Elaboración de contenidos con eXelearning.

Sergio Cubero Torres

Elaboración de contenidos con eXelearning.

Sergio Cubero Torres Copyright © 2008

Tabla de contenidos

1. Introducción.	1
2. Descargar eXelearning	3
3. Instalación	4
Uso de eXelearning sin Instalación (solo en sistemas Windows)	4
4. Inicio	6
5. Características del programa.	. 7
Menús y barras de herramientas	7
Fichero	. 7
Herramientas	10
Estilos	12
Ayuda	12
La pestaña Propiedades. Metadatos en eXelearning	12
6. Idevices	15
Texto libre	15
Actividad	16
Actividad de espacios en blanco	16
Actividad de lectura	18
Applet de java	. 19
Artículo Wiki	27
Caso de estudio	28
Conocimientos previos	29
Elección múltiple	29
Galería de imágenes	30
Sitio web externo	. 30
Objetivos	31
Preguntas de Verdadero y falso	31
Prueba Scorm (Sharable Content Object Reference Model)	33
RSS (Really Simply Sindication)	33
Reflexión	34
Selección múltiple	35
Zoom de imágenes	36
7 Creación de un nuevo idevice	38
Fstructura de un idevice	38
Incorporación del nuevo idevice al core del //evel earning//	38
Compilación	38
Fiemplos de Idevices	39
8 Generación de contenidos	40
Comenzando a hacer unidades digitales	40
Exportar la Unidad	11
Sitio Web Carpeta autodesplegable	41 12
Sitio Web, Earpeia autodespregable	13
Fichero de contenidos IMS	43 //3
Common Cartridge	
	44
Crear objetes see con Evaluarning	45
0. Importar la unidad didéctica al CMS	40
Jumportar HTMI ZID	40
Iniciamos sasión an al nortal moodla	-+0 /0
Entramos en al curso con privilagios de administrador o aditor, pulsando finalmento	40
an al botón de ficheros del menú administración	40
ch ei ooion ue heneros del hienu administracioni.	49 50
Seleccionalitos el boton subir fichero.	30

Seleccionamos el fichero ubicado en nuestro equipo local Elegimos el fichero a subir y seleccionamos la opción de subir fichero	. 50 . 51
Una vez cargado el fichero htmlzip lo descomprimiremos en una carpeta nueva que crearemos para ello.	. 51
Seleccionaremos el fichero que vamos a mover de carpeta y seleccionamos el botón mover a otra carpeta. Seleccionamos la carpeta destino y moveremos el fichero. Descomprimiremos el fichero htmlzip. Selecciona el enlace UNZIP.	. 52 . 52 . 52
Activaremos la edición seleccionando el botón Activar edición. Iremos a la unidad correspondiente y añadiremos el recurso Enlaza un fichero o sitio Web	. 53
Daremos nombre o título al recurso o unidad que estemos generando y seleccionaremos la opción de examinar para localizarlos pulsando finalmente en el botón subir fichero.	. 53
Buscaremos dentro de la carpeta el fichero "index.html", lo seleccionaremos y pulsaremos sobre el enlace "elegir".	. 54
Con estos pasos ya tenemos el recurso añadido al moodle Importar IMS	. 54 . 54
edición, en este caso lo haremos como administrador Podremos seleccionar el idioma en que queramos utilizar la plataforma Nos dirigiremos al curso que nos interese y seleccionaremos el botón activar Edición	. 54 . 55
para editar los recursos Pondremos nombre al recurso, una descripción breve, y seleccionaremos el recurso que tendremos en nuestro disco duro y lo colgaremos en el servidor de moodle si no lo	. 55
hemos hecho todavía	. 56
Escogeremos los parametros para facintar su manipulación.	. 57
Importar SCORM 1.2	. 57 57 . 57
Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de	. 57 57 . 57 57
Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto	. 57 57 . 57 . 57 . 57
Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que	. 57 57 . 57 . 57 . 57 . 58 . 58
 Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos 	. 37 57 . 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58
 Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido. 	. 37 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58 . 59 . 60 . 60
 Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido. Seleccionaremos el botón "subir fichero". Seleccionaremos colgar fichero. 	. 57 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58 . 59 . 60 . 60 . 61
 Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido. Seleccionaremos el botón "subir fichero". Seleccionaremos colgar fichero. Por último selecciona el botón Navegar. Busca el fichero SCORM (Zip) que necesites importar y selecciona el botón "colgar". 	. 57 57 . 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58 . 59 . 60 . 60 . 61 . 61
 Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido. Seleccionaremos colgar fichero. Por último selecciona el botón Navegar. Busca el fichero SCORM (Zip) que necesites importar y selecciona el botón "colgar". Selecciona los parámetros del paquete Scorm: Vamos a visualizar si hemos cargado correctamente el paquete scorm, pulsando el 	. 57 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58 . 58 . 59 . 60 . 61 . 61 . 61 . 62 . 62 . 62
 Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido. Seleccionaremos colgar fichero. Por último selecciona el botón Navegar. Busca el fichero SCORM (Zip) que necesites importar y selecciona el botón "colgar". Selecciona los parámetros del paquete Scorm: Vamos a visualizar si hemos cargado correctamente el paquete scorm, pulsando el botón "Entrar el curso" scorm. Navegaremos por el scorm abriendo el menú deplegable en la parte superior, si te emisero de la curso" subariendo el menú deplegable en la parte superior, si te emisero de la curso" 	. 57 57 . 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58 . 58 . 58 . 59 . 60 . 60 . 61 . 61 . 61 . 62 . 62 . 62 . 62 . 62
Importar SCORM 1.2 Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición. Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto. Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos. Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM. Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido. Seleccionaremos el botón "subir fichero". Seleccionaremos colgar fichero. Por último selecciona el botón Navegar. Busca el fichero SCORM (Zip) que necesites importar y selecciona el botón "colgar". Selecciona los parámetros del paquete Scorm: Vamos a visualizar si hemos cargado correctamente el paquete scorm, pulsando el botón "Entrar el curso" scorm. Navegaremos por el scorm abriendo el menú deplegable en la parte superior, si te equivocas y no haces con el menú lateral perderás la pantalla. Un alumno entra y realiza las actividades y nosotros miraremos la calificación que asigna moodle a nuestro alumo al realizar el paquete scorm	. 57 57 . 57 . 57 . 57 . 58 . 58 . 58 . 58 . 59 . 60 . 61 . 61 . 61 . 62 . 62 . 62 . 62 . 64 . 64

Capítulo 1. Introducción.

El editor eLearning XHTML (eXe) es un programa de Autor para el desarrollo de contenidos.

Esta herramienta está especialmente indicada para profesionales de la educación (profesores y diseñadores instruccionales) dedicada al desarrollo y publicación de materiales de enseñanza y aprendizaje a través de la web.

Al ser una herramienta de Autor evita al usuario que quiere crear contenidos basados en la web el tener que tener unos conocimientos previos de los lenguajes de programación necesarios para desarrollar contenidos en Internet (html, Xhtml, XML, javascript, ajax...etc). Actualmente gracias a la implementación de nuevas herramientas tecnológicas aplicadas a la educación podemos usar internet como un instrumento más para el desempeño de nuestra actividad académica. Ofreciendo a los profesores y estudiantes oportunidades para que simultáneamente presentemos contenidos y a su vez medios para interactuar con dichos contenidos.

Actualmente son pocas las personas que utilizan este medio para la educación. El problema con el que se enfrenta actualmente el profesorado esta relacionado con el nivel de capacitación que tienen para desarrollar contenidos web, lo que les hace depender de los expertos en diseño web para generar contenidos que tengan cierta calidad profesional.

Las herramientas de autor más conocidas para el desarrollo web son programas como FRONTPAGE de Microsoft o DREAMWEAVER de MACROMEDIA entre otras, estas herramientas proporcionan muchas facilidades para el desarrollo web profesional por ello son las más aclamadas por muchos de los profesionales del diseño gráfico. Pero aun siendo muy buenas herramientas, su curva de aprendizaje es bastante elevada, son herramientas que necesitan de una especialización por parte del usuario.

Sumándose a estos inconvenientes tenemos también el inconveniente de que no son herramientas diseñadas especialmente para el desarrollo de contenidos de aprendizaje.

Estos hace que el profesorado no termine de lanzarse a la generación de sus contenidos que puedan ser utilizados en la web.

Afortunadamente esta tendencia está cambiando, gracias a las llamadas herramientas de la generación web 2.0.

Entre estas la herramienta eXe trata de salvar estas dificultades ofreciendo al usuario un entorno amigable para el desarollo de contenidos, intuitiva y fácil de usar.

Simplificando y permitiendo al profesorado publicar por sí mimos contenidos educativos web profesionales.

Generalmente, los Learning Management Systems (LMS) o plataformas e-learning (moodle, dokeos, sakai, dotLRN), no ofrecen muchas herramientas de autor especializadas en el desarrollo de contenidos de aprendizaje.

EXE permite que sus contenidos sean fácilmente importados a estos LMS ya que estas plataformas cumplen con los estándares para el desarrollo de contenidos (IMS y SCORM 1.2).

También es muy habitual que las herramientas de desarrollo de contenidos que ofrecen estos LMS, los cuales se basan en un modelo Cliente-Servidor, obliguen al usuario a estar conectado vía web para utilizar las diferentes herramientas de desarrollo de las que disponga. Esto en algunos casos es una ventaja, pero en otros puede ser un inconveniente, nos referimos a situaciones en los que no disponemos de una banda ancha de conexión a la red haciendo que trabajar con dichas herramientas sea lento y tedioso.

Exe no necesita estar conectado por lo que facilita el desarrollo de los contenidos ya que es una herramienta offline (no es necesario estar conectado para desarrollar su trabajo).

Utilizando eXe, los profesores pueden desarrollar cualquier estructura de contenidos, ajustándose a las necesidades del colectivo al que se ofrecen dichos contenidos y a las necesidades del profesor.

Además estos contenidos serán fácilmente actualizables por lo que facilitará la tarea al profesor.

Capítulo 2. Descargar eXelearning

El proyecto eXe ha sido financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y dirigido por la universidad de Auckland, la Universidad Tecnológica de Auckland y la Politécnica de Tairawhiti.

eXeLerarning es un programa "gratuito" "multiplataforma", es decir, que puede hacerse funcionar en los habituales tipos de ordenador y sistemas operativos.

Pero para instalarse en cada sistema operativo, el eXe necesita una serie de elementos distintos por lo que en la web de eXeLearning.org encontraremos distintos enlaces de descarga según queramos instalarlo en un sistema Windows, en un sistema OsX (apple) o en un sistema Linux.

Para comenzar la instalación, descargue la versión apropiada desde la pagina principal de eXeLearning.

Descargue eXe desde el sitio oficial del proyecto eXeLearning http://exelearning.org/



• eXe ofrece dos tipos de descarga:

exe_install_windows.exe: es un ejecutable que instala los archivos eXe directamente en su disco duro de la manera habitual.

exe_ready_to_run:

Por el contrario, si no cuenta con los permisos para instalar programas en el PC que ha de usar, puede instalar la versión exe_ready_to_run, que puede almacenar en un memoria externa, como los memory styck, y ser ejecutado el programa después desde la memoria.

Capítulo 3. Instalación



Instalación de eXeLearning en Windows

La Instalación en Windows es muy sencilla:

1. Descargararemos el fichero con la ultima versión de eXelearning desde la web oficial de eXelearning, http://exelearning.org/ y buscaremos el apartado Download eXe, en el que tendremos que encontrar el subapartado dedicado a Windows. Haciendo click sobre él se iniciará la descarga el lo cual nos preguntara donde alojaremos dicho fichero de descarga. (ej: Mis documentos).

2. Una vez descargado el archivo eXe-install-x.0x.exe, haremos doble click sobre él con el botón izquierdo del ratón, y seguiremos las instrucciones de instalación que nos van mostrando.

3. Durante el proceso de Instalacíon se solicitara permiso para instalar una serie de elementos adicionales, como el SCORM QUIZ idevice y otros elementos. Nuestra recomendación es que se incluyan todos estos elementos y se continue con la Instalación.

4. Cuando termine el proceso, se habrá creado un icono en el escritorio que sera el que utilicemos cuando queramos usar el eXeLearning.

5. Cuando hagamos click en él observaremos que el ordenador abre una ventada con fondo negro el "cargador" en la que aparece información sobre el proceso de carga y tras unos segundos, aparecerá el exelearning.

NOTA: esta ventana de fondo negro NO debe cerrarse nunca durante la ejecución del programa. Obsérvese que el exelearning, en la barra de titulo, es en realidad una ventana de navegación del MOZILLA FIREFOX, un navegador web gratuito.

No hace falta tener instalado el Mozilla Firefox [http://www.firefox-2-0.com/es/] para hacer funcionar el exelearning. Será en esta ventana donde crearemos nuestros cursos o temas.

Para salir, deberemos cerrar tanto la ventana del exelearning como la otra ventana del interprete de comandos.

Uso de eXelearning sin Instalación (solo en sistemas Windows)



Se puede utilizar el programa eXelearning en cualquier ordenador con sistema operativo Windows sin que sea necesario instalar el programa en él.

Descargando un fichero que podemos conseguir desde la web exelearning seleccionando el enlace "Ready-to-Run" .

El fichero ocupa 12 Mbytes. Una vez descargado podemos copiarlo en un memory stick (lápiz de memoria) y cuando se desea usar, basta con ejecutar el fichero descargado y ubicado en la memory para poder trabajar con el programa.

Esta es una solución muy interesante para los profesores que imparten clases en Aula Docentes donde los equipos suelen están protegidos, no permitiéndose instalar software a los usuarios sino es mediante previa solicitud.

Capítulo 4. Inicio

Una vez iniciado el programa podremos ver las diferentes secciones que nos muestra.

El programa se presenta en un entorno de trabajo y tiene una barra de menú donde se ubican los iDevices (el tipo de recurso educativo que se pretende crear).



En la parte superior izquierda se nos presenta el índice de contenidos, inmediatamente después se nos muestran los módulos iDevices, de los que hablaremos detenidamente y por ultimo en la parte de la derecha ocupando 2 tercios del espacio de trabajo nos encontramos con la sección de desarrollo de los contenidos, la pestaña Autoring.

Capítulo 5. Características del programa.

A continuación explicaremos detalladamente las distintas opciones que nos muestra el programa.

Menús y barras de herramientas

Partamos de una situación de ejemplo, para poder ver las diferentes funcionalidades que nos ofrece este programa.

La situación general de la que partimos en muchos casos es la siguiente:

Como profesores queremos elaborar un material de apoyo a la clase presencial o semipresencial. Dicho material puede estar compuesto de:

Texto: como pueda ser el temario de la asignatura, el cual tendrá un determinado formato.

Imágenes: que pueden ser tanto esquemas, diapositivas o cualquier material fotográfico.

Vídeos: documentales visuales que aportan contenido a la materia.

Sonido: documentos auditivos que apoyan el contenido escrito.

Urls: enlaces que nos llevan a otros sitios web para aplicar los contenidos. ..etc.

Además estos materiales deberán estar estructurados de una manera determinada para que el alumno siga la asignatura correctamente. Por lo que deberemos tener un "índice de contenidos".

Pues bien a partir de estas lineas iremos resolviendo estas necesidades, confeccionando nuestro material para la asignatura

En la parte superior del menú veremos: Fichero, herramientas, Estilos y ayuda.

Fichero

En la parte superior izquierda encontraremos el menú fichero y en el encontraremos la opciones de crear un nuevo proyecto, abrir un proyecto, proyectos recientes, guardar proyecto, imprimir, exportar a otros formatos, combinar proyectos y salir del programa.



1- Nuevo, crear un proyecto nuevo.

2- Abrir, abrimos un fichero ya existente (extension .elp) para continuar un proyecto ya existente. Debemos tener en cuenta que exelearning no permite tener dos proyectos abiertos simultáneamente, si abrimos un nuevo proyecto y no hemos salvado el anterior podríamos perderlo.

3- Proyectos recientes, esta opción nos permite ver los proyectos recientes.

4- Guardar, esta opción permite guardar los cambios del proyecto con el nombre en el que está guardado el proyecto.

5- Nombrar y guardar, mediante esta opción podremos dar nombre al proyecto nuevo

6- Imprimr, esta opción permite enviar el proyecto a la impresora para obtener una copia impresa.

7- Exportar, esta opción permite exportar a otros formatos: fichero exportar nuevo.

- **Common cartridge**, es un formato de tipo **IMS nuevo** que pretende ser un sustituto del Scorm 1.2, para exportar proyectos e importarlos en plataformas **LMS**, sin tenerse que preocupar si al cambiar de plataforma podremos llevarnos nuestros proyectos a la nueva.

Beneficios del uso:

- Mayor oferta de contenido: Permite colecciones de recursos de aprendizaje de diversos tipos y fuentes.
- Mayores opciones para la evaluación.
- Aumenta la flexibilidad, el intercambio y la reutilización.

- **SCORM 1.2**, formato que utilizaremos para guardar lo contenidos de aprendizaje e importarlos a plataformas LMS (dotLRN, sakay, dokeos, moodle).

- **IMS**, otro formato para la exportación de contenidos de aprendizaje e importarlo a plataformas LMS pero con características de presentación de contenidos únicamente sin opciones de seguimiento al estudiante.

- 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.

- Página simple, mediante esta opción lo que obtendremos es todo el contenido en una única página web.

- Fichero de text, mediante esta opción obtendremos el contenido del proyecto en un fichero de texto *.txt .

- **iPod**, mediante esta opción podremos exportar nuestro contenido de aprendizaje para ser usado en un dispositivo **iPod** (actualmente solo podremos utilizar caracteres **ASCII** para realizar los materiales).

3			
<u>Fitxer</u> Eines (<u>T</u>)	E <u>s</u> tils Aj	uda (<u>H</u>)	
Nou	Ctrl+N	nviar nom	Creació personalitza
<u>O</u> brir	Ctrl+0		
P <u>r</u> ojectes Rece	nts 🕨	-	Manual d
De <u>s</u> a	Ctrl+S		
Anomen <u>a</u> i Des	a	liure ?	
Imprimeix	Ctrl+P		$\Theta \Theta$
-			
Exporta	•	Commor	n Cartridge
Co <u>m</u> binar	•	SCORM :	1.2
Eixir (<u>Q</u>)		Fįtxer de	contingut IMS
-3.2 Eines		Lloc Web	• •
-3.3 Estils		Pàgina s	im <u>p</u> le
-3.4 Ajuda		Fi <u>t</u> ×er de	Text
-3.5 Propie	etats	Notes iP	od
5. iDevices			
I : : E 7 A atia at			

8- Combinar, esta tiene 2 opciones "insertar fichero" la cual nos permite insertar un fichero en el lugar donde marcamos con el cursor.

La segunda opción es la de "extraer un fichero", la cual permite extraer en un fichero aparte los recursos que nos interese, para ello deberemos tener seleccionados dichos contenidos a exportar.

🚭 Aplicacions Llocs Sist	ema 🕹 🛛)	۵.
2			eXe : Men
Eitxer Eines (I) Estils A	juda (<u>H</u>)		
Afegir Pàgina Esborrar Car	nviar nom	Creació personalitzada	Propietats
Contorn			
Open source Instal·lació Linux Windows Mac OS X Arrancant Fitxer Elnes Fettle	-	- Pun	+
IDevices		O in	serció
Activitat	•		
Activitat de buits			
Activitat de llegir			
Aplicació de Java			
Article Viqui			
Cos disclosed			

9- Salir: mediante esta opción saldremos del programa.

Herramientas

En menú herramientas podemos escoger entre: Editor iDevice , Preferéncias y Actualizar vista.



Si abrimos el submenú Editor iDevice, podremos crear nuevos iDevices o editar los que ya lleva el programa como vemos en la imagen siguiente.

Aplicacions Llocs Sistema	
http://127.0.	0.1:51235 - eXe: elearning editor XHTML - Mozilla Fir
Editar Nou iDevice	Nom: 🕐
Afegir camp	Apartat Pedagògic 👔
Línia de Text	
Caixa de Text	
Realimentació	
Fitxer adjunt	Émfasis: Cap èmfasi 🔄 🕐
MP3 🕐	
Accions	
Vista previa	
Cancel-lar	
Esborrar	
Desar	
Importar iDevice	
Exportar iDevice	
Eixir	

Si abrimos el submenú preferencias podremos escoger la lengua en que queremos utlizar el programa.



.

Estilos

Los estilos permiten cambiar la apariencia del recurso. Esto se realiza utilizando la tecnología de las hojas de estilo en cascada CSS, la cual nos permite separar el estilo de la presentación y los contenidos propiamente dichos.



Ayuda

El menú ayuda permite acceder a:

- * Manual eXe on line: acceso a la ayuda vía web.
- * Marcas y puntos: información sobre marcas y puntos.
- * Notas de la versión de eXe que estamos ejecutando.
- * Hacer un informe: realiza un informa con los errores encontrados.
- * Chat en línea: acceso a los desarrolladores de la herramienta mediante chat.

* Acerca de eXe: muestra por pantalla la versión y el listado de todos los desarrolladores del producto.

Eitxer Eines (T) Egtils	Ajuda (<u>H</u>)	
Afegir Pägina Esborrar (Manual eXe en línia Marrager i punte	onalitzad
Contorn	Marques i pungs	
Windows	Notes de versio	
Mac OS X	Feu un informe	
Arrancant	Xat en línia eXe (<u>C</u>)	
Menus Fibrer	Sobre eXe (<u>A</u>)	
Fines		

La pestaña Propiedades. Metadatos en eXelearning

La ventana propiedades tiene tres apartados más:

Paquete informático, contiene datos como autor principal del recurso, tipo de licencia que vamos a poner a nuestro contenido, descripción y la taxonomía que por defecto utilizaremos, en este caso es:

- 1 Tema
- 2 Sección
- 3 Apartado

Esto lo podremos cambiar en cualquier momento.

C/W	Creació persenantzada Propietado						
(P	aquet informatic intetadada Exportar						
	Propietats del proj	in del cestacta					
	Titol del projecte:	Manual d'eXelearning					
	Fons de la capçale	ra: Carregar Imatge Mostra %s imatge Estomar Imatge Poses mouaics d'Imatge de tons?					
	Autor:	(Acl valet responsable det copyright.)					
	Likteratias	Negún 8					
1	Peu de piejiru:	Podes modificar against document tot respectant to Incércos GNU FDL					
	Descripció:	Decument per ajudar els professors de parla de cataliana de la Comunitat valenciana, Catalunya I Ses Illes Babars a cinar recursos multicoletía amb l'reditor d'ArdMie. Avelenaming I à exportante en format SCORM al moadle.					
	Tanonomia						
ш	Nivell 3:	Terna					
ш	Nivell 2:	Secció					
ш	Nivell 3 :	Apartat					
	Actualiza Arbre						
	Aplicar						

En la ventana de propiedades, la aplicación nos da opción de agregar propiedades del proyecto, que se compone de título, autor, licencia, pie de hoja y descripción.

Estos datos se ven reflejados en la página (menos el autor y la descripción).

Por otra parte tenemos la opción de agregar metadatos **dublin core** en nuestro proyecto (pestaña metadatos dentro de propiedades).

Estos metadatos son descritos en las especificaciones de dublin core, pero **no tenemos por que completar todas**. Todos estos metadatos se vuelcan en los siguientes archivos: si decidimos exportarlo como **SCORM 1.2**, a imslrm.xml; y si exportamos a paquete de contenido IMS, a dublincore.xml.

En caso de que no añadamos en la pestaña metadatos, Metadata proporciona datos para facilitar el intercambio de recursos, el título, descripción y autor, el programa los cogerá directamente de las propiedades del proyecto.

En el caso de que el autor (o cualquiera de las anteriores) esté descrito en las dos (propiedades del proyecto y metadatos), se exportará la que está descrita en la pestaña metadatos.

Creació personalitzada	Propietats			
Paquet informàtic Metadada: Exportar				
Dublin Core Metad	lata			
Títol:	eXelearning catalan manual]		
Creador:	Carles Ferrando Garcia]		
Subjecte:	exelearning howto in catalan language	0		
Descripció:	Instructions to help teachers from <u>Comunitat</u> <u>Valenciana</u> . Catalonia , and <u>Balears</u> Islands in Spain to write multimedia resources with <u>eXelearning</u> and export with <u>SCORM</u> to <u>moodle</u> .			
Editor:	http://iesgabrielsciscar.org/]		
Col·laboradors:	Salvador Mena Liidó Aurora Benimeli Moncho			
Data:	2007-08-29	0		
Escriu:		0		
Format:	XHTML \$			
Identificador:]		
Font:]		
Llengua:	Català; Valencià 🕴			
Relació:				

La siguiente ventana "**Exportar**" hace referencia a la opción **SCORM** para añadir enlaces a los recursos dentro de los 'SCO (representa una colección de recursos, que incluye un recurso especial (código de programación) para la comunicación con el LMS.), si marcamos esta opción los controles que realizamos con IDevice con prueba Scorm serán monitorizados por la plataforma LMS, por si los alumnos han abandonado a mitad el ejercicio, si no marcamos esta opción sólo veremos la nota final del control IDevice prueba scorm suponiendo que el alumno ha realizado el ejercicio sin abandonarlo.

Creació personalitzada Propietats
Paquet informàtic Metadada: Exportar
Opcions SCORM 1.2 Afegim el enllaços següents o previs dins dels SCO ?
Fet

Capítulo 6. Idevices

Los iDevices son los elementos o módulos con los que construiremos nuestra unidad de aprendizaje, de hecho una vez finalicemos nuestro contenido veremos que no es mas que un conjunto de idevices.

Estos módulos nos permitirán añadir contenidos teóricos, prácticos, multimedia ..etc, con los que el alumno se basara para alcanzar los objetivos de aprendizaje planteados.

iDevices
Actividad
Actividad de Espacios en Blanco
Actividad de Lectura
Applet de Java
Artículo Wiki
Caso de estudio
Examen SCORM
Galería de imágenes
Imagen ampliada
Objetivos
Pre-conocimiento
Pregunta Verdadero-Falso
Pregunta de Elección Múltiple
Pregunta de Selección Múltiple
RSS
Reflexión
Sitio Externo Del Web
Texto Libre

Texto libre.

Este es el iDevice que más utilizaremos ya que nos permite añadir contenidos como si trabajáramos con un editor de textos.

Free Text 🕖			
B I U Fert	size 💌 📐 = 💇 = 🛪, 😒 🎟 🗃	■ ■ ⊟ ⊟ (= (# (# ↓ ¥	5 B B B B
🗷 📓 🚾 🖛 🗠 Portf	lenily 🔳 🛃 📄 🖂 📑 🖏 🎐	- 15. 27 (22) = 21 = 46 (-	0 (° Ω H™ Q
Path:			li.
🤊 🤊 🗮 🛆 🛛 [Move	То 🛊 🔍		

Actividad

Mediante este IDevice podremos proponer en un momento dado una actividad a nuestro alumno.

Theo tác khối động chương tính eXe
Activity 😗
🗋 B Z 및 -Fortnis- 😠 🛕 • 💇 • X, X' 副 書 潮 副 汪 汪 宗 詳 👗 🙆 🕲 🕲 🥹
👱 📓 🚾 🕶 - Fort landy- 🛛 🗹 🖃 💷 🔐 🖓 🖓 🖓 👘 🖓 🖤 🔛 💷 🕬 🚳 🖓 🔍 Ω 🚥 📿
Vão Start → all programs → eXe
Patr
4 * 4 -

Actividad de espacios en blanco

Mediante este iDevice podremos presentar frases o contenidos donde faltarán palabras las cuales deben ser rellenadas.

Cloze Activity
Instructions 🕕
□ B I Image: market and market a
Pals
Cloze Text 🕐
〕 D / 型Fortize- ※ ▲· 型· ×, ×' 目 要 目 目 日 日 作 使 メ ‰ & @ @ @ 至 目 仮 =-Fortize- ※ 図 目 回 5 % 子 % 录 字 ※ 回 回 ● 受 ク (*) Ω ** 2
Patr
HidayShow Word Strict Marking? 🛛 🍞 Oheck Caps? 🗋 🍞 Instant Marking? 🗌 🍞 Feedback 🕲
□ B I 型 [-Fort size- x ▲· 型· x, x'] 臣 書 書 目 日 田 深 深 X 4, 30 (0) (0) (0) (0) (0) (0) (0) (0) (0) (0
Patr
🖋 🗯 🛆 🔻
Cloze Text 🛞
□ B / □ - Font tone - ※ ▲· 2· · 本、 x' 臣 章 君 ■ 汪 汪 洋 律 メ ね & @ @ @ 2 目 収 = - Font tone - ※ 丞 □ □ ご ね ⇒ ね 云 ア □ □ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Nhìn năng hàng cau năng mới lên
Vườn ai mướt quá xanh như ngọc
là trùc che ngang mặt chữ điện.
Path p > u A

Ejemplo del resultado:

Read the paragraph below and fill in the missing words.			
Sao không về chơi thôn √ĩ			
Nhìn năng nắng mới lên			
Vườn ai			
Lá trúc che ngang			
Submit			

Idevices

Actividad de lectura

La actividad de lectura: Para afinar la actividad de lectura facilitando la construcción de los mapas conceptuales

Reading Activity
What to read 🕐
□ B I - Fortion - W ▲ - 型 + X, X' ■ ■ ■ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ Ξ
Patr A
Activity 🛞
□ B I U -Fortier- M Δ * 2* F = 1 = 日 日 市 市 Δ = Δ = Δ 2 日 Q = -Fortierity- M 2 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 = 0 =
Patr A
Turney A
reedback g
□ B I U = fortion - ∞ Δ · 2· · X, X' B = = = = ::::::::::::::::::::::::::::
Patr. A.
* # A V



Applet de java

Aspecto del iDevice una vez lo hemos seleccionado para trabajar con el.



Ejemplo de una aplicación java insertada en un curso de exeleaning.

Idevices

and the state of the second	Hidden Words - Mozilia Firefox
a · 🔊 · 🚱 😋 🏠	geokmanks Loois geip
	Hiddon Words
	Hidden words
Java Applet (Device	E G Y K S Y E S H Y K X A R U AUSTRALIA
Hidden Words	R J A H L M T K T V Z L N Z F BRAZL CANADA
Cross Words	A L R W N X T A C N M C D K A ENGLAND
	N A O N A O S U F U B I A W N GERMANY
	Y T N Z P O D S Q Z A X D Y C HUNGARY Y I K G A A E T K U B E E D E ITALY
	R Q E X J I T R O E M M N R Y JAPAN KENYA
	A S N L I S I A N L E A M A C MEOCO G W Y I N S N L J A L C A P G NORWAY
	NEAZOUUIYGWIRZR PORTUGAL
	U D V A M R N A N H K I K V H SWEDEN H F C R C P F F Y 1 7 M A H D TAWAN
	HNLBPORTUGALZTS
	'Countries' Time: 00:18
	And Annual Andread Annual A
	Sen Sant Stire Sant
z	ver Saar Stele Saar
E Edit View Higtory Boo	The Case State Save
: Bit Yew Higtory Bo	e Previous texe e Previous texe Cress Words - Mozilia Firefex kmarks [pols]]elp e]] • []] • []] • []] • Gargie
Edit View Higtory Boo I •	Cross Words - Mozilla Firefor Cross Words - Mozilla Firefor
E Edit View Higtory Boo • Son C C C C C C C C C C C C C C C C C C C	
s Edit View Higtory Boo s Sol View Higtory Boo s Sol View Constant Java Applet Klevice Hiddon Words Consy Words	
s Edit View Higtory Boo S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	
ie Est View Higtory Boo • I • III • III • III • III • III • III • III Jaas Appet Device Hoden Words Crost Words	
 Edit Vew Higtory Boo 	
s Edit View Hilgtory Boo Solo I I I I I I I I I I I I I I I I I I	
s Edit View Higtory Boo S Edit View Higtory Boo S S S S S S S S S S S S S S S S S S S	

Instrucciones para insertar un applet de java como parte del contenido de un curso con exelearning.

1. Abrimos el eXelearning, mostrándose una imagen similar a esta:



2. Seleccionamos la opción añadir pagina (Add Page) y le proporcionamos un nombre, ej: Hidden Words.

Elle Tooks Styles, Help Col Page Delete Reserve Coltine Hissen Worth Hissen Worth	Hidden Words
Aufhanng Properties Outine Indree Words	Hidden Words
Outive = Home Hidden Worth	Hidden Words
= Hone Hidden Words	Hidden Words
Hidden Worth	Hidden words
4 7 A V	
Devices	
Activity	
Case Shady	
Oper Activity	
External Web Site	
Free Text	
Image Gallery	
image Magsiner	
java Appat	
Millisolari	
Objectives	
Pieknowledge	
R55	
Reading Activity	
Reflection	
SCORM QUIZ	
True-False Question	
wite Article	
Done	

3. Seleccionamos el iDevice Applet de Java.

the prove serves many	E ano the contract of	
bolifage Delete Burane	recented (soberges)	
Outre:		
- Hofte		Hidden Words
Tenderer Blands		inducti monda
	Sava Assme	
	Applet Type Other S (B)	
		comment recent a
	Applied Cadler (B)	Tentine (About)
Devius		
Actively		
Case Gruny		
Extension Web Siles		
From Tarat		
Intege Gallery		
Prints Norriller		
Jana Appint		
Math-Charles	A STREET STREET	
Multi-select	of March V Harry To M.	
Objectives		
Proteinentertipe		
495		
Reading Activity		
Kethection		
SCORN QUE		
SCORH Quaz True False Suection		

4. Seleccione el botón "añadir fichero" (Add Files) e inserte todos los ficheros que forman el applet de Java.



5. Selecciona Upload para cargar los ficheros.

Idevices

Elie Toos: Styles, Help Add Rage, Delete Rename Coltine Hidden Worth	9 Properties	Hidden Words
Add Page Delete Reserve Cottine I Hidden Words	9 Properties	Hidden Words
Outhre = Hone Hidden Worth Ap		Hidden Words
L. L.	piet Type Other 💌 👔	
	plet Codes 🕦	Add files Upload
2 7 A 7		
Devices		
Actroly Case Staty Close Activity Close Activity The Text Image Galery Image Magniter Java Ageist Mathi-choice Mathi-stoce Mathi-stoce Mathi-stoce Mathi-stoce Mathi-stoce Sto Mathi-stoce Mathi-stoce Sto Mathi-stoce Mathi-s	Station data #	
Dane		

6. Copiar y pegar el código Java applet tag, que generalmente provienen de los archivos index.html.

	eXe : Topic - Mozilia Firefox	
Elle Tools Styles Help		
Ads Page Delete Rename	Authoring Properties	
Outline > Home Hidden Words	Fitaber Words Applet Type Otter 💌 👔	n Words
	Add files Up	foad 🕖
Courkes Activity Case Staty Cleare Activity Case Staty Cleare Activity External Web Site Free Text Image Gallery Image Magnifier Journ Appliet Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice So Roading Activity Reflection So True Fase Question Wite Artice	Applet cole="#großest; class" webn=423" keyter = 150" style="margin-left:	37pt."+
Done	1	

7. Después de hacer clic en el botón verde en la parte inferior izquierda se procederá a la inserción.

		axe : Topic - Mozilia Firefox
Elle Ioois Styles Help	Montantin Contractor	
Ads Page Delete Rename	Authoring Properties	
Outline		
ii: Home		Hidden Words
Hidden Words		muuen worus
		TRZSENHEQXRUTWG
		B V P E K T W R D E C O R J D
		CANYYORYDTVODEC
		LJHEFFSYHZWCXRZ
		T A HAR AND A H
		H C Version 1.1
A T A V		E Constants 1999-2001 by Miles Hall
Devices		E Billp://www.brainjar.com
Activity		
Case Shaty		EAVNUMBCCBXPOTE
Cicze Activity		K P B H O D Z S A Z X Z F B B
External Web Site		RACZRCNOOBHOONL
Free Text		O A H Y D T K O A D L M I W K
Image Gallery		
Image Magnifier		New Lane Sale Lane
prva Appret		
Millisetert	U U	
Objectives		
Preknowledge		
#55		
Reading Activity		
Reflection		
SCORM QUIZ		
True-Faise Question		

8. Haz clic en Añadir página para añadir una página más.

Authoring Properties	
als vale beien nerame	
Outline	
Home	Section
Hiddan Worth	Section
section	
V A F	
Devices	
Activity	
Case Stady	
Doze Activity	
External Web Site	
Free Text	
Image Gallery	
mage Magnifier	
ava Appixt	
Multi-choice	
Multi-select	
Dejectives	
Preknowledge	
855	
Reading Activity	
Reflection	
SCORM QUIZ	
True-Faise Question	
A CONTRACTOR AND A	

9. Añadiremos un nombre.

8	The page at http	://127.0.0.1:512	235 says: 📃
?	Rename "Topic"		
2	Enter the new nam	e	
	Cross Words		
		X Cancel	Лок
		A cancer	

10. Y haz clic de nuevo en el applet Java iDevice como en el 3er paso.

Haz clic en Agregar archivos a insertar el applet java EclipseCrossword clase.

Elaces	Name	Modified
🖗 juniza	G My Documents	Wednesday
Desktop	G WordSearch	Friday
File System	🤤 calc	10/10/07
mmcblk0p1	🥥 gimp	10/13/07
@ DATA1	🤤 ies4linux-2.0	10/12/07
@ DATA2	 4. Fund Evaluation Form (5-11) (Eng) 	10/22/07
@ DATA3	Applying Psychology to Everyday Life	10/28/07
@ WINDOP	DCOM98.EXE	09/15/02
	C EclipseCrossword.class	Friday
	GGTC-Bulletin #71 Sept -Oct 2007.doc	Friday
	Install EclipseCrossword.exe	10/17/07
	* .	
📲 Add 🛛 📟 Bernove		All Files

11. Después de hacer clic en Subir para la clase applet java, copiaremos y pegaremos el código Java applet de los archivos index.html.

Elle Ioois Styles Help Ads Page Delete Rename	Authoring Properties	
Ads Page Delete Rename	Authoring Properties	
Outline E Harten Words Hidden Words Cross Words	Java Applet Applet Type Other I	Cross Words
	Another Contral (1)	was used obcord (0)
A Convices Activity Activi	Papper and "Edigos/Tosaverif" code "Edigos/Tosaverif"	
Dane		

12. Después de hacer clic en el botón verde en la parte inferior izquierda y después del proceso de inserción veremos el programa como en la imagen.

Idevices

9	eXe : Section - Mazilla Firefox
Elle Iools Styles Help	
Add Page Delete Rename	Authoring Properties
Duthe = Hanse Hidden Words Crass Words	Cross Words
4 3 4 7	
Devices	
Activity Case Study Case Activity External Web Ste Free Text Image dagnifier Jana Appliet Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice Mutil-choice Collection Scolard Quar True Fase Question With Article	(ACC) (FIT IS

13. En este momento podremos exportar el contenido a otros formatos, haremos clic en Archivo - Exportar - Sitio Web.

		eXe : Home - Mozilla
Eile Tools Styles He	elp	
New Ctrl+N Open Ctrl+O Recent Projects	Authoring Properties	
Save Ctrl+S Save As		
Print Ctrl+P		
Export	SCORM 1.2	
Merging	IMS Content Package	
Quit	Web Site	Self-contained Folder
	Single <u>P</u> age	Zip File
	Text File iPod <u>N</u> otes	

14. Haga clic en "Crear carpeta para hacer un nuevo contenedor de carpeta e inserta el nombre como exejava a continuación.

9	Select the parent folder f	or export.
📝 🔹 🔊 juniza 🚫 l	Desktop exe-java	Create Folder
Places	Name	▼ Modified
 iuniza Desktop File System mmcbik0p1 DATA1 DATA2 DATA3 WINXP 		
		X Cancel Open

15. Ahora encontraremos una carpeta newPackage que se abrirá en eXelearning.



16. Busca y haz doble clic en el archivo index.html para ejecutarlo.

0	newPackage - File Browser
<u>F</u> ile <u>E</u> dit ⊻iew <u>G</u> o	<u>B</u> ookmarks <u>H</u> elp
Back - Porward -	- 🚯 🏟 🦗
📝 4 exe-java	newPackage > 🔍 100% 🔍 View as Icons 🛟
Places 🕶 🗦	
😺 juniza	
🖄 Desktop	icon_ icon_time. icon_web_ technology. gif resource.gif
🚱 File System	gif 1.0 KB 1.1 KB
🖀 mmcblk0p1	1.7 KB
🚱 DATA1	
🚱 DATA2	libet drag is payess
🚱 DATA3	1.0 KB 2.3 KB 2.5 KB
"index.html" selected	(1.0 KB)

17. Se abrirá el navegador web por defecto y el material se podrá reproducir..

te Edit View History Bookmarks	Tools Help															
🗧 • 🧼 · 🎯 🕢 🟠 🗋 file.00to	meljuniza/Desktop/exe	jav	a/ne	rwF	ad	cag	e/h	6	•		I.	h	- 18	c.	Google	
								H	łi	d	d	e	n	1	Words	
	G 1	r U	N	G	D	5	s	0	K	D	L	C	S	Т		ä
Java Applet IDevice	E	G Y	К	s	¥	Е	s	н	¥	ĸ	х	A	R	U	AUSTRALIA	1
Hidden Words	R 1	I A	н	L	н	Τ	ĸ	T	۷	Z	L,	N	z	F	BRAZIL	
	PL 3	r W	Т	8	Y	A	W	R	ε	1	0	A	1	R	DENMARK	
Cross Words	A 3	LR	W	Ν	х	Т	٨	С	Ν	Μ	С	D	К	A	ENGLAND	
	N A	4 O	N	A	0	s	U	F	U	В	1	A	N	N	GERMANY	
	Y 1	ΓN	2	Ρ	U	D	s	Q	Z	A	х	D	Y	C	HUNGARY	
	Y 1	ΙK	Ģ	A	٨	£	T	K,	U	8	E	ε	D	£	ITALY MARAN	
	R (0 E	X	1	I	T	R	0	E	м	M	N	R	Y	KENTA	
	A 3	S N	5	I	5	I	A	N	1	E	A	M	8	C	MEGCO	
	G 1	A Y	I	N	5	N	÷	1	A.	5	5	A	P.	G	PORTUGAL	
	N 5		1	2	2	8	1	1	3		1		1		RUSSIA	
	0.0	0 V	-	n	Č.	1	2	0	1	-	-	5	2		SWEDEN	
	1.1		2	č	5	P	÷.	÷.	÷	÷	2	2	-	è	174804	i
	(1)	-	-	ŕ	Ť,	C m	-	-	2	ĥ	-	ń	÷	-	Time 60-18	f
			1	-						-	1				Found: 0/20	
			2		-		-	200	-		-					
															· Prevenues 1 Ma	
															and the second second	

Información extraída de: http://jpratama.wordpress.com/2007/11/05/78/

Artículo Wiki

El Artículo wiki tiene los siguientes elementos:

- Título. Sitio, donde aparece una lista desplegable, de la cual podemos elegir la fuente de nuestro artículo.
- Artículo: se introduce aquí el término que se quiere buscar.
- Caja de texto: una vez finalizada la edición, aparecerá el artículo buscado en ella. No obstante, se puede modificar la apariencia.
- Lista de énfasis: si marcamos No énfasis, el artículo aparecerá tal cual se encuentra en el wiki elegido. Si escogemos Poco énfasis, aparecerá enmarcado con el diseño de eXelearning.



Caso de estudio

Un CASO DE ESTUDIO es una historia que pretende transmitir un mensaje educativo. Puede ser utilizado para presentar una situación realista, que permite a los estudiantes aplicar sus propios conocimientos, experiencias, vivencias u opiniones.

En el diseño de un caso de estudio podríamos considerar aspectos como:

- Los puntos de enseñanza transmitida en la historia.
- Los conocimientos previos que el alumno debe tener.
- Cómo van a interactúan los alumnos con los materiales.
- Cómo se organiza el alumnado para desarrollar la actividad.
- Cómo se transmiten las ideas resultantes a la clase.

El iDevice CASO DE ESTUDIO tiene los siguientes elementos:

- Título.
- Historia, donde debe exponerse la situación a analizar.
- Actividad, donde se proponen las tareas a realizar.
- Información de retroalimentación, donde se proporcionan claves para la solución del caso.



Conocimientos previos

Con Conocimientos Previos se refiere a los conocimientos que los alumnos ya tienen, a fin de poder completar el aprendizaje de manera efectiva. Es fundamental tener en cuenta el nivel cognitivo del alumnado, a fin de poder desarrollar adecuadamente la Unidad Didáctica, y también con la idea de garantizarnos un aprendizaje adecuado por parte de nuestro alumnado.

Esta herramienta consta de los siguientes elementos:

- Un título.
- Una caja de texto, llamada pre-conocimiento, en la que debemos recoger las ideas previas que el alumnado debe conocer.



Elección múltiple

El iDevice PREGUNTA DE SELECCIÓN MÚLTIPLE nos permite crear preguntas que pueden tener dos o más respuestas correctas. Estas respuestas deben ser marcadas con una casilla de verificación.

El iDevice está compuesto por:

- Un título. Una caja de texto denominada "Pregunta"
- Una caja de texto denominada "Opción"
- Una casilla de verificación al lado de la caja de texto para marcar si la respuesta es correcta.
- Una caja de texto para la retroalimentación, la cual se mostrará al pulsar sobre "Mostrar información". Si pulsamos sobre este botón hace que nos muestre cuántas preguntas tenemos correctamente contestadas.

Podemos añadir tantas opciones como deseemos a cada pregunta, teniendo en cuenta que cualquier opción puede ser válida.

If you are uncomfortable with the concept of a cell wall, you should try this question.	
If you are uncomfortable with the concept of a cell wall, you should try this question.	
What is the best answer for the location of a cell wall?	

Galería de imágenes

Podemos incluir con este iDevice, una GALERÍA DE IMÁGENES, referidas bien a la Unidad Didáctica en conjunto, bien a uno de sus apartados. Estas se visualizan en miniatura hasta que el alumno las selecciona.

El iDevice Galería de imágenes contiene los siguientes elementos:

- Un título.
- Un botón para agregar imágenes.
- Una caja de texto situada bajo cada imagen, para añadirle un título individualizado.

Sitio web externo

Este iDevice puede ser interesante si tenemos una web que nos va a aportar contenidos para que nuestro alumnado los trabaje. En ese caso, podemos incluir la web en nuestra Unidad Didáctica, y el alumnado podrá trabajar con la web como si nuestra Unidad fuera un navegador.

No es conveniente incluir muchas webs en nuestra Unidad, ya que pueden alargar sobremanera el tiempo de carga de la página.

Elementos del iDevice Sitio externo del Web :

- URL: donde indicaremos la dirección del sitio web.
- Altura del marco: donde podemos escoger uno de los cuatro valores que nos ofrece eXe para el tamaño de la ventana donde va a aparecer el sitio web elegido. De menor a mayor: small, medium, large y super-size.

URL: 🧿
Frame Height:
medium 💌
🔗 🗑 🔺 🔻 🗕 — Move To— 💽 🗊

Objetivos

Con OBJETIVOS pretendemos describir los resultados previstos del aprendizaje. Deberemos definir lo que los alumnos serán capaces de hacer al terminar las tareas de aprendizaje.

Está compuesto de:

- Un título.
- Una caja de texto llamada "objetivos", donde escribiremos y daremos formato a la información que tenemos que incluir.



Preguntas de Verdadero y falso

Con este iDevice podemos crear un cuestionario con respuestas Verdadero/Falso.

A COLORED TO A COLORED	And a second sec	
En Jun An Int		
Add Tage Colds. Resume	Aufware Bugeton	
Gates	BR CLASSIC	
Harma	7	
	O.A.	
	and the second	
	True Faire Gamter	
	3 # 7 T from 2 A - 2 - 1 + 7 # # # # # # # # # # # # # # # # # #	
	ERG. Proves will be an end of the second strategy and	
	7m	
	Sector B	
in the second		
2 7 4 7		
Denne		
Card Street		-
Dearbinly.	The C Pate #	
And Not	hand a	
Straige Suffery		
Broge Magnifier	1 # / E test 2 A 2 1 K F # E # # 1 2 1 # A 4 6 6 8 8	
Multi-chainer		
Roll of the		
Petrovielas		
801	Pr 8	
Induction Internet	1 & / E from TA-T- A / E & E & E & E & A A A A A A	
scotte que	A R & - Course - Walling to the second second second second	
The Article Street of Stre		
	14	
	1 March	-
	1 M M	
	Antandar penter.	
	A 8 8 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	

Operativamente, el iDevice está compuesto de los siguientes elementos:

- Un título. Una caja de texto para indicar las instrucciones de resolución del cuestionario.
- Una caja de texto para escribir la pregunta.
- Dos botones, de los cuales hay que pulsar uno para indicar la respuesta correcta.
- Una caja con información de retroalimentación para el alumnado. Si no se indica nada, únicamente aparecerá "Correcto" o "Incorrecto", según haya sido la respuesta.

Câu hồi đúng sai
Instructions ④ □ ■ I
Patr A
Oursettion: • • •
Feedback ④ □ □ ■ / 単「Fortuiss- ※ ▲ · 型 · □ ×. ×' □ ■ 要 理 ■ □ □ □ □ 常 罪 ¥ № ▲ 極 級 ※ 호 個 衣 本「Fortusky- ※ 図 □ □ □ 部 号 마 □ * * * 圖 □ ※ ※ ○ ○ ① Ω *** 2 Chúc mững bạn trá kã đúng Pate
Hint () Image: Imag
Add another question

Ejemplo del resultado:



Prueba Scorm (Sharable Content Object Reference Model)

SCORM, como hemos comentado anteriormente es una especificación o estándar para crear objetos pedagógicos estructurados.

Con SCORM se hace posible el crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje (LMS) diferentes, siempre que estos soporten dicha especificación.

eXe nos permite con este iDevice la creación de un examen que podremos incorporar o no a un LMS para la gestión de los resultados obtenidos por el alumnado al resolverlo.

Se compone de los siguientes elementos:

- Un título. Una caja de texto para la(s) pregunta(s).
- Una caja de texto correspondiente a cada opción de respuesta.
- Conviene indicar al menos tres o cuatro respuestas posibles, siendo una sola de ellas correcta. Una lista desplegable donde podemos indicar la nota mínima para aprobar el examen.

?)	SCORM Quiz
	Kineo is based in:
	 Brighton Bedford
	Kineo was started in:
	2004
	Kineo's shop is:
	 www.rapidstore.com www.rapidelearningstore.com www.kineoshop.com
	SUBMIT ANSWERS

Como se observa en la imagen, una vez que el alumno conteste a las preguntas, tendrá a su disposición el botón enviar, mediante el cual podrá conocer el resultado de su evaluación.

RSS (Really Simply Sindication)

RSS es un sencillo formato de datos que es utilizado para difundir contenidos a suscriptores de un sitio web. El formato permite distribuir contenido sin necesidad de un navegador, utilizando un software diseñado para leer estos contenidos RSS (agregador). Sabremos que un sitio web posee RSS y, por tanto, podremos agregar las noticias que nos ofrece si en algún lugar de su página o en la barra de dirección nos muestra el icono

RSS		
RSS URL RSS	Load 🕲	
📔 🖪 🖌 🗓 - Fort til	● ▲ ● ▲ 単 本 単 単 単 三 - 坐 - <u>▲ ● </u> ● 2 つ や ※ ※ 四 田 「 与 二 - 三 - 三 - <u> </u> × → - - <u> </u> × → - <u> </u> × → - - <u> </u> × → - - - - - - - - -	0 2 ₩ 2 == -2
Patro		
Emphasis		
No emphosis ♥	v O	

Elementos:

- Un campo de identificación.
- Un campo de dirección, donde se introduce la URL del RSS (feed).
- Caja de texto, donde aparecen las noticias una vez que le hayamos dado al botón .
- Lista desplegable, indicando "No énfasis" o "Poco énfasis". La primera opción visualizará las noticias sin ningún añadido. La segunda opción hará que las noticias aparezcan bajo un título, y dentro de un marco que le dará un mejor aspecto.

Es importante tener en cuenta que las noticias sólo se actualizan cuando estamos editando el iDevice y hacemos click sobre el botón .

Una vez que se han cargado las noticias, podemos modificar a nuestro antojo el contenido de la caja de texto donde se encuentran, para que su apariencia sea diferente a la que nos muestra el programa por defecto.

Reflexión

La reflexión es un método de enseñanza utilizado a menudo para conectar la teoría a la práctica. Esta tarea ofrece a los alumnos la oportunidad de observar y reflexionar sobre sus observaciones antes de presentar éstas como una pieza de trabajo académico.

Revistas, diarios, libros de texto, libros de consulta, Internet, etc., son herramientas útiles para la recogida de datos de observación.

El iDevice REFLEXIÓN tiene tres elementos:

- Encabezado, donde podemos dar título a nuestro ejercicio.
- Cuerpo de texto: donde se puede formular la cuestión sobre la que se llama a la reflexión, incluyendo elementos diversos (imágenes, vídeo, audio, etc.), gracias a la presencia de un editor.
- Información de retroalimentación, que es información que le proporcionamos al alumnado una vez que ya han realizado la actividad.



Selección múltiple

El iDevice PREGUNTA DE SELECCIÓN MÚLTIPLE nos permite crear preguntas que pueden tener dos o más respuestas correctas. Estas respuestas deben ser marcadas con una casilla de verificación.

Multi-choice
X
Duestion 🕐
] B / U -Fortile
👤 📕 🚾 🖛 🗖 - Fort Lanky - 🛛 🜌 🖃 💷 🛫 😓 🖓 👘 🖓 🝸 🔤 🔤 👄 🚳 σ σ Γι Ω κπ. (2
Patr
fint 🕐
🗋 📕 🖌 🖞 [=Fortnize - 💌 🛕 • 💇 • X, X' 副 華 田 🗏 日 日 日 田 🐇 🐇 🖄 🖏 🌆 🚳
👤 📓 🚾 🖛 [-Fort Isniy- 📉 🗹 🗃 🗃 🖆 😓 👘 🛼 🖓 Υ 🔤 🔠 🖛 🖗 σ
Patr A

El iDevice está compuesto por:

- Un título.
- Una caja de texto denominada "Pregunta"
- Una caja de texto denominada "Opción" Una casilla de verificación al lado de la caja de texto para marcar si la respuesta es correcta.
- Una caja de texto para la retroalimentación, la cual se mostrará al pulsar sobre "Mostrar información". Si pulsamos sobre este botón hace que nos muestre cuántas preguntas tenemos correctamente contestadas.



Podemos añadir tantas opciones como deseemos a cada pregunta, teniendo en cuenta que cualquier opción puede ser válida. Como también podemos añadir tantas preguntas como queramos.

Ejemplo del resultado:

Rắn được xếp vào lớp nào?	
8	
🔿 Lớp Cá	
🔿 Lớp Bò sát	
🔿 Lớp chim	
O Lớp thủ	

Zoom de imágenes

Con el IDevice Zoom de imágenes podemos poner imágenes una a una para ampliarlas con el zoom para observar mejor aquello que nos interese.

1. Pondremos nombre a la imagen.

lide 🍈	
mage Cabley	
Accimity 🔅	
e Paret Baret e ∰ ≜ ▼ Hise To	• 0

Añadiremos la imagen.

Title 🕐	
Image Gallery	
Add images ?	
TRUNG TẦM ĐẢO TẠO TRỰC TUYỆN VÀ TỪ XA	
🖋 😫 🖉 —Move T	

Finalmente veremos el resultado:



Capítulo 7. Creación de un nuevo idevice

Nuestro idevice, por el momento, será una réplica del idevice externalurlblock, que permite incrustar el contenido de una web mediante el elemento iframe. El objetivo sera crear un nuevo idevice que capture un namespace de un Dokuwiki.

Estructura de un idevice.

Cada idevice consiste en dos archivos:

• idevice: por convención, nombraremos el archivo dokuwikiidevice.py y se ubica en el directorio exe/ engine.

Este archivo contienes las funciones y variables extendidas del idevice. En el caso del dokuwikiidevice.py: o loadPagename (self, name)

• block: por convención, nombramos el archivo dokuwikiblock.py y se ubica en el directorio exe/webui/.

Este archivo contiene las funciones extendidas de la clase block.py: o process(self, request) o renderEdit(self, style) o renderPreview (self, style) o renderView(self, style) Este archivo contiene, además, la inclusión del bloque en el core de la ampliación:

from exe.engine.dokuwikiidevice import DokuwikiIdevice

from exe.webui.blockfactory import g_blockFactory

g_blockFactory.registerBlockType(DokuwikiBlock, DokuwikiIdevice)

Incorporación del nuevo idevice al core del // exeLearning//

Una vez definido el idevice en sus dos modalidades (acción -idevice- y representación -block-), hemos de decirle al core que lo incorpore como parte del conjunto de idevices. Esto consiste en modificar los siguientes archivos: * exe/engine/idevicestore.py en la siguientes funciones: o def __loadExtended(self) en dos maneras: + Importar el módulo y extender el store:

from exe.engine.dokuwikiidevice import DokuwikiIdevice self.extended.append(DokuwikiIdevice())

• exe/webui/builtinblocks.py: Importar el block a la lista:

from exe.webui.dokuwikiblock import DokuwikiBlock

Compilación

sudo python setup.py install

desde la raíz del directorio fuente (en la Linkat 2.0 se requieren varias librerías -setuptools, twisted, ...-) y crear un path Ahora viene la ejecución

./exe/exe

Notas

xbelanch@xbelanch-desktop:~/Documents/exe/exe/engine\$ cp /mnt/xbelanch/exe_unstable/exe/exe/ engine/dokuidevice.py . xbelanch@xbelanch-desktop:~/Documents/exe/exe/engine\$ vi idevicestore.py xbelanch@xbelanch-desktop:~/Documents/exe/exe/engine\$ cd ../webui/ xbelanch@xbelanchdesktop:~/Documents/exe/exe/webui\$ cp /mnt/xbelanch/exe_unstable/exe/exe/webui/dokublock.py . xbelanch@xbelanch-desktop:~/Documents/exe/exe/webui\$ vi builtinblocks.py

Ejemplos de Idevices

- Dokuwiki Idevice
- Google Maps Idevice
- JClic Idevice

Información extraída del web: http://stu.pido.us/wiki/doku.php?id=exelearning:idevices_howto:index

Capítulo 8. Generación de contenidos

Comenzando a hacer unidades digitales.

Lo primero que necesitamos es tener clara la estructura que va a tener la unidad didáctica que vayamos a realizar.

Esta estructura la encontraremos en la sección de "Contorno" y desde allí podremos añadir paginas con su título y los apartados del propio tema, en definitiva se trata de la elaboración del índice de contenidos.

Mediante los botones de Agregar pagina, Eliminar, y renombrar elaboraremos dicho índice.

Mediante los botones de flechas podremos subir/bajar, e indentar los apartados y subapartados que vayamos creando.



Una vez tengamos el arbol desplegado podremos comenzar añadirle contenido apoyándonos en los iDevices, trabajando desde la sección de edición.

Pestaña Propiedades

ida (H)						
eviar nom	Creació personalitzada	Propietats				
	Paquet informátic M	etadada (Exportar				
13	Propietats del pro	jecte				
	'Itol del projecte:	Creacii d'unitats didăctiques digitals amb l'edit				
	Ports de la capgal	era: Carregar imatge Hostra tils imatge Esborrar imatge Pases mosaics d'imatge de fons?				
	Autor:	Carles Ferrando Garcia				
	Licència:	Nengún 1				
		Ningán				
	Peu de página:	Licéncia de Documentació Llure de GNU				
		Licencia Creative Commons 2.5 Reconsivement-Compartir igual				
	Descripció	Licencia Creative Commons 2.5 Reconsivement-Sense Obres Derivades.				
		Libéncia Creative Commons 2.5 Reconsivement-No cornercial				
		Licéncia Creative Commons 2.5 Reconsivement. No comencial-Compartir Igual.				
		Likéncia Creative Commons 2.5 Reconeixement- No comercial-Sense abres derivades.				
	faxonomia	Deservolupant Nacions 2.0				
	Nivel 3:	Terra				
	Nevell 2:	Secció				
	Nivel 3 :	Apartat				
	Actualitza Arbre					
	Aplicar					

En la pestaña propiedades encontraremos 3 subapartados:

Paquete Informático: Sección donde especificaremos las diferentes propiedades del paquete que vamos a generar: Titulo, Autor, licencia ..etc.

Metadata: Mediante esta pestaña podremos añadir más información descriptiva del contenido a nuestro paquete.

Exportar: mediante esta opción podremos elegir características que incorporaremos cuando realicemos la exportación.

Nota: Estos puntos serán explicados detalladamente en las siguientes secciones del manual.

Exportar la Unidad

Cuando tengamos la unidad didáctica terminada ya podremos guardarla y exportarla para ser utilizada en plataformas LMS.

Para ello debemos seguir los siguientes pasos:

1. Para guardar nuestro proyecto recién realizado deberemos dirigirnos a la sección de fichero y seleccionar la opción de "Nombrar y Guardar", ya que dicho proyecto es nuevo y es la primera vez que lo vamos guardar. Mediante esta opción podremos dar nombre al proyecto y elegir donde lo vamos a almacenar.

Una vez haya sido guardado por primera vez, ya podremos utilizar la opción del menú "guardar", la cual ira actualizando el fichero principal con los cambios nuevos que vayamos realizando.

El programa guarda los proyectos con la extensión elp, siendo el formato nom_fitxer.elp .

< 👌 Aplicacions Llocs	Sistema 🕹	🔄 🕻 🔘 👜 📢 🏠 👘
0		
Eitxer Eines (<u>T</u>) E <u>s</u> tils Aju	ıda (<u>H</u>)	
<u>N</u> ou Ctrl+N	inviar nom	Creació personalitzada Propi
<u>O</u> brir Ctrl+O		
Projectes Recents •	àctica 🔺	1. A. C.
De <u>s</u> a Ctrl+S	itode	
Anomen <u>a</u> i Desa	IS	
Imprimeix Ctrl+P		
<u>E</u> xporta +		
Co <u>m</u> binar •	làctica	
Eixir (Q)	•	
2 ₹ ▲ ▼		
iDevices		
Activitat		

Si lo que deseamos es exportar los contenidos a una plataforma LMS, debemos seguir los siguientes pasos:

1. Debemos elegir en que formato deseamos exportar los contenidos realizados con el exelearning. Para ello nos dirigiremos a la sección fichero y seleccionaremos la opción "Exportar", el cual nos enseñara un despegable ofreciendo las diferentes posibilidades de exportación.

Escogeremos uno de los formatos disponibles:

- * Sitio Web, carpeta autodesplegable.
- * sitio Web, fichero zip.
- * Fichero de contenidos IMS.
- * SCORM 1.2
- * Common Cartridge.

Sitio Web, Carpeta autodesplegable

El formato de la carpeta autodesplegable consiste en una carpeta con todos los ficheros html, de imágenes (png, jpg y gif), de sonido y de Java que hayamos utilizado en nuestro curso junto con los ficheros CSS del estilo elegido en nuestro documento. Par poder navegar por los contenidos sólo tendremos que acceder al fichero principal "index.html" mediare un cliente Web (firefox, opera, explorer ..etc). Este formato esta indicado para ser usado en sitios Web los cuales se actualizan mediante programas FTP, donde la Web Index.html es la página principal del sitio.

< 👌 Aplicacions Llocs	Sistema 😻	🔄 🎖 🔘 🏨	× 🗘 🕆
0			eXe :
Etxer Eines (I) Egtils Aju	da (日)		
Nou Ctrl+N Obrir Ctrl+O Projectes Recents •	inviar nom	Creació persona	itzada Propietats
Dega Ctrl+S Anomen <u>a</u> i Desa Imprimeix Ctrl+P	ntode		
Exporta + Combinar + Exer (0)	<u>C</u> ommo SCORM Fitxer de	n Cartridge 1.2 contingut IMS	
B T A V Devices Activitat	Lloc Web Pàgina s Fitxer de	imgle Text	Carpeta autodesplegable Ritxer Zip
Activitat de buits Activitat de legir Aplicació de Java Article vigui	<u>N</u> otes iP	od	

Sitio Web, Fichero zip

El formato **HTMLZIP** contiene el mismo contenido de la carpeta auto desplegable, pero dentro de un único fichero zip.

۲						eXe : Mozi
Eixer Eines (<u>T</u>) E	Egtils Aju	ida (<u>H</u>)				
Nou Obrir Projectes Rece	Ctrl+N Ctrl+O nts >	erwiar no	m	Creació persona	litzada Propietats	
Dega Anomeng i Des Imgrimeix	Ctrl+S sa Ctrl+P	tode 4S				
Exporta Combinar Eixir (0)	•	<u>Com</u> SCC Fitxe	nmo RM er de	n Cartridge 1.2 contingut IMS		
E V A V IDevices Activitat Activitat de buits		Lloc Pàgi Ribra <u>N</u> ote	web in a s ar de es i P	im <u>p</u> le Text od	Carpeta autodespl Fitxer Zip	egable
Activitat de llegir Aplicació de Java		-				

Fichero de contenidos IMS

Este formato consiste también en un fichero zip, el cual contiene todos los recursos que hemos utilizado en nuestro curso pero además se le han añadido los ficheros "imsmanifest.xml" y dublincore.xml los cuales describen los contenidos de los paquetes, sus características y si son reutilizables o no. Como se ejecutan en un navegador para ser dinámicos, toda esta información es estándar diseñado para ser fácilmente intercambiable por los diversos gestores de contenidos CMS también para contenidos de plataformas de aprendizaje o e-learning.

< 🛟 Aplicacions Llocs	Sistema 🥹	💐 🎙 🔘 📾 斜 🏠 💮
٥		
<u>Fitxer</u> Eines (<u>T</u>) E <u>s</u> tils Aju	da (<u>H</u>)	
<u>N</u> ou Ctrl+N	anviar nom	Creació personalitzada Propieta
<u>O</u> brir Ctrl+O		
Projectes Recents •	d'un 🔺	•
De <u>s</u> a Ctrl+S	ats d	
Anomen <u>a</u> i Desa	itode	
Im <u>p</u> rimeix Ctrl+P	1S	
<u>E</u> xporta •	<u>C</u> ommor	n Cartridge
Co <u>m</u> binar •	SCORM :	1.2
Eixir (<u>Q</u>)	Fitxer de	contingut IMS
12 70 ▲ ♥	Lloc Web	• •
iDevices	Pàgina s	imple
Activitat	Fiṯxer de	Text
Activitat de buits	<u>N</u> otes iP	od
Activitat de llegir		
Aplicació de Java		
Article viqui		

Common Cartridge

Este formato es un nuevo estándar IMS desarrollado para permitir el intercambio de ficheros entre diferentes portales educativos LMS, este formato ya ha sido adoptado por plataformas como

Blackboard Inc, Desire2Learn, Sakai. Este se distribuye también como un fichero zip, al que se le ha añadido un fichero "imsmanifest.xml" que describe los contenidos de los paquetes, sus características.

< 👙 Aplicacions Llocs 🖇	Sistema 🥹 🔄 🎙 🕥 📠 鱗 🏠 🤅
۲	
<u>Fitxer</u> Eines (<u>T</u>) E <u>s</u> tils Ajue	da (<u>H</u>)
<u>N</u> ou Ctrl+N	nviar nom Creació personalitzada Pr
<u>O</u> brir Ctrl+O	
Projectes Recents •	d'un 🔺 🔹
De <u>s</u> a Ctrl+S	ats d
Anomen <u>a</u> i Desa	actica itode
Im <u>p</u> rimeix Ctrl+P	1S
Exporta 🔸	<u>C</u> ommon Cartridge
Co <u>m</u> binar •	SCORM 1.2
Eixir (Q)	Fitxer de contingut IMS
ᅊᇼᅀᢦ	Lloc Web 🕨
iDevices	Pàgina sim <u>p</u> le
Activitat	Fi <u>t</u> xer de Text
Activitat de buits	Notes iPod
Activitat de llegir	

IPOD

Formato para sistemas IPOD

Exelearning explora las posibilidades del elearning mobile proporcionando nuevos recursos educativos disponibles en una gran variedad de formatos, incluyendo la posibilidad de introducirlos en un móvil.

En la nuevas versiones de eXeLearnig se ha añadido una función de exportación a formato iPod: File/ Export/iPod Notes.

Existen muchas limitaciones impuestas por este formato, como es la limitación de tamaño de la página y un diseño que hace difícil la inclusión de imágenes o de audio.

Teniendo en cuenta estas limitaciones, se trata de una nueva opción de futuro que seguro que se irá mejorando a medida que lo vayamos utilizando.



Crear objetos sco con Exelearning

Crear sco es un potente sistema para crear complejos objetos de aprendizaje HTML. Este capítulo se dedica a explicar cómo exportar sco desde Exelearning y cómo gestionar paquetes SCORM.

Importante: Exelearning que permite crear navegadores mediante Javascript.

Add Page Udlete Rename	Authoring Properties
Outline	Debus Notebus
Inzb	Package Introduce Colonia
	SCORM 1.2 Outlines
	Add Previous/Next links within SQUSY
	Aniz

Después de haber creado el contenido se puede publicar con esta función:

File>Export>SCORM1.2

	sierterwise United the
the spin set are do.	
New Cold in Grade	among Repute
Selection of Selec	di Sepera Duáx Manazar la manda ser da per gar denanda
Elamon Col eP	SCORM GAIL
Burnia 4 300941. researce 9 gene anno 31/760 Gapmidin Fair 100 Hans	
	ra Coder (B
医马马尔	
Onites April 34-1 critesh Fahrenin	HAT HERE DELEGATE CATEGORIES
etterta Dan Hibria Jinfras	2 M

Capítulo 9. Importar la unidad didáctica al CMS

Podemos importar a nuestro CMS (Content Management System) mediante nuestro ejemplo moodle las unidades didácticas hechas con eXelearning en tres formatos diferentes.

- HTMLZIP
- IMS
- SCORM 1.2

Importar HTMLZIP

Para ello seguiremos los siguientes pasos.

Iniciamos sesión en el portal moodle.

Intranet de pro	Intranet de prova		eeu estrat can picle yra's contata Catala kai y
Mensi principal	Els meus cursos		Artiva edito
Administració del llor O Perseragiona Canco	Ours de prove Professer pode profe	suas de prova	intranet utilitzada al cum Creasió d'unitas didictiques objetito enti- didar d'unita enti- notar d'unitas integració al partal recode.

Entramos en el curso con privilegios de administrador o editor, pulsando finalmente en el botón de ficheros del menú administración.

0	tans tars de prove - Natilla Firefax.		60
kree Equa Journatio H	etodal Adocas Jotanis Biges Ajuda 5. 18. 19. 19. Interdenting damanta andre da s	12182 812	
	1 15 CO Construction of the second second second second	I THE ME	
Curs de prova			AR ON PROPERTY CONTRACT
Infranel - TOTACC		(D) Carvia rol a	Arbve edico
Persona	Esquema per terres		ültimes redicies
Actualitation	Finum de noticles Components electrónics		dinate ne that enviat noticies)
Citic	3	D	Suchwordsnard a
Cerca Renares	2	0	As to ha esdeveniments prioritms.
Federat 1	3	0	Vita el calendari -
Cerca avançada @	4	0	hou addiversment
Administració	5	0	Activital recent
A Activa edició Parametres	4		Moree 2008, 23 10 Indexes complet
Grups	7	D	ductional record
Antaura Pestaura		D	Cog reverat des de Politima entrada
Reinicia Marmas	3	0	
Pregurdes	10		
Cancella la meva recipical en 1.01NCC			
th mean carnes			
Curs de prova Mis els curses			
-	seen even to one brave brook strandom		

Seleccionamos el botón subir fichero.

6)	- 1	ttp://localhost -	Mozilla Firefox	- O X
101NC	CC × Fitxers			
	Nom	Mida 0 bytes	Modificat 17 nov 2007, 07:06	Acció Canvia el nom
	Els fitxers seleccionats Crea una carpeta	Seleccio	na tot Desselecciona tot	Perja un fitxer
		Heu entrat com	profe profe (Sortida)	T
	0	Documentació de M	loodle per a aquesta pàgina	
Fet				

Seleccionamos el fichero ubicado en nuestro equipo local.



Elegimos el fichero a subir y seleccionamos la opción de subir fichero.

0	http://localhost - Mozilla Firefox	*
101N	CC » Fitxers	
	Penja un fitxer (Mida màxima: 200Mb)> /	
	fitxer_htmlzip.zip	ga
	Penja aquest fitxer Cancella	
	Heu entrat com profe profe (Sortio	a)
	_101NCC	
	O Documentació de Moodle per a aques	ta pàgina
Fet		

Una vez cargado el fichero htmlzip lo descomprimiremos en una carpeta nueva que crearemos para ello.

	Nom	Mida	Modifica	rt	Acc	ló	
🗆 💼 bad	kupdata	36.6Mb	1 set 2008,	12:53		Carwia e	l nom
🗆 👝 mod	idata	0 bytes	1 sel 2008,	12:59		Carwia e	l nom
🗆 💻 fitxe	r-htmlzip.zip	6.2Mb	2 sel 2008,	10:03 Un	zip Llista Rest	aura Carwia e	l nom
Els fitxers s	eleccionats	v					
Crea	una carpeta	S	elecciona to	Desselec	ciona tot	Penja un fit	txer
	<u>γ</u>						
	N	om	Mida	Modifica		Acc	ló
	N	om xdata	Mida 36.6Mb	Modifica 1 set 2008,	12:53	Acc	ió Canvia el nom
	N	om xdata ta	Mida 36.6Mb 0 bytes	Modifica 1 set 2008, 1 set 2008,	12.53 12.59	Acc	ló Canvia el nom Canvia el nom
_	N	om Idata ta	Mida 36.6Mb 0 bytes 0 bytes	Modifica 1 set 2008, 1 set 2008, 2 set 2008,	2.53 12.59 10:05	Acc	ió Canvia el nom Canvia el nom Canvia el nom
-	N backup modda modda modda fitxer-h	om Idata ta 1 tmlzip.zip	Mida 36.6Mb 0 bytes 0 bytes 6.2Mb	Modifica 1 set 2008, 1 set 2008, 2 set 2008, 2 set 2008,	2.53 (2.59 (0.05 (0.03) Un	Acc	ió Canvia el nom Canvia el nom Canvia el nom aura Canvia el nom
-	N backup modda modda modda fitxer-h Els fitxers sele	om odata ta 1 tmizip.zip occionats	Mida 36.6Mb 0 bytes 0 bytes 6.2Mb	Modifica 1 set 2008, 1 set 2008, 2 set 2008, 2 set 2008,	12:53 12:59 10:05 10:03 Un	Acc	ió Canvia el nom Canvia el nom Canvia el nom aura Canvia el nom

Seleccionaremos el fichero que vamos a mover de carpeta y seleccionamos el botón mover a otra carpeta.

Nom	Mida	Modificat	Acció
🗌 🛅 backupdata	36.6Mb	1 set 2008, 12:53	Canvia el nom
🗌 🛅 moddata	0 bytes	1 set 2008, 12:59	Canvia el nom
🗆 🛅 unitat-1	0 bytes	2 set 2008, 10:05	Canvia el nom
🗹 🗮 fitxer-htmlzip.zip	6.2Mb	2 set 2008, 10:03	Unzip Llista Restaura Canvia el nom
Els fitxers seleccionats Els fitxers seleccionats Mou-los a una altra carpet Suprimeix-los completarmo	ta ent	Selecciona tot Des	selecciona tot Penja un fitxer

Seleccionamos la carpeta destino y moveremos el fichero.

	Nom	Mida	Modificat	Acció
Nivel	superior			
Mou els fit	xers aquí Crea una carpeta		Selecciona tot Desselecciona tot	Penja un fitxer

Descomprimiremos el fichero htmlzip . Selecciona el enlace UNZIP.

Nom	Mida	Modificat	Acc	sló
Nivel superior				
🗌 🗮 fitxer-htmlzip.zip	6.2Mb	2 set 2008, 10:03	Unzip Llista Res	taura Canvia el non
Els fitxers seleccionats	v			
Crea una carpeta		Selecciona tot D	esselecciona tot	Penja un fitxer

Activaremos la edición seleccionando el botón Activar edición. Iremos a la unidad correspondiente y añadiremos el recurso Enlaza un fichero o sitio Web.

· · ·					0	ariva ro	Ber	· Datactiva edicio	
Es	quema per temes							üttimes noticies Die x+4	
	K ∰Förum de noticies → # K x = i							Alegeix un nou tema (Encara no s'han enviat (roticies)	
		Megescun recurs	1	0	Alegeix une activitat	*		Endeveniments proxima	
1	4	Wegen un recurs	-		Alegeix uno activital		0 0 0	B7 * X + 1 4 No hi ha esdeveniments pròxims.	
2	4	Afegeix un recurs Intereix una stiqueta Compon una pâgina de text					+	Vie al colendari, . Nou addreminant	
		Compon una papra veb Enfaça un fixer o lloc veb Visualiza un directori		•	Alegeix uno activitat	w		Addressed If a x+ t	
2	4	Cestinelle ou becher de caronigue	10				+	Activitati des de dilluns, 1 setembre 2008, 13-19 Informe complet d'activitat	

Daremos nombre o título al recurso o unidad que estemos generando y seleccionaremos la opción de examinar para localizarlos pulsando finalmente en el botón subir fichero.

	Norm*	unitat-1						
	Resum 🕦	And the cases						
	Trebuiltet	v 100.00 v	v	Lang	8 / U -	5 4 4	(1)	*2 (*
		14 IE IE (# (#	1 5 3 - 4			0 B	ø	
	Canal Canal							
	Cave							
	Cave (7 mm)						-	
silaça un fitxer o lloc s	Carrie (2)###1							
nilaça un fitxer o lloc i	Cerric (2.000) web Localització	unitat-Lindes.htt	mi				ia o per	nja un filoxer

Buscaremos dentro de la carpeta el fichero "index.html", lo seleccionaremos y pulsaremos sobre el enlace "elegir".

Li 🔝 Konjimege	1.0AD 1 58t 2008, 12:38	Tria Ganvia el nom
🗆 🖪 icon_web_resource.gf	1.5Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Canvia el nom
🗆 🖪 kon_wiki.git	1.6Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Canvia el nom
🗆 🖪 idevice_bg.glf	1.1Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Canvia el nom
🛒 🛐 index.html	2.9Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Edita Canvia el nom
🗆 🖪 instal_firefox.png	97.4Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Canvia el nom
🗆 🖪 java.png	343.1Kb 1 set 2006, 12:38	Tria Canvia el nom
🗆 🖻 libot_drag.js	2.3Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Edita Canvia el nom
🗆 🖪 ist.gt	311 bytes 1 set 2008, 12:38	Tria Canvia el nom
🔲 🖪 logo-geraiitat-valenciana.gif	7.3Kb 1 set 2008, 12:38	Tria Canvia el nom

Con estos pasos ya tenemos el recurso añadido al moodle.

Con el formato htmlzip no se recomienda subir recursos interactivos los cuales deseemos tener constancia de las notas de nuestros alumnos, sólo es recomendable para contenidos estáticos teóricos.

Es	quema per temes
	囊 Fòrum de notícies
1	🗈 unitat-1
2	

Importar IMS

Vamos a colgar un recurso en formato IMS en un moodle.

Entrar en moodle como usuario profesor creador de cursos o con privilegios de edición, en este caso lo haremos como administrador.

intranet de prova		eesu eetnat care poole grufe chortuda Catala koal	
Merci principal	Els meus cursos		Advantes
Administració del llec	Durs de prove Professor profesorie 2	suas de prova	entranet utilitzada el cura Creació d'unitate didictiques departe entre l'aditar dos 116 enve el de learning i la seve integració a parta mocode.

Podremos seleccionar el idioma en que queramos utilizar la plataforma.

Este punto es interesante debido a que es posible encontrarnos con plataformas donde el entorno de trabajo para importar contenidos IMS no esté traducido al idioma que usamos y debamos cambiarlo al Inglés que és el propio de la plataforma



Nos dirigiremos al curso que nos interese y seleccionaremos el botón activar Edición para editar los recursos

9	Epitsi Cars de preva - Matilla Firefax		
(m · 10) - 🗞 🗇 🖏	enolal Adjoces Parares. Bijes: Ajula 3. (j) 19. http://publicst.warden.come.php.td=2	(a) a) 834	
urs de prova			nerat core profe profe blantica
Interest - LOLARCE		Carve to a	Adva eleco
Persones	Esquema per ternes		ülteres redicies
Perficipents Activitatis	Finum de noticles Components electrónics		Alegeix un nau bema dimetera no strat anviat moticies)
Clic Clic	3	D	Radewordward a
Cerca Resares	3		his hi ha esdevenimente proximit.
Variation 1	3	0	Vite al coloridam.
Cerca avançada @	4	0	how endevelopment.
desiriet acit	5		Activital record
Activa edició Parlametres	6	D	Morer 2089, 23.18 Industria complet
di Assignació de role Grups	3	D	dational recent
Rostaura Postaura		0	Politima entrada
Reinicia	5	0	and the second s
Preguntes Process Process Gualfo actors Cancella la meva Inscripció en LOLINCO	10		
th mean carses			
b Curs de prova Sito els curses -			
	wes writigt com profe profe familitat		
4			

Una vez seleccionada la unidad que queramos trabajar, pulsaremos sobre el botón "Añadir recursos", y seleccionaremos la opción "Desplegar un paquete de contenidos IMS.



Pondremos nombre al recurso, una descripción breve, y seleccionaremos el recurso que tendremos en nuestro disco duro y lo colgaremos en el servidor de moodle si no lo hemos hecho todavía.

Nom*	Heu d'introduir un	h valor.			-10		
Resum 🕦							
Treisabet	w Literati w		Long v B	1 1 9	24	1	1.54
医单单数 正	 IE IE 0^k 0^k 	\$ & - 4 =	** 🖬		i o	128	
						_	
Cami							
0.000							

Escogeremos los parámetros para facilitar su manipulación.

Desplege un paquet de continguts IMS		
Localització	Tia speys un fiber or	
Finestra		
	* Mostra caracteristiques	s avançades
Finestra	La mateixa finestra +	
Paràmetres		
Menú lateral de navegació	Si +	
Taula de continguta	(tan in)	
Botone de navegació	Fab =	
Omet submenús	(B) ==	
Botó amunt		
Paràmetres comuns de mòduls		
Visible	Mostra +	
Número D 😗		
	Desa els carvis i torna al curs Desa els carvis i visualitza Carcella	a abilitation
	Aquest formulan conte camp	le conflaton

En los formatos IMS no se recomienda subir recursos interactivos en los que deseemos tener constancia de las notas obtenidas por los alumnos, este formato es mejor utilizar para recursos teóricos estáticos.

Importar SCORM 1.2

Vamos a colgar un recurso en formato IMS en un moodle.

Entrar en moodle como un usuario profesor creador de cursos o con permisos de edición.

intranet de prova		eeu eetsat cara pade yna's coorad Costala isaal	
Mensi principal	Els meus cursos		Artiva relias
Administració del llos	Curs de prove Professor profe profe	nues de pesus	intranet ublitzacia el curs Creasió d'unitate distrizuen objetito amb Radatar dostito. d'astanciastito seva margancia e porta mocole.

Dependiendo de si está o no traducida la parte de administración utilizaremos el idioma por defecto.



Nos dirigiremos al curso al que queramos añadir contenidos.

J	Easts Cars de prava - Nordia Firefas		
kren Barn Ferregrie F	pitolal Adoras Patares Eges Ajuda 20 😹 (P) 10 Interchendiosty and anostanian physical-2	THE RH	
urs de prova		100 F	nerat core profe profe thart-da
manel = 101ACC		Carvia no a	Activa ellico
Personal	Esquema per temes		ültimes resticies
Perticipants esteitats	Forum de noticies Components electrónics		Alepsix un nou tema (Incata no chan enviat noticies)
Plauma (Sic	3	0	Backwordward a
erca filogen	2		his hi ha esdevenimente orbeirra
Tribut I	3	0	Ver al colembari -
Certa avançada (b	4	0	how endeveningers.
desirabit-scale.	5		Activital recent
Activa estició Parámetres	6	0	Activitie: One de délutes, pr Norer 2008, 23.10 Industrie complet
Assignació de rols Grups	1	0	chartering recent
Cópia de segunetat Restaura	1	0	Cap revetat des de Notiens entrado
Reincia	8	0	
Preguntes Escales (Sudificaciens Gualificaciens Cancella la meva rectipció en LOLINCO	10		
h meas carson			
Ours de prove Mis els ourses -			
	wes writing com profe profe Startidar		
1			

Seleccionaremos el botón de "Activar edición" para editar los recursos y la unidad que queramos trabajar, finalmente añadiremos la actividad SCORM.

	cars cars de prese	Place a Parelan.		- 12
second Adjaces distan	n Biges Ajuda			
1 🖪 🕑 🖣 kry	clocaliticitymode/course/vex.php1d+26ed	tin taxaadaayn inattiimidoopa	1 (b)	Q. south
				weu entrat com profe profe tourtida
			(B) Carnia	rif a. 🕑 Desartiva edició
Esquema per	temes			Otives esticies
4 Pisun de n Component	nim +24x+1 stations +24x+2			Megels un nou tema. Ibnicara no sitian enviat neticiesi
	Alegex en recurs	🔳 🚯 Afegen una actuitat		Fodevenirents printers
1.4	Alegeix un recurs	Tages una actuitat Aleges una actuitat		No hi ha esdeveniments prosinas. Vita al calendari. Naci associanti.
2.4	Alegeo arreites	Consulta Dropartia Propartia Desean Units Units		Activitat encent Activitat encent Activitat des de difure, 18 febre 2006, 22:33
2.4	Chagain an rais, at	Current or an international tel Pota Science Hall Pota Science Hal	2 4 4 4 5	Informe complet d'activitat Internet Cap novetat des de hiltime antrade
.1.6	-11	Activitati en Shie Pengar an Roan Activitati fors de la vela		Blacs Magazing at
	Condition Buildings	2 With	Ĩ	
	Alegen an recurs	🔄 🏚 Alegeis una activitat		
6.4				
	Esquema per	Algene an result.	Adjacent drataves: inget: Ajuda Image: Status Image: Status	Adgese drames light Aude Adgese drames light Aude I trapplocation/modelecourse/weightrd=26edt=16eedeky=restrencings Cambo C

Pondremos el nombre del recurso en la casilla "Nombre" y en resumen añadiremos una breve descripción del contenido.

0	1	SINCE Westa estimate NEXMIN - PA	totilla Pirelos	
Ross Equa Astrophys Reports	Adjeces distants. Eiges: Ajudi			0
4.9.00 0 B	🕘 🖷 integración estivad	demourney/neckedt phpriedde econnect	yee-koume-26ostime-16retartet side KG+	14
Curs de prova			www.andrat.com.prt	de profe thermolar
Instanet - 101ACC - SCORM	- westa editanti scorre			
	"S'est	afegint up nou SC	ORM a tema la	
12.2000		a aregint un nou ac	ORDER TO TO	
Parametres	a generala			
	Niper*	Pare de facerer		
	Peture ()			
	Petrolet	- I = ++1 =	101 X X X X X X X X X X X X X X X X X X	
		* III (# (# % % - 4 =	** BD0000 0 Ø	
	Posen aci el re	esum del contingut.		
	tani bety			
	(C. MIN)			
	Package file* 🛞	-	The e party or from	
Altres park	metres			
			Douts caracteriziques avangides	
	Mitode de qualificació 😗	Situació dels Sce 📃		
	Qualificació mixima	2		
	Nombre d'intents @	3 attempt		
	allicació dels intente 👔	matter .		
4				
н	lida del marc o finestra 🛞			
н	lida del marc o linestra 🍅 Ampiada	10046		
И	lida del marc o linestra 🍅 Amplada Alçada	10046		

Seleccionaremos el botón "subir fichero".



Seleccionaremos colgar fichero.

0	1	ittp://localhost -	Mozilla Firefox	_ 0 ×
101N	CC » Fitxers			
	Nom	Mida 0 bytes	Modificat 17 nov 2007, 07:06	Acció Canvia el nom
	Els fitxers seleccionats Crea una carpeta	Seleccio	na tot Desselecciona tot	Perja un fitxer
		Heu entrat com	profe profe (Sortida)	T
	٩	Documentació de M	loode per a aquesta página	
Fel				

Por último selecciona el botón Navegar.



Busca el fichero SCORM (Zip) que necesites importar y selecciona el botón "colgar".

6)	http://localhost - Mozilia Firefox	*
101	NCC » Fitxers	
	Penja un fitxer (Mida màxima: 200Mb)>/	
	home/carles/Documents/GPS/GPS_zip_scorm_a_moodleNavega] Penja aquest fitxer Cancel·la	
	Heu entrat com profe profe (Sortida)	
	O Documentació de Moodle per a aquesta página	
Fet		

Selecciona el paquete seleccionando el enlace "elegir" del menú "Acción".

	http://localhost - Mozilla Pirefox	
NCC + Fitxers		
	El fitxer s'ha penjat amb èxit	
Nom	Mida Modificat	Acció
GPS_zip_scom_a_moode	0 bytes 17 nov 2007, 07:06 Jiures.zip 6.1Mb 19 feb 2008, 03:02	Canvia el nom Tria Unzip Lista Restaura Canvia el nom
Els fitxers seleccionats		T
Crea una carpeta	Seleccione tot Desseleccione tot	Penja un fixer
	Heu entrat com profe profe (Sortida	
	101NCC	
	Ocumentació de Moodie per a equesta	epàgna

Selecciona los parámetros del paquete Scorm:

• Método de calificación: en este caso han elegido el tipo de calificación media.

- Calificación máxima: el valor habitual es 100, ya que de esta forma podremos insertar decimales como 8,5 de la forma 85.
- Número de intentos: Numero de intentos que pueden tener los alumnos para realizar la tarea.
- Calificación de los intentos: se selecciona cómo se van a calificar los intentos.
- Tamaño del marco o ventana: Medidas del marco o ventana en la visualización.
- Parámetros comunes de módulos. El modo de grupo:
 - Sin grupos: no hay subgrupos todos los miembros pertenecen a una sola comunidad.
 - Grupos separados: cada grupo accede solo a su grupo, el resto de grupos son invisibles para ellos.
 - Grupos visibles: se trabaja dentro de un grupo, pero podemos ver otros grupos.

Para salir y guardar los cambios pulsaremos el botón "Guardar Cambios".

🛊 • 🕸 - 😨 📋 😭 🖪 🕑 🐚 Ittp://ocahostwaoi	Beycourseymodedit.phphupdate= 328/return= 1	 A B C + Story # 	
h 181465 Norm de Pacters 📋 👫 181MGC: S'esté ecitore			
		tto.8a caracterittiques avançades	
Mécode de qualificació 😗	Qualificació mitjana 🔳		
Quellicació minima	200 2		
Nombre d'interts 😗	2 urseruta e		
Qualificació dels intents: 🕐	interet miles alt. (2)		
Mida del marc o finestra 🍅			
Ampiada	1.09		
Niçadə	940		
Visualitza'	Prestra actual		
	Permet - isotractication a relación Permet - la desplagamente de la freiabra Mostra e la entación del de ectan Mostra isotrarra d'enes Mostra isotrarra d'enes Esca:		
L'estudiont ornet la plighes d'estructure ()	Primer accels		
intrabilita el mode d'exploració 🕐	No. 2		
Visualizació de festructura del curs (Teule)	In un menù desplegable 🐮		
Ocuita els botoris de nevegació	ter s		
Centinuecó automática: 🕐	No. Y		
Auto-update Pieckency'	Mai		
Paràmetres comune de mòduls			
Mode de grup 🧶	Grups mibles +		
Valde	Holds :		
	Deta els carses caecel·la		
	and a second	I record from dark month comme addresses	

Vamos a visualizar si hemos cargado correctamente el paquete scorm, pulsando el botón "Entrar el curso" scorm.



Navegaremos por el scorm abriendo el menú deplegable en la parte superior, si te equivocas y no haces con el menú lateral perderás la pantalla.



Un alumno entra y realiza las actividades y nosotros miraremos la calificación que asigna moodle a nuestro alumno al realizar el paquete scorm.



A continuación podremos seleccionar el enlace que visualiza los informes de "n" intentos.

Curs de j	prova				tata a	2
Intranet - 1	INTRO - SCORM					
	Тетта	Nom	Resum	informe	_	
	3 10	orn de facorn	Poren aci el resum del contingut.	visualitza informas da 2 interna		
			Heu wetnet zwei profe prefe (3			
			TOTACC			
			😨 Decumentació de Moodie per a a	questa pigne		

Podremos ver la nota que han obtenido los usuarios el realizar las actividades iDevice Prueba Scorm, hay que tener en cuenta que las otras actividades del programa eXelearning (todas las que no son prueba scorm iDevice) son del tipo autoaprendizaje y no son contabilizadas en el moodle.

Nom de l'scorm							
	Nom	intent	Iniciat	Darrer accés	Puntuació		
3	prote prote	1	dimarts, 19 febrer 2008, 15:13	dimarts, 19 Nebrer 2008, 15:47	100		
9	student student	1	dimarts, 19 febrer 2008, 15-80	diments, 19 febrer 2008, 15 50	100		
			Here entired score prode prode thereids	a.			

Un resumen ejemplo de lo que ha hecho el estudiante.



Información extraída de la URL: http://www.iesgabrielciscar.org/eXe/

Capítulo 10. Enlaces de interés.

Podemos encontrar más información sobre eXelearning en las siguientes direcciones:

Pagina oficial de eXelearning: http://www.exelearning.org.

Tutoriales:

http://www.latecnologiadeangel.es/web/exe/curso_exelearning/index.html

http://www.exe-spain.es/

http://wiki.exe-spain.es/doku.php

http://www.wikieducator.org/Online_manual/Embedding_eXe_resources

Ejemplos de contenidos:

http://wikieducator.net/biology/

http://wikieducator.net/hookeslaw/

http://www.kineo.com/demos/exe_course/index.html