

Edición de contenidos online con eXe Learning



Centro Extremeño de
Formación Deportiva



Extremadura
Deporte desde la Base

**METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA DE ACCIONES
FORMATIVAS A TRAVÉS DE LAS TICS**

METODOLOGÍA DE ENSEÑANZA DE ACCIONES FORMATIVAS A TRAVÉS DE LAS TICS

MANUAL SOBRE EL GESTOR DE CONTENIDOS EXE LEARNING

¿QUÉ APRENDEREMOS?	1
INSTALAR E INICIAR EXE LEARNING	1
▶ Instalación en Windows	1
▶ Cerrar Exe	1
EL ENTORNO DE TRABAJO	2
PROPIEDADES	8
▶ Edición de las propiedades del documento	8
○ Paquete	8
○ Metadatos de Dublin Core	9
○ Exportar	9
EL ÁRBOL DE CONTENIDOS	10
▶ Inicio	10
▶ Añadir y eliminar nodos	10
▶ Flechas Promover/Degradar y Subir/Bajar	10
▶ Insertar y extraer paquetes	10
REPERTORIO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN	11
▶ Objetivos	12
▶ Pre-conocimiento	12
▶ Galería de imágenes	12
▶ Imagen ampliada	13
▶ Applets de Java	13
▶ Artículo de Wikipedia	14
▶ RSS (no dinámica)	14
▶ Actividad	15
▶ Estudio de caso	15
▶ Reflexión	15
▶ Actividad de espacios en blanco	16
▶ Preguntas de Elección Múltiple y de Verdadero-Falso	16
▶ Examen Scorm	17

EDITOR HTML	17
○ Opción pegar.....	18
○ Opción pegar sin formato.....	19
○ Opción pegar desde Word.....	19
○ Comparación.....	20
▶ Inserta imágenes.....	20
▶ Formatos de audio y vídeo.....	25
▶ Insertar animaciones Flash.....	26
▶ Insertar vídeo.....	30
▶ Insertar expresiones matemáticas.....	35
▶ Enlaces y archivos adjuntos.....	39
○ Enlaces externos.....	39
○ Enlaces internos (utilizando anclas).....	40
○ Adjuntar archivos.....	40
INSERTAR OBJETOS DINÁMICOS DESDE OTRAS APLICACIONES WEB	40
▶ Adjuntar documentos con Scribd.....	41
▶ Insertar vídeos de Youtube.....	42
▶ Insertar presentaciones con Slideshare.....	44
▶ Insertar gráficos generados por hojas de cálculo google.....	47
GUARDAR Y EXPORTAR	49
▶ Formatos de exportación.....	49
○ Paquete SCORM 1.2.....	49
○ Paquete IMS Content Packaging 1.1.3.....	50
○ Sitio Web.....	50
○ Página sola.....	51
○ Archivo de texto.....	51

¿QUÉ APRENDEREMOS?

- ▶ Crear un sitio Web con un menú lateral dinámico que asegura una navegación sencilla e intuitiva al usuario.
- ▶ Editar páginas con contenido multimedia (imágenes, vídeo, audio, animaciones, expresiones matemáticas...) gracias al repertorio de herramientas de eXe Learning.
- ▶ Un repertorio de hojas de estilo.
- ▶ Exportar el proyecto como sitio Web y en paquetes estándar (SCORM, IMS CP).

¿INSTALAR E INICIAR EXE-LEARNING?

eXe puede instalarse en sistemas operativos Windows, Mac y Linux. Se puede descargar desde la siguiente dirección <http://exelearning.org/>.

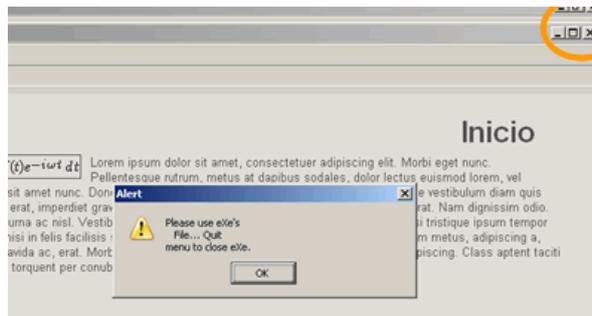
1) Instalación en Windows

Existen dos archivos disponibles para descargar:

- ▶ **exe_install_windows.exe** (este es el enlace propuesto anteriormente)
Este archivo es un ejecutable que instala los archivos directamente en el disco duro.
- ▶ **exe_ready_to_run**
Cuando la instalación de aplicaciones está restringida, este archivo puede descargarse en una memoria externa (pen drive) y ejecutarse desde esta unidad.

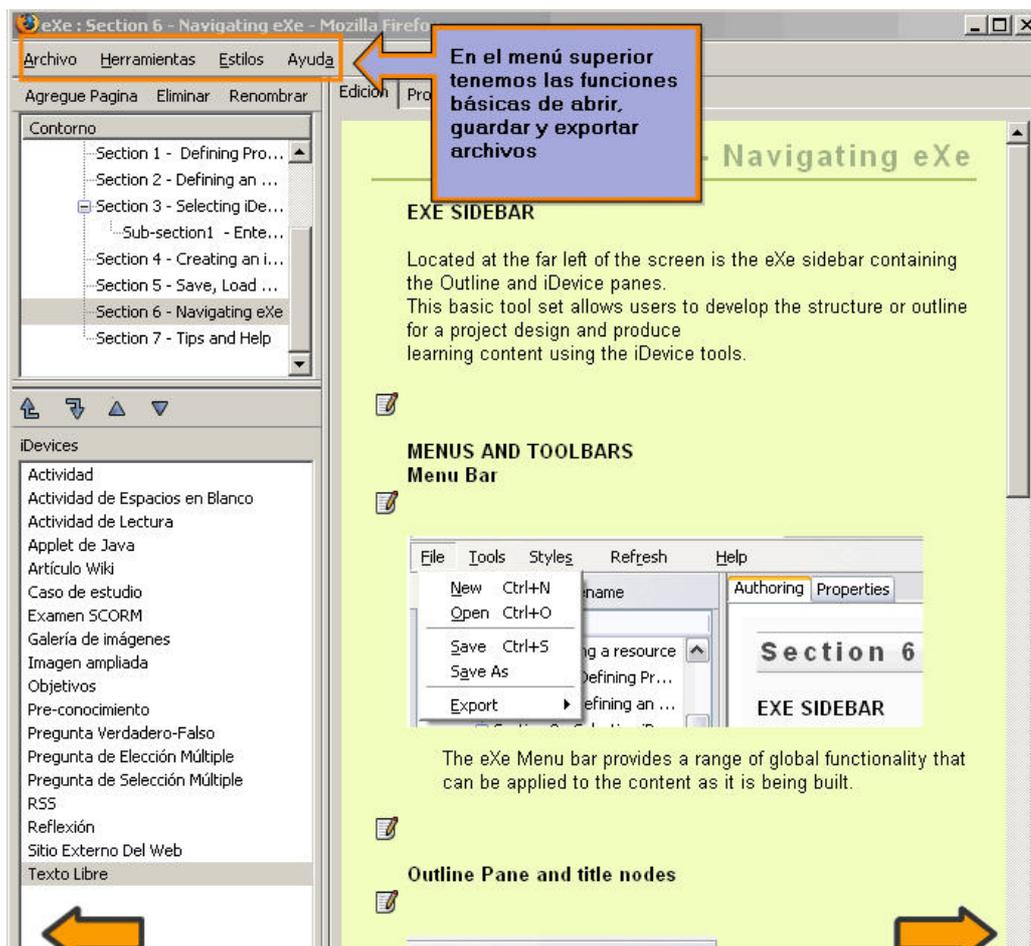
2) Cerrar eXe

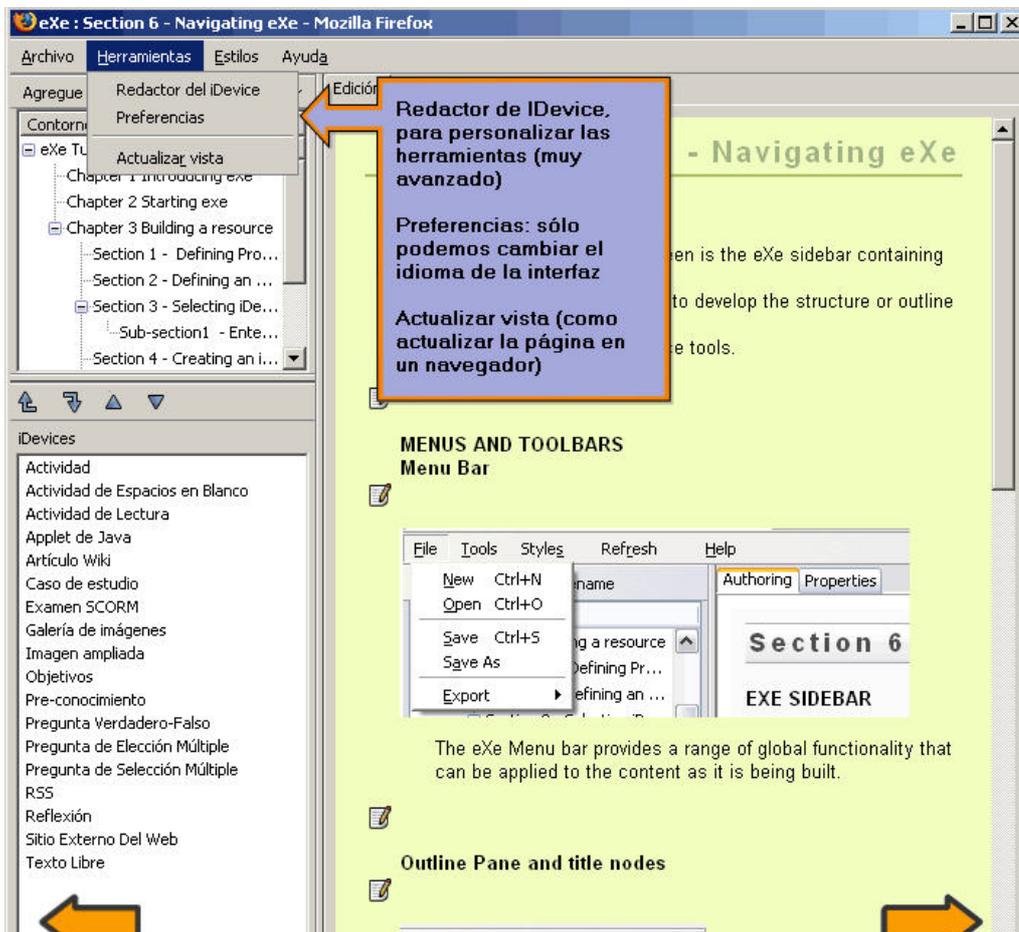
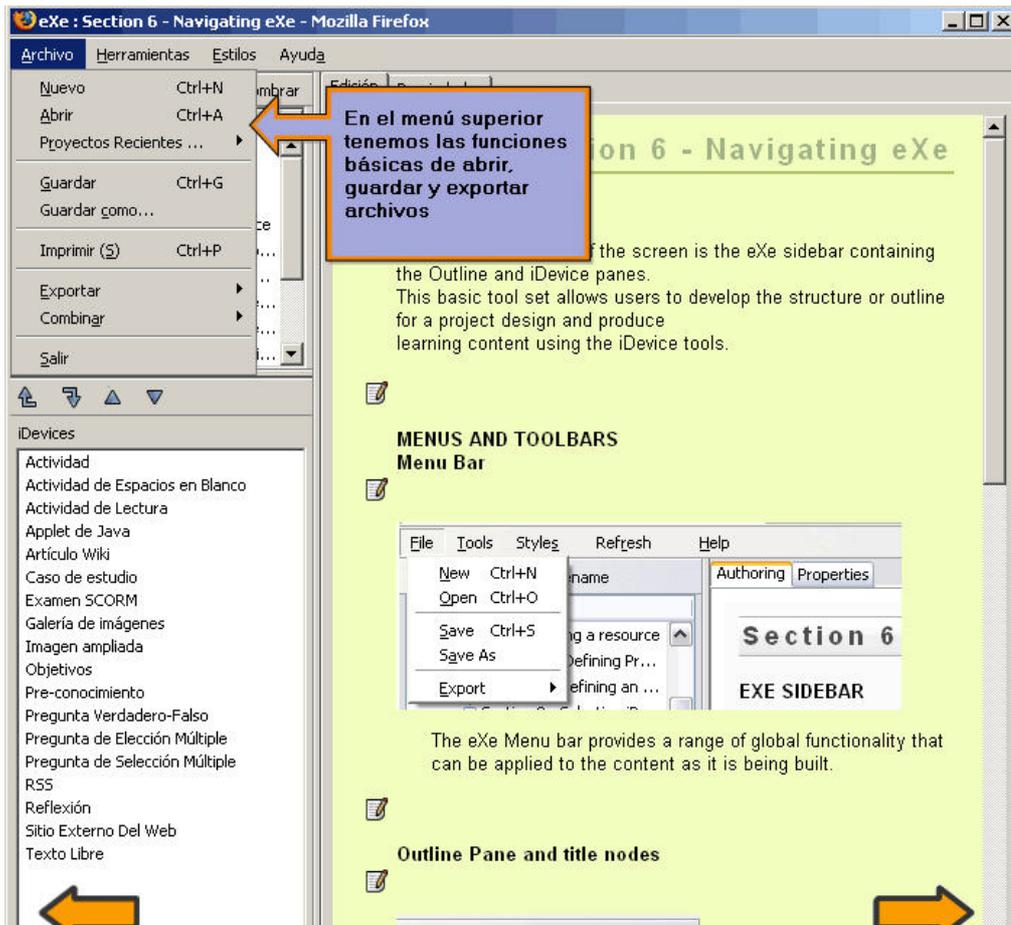
eXe tiene la particularidad de funcionar sobre otra aplicación: el navegador Mozilla Firefox. Esto no significa en absoluto que trabajemos en Internet. Sencillamente es la base que permite funcionar a la aplicación, pero es un programa de escritorio que debemos instalar en nuestro ordenador como otras tantas aplicaciones.

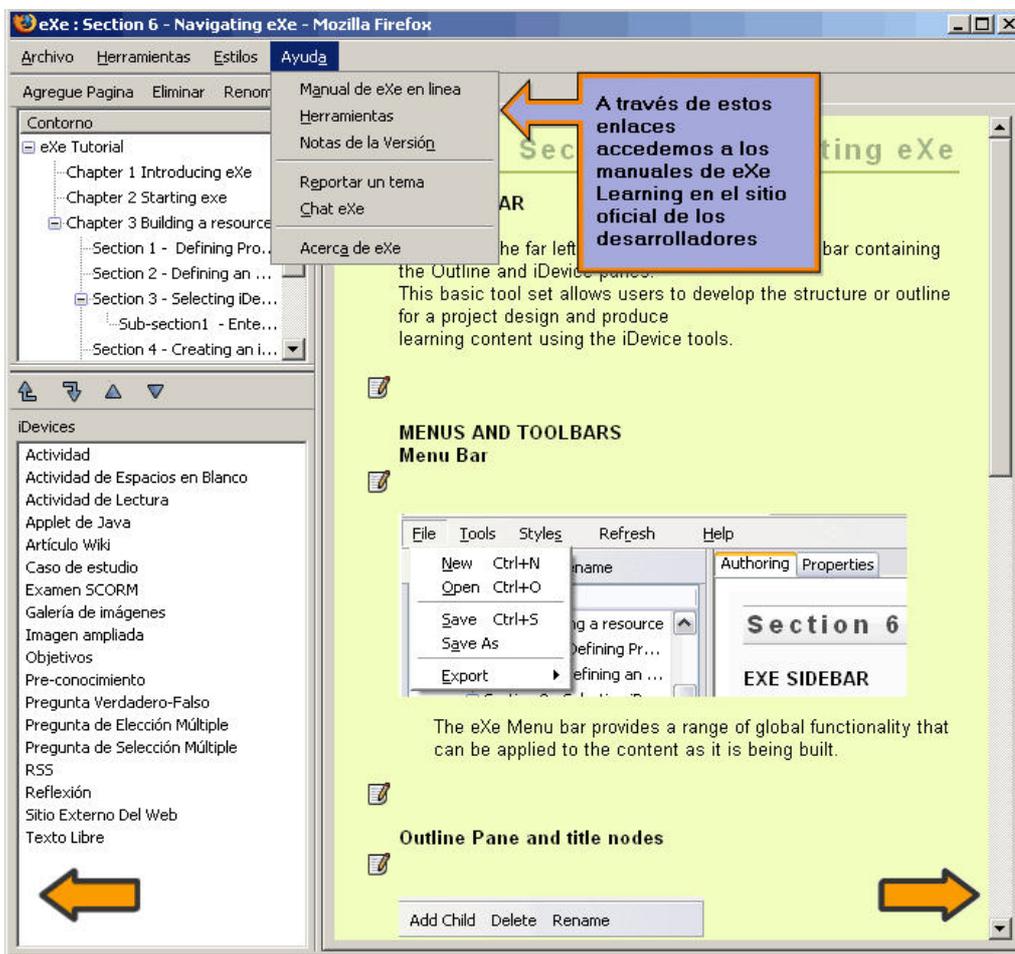
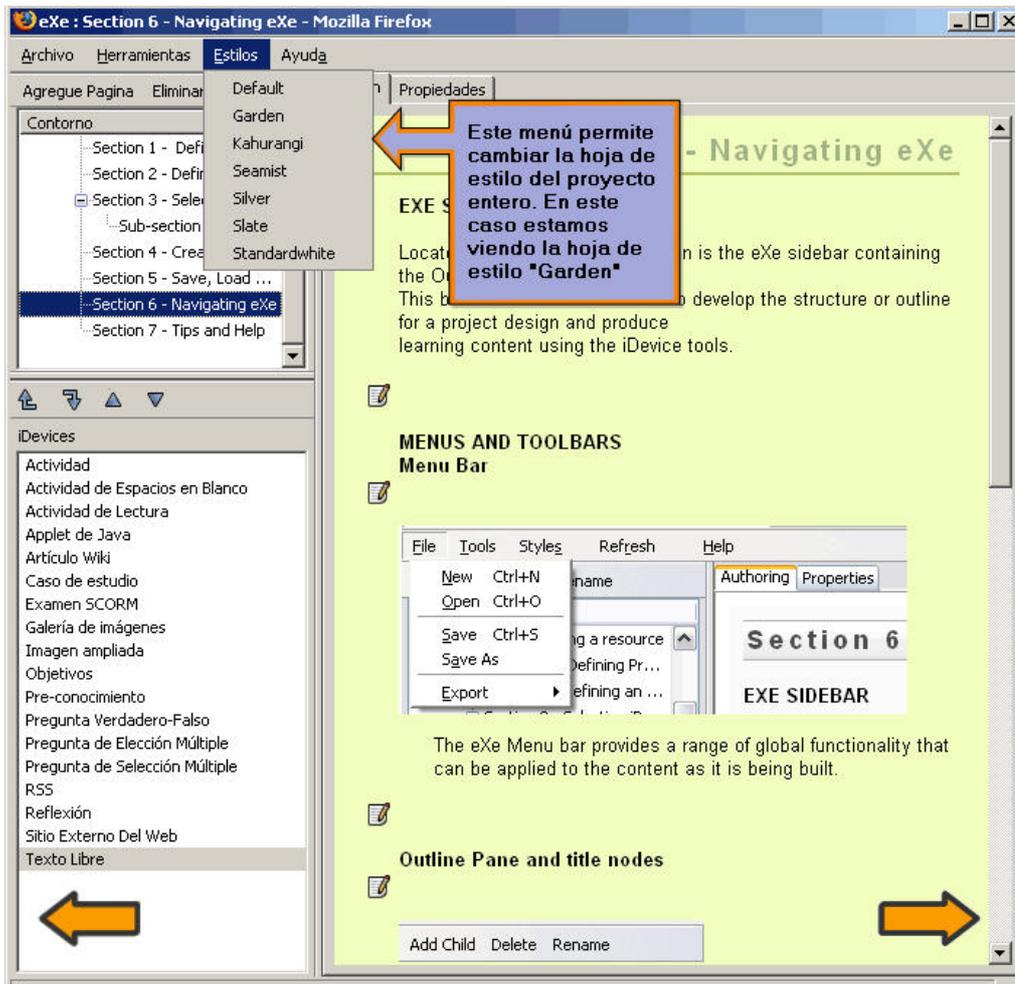


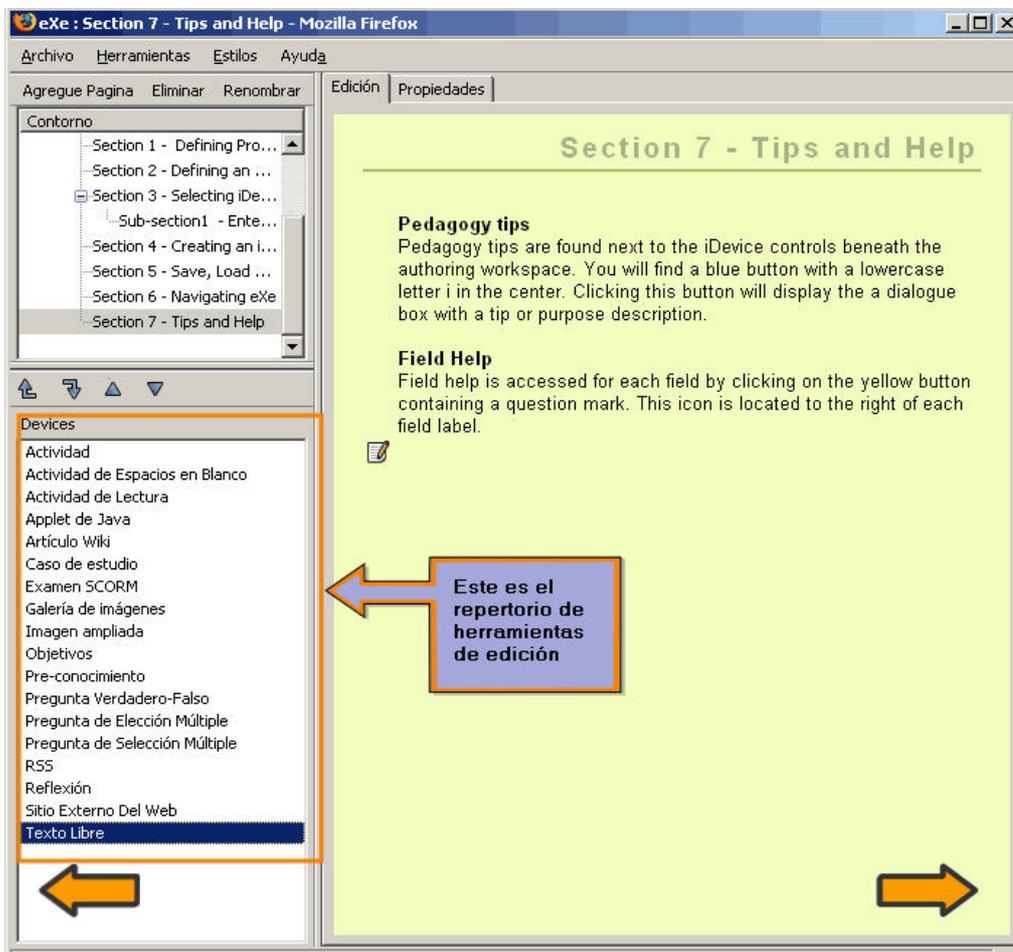
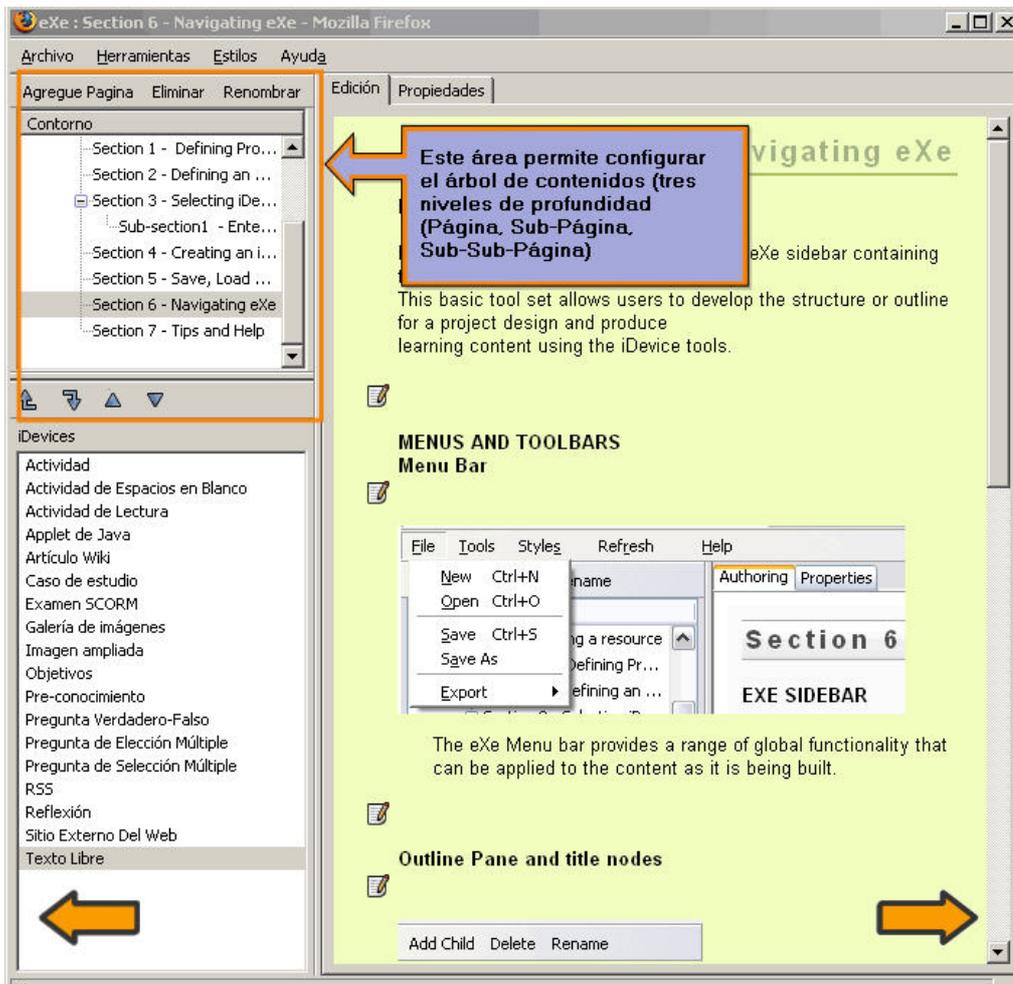
Sin embargo, al cerrar desde el aspa de la ventana el programa no se cerraba correctamente. Los desarrolladores han decidido inhabilitar esta opción, de manera que para cerrar debemos ir a **Archivo> Salir**.

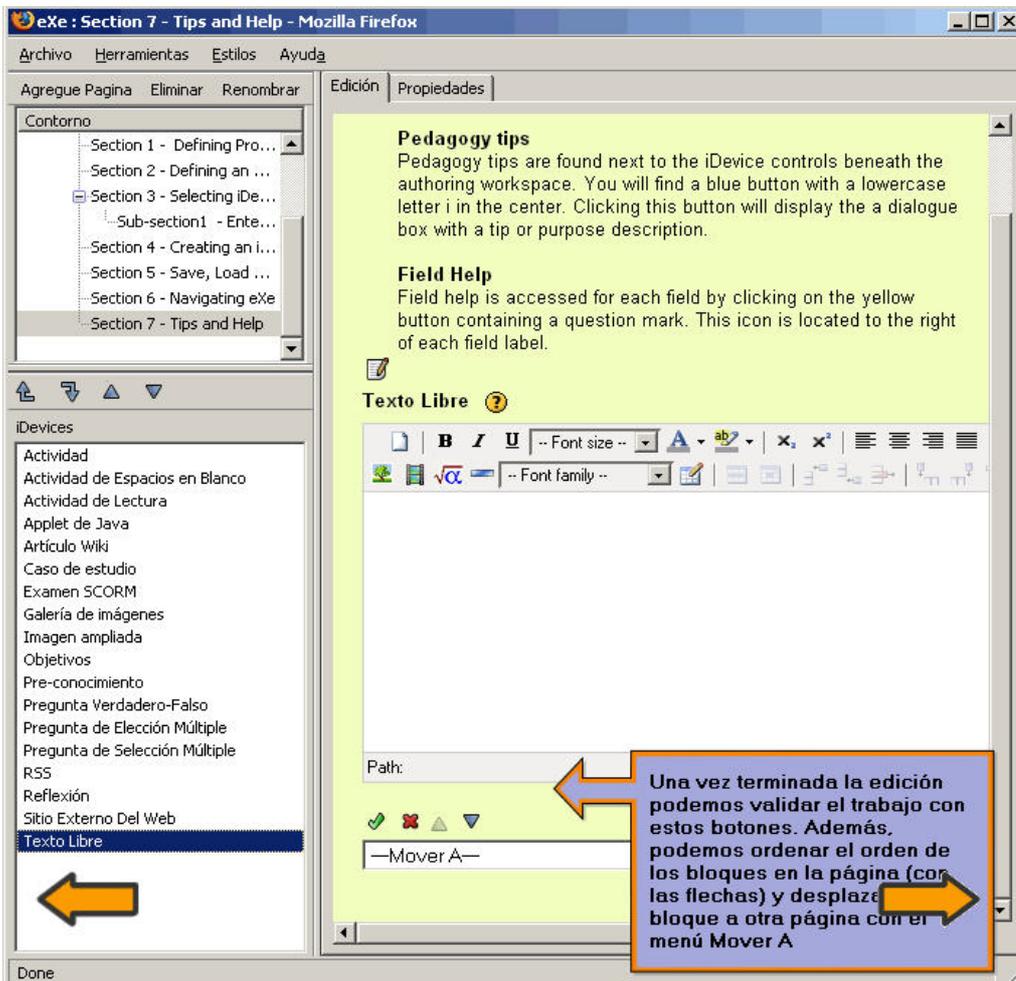
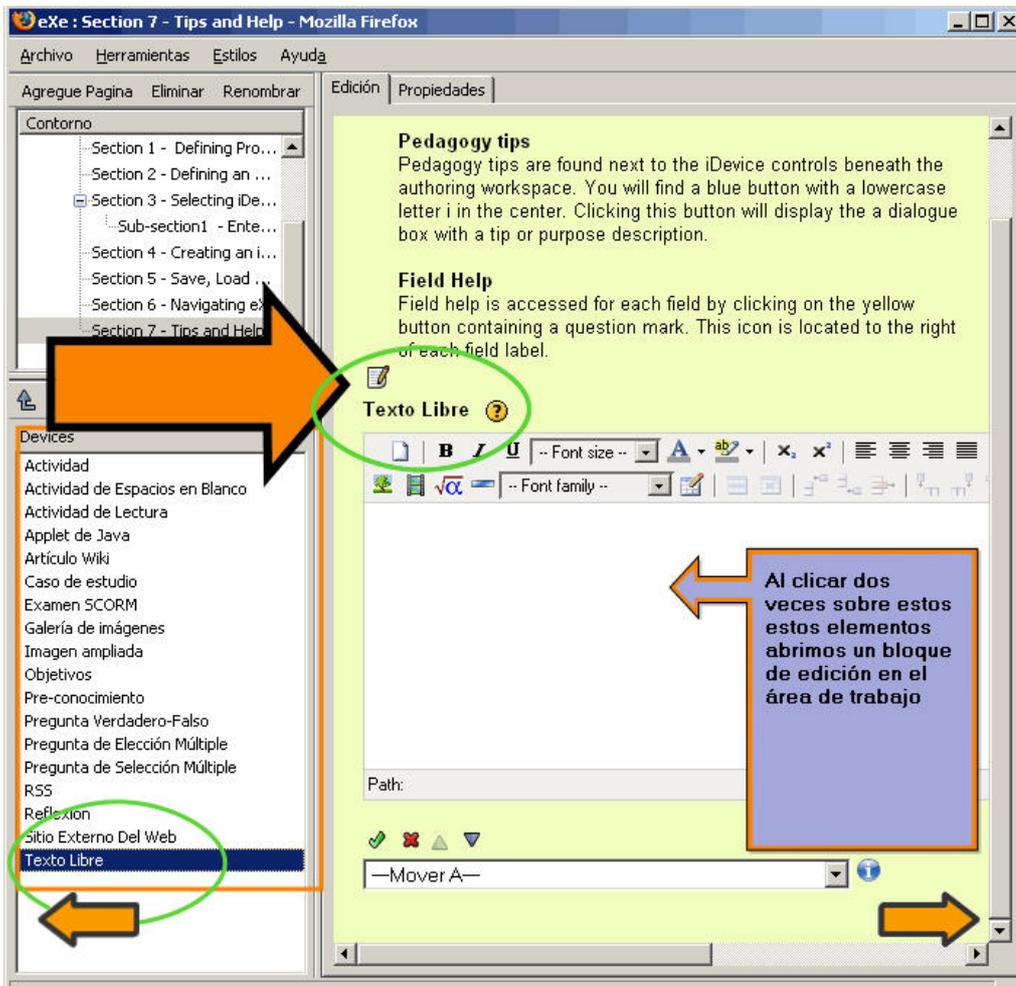
EL ENTORNO DE TRABAJO











eXe : Section 4 - Creating an iDevice using the Editor - Mozilla Firefox

Archivo Herramientas Estilos Ayuda

Agregue Pagina Eliminar Renombrar Edición Propiedades

Contorno

- Section 1 - Defining Pro...
- Section 2 - Defining an ...
- Section 3 - Selecting iDe...
- Sub-section1 - Ente...
- Section 4 - Creating an i...**
- Section 5 - Save, Load ...
- Section 6 - Navigating eXe
- Section 7 - Tips and Help

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

Section 4 - Creating an iDevice using the Editor

iDevice Editor

The iDevice Editor is a new feature from release 0.4 that allows you to design your own simple iDevices. This feature is still under development and improvements to its functionality continue to be made.

Con este botón podremos volver a editar cada uno de los bloques

Creating an iDevice

1. With eXe running, select Tools from the toolbar menu and select iDevice Editor. The iDevice editor window will open.
2. Enter the device name, author name, and a description of the iDevice.
3. Enter any pedagogical help you might give to other users on how you see the device being used.
4. Select the emphasis you want the content to have from the drop down menu.
5. The next step is to build your iDevice by selecting the elements you want to appear in your iDevice. The Add Text Field provides you with a single line input field and the Add Text Area gives you a multiple line input field and an image input field is now available.

http://127.0.0.1:51235/eXe-tutorial/authoring#

eXe : Section 6 - Navigating eXe - Mozilla Firefox

Archivo Herramientas Estilos Ayuda

Agregue Pagina Eliminar Renombrar Edición Propiedades

Contorno

- eXe Tutorial
 - Chapter 1 Introducción eXe
 - Chapter 2 Starting
 - Chapter 3 Building
 - Section 1 - D...
 - Section 2 - D...
 - Section 3 - Se...
 - Sub-secti...
 - Section 4 - C...

En la pestaña Propiedades accedemos a los metadatos del proyecto. Aquí podemos escribir título que aparece en el cabecero de todas las páginas

Paquete Metadata Exportar

Propiedades del proyecto

Título: eXe Tutorial, Introduction and Usability guide

Agregar Imagen Muestra Imagen %s Eliminar imagen

del autor: Helena Mill

del tema: Ninguno

del pie de la hoja:

Descripción

The purpose of this document is to provide a usability guide for the eXe system.

Taxonomía

Nivel 1: Chapter

Nivel 2: Sección

Nivel 3: Sub-section

Actualizar Árbol

Aplicar

Done

PROPIEDADES

1) Edición de las propiedades del documento

El gráfico interactivo de la izquierda nos muestra las distintas sub-pestañas de la pestaña propiedades.

1.1) Paquete



La sección de Propiedades le permite registrar los detalles generales sobre su proyecto ej. Título, Autor, y Descripción. También permite definir la taxonomía que prefiera usar para describir los diferentes componentes o niveles dentro del recurso.

Podemos incluir un título o una imagen que se mostrarán en la parte superior izquierda de nuestras páginas. No es recomendable utilizar ambas porque se superpondrán. La opción "Tile Background image" permite crear un friso horizontal con la repetición de la imagen escogida.

1.2) Metadatos de Dublin Core



The screenshot shows a software interface with a tabbed menu at the top containing 'Edición' and 'Propiedades'. Below this, there are three sub-tabs: 'Paquete', 'Metadatos', and 'Exportar'. A yellow callout box labeled 'IMAGEN 2' is positioned in the top right corner. The main area is titled 'Metadatos de Dublin Core' and contains a vertical list of input fields: 'Titulo:', 'Creador:', 'Tema:', 'Descripción', 'Publicador:', 'Contribuidores:', 'Fecha:', 'Tipo:', 'Formato:' (with a dropdown menu showing 'XHTML'), 'Identificador:', 'Fuente:', and 'Lenguaje:' (with a dropdown menu showing 'Afar.'). To the right of the 'Tema:', 'Fecha:', and 'Tipo:' fields are small blue circular icons with a white 'i'. At the bottom of the form, there are two orange arrows pointing left and right, respectively.

A la izquierda podemos ver un formulario con los campos requeridos por Dublin Core. Dublin Core es un estándar de metadatos para recursos en bibliotecas, ofrece "información sobre la información" de la misma forma que un envase de un yogur nos ofrece información sobre el contenido y nos evita tener que abrirlo para conocer sus características.

1.3) Exportar



The screenshot shows a software interface with a tabbed menu at the top containing 'Edición' and 'Propiedades'. Below this, there are three sub-tabs: 'Paquete', 'Metadatos', and 'Exportar'. A yellow callout box labeled 'IMAGEN 3' is positioned in the top right corner. The main area is titled 'Opciones de SCORM 1.2' and contains a checkbox with the text '¿Agregue los acoplamientos de Previo/Próximo dentro de SCOs?'. Below the checkbox is a button labeled 'Aplicar'.

Exportar permite configurar la exportación a SCORM.

EL ÁRBOL DE CONTENIDOS

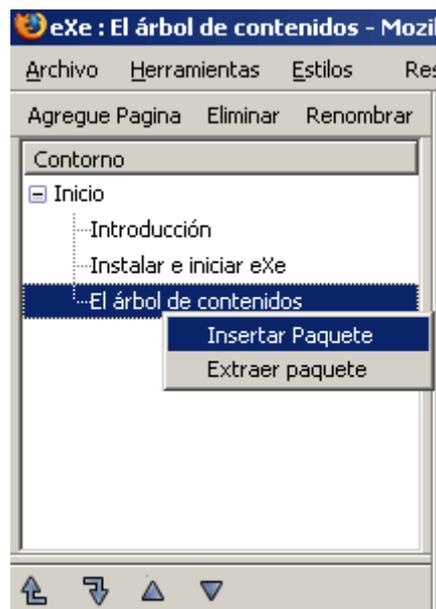
Las herramientas de Esquema (árbol de contenidos) permiten definir la estructura que tendrá su proyecto. Esto es particularmente útil para proyectos grandes o complejos que contienen muchas partes o temas. Por defecto este panel muestra un único nodo, **Inicio**.

1) Inicio

El nodo de Inicio (Home) es la primera página mostrada cuando el proyecto es exportado a la web o a un LMS. Este es un nodo jerárquicamente padre y los nodos "hijos" adicionales pueden ser añadidos bajo este nodo.

2) Añadir y eliminar nodos

Para Añadir nuevos nodos seleccione el nodo padre y haga clic en el botón de **Agregue página**. También podemos renombrar estos nuevos nodos, seleccionándolos y pulsando el botón "**Renombrar**". Para eliminar un archivo, seleccionarlo y pulsar el botón **eliminar**. Esta acción debe confirmarse pero no se puede deshacer.



3) Flechas Promover/Degradar y Subir/Bajar

Las flechas Promover/Degradar y Subir/Bajar están localizadas bajo el panel de Esquema. Seleccionando un nodo y haciendo clic en una de las flechas cambiará la posición de ese nodo en la estructura del esquema dándole mayor o menor relevancia a ese tópico o modificando el orden.

4) Insertar y extraer paquetes

Esta función nos permite extraer el nodo seleccionado y todos los nodos dependientes en un archivo separado. De la misma manera podemos insertar una serie de nodos en un lugar determinado, importando un archivo creado con eXe. Los archivos exe tienen la extensión elp.

REPERTORIO DE HERRAMIENTAS DE EDICIÓN

Incluir una actividad en la página que estamos componiendo es muy sencillo, basta con hacer doble clic sobre el nombre en el panel del repertorio de herramientas de edición.

Para facilitar su comprensión hemos agrupada estas herramienta los siguientes apartados que se corresponden con las páginas correspondientes que se pueden acceder a través del menú lateral.

► Elementos de presentación de los contenidos

Se trata de elementos gráficos que permiten destacar fragmentos concretos de texto en una página.

- Objetivos
- Pre-conocimiento

► Adjuntar otros elementos multimedia

- Galería de imágenes
- Imagen ampliada
- Applet de Java

► Agregar elementos externos

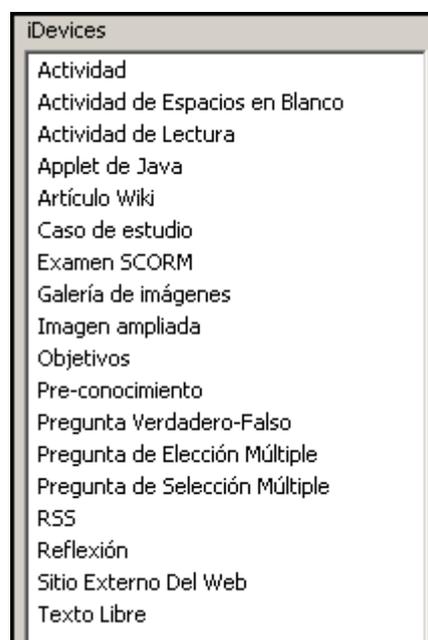
- Artículo de Wikipedia
- RSS

► Actividades

- Actividad de lectura
- Estudio de caso
- Reflexión

► Preguntas y juegos

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



Además, con el **editor HTML** podemos dar formato al texto e insertar todo tipo de recursos multimedia. Podemos encontrar este elemento en:

- el módulo Texto libre
- integrado en todas las demás herramientas

1) Objetivos

En este recuadro podemos listar los objetivos de aprendizaje de un curso o actividad.



Objetivos

- Elaborar un contenido multimedia e interactivo
- Entender las posibilidades de exportación de eXe

2) Pre-conocimiento

Con este dispositivo podemos mostrar los conocimientos que son necesarios para seguir un curso o actividad.



Pre-conocimiento

Para utilizar eXe sólo es necesario tener conocimientos básicos de usuario en Internet

3) Galería de imágenes

Podemos adjuntar varias imágenes que se muestran en miniatura. Al pulsar sobre ellas aparecen en una ventana emergente que nos permite seguir la secuencia de la galería. Es una pena que las imágenes ocupen sólo una parte pequeña de la ventana.



Galería de imágenes



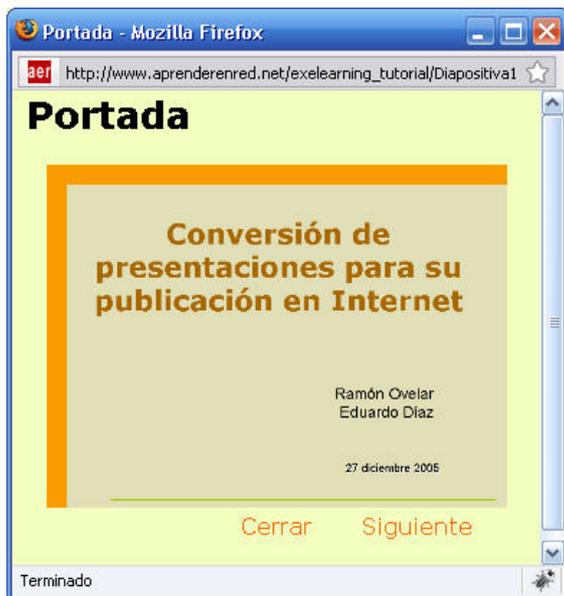
Portada



Sumario



¿Qué es un pdf?



4) Imagen ampliada

Este es un recurso que muestra una imagen que podemos ampliar con una lupa. Aunque nunca se sabe, quizás para un juego puede resultar divertido:



5) Applets de Java

exE también permite insertar applets de Java en las páginas (apartado en desarrollo).

6) Artículo de Wikipedia

Este es un magnífico recurso que hace uso de un contenido libre como es la Wikipedia. Debemos seleccionar la Wikipedia que nos interesa e introducir una palabra, en este caso Monteverdi en el campo inferior. Si existe una página con ese nombre, la muestra, así de fácil.

Claudio Monteverdi

De Wikipedia, la enciclopedia libre

(Redirigido desde [Monteverdi](#))
Saltar a [navegación](#), [búsqueda](#)

Músico [italiano](#) bautizado el [15 de mayo de 1567](#), en [Cremona](#), fallecido el [29 de noviembre de 1643](#) en [Venecia](#). Marcó la transición entre la tradición polifónica y madrigalista del [siglo XVI](#) y el nacimiento del drama lírico y de la [ópera](#) en el [siglo XVII](#). Es la figura más importante en la transición entre la música del renacimiento y la barroca.

Inició sus estudios de música con [Marco Antonio Ingegneri](#), maestro de la capilla de la Catedral de [Cremona](#) y a los 15 años publicó sus primeras obras.

Entre [1587](#) y [1638](#) publicó ocho colecciones de [madrigales](#).

En [1599](#) se casó con Claudia de Cataneis y el año [1607](#) se estrenó *Orfeo, favola in musica*, su primer drama musical.

Su siguiente ópera "Arianna" (1608), cuya música se ha perdido, excepto el famoso "Lamento", consolidó su fama.

En 1613 fue maestro de coro y director de la catedral de San Marcos de Venecia.



Retrato de Claudio Monteverdi en Venecia, 1640, por Bernardo Strozzi



En su música religiosa utilizó gran variedad de estilos que iban desde la polifonía de su Misa de 1610 a la música vocal operística de gran virtuosismo y las composiciones corales antifonales de sus Vísperas, también de 1610, tal vez su obra hoy más famosa.

La obra "Selva morale e spirituale", publicada en 1640, es un enorme compendio de música sacra. En 1637 compuso una nueva serie de óperas, de las cuales sólo conocemos "Il ritorno d'Ulisse in patria" (1641) y *L'incoronazione di Poppea* (1642).

Enlace externo

- [Claudio Monteverdi en epdlp.com](#)

Obtenido de "http://es.wikipedia.org/wiki/Claudio_Monteverdi"

 [Wikimedia Commons](#) alberga contenido multimedia sobre [Claudio Monteverdi](#)

Categorías: [Músicos de Italia](#) | [Compositores de ópera](#) | [Compositores del barroco](#) | [Wikipedia:Artículos destacados en w:cs](#)

7) RSS (no dinámica)

Este recurso es engañoso, dado que lo lógico es pensar que los contenidos del bloque se irán actualizando conforme el blog incorpore novedades. Sin embargo esto no es cierto: la lista de titulares queda congelada el día en el que se crea el bloque. Por ejemplo, el último post que recoge esta lista es del 16 de octubre de 2006

<http://www.adelat.org/xmlsrv/rss2.php?blog=2> (canal de sindicación)

<http://www.adelat.org/index.php> (dirección de Internet)

[Qué ocurriría si los humanos desapareciéramos del planeta](#)

[16 de octubre: Record Guinness Levántate](#)

[¿No me gustan las pizarras digitales interactivas?](#)

[Desde hoy, 39 primaveras](#)

[Liberado curso sobre plurilingüismo](#)

[Factoría de creadores 2.0: Creative Commons](#)

[Por qué hago esto...](#)

[Concurso literario enlatado... en SMS](#)

8) Actividad

Con este cuadro podemos escribir una actividad. No tenemos más ayuda que nuestra habilidad para explicarnos, pero la verdad es que el icono y el cuadro sirven para facilitarnos la composición de la página.



Actividad

Para conocer mejor las posibilidades de eXe, debemos probando cada una de los elementos del panel lateral e ir guardando los cambios para ver cuál es el resultado en la Web.

9) Estudio de caso

Un estudio de caso es una historia que crea una situación de aprendizaje. El estudio de caso puede ser usado para presentar una situación real que permite a los estudiantes aplicar su propio conocimiento y experiencia.



Caso de estudio

Ramón y Edu tienen que realizar contenidos digitales para sus alumnos. Han estado buscando distintas herramientas para ver cuáles son más eficaces y menos complicadas de aprender...

Ramón te manda un mensaje pidiéndote consejo sobre herramientas de autor. Busca algo de documentación y explícale lo que hacéis en la Universidad

10) Reflexión

Podemos escribir una pregunta y colocar una retroalimentación que el alumno puede ver al pulsar el botón. Me parece que le falta algo a este recurso, aunque como en el caso de la actividad, se agradecen los iconos para contextualizar.



Reflexión

¿es realmente útil esto de Internet para mis clases?

[Click aquí](#)



Reflexión

¿es realmente útil esto de Internet para mis clases?

Ocultar

Yo creo que sí, y además avanza muy rápido, así que mejor vamos poquito a poquito que sino cada vez será más complicado...

11) Actividad de espacios en blanco

Este componente permite ocultar palabras en una frase para que los alumnos las recuperen. Podemos configurar el nivel de coincidencia con la cadena exacta o el uso de Mayúsculas/Minúsculas.



Actividad de Espacios en Blanco

Lee el párrafo que aparece a continuación y rellena los campos en blanco

Neil **prez** y Stephen **kleen** coincidieron en dos grupos: y , Stills, Nash & Young

Reiniciar

Mostrar las respuestas

Your score is 0/5.

Para más pistas mirar la imagen ampliada en la página "Adjuntar otros elementos multimedia"

12) Preguntas de Elección-Múltiple y de Verdadero-Falso

Podemos configurar los test como se muestra a continuación. El número de preguntas es ilimitado.



Pregunta Elección-Múltiple

Last Time Around es un disco de finales de los sesenta



Sí, del año año 68

No, es del 71

Correcto



Pregunta Verdadero-Falso

Marca las opciones que te parezcan correctas:

1. Neil Young sigue sacando discos

Verdadero Falso

Incorrecto! Ha sacado uno hace unos meses

13) Examen SCORM

El examen SCORM es similar a estos test pero los resultados de los alumnos quedan registrados y pueden dar una idea al docente del avance en las actividades (cuando están en un curso de una plataforma conforme a SCORM). Como este recurso se va colgar en la Web, no incluyo un ejemplo porque el ejercicio puede buscar la plataforma y al no encontrarla dar errores.

EDITOR HTML



El editor HTML está disponible en todas las herramientas de edición (Panel iDevices) de eXe Learning 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. La siguiente animación muestra de forma preliminar los grupos de funciones del editor.

Algunas observaciones para pegar texto en el editor

El editor de eXe ofrece las funciones fundamentales para dar formato a los textos. Sin embargo, en muchas ocasiones, los textos que queremos utilizar están ya escritos o sencillamente preferimos usar un procesador al que estamos más habituados. Para ello usaremos los botones del editor destacados en la siguiente imagen.

Aunque en el momento de editar la página no lo advirtamos, cuando copiamos un fragmento de Word y lo pegamos en un editor HTML (como el de eXe, Moodle...) estamos pegando un



montón de código de Word incompatible. Muchas veces no pasa nada, pero puede ocurrir que nosotros no veamos el problema originado y otros usuarios sí. Por eso, aunque tengamos que dedicar un momento para volver a dar formato al texto que hemos pegado, recomendamos la segunda y la tercera opción.

Para mostrar con un ejemplo vamos a pegar en el editor de eXe el fragmento de un documento que mostramos en la siguiente imagen:

4. Plan de actividades

Objetos de aprendizaje aplicados al e-learning

- **16-18 de julio:**
 - Exponer en el foro vuestra visión particular de las ventajas y/o desventajas de la utilización de objetos de aprendizaje.
- **18-29 de julio:**
 - Realización de un registro de metadatos LOM para uno de los recursos propuestos utilizando la herramienta LOMPad

Fecha prevista de entrega: domingo 29 de julio.
- **18-29 de julio (ACTIVIDAD OPCIONAL):**
 - Agregación de contenidos usando la herramienta de contenidos Reload Editor

1.1) Opción pegar Pegar



4. Plan de actividades

Objetos de aprendizaje aplicados al e-learning.

- **16-18 de julio:**
 - Exponer en el foro vuestra visión particular de las ventajas y/o desventajas de la utilización de objetos de aprendizajes.
- **18-29 de julio:**
 - Realización de un registro de metadatos LOM para uno de los recursos propuestos utilizando la herramienta LOMPad

Fecha prevista de entrega: domingo 29 de julio.
- **18-29 de julio (ACTIVIDAD OPCIONAL):**
 - Agregación de contenidos usando la herramienta de contenidos Reload Editor

1.2) Opción Pegar sin formato



4. Plan de actividades

Objetos de aprendizaje aplicados al e-learning.

- 16-18 de julio:
 - Exponer en el foro vuestra visión particular de las ventajas y/o desventajas de la utilización de objetos de aprendizajes.
- 18-29 de julio:
 - Realización de un registro de metadatos LOM para uno de los recursos propuestos utilizando la herramienta LOMPadFecha prevista de entrega: domingo 29 de julio.
- 18-29 de julio (ACTIVIDAD OPCIONAL):
 - Agregación de contenidos usando la herramienta de contenidos Reload Editor

1.3) Opción Pegar desde Word



4. Plan de actividades

Objetos de aprendizaje aplicados al e-learning

- **16-18 de julio:**
 - Exponer en el foro vuestra visión particular de las ventajas y/o desventajas de la utilización de objetos de aprendizajes
 - **18-29 de julio:**
 - Realización de un registro de metadatos LOM para uno de los recursos propuestos utilizando la herramienta LOMPad
- Fecha prevista de entrega: domingo 29 de julio.**
- **18-29 de julio (ACTIVIDAD OPCIONAL):**
 - Agregación de contenidos usando la herramienta de contenidos Reload Editor

1.4) Comparación

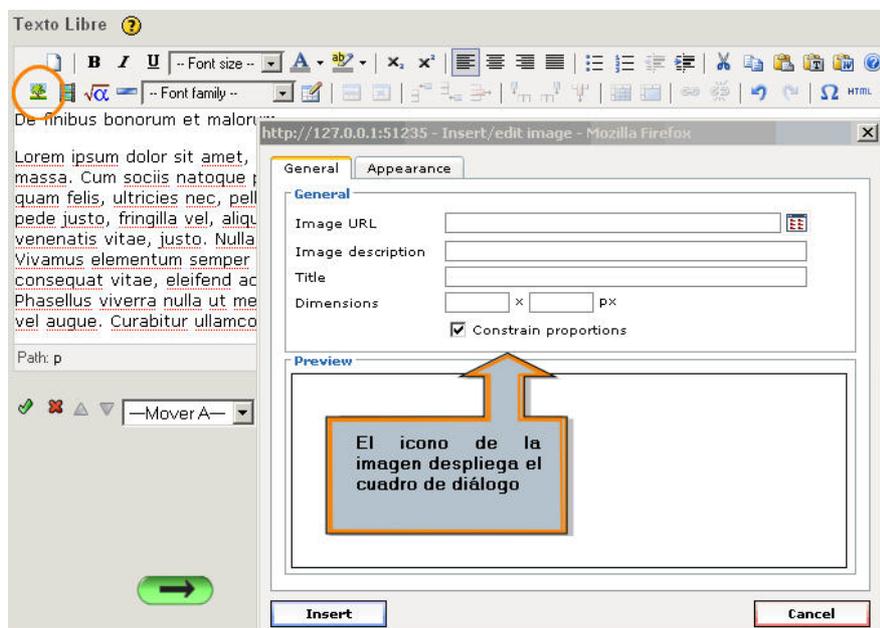
Si comparamos las tres versiones es probable que muchos se vean tentados de utilizar la primera de las opciones; sin embargo, es posible que se encuentren con sorpresas a la hora de exportar el proyecto final. Por esta razón es preferible comprobar antes qué resultado vamos a obtener exportando el proyecto y viendo el resultado final y no contentarse con la vista previa de eXe.

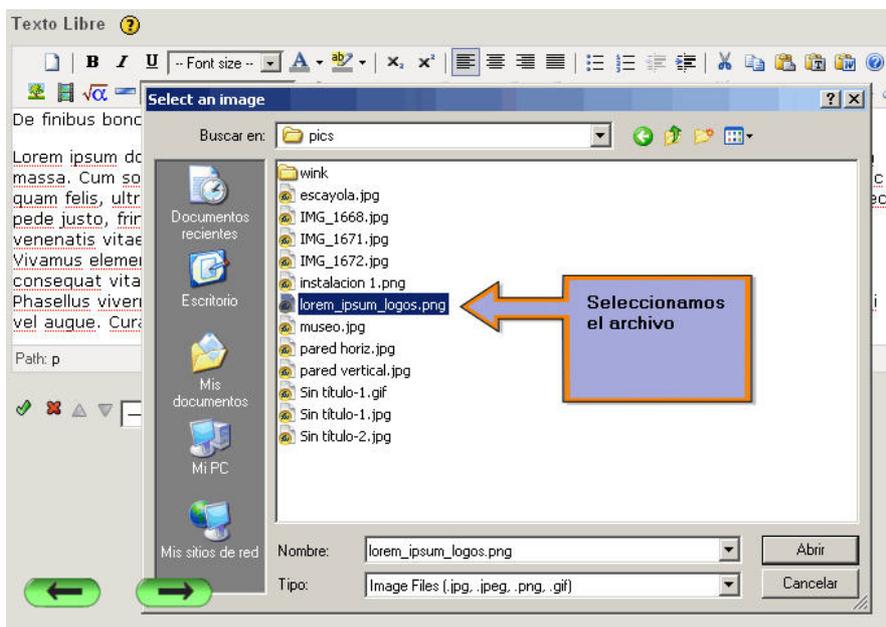
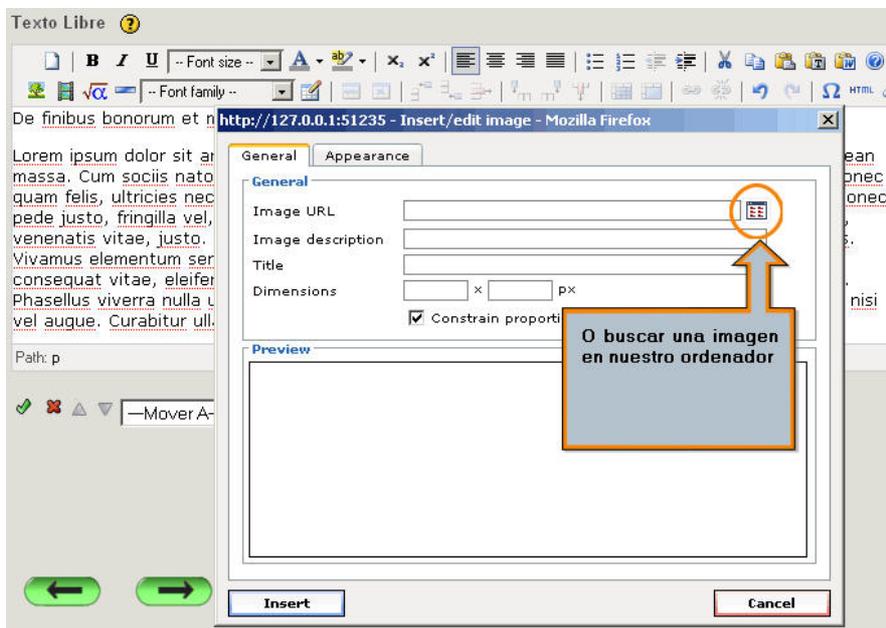
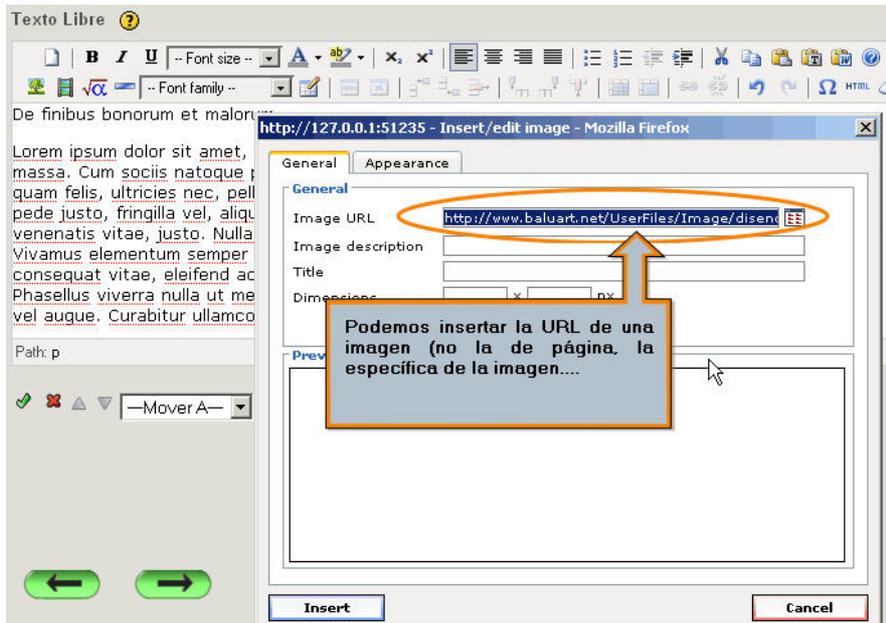
EL EDITOR HTML

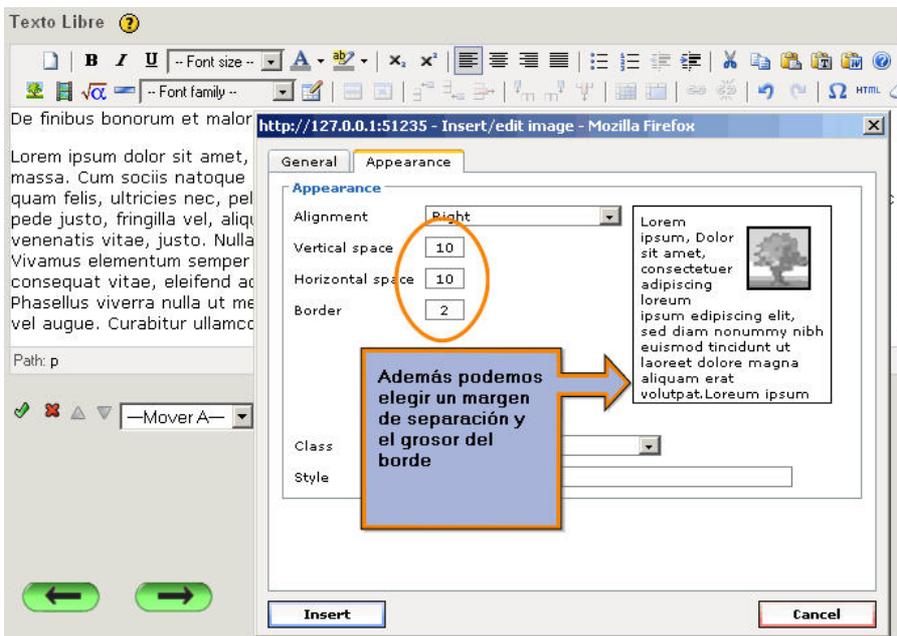
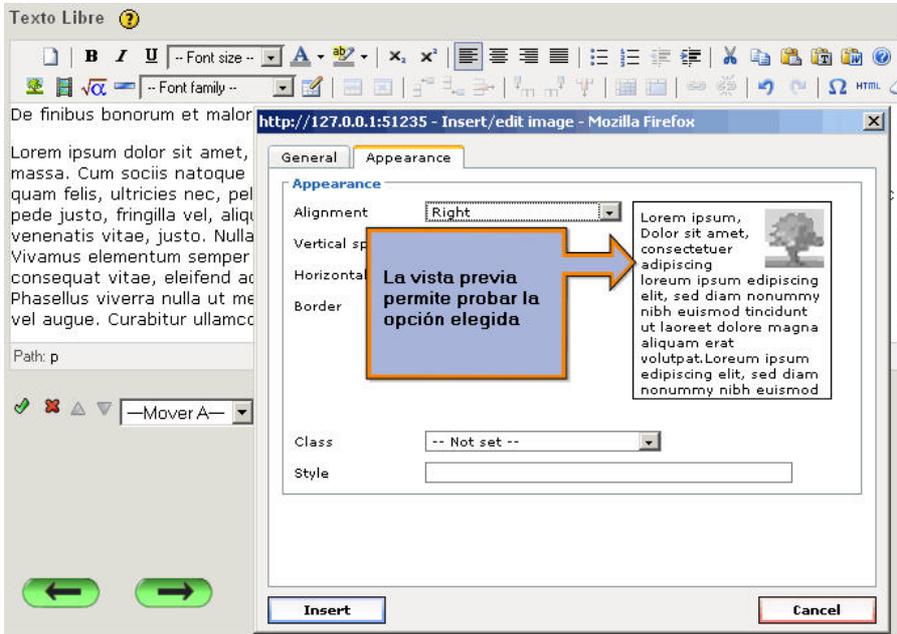
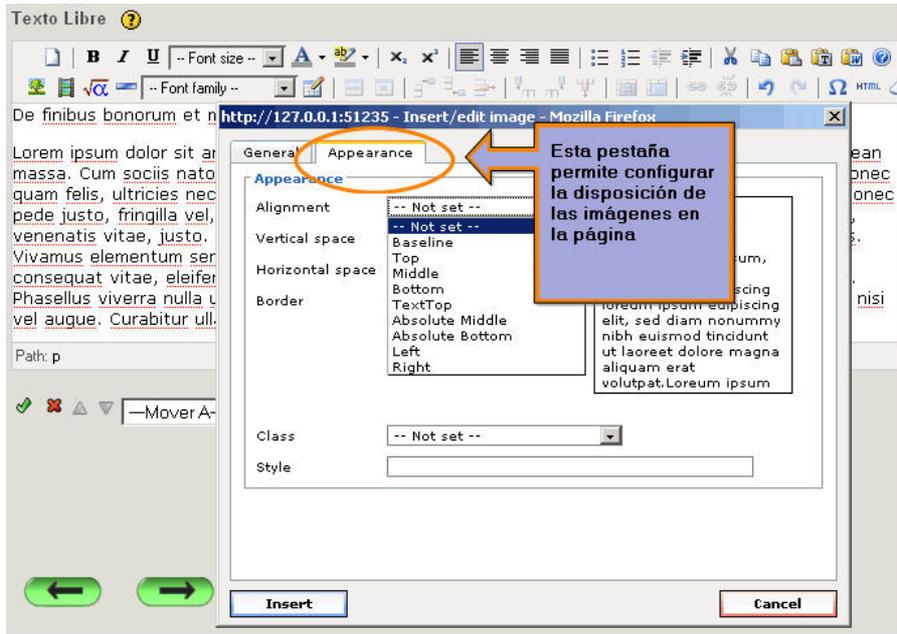
El editor HTML permite insertar imágenes en el texto de forma intuitiva y sencilla. A través del cuadro de diálogo que explicamos en la **siguiente animación** podemos insertar una imagen. Automáticamente detecta las dimensiones y nos permite cambiarlas sin deformar la imagen. Además, ofrece varias opciones de justificación y márgenes que podemos previsualizar antes de elegir.

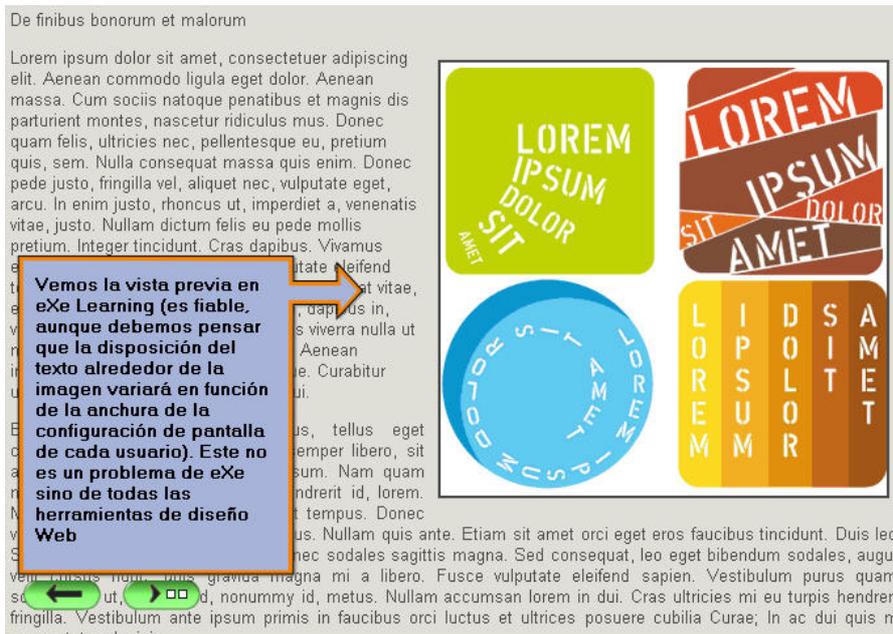
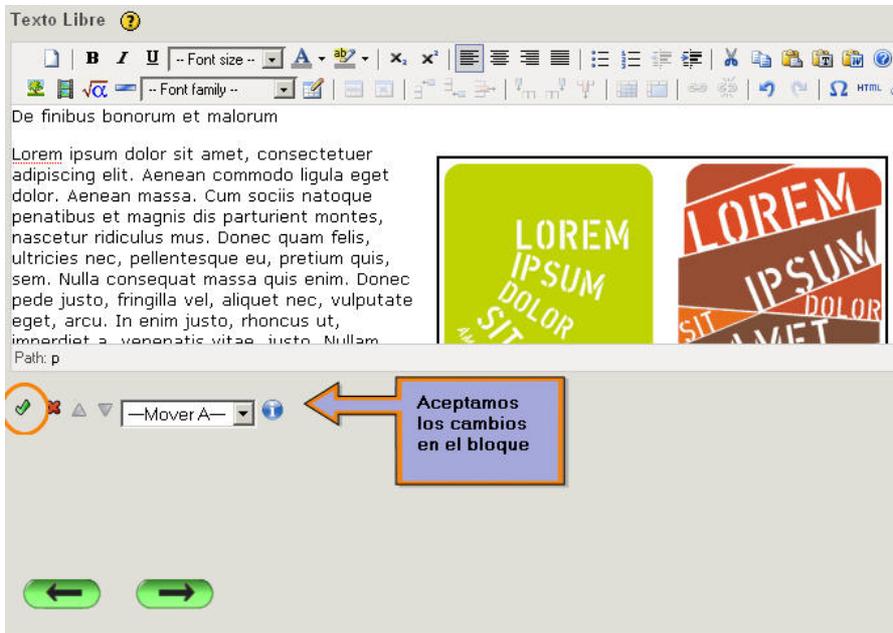
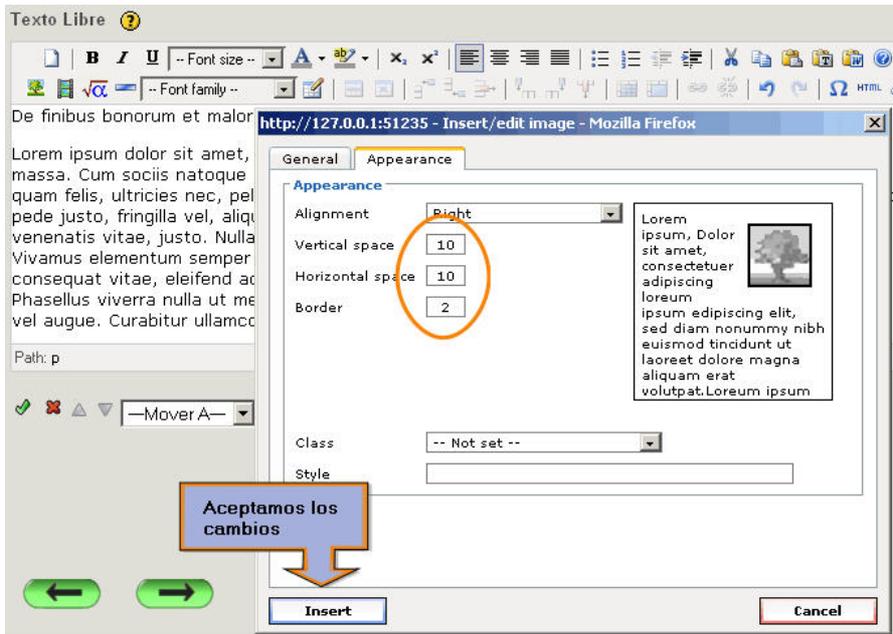
Los formatos de imagen aceptados por eXe son **GIF** (.gif), **JPG** (.jpg y .jpeg) y **PNG** (.png).

1) Insertar Imágenes









Nota 1

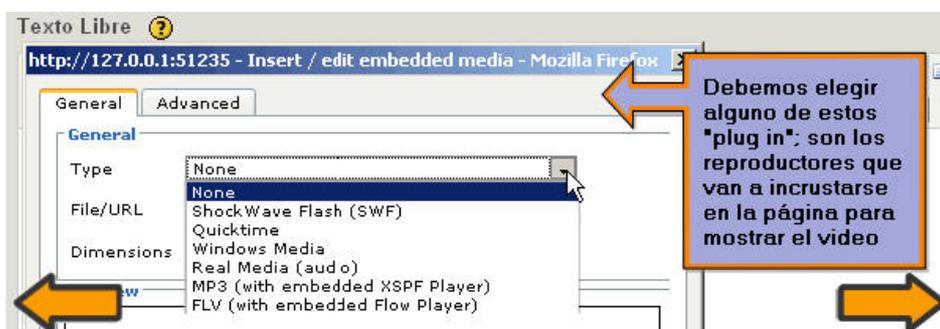
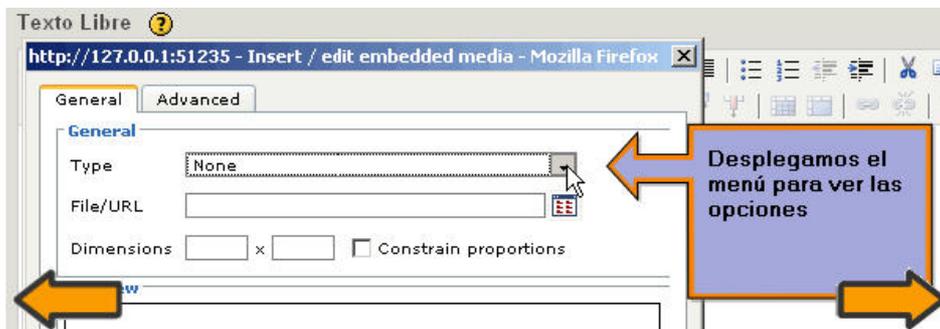
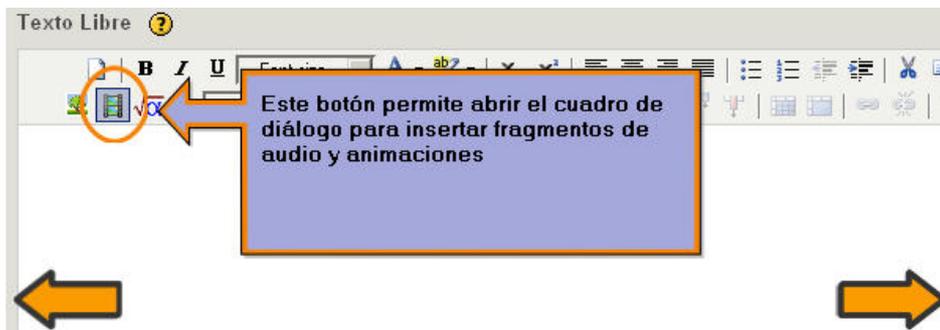
Si queremos situar una imagen centrada y no rodeada de texto es preferible no utilizar el cuadro de diálogo mostrado en la anterior animación (opción "Not set") y utilizar la opción del editor para centrar el texto.



2) Formatos de audio y vídeo

Opciones y formatos para animaciones Flash, video y audio

Las siguientes imágenes muestran las opciones del cuadro de diálogo de eXe para insertar audio, vídeo y animaciones Flash.



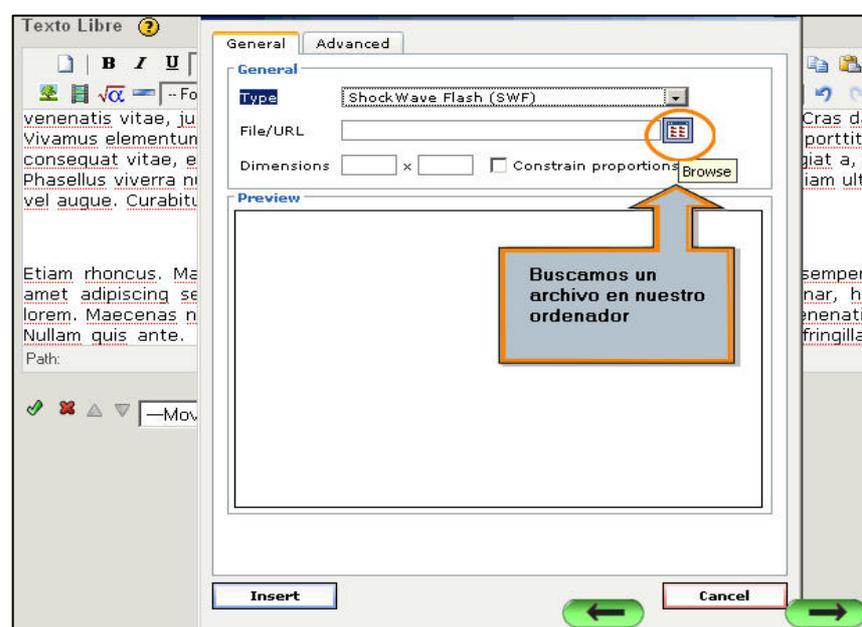
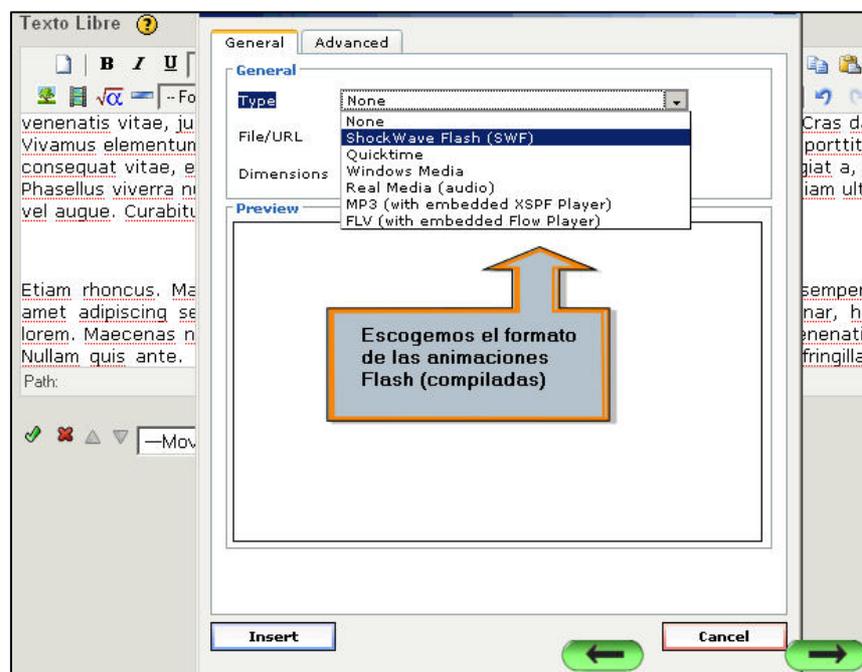
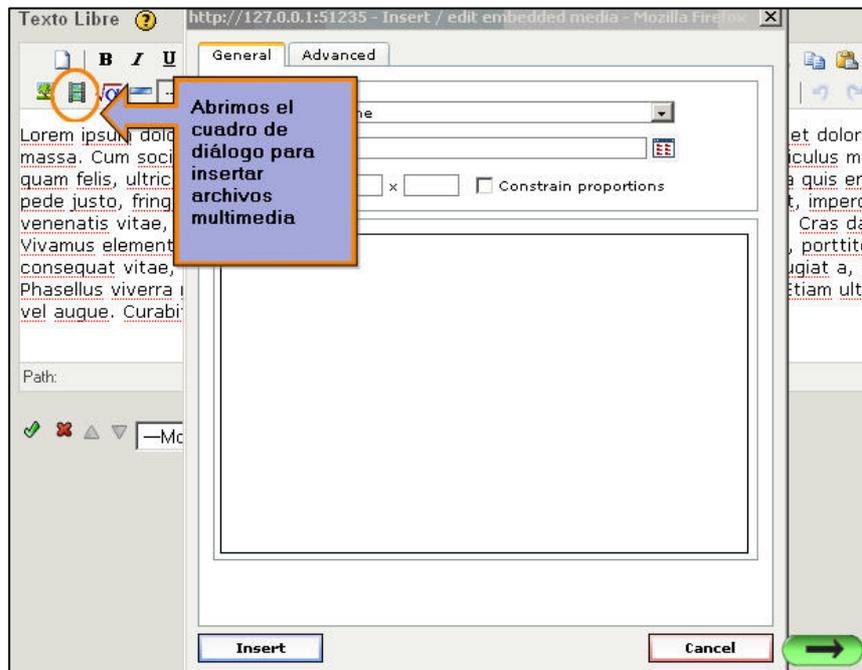
Podemos distinguir entre dos grupos: las cuatro primeras opciones (Flash, Quicktime, Windows Media y Real Audio) necesitan que el usuario que visita la página tenga instaladas estas aplicaciones, por otra parte muy comunes, mientras que en el segundo grupo (MP3 con XSPF Player y FLV) nuestro proyecto eXe contará con todo lo necesario.

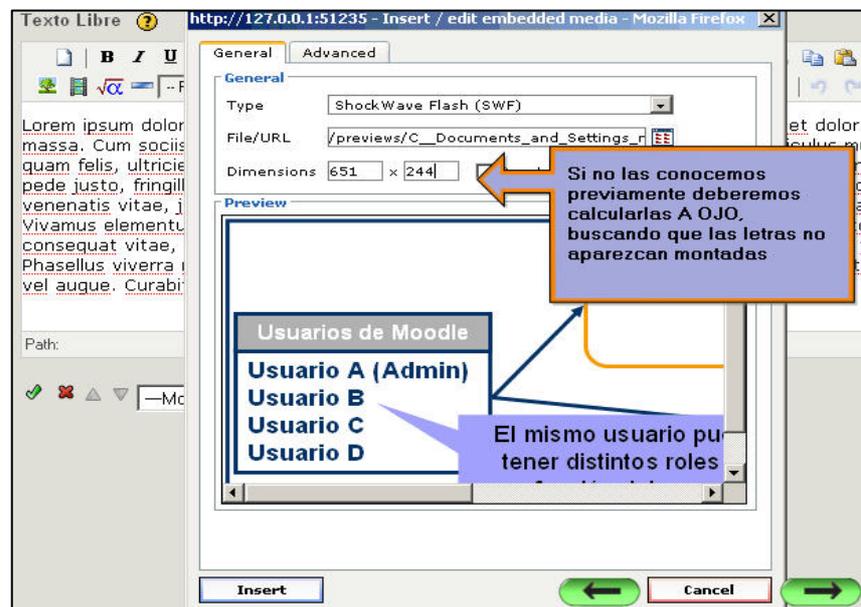
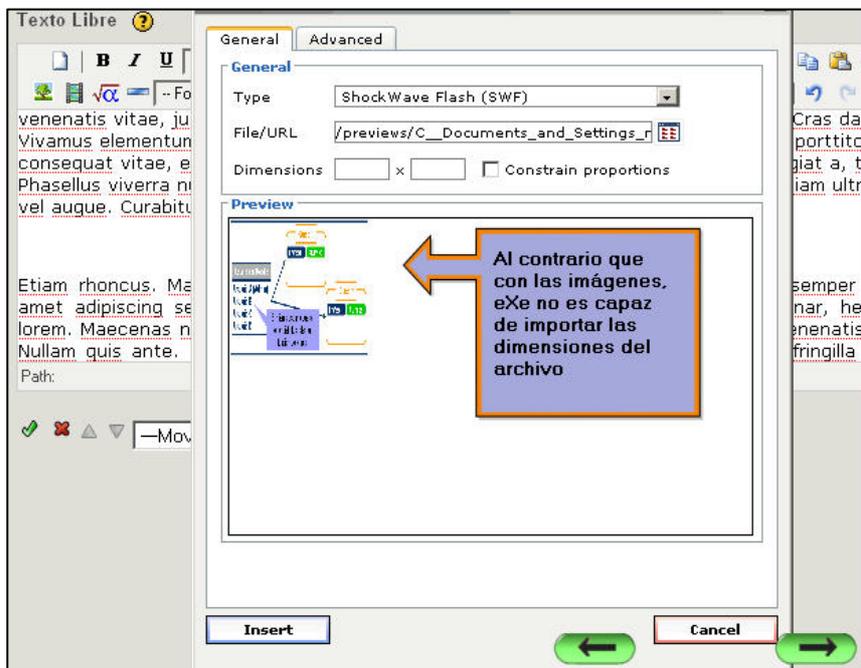
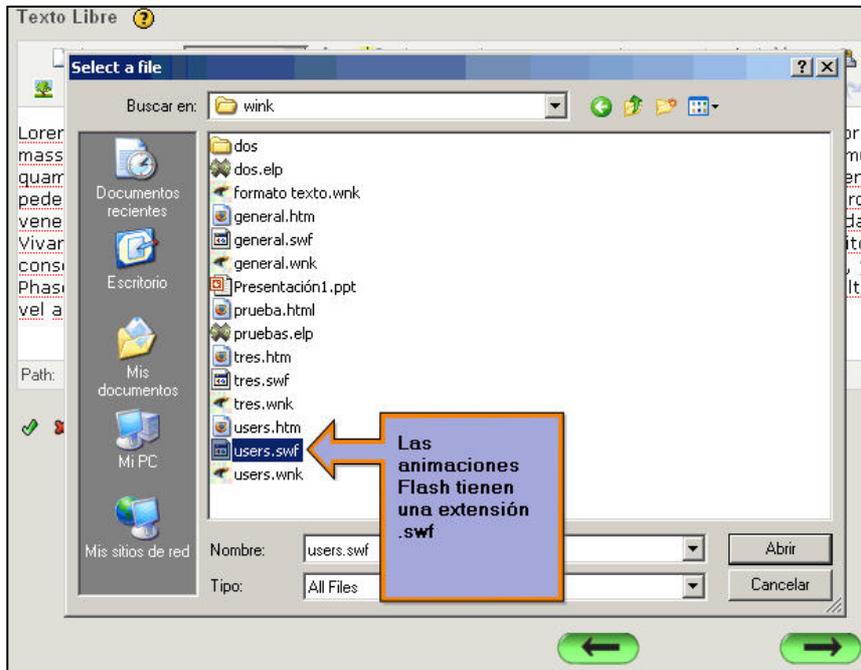
	Audio	Vídeo	Plug in incorporado
Animaciones Flash (.swf)	✓	✓	✗
Películas Quicktime (.mov)	✓	✓	✗
Películas Windows Media (.wmv)	✓	✓	✗
Audio Real Player (.rm)	✓	✗	✗
Audio MP3 (.mp3)	✓	✗	✓
Flash Video	✓	✓	✓

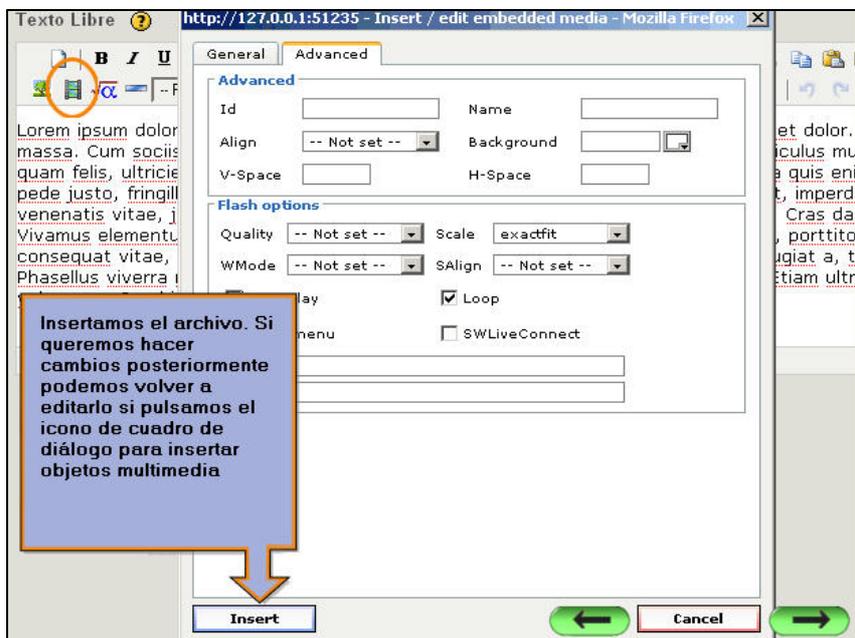
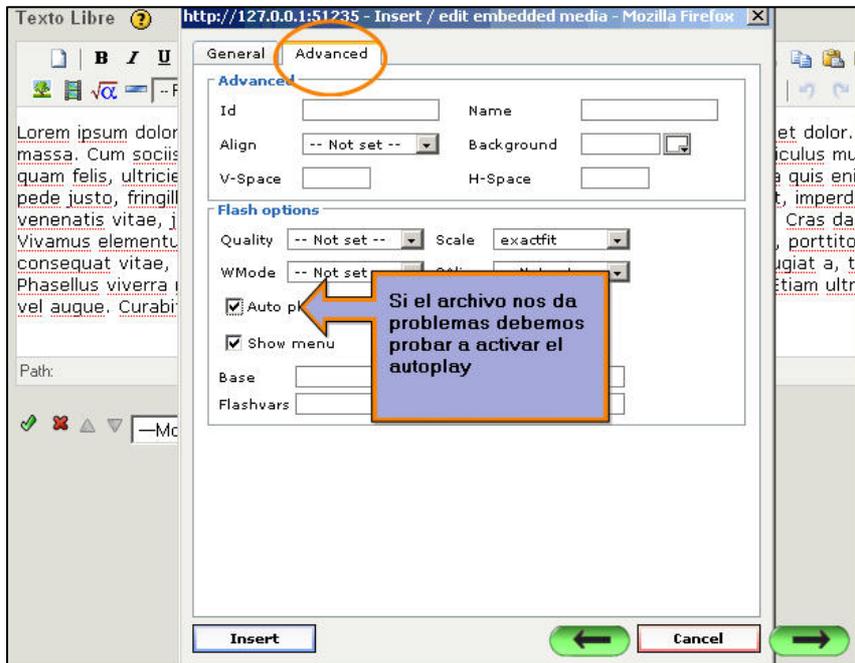
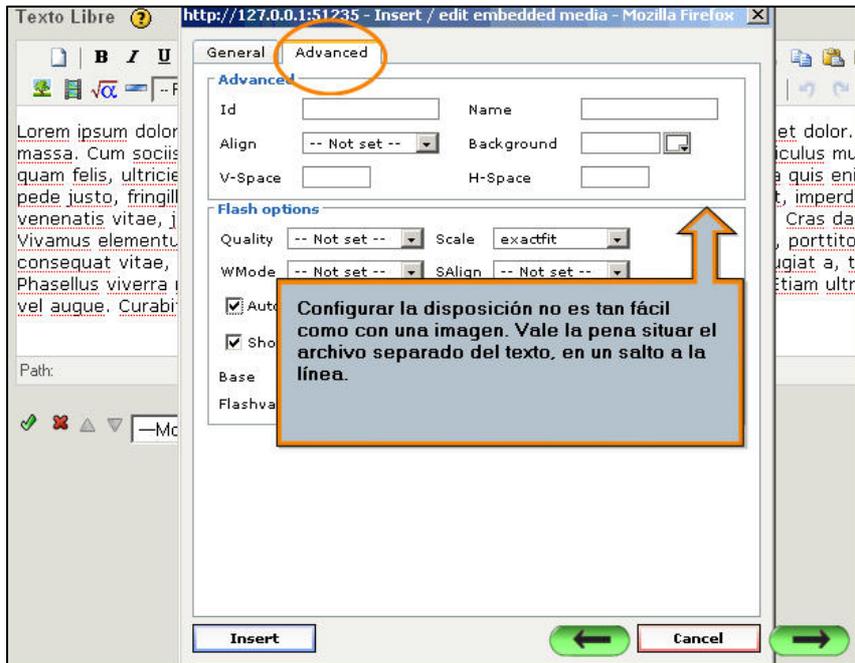
3) Insertar animaciones Flash

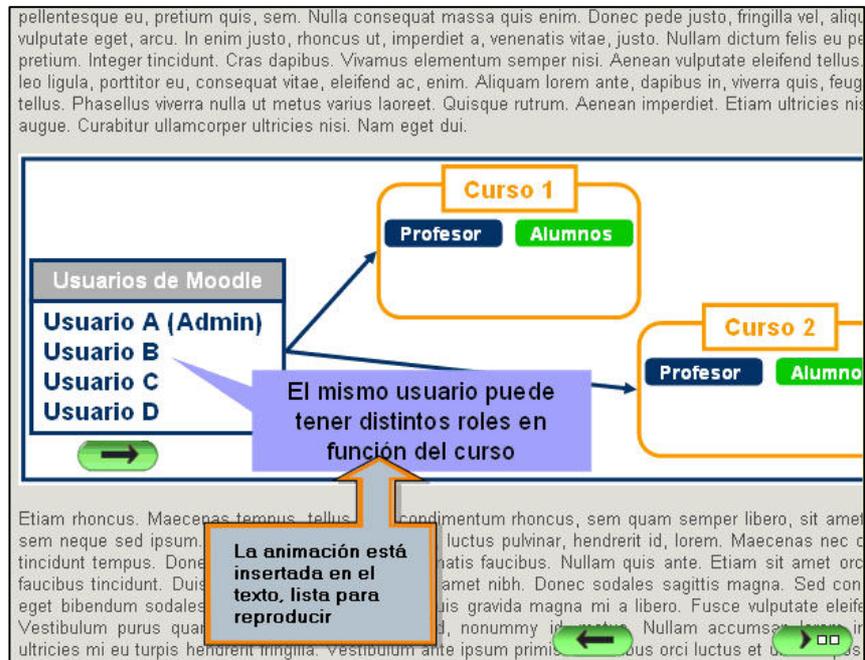
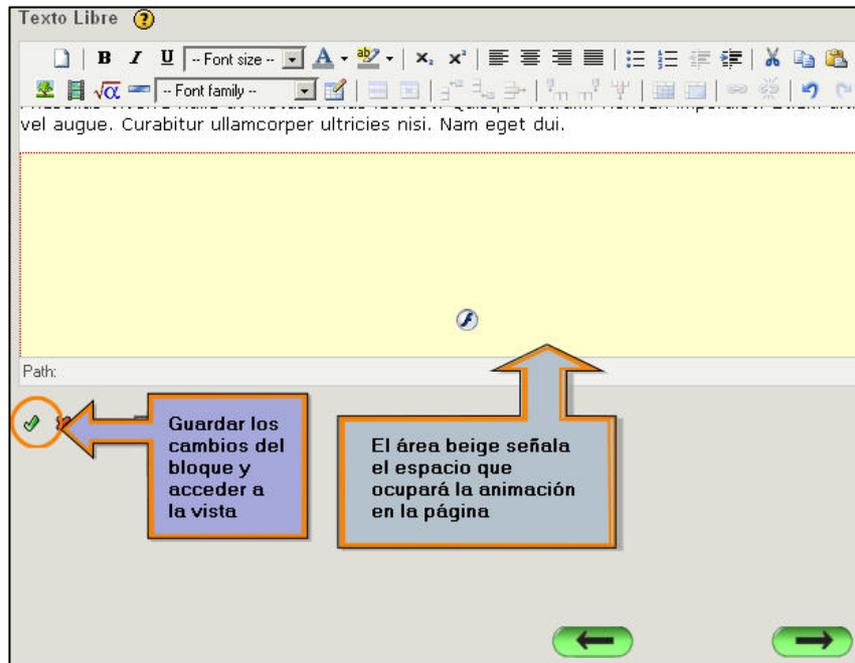
La inserción de animaciones Flash es similar al proceso que ya hemos realizado con las imágenes, aunque en esta ocasión deberemos cuidar algunos detalles más. En primer lugar, **eXe no es capaz de detectar las dimensiones (altura x anchura)** de la animación, de modo que tendremos que corregir los valores que pone por defecto (100 x 100px). Si no podemos conocer estos valores deberemos ir tanteando hasta encontrar una presentación satisfactoria.

Otro aspecto importante es la casilla **AutoPlay (en la pestaña Advanced)**. Deberemos marcar este valor si la animación debe arrancar automáticamente y dejarlo sin marcar en caso de que comience con un botón (como en el caso que mostramos a continuación). La siguiente animación muestra el proceso paso a paso.







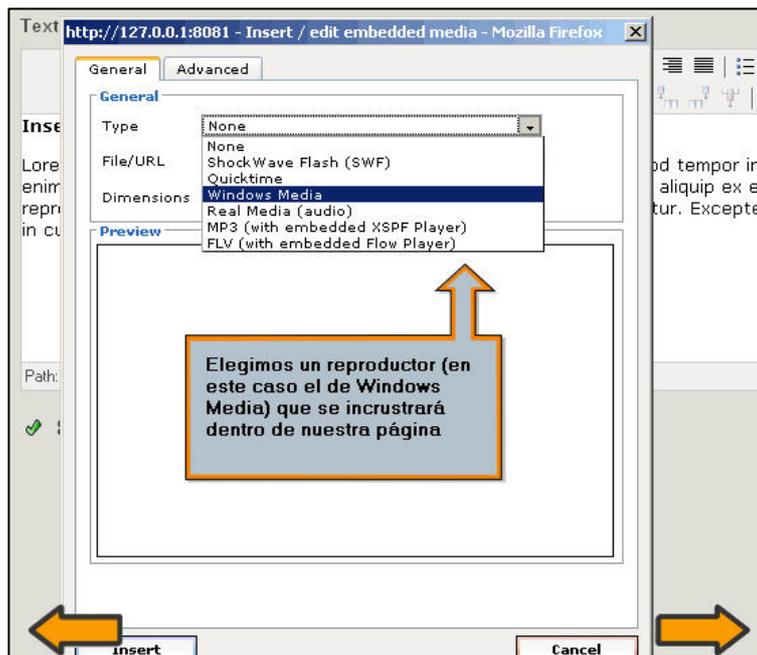
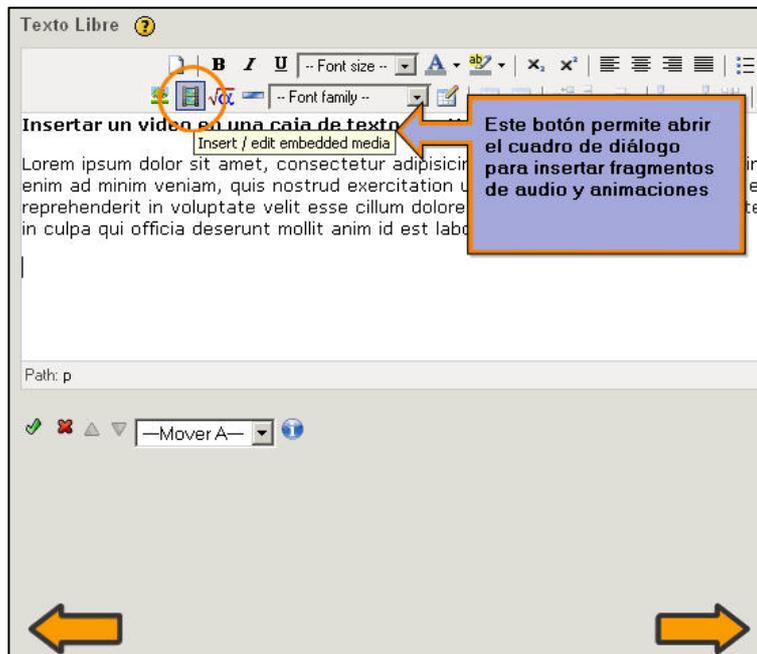


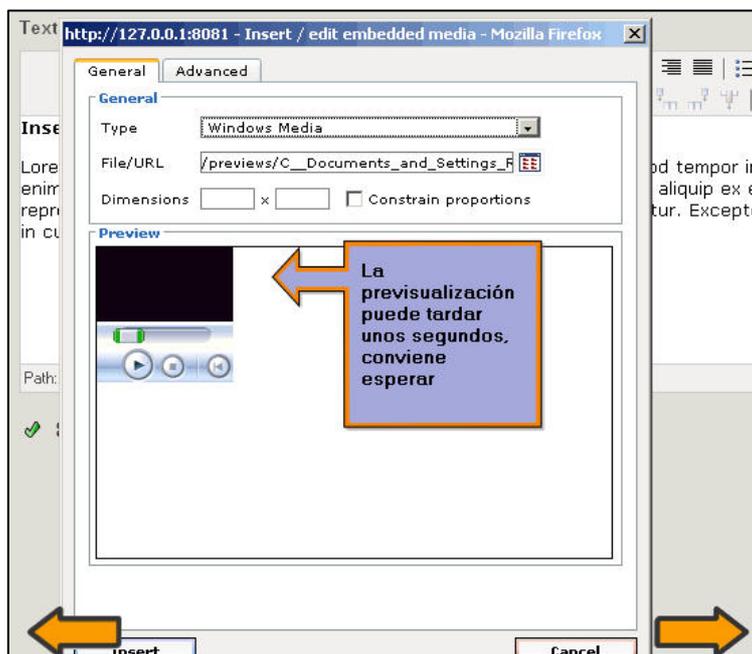
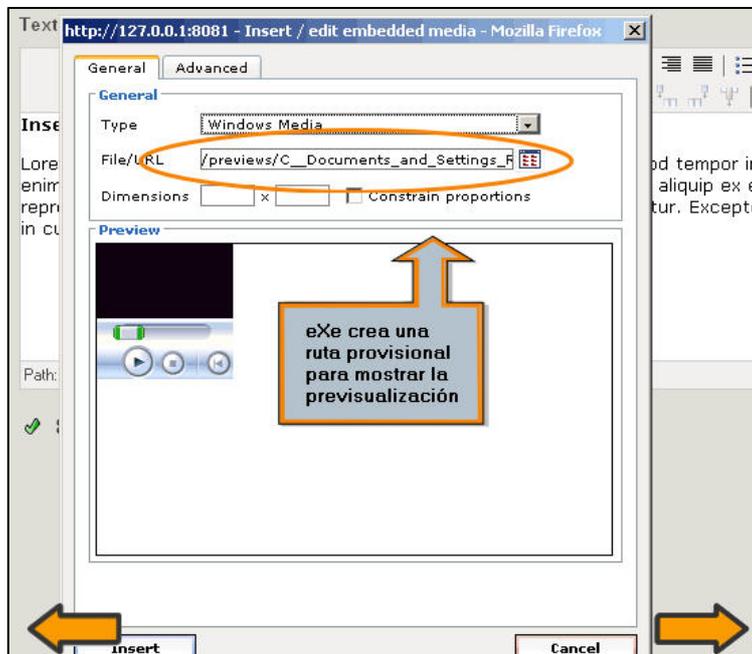
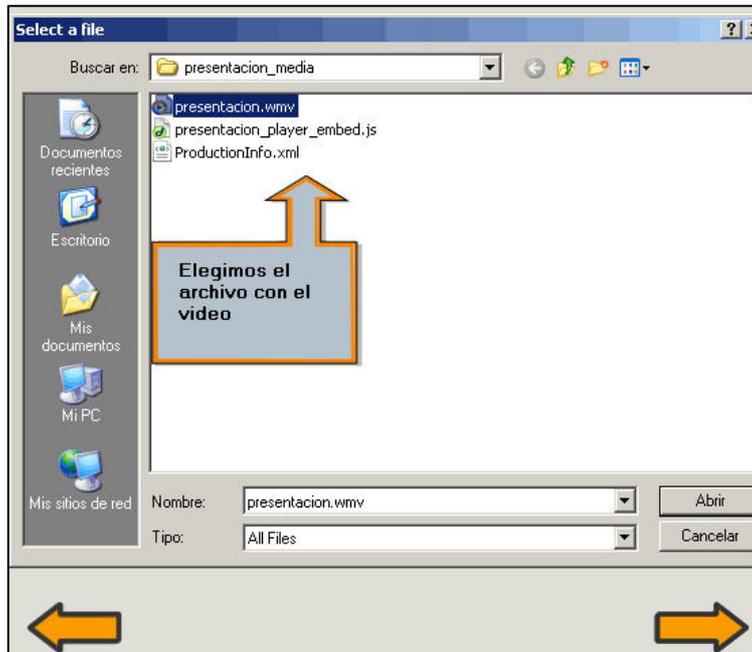
4) Insertar vídeo

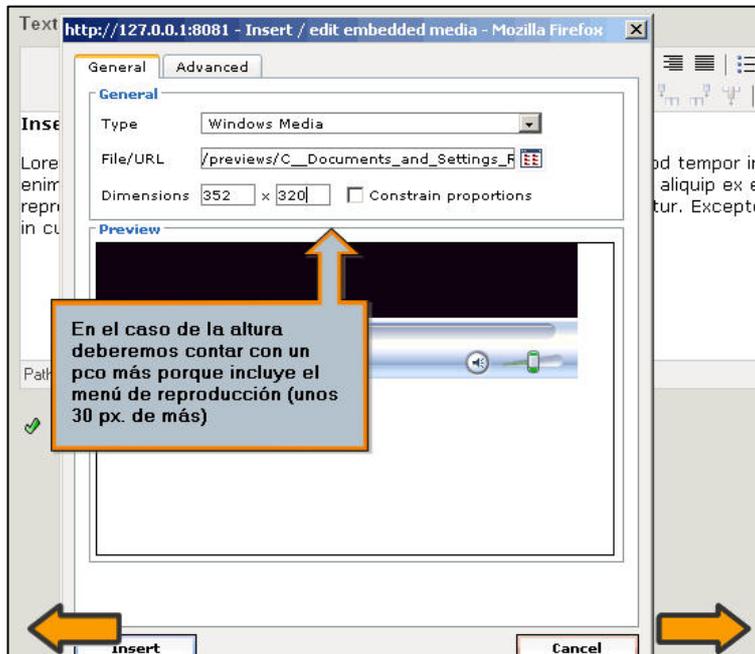
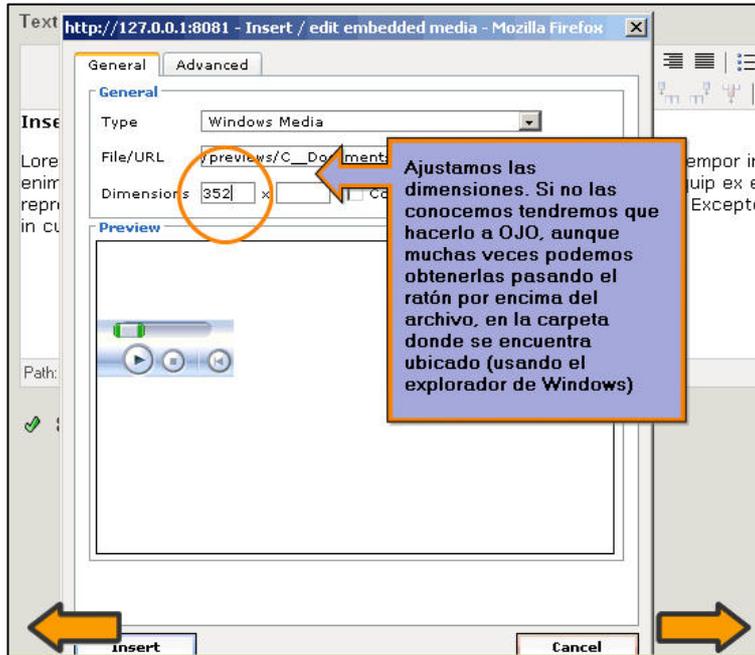
Como hemos visto anteriormente podemos insertar fragmentos de vídeo en eXe utilizando distintos formatos. En esta presentación hemos utilizado un archivo de Flash Video.

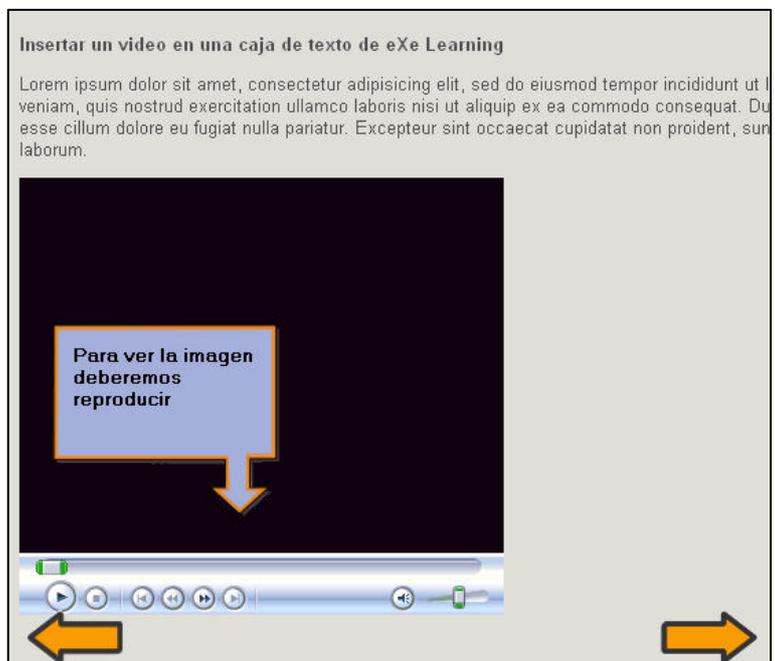
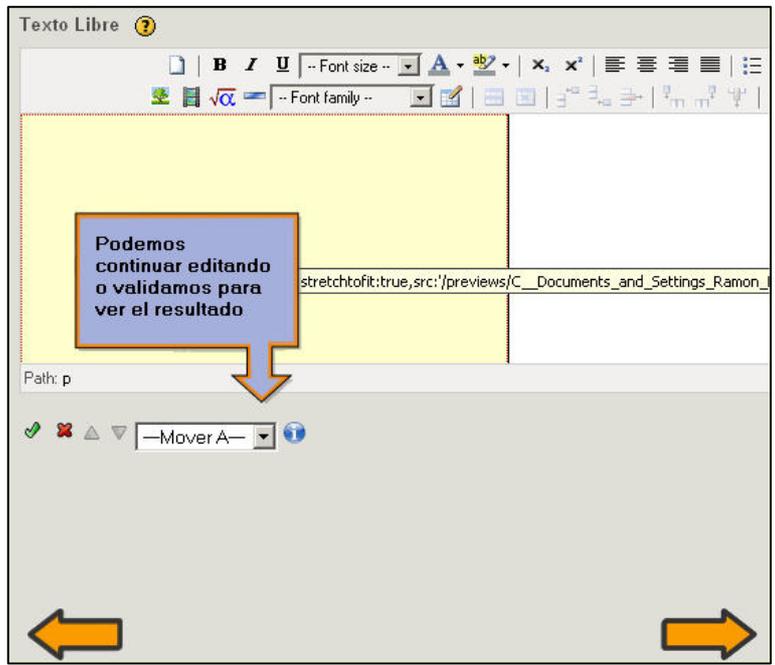


En las siguientes imágenes mostramos el proceso para insertar este formato en una caja de texto, utilizando el editor.







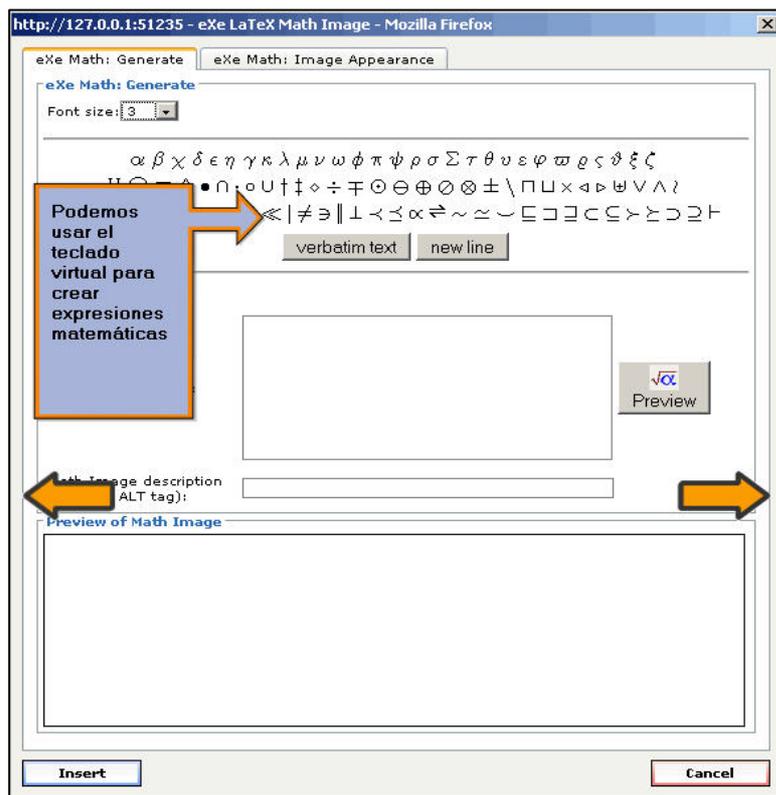
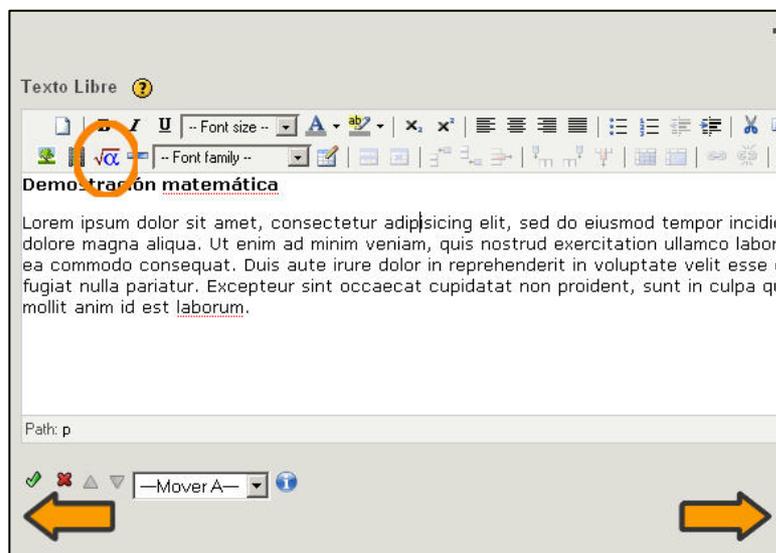


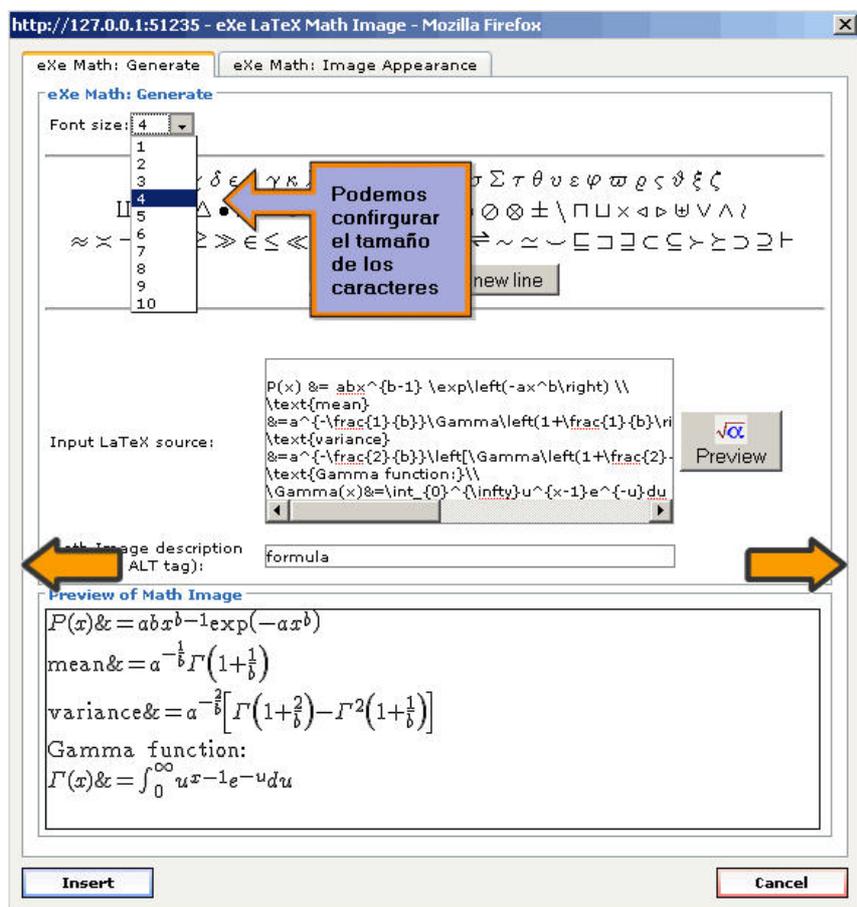
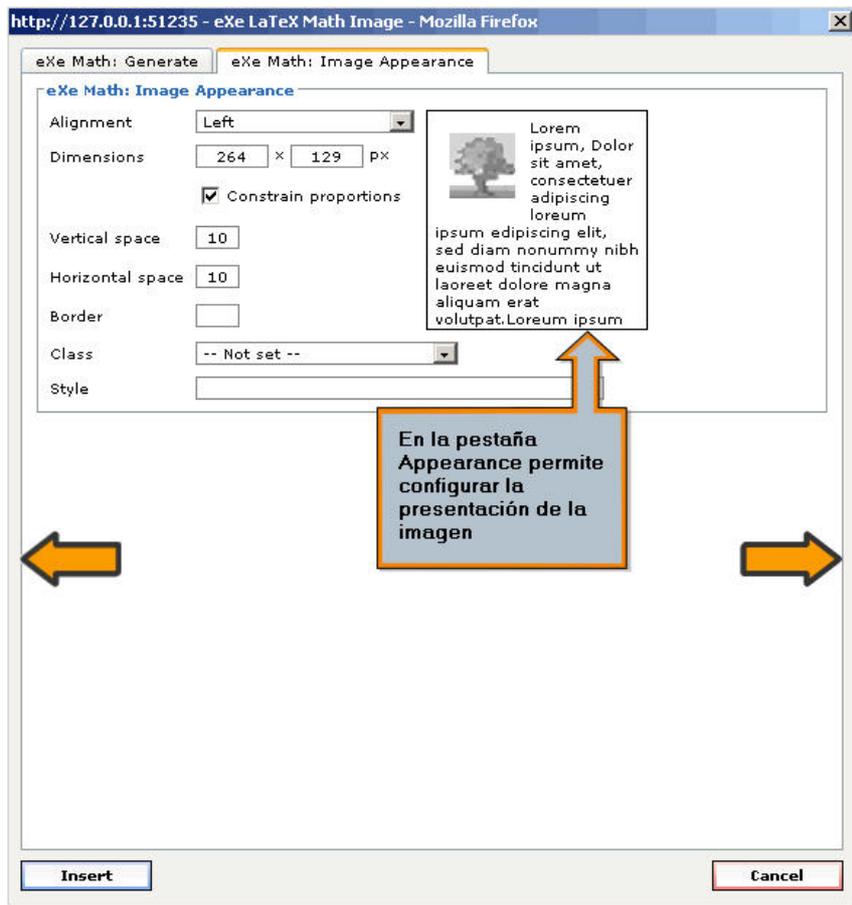
5) Insertar expresiones matemáticas

Pulsando el icono que representa las fórmulas accedemos a un teclado virtual que permite crear fórmulas en Latex. El código creado se convierte en una imagen que es la que finalmente será mostrada en la página Web, dado que este lenguaje no es compatible con el HTML.

$\tilde{f}(\omega) = \int_{-\infty}^{\infty} f(t)e^{-i\omega t} dt$ Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Morbi eget nunc. Pellentesque rutrum, metus at dapibus sodales, dolor lectus euismod lorem, vel vehicula est arcu sit amet nunc.

Además, dado que se se trata de una imagen, en la pestaña "Avanzado" podremos encontrar todas las opciones de configuración que hemos visto para las imágenes (disposición, borde...)





Demostración matemática

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo aute irure dolor in reprehenderit in voluptate dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur non proident, sunt in culpa qui officia deserunt laborum.

$$P(x) = abx^{b-1} \exp(-ax^b)$$

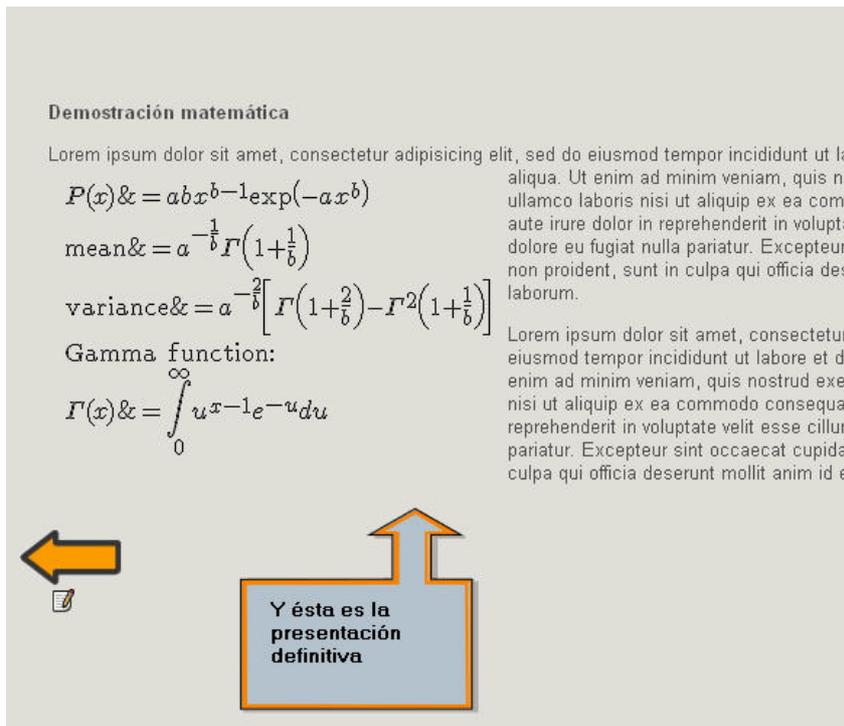
$$\text{mean} = a^{-\frac{1}{b}} \Gamma\left(1 + \frac{1}{b}\right)$$

$$\text{variance} = a^{-\frac{2}{b}} \left[\Gamma\left(1 + \frac{2}{b}\right) - \Gamma^2\left(1 + \frac{1}{b}\right) \right]$$

Gamma function:

$$\Gamma(x) = \int_0^{\infty} u^{x-1} e^{-u} du$$

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. reprehenderit in voluptate velit esse cillum pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat culpa qui officia deserunt mollit anim id est



6) Enlaces y archivos adjuntos

El editor visual de HTML permite insertar enlaces (hipervínculos) a partir de fragmentos de texto o imágenes. Para realizarlo basta con seguir la siguiente secuencia: seleccionar el objeto de donde parte el vínculo, pulsar sobre el icono de la cadena e introducir la dirección del enlace. Vamos a distinguir entre tres tipos de enlaces: enlaces externos (a otra página web), enlaces internos (dentro de la unidad didáctica) y enlaces para la descarga de archivo adjuntos al propio proyecto.

6.1) Enlaces externos



Estos enlaces nos permiten vincular la página que estamos editando con otra página Web. Debemos introducir la URL de esta página Web en el cuadro de diálogo que se abre al pulsar sobre el icono de la cadena, mostrado en la imagen a la derecha.

- Ejemplo de enlace externo: SlideShare

6.2) Enlaces internos (utilizando anclas)



Estos enlaces nos permiten crear vínculos a puntos concretos de las páginas de la unidad didáctica que estamos creando. Para ello debemos crear primero un ancla en el punto deseado de destino (usando el icono del ancla mostrado en la imagen de la derecha) y posteriormente crear un enlace en el punto de origen con el mismo cuadro de diálogo que para los enlaces externos.

6.3) Adjuntar archivos

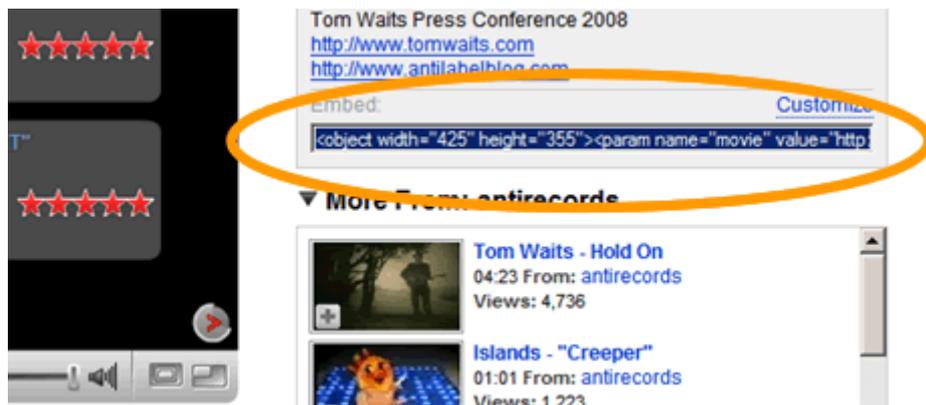


Para adjuntar archivos debemos usar también el cuadro de diálogo de los enlaces, aunque ahora no introducimos una URL sino que accedemos a los archivos que tenemos guardados en nuestro ordenador. Podemos adjuntar archivos de texto (Word, PDF...), presentaciones, hojas de cálculo. Todo aquello que queráis incluir y que no se integre bien en una página Web.

INSERTAR OBJETOS DINÁMICOS DESDE OTRAS APLICACIONES WEB

Las aplicaciones Web 2.0 ofrecen nuevas formas de combinar los contenidos, como podemos ver por ejemplo en el caso de los videos de YouTube. El procedimiento de inserción de estos contenidos se ha simplificado al máximo: copiamos unas líneas de código que nos son suministradas y las pegamos allí donde queremos que este microcontenido aparezca.

Naturalmente, sólo estamos abriendo una ventana en nuestra página. El contenido y las aplicaciones que nos permiten interactuar con él permanecen en el sitio web de origen. Por ejemplo, cuando vemos un vídeo de YouTube incrustado en otra página, tanto el archivo como la aplicación que lo está reproduciendo se encuentran en los servidores de la famosa plataforma de vídeos.



Debido a esta característica, nuestra página no mostrará estos contenidos si por alguna razón se produce un problema en el sitio web de origen de los mismos. Existe por lo tanto una desventaja de este modelo de añadir contenidos multimedia frente a la incorporación de elementos que se encuentran en los mismos servidores que la página. Sin embargo, otros aspectos, como la increíble intuitividad de estas aplicaciones y la creciente cantidad de recursos disponibles para todos los ámbitos hacen que esta opción sea muy recomendable.

1) Adjuntar documentos con Scribd

Scribd es una excelente plataforma para compartir documentos de texto, hojas de cálculo y presentaciones, tanto en los formatos de Microsoft Office como en los de Open Office. Una vez publicado estará disponible en una URL pública y privada donde podremos consultarlo utilizando un visor muy cómodo e intuitivo. Si efectivamente nos interesa podremos descargar una copia

El interés para los usuarios de eXe proviene de la posibilidad de insertar este visor en cualquier documento. El procedimiento es sencillo: se trata de copiar unas pocas líneas de código y pegarlas en el editor HTML. **Scribd** permite además ajustar el marco donde insertamos el documento a la anchura de la que disponemos en la página de destino. Por ejemplo, en la siguiente presentación se ha ajustado la anchura a 600 píxeles, unas dimensiones adecuadas para los usuarios que tienen la pantalla configurada a 1024 px. La altura es de 470 px.



Para que esta presentación se muestre correctamente es necesario que esté instalado el plug in de shockwave en los ordenadores locales. Aunque en la mayoría de los casos estará instalado, es una buena idea incluir un mensaje indicando este requisito, por ejemplo "Si no ves correctamente la presentación debes instalar en tu equipo el plug in de Shockwave. En caso de no contar con él puedes acceder al documento siguiendo en enlace situado debajo del área gris"

2) Insertar vídeos de Youtube

En un apartado anterior de este tutorial hemos explicado cómo incluir archivos de vídeo en un proyecto eXe, a través del editor. Ahora vamos a ver un procedimiento alternativo que cuenta con importantes ventajas. En primer lugar, tenemos a nuestra disposición un número inigualable de recursos que podemos utilizar, dado que en principio tienen una licencia abierta. Además, el proceso es enormemente sencillo y no sobrecarga nuestro proyecto con archivos multimedia que enseguida resultan muy pesados.

De hecho, cuando no estemos trabajando con vídeos muy cortos, es una muy buena idea alojarlos primero en YouTube (o cualquier plataforma similar) y posteriormente insertarlo en el documento web donde nos interese mostrarlo.



El repertorio de contenidos alojado en [Youtube](http://www.youtube.com) es tan inmenso que es muy difícil encontrar los recursos que se ajusten a nuestras búsquedas. Por eso es recomendable seguir determinados canales que orientarán nuestra búsqueda. Podéis consultar algunos enlaces orientados al ámbito educativo en este enlace: http://www.oculture.com/2007/12/10_signs_of_intelligent_life_at_youtube_smart_video_collections.html.

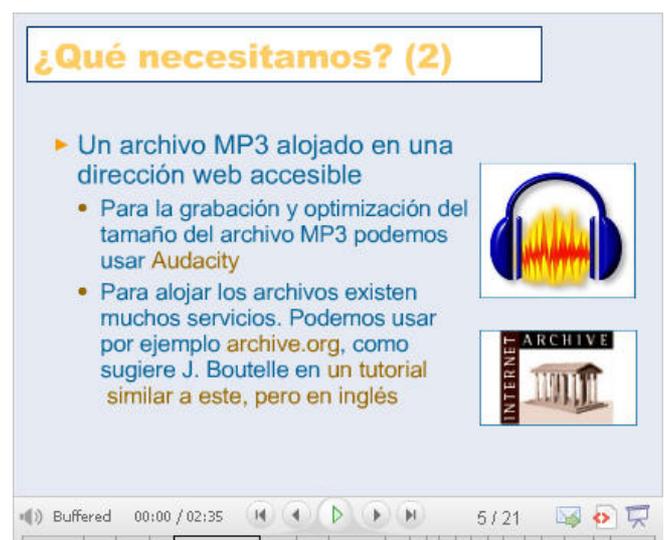
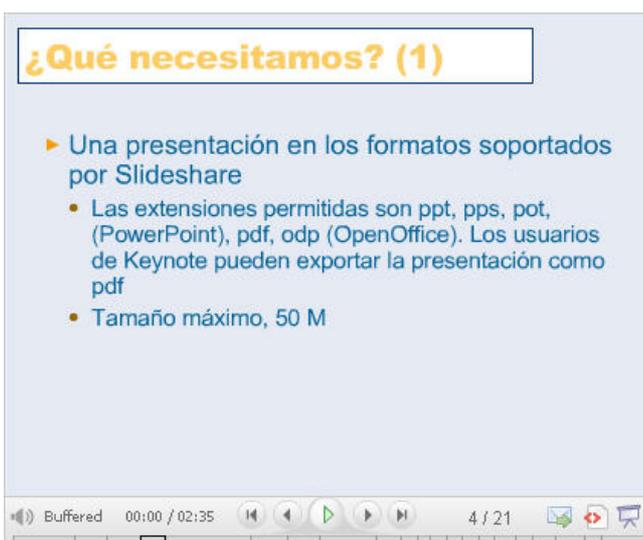
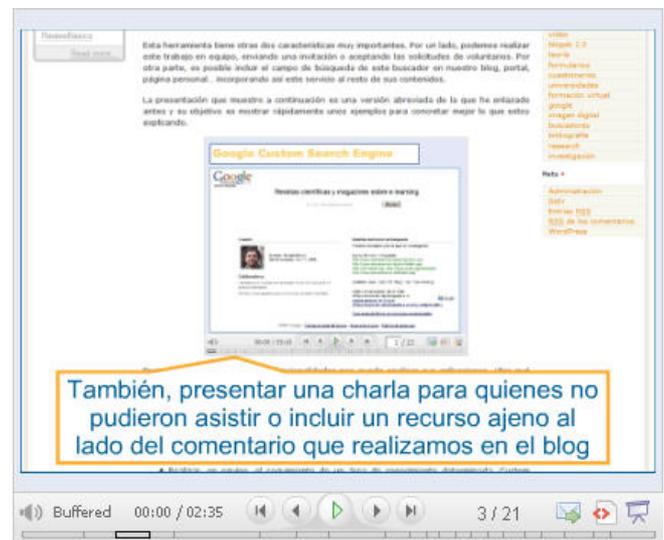
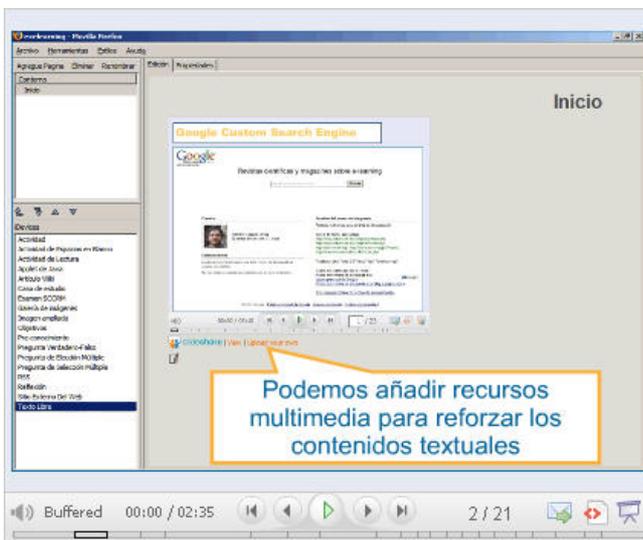
Existen además otras plataformas de vídeos orientadas a los tutoriales breves, aunque están principalmente dedicados a temas de ocio y tiempo libre. Citamos por ejemplo: [5min](http://www.5min.com), [Sclipo](http://www.sclipo.com), [Graspr](http://www.graspr.com) y [Blip.tv](http://www.blip.tv). Otras plataformas más centradas en recursos educativos son [TeacherTube](http://www.teachertube.com) y [SchoolTube](http://www.schooltube.com).

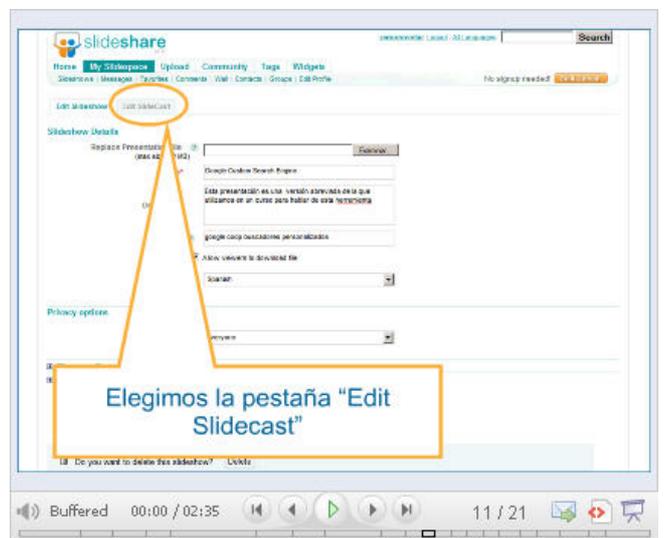
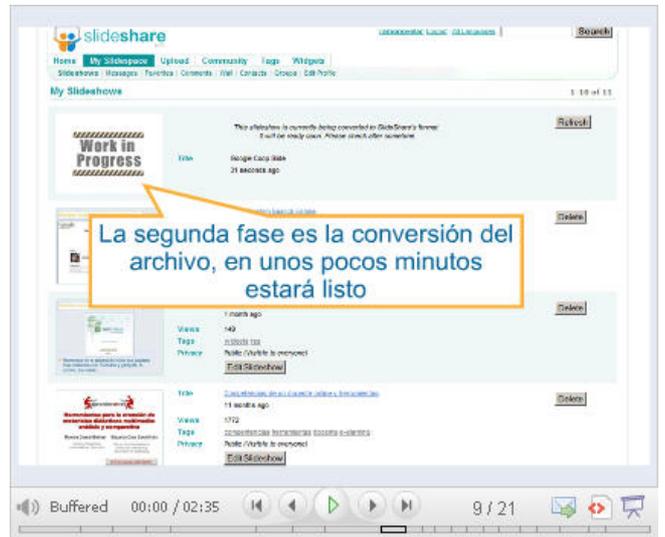
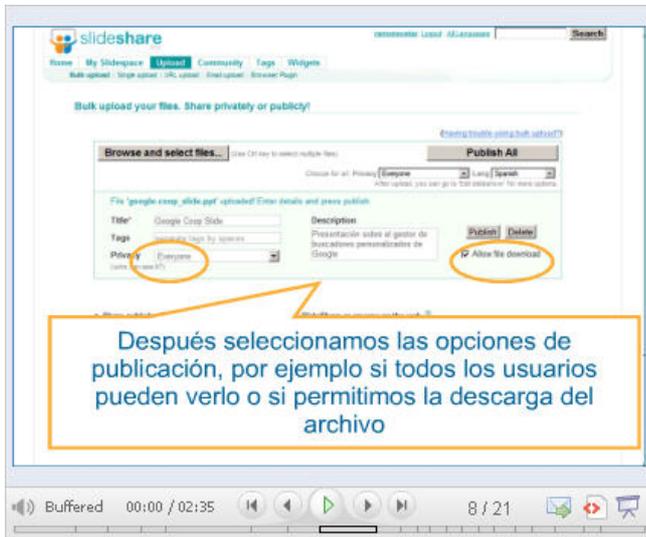
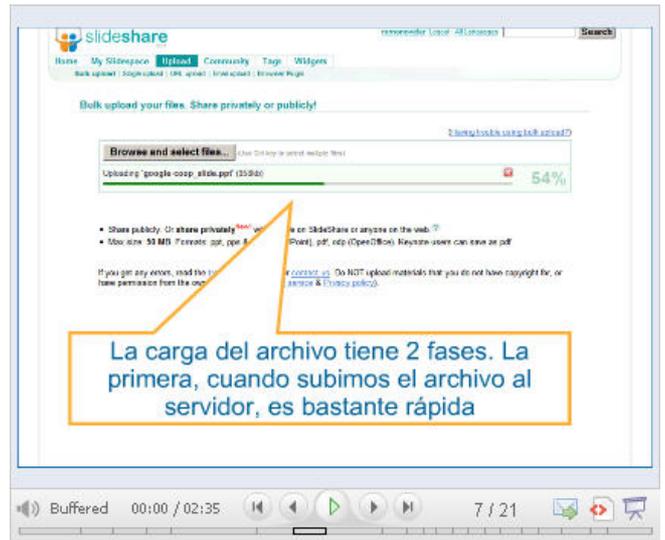
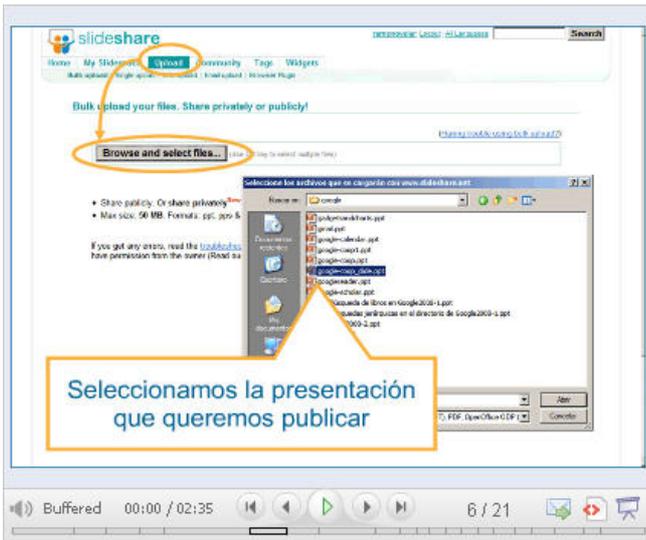
También podemos acudir a los buscadores como [Google Video](http://www.google.com) o [How do I](http://www.howdoi.com), un buscador personalizado que rastrea únicamente sitios con este tipo de recursos. Otra opción es visitar sitios dedicados a buscar y clasificar recursos para el aprendizaje, como [Vídeos educativos](http://www.videoseducativos.com), una web orientada a los ciclos de primaria y secundaria.

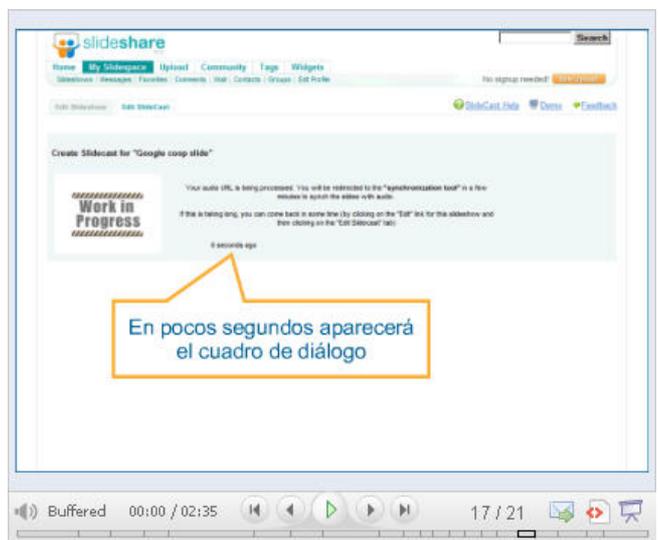
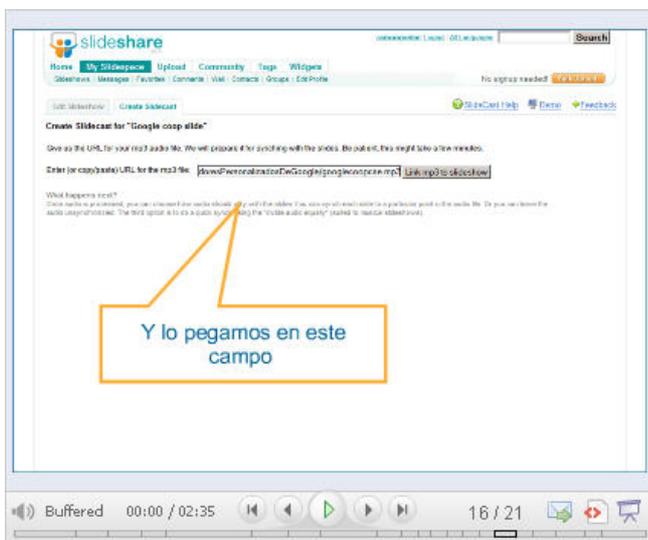
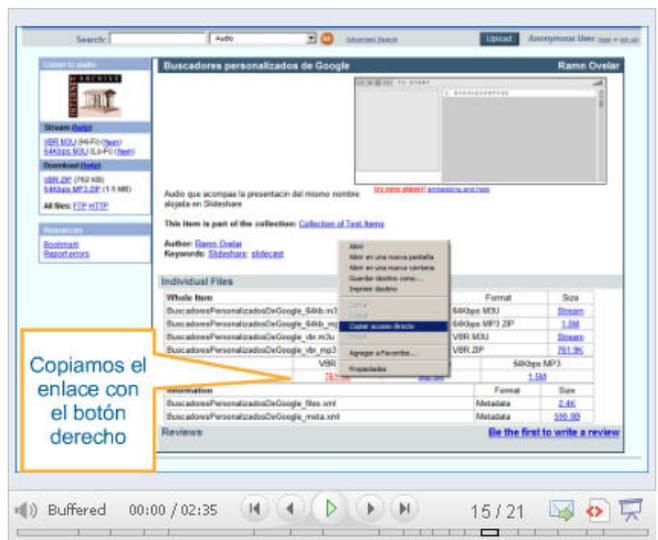
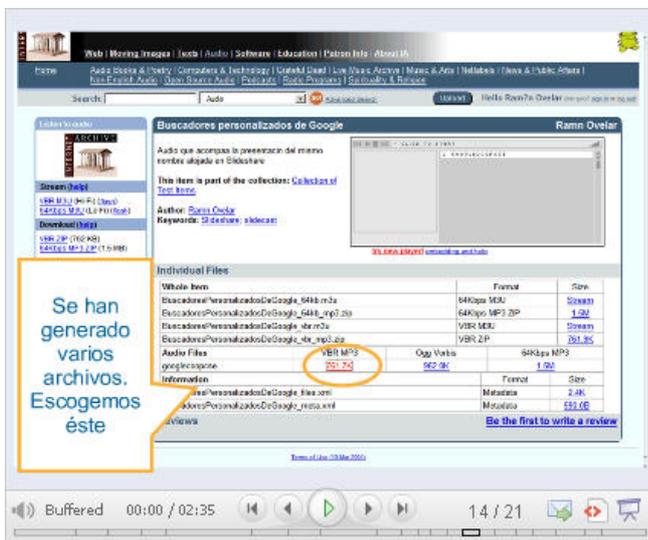
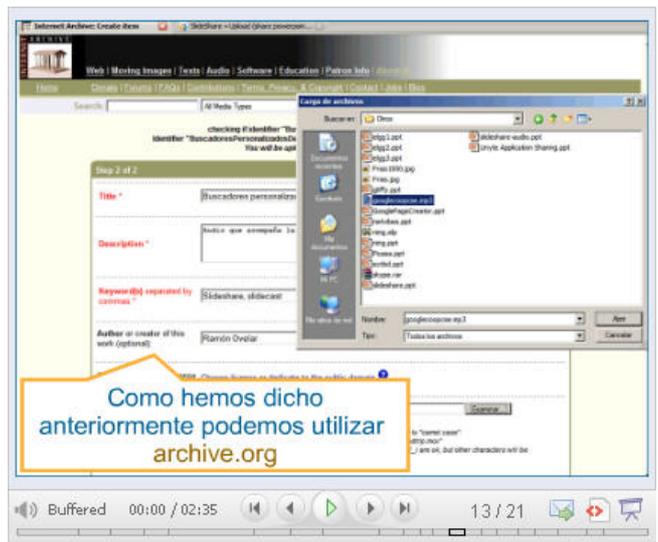
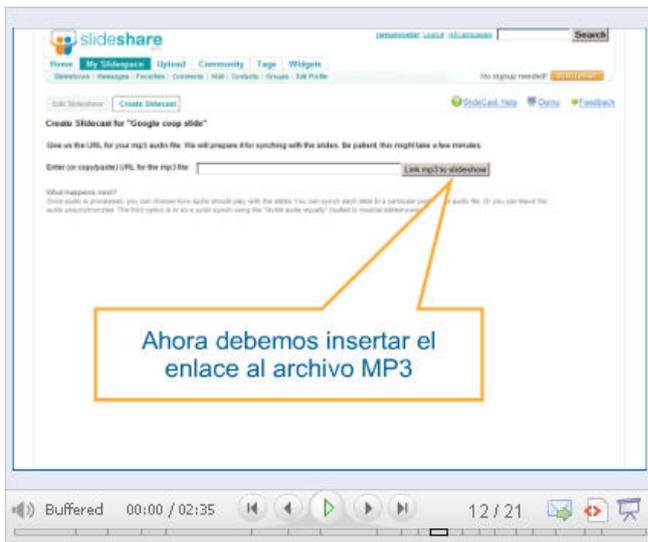
3) Insertar presentaciones con Slideshare

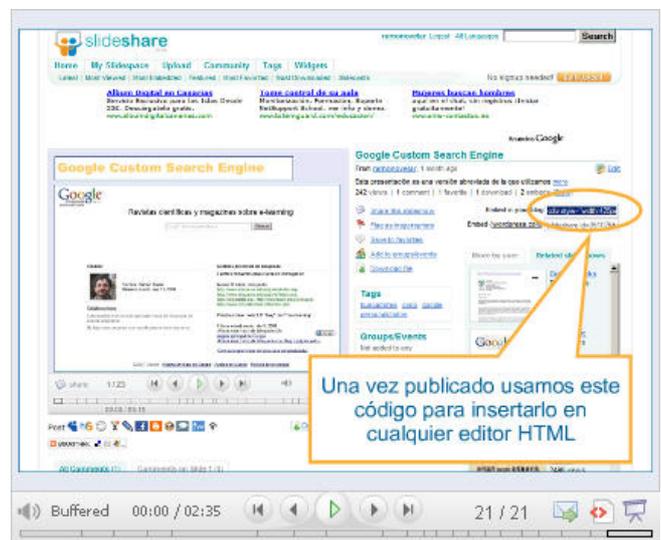
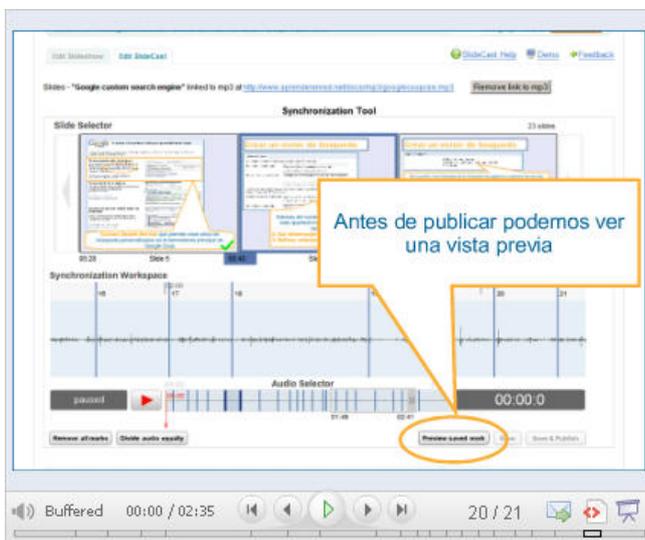
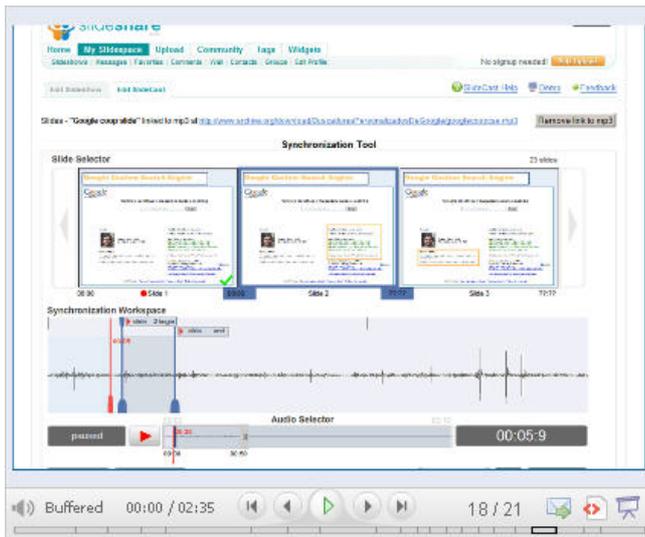
La plataforma para compartir presentaciones Slideshare (<http://www.slideshare.net/>) permite asociar un archivo de audio para sincronizarlo con las transparencias. Esta funcionalidad se utiliza frecuentemente para compartir presentaciones de ponencias y charlas a través de blogs. Sin embargo, también podemos recurrir a este procedimiento para incluir recursos multimedia en las unidades didácticas elaboradas con eXe Learning, con el objeto de reforzar los contenidos textuales.

A continuación vemos un ejemplo de presentación que nos muestra precisamente cómo realizar y publicar este tipo de documentos.









Con Slideshare no podemos ajustar el tamaño de la presentación al espacio donde lo queremos mostrar, como lo hemos hecho con Scribd. Si pensamos que la presentación puede quedar demasiado pequeña, no permitiendo una adecuada lectura, podemos permitir la descarga del documento, para que los usuarios puedan verlo a tamaño completo.

4) Insertar gráficos generados por hojas de cálculo Google

Los gráficos y gadgets generados por las hojas de cálculo de Google (<http://docs.google.com/support/bin/topic.py?hl=en&topic=15115>) ofrecen nuevas formas de presentar datos de forma atractiva y eficaz. Esta clase de objetos son especialmente adecuados para reforzar contenidos textuales y para facilitar la lectura en pantalla.

Como puede verse en la siguiente animación, existen muy variadas formas de presentar los datos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los datos mostrados por estos objetos no se van a actualizar si se modifica la hoja de cálculo de origen.

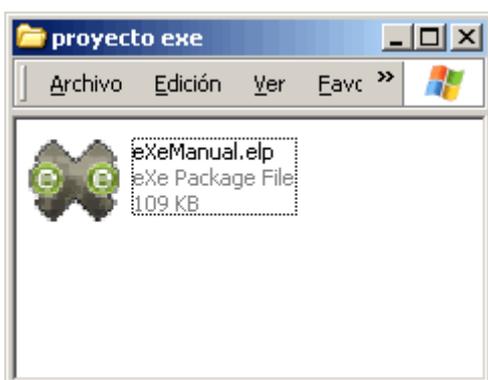


Se puede consultar más información sobre los gráficos y gadgets de las hojas de cálculo en la sección API & Gadgets de la ayuda. (<http://docs.google.com/support/bin/topic.py?topic=15165&hl=en>)

Si te ha interesado esta forma de mostrar datos es muy probable que te apetezca conocer Swivel (<http://www.swivel.com/>). Se trata de una herramienta que permite compartir a los usuarios tanto datos como modelos de gráficos. Los resultados pueden insertarse en un documento web con un procedimiento similar al que hemos seguido en el caso anterior (consultar la opción Post to blog).

GUARDAR Y EXPORTAR

Cuando trabajamos en un proyecto con eXe, como en cualquier otro programa, es recomendable ir guardando los cambios que vamos realizando. Al iniciar el proyecto debemos por lo tanto guardarlo por primera vez (**Archivo>Guardar como**). Después, a lo largo del proceso de trabajo seguiremos guardando los cambios (**Archivo>Guardar**).



La extensión de los proyectos eXe es **.elp** (eXe Learning Project), una extensión que sólo es válida para trabajar con esta aplicación. Exe permite sin embargo distintos formatos de exportación válidos para su publicación en Internet o para su importación desde un LMS o plataforma de teleformación que soporte las especificaciones IMS Content Packaging 1.1.3 o SCORM 1.2.

Un archivo con extensión **.elp** contiene la totalidad del proyecto, en un único archivo. Cuando exportamos a los distintos formatos obtendremos un archivo comprimido (SCORM o IMS CP) o una carpeta con bastantes archivos. Además, el tamaño del archivo **.elp** no es indicativo del proyecto final. De modo que si queremos conocer este dato deberemos ir realizando pruebas a lo largo del proceso de autoría.

1) Formatos de exportación

1.1) Paquete SCORM 1.2

SCORM es un perfil de aplicación de especificaciones y estándares desarrollados en el ámbito de la tecnología educativa con el objetivo de asegurar la reutilización y la interoperabilidad de los contenidos educativos digitales. De esta forma, el paquete comprimido (.zip) que obtenemos al exportar nuestro proyecto como SCORM 1.2 podrá importarse desde todas las plataformas conformes a esta especificación de forma transparente al usuario, así como funcionar correctamente en todas sus prestaciones.

1.2) Paquete IMS Content Packaging 1.1.3

IMS Content Packaging es una de las especificaciones que forman el perfil de aplicación SCORM. El objetivo concreto de esta aplicación es la organización de los distintos elementos de un paquete y cómo se representan en el árbol de contenidos. Por eso, al contrario que los paquetes SCORM, no cuentan con un lenguaje normalizado para intercambiar información con la plataforma durante la utilización del recurso y no permiten por lo tanto el seguimiento del trabajo de los alumnos.

1.3) Sitio Web

eXe también nos permite exportar el proyecto como un sitio web listo para ser alojado en un servidor de Internet. Si elegimos esta opción, se creará un menú de navegación lateral que reproduce el árbol de contenidos.

eXe nos ofrece dos opciones:

- ▶ Self Contained Folder
- ▶ Zip File



La primera opción exportará el conjunto de las páginas del proyecto y el resto de los archivos dependientes a una carpeta dentro de la carpeta que nosotros hemos escogido. Esta opción es muy adecuada si queremos retocar algún detalle del código con algún editor externo.

La segunda opción exporta los mismos contenidos pero comprimidos en un archivo .zip. Esta opción es muy adecuada si nuestro trabajo está terminado y queremos subir el proyecto a un servidor. Normalmente podremos descomprimir en remoto, de modo que subir un archivo comprimido es una buena manera de tardar menos y no olvidarnos nada.

1.4) Página sola

En este caso eXe creará una única página web que naturalmente no tiene menú. Como ventaja, podemos utilizar todo el ancho de la pantalla. El problema es que obligamos a los usuarios a un largo scroll.

1.5) Archivo de texto

Esta opción convierte todos los textos del proyecto en texto sin formato, aunque no muestra correctamente las tildes ortográficas, sino en la forma que se transcriben en HTML.