



Institución Galega de Ciencia



Algún dos integrantes da mesa redonda sobre software libre en Galicia:  
Miguel Branco, Roberto Brenlla e Francisco Botana.



Obradoiro sobre eXeLearning. Pilar Anta.

# Obradoiro para coñecer e introducirnos no manexo de eXeLearning

Pilar Anta Fernández, profesora de Tecnoloxía no IES de Sabón (Arteixo)  
pilaranta@edu.xunta.es

Este obradoiro ten como finalidade servir de achegamento ao programa de autor eXeLearnig e coñecer as súas posibilidades para a elaboración de contidos didácticos dentro das aulas.



eXeLearning é unha ferramenta de desenvolvemento rápido (Rapid Development) que permite a expertos en didáctica, que non teñen experiencia no deseño nin na programación web, elaborar dun xeito sinxelo e rapidamente contidos de carácter profesional. Ademais permite que os seus contidos sexan facilmente importados a MOODLE e a outras plataformas LMS xa que cumpren co desenvolvemento de estándares para o desenvolvemento de contidos IMS e SCORM 1.2

Foi creado pola *Auckland University of Technology* e a *Tairawhiti Polytechnic* e financiado polo *Tertiary Education Commission* de Nova Zelanda

Este software libre está destinado especificamente aos docentes para que poidan elaborar facilmente materiais interactivos de ensino-aprendizaxe e publicalos na web, permitindo aproveitar os recursos da web2.0 sen necesidade de coñecementos específicos de linguaxe HTML, xa que o entorno de traballo é moi intuitivo e fácil de empregar.

Para min unha característica importante do programa é a xeración de recursos cunha estrutura de Unidade Didáctica, organizada en torno a unha árbore de contidos a través da que movernos facilmente. Así a sección “**Contorno**” da páxina de **Propiedades** permite crear unha estrutura ou taxonomía propia. Por exemplo, en orde de profundidade, pódese poñer Inicio-Sección-Unidade ou Libro-

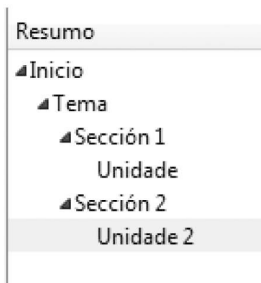


fig 1

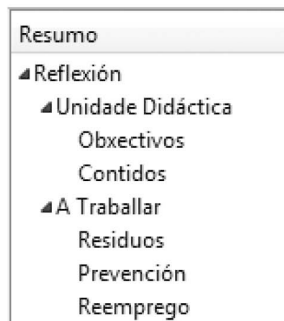


fig2

Capítulo-Verso, ou nomear as seccións como consideremos (ver figura 2), etc. Isto pode establecerse antes de comezar o proxecto ou mentres o recurso está a construírse, sendo modificable en calquera momento cun só clic.

Esta estrutura visualízase como índice de contidos á esquerda e permite a navegación saltada dos temas e actividades. Ademais é facilmente modificable, podendo engadir ou eliminar nodos a calquera dos niveis.

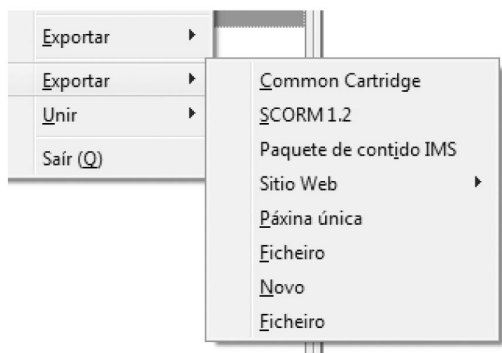
Outra vantaxe desta aplicación é que o profesor pode traballar en calquera PC xa que non é necesario ter instalado eXe no ordenador, existen versións *portables* do software que pode levarse en calquera medio de almacenamento tal e como unha memoria USB. Ademais é un programa multiplataforma, polo que pode empregarse en sistemas con software propietario (Windows) ou sistemas de software libre (Linux).

Tamén pódense desenvolver os contidos sen estar conectado á rede, xa que se trata de unha ferramenta offline. Posteriormente os alumnos poden traballar nas súas casas sen ter que, obrigatoriamente, conectarse a Internet con tal de dispoñer do programa en versión portable ou instalado no seu PC.

Os contidos creados son facilmente actualizables facilitando así o labor do profesor.

Os proxectos gárdanse coa extensión .elp só válida para traballar con esta aplicación sen embargo á hora de interactuar con plataformas LMS ou coa web 2.0 é a diversidade de formatos aos que eXe permite exportar os proxectos elaborados.

Os recursos poden empaketarse como un web site, listo para publicar, como unha soa páxina web grande, un arquivo de SCORM ou un paquete de IMS que



permite o recurso ser importado nos LMSs, como é o caso de Moodle.

Calquera dos formatos anteriores permite subilos a MOODLE. No caso de paquete IMS traballaremos con el coma un recurso ao que ten acceso o alumno, sen embargo en formato SCORM estamos a falar dunha tarefa e polo tanto podemos establecer unha puntuación no

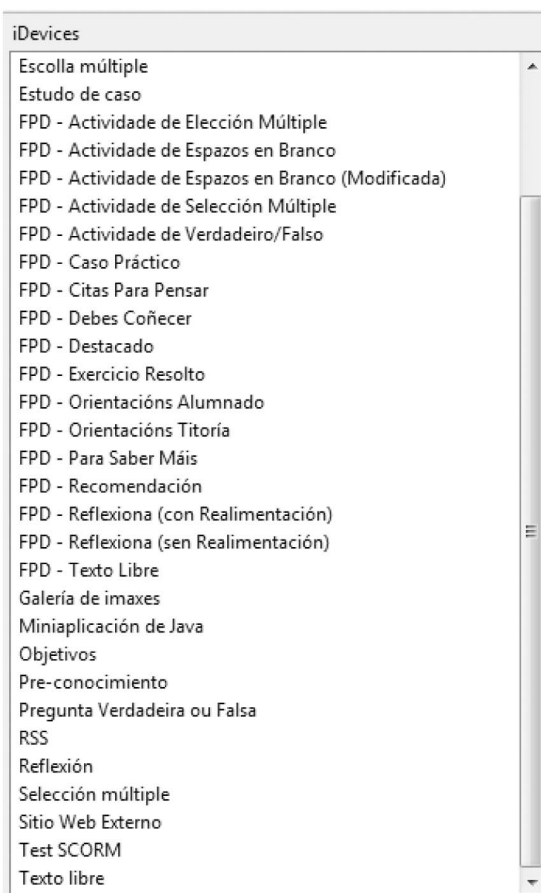
avaliador da plataforma segundo o que teña traballado o alumno nesta actividade.

De cara a estética dos proxectos eXe, o programa conta con sete follas de estilo por defecto, ademais o CEDEC (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios) creou novos estilos para eXe-Learning.

Os elementos didácticos e de presentación dispoñibles son os denominados iDevices que a aparecen á esquerda e que nos axudarán a desenvolver a estrutura do proxecto.

Estes módulos permiten: a presentación de contidos estáticos (texto libre, debes coñecer.), de contidos multimedia (MP3, flash, JClíc, Xeoxebra...) e a inclusión de elementos didácticos (estudo de caso, reflexión, probas...)

Tamén podemos publicar contidos da web 2.0 nos nosos proxectos eXe: videos de YouTube, presentacións tipo SlideShare, a través do código “embed” que se pegará nun editor de texto en formato HTML que incorpora o programa.



O contido de ditos obxectos reproducése desde o sitio web de orixe, polo que se existise algún problema nel non se reproducirían.

Para saber máis pódese atopar máis información sobre eXelearning nas seguintes direccións:

Páxina oficial de eXelearning: <http://www.exelearning.org> (en inglés).

Hai páxinas en español: <http://www.exe-spain.é/> co seu wiki: <http://wiki.exe-spain.é/doku.php>

Módulo titorial: <http://didacticatic.educacontic.es/curso/herramientas-de-autordesarrollo-contenidos/exelearning-creacion-de-contenidos-educativos>

Pódese descargar unha nova versión do programa na seguinte ligazón <http://cedec.ite.educacion.es/index.php/es/kubyx/2011/09/08/41-nueva-version-de-exe-learning>