MU

Manual de usuario

Ferramenta de autor

XUNTA DE GALICIA

FEDER - FONDO EUROPEO DE DESENVOLVEMENTO REXIONAL
"Unha maneira de facer Europa"

UNIÓN EUROPEA

amtega
Axencia para a Modernización Tecnolóxica

Índice

1.INTRODUCIÓN....5
2.PRESENTACIÓN DO SISTEMA....6
1)Perfís de usuario....7
3.FUNCIONALIDADES DO SISTEMA....8
1)Pantalla de presentación inicial....8
2)Xerar Contidos estáticos....8
2.1)Acceso á xeración de contidos....8
2.2)Importar contidos Demo....10
2.3)Crear Contidos....10
2.4)Crear Páxinas de contido....12
2.5)Previsualizar o Contido estático....17
3)Xerar Exercicios....18
3.1)Acceso á xeración de exercicios....18
3.2)Importar exercicios Demo....20
3.3)Crear exercicios....21
3.4)Exercicios avaliables....23
3.4.1)Afirmacións clave....23
a)Para que serve....23
b)Crear un exercicio de afirmacións clave....23
c)Previsualizar o exercicio....27
3.4.2)Arrastrar palabras....28
a)Para que serve....28
b)Crear un exercicio de arrastrar palabras....28
c)Previsualizar o exercicio....31
3.4.3)Arrastrar Zonas....32
a)Para que serve....32
b)Crear un exercicio de arrastrar zonas....32
c)Previsualizar o exercicio....39
3.4.4)Completar....41
a)Para que serve....41
b)Crear un exercicio de Completar....41
c)Previsualizar o exercicio....44
3.4.5)Cuestionario....46
a)Para que serve....46
b)Crear un exercicio de Cuestionario....46
c)Previsualizar o exercicio....52
3.4.6)Marcar Palabras....54
a)Para que serve....54
b)Crear un exercicio de Marcar Palabras....54
c)Previsualizar o exercicio....56
3.4.7)Opción Múltiple....57
a)Para que serve....57
b)Crear un exercicio de Opción Múltiple....57
c)Previsualizar o exercicio....61
3.4.8)Opción Única....62
a)Para que serve....62
b)Crear un exercicio de Opción Única....63
c)Previsualizar o exercicio....66
3.4.9)Selección de imaxes....67
a)Para que serve....67

b)Vamos a crear un exercicio de Selección de imaxes....67
c)Previsualizar o exercicio....72
3.4.10)Tarxetas con imaxes....74
a)Para que serve....74
b)Crear un exercicio de Tarxetas con imaxes....74
c)Previsualizar o exercicio....77
3.5)Exercicios non avaliables....78
3.5.1)Audio....78
a)Para que serve....78
b)Crear un exercicio de Audio....79
c)Previsualizar o exercicio....81
3.5.2)Contido Externo....82
a)Para que serve....82
b)Crear un exercicio de Contido externo....82
c)Previsualizar o exercicio....84
3.5.3)Imaxe interactiva....84
a)Para que serve....84
b)Crear un exercicio de imaxe interactiva....85
c)Previsualizar o exercicio....89
3.5.4)Liña temporal....91
a)Para que serve....91
b)Crear un exercicio de Liña temporal....91
c)Previsualizar o exercicio....97
3.5.5)Memoria con parellas....99
a)Para que serve....99
b)Crear un exercicio de Memoria con parellas....99
c)Previsualizar o exercicio....102
3.5.6)Panel Gamificado....104
a)Para que serve....104
b)Crear un exercicio de Panel gamificado....104
c)Previsualizar o exercicio....108
3.5.7)Crear un exercicio Presentación....111
a)Para que serve....111
b)Crear un exercicio de Presentación....111
c)Previsualizar o exercicio....120
3.5.8)Vídeo interactivo....121
a)Para que serve....122
b)Crear un exercicio de vídeo interactivo....122
c)Previsualizar o exercicio....130
3.5.9)Xirar Tarxetas....132
a)Para que serve....132
b)Crear un exercicio de Xirar tarxetas....133
c)Previsualizar o exercicio....135
4)Xerar Proxectos....137
4.1)Acceder á xeración de proxectos....137
4.2)Importar proxectos Demo....138
4.3)Xerar proxectos....139
4.4)Xerar páxinas 144
4.5)Previsualizar o proxecto....151
4.6)Xerar SCORM152
5)Copias de seguridade....154
5.1)Crear copias de seguridade....154
5.2)Acceder ás copias de seguridade....155
5.3)Importar dende un ficheiro....156

5.4)Exportar a ficheiro.......... 158
6)Entorno colaborativo.......... 159
6.1)Administrar colaboradores de un proxecto.......... 159
7)Repositorio.......... 162
7.1)Para que serve.......... 162
7.2) Listaxe do repositorio.......... 163
7.3)Enviando ao repositorio.......... 163
7.4)Importar dende o Repositorio.......... 164
7.5)Eliminar un elemento do Repositorio.......... 166
7.6)Sistema karma.......... 167

1. INTRODUCIÓN

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.

2. PRESENTACIÓN DO SISTEMA

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 avaliables: poden ser utilizados polo profesor para avaliar os grado de coñecemento adquirido polo estudante.

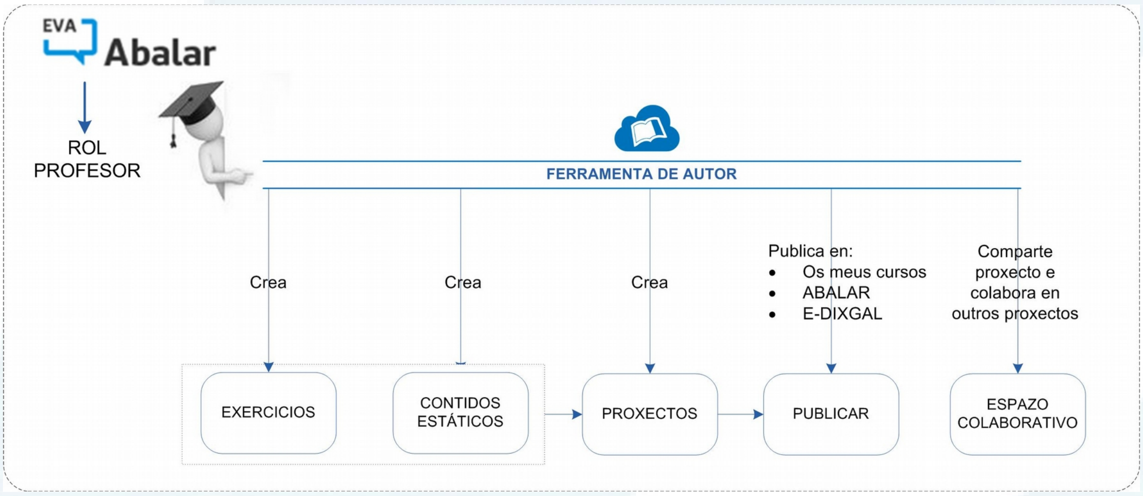
    - Contidos interactivos: son recursos que permiten ao profesor presentar a información de xeito máis visual coa incorporación de distintos elementos, como imaxes, exercicios avaliables, presentacións, ...

- ***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***: dende 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 e-Dixgal.

- Compartir proxectos nun espazo de traballo.

1) Perfís de usuario

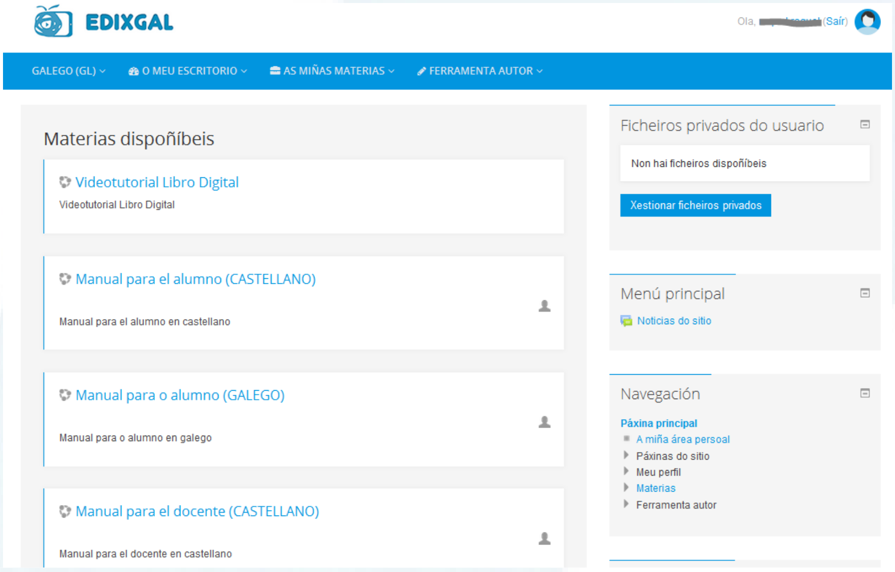
Os usuarios que utilizarán a nova ferramenta serán os docentes da comunidade educativa de Galicia.
Os docentes deberán estar autenticados na plataforma e-Dixgal e ter asignado o **rol "profesor"**, para acceder aos distintos módulos e funcionalidades da nova ***"Ferramenta de autor para xeración de contidos e-Dixgal".***



3. FUNCIONALIDADES DO SISTEMA

1) Pantalla de presentación inicial

Unha vez validado, o usuario accederá a unha pantalla de inicio dende a que acceder aos distintos menús da “***Ferramenta de autor para xeración de contidos E-DIXGAL***”.

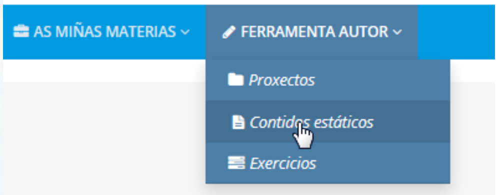


2) Xerar Contidos estáticos

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.

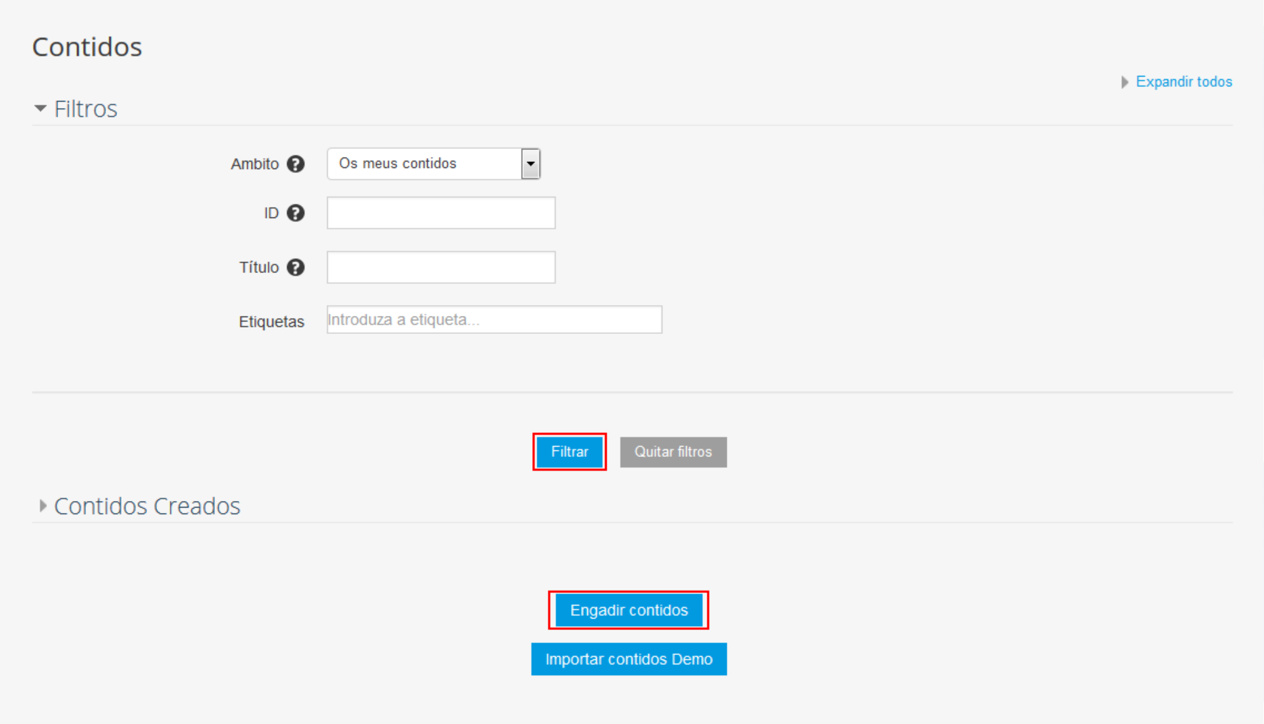
2.1) Acceso á xeración de contidos

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



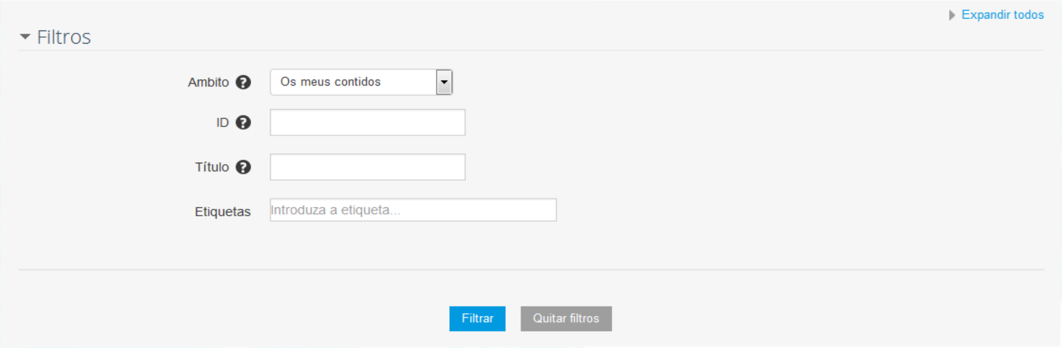
A plataforma carga a pantalla inicial desde a que se pode acceder as seguintes funcionalidades:

- **Engadir novos contidos estáticos.** (ver Crear Contidos)
- **Consultar** os contidos estáticos que o usuario ten xerados.

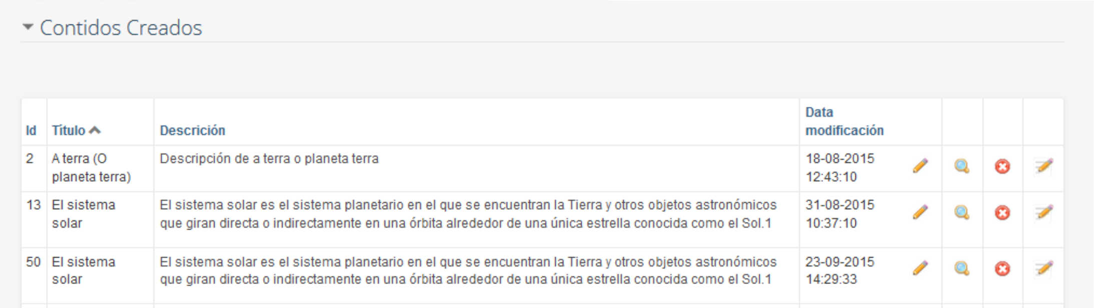


No caso da **consulta**, o usuario sigue os seguintes pasos:

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.

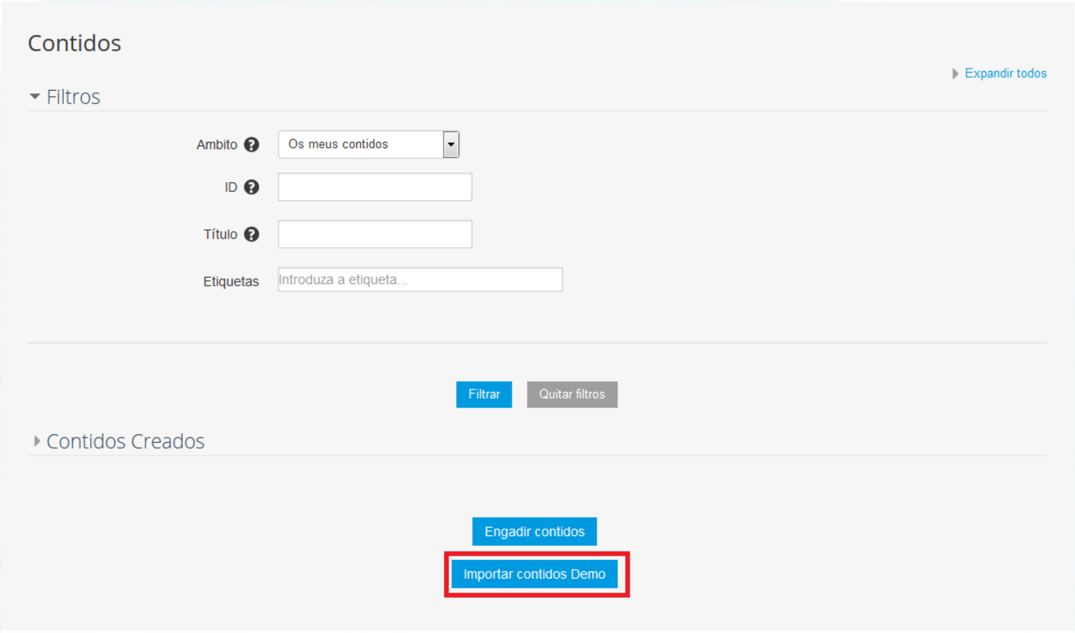


Sobre os resultados recuperados, o usuario pode realizar as seguintes **accións**:

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

2.2) Importar contidos Demo

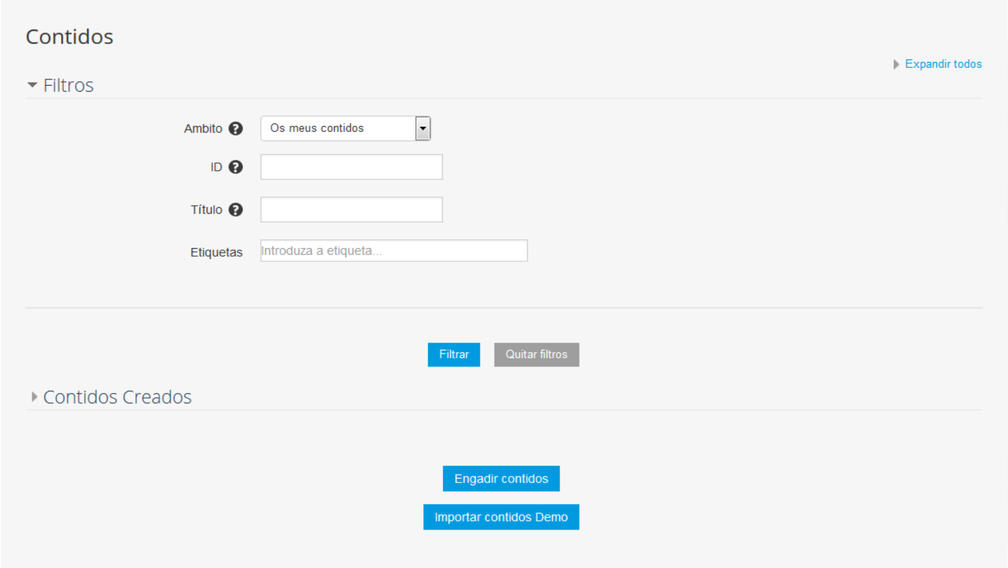
Para obter os contidos dispoñibles de exemplo, pódense descargar se fai clic no botón Importar contidos Demo. Só pódense importar os contidos de demo unha vez. Os contidos importados aparecerán na listaxe.



2.3) Crear Contidos

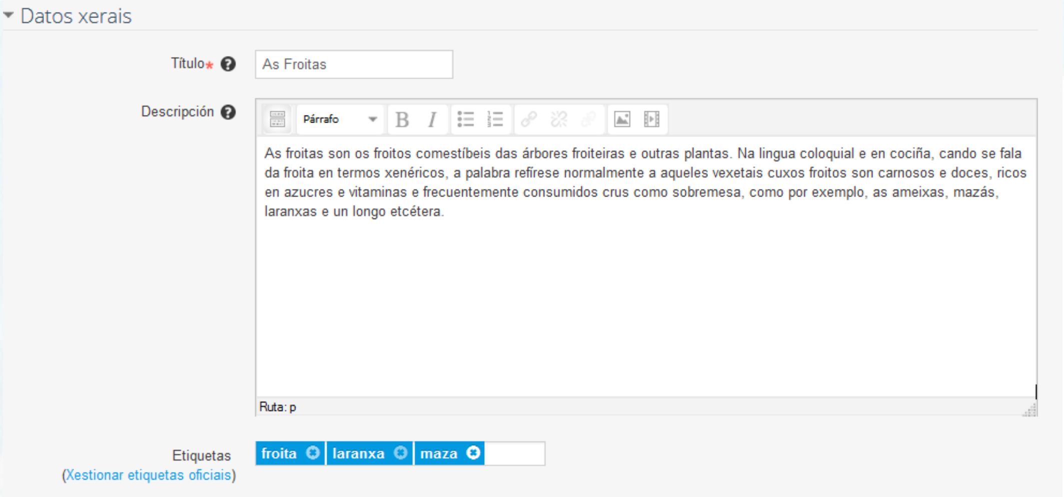
Para crear un novo contido estático, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Premer o botón Engadir contidos que atopara na pantalla de acceso a Xeración de contidos desde o menú ***" Ferramenta Autor" > "Contidos estáticos"***.



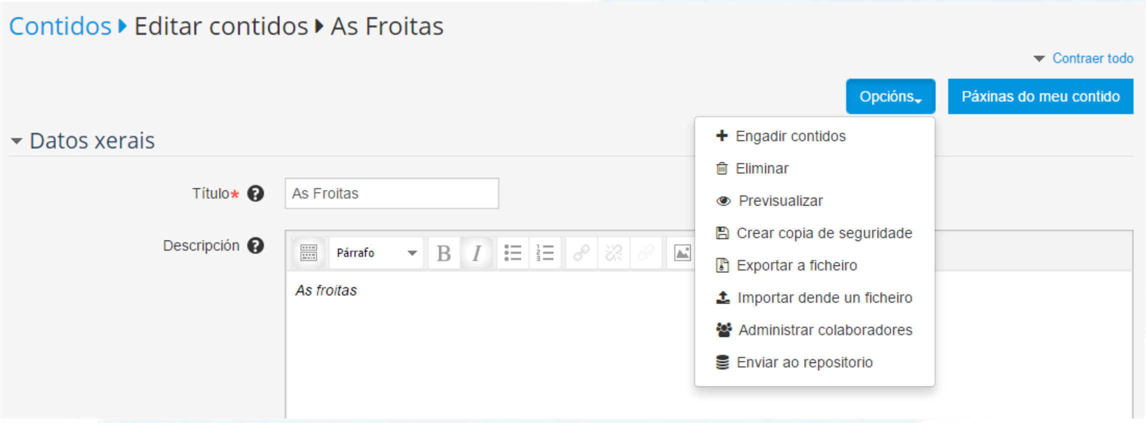
2. A continuación, a pantalla carga o formulario de "Datos xerais" cos campos necesarios para rexistrar un novo contido estático.
   - Título: Denominación ou temática sobre a que tratará o contido estático. **Exemplo**: "*As Froitas*"
   - Descrición: Breve resumo explicativo sobre o contido ou obxectivos 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*".
   - 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:



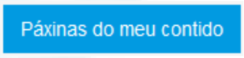
- Engadir contidos: permite crear un novo contido de cero.
- Previsualizar: permite ter unha vista previa do contido no que se atopa.
- Páxinas do meu contido: permite acceder a pantalla na que crear as distintas páxinas de contido que formarán parte do contido no que se atopa.
- Eliminar: borra o contido 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.
- Administrar 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.

2.4) 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.

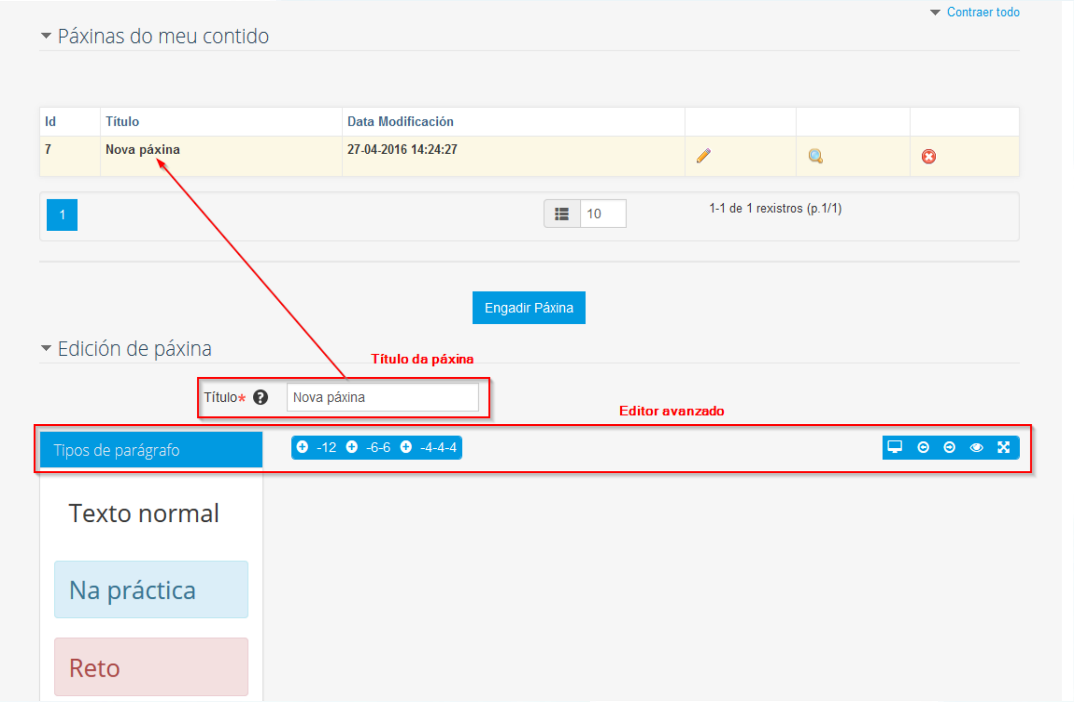


2. A continuación, a pantalla carga as "Páxinas do meu contido" na que o usuario poderá realizar as seguintes accións:

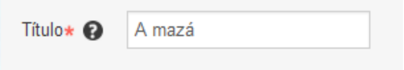
- **Consultar** o listado de páxinas de contido que pertencen ó contido.
- **Engadir** unha nova páxina.

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

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



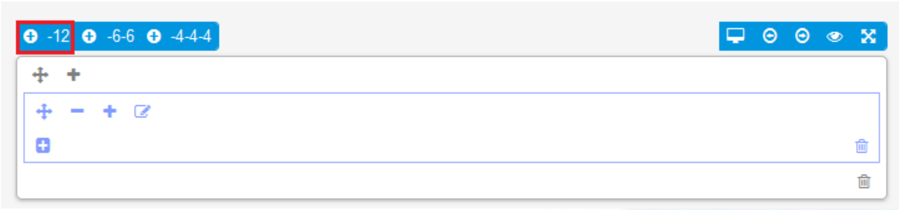
5. O usuario pon o nome a Páxina no campo "Título". **Exemplo**: "*A mazá*".



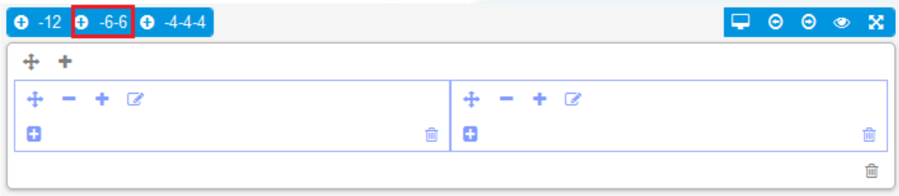
6. Para dotar de contido á páxina, o usuario engadirá un ou varios parágrafos, utilizando as liñas do editor avanzado.

As **liñas dispoñibles** son:

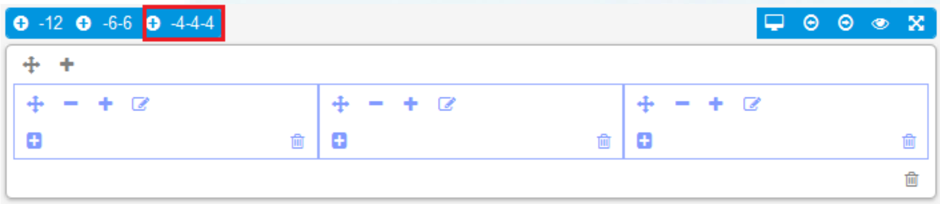
- +12: activa un único bloque no que engadir os distintos tipos de parágrafos.



- +6-6: activa dous bloques.

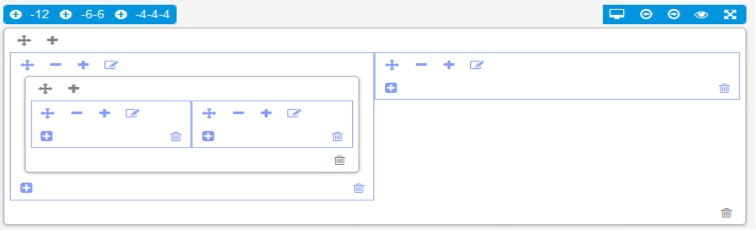


- +4-4-4: activa tres bloques.

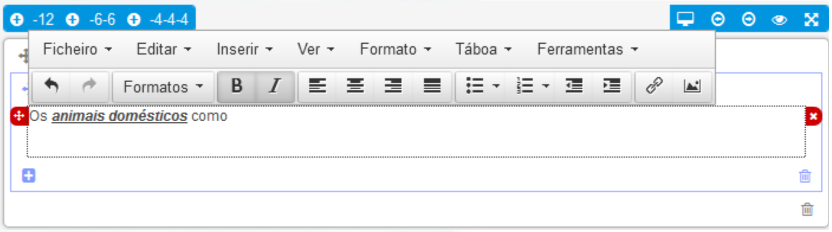


En cada liña engadida o usuario pode:

- Eliminar columnas
- Reordenar columnas entre si
- Aumentar ou diminuír o tamaño de cada columna
- Engadir columnas dentro dun bloque

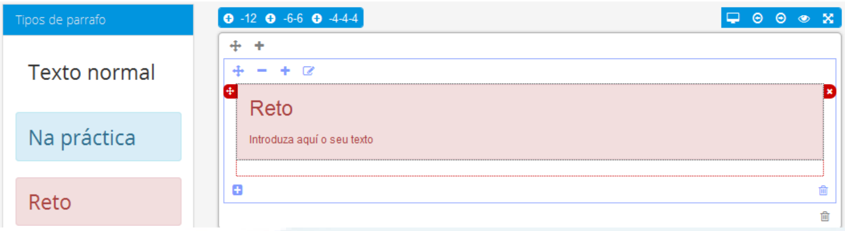


7. Para engadir texto e darlle formato, o usuario pode:
   - Introducir texto directamente e utilizar o editor

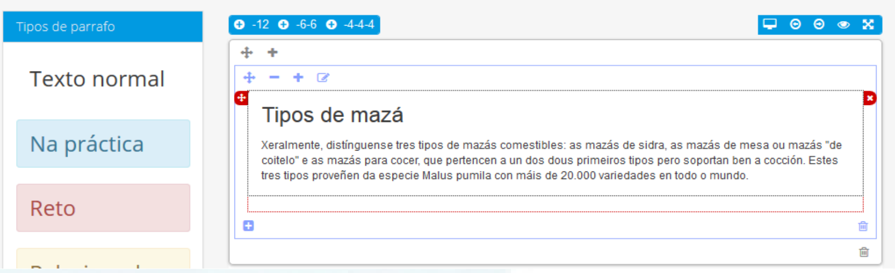


NOTA:
O editor desde o menú "Inserir" permite incorporar vídeo, imaxes e ligazóns. Desde a aspa vermella pode eliminar o contido introducido.

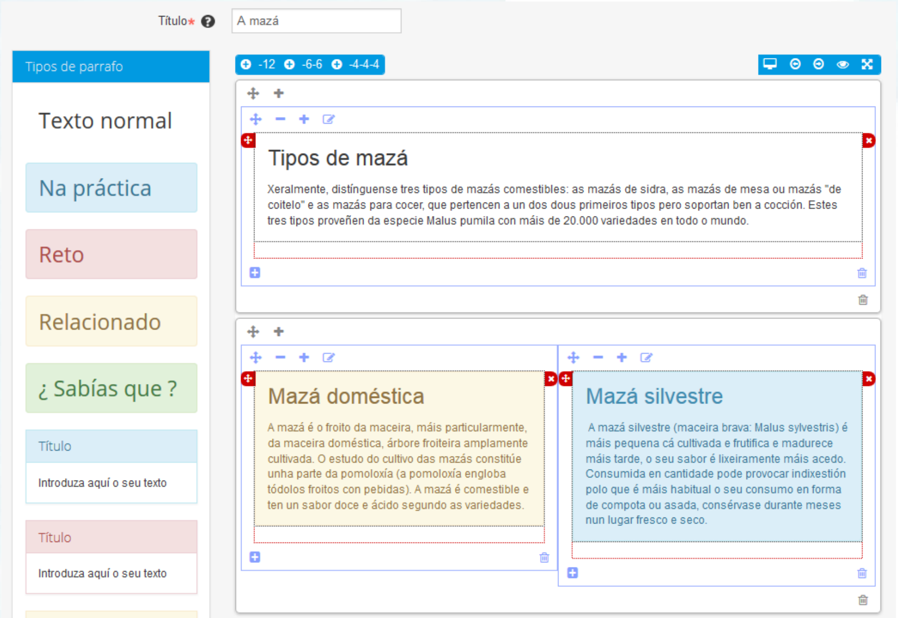
- Arrastrar un parágrafo dos que se atopan na parte esquerda do editor. **Exemplo**: paragrafo de "Reto"



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.
   - Introduza aquí o seu texto: Xeralmente, distínguense tres tipos de mazás comestibles: as mazás de sidra, as mazás de mesa ou mazás "de coitelo" 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.

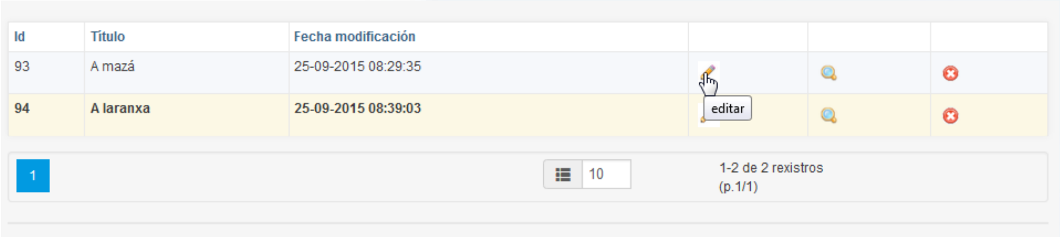


9. O usuario pode combinar tanto os tipos de liña (explicados no punto 6) como os tipos de parágrafos para crear contidos atractivos. As liñas poderán reordenarse entre si, engadir unha nova columna, ou eliminar a liña con todo o seu contido.



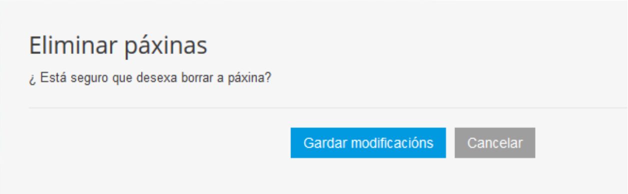
10. Unha vez configurado todo o contido da páxina, o usuario pulsa o botón Gardar para crear a Páxina de contido.

11. A páxina gardada visualizase no listado de paxinas de contido superior.

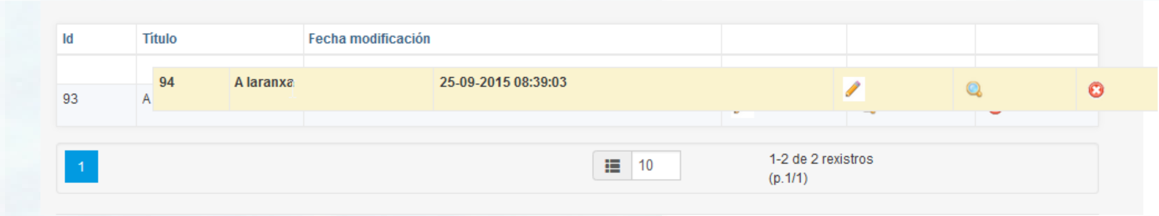


Sobre as páxinas do listado, o usuario pode realizar as seguintes **accións**:

- Editar: carga o editor avanzado ca páxina seleccionada para poder realizar cambios.
- Previsualizar: crea unha vista previa da páxina definida.
- Eliminar: borra a páxina definida. Mostra un aviso no se que pide confirmar o borrado ou cancelar a operación.

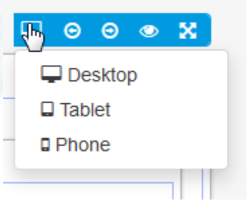


- Reordenar as páxinas. O usuario fai clic sobre a páxina do listado que se necesita cambiar de posición e sen soltar, arrastra á posición que desexe.

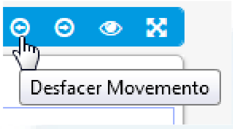


Botóns do editor avanzado

1. Edición de contidos para distintos dispositivos. Dende esta icona pode personalizar a visualización dos contidos para distintos dispositivos (Ordenador, Tablet e Teléfono).

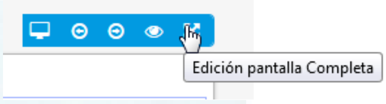


2. Desfacer/Refacer. Esta acción pode realizarse coas iconas das frechas. Realizará o cambio sobre o último movemento realizado.



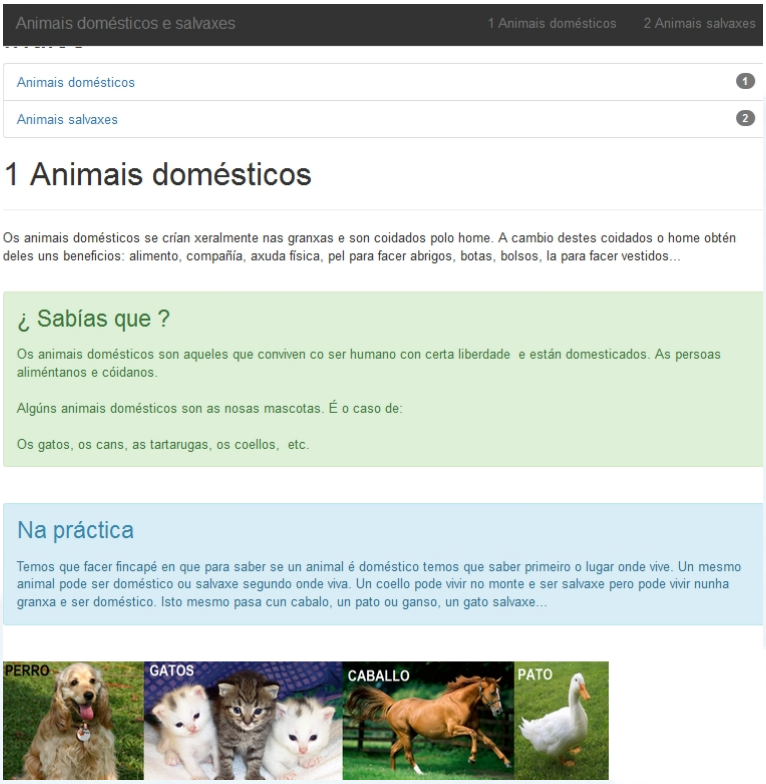
3. Previsualizar. Esta icona permite ter unha vista previa do contido concreto que se está incorporando na zona de traballo do editor avanzado (suprime as opcións de edición).

4. Pantalla completa. Esta icona abre unha nova xanela na que se mostra o menú e o editor a pantalla completa.



2.5) Previsualizar o Contido estático

O usuario pode obter unha vista previa de cada páxina de contidos a través da lupa do listado de páxinas ou ben obter unha previsualización xeral de todo o contido estático. O botón previsualizar (ou Lupa) abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o contido.



3) 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.

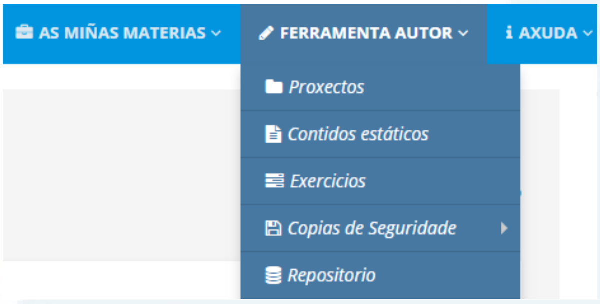
Os exercicios deben estar dotados de dinamismo para que os estudantes poñan neles toda a súa atención e a aprendizaxe resulte un éxito. Sempre deben terse en conta as mesmas pautas: as presentacións deben ser atractivas, amenas, informativas e sobre todo dinámicas; á vez o seu uso debe ser sinxelo e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

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

- **Exercicios avaliables**: 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 avaliables, seguindo un patrón orixinal e creativo. Os exercicios interactivos baséanse no diálogo entre estudante e contido, onde deseño e presentación son factores crave para captar a súa atención, xa que o seu éxito depende de que o estudante consiga relacionarse totalmente coa presentación.

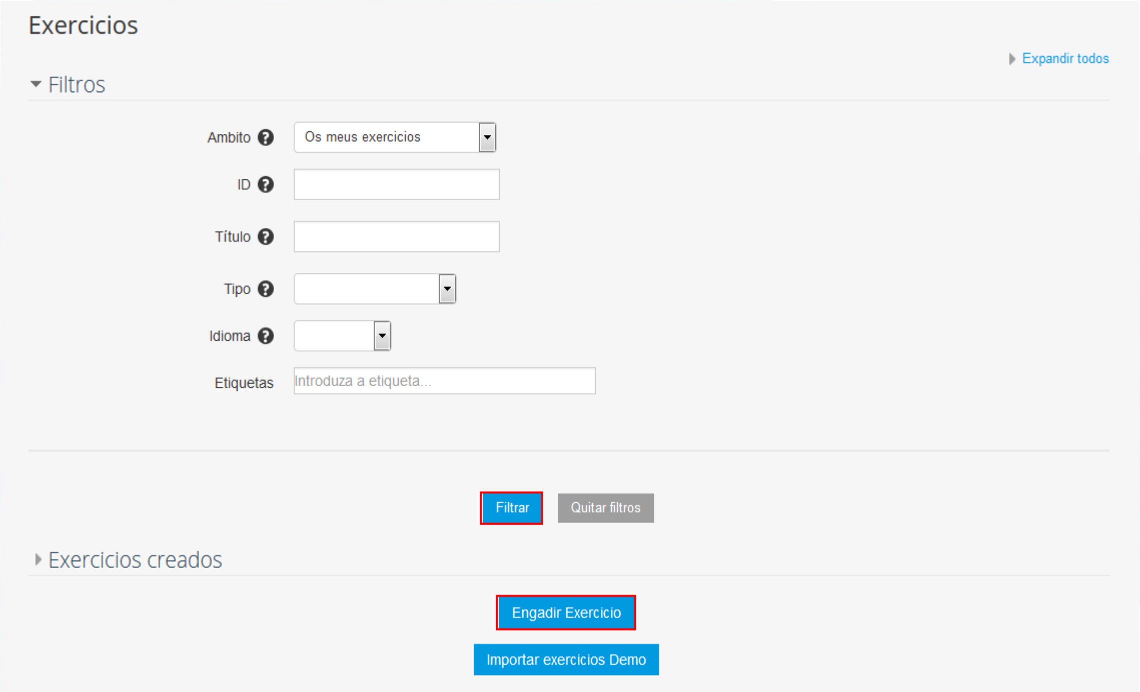
3.1) Acceso á xeración de exercicios

O usuario accede ao menú ***"Ferramenta Autor > Exercicios"***.



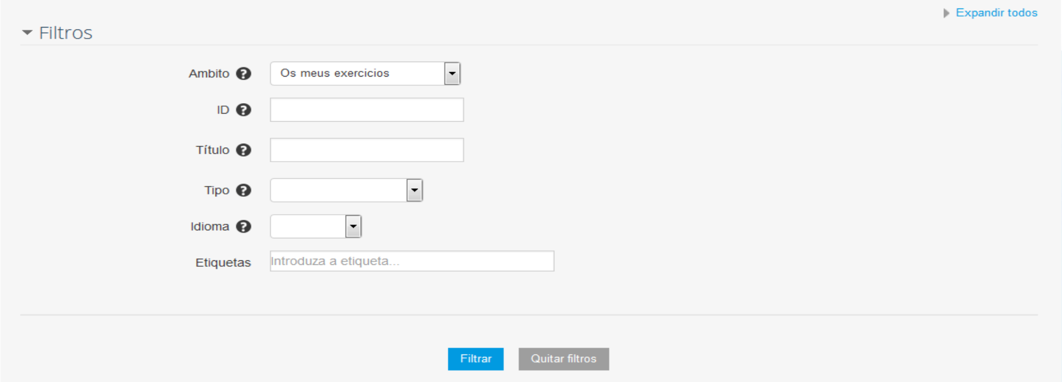
A plataforma carga a pantalla inicial desde a que se pode acceder as seguintes funcionalidades:

- **Engadir novos exercicios.** (ver Crear exercicios)
- **Consultar** os exercicios que o usuario ten xerados.

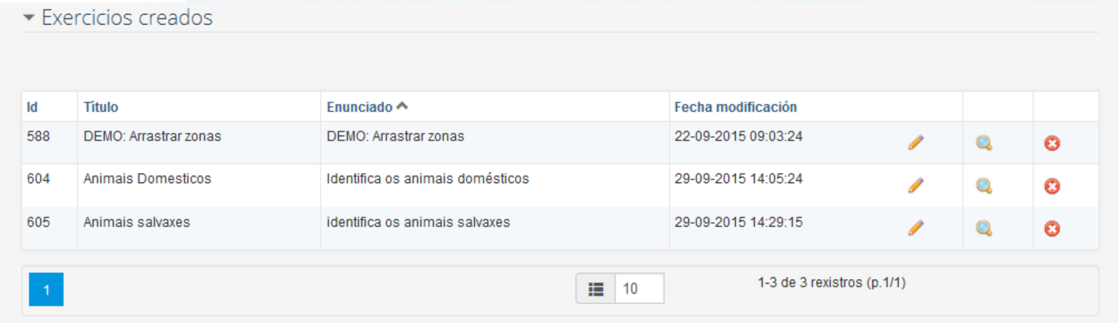


No caso da **consulta**, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Cubre os filtros Ámbito, ID, Título, Tipo e Etiquetas (pode cubrir un ou varios). No caso de non cubrir ningún, recupéranse todos os exercicios 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 exercicios que coinciden cos filtros utilizados.

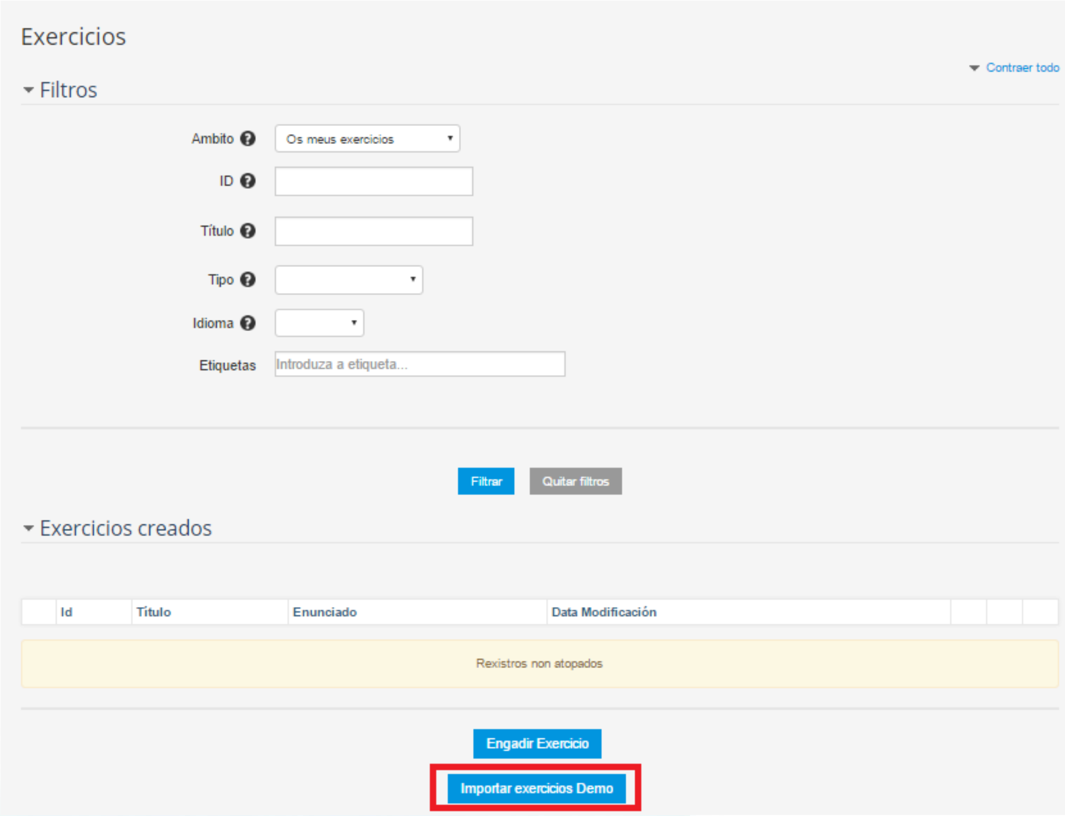


Sobre os resultados recuperados, o usuario pode realizar as seguintes **accións**:

- Editar: permite acceder a modificación do exercicio concreto.
- Previsualizar: crea unha vista previa do exercicio definido.
- Eliminar: borra o exercicio definido.

3.2) Importar exercicios Demo

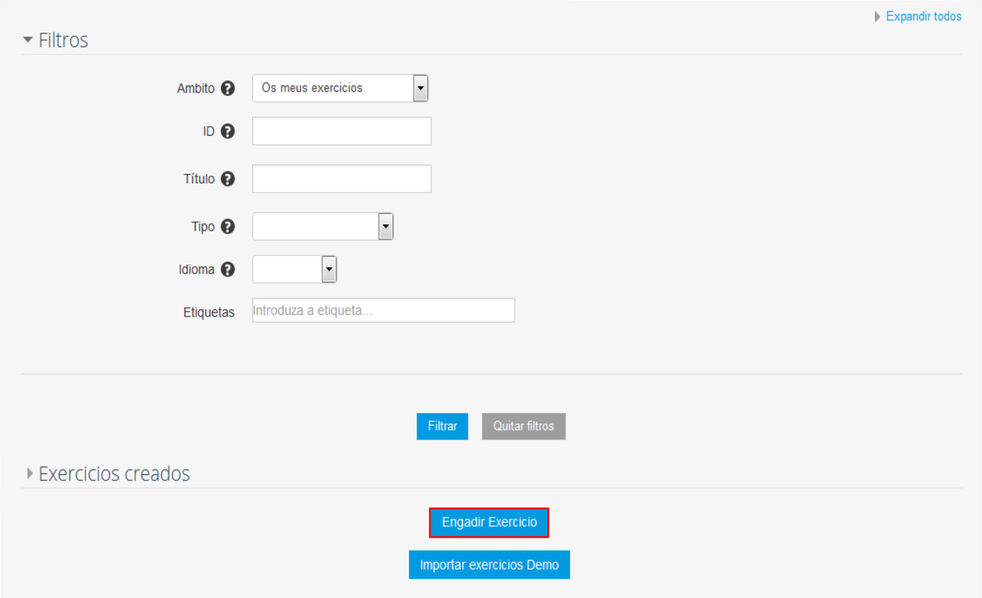
Para obter os exercicios dispoñibles de exemplo, pódense descargar facendo clic no botón Importar exercicios Demo. Só se poden importar os exercicios de demo unha vez. Os exercicios importados aparecerán na listaxe.



3.3) Crear exercicios

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

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



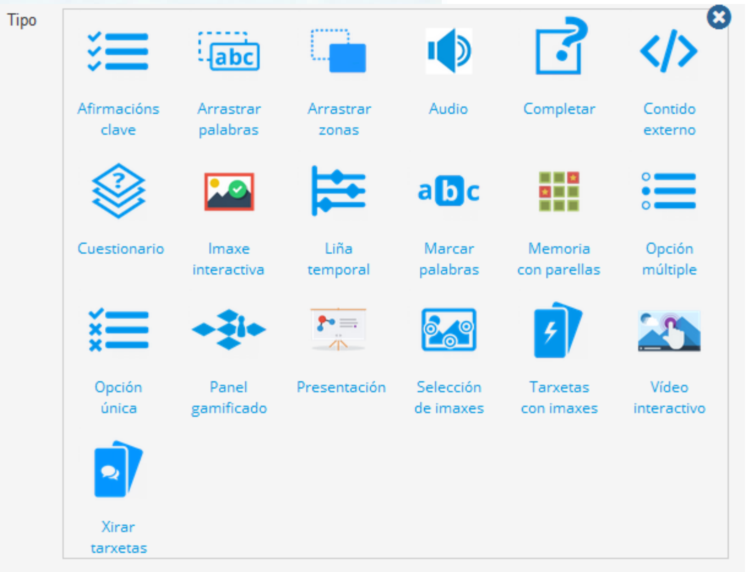
2. A continuación, a pantalla carga o formulario de "Datos exercicio" cos campos básicos para rexistrar un novo exercicio.

- Título: Denominación ou temática sobre a que tratará o exercicio.
- Descrición: Breve resumo explicativo sobre o contido ou obxectivos do exercicio.
- Etiquetas: palabras relacionadas co exercicio creado que poderán ser utilizadas como filtros para a súa localización e clasificación.

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

3. O usuario ten que seleccionar o "Tipo" entre as opcións propostas.

4. A continuación, cubrir a información requirida para cada tipo de exercicio segundo o explicado nos apartado seguintes (ver Exercicios avaliables e Exercicios non avaliables).



3.4) Exercicios avaliables

3.4.1) Afirmacións clave

a) Para que serve

As afirmacións clave axudan ó estudante a recordar a información importante dun texto, dun vídeo ou unha presentación.

As afirmacións clave pódense crear de como un exercicio individual ou ben poden ser incluídas en vídeo interactivo ou en presentacións guiadas.

O exercicio Afirmacións clave consiste nunha lista de afirmacións na cal o estudante ten que facer clic na que considere correcta. Se o estudante non da a resposta correcta o exercicio acumula un fallo e segue na mesma lista de afirmacións ata que faga clic na resposta correcta. Cando o estudante faga clic na resposta correcta o exercicio acumula un acerto (sempre e cando o acerto fora no primeiro intento) e avanza á seguinte lista de afirmacións. Ó finalizar o exercicio mostrase unha lista con todas as afirmacións clave correctas.

b) Crear un exercicio de afirmacións clave

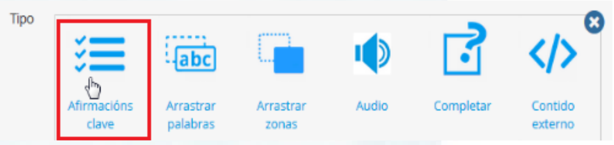
O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

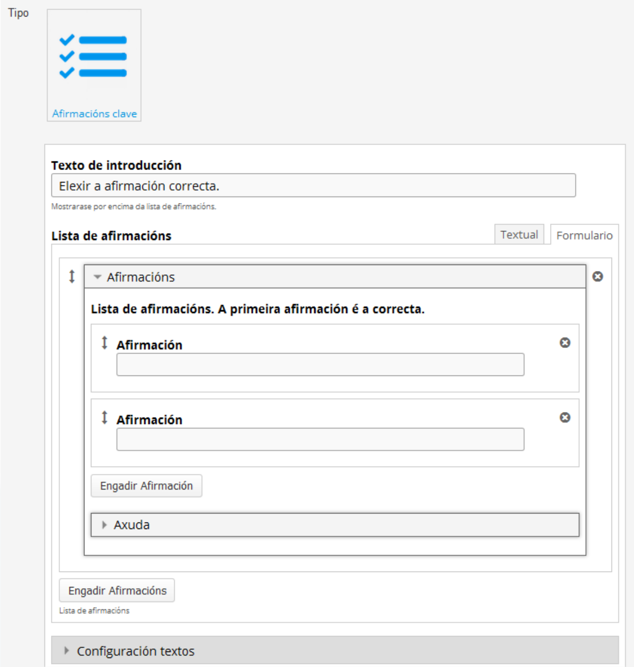
   - Título: Afirmacións clave - As Laranxas
   - Enunciado: Selecciona as afirmacións correctas!!!
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

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

2. Selecciona o "Tipo" Tipo de exercicio "Afirmacións clave".



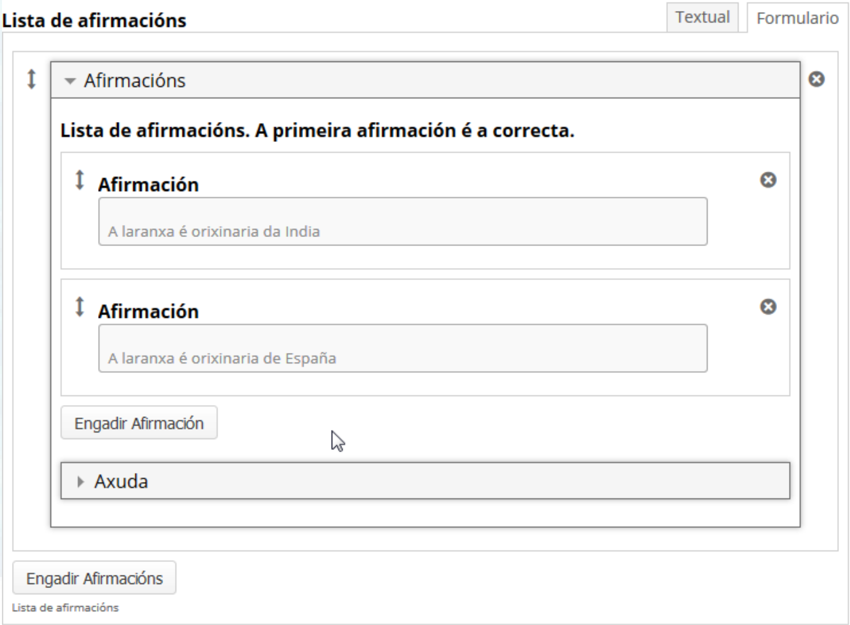
3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



4. No Texto de introdución indicamos o seguinte texto: “Elixir a afirmación correcta.“ Este texto mostrarase por encima da lista de afirmacións.

5. No primeiro bloque de Afirmacións vamos a escribir as seguintes posibilidades que se lle presentarán ao estudante para que indique cal é a correcta:

   - Afirmación: A laranxa é orixinaria da India (esta será a afirmación correcta)
   - Afirmación: A laranxa é orixinaria de España

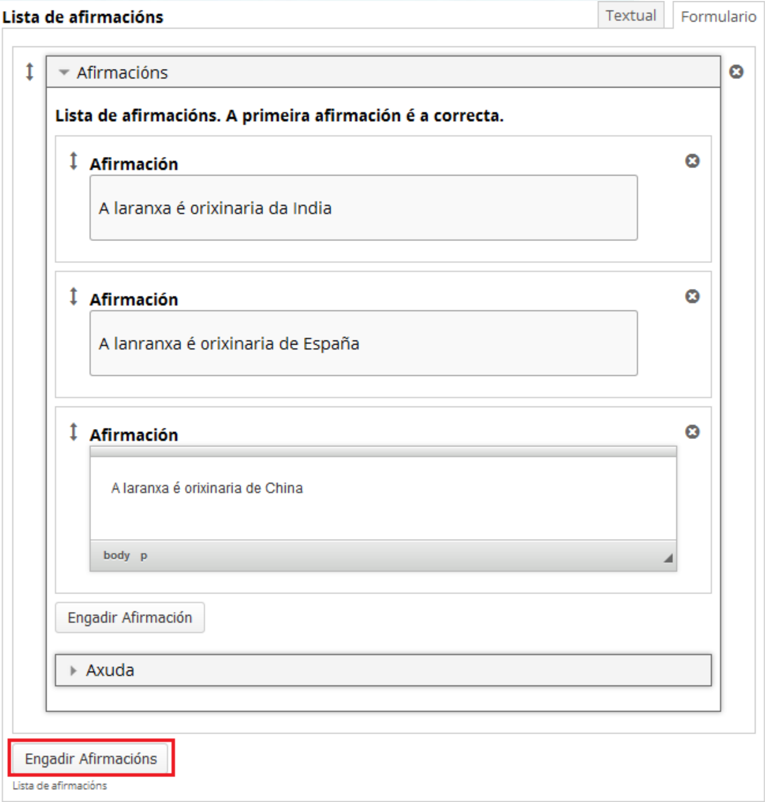


6. No caso de querer engadir máis posibilidades dentro do mesmo bloque, o usuario fai clic no botón Engadir Afirmación.

7. Na nova caixa de texto de afirmación que aparece pode escribir o seguinte :

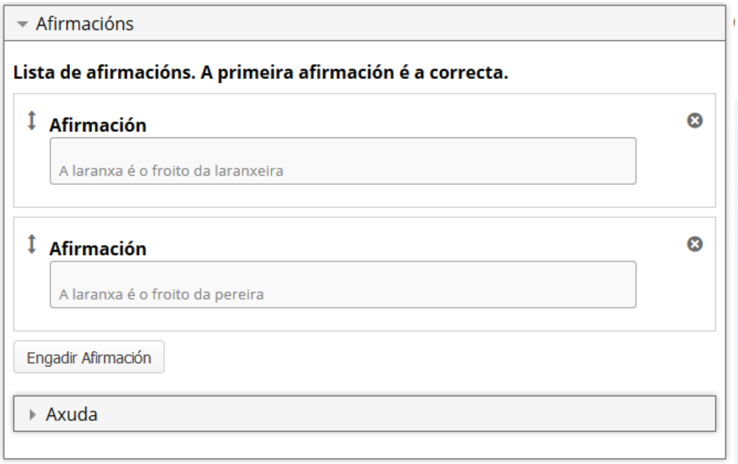
- Afirmación: A laranxa é orixinaria de China.

8. Si o usuario precisa engadir máis bloques de Afirmacións para formular ao estudante, pode facer clic no botón "Engadir Afirmacións". Isto fai que apareza unha nova lista de afirmacións.

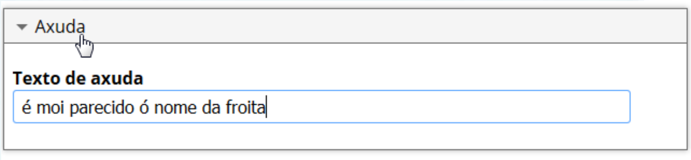


9. Na nova lista de Afirmacións que se carga pode escribir o seguinte:

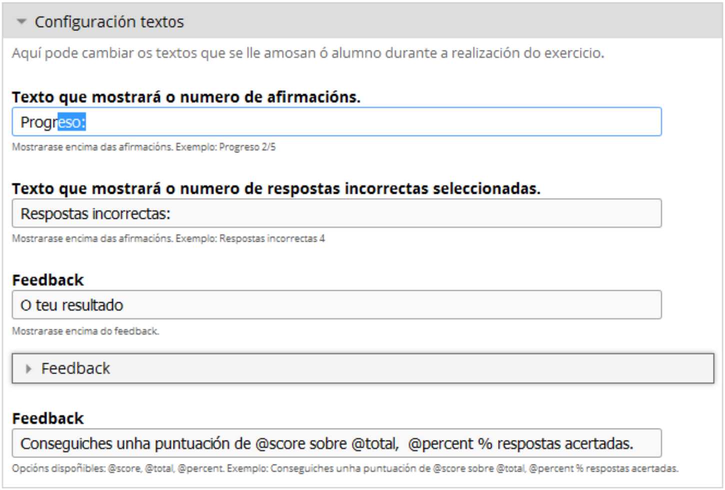
- Afirmación: A laranxa é o froito da laranxeira (esta será a afirmación correcta)
- Afirmación: A laranxa é o froito da pereira.



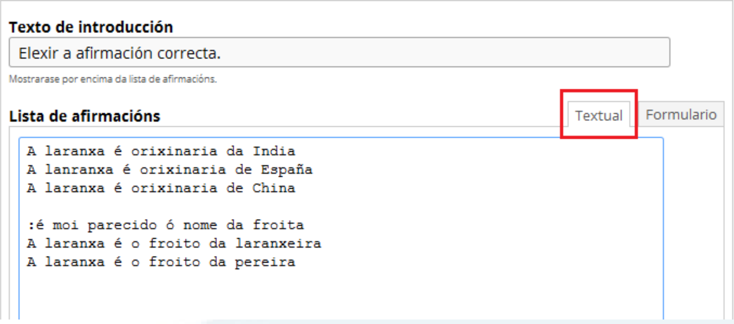
10. Cada bloque de Afirmacións pode ter un pequeno texto de "Axuda" que proporcionará unha pista ao estudante a hora de indicar a resposta correcta. Si seguimos co exemplo anterior, o usuario pode escribir: "*é moi parecido ó nome da froita*".



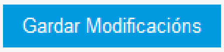
NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.



NOTA: **Engadir texto en modo "Textual"**
O usuario escribe cada afirmación nunha liña nova.
Para crear un novo bloque de afirmacións, o usuario ten que engadir unha liña en branco.
Para engadir un texto de axuda, o usuario escribe a frase de axuda ó principio da lista con símbolo ":" xusto antes do texto, como podemos ver no texto anterior.



11. Unha vez completada a configuración do exercicio, o usuario pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

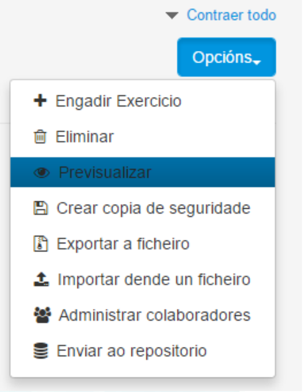


c) Previsualizar o exercicio

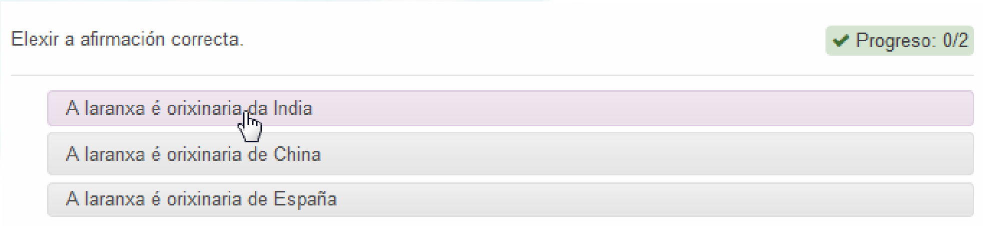
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados en modo “demo”. A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo “Afirmacións clave”, a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

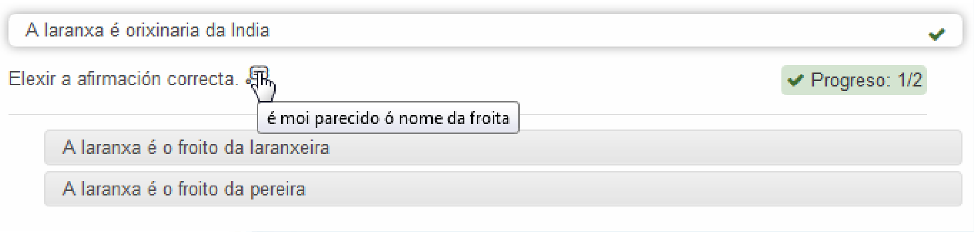
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



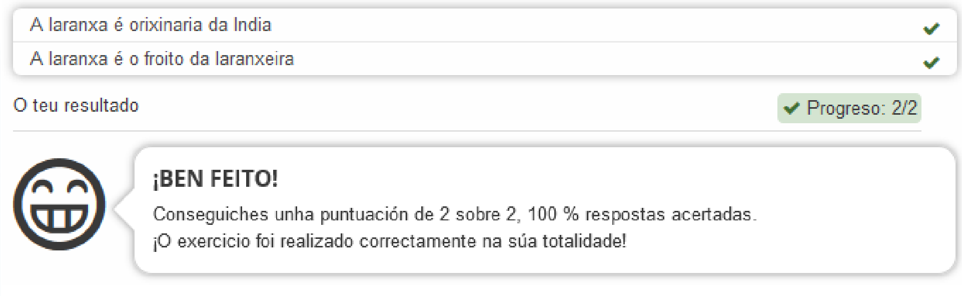
2. A “demo” mostra a primeira lista de afirmacións que creamos anteriormente. O usuario fai clic sobre a opción que cre correcta e o exercicio pasará automaticamente a seguinte lista de afirmacións, sempre e cando a resposta dada sexa a acertada. Se a resposta que se dou non é correcta, marcarase como fallada e o usuario ten que dar outra resposta ata que logre acertar.



3. Seleccionada a afirmación correcta, amosase a seguinte lista definida. Para este bloque engadirase unha "pista" que se amosa na icona. Ao facer clic ou colocar o cursor sobre a icona, mostrarase o texto de axuda que se tiña definido para ese bloque.



4. Ao rematar o exercicio, obtense o resultado xeral segundo o número de respostas acertadas, mostrando un texto ou outro dos que se poden configurar no apartado de feedback (configuración textos).



3.4.2) Arrastrar palabras

a) Para que serve

Este tipo de exercicios que permiten ordenar e colocar palabras nunha frase, axudan ao estudante a mellorar a súa comprensión lectora e a recordar termos aprendidos.

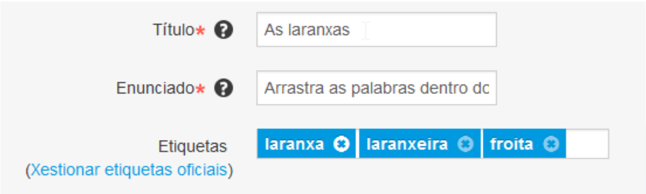
O exercicio arrastrar palabras consiste nun texto con espazos en branco e cunha lista de palabras que o estudante terá que arrastrar a cada espazo en branco. Unha vez que o estudante teña todos os espazos en branco completos poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

b) Crear un exercicio de arrastrar palabras

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

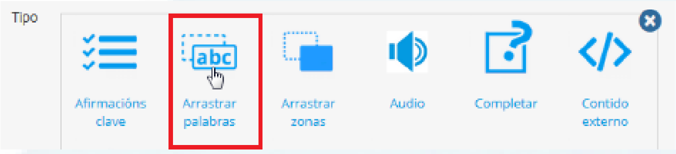
8. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Arrastra as palabras dentro do lugar correcto
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

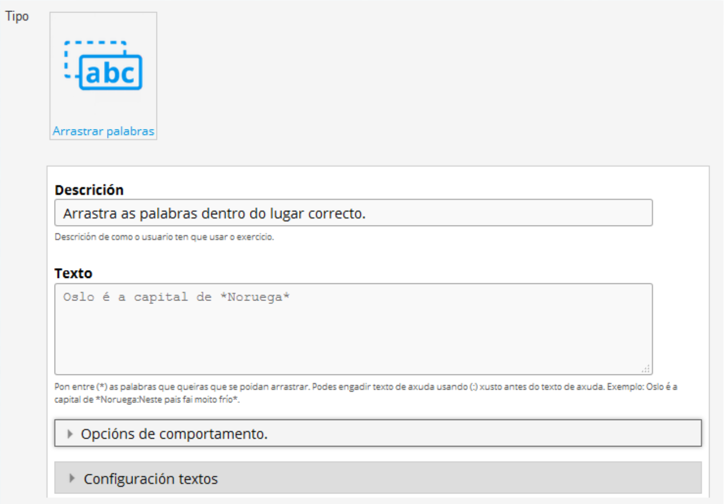


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".

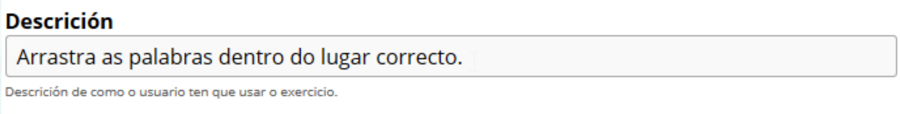
9. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Arrastrar palabras".



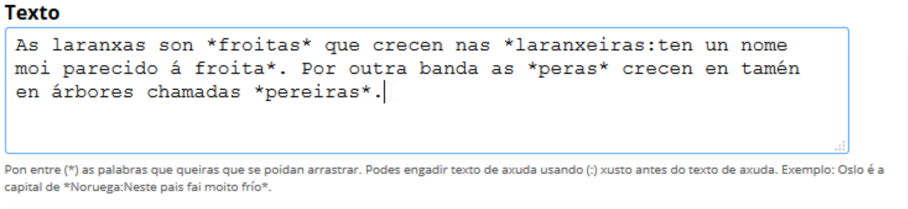
10. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



11. No texto "Descrición" indicamos o seguinte texto: "Arrastra as palabras dentro do lugar correcto."



12. No campo "Texto" introducimos a frase/s no que o estudante terá que arrastrar as palabras. As palabras que o profesor quere que se arrastren teñen que ser escritas entre asteriscos "*". O profesor pode engadir un texto de axuda usando ":" xusto antes da "pista" que quere que sexa de axuda, e sempre dentro dos "*". Exemplo: *laranxeiras:ten un nome moi parecido á froita*.
Para ver un exemplo completo, introducimos no campo as seguintes frases: *As laranxas son *froitas* que crecen nas *laranxeiras:ten un nome moi parecido á froita*. Por outra banda as *peras* crecen en tamén en árbores chamadas *pereiras*.*

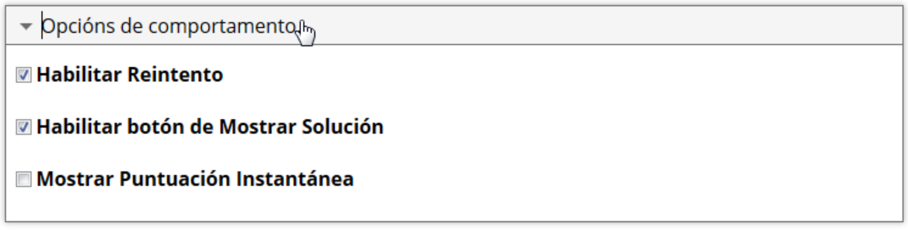


Opcións de comportamento do exercicio.

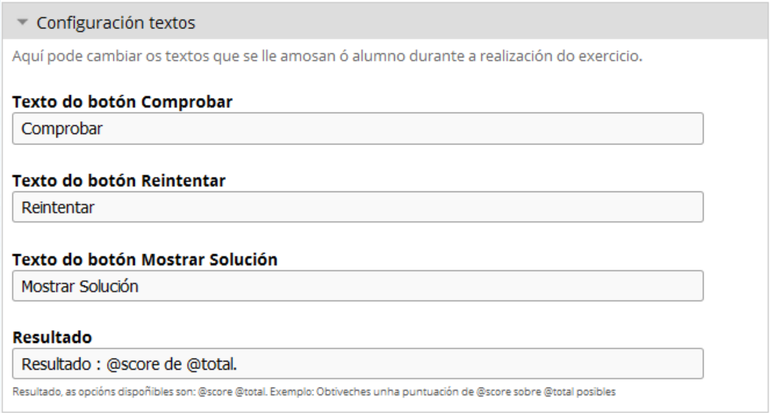
En este tipo de exercicios poden configurarse as opcións de comportamento, que habilita ou deshabilita as opcións dispoñibles que se mostrarán ao estudante ao finalizar o exercicio.

O profesor pode marcar ou desmarcar as seguintes opcións:

- Habilitar Reintento: Marcar (ó estar marcada activa un botón para reintentar e dar a posibilidade ao estudante de volver a facer o exercicio).
- Habilitar botón de Mostrar solución: Marcar (isto fai que ó final do exercicio apareza un botón no cal nos mostre a solución).
- Mostrar Puntuación Instantánea: Desmarcar (ó estar habilitada fai que o exercicio vaia mostrando a puntuación ó mesmo tempo que o estudante vai facendo o exercicio).



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.



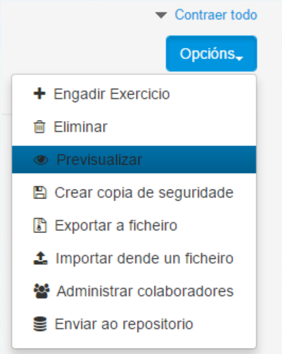
23. Unha vez completada a configuración do exercicio, o usuario pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

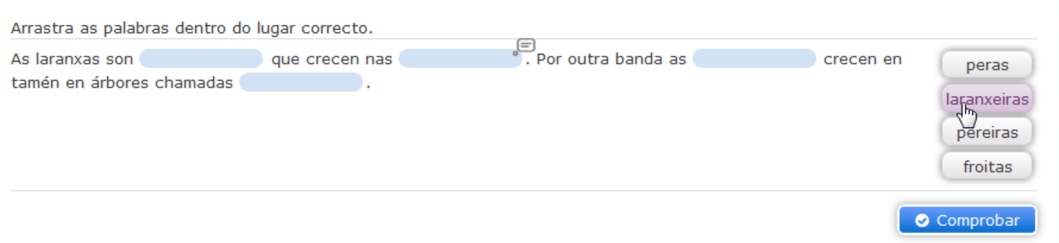
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Arrastrar palabras", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.

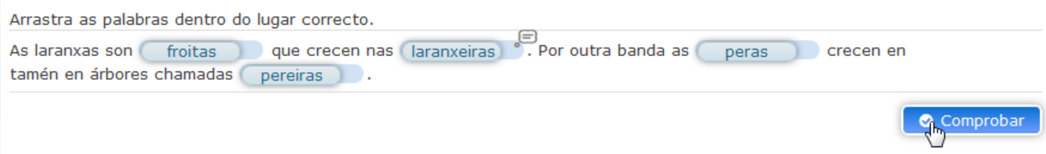


2. A "demo" mostra o texto de escribimos no campo "Texto do formulario" cos espazos en branco onde puxemos as palabras entre asteriscos "*". No listado da dereita amosa as palabras que corresponden os espazos en branco. O estudante terá que arrastrar cada palabra no espazo en branco que lle corresponda.

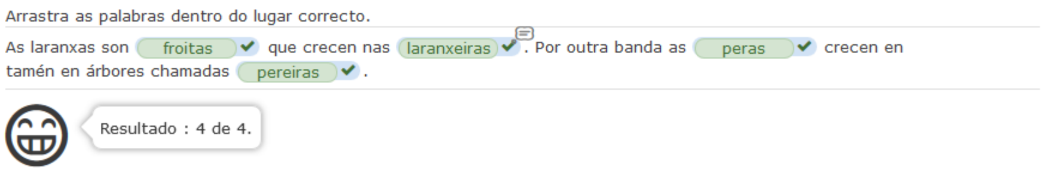


3. Neste exercicio engadirase unha "pista" que se amosa na icona. Ao facer clic ou colocar o cursor sobre a icona, mostrarase o texto de axuda que se tiña definido para identificar a palabra que se corresponde a ese espazo.

4. Unha vez que se arrastren todas as palabras dentro dos espazos en branco, o estudante fai clic no botón "Comprobar".



5. A continuación obtense o resultado xeral segundo o número de respostas acertadas, mostrando un texto ou outro dos que se poden configurar no apartado de configuración textos.



3.4.3) Arrastrar Zonas

a) Para que serve

Este tipo de exercicios que permiten aprender novos conceptos asociándoos a imaxes que os identifican ou cos que teñen relación, traballando dun xeito visual. Traballa na asociación do concepto coa imaxe coa que ten unha relación lóxica.

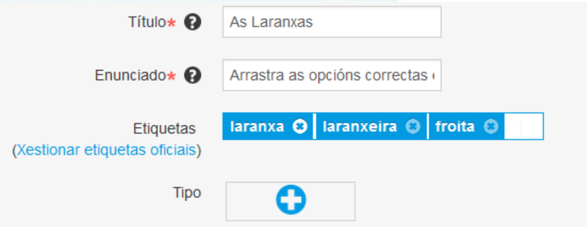
O exercicio arrastrar zonas permite que os estudantes poidan arrastrar textos sobre unha imaxe a cal ten habilitadas as zonas nas que se deberán arrastrar os textos correctos. Cada zona ten definida que texto ou textos son os correctos para ela.

b) Crear un exercicio de arrastrar zonas

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

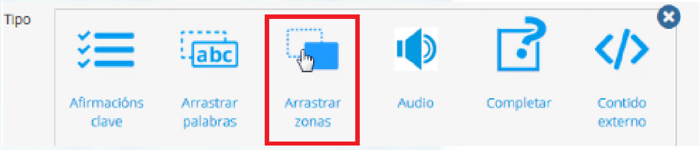
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Arrastra as opcións correctas encima da imaxe
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

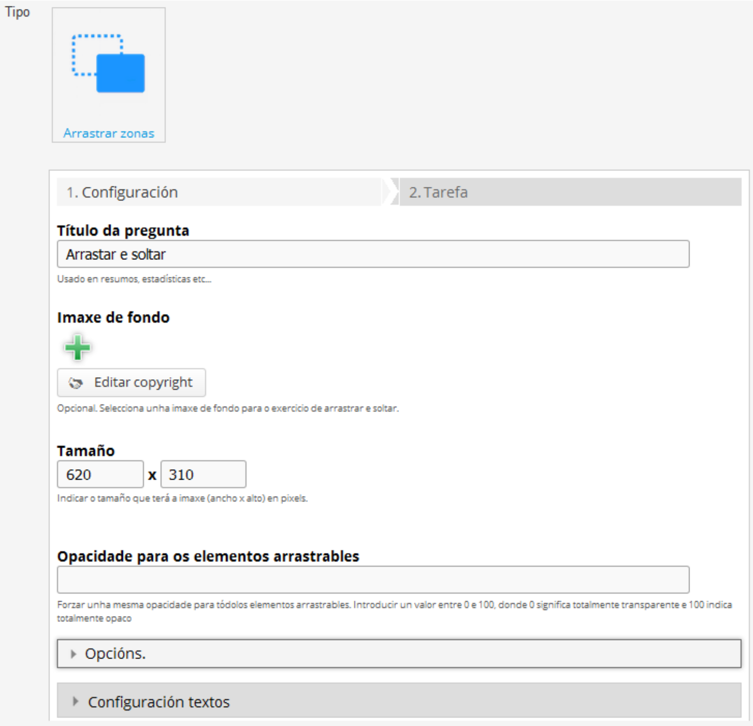


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Arrastrar zonas".

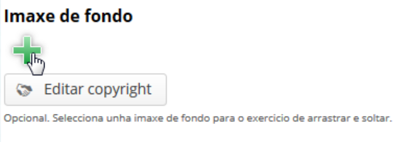


3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



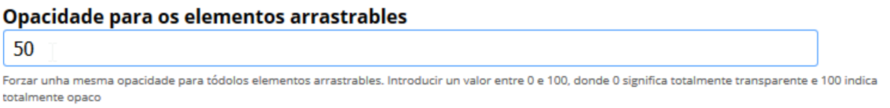
4. Na lapela de "Configuración" no campo "Título da pregunta" introducimos o seguinte texto : "Arrastar e soltar".

5. Para engadir a imaxe de fondo sobre que será utilizada de panel facemos clic na icona "+" de cor verde que abre unha nova xanela onde seleccionamos a imaxe para o exercicio.

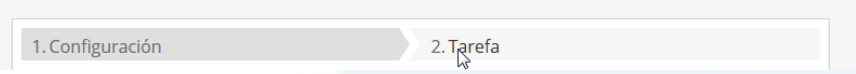


6. O campo "Tamaño" permite definir as dimensións da imaxe (ancho por alto). Neste caso de exemplo, indícase 640 X 400.

7. No campo "Opacidade para os elementos arrastrables" definimos a transparencia dos elementos arrastrables, sendo 0 completamente transparente e 100 completamente opaco.



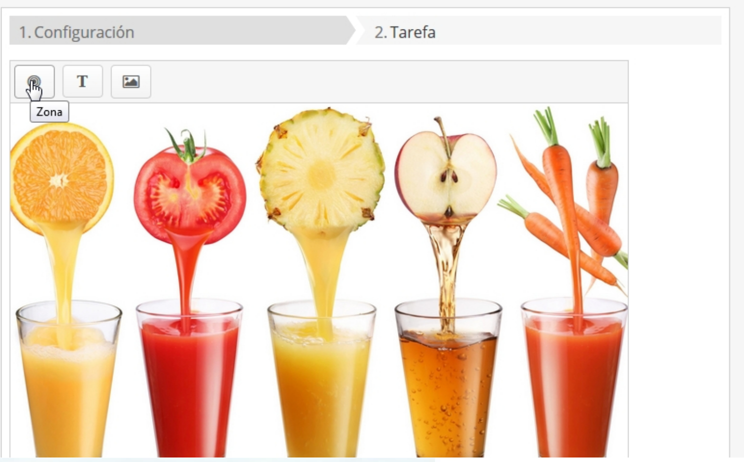
8. Para continuar coa configuración do exercicio, o usuario ten que acceder a lapela "Tarefa".



9. Desde esa lapela, o usuario visualiza a imaxe que se subiu para ser utilizada como imaxe de fondo e sobre a que aparecen as iconas:

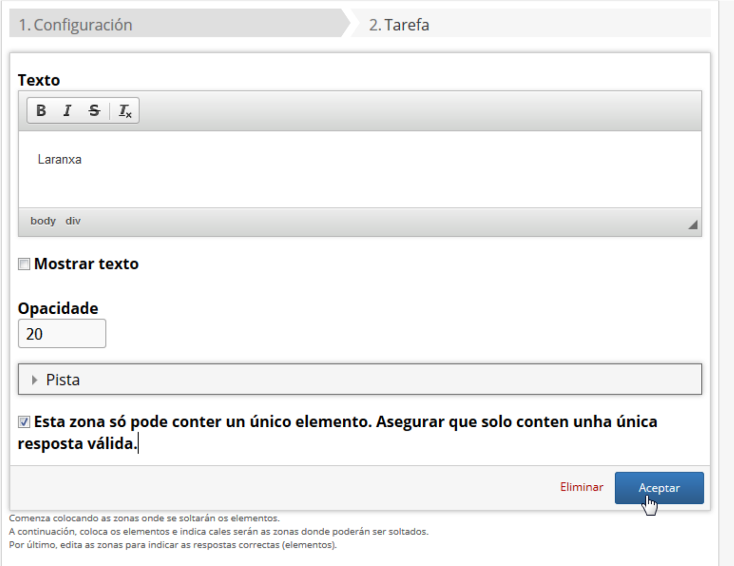
- Zona: delimita a zona na que poderá arrastrar a imaxe.
- T Insertar texto: permite configurar o texto que deberá arrastrar á zona correcta.
- Insertar imaxe: permite subir unha imaxe como elemento a arrastrar á zona correcta.

10. En primeiro lugar o usuario debe indicar as zonas a onde se poden arrastrar os elementos. Facemos clic na icona de zonas.



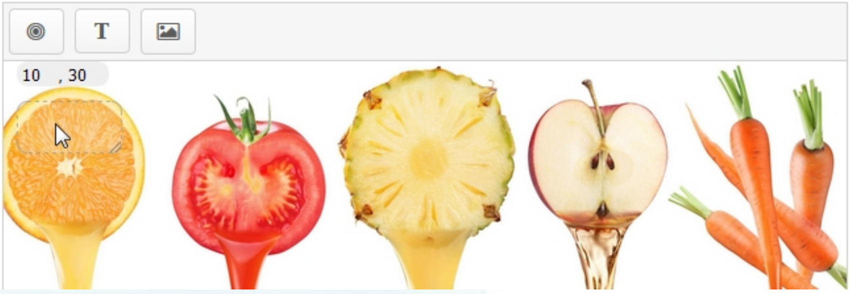
11. Abre unha nova xanela na que o usuario pode introducir os seguinte datos:

   - Texto: Laranxa
   - Mostrar texto: opción non marcada
   - Opacidade: 20
   - Esta zona só pode conter un único elemento. Asegurar que solo conten unha única resposta válida: Opción marcada

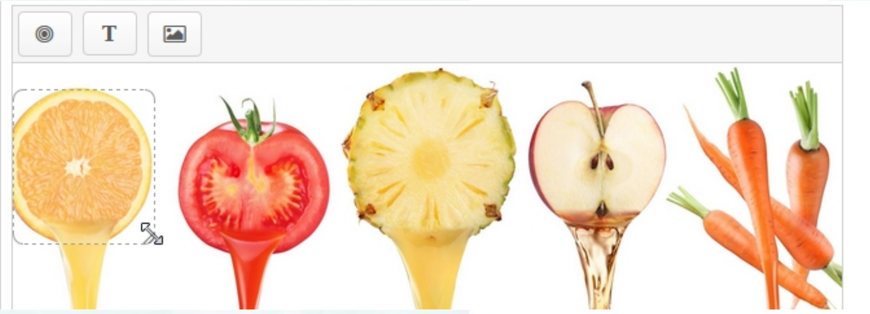


12. Cada vez que se configure unha zona, o usuario pulsará o botón "Aceptar".

13. A zona creada mostrase sobre a imaxe de fondo. No exemplo concreto vamos a mover a zona sobre a laranxa, facemos clic sobre a zona e sen soltar arrastrámola sobre a laranxa.

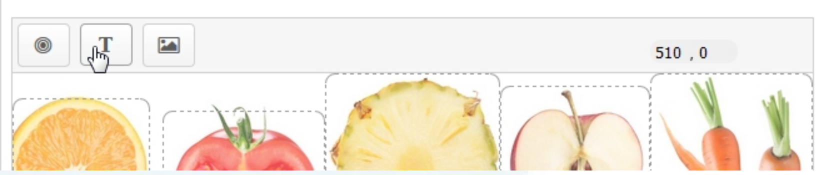


14. O usuario pode axustar o tamaño da zona que acaba de crear. Para iso fai clic na esquina que se encontra na parte inferior dereita da zona que se quere axustar, sen soltar arrastrase e axustase o tamaño da zona ata que teña as dimensións desexadas.



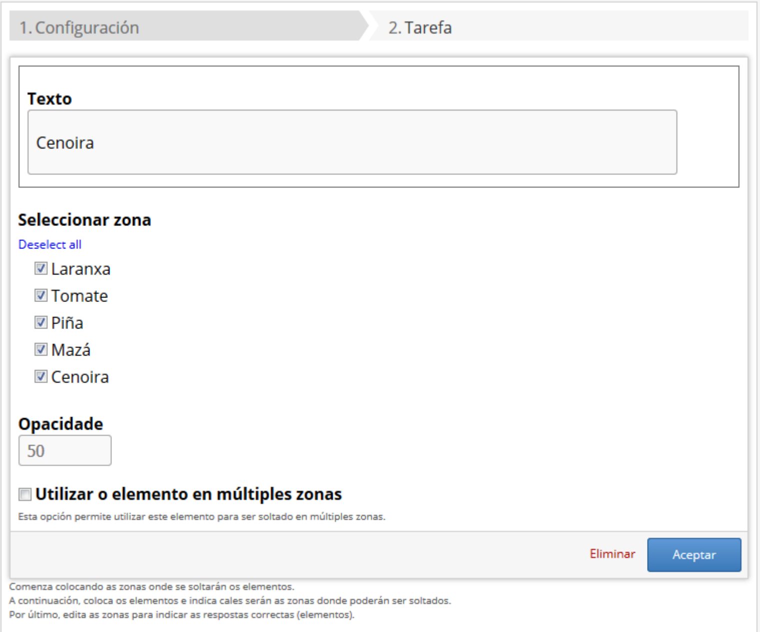
15. Realizaranse as accións descritas nos puntos 10 a14, tantas veces como sexan necesarios para completar a definición do exercicio. Neste caso de exemplo, repítense as accións para o resto de froitas e verduras.

16. Unha vez creadas as zonas, o usuario crea os textos que se que serán os elementos que poidamos arrastrar sobre as zonas que se acaban de crear. Facemos clic na icona texto.



17. Abre unha nova xanela na que o usuario pode introducir os seguinte datos:

- Texto: Laranxa
- Seleccionar zona : Laranxa (aquí aparécenos unha lista con tódalas zonas que temos creadas, marcamos as zonas que queremos que acepten o texto que acabamos de crear)
- Opacidade: 50
- Utilizar o elemento en múltiples zonas : Opción desmarcada(se esta opción está marcada permite que este texto sexa aceptado en distintas zonas, non solo en unha)



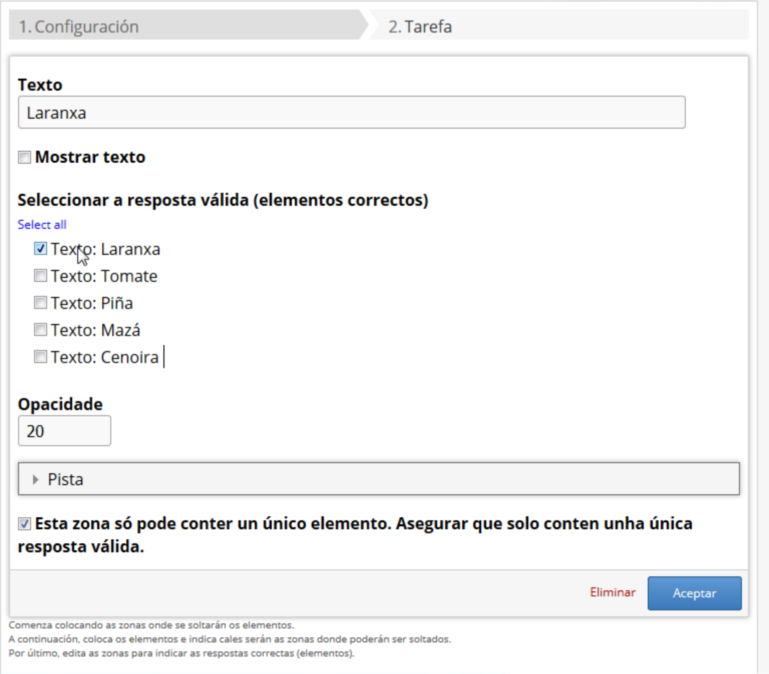
18. Cada vez que se configure un texto, o usuario pulsará o botón "Aceptar".
19. O texto creado mostrase sobre a imaxe de fondo. No exemplo concreto vamos a axustar o tamaño e a mover o texto ao lugar da imaxe de fondo no que o profesor quere que se mostre ao estudante.

20. Realizaranse as accións descritas nos puntos 16 a18, tantas veces como sexan necesarios para completar a definición do exercicio. Neste caso de exemplo, repítense as accións para o resto de nomes de froitas e verduras.

NOTA:
No caso de que o profesor precise utilizar imaxes como elemento a arrastrar a unha zona, realizaranse os mesmos pasos descritos nos puntos 16 a 18, pero pulsando na icona de "Insertar imaxe".

21. Unha vez que se inseriron todos os textos ou imaxes, o usuario debe asociar a cada zona o texto/imaxe correcta. No caso de exemplo que estamos expoñendo, fai dobre clic na zona que

está sobre a laranxa. Esta acción abre unha xanela cas propiedades da zona que se tiña creada, pero con unha nova opción Seleccionar a resposta válida (elementos correctos). Na lista que nos aparece seleccionamos Texto: Laranxa. Isto fará que a resposta correcta para este elemento sexa o texto:Laranxa.



22. Realizase a mesma acción para cada zona que o usuario teña creada.

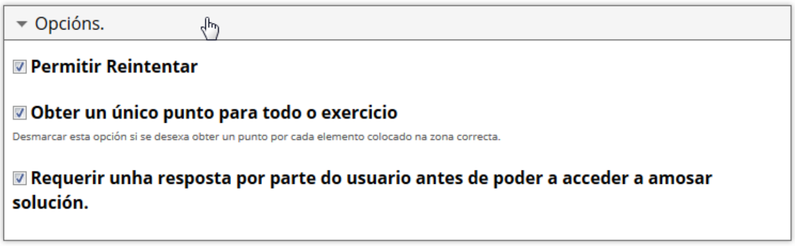
23. Para eliminar ou editar unha zona ou texto o usuario fai dobre clic sobre o elemento que quere eliminar ou editar. Esta acción abre unha nova xanela coas propiedades que foran gardadas.
    - No caso de que o usuario precise editar o elemento, realiza os cambios que considere e pulsa o botón "Aceptar".
    - No caso de querer eliminar un elemento, pulsa o botón "Eliminar".

Opcións de comportamento do exercicio.

En este tipo de exercicios poden configurarse as opcións de comportamento, que habilita ou deshabilita as opcións dispoñibles que se mostrarán ao estudante ao finalizar o exercicio.

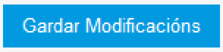
O profesor pode marcar ou desmarcar as seguintes opcións:

- Habilitar Reintento: Marcar (ó estar marcada activa un botón para reintentar e dar a posibilidade ao estudante de volver a facer o exercicio).
- Obter un único punto para todo o exercicio: Marcamos esta opción (Desmarcar esta opción si se desexa obter un punto por cada elemento colocado na zona correcta.)
- Requirir unha resposta por parte do usuario antes de poder a acceder a amosar solución: Marcamos esta opción (o estudante non poderá ver os resultados sen realizar o exercicio)



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

24. Unha vez completada a configuración do exercicio, o usuario pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

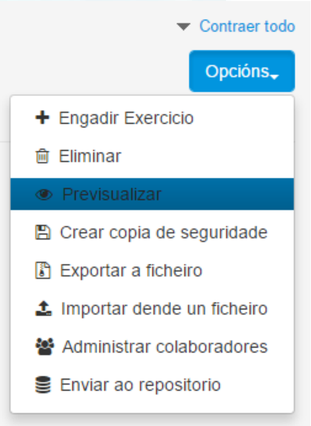


c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Arrastrar zonas", a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

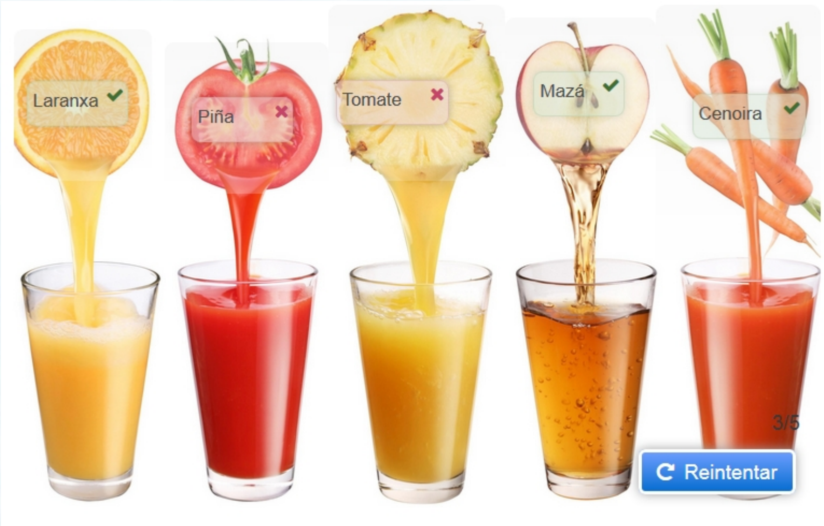
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A "demo" mostra unha nova xanela coa previsualización do exercicio.

3. O usuario ten que arrastrar cada texto á zona que configurou para iso.

4. Unha vez que se arrastren todas as palabras dentro das zonas, o estudante fai clic no botón "Comprobar". O usuario poderá visualizar o resultado e as opción configuradas no apartado de Opción de comportamento do exercicio (exemplo: Reintentar).



3.4.4) Completar

a) Para que serve

Este tipo de exercicios que permiten escribir unha palabra completa, son actividades favorables para reforzar a lectura, a corrección de faltas ortográficas, para aprender novas palabras e a súa correcta escritura.

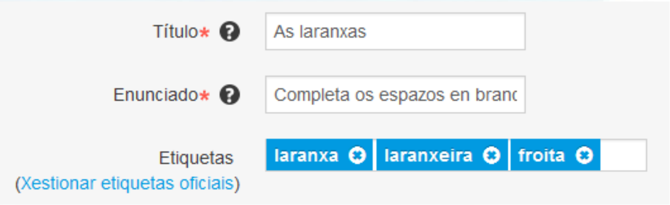
O exercicio arrastrar palabras consiste nunha actividade na que o estudante terá que reencher os espazos en branco que aparecerán nun texto. Unha vez que o estudante escriba todos os espazos en branco poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

b) Crear un exercicio de Completar

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

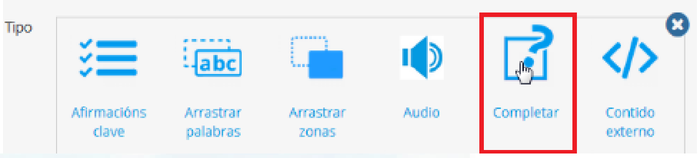
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Completa os espazos en branco coas palabras correctas
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

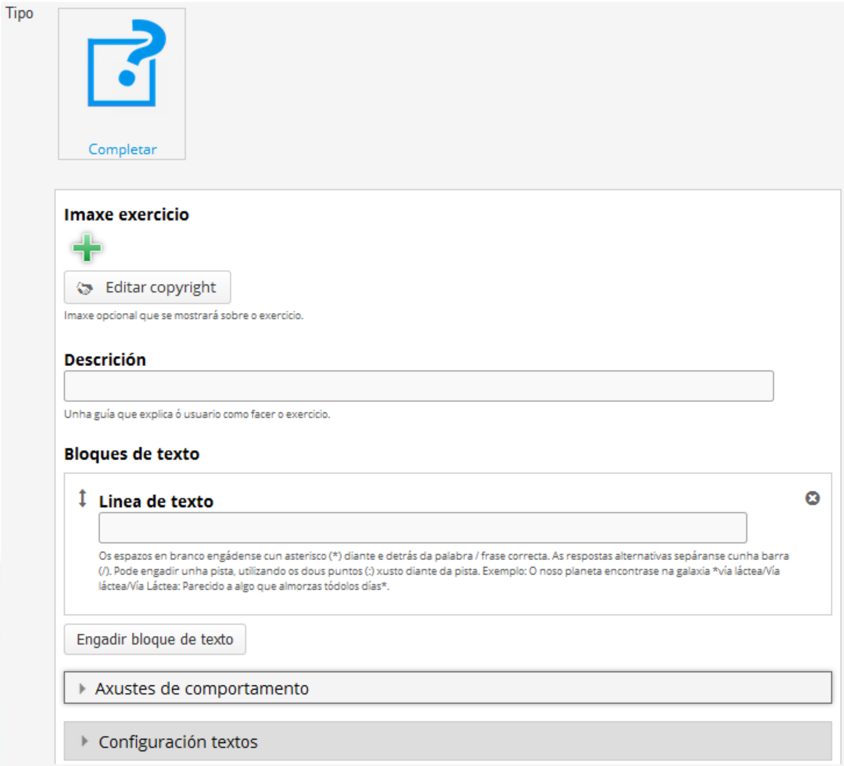


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla “intro”.

2. Selecciona o “Tipo” de exercicio “Completar”.



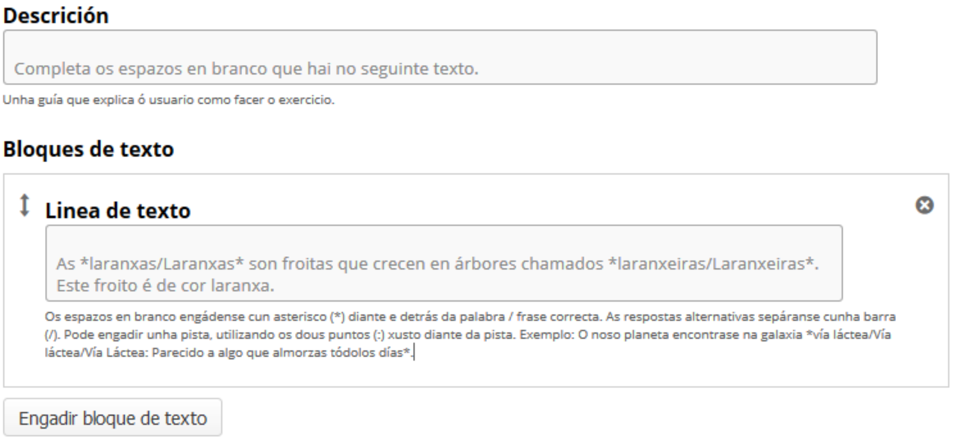
3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



4. Na Imaxe exercicio facemos clic na icona "+" de cor verde que abre unha nova xanela onde seleccionamos a imaxe para o exercicio.

5. O usuario continua cubrindo o resto de datos do formulario:

   - Descrición: Breve explicación do que o estudante debe facer no exercicio. Exemplo: "Completa os espazos en branco que hai no seguinte texto."
   - Liña de texto : As palabras que o profesor quere que o estudante escriba completas teñen que ser escritas entre asteriscos "*".
     - No caso de permitir varias posibilidade para escribir unha mesma palabra (por exemplo respostas alternativas) estas aparecen separadas por unha barra "/".
     - O profesor pode engadir un texto de axuda usando ":" xusto antes da "pista" que quere que sexa de axuda, e sempre dentro dos "*". Exemplo: *laranxeiras:ten un nome moi parecido á froita*.
     - Para ver un exemplo completo, introducimos no campo as seguintes frases: *As *laranxas/Laranxas* son froitas que crecen en árbores chamados *laranxeiras/Laranxeiras*. Este froito é de cor laranxa.*

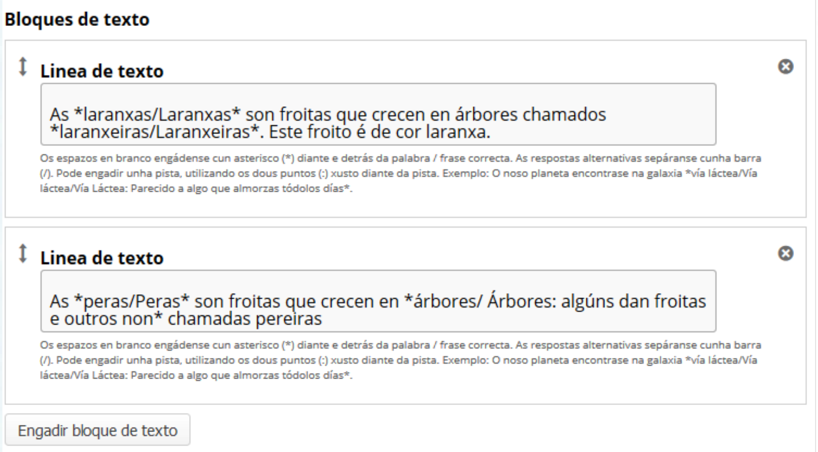


NOTA:
Os espazos en branco engádense cun asterisco (*) diante e detrás da palabra / frase correcta.
As respostas alternativas sepáranse cunha barra (/).
Pode engadir unha pista, utilizando os dous puntos (:) xusto diante da pista.
*Exemplo: O noso planeta encontrase na galaxia *vía láctea/Vía láctea/Vía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

6. Si o usuario precisa engadir máis liñas de texto nas que o estudante complete palabras, pode facer clic no botón "Engadir bloque de texto". Isto fai que apareza unha nova liña.

7. A continuación o usuario escribe o novo texto tendo en conta as mesmas consideracións que as expostas no punto 5.

   - Liña de texto : As *peras/Peras* son froitas que crecen en *árbores/ Árbores: algúns dan froitas e outros non* chamadas pereiras

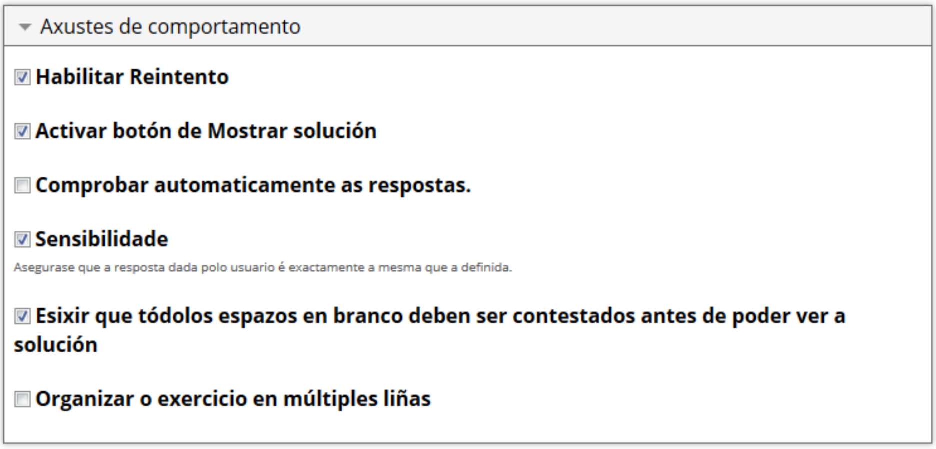


Modificar Axustes de comportamento

En este tipo de exercicios poden configurarse as opcións de comportamento, que habilita ou deshabilita as opcións dispoñibles que se mostrarán ao estudante ao finalizar o exercicio.

No formulario que aparece a continuación, o usuario pode marcar e desmarcar as seguintes opcións:

- Habilitar Reintento: Marcar (ó estar marcada activa un botón para reintentar e dar a posibilidade ao estudante de volver a facer o exercicio).
- Activar botón de Mostrar solución: Marcar (ó estar marcada activa un botón para Mostrar solución e a solución non aparece de modo automático).
- Comprobar automaticamente as respostas: Desmarcar
- Sensibilidade: Marcar (Asegurase que a resposta dada polo usuario é exactamente a mesma que a definida polo profesor)
- Esixir que tódolos espazos en branco deben ser contestados antes de poder ver a solución: Marcar esta opción (o estudante non poderá ver os resultados sen realizar o exercicio)
- Organizar o exercicio en múltiples liñas : Desmarcar



NOTA: **<u>Configuración textos</u>**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

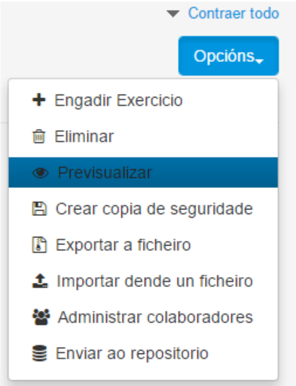
8. Unha vez completada a configuración do exercicio, o usuario pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo “demo”. A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo “Completar”, a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A "demo" mostra unha nova xanela coa previsualización do exercicio. Mostra as liñas de texto cos espazos en branco nos que o estudante ten que reencher coas repostas correctas.

3. Unha vez que o estudante escriba todas as palabras nos espazos en blanco, fai clic no botón "Comprobar".

4. O usuario poderá visualizar o resultado xeral segundo o número de palabras acertadas, mostrando un texto ou outro dos que se poden configurar no apartado de configuración textos.

3.4.5) Cuestionario

a) Para que serve

Un cuestionario é un conxunto de preguntas/exercicios que se confecciona para obter información. O cuestionario é un tipo de actividade na que se pretende acumular información por medio de unha serie de preguntas ou exercicios sobre un tema determinado para, finalmente, dar puntuacións globais sobre este. Os cuestionarios adoitan ser o mecanismo elixido polos profesores para avaliar aos seus estudantes. o obxectivo é que lle estudante responda a cada unha das preguntas que se formular para comprobar o grao de coñecemento adquirido.

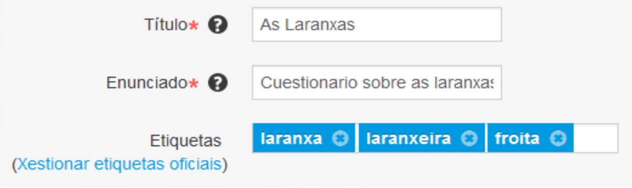
O exercicio cuestionario consiste nunha sucesión de exercicios de distintos tipos (opción múltiple, arrastrar zonas, completar, marcar palabras e arrastrar palabras). O profesor pode engadir o número e o tipo de exercicios que se consideren oportunos. Unha vez que o estudante complete todos os exercicios propostos no cuestionario, poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

b) Crear un exercicio de Cuestionario

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.

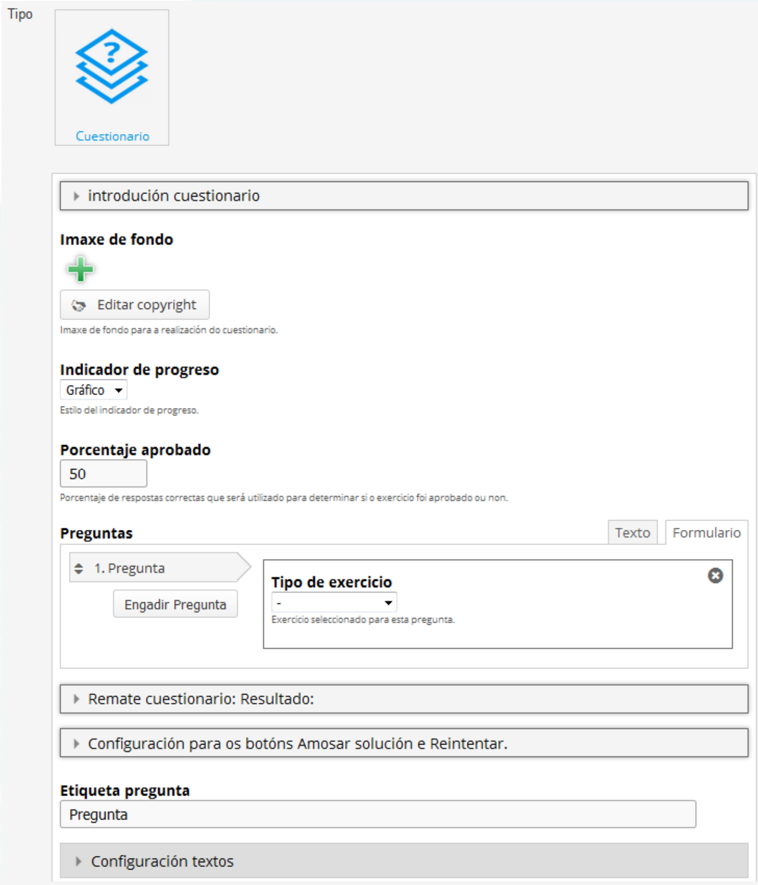
    - Título: As Laranxas
    - Enunciado: Cuestionario sobre as laranxas
    - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.



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

2. Selecciona o “Tipo” de exercicio “Cuestionario”.

3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



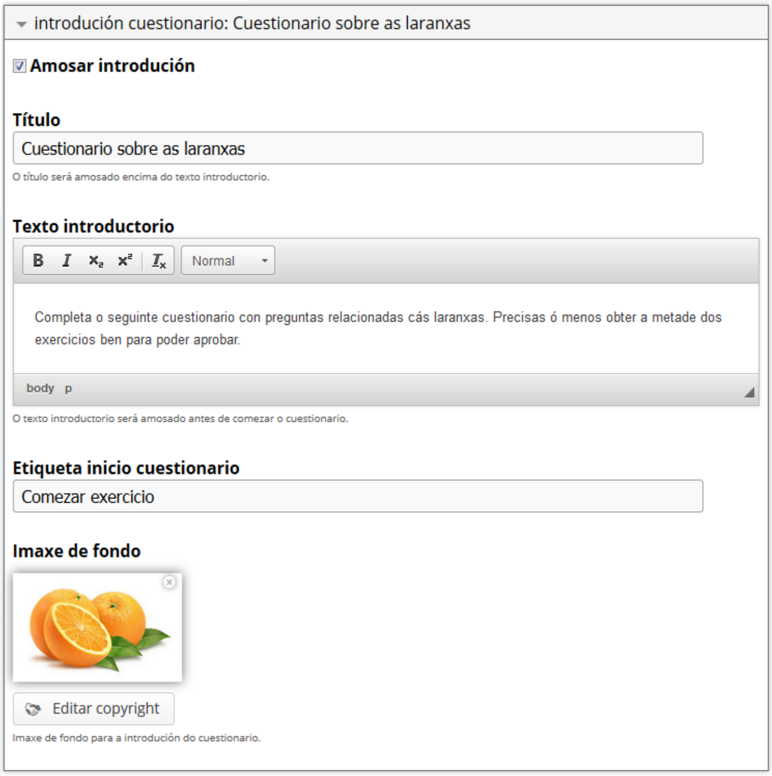
Rexistrar a introdución do cuestionario

4. Para comenzar a configuración do cuestionario, debe pulsar na opción "Introdución cuestionario" (permite crear unha introdución para que apareza antes de comezar o exercicio).

5. No formulario que aparece a continuación, o profesor pode cubrir os seguintes datos:

   - Amosar introdución: Marcar (o cuestionario mostra o texto que o profesor cubriu no campo "Introdución cuestionario")

- Título: Nome identificativo do cuestionario. Exemplo: Cuestionario sobre as laranxas
- Texto introdutorio: Completa o seguinte cuestionario con preguntas relacionadas cás laranxas. Precisas ó menos obter a metade dos exercicios ben para poder aprobar.
- Etiqueta inicio cuestionario: Nome do botón que o estudante ten que pulsar para comenzar a realizar os exercicios que conten o cuestionario. Exemplo: Comezar exercicio
- Imaxe de fondo : Facemos clic na icona "+" de cor verde e engadimos unha imaxe que teñamos almacenada no noso equipo.

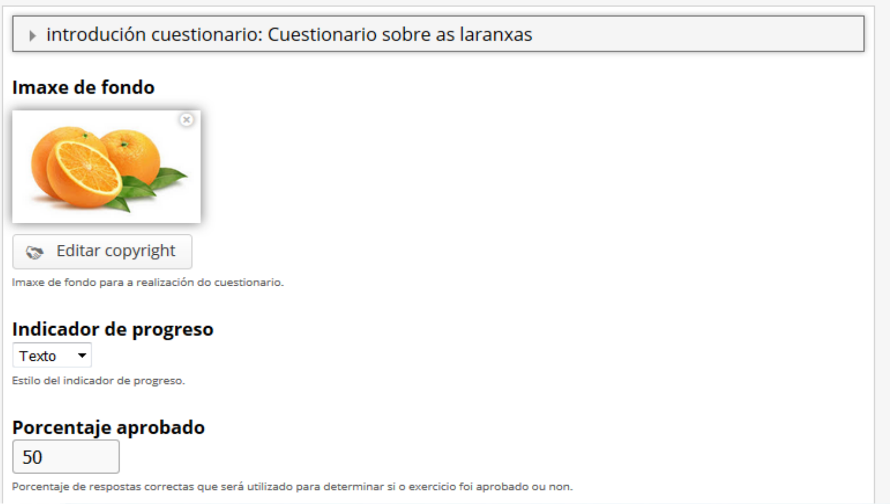


Rexistrar datos xerais do exercicio.

6. Na "Imaxe de fondo" facemos clic na icona "+", esta opción e opcional xa que esta imaxe usarase como imaxe de fondo.

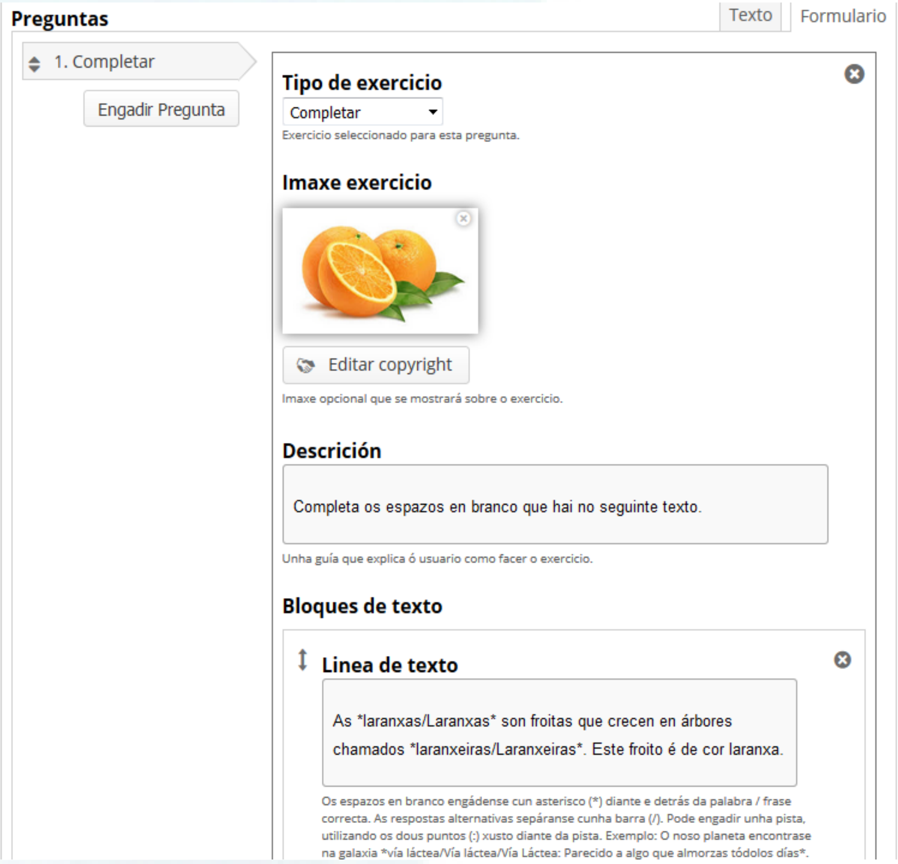
7. O campo "Indicador de progreso" permite ver o grado de avance na realización dos exercicios. No caso de exemplo que se expón seleccionamos: texto.

8. O campo "Porcentaxe aprobado" indica a porcentaxe de respostas correctas que será utilizado para determinar si o exercicio foi aprobado ou non. No caso de exemplo que se expón indicamos: 50.

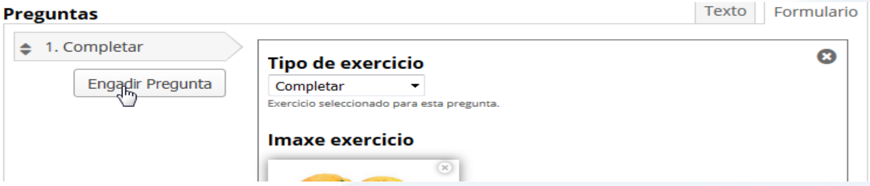


9. A continuación, no formulario “Preguntas”, o profesor introduce os exercicios ó cuestionario. Cada pregunta será un exercicio de tipo opción múltiple, arrastrar zonas, completar, marcar palabras ou arrastrar palabras.

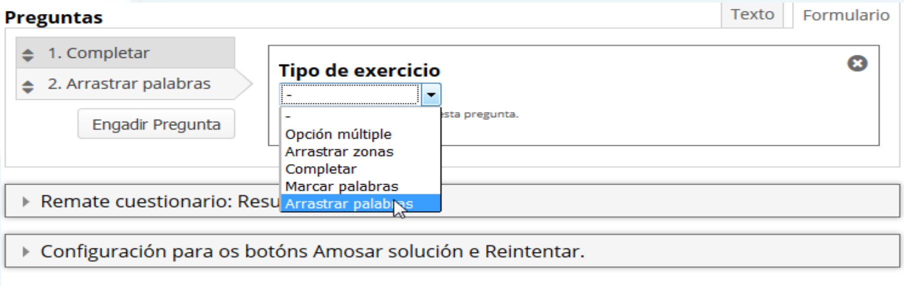
10. No formulario “1. Pregunta” selecciona Tipo de exercicio: Completar. Para crear un exercicio “Completar” ver o apartado Crear un exercicio de Completar a partires da sección **Creando liñas de texto no exercicios.**



11. No caso de que o profesor precise engadir novos exercicios ao cuestionario, pode facelo a través do botón "Engadir pregunta".



12. Esta acción abre un novo formulario no que de novo debe indicarse o "Tipo de exercicio". No caso de exemplo que se expón en este manual seleccionamos: "Arrastrar palabras".



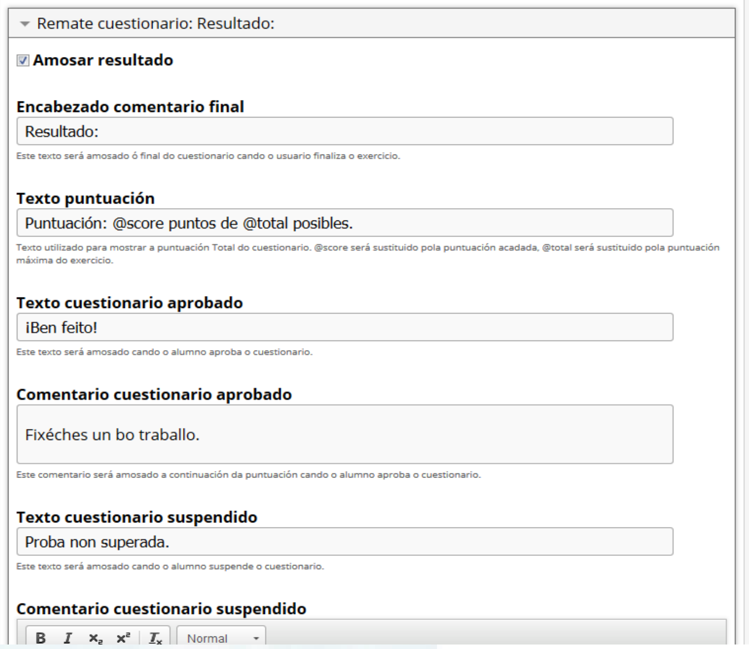
13. Para crear un exercicio "Arrastrar palabras" ver o apartado Crear un exercicio de arrastrar palabras

Modificar Resultado do exercicio

14. Para continuar coa configuración do cuestionario, o profesor pulsa no despregable "Remate cuestionario: Resultado".

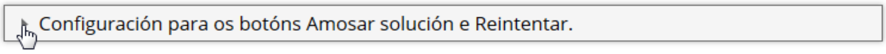
15. A pantalla carga o seguinte formulario no que o profesor introduce os seguintes datos:

- Amosar resultado: Marcar.
- Encabezado comentario final: Resultado:
- Texto puntuación: Puntuación: @score puntos de @total posibles.
- Texto cuestionario aprobado: ¡Ben feito!
- Comentario cuestionario aprobado: Fixeches un bo traballo.
- Texto cuestionario suspendido: Proba non superada.
- Comentario cuestionario suspendido: Tes que esforzarte máis.
- Etiqueta botón: Reintentar
- Etiqueta botón: Rematar
- Amosar vídeo antes de visualizar o resultado do cuestionario: Desmarcar
- Permitir saltar vídeo: Desmarcar
- Etiqueta botón: Saltar vídeo.
- Vídeo aprobado: baleiro
- Vídeo suspenso: baleiro



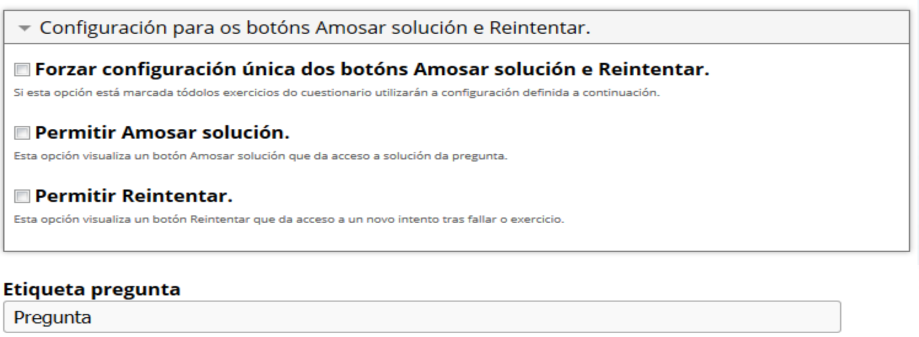
Modificar a opción de reintento

16. Para finalizara configuración do cuestionario, o profesor pulsa no despregable "Configuración para os botóns Amosar solución e Reintentar."



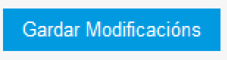
17. A pantalla carga o seguinte formulario no que o profesor introduce os seguintes datos:

   - Forzar configuración única dos botóns Amosar solución e Reintentar.: Desmarcar
   - Permitir Amosar solución: Desmarcar
   - Permitir Reintentar: Desmarcar
   - Etiqueta pregunta: Pregunta



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

18. Unha vez completada a configuración do cuestionario, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

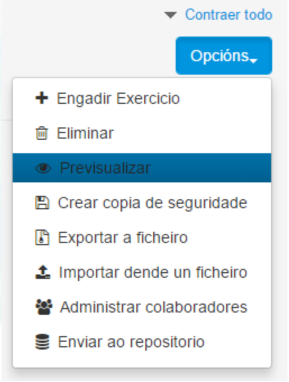


c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Cuestoinario", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

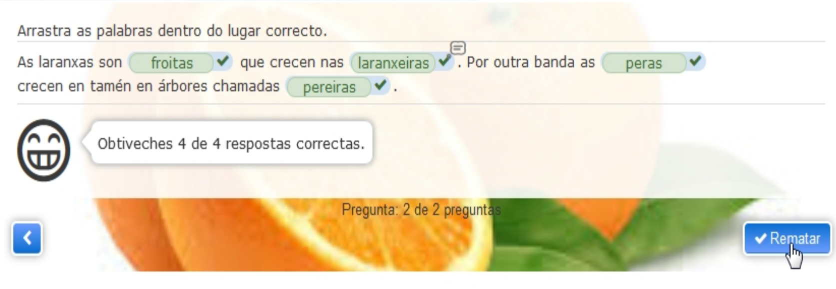
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



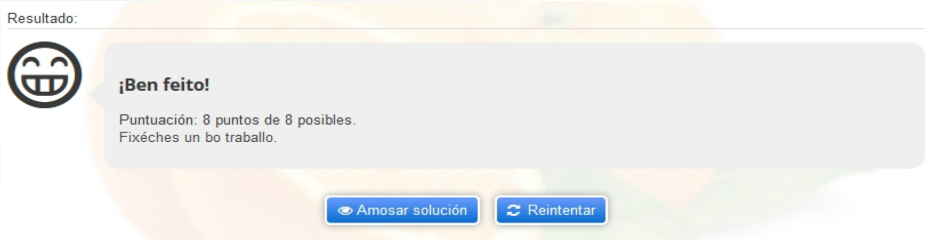
2. A "demo" mostra unha nova xanela coa introdución do exercicio. O usuario fai clic no botón "Comezar exercicio".

3. O estudante vai contestar ou completar o primeiro exercicio proposto. Neste caso o exercicio de completar palabras. O estudante completa as palabras e fai clic no botón "Comprobar". A pantalla amosa os resultados e permite que o estudante faga clic na icona ">" para avanzar ó seguinte exercicio.

4. A segunda pregunta consiste nun exercicio de arrastrar palabras. O estudante arrastra as palabras nos lugares en branco e fai clic no botón "Comprobar". A pantalla amosa os resultados e permite que o estudante faga clic no botón "Rematar".



5. Finalmente móstrase en pantalla o resultado xeral do cuestionario.



3.4.6) Marcar Palabras

a) Para que serve

Este tipo de exercicios favorecen, entre outras cousas, o desenvolvemento da observación e da lóxica ao crear unha relación entre os conceptos presentados. As actividades de marcar palabras aumentan a capacidade de ordenar ideas e conceptos. O estudante debe crear unha vinculación entre os conceptos, palabras, afirmacións ou resultados presentados como opción, analizar se é correcta a relación e efectuar o exercicio.

O exercicio marcar palabras consiste en que o estudante marque as palabras correctas nun texto simplemente facendo clic sobre as mesmas. Este tipo de exercicio pode utilizarse para marcar a palabra correcta ou o resultado escrito dunha operación simple explicada nunha frase. Unha vez que o estudante marque a palabra correcta, poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

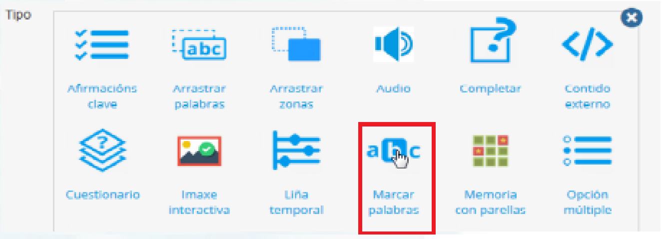
b) Crear un exercicio de Marcar Palabras

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

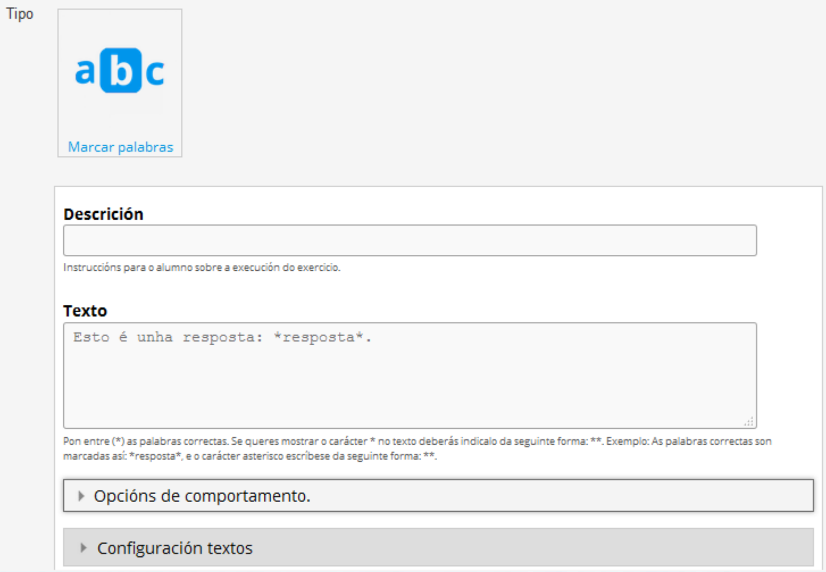
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".
   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Marca as palabras correctas relacionadas cas laranxas.
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

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

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Marcar palabras".



3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.

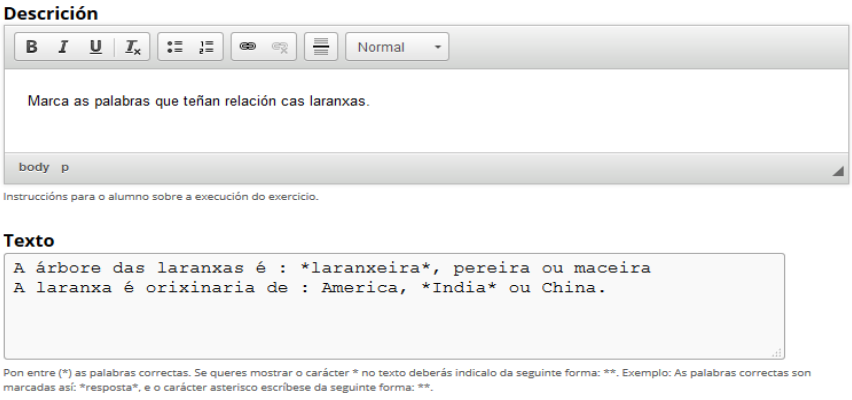


4. O profesor continua cubrindo o resto de datos do formulario:

- Descrición: Breve explicación do que o estudante debe facer no exercicio. Exemplo: “Marca as palabras que teñan relación cas laranxas.”
- Texto : Afirmacións sobre as que o estudante debe atopar a palabra, concepto, resultado correcto. A opción correcta que o estudante debe marcar ten que ser escrita entre asteriscos “*”. No exemplo que expoñemos, o texto conten:

  *A árbore das laranxas é : *laranxeira*, pereira ou maceira*

  *A laranxa é orixinaria de : América, *India* ou China.*



NOTA:
*As palabras correctas póñense entre (*). Cada palabra ten que poñerse entre *.*
*Se é preciso mostrar o carácter * no texto, indicarase da seguinte forma: **.*
*Exemplo: As palabras correctas son marcadas do seguinte xeito: *resposta*, o carácter asterisco escríbese: **.*

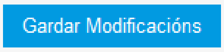
5. Para continuar coa configuración do exercicio, o profesor pulsa no despregable “Opcións de comportamento”.

6. A continuación a pantalla amosa o formulario no que o profesor poder marcar as seguintes opcións:

   - Habilitar Reintento: Marcado (isto permite ó estudante volver a facer o exercicio)
   - Habilitar botón de Mostrar Solución: Marcada (mostrará un botón que permitirá ó estudante visualizar a solución do exercicio)

NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

7. Unha vez completada a configuración do exercicio, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

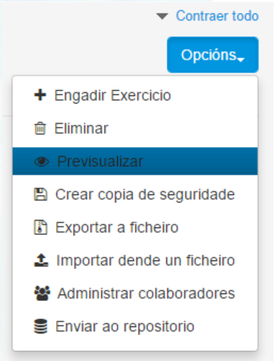


c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

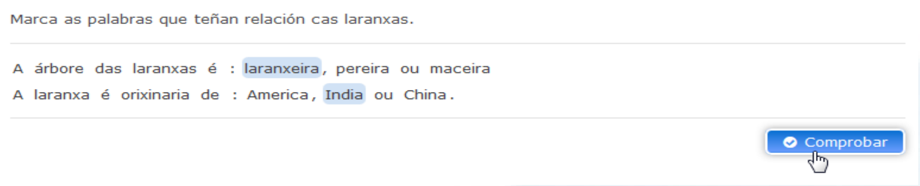
Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Marcar palabras", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.

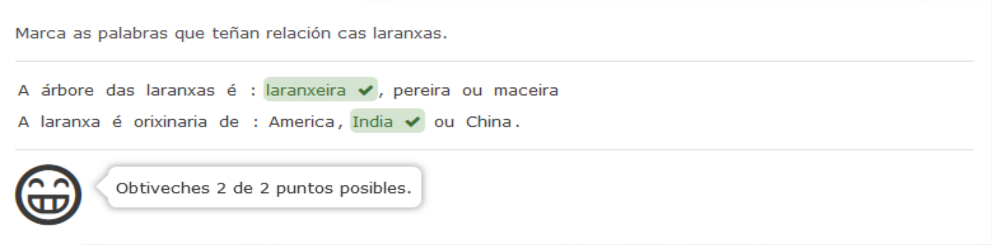


2. A "demo" mostra unha nova xanela coa introdución do exercicio e os textos e palabras propostos.

3. O estudante fai clic sobre as palabras que considere correctas e despois pulsa o botón "Comprobar".



4. Finalmente móstrase en pantalla o resultado do exercicio.



3.4.7) Opción Múltiple

a) Para que serve

Os exercicios de opción múltiple son preguntas con varias posibles respostas (opcións) das cales unha é a correcta e as restantes son incorrectas, ou das que todas son parcialmente correctas, pero só una delas é a máis apropiada.

Este tipo de probas utilízase para medir resultados de aprendizaxe tanto simples (coñecemento) como complexos (comprensión, aplicación, interpretación....):

- coñecemento de terminoloxías
- coñecemento de feitos específicos
- coñecemento de principios
- coñecemento de métodos e procedementos
- capacidade para aplicar principios
- capacidade para interpretar relacións

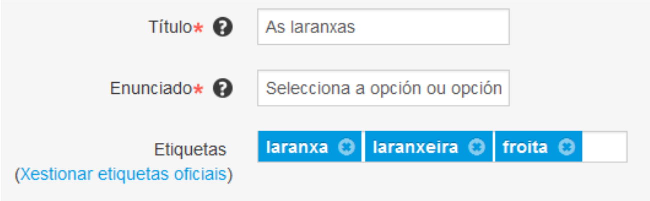
No exercicio de opción múltiple aos estudantes móstraselle un enunciado e debaixo unha serie de opcións. O estudante ten que seleccionar a opción ou opcións correctas e poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

b) Crear un exercicio de Opción Múltiple

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

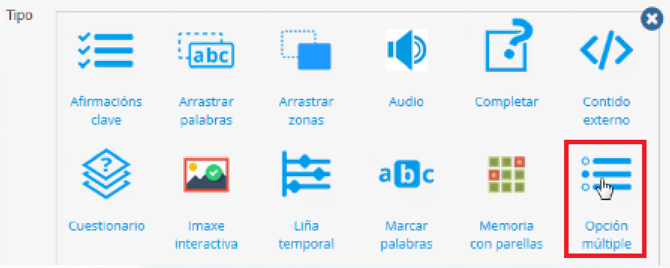
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Selecciona a opción ou opcións correctas.
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

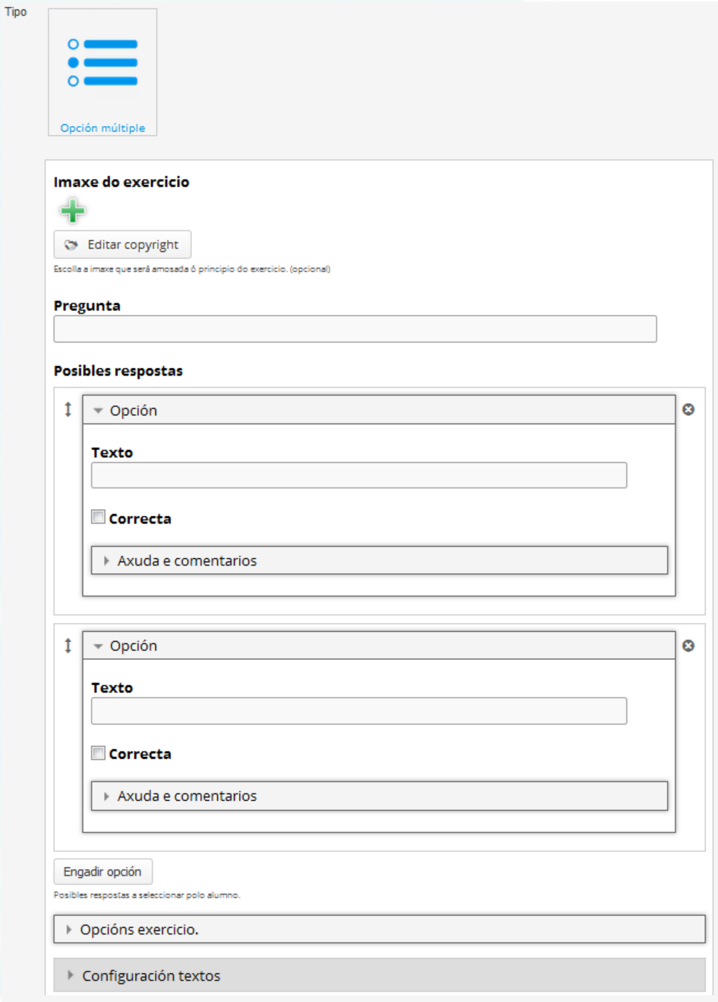


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".

2. Selecciona o "Tipo" Tipo de exercicio "Opción múltiple".



3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



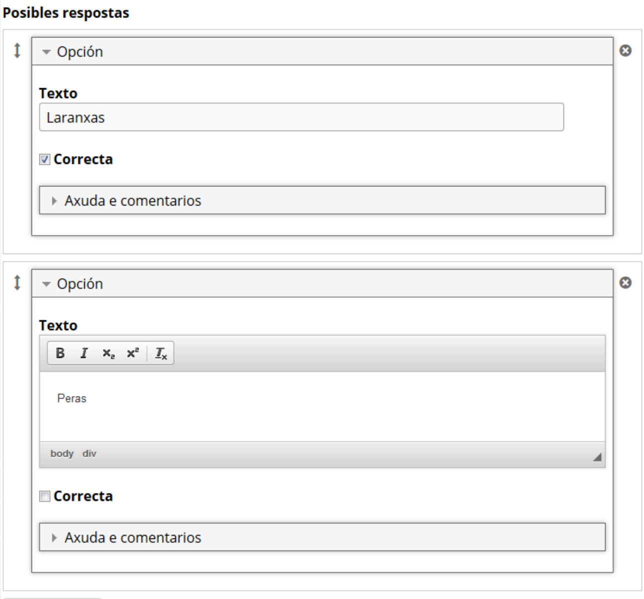
4. O profesor cubre no formulario os seguintes datos:

   - Pregunta: Afirmación, enunciado ou pregunta sobre a que o estudante debe seleccionar a resposta correcta de entre as opcións propostas. Exemplo: “A laranxeira é a árbore que dá”.

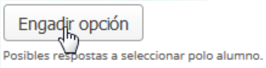
5. A continuación, no bloque “Posibles respostas”, o profesor engade as opcións dispoñibles para a pregunta ou enunciado que acabamos de engadir. En este exemplo, en cada opción vamos a engadir os seguintes datos.

   Opción 1
   - Texto : As Laranxas
   - Correcta: Marcada (se está marcada esta será unha resposta correcta).

   Opción 2
   - Texto : As Peras
   - Correcta: desmarcada (se está marcada esta será unha resposta correcta).



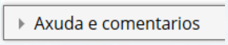
6. Si o profesor precisa engadir máis opcións como alternativas de resposta para mostrarlle ao estudante, pode facer clic no botón “Engadir opción”. Isto fai que apareza unha nova liña.



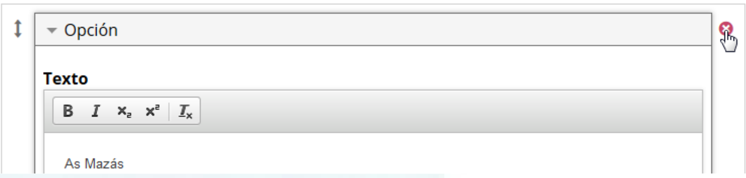
7. Na nova liña pódese engadir os novos textos.

   Opción 3
   - Texto : As mazás
   - Correcta: Desmarcada (se está marcada esta será unha resposta correcta).

8. En cada opción de resposta o profesor pode engadir un texto de axuda e comentarios relativos á opción que se mostra. Para facer esta configuración pulsa a opción "Axuda e comentarios" que se atopa ao final de cada opción.

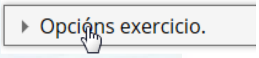


9. Para eliminar una das posibles opcións de resposta, na parte superior dereita de cada opción atópase unha icona con forma de aspa para eliminar esa opción completa.



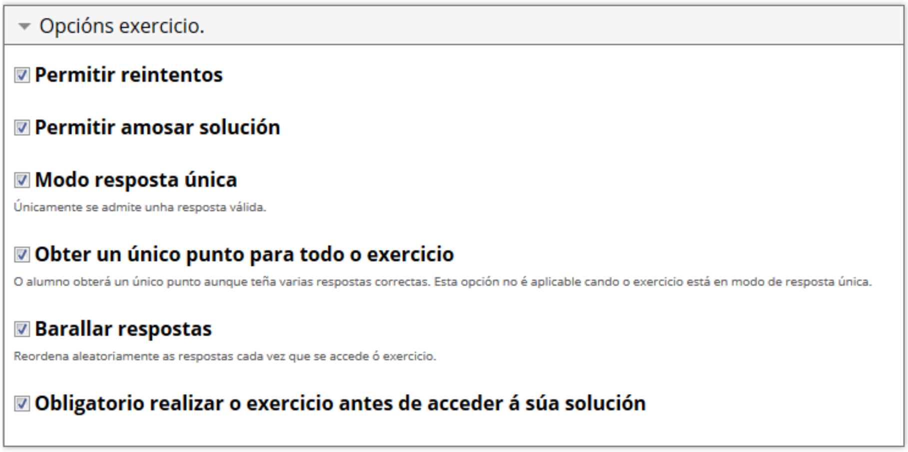
Opcións de exercicio.

En este tipo de exercicios poden configurarse as opcións de comportamento, que habilita ou deshabilita as opcións dispoñibles que se mostrarán ao estudante ao finalizar o exercicio.



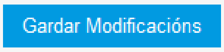
No formulario que aparece a continuación, o usuario pode marcar e desmarcar as seguintes opcións:

- Permitir reintentos: Marcada
- Permitir amosar solución: Marcada.
- Modo resposta única: Marcada (Unicamente se admite unha resposta válida.)
- Obter un único punto para todo o exercicio: Marcada (O estudante obterá un único punto aínda que teña varias respostas correctas. Esta opción non é aplicable cando o exercicio está en modo de resposta única.)
- Barallar respostas: Marcada (Reordena aleatoriamente as respostas cada vez que se accede ó exercicio).
- Obrigatorio realizar o exercicio antes de acceder á súa solución: Marcada



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

10. Unha vez completada a configuración do exercicio, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

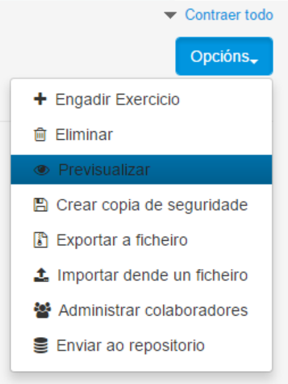


c) Previsualizar o exercicio

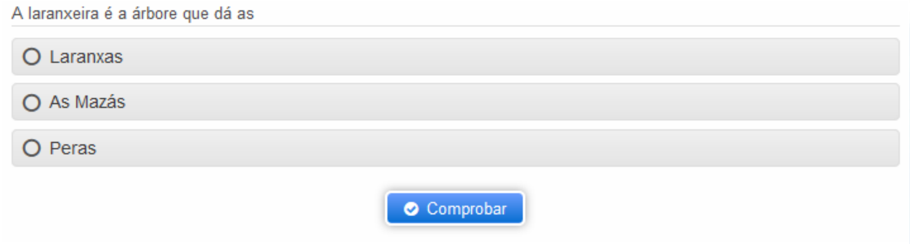
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Resposta múltiple", a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

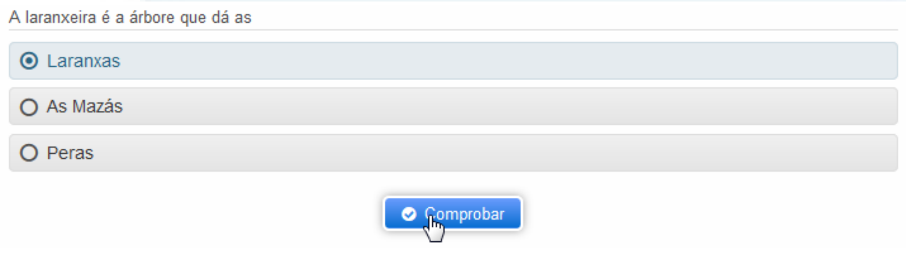
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A "demo" mostra unha nova xanela coa pregunta ou enunciado e as súas posibles respostas.



3. O estudante marca a opción ou opcións que considere correctas e despois pulsa o botón "Comprobar".



4. Finalmente móstrase en pantalla o resultado do exercicio.

3.4.8) Opción Única

a) Para que serve

Os exercicios de opción múltiple son preguntas con varias posibles respostas (opcións) das cales unha é a correcta e as restantes son incorrectas.

Este tipo de probas utilízase para medir resultados de aprendizaxe tanto simples (coñecemento) como complexos (comprensión, aplicación, interpretación....):

- coñecemento de terminoloxías
- coñecemento de feitos específicos
- coñecemento de principios
- coñecemento de métodos e procedementos
- capacidade para aplicar principios
- capacidade para interpretar relacións

O exercicio de "Opción única" consiste nunha lista de afirmacións ou preguntas que solo teñen unha resposta ou opción correcta. O estudante terá que seleccionar unha única opción ou resposta por cada enunciado ou pregunta e poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

b) Crear un exercicio de Opción Única

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

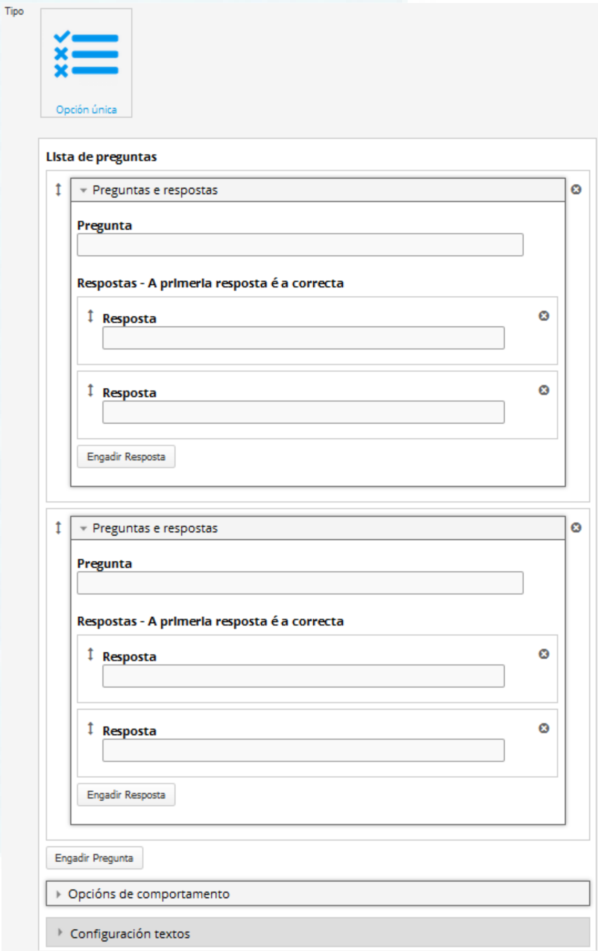
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Selecciona a resposta correcta nas seguintes preguntas.
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

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

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Opción única".

3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.

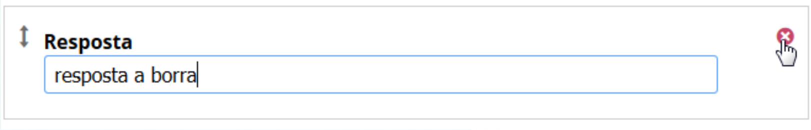


4. O profesor cubre no formulario as preguntas coas súas respostas asociadas:
   - Pregunta: A laranxeira é a árbore que dá a
     - ✓ Resposta: Laranxa (a **resposta correcta** sempre a temos que poñer como primeira resposta)
     - ✓ Resposta: Pera

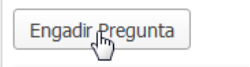
NOTA:
A resposta correcta sempre é a que se cubra como primeira resposta.

5. Si o profesor precisa engadir máis posibilidades para amosar como resposta para mostrarlle ao estudante, pode facer clic no botón "Engadir Resposta". Isto fai que apareza unha nova liña para incorporar a resposta.

6. Si é preciso eliminar algunha resposta, na parte superior dereita de cada resposta temos unha icona con forma de aspa.

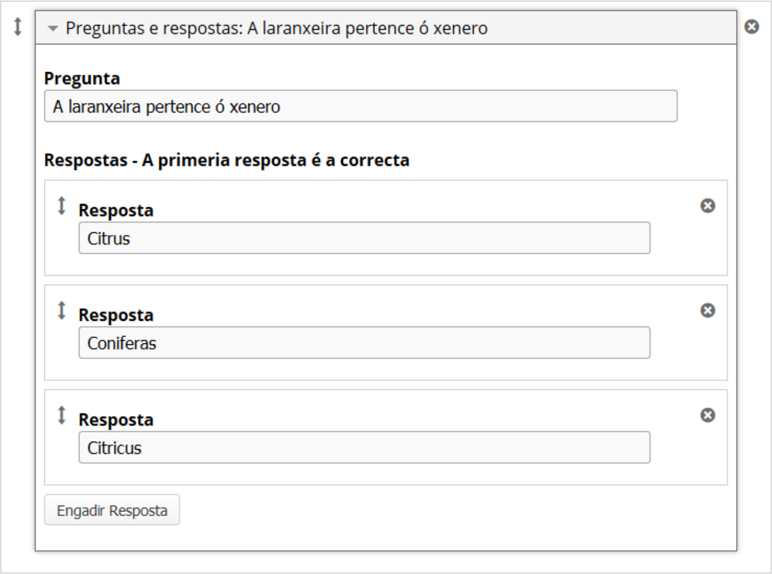


7. Si o profesor quere configurar máis preguntas para formular ao estudante, pode facer clic no botón Engadir Pregunta, que activará un novo bloque para engadir unha nova pregunta.



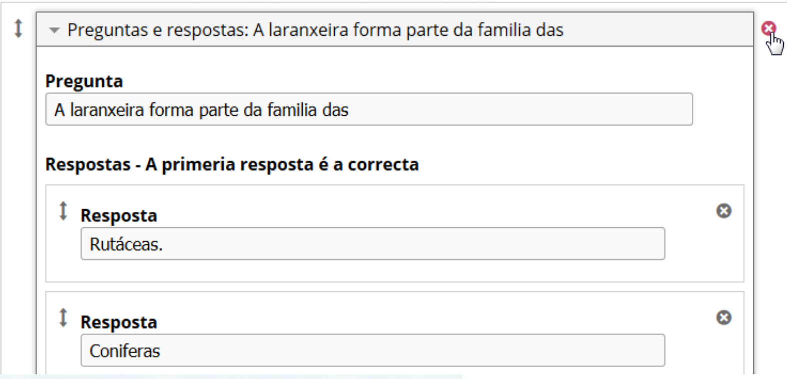
8. O profesor cubre o novo bloque cos seguintes datos:
   - Pregunta: A laranxeira pertence ó xénero
     - ✓ Resposta: Citrus (a resposta correcta sempre a temos que poñer como primeira resposta)
     - ✓ Resposta: Coniferas
     - ✓ Resposta: Citricus

NOTA:
A resposta correcta sempre é a que se cubra como primeira resposta.



9. O profesor pode engadir tantos bloques de preguntas e respostas como considere, repetindo os pasos descritos nos puntos 7 e 8.

10. Para "Eliminar" unha pregunta, o profesor fai clic na icona con forma de aspa que hai na parte superior dereita da pregunta.



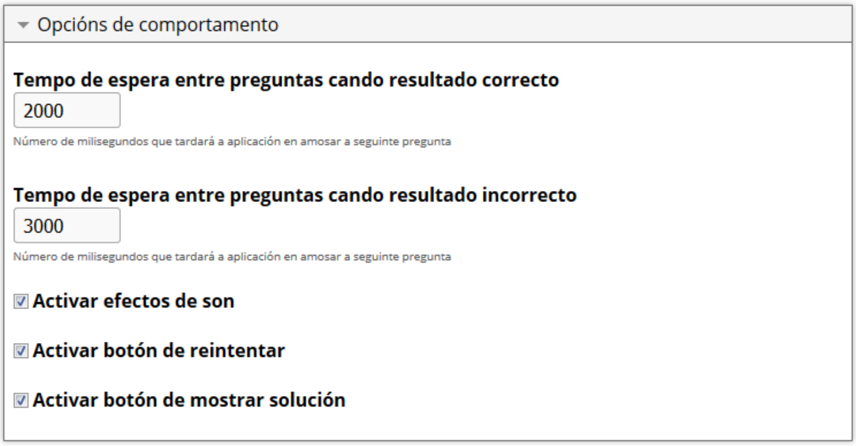
Modificar Opcións de comportamento

En este tipo de exercicios poden configurarse as opcións de comportamento, que habilita ou deshabilita as opcións dispoñibles que se mostrarán ao estudante ao finalizar o exercicio.

No formulario que aparece a continuación, o usuario pode marcar e desmarcar as seguintes opcións:

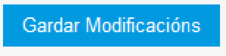
- Tempo de espera entre preguntas cando resultado correcto: 2000 (Número de milisegundos que tardará a aplicación en amosar a seguinte pregunta)
- Tempo de espera entre preguntas cando resultado incorrecto: 3000 (Número de milisegundos que tardará a aplicación en amosar a seguinte pregunta)

- Activar efectos de son: Marcada.
- Activar botón de reintentar: Marcada
- Activar botón de mostrar solución: Marcada



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

11. Unha vez completada a configuración do exercicio, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

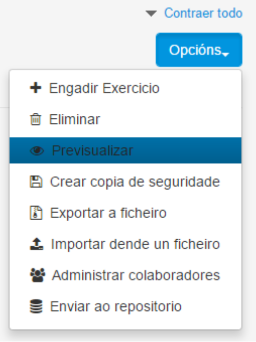


c) Previsualizar o exercicio

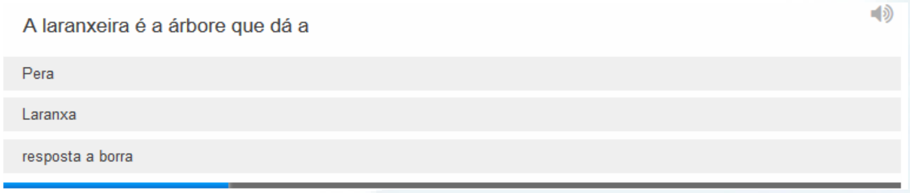
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Resposta única", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

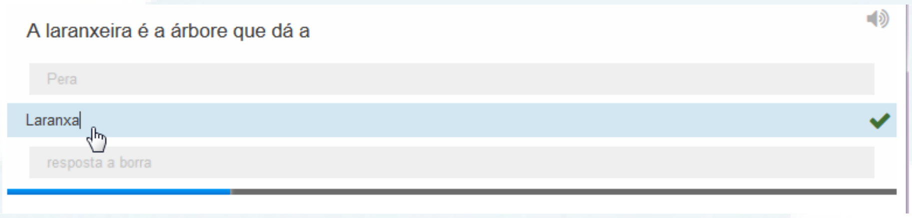
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



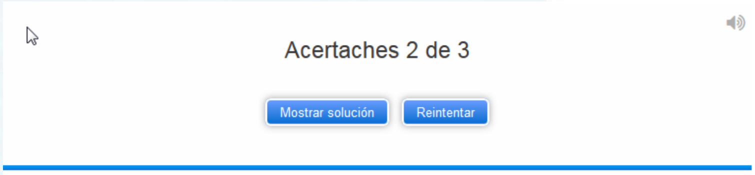
2. A “demo” mostra unha nova xanela coa primeira pregunta e as súas posibles respostas.



3. O estudante marca a opción que considere correcta. En ese momento o exercicio informa se a resposta é correcta ou incorrecta e automaticamente pasa a seguinte pregunta.



4. Respóndense todas as preguntas. Concluído todo o exercicio, mostrase un resumo do resultado obtido.



3.4.9) Selección de imaxes

a) Para que serve

Os exercicios que permiten relacionar apoiándose en imaxes, poden promover o razoamento perceptual incrementando as habilidades do estudante para recoñecer, identificar e comparar a información visual. Permiten relacionar as ideas, conceptos, palabras concretas coas súas representacións visuais e traballar en termos de asociación.

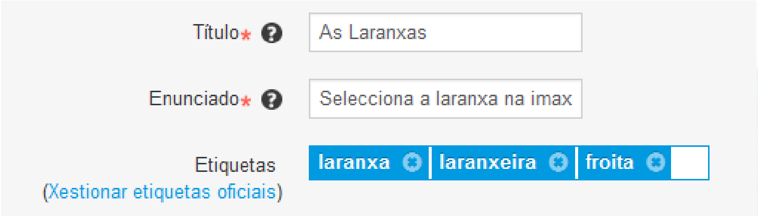
No exercicio de Selección de imaxe, móstraselle ao estudante un enunciado ou pregunta e unha imaxe. O estudante contestara a pregunta facendo clic sobre a imaxe que corresponda, a cal deberá arrastrar a unha ou varias zonas correctas.

b) Vamos a crear un exercicio de Selección de imaxes

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.

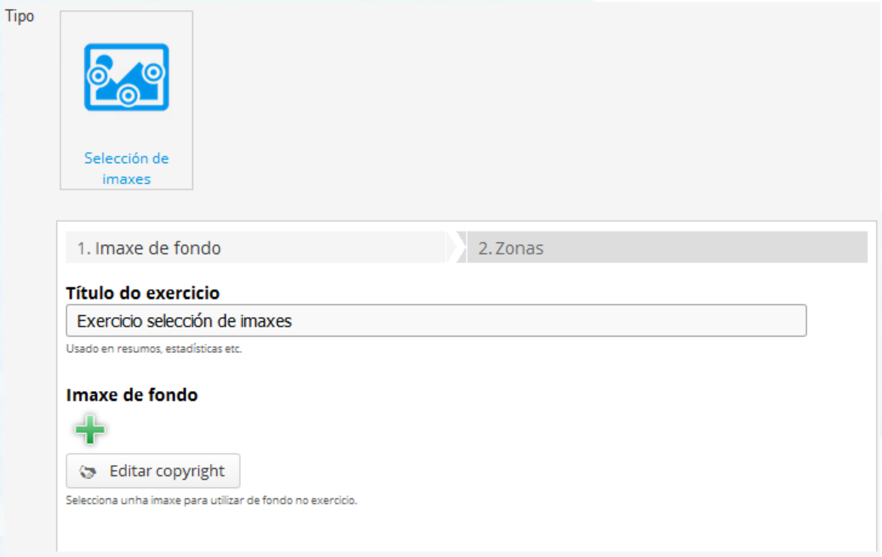
   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Selecciona a laranxa na imaxe.
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.



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

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Selección de imaxes".

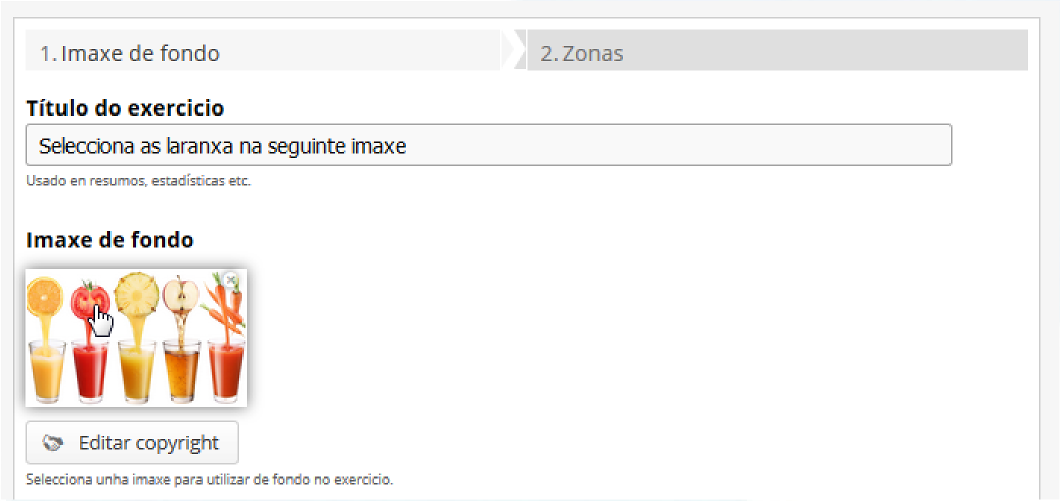
3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



4. En primeiro lugar na lapela "1.Imaxe de fondo", introdúcense os seguinte datos:

   - Título do exercicio: Breve explicación do que o estudante debe facer no exercicio. Exemplo: "Selecciona as laranxas na seguinte imaxe"

5. Na "Imaxe de fondo" o profesor seleccionará a imaxe de fondo do exercicio, sobre a que se definirán as zonas nas que o estudante pode "facer clic". Para subir a imaxe pulsa na icona "+" de cor verde para seleccionar e axuntar a imaxe.



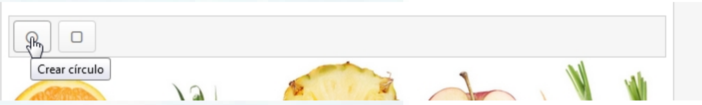
6. A continuación, na lapela “2.Zonas” configúranse as zonas nas que se pode “facer clic” para responder a pregunta correctamente.

7. No campo “Descrición da tarefa” introduce o texto que indica claramente o elemento a localizar. Exemplo: “Fai clic sobre a laranxa”.

8. Desde esta lapela, o profesor visualiza a imaxe que se subiu para ser utilizada como imaxe de fondo e sobre a que aparecen as iconas que se utilizarán para delimitar as zonas para “facer clic”:

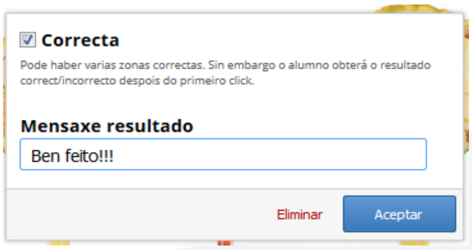
- Zona de forma circular
- Zona de forma rectangular

9. O profesor debe indicar as zonas a onde se pode facer clic. Arrastra a icona de zonas “Crear circulo”.



10. Abre unha nova xanela na que o usuario pode introducir os seguinte datos:

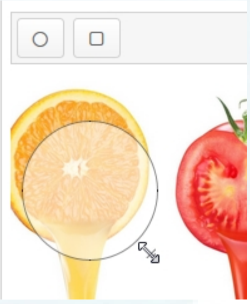
   - Correcta: Esta opción será marcada no caso de tratarse da zona correcta. No exemplo que expoñemos no manual vamos a marcala como correcta.
   - Mensaxe resultado: Ben feito!!! (esta mensaxe será a que lle saia ó estudante cando faga clic sobre esta zona)



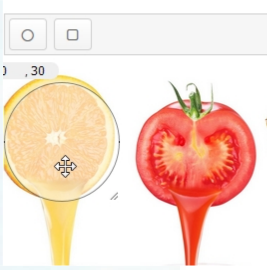
NOTA:

Pode haber varias zonas correctas.
O alumno obterá o resultado correcto/incorrecto despois do primeiro clic.

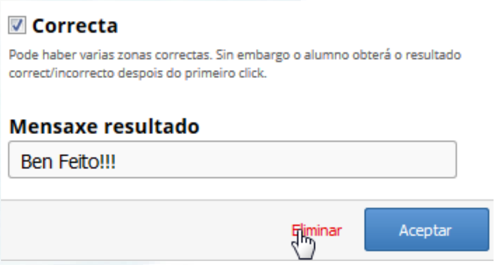
11. O tamaño da zona pode ser modificado. Para modificar o tamaño da zona, o profesor fai clic na esquina inferior dereita da zona e sen soltar, arrastra ata chegar ó tamaño desexado.



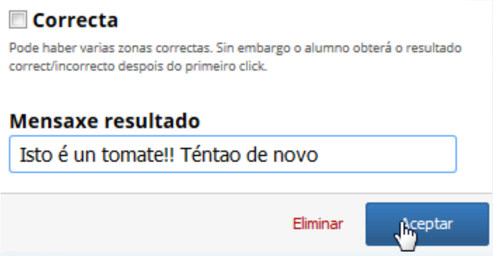
12. Axustado o tamaño, colocase a zona creada sobre o lugar da imaxe de fondo que lle corresponda. No caso de exemplo que se expón, colócase sobre a laranxa.



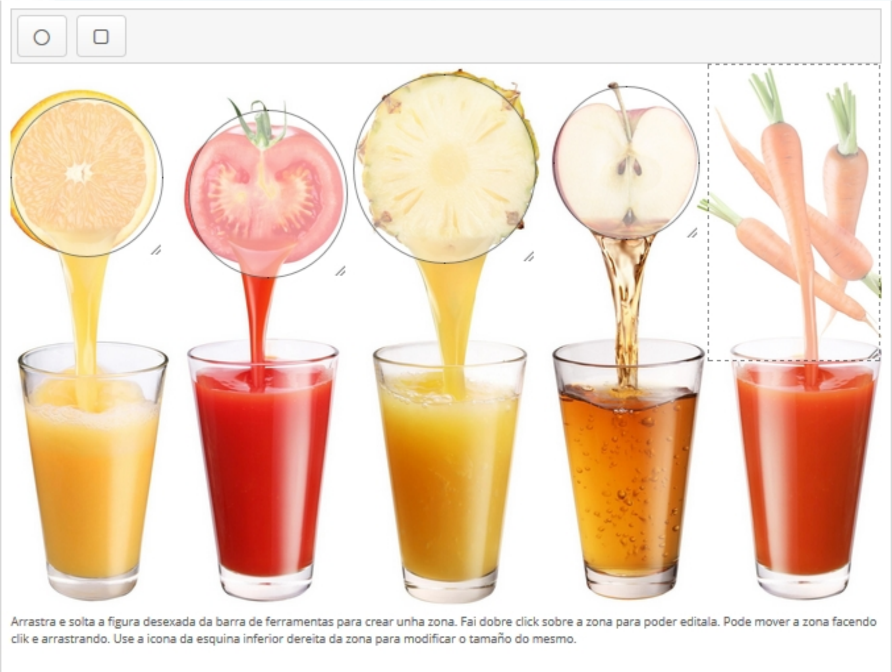
13. Si se precisa editar unha zona xa creada, o profesor fai dobre clic sobre ela. Abre de novo a xanela cos datos da zona que se poden modificar. Dende ese formulario tamén pode eliminar unha zona facendo clic no enlace Eliminar.



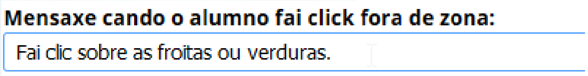
14. Realizaranse as accións descritas nos puntos 9 a12, tantas veces como sexan necesarios para completar a definición do exercicio. Neste caso de exemplo, repítense as accións para o resto de froitas e verduras, pero sen marcar a zona como correcta.



15. Finalmente completase toda a configuración de todas as zonas do exercicio.



16. Por último, no campo "Mensaxe cando o estudante fai clic fora de zona", o profesor pode escribir o texto que se amosará ao estudante cando faga clic fora das zonas que foron definidas nos puntos anteriores. Exemplo: Fai clic sobre as froitas ou verduras.



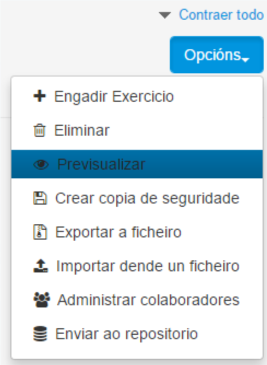
17. Unha vez completada a configuración do exercicio, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo “demo”. A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo “Selección de imaxes”, a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A “demo” mostra unha nova xanela coa previsualización do exercicio, coa imaxe e o enunciado que se configurou na “Descrición da tarefa”.

3. Si se fai clic sobre algunha parte da imaxe na que non fora configurada ningunha zona, mostrase a mensaxe de aviso que se configurou na “Mensaxe cando o estudante fai clic fora de zona”.

4. Si se fai clic sobre una zona, pero esta non é a marcada como correcta, mostrase a mensaxe que se configurou para cada unha das zonas creadas.

5. Cando o estudante faga clic sobre a laranxa, que é a zona marcada como correcta, mostrase a mensaxe correspondente a esa zona.

3.4.10) Tarxetas con imaxes

a) Para que serve

Os exercicios que se apoian en imaxes para formular distintas preguntas, permiten relacionar as ideas, conceptos, palabras concretas, coas súas representacións visuais e traballar coa técnica de asociación con imaxes.

Este tipo de exercicios permiten estimular a capacidade de relacionar imaxes con contidos conceptuais e situacións da vida cotiá, reforzando así a comprensión sobre un tema ou situación determinada. Este xogo pode ser utilizado en distintas temáticas e combinado con outras estratexias didácticas.

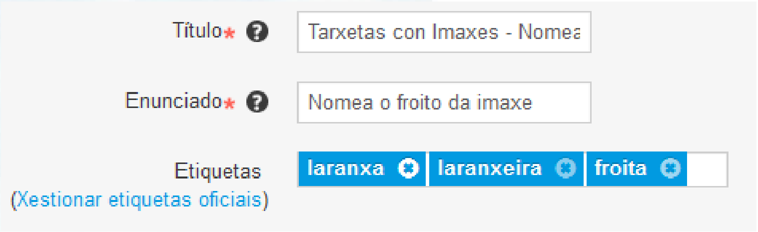
O exercicio “Tarxetas con imaxes” ao estudante preséntanselle un número determinado de tarxetas cunha imaxe e unha pregunta. O estudante ten que responder adecuadamente a cada pregunta e poderá comprobar os resultados e visualizar as respostas acertadas e falladas.

b) Crear un exercicio de Tarxetas con imaxes

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

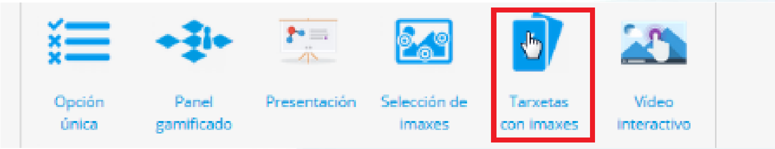
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.

   - Título: Tarxetas con Imaxes - Nomea os froitos
   - Enunciado: Nomea o froito da imaxe
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

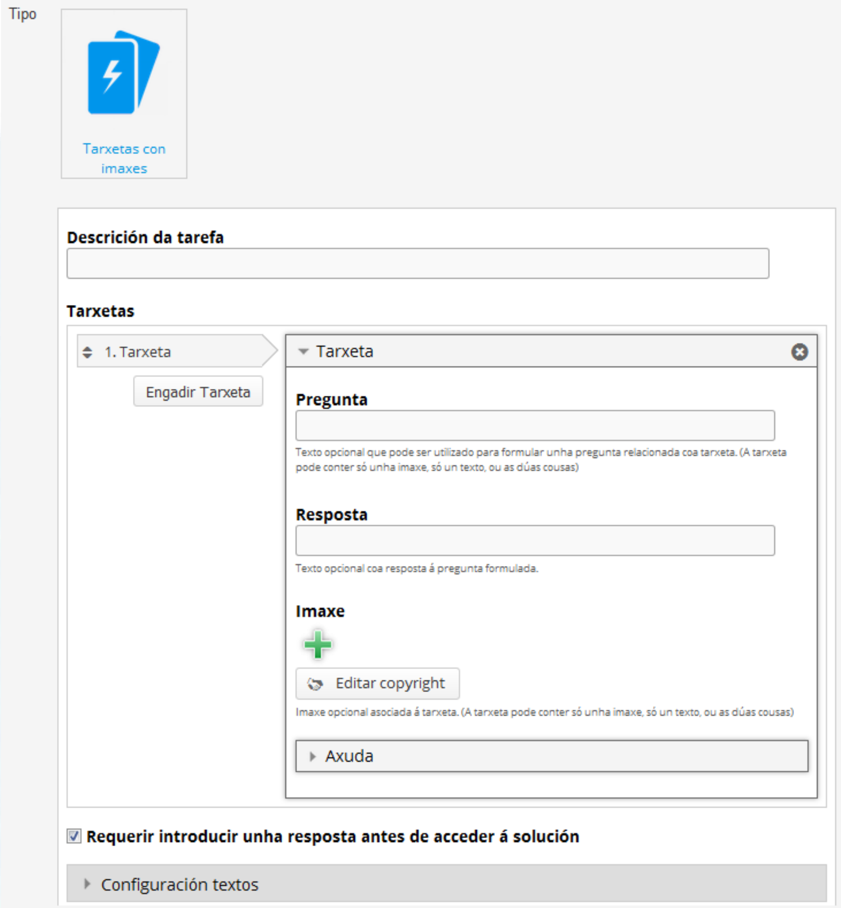


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla “intro”.

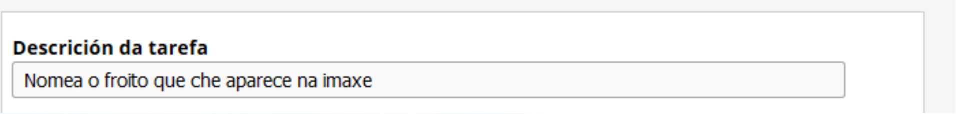
2. Selecciona o “Tipo” Tipo de exercicio “Tarxetas con imaxes”.



3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



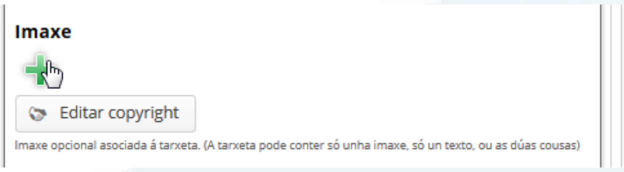
4. O formulario iniciase cubrindo os seguintes datos:
   - Descrición da tarefa: Explicación do exercicio que ten que realizar o estudante. Exemplo: “Nomea o froito que che aparece na imaxe”.



5. A continuación, mostrase a parte do formulario correspondente as tarxetas. O profesor crea as tarxetas que queira utilizar no seu exercicio, coas súas preguntas e respostas asociadas. Cubre os seguintes datos:
   - Pregunta: Escribe o nome da froita (Texto opcional que pode ser utilizado para formular unha pregunta relacionada coa tarxeta.)

✓ Resposta: Laranxa (Texto opcional coa resposta á pregunta formulada)

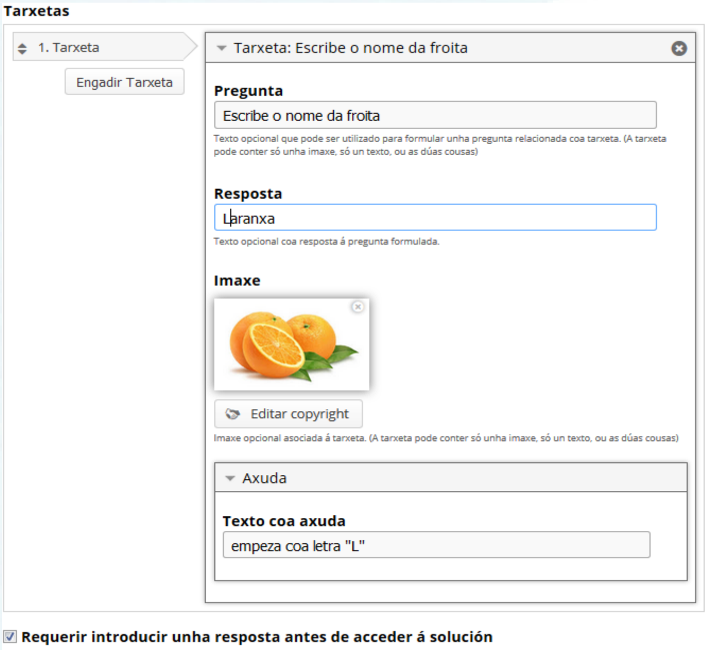
- Imaxe permite engadir unha imaxe facendo clic na icona "+" de cor verde. Imaxe opcional asociada á tarxeta.(Exemplo: neste caso a imaxe dunha laranxa).



NOTA:
A tarxeta pode conter só unha imaxe, só un texto, ou as dúas cousas.

- O profesor pode incluír unha "Axuda" como pista que se lle amosará ao estudante en esa tarxeta.

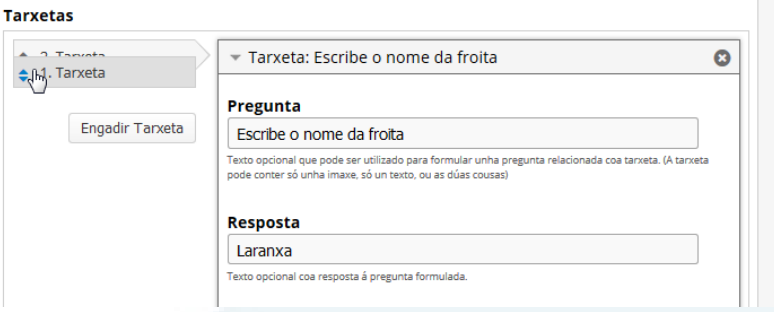
6. Marcase a opción Requirir introducir unha resposta antes de acceder á solución.



7. Si o profesor preci completa de novo o formulario que se

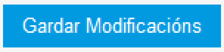
Modificar Orden

O profesor pode modificar na ⬍, a esquerda de cada tarxeta, arrastrando e



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

8. Unha vez completada a configuración do exercicio, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

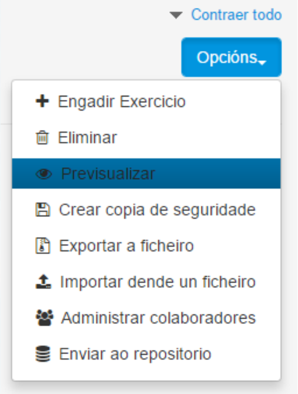


c) Previsualizar o exercicio

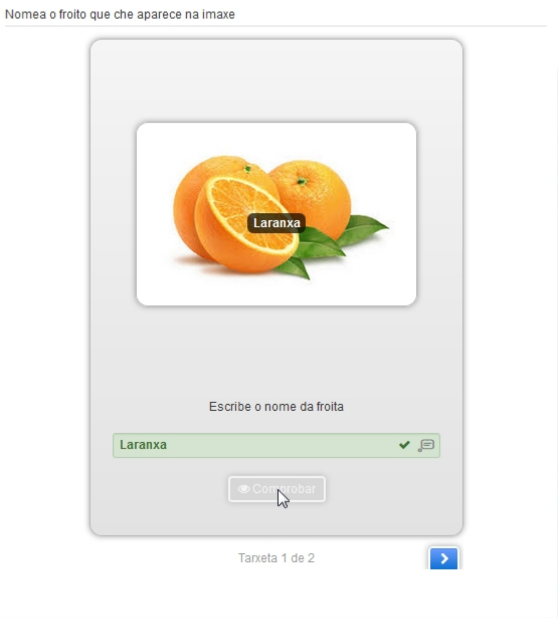
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Tarxetas con imaxes", a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.

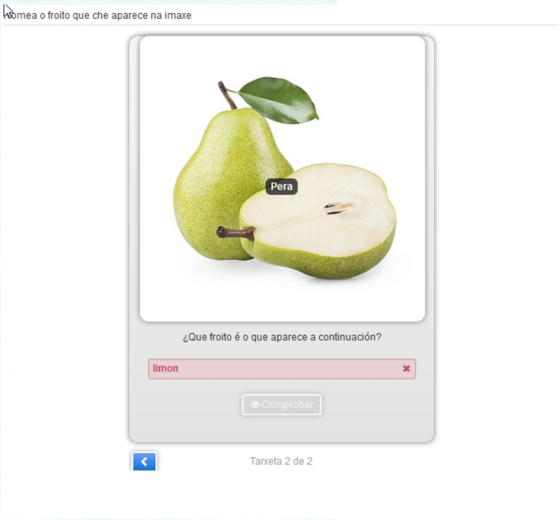


2. A "demo" mostra unha nova xanela coa primeira tarxeta que se tiña configurada. O estudante escribe a resposta e pulsa "Comprobar".



3. O estudante utiliza as frechas que se mostrar na parte inferior da tarxeta para moverse entre as tarxetas.

4. No caso de que o estudante non escriba a resposta correcta, sobre a imaxe da tarxeta mostrase a resposta correcta.



3.5) Exercicios non avaliables

3.5.1) Audio

a) Para que serve

Este tipo de actividades proporcionan un reforzo educativo, apoiándose nun audio, como medio para reforzar termos, coñecer novas palabras, practicar idiomas ou corrixir a pronunciación. Tamén pode utilizarse como mero recurso de apoio.

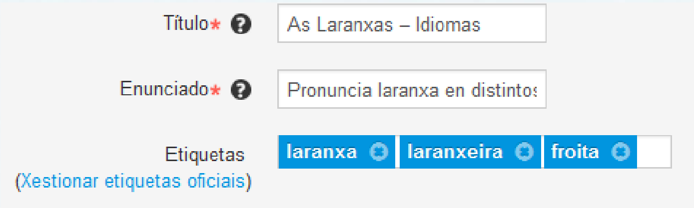
O exercicio audio amosa un reprodutor dende o que o estudante pode escoitar o audio que o profesor decidira subir.

b) Crear un exercicio de Audio

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

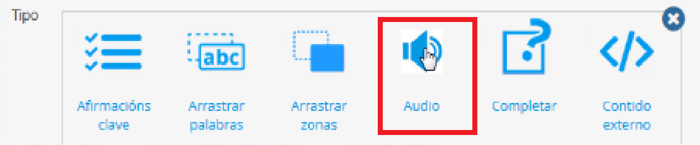
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.

   - Título: As Laranxas – Idiomas
   - Enunciado: Pronuncia laranxa en distintos idiomas
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.



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

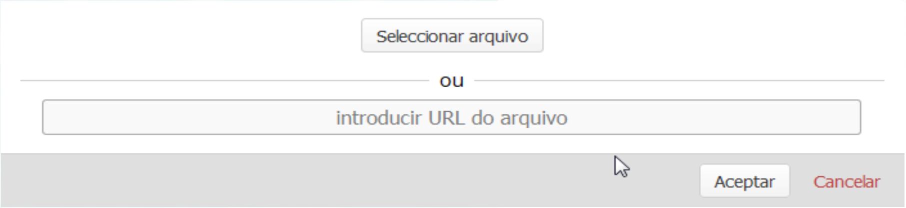
2. Selecciona o “Tipo” de exercicio “Audio”.



3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.

4. O profesor fai clic na icona "+" para engadir un arquivo de audio.

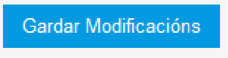
5. Esta acción abre unha xanela onde podemos subir un arquivo de audio que teñamos no noso equipo ou ben poñer a url dun arquivo de audio.



6. No caso de exemplo que se expón neste manual, seleccionase un arquivo de audio descargado no equipo.
7. Unha vez incorporado o arquivo de audio, o profesor cubre os seguintes datos do formulario:
   - Modo visualización: avanzado
   - Axustar ó espazo dispoñible: desmarcado
   - Permitir controles: marcada (Esta opción desmarcada oculta por completo o reprodutor de audio. Neste caso deberase marcar a opción de auto-reprodución.)
   - Auto-reprodución: desmarcado

NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

8. Unha vez completada a configuración do audio, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

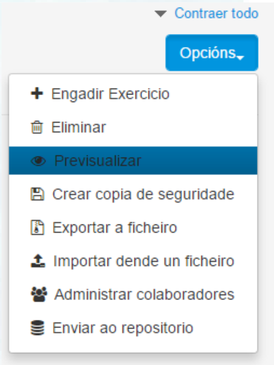


c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Audio", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A “demo” mostra unha nova xanela cun reprodutor de audio. O estudante solo ten que pulsar play para comezar a escoitar o audio.

3.5.2) Contido Externo

a) Para que serve

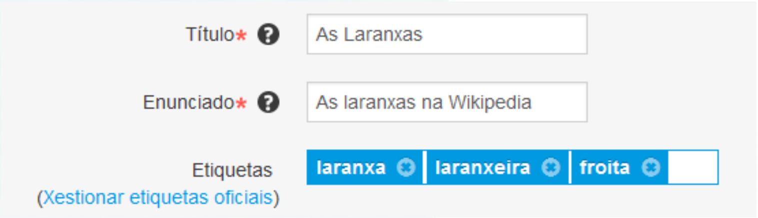
Este tipo de actividades proporcionan ao estudante acceso a información que xa se proporciona desde unha páxina web. Pode utilizarse como mero recurso de apoio.

O exercicio de contido externo amosa calquera outra páxina web simplemente introducindo a url que o profesor indicou.

b) Crear un exercicio de Contido externo

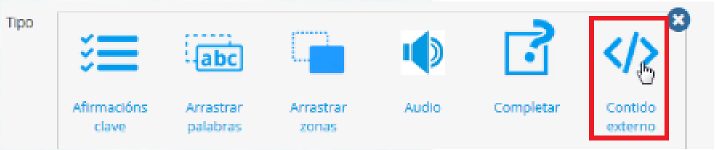
O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.
   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: As laranxas na Wikipedia
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.

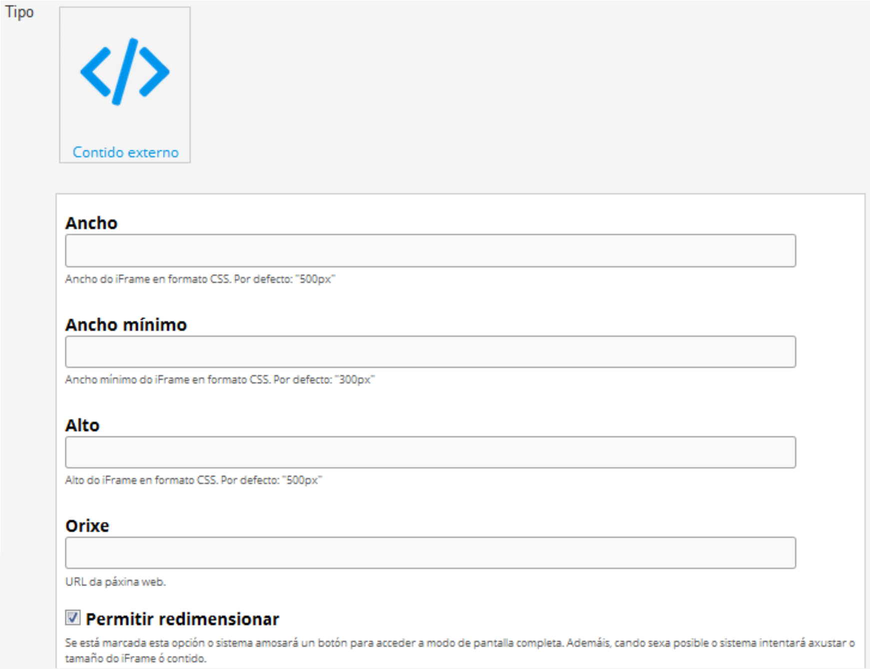


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla “intro”.

2. Selecciona o “Tipo” de exercicio “Contido externo”.



3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



4. No formulario que se amosa, o profesor cubre os seguintes datos:

- Ancho: 800
- Ancho mínimo: 600
- Alto: 400
- Orixe: https://gl.wikipedia.org/wiki/Laranxa_%28froita%29
- Permitir redimensionar: Marcada (Se está marcada esta opción, o sistema amosará un botón para acceder a modo de pantalla completa. Ademais, cando sexa posible o sistema intentará axustar o tamaño do iFrame ó contido.)

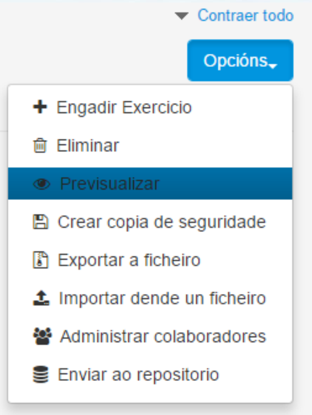
5. Unha vez completada a configuración do contido externo, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Contido externo", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A "demo" mostra unha nova xanela na cal aparece o contido da páxina web indicada no campo orixe.

3.5.3) Imaxe interactiva

a) Para que serve

Esta actividade permite transformar imaxes en gráficos interactivos mediante a inserción dunha serie de puntos que conteñen información multimedia. Estes puntos multimedia permiten mostrar información de calquera tipo (imaxes, textos, vídeos), co fin de enriquecelos, tomalos como eixo vertebrado para abordar un contido ou facilitar a explicación sobre un determinado tema. Pode utilizarse como recurso de apoio.

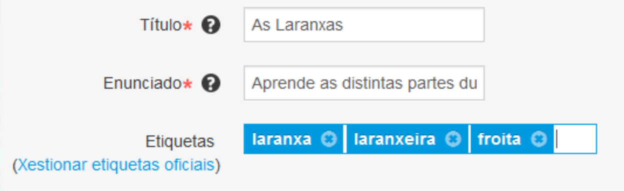
No exercicio de imaxe interactiva o estudante visualiza unha imaxe con distintos puntos interactivos. Ó facer clic sobre os puntos amosa en novas xanelas a información relacionada ca imaxe e coa zona da imaxe na que se atopa o punto. A información será mostrada en forma de texto, vídeo ou imaxe.

b) Crear un exercicio de imaxe interactiva

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

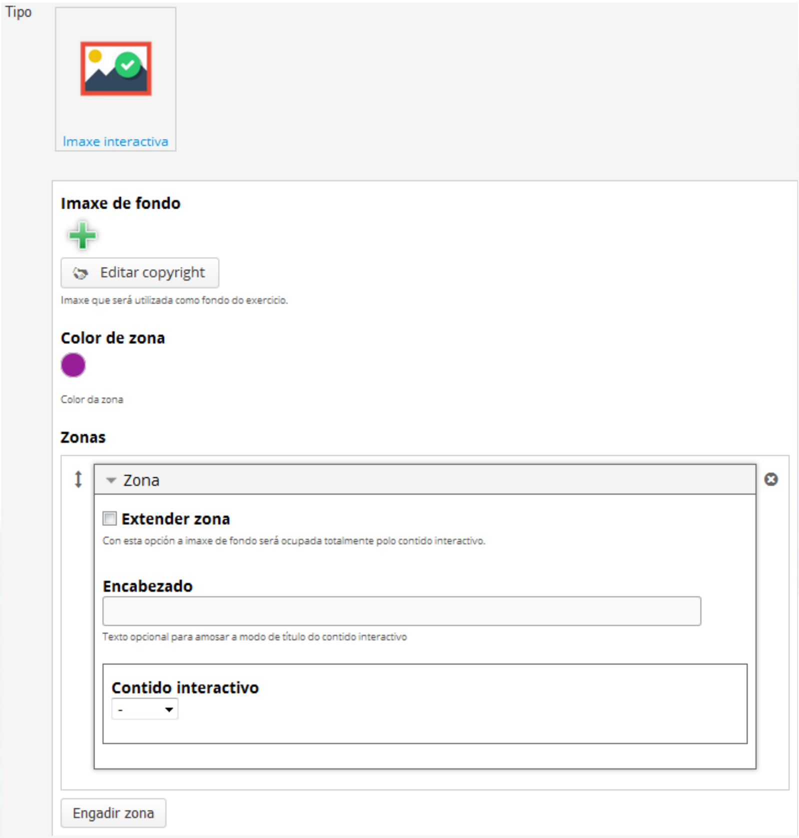
   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Aprende as distintas partes dunha laranxa
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita.



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

2. Selecciona o "Tipo" Tipo de exercicio "Imaxe interactiva".

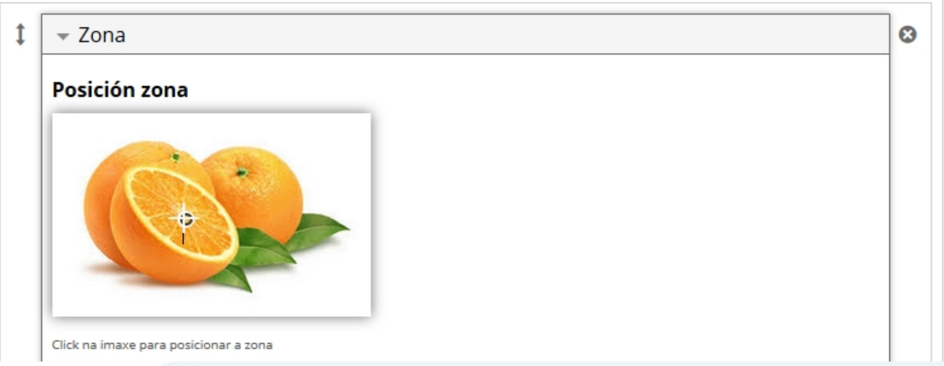
3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



4. Na "Imaxe de fondo" o profesor seleccionará a imaxe de fondo do exercicio, sobre a que se definirán as zonas nas que o estudante pode "facer clic". Para subir a imaxe pulsa na icona "+" de cor verde para seleccionar e axuntar a imaxe.

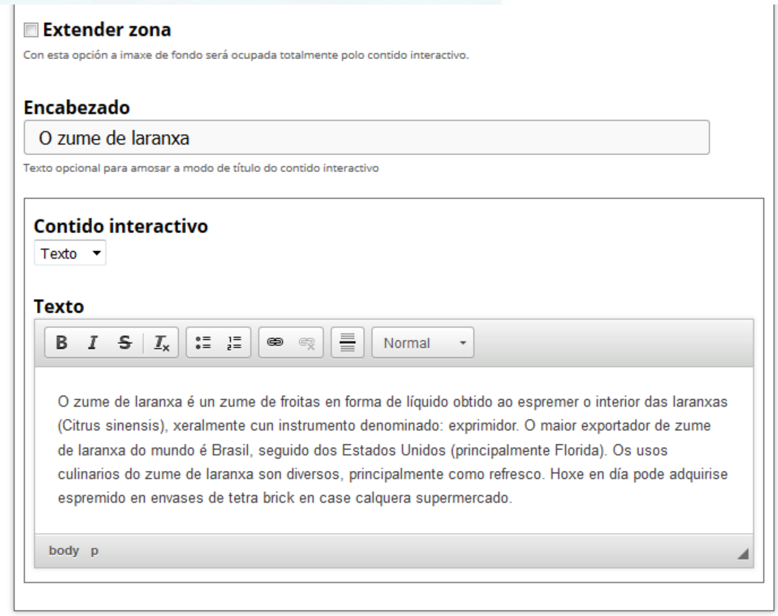
5. Seleccionase o color do punto que se marcará como zona na que o estudante pode facer "clic".

6. No formulario que se mostra a continuación, aparece a imaxe que se axuntou no punto 4. O profesor fai clic sobre a zona na que quere colocar o punto no que o estudante debe facer clic para acceder a información multimedia que se configure ("posición da zona").



7. O profesor cubre o formulario no que se configura o contido multimedia ("Texto"), cos seguintes datos:

- Estender zona: Desmarcar (Con esta opción a imaxe de fondo será ocupada totalmente polo contido interactivo.)
- Encabezado: O zume de laranxa
- Contido interactivo: Seleccionamos "Texto" (en este caso mostra un novo campo no que introducir texto coa información sobre ese punto). Exemplo:
  - ✓ Texto: O zume de laranxa é un zume de froitas en forma de líquido obtido ao espremer o interior das laranxas (Citrus sinensis), xeralmente cun instrumento denominado: exprimidor. O maior exportador de zume de laranxa do mundo é Brasil, seguido dos Estados Unidos (principalmente Florida). Os usos culinarios do zume de laranxa son diversos, principalmente como refresco. Hoxe en día pode adquirise espremido en envases de tetra brick en case calquera supermercado.

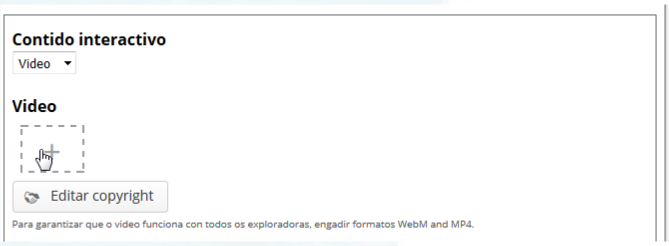


8. No caso de que o profesor queira engadir máis zonas multimedia nas que o estudante faga clic para acceder a información, debe pulsar no botón "Engadir zona".

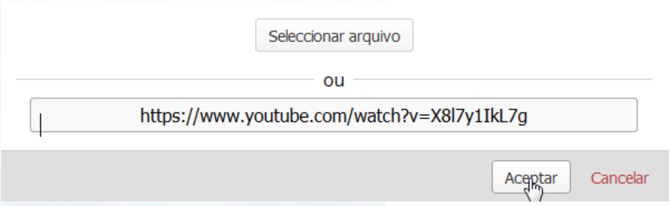
9. Repítese o paso descrito no punto 6. O profesor visualiza de novo a imaxe de fondo e fai clic sobre a nova zona na que quere colocar outro punto no que o estudante debe facer clic para acceder a nova información multimedia.

10. O profesor cubre o novo formulario no que se configura o contido multimedia ("Vídeo"), cos seguintes datos:

- Estender zona: Desmarcar (Con esta opción a imaxe de fondo será ocupada totalmente polo contido interactivo.)
- Encabezado: Como plantar e xerminar sementes de laranxa
- Contido interactivo : Seleccionamos "Vídeo" (ó seleccionar vídeo aparécenos un formulario no cal vamos a definir un vídeo).
  - ✓ O profesor fai clic no botón "+" para engadir un vídeo.



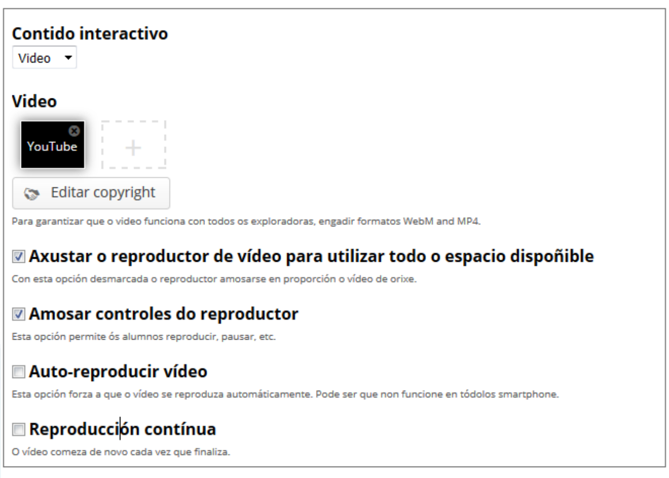
  - ✓ Introducir URL do arquivo: https://www.youtube.com/watch?v=X8l7y1IkL7g



NOTA: **<u>Seleccionar arquivo</u>**
Se queremos subir un vídeo que teñamos no noso equipo en vez de introducir a url do vídeo, o profesor fai clic no botón "Seleccionar arquivo" e busca no seu equipo o vídeo que queremos incorporar.
Para garantir que o vídeo funciona con todos os exploradores, os formatos soportados son WebM e MP4.

  - ✓ Axustar o reprodutor de vídeo para utilizar todo o espazo dispoñible: Marcar (Con esta opción desmarcada o reprodutor mostrarase en proporción o vídeo de orixe .)
  - ✓ Amosar controles do reprodutor: Marcar (Esta opción permite ós estudantes reproducir, pausar, etc.)

- ✓ Auto-reproducir vídeo: Desmarcar (Esta opción forza a que o vídeo se reproduza automaticamente. Pode ser que non funcione en tódolos smartphone.)
- ✓ Reprodución continua: Desmarcar (O vídeo comeza de novo cada vez que finaliza.)



11. O profesor seguirá uns pasos similares no caso de engadir unha zona multimedia de tipo "Imaxe".

NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

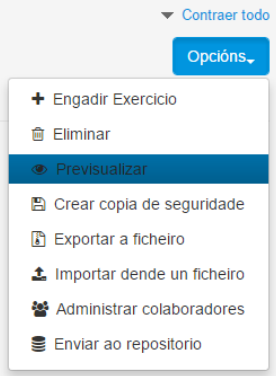
12. Unha vez completada a configuración do contido externo, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Imaxe interactiva", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A “demo” mostra unha nova xanela na cal aparece a imaxe cos puntos interactivos que foron configurados.

3. O estudante fai clic sobre o punto que aparece sobre a laranxa cortada, mostrando o texto que configurado para ese punto.

4. Ao facer clic no punto que está sobre a laranxa enteira, mostrarase o vídeo configurado para ese punto.

3.5.4) Liña temporal

a) Para que serve

A organización da información en liñas de tempo ofrece un marco para mostrar un tipo de relación entre sucesos. As liñas de tempo son unha maneira de contar unha historia. Poden utilizarse a partir de calquera contido que teña un eixo cronolóxico.
As liñas de tempo proporcionan estrutura, facilitando aos estudantes a localización de sucesos, acontecementos, procesos, etc., nun continuo. As liñas de tempo permiten superpoñer información e imaxes de forma creativa, configurando un panorama amplo na representación gráfica dos sucesos. As liñas de tempo permiten fragmentar nos segmentos que se desexa profundar, destacando aqueles aspectos que considere relevantes.
A modo de exemplo, as liñas de tempo poden ser utilizadas en:

- Primaria: a autobiografía, a historia familiar, a historia do colexio, a historia do municipio, unha saída ao campo, as actividades dun intercambio...
- Música: a biografía dun músico, a historia dun instrumento, a evolución dun movemento musical...
- Linguas: a biografía dun autor, o argumento dunha novela, as fases da evolución da lingua...
- Ciencias: as fases dunha investigación, a evolución dunha teoría...
- Matemáticas: a historia das matemáticas, enunciados de problemas con eixo temporal...
- Ciencias Sociais: calquera contido da materia...

O exercicio Liña temporal consiste nunha presentación secuencial de determinados acontecementos onde se van mostrando a información de forma interactiva.

b) Crear un exercicio de Liña temporal

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

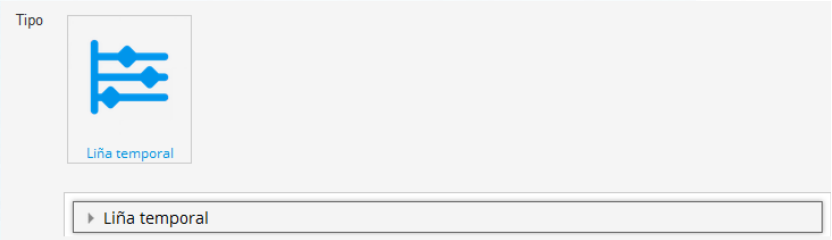
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón “Engadir Exercicio”.

    - Título: As Laranxas
    - Enunciado: A historia das laranxas
    - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita

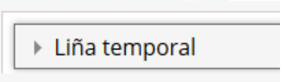
NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Liña temporal".

3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.

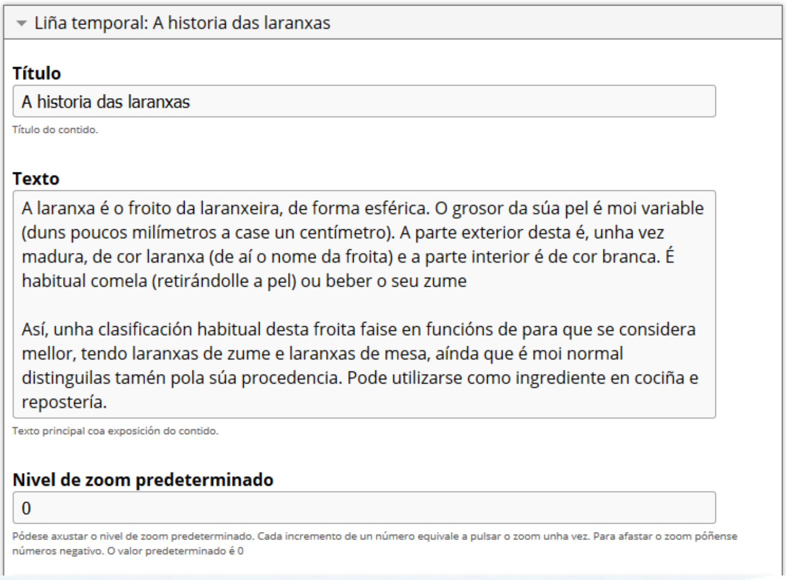


4. Para comenzar a configuración da liña temporal, o profesor fai clic en "Liña temporal".

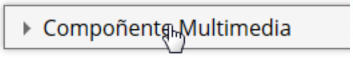


5. A continuación abre o formulario no que se completan os seguintes datos:

- Título: Introduce o título que se da ao contido. Exemplo: "A historia das laranxas"
- Texto: A laranxa é o froito da laranxeira, de forma esférica. O grosor da súa pel é moi variable (duns poucos milímetros a case un centímetro). A parte exterior desta é, unha vez madura, de cor laranxa (de aí o nome da froita) e a parte interior é de cor branca. É habitual comela (retirándolle a pel) ou beber o seu zume.
  Así, unha clasificación habitual desta froita faise en funcións de para que se considera mellor, tendo laranxas de zume e laranxas de mesa, aínda que é moi normal distinguilas tamén pola súa procedencia. Pode utilizarse como ingrediente en cociña e repostería.
- Nivel de zoom predeterminado : 0 (Pódese axustar o nivel de zoom predeterminado. Cada incremento de un número equivale a pulsar o zoom unha vez. Para afastar o zoom póñense números negativo. O valor predeterminado é 0)

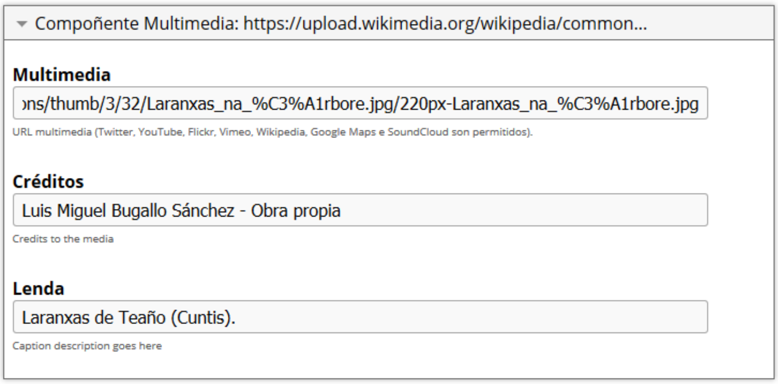


6. A continuación, configúranse os compoñentes multimedia, despregando o “Compoñente multimedia”.



7. No formulario que se mostra a continuación complétanse os datos:

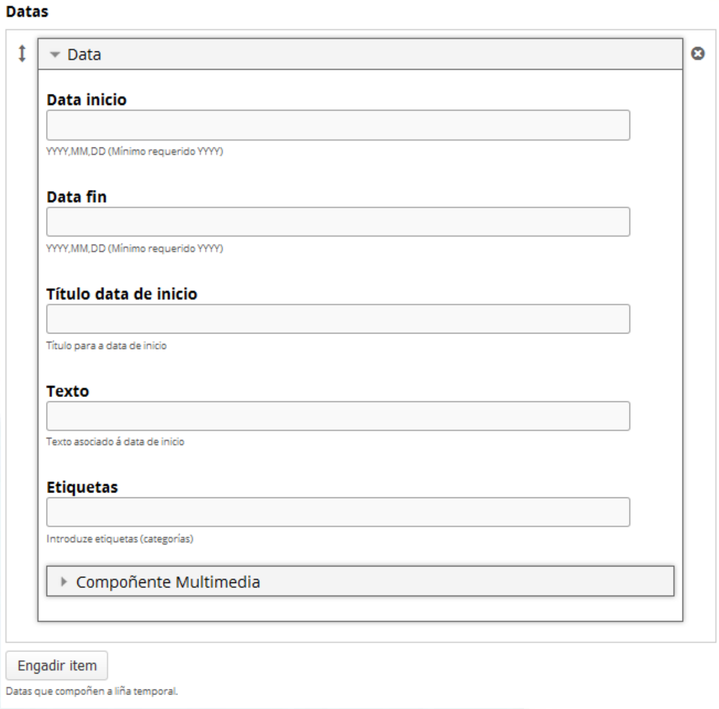
- Multimedia: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/3/32/Laranxas_na_%C3%A1rbore.jpg/220px-Laranxas_na_%C3%A1rbore.jpg
- Créditos: Luis Miguel Bugallo Sánchez - Obra propia
- Lenda: Laranxas de Teaño (Cuntis).



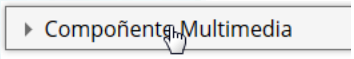
8. O bloque “Datas” permite introducir os intervalos de tempo. Os datos para cubrir son:

- Data inicio: -4000 (poñemos un numero negativo para indicar que é unha fecha de antes de cristo. O formato da fecha é YYYY/MM/DD, como mínimo debemos poñer o ano).
- Créditos: -1501
- Título data de inicio: A laranxa na antigüidade
- Texto: Nas ruínas de Nippur no sur de Babilonia, atopáronse sementes que segundo Frimme, eran de cidro. O cidro é o primeiro cítrico que coñeceron os europeos.

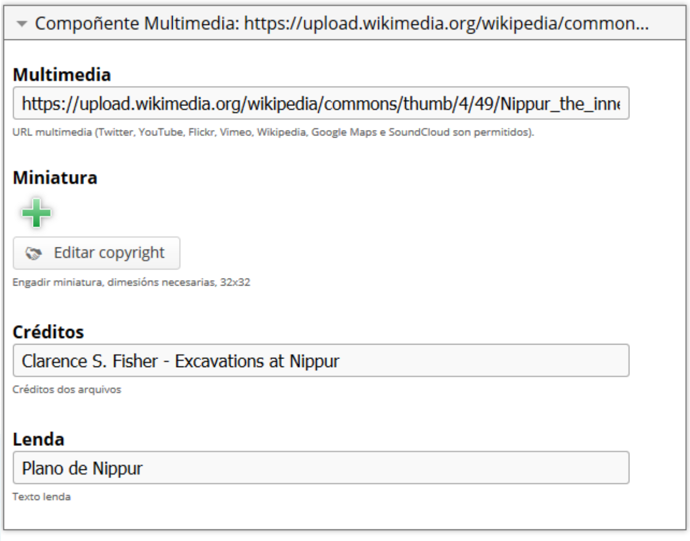
- Etiquetas: laranxa, laranxeira, froita (aquí as etiquetas van separadas por comas).



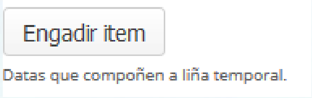
- Ao despregar o "Compoñente multimedia", pódese engadir un elemento multimedia para ese intervalo de tempo creado (URL multimedia:Twitter, YouTube, Flickr, Vimeo, Wikipedia, Google Maps e SoundCloud son permitidos).



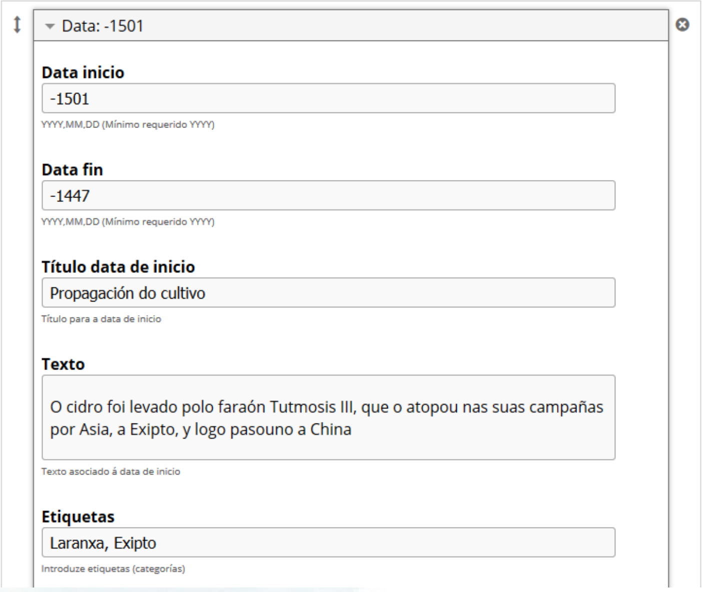
- No formulario que se mostra cúbrese os seguintes datos:
  - ✓ Multimedia: Https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/4/49/Nippur_the_inner_city_%28Fisher_1905%29.jpg/220px-Nippur_the_inner_city_%28Fisher_1905%29.jpg (aquí podemos engadir unha miniatura facendo clic na icona "+" de cor verde).
  - ✓ Créditos: Clarence S. Fisher - Excavations at Nippur
  - ✓ Lenda: Plano de Nippur



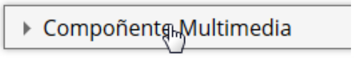
- No caso de precisar configurar outro intervalo de tempo, o profesor pulsa o botón "Engadir Item".



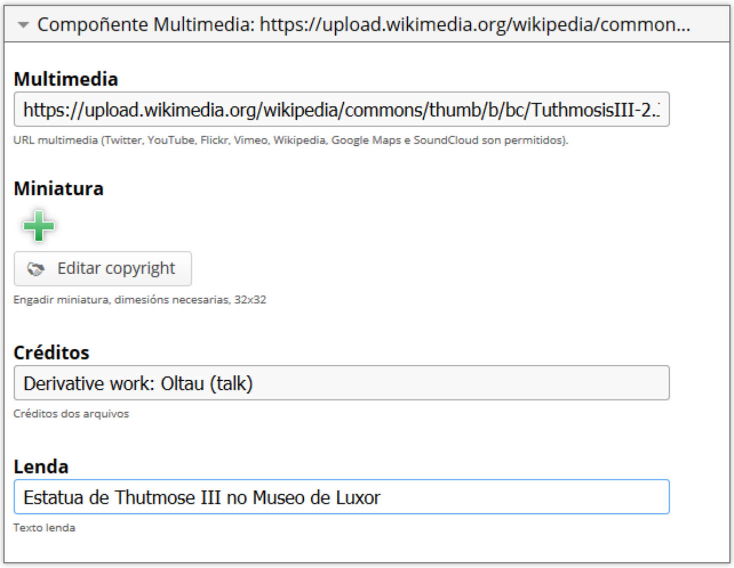
- No novo formulario, complétanse os novos datos para ese intervalo:
  - ✓ Data inicio : -1502
  - ✓ Data fin: -1447
  - ✓ Título data de inicio: Propagación do cultivo
  - ✓ Texto: O cidro foi levado polo faraón Tutmosis III, que o atopou nas súas campañas por Asia, a Exipto, y logo pasouno a China
  - ✓ Etiquetas: Laranxa, Exipto



- De novo, o profesor pode engadir contido multimedia para acompañar ao intervalo de tempo que esta creando.



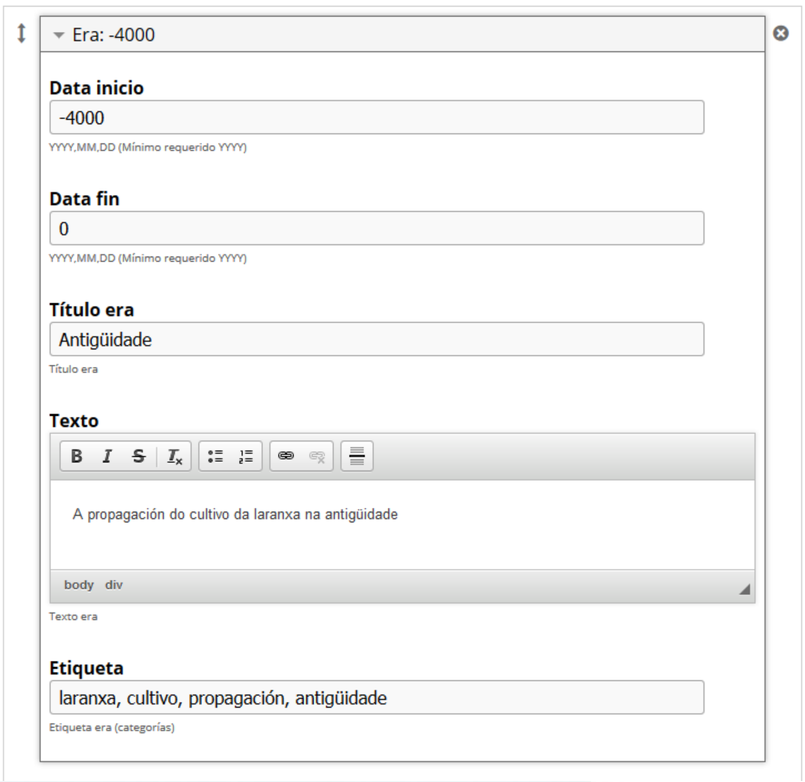
- No exemplo que se expón, complétanse os seguintes datos:
  - ✓ Multimedia: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/b/bc/TuthmosisIII-2.JPG/220px-TuthmosisIII-2.JPG
  - ✓ Créditos: derivative work: Oltau (talk)
  - ✓ Lenda: Estatua de Thutmose III no Museo de Luxor



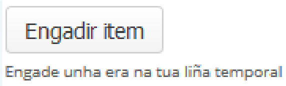
- Repetiranse os pasos anteriores para cada intervalo de tempo que o profesor queira configurar.

9. Enténdese por era aquel período longo e extenso de tempo máis ou menos delimitado de acordo a certas características. O bloque "Eras" permite introducir os seguintes datos:

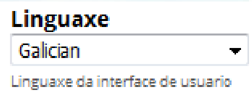
   - Data inicio: -4000
   - Data Fin: 0
   - Título era: Antigüidade
   - Texto: A propagación do cultivo da laranxa na antigüidade
   - Etiqueta: laranxa, cultivo, propagación, antigüidade



10. O profesor poderá engadir novas eras a través do botón "Engadir Item" e repetir os pasos descritos no punto 9.



11. A liña temporal pode ser configurada en distintas linguaxes. A linguaxe é seleccionada no último campo do formulario.



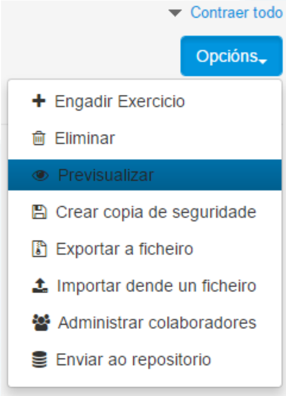
12. Unha vez completada a configuración da liña temporal, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo “Liña temporal”, a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A “demo” mostra unha nova xanela na cal aparece a Liña temporal coa pantalla inicial de presentación na que o estudante pode ver a información que se cubriu no primeiro formulario “Liña temporal”.

3. O estudante desprázase ao seguinte intervalo definido a través das frechas, mostrando o primeiro intervalo creado no exemplo: (-4000 / -1501).

4. O estudante pode avanzar e retroceder na liña temporal, tantas veces como queira, utilizando as frechas da dereita e esquerda da pantalla ou ben utilizando a liña temporal que se amosa abaixo.

3.5.5) Memoria con parellas

a) Para que serve

As actividades de memoria con parellas consisten en descubrir cada vez dúas imaxes de entre varias que están xiradas, para ir formando parellas iguais. A dificultade establecese en función do número de imaxes coas que se traballa. A práctica destas actividades axudan a manter a mente activa, a mellorar a observación, a atención e a concentración.

No exercicio de Memoria con parellas, ao estudante amosáselle unhas cartas boca abaixo as cales terá que ir volteando e encontrando a súa parella (de dúas en dúas). Cando o estudante consiga encontrar dúas cartas iguais mostráselle un texto relativo a parella que o profesor teña configurado.

b) Crear un exercicio de Memoria con parellas

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

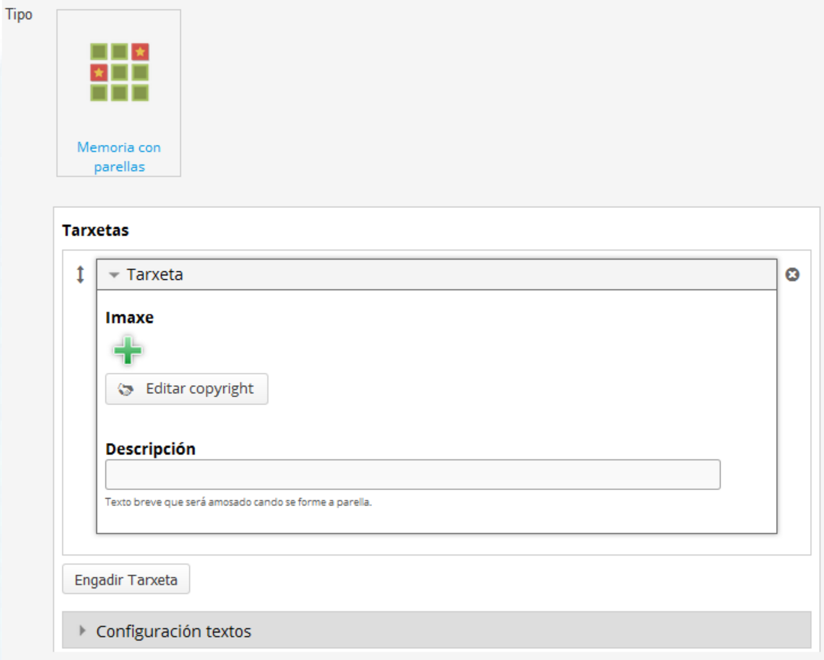
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Encontra as parellas
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita

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

2. Selecciona o "Tipo" Tipo ⊕ de exercicio "Memoria con parellas".

3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



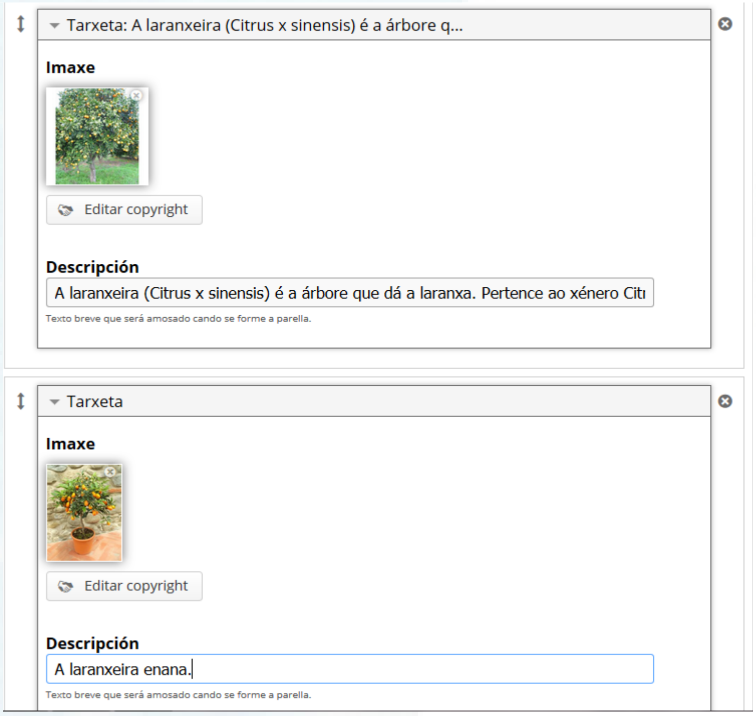
4. A continuación mostrase o formulario a través do que ir engadindo as distintas tarxetas que van a formar o exercicio.

5. Para incorporar a primeira tarxeta ("imaxe"), o profesor fai clic na icona "+" e selecciona a imaxe que teña descargada e que quere que sexa unha das tarxetas a emparellar.

6. No campo "Descrición" introduce o texto que se mostrará ao estudante no momento en que logre emparellar a imaxe á que está asociada. Exemplo: "Esta froita é orixinaria da India, aínda que ás veces dise que é Vietnam o país de orixe."

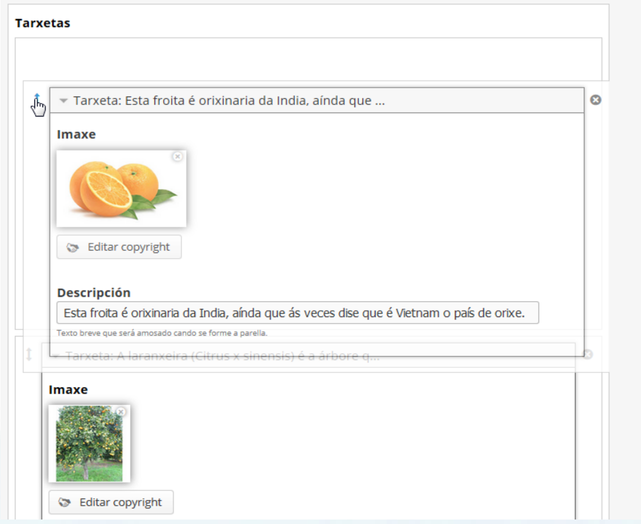
7. Para engadir novas tarxetas que terán que ser emparelladas, o profesor pulsa o botón "Engadir tarxeta" . Este exercicio permite engadir tantas tarxetas como o profesor precise.

8. Para cubrir os datos de cada tarxeta o profesor repetirá os puntos 5 e 6.



Modificar Orden

O profesor pode modificar o orden das tarxetas que vai creando facendo clic na icona ⬍, a esquerda de cada tarxeta, arrastrando e soltando na posición que desexe.



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

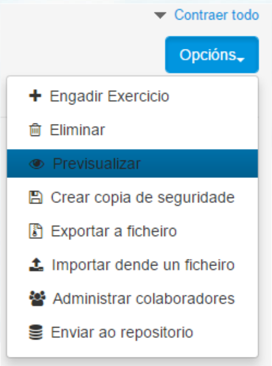
9. Unha vez completada a configuración da liña temporal, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

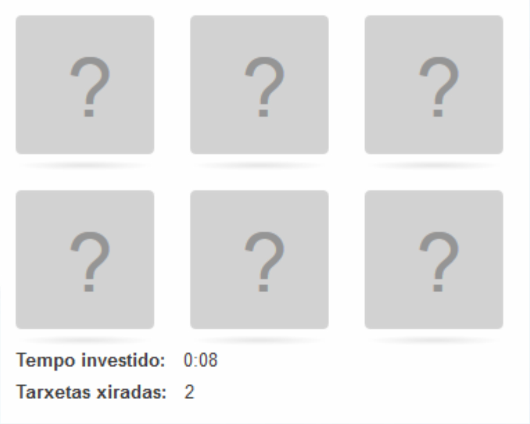
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo “demo”. A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo “Memoria con parellas”, a continuación expoñe como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A "demo" mostra unha nova xanela na que podemos ver 6 tarxetas boca abaixo que o estudante terá que ir volteando ata encontrar a parella de cada unha.



3. Cando o estudante non atope a parella, as cartas volven a poñerse boca abaixo.

4. No momento no que o estudante atope unha parella, mostrase o texto definido para esa tarxeta.

5. Cando o estudante emparelle todas as tarxetas, mostrase o tempo investido, o número de tarxetas xiradas e unha mensaxe.

3.5.6) Panel Gamificado

a) Para que serve

A gamificación é o uso de elementos de xogo en contextos non lúdicos para motivar a participación activa. Unha estratexia educativa gammificada os estudantes aprenden facendo, sen esquecer que o contido académico, debe ser o principal motor que impulse as mecánicas da actividade gamificada.
Incorporar recursos de "gamificar a aprendizaxe na aula" potencia o rendemento, promove a aprendizaxe e fai que o estudante día a día poña en práctica o aprendido en clase. Pode utilizarse como recurso de apoio.

A gamificación como un recurso de apoio nos procesos de ensino-aprendizaxe ten os seguintes beneficios:

- Estimula e fai máis atractiva a participación dos estudantes.
- Simplifica as actividades difíciles.
- Motiva a participación constante.
- Crea unha retroalimentación positiva.
- Promove a perseveranza e o triunfo.

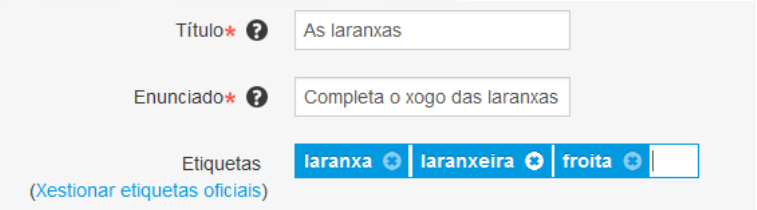
No exercicio de Panel gamificado o estudante visualiza unha imaxe ou gráfico con distintos puntos de acceso (hotspot). Ó facer clic sobre os puntos de acceso amosa en novas xanelas a información relacionada mediante textos ou exercicios.

b) Crear un exercicio de Panel gamificado

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

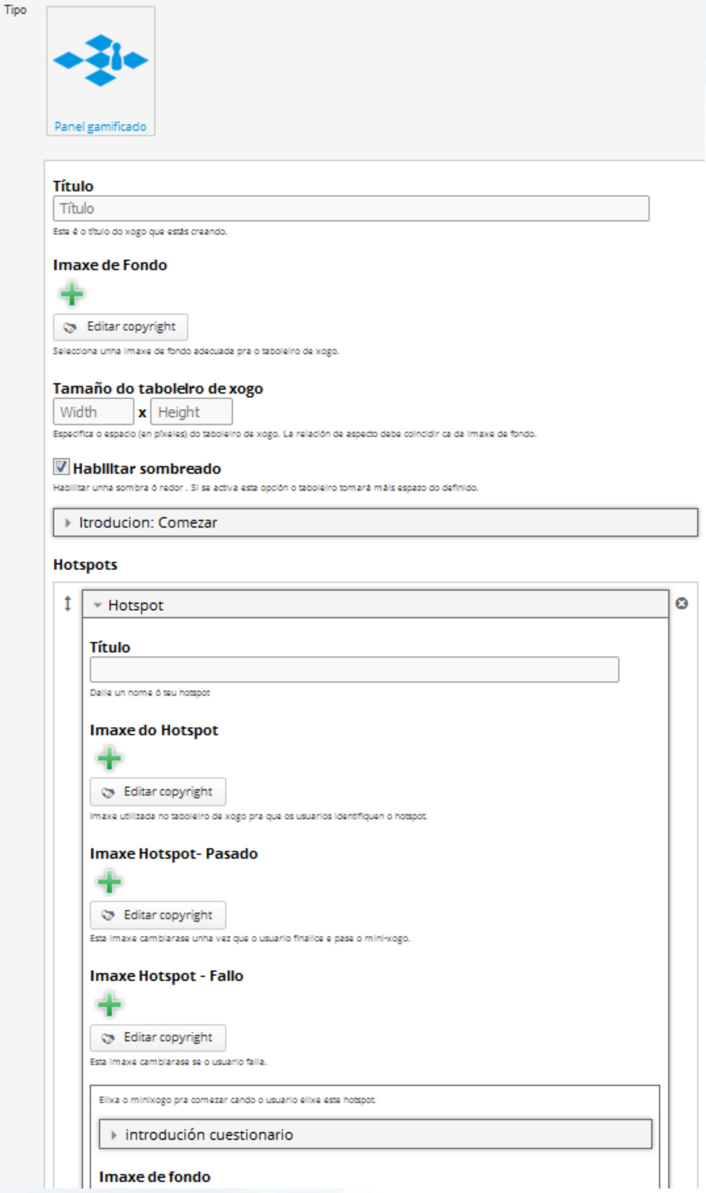
   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Completa o xogo das laranxas
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita



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

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Panel gamificado".

3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



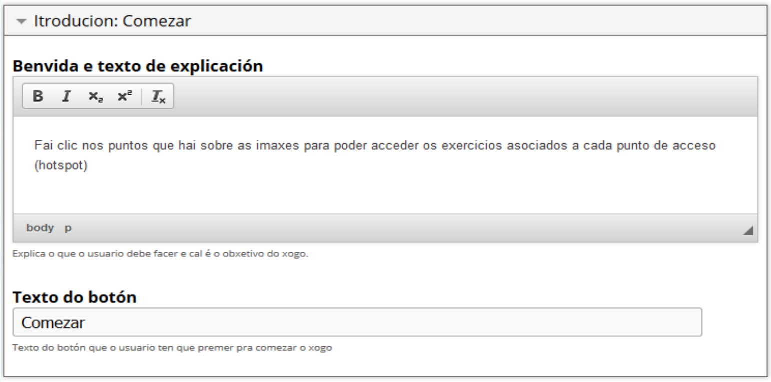
4. No formulario que aparece a continuación, o profesor comeza cubrindo os seguintes datos:

- Título: Título do xogo que se creará. Exemplo: "As laranxas".

- Imaxe de Fondo: Aquí na icona “+” seleccionamos a imaxe sobre a cal se van a poñer os puntos de acceso (hotspot).
- Tamaño do taboleiro de xogo: 800 X 600
- Habilitar sombreado: Marcada

5. A continuación, pulsa na opción “Introdución: Comezar” para completar os datos que aparecen no formulario.

- Benvida e texto de explicación: Explica o que o usuario debe facer e cal é o obxectivo do xogo. Exemplo: “Fai clic nos puntos que hai sobre as imaxes para poder acceder os exercicios asociados a cada punto de acceso”.
- Texto do botón: Nome co que se visualizará o botón para iniciar o xogo. Exemplo: “Comezar”



6. Para crear puntos de acceso (hotspots) cúbrese a información do formulario seguinte:

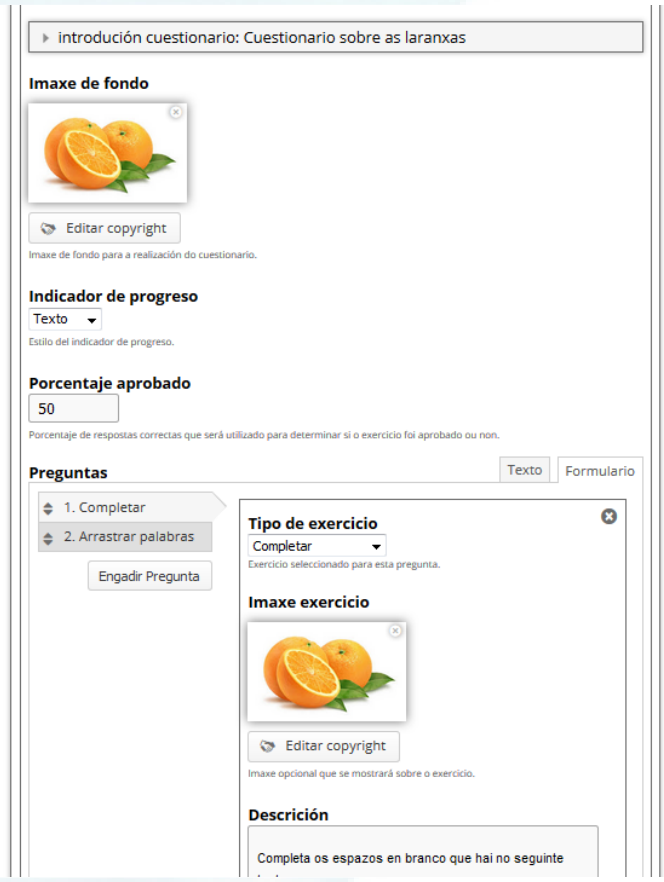
- Título: Nome do punto de acceso (hotspot). Exemplo: “Zume de laranxas”.
- Imaxe do Hotspot*: Non vamos a introducir ningunha (colle a que ten por defecto o exercicio)
- Imaxe Hotspot- Pasado*: Non vamos a introducir ningunha (colle a que ten por defecto o exercicio)
- Imaxe Hotspot - Fallo*: Non vamos a introducir ningunha (colle a que ten por defecto o exercicio)
- Posición Hotspot: Este vai a ser o punto onde vai estar colocado o hotspot que estamos creando. Aquí será onde o estudante ten que facer clic sobre a o zume de laranxa.

NOTA: Imaxe Hotspot

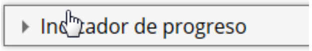
Podese engadir una imaxe para identificar o punto de acceso. Solo se mostrará ao alumno a imaxe hotspot pasado e fallo, si previamente se ten unha imaxe do hotspot. Se non se engade imaxe, mostrarase un punto.

Si se configura unha "Imaxe de hotspot", esta será a que se mostre ao alumno como punto de acceso para acceder ao contido ou exercicio. Unha vez que o alumno complete a actividade vinculada a ese punto de acceso (hotspot) mostrarase a imaxe "Hotspot pasado" e no caso de que non acertase o resultado do exercicio mostrarase a imaxe "Hotspot fallo".

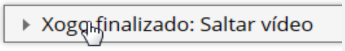
7. Para asociar un cuestionario ao punto de acceso (hotspot) creado no punto anterior, pode verse o punto Crear un exercicio de Cuestionario. Cada pregunta será un exercicio de tipo opción múltiple, arrastrar zonas, completar, marcar palabras ou arrastrar palabras.



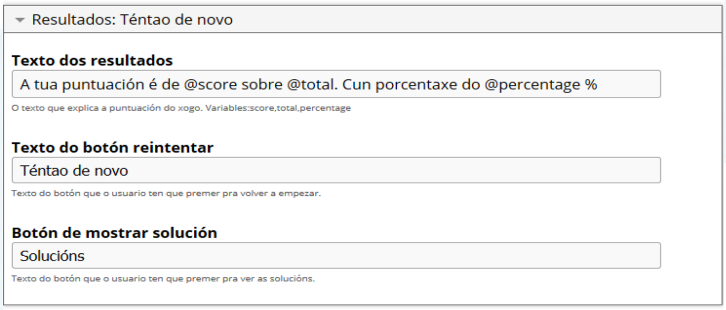
8. Na opción "Indicador de progreso", o profesor selecciona as imaxes para utilizar como un indicador do grado de avance no xogo. Unha imaxe para cando o estudante avance e outra para as actividades non contestadas.



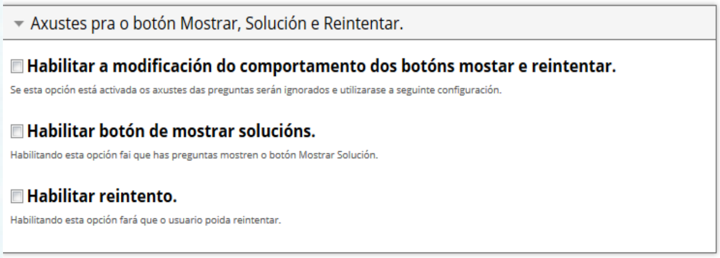
9. Na opción “Xogo finalizado: Saltar vídeo”, o profesor pode engadir un vídeo para cando o estudante remate o xogo. Tamén se poden modificar as opcións para poder permitirlle ó estudante saltar o vídeo ou non.



10. Na opción “Resultados: Téntao de novo”, o profesor configura os textos que se mostran ó estudante co resultados do exercicio (tanto as mensaxes como os textos dos botóns).

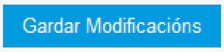


11. Na opción “Axustes para o botón Mostrar, Solución e Reintentar”, o profesor configura os botóns que se mostran ao estudante e as opción de intentar de novo a realización da actividade e como mostrar a solución.



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

12. Unha vez completada a configuración da liña temporal, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

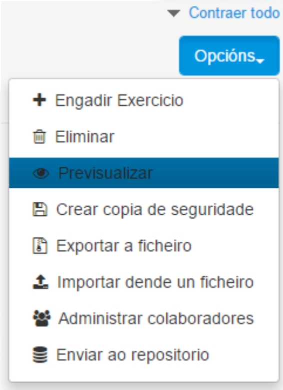


c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo “demo”. A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Panel gamificado", a continuación exponse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

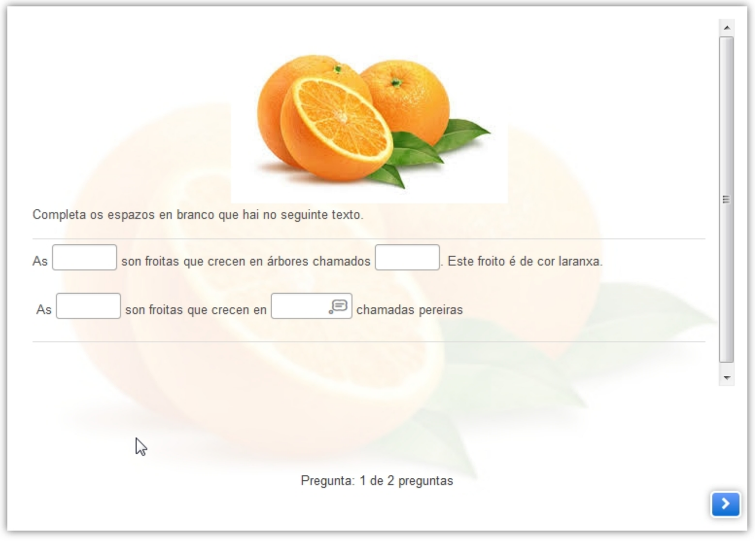
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



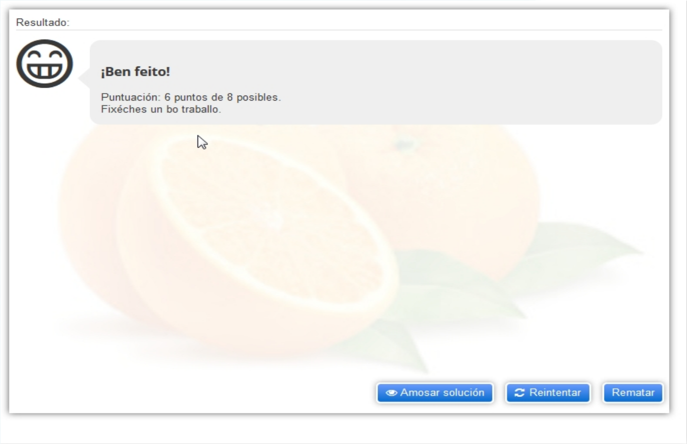
2. A "demo" mostra unha nova xanela na que aparece a introdución ó exercicio que foi configurada no apartado "Introdución: Comezar" . O estudante fai clic no botón "Comezar".

3. O estudante pode ver os distintos puntos de acceso configurados. Fai clic sobre o hotspot que aparece sobre a laranxa.

4. Este punto de acceso abre unha xanela para que estudante resolva a actividade configurada para ese hotspot.



5. Ao rematar o exercicio concreto, mostrase o resultado e opcións para esa actividade concreta.



6. Para ver o resultado completo do panel gamificado, o estudante deberá completar todas as actividades asociadas a todos os hotspot que se indiquen sobre o panel.

3.5.7) Crear un exercicio Presentación

a) Para que serve

A Presentación é utilizada comunmente para mostrar ou expoñer información mediante un conxunto de diapositivas. Esta actividade é utilizada como recurso de apoio á formación, pois coa presentación disponse dun soporte para expoñer contido multimedia que proporcione unha referencia sobre o tema e axude a explicar os contidos que precisa o profesor.

O profesor pode crear unha serie de diapositivas con multitude de recursos multimedia que permiten mostrar información de calquera tipo (imaxes, textos, vídeos), co fin de enriquecelos, tomalos como eixo vertebrador para abordar un contido ou facilitar a explicación sobre un determinado tema, incorporando ao mesmo tempo diversos tipos de exercicios. Pode utilizarse como recurso de apoio.

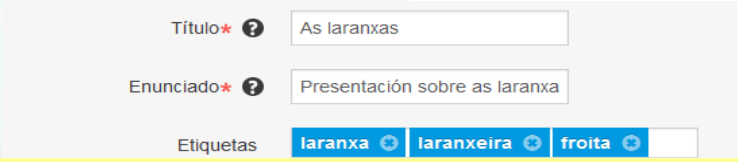
A Presentación permítelle ao profesor crear un conxunto de diapositivas nas que pode engadir elementos tales como texto avanzado, enlaces, imaxes, vídeo, audio, así como diversos tipos de exercicios que reforcen o contido explicado.

b) Crear un exercicio de Presentación

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

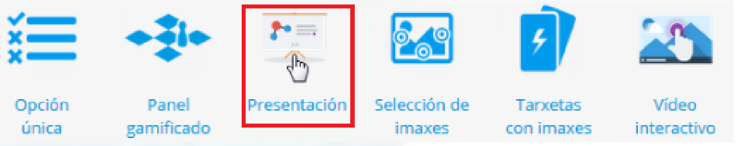
1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

   - Título: As Laranxas
   - Enunciado: Presentación sobre as laranxas
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita

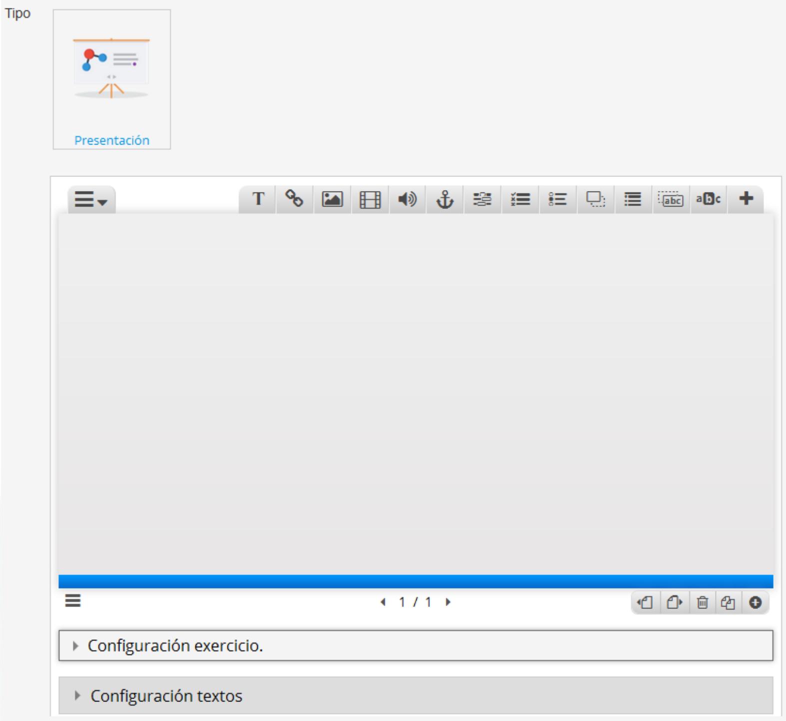


NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".

2. Selecciona o "Tipo" Tipo de exercicio "Presentación".

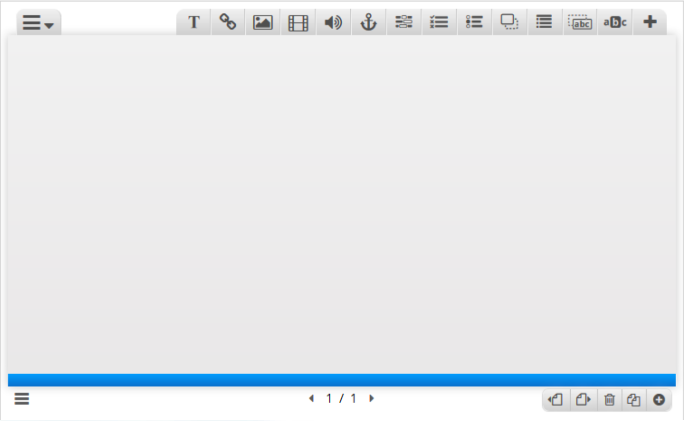


3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.

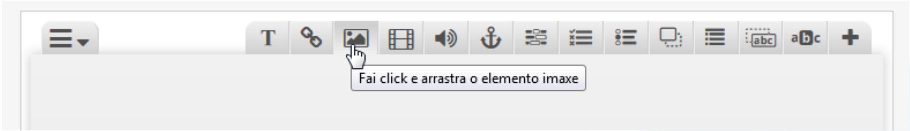


4. A pantalla que se mostra a continuación permite engadir elementos como texto avanzado, enlaces, imaxes, vídeo, audio, así como diversos tipos de exercicios que se poden introducir nas diapositivas.

- Exercicio Crear un exercicio de Completar
- Exercicio Crear un exercicio de Opción Única
- Exercicio Crear un exercicio de Opción Múltiple
- Exercicio Crear un exercicio de arrastrar zonas
- Exercicio Crear un exercicio de afirmacións clave
- Exercicio Crear un exercicio de arrastrar palabras
- Exercicio Crear un exercicio de Marcar Palabras

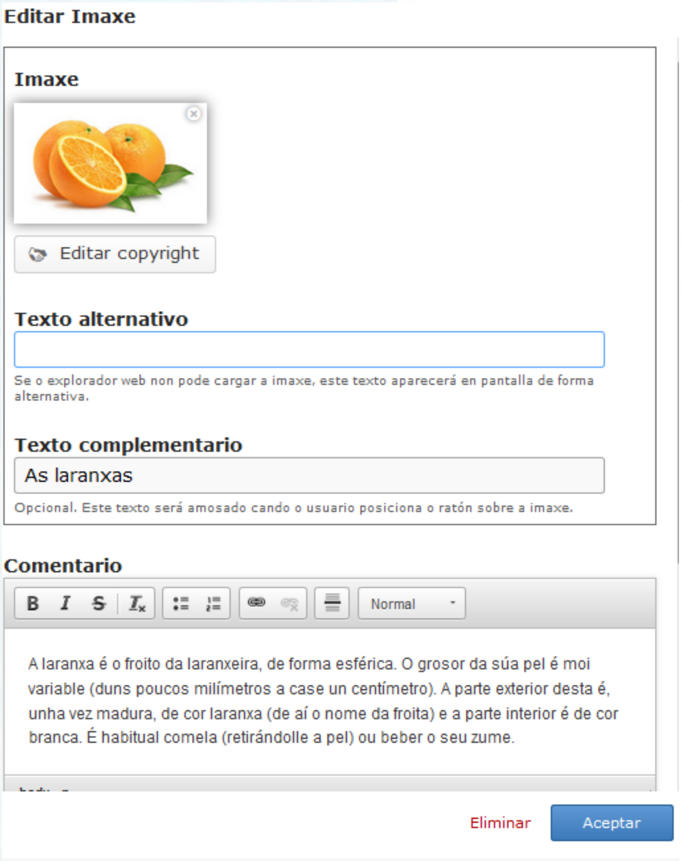


5. Para engadir unha imaxe que será utilizada como fondo da diapositiva, o profesor fai clic na icona "Engadir imaxe".



6. Cargase un formulario no que se completan os seguintes datos:

- Imaxe: Pulsa na icona “+” e selecciona a imaxe.
- Texto alternativo: Se o explorador web non pode cargar a imaxe, este texto aparecerá en pantalla de forma alternativa (deixámolo en branco).
- Texto complementario: As laranxas
- Comentario: A laranxa é o froito da laranxeira, de forma esférica. O grosor da súa pel é moi variable (duns poucos milímetros a case un centímetro). A parte exterior desta é, unha vez madura, de cor laranxa (de aí o nome da froita) e a parte interior é de cor branca. É habitual comela (retirándolle a pel) ou beber o seu zume.
- Converter o comentario en pista para o estudante (amosar sempre): desmarcar (si esta opción está marcada mostrará ó comentario como unha pista para o estudante)
- Nivel de opacidade: 0 (valor entre 0: transparente e 100: opaco).
- Acceso ó exercicio mediante botón: se marcamos esta opción en lugar de mostrar o elemento directamente sobre a diapositiva, crea un botón para acceder a visualización da imaxe (desmarcar).



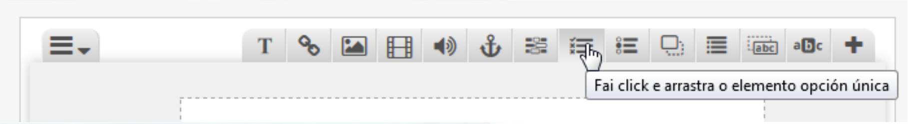
7. Para gardar a configuración da imaxe, pulsa o botón “Aceptar”.

8. Para modificar ou borrar a imaxe ou calquera outro elemento que se engada a unha diapositiva, o profesor fai dobre clic sobre o elemento que se quere editar/eliminar. Para eliminar, no fondo do formulario pulsa o enlace "Eliminar".

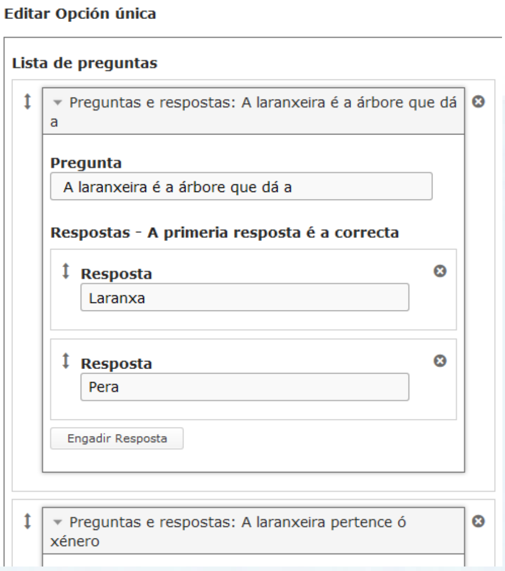
9. Para modificar o tamaño de calquera elemento que se engada á presentación, debe arrastrarse a icona da parte inferior dereita de ese elemento, facendo clic e sen soltar, arrastrar ata conseguir o tamaño desexado.

10. Para mover calquera elemento que se engada á presentación, debe facerse clic sobre o elemento en sen soltar, arrastrar o elemento ao lugar que lle corresponda.

11. Para engadir un elemento de tipo exercicio opción única, o profesor fai clic sobre o botón engadir exercicio opción única do panel.

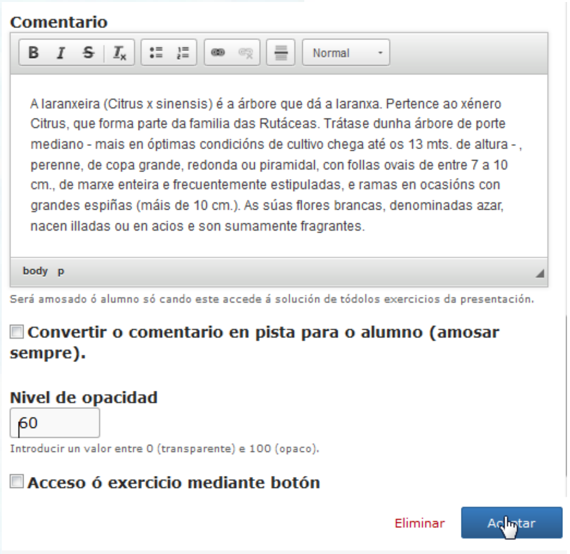


12. Os pasos para crear un exercicio de opción única, poden verse no apartado Crear un exercicio de Opción Única.

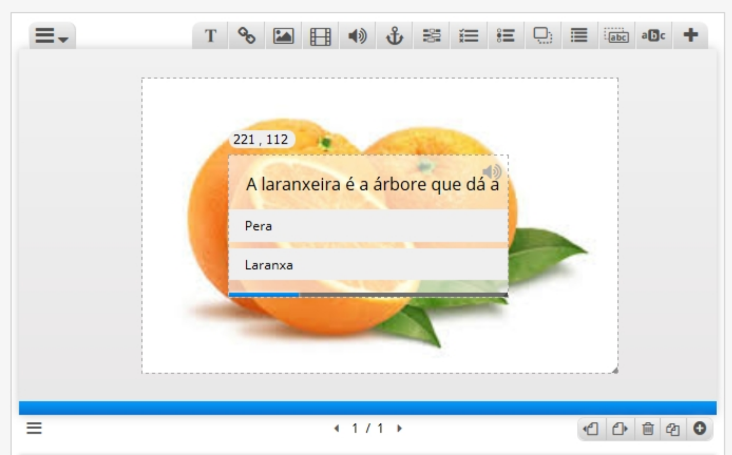


13. Cargase un formulario no que se completan os seguintes datos:

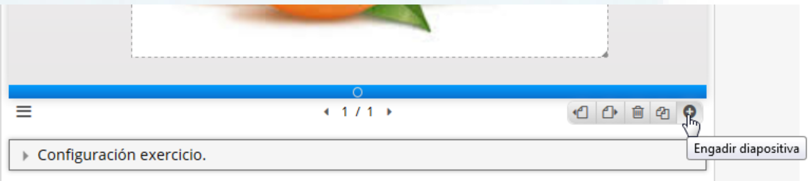
- Comentarios: A laranxeira (Citrus x sinensis) é a árbore que dá a laranxa. Pertence ao xénero Citrus, que forma parte da familia das Rutáceas. Trátase dunha árbore de porte mediano - mais en óptimas condicións de cultivo chega até os 13 mts. de altura - , perenne, de copa grande, redonda ou piramidal, con follas ovais de entre 7 a 10 cm., de marxe enteira e frecuentemente estipuladas, e ramas en ocasións con grandes espiñas (máis de 10 cm.). As súas flores brancas, denominadas azar, nacen illadas ou en acios e son sumamente fragrantes.
- Converter o comentario en pista para o estudante (amosar sempre): Desmarcar
- Nivel de opacidade: 60
- Acceso ó exercicio mediante botón: se marcamos esta opción en lugar de mostrar o elemento directamente sobre a diapositiva, crea un botón para acceder a visualización (desmarcar).



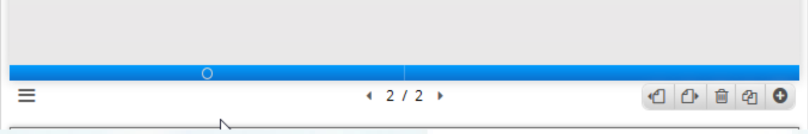
14. De este xeito mostrase o exercicio sobre a dispositiva.



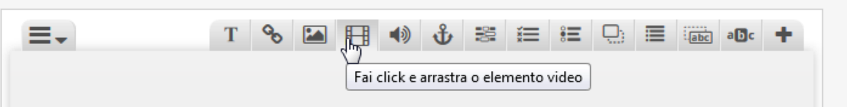
15. Na parte inferior dereita da pantalla aparecen os botón relacionados coas diapositivas que o profesor está a crear. Desde este panel, o profesor pode engadir, eliminar, ordenar ou duplicar diapositivas.



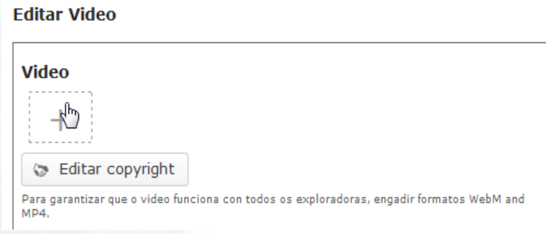
16. Para engadir unha nova diapositiva, o profesor fai clic no botón Engadir diapositiva. Na parte inferior central da pantalla mostrase a paxinación (2/2), que indica que estase a configurar a diapositiva 2 de 2.



17. No caso de que o profesor precise engadir un vídeo, fai clic no botón engadir vídeo do panel superior da pantalla.

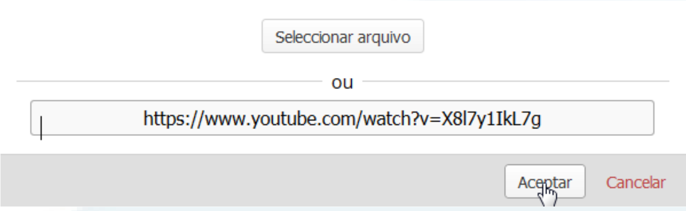


18. A continuación, fai clic na icona “+” para engadir o vídeo.



19. Pode engadirse unha url ou un vídeo que o profesor teña descargado no pc e facer clic no botón “Aceptar”.

    - Introducir URL do arquivo: https://www.youtube.com/watch?v=X8l7y1IkL7g

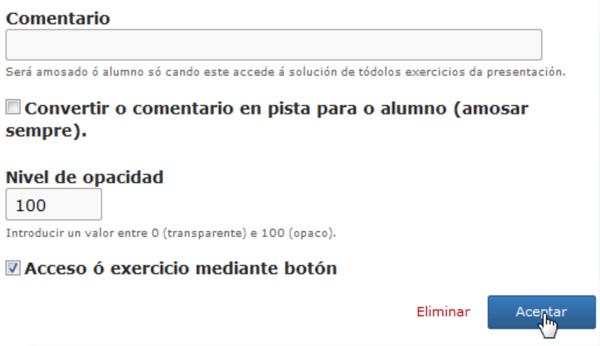


NOTA: **Seleccionar arquivo**
Se queremos subir un vídeo que teñamos no noso equipo en vez de introducir a url do vídeo, o profesor fai clic no botón “Seleccionar arquivo” e busca no seu equipo o vídeo que queremos incorporar.
Para garantir que o vídeo funciona con todos os exploradores, os formatos soportados son WebM e MP4.

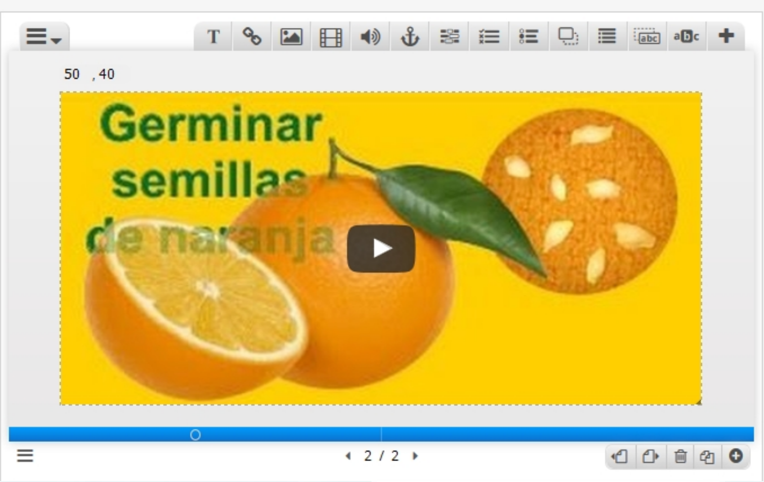
20. Unha vez subido o vídeo, complétase o formulario cos seguintes datos:
    - Axustar o reprodutor de vídeo para utilizar todo o espazo dispoñible: Con esta opción desmarcada o reprodutor mostrarase en proporción o vídeo de orixe (marcar)
    - Amosar controles do reprodutor: Esta opción permite ós estudantes reproducir, pausar, etc. (marcar)
    - Auto-reproducir vídeo: Esta opción forza a que o vídeo se reproduza automaticamente. Pode ser que non funcione en tódolos smartphone (desmarcar)
    - Reprodución continua: O vídeo comeza de novo cada vez que finaliza (desmarcar)

    - Comentarios: Será amosado ó estudante só cando este accede á solución de tódolos exercicios da presentación (deixámolo baleiro)
    - Converter o comentario en pista para o estudante (amosar sempre): Si esta opción está marcada mostrará ó comentario como unha pista para o estudante (desmarcar)
    - Nivel de opacidade: 100 (completamente opaco)

- Acceso ó exercicio mediante botón : se marcamos esta opción en lugar de mostrar o elemento directamente sobre a diapositiva, crea un botón para acceder a visualización (desmarcar).

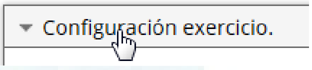


21. Ao facer clic en “aceptar” móstranos ó vídeo que acabamos de engadir. Pode axustarse o tamaño e a posición seguindo o explicado no punto 9 e 10.



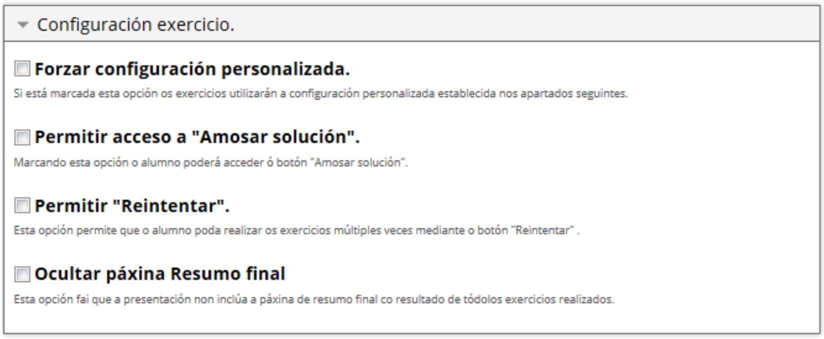
Opcións de Configuración exercicio.

En este tipo de exercicios poden configurarse as opcións de comportamento, que habilita ou deshabilita as opcións dispoñibles que se mostrarán ao estudante ao finalizar o exercicio.



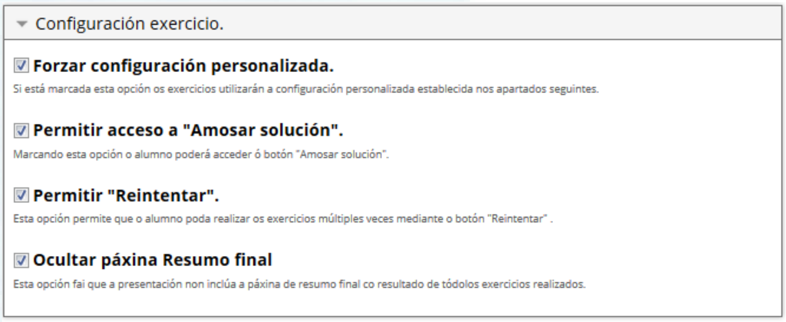
No formulario que aparece a continuación, o usuario pode marcar e desmarcar as seguintes opcións:

- No caso de que se queira que os exercicios utilicen a configuración que teñen definida individualmente, non se marca ningunha opción. Exemplo: no exercicio exposto no manual non se marca ningunha opción.



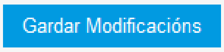
- Pola contra, se o profesor quere que tódolos exercicios da presentación teñan a mesma configuración, ten que marcar a opción "Forzar configuración personalizada". Esta marca fai que os exercicios utilicen a configuración personalizada establecida nos campos seguintes.

  - Forzar configuración personalizada: Si está marcada esta opción, os exercicios utilizarán a configuración personalizada establecida nos campos seguintes (**marcada**).
  - Permitir acceso a "Amosar solución": Seleccionando esta opción o estudante poderá acceder ó botón "Amosar solución" (marcada).
  - Permitir "Reintentar": Esta opción permite que o estudante poda realizar os exercicios múltiples veces mediante o botón "Reintentar" (marcada).
  - Ocultar páxina Resumo final: Esta opción fai que a presentación non inclúa a páxina de resumo final co resultado de tódolos exercicios realizados (marcada).



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

22. Unha vez completada a configuración da liña temporal, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

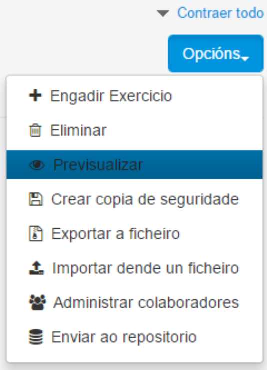


c) Previsualizar o exercicio

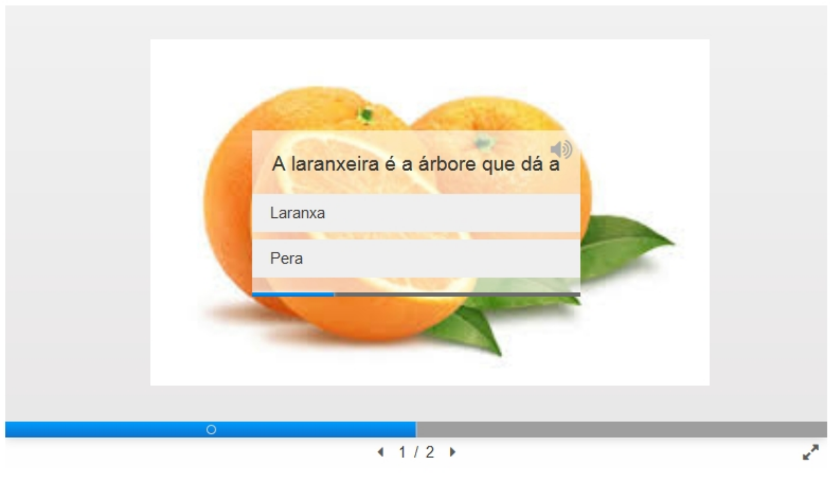
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Presentación", a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

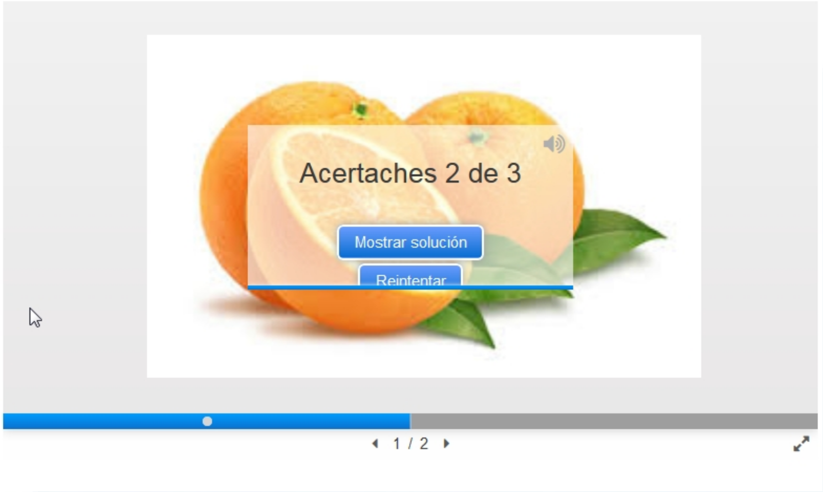
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



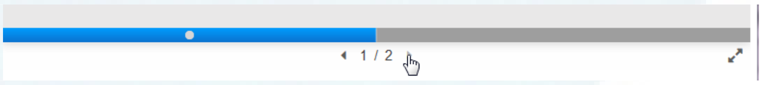
2. A "demo" mostra unha nova xanela na que aparece a primeira diapositiva co exercicio de opción única.



3. Cando o estudante resolva o exercicio, a pantalla mostra o resultado concreto.

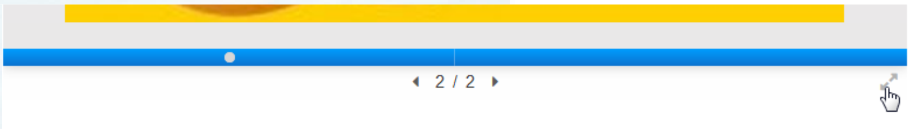


4. O estudante accede a diapositiva 2 pulsando sobre a frecha de avance que se mostra na parte inferior central do exercicio.



5. Na diapositiva 2 mostrase o vídeo configurado.

6. O estudante pode visualizar o exercicio de presentación en pantalla completa a través da icona da parte inferior dereita.



3.5.8) Vídeo interactivo

a) Para que serve

Un vídeo interactivo é un vídeo ao que se lle agregaron datos que o enriquecen desde o punto de vista do seu contido global.

Os vídeos interactivos resultan ser un medios versátiles de presentación de información que permiten combinar diversos elementos, tales como imaxes, textos, sons, exercicios nun único obxecto de aprendizaxe; ademais, resulta ser un medio máis rechamante e cómodo para ilustrar exemplos ou capturar eventos reais aos que fisicamente un estudante non podería acceder.

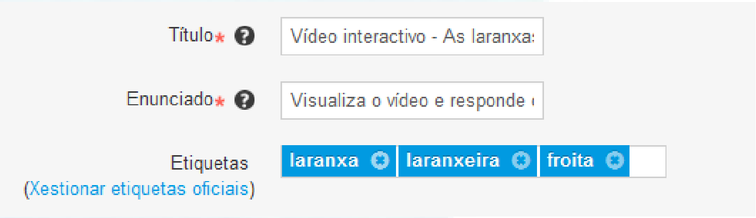
O vídeo interactivo permítelle ao profesor engadir interaccións flotando encima dos vídeos. Estas interaccións son de tipo imaxes, texto, enlaces e exercicios que lle aparecerán ó estudante mentres este visualiza o vídeo.

b) Crear un exercicio de vídeo interactivo

O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

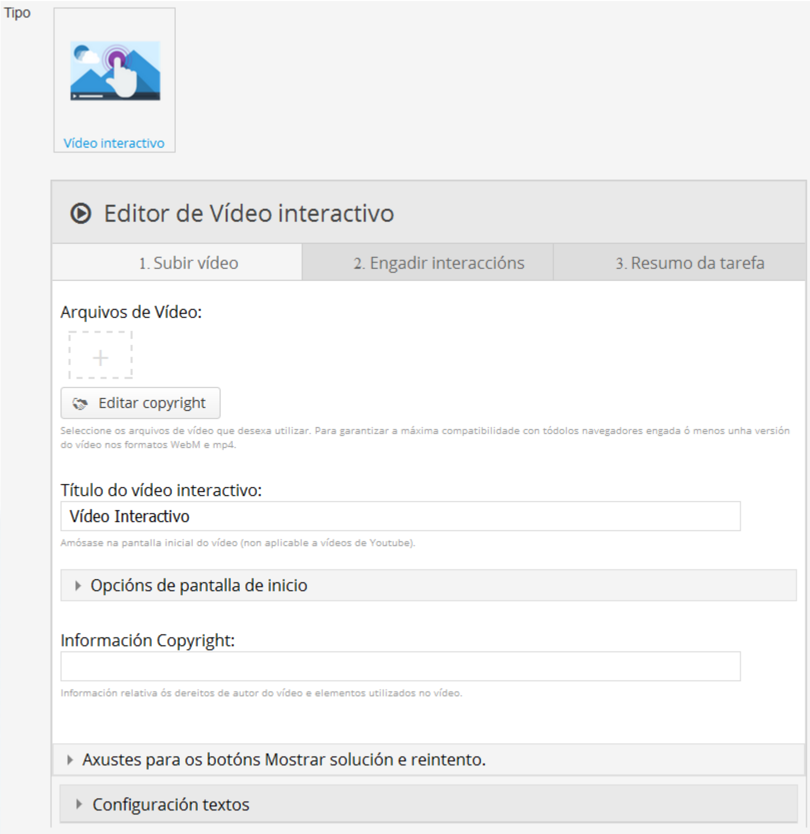
   - Título: Vídeo interactivo - As laranxas
   - Enunciado: Visualiza o vídeo e responde correctamente as preguntas plantexadas.
   - Etiquetas: Laranxa, Laranxeira, Froita



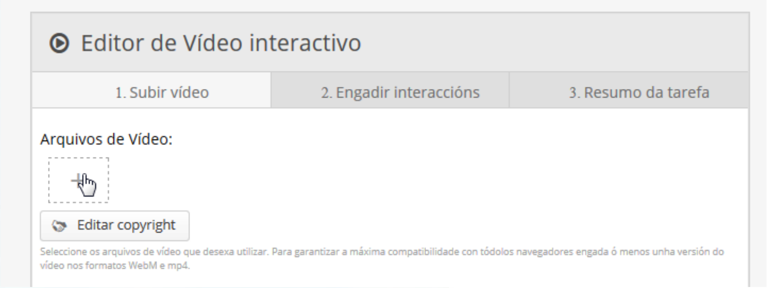
NOTA:
Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".

2. Selecciona o "Tipo" Tipo de exercicio "Vídeo interactivo".

3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



4. En primeiro lugar, o profesor ten que engadir o vídeo sobre o que quere incorporar a información complementaria. Desde a lapela “1.Subir vídeo” fai clic na icona “+”.

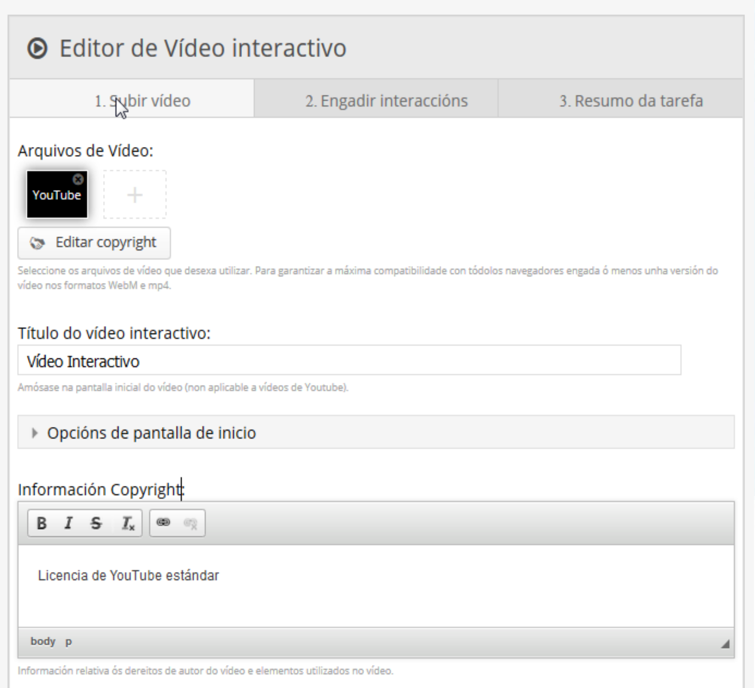


NOTA: **Seleccionar arquivo**
Se queremos subir un vídeo que teñamos no noso equipo en vez de introducir a url do vídeo, o profesor fai clic no botón “Seleccionar arquivo” e busca no seu equipo o vídeo que queremos incorporar.
Para garantir que o vídeo funciona con todos os exploradores, os formatos soportados son WebM e MP4.

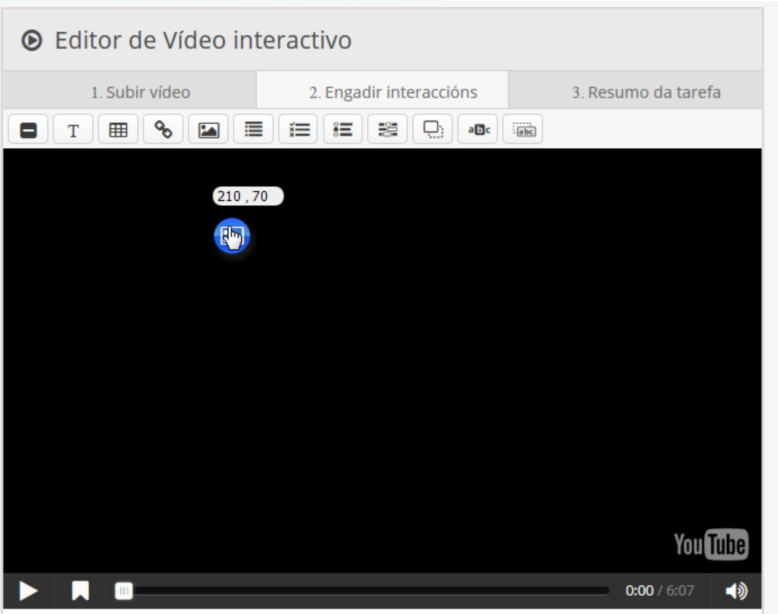
5. No seguinte formulario complétanse os datos:

- Introducir URL do arquivo: https://www.youtube.com/watch?v=X8l7y1IkL7g
- Título do vídeo interactivo : Como sementar un laranxeiro
- Opcións de pantalla de inicio: Aquí podemos modificar algunhas opcións relacionadas ca pantalla de inicio do vídeo.

- Información Copyright: Licencia de YouTube estándar (Información relativa ós dereitos de autor do vídeo e elementos utilizados no vídeo)



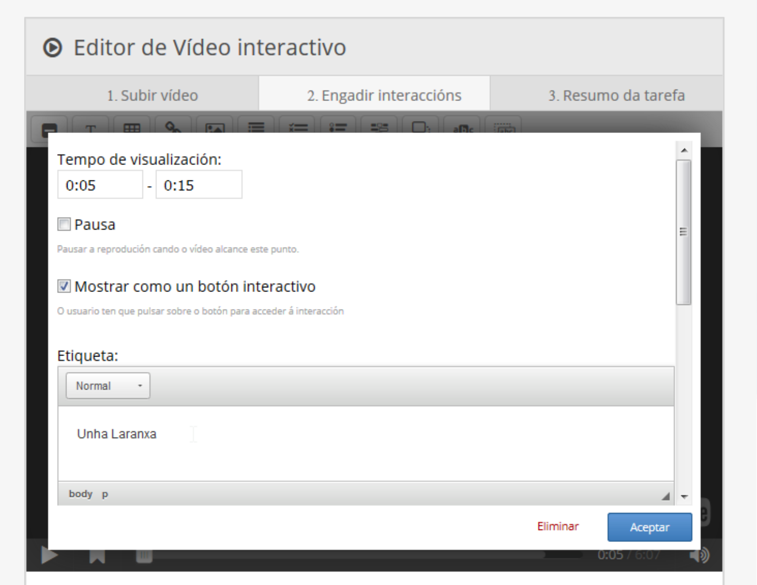
6. Na lapela "2. Engadir interaccións", o profesor configura os puntos nos que se mostrará outra información (elemento ou exercicio) durante o vídeo. Para engadir calquera interacción (elemento ou exercicio) debe arrastrar sobre o vídeo o elemento que precise dos propostos no panel superior. Neste caso, arrástrase unha imaxe.



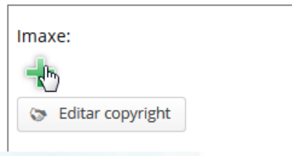
7. A continuación, complétanse os datos so seguinte formulario:

- Tempo de visualización: Marca o momento (da duración total do vídeo) no que se vai a iniciar a visualización do elemento que identifica a interacción e ata o momento no que ai a estar visible. (00:05 – 00:15)

- Pausa: Se esta opción esta marcada o vídeo deterase ó chegar a este punto no que esta configurada a interacción (desmarcada).
- Mostrar como un botón interactivo: O usuario ten que pulsar sobre o botón para acceder á interacción: elemento ou exercicio (marcada).
- Etiqueta: Nome que aparecerá co elemento que estamos engadindo (Unha Laranxa).

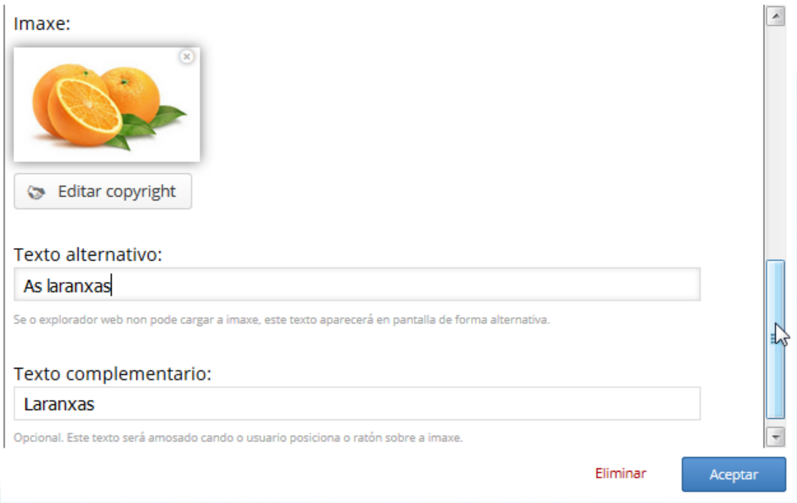


8. Para introducir unha imaxe fai clic na icona "+" e selecciona a imaxe.

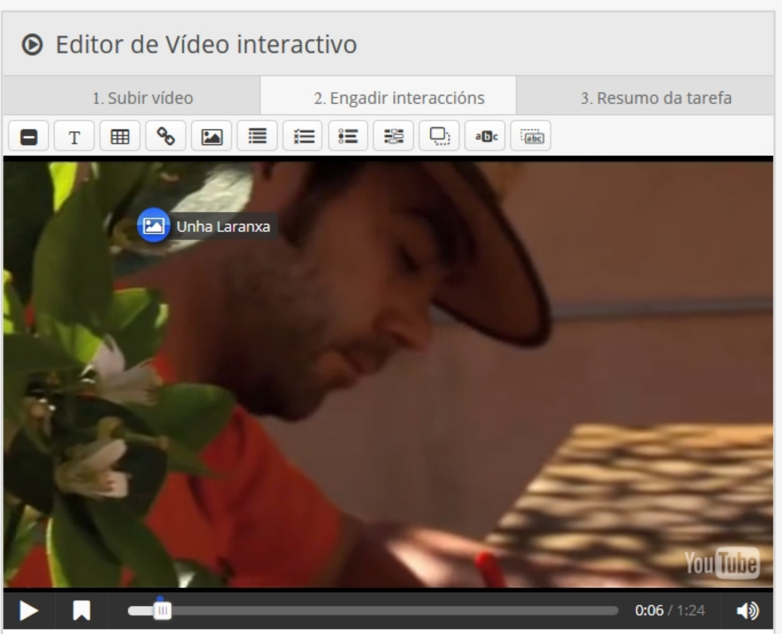


9. A continuación complétanse os seguintes datos:

- Texto alternativo: Se o explorador web non pode cargar a imaxe que se axuntou no punto anterior, este texto aparecerá en pantalla de forma alternativa (As laranxas).
- Texto complementario: Laranxas



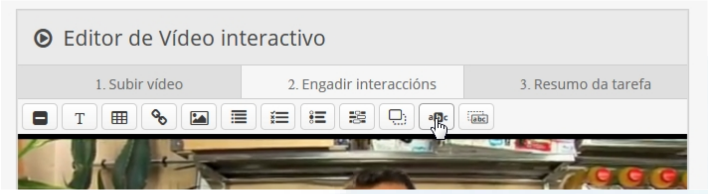
10. A imaxe situase sobre o vídeo.



11. Para engadir un exercicio, no panel da parte superior o profesor pode seleccionar o tipo de exercicio que quere incorporar ao vídeo.

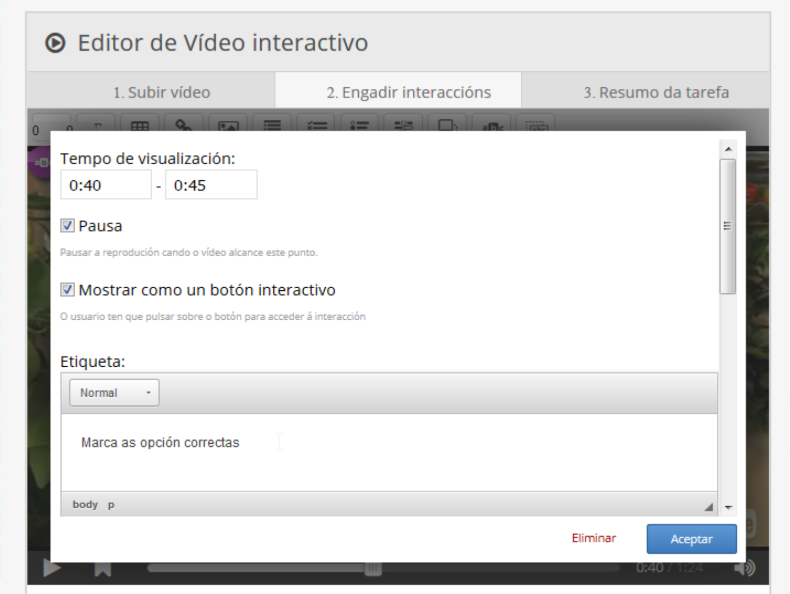
- Exercicio Crear un exercicio de Completar
- Exercicio Crear un exercicio de Opción Única
- Exercicio Crear un exercicio de Opción Múltiple
- Exercicio Crear un exercicio de arrastrar zonas
- Exercicio Crear un exercicio de afirmacións clave
- abc Exercicio Crear un exercicio de arrastrar palabras
- abc Exercicio Crear un exercicio de Marcar Palabras

12. No caso de exemplo, pulsa o botón engadir “exercicio marcar palabras”.

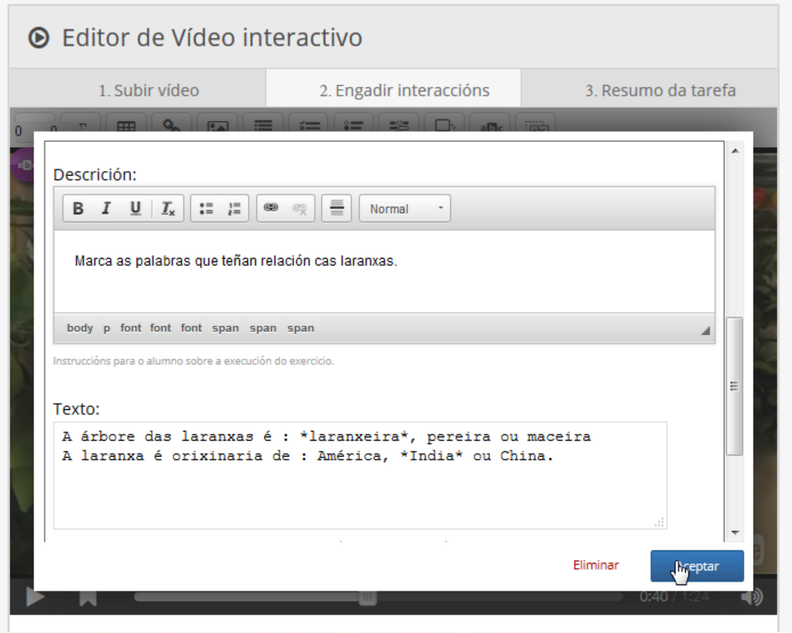


13. No formulario que se mostra a continuación, complétanse os seguintes datos:

   - Tempo de visualización: Marca o momento (da duración total do vídeo) no que se vai a iniciar a visualización do elemento que identifica a interacción e ata o momento no que ai a estar visible. (00:40 – 00:45)
   - Pausa: Se esta opción esta marcada o vídeo deterase ó chegar a este punto no que esta configurada a interacción (desmarcada).
   - Mostrar como un botón interactivo: O usuario ten que pulsar sobre o botón para acceder á interacción: elemento ou exercicio (marcada).
   - Etiqueta: Nome que aparecerá co elemento que estamos engadindo (Unha Laranxa).



14. Os pasos para crear un exercicio de marcar palabras, poden verse no apartado Crear un exercicio de Marcar Palabras.

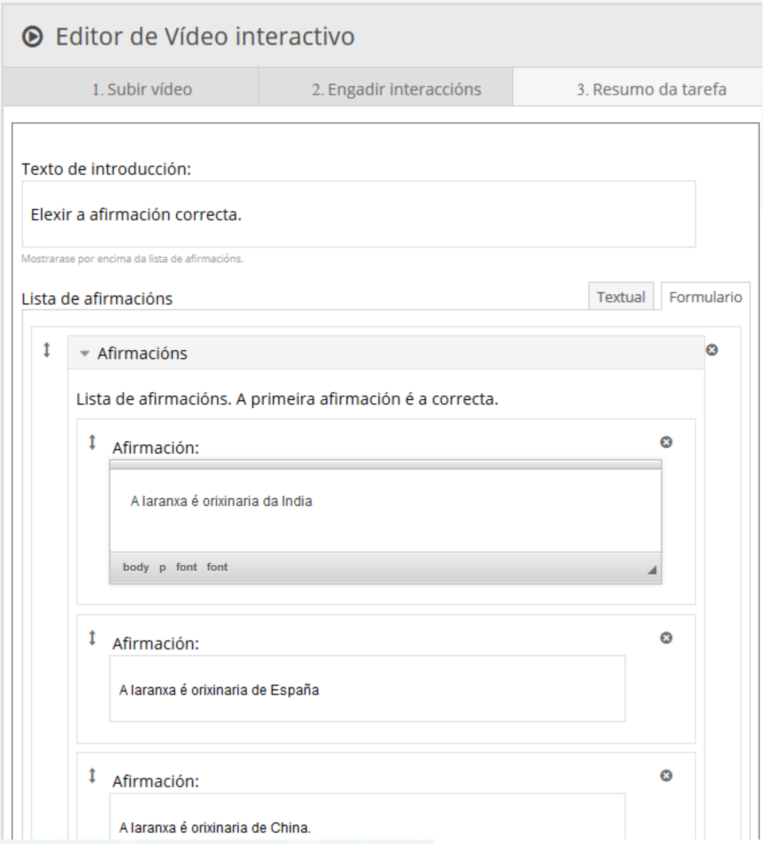


15. Unha vez rematada a configuración de cada interacción, o profesor fai clic no botón "Aceptar" e colocase o elemento sobre o vídeo. Pode mover o elemento e colocalo na zona desexada, facendo clic sobre o punto e sen soltar, arrastrar a zona da imaxe que se queira.

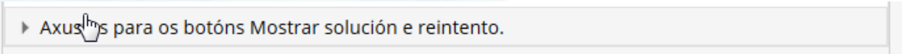
NOTA:
Para engadir calquera elemento ou exercicio solo hai que repetir o proceso descrito nos punto anteriores e completar a información relativa a cada exercicio ou elemento. No presente manual atópanse os pasos a seguir para cada exercicio.

16. Para modificar ou borrar un exercicio ou calquera outro elemento que se engada a un video interactivo, o profesor fai dobre clic sobre o elemento que se quere editar/eliminar. Para eliminar, no fondo do formulario pulsa o enlace "Eliminar".

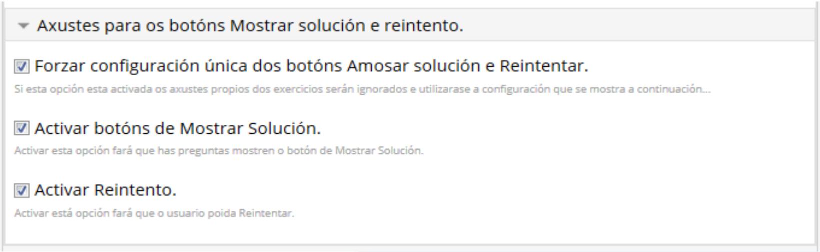
17. Para finalizar a lapela "3. Resumo da tarefa" mostra os campos necesario para crear un exercicio de tipo Afirmacións clave. No caso de configurar este formulario ó finalizar o vídeo ó estudante visualizará este exercicio para resolvelo a modo de conclusión/resumo/avaliación final. Os pasos para crear un exercicio de afirmacións clave, poden verse no apartado Crear un exercicio de afirmacións clave.



18. Na opción "Axustes para o botón Mostrar, Solución e Reintentar", o profesor configura os botóns que se mostran ao estudante e as opción de intentar de novo a realización da actividade e como mostrar a solución.

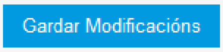


19. No formulario que se carga a continuación, márcanse as seguintes opcións:
   - Forzar configuración única dos botóns Amosar solución e Reintentar: Si está marcada esta opción, os exercicios utilizarán a configuración personalizada establecida nos campos seguintes (**marcada**)
   - Activar botóns de Mostrar Solución: Seleccionando esta opción o estudante poderá acceder ó botón "Amosar solución" (marcada).
   - Activar Reintento: Esta opción permite que o estudante poda realizar os exercicios múltiples veces mediante o botón "Reintentar" (marcada).



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

20. Unha vez completada a configuración da liña temporal, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

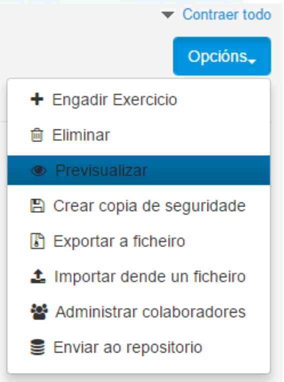


c) Previsualizar o exercicio

O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo "demo". A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo "Vídeo interactivo", a continuación expone como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

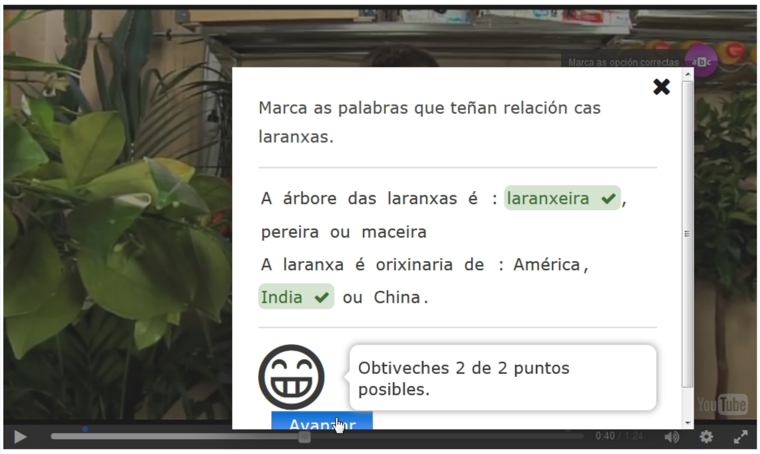
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



2. A "demo" mostra unha nova xanela na que aparece o vídeo. O estudante pulsa para Reproducir, e cando cheguen as interaccións que o profesor ten engadidas, automaticamente aparecerá o botón para acceder a esa interacción.

3. Ao facer clic sobre a interacción o estudante accede ao elemento ou exercicio. No caso de tratarse dun exercicio, o estudante deberá resolver a actividade.

4. Unha vez resolto, o exercicio mostrará os resultados concretos.



5. Ao finalizar o vídeo móstrase o exercicio de afirmacións clave que se engade na lapela 3. Resumo da tarefa. De novo o estudante fai clic sobre a interacción para acceder ó exercicio.

6. Completado o exercicio, móstranse os resultados.

3.5.9) Xirar Tarxetas

a) Para que serve

A actividade de Xirar tarxetas pode considerarse como un exercicio con flashcards (ou tarxetas didácticas) que son un conxunto de tarxetas que conteñen información, en ambos lados, usadas para adquirir diversos coñecementos. As tarxetas didácticas úsanse amplamente como un exercicio de aprendizaxe para axudar á memorización por medio da repetición espaciada.

As tarxetas de aprendizaxe (ou flashcards) axudan a facilitar o proceso de estudo e lembrar información. Serven para estudar calquera materia: idiomas, xeografía, anatomía, arte e todo tema que requira memorizar datos, definicións, regras ou cifras por medio de preguntas/conceptos e respostas/definicións.

Este exercicio consiste nun conxunto de tarxetas, na que en cada tarxeta se pon unha soa pregunta ou concepto e unha soa resposta ou definición. Dun lado da tarxeta escríbese a pregunta/concepto e ao reverso a resposta/definición. As tarxetas mostrarán o contido en forma de texto.

b) Crear un exercicio de Xirar tarxetas

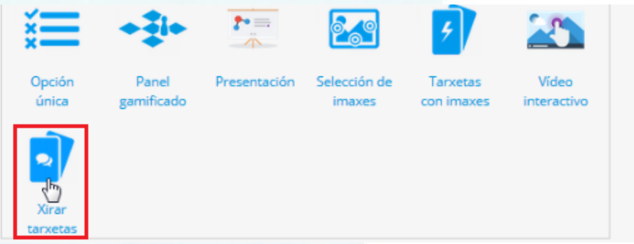
O usuario seguirá os pasos comúns expostos no apartado Crear exercicios. A continuación descríbense os **pasos a seguir** con un exemplo práctico.

1. O usuario cubre os datos básicos do exercicio a través do formulario que se abre tras pulsar o botón "Engadir Exercicio".

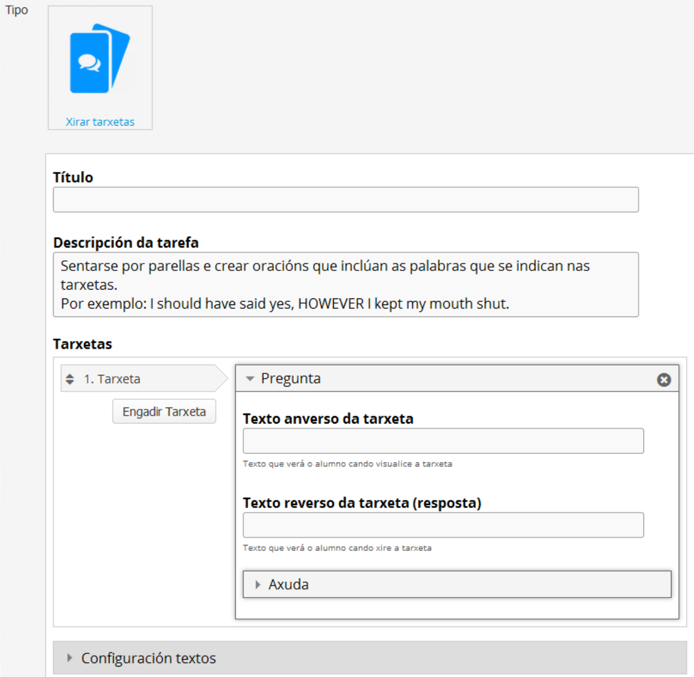
   - Título: Xirar tarxetas - Froitas
   - Enunciado: Xira a tarxeta para coñecer a tradución ó castelán das seguintes froitas
   - Etiquetas: froita, pera, laranxa, maza

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

2. Selecciona o "Tipo" de exercicio "Xirar tarxetas".

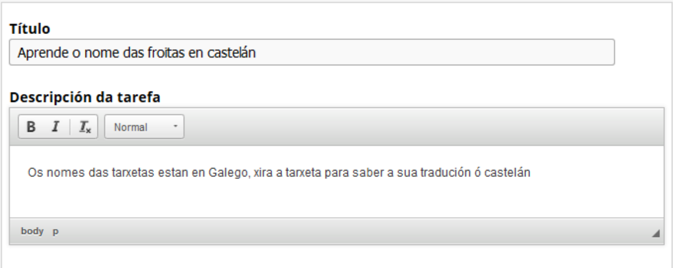


3. A pantalla carga o formulario para cubrir os datos específicos para ese tipo de exercicio.



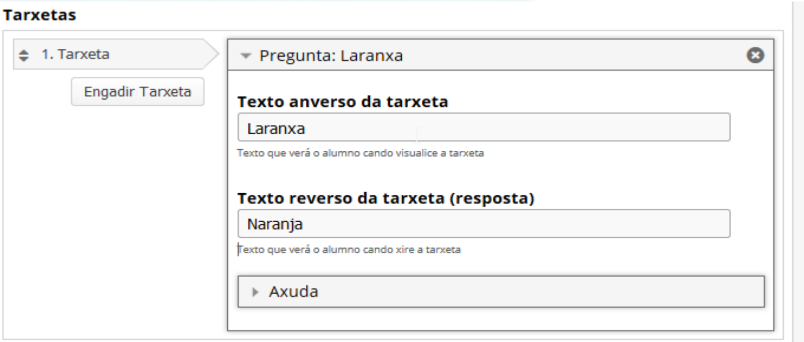
4. O formulario que se mostra a continuación, permite rexistrar os seguintes datos:

   - Título: Aprende o nome das froitas en castelán
   - Descrición da tarefa: Os nomes das tarxetas están en Galego, xira a tarxeta para saber a súa tradución ó castelán

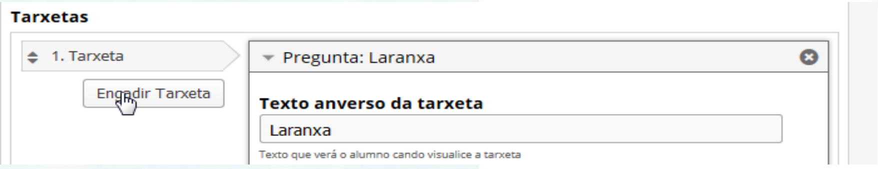


5. Para engadir as tarxetas completamos os datos que aparecen no seguinte formulario:

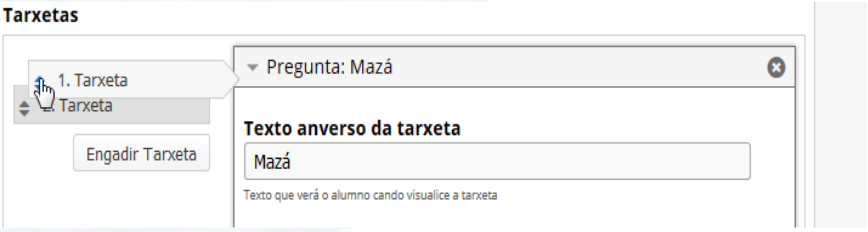
   - Texto anverso da tarxeta: Laranxa
   - Texto reverso da tarxeta (resposta): Naranja
   - Na opción axuda podemos engadir texto, tanto para o anverso da tarxeta como para o reverso.



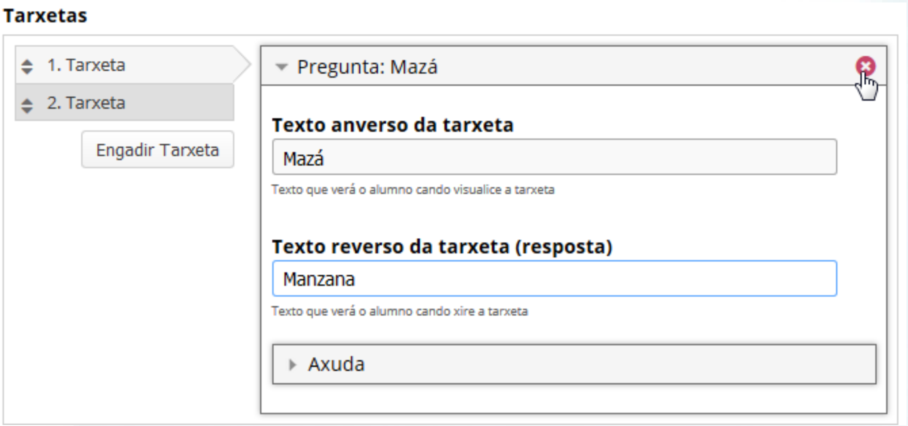
6. Para engadir máis tarxetas ao exercicio, o profesor fai clic no botón "Engadir Tarxeta".



7. O profesor pode modificar o orden das tarxetas que vai creando facendo clic na icona ⬍, a esquerda de cada tarxeta, arrastrando e soltando na posición que desexe.



8. Para eliminar unha tarxeta facemos clic no botón con forma de aspa que está na parte superior dereita de cada tarxeta.



NOTA: **Configuración textos**
Na opción configurar textos o usuario ten a posibilidade de modificar os textos que se amosarán ó alumno durante a realización do exercicio. A plataforma propón uns textos predefinidos que poden ser modificados.
Por exemplo, nun exercicio para Francés poderá modificar todos os textos para que ó alumno os visualice en francés.

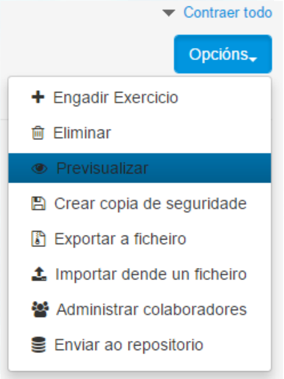
9. Unha vez completada a configuración da liña temporal, o profesor pulsa o botón Gardar Modificacións para crear o exercicio.

c) Previsualizar o exercicio

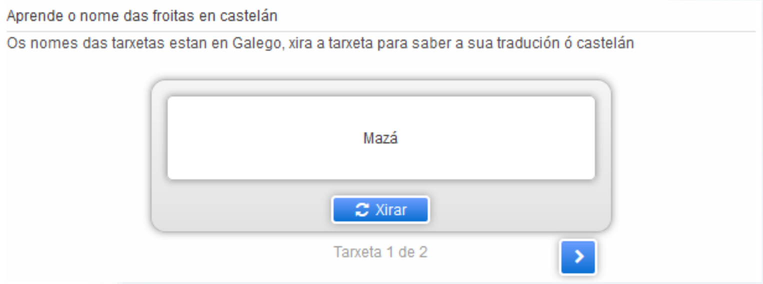
O usuario pode obter unha vista previa de cada exercicio, a través do botón previsualizar ou da lupa do listado de exercicios creados, en modo “demo”. A plataforma abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o exercicio e pódese comprobar as distintas interaccións posibles co estudante.

Tendo en conta o exemplo utilizado para explicar como crear un exercicio de tipo “Xirar tarxetas”, a continuación expońse como o usuario pode previsualizar o exercicio creado.

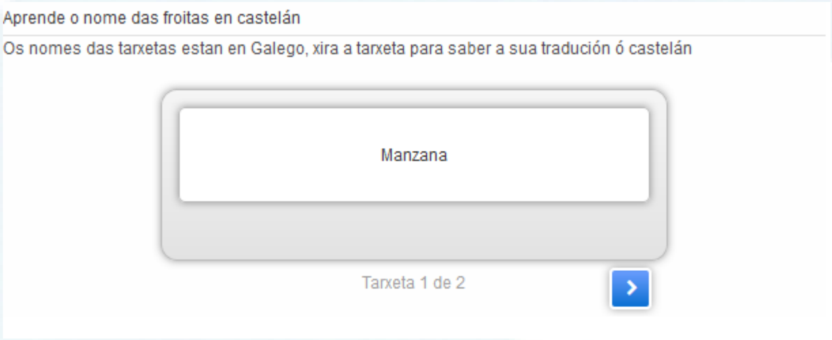
1. O usuario pulsa o botón previsualizar ou a lupa asociada no listado de exercicios para acceder a vista previa do exercicio.



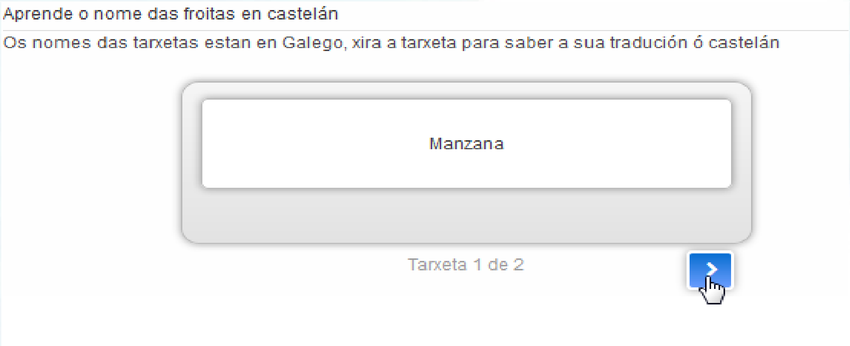
2. A “demo” mostra unha nova xanela coa primeira tarxeta que se tiña configurada co enunciado e a descrición da tarefa que debe realizar o estudante.



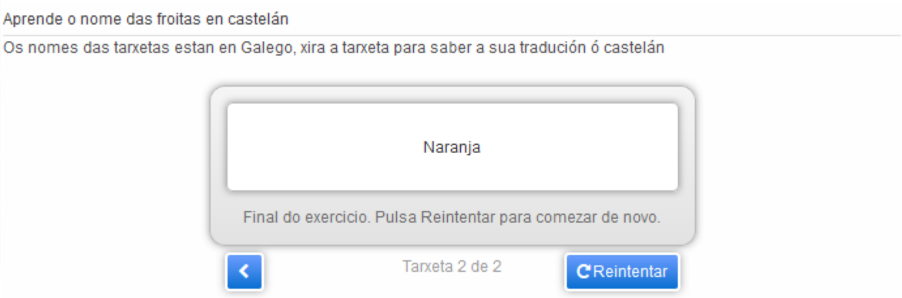
3. O estudante pulsa no botón Xirar para ver o reverso da tarxeta.



4. O estudante pode avanzar e retroceder nas tarxetas usando as frechas que se mostran debaixo de cada tarxeta.



5. Xiradas todas as tarxetas, hai posibilidade de volver a ver todas as tarxetas sen xirar facendo clic no botón Reintentar.



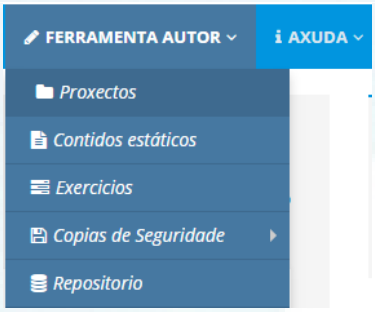
4) Xerar Proxectos

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 avaliables) 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.

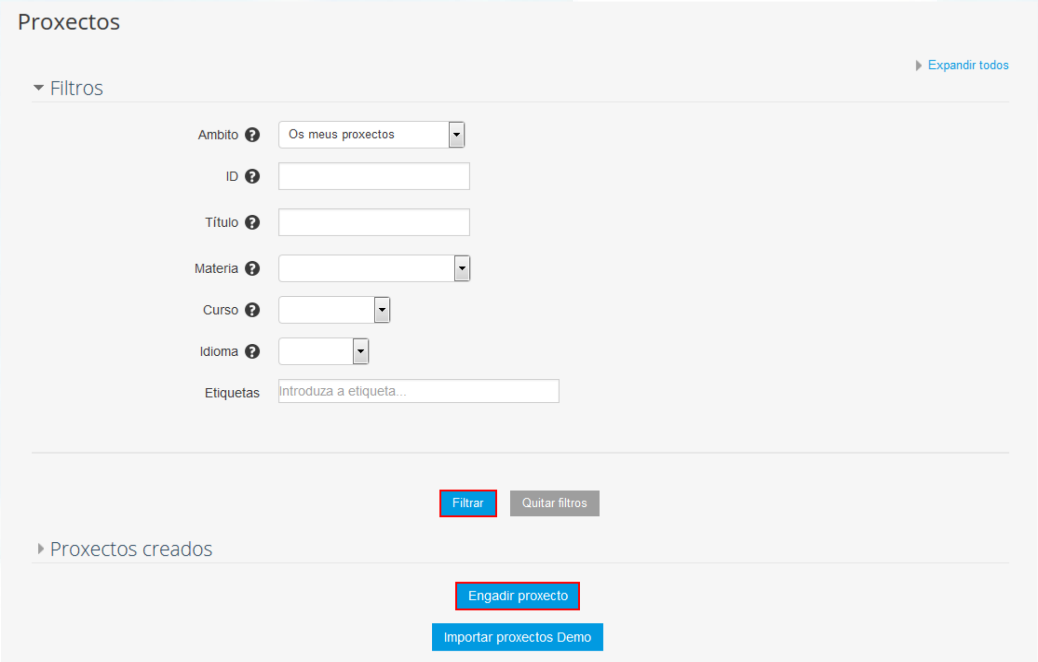
4.1) Acceder á xeración de proxectos

O usuario accede ao menú ***" Ferramenta Autor" > "Proxectos"***.



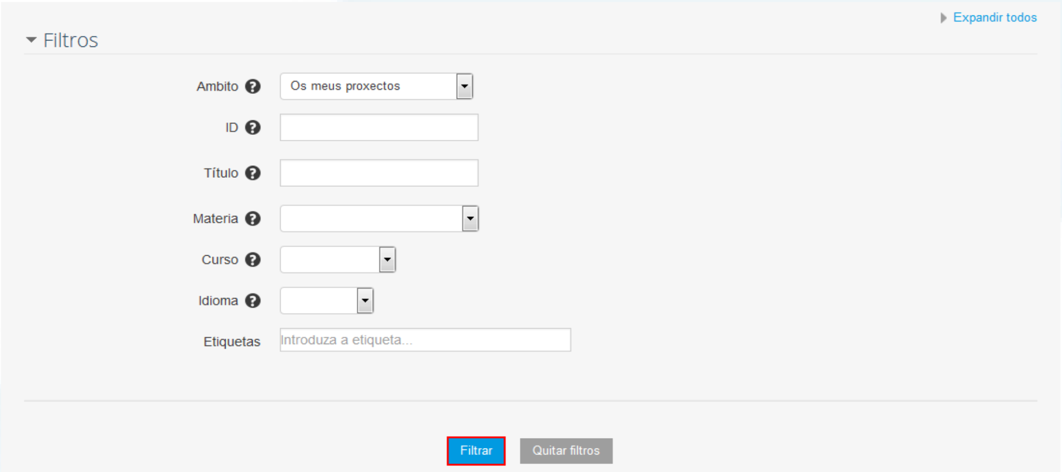
A plataforma carga a pantalla inicial desde a que se pode acceder as seguintes funcionalidades:

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

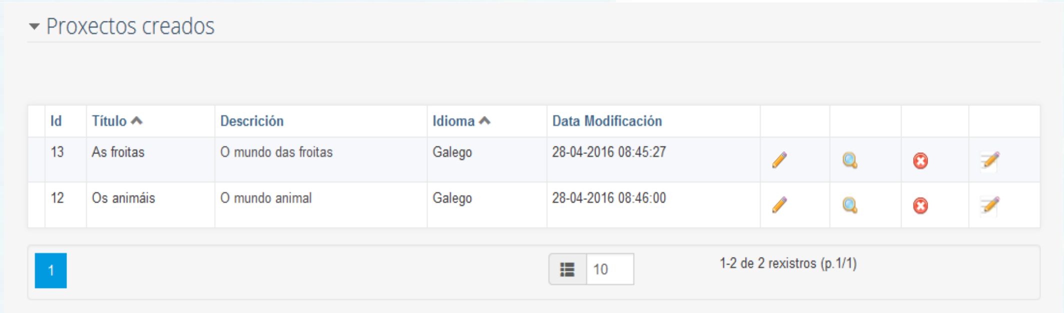


No caso da **consulta**, o usuario sigue os seguintes pasos:

1. Cubre os filtros Ámbito, ID, Título, Materias, Cursos, Idioma e Etiquetas (pode cubrir un ou varios). No caso de non cubrir ningún, recupéranse todos os proxectos 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.



5. A continuación a pantalla carga o listado de proxectos que coinciden cos filtros utilizados.

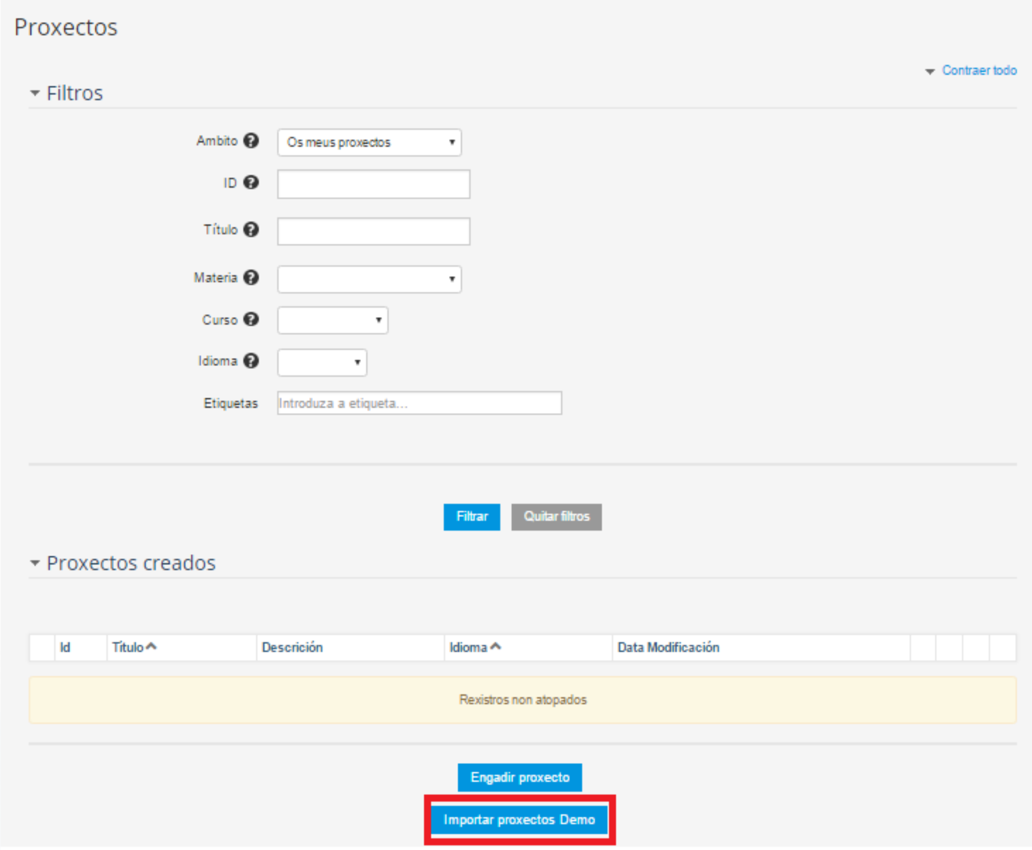


Sobre os resultados recuperados, o usuario pode realizar as seguintes **accións**:

- Editar: permite acceder a modificación do proxectos concreto.
- Previsualizar: crea unha vista previa do proxecto definido.
- Eliminar: borra o proxecto definido.
- Acceder as páxinas: permite acceder directamente as páxinas creadas no proxecto concreto.

4.2) Importar proxectos Demo

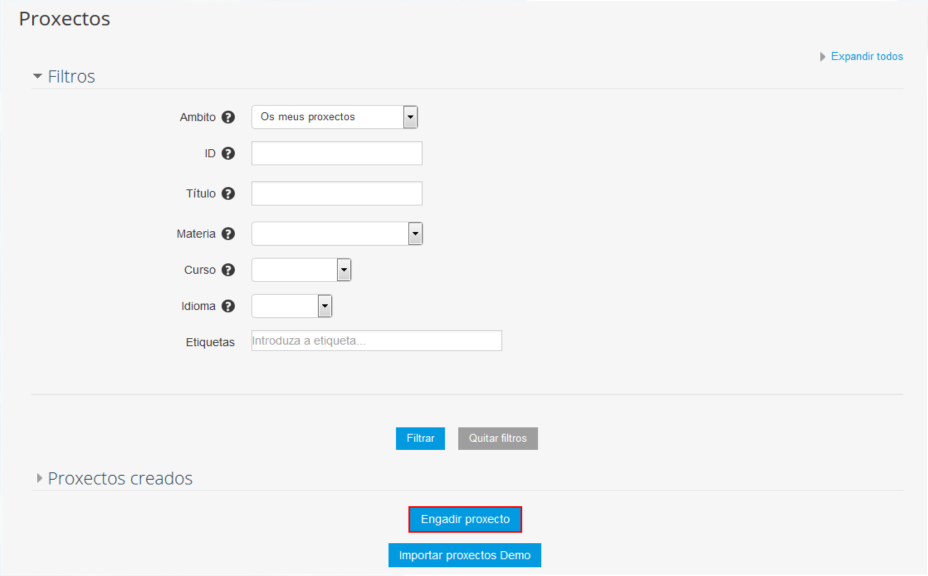
Para obter os proxectos dispoñibles de exemplo, pódense descargar, se se fai clic no botón Importar proxectos Demo. Só pódense importar os proxectos de demo unha vez. Os proxectos importados aparecerán na listaxe.



4.3) Xerar proxectos

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

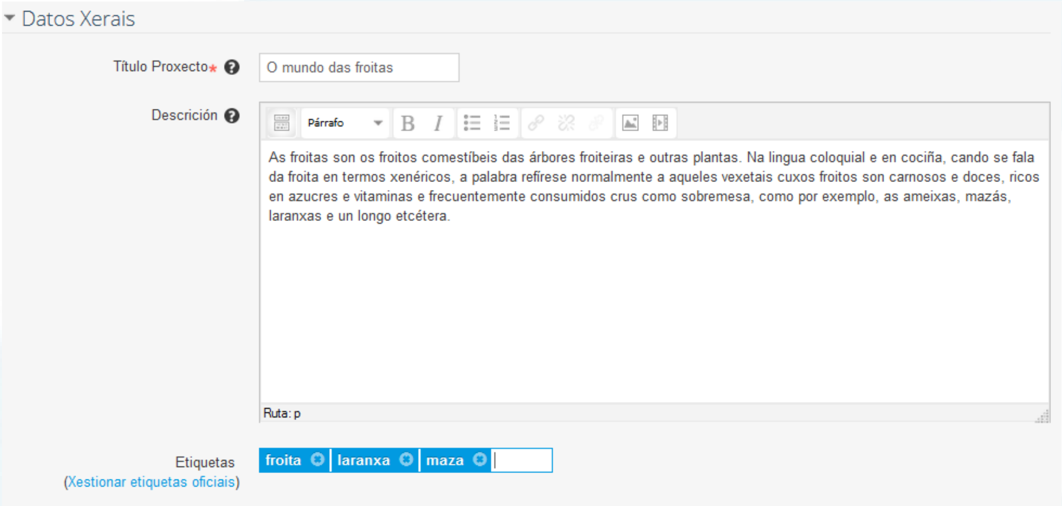
1. Premer o botón Engadir proxecto que atopara na pantalla de acceso a Xeración de proxectos desde o menú ***"Ferramenta Autor > Proxectos"***.



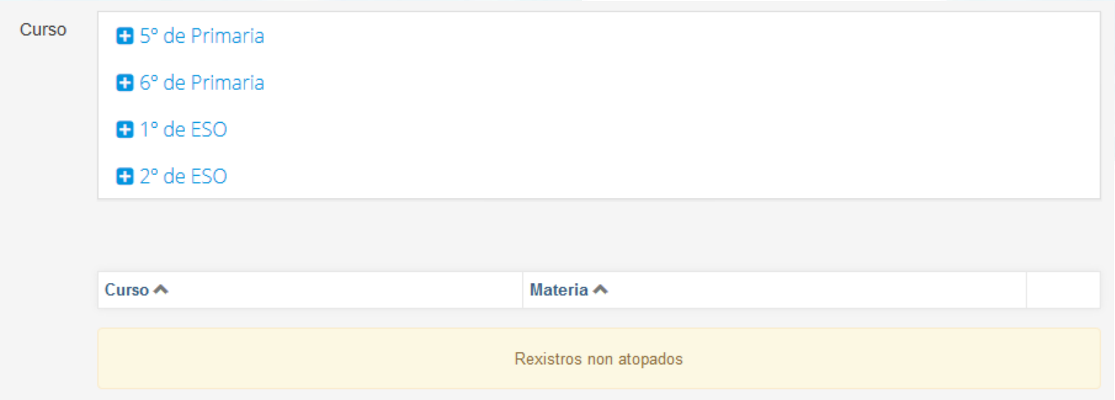
2. A continuación, a pantalla carga o formulario de "Datos xerais" cos campos necesarios para rexistrar un novo proxecto:

   - 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*

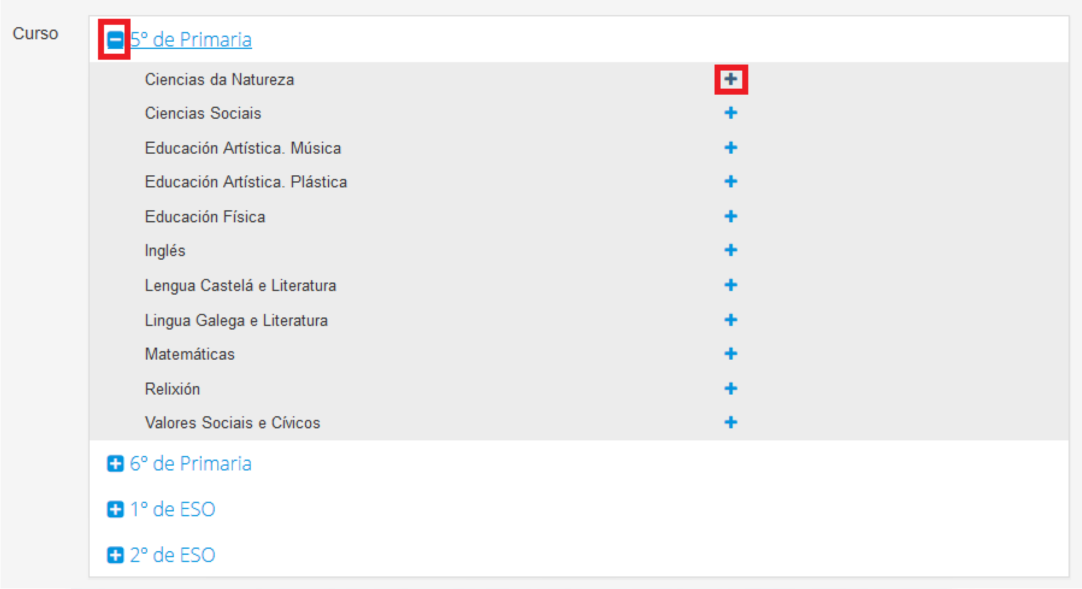
> **NOTA**:
> *Para engadir etiquetas cada vez que terminemos de escribir unha palabra pulsa a tecla "intro".*



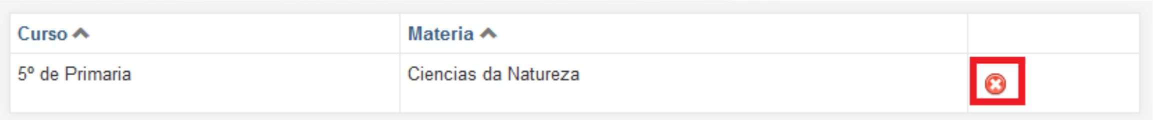
3. A continuación indicaráselle o curso co que se relaciona o proxecto, cunha ou varia materias dese curso, nas cales se considera que pode ser utilizado. Pode engadir máis dunha materia dun mesmo curso e distintos cursos.



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 "+".



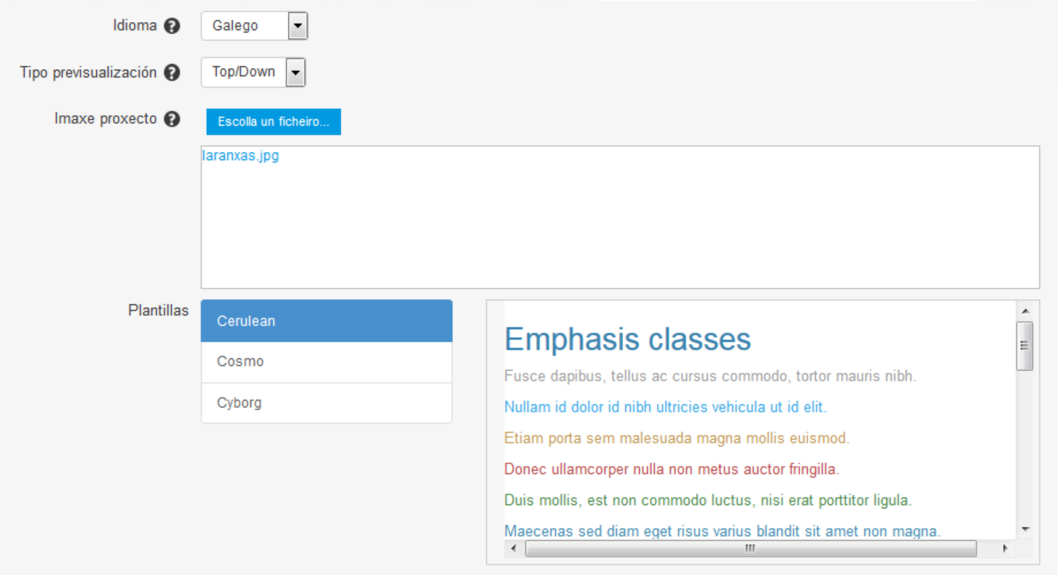
4. Os cursos e materias seleccionadas aparecerán na listaxe inferior, podendo eliminar unha materia dun curso en calquera momento, facendo clic na icona indicada.



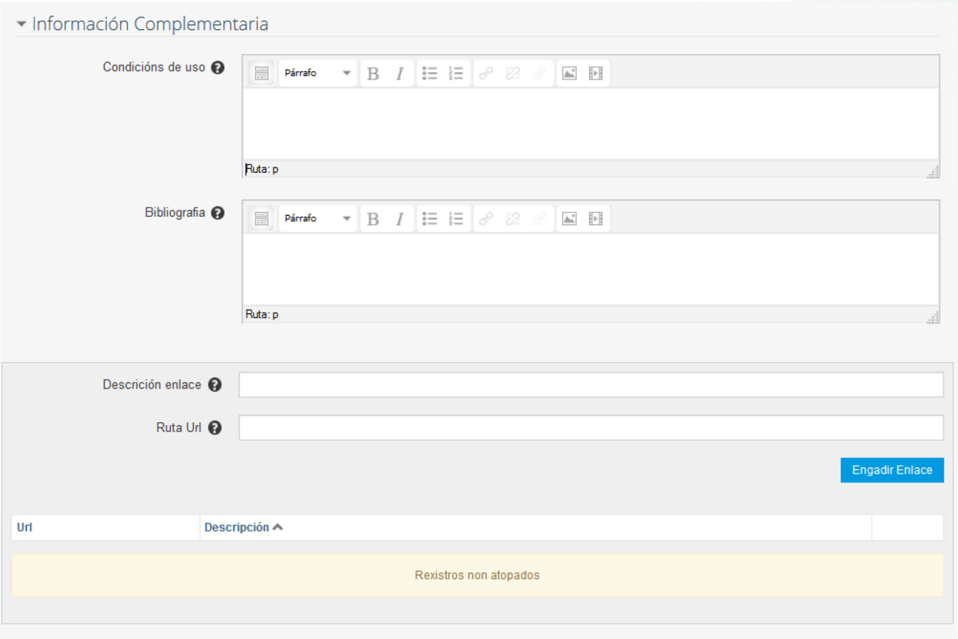
Curso	Materia	
5º de Primaria	Ciencias da Natureza	

5. Complétanse os campos sobre o proxecto no formulario:

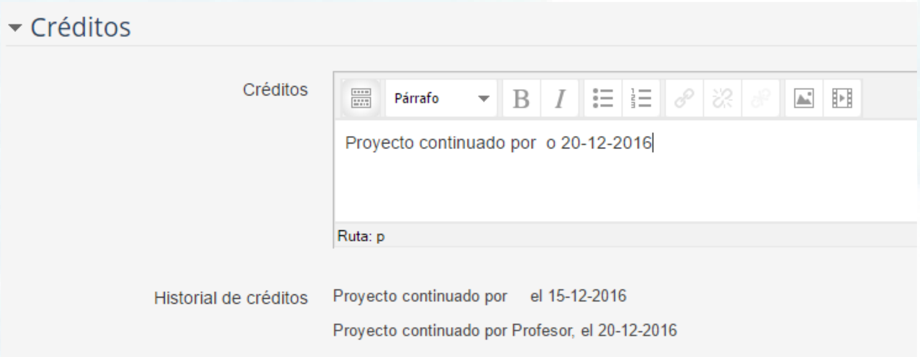
- Idioma: Idioma no que se realiza o proxecto. **Exemplo**: Galego
- Tipo previsualización: Forma na que se visualizará o proxecto (top/down).
- Imaxe proxecto: Imaxe que se utilizará como cabeceira na previsualización do proxecto. Pode arrastrar unha imaxe ou ben facer clic no botón Escolle un ficheiro.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



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

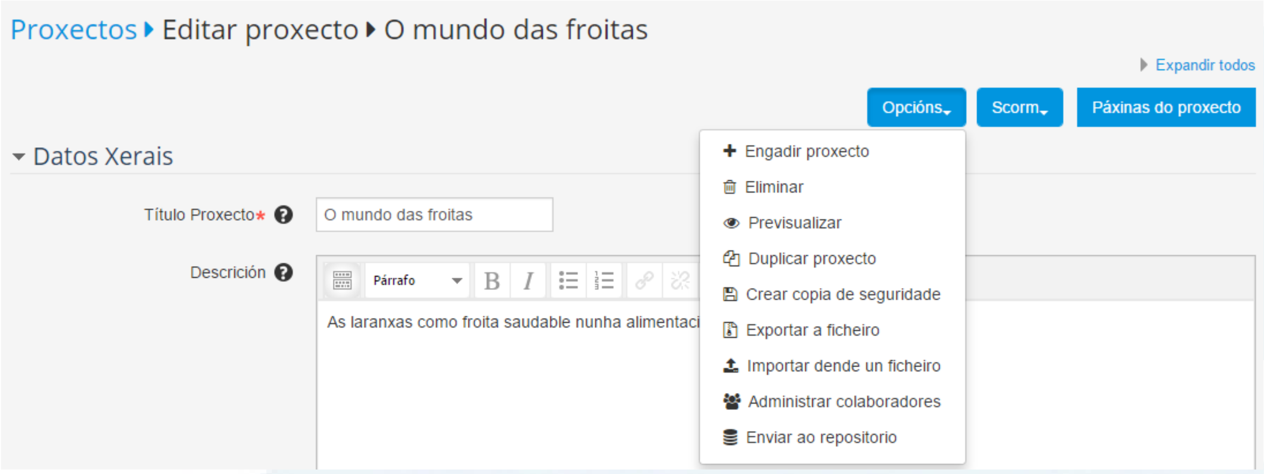


7. No caso de que se obteña un proxecto do repositorio, pódese consultar as modificacións sobre créditos, no historial de créditos, que indicaron o resto de autores do proxecto. Cando se crea, ou se modifica, un proxecto propio, ou obtido do repositorio, pódese indicar o texto do crédito do proxecto.

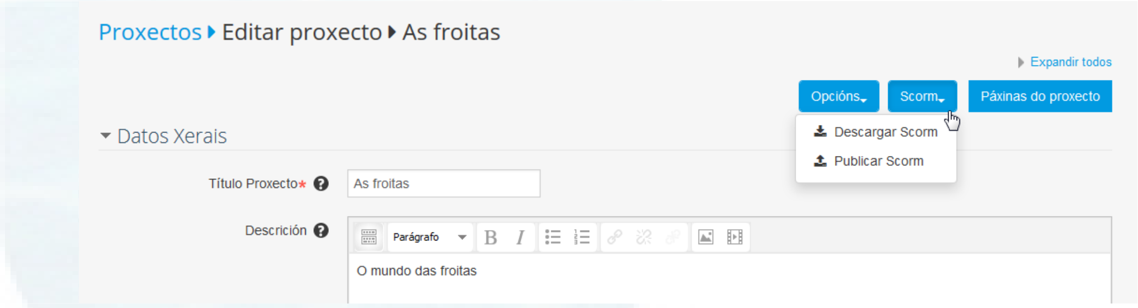


8. Unha vez cubertos os campos (como mínimo, os marcados como obrigatorios cun asterisco), o usuario fai clic no botón Gardar modificacións para crear o proxecto.

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



- 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 comenzar 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.



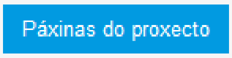
- Descargar Scorm: Descarga ó equipo un scorm do proxecto. Xerar SCORM
- Publicar Scorm: permite publicar un scorm en un curso no que esteamos matriculados.

4.4) Xerar páxinas

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:

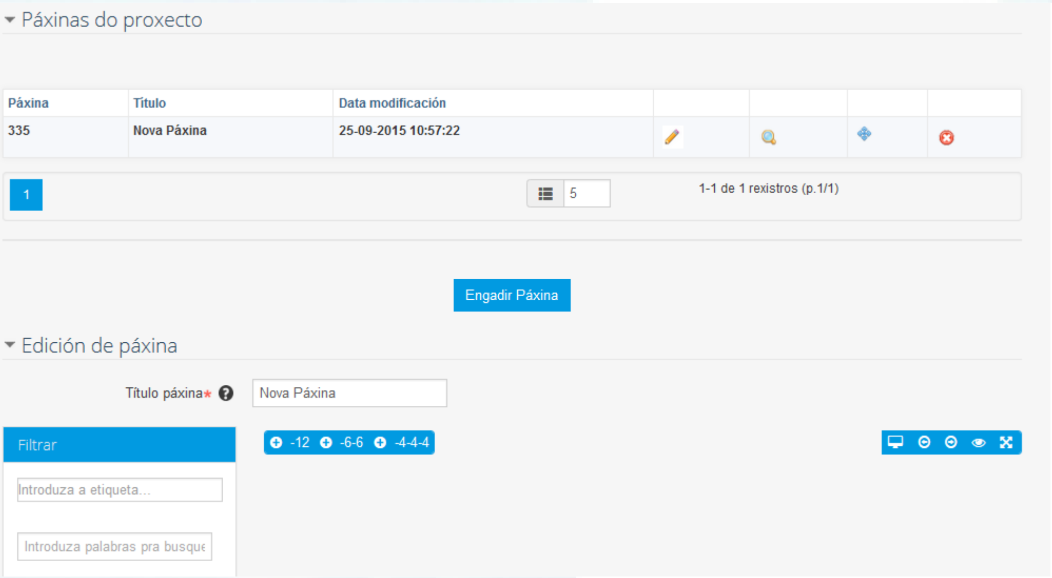
1. Premer o botón Páxinas do proxecto que atopara na pantalla de "Datos Xerais" dun proxecto concreto.



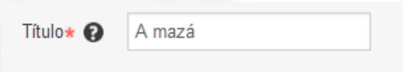
2. A continuación, a pantalla carga as "Páxinas do proxecto" na que o usuario poderá realizar as seguintes accións:
   - **Consultar** o listado de páxinas que pertencen ao proxecto.
   - **Engadir** unha nova páxina.

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

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



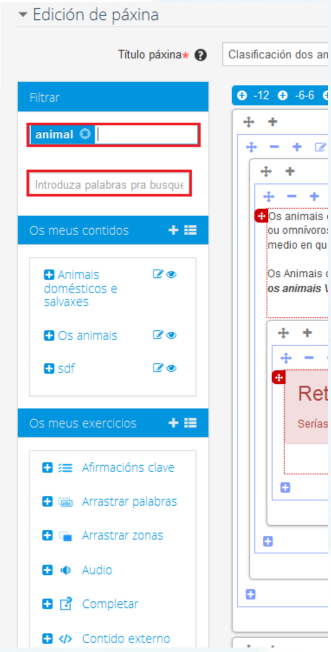
5. O usuario pon o nome ao Tema no campo "Título". **Exemplo**: "*A mazá*".



6. Na marxe esquerda do editor avanzado, o profesor pode consultar todos os seus contidos estáticos e exercicios clasificados en bloques. Para localizar o contidos estático ou os exercicios que quere incorporar nunha páxina, pode utilizar os filtros dispoñibles (os filtros utilizados

aplicaranse tanto a contidos estáticos como a exercicios). Pode utilizar un filtro ou a combinación de ambos.

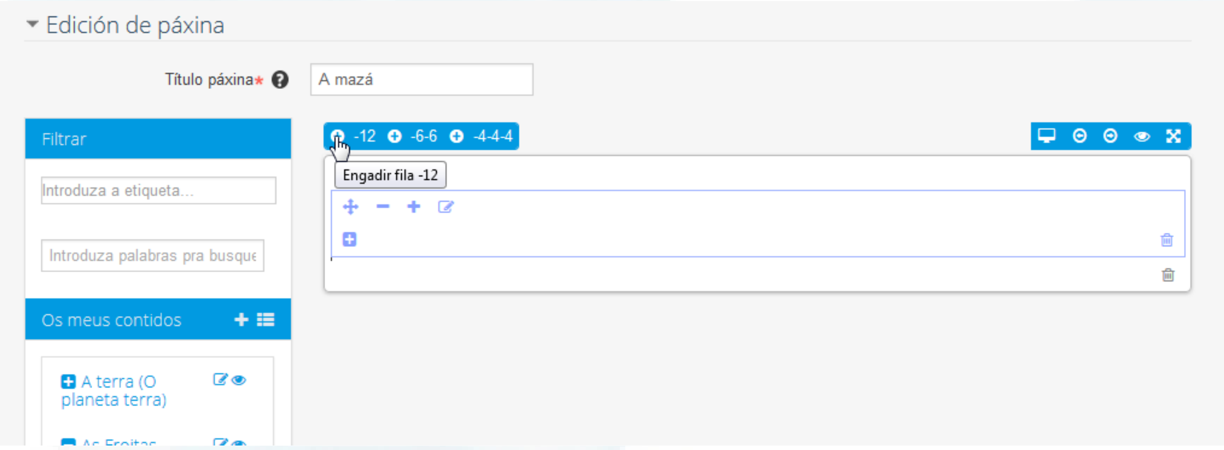
- Etiquetas: palabras relacionadas que se asociaron ao contido/exercicio para a súa localización e clasificación. **Exemplo**: *froita, laranxa, mazá*
- Palabra para buscar: busca a palabra por coincidencia no campo Título dos contidos/exercicios



Sobre cada exercicio ou contido estático definido pode realizar as seguintes accións:

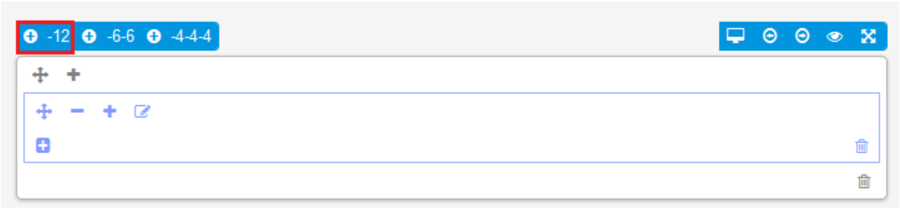
- Acceder a edición do exercicio/contido para poder aplicar as modificacións que correspondan.
- Acceder a unha vista previa do exercicio/contido.

7. Para dotar de contido e configurar a páxina, o profesor engadirá un ou varios parágrafos, utilizando as liñas do editor avanzado.

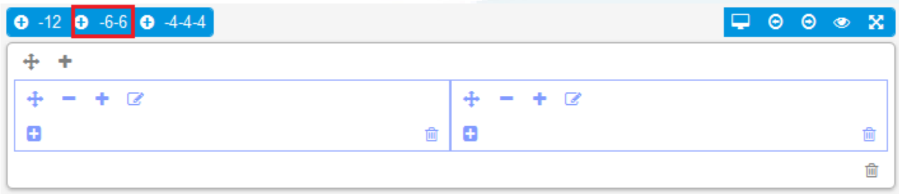


As **liñas dispoñibles** son:

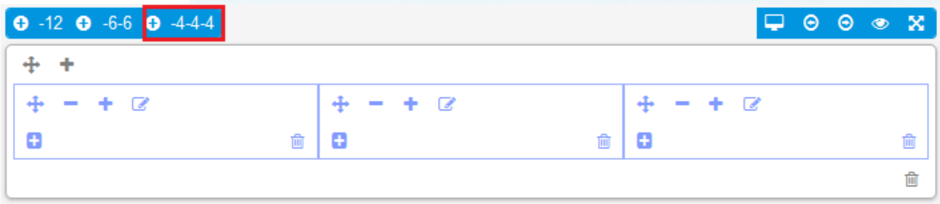
- +12: activa un único bloque no que engadir os distintos tipos de parágrafos.



- +6-6: activa dous bloques.



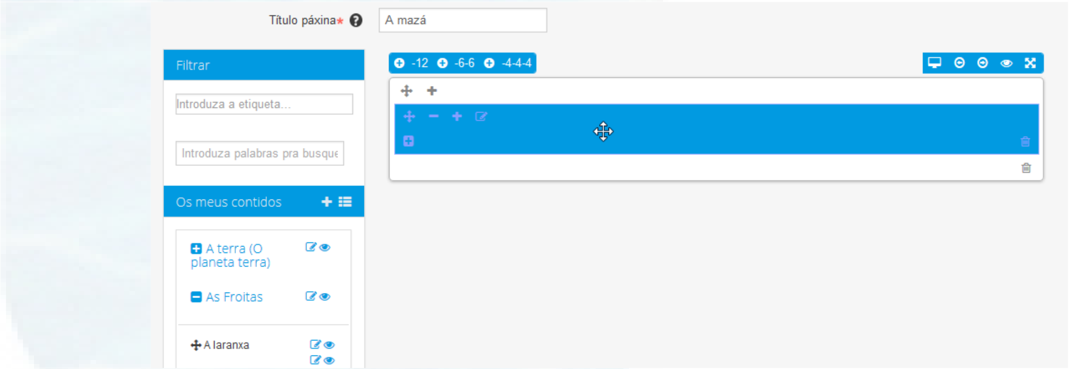
- +4-4-4: activa tres bloques.



En cada liña engadida o usuario pode:

- Eliminar columnas
- Reordenar columnas entre si
- Aumentar ou diminuír o tamaño de cada columna
- Engadir columnas dentro dun bloque

8. Na nova liña creada o profesor pode engadir un tema creado con anterioridade no apartado de contidos estáticos. **Exemplo**: No menú da esquerda, na opción Os meu contidos busca o contido "As froitas", fai clic sobre el para despregar os dous temas que formar parte de ese contido. Arrastra o tema "A mazá" á nova liña.



9. Esta acción engade o tema completo coa súa configuración a liña indicada.

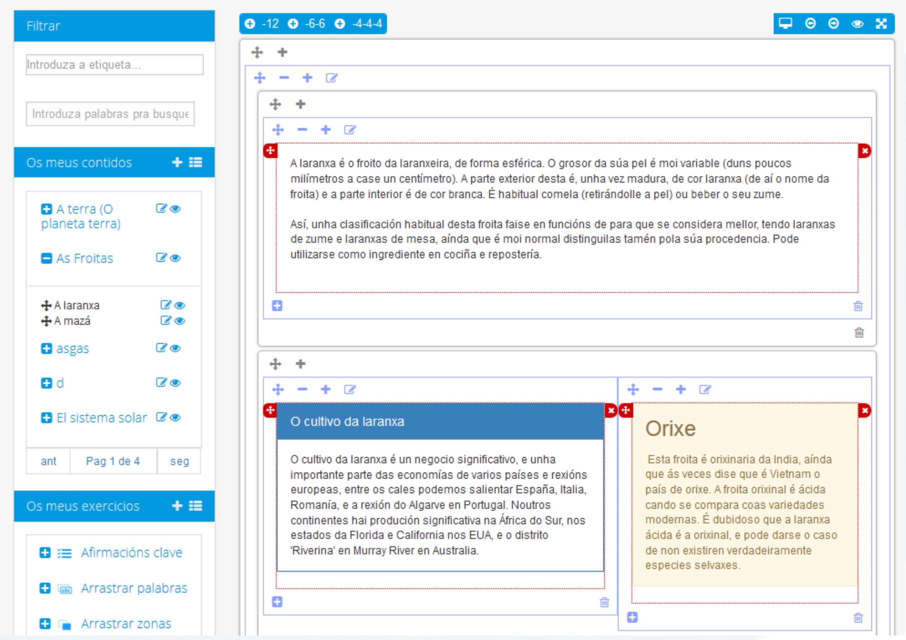
NOTA:
O profesor pode engadir todo o contido estático (non só un dos temas). Para engadir todo o contido, fai clic sobre o contido "As froitas" e arrastra sobre a liña creada. Esta acción engade os dous temas que se teñen definido en este contido.

NOTA:
O editor desde o menú "Inserir" permite incorporar vídeo, imaxes e ligazóns. Desde a aspa vermella pode eliminar o contido introducido.

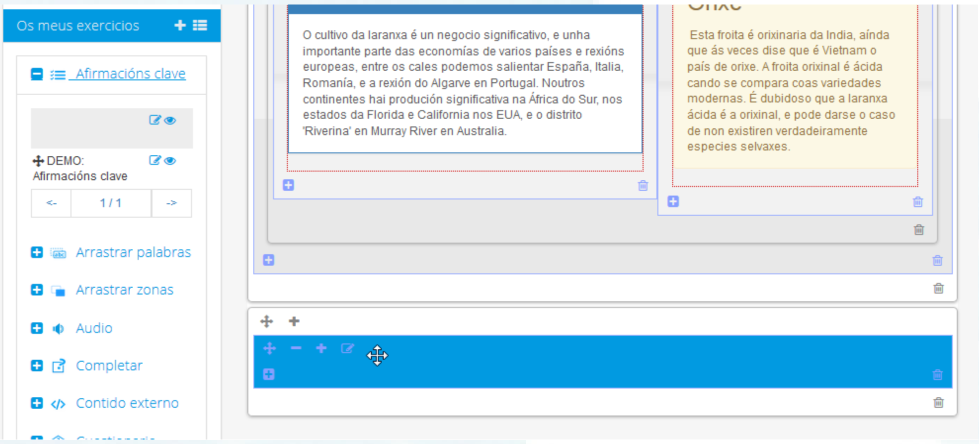
10. O usuario pode combinar tanto os tipos de liña como os tipos de parágrafos para crear contidos atractivos. As liñas poderán reordenarse entre si, engadir unha nova columna, ou eliminar a liña con todo o seu contido.

11. Unha vez configurada a páxina (poden realizarse os axustes que se consideren coas opcións do editor avanzado (modificar texto dos temas arrastrados, engadir novas imaxes, novos textos, ...), na parte inferior pulsa o botón Gardar para crear a páxina.

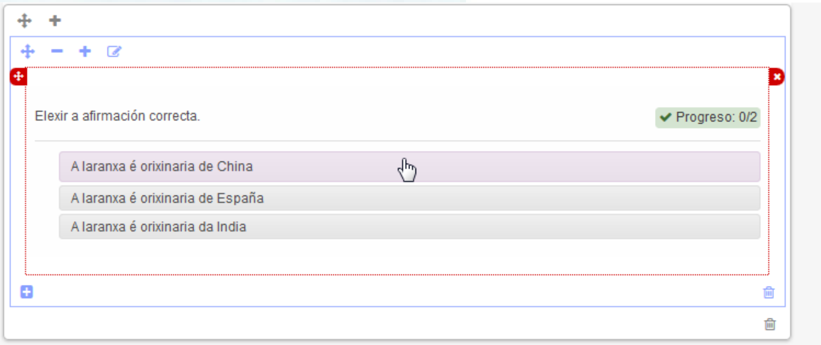
12. Para configurar unha nova páxina, repítense os pasos desde o punto 3. O profesor pode engadir tantas páxinas como considere para organizar e presentar a información do proxecto.



13. Na nova páxina do exemplo, o profesor engade un exercicio. No menú da esquerda localiza o exercicio que quere incorporar na páxina. No caso de exemplo, fai clic sobre o exercicio Afirmacións clave – As laranxas e arrastra á nova liña.



14. Esta acción engade o exercicio coa súa configuración a liña indicada.

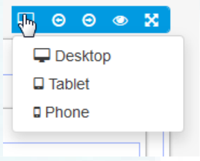


15. Unha vez configurada a páxina (poden realizarse os axustes que se consideren coas opcións do editor avanzado (engadir novas imaxes, novos textos, ...), na parte inferior pulsa o botón Gardar para crear a páxina.

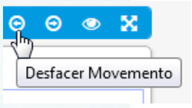
NOTA:
A unha liña pódense engadir tantos contidos, temas ou exercicios como se desexe. Do mesmo xeito pódense crear tantas liñas como se queira co número de contidos, temas ou exercicios no seu interior como o profesor considere para organizar o que pretende expoñer.

Botóns do editor avanzado

1. Edición de contidos para distintos dispositivos. Dende esta icona pode personalizar a visualización dos contidos para distintos dispositivos (Ordenador, Tablet e Teléfono).

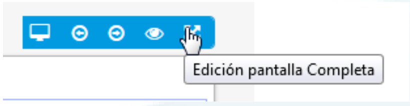


2. Desfacer/Refacer. Esta acción pode realizarse coas iconas das frechas. Realizará o cambio sobre o último movemento realizado.

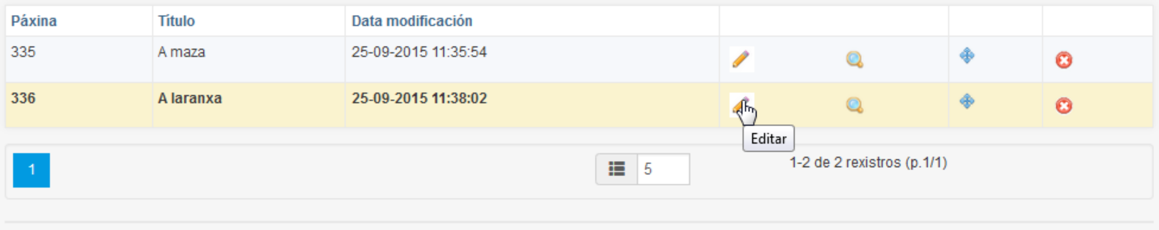


3. Previsualizar. Esta icona permite ter unha vista previa do contido concreto que se está incorporando na zona de traballo do editor avanzado (suprime as opcións de edición).

4. Pantalla completa. Esta icona abre unha nova xanela na que se mostra o menú e o editor a pantalla completa.

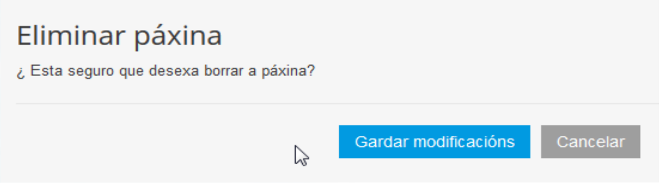


16. As páxinas gardadas visualizase no listado de temas superior.

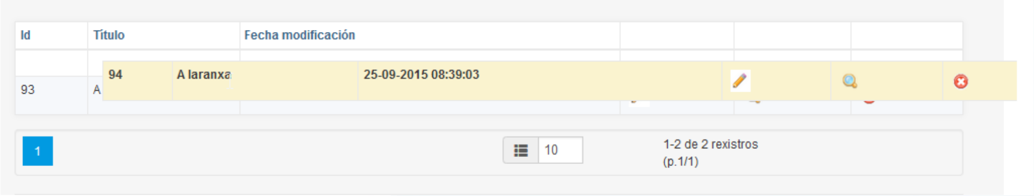


Sobre as páxinas do listado, o usuario pode realizar as seguintes **accións**:

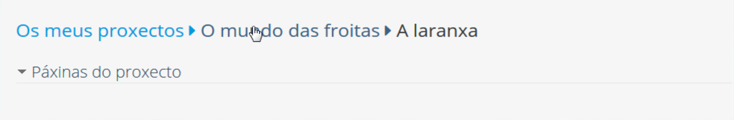
- Editar: carga o editor avanzado coa páxina seleccionada para poder realizar cambios.
- Previsualizar: crea unha vista previa da páxina definida.
- Eliminar: borra a páxina definida. Mostra un aviso no se que pide confirmar o borrado ou cancelar a operación.



- Reordenar as páxinas. O profesor fai clic sobre a páxina do listado que se necesite cambiar de posición e sen soltar, arrastra á posición que desexe.

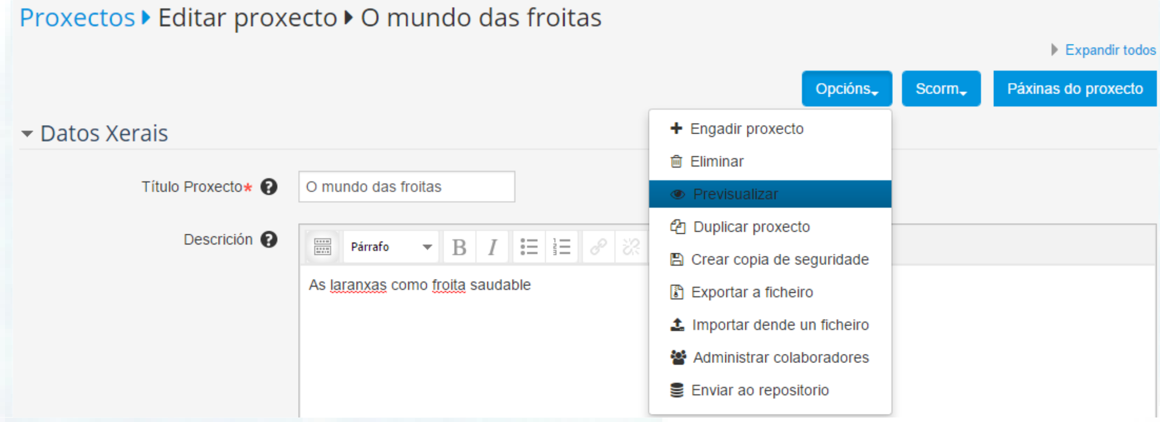


17. Na parte superior da páxina, nos "breadcrumbs ou migas de pan", o profesor accede de novo a páxina principal de edición do proxecto. No exemplo de este manual, fai clic en "O mundo das froitas".

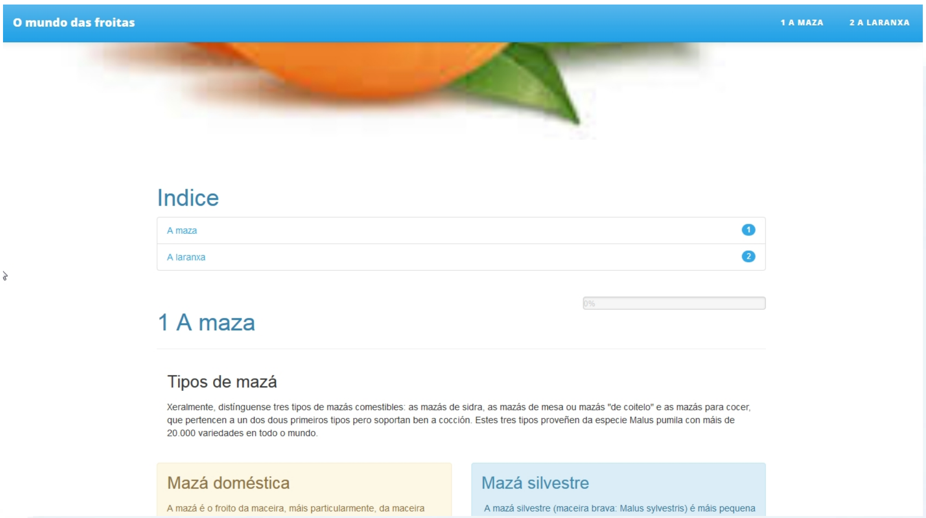


4.5) Previsualizar o proxecto

O usuario pode obter unha vista previa de cada proxecto completo a través da lupa do listado de proxectos ou ben desde o botón "Previsualizar". O botón previsualizar (ou Lupa) abre unha nova xanela onde mostra como se visualiza o proxecto.



A previsualización abre unha nova xanela onde o profesor pode ver en calquera momento como se visualizará o proxecto por parte do estudante ou da comunidade.

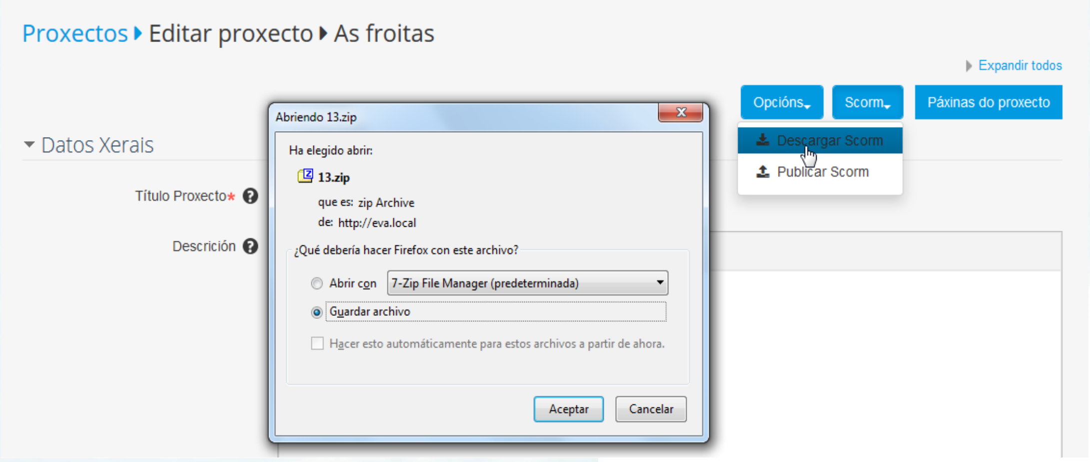


4.6) Xerar SCORM

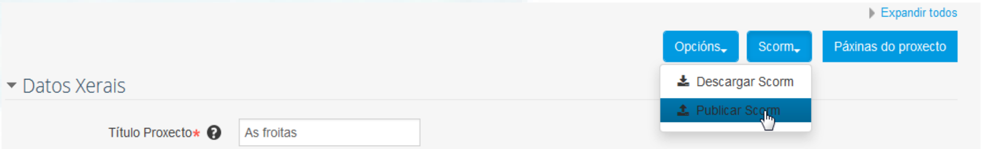
Con SCORM faise posible crear contidos que poidan importarse dentro de sistemas de xestión de aprendizaxe diferentes. Un paquete SCORM é un bloque de material web empaquetado dunha maneira que segue o estándar SCORM de obxectos de aprendizaxe que integra e enlaza obxectos pedagóxicos estruturados.

O profesor ten dúas opcións:

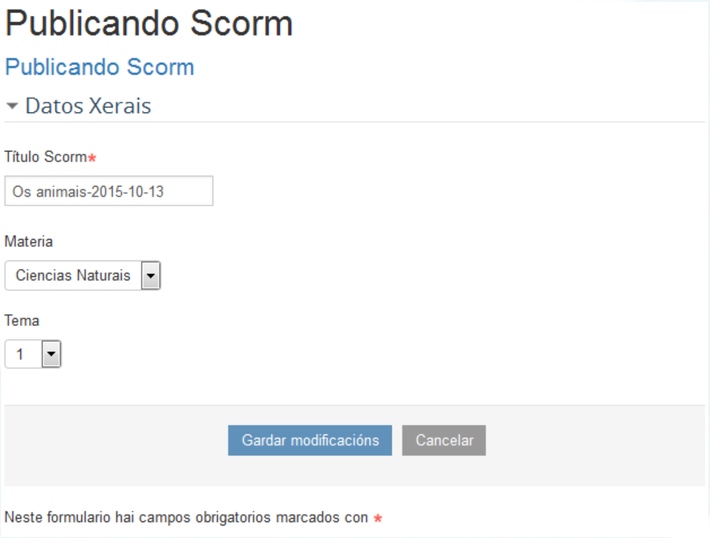
1. Xerar o arquivo .zip que se pode descargar ao propio pc. O profesor debe pulsar o botón "Xerar Scorm" que se atopa dentro da páxina de edición de cada proxecto concreto.



2. Para publicar directamente o SCORM do proxecto nunha materia, o profesor debe pulsar o botón "Publicar Scorm" que se atopa dentro da páxina de edición de cada proxecto concreto.

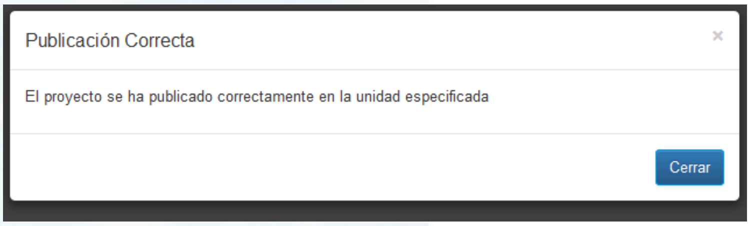


- Mostra unha nova xanela na que o profesor indica a materia e o tema ao que vai a asociar o scorm.

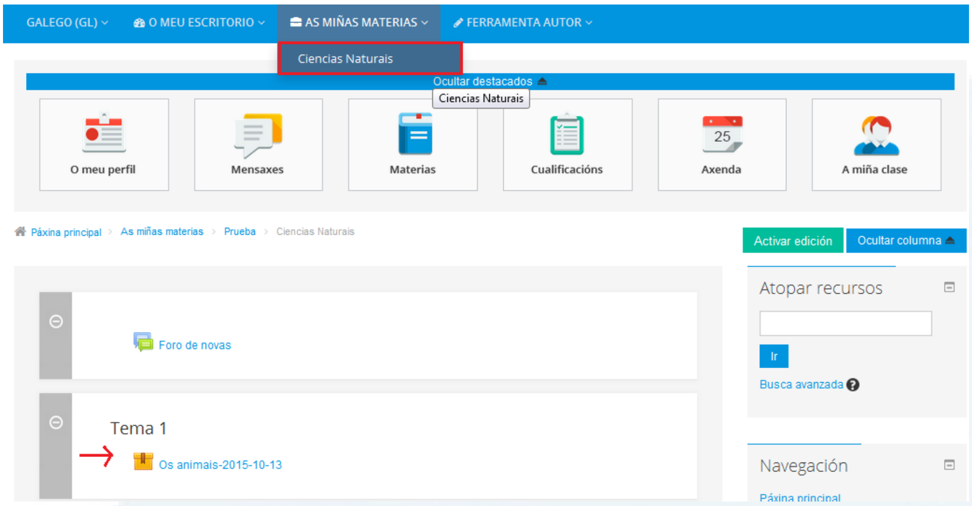


- A continuación pulsa o botón "Gardar modificacións".

- Cando remata a publicación a plataforma informa ao profesor que o proceso se realizou con éxito.



- O paquete scorm publicado aparece visible na materia indicada.



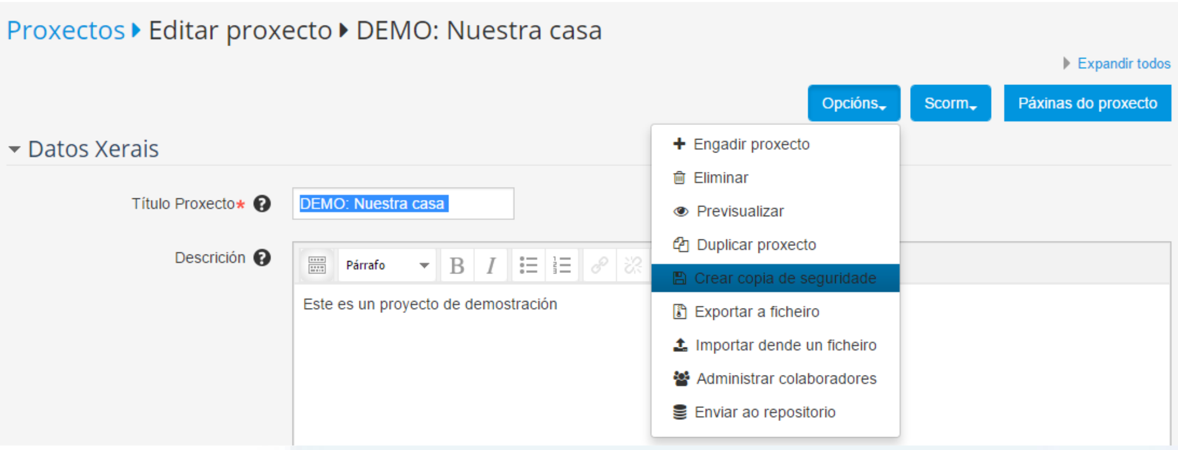
5) Copias de seguridade

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.

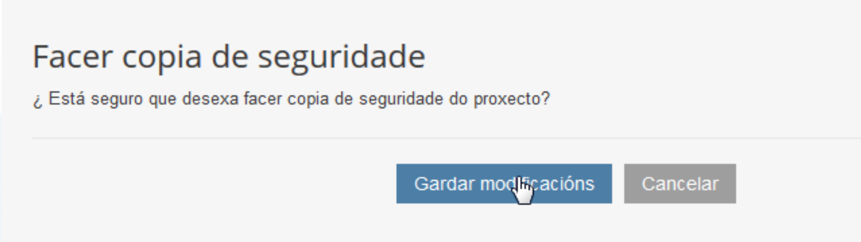
5.1) Crear copias de seguridade

Imos realizar a copia de seguridade dun proxecto neste exemplo. 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 dámoslle a editar o proxecto do cal queremos facer a copia de seguridade.

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

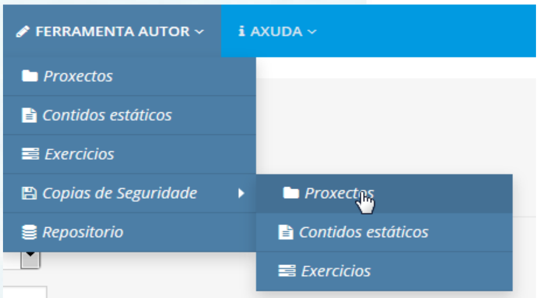


- Isto ábrenos unha nova xanela onde nos pregunta se queremos facer a copia de seguridade. Facemos clic no botón Gardar modificacións.

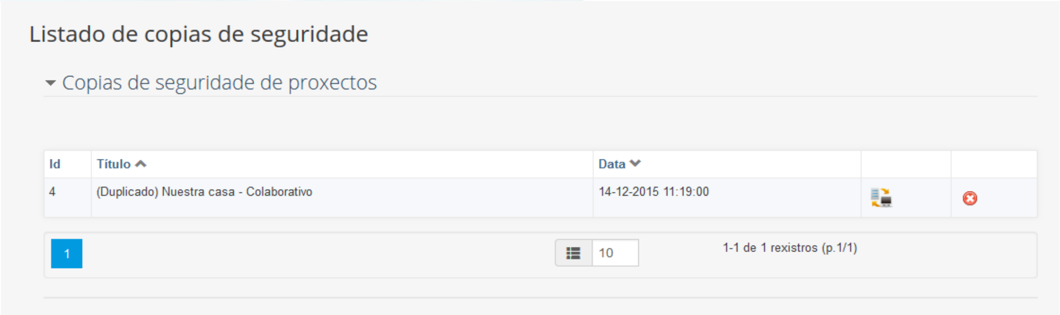


5.2) Acceder ás copias de seguridade

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.

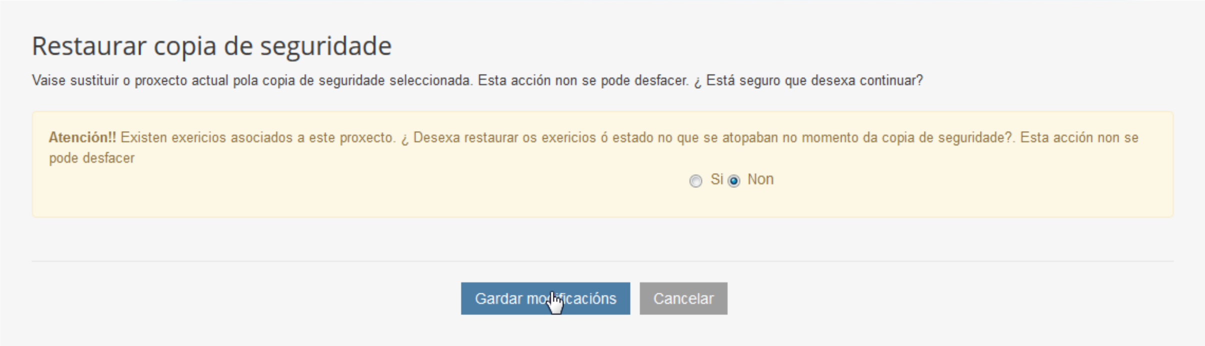


-Aquí temos dúas opcións:

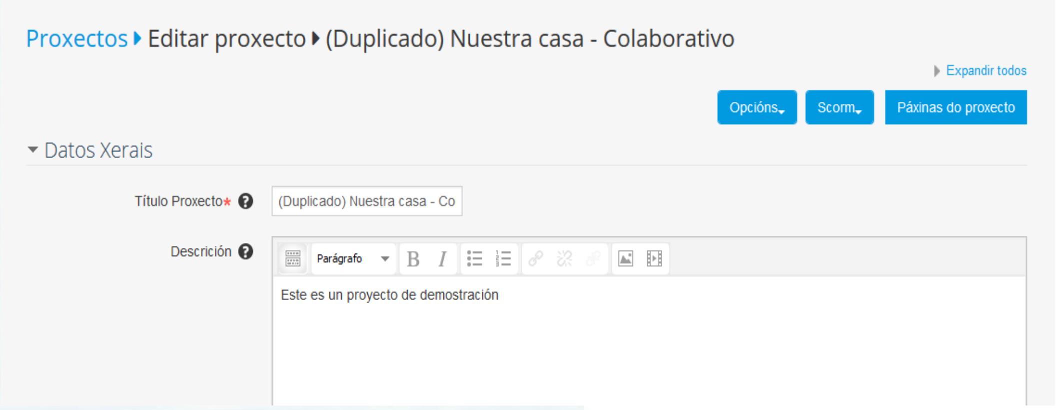
Restaurar copia de seguridade: Restaura a copia de seguridade seleccionada.

Eliminar: Borra a copia de seguridade seleccionada.

Agora imos restaurar unha copia de seguridade. Para iso 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.

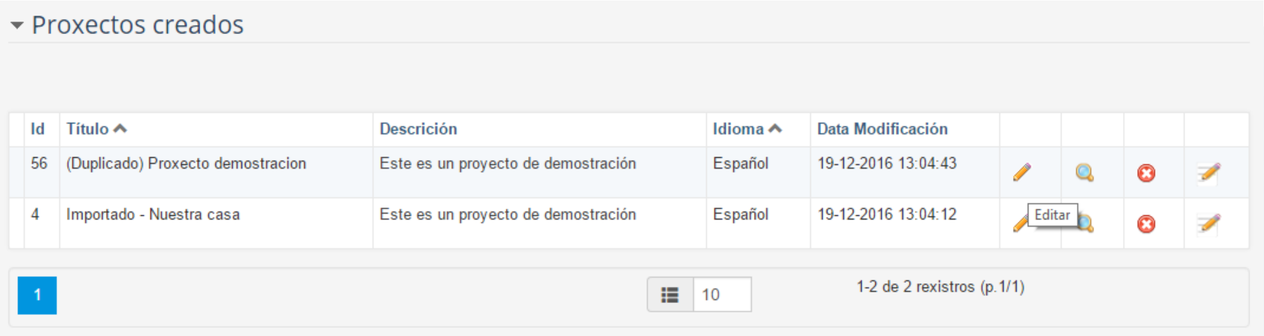


- Unha vez restaurado o proxecto lévanos á edición do proxecto restaurado.

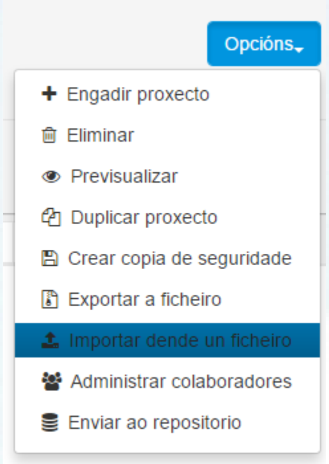


5.3) Importar dende un ficheiro

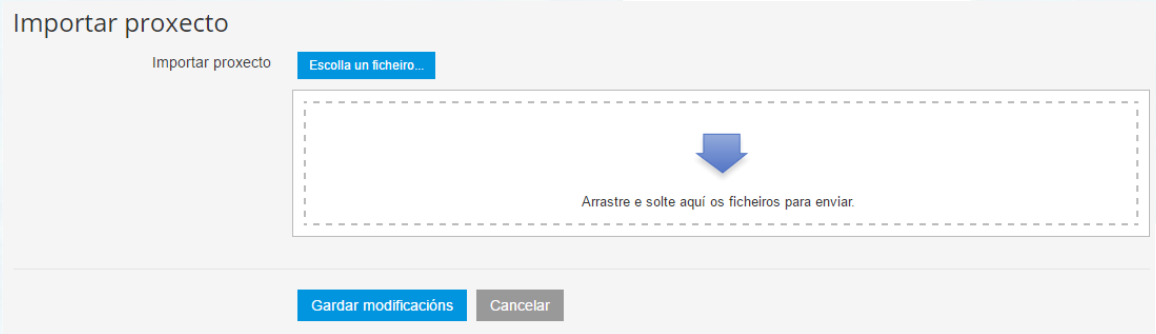
- Podemos importar un proxecto, exercicio ou contido a partir dun arquivo .zip previamente descargado da plataforma. Para iso imos á listaxe de proxectos, exercicios ou contidos dámoslle a editar.



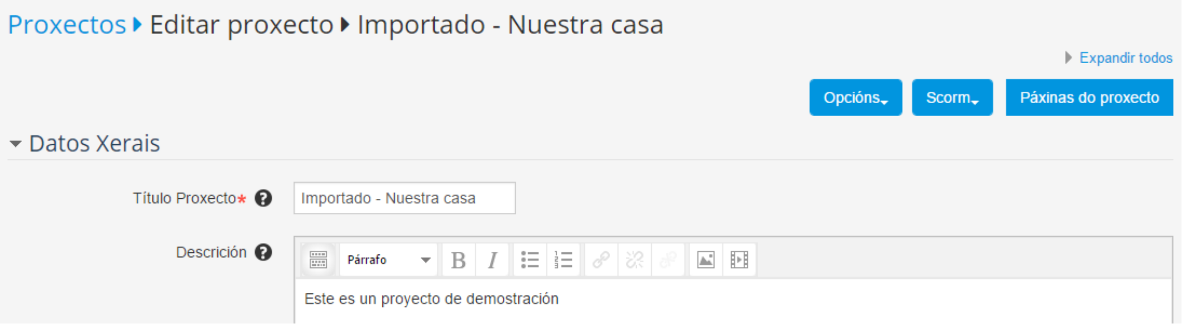
- No formulario que nos aparece a continuación imos ao botón opcións e no despregable que nos aparece facemos clic en Importar desde un ficheiro.



- Isto ábrenos unha nova xanela onde nos indica que arrastremos ese ficheiro .zip ao campo indicado ou que busquemos devandito ficheiro no computador. Facemos clic no botón Gardar cambios.

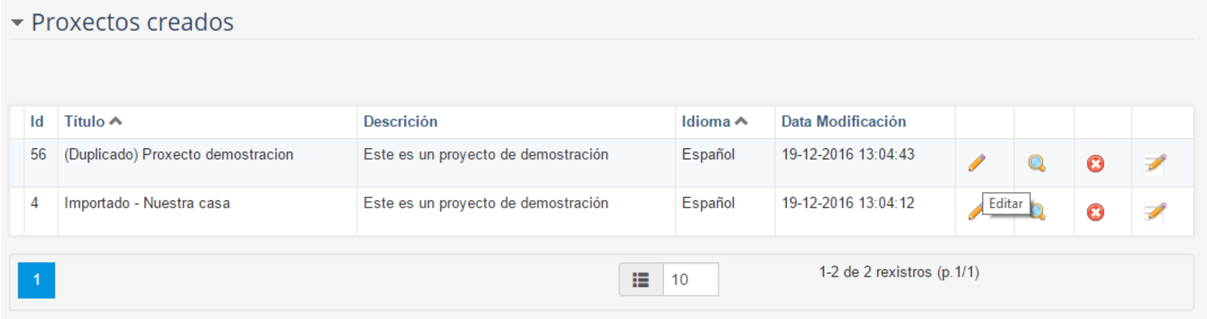


- A continuación lévanos á edición do proxecto importado.



5.4) Exportar a ficheiro

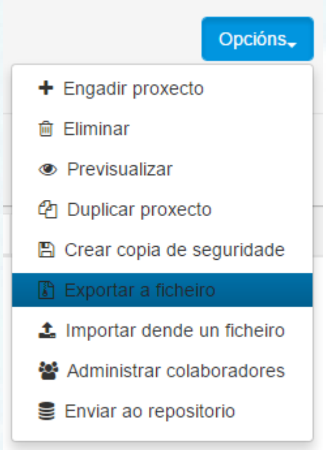
- Podemos facer copias de seguridade dun proxecto, un contido ou un exercicio. Desde a listaxe de proxectos, contidos ou exercicios dámoslle a editar.


Proxectos creados

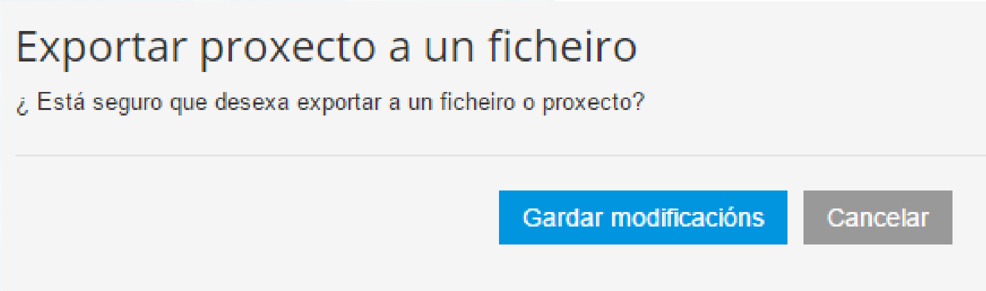
Id	Título	Descrición	Idioma	Data Modificación				
56	(Duplicado) Proxecto demostracion	Este es un proyecto de demostración	Español	19-12-2016 13:04:43				
4	Importado - Nuestra casa	Este es un proyecto de demostración	Español	19-12-2016 13:04:12	Editar			

1 · 10 · 1-2 de 2 rexistros (p.1/1)

- No formulario que nos aparece a continuación imos ao botón opcións e no despregable que nos aparece facemos clic en Exportar a ficheiro.



- Isto ábrenos unha nova xanela onde nos pregunta se queremos exportar o elemento. Facemos clic no botón Gardar cambios.



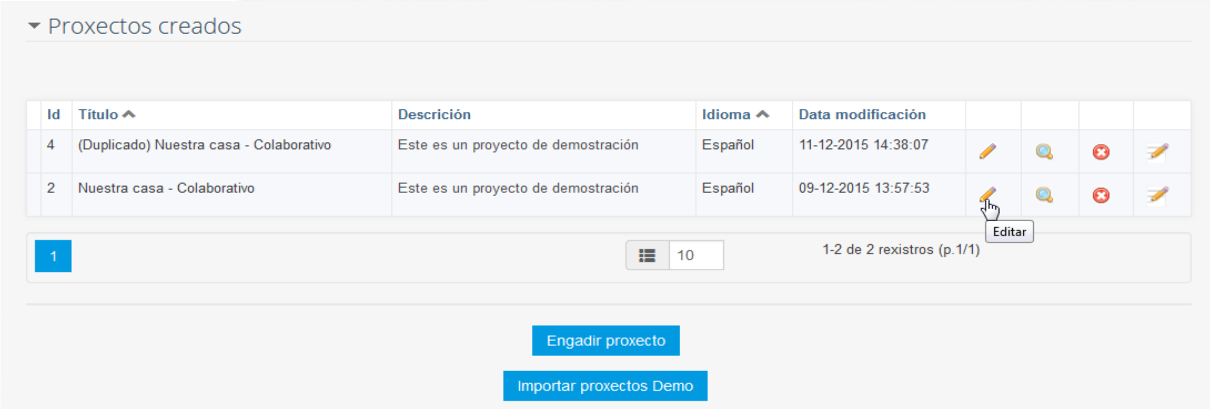
Desta maneira descárgasenos automaticamente un arquivo .zip co elemento exportado, co que xa obtemos a copia do elemento no computador.

6) Entorno colaborativo

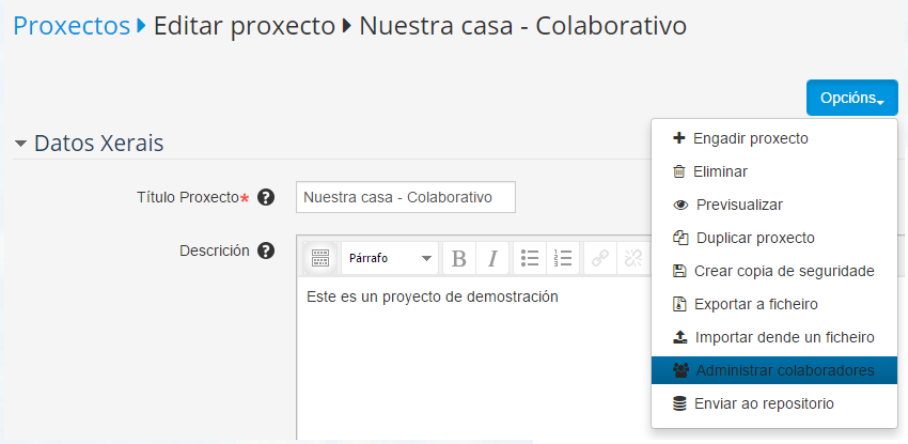
6.1) Administrar colaboradores de un proxecto.

- 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.

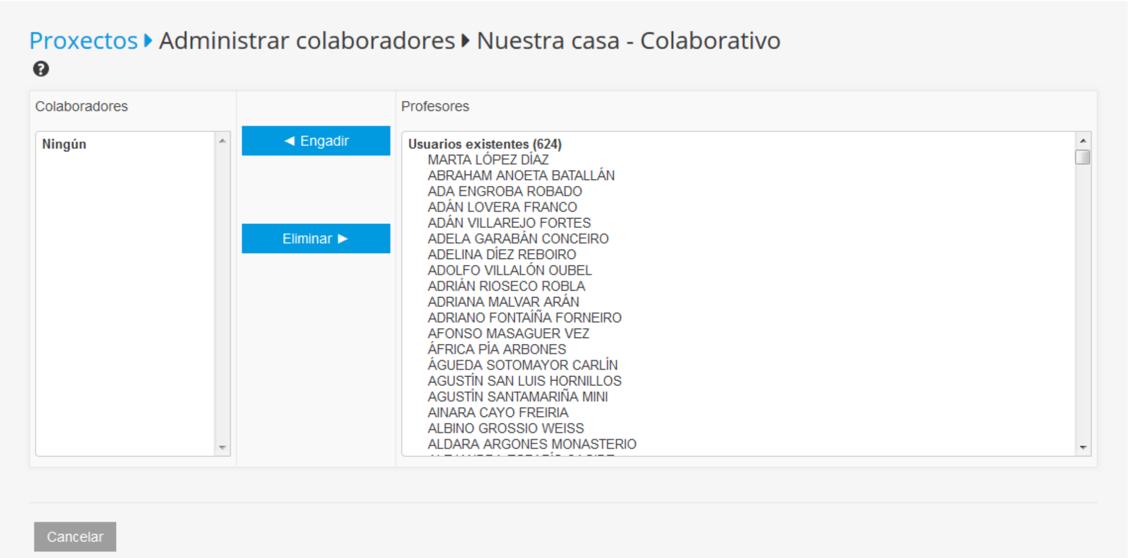
- Desde a listaxe de proxectos imos ao proxecto que queremos converter en colaborativo e dámoslle a editar.



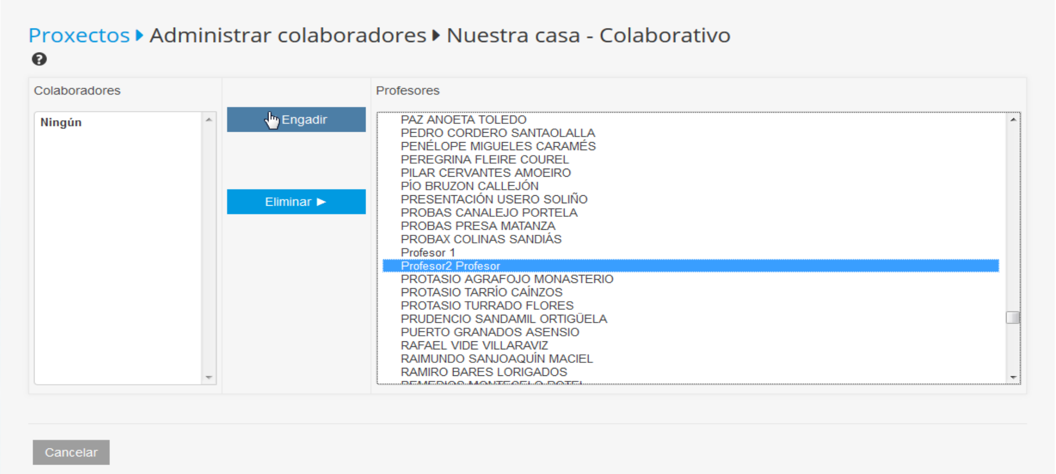
- No formulario que nos aparece a continuación imos ao botón opcións e no despregable que nos aparece facemos clic en Administrar colaboradores.



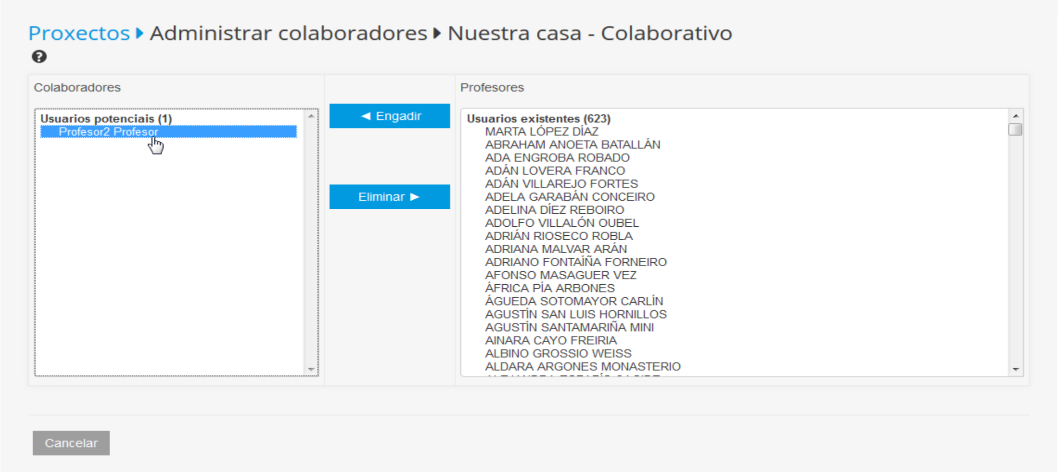
- A continuación no formulario que nos aparece temos dúas listaxes, á dereita o listaxes de todos os profesores da plataforma e á esquerda a listaxe dos profesores que están a colaborar neste proxecto. Nesta caso aínda non temos ningún.



- Seleccionamos o profesor que queremos que engadir como colaborador e dámoslle a Engadir.

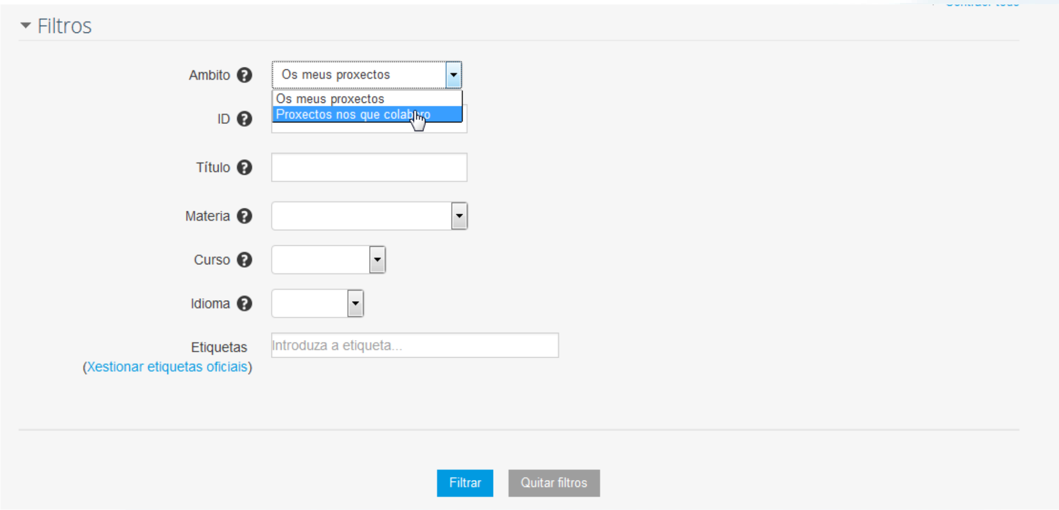


- Agora na columna de colaboradores aparécenos o profesor que acabamos de engadir.

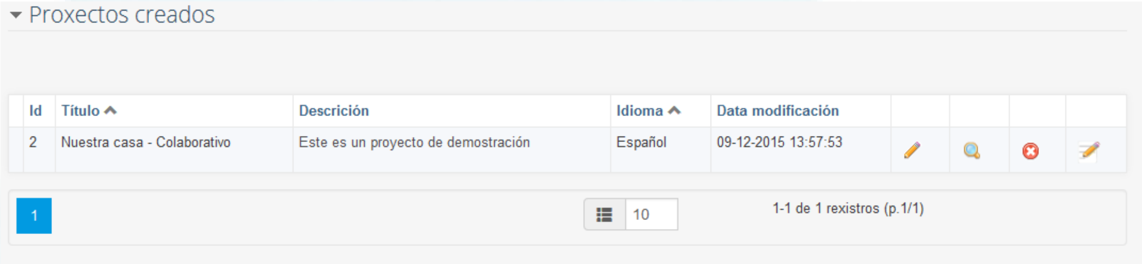


-Desde este momento ao profesor que acabamos de engadir a colaboradores do proxecto apareceralle na sección de proxectos nos que colaboro este proxecto. Para acceder á sección de proxectos nos que

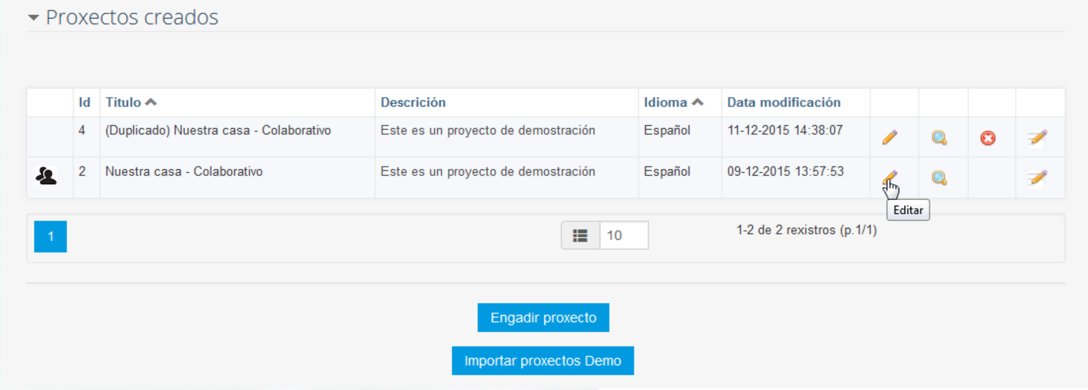
colaboras nos filtros da listaxe de proxectos debemos cambiar o combo Ámbito a Proxectos nos que colaboro e facer clic no botón filtrar.



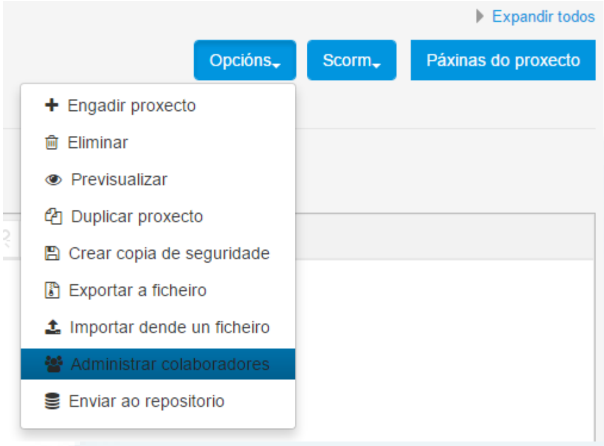
- En listaxe de proxectos agora aparecerannos os proxectos nos que somos colaboradores.



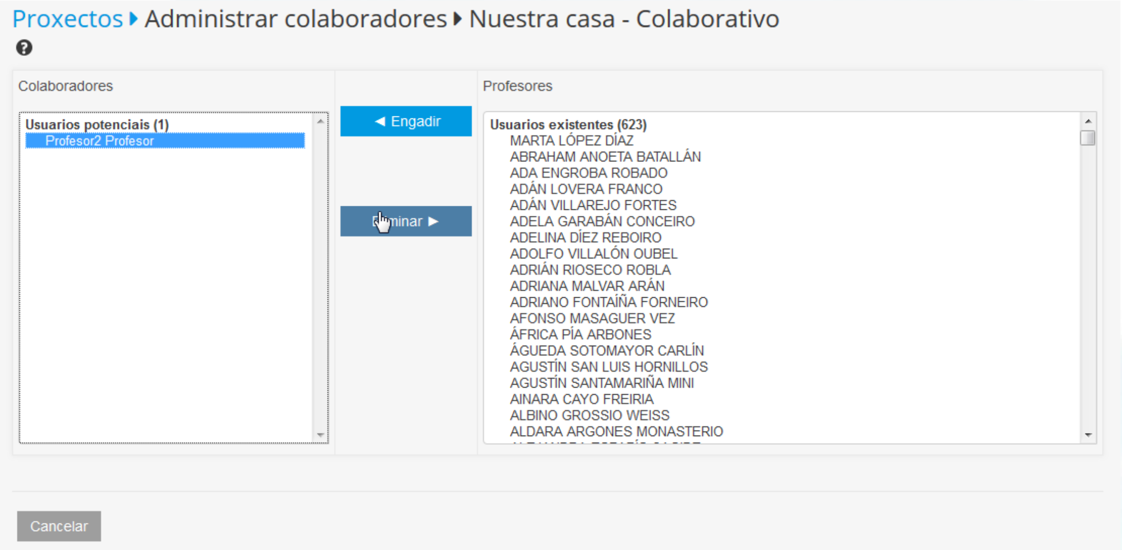
- Agora imos eliminar un colaborador dun proxecto. Para iso imos de novo á listaxe de proxectos e entramos a editar o proxecto ao cal queremos eliminar un colaborador.



- Imos ao botón opcións e no despregable que nos aparece facemos clic na opción Administrar colaboradores.



- Na xanela que nos aparece a continuación, na lista da esquerda (colaboradores), seleccionamos o profesor que queremos que deixe de ser colaborador do proxecto e facemos clic no botón Quitar.



- No momento que o proxecto non teña colaboradores este deixará de ser un proxecto colaborativo.

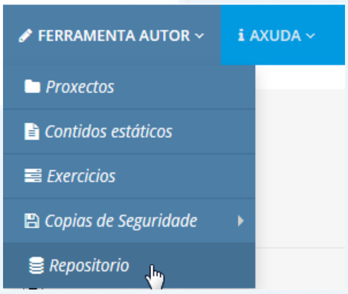
7) Repositorio

7.1) 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.

7.2) Listaxe do repositorio

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

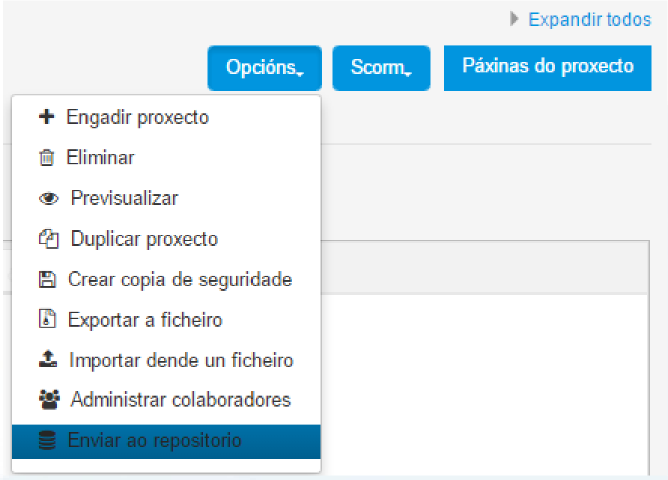


- Na xanela que nos aparece podemos ver unha serie de filtros que se poden aplicar á listaxe de Elementos do repositorio. Aquí seleccionamos os filtros que queremos aplicar e facemos clic no botón Filtrar.

7.3) Enviando 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.

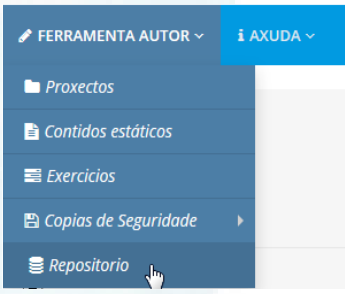


- Isto ábrenos unha nova xanela onde nos pregunta se estamos seguros que queremos compartir o proxecto no repositorio. Facemos clic no botón Gardar modificacións.

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

7.4) Importar dende 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.

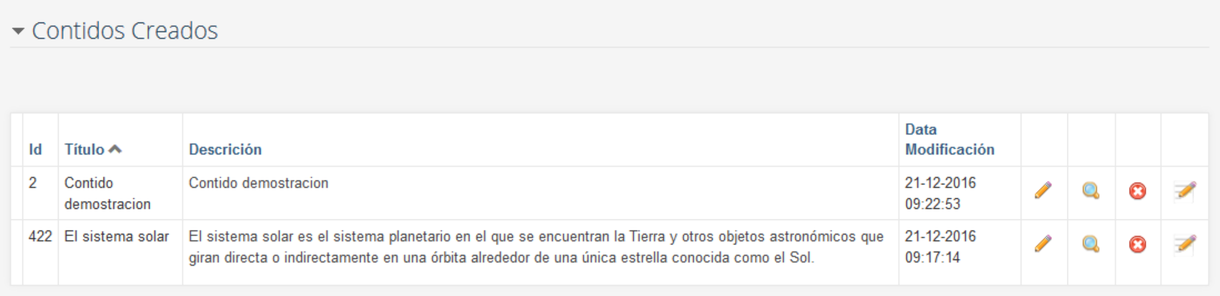


-Na listaxe de Elementos do Repositorio facemos clic na icona de obter unha copia.

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.

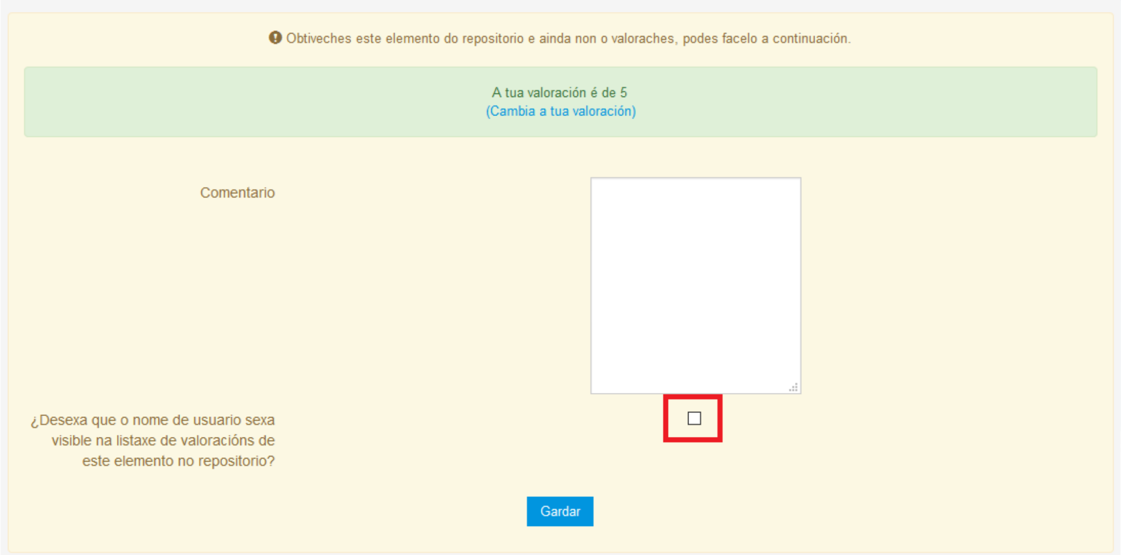
- Agora na listaxe dos nosos contidos (porque é o elemento que importamos do repositorio) aparécenos o contido que importamos do repositorio.



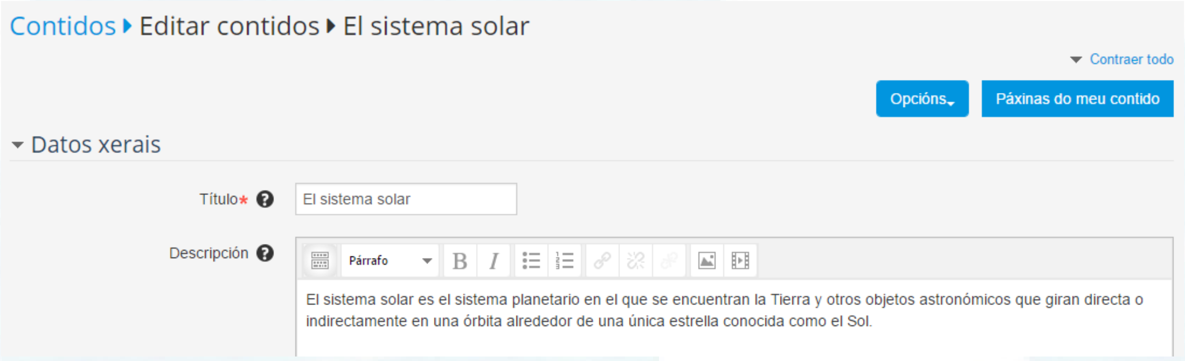
Id	Título	Descrición	Data Modificación				
2	Contido demostracion	Contido demostracion	21-12-2016 09:22:53				
422	El sistema solar	El sistema solar es el sistema planetario en el que se encuentran la Tierra y otros objetos astronómicos que giran directa o indirectamente en una órbita alrededor de una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

- Se lle damos a editar o 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 e 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.



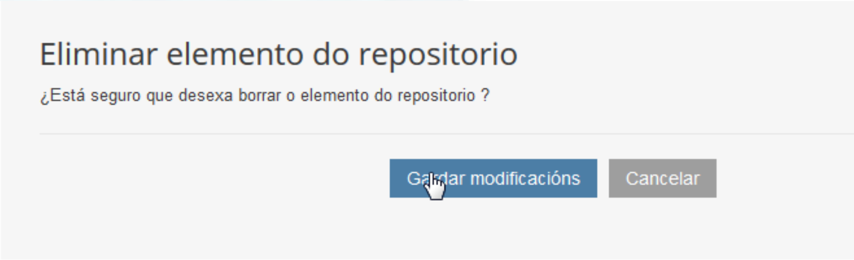
Se gardamos a valoración, volvemos ao elemento obtido do repositorio no modo edición e xa non nos aparece a opción de valorar o elemento.



7.5) Eliminar un elemento do Repositorio

- Para eliminar un elemento do repositorio na listaxe facemos clic no botón eliminar. Este botón só apareceranos se somos os propietarios do elemento do repositorio.

- Isto lévanos a unha xanela onde nos pregunta se estamos seguros que desexamos eliminar o elemento do repositorio. Dámoslle ao botón Gardar modificacións.



7.6) Sistema karma

-Podemos ver detalladamente a puntuación que ten un elemento do repositorio, se situamos o rato encima da columna Puntuación.

Id	Título	Descrición	Materias	Cursos	Autor	Idioma	Tipo	Data compartido				Puntuación
10	Contenido demostracion	Contenido demostracion			Profesor		Contido	21-12-2016				Puntos totais. 20
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				

A puntuación dos elementos repártese entre os seguintes apartados:

- Publicación: Puntos que se lle dá a un elemento do repositorio só por publicalo no repositorio.
- Votación: Puntos outorgados polos outros profesores a ese elemento do repositorio.
- Descarga: Puntos que se dan a un elemento cada vez que un profesor descárgao do repositorio. A puntuación obtida nestes casos varía se é un elemento propio do profesor, ou se é unha publicación dun elemento herdado, doutro elemento do repositorio
- Previsualización: Puntos outorgados a un elemento se un profesor visualízao.
- Puntos totais: É a suma dos puntos dos distintos apartados.

Cabe destacar que un profesor só pode votar unha vez e que non se suman puntos se realizamos accións en elementos do repositorio dos que somos propietarios.

Se queremos ver os comentarios e máis datos relativos ás puntuacións facemos clic encima de Puntos totais.

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. 20
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				

4 de un máximo de 5 estrelas
10 puntos por publicación.
8 puntos por votación
10 puntos por descarga.
1 puntos por previsualización.
Puntos totais. 29

Na pantalla indícasenos o resumo das puntuacións totais obtidas, indicando que tipo de puntuación foi dada e en que momento, así como a puntuación obtida en cada un dos apartados.

Se imos facendo clic en cada un dos apartados das distintas valoracións do elemento do repositorio, filtrará todas as valoracións polo tipo de puntuación (publicación, votación, descarga, etc...).