

Universidad de Oviedo

# Manual

# eXeLearning: Herramienta de autor para la creación de contenidos



eXe Learning Authoring

# Contenido

1. ¿Qué es Exelearning?	
2. Descarga e instalación de eXeLearning para Windows	
3. Entorno de trabajo eXeLearning	5
Menú de herramientas	7
Árbol de contenidos	
Propiedades de un proyecto	10
4. Principales instrumentos de diseño o iDevices	15
4.1. INFORMACIÓN TEXTUAL iError! Mai	rcador no definido.
Texto libre	
Objetivos	
Conocimiento Previo	20
4.2. ACTIVIDADES NO INTERACTIVAS	21
Actividad	21
Actividad de lectura	22
Caso Práctico	24
Reflexión	26
4.3. ACTIVIDADES INTERACTIVAS	
Actividad Despegable	
Rellenar huecos	29
Preguntas de verdadero/Falso	
Preguntas de elección múltiple	
Preguntas de selección múltiple	
Cuestionario SCORM	
4.4. INFORMACIÓN NO TEXTUAL	40
Galería de imágenes	40
Lupa	42
Applet de java	44
Artículo de Wikipedia	
RSS	52
Sitio web externo	54
Ficheros adjuntos	55

5. Instrumento de diseño propio	57
6. Editor de Texto	59
💆 Insertar imágenes	62
🚾 Insertar fórmulas	63
📕 Insertar elementos multimedia	65
🗹 Insertar tabla	67
🚧 Insertar enlaces	68
7. Exportar contenidos	69
8. Subir proyectos eXeLearning a un curso en Moodle	72



El eLearning XHTML editor (eXe), también llamado eXeLearning, es un entorno de edición especialmente diseñado para la creación de contenidos educativos sin necesidad de tener amplios conocimientos de lenguajes como HTML o XML.

Con el desarrollo de la web 2.0 se pueden crear Entornos Virtuales de Aprendizaje que facilitan la enseñanza y el aprendizaje de contenidos educativos. eXeLearning facilita a los profesores la creación de estos contenidos para publicarlos en la Web.

### Características principales de eXeLearning:

- Es una herramienta intuitiva y fácil de usar que permitirá a los profesores publicar páginas web educativas o módulos de un curso de alta calidad.
- Ofrece capacidades profesionales para la creación de contenidos educativos web y que utiliza formatos estándares (IMS, SCORM) ampliamente utilizados en los Sistemas de Gestión de Aprendizaje.
- Es una herramienta de producción de contenidos web que puede trabajar sin conexión a Internet.
- eXeLearning imitará las funcionalidades de un editor de contenido completo para que los autores puedan visualizar texto, imágenes, iconos, tablas, sonidos, etc.; tal cual, como se mostraría en la web.
- Sus contenidos exportados en formato IMS pueden integrarse en Moodle, por lo que facilita la creación de contenidos educativos en nuestro Campus Virtual.

# 🔊 2. Descarga e instalación de eXeLearning para Windows

eXeLearning es un programa que se puede instalar en windows, linux y mac. Para instalar eXeLearning en un ordenador con el sistema operativo Windows hay que seguir los siguientes pasos:

 Entrar en la página web oficial de la herramienta EXeLearning: <u>http://exelearning.net/</u> y pinchar sobre la pestaña 'Descargas' y nos mostrará una nueva página en la que aparecerán los enlaces de descarga para cada sistema operativo. Para Microsoft Windows seleccionamos 'eXeLearning 2.1- Versión instalable'.



• A continuación, en función del navegador que estemos utilizando se descargará un archivo en nuestro equipo

Debemos pulsar el botón "guardar archivo" para guardar éste en una carpeta del disco duro de nuestro ordenador.



Una vez hecho esto debemos buscar el enlace que nos permite ejecutar el archivo descargado, eXe-instally hacer doble clic para comenzar el proceso de instalación. Este proceso es muy sencillo y simplemente hay que seguir

los pasos que indica, aceptar las condiciones de licencia que ofrece e instalar, como se puede ver en la siguiente imagen:

🕞 eXe 2.0.4 Setup		🕝 eXe 2.0.4 Setup 💿 🔤	🕞 eXe 2.0.4 Setup
ee	Welcome to the eXe 2.0.4 Setup Wizard	License Agreement Please review the license terms before installing eXe 2.0.4.	Choose Install Location Choose the folder in which to install eXe 2.0.4.
eLearning XHTML editor	This witand will guide you through the installation of fixe 2.0.4. Is a recommended that you close all other applications before starring Stebus. This will make it possible to update computer. Click Next to continue.	Press Page Down to see the rest of the agreement. This organs is the software you can redshible it and/or modify it under the terms of the GNU General Proto Lonnes as publicable by the Pres Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version. This program is debuard in the house that will be used, but WITHOUT ANY WARDARTY; whout even the indeed warranty of MEED-WATHARTITY or FITHESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Park License for more details.	Setup will install else 2.0.4 in the following folder. To install in a different folder, click thomse and select another folder. Click Install to start the installation.
www.exelearning.net	1-Pulsar siguiente	The ubdold have reselved a copy of the ORU General Polici License along with the program. Front, write to the free Software Foundation, Inc., 99 Temple Res, Suita 330, Botton, MA 2011-1307 USA. If you accept the tems of the agreement, doi: 12-Acceptar. Las agreement to initial exicot the Conditionation of the agreement, doi: 12-Acceptar. Conditionation of the agreement of the agre	Destador Foor Stray and Editor from Source available 22.828 Source available 22.828 Determined 55.396 Source available 22.828 Cancel Cancel

- A continuación podemos ver como en el escritorio de nuestro PC se ha incorporado un enlace directo a la herramienta , para acceder al programa y comenzar a trabajar con él. Si no es así debemos buscarlo en los archivos de nuestro ordenador para poder abrirlo.
- Si pinchamos sobre su enlace directo se abrirá el entorno de trabajo y una ventana para seleccionar el idioma en el que vamos a utilizar el programa y el navegador con el que vamos a abrir el programa. Esta ventana aparecerá siempre que abramos el programa, si no queremos que esto ocurra debemos desmarcar 'Mostrar esta ventana cuando se inicia'. Para finalizar le damos al botón 'Guardar'.

Preferencias		×
Configuración general	Avanzado	
Seleccionar idioma:	es: Español 💌	
Elegir navegador:	Mozilla Firefox	
Guardar	Mostrar esta ventana cuando se inicia eXe	

## 3. Entorno de trabajo eXeLearning

La herramienta eXeLearning presenta un entorno de trabajo intuitivo y fácil de manejar para crear y editar contenidos de aprendizaje. Una vez se accede a la herramienta, el entorno de trabajo está dividido en diferentes espacios o zonas de trabajo. A continuación se muestra y explica brevemente como es y que partes forman ese entorno de trabajo:



**Menú de herramientas de EXeLearning**: nos permite acceder a cuatro menús, con los que realizar diversas acciones:

- Menú Archivo: permite crear archivos, abrir uno que ya esté creado, acceder a uno de los últimos editados, guardarlos o modificar el nombre al proyecto. También permite imprimir, exportar o importar paquetes, o salir del programa.
- **Menú Utilidades**: Tiene acceso al redactor de Instrumentos de diseño (iDevices), cambiar el idioma o actualizar la vista del proyecto.
- **Menú Estilos**: permite cambiar la interfaz del proyecto en función de 18 estilos de diseño diferentes.
- **Menú Ayuda**: Para acceder a diversas ayudas online sobre la herramientas.

**Zona de organización del árbol de contenidos o contorno**: este es el espacio donde podemos organizar el árbol de contenidos o estructuras de las páginas que tendrá nuestro proyecto o contenidos.

**Zona de selección de actividades o iDevices**: se muestran el total de instrumentos de diseño que EXeLearning nos ofrece por defecto para configurar nuestros contenidos, así como aquellos iDevices creados por nosotros mismos.

**Espacio de trabajo**: la parte más amplia de la herramienta está formada por lo que denominaremos espacio de trabajo. Aquí será donde podremos ver y editar

nuestros contenidos. Este espacio dispone de dos pestañas a través de las cuales se puede configurar nuestro proyecto:

- **Autoría**: es el espacio donde se puede configurar los contenidos, donde se trabajará directamente con los Instrumentos de diseño previamente elegidos, y donde podemos ver cómo va quedando el resultado de nuestra edición.
- **Propiedades**: nos permite configurar los datos y metadatos principales de nuestro proyecto en general.

### Menú de herramientas

El menú de herramientas de eXeLearning serían aquellos enlaces y pestañas que podemos encontrar en la parte superior del entorno de trabajo de la herramienta. Podemos acceder a cuatro menús diferentes que nos permiten realizar diversas acciones en el programa.

### Menú Archivo

Si pinchamos sobre el menú archivo podemos acceder a una serie de posibilidades para el trabajo con el programa, comenzando desde el inicio, pudiendo crear un nuevo proyecto hasta las opciones de exportación que utilizaremos una vez finalizado el mismo.

En este menú podemos crear archivos, abrir uno que ya está creado (formato .elp), acceder a uno de los últimos editados, guardar los archivos o modificar el nombre al actual. También permite imprimir, exportar o importar paquetes en distintos formatos.

La última opción que se puede encontrar sería la que nos permite cerrar y salir del programa. A través de la opción "salir" es la forma en la que podemos cerrar y finalizar el programa. No podremos hacerlo de la forma habitual, cerrando con el aspa, sino que es a través de este enlace "salir".

### Menú Utilidades

El menú de Utilidades nos da acceso, entre otras cosas, al redactor de Instrumentos de diseño (iDevices) propios. A través de esta opción podemos crear algún contenido de diseño que deseemos y no se encuentra en la lista que el programa nos ofrecer por defecto. De todas formas la herramienta ya nos ofrece más o menos todas las posibilidades posibles.

Si deseamos cambiar el idioma o navegador con el que se va a abrir el programa disponemos de la opción 'Preferencias'.

Y finalmente tenemos una opción para actualizar el contenido actual y otra opción para realizar una previsualización del contenido, sería la opción que nos permite ver como se vería el contenido publicado.



### Menú Estilos

Permite cambiar la interfaz del proyecto en función de 18 estilos de diseño diferentes. Cada uno de ellos ofrecerá una visión diferente de los contenidos principalmente en cuanto a las tonalidades de color utilizadas y los iconos identificativos y marcos utilizados para destacar las actividades.

### Menú Ayuda

Este menú de ayuda nos permite acceder a diversas ayudas online sobre la herramienta. Para poder utilizarlas se necesita de acceso a internet en el ordenador desde el que se desee hacer alguna consulta. Podemos encontrar también un enlace al foro para realizar consultas en el momento.

Si deseamos ver las características y propiedades del programa sería este el lugar donde podemos hacerlo a través de la opción "acerca de eXe".

# Árbol de contenidos

La zona "Estructura" del programa, sería aquella que podríamos denominar zona de organización del árbol de contenidos. Éste sería el espacio donde se podrían crear y organizar las distintas páginas que conformarían la estructura de nuestros contenidos.

Archivo - U <u>ti</u> lidades -	Estilos - Ayuda -
Añadir página Borrar	Renombrar
Estructura	
🖃 Inicio	
Tema 1	
🖃 Tema 2	
Sección 2.1	

Por defecto y como página inicial o de referencia, el programa incorpora una primera denominada "inicio". A continuación, todas las páginas que vayamos creando se incorporarán en niveles inferiores. Esta primera página sería por tanto la principal, de base, que podemos utilizar como portada, índice etc.

Esta página no puede ser eliminada, ni cambiada de lugar o nivel, pero sí podemos cambiarle el nombre.

Para comenzar a crear contenidos y dar una estructura de páginas a nuestro proyecto, podemos hacerlo a través de las opciones que encontramos en esta zona:

**Añadir página**: permite agregar páginas de contenido a nuestro proyecto. Estas páginas serán agregadas como dependientes de aquella que tengamos seleccionada. Es decir, para agregar una página y conformar el árbol de contenidos debemos situarnos sobre aquella de la que deseamos que dependa la nueva. Si no queremos dar una estructura de niveles, y que simplemente todos estén como dependientes de la primera que considerábamos base, debemos agregar páginas desde esta primera.

**Borrar**: para eliminar o borrar definitivamente las páginas que hayamos creado, debemos seleccionarlas y pulsar sobre este botón. Debemos tener en cuenta que si disponemos de una estructura de niveles en el árbol de contenidos, al eliminar una página eliminaremos todas aquellas que sean dependientes de ella. Es decir, eliminaremos aquellas que se encuentren a continuación con un nivel inferior de organización.

**Renombrar**: nos permite cambiar el nombre de una página que tengamos seleccionada. Este nombre podemos cambiarlo también pulsando con doble clic sobre una de las páginas. Una vez se introduzca un nombre en el formulario que nos aparece, debemos pulsar el botón "ok" para confirmar y que los cambios se guarden.

En la parte inferior de la zona del árbol de contenidos, podemos ver un grupo de flechas que nos permiten organizar y distribuir el orden y los niveles de nuestras

páginas. Estas cuatro flechas o iconos podemos distinguirlos por dos grupos en función de su finalidad. Las dos primeras nos permiten mover entre niveles y las dos últimas el orden de presentación.

- *Modificar niveles* 主 : las páginas que hayamos creado pueden formar parte de otras nuevas u otras ya creadas. Es decir, podemos cambiar la estructura completa de los niveles de los contenidos. Para ello debemos seleccionar una página y pulsar sobre las flechas en función de si deseamos subir un nivel o por el contrario deseamos que sean dependientes de otras.
- Modificar orden de presentación ▲ \*: las dos últimas flechas nos permiten cambiar el orden en el que se muestren las páginas creadas. Éstas no cambiarían el nivel de organización, simplemente el orden en el que se mostrarían al visualizar el contenido completo.

Otras opciones que podemos realizar directamente sobre este entorno serían las que nos permiten **combinar proyectos** y páginas de nuestros contenidos. Combinar proyectos sería unir o extraer partes de proyectos diferentes. Para esto debemos situarnos sobre la página en la cual deseamos insertar un nuevo paquete, o la página que deseamos extraer a otro nuevo y pulsar sobre el botón derecho del ratón. Las opciones de las que disponemos serían:

Añadir página Borra	ar Renombrar
Estructura	
🖃 Inicio	
Tema 1	
🖃 Tema 2	
Sección 2.1	
	Insertar paquete
	Extraer paquete

**Insertar paquete**: nos permite incluir en el proyecto actual que estemos editando, otro proyecto en archivo con extensión .elp. De esta forma podremos unir ambos proyectos y organizar la información una vez insertado el nuevo paquete.

**Extraer paquete**: nos permite extraer una parte de nuestro proyecto y guardarlo como otro diferente. Para extraer alguna de las páginas que hayamos creado debemos seleccionarla y a continuación pulsar sobre la opción "extraer paquete", de esta forma se extraerán el grupo de páginas dependientes de la que hayamos seleccionado.

Esto podemos hacerlo también a través del menú de herramientas "archivo".

## Propiedades de un proyecto

A través de la pestaña propiedades que se encuentra en el espacio de trabajo, podemos acceder a una serie de parámetros y formularios para configurar las características y datos de un proyecto. Una vez se crea un proyecto de contenidos en eXelearning debemos configurar estos apartados, aunque después también pueden editarse en cualquier momento.

Autoría	Propiedades	]
Paquete	Metadatos	Exportar

A través de esta pestaña podemos acceder a tres espacios más como son:

- **Paquete**: en este apartado encontraremos un formulario para rellenar los datos principales del proyecto, que nos servirán para identificar sus características básicas. También podemos definir los niveles que se establecerán en el árbol de contenidos para la organización de nuestro proyecto.
- Metadatos: en esta pestaña disponemos de un formulario para configurar los metadatos de nuestro proyecto. Disponemos de cuatro modelos Dublin Core, LOM y LOM-ES
- **Exportar**: permite configurar nuestro proyecto con opciones de "anterior y siguiente" para hacer un seguimiento de los contenidos de forma más organizada. Esta opción podremos configurarla si el formato para exportar que vamos a utilizar es SCORM 1.2 y 2004

## Pestaña Paquete

En esta pestaña podemos configurar las características o datos básicos de un proyecto. Este es uno de los primeros pasos que debemos dar antes de comenzar a añadir contenidos y actividades.

Los datos que podemos añadir son:

### CATALOGACIÓN

- **Título**: debemos incluir un título identificativo que deseemos darle al proyecto que estamos creando.
- **Idioma**: aquí seleccionaremos el idioma en que se van a desarrollar los contenidos
- Descripción
  - *General*: podemos incluir una descripción o datos sobre las características de nuestro proyecto o contenidos, así como cualquier otra información que consideremos necesaria.
  - *Objetivos:* podemos especificar los objetivos de aprendizaje que se pretender cubrir con los contenidos creados.
  - *Conocimiento previo:* indicar los conocimientos previos que los alumnos deben de tener para abordar los contenidos.
- **Autor**: sería el espacio destinado al nombre de la persona o institución que elabora los contenidos incluidos en el proyecto.
- **Licencia**: podemos seleccionar entre varias tipos de licencia que se nos ofrecen a través del menú desplegable. Por defecto encontraremos que no hay licencia establecida para el proyecto.
- **Tipo de recurso educativo**: en el despegable podremos seleccionar varios tipos de recursos en función de la finalidad de nuestros contenidos disponemos de opciones como: lecturas guiadas, lección magistral, comentarios de texto, evaluación, etc.

 Especificaciones de utilización: en este campo podremos señalar o especificar aspectos relacionado con el uso de los contenidos podemos especificar a qué tipo de alumnado va dirigido, si se va a utilizar para trabajar en grupo o no, etc, en la siguiente imagen podemos ver los campos de configuración que tenemos

_	- Especificaciones de	utilización			
	Tipo de alumnado:	Todos	<ul> <li>Necesidades educativas especiales</li> </ul>	s 🔘 Altas capacidades	Ð
	Para trabajar en grupo:				Ø
	Para trabajar en tutoría:				ø
	Lugar de utilización:	Aula	Fuera del centro		ø
	Modalidad de uso:	Presencial	Semipresencial	A distancia	ø

### PROPIEDADES DEL PROYECTO

- Fondo de la cabecera: en este formulario podemos encontrar tres botones que nos permiten añadir, mostrar o eliminar una imagen para nuestro proyecto. Esta imagen es interna y solo podemos verla como información de las características del programa, no se mostrará en los contenidos. Es conveniente que la imagen sea de un pequeño tamaño. Así, por ejemplo, podemos incorporar un icono o imagen identificativa de nuestro proyecto u institución que lo cree.
- Pie de página: podemos incluir un texto o párrafo que deseemos que se muestre bajo cada una de las páginas que creemos en nuestro proyecto. No se mostrará mientras estamos editando nuestro contenido pero sí aparecerá en la publicación en un sitio web.

### FORMATO

Mediante esta opción seleccionaremos el formato del contenido, disponemos de dos opciones: XHTML Y HTML5.

### TAXONOMÍA:

Nos permite definir los niveles que regirán el árbol de contenidos para la organización de los contenidos. Por defecto, una vez agregamos páginas en la zona de contorno del programa, el nombre que se dará estará establecido por los nombres que incluyamos en estos formularios.

Taxonomía —	
Nivel 1:	Tema
Nivel 2:	Sección
Nivel 3:	Unidad
Actualizar árbol	

Si hemos hecho algún cambio en estos nombres, debemos pulsar el botón "actualizar árbol".

Por último para guardar todos los ajustes modificados sobre los datos del proyecto debemos pulsar el botón "Guardar".

### Pestaña Metadatos

Autoría Propiedades		
Paquete Metadatos Exportar		
Dublin Core LOM LOM-ES		

En esta pestaña podemos incluir los metadatos del proyecto. Además de los datos generales y básicos que encontrábamos en la pestaña "paquete" podemos incluir otros más específicos que nos permitan tener una mayor información sobre el proyecto.

**Metadatos**": son datos que describen otros datos. En general, un grupo de metadatos se refiere a un grupo de datos, llamado *recurso*. El concepto de metadatos es análogo al uso de índices para localizar objetos en vez de datos. Por ejemplo, en una biblioteca se usan fichas que especifican autores, títulos, casas editoriales y lugares para buscar libros. Así, los metadatos ayudan a ubicar datos. (Obtenido de <u>Wikipedia</u>)

- Dublin Core es un modelo de metadatos elaborado y auspiciado por la DCMI (Dublin Core Metadata Initiative).
- LOM (Learning Object Metadata) es un modelo de datos utilizado para etiquetar y describir un objeto de aprendizaje y otros recursos digitales similares. Gracias a su uso en la catalogación del objeto, se hace más sencillo encontrarlo con posterioridad en los bancos de recursos.
- LOM es un estándar internacional y su adaptación al contexto educativo español es LOM-ES (<u>http://educalab.es/intef/tecnologia/recursosdigitales/lom-es</u>)

El uso de metadatos es muy importante para que tus recursos sean fácilmente encontrables por los buscadores y en los repositorios especializados de objetos educativos.

Si has rellenado las opciones de la pestaña **paquete**, cumplirás los requisitos de la catalogación mínima LOM-ES. **Anímate a informar de tus contenidos con los metadatos.** 

### Pestaña Exportar

En esta pestaña podemos encontrar únicamente un parámetro de configuración que afecta específicamente a la exportación de un proyecto de contenidos con EXeLearning en formato SCORM 1.2. y 2004. Permite incorporar en el caso de la exportación a formato SCORM, un menú de navegación interno para los contenidos creados, organizados en páginas. Esta navegación se puede configurar para añadir enlaces de "anterior" y "siguiente" a nuestros contenidos, de forma que faciliten la lectura de los mismos. Es conveniente activar esta opción pues la navegación no solamente se haría a través de los enlaces a los recursos, sino también pudiendo avanzar o retroceder en los contenidos visitados.

Para activar esta opción, solamente debemos pinchar sobre el checkbox que encontraremos y pulsar sobre el botón "Guardar." situado al final.

"Exportar": en la nueva versión de eXe, todos los exportados de contenidos generados con la herramienta serán editables por defecto. Esto es, podremos abrir con eXe paquetes scorm, ims, html,... que hayan sido generados con esta versión además de los propios paquetes de eXe (.elp). La opción de catalogación por defecto será LOM-ES.

Autoría Propiedades		
Paquete Metadatos Exportar		
Opciones globales		
Tipo de metadatos: LOM-ES v1.0 ♥ 😥 ☑ ¿Crear un exportado editable?		
Opciones SCORM (1.2 y 2004)		
<ul> <li>Añadir enlaces Anterior/Siguiente dentro de los SCO?</li> <li>Incluir el fichero exportado como página html única?</li> <li>Incluir los ficheros exportados como Sitio web?</li> </ul>		
Guardar Borrar todo Deshacer cambios		

# 4. Principales instrumentos de diseño o iDevices

Los Instrumentos de diseño o iDevices son los elementos o componentes que podemos incluir para crear y organizar nuestros contenidos. La herramienta por defecto nos ofrece de forma visible 20 tipos que podemos organizar en función de su finalidad. Habría alguno más experimental pulsando sobre "editar los iDevices" que encontraremos sobre el listado. Aquellos que nos ofrece el problema por defecto serían:

INSTRUMENTOS DE DISEÑO	DESCRIPCIÓN	
iDevices	DESCRIPCIÓN	
Actividades n	o interactivas	
Actividad	Permite incorporar un enunciado o descripción de una actividad	
Actividad de lectura	Permite incorporar un enunciado en el que se muestran dos zonas diferenciadas, por una parte el título del texto para consultar y por otra la actividad que se debe realizar.	
Caso práctico	Permite añadir una actividad en la cual debe proponerse una situación o caso de estudio y una actividad a realizar posterior. También puede incluirse un ejercicio resuelto.	
Reflexión	Se puede incluir un texto, video o imagen que invite a la reflexión del alumno, donde pueden formularse una serie de preguntas concretas	
Actividades	interactivas	
Actividad despegable	Permite crear un texto con espacios en blanco, el cual hay que rellenar con una palabra que se encuentra en un menú despegable con varias opciones	
Cuestionario SCORM	Permite incluir un ejercicio con varias preguntas de tipo "elección múltiple"	
Pregunta de Elección Múltiple	Permite incluir una actividad o ejercicio con opciones de respuesta señalados por el profesor, en donde solo una es correcta.	
Pregunta de Selección Múltiple	Permite incluir una actividad o ejercicio con opciones de respuesta señalados por el profesor, en donde se pueden señalar varias respuestas como correctas	
Pregunta Verdadero-Falso	Permite incluir una actividad o ejercicio con opciones de respuesta verdadera o falsa.	
Rellenar hueco	Permite incluir un texto o actividad con espacios a rellenar por los estudiantes, a modo de pregunta de tipo Cloze.	
Información no textual		

Applet de java	Permite añadir un elemento, actividad o applet de java como complemento a nuestros recursos
Artículo de la Wikipedia	Permite incorporar contenido directamente desde wikipedia incluyendo la palabra clave sobre la que se desea obtener artículos
Ficheros adjuntos	Permite insertar ficheros dentro del contenido que los alumnos podrán guardar y descarar.
Galería de imágenes	Permite incluir una colección de imágenes que deseemos mostrar a nuestros alumnos.
Lupa	Se presenta como una herramienta para ampliar al detalle imágenes añadidas en nuestros contenidos.
RSS	Permite incluir canales de noticias RSS.
Sitio web externo	Permite incluir un acceso a un sitio web externo para mostrar en el recurso
Informaci	ón textual
Conocimiento previo	Incorpora un apartado específico para añadir información de base o previa que sea pertinente incluir antes de comenzar con la unidad o tema.
Objetivos	Incorpora un apartado específico para señalar cuáles son los objetivos de la actividad, tema o contenido en general.
Texto libre	Podemos incorporar texto y contenidos con formato. A través del árbol de contenidos se puede jerarquizar la información

# Crear y editar contenidos utilizando los Instrumentos de diseño (iDevices)

Un Instrumento de Diseño o iDevice es un elemento o acción que podemos incluir en las páginas, previamente creadas.

Para insertar uno de estos elementos en una página, solamente debemos pinchar sobre el nombre del que deseemos, de entre los ofrecidos en la lista de iDevices, situada en la parte inferior izquierda del entorno de trabajo.

Desagrupar los iDevices Editar los iDevices		
iDevices 🔺		
Actividades interactivas		
Actividad desplegable		
Cuestionario SCORM		
Pregunta de Elección Múltiple		
Pregunta de Selección Múltiple		
Pregunta Verdadero-Falso		
Rellenar huecos		
Actividades no-interactivas		
🗄 Información no-textual		
∃ Información textual		
Conocimiento previo		
Objetivos		
Texto libre		

Cada uno de ellos puede editarse y organizarse, de forma que el resultado final sea el deseado. En cualquier momento se puede editar la actividad o texto pulsando sobre el botón situado justo debajo de su presentación que nos permite regresar a editor html del elemento.

▶ Previsualización: permite crear una vista general de la página que se va creando sin los elementos de edición. Es decir, mientras se está creando un contenido, puede ir viéndose la presentación y resultado final. De esta forma podremos ir haciendo los cambios oportunos. Además nos permite ir guardando los cambios que vayamos realizando.

Suardar sin cambios: este icono nos permite mostrar nuestro contenido sin los últimos cambios realizados.

**Borrar**: con este icono podemos borrar el instrumento de diseño que estemos editando. Solamente borra el iDevice actual. Una vez pulsado nos saldrá un mensaje de confirmación donde debemos pulsar "OK" para borrar definitivamente la actividad o texto.

Mover: a través de estas dos flechas podemos colocar y organizar nuestros instrumentos de diseño dentro de una misma página. Es decir, si tenemos varios Instrumentos de diseño dentro de una página, con estas flechas podemos cambiar el orden en el que se mostrarán, colocando por encima o por debajo el iDevice que estemos editando.

---Mover A----

• Mover entre páginas: esta opción nos permite trasladar el Instrumento de diseño que estemos editando a otra página diferente de nuestro proyecto. Las páginas que hayamos creado, se mostrarán en este menú desplegable para poder enviar aquellos iDevices que por el motivo que sea creemos más convenientes en otra página o contenido. Es decir, permite mover (no copiar) las actividades o textos a diferentes páginas.

😐 Ayuda: nos muestra para cada tipo de Instrumento de diseño una pequeña ayuda pedagógica de para qué sirve cada elemento.

Es posible que en alguna ocasión los campos de configuración de los Instrumentos de diseño nos resulten pequeños. Al configurar un elemento, puede que los formularios o editores solamente dispongan, por defecto, de una o dos líneas de visualización mientras estamos editándolos. Si deseamos ampliarlo, podemos hacerlo, alargando la ventana del editor. Para ello, debemos arrastrar con ayuda del puntero la esquina inferior derecha hacia abajo. Si nos situamos sobre su icono veremos que el puntero nos permite ampliarla para poder tener una vista más

general para configurar nuestro contenido.

Texto libre		10 <u></u>
fue.		Arrastrar para ampliar campo de edición
	3 日 / 2 Forman ▲ Δ·2··×× 日 日 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田 田	
Tinito Ilbre		
El instrumento de diseño "te modificable a través de las fi	to likes' nos paresta incorporar a nuestros contensãos de aprendicaje el texto necesario para la redacción y espicación de los tamas o contensão. Este texto es erramentas de formato que se pueden encontrar en el editor.	
Para añade este Instruments	de deeño solamente debumos pulsar sobre el Device "Tento libre" y nos aparecerá un cuadro de tento para añade contendo.	
Pub.		

# 4.1. INFORMACIÓN TEXTUAL

## **Texto libre**

El Instrumento de diseño "texto libre" nos permite incorporar a nuestros contenidos de aprendizaje el texto necesario para la redacción y explicación de los temas o contenidos. Este texto es modificable a través de las herramientas de formato que se pueden encontrar en el editor HTML.

Para añadir este Instrumento de diseño solamente debemos pulsar sobre el iDevice "Texto libre" y nos aparecerá un cuadro de texto para añadir contenido.



Este editor es común a todos los Instrumentos de diseño. Podemos incorporar texto y contenidos. La diferencia con el resto de iDevices es que en esta ocasión, el texto libre no se enmarca dentro de ninguna estructura de diseño, sino que se presenta el texto o contenido tal cual lo hemos configurado a través del editor, sin marcos ni iconos representativos, solamente texto y elementos que hayamos incluido como pueden ser imágenes, videos, enlaces etc.

Para guardar y ver este Instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

# Objetivos

El instrumento de diseño denominado "objetivos" nos permite añadir un apartado específico y diferenciado en nuestros contenidos para señalar cuáles son los objetivos de la actividad, tema o contenido en general que estemos editando.

Este instrumento de diseño podemos utilizarlo también para añadir un campo de texto del tipo "Para saber más" en un tema o contenido.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño:

Objetivos Objetivos 😰	
🗋 🖤   B / U 🔤 🚍 🗐	🗮 🗿   🗄 🔹 👌 🛨   🏥 🛱 ፋ   Párrafo 🔹 Tamaño del tip
🤊 (°   👗 🖻 🛍 🛅 🕼 (🐼 🖸	]   🏦 🏰   🚥 💑 🔱   💆 📕   📿 🍼   🛐 🕒 🛲 6699 ABBA A.
🖬   🛃   📰 💷   🖅 🛼 🔤   🦬	m <sup>7</sup> '¥'   🎟 📰   HTML 🞯

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "objetivos". A continuación, a través del editor de texto, podemos incorporar el texto y epígrafes que deseamos para nuestro contenido. En función del estilo que hayamos seleccionado se visualizará de una forma u otra, cambiando principalmente el icono y marco de presentación. Un ejemplo de presentación por defecto podría ser la siguiente:



Para guardar y ver este Instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

## **Conocimiento Previo**

El instrumento de diseño "Conocimiento Previo" nos permite incorporar a nuestros contenidos un apartado específico para añadir información de base o previa que sea pertinente incluir antes de comenzar un tema, unidad o actividad. Podemos utilizarlo también para añadir un espacio denominado "antes de comenzar" "fundamentación", "curiosidad" etc. Nos permite por tanto describir los conocimientos previos que deben de tener los alumnos para ver o realizar los contenidos siguientes.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño:

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Conocimiento Previo". A continuación, a través del editor de texto, podemos incorporar el texto y epígrafes que deseamos para nuestro contenido. En función del estilo que hayamos seleccionado se visualizará de una forma u otra, cambiando principalmente el icono y marco de presentación.

Un ejemplo de presentación por defecto podría ser la siguiente:

Conocimiento Previo
Para poder conseguir los objetivos marcados se debe tener unos conocimientos previos sobre el uso básico del Campus Virtual de la Universidade de Oviedo, especialmente en lo referido a la gestión de contenidos y archivos en el mismo.

\*

Para guardar y ver este Instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

# **4.3. ACTIVIDADES NO INTERACTIVAS**

## Actividad

El instrumento de diseño "Actividad" nos permite incluir en nuestros contenidos un simple enunciado o descripción de una actividad. Es decir, podemos incorporar la descripción de una serie de tareas que deben realizar los alumnos.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño:

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Actividad". A continuación, a través del editor de texto, podemos incorporar el texto y epígrafes que deseamos para nuestro contenido. En función del estilo que hayamos seleccionado se visualizará de una forma u otra, cambiando principalmente el icono y marco de presentación.

	Actividad Actividad 😰				
Ч	D ♥   B Z U AM   E E E E E E     [E * ]E	•   📰 🗱 ፋ   Párrafo	Tamaño del tip      Familia del tipo	<u>A</u> - 💇 -   🗙	x,   🗾
	🤟 🗠   👗 🛍 🛍 🛍 🕼   🖘 🖸   🗛 🐫   🚥 🚿	ພໍ   👱 📔   📿 🛷   🛐	🗿 🛥 1639 HIL ALC 🛧 🗛 🚰 🔂	Ω √α 4	
	💼   🜌   😄 📾   6° 🖦 🌫   ½, 🖓 🦞   🕮 🕮   •	rm. 😥			
	1				

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad podría ser la siguiente:



Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

# Actividad de lectura

El instrumento de diseño "Actividad de lectura" nos permite incluir en nuestros contenidos las instrucciones necesarias para realizar una actividad de tipo lectura. Nos permite incorporar a nuestros contenidos un enunciado en el que se muestran dos zonas diferenciadas, por una parte el título del texto para consultar y por otra la actividad que se debe realizar sobre ese artículo, libro etc, así también como un apartado de retroalimentación. Este tipo de actividad se suele utilizar para proponer a los alumnos una actividad de lectura, con recomendaciones y retroalimentación aportada por el profesor.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño:

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Actividad de lectura". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos de tres campos de texto diferenciadas, que nos permiten configurar la actividad, para activar el editor de texto hay que hacer clic en el icono 'Editor' que aparece junto a cada opción:

- **Qué leer**: sería el apartado en el cual se incluya la referencia del texto, libro, artículo, etc, que los estudiantes deben consultar.
- Actividad: en este formulario, debemos incluir el enunciado o descripción de la actividad que deben realizar, referente al texto propuesto en el apartado anterior.
- Retroalimentación: por último, si lo deseamos, se puede incorporar indicaciones, o información interesante para nuestros estudiantes sobre la realización de la actividad. Este apartado sería el referente a la retroalimentación o feedback.

Actividad de lectura Qué leer(Editor 😰
Actividad Editor [7]
) 🖤 B / U ARE 美国国語 :: · : · : 定 定 (《 Párrafo · Tamaño del tip · Familia del tip · A · * · X, X 🗊
Ruta: p
Retroalimentación Editor 2

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de lectura podría ser la siguiente:



Como puede verse, además del enunciado de la actividad se encuentra un botón a través del cual puede consultarse la retroalimentación o indicaciones pertinentes que se hayan configurado.



# **Caso Práctico**

El instrumento de diseño "Caso Práctico" nos permite incluir en nuestros contenidos una actividad en la cual se proponga una situación o caso de estudio y una actividad posterior a realizar relacionada. También puede utilizarse para incorporar a nuestros contenidos un ejemplo o un ejercicio resuelto.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Caso de estudio". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos de tres cajas de texto diferenciadas, que nos permiten configurar la actividad:

• **Historia**: sería el apartado en el cual se debe incluir el caso o ejemplo sobre el que se basa la actividad.

- Actividad: en este formulario, debemos incluir el enunciado o descripción de la actividad que deben realizar, referente al ejercicio o ejemplo propuesto en el apartado anterior. Si la actividad que se propone es el ejemplo de un ejercicio resuelto en este caso incluiremos el enunciado del ejercicio.
- **Retroalimentación**: por último, si lo deseamos, se puede incorporar indicaciones, o información interesante para nuestros estudiantes sobre la realización de la actividad. Este apartado sería el referente a la retroalimentación o feedback. Si la actividad que se propone es el ejemplo de un ejercicio resuelto en este caso incluiremos el resultado del ejercicio.

Una vez hemos completado estos campos, podemos añadir más actividades para

ese caso de estudio o ejercicio a través del botón Agregar otra actividad

Caso práctico Historia: Editor 2
Actividad 22 Editor
Retroalimentación 22 Editor
Rgregar otra actividad
🖌 💌 🕷 🖗Mover A 🔹 🖸

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo caso práctico podría ser la siguiente:

### 👌 Caso práctico

Suponemos que tenemos un tema para trabajar en el aula (Tema 1) en que necesitamos organizar la información en 3 epigrafes diferentes. Dentro de cada epígrafe queremos que los estudiatnes respondan a una serie de cuestiones sobre los aspectos trabajados en cada epígrafe y hagan una actividad final referente al Tema 1 en general.

### Actividad

- 1. ¿Qué pasos seguiré para elaborar el Tema 1 con eXeLearning?
- Preparar una exposición oral en la que expliques los aspectos esenciales acerca del tema que estamos trabajando.

#### Ocultar retroalimentación

#### Exposición oral

A partir de la información obtenida en las fuentes que has consultado antes, tienes que preparar una exposición oral en la que expliques los aspectos esenciales acerca del tema que estamos trabajando. También puedes presentar las fuentes de información que hayas utilizado.

<u>``</u> ×

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

### Reflexión

El instrumento de diseño "Reflexión" nos permite incluir en nuestros contenidos una actividad en la cual se incluya un texto, video o imagen que invite a la reflexión de los estudiantes.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Reflexión". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos de dos cajas de texto diferenciadas, que nos permiten configurar la actividad:

**Pregunta reflexiva:** sería el apartado en el cual se debe incluir el elemento que permitirá la reflexión de los estudiantes, bien sea un video, una imagen, un texto....En este apartado podemos incluir también una serie de preguntas concretas para guiar a nuestros estudiantes, sobre qué es lo que deben analizar.

**Retroalimentación**: si lo deseamos, se puede incorporar indicaciones, o información interesante para nuestros estudiantes sobre la actividad propuesta. Este apartado sería el referente a la retroalimentación o feedback.

Reflexión Pregunta reflexiva; Editor	
Retroalimentación: Editor	
✓ ► 🗶 🖢 🐨Mover A 🗸	,

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo reflexión podría ser la siguiente:



Como puede verse, además del enunciado de la actividad, se encuentra un botón a través del cual puede consultarse la retroalimentación o indicaciones pertinentes que se hayan configurado.

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

# **4.4. ACTIVIDADES INTERACTIVAS**

# Actividad Despegable

Esta actividad nos permite crear un texto con espacios en blanco, el cual hay que rellenar con una palabra que se encuentra en un menú despegable con varias opciones, tendremos tantas opciones de respuesta como espacios en blanco. Al final de la tarea todas las opciones del despegable deben encajar en un lugar del texto.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Actividad despegable". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos de tres cajas de texto diferenciadas, que nos permiten configurar la actividad:

**Instrucciones:** sería el apartado en el cual se debe incluir las indicaciones para realizar correctamente la actividad que se propone. Por defecto aparece el texto 'Lea y complete'.

**Instrucciones**: sería el apartado en el cual se debe incluir las indicaciones para realizar correctamente la actividad que se propone. Por defecto aparece el texto 'Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan'.

**Texto**: escribiremos el texto sobre el que se creará la actividad, seleccionando la palabra o palabras que queremos hacer desaparecer haciendo clic en el botón "Ocultar/mostrar palabra" que podemos encontrar bajo el formulario de configuración, (ver imagen).

	-		
Texto con huecos que rellenar Ed	litor 👥		
🗋 💞   B / 🗓 🖛   🎟 🗃 🗄	■ ■ 部   注 • 注 •   洋 詳 46   Párrafo	- Tamaño del tip - Familia del tipo -   🛓 - 💆 -   🗙 🛪   🛄	
🤊 🗠   X 🗈 🕰 🕮   🖘 🕻	D   A 🕼   🚥 👾 U   🗷 🚦   Q 🛷   🗉	🖥 🔍 🛲 μην μαιά κατ. 🗛 🛦 🚰 🖼   Ω √α   4 <u>4</u>	
$\boxed{\blacksquare}   \boxed{\blacksquare}   \boxed{\blacksquare}   \boxed{=} [ \boxed{\_} ] \stackrel{*}{\to} [ \boxed{\_} ]$	т тр <sup>9</sup> "¥"   Ш Ш ] или. @		
eXeLearning es una herramienta d experto. 3º aparece subr por un hueco Instala eXeLearning en tu sistema ¡Todo lo que esté publicado en Inte imágenes, videos, audios, animac	e códig, <u>abiento</u> open source) que facilita la cre ayada la palabra que será sus operativo favorito (Windows, MAC y Linux) y uti ernet y pueda ser compartido, lo puedos incluent iones, recursos web2.0 No obida respetar la	ación de contenidos educativos sin necesidad de ser un <b>1º Seleccionar la palabra</b> liza ( <u>novegado</u> preferido para trabajar con él. en tus trabajos con eXeLearning! Crea contenidos con texto, <u>licencias</u> nombrar al autor. <sub>I</sub> Compartiendo ganamos todos!	
Ruta: p » span		Palabras:87 🏒	
Ocultar/Mostrar Palate Retroalimentación Editor 12 20	¿Calificación estricta? 🗖 😰	¿Comprobar mayúsculas/minúsculas? 🗐 👔	¿Calificación inmediata? 🗏 😰
oc	cultar/mostrar		

**Otras palabras:** podemos incluir nuevas palabras que no encajen en el texto para hacer la tarea más complicada.

**Retroalimentación**: si lo deseamos, se puede configurar este apartado referente a la retroalimentación o feedback.

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo "actividad despegable" podría ser la siguiente:

Actividad desple	gable			I
eXeLearning es una hei experto. Instala eXeLearning en ¡Todo lo que esté public	ramienta de código naveg tu sistema operativo licenci ado en Internet y pueda ser	(open source) que facilita la cre ador as s, MAC y Linux) y utiliza tu as compartido, lo puedes incluir en tus traba	ación de contenidos educativos sin necesidad de se ▼ preferido para trabajar con él. jos con eXeLearning! Crea contenidos con texto, ima	¥r un ágenes,
vídeos, audios, animaci Comprobar	ones, recursos web2.0 No	olvides respetar las 👻 🗸 y n	ombrar al autor. ¡Compartiendo ganamos todos!	

## **Rellenar huecos**

La "Rellenar huecos" nos permite incluir en nuestros contenidos una actividad en la cual se muestra a los estudiantes un texto o preguntas, con espacios en blanco o cajetines para que ellos mismos rellenen los huecos que propongamos y completar la actividad, con las palabras que falten. En relación con las preguntas y actividades que pueden configurarse a través de los cursos en Moodle, esta sería la más parecida que podemos encontrar a las preguntas de tipo cloze.

Esta actividad puede presentarse de diversas formas, según convenga en cada caso. Puede presentarse por ejemplo, un texto completo en el que los estudiantes

deban completar con algunas palabras o bien pueden incluirse una serie de preguntas y respuestas en las que ocultemos las respuestas y deban ser los estudiantes los que las incluyan.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Rellenar huecos". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos de tres cajas de texto diferenciadas, que nos permiten configurar la actividad:

**Instrucciones**: sería el apartado en el cual se debe incluir las indicaciones para realizar correctamente la actividad que se propone. Por defecto aparece el texto 'Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras que faltan'.

**Texto con huecos a rellenar**: en este espacio debemos incluir el texto completo sobre el que vamos a elegir una serie de palabras para "ocultar" a nuestros estudiantes, de modo que posteriormente sean ellos los que deban incluirlas.

Texto con huecos que rellenar E	ditor 😰		
🗋 🖤   B / 🕎 🐗   🃰 🗃	■ ■ 記   三 • ]三 •   注 健 66   Párrafo	• Tamaño del tip • Familia del tipo •   🛕 • 💇 •   🗙, 🗙   💷	
🤊 🗠   🗶 🗈 🕰 🕼 🕪   🖘	🖸   🗛 🎲   📼 👾 🕁   👱 📕   📿 🥑   🗉	2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	
	n m <sup>9</sup> ¥   📰 🔛   sm. 🞯		
eXeLearning es una herramienta o experto. 3º aparece subo por un hueco Instala eXeLearning en tu sistema ¡Todo lo que esté publicado en Int imágenes, vídeos, audios, animad	de códio <u>c abiento</u> open source) que facilita la cre rayada la palabra que será sus operativo favorito (Windows, MAC y Linux) y uti ernet y pueda ser compartido, lo puedes inclum iones, recursos web2.0 No obvides espetar la	eación de contenidos educativos sin necesidad de ser un <b>1º Seleccionar la palabra</b> iliza i uno para trabajar con él. en tus trabajos con eXeLearning! Crea contenidos con texto, <u>Cicencias</u> nombrar al autor. ¡Compartiendo ganarnos todos!	
Ruta: p » span		Palabras:87	
Ocultar/Mostrar Palaba	¿Calificación estricta? <sup>[2]</sup> Seleccionar el botón	¿Comprobar mayúsculas/minúsculas? 🗐 😰	¿Calificación inmediata? 🗏 🔯
Mr M +Mover A			

Para ocultar las palabras que deseemos, debemos seleccionarlas y a continuación pulsar sobre el botón "ocultar/mostrar palabra" que podemos encontrar bajo el formulario de configuración, (ver imagen). También encontraremos unas casillas de verificación que nos permiten configurar el modo en el que se reconocen las palabras incluidas por nuestros estudiantes. Para seleccionar estas marcas debemos pulsar el checkbox de una de ellas:

• "Calificación estricta": si se marca esta opción, se estaría permitiendo un pequeño número de errores de deletreo, que serán aceptados. EXeLearning

considera válida, por ejemplo, tanto "elefante" como "elifante", web o Web, html o HTML.

- "Marcar cápsula": si marcamos esta opción, el sistema que reconoce las respuestas de los estudiantes, es sensible a las mayúsculas y minúsculas. Las palabras deben escribirse de forma exacta.
- "Calificación inmediata" se puede decidir si se corrige inmediatamente al estudiante o se corrige la actividad cuando el alumno pulsa el botón "Enviar". Pulsando sobre esta opción el estudiante podrá ver mientras está escribiendo si su respuesta es correcta o no. Si no es correcta el cajetín se mostrará de color rojo, si mientras la escribe se va correspondiendo con la respuesta verdadera, el color que se mostrará será verde.

**Retroalimentación**: si lo deseamos, se puede configurar este apartado referente a la retroalimentación o feedback.

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo "actividad de espacios en blanco" podría ser la siguiente:

<b>?</b> Rellenar huecos	=
Lea el párrafo que aparece abajo y complete las palabras o	jue faltan.
eXeLearning es una herramienta de código educativos sin necesidad de ser un experto.	(open source) que facilita la creación de contenidos
Instala eXeLearning en tu sistema operativo favorito (Windo preferido para trabajar con él.	ws, MAC y Linux) y utiliza tu
¡Todo lo que esté publicado en Internet y pueda ser compar Crea contenidos con texto, imágenes, vídeos, audios, anim y nombrar al autor. ¡Compartiendo ga	rtido, lo puedes incluir en tus trabajos con eXeLearning! naciones, recursos web2.0 No olvides respetar las anamos todos!
Enviar	

El botón enviar, que puede verse al final del ejercicio, será mostrado a nuestros estudiantes para que puedan comprobar sus contestaciones y ver los fallos o aciertos que han tenido.

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🜌	

# Preguntas de verdadero/Falso

La actividad "Preguntas de Verdadero/Falso" nos permite incluir en nuestros contenidos ejercicios y actividades con opciones de respuesta verdadero o falso.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Pregunta verdadero/falso". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos de cuatro cajas de texto diferenciadas, que nos permiten configurar la actividad:

- **Instrucciones**: se utiliza para proporcionar instrucciones a los estudiantes sobre cómo debe ser completada la pregunta. Podemos incluir cualquier aviso o indicación que se considere pertinente para los estudiantes.
- **Pregunta**: es el lugar donde se debe escribir la pregunta concreta sobre la que se ofrecerá dos opciones de respuesta configuradas por defecto, verdadero o falso. A continuación debemos señalar (marcando el radiobutton) si la respuesta a la pregunta que hemos formulado, es verdadera o falsa.
- **Retroalimentación**: si lo deseamos, se puede configurar este apartado referente a la retroalimentación o feedback, para presentar a los estudiantes una vez hayan contestado a la pregunta.
- **Sugerencia**: este apartado es opcional, en él podemos incluir alguna referencia, sugerencia o pista que deseemos mostrar a los estudiantes para ayudarlos o guiarles en su contestación. Si se rellena con algún dato, al lado de las opciones de respuesta podremos ver un icono a través del cual puede accederse y ver qué indicaciones hemos incluido como profesores.



Una vez configurada la pregunta podemos incluir más a continuación. Para añadir más preguntas de tipo "verdadero/falso" debemos pulsar sobre el botón "Agregar otra pregunta" y nos aparecerán los mismos campos de configuración que en la anterior.

Instrucciones Editor 😥		
Indica si la siguiente afiramción es veradadera o falsa:		
Pregunta: Editor		
eXeLearning es una herramienta que nos permite incluir, solamente, preguntas de elección y selección múltiple.		
Verdadero © Falso  Aquí seleccionaremos si la respuesta es verdadera o falsa Retroalimentación Editor		
Esta afirmación es falsa ya que se pueden crear contenidos educativos con variedad de actividades y recursos.		
Sugerencia Editor 😰		
Podemos agregar más de una pregunta a nuestra actividad Añadir otra pregunta		

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo "pregunta de verdadero-falso" podría ser la siguiente:

<b>?</b> Pregunta Verdadero-Falso	-
Indica si la siguiente afiramción es veradadera o falsa:	
eXeLearning es una herramienta que nos permite incluir, solamente, preguntas de elección y selección múltiple.	
© Verdadero © Falso	

<u>×</u>

Para poder guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono

# Preguntas de elección múltiple

La actividad "Preguntas de elección múltiple" nos permite incluir en nuestros contenidos ejercicios y actividades con opciones de respuesta señaladas por el profesor, donde solamente una de ellas es la correcta.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Pregunta de elección múltiple". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos del formulario, que nos permiten configurar la actividad:

- **Pregunta**: es el espacio donde se debe escribir la pregunta concreta sobre la que se ofrecerá varias opciones de respuesta, para que los estudiantes señalen una como correcta.
- Sugerencia: este apartado es opcional, en él podemos incluir alguna referencia, sugerencia o pista que deseemos mostrar a los estudiantes para ayudarlos o guiarles en su contestación. Si se rellena con algún dato, en la parte superior de las opciones de respuesta ofrecidas podremos ver un icono a través del cual puede accederse y ver qué indicaciones hemos incluido como profesores para que nuestros estudiantes consulten.



- **Opción**: en este apartado, es el espacio donde debemos incluir una por una las opciones de respuesta para que nuestros estudiantes elijan entre una de ellas, cual es la opción de respuesta correcta.
- Para incluir más opciones de respuesta, debemos pulsar el botón "Añadir otra opción" que encontramos al final del formulario.
- **Retroalimentación**: si lo deseamos, se puede configurar este apartado referente a la retroalimentación o feedback, independiente para cada una de las opciones de respuesta, para presentar a los estudiantes una vez hayan contestado a la pregunta.

Pregunta Editor 😰	
; Cuál de estas actividades no se encuentra entre los iDevices de la herramienta eXel earnino?	
Consi de estas actividades no se elicitentia entre los ipences de la nellamienta exercisminità:	
Enunciado de la pregunta	
Sugerencia Editor 12	
Opción 😰 Editor	Opción correcta 😰
Glosarios	۲
Por defecto, sólo disponemos de una opción de respuesta, habría que configurar más, en el	
botón de la parte inferior del formulario	
	×
Retroalimentación 😰 Editor	
Añadir otra opción Para agregar mas opciones de respueta	
Añadir otra pregunta         Para agregar otra pregunta a la actividad	

A continuación, una vez cubiertos todos los campos, principalmente, pregunta y opciones de respuesta debemos señalar (marcando el radiobutton de la derecha) si la respuesta a la pregunta que hemos formulado, es la correcta. Es decir, de entre todas las opciones debemos indicar al sistema cuál de ellas es la correcta, pulsando sobre el radiobutton que podemos encontrar a la derecha de cada opción. Si por el contrario, deseamos borrar alguna de ellas, solamente debemos pulsar sobre el botón de la cruz roja, (ver imagen).

Opción correcta 😰		
Señalar con opción correcta	no 💿	
Borrar opción	×	

Una vez configurada la pregunta podemos incluir más preguntas a continuación. Para añadir más preguntas de tipo "Pregunta de elección múltiple" debemos pulsar sobre el botón "Agregar otra pregunta" y nos aparecerán los mismos campos de configuración que en la anterior.

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo "preguntas de elección múltiple" podría ser la siguiente:
#### Pregunta de Elección Múltiple

¿Cuál de estas actividades no se encuentra entre los iDevices de la herramienta eXeLearning?

- Textos libres
- Glosarios
- Rellenar huecos
- Preguntas de elección múltiple

<u>×</u>

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

La diferencia con las preguntas de tipo selección múltiple es que en esta ocasión solamente podemos seleccionar una respuesta como correcta.

#### Preguntas de selección múltiple

La actividad "Preguntas de selección múltiple" nos permite incluir en nuestros contenidos ejercicios y actividades con opciones de respuesta señaladas por el profesor, donde se pueden señalar varias opciones como correctas. Al contrario, que en el caso de la actividad "Pregunta de elección múltiple" en esta ocasión, puede haber más de una respuesta correcta.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Pregunta de selección múltiple". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos del formulario que nos permiten configurar la actividad:

- **Pregunta**: es el espacio donde se debe escribir la pregunta concreta sobre la que se ofrecerá varias opciones de respuesta, para que los estudiantes señalen la/las correctas.
- **Opción**: en este apartado, es el espacio donde debemos incluir una por una las opciones de respuesta para que nuestros estudiantes elijan cual/cuales son las respuestas correctas.

\_

- Para incluir más opciones de respuesta, debemos pulsar el botón "Añadir otra opción" que encontramos bajo la que estamos configurando.
- **Retroalimentación**: si lo deseamos, se puede configurar este apartado referente a la retroalimentación o feedback, independiente para cada una de las opciones de respuesta, para presentar a los estudiantes una vez hayan contestado a la pregunta.

Pregunta de Selección Múltiple
Pregunta: Editor 🗷 Enunciado de la pregunta
¿Cuáles de estas actividades no se encuentra como un iDevice dentro de eXeLearning?
Opciones
Opción Editor Opción 1 de respuesta
Glosarios
Añadir otra opción Agregar más opciones de respuesta Retroalimentacion: Editor
Añadir otra pregunta a la actividad

A continuación, una vez cubiertos todos los campos, principalmente, pregunta y opciones de respuesta debemos señalar (marcando el checkbox de la derecha) qué respuestas son las correctas. Es decir, de entre todas las opciones debemos indicar al sistema cuál de ellas son las correctas, pulsando sobre el checkbox que podemos encontrar a la derecha de cada opción. Si por el contrario, deseamos borrar alguna de ellas, solamente debemos pulsar sobre el botón de la cruz roja, (ver imagen).

Opción corre Señalar con opción correcta	cta 🖸
Borrar opción	×

Una vez configurada la pregunta podemos incluir más preguntas a continuación. Para añadir más preguntas de tipo "Pregunta de elección múltiple" debemos pulsar sobre el botón "Agregar otra pregunta" y nos aparecerán los mismos campos de configuración que en la anterior. Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo "preguntas de elección múltiple" podría ser la siguiente:

Pregunta de Selección Múltiple	-
¿Cuáles de estas actividades no se encuentra como un iDevice dentro de eXeLearning?	
Glosarios	
Rellenar huecos	
Encuestas	
Textos libres	
Mostrar retroalimentación	

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

La diferencia con las preguntas de tipo elección múltiple es que en esta ocasión podemos seleccionar varias respuestas como opciones correctas.

### **Cuestionario SCORM**

La actividad "Cuestionario SCORM" nos permite incluir en nuestros contenidos un ejercicio de examen de autoevaluación para los estudiantes, formado por preguntas del tipo "elección múltiple" en las cuales solo pueden seleccionar una respuesta correcta. Este tipo de actividad ofrece al finalizar, una puntuación a los estudiantes.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Cuestionario SCORM". Este nombre podemos cambiarlo. A continuación, disponemos del formulario, que nos permiten configurar la actividad:

- **Pregunta**: es el espacio donde se debe escribir la pregunta concreta sobre la que se ofrecerá varias opciones de respuesta, para que los estudiantes señalen una como correcta.
- **Opción**: en este apartado, es el espacio donde debemos incluir una por una las opciones de respuesta para que nuestros estudiantes elijan entre una de ellas, cual es la opción de respuesta correcta.
- Para incluir más opciones de respuesta, debemos pulsar el botón "Añadir otra opción" que encontramos al final del formulario.

regunta: Editor 😰 🛛 🗛 🥂 Añac	lir enunciado d	le la pregunta
¿Qué iDevices utilizaríamos pa	ra incluir contenido d	e texto con imágenes en nuestro curso?
Opciones 😰		
Opción 😰 Editor		
	10% 20% 30%	
Añadir otra opción	40% 50% 60%	
Añadir otra pregunta	70% 80% 90% 100%	Porcontaio do aciontos para
eleccionar el coeficiente de apro	bado: 50% 💌	aprobar el ejercicio

A continuación, una vez cubiertos todos los campos, principalmente, pregunta y opciones de respuesta debemos señalar (marcando el radiobutton de la derecha) cuál de las opciones de respuesta es la correcta. Es decir, de entre todas las opciones, debemos indicar al sistema cuál de ellas es la correcta, pulsando sobre el radiobutton que podemos encontrar a la derecha de cada opción. Si por el contrario, deseamos borrar alguna de ellas, solamente debemos pulsar sobre el botón del aspa, (ver imagen)

Opción corre	cta 😰
Señalar con opción correcta	••
Borrar opción	×

Una vez configurada la primera pregunta podemos incluir más a continuación. Para añadir más preguntas de tipo "Pregunta de elección múltiple" debemos pulsar sobre el botón "Agregar otra pregunta" y nos aparecerán los mismos campos de configuración que en la anterior.

Finalmente debemos seleccionar cual es el **coeficiente de aprobado,** es decir, con qué porcentaje de aciertos se considerará aprobado este ejercicio.

Un ejemplo de presentación por defecto de una actividad de tipo "preguntas de elección múltiple" podría ser la siguiente:

Cuestionario SCORM -	•
¿Qué iDevices utilizaríamos para incluir contenido de texto con imágenes en nuestro curso?	
Texto libre	
¿Cuál es el estilo de eXeLearning que nos muestra nuestros contenidos en un tono azul?	
Garden	
Silver	
⊘ Kahurangi	
ENVIAR RESPUESTAS	

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🜌

La principal diferencia con el instrumento de diseño "Preguntas de elección múltiple" es que en esta ocasión el sistema ofrece una puntuación a los estudiantes.

## 4.5. INFORMACIÓN NO TEXTUAL

#### Galería de imágenes

El instrumento de diseño "galería de imágenes" nos permite incluir en nuestros contenidos una colección de imágenes que deseemos mostrar a nuestros alumnos.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Galería de imágenes". Este nombre podemos cambiarlo por

alguno que nos ayude a identificar, qué imágenes se van a presentar o la temática de las mismas.

Para añadir las imágenes a mostrar debemos pulsar sobre el botón "agregar imágenes" que nos permite acceder a los archivos de nuestro ordenador para localizar las imágenes a subir. Una vez seleccionada una imagen debemos pulsar sobre el botón "abrir" y ya podremos agregarla a nuestra galería. Una vez subida, podremos ver una presentación de la misma y bajo ella un campo para incluir el nombre que se mostrará a los estudiantes. Además del nombre podemos editar la

imagen de forma que podremos, buscar otra para reemplazarla 🄊 y 🛨 , borrarla

y moverla 💽 🖻 para modificar el orden en el que se muestran. Para verla de forma ampliada solamente debemos pulsar con doble clic sobre una imagen y podremos verla en una nueva ventana.

Título 😰 Galería de imágenes Añadir imágenes 👔	Para agregar imágenes desde nuestro ordenador
	Vista previa de la imagen añadida
Interfaz del programa e	XeLearning
N 🖝 💌 🕇	Nombre identificativo al hacer clic en la imagen
🖍 🛤 🛦 🔹Move	er A 👻 ք

Un ejemplo de presentación por defecto de un instrumento de diseño de tipo "galería de imágenes" podría ser la siguiente:



Si hacemos clic en la imagen se abrirá ampliada en una nueva ventana y podremos ver el resto de imágenes ampliadas haciendo clic en el icono de la flecha >.

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

#### Lupa

El instrumento de diseño "Lupa" se presenta como una herramienta para ampliar al detalle imágenes añadidas a nuestros contenidos. Una lupa nos permitirá ampliar en gran medida las imágenes incorporadas.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación se mostrará un formulario de configuración con los siguientes campos:

- Título: sería el espacio donde se debe incluir el título o nombre de la imagen a presentar. Este nombre se mostrará justo debajo de la imagen para identificarla.
- **Texto**: en este apartado podemos incluir cualquier texto o indicación que deseemos que los estudiantes vean al lado de la imagen. Se puede incluir por ejemplo el enunciado de una tarea o actividad que deban realizar, una breve descripción de la imagen y datos referentes a la misma etc.

- **Elegir una imagen**: este botón nos permite acceder a los archivos de nuestro ordenador para localizar la imagen que deseamos incluir en nuestros contenidos. Una vez seleccionada una imagen debemos pulsar sobre el botón "abrir" y ya podremos agregarla.
- **Mostrar cómo**: nos permite decidir el tamaño en pixeles de la imagen a mostrar. Si deseamos que se muestre con el tamaño original en el que la subimos, debemos dejar estos campos en blanco.
- Alinear: podemos colocar la imagen con respecto al texto que la acompaña con tres posibilidades: imagen a la izquierda, derecha o ninguno (se muestra el texto debajo de la imagen).
- **Zoom inicial**: nos permite decidir cuál es el enfoque y aumento inicial con el que se muestra la imagen. Se muestra en %
- **Máximo aumento**: nos permite configurar el aumento máximo que podemos darle a una imagen. Se muestra en %.
- **Tamaño de la lupa**: podemos decidir el tamaño de la lupa que nos permitirá ver el aumento de las partes de la imagen. Este aumento puede ser pequeño, medio, largo y extra largo.

Título: 😰	
Texto 😰	
🗋 💞   B / U 🏎   🧮 🗮 🗮 🛔	│ 汪 ▼ 注 ▼ │ 草 譚 💔 │ Párrafo 🔹 Tamaño del tip ▼ Familia del tipo ▼ │ <u>A</u> ▼ 💇 ▼ │ 🗙 🗴 🗐
🤟 😢   🐰 🗈 🕰 🛍 🛍   🖘 💶   👫 👌	🛔   ∞ 🔅 🔱   💆 📕   📿 🏈   🛐 🎱 📼 6639. ARCA 🛧 🕂 🎦 🔃   Ω √α   🐴
□   ≤   = =   = + + + + + + + + + + + + + + +	🏣 🛅   HTTML 🞯

Seleccionar una imagen
Mostrar como: 😥
100 pixels by 100 pixels. (en blanco para el tamaño original)
Alinear: 😰
Izquierda 👻
Zoom Inicial 😰
100% 🔻
Máximo aumento 😰
150% -
Tamaño de la lupa: 😰
Medio -
🗹 🛋 🗶 🖭Mover A 👻 🔽

Un ejemplo de presentación por defecto de un instrumento de diseño de tipo "Lupa" podría ser la siguiente:



Debemos seleccionar con el cursos de ratón la parte del texto que queremos ver ampliada, en los despegables de debajo de la imagen podemos seleccionar el aumento del área de la lupa y del zoom.

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

## Applet de java

El instrumento de diseño "applet de java" nos permite incluir una aplicación java externa, a los contenidos que estemos editando. Podemos utilizar este instrumento de diseño para insertar actividades o elementos externos a nuestro proyecto exelearning.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación nos aparecerá, en el espacio de edición, el formulario de configuración de este instrumento de diseño.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Applet de java". Este nombre podemos cambiarlo por otro

que identifique mejor el applet que vamos a incluir. A continuación, disponemos de un menú desplegable que nos permite seleccionar si el applet a insertar, es del proyecto Geogebra o de otro.

Para añadir uno incluido en nuestro ordenador debemos pulsar sobre el botón "Añadir archivos" y a continuación "Cargar"

Si este applet va a ser cargado desde una página web externa debemos copiar el código, con la dirección en la que se encuentra.



## Insertar presentación Power Point en Instrumento de diseño Applet de java

Para insertar presentaciones de power point y visualizarlas en los contenidos creados con eXeLearning podemos hacerlo de dos formas diferentes, bien a través del editor HTML que se encuentra en todos los instrumentos de diseño, o insertándolo a través de un "applet de java".

En este apartado se explicará la forma de hacerlo a través del instrumento de diseño "applet de java", disponible entre la lista de los 20 instrumentos de diseño que por defecto la herramienta eXeLearning nos permite configurar.

Para insertar una presentación con formato de tipo ppt, necesitaremos obtener un código html que nos permita verlo correctamente. Este código lo conseguiremos si lo publicamos en una web. Una de las formas para conseguir este código sería publicarlo a través del servicio de GoogleDrive de google. Este es un programa gratuito de Google basado en Web para crear o subir documentos en línea y poder para este caso conseguir el código html que necesitamos para insertar la presentación en nuestros contenidos exe.

En primer lugar debemos tener configurada una cuenta de correo en gmail (si ya se tiene cuenta no es necesario crear otra). Si no la tenemos debemos hacerlo a través del enlace "gmail" que se encuentra en la página principal de Google, www.google.es. Este enlace se encuentra en la parte superior derecha, para acceder solo debemos pinchar sobre su nombre.

Una vez pinchamos sobre este enlace, debemos pulsar el botón "crear una cuenta" que encontraremos situado bajo los campos de acceso a la cuenta. A continuación nos aparecerán una serie de campos para cubrir, con nuestros datos. Debemos cubrirlos todos los campos que se nos presentan para crear la cuenta ya que es necesaria para poder acceder al servicio de Drive.

Una vez creada la cuenta, debemos entrar en Servicio de 'Drive'. Para acceder, se debe regresar a la página principal de google (www.google.es) y pinchar sobre el

icono que podemos ver en la parte superior derecha de la pantalla. Se nos desplegará una serie de servicios de Google entre los cuales debemos seleccionar el servicio 'Drive'.



Para entrar en este servicio nos solicitará un usuario y contraseña. Estos datos son los configurados para la cuenta de correo gmail que se ha creado anteriormente. Si se introducen correctamente esos datos podremos acceder al servicio donde publicaremos nuestra presentación.

Una vez dentro del entorno de trabajo de Drive para añadir una presentación power point que tengamos en nuestro PC, debemos pulsar sobre el botón "Mi Unidad" que encontraremos en la parte superior izquierda, a la derecha de la cabecera de 'Drive', como puede verse en la siguiente imagen:



Seleccionamos la opción "Subir archivos..." para buscar en nuestro ordenador el archivo en formato ppt que deseamos. Una vez encontrado y abierto, debemos pulsar sobre el botón "abrir" para publicarlo en este servicio.

Una vez hecho esto, veremos nuestro archivo en la pestaña 'Mi unidad' en la página principal de 'Drive'. Para continuar con el proceso debemos pinchar en la imagen del archivo y hacer clic en el botón derecho del ratón y seleccionar la opción 'Obtener enlace' y a continuación copiar y pegar el enlace resultante en un navegador.

Drive Mi unidad > Exelearning ~	1º Pinchar en la imagen y seleccionar el botón derecho del ratón
<ul> <li>Actividad</li> <li>Reciente</li> <li>Destacado</li> <li>Papelera</li> <li>Obtener en</li> </ul>	ace Other on otros Other enlace para compartir Compartir con otros Other enlace para compartir Compartir con otros Other enlace para compartir Compartir con others o correos Profile Control of enlaces activado de enlaces está activado. Deshacer Uso control de enlaces activado. D
	4° El enlace se ha copiados en el portapapeles ahora navegador Puede editar -

Una vez abierto el enlace en el navegador debemos seleccionar el icono que aparece en la barra superior de la presentación y seleccionar la opción 'Insertar elemento' y se abrirá una nueva página con el código que debemos introducir en el applet de java:

🗖 Abrir   🗸 🖶 土	
	Enviar comentarios Insertar elemento  Destacar Cambiar nombre  Insertar elemento Solo el propietario y los colaboradores con quienes se haya compartido explicitamente tienen acceso Pezar HTML para insertarlo en un sitio web:
	<pre>ciframe src="https://docs.google.com/file/d/081XLu3FbGaq2QVdVdmRGRTZIUUU/preview" width="640" height="480"&gt; Copiar este código y pegarlo en el espacio Aceptar 'Código de applet' de eXeLearning</pre>

Si hasta este momento hemos realizado bien todos los pasos, podemos ver que en el proceso de publicación nos ofrece un código de referencia de nuestro archivo incluido entre las etiquetas <iframe> </iframe> características de lenguaje HTML. Debemos copiar ese código para después insertarlo en nuestros contenidos de eXeLearning.

Ya disponemos del código HTML por lo que ahora ya podemos insertarlo en nuestros contenidos a través del instrumento de diseño "Applet de java".

Para insertar la presentación seleccionar este instrumento de diseño entre los ofrecidos por la herramienta, y pegar el código etiquetado entre <iframe> y </iframe> en el apartado "código del applet", sin cambiar en principio ninguna del resto de las configuraciones, como aparece en la siguiente imagen:

Applet de java	
Tipo de applet Otro 🔹 🖸	
Añadir archivos Cargar 👔	
Código del applet: 😰	
<th></th>	
Copiar el código obtenido en Google	
Drive y pegarlo en este espacio	
Cuardar cambias para vars si	
Guardar Cambios para vers si	
se ha insertado correctamente	

Para finalizar el proceso podemos ver si la presentación se ha insertado correctamente y ver como ha quedado. Para ello debemos pulsar el botón  $\Im$  que nos permite visualizar como ha el resultado final de nuestro contenido.

La presentación debería verse insertada entre nuestros contenidos, con opciones para ampliar la presentación o verla directamente desde el google Drive y descargarla:



N X

### Artículo de Wikipedia

El instrumento de diseño "Articulo de Wikipedia" nos permite incluir en nuestro proyecto de exelearning un artículo o contenido directamente desde wikipedia.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Artículo de Wikipedia". Este nombre podemos cambiarlo por alguno que nos ayude a identificar de qué tipo de artículo se trata.

A continuación debemos seleccionar el idioma en el cual deseamos que se nos muestren los artículos. Por defecto se nos mostrará en inglés. Debemos abrir el menú desplegable para cambiarlo. Además en este mismo menú podemos seleccionar el tipo de wiki de la que necesitamos la información, pudiendo incluir páginas de wikibooks, wikiuniversidad, wikidiccionario, wikieducator.

Una vez seleccionado el idioma debemos incluir la palabra considerada clave, sobre la que deseamos buscar un contenido en la wiki, y a continuación pulsar el botón "cargar". En este momento podremos ver en el campo artículo, el contenido que se ha cargado desde la wiki para incluir.

	_			
Artículo de la wikipedia				
Sitio 😰 Artículo de la wikipedia en español 🔻	Selección d	el idioma		
Moodle	Cargar	Palabra a buscar	en Wikipe r la página	dia y
Arriculo	- congon	boton para carga	i la pagilla	
🗋 🥙   B / U 🗛   📰 🗮 🗮	<b>≣   := • := •  </b> :	Encabezado 1 🗸	Tamaño del tip 🗸	Familia del
🤊 🗠   🗶 🗈 🏝 籠 🗰   «> 🐼   👫	😘 📼 🔬 👪	👱 📘   📿 🕩   🗓 🕒	- 6633 ABBR A.B.	• <del>A</del> <u>A</u>
	"   🛄 🛄   HTML 🌘			
Moodle De Wikipedia, la enciclopedia libre Saltar a: <u>navegación, búsqueda</u> Moodle	e			
Ruta: div.mw-body » h1.firstHeading » span				
Destacado Destacado moderado ▼ ✔ ▲ ▲ ▲Mover A ▼				

Por último podemos seleccionar el énfasis con el que deseamos que se muestren las noticias. Si dejamos "Sin destacar" el artículo se incluirá como texto añadido a continuación del contenido que estemos editando. Si seleccionamos "Destacado moderado", se mostrará en un apartado diferenciado, con marcos e icono identificativo para destacarlo entre nuestros contenidos.

Un ejemplo de presentación de un instrumento de diseño de tipo "Artículo Wiki" con "poco énfasis" podría ser la siguiente:

#### Artículo de la wikipedia

#### Moodle

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Moodle (pronunciación AFI / mu:d(a)I/) es una aplicación web de tipo Ambiente Educativo Virtual, un sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LCMS (Learning Content Management System). La versión más reciente es la 2.7

Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. Basó su diseño en las ideas del constructivismo en pedagogía que afirman que el conocimiento se construye en la mente del estudiante en lugar de ser transmitido sin cambios a partir de libros o enseñanzas, y en el aprendizaje colaborativo. Un profesor que opera desde este punto de vista crea un ambiente centrado en el estudiante que le ayuda a construir ese conocimiento con base en sus habilidades y conocimientos propios en lugar de simplemente publicar y transmitir la información que se considera que los estudiantes deben conocer.



Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🕍

#### RSS

El instrumento de diseño "RSS" nos permite incluir canales de noticias RSS con enlaces a las mismas, en los contenidos que estemos editando. RSS (Really Simple Syndication) es un sistema automatizado de envío de noticias que permite estar al corriente de la información que se publica en un periódico digital, en un blog, en un wiki o en cualquier medio que ofrezca esta posibilidad y que sea configurado en este instrumento de diseño. A través de este elemento, podemos por tanto, añadir a nuestros materiales, enlaces a sitios webs externos que difundan noticias a través de canales RSS.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "RSS". Este nombre podemos cambiarlo por alguno que nos ayude a identificar de qué tipo de canal o noticias se tratan.

A continuación debemos señalar la dirección de la cual deseamos ver las noticias. Para buscar esa dirección debemos entrar en el lugar de donde deseamos obtener las noticias y buscar el icono que nos permite acceder al canal RSS Si pinchamos sobre este icono, acedemos a una nueva página de la cual debemos copiar su URL (en el navegador)

dirección que debemos copiar en el apartado RSS URL del instrumento de diseño. A continuación debemos pulsar sobre el botón "cargar" para que los enlaces a las noticias se muestren en el apartado siguiente y podamos comprobar que se han cargado correctamente.



Por último podemos seleccionar el énfasis con el que deseamos que se muestren las noticias. Si dejamos "no énfasis" los enlaces a las noticias se incluirán sin ningún tipo de formato, como texto añadido a continuación del contenido que estemos editando. Si seleccionamos "poco énfasis", se incluirán los enlaces en un apartado diferenciado a modo de actividad, con marcos e icono identificativo para destacarlo entre nuestros contenidos.

Un ejemplo de presentación de un instrumento de diseño de tipo "RSS" con "Destacado moderado" podría ser la siguiente:

la



Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🗹

### Sitio web externo

El instrumento de diseño "sitio web externo" nos permite incluir un acceso a una página o sitio web externo a nuestro proyecto exelearning. Es decir, se utiliza para incluir un marco donde aparece una página web que consideramos necesaria para el desarrollo de los contenidos que estamos editando.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación encontraremos únicamente dos campos para configurar. El campo URL sería donde debemos incluir la dirección web del sitio que deseamos mostrar o tener acceso.

URL: 🖸 http://www.unic	ovi.es/
Altura del ma mediano pequeño mediano grande muy grande	rco:

En el menú desplegable "altura del marco" podemos seleccionar el tamaño del elemento.

Un ejemplo de presentación de un instrumento de diseño de tipo "sitio web externo", en este caso el portal del Campus Virtual de la Universidad de Oviedo, podría ser la siguiente:

	Universidad La Universidad de	de Oviedo 2 Asturias			Intranet	<b>Q</b> Español / English / Asturianu
La universidad	Estudios	Acceso y ayudas	Investigación	Internacional	Centros	Departamentos
		a Universida	ad confirm	na el sello		

Para guardar y ver este instrumento de diseño debemos pulsar sobre el icono 🜌

## Ficheros adjuntos

El instrumento de diseño "Ficheros adjuntos" nos permite incluir ficheros dentro del contenido que los alumnos podrán guardar y descarar.

Para añadir este instrumento de diseño, una vez situados en la pestaña edición, como nuevo elemento, o en la edición de un contenido ya creado, solamente debemos elegirlo (pinchar sobre su nombre) en la lista de iDevices que podemos encontrar en la parte izquierda de nuestro entorno de trabajo.

A continuación encontraremos varios campos de configuración:

Lo primero que debemos hacer es configurar el título que deseamos darle. Por defecto podemos ver "Fichero adjunto". A continuación, disponemos de un menú despegable con dos opciones:

- Mostrar la descripción y el enlace (SI): los archivos cargados se mostrarán en una lista desordenados con enlaces.
- Mostrar la descripción y el enlace (NO): los archivos no aparecen en los exportados pero se incluyen tanto en el elp como en el exportado. Esta forma complementa al mecanismo de introducción de archivos a través del iDevice Applet de java. Sólo para usuario avanzado.

En el siguiente campo disponemos del editor para introducir instrucciones o comentarios sobre los ficheros y finalmente disponemos del botón 'Examinar' para buscar el documento en nuestro equipo, una vez seleccionado le debemos dar al botón 'Cargar' para subirlo al programa.

En el campo de descripción indicaremos el nombre con el que queremos que aparezca el archivo dentro del contenido, por defecto coincide con el nombre del fichero pero lo podemos editar

Recuerda utilizar el botón 'Cargar' cada vez que quieras añadir un nuevo fichero.

Para añadir más fichero adjuntos debemos hacer clic en el botón 'Añadir otro fichero adjunto'.

Título:
Ficheros adjuntos
Mostrar la descripción y el enlace
Sí 🔻
Instrucciones 😰
🗋 🌮   B Z ឬ 🗛   三 三 三 🏭   三 • 三 •   詳 算 ሩ   Párrafo 🔹 Tamaño del tip • Familia del tipo •   4
🌱 (*   🐰 🗈 🛍 🛍 🗰   40 🖸   👫 😘   60 👾 🕹   🗶 🚼   🖉 🐼   🖉 🗠
💼   📝   🔜 📧   🖅 크ુ, 🔤   ਪ੍ਰੈ 🖓 🏋   🖼 📖   HTTL 🎯
Aquí podréis encontrar el manual para conocer el uso básico del espacio colaborativo de la Universidad de Oviedo
Ruta: p
D:\Users\r f\Desktop\Manual colab.pdf Examinar Cargar 🖸
Descripción
Es este momento no se ha subido ningún fichero
×
Añadir otro fichero adjunto
🗹 🖻 🕷 🖄Mover A 🔻 🔛

#### La vista final de los ficheros adjuntos sería



## 5. Instrumento de diseño propio

El programa EXeLearning proporciona una variedad de instrumentos de diseño, también llamados iDevices, a través de los cuales se pueden crear y organizar contenidos didácticos. Estos elementos reúnen en general, las características más comunes de los distintos tipos de actividades que se pueden necesitar para crear contenidos. De todas formas, si fuera necesario, eXeLearning proporciona la oportunidad de crear un instrumento de diseño propio, configurado con tantos epígrafes y apartados como deseemos. Esta opción podría utilizarse para crear una plantilla de actividad propia, en el caso en el que ninguna de las ofrecidas por el sistema se corresponda con nuestras necesidades.

Para crear una actividad o instrumento de diseño propio debemos acceder a través del menú "Utilidades" y pinchar sobre "Editor del iDevice".



A continuación se nos mostrará un formulario de configuración, a través del cual podemos incorporar una serie de elementos y características a nuestro instrumento de diseño, así como realizar una serie de acciones.

-Editar	Nombre: 😥
Nuevo iDevice 👻	Conseios pedagógicos 🔽
Agregar campo	
Línea de texto	
Recuadro de texto	
Retroalimentación	Destacado: Sin destacar 🗸 👔
Acciones	
Visualización previ	
Cancelar	
Borrar	
Guardar	
Importar iDevices	
Exportar iDevice	
Salir	

**Nombre**: es el nombre identificativo con el que se nos mostrará en el listado de iDevices una vez creado.

**Consejos pedagógicos**: podemos incorporar una serie de indicaciones o consejos sobre cómo realizar la actividad o trabajar con este instrumento de diseño concreto. Esta información se mostrará a los estudiantes accediendo a través de este icono 😰

**Destacado**: el menú destacado, permite incorporar a nuestro iDevice propio una serie de características de diseño para destacarlo entre los contenidos. Si seleccionamos en el menú la opción "Destacado moderado" se añadirán las opciones para seleccionar el estilo y los iconos asociados al mismo, que nos permitirán ofrecer un diseño diferente a nuestro iDevice. Si dejamos la opción "no énfasis" se mostrará sin marcos ni iconos representativos, únicamente el texto.



**Editar**: en este menú podemos seleccionar para editar, los iDevices que hayamos creado previamente o algunos de los ya mostrados por defecto por si deseamos modificarlos y crear uno a través de ellos. Para crear uno nuevo debemos dejar seleccionada la opción por defecto "Nuevo iDevice".

#### <u>Agregar campo</u>

- Línea de texto: podemos agregar una línea de texto que nos permitirá incluir una etiqueta dentro de nuestro instrumento de diseño.
- **Recuadro de texto**: a través de esta opción se puede incluir en nuestro iDevice propio un recuadro de texto para incluir gran cantidad de contenido.
- **Información de retroalimentación**: si lo deseamos, se puede configurar este apartado referente a la retroalimentación o feedback, para poder ofrecer a los estudiantes una retroalimentación.

#### Acciones

- **Visualización preliminar**: permite ver cómo se ha configurado el iDevice. Permite ofrecer una previsualización del instrumento de diseño.
- **Cancelar**: a través de este botón podemos borrar toda la configuración creada hasta el momento para corregir o comenzar de nuevo la configuración del iDevice propio.
- **Borrar**: permite eliminar de forma definitiva alguno de los iDevices que hayamos creado. Para eliminar, solamente debemos seleccionarlo en el menú desplegable "editar" y pulsar sobre este botón.
- **Guardar**: permite añadir nuestro iDevice al listado de instrumentos de diseño para seleccionar.
- **Importar iDevice**: podemos incorporar a nuestro banco de instrumentos de diseño, uno importado desde los archivos de nuestro ordenador.
- **Exportar iDevice**: permite exportar el iDevice actual a los archivos de nuestro ordenador.
- Salir: mediante esta opción saldremos de la edición del iDevices
- Una vez creado nuestro propio instrumento de diseño, nos aparecerá en el listado de iDevices disponibles para la creación de contenidos.

### 6. Editor de Texto

En todos nuestros Instrumentos de diseño o iDevices encontraremos este editor HTML para poder configurar los textos a incluir en los contenidos y actividades que estemos creando. Este editor tiene una serie de herramientas para darle formato a nuestros textos, así como incorporar imágenes, videos u otros elementos que necesitemos para incorporar a cada texto. Para verlo es posible que deba desplegarse sus opciones a través del enlace "Editor" situado en los cajetines de escritura que encontraremos en cada iDevice.

Actividad desple	gable			
Instrucciones E	iditor 😰	>		
Lea y comple	te			

Los iconos que se muestran a continuación nos describen las diferentes herramientas del editor:

Limpiar documento: borra todo el contenido incluido hasta el momento, creando un documento totalmente vacío.

**B** Negrita: incluye el formato negrita en el texto que seleccionemos.

**Cursiva**: incluye el formato *cursiva* en el texto que seleccionemos.

**U**Subrayado: incluye el formato <u>subrayado</u> en el texto que seleccionemos.



**Tamaño**: permite cambiar el tamaño de la letra o fuente.

Color del texto: permite cambiar el color del texto seleccionado. En un principio se muestran 40 colores posibles, pero si se pulsa sobre el botón "more" se podrán incluir todas las posibilidades cromáticas.

Color del resaltado: permite resaltar el texto seleccionado. En un principio se muestran 40 colores posibles, pero si se pulsa sobre el botón "more" se podrán incluir todas las posibilidades cromáticas.

**Subíndice**: permite escribir subíndices al texto. Para volver al texto de inicio, se debe pulsar sobre el mismo botón para desactivar.

**Superíndice**: permite escribir superíndices al texto. Para volver al texto de inicio, se debe pulsar sobre el mismo botón para desactivar.

**■ ■ Alineación**: podemos modificar la alineación del texto. Las posibilidades son: izquierda, centrado, derecha y justificado.

\Xi 📃 **Viñetas y numeración** para crear listados y epígrafes.

**Tabulación**: Permite marginar a la izquierda o derecha un texto creando sangrías y espacios.

**Insertar un ancla**: permite efectuar enlaces dentro del propio documento sobre el texto seleccionado.

**Cortar**: permite cortar para eliminar un texto seleccionado.

**Copiar**: permite copiar un texto seleccionado para añadirlo a otro lugar del documento.

**Pegar**: permite pegar un texto previamente copiado. (pegar/pegar en formato de texto plano/pegar texto que hemos copiado de un documento word).

Ayuda: muestra una ayuda e información sobre el editor.

**Insertar imagen**: permite incluir una imagen o fotografía en el texto que estamos creando.

**Insertar video o elementos multimedia**: permite incluir archivos multimedia a nuestros contenidos.

**Insertar fórmulas matemáticas**: permite incorporar a nuestros contenidos, fórmulas matemáticas creadas a través de este editor incorporado.

**Insertar línea**: permite incluir una línea divisoria para separar párrafos, contenidos o cualquier texto o elementos que deseemos.

- Fork tanity - - Fork tanity -Andale Moso Anal Anal Black Book Antigua Conice Sans MS Courier New Georgia Helvetica Impact Impact Symbol Tahoma Temnial Temes New Roman Trutes New Roman Trutes New Roman Trutes New Roman Yerdana Webdings

**Tipo de letra**: permite modificar el tipo de letra o fuente a utilizar en el texto de nuestros contenidos.

**Insertar tabla**: permite insertar una tabla de contenido en el texto que estamos editando.

**Enlace**: permite incluir un enlace a un sitio externo.

**Deshacer enlace**: permite deshacer un enlace previamente creado.

**Deshacer/hacer texto**: permite deshacer o volver a hacer un cambio en el texto editado.

**Insertar símbolos**: permite insertar símbolos a nuestro texto. Así como letras del diccionario griego y demás caracteres especiales.

**Html**: permite mostrar el código html del texto que se está creando.

**Borrar formato**: permite borrar el formato de un texto seleccionado.

## 💆 Insertar imágenes

A través de este icono podemos insertar una imagen al contenido que estemos editando. Si pinchamos sobre el icono nos aparecerá una ventana a través de la cual podemos buscar, configurar e insertar dicha imagen.

Appearance		
aneral		
mage URL	/previews/D Mis documentos IRENE IN	NOVAL ET
mage description	entorno de trabato eXeLearnino	
itle	exelearnind	1
imensions	500 × 359 P×	
	Constrain proportions	
Agrigat Fagina Disease Passester Communications	live jugante	
1570		
Invest		Cancel

En la primera pestaña que encontramos es donde podemos buscar la imagen a añadir. Esta imagen puede ser cargada desde una página web, incluyendo su dirección en el campo "Image URL" o a través de los archivos de nuestro ordenador, buscándola a través del icono En navegador de archivos. Aquí debemos seleccionar la imagen que deseamos agregar y para añadirla solamente debemos pulsar sobre su nombre y botón "abrir" y a continuación veremos que su ruta se incorpora automáticamente al primer formulario que nos encontramos "image URL"y podremos verla en la parte inferior de la ventana (previsualizar).

Una vez elegida una imagen podemos darle una descripción y un título así como unas dimensiones de tamaño para su presentación. Para incluirla a nuestro contenido, solamente debemos pulsar sobre el botón "Insert".

Si lo deseamos, una vez hayamos localizado nuestra imagen y antes de pasar a insertarla en un texto, podemos cambiar la visualización de la misma editando algunos de los parámetros que este editor nos ofrece. Para ello debemos pulsar sobre la segunda pestaña "appearance" donde nos permite incluir las dimensiones de un marco de diseño y la posición con respecto al texto que deseamos darle en nuestro contenido. Una vez configurados todos los campos que deseemos, debemos pulsar sobre el botón "Insert".

Vignment /ertical space Horizontal space Jorder	Left 5 5 5	Lorem losum, Dolor ait amet, consectetuer adipiscing loreum losum edipiscing elit, sed diam nonumy nibh euismod tincidunt ut laoreet dolore magna aliquam erat volutpat.Loreum ipsum
Class	Not set	
Style		

# **√**α Insertar fórmulas

A través de este icono podemos insertar una fórmula al contenido que estemos editando. Si pinchamos sobre el icono  $\sqrt{\alpha}$  nos aparecerá una ventana a través de la cual podemos, configurar e insertar una fórmula.

:λμνωφπψρσΣτθυ  t‡∘÷∓©⊖⊕⊘⊚±\ ¤ ≠∋∥⊥≺≺∝₹~≃~	εφωβζάξζ Π⊔×α⊳⊎∨λ
:λμνωφπψρσΣτθυ  t‡∘÷∓©⊖⊕⊘⊚±\ ε ≢∋∥⊥≺≺∝₹~≃~	εφωδέζ ⊔Π×α⊳∩∧γ
:λμνωφπψρσΣτθυ /†\$◇÷∓©⊖⊕⊘⊗±\ ε ≠∋∥⊥≺≺∝₹~~~~	εφመβζֆξζ Π∐×α⊳⊌∨∧≀
:λμνωφπψρσΣτθυ /†‡◇÷∓⊙⊖⊕⊘⊗±\ ε ≠∋∥⊥≺≺∝≓~≃~	εφ∞6ζąξζ ΠΠ×α⊳≋∧∨ί
≀†‡०÷∓©⊖⊕⊘⊚±\ ≋∣≢∋∥⊥≺≺∝≓∼≃∽	UTAP MAPX11
	the second se
and your and the second s	5000000
verbatim text new line	
BIAD .	100
	Preview
	div3

En la primera pestaña que encontramos es donde podemos crear la fórmula a añadir. Para ello debemos pinchar sobre los símbolos que configuren nuestra fórmula o expresión matemática. Una vez esté configurada por completo, podemos obtener una vista previa a través del botón "preview" y se mostrará en la parte inferior de la ventana.

Si lo deseamos, una vez hayamos configurado nuestra fórmula y antes de pasar a insertarla en un texto, podemos cambiar la visualización de la misma editando algunos de los parámetros que este editor nos ofrece. Para ello debemos pulsar sobre la segunda pestaña "appearance" donde nos permite incluir las dimensiones de un marco de diseño y la posición con respecto al texto que deseamos darle en nuestro contenido. Una vez configurados todos los campos que deseemos, debemos pulsar sobre el botón "Insert".

Alignment	which not up		
Dimensions Vertical space Horizontal space	Constrain proportions	Delor alt armet, consecteure adipliscing loreum ipsum edipliscing eits sed diam nonummy nibh euismod tincidunt ut laorest dolore magna aliquem erat volutat Loreum insum	
Class	Not eat		
Stule			

Si en algún momento deseamos, editar una expresión matemática creada, solamente debemos situarnos sobre la misma y pulsar el botón de fórmulas  $\sqrt{\alpha}$ 

# Insertar elementos multimedia

A través de este icono podemos insertar un archivo multimedia al contenido que estemos editando. Si pinchamos sobre el icono nos aparecerá una ventana a través de la cual podemos buscar, configurar e insertar dicha archivo.

General		
Туре	ShockWave Flash	h (SWF)
File/URL	/previews/D_Mis	documentos_IRENE_INT
Dimensions	800 × 600	Constrain proportions
Preview		
A Te	CAMPUS	AN VITON
	virtual	-A- aun
campus 🕨	f_ctallerfeb2008	
		/
Manú d	al aurea	Diagrama de temas
Mentu u	er cursu	biogrania de centas
G F_	CTALLERFEB200	8 Kovedadeo
E 🦲	Información Cener	Tal Encode Natici
H 🧱	Programa	Toro General
	Gula de aprendiza	Foro de curso
. E	Advantation alana	Audian I
	1	
	10.	

En la primera pestaña que encontramos "general" es donde podemos buscar el archivo a añadir. A través del menú desplegable "Type" podemos seleccionar entre los formatos que la herramienta nos permite añadir:

- Una animación SWF
- Un vídeo en formato Quicktime
- Un vídeo en formato Windows Media
- Un audio en formato Real Media
- Un audio en formato MP3
- Un vídeo en formato FLV

Este archivo puede ser cargado desde una página web, incluyendo su dirección en el campo "File/URL" o a través de los archivos de nuestro ordenador, buscándolo a

través del icono in navegador de archivos. Aquí debemos seleccionar el archivo que deseamos agregar y para añadirlo solamente debemos pulsar sobre su nombre y botón "abrir" y a continuación veremos que su ruta se incorpora automáticamente al segundo formulario que nos encontramos "File/URL" y podremos verlo en la parte inferior de la ventana (previsualizar).

Una vez elegido el elemento multimedia, para insertarlo a nuestro contenido, solamente debemos pulsar sobre el botón "Insert".

Si lo deseamos, una vez hayamos localizado nuestro archivo y antes de pasar a insertarlo en un texto, podemos cambiar algunos parámetros de su configuración y presentación que este editor nos ofrece. Para ello debemos pulsar sobre la segunda pestaña "Advanced" y encontraremos una serie de campos para su configuración.

A STATISTICS		- 1222	222	-	
Id		Nar	me	-	
Align	Not set	- Bac	kground		
V-Space		H-S	pace		]
Flash opt	ions				
Quality	Not set 💂	Scale	exactfit	-	
WMode	Not set 💌	SAlign	Not se	t 💓	
Auto	play	Loo	P		
Elchem		EI can	In a Common		
W SHOW	menu	Dame	LiveConne	<u>.</u>	
Base				_	
Flashvars					
/					
1					
/					
1					

EXeLearning proporciona un reproductor para audio en formato MP3 y vídeo en formato FLV. La reproducción de los otros formatos multimedia depende de reproductores externos.

# 🗹 Insertar tabla

Este icono nos permite insertar una tabla en el documento o página que estemos editando. Al pinchar sobre el icono se abre una ventana con dos pestañas. En la primera de ellas "general" es donde podemos especificar los parámetros de la tabla: número de filas y de columnas, la anchura total de la tabla, de los bordes.... En la pestaña "advanced" se pueden configurar otras opciones más avanzadas del diseño de nuestra tabla.

Columns Cellpadding Alignment Width Class	4 Not set Im Not set Im Center Left Right	Roves Cellspacing Border Height	*	Advanced propertie Id Summary Style Language direction Language code Background image	rs
Table caption				Border color Background color	

Una vez configurados todos los ajustes deseados, para añadirla a nuestro contenido solamente debemos pinchar sobre el botón "Insert". En este momento se activarán varios botones más para la configuración y creación de la tabla que previamente hemos incluido. Estos botones nos permiten:

# 📝 | 🚍 | 📲 🛼 🗲 | 🏪 📲 | 📖 🔛

- Configurar propiedades de la fila seleccionada
- Configurar propiedades de la celda seleccionada
- ∃<sup>+</sup>Añadir una fila por encima de la tabla.
- Añadir una fila por debajo de la tabla.
- 📑 Eliminar la fila seleccionada.
- Añadir una columna por la izquierda de la tabla.
- Añadir una columna por la derecha de la tabla.
- TEliminar la columna seleccionada.

🗰 Dividir celdas

Combinar celdas

Si en algún momento deseamos eliminar una tabla completa de nuestro texto o contenido, solamente debemos situarnos sobre ella, pinchar sobre el botón derecho del ratón y seleccionar la opción que nos permite eliminarla.

#### Insertar enlaces

A través de este icono podemos insertar un enlace en el documento o página que estemos editando. Para insertar un enlace hay que seleccionar primero el texto y después pinchar el botón correspondiente *Para*.



A continuación se mostrará una nueva ventana en la que debemos incluir la **URL** de la página que queremos enlazar, también podemos incluir algunos campos de configuración del enlace como el texto alternativo para mostrar.

ieneral	Popup				
General	properties			_	
Link UR	L	_		EE	
Anchors		1		-	
Target	Open in	this undow / fra	me		
Title					
Class	Not a	at			
	1				
	-				
		Formulario p	ara		
	1	a enlazar	ccion		

Una vez incluido la dirección a la que queremos dirigir nuestro enlace, debemos pulsar sobre el botón "insert" que encontraremos en la parte inferior izquierda de la ventana.

A continuación podremos ver que el texto previamente seleccionado aparece subrayado y de color azul, signo identificativo de que es un enlace. Una vez hayamos guardado los cambios, en la vista de nuestros contenidos podremos pinchar sobre el enlace para acceder a la página deseada.

#### 7. Exportar contenidos

Una vez hemos finalizado de editar y organizar los contenidos de un proyecto debemos guardarlos a través de las opciones de guardar y guardar como (para guardar una copia con otro nombre) que podemos encontrar en el menú de herramientas archivo. De todas formas es conveniente ir guardando los cambios

mientras se edita un contenido para evitar perder información por alguna desconexión del ordenador.

**Es importante guardar un proyecto antes de exportarlo**. Cuando guardamos un proyecto el archivo que generamos (extensión .elp) es un archivo modificable que nos permite volver a abrirlo con el programa y editarlo de nuevo. Si exportamos directamente los archivos que se generan no se pueden editar.

Archivo	Herramientas	Esti	
Nuevo	Ctrl+	N	
Abrir	Ctrl+	A	
Proyec	tos Recientes	•	
Guarda	r Ctrl+	G	
Guardar <u>c</u> omo			
Imprim	nir (S) Ctrl+	P	
Exporta	ır	•	
Combi	n <u>a</u> r	•	
<u>S</u> alir			

Una vez hemos guardado el proyecto, podemos exportarlo. Para esto disponemos de varias opciones que nos permiten extraerlo en diferentes formatos. En función de la finalidad que tenga nuestro proyecto y el lugar donde será publicado podemos elegir un formato u otro.

Archivo ▼ Utilidades ▼ Estilos ▼ Ayuda ▼						
Nuevo	ıbrar	Autoría F	Propiedades			
Ventana nueva		_				
Abrir	*	Expo	ortar contenidos			
Proyectos recientes ▶						
Guardar		Texto libre				
Gu <u>a</u> rdar como	e	u ♥ •) ♥				
Imprimir						
Importar 🕨	in Múltiple					
<u>E</u> xportar ▶	<u>E</u> stándar eo	ducativo 🕨	Paquete <u>C</u> ommon Cartridge			
Fusionar ELPs	Sitio <u>w</u> eb	Þ	SCORM1.2			
Salir	Fichero de	<u>t</u> exto plano	SC <u>O</u> RM2004			
	Ustad Mobile		Paquete de Contenido IMS (IMS CP)			
Desagrupar los iDevices Edita	<u>X</u> LIFF	1.10	z hemos quardado el provecto, podem			
iDevices A Actividad desplegable	EPUB <u>3</u>	á pu	Iblicado podemos elegir un formato u			

Las opciones serían:

- Estándar educativo:
  - Common cartridge: es un formato de tipo IMS nuevo, para exportar proyectos e importarlos en plataformas LMS, sin tener que preocuparse si al cambiar de plataforma podremos llevarnos nuestros proyectos a la nueva.
  - SCORM 1.2 y SCORM 2004: es un formato que se puede utilizar para guardar el proyecto e importarlos a plataformas LMS (dotLRN, sakay, dokeos, moodle), actualmente el Campus Virtual soporta ambos formatos.
  - Paquete de contenidos IMS: este es el formato que debemos utilizar para poder añadir posteriormente <u>nuestros contenidos en un</u> <u>curso</u> en la plataforma Moodle, <u>en el Campus Virtual</u> de nuestra universidad. Permite incorporar los proyectos a plataformas LMS como Moodle. Una de las características principales de este formato es que se utiliza únicamente para la presentación de los contenidos sin opciones de seguimiento de los estudiantes. Es decir, los contenidos subidos con este formato al Campus Virtual se presentarán como recursos y actividades de autoevaluación, pues el sistema no registrará las puntuaciones de los estudiantes. Esta exportación genera un único archivo en formato zip que será el que habrá que incluir en el curso.
- Sitio web: esta opción contiene a su vez dos más
  - Exportar a carpeta: Mediante esta opción podremos exportar nuestro proyecto en un conjunto de páginas web interrelacionas formando un sitio web el cual podrá ser incorporado a un servidor de páginas web para su posterior utilización.
  - Fichero zip: esta opción permite exportar el contenido como un sitio web pero además mediante un único fichero zip el cual contendrá todos los ficheros html y demás recursos que forman dicho sitio web.
  - Html única: se mostraría todo en la misma página de html.
- Fichero de texto plano: mediante esta opción obtendremos el contenido del proyecto en un fichero de texto \*.txt, es decir, sin formato.
- **Ustad** Mobile: es un formato de exportación estándar de código abierto para plataformas de teleformación.
- XLIFF: es un formato basado en XML creado para estandarizar localización
- EPUB3: es un estándar abierto para e-books. A diferencia del formato PDF, los documentos EPUB no están definidos para un tamaño de página fijo. El contenido se adapta al tamaño de la pantalla; si la pantalla es más pequeña habrá más páginas, si es más grande habrá menos.
Las opciones de **combinar paquetes** nos permiten introducir o extraer páginas y proyectos a y desde nuestro proyecto actual.

**Insertar paquete**: nos permite incluir en el proyecto actual que estemos editando, otro proyecto en archivo con extensión .elp. De esta forma podremos unir ambos proyectos y organizar la información una vez insertado el nuevo paquete.

**Extraer paquete**: nos permite extraer una parte de nuestro proyecto y guardarlo como otro diferente. Para extraer alguna de las páginas que hayamos creado debemos seleccionarla y a continuación pulsar sobre la opción "extraer paquete", de esta forma se extraerán el grupo de páginas dependientes de la que hayamos seleccionado.

Esto podemos hacerlo también directamente a través del contorno de trabajo de exelearning, pulsando sobre el botón derecho una vez estamos seleccionando una página:



## 8. Subir proyectos eXeLearning a un curso en Moodle

Para añadir un paquete de contenidos con este formato debemos ir a la parte central de un curso, y elegir el tema en el que lo queremos incluir. A través del enlace "añadir una actividad o un recurso debemos elegir "Paquete de contenidos IMS".

Nos aparecerá entonces un formulario de configuración similar al de otras actividades y recursos que hemos visto hasta ahora. En este caso debemos incluir un nombre identificativo que se mostrará a los alumnos, una descripción y una vez hecho esto para añadir el paquete podemos bien subirlo a través del selector de archivos o arrastrarlo desde nuestro ordenador como se ve en la siguiente imagen:

Musetes In	Data	🚱 🕡 🛛 😹 🕊 Exele > Pruebas > 🔹 🕴 🖉 Boscor Pruebas	s varias 🖉
	Pola p	Organizar • 🚍 Abrir • Compartir con • Grabar »	E . E .
descripción en la página del curso		Favoritos Nombre Bescargas Fractice puedes	Fecha de modifica 08/03/2013 9:44
Contenido		Sitios recientes	
Paquete de archivos	Seleccione un archivo Tamaño máximo para archivos nuevos. 10Mb	Bajofices Documentos Insigenes Músice Músice	

Una vez hayamos arrastrado o subido nuestro archivo en formato zip de IMS, solamente debemos pulsar sobre alguno de los botones del final que nos permiten guardar cambios y añadir definitivamente el recurso.

El archivo zip se descompondrá y descargará en contenido IMS al crearlo para que nuestros alumnos puedan verlo correctamente.

Desde la página principal del curso, podemos acceder a los contenidos que hayamos subido, pinchando sobre el recurso. A continuación se nos mostrará el paquete de contenidos completo con el árbol que hayamos configurado a través del programa EXeLearning.

