

EL GRUPO DE HERRAMIENTAS DIGITALES DEL INSTITUTO
PANAMEÑO DE HABILITACIÓN ESPECIAL, PRESENTA EL
MANUAL DE EXE-LEARNING

¿Qué es Exe-Learning?

El editor XHTML de elearning (eXe) es un entorno de autoría (creación y edición de contenido multimedia) basado en web diseñado para ayudar a profesores y académicos al el diseño, desarrollo y publicación de materiales docentes y educativos sin necesidad de llegar a ser muy competente en XHTML, XML o en complicadas aplicaciones de publicación en web.

Muchos de los gestores de contenidos y de los sistemas de gestión didácticos utilizan un modelo de servidor web centralizado, por lo que se requiere conectividad para la autoría. Esto es una limitación para autores con un ancho de banda bajo o hasta sin conexión. EXe funciona como una herramienta de autor off-line sin el requisito de conexión.

Exelearning se puede descargar del sitio:
<http://www.exelearning.org>

Exe-Learning

Herramienta para editar “**Contenidos Abiertos**” (Open Source)

Los **Contenidos Educativos** son los materiales, documentos y, en especial, los recursos educativos, que se exponen de manera libre con la finalidad expresa de que puedan ser reutilizados por el resto de la comunidad educativa.



Permite a los profesores generar
Contenidos Educativos sin
necesidad de tener amplios
conocimientos del lenguaje HTML

Exelearning ha sido creado por la *Auckland University of Technology* y la *Tairāwhiti Polytechnic* en Nueva Zelanda.

Esta herramienta nos permite insertar diferentes actividades dentro de cada sección, y crear toda la estructura de nuestra asignatura, de forma más intuitiva que la de un editor web cualquiera.

Los **contenidos educativos** pueden exportarse como páginas web, paquetes de contenido con formato estándar SCORM e IMS. Estos paquetes pueden utilizarse en las diferentes plataformas de enseñanza en línea (LMS) Moodle, Atutor y Dokeos.

Descarga de eXeLearning

Web Oficial: <http://exelearning.org/>

Versión instalable

Download eXe

Windows

Windows Release 1.04 (installer)

Ready-to-Run Release 1.04 (run eXe on Windows from a USB stick or CD-ROM without installing)

Mac OS X Release 1.04 (Universal binary, 10.3.9 or later)

Linux

+ Ubuntu Feisty Release 1.04 (works with Ubuntu Feisty 7.04, Gutsy 7.10, and Hardy 8.04)

+ Ubuntu Dapper Release 1.04 (works with Ubuntu Dapper 6.06 and Edgy 6.10)

+ Fedora 7 Release 1.04 (also for Fedora 8 and Fedora 9)

+ How to use this RPM with openSUSE 10.2 and 10.3

+ How to use this RPM with the One Laptop Per Child OLPC XO

Source Release 1.04.0.3532

(see also: [SourceControl](#))

+ [Nightlies](#) - experimental builds of the eXe editor with the latest fixes, but possibly

Versión portable



En la ventana de
descarga haz clic sobre
"guardar".



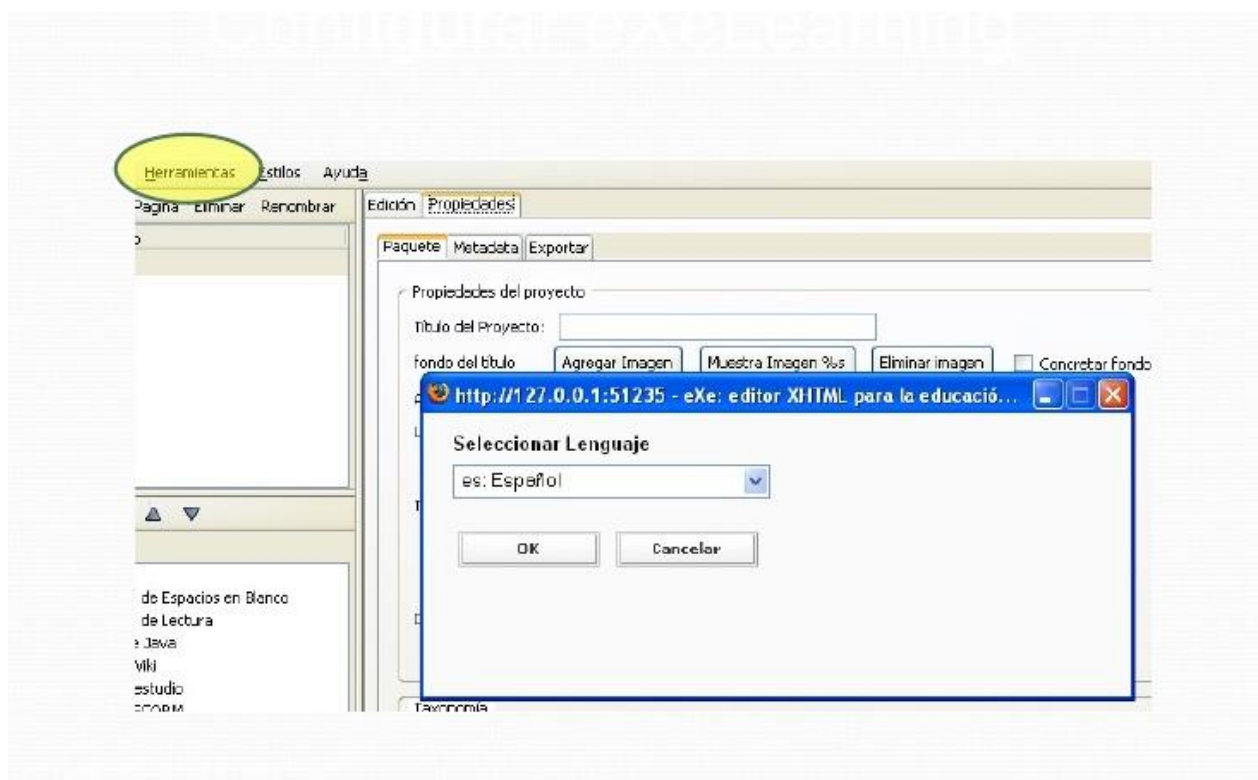
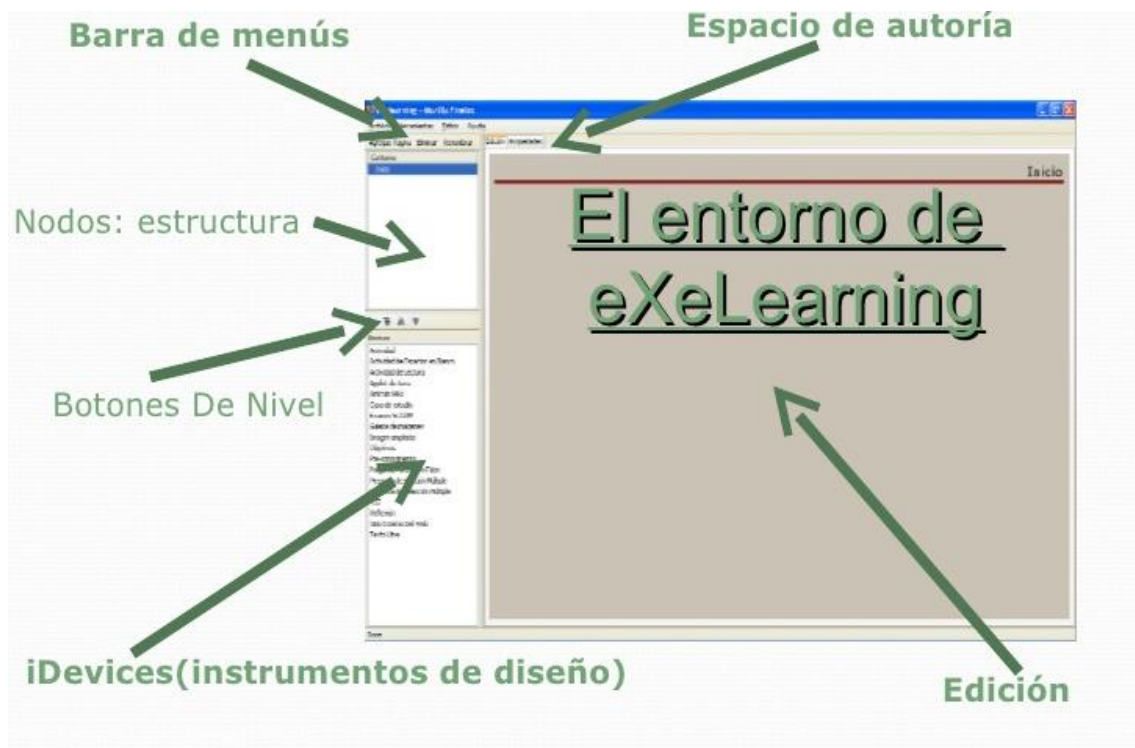
Terminada la descarga busca el archivo (eXe install 1.04.exe) doble clic en él para  comenzar la instalación.

Cuando termine el proceso, se habrá creado un icono en el escritorio que será el que utilizemos cuando queramos usar eXeLearning.

Si no encuentras el icono, haz clic en **Inicio > Programas > eXe > eXe.**

Observa que eXelearning, en la barra de título, es en realidad una ventana de navegación del Mozilla Firefox (un navegador web gratuito).

Nota: no hace falta tener instalado el Mozilla Firefox para hacer funcionar eXelearning.





Definir "Propiedades"

Selecciona la pestaña "Propiedades" En la pestaña "Paquete", escribimos: Título, Autor, Descripción.

En la sección Taxonomía denominación de los niveles.

Pulsar "Actualizar árbol" si has cambiado la taxonomía.

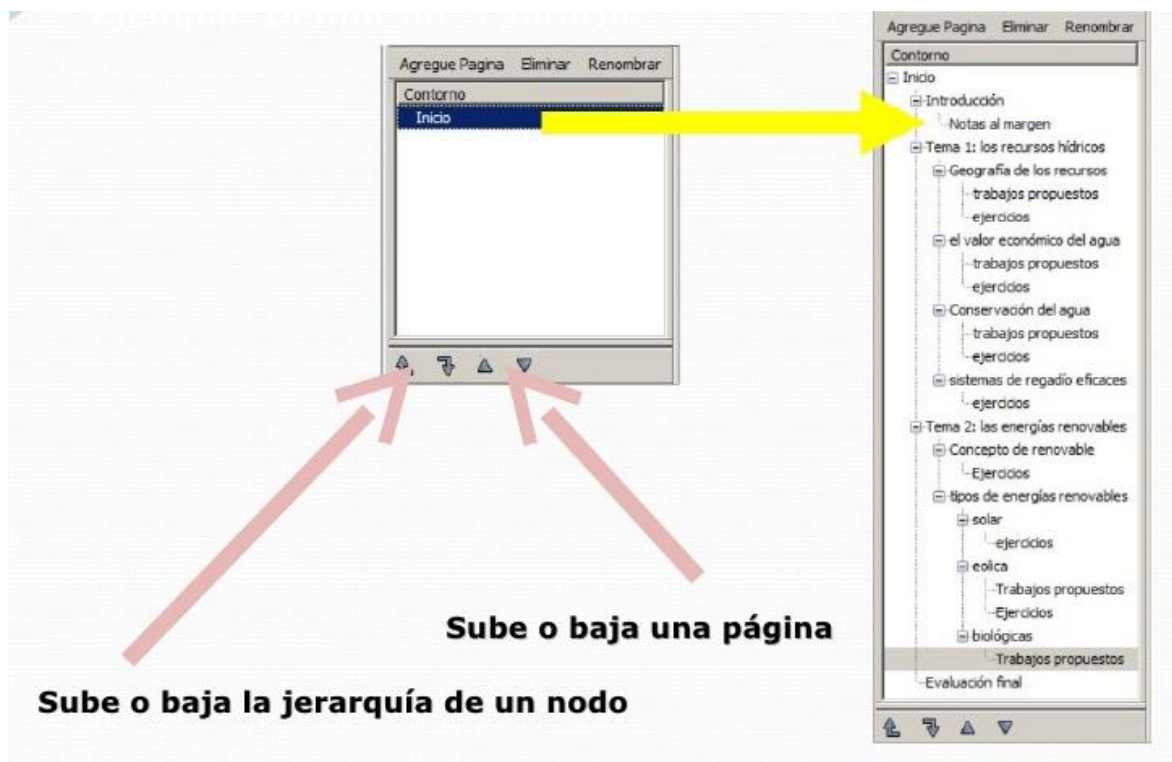
"Metadatos" para incorporar proyecto a un LMS. Pulsar en el botón "Hecho".

Un **proyecto eXe** consta de:

- Un conjunto de **Páginas** organizadas como un **árbol de contenidos** en el "Contorno".
- El contenido de cada página se genera mediante los **Instrumentos de Diseño** (iDevices)

Trabajar con el árbol de contenidos

Las herramientas de **Esquema** (árbol de contenidos) permiten definir la estructura que tendrá nuestro proyecto. Por defecto este panel muestra un único nodo, **Inicio**



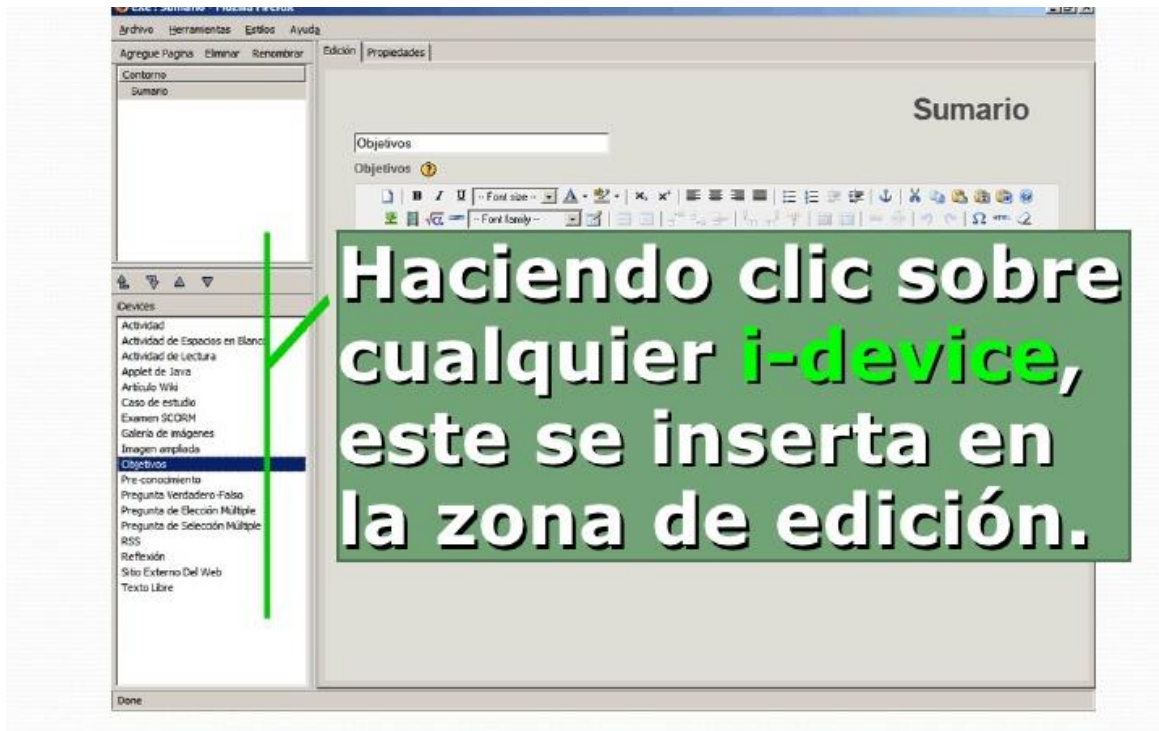
Desarrollo de una unidad:

Usando los i-Devices

Un **instrumento de diseño** (iDevices) es una acción que podemos incluir en las páginas de nuestro proyecto para crear contenidos de aprendizaje

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



Repertorio de herramientas de edición iDevices

Elementos de presentación de los contenidos

- Objetivos

- Preconocimiento

Editar texto

- Texto libre

- El editor está en todas las herramientas

Herramientas para mostrar imágenes

- Galería de imágenes

- Imagen ampliada

Agregar elementos de otras páginas web

- Artículo de Wikipedia

- Applet de Java

- Sitio externo del Web

- RSS

Actividades

- Actividad de lectura
- Estudio de caso
- Reflexión

Preguntas y juegos

- Actividad de espacios en blanco
- Pregunta elección múltiple
- Pregunta verdadero falso
- Examen SCORM

El editor de HTML

El editor HTML está disponible en todas las herramientas de edición (Panel iDevices) de eXeLearning y permite dar formato al texto así como insertar elementos multimedia como imágenes, vídeos y animaciones. Además, es posible representar expresiones matemáticas, gracias a un teclado virtual de símbolos, crear tablas e insertar caracteres especiales. Veamos un resumen:

Actividad de Espacios en Blanco

Actividad de Espacios en Blanco

Instrucciones

Read the paragraph below and fill in the missing words.

Patr:

Texto de espacios en blanco,

Patr:

¿Ocultar/Mostrar Palabra? ☐ ¿Marcar capsula? ☐ ¿Marca Inmediata? ☐

Información de retroalimentación

Patr:

—Mover A—

Pregunta Verdadero-Falso

Pregunta Verdadero-Falso

Instrucciones ⓘ

Polis

Pregunta: ⓘ

Polis

Verdadero ☐ Falso ☒

Información de retroalimentación ⓘ

Polis

Sugerencia ⓘ

Responde a estas preguntas

? Pregunta Verdadero-Falso

A continuación se presentan una serie de afirmaciones y tiene que decidir si son verdaderas o falsas

La digitalización consiste en convertir las señales eléctricas en una secuencia de números

Verdadero ☐ Falso ☒

Un DVD es un dispositivo de almacenamiento analógico

Verdadero ☐ Falso ☒

DVD es la abreviatura de Disco de Video Digital

Verdadero ☐ Falso ☒

Para recuperar la señal original se pasa la señal digital por un filtro que suaviza los escalones de la señal digital. La calidad del filtrado es determinante para que se recupere la señal correctamente.

Verdadero ☐ Falso ☐



Pregunta de Elección Múltiple

Pregunta de Elección Múltiple

Pregunta ?

Path:

Sugerencia ?

Path:

Opción ? Correcto ?

Path:

Información de retroalimentación ?

Path:

Agregar otra opción

Pregunta de Selección Múltiple

Pregunta de Selección Múltiple

Pregunta: ?

Path:

Opciones ?

Opción ? Correcto ?

Path:

Agregar otra opción

Retroalimentación: ?

Path:

Galería de imágenes



¡GRACIAS!