

Deseño de materiais e actividades para Moodle: eXeLearning



TEMA 3

Introdución ao programa de edición de contidos: eXelearning

Duración do curso: 30 horas

Índice

Introdución.....	3
Obxectivos.....	3
Descargar eXelearning.....	3
O contorno de traballo.....	4
Menú principal.....	5
Estrutura.....	5
Idevices.....	7
Área de traballo.....	8
Ventá de edición.....	8

Introdución

O editor de contidos eXeLearning é un programa pensado para o **desenvolvemento de contidos** e especialmente recomendado para o profesorado que traballa no **desenvolvemento e publicación de materiais para o ensino** a través da web.

Exe ofrece un contorno de traballo intuitivo e fácil de usar ao mesmo tempo que permite ao profesorado publicar por si mesmo **contidos educativos e de calidade** que ademais son facilmente actualizables.

Debemos ter en conta que Exe permite que os seus **contidos sexan facilmente importados a plataformas** como Moodle, eFront ou Dokeos xa que estas plataformas cumpren os estándares para o desenvolvemento de contidos.



Obxectivos

Ao rematar este tema seremos capaces de:

- Coñecer o **editor de contidos** didácticos **eXeLearning**.

Descargar eXelearning

eXeLearning é un programa de **acceso libre e multiplataforma**, é dicir, pode funcionar en moitos tipos de ordenador e diferentes sistemas operativos. Permítenos a utilización de árbores de contidos, elementos multimedia, actividades interactivas e posibilita a exportación do contido que creamos a **varios formatos** como pode ser o HTML, SCORM, IMS, etc.

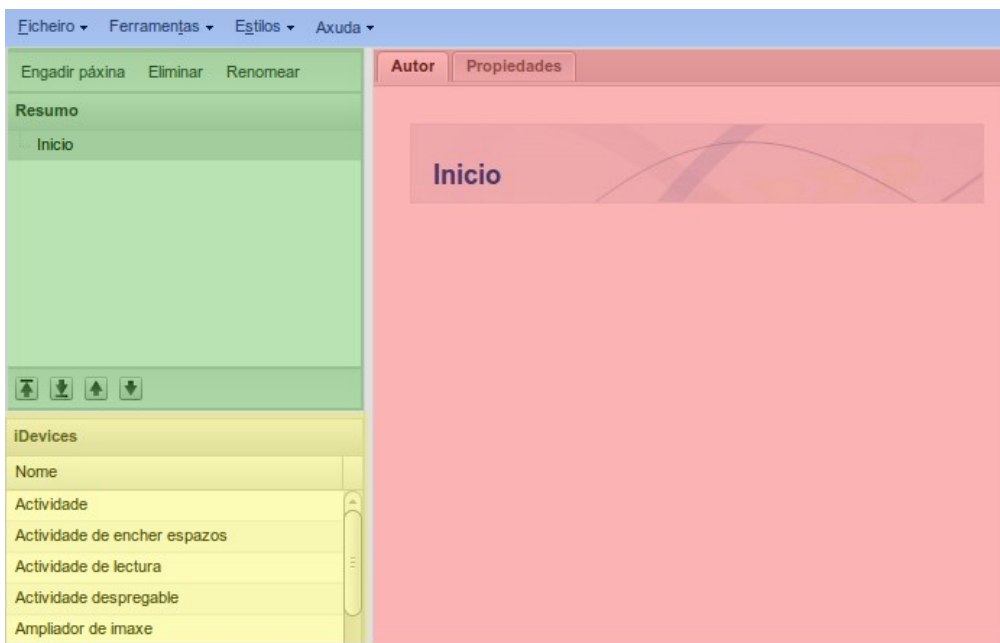
Para instalar este programa en cada sistema operativo, eXe precisa dunha serie de elementos distintos polo que na web de eXeLearning encontraremos varios enlaces de descarga segundo queiramos instalalo nun sistema de software libre como é o caso de **Linux**, nun sistema privativo como é o caso de **Windows**, ou nun sistema **OsX** de Apple.

Aínda que a páxina oficial do eXeLearning é <http://exelearning.org> tamén recomendamos <http://exelearning.net/> para realizar as descargas para calquera sistema operativo.

O contorno de traballo

Cando abrimos eXeLearning atopamos catro partes diferenciadas:

- **Menú principal:** xestionamos os ficheiros, as ferramentas, os estilos, as preferencias e a axuda.
- **Estrutura:** nesta zona creamos a árbore de contidos.
- **iDevices:** son as diferentes actividades que podemos engadir nos contidos que creamos.

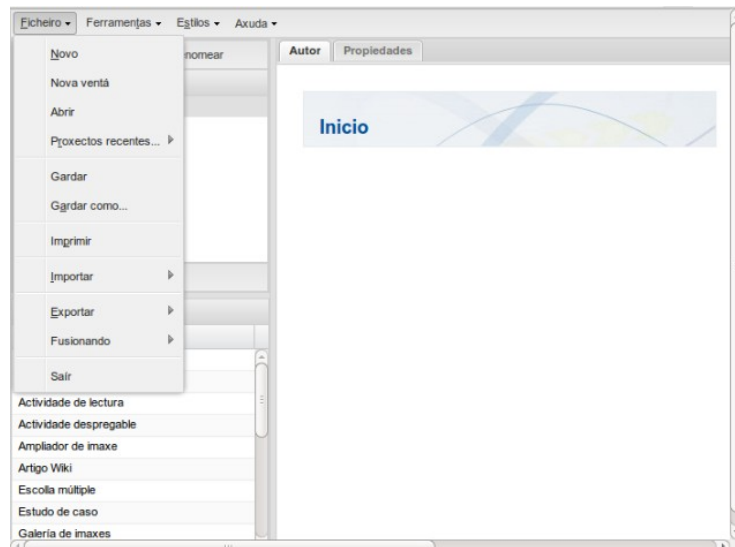


- **Área de traballo:** está é a zona de traballo e de visualización dos contidos.

Na seguinte imaxe podemos ver a distribución das catro zonas diferenciadas do controno de traballo do eXeLearning.

Menú principal

Na zona de **Menú principal** xestionamos os ficheiros, as ferramentas, os estilos, as preferencias e a axuda.



- Se despregamos a opción de **Ficheiro** temos outras opcións de utilidade como exportar ou importar ficheiros, imprimir, inserir ou extraer paquetes, ou gradar o proxecto no que estamos a traballar.
- A opción de **Ferramentas** permite ir ao editor da ideise ou a preferencias onde podemos cambiar o idioma do programa.
- A opción de **Estilos** permite escoller un estilo para a platilla onde imos redactar os contidos.
- Por último, a opción de **Axuda** permite consultar manuais e tutoriais do eXeLearning, ou visitar o sitio web e os foros.

Estrutura

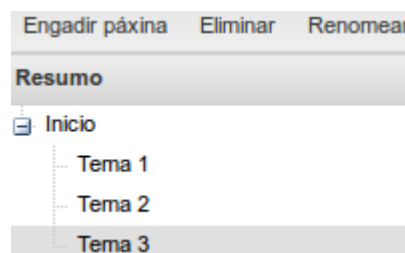
Coas ferramentas das que dispoñemos no bloque de **Estrutura** podemos crear a árbore de contidos que nos permite **definir a organización** máis adecuada para os contidos que creamos.

Para iso contamos coas seguintes ferramentas:

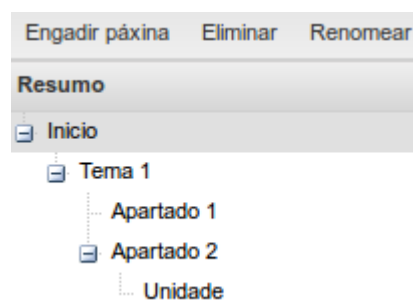
1. Engadir páxina: cando comezamos a redactar os nosos contidos formativos no eXeLearning atopamos a páxina principal da que colgarán os nosos contidos e que se denomina **Inicio**.

Para engadir novas páxinas temos dúas posibilidades:

1. Que colguen de **Inicio**



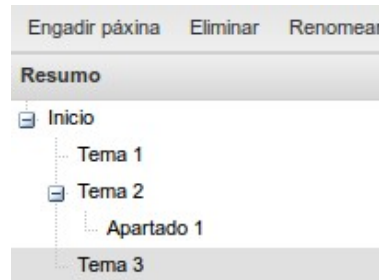
2. Que colguen **doutras páxinas**



2. Eliminar: para eliminar unha páxina temos que seleccionar e premer sobre o enlace **Eliminar**. Debemos ter en conta que se borrará a páxina e todo o seu contido.

3. Renomear: para renomear unha páxina, temos que seleccionala e premer sobre a pestana de **Renomear**. Se facemos dobre clic sobre a páxina seleccionada conseguimos o mesmo efecto.

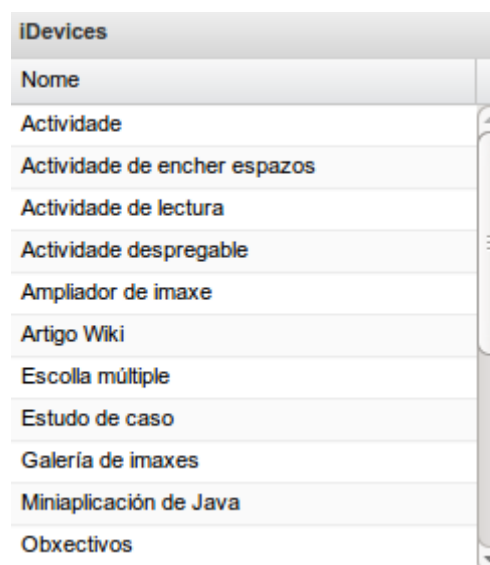
4. Frechas de movemento: estas frechas permiten **subir e baixar** unha páxina de xerarquía establecida ou novela cara a **dereita ou esquerda** da árbore de contidos.



Frechas de movemento

Idevices

A **iDevice** son os elementos ou módulos cos que construiremos a nosa unidade de aprendizaxe e que nos permiten **engadir contidos** teóricos, prácticos, multimedia ..etc, cos que o alumnado vai poder **acadar os obxectivos de aprendizaxe** que se desenvolven no contido.

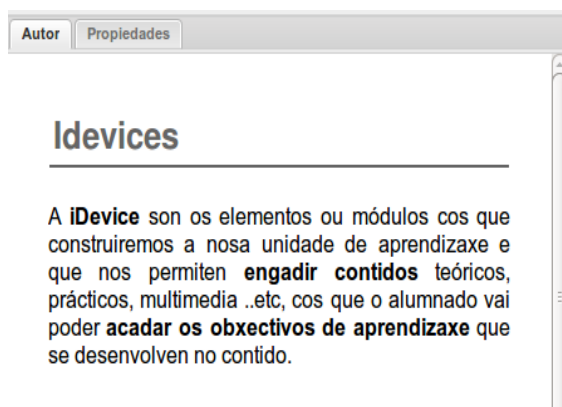


iDevice

Área de traballo

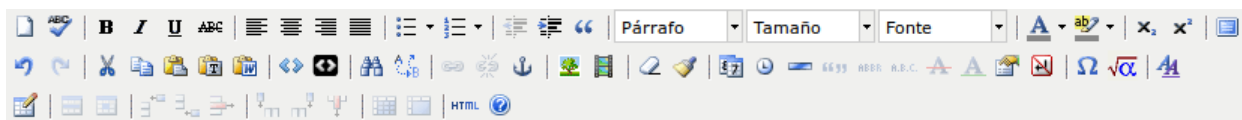
A zona de **Área de traballo** ten dúas pestanas diferenciadas:

1. **Autor:** que nos permite visualizar os contidos creados.
2. **Propiedades:** podemos incluír metadatos e exportar os contidos.



Ventá de edición

TinyMCE é editor de texto **WYSIWYG** para **HTML** de código aberto, que funciona completamente en JavaScript e se distribúe gratuitamente baixo licenza LGPL. Ao basearse no JavaScript, TinyMCE é independente da plataforma e compatible cos navegadores máis comúns.



Editor de texto