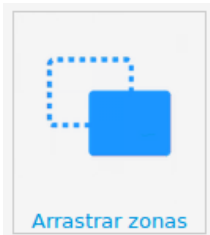


Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARRASTRAR
ZONAS

EXERCICIOS (Actividade)

ARRASTRAR ZONAS



Título e Enunciado son obrigatorios
Etiquetas

Título da pregunta

Imaxe de fondo: a imaxe de fondo
é o lugar onde imos arrastrar
as demais imaxes ou textos.

Opcións: Desactivar “Obter un único
Punto para todo o exercicio”.



1. Configuración

2. Tarefa

Título da pregunta

Usado en resumos, estadísticas etc...

Imaxe de fondo


Opcional. Selecciona unha imaxe de fondo para o exercicio de arrastrar e soltar.

Tamaño
 x
Indicar o tamaño que terá a imaxe (ancho x alto) en pixels.

Opacidade para os elementos arrastrables

Forzar unha mesma opacidade para tódolos elementos arrastrables. Introducir un valor entre 0 e 100, donde 0 significa totalmente transparente e 100 indica totalmente opaco

Igual tamaño que o da imaxe

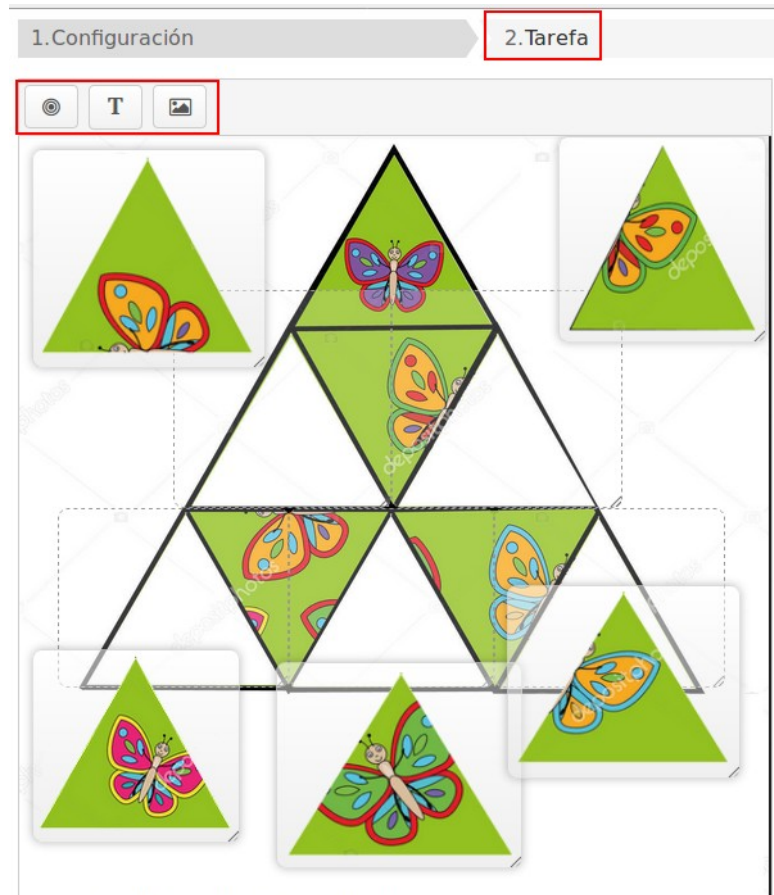
Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARRASTRAR
ZONAS

EXERCICIOS (Actividade)

ARRASTRAR ZONAS

Comenza colocando as zonas onde se soltarán os elementos.
A continuación, coloca os elementos e indica cales serán as zonas onde poderán ser soltados.
Por último, edita as zonas para indicar as respostas correctas (elementos).



Comenza colocando as zonas onde se soltarán os elementos.
A continuación, coloca os elementos e indica cales serán as zonas onde poderán ser soltados.
Por último, edita as zonas para indicar as respostas correctas (elementos).



EDIXGAL

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARRASTRAR
ZONAS

EXERCICIOS (Actividade)

ARRASTRAR ZONAS



ZONA



1. Configuración

2. Tarefa

ZONA

Texto
Peza 1 (Peza 2, 3, 4, etc.)

☐ **Mostrar texto**

Seleccionar a resposta válida (elementos correctos)
[Deselect all](#)
☒ Imaxe: Peza 1

Opacidade
20

► Pista

☒ **Esta zona só pode conter un único elemento. Asegurar que solo contén unha única resposta válida.**

Eliminar

Aceptar

Comenza colocando as zonas onde se soltarán os elementos.
A continuación, coloca os elementos e indica cales serán as zonas donde poderán ser soltados.
Por último, edita as zonas para indicar as respostas correctas (elementos).



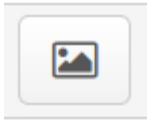
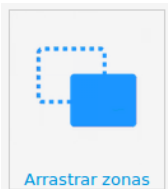
EDIXGAL

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARRASTRAR
ZONAS

EXERCICIOS (Actividade)

ARRASTRAR ZONAS



INSERTAR
IMAXE



1. Configuración

2. Tarefa

Insertar imaxe

Imaxe



Editar copyright

Texto alternativo

Peza 1 (Peza 2, 3, 4 , etc.)

Se o explorador web non pode cargar a imaxe, este texto aparecerá en pantalla de forma alternativa.

Texto complementario

Opcional. Este texto será amosado cando o usuario posiciona o ratón sobre a imaxe.

Seleccionar zona

Select all

☒ Peza 1

☐ Peza 2

☐ Peza 3

☐ Peza 4

☐ Peza 5

Opacidade

50

☐ Utilizar o elemento en múltiples zonas

Esta opción permite utilizar este elemento para ser soltado en múltiples zonas.

Eliminar

Aceptar

Comenza colocando as zonas onde se soltarán os elementos.
A continuación, coloca os elementos e indica cales serán as zonas onde poderán ser soltados.
Por último, edita as zonas para indicar as respostas correctas (elementos).

A cada peza a súa

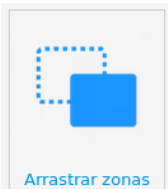


Ferramenta de Autor. EDIXGAL

ARRASTRAR
ZONAS

EXERCICIOS (Actividade)

ARRASTRAR ZONAS



ZONA

Finalmente, picamos de novo nas zonas para poder seleccionar as respostas correctas.

Gardar Modificacións

1. Configuración

2. Tarefa

ZONA

Texto

☐ **Mostrar texto**

Seleccionar a resposta válida (elementos correctos)
[Deselect all](#)
☒ Imaxe: Peza 1

Opacidade

☒ **Esta zona só pode conter un único elemento. Asegurar que solo contén unha única resposta válida.**

Eliminar

Aceptar

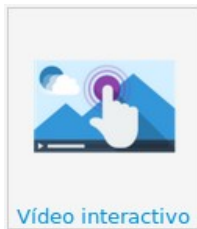
Comenza colocando as zonas onde se soltarán os elementos.
A continuación, coloca os elementos e indica cales serán as zonas onde poderán ser soltados.
Por último, edita as zonas para indicar as respostas correctas (elementos).

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

VÍDEO
INTERACTIVO

EXERCICIOS (Actividade)

VÍDEO INTERACTIVO



Título e Enunciado son obrigatorios. É preciso engadir algo nas tres pestanas do Editor de Vídeo Interactivo, por exemplo, na pestana “Engadir interaccións” “Click para insertar vínculo”, e na pestana “Resumo de tarefa”, Unha “Afirmación clave”



Gardar Modificacións

Editor de Vídeo interactivo

1. Subir vídeo

2. Engadir interaccións

3. Resumo da tarefa

Arquivos de Vídeo:

YouTube

Editar copyright

Seleccione os arquivos de vídeo que desexa utilizar. Para garantir a máxima compatibilidade con tódolos navegadores engada ó menos unha versión do vídeo nos formatos WebM e mp4.

Título do vídeo interactivo:

Vídeo Interactivo

Amósase na pantalla inicial do vídeo (non aplicable a vídeos de Youtube).

▶ Opcións de pantalla de inicio: Vídeo educativo

Información Copyright:

Free

Información relativa ós dereitos de autor do vídeo e elementos utilizados no vídeo.

▶ Axustes para os botóns Mostrar solución e reintento.

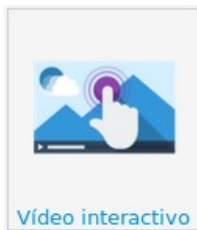
▶ Configuración textos

Ferramenta de Autor. EDIXGAL

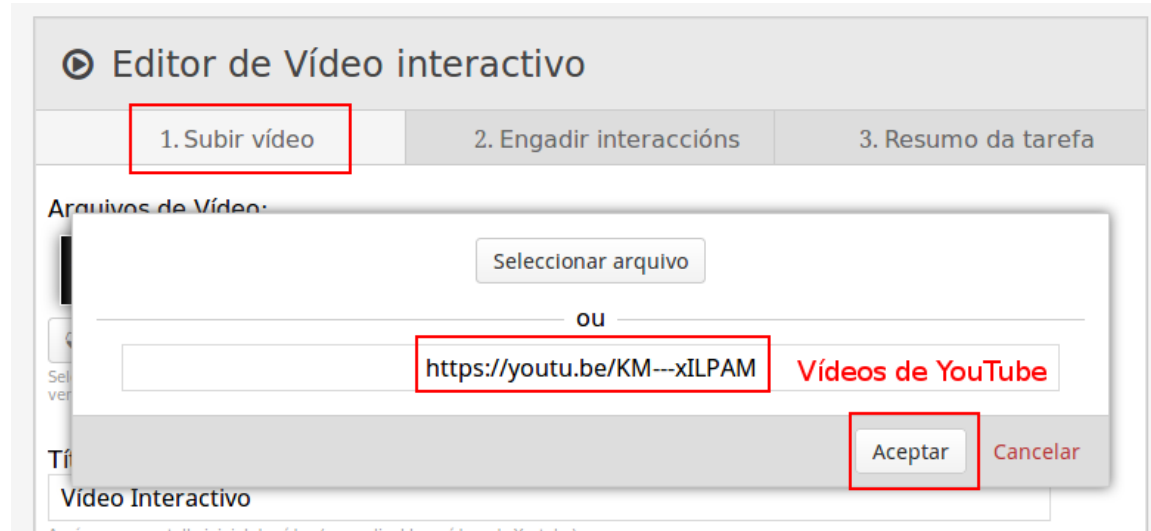
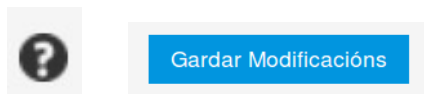
VÍDEO
INTERACTIVO

EXERCICIOS (Actividade)

VÍDEO INTERACTIVO



Podemos usar vídeos de **YouTube**
e establecer o tempo das interaccións.

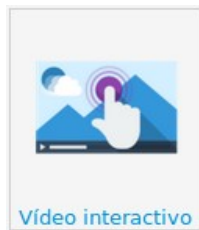


Ferramenta de Autor. EDIXGAL

VÍDEO
INTERACTIVO

EXERCICIOS (Actividade)

VÍDEO INTERACTIVO



Debemos cubrir un resumo da tarefa e establecer o tempo ou número de segundos que a veremos antes de rematar o vídeo

Gardar Modificacións



Editor de Vídeo interactivo

1. Subir vídeo

2. Engadir interaccións

3. Resumo da tarefa

Texto de introducción:

Quen fixo o vídeo?

Mostrarase por encima da lista de afirmacións.

Lista de afirmacións Textual Formulario

↑

▼ Afirmacións

Lista de afirmacións. A primeira afirmación é a correcta.

↑

Afirmación:

Alberto Sacido

↑

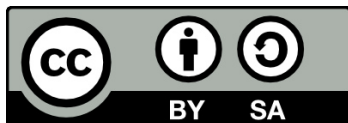
Afirmación:

Alberto Salgado



Licenza

Esta obra, elaborada por AMTEGA, está baixo unha licenza Recoñecemento-Compartirlgual 3.0 España de Creative Commons.



Para ver unha copia da licencia, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

