Tutorial manual de eXeLearning.net. El nuevo eXeLearning

Tutorial, manual de eXeLearning

eXeLearning.net



El nuevo eXeLearning... hacemos fácil lo sencillo

Actualizado a versión INTEF 7.2

Introducción

Objetivos

- Conocer qué es eXe Learning, su origen y su situación actual.
- Distinguir las principales ventajas e inconvenientes de la herramienta.
- Conocer las principales características del entorno de trabajo eXe Learning.
- Ser capaz de crear un proyecto con la herramienta utilizando sus funciones básicas.
- Conocer los diferentes estilos ofrecidos por eXe Learning.
- Dominar las funciones avanzadas que ofrece el editor.
- Exportar en los diferentes formatos que ofrece la herramienta.

Índice

- ¿Qué es eXe-Learning?
- Instalación de eXe-Learning.
- Entorno de Trabajo.
- Árbol de contenidos.
- Ventana de edición.
- iDevices (repertorio de herramientas).
- Estilos que ofrece eXe Learning.
- Área de trabajo.
- Combinar.
- Formatos de exportación.
- Integración de actividades educativas.
- Bibliografía.
- Descarga del tutorial.

¿Qué es eXeLearning?

Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.

El proyecto eXe Learning fue financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y coordinado por la <u>University of Auckland</u>, <u>The Auckland University of Technology y Tairawhiti</u> <u>Polytechnic</u>. En el proyecto también participan un amplio grupo de colaboradores de todo el mundo. Más información sobre el proyecto inicial <u>aquí</u>.



En estos momentos la evolución de la herramienta se está realizando en <u>http://exelearning.net</u>

¿Qué podemos hacer con eXeLearning?

Como se ha comentado, eXe Learning es una herramienta de autor, pero no es la única. Por supuesto, existen más herramientas de autor, como jClic, Hot Potatoes, LIM, Ardora, Constructor... No es posible decir cuál de todas es mejor, sino que sería más propio decir que hay herramientas adecuadas para determinados propósitos.

A continuación se resumen brevemente los recursos se pueden utilizar con eXe Learning:

- Permite crear un árbol de navegación básico que facilitará la navegación.
- Permite escribir texto y copiarlo desde otras aplicaciones.
- Permite incluir imágenes, pero no es un editor de imágenes como Photoshop o Gimp.
- Permite incluir sonidos, pero deben estar grabados previamente con otra aplicación.
- Permite incluir vídeos y animaciones, pero no permite crearlas.
- Permite incluir actividades sencillas: preguntas de tipo test, de verdadero/falso, de espacios en blanco...
- Permite embeber elementos multimedia como vídeos, presentaciones, textos o audios.
- Permite incluir actividades realizadas con otras aplicaciones.

Desventajas y ventajas

Analizando eXe Learning se pueden extraer las siguientes conclusiones:

Desventajas:

- No es la herramienta de autor más completa del mercado.
- Tiene carencias en el diseño y pequeños problemas de funcionamiento que se van solucionando.
- Tras un periodo sin evolucionar, diversas instituciones han decidido continuar el desarrollo en <u>http://exelearning.net</u> (INTEF, CeDeC, TodoFP, TKNIKA, ULHI, Educación permanente de la Junta de Andalucía, Consejería de educación Xunta de Galicia, Consejería de educación Región de Murcia, Open Phoenix, educaMadrid, Toughra Tecnologies, ...).

Ventajas:

- Sencillez de aprendizaje y utilización.
- Respeto a estándares, favoreciendo la adaptabilidad e intercambio de nuestros recursos educativos.
- (Open Source) Posibilidad de acceder al código fuente y modificarlo.
- Posibilidad de crear plantillas de estilo personalizadas.

Conclusión

Tras el análisis realizado se puede llegar a la conclusión de que eXe Learning es una herramienta de manejo sencillo y que ofrece muchas utilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Resumiendo, eXe Learning mantiene un difícil equilibrio entre simplicidad y prestaciones.

Características técnicas

Información técnica

- Editor de recursos en XHTML.
- Open Source.
- Desarrollado en Python.
- Los objetos de aprendizaje creados pueden ser creados y reproducidos con cualquier navegador web (IE, FireFox, Crome, Opera, Safari,...).
- Es una aplicación multiplataforma, capaz de funcionar en Linux, Windows y McOS.
- Permite exportar los recursos en diferentes formatos:
 - Common Cartridge.
 - o IMS.
 - SCORM.
 - Sitio Web.
- Los contenidos generados pueden ser incluidos en los LMS más extendidos, como Moodle y Sakai.
- No es una herramienta para generar PDFs, aunque sí que es posible obtenerlos de forma sencilla. Su correcta creación dependerá del estilo usado.

Instalación de eXeLearning

Pasos en la instalación de eXe Learning

La instalación de eXe Learning es muy sencilla y depende del sistema operativo desde el que se vaya a utilizar el programa. Existen dos tipos de instalación:

- Instalación en el disco duro (opción habitual). Este tipo será explicado pormenorizadamente a continuación.
- Instalación en memoria externa (memory styck), conocida como "ready to run". Sólo disponible para Windows.
- Sin instalación, <u>eXeLearning portable</u>. Permite ejecutar eXe desde una memoria externa sin necesidad de permisos de usuario.

Los pasos para la instalación son los siguientes:

- Descargar el instalable de la página de <u>eXeLearning.net</u>.
- Realizar la instalación local de la herramienta.
- Seleccionar el idioma preferido.

Importante

A partir de la versión INTEF7, eXeLearning utilizará el navegador predeterminado de tu equipo (Firefox, Chrome, Safari, Chromium, Opera, Explorer, Iceweasel, ...)

Mostrar retroalimentación

Si se desea especificar el navegador con el que se quiere lanzar eXeLearning, se tendrá que modificar el archivo exe.conf

El secreto es añadir '%s &' al comando completo para lanzar el navegador.

En sistemas Linux:

browser = /usr/bin/chromium-browser %s &

browser = /usr/bin/firefox %s &

browser = /usr/bin/epiphany %s &

browser = /usr/bin/arora %s &

En sistemas Windows:

browser = C:/Archivos de programa/Mozilla Firefox/firefox.exe %s &

```
browser = C:/Archivos de programa/Internet Explorer/iexplore.exe %s &
```

En Mac:

```
browser = open -a Safari %s &
```

browser = open -a Firefox %s &

Linux

Paso 1:

Conectarse a la pagina web <u>http://exelearning.net/descargas</u> y descargarse el instalable, en nuestro caso para Linux.



Paso 2:

Guardar el instalable en nuestro disco duro.

Paso 3:

Instalar el paquete descargado. Haciendo doble clic sobre el archivo .deb se lanzará nuestro gestor de instalación (gdebi, sypnatic, centro de software Ubuntu...).

Paso 4:

Al finalizar el proceso, se creará un acceso directo dentro del menú "EDUCACIÓN".

Paso 5:

Ir al menú Herramientas, selecccionar la opción "preferencias" y seleccionar el lenguaje.

U <u>t</u> ilidades - E <u>s</u> tilos -	Ауш	
Editor de iDevices	Preferencias	×
Preferencias	Seleccionar idioma	
Actualiza <u>r</u> pantalla	en: English	
	Enlaces Internos (únicamente para exportar a sitio web)	
	Habilitar los enlaces internos	
	OK Cancelar	

Con estos cinco sencillos pasos, nuestro nuevo eXeLearning estará instalado y configurado en el idioma deseado.

Windows

Paso 1:

Conectarse a la pagina web <u>http://exelearning.net/descargas</u> y descargarse el instalable, en nuestro caso para Windows.

exeLearning.net	Español - Català - Buskara - Galego - English Crea tu cuento - Iniciar sesión scar en: - Selecciona uno Buscar
Inicio Descargos Foros Actualidad Caracteristicas Doc	umentación Desarrolladores Seguir
Et nuevo eXeLearring = Descargas	Otras descargas
Descargas Descarga directa de las últimas versiones: Versiones anteriores & Co	Devices dgo fuente &
GNU/Linux Intel6.3 - Debtan/Ubuntu/P Intel6.3 - Debtan/Ubuntu (AMD64) # Intel6.3 - Fedora/Redhat @ Intel6.3 - State Intel6.3 - State	
Microsoft Windows: Intel6.3 - Versión Instalable & Intel6.3 - Versión portable &	
intef (CEDEC TodalPas UNI) IKO ka 🍖	Rumth BL Gelucida Protectional counter lancador Protectional counter lancador

Paso 2:

Guardar el instalable en nuestro disco duro.

Paso 3:

Instalar el paquete descargado. Haciendo doble clic sobre el archivo .exe se lanzará nuestro gestor de instalación.

Paso 4:

Al finalizar el proceso se creará un acceso directo dentro del menú "INICIO".

Paso 5:

Ir al menú "Herramientas", seleccionar la opción "Preferencias" y elegir el lenguaje.

Utilidades - Estilos - A	Аул	
Editor de iDevices	Preferencias	×
Preferencias	Salassianas idiama	
Actualizar pantalla	en: English	
	Enlaces Internos (únicamente para exportar a sitio web)	
	Habilitar los enlaces internos <pre>v</pre>	
	OK Cancelar	

Con estos cinco sencillos pasos, nuestro nuevo eXeLearning estará instalado y configurado en el idioma deseado.

En Windows recuerda que existe una versión PORTABLE.

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed /c9z0mTORN08?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy



Instalación en Windows 7. Versión 6.3. Pablo Bellafronte. Licencia You Tube estándar

Macintosh

Paso 1:

Conectarse a la pagina web <u>http://exelearning.net/descargas</u> y descargarse el instalable, en nuestro caso para Apple.



Paso 2:

Guardar el instalable en nuestro disco duro.

Paso 3:

Pinchar en el archivo .dmg, y en la ventana que se abre, arrastrar el icono de eXe a la carpeta "Aplicaciones"

Paso 4:

Al finalizar el proceso, eXeLearning estará en la carpeta "Aplicaciones" y estará listo para ser usuado.

Paso 5:

Ir al menú "Herramientas", seleccionar la opción "Preferencias" y elegir el lenguaje.

Utilidades - Estilos - A	tyu	
Editor de iDevices	Preferencias	×
Preferencias	O de la constationes	
Actualiza <u>r</u> pantalla	en: English	
	Enlaces Internos (únicamente para exportar a sitio web)	
	Habilitar los enlaces internos v	
	OK Cancelar	

Con estos cinco sencillos pasos, nuestro nuevo eXeLearning estará instalado y configurado en el idioma deseado.

Entorno de trabajo

Al abrir eXeLearning nos encontraremos cuatro zonas bien diferenciadas:

- Estructura: podremos crear índices de nuestros contenidos.
- Menú principal: podremos gestionar los archivos, la impresión, las exportaciones, los estilos, las preferencias de usuario y la ayuda.
- iDevices: diferentes actividades que incluir en los contenidos generados.
- Área de trabajo: en la pestaña autoría podremos visualizar los contenidos creados y en propiedades incluir metadatos referentes a nuestras creaciones.

En la siguiente captura de pantalla podremos ver la distribución de estas cuatro zonas de trabajo en el que se encuentra dividido eXe:

Archivo → Utilidades → Estilos → Ayuda →	
Añadir página Borrar Renombrar	Autoría Propiedades
Estructura	
Inicio	Inicio
iDevices	
Nombre	
Actividad	
Actividad de lectura	
Actividad desplegable	
Applet de java	
Artículo de la wikipedia	
Caso práctico	

Desplaza el puntero del ratón sobre la imagen para ampliar la información.

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/Rb7kisKaa4Q?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy



Conociendo la interfaz. Pablo Bellafronte. Licencia YouTube estándar

Árbol de contenidos

Con las herramientas que encontramos en el bloque Estructura, podremos crear nuestro árbol de contenidos. Si tenemos unos contenidos extensos los estructuraremos en Temas, Secciones, Unidades ... para que sean más comprensibles y accesibles a nuestros lectores.

Al comienzo de todo proyecto de eXeLearning nos encontraremos con el nodo o página denominado Inicio, nodo del que colgarán todos nuestros contenidos. A este nodo lo denominaremos "nodo padre".

Añadir página / Borrar / Renombrar.

Para añadir nuevos nodos o páginas, seleccionaremos el nodo del que queremos que cuelguen (padre) las nuevas páginas (hijos) y añadiremos página. Se creará un nuevo nodo que podremos renombrar a nuestro gusto o borrar.

- Para renombrar un nodo o página, lo seleccionaremos y pincharemos sobre el enlace "Renombrar". Haciendo doble clic sobre el nodo seleccionado conseguiremos el mismo efecto.
- Para borrar un nodo bastará con seleccionarlo y pinchar sobre el enlace "Borrar". Tenemos que tener en cuenta que se borrará la página y todo el contenido de la misma.

Subir / bajar un nodo en la jerarquía. Mover un nodo hacia arriba / abajo.

Las flechas subir y bajar un nodo en la jerarquía y mover un nodo arriba o abajo las encontraremos en la parte inferior del bloque Estructura y con ellas podremos aumentar o disminuir la importancia de una página y cambiarlas de orden.





Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/LV7HIywuf60?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy



Trabajando con la estructura de páginas. Pablo Bellafronte. Licencia YouTube estándar

Ventanas de edición

TinyMCE es un editor de texto WYSIWYG para HTML de código abierto, que funciona completamente en JavaScript y se distribuye gratuitamente bajo licencia LGPL. Al ser basado en JavaScript, TinyMCE es independiente de la plataforma y compatible con los navegadores más comunes.

WYSIWYG es el acrónimo de What You See Is What You Get (en inglés "lo que ves es lo que obtienes"). Se aplica a los procesadores de texto y otros editores de texto con formato (como los editores de HTML), que permiten escribir un documento viendo directamente el resultado final.

Se debe señalar que eXe incluye la <u>versión 3.5.7</u> (20 de septiembre de 2012). Al tratarse de un componente periférico, la actualización del código fuente para subir a la nueva versión no es muy traumática.

Editor de textos

🗋 💖 B / U ABG 🗐 🗃 🗐 🗄 • 🖽 • 🛱	🗄 🚝 😘 Párrafo 🔹 Tamaño 🔹 Fuente 🔹 🛛 🗛 × 🕸 × 🛛 🗙 🗶
ッ 🔍 🔥 🌆 🌆 🌆 🖓 🔛 船 😘 👄 👾 🗸	$\boxed{2} \boxed{3} \boxed{2} \sqrt{3} \boxed{52} \odot = 5533 \text{ ABCH. A.R.C.} + A \boxed{2} \boxed{2} \boxed{1} \sqrt{\alpha} \boxed{44}$
Image: A state of the state	Editor we
market and the second second second	

Fila superior

Su funcionamiento es similar al de cualquier procesador de textos. Permite seleccionar palabras con el ratón y luego aplicar el formato, o seleccionar un formato que se aplique a lo que vayamos a escribir a continuación.

Opciones:

Esta opción deja en blanco el documento, previa confirmación.

Corrector ortográfico. Para su correcto funcionamiento, deberá tenerse instalado un corrector ortográfico/diccionario en el navegador. Instalación:

- FF: http://support.mozilla.org/es/kb/usar-el-corrector-ortografico
- Chrome: <u>http://support.google.com/chrome/bin/answer.py?hl=es&answer=95604</u>
- Safari ya incluye un corrector ortográfico.
- Opera: <u>http://help.opera.com/Windows/12.00/es-ES/spellchecker.html</u>

B *I* **<u>U</u>** Negrita (Ctrl+B), *cursiva* (Ctrl+I) y <u>subrayado</u> (Ctrl+U).

Tacha el texto seleccionado. Es decir, añade una línea horizontal que atraviesa por su centro la palabra o palabras seleccionadas.

■ ■ Permite la alineación de un párrafo a la izquierda, centrado, a la derecha o justificado.

E E Facilita la creación de listas (si se desea con anidaciones) de dos tipos: con viñetas y numeradas.

Sangría. Permite el desplazamiento de párrafos completos.

Gita. Permite especificar el estilo de una cita.

Permite utilizar diferentes estilos en el proyecto. Si no se especifica el tamaño de la fuente, este viene determinado por el estilo que se haya seleccionado (desde el menú estilos).

Tamaño de la fuente. Si no se especifica el tamaño de la fuente, este viene determinado por el estilo que se haya seleccionado (desde el menú estilos).

El tipo de letra. Si no especificamos ninguno, se utilizará el tipo de letra del estilo seleccionado.

▲ • ≝ • Color del texto o color de fondo. Pulsando sobre las pequeñas flechas a la derecha de los iconos, podemos seleccionar el color del texto o el color del fondo.

x₂ **x**^{*} Para insertar _{subíndices} y ^{superíndices}.

Pantalla completa

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/iRXFytxrHGA?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy



Formateo de texto en iDevice. Pablo Bellafronte. Licencia YouTube estándar

Importante

No es recomendable ir cambiando el formato de la fuente en cada iDevice que se edite. La

opción correcta es crear o modificar un estilo, donde se definirán todas las características de la fuente, para aplicarlo por defecto a todos los dispositivos.

Una vez definido el estilo, utilizaremos estas opciones para destacar parte del texto, no para aplicar a todos los contenidos.

Fila central

Su funcionamiento es similar al de cualquier procesador de textos. Permite copiar, pegar, insertar multimedia...

Opciones:

🥑 💿 Permite deshacer (Ctrl + Z) o rehacer (Ctrl + Y) el último cambio realizado.

Permite cortar (Ctrl + X) el texto seleccionado (que desaparece) para posteriormente pegarlo.

Permite copiar (Ctrl + C) el texto seleccionado en el portapapeles.

Permite pegar (Ctrl + V) del portapapeles el texto previamente copiado o cortado.

Pegar como texto plano. Esta modalidad de pegado es útil cuando copiamos (o cortamos) desde una página web y queremos pegar el texto pero NO los formatos y estilos de origen.

💼 🛛 Pegar contenido desde aplicaciones externas, tipo LibreOffice, OpenOffice...

- 👬 Buscar un texto.
- 🔚 Buscar/Reemplazar texto.

Importante

Determinados navegadores limitan el acceso al portapapeles. Por ello, las opciones de copiar, cortar y pegar (disponibles desde el botón derecho del ratón) pueden estar deshabilitadas. De la misma forma, podrían estar deshabilitadas determinadas combinaciones de teclas por tenerlas reservadas el navegador. Esto es configurable en el navegador. Se recomienda hacer uso del teclado





Como todos los editores, el editor de eXe permite realizar las funciones básicas cortar, pegar, buscar y reemplazar materiales, tanto texto plano como importar texto de word. Es importante señalar que no importará las imágenes del documento Word.

Permite embeber código HTML.

Si no se desea ver todo el código HTML, se pueden embeber elementos con el botón

Pegar fragmento de código HTML (código embebido)". Los pasos serán los siguientes:

- Localizar, en páginas como <u>Youtube</u>, <u>Vimeo</u>, <u>Goear</u>, Prezi, Slideshare, etc el objeto que se desea incluir.
- Localizar la etiqueta "insertar", "compartir" o "embed" que se encuentra junto al elemento.
- Seleccionar y copiar el texto contenido (Ctrl+C).
- Dentro de eXe, crear un iDevice y localizar el icono "Pegar fragmento de código HTML (código embebido)".
- Aparecerá una ventana donde deberemos copiar el código (Ctrl + V).
- Pulsar el botón Insertar.

http://www.youtube.com/embed/oxyFSj3KE1g?list=PLgnSGd4uwSUkj9twFoZPoXeCAB7n3nvc1



Incrustar contenidos 2.0. CeDeC. Licencia CC by.



<iframe src="cuadernia_school_things/index.html" frameborder="0" height="600" scrolling=";</pre>

Permite borrar el formato previamente aplicado a un texto (negrita, cursiva)

Al hacer clic en este botón, el sistema intentará limpiar el código HTML del texto incluido en el editor. Es habitual utilizarlo si has copiado el texto desde una fuente externa como el procesador de textos Word o Impress ya que en muchas ocasiones esta copia de texto puede añadir código innecesario que es posible suprimir sin problemas.

Permite la inclusión de elementos multimedia:

HTML5 vídeo: formatos ogv, ogg vídeo, mp4. Soportada según navegador.

HTML5 audio: formato ogg audio. Soportada según navegador.

Flash: formato FLV, SWF, MP3 mediante Flowplayer. En exportados HTML local, y por las restricciones de seguridad de Flash Player, habrá que dar los <u>permisos</u>

necesarios.

Quicktime: formatos mov, mp4, mpeg. Será necesario tener instalados en el navegador los plugins correspondientes.

Windows Media: formatos wmv, wma. Será necesario tener instalados en el navegador los plugins correspondientes.

iFrame: ideal para introducir vídeos de YouTube o Vimeo <u>aportando el enlace</u>.

A tener en cuenta

Tal y como se ha explicado, un vídeo o audio se pueden incluir dentro del proyecto o vincular desde una página externa. Cada una de las opciones tiene sus ventajas e inconvenientes, que se deberán tener en cuenta al seleccionar cómo se utilizará el recurso.

Materiales insertados:

- Necesitarán espacio en disco.
- Se podrán utilizar sin conexión a Internet

Materiales vinculados:

- No necesitan espacio en disco.
- No se pueden utilizar sin conexión a Internet.
- Si los materiales no están bajo control, se deberá garantizar periódicamente su integridad.

Jermite insertar un ancla para acceder a otras partes de nuestro proyecto. Por ejemplo a los Objetivos. ÚNICAMENTE VÁLIDO PARA EXPORTADOS HTML

Permite enlazar una página Web (por ejemplo eXe Learning) o un fichero (artículo en pdf) que se podrá ver en la página actual o en una nueva página.

💑 Rompe los enlaces creados.

Facilita la inserción de imágenes.

General: permite introducir una imagen mediante una URL o con el archivo de la misma y su previsualización. Por cuestiones de accesibilidad, será recomendable introducir la "Descripción de la imagen" y un "Título".

Apariencia: alineaciones, tamaños, espacio horizontal y vertical de la imagen...

Avanzado: opción de imagen alternativa al pasar por encima el ratón.



Importante

Cuando insertamos una imagen dentro de un proyecto de eXe Learning, esta imagen se guarda dentro del proyecto. Es decir, no nos tenemos que preocupar por mantener la imagen original en el mismo sitio desde donde la hemos añadido. Una vez dentro de eXe, podemos borrarla sin problemas.

Lo mismo sucede cuando incluimos un archivo mediante un hipervínculo, o cuando insertamos un elemento multimedia. El archivo se guarda dentro del proyecto de eXe Learning.

Por otro lado, debemos evitar incluir imágenes de un tamaño elevado en nuestros materiales. Muchas veces, la calidad con que se realizan fotografías en las cámaras digitales es demasiado elevada. Por contra, incluir imágenes de gran tamaño (mucha resolución, que se traduce en muchos bytes) se traduce en que nuestros materiales también ocupan mucho espacio, y la imagen tarda demasiado en descargarse a través de Internet. Podemos cambiar el tamaño de la imagen con aplicaciones como Gimp (en Linux) o Paint (en Windows).

Permite insertar un separador, indicando el tamaño y grosor del mismo.

Ω Permite insertar un símbolo, como símbolos de moneda (€, £), caracteres del alfabeto griego (γ, ζ), etc. Pero cuidado, este no es el modo más sencillo de introducir fórmulas (existe un editor de fórmulas incorporado en el editor) ni de escribir en alfabetos no latinos (es más sencillo cambiar el idioma de entrada del teclado).

🚾 Permite introducir fórmulas en <u>LATEX</u>. Una vez pulsado, aparece la siguiente ventana:

eXe Math: Generate eXe Math: Image Appearance
eXe Math: Generate
Font size: 4
$\begin{array}{c} \alpha \beta \chi \delta \epsilon \eta \gamma \kappa \lambda \mu \nu \omega \phi \pi \psi \rho \sigma \Sigma \tau \theta \upsilon \epsilon \varphi \varpi \varrho \varsigma \vartheta \xi \zeta \\ \amalg \bigcirc \bigtriangledown \Delta \bullet \cap \cdot \circ \cup \dagger \ddagger \diamond \div \mp \odot \ominus \oplus \oslash \otimes \pm \backslash \sqcap \sqcup \times \triangleleft \triangleright \uplus \lor \land \wr \\ \approx \asymp \dashv \equiv \frown \geq \gg \epsilon \leq \ll \neq \exists \parallel \bot \prec \preceq \varpropto \rightleftharpoons \sim \smile \sqsubseteq \exists \exists c \subseteq \succ \succeq \supset \supseteq \vdash \\ \hline \hline$
Input LaTeX source:
(optional ALT tag):
Preview of Math Image
Insert Cancel

Esta opción permite la introducción de fórmulas sencillas, aunque faltan algunos símbolos.

Para escribir fórmulas más complejas, podemos introducir en el editor texto LaTeX (en el recuadro "input LaTeX source"). Para ver el resultado, debemos pulsar sobre "Preview".

Más información sobre Latex: Tutorial de fórmulas con LaTeX.

Fila inferior

El editor de eXe Learning facilita la utilización de tablas mediante los botones de su barra de herramientas.

Opciones:

- 📝 🛛 Insertar una tabla nueva.
- 📰 Permite modificar las propiedades de la fila.
- 📰 Permite modificar las propiedades de la celda.
- ∃[⊷] Inserta una fila en la parte superior.
- [■] Inserta una fila en la parte inferior.
- ➡ Borra una fila.
- 🖣 Inserta una columna a la izquierda.
- 📲 Inserta una columna a la derecha.
- P Borra una columna.
- 📰 Separa dos celdas que han sido unidas.
- 📋 Une dos celdas.

Cuando se crea una nueva tabla aparecerá una ventana que permitirá su configuración:

	Insertar/Modifica	ar tabla	×
General Avanzad	0		
Propiedades gen	erales		
Cols	2	Filas	2
Relleno de celda		Espaciado de celda	
Alineación	Ninguno 🔻	Borde	0
Ancho		Alto	
Clase	Ninguno	•	
Subtítulo de la tabla			
Insertar		[Cancelar

Columnas: número de columnas de la tabla.

Filas: número de filas.

Cellpadding: espacio entre los contenidos de una celda y los bordes de la misma. Debe ser un número entero.

Cellspacing: espacio entre celdas contiguas. Debe ser un número entero.

Alinear: alineación de la tabla con respecto a la página (izquierda, centrada o a la derecha).

Borde: grosor del los bordes de las celdas. Si está a cero, no aparecerá borde.

Ancho: anchura de la tabla. Podemos indicar un número entero, o bien un porcentaje. En este último caso, se indica el porcentaje que ocupará la tabla con respecto al ancho de la página.

Alto: altura de la tabla.

Debes saber

La aplicación eXe Learning no dispone de una herramienta para alfabetos no latinos, pero este problema se puede solventar desde el sistema operativo.

La solución consiste en indicar al S. O. que se está utilizando un idioma extranjero. Para aquellos que utilicen Windows, pueden seguir <u>este tutorial</u>.

iDevices

La versión original de eXe Learning dispone de 18 iDevices, cada uno con una utilidad pedagógica o técnica distinta. Con la instalación realizada, el aplicativo incorpora el nuevo idevice Actividad desplegable y otros 17 dispositivos realizados por TodoFP (que en su mayor parte son versiones del los iDevices originales). A continuación se citan agrupados los iDevices de la versión original:

- iDevices de presentación de información de forma textual.
 - ∘ Texto libre
 - Objetivos
 - Conocimiento previo
- iDevices de presentación de información no textual (imágenes y páginas web).
 - Galería de imágenes
 - ∘ Lupa
 - Sitio Web externo
 - Artículo de la Wikipedia
 - RSS (no dinámico)
 - Applet de Java
- iDevices de actividades no interactivas: proponen actividades que no se pueden contestar directamente.
 - Actividad de lectura
 - Caso práctico
 - Reflexión
- iDevices de actividades interactivas: permiten al alumno interactuar directamente con el objeto.
 - Rellenar huecos
 - Pregunta de elección múltiple
 - Pregunta de selección múltiple
 - Pregunta verdadero-falso
 - Cuestionario SCORM
 - Actividad desplegable

A continuación se abordarán uno por uno cada uno de los diferentes dispositivos de la

verisón original, indicando su utilidad y mostrando un ejemplo de utilización.

Importante

En el nuevo eXeLearning, es posible personalizar el listado de iDevices que se mostrarán.

Para ello hay que hacer clic en "Utilidades", "editor de iDevices" y seleccionar el botón "Mostrar / Ocultar"

or de iDevices		
Editar		
Actividad		
Actividad	Marque los iDevices que desee hacer visibles:	
Agregar campo	✓ Actividad	
Linea de texto	Actividad de lectura	
	Actividad desplegable	
Recuadro de text	Applet de java	
Retroalimentació	Artículo de la wikipedia	
	Caso práctico	
Acciones	Conocimiento previo	
Visualización pre	Cuestionario SCORM	
visualización pre	FPD - Actividad de Elección Múltiple	
Cancelar	FPD - Actividad de Espacios en Blanco	
Bassan	FPD - Actividad de Espacios en Blanco (Modificada)	
borrar	FPD - Actividad de Selección Multiple	
Guardar	FPD - Actividad de Verdadero/Falso	
	FPD - Caso Práctico	
Importar iDevice:	FPD - Citas Para Pensar	
Exportar iDevice	FPD - Debes Conocer	
	FPD - Destacado	
Mostrar/Ocultar	FPD - Ejercicio Resuelto	
Salir	FPD - Orientaciones Alumnado	
Jain	FPD - Orientaciones Tutoría	
	FPD - Para Saber Más	
	FPD - Recomendación	
	FPD - Reflexiona (con Retroalimentación)	
	FPD - Reflexiona (sin Retroalimentación)	
	FPD - Texto Libre	
	Galería de imágenes	
	🗹 Lupa	
	✓ Objetivos	
	Segunta Verdadero-Falso	
	Pregunta de Elección Múltiple	
	Pregunta de Selección Múltiple	

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/hJ3mHPlx7aQ



Personalizar iDevices. <u>CeDeC</u>. Licencia Youtube estándar.

Texto Libre

Descripción

Este es el iDevice que más se utilizará, ya que permite añadir contenidos mediante un editor de textos. Se usará sobre todo para realizar exposiciones de un tema y presentar los contenidos. Permite incluir presentaciones en flash, vídeos, imágenes...

Ejemplo

Tal y como se ha indicado anteriormente el editor permite la inserción de textos, imágenes... este texto es un *ejemplo* de su utilización.



Vídeo:
Objetivos

Descripción

Se utilizará este iDevice para indicar los objetivos de aprendizaje de un curso o actividad. Este elemento permite la utilización de un editor de textos y permite incluir presentaciones en flash, vídeos, imágenes...

Ejemplo

Objetivos del curso de eXe Learning

- Conocer qué es eXe Learning, su origen y su situación actual.
- Distinguir las principales ventajas e inconvenientes de la herramienta.
- Conocer las principales características del entorno de trabajo eXe Learning.
- Ser capaz de crear un proyecto con la herramienta, utilizando sus funciones básicas.

Vídeo:

Objetivos. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Conocimiento previo

Descripción

Se utilizará este iDevice para indicar los conocimientos previos que deben tener los alumnos para afrontar con garantías un tema. Este elemento permite la utilización de un editor de textos e incluir presentaciones en flash, vídeos, imágenes...

Ejemplo

Conocimientos previos

Para realizar el curso de eXe Learning será necesario conocer el funcionamiento básico de los navegadores Web.

Vídeo:

Galeria de imágenes

Descripción

Este iDevice muestra un álbum de imágenes, inicialmente en formato miniatura. Haciendo clic sobre cualquiera de ellas se abre una nueva ventana que la muestra ampliada, facilitando la navegación entre ellas. Existe la posibilidad de volver a ampliar la imagen pulsando de nuevo.

Ejemplo

Galería de estilos por defecto de eXe Learning

A second se		

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/WKqFv8gcx40



Galería de imágenes. Juan Diego Pérez. Licencia YouTube estándar

Lupa

Descripción

Este iDevice muestra una imagen y permite, mediante una lupa, realizar ampliaciones de la misma. Puede utilizarse para centrar la atención del alumno y animarle a explorarla. Es útil para mostrar planos, mapas, fotografías,...

Ejemplo



Imagen del entorno de trabajo

En la imagen adjunta se puede observar el entorno de trabajo que ofrece eXe Learning.

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/_i7j0mJOZrM



Lupa. Juan Diego Pérez. Licencia YouTube estándar

Sitio Web externo

Descripción

Se utilizará este iDevice para incluir una página web dentro de nuestro recurso, en el interior de un marco. Cuando se visualiza un sitio web externo, lo que hace el iDevice es conectarse a Internet, obtener la página web y mostrarla en el interior. No se guarda una copia de la página web, por lo que sólo funcionará si se está conectado a Internet

Ejemplo

http://exelearning.net

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/eDkvldoAeJk



Sitio web externo. Juan Diego Pérez. Licencia You Tube estándar

Artículo Wikipedia

Descripción

Se utilizará este iDevice para incluir toda la información de un artículo de la Wikipedia, incluidas imágenes y los enlaces correspondientes. Se debe señalar que cuando se carga el contenido se realiza una copia que ya no se actualiza. Esto tiene tres consecuencias:

- El contenido del artículo no se actualiza cuando se actualiza la Wikipedia.
- El tutor puede modificar el contenido del artículo en su curso para mostrarlo modificado a los alumnos.
- Permite la utilización del recurso sin conexión a Internet.

Si se desea que el contenido se actualice, se deberá utilizar el dispositivo "Sitio Web externo".

Ejemplo

LMS

De Wikipedia, la enciclopedia libre

Saltar a navegación, búsqueda

LMS puede referirse a:

- Learning management system, un sistema para la gestión del aprendizaje.
- LMS RTE3, un nivel de certificación para un sistema de gestión de aprendizaje.
- Algoritmo LMS, un algoritmo usado en filtros adaptativos.
- <u>LAN Management Solution</u>, una *suite* de herramientas de gestión de <u>Cisco</u>, que simplifica la administración, monitorización y *troubleshooting* de las redes Cisco que gestiona.



Esta es una <u>página de desambiguación</u>, una ayuda a la navegación que cataloga páginas que de otra forma compartirían un mismo título. Si llegaste aquí a través de <u>un enlace interno</u>, regresa por favor para corregirlo de modo que apunte al artículo apropiado.

Obtenido de «<u>http://es.wikipedia.org/wiki/LMS</u>»

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/90qBAr2ahiA



Artículo wiki. Juan Diego Pérez. Licencia YouTube estándar

RSS (No dinámico)

Descripción

RSS es un sencillo formato de datos que es utilizado para difundir contenidos a suscriptores de un sitio web. Este iDevice no respeta la filosofía de la sindicación, puesto que realiza una copia de la fuente de titulares y queda congelado el día en el que se crea el bloque. Lo lógico sería que los contenidos del bloque se fueran actualizando conforme el blog incorpore novedades. Tal y como sucede con el recurso de la Wikiedia, esta característica tiene tres consecuencias:

- El contenido del recurso no se actualiza cuando se actualiza la web a la que está sindicado.
- El tutor puede modificar el contenido del artículo en su curso para mostrarlo modificado a los alumnos.
- Permite la utilización del recurso sin conexión a Internet.

Ejemplo

[Sentencia educativa] Maestros y buenos maestros

Diccionario de gurús y subespecies derivadas

[Fotografía educativa] Educación para la salud

Entrevistado por alumnos de secundaria

Automatizando la educación

Respeto abierto

[Sentencia educativa] Simple pero contundentemente educativa

Disfrutando mucho con la gente de EducaconTIC

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/tjoISKqV33Q



RSS. Juan Diego Pérez. Licencia YouTube estándar

Applet de Java

Descripción

Este iDevice se utilizará para incluir recursos realizados con otras aplicaciones. Por ejemplo, Jclic, Descartes, Scratch, Geogebra, Physlets... Al contrario del resto de los iDevices, cuya utilización es sencilla, el uso de este recurso tiene una complejidad mayor, aunque en la última versión se ha simplificado mucho.

Geogebra

Descripción

Este iDevice se utilizará para incluir en los recursos aplicaciones realizadas con Geogebra. Su utilización es sencilla, sólo tenemos que disponer de nuestro archivo realizado con Geogebra y de extensión .gbb

Procedimiento

• Hacemos clic en el iDevice "Applet de java"

iDevices	
Nombre	
Actividad	
Actividad de lectura	
Actividad desplegable	
Applet de java 🔓	
Artículo de la wikipedia	

• Una vez abierto el Applet de java, seleccionamos del desplegable "Tipo de applet" la opción "Geogebra". Automáticamente se generará el código necesario para la inclusión del applet.

Applet de java			
Tipo de applet Geog	ebra 🔹 😰		
	5	Añadir archivo	s Cargar 😰
Código del applet: 👔			
<applet code="
<param nam
<param nam
<param nam
<param nam
<param nam
<param nam
<param nam
<param nam
<param nam</td><th>geogebra.GeoGebraAp
e=" filename"="" value=""> e="framePossible" value e="java_arguments" value e="showResetIcon" value e="showAnimationButto e="errorDialogsActive" value e="enableRightClick" value e="enableLabeIDrags" value e="showMenuBar" value<th>piet.class" archive="geogeb ue="-Xmx1024m"/> ue="true"/> on" value="true"/> value="true"/> alue="true"/> value="true"/> value="false"/> e="false"/> ="true"/></th><th>ra.jar" width≕750" height≕450</th></applet>	piet.class" archive="geogeb ue="-Xmx1024m"/> ue="true"/> on" value="true"/> value="true"/> alue="true"/> value="true"/> value="false"/> e="false"/> ="true"/>	ra.jar" width≕750" height≕450	
<param nam<br=""/> <param nam<="" td=""/> <th>e="showToolBarHelp" v</th> <th>alue="true"/></th> <th></th>	e="showToolBarHelp" v	alue="true"/>	

• Deberemos añadir nuestro archivo de geogebra (.gbb) y cargarlo utilizando los botones a tal efecto.

Autoría Propiedades	
Applet de java	
Tipo de applet Geogebra 🔹 😰	
/home/antonio/Dropbox/girooca.ggb	Añadir archivos Cargar
Código del applet: 😰	
<pre><applet <="" <param="" code="geogebra.GeoGeb <param name=" enablelabeldra="" errordialogsac"="" filename"="" name="showToolBar" p="" param="" showreseticon="" value=""></applet></pre>	raApplet.class" archive="geogebra.jar" width="750" height="450"> =""> value="true"> s" value="true"> s" value="-Xmx1024m"/> " value="true"/> Button" value="true"/> tive" value="true"/> k" value="true"/> ags" value="false"/> value="false"/> value="false"/> value="true"/> tive" value="true"/>
jlm_cyrillic.jar	
jlatexmath.jar	

Ejemplo:

Please install Java 1.4 (or later) to use this page.

Jclic

Descripción

Este iDevice se utilizará para incluir en los cursos/aplicaciones realizadas con Jclic. Su utilización es sencilla, sólo tenemos que disponer de nuestro archivo realizado con Jclic.

Procedimiento

- 1. Hacemos clic en el iDevice "Applet de java"
- 2. Seleccionamos del desplegable "Tipo de applet" la opción "Jclic". Automáticamente se generará el código necesario para la inclusión del applet.
- 3. Deberemos añadir nuestro archivo de Jclic y cargarlo utilizando los botones a tal efecto.

Ejemplo

http://clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/binario/jclic/binario.jclic.zip&skin=@mini.xml&lang=ca

zonaClic - actividades - Sistema binario

Vídeo

http://www.youtube.com/embed /OhpVBOphKHs?list=PLgnSGd4uwSUkj9twFoZPoXeCAB7n3nvc1

Jclic y eXe Learning. CeDeC. Licencia Creative Commons by

Procedimiento alternativo: embeber Jclic

- 1. Buscamos nuestra actividad Jclic en zonaClic
- 2. Copiamos el código para incrustar

ersió JClic - espanyol	27/01/06
com funciona?	215 Kb - 22 activitats
engega'l (applet)	Codi per a incrustar: <a>div style="width:560;text
	URL del projecte: http://clic.xtec.cat/project:

3. En el editor de eXe, hacemos clic en el icono 🛛 🐝 🕻 "Pegar fragmento de código HTML

(código embebido)"

Scratch

Descripción

Este iDevice se utilizará para incluir en los recursos aplicaciones realizadas con Scratch. Su utilización es sencilla, sólo tenemos que disponer de nuestro archivo realizado con Scratch y de extensión .sb

Procedimiento

- 1. Hacemos clic en el iDevice "Applet de java"
- 2. Seleccionamos del desplegable "Tipo de applet" la opción "Scratch". Automáticamente se generará el código necesario para la inclusión del applet.
- 3. Deberemos añadir nuestro archivo de Scratch (.sb) y cargarlo utilizando los botones a tal efecto.

Nota: por motivos de seguridad de JAVA en sus distintas versiones, Scratch no se visualizará en local. Para visualizarlo tendrás que instalar versiones antiguas de JAVA.

Ejemplo

Please install Java 1.4 (or later) to use this page.

Vídeo

http://www.youtube.com/embed/MZTanlcCjUg?list=PLgnSGd4uwSUkj9twFoZPoXeCAB7n3nvc1



Scratch y eXe Learning. CeDeC. Licencia Creative Commons by

Descartes

Descripción

Este iDevice se utilizará para incluir en los recursos aplicaciones realizadas con Descartes. Su utilización es sencilla, sólo tenemos que disponer de la URL en donde aparece el applet de Descartes.

Procedimiento

- 1. Hacemos clic en el iDevice "Applet de java"
- 2. Seleccionamos del desplegable "Tipo de applet" la opción "Descartes". Automáticamente se generará el código necesario para la inclusión del applet.
- 3. Deberemos añadir nuestra URL y cargar el applet utilizando los botones a tal efecto.

Ejemplo

Esta unidad interactiva requiere la máquina virtual de Java J2RE.

Vídeo

http://www.youtube.com/embed/XaKAu3Dq6IQ?list=PLgnSGd4uwSUkj9twFoZPoXeCAB7n3nvc1



Descartes y eXeLearning. CeDeC. Licencia Creative Commons by

Procedimiento alternativo: copiar el código de Descartes

- 1. Buscamos nuestra escena de <u>Descartes</u>.
- 2. Sobre la escena, hacemos clic con el botón derecho del ratón.
- 3. En la ventana que se abre, hacemos clic en el botón "config".
- 4. En la nueva ventana seleccionamos la opción "código" y copiamos.
- 5. En eXe, "applet de java", pegamos el código copiado y guardamos.

Actividad de lectura

Descripción

Este iDevice permite proponer a los alumnos una lectura acompañada de una actividad que deberán completar. Da la posibilidad de utilizar una retroalimentación que el alumno podrá visualizar cuando lo estime oportuno.

Ejemplo

Post: "Mondragon Unibertsitatea utilizará eXe Learning"

"¿Qué ventajas e inconvenientes tiene eXe Learning?

El análisis de eXe Learning nos llevó a extraer unas conclusiones que se podrían resumir así:

Desventajas:

- No es la herramienta de autor más completa del mercado.
- Tiene carencias en el diseño y pequeños problemas de funcionamiento aunque se van solventando.
- *Su desarrollo no ha evolucionado lo esperado en los últimos años (aunque parece que ahora hay personas dispuestas a liderarlo).*

Ventajas:

- Sencillez de aprendizaje y utilización.
- Respeto a estándares.
- Posibilidad de acceder al código fuente y modificarlo.

¿Quién va a utilizar eXe Learning?

Sin duda, la respuesta a esta pregunta fue determinante para la elección de la herramienta. En Mondragon Unibertsitatea queremos que los docentes puedan editar contenidos. La utilización de la herramienta por el profesorado será esporádica y esto requiere que el aplicativo sea intuitivo y sencillo. Partiendo de esta premisa, decidimos descartar la utilización de herramientas de autor más completas, pero también más complejas, y nos decantamos por eXe Learning.

Creemos que eXe Learning mantiene un difícil equilibrio entre simplicidad y prestaciones."

Una vez leído el extracto, ¿crees que eXe Learning es una herramienta adecuada para tu organización?. Argumenta tu respuesta.

Mostrar retroalimentación

Ten en cuenta el grado de utilización de la herramienta, su precio y sus prestaciones.

Vídeo:

Actividad de lectura. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Caso práctico

Descripción

Este iDevice permite proponer en una actividad el estudio de un caso real o imaginario. Para lograr esta finalidad, cuenta con un apartado en el que se cuenta el caso. A partir del contenido inicial, se puede proponer un conjunto de actividades con diferente información y orientaciones para facilitar su realización.

Ejemplo

Caso práctico

Hace unos meses, dentro del proyecto <u>Online de Mondragon Unibertsitatea</u>, surgió la necesidad de identificar una herramienta para la elaboración de contenidos educativos. Como siempre que se afrontan este tipo de tareas; realizamos un análisis de las diferentes posibilidades existentes en el mercado, identificando sus ventajas e inconvenientes. Como resultado de este análisis decidimos que eXe Learning era la herramienta más adecuada para Mondragon Unibertsitatea.

¿Qué problemas crees que pueden surgir en implantación de la herramienta?

Mostrar retroalimentación

Puedes obtener información adicional en el post: "<u>Mondragon Unibertsitatea utilizará</u> <u>eXe-Learning</u>"

Vídeo:

Caso práctico. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Reflexión

Descripción

Este iDevice permite proponer en una actividad una pregunta o texto sobre los que el alumno debe reflexionar. Permite además incluir información de retroalimentación.

Ejemplo

Reflexión: Software libre vs Software propietario

Dentro de las herramientas de autor, al igual que ocurre con el resto de los software, existen softwares libres y propietarios.



¿Cuál crees que tiene más fiabilidad?

Mostrar retroalimentación

Sería interesante que utilizases un buscador para analizar lo que se ha escrito sobre este tema.

Vídeo:

Reflexión. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Rellenar huecos

Descripción

Este iDevice propone al alumno un texto con espacios en blanco que deberán ser completados por el alumno. Da la posibilidad de utilizar una retroalimentación que el alumno podrá visualizar cuando lo estime oportuno.

Dispone de varias opciones de corrección que permiten:

- Flexibilidad en la respuesta: admite como buenas las respuestas que sólo se diferencien en una letra.
- Admitir el error de la primera mayúscula: considera correcta la palabra aunque la primera letra (mayúscula/minúscula) no sea coreccta.
- Corrección inmediata: corrige al completar la palabra sin esperar a que el usuario lo solicite.

Ejemplo

Rellenar huecos

Completa los espacios en blanco del texto. Si tienes dudas utiliza el foro para planteárselas al tutor.

Es una herramienta de código abierto (open ______) que facilita la creación de educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación,... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, ______, IMS, etc.

Averiguar la puntuación

Mostrar retroalimentación

Mostrar/Eliminar las respuestas

Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos sin necesidad de ser experto en HTML o XML. Se trata de una aplicación multiplataforma que nos permite la utilización de árboles de contenido, elementos multimedia, actividades interactivas de autoevaluación,... facilitando la exportación del contenido generado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc.

Vídeo:

Rellenar huecos. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Pregunta de elección múltiple

Descripción

Este iDevice permite proponer una (o varias) preguntas tipo test al alumno. Cada una de las preguntas sólo podrá tener una respuesta. También permite introducir un texto de retroalimentación que será visualizado por el alumno atras finalizar la actividad.

Este tipo de actividad facilita al alumno comprobar la asimilación de los contenidos trabajados.

Ejemplo

Pregunta de Elección Múltiple

Selecciona de los siguientes elementos cuál no es i-Device de eXe Learning: <u>Sugerencia</u>

- Actividad de Lectura
- Caso de estudio
- Examen SCORM
- O Foro

La respuesta no es correcta, la Actividad de Lectura sí es un i-Device de eXe Learning.

La respuesta no es correcta, el Caso de estudio sí es un i-Device de eXe Learning.

La respuesta no es correcta, el examen SCORM sí es un i-Device de eXe Learning.

Efecivamente el foro no es un i-Device de eXe Learning.

Solución

- 1. Incorrecto
- 2. Incorrecto
- 3. Incorrecto
- 4. Opción correcta

Vídeo:

Pregunta de Elección Múltiple. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Pregunta de selección múltiple

Descripción

Este iDevice permite proponer una (o varias) preguntas al alumno. Cada una de ellas podrá tener más de una respuesta. Da la opción de introducir un texto de retroalimentación, que será visualizado por el alumno tras finalizar la actividad.

Este tipo de actividad facilita al alumno comprobar la asimilación de los contenidos trabajados.

Ejemplo

Pregunta de Selección Múltiple

Selecciona de los siguientes elementos cuáles son i-Devices en la versión estándar de eXe Learning:

- Artículo Wiki
- Chat
- Pregunta Verdadero-Falso
- Glosario
- Actividad de Lectura

Mostrar retroalimentación

Solución

- 1. Correcto
- 2. Incorrecto

3. Correcto

4. Incorrecto

5. Correcto

Vídeo:

Pregunta de selección múltiple. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa
Pregunta verdadero-falso

Descripción

Este iDevice permite proponer una (o varias) preguntas que deberán ser respondidas con "Verdadero" y "Falso". Permiten introducir varios tipos de retroalimentación que serán visualizadas por el alumno como pistas para las respuestas y una vez completada la actividad.

Este tipo de actividad facilita al alumno comprobar la asimilación de los contenidos trabajados.

Ejemplo

Pregunta Verdadero-Falso

Utiliza este cuestionario para comprobar si has adquirido los conocimiento básicos tratados hasta ahora. Deberás contestar bien más del 50% de las preguntas. La herramienta eXe Learning es Open Source.

<u>Sugerencia</u>

○ Verdadero ○ Falso

Verdadero

Es una herramienta de código abierto (open source) que facilita la creación de contenidos educativos. El proyecto eXe Learning fue financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y coordinado por la <u>University of Auckland</u>, <u>The Auckland University of Technology</u>, y <u>Tairawhiti Polytechnic</u>.

Vídeo:

Pregunta Verdadero-Falso. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Examen SCORM

Descripción

Este iDevice es similar en el funcionamiento al de "Pregunta de elección múltiple". Es decir, permite proponer una (o varias) preguntas tipo test al alumno. cada una de ellas sólo podrá tener una respuesta.

Su gran diferencia respecto al resto de los iDevices de eXe estriba en que es el único que permite la comunicación con el LMS. La comunicación entre el "Examen SCORM" y el LMS no indicará la nota que ha sacado el alumno sino que informará de si ha aprobado o no el examen.

Permite introducir un texto de retroalimentación que será visualizado por el alumno tras finalizar la actividad.

Este tipo de actividad facilita al alumno comprobar la asimilación de los contenidos trabajados y el seguimiento del proceso por parte del docente.

Ejemplo

Examen SCORM

¿Pertmite eXe Learning la exportación de los proyectos a SCORM?

- O Si
- O No
- Depende del navegador.

¿Es eXe Learning una aplicación multiplataforma?

- O Si
- O No

¿Qué navegador utiliza eXe Learning para su ejecución?

- Crome
- Internet Explorer
- O Opera
- O Safari
- Firefox

ENVIAR RESPUESTAS

Vídeo:

Exámen SCORM. Creación de materiales didácticos con eXeLearning. Riate. Creative Commons by nc sa

Actividad desplegable

Descripción

Este iDevice propone al alumno un texto con un lista de posibles cadenas de palabras que deberán ser seleccionadas. Se incluye calificación y retroalimentación general.

Además existe la posibilidad de añadir palabras separadas por "|" para incrementar las posibles respuestas a la actividad.

Ejemplo

Actividad desplegable

Lee y completa

El	~	blanco de Santiago es	~	•

Comprobar Mostrar retroalimentación

Gracias por tu contestación

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/ZbMdIDxPqIo?list=PLgnSGd4uwSUkj9twFoZPoXeCAB7n3nvc1



iDevice "actividad desplegable". <u>CeDeC</u>. Licencia CC by.

Estilos

Estilos



Área de trabajo / Ventana de edición

Área de trabajo

Durante el trabajo habitual de generación de contenidos, se utilizará normalmente la pestaña "Autoría" del área de trabajo. No obstante, existen otras tres secciones dentro de la pestaña "Propiedades" que darán al usuario la posibilidad de configurar mínimamente el proyecto.

Autoría	Pr	opiedades	
Paque	te	Metadatos	Exportar

A continuación se hace un análisis de cada una de las opciones.

Pestaña de edición

Funcionamiento:



Esta es la pestaña que se utilizará normalmente para incluir los iDevices. Puede tener diferentes aspectos en función de los estilos seleccionados.

Pestaña de propiedades

La pestaña "Propiedades" tiene tres pestañas de nivel inferior, estas son:

- Paquete
- Metadata
- Exportar

Pestaña Paquete

Funcionamiento:

La sección "Paquete" permite registrar los detalles generales sobre el proyecto, por ejemplo título, autor y descripción. También permite definir la taxonomía preferida para describir los diferentes componentes o niveles dentro del recurso.

Título del Proyecto	eXe Learning) II			
Imagen de fondo	de la cabecera:	Cargar imagen	Mostrar imagen	Eliminar imagen	📄 ¿Ajustar imagen de fondo
Autor:					
Licencia:	Ninguno/a				•
Pie de página:	Mondragon U	nibertsitatea			
Descripción:					
Taxonomía					
Nivel 1:	Tópico				
Nivel 2:	Sección				
Nivel 3:	Unidad				
Actualizar Árbol					
Aplicar					

Título del Proyecto: permite incluir el título del proyecto. Aparecerá en la parte superior del objeto creado.

Imagen de fondo de la cabecera: permite insertar una imagen que se mostrará en la parte superior izquierda de las páginas del proyecto. Prodrá repetirse y quedará por debajo del título.

Autor: permite incluir el nombre del autor del proyecto.

Licencia: da opción de indicar el tipo de licencia del proyecto. Ofrece en una lista diferentes modalidades de Creative Commons.

Pie de página: da la posibilidad de incluir un pie de página.

Descripción: permite introducir una breve descripción del proyecto.

Taxonomía: da opción de modificar la taxonomía del árbol de contenidos.

Pestaña Metadata

Funcionamiento:

Esta subpestaña permite introducir los datos requeridos por <u>Dublin Core</u>. Dublin Core es un estándar de metadatos para recursos en bibliotecas que ofrece "información sobre la información".

Paquete	Metadatos	Exportar	
Meta	datos Dublin	Core	
Título	c		
Cread	ior:		
Tema		•	
Descr	ipción:		
Edito	г.		
Colab	ooradores:		
Fecha		•	
Tipo:		0	
Form	ato:	•	
Ident	ificador:		
Fuent	te:		
Idiom	a:	Abjasio 👻	
Relac	ión:		
Cobe	rtura:		
Derec	hos:	0	

Pestaña Exportar

Funcionamiento:

La subpestaña "Exportar" facilita una mínima configuración en la exportación a SCORM.

Autoría Propiedades
Paquete Metadatos Exportar
Opciones de SCORM 1.2
¿Añadir enlaces Anterior/Siguiente dentro de los SCO?
📃 ¿Incluir el fichero exportado como página html única? 🚺
🔲 ¿Incluir los ficheros exportados como Sitio web? 😥
📃 ¿Crear un archivo SCORM editable? 😥
Aplicar

"¿Añadir enlaces Previo/Siguiente dentro de SCOs?"

Si se selecciona esta opción, el SCORM generado incluirá los elementos "Anterior | Siguiente" para facilitar la navegación en el SCORM. Requiere una extensión no estándar de SCORM 1.2 y sólo hay garantías de que funcione con ciertas versiones de Moodle. Estos elementos son añadidos por defecto cuando se exporta a página Web.

Nuevas opciones de eXeLearning:

Desde <u>ULHI</u> (Centro de formación profesional a distancia de la CAPV) se ha abordado una mejora en el formato de exportación SCORM. Esta mejora simplifica el proceso de publicación en Moodle.

Se han añadido tres nuevas opciones a la pestaña "Propiedades/Exportar" de eXe Learning. Al elegir estas opciones, el texto aparece en rojo hasta que pulsemos el botón "Aplicar". En este caso, el SCORM generado también tendrá:

• Los archivos necesarios para el formato página única.

- Los necesarios para el formato página web.
- Los necesarios para editar directamente con eXe Learning el SCORM generado.

Ejemplo:

En eXe Learning tenemos por un lado el archivo .elp para ser usado en edición y una serie de formatos de exportación. Uno de esos formatos es el SCORM. Una de las nuevas funcionalidades añadidas a la exportación SCORM permite a eXe Learning editar directamente el archivo .zip generado. De este modo, si por algún motivo perdemos el archivo .elp original, el SCORM publicado nos sirve de copia de seguridad.

http://www.screenr.com/embed/JTh7

Unfortunately, we're not legally authorized to sell our software in your location.

We're sorry for any inconvenience.

Editando el SCORM publicado. Jose Miguel Andonegi. ULHI

Fusionar

La opción "Combinar" da la posibilidad al usuario de extraer o insertar paquetes de eXe Learning. De esta forma, podremos combinar diferentes partes de diferentes proyectos para obtener uno nuevo. Cuando se utilicen estas opciones, se debe tener en cuenta que hay que comprobar que el árbol de contenidos queda correctamente. Asimismo, se deberá repasar, y corregir si es necesario, el índice y numeración de los apartados del proyecto. Las opciones existentes son:

- Insertar paquete: inserta un paquete .elp en la posición de la estructura de contenidos en la que se encuentra el usuario.
- Extraer paquete: crea un nuevo paquete .elp con la página en la que se encuentra el usuario. Incluye todas las páginas que están en las ramas inferiores. Es decir, si estamos en el punto "4", incluirá la página "4"+"4.1"+"4.2"+"4.2.1"+"4.2.2"+...

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed/gY5giPH65xw?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy



Formatos de exportación

Los proyectos de eXe Learning se archivan con la extensión .elp (eXe Learning Project), una extensión que sólo es válida para trabajar con esta aplicación. Para que los contenidos generados puedan ser utilizados por otras aplicaciones, eXe Learning permite exportar los proyectos en la mayor parte de los formatos que utilizan los LMS (por ejemplo, IMS Content Packaging 1.1.3 o SCORM 1.2).

Los proyectos desarrollados con eXe con extensión .elp contienen la totalidad del proyecto en un único archivo, incluidos los ficheros que se adjuntan al proyecto. Cuando se exporta a los distintos formatos, se obtiene 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 creación. A continuación se enumeran los diferentes formatos de exportación soportados por eXe:

- Common Cartridge
- SCORM 1.2
- Paquete de contenido IMS (IMS CP)
- Sitio Web
- Página html única
- Fichero de texto plano
- XLIFF

Common Cartridge

El IMS Commons Cartridge (IMS CC) es una especificación para empaquetar y describir contenidos digitales de aprendizaje. Se podria decir que es el SCORM del IMS. El nuevo estándar está basado en especificaciones ya existentes: Content Packaging 1.2, Question & Test Interoperability 2.0 y Learning Object Metadata 1.0. Es, además, compatible con SCORM 1.2 y SCORM 2004. Cuando fue creado, IMS/GLC confíaba en que el Common Cartridge facilitase la producción y distribución de contenidos para cursos en un formato común ampliamente aceptado.

SCORM 1.2

SCORM (del inglés Sharable Content Object Reference Model) es una especificación que permite crear objetos pedagógicos estructurados. Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos. Con SCORM se hace posible crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje diferentes, siempre que estos soporten la norma SCORM. Los principales requerimientos que el modelo SCORM trata de satisfacer son:

- Accesibilidad: capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde un sitio distante a través de las tecnologías web, así como distribuirlos a otros sitios.
- Adaptabilidad: capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de las personas y organizaciones.
- Durabilidad: capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesitar una reconcepción, una reconfiguración o una reescritura del código.
- Interoperabilidad: capacidad de utilizarse en otro emplazamiento, con otro conjunto de herramientas o sobre otra plataforma de componentes de enseñanza desarrollada dentro de un sitio, con un cierto conjunto de herramientas o sobre una cierta plataforma. Existen numerosos niveles de interoperabilidad.
- Reusabilidad: flexibilidad que permite integrar componentes de enseñanza dentro de múltiples contextos y aplicaciones.

Como resultado de la exportación en SCORM 1.2 se obtiene un paquete comprimido (.zip) que podrá importarse de forma transparente al usuario desde todas las plataformas LMS (por ejemplo Moodle, Sakai,...) que admitan esta especificación. Tal y como se comento en su momento; si se utiliza el iDevice "Examen SCORM", el proyecto desarrollado con eXe y exportado como SCORM se comunicará con el LMS, indicando si se ha superado el examen o no.

Paquete del contenido IMS

IMS es un esqueleto de especificaciones que ayuda a definir variados estándares técnicos, incluyendo materiales de e-learning. La especificación IMS Content Packaging hace posible almacenar los contenidos en un formato estándar, que puede ser reutilizado en diferentes sistemas sin necesidad de convertir dichos contenidos a otros formatos.

Las especificaciones de este recurso también permiten la completa definición del mismo con la utilización de metadatos (IMS Metadata); definiendo autorías, taxonomías...

El objetivo concreto de esta aplicación es la organización de los distintos elementos de un paquete. Por eso, al contrario que los paquetes SCORM, no cuenta 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.

El recurso de tipo IMS CP en Moodle permite utilizar ese tipo de paquetes de contenidos, cargándolos e incluyéndolos en cursos de forma sencilla. Al importar en Moodle será un recurso y no una actividad.

Sitio Web

eXe Learning permite exportar el proyecto como un sitio web listo para ser alojado en un servidor de Internet. Además de las páginas desarrolladas, se creará un menú de navegación lateral que reproduce el árbol de contenidos del objeto.

Existen dos opciones:

- Carpeta autocontenida: exporta el conjunto de las páginas del proyecto y el resto de los archivos dependientes a una carpeta. Puede ser visualizado abriendo el fichero index.html. Esta opción es muy adecuada para realizar las pruebas de los resultados obtenidos o si se desea retocar algún detalle del código con algún editor externo.
- Fichero zip: exporta los contenidos comprimidos en un archivo .zip. Es la opción adecuada si el objeto está terminado y queremos subir el proyecto a un servidor.

Página html única

En este caso, eXe creará una única página web sin menú. Utiliza todo el ancho de la pantalla, pero obliga a utilizar el scroll para ver todo el contenido. El título del proyecto aparecerá sólo al inicio de la página. Genera todos los ficheros necesarios dentro de una carpeta y puede ser visualizado abriendo el fichero "index.html".

Es una opción correcta si se desea imprimir el proyecto en papel o generar un archivo .pdf con el proyecto.

Archivo de texto

Esta opción convierte todos los textos del proyecto en texto sin formato. En algunos casos no muestra correctamente las tildes ortográficas u otros caracteres especiales, sino la forma en que se transcriben en HTML.

XLIFF

¿Por qué hace falta esta funcionalidad?

eXe Learning es una herramienta de autoría de contenidos XHTML muy popular entre el profesorado. La razón es la facilidad con la que se pueden crear contenidos educativos sin necesidad de saber HTML.

La traducción de contenidos es una labor difícil. Por un lado, existe un gran reto idiomático: acertar con la terminología, ser consistente a la hora de traducir un término, acertar con el estilo comunicativo... Por otra parte, cuando se trata de traducir contenidos HTML nos encontramos con un reto adicional: traducir los textos manteniendo el formato de los mismos.

El formato <u>xliff</u> es un formato xml específico para procesos de traducción. En este formato, se distingue entre el texto original y el texto traducido; de modo que, al traducir una cadena, no perdemos el texto original. Existen diferentes herramientas de exportación-importación xliff para diferentes formatos de archivo (.odt, .doc, .html, ...) y existen aplicaciones especializadas en realizar procesos de traducción. De este modo, podemos traducir todos los documentos de un proyecto, independientemente de su formato.

Ante la necesidad de traducir una serie de contenidos del Ministerio de Educación, desde <u>TKNIKA</u> (centro de innovación de la FP de la CAPV) se ha considerado interesante dotar a eXe Learning de una utilidad de exportación/importación xliff. Posteriormente, desde <u>ULHI</u> (Instituto de FP de la CAPV), se han añadido algunas opciones a esta funcionalidad.

Objetivos de este apartado

- 1. Explicar el funcionamiento de la utilidad de exportación / importación desde eXeLearning a xliff.
- 2. Documentar un proceso de traducción, mostrando las funcionalidades más básicas de algunas herramientas que trabajan con el formato xliff.
- 3. Mostrar un posible uso alternativo de esta utilidad como herramienta de mantenimiento de contenidos.
- 4. Plantear líneas de trabajo en relación a los procesos de traducción de contenidos.

Autoría

Este apartado tiene como fuente el tutorial realizado por José Miguel Andonegi. Lo que se explica recoge lo aprendido trabajando para TKNIKA y para ULHI, sobre todo durante el desarrollo de la utilidad de exportación/importación desde eXeLearning a xliff. Este proyecto ha sido desarrollado por Mikel Larreategi de la empresa <u>Codesyntax</u> y financiado por TKNIKA. Algunas utilidades adicionales han sido desarrolladas por Pedro Peña de <u>Open</u> <u>Phoenix</u> y financiadas por ULHI.

Condiciones de uso

Puedes utilizar este tutorial bajo esta licencia:



¿Cómo funciona la herramienta de exportación?

eXeLearning guarda cada uno de los elementos de un paquete con un código interno. Cada página, idevice y campo de iDevice tiene su código, por lo que a la hora de exportar a xliff, se generan una serie de unidades de traducción con el código del elemento en eXe y el texto origen. De ese modo, cuando se haya rellenado el texto destino, será posible revertir el proceso y sustituir en eXe un texto por el otro.

En este ejemplo vemos un trozo del archivo .xlf con el título de un idevice traducido:

2	
3	<trans-unit id="noderoot-idev12-title"></trans-unit>
4	<source xml:lang="es"/> Caso práctico
5	<target xml:lang="eu">Kasu praktikoa</target>
6	
7	

¿Qué pasos debo seguir para hacer una traducción?

Para mantener los códigos internos de los elementos, la utilidad de importación se debe aplicar sobre el mismo archivo con el que hemos hecho la exportación (o una copia del mismo). Los pasos a seguir son:

- 1. Abrir el archivo .elp
- 2. Exportar el contenido a xliff
- 3. Traducir el archivo .xlf mediante una aplicación que maneje dicho formato (p.e.: OmegaT)
- 4. Importar el archivo xliff desde el mismo archivo con el que hemos hecho la exportación.

Colaborar sale a cuenta



CC BY 2.0 Chris Lott 2006

El software libre es gratis, pero no cae del cielo :) . Siempre hay mejoras a aplicar, funcionalidades nuevas a desarrollar o herramientas externas con las que integrarse. Si conseguimos colaborar entre diferentes instituciones y particulares, podemos compartir el esfuerzo y/o el coste de desarrollo y mantenimiento.

¡Juntos, salimos ganando!

Exportando al formato XLIFF (I)



Para poder traducir los contenidos, debemos convertir el paquete .elp al formato XLIFF. Encontraremos la funcionalidad en el menú de exportación.



Debemos elegir un nombre para el archivo exportado. La extensión del formato es .xlf

Exportando al formato XLIFF (y II)

🕹 http://127.0.0.1:51235 - eXe: editor XHTML para eLearning - Mozilla Firefox	
Elija el idioma origen	
es: Español 💌	
Elija el idioma destino	
eu: Vasco 💌	
Copiar origen en destino (🤋	
Envolver campos en CDATA (🤋	
OK Cancelar	

Finalmente, se nos pregunta por algunas opciones sobre la exportación. En función de la herramienta que utilicemos para hacer la traducción, nos interesara utilizar ciertas opciones. Por ahora, vamos a utilizar las opciones por defecto y más adelante, se tratará en detalle el objetivo de cada campo.

Como resultado final, vemos que se ha generado el archivo XLIFF en la ubicación correcta.



Entendiendo en detalle el proceso de traducción

Para traducir un contenido HTML, es necesario separar los textos a traducir de las etiquetas que dan formato a dicho texto. El estándar XLIFF define la manera de hacer esta separación y existen aplicaciones que realizan esa labor de filtrado.

A la hora de hacer la exportación desde el formato elp a XLIFF, se ha seguido esta lógica:

- Los paquetes .elp están compuestos de páginas, que a su vez se componen de idevices.
- Cada idevice está compuesto de una serie de campos. Algunos de estos campos son de tipo HTML.
- Por cada campo, se creado una unidad de traducción en el archivo XLIFF (etiqueta trans-unit).
- Por cada idevice, se ha creado un grupo en el archivo XLIFF (etiqueta group).
- El contenido de los campos HTML se ha mantenido en formato HTML. La labor de filtrar estos contenidos se debe hacer mediante aplicaciones o librerías especializadas.

Este último punto no es un problema para traductores profesionales con conocimientos en utilidades de filtrado, pero para un usuario normal puede ser bastante complejo. En este tutorial se van a estudiar diferentes maneras de hacer esta labor con herramientas de software libre.

En resumen:

El proceso de traducción consta de las siguientes fases:

- 1. Exportar del formato .elp al formato XLIFF
- 2. Filtrado de los contenidos HTML para separar textos de formatos
- 3. Traducción
- 4. Desfiltrado de los textos traducidos
- 5. Importación a eXeLearning del archivo XLIFF

En algunos casos, veremos que el paso 2, 3 y 4 se pueden hacer con la misma herramienta,

pero en otros, tendremos que utilizar una herramienta para filtrar y otra para traducir.

Traducción de los contenidos

Una vez que hemos generado el archivo xliff, podemos proceder a traducirlo mediante cualquier herramienta que trabaje con ese formato. En este tutorial, vamos a ver tres formas de hacer la traducción mediante software libre:

- <u>OmegaT</u>: es la herramienta más completa de este tutorial y nos vamos a limitar a las funciones más elementales. Esta herramienta es indispensable para proyectos de traducción que requieran trabajar con muchos archivos y la más adecuada para traducir contenidos XHTML.
- <u>Okapi Tools</u>: se trata de una serie de utilidades que realizan labores auxiliares necesarias en los procesos de traducción. En este caso nos vamos a centrar en la labor de filtrado mediante <u>Rainbow</u>.
- <u>Virtaal</u>: más sencilla de uso que OmegaT pero con menos funcionalidades. En principio está pensada para traducir cadenas de texto de aplicaciones. Se puede quedar corta a la hora de traducir contenidos XHTML pero es muy adecuada para visualizar el contenido de archivos .xlf y hacer algún retoque sencillo.
- Editor de textos (cualquiera): nos puede servir para hacer retoques sencillos sobre traducciones. Por otra parte, esta utilidad nos puede servir para buscar y sustituir textos en archivos .xlf y revertir los cambios en el .elp.

Otras aplicaciones

xliff es un formato estándar y encontrarás software libre para trabajar con este estándar. Buscando en sourceforge la palabra xliff, encontraremos <u>estos proyectos</u>. También existen aplicaciones en software propietario.

Sería interesante compartir experiencias y trucos. ¿Dónde podríamos hacerlo? Podemos empezar a hablar del tema <u>en los foros de la forja</u> del nuevo eXeLearning.

OmegaT



OmegaT es un software libre que permite abordar proyectos complejos de traducción, donde es necesario traducir muchos archivos manteniendo la coherencia terminológica. Por ejemplo, para traducir los contenidos de una unidad didáctica de FP, es necesario traducir:

- Varios archivo .elp
- Documentos ofimáticos con los que se han hecho pdf-s enlazados.
- Glosarios y cuestionarios de Moodle
- Mapas mentales.
- ...

Trabaja con memorias de traducción y está integrado con aplicaciones de traducción automática como Google Translator.

No te preocupes

En este tutorial sólo vamos a hacer un uso básico de la herramienta, pero es bueno saber que el formato xliff puede ser manejado por las aplicaciones manejadas por los profesionales de la traducción.

Y jtodo en software libre!

Instalación de OmegaT

Puedes descargarte la aplicación desde esta dirección:

<u>Descarga de OmegaT</u>

(Nota: a día de hoy la última versión de OmegaT no está disponible en la versión española de la página web, por lo que el enlace lleva a la versión inglesa. De todos modos la aplicación se descarga con todos los paquetes de idiomas y se muestra en el idioma elegido para el sistema operativo)

En la misma página encontrarás información sobre el proceso de instalación. Recomendamos instalar los correctores ortográficos. Una vez finalizado, podemos empezar a trabajar con la aplicación.



Un ejemplo de uso:

http://blip.tv/play/hOQggtmjYQI.html

Creando un nuevo proyecto (I)

肇 OmegaT-2.3.0_3					
Proyecto	Editar	Dirigirse a	Ver	Herramientas	
Nuevo					
۸brir ۲۷		Ctrl	+0		
Importar archivos fuente					
Importa	ar desde	MediaWiki			

En OmegaT, lo primero que tenemos que hacer es crear un proyecto de traducción.

😨 Crear un nu	evo proyecto			×
Guardar en:	🚞 omegaT	*	🦻 📂 🛄 📰	
Documentos recientes				
Escritorio	Nombre de archivo: Archivos de tipo:	proyecto_OT Todos los archivos	Guardat Cancela	iuardar

Para comenzar un nuevo proyecto, debo elegir un nombre. La aplicación creará una carpeta con ese nombre para albergar todos los archivos del proyecto

Creando un nuevo proyecto (y II)

Crear nuevo proyecto	×
Por favor, seleccione el idioma fuente de los archivos y el idioma al Aquí también puede especificar una ubicación personalizada para lo	que se dispone a traducirlos. s subdirectorios del proyecto.
Languages	
Idioma de los archivos fuente:	
en-us	▼
Idioma de los archivos traducidos:	
es-es	~
C Options	
Habilitar segmentación a nivel de frase	Segmentación
	File Filters
Auto-propagation of translations	
File locations	
Subdirectorio de archivos fuente:	Navegar
E:\borrar\pantallazos_tutorial\borrar\source\	
Subdirectorio de memorias de traducción:	Navegar
E:\borrar\pantallazos_tutorial\borrar\tm\	3
Subdirectorio del glosario:	Navegar
E:\borrar\pantallazos_tutorial\borrar\glossary\	
Subdirectorio de diccionarios:	Navegar
E:\borrar\pantallazos_tutorial\borrar\dictionary\	
Subdirectorio de archivos traducidos:	Navegar
E:\borrar\pantallazos_tutorial\borrar\target\	
	Aceptar Cancelar

Debemos elegir el idioma origen y destino de la traducción.

Asimismo, se nos proponen una serie de subcarpetas para albergar los diferentes archivos del proyecto. Podemos dejar los valores por defecto.
Agregando archivos al proyecto (I)

🚳 Archivos del proyecto	
Nombre de archivo	Número de segmentos
Número total de segmentos	0
Número de segmentos únicos	0
Segmentos únicos traducidos	0
Puedes encontrar información estadística detallada en el archivo: E:\tknika\exe\codesyntax\guiausuario\omegaT\pryecto_OT\omegat\project_stats.txt	
Importar archivos fuente.	Cerrar

Para empezar a trabajar, debemos agregar archivos al proyecto. En este caso, sólo añadiremos un archivo.

🕅 Importar arc	:hivos fuente 🔀
Buscar en:	🛅 guiausuario 🛛 🔮 📂 🎛 📰
Documentos recientes	 es img omegaT exportacion_ejemplo.xlf guia_exelearning_xliff.elp
Mis documentos	Nombre de archivo: exportacion_ejemplo.xlf Abrir Archivos de tipo: Todos los archivos Cancelar Abrir a

Elegimos el archivo xliff generado por eXe.

Recuerda que:

😻 http://127.0.0.1:51235 - eXe: editor XHTML para eLearning - Mozilla Firefox	
Elija el idioma origen	
es: Español 💌	
Elija el idioma destino	
eu: Vasco 💌	
Copiar origen en destino (🥐	
Envolver campos en CDATA (🤋	
OK Cancelar	

OmegaT no admite archivos xlif con el campo destino del archivo XLIFF vacío (target). OmegaT no hace una traducción desde el campo source al campo target. OmegaT hace la traducción:

- Desde: el campo target del archivo ubicado en la carpeta source del proyecto.
- Hasta: el campo target del archivo ubicado en la carpeta target del proyecto.

Para seguir este procedimiento, el archivo .xlf se ha debido exportar con las opciones por defecto del proceso de exportación, es decir:

- Copiar origen en destino: Sí
- Envolver campos en CDATA: No

Agregando archivos al proyecto (y II)

F OmegaT-2.3.0_3 :: pryecto_OT	
Proyecto Editar Dirigirsea Ver Herramientas Opciones Ayuda	3
Editor — exportacion_ejemplo.xlf	
tknadmin modificó por última vez la traducción el 03-dic-2011 a Juego y desarrollo infantil. Juego y desarrollo infantil. <segmento 0001=""></segmento>	≀las 21:07:23
🕌 Archivos del proyecto	
Nombre de archivo	Número de se
exportacion_ejemplo.xlf	844
Wímere tetal de compostor	844
Número total de segmentos	844
Segmentos únicos traducidos	1
Puedes encontrar información estadística detallada en el archivo: E:\tknika\exe\codesyntax\guiausuario\omegaT\pryecto_OT\omegat\pr	roject_stats.txt
Importar archivos fuente Importar desde MediaWiki	Certar

Vemos que el archivo se ha importado correctamente.

¡Ya podemos empezar a trabajar!

Traduciendo cadenas (I)



Si pinchamos sobre una cadena, vemos el texto original y el texto a traducir.



Algunas cadenas tienen etiquetas. Es indispensable respetar estas etiquetas para no romper el formato del archivo original.

Traducción de cadenas (y II)

IF Omeg	al-2.3	. 0_3 :: р	ryect	0_01	
Proyecto	Editar	Dirigirse a	Ver	Herramientas	Opci
Nuevo,					
Abrir			Ctrl	+0	
Importa	ar archiv	os fuente			
Importa	ar desde	MediaWiki			
Volver a	a cargar		F5		
Cerrar			Ctrl	+Mayúsculas+W	· -
Guarda	r		Ctrl	+S	-++
Crear d	ocument	os finales	Ctrl	+D	<t62< td=""></t62<>
Propied	ades	N	Ctrl	+E	
Archivo	s del pro	yecto.kS	Ctrl	+L	
Salir			Ctrl	+Q	

La utilidad de exportación a xliff genera una unidad de traducción por cada campo de eXe.

En las opciones de proyecto, podemos elegir trocear las unidades de traducción en frases. Si preferimos ver toda la unidad de traducción junta, podemos hacerlo desde las propiedades del proyecto.

Editar proyecto
Modifica las propiedades del proyecto aquí.
Idioma de los archivos fuente:
ES
Idioma de los archivos traducidos:
EU
Habilitar segmentación a nivel de frase

Así se ve el contenido de una unidad de traducción sin segmentar por frases:

extraescolares. Siempre está haciendo cosas muy creativas. Bueno y mi hermano de dos y cinco años. Fueron mis conejillos de indias durante mis estudios y siguen siendo mi punto de referencia para mi estudio. </p14> <p21> Ahora me estoy preparando para unas pruebas como Educadora en una Escuela Infantil pública, y tengo que seguir estudiando mucho, sí, no penséis que esto se termina con el título, pero no os preocupéis, que nos lo vamos a pasar muy bien. ¿Os apetece compartir estos momentos conmigo? </p21> <t0> <t1> <t2> <t3> <d4> <i5/> </d4> </t3> </t2> <t6> <t7><f8> ISFTIC. Uso Educativo-nc. <a9>Procedencia</a9>. </f8><b10/> </t7> </t6> </t1> </t0> <p11> Hola, me llamo
sh12>María</b12>. Hace poco he terminado mis estudios como Técnico Superior en Educación Infantil. Lo cierto es que pasó muy rápido los cursos y fue tanto lo aprendido que he necesitado un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. </p11> <p13> Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. Cuando nos ponemos muy pesimistas, siempre les propongo un juego, ¿y si fuéramos ahora niños?¿ . . . 1 1 1 1 1 1 1 0 1 10

Validando etiquetas

ct	0_0T			
er	Herramientas	Opciones	Ayuda	
	Validar etiqu	ietar	Ctrl+T	
	Estadísticas	Ŋ		-
/t0	Estadísticas	de coincider	ncias	/b1

Traduciendo contenidos, es muy fácil borrar sin querer alguna etiqueta. Disponemos de una utilidad de validación de etiquetas.

Por ejemplo, en este caso, vemos que en la cadena 10 hay un error:

🛎 En	tradas con etiquetas modificadas	
10	<p13> Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos relexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable.</p13>	Nire lana atsegin dut. Beti nago umetxoz inguratuta eta, nola ez, lagunartean sarritan hausnatzen dugu gaur egungo umetxoen hezkuntzari buruz.

Exportando el resultado

T Omeg	aT-2.3	1.0_3 :: p	ryect	o_0 ⁻	ſ	
Proyecto	Editar	Dirigirse a	Ver	Herr	amientas	Op
Nuevo.						
Abrir			Ctrl-	+0		
Importa	ar archiv	os fuente				ii
Importa	ar desde	MediaWiki				
Volver a	a cargar		F5			- 2
Cerrar			Ctrl-	+Mayi	úsculas+W	
Guarda	r		Ctrl-	+S		Č
Crear d	locument	tos finales	Ctrl-	+D		
Propied	lades		Ctrl-	+E	5	n t
Archivo	s del pro	yecto	Ctrl-	+L		
Salir			Ctrl-	+Q		1
Cuando r	ios nor	omos min	/ noei	miets	e eiomr	ILO

Una vez que veamos que no hay errores, podemos crear los documentos traducidos. El resultado lo encontraremos en la carpeta target del proyecto.

Importando el resultado a eXeLearning

Archivo Herr	amien <u>t</u> as Es	tilo	os Ayuda (<u>H</u>)
Nuevo Abrir (<u>O</u>)	Ctrl+N Ctrl+O		ar
P <u>r</u> oyectos Re	ecientes	۲	; de este procedimient«
Guardar (<u>5</u>) Gu <u>a</u> rdar com	Ctrl+S 		T :ar desde eXeLearning) a utilizar en Rainbow (
Imprimir	Ctrl+P		ı a utilizar en Rainbow ı
Importar (<u>E</u>)		۲	Archivo <u>X</u> LIFF
<u>E</u> xportar Co <u>m</u> binar))	vecto OmegaT (y II) cadenas
Salir (Q)			" los textos traducidos " los textos traducidos

Para importar las cadenas traducidas, debemos abrir el archivo .elp de eXe con el que se hizo la exportación o una copia del mismo.

Desde el Menú de importación de eXeLearning, seleccionamos el archivo .xlf de la carpeta target, ya que es la que contiene las cadenas traducidas.



Resultado

En estos pantallazos vemos cómo era el idevice en la versión en castellano y cómo ha quedado traducida al euskera:

Texto en la versión en castellano

楶 Caso práctico



Hola, me llamo **María**. Hace poco he terminado mis estudios como Técnico Superior en Educación Infantil. Lo cierto es que pasó muy rápido los cursos y fue tanto lo aprendido que he necesitado un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido.

Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. Cuando nos ponemos muy pesimistas, siempre les propongo un juego, ¿y si fuéramos ahora niños?¿ Como seríamos? O llevar nuestra vida diaria como si fuera un juego ¿cómo sería?

Mis amigas son **Blanca**, que tiene un nene, **JuanJo** de año y medio. **Ana** es mi prima y trabaja en un centro donde realizan las actividades extraescolares. Siempre está haciendo cosas muy creativas. Bueno y mi hermano **Carlos**, que tiene a mis dos perlitas:

ISFTIC. Uso Educativo-nc. Procedencia. Creativas. Bueno y mi nermano Carlos, que tiene a mis dos peritas: Valeria y Francisco, de dos y cinco años. Fueron mis conejillos de indias durante mis estudios y siguen siendo mi punto de referencia para mi estudio.

Ahora me estoy preparando para unas pruebas como Educadora en una Escuela Infantil pública, y tengo que seguir estudiando mucho, sí, no penséis que esto se termina con el título, pero no os preocupéis, que nos lo vamos a pasar muy bien. ¿Os apetece compartir estos momentos conmigo?

1

Texto en la versión en euskara

🍇 Kasu praktikoa



Kaixo, nire izena**María** da. Orain dela gutxi bukatu ditudala nire ikasketak Goi Mailako Haur Hezkuntz Teknikaria izateko. Egia esan, ikasketak oso azkar pasa zaizkit eta hainbeste izan da ikasitakoa, denbora bat behar izan dudala finkatzeko eta barneratzeko.

Nire lana atsegin dut. Beti nago umetxoz inguratuta eta, nola ez, lagunartean sarritan hausnatzen dugu gaur egungo umetxoen hezkuntzari buruz. Oso ezezkorrak jartzen garenean, joko berdina proposatzen diet. Umetxoak bagina? Nola izango ginateke? Edo, eguneroko bizitza jokoa izango balitz bezala biziko bagenu, nola izango litzateke?

Nire laguna den Edurnek, mutiko bat du, Joanjo urte ta erdikoa. Ane nire lehengusina da eta eskolaz kanpoko jarduerak egiten diren ikastetxe batean egiten du lanes. Beti dabil sormen handiko lanak egiten. Eta nire anaia Karlosek, nire bi altxortxoak ditu: Leire eta

ISFTIC. Hezkuntza erabilera-nc. Jatorria. egiten. ⊏ta nire anala Nariosek, nire bi altxortxoak ditu: Leire eta Eneko, bi eta bost urtekoak. Nire ikasketen zehar beraiekin egin

nituen "praktikak" eta oraindik ere nire ikaskuntzaren erreferentzia puntua dira.

Orain, Ikastetxe Publiko batean Hezitzaile izateko probak pretatzen ari naiz eta gogor ikasten jarraitu behar dut; ez ezazu pentsa tituluarekin ikastea amaitzen denik, baina lasai, primeran pasako duguela. Momentu hauek nirekin partekatu nahi dituzue?

ľ

No olvides guardar la memoria de traducción

Si has realizado alguna traducción mínimamente larga, te habrás dado cuenta de que se trata de una labor bastante dura. Una de las ayudas que da OmegaT para hacer esta labor más llevadera es la utilización de memorias de traducción. Según vas traduciendo cadenas, OmegaT va almacenando tus traducciones, de modo que si en el futuro se encuentra con la misma cadena, te la traducirá automáticamente. También puedes activar la traducción por aproximación de modo que cualquier cadena que supere un cierto porcentaje de coincidencia sea sugerida por la aplicación.

OmegaT almacena las memorias de traducción en archivos .tmx ubicados en la carpeta raíz del proyecto. Es muy importante que guardes estos archivos para que en futuras traducciones no tengas que volver a traducir todo. Por ejemplo, si dentro de un año has hecho ciertas modificaciones en el archivo original, gracias a las memorias de traducción, sólo tendras que traducir las cadenas nuevas o modificadas.

¿Qué debo hacer al finalizar la traducción?

- 1. Guarda todos los archivos .tmx de la carpeta raíz del proyecto.
- 2. Si más adelante vas a hacer otra traducción relacionada con el tema, puedes poner eso archivos en la carpeta tm del proyecto para que sean tenidos en cuenta por OT.

Limitaciones de este procedimiento

Tal y como hemos visto en el punto 1.3., es necesario filtrar los contenidos HTML para separar textos de formato. El filtro utilizado por OmegaT para tratar los archivos .xlf tiene una limitación: no extrae los campos alt y title de imágenes, enlaces, vídeos, ... Debido a esta limitación, si seguimos este procedimiento, no es posible traducir estas etiquetas desde OmegaT y será necesario hacerlo manualmente en el archivo xlf o en eXeLearning entrando en cada imagen, enlace.

Este procedimiento, además de laborioso, presenta un inconveniente adicional: las cadenas de contenidos alternativos no entran en la memoria de traducción, por lo que si en el futuro tenemos que volver a traducir el archivo, seguirán apareciendo en el idioma original.

¿Como traduzco las etiquetas alt y title?

Si tu contenido tiene textos alternativos (indispensables para cumplir con la accesibilidad web), recomendamos utilizar Rainbow como herramienta de filtrado y OmegaT como herramienta de traducción (ver siguiente apartado). Este procedimiento es un poco más laborioso pero garantiza la correcta traducción de estas cadenas.

Rainbow + OmegaT

¿Qué es Rainbow?



Se trata de una de las aplicaciones disponibles dentro de las Okapi Tools (una serie de utilidades de apoyo a los procesos de traducción). En este caso nos interesa utilizar un filtro para poder separar los campos alt y title en cadenas de traducción separadas y poder así traducirlas sin problemas en OmegaT. Como esta herramienta tiene un mecanismo de exportación / importación a OmegaT, vamos a seguir el siguiente procedimiento:

- 1. Exportar de eXeLearning a XLIFF.
- 2. Hacer uso de una utilidad de Rainbow que filtra dicho archivo y genera el proyecto de traducción de OmegaT.
- 3. Traducir el archivo mediante OmegaT.
- 4. Hacer uso de una utilidad de Rainbow que recoge el archivo traducido.
- 5. Importar el archivo traducido en eXeLearning.

¿Dónde puedo conseguir Rainbow?

Esta es <u>la página web</u> de la aplicación y esta es <u>la página de descargas</u>. Elegiremos la versión para nuestro sistema operativo y simplemente descomprimiremos el archivo .zip descargado en una carpeta de nuestra ordenador. Dentro encontraremos el archivo rainbow.exe.

Cómo exportar desde eXeLearning

http://127.0.0.1:51235 - eXe: editor XHTML para eLearning - Mozi	lla Firefox 📃 🗖 📔
Elija el idioma origen	
es: Español 💌	
Elija el idioma destino	
eu: Vasco 💌	
Copiar origen en destino (🤋	
Envolver campos en CDATA (🤋	
OK Cancelar	

Para poder utilizar el filtro de manera óptima, es necesario exportar desde eXeLearning a XLIFF utilizando la opción relativa a CDATA activada. Tal y como indica el campo de ayuda:

"Está opción envolverá todos los campos exportados en secciones CDATA. Este tipo de secciones no están recomendadas por el estándar XLIFF pero pueden ser una buena opción si va a pre-procesar los campos (p.e.: con Rainbow) antes de utilizar el software de traducción."

Se podría decir que de este modo, marcamos "oficialmente" los contenidos HTML como contenidos "especiales", de modo que el filtro de Rainbow los trate de manera "especial".

Elegir el filtro a utilizar en Rainbow (I)

Add Documents Ctrl+Insert Remove Documents Delete Remove Documents Delete Edit Root F2 put List Create New Document Open Document Image: Other Settings Open Containing Folder Filter Configuration Move Up Alt+Up Move Down Alt+Down	Image: Sector of the sector of th	Image: Constant of the sector of	View Input Utilities Tools Help		
Create New Document Filter Configuration Open Document Filter Configuration Open Containing Folder Image: Configuration in the second s	Create New Document Path Re Open Document Filter Configuration Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder	Create New Document Path Re Open Document Filter Configuration Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder Image: Open Containing Folder	t 1: Add Documents Remove Documents Edit Root	Ctrl+Insert Delete F2	ngs Other Settings
Move Up Alt+Up Move Down Alt+Down Down Alt+Down	Image: Move Up Alt+Up Image: Move Down Alt+Down Image: Bdit Document Properties Alt+Enter	Move Up Alt+Up Move Down Alt+Down Edit Document Properties Alt+Enter	Create New Document Path Re Open Document Open Containing Folder		Filter Configuration
E. S. E. S. Densen and Dense and Section 2014. Exclusion	Edit Document Properties Alt+Enter	Edit Document Properties Alt+Enter	Move Up	Alt+Up Alt+Down	

Abrimos Rainbow y seleccionamos el archivo .xlf generado por eXeLearning.

🖥 Untitled - Rainbow				
File View Input Utilities Tools He	łp			
2 🖉 🗄 🛛 🖉 🚱 🛧 🗣	· 🗊 😣			_
Root 1: <custom>: E:\TKNIKA\eXe\tu</custom>	torial_traduccion\pruebas\prueba_Cl	DATA		
Input List 1 Input List 2 Input List 3	Languages and Encodings Other	Settings		
Path Relative to the Root			Filter Configuration	
prueba_1.xlf	O Add Documents	Ctrl+Insert	_×liff	
	Remove Documents	Delete		
	Create New Document			
	Open Document			
	👍 Move Up	Alt+Up		
	🖑 Move Down	Alt+Down		
	🐺 Edit Document Properties	Alt+Enter		
		ç		
1/1				

Vemos que el archivo aparece asociado al filtro por defecto (okf_xliff). Pulsamos con el botón derecho sobre el archivo y elegimos el menú Edit Document Properties...

Elegir el filtro a utilizar en Rainbow (II)

🔊 Input Document Properties	×
Filter configuration	
XLIFF Filter	
Regex Filter Ruby on Rails YAML Filter TMX Filter TS Filter TTX Filter TXML Filter (BETA) Table Filter Trados-Tagged RTF Filter - READING ONLY Transifex Filter	
Versified Text Filter Vignette Filter XINI Filter XLIFF Filter XML Filter	
XML Stream Filter	
View Create Delete More	
Encodings	
(Leave empty to use the defaults)	
Source encoding:	
Target encoding:]
Help OK Cancel	

Elegimos el tipo de filtro XML Stream Filter.

🚡 Input Document Properties	×
Filter configuration	
XML Stream Filter	-
okf_xmlstream okf_xmlstream-dita okf_xmlstream-JavaPropertiesHTML	
Java Properties XML + HTML Java Properties XML with Embedded HTML	
View Create Delete More	
C Encodings	
(Leave empty to use the defaults)	_
Source encoding:	_
Target encoding:	
Help OK Cancel	

Y dentro de la sección, elegimos el filtro okf_xmlstream-JavaPropertiesHTML.

Elegir el filtro a utilizar en Rainbow (y III)

🚡 Untitled - Rainbow	
File View Input Utilities Tools Help	
2 🖉 🔚 📘 💿 📪 🛧 🗣 🔯 💿	
Root 1: <pre></pre> <pre></pre> <pre>COATA</pre> <pre>COATA</pre>)
Input List 1 Input List 2 Input List 3 Languages and Encodings Other Settings	
Path Relative to the Root	Filter Configuration
prueba_1.xlf	okf_xmlstream-JavaPropertiesHTML
1/1	

Vemos en la pantalla principal que el archivo está asociado al filtro que nos interesa utilizar.

Crear el proyecto OmegaT (I)

🖥 Untitled - Ra	inbow		
File View Input	Utilities Tools Help		
	Open Last Output Folder	trl+L	
Root 1: <custom:< th=""><th>Edit / Execute Pipeline</th><th>trl+P A</th><th></th></custom:<>	Edit / Execute Pipeline	trl+P A	
Input List 1 Inpu	Translation Kit Creation Translation Kit Post-Processing	tings	
Path Relative to prueba_1.xlf	Search and Replace with Filter Search and Replace without Filter Text Rewriting	Filter Co	nfiguration tream-JavaPropertiesHTML
	Conversion Utilities XML Utilities	• •	
	Image Modification Term Extraction Pensieve TM Import Batch Translation Quality Check Translations Comparison Used Characters Listing		
	Translation Package Creation (Old) Translation Package Post-Processing (Old)		
1/1			

Vamos a aprovechar una utilidad de Rainbow para generar el proyecto de traducción. La utilidad se llama "Translation Kit Creation" (creación de kit de traducción).

🖥 Pre-Defined Pipeline : Translati	on Kit Creation	
Pre-Defined Pipeline : Translation Translation Kit Creation Raw Document to Filter Events Segmentation Leveraging Leveraging Rainbow Translation Kit Creation	Package Format Output Location Type of package to create: Option Generic XLIFF Option PO Package Original with RTF XLIFF with RTF More	ns
	Omega1 Project Transifex Project ONTRAM XINI XLIFF 2.0 (Experimental - output only) Versified with RTF (Beta) Translation Table (Beta) OmegaT project with all its files and directory structure in place. You can translate this package with OmegaT.	

Elegimos el formato OmegaT Project

Crear el proyecto OmegaT (y II)

E Pre-Defined Pipeline : Translat	ion Kit Creation	X
Translation Kit Creation		
Raw Document to Filter Events Segmentation Leveraging Rainbow Translation Kit Creation	Package Format Output Location Root of the output directory: E:\borrar\pantallazos_tutorial Name of the package: ProyectoOT Create a ZIP file for the package)
Step Help Generates a Rainbo	w translation kit for a batch of input documents. Expects: filter events. Sends back: filter events.	
Help	Execute Close Cancel	

En la pestaña "Output Location", podemos elegir la ubicación y el nombre del proyecto

OmegaT a crear.



Vemos que se ha creado una carpeta con los siguientes elementos:

- manifest.rkm: este archivo servirá para hacer las operaciones de desfiltrado cuando terminemos la traducción
- omegat.project: archivo principal del proyecto OmegaT

- Carpeta original: aquí se guarda una copia del archivo original sin filtrar
- Carpeta source: sobre esta carpeta trabaja OmegaT. Tiene el archivo filtrado sin traducir
- Carpeta target: sobre esta carpeta trabaja OmegaT. Tiene el archivo filtrado con las traducciones que vamos realizando.

Traduciendo cadenas

Forja de eXeLearning

Forja de eXeLearning**<segmento 0217>** |

Sería interesante compartir experiencias y trucos.

¿Dónde podríamos hacerlo?

Podemos empezar a hablar del tema <g0>en los foros de la forja</g0>.

Si abrimos el proyecto OmegaT, vemos que podemos empezar a traducir las cadenas del archivo. Junto con los textos visibles, encontraremos cadenas correspondientes a etiquetas de propiedades. En este ejemplo, el texto seleccionado (Forja de eXeLearning) es la propiedad title del enlace que aparece marcado por etiquetas g0 (en los foros de la forja).

Ι

eXeLearning tresnaren forja

Interesgarria izango litzateke esperientziak elkar-trukatea.

Non egin dezakegu?

Podemos empezar a hablar del tema <g0>en los foros de la forja</g0>. Gaiari buruz hitz egin dezakegu <g0>forjaren foroetan</g0>.<segmento 0213>

Ya hemos traducido tanto el texto visible como la cadena de la propiedad title.

"Desfiltrando" los textos traducidos (I)

🚡 Untitled - I	Add Documents Image: Constraint of the second						
File View Inp	Add Documents	S		R			? 🗙
Root 1: Custo	Buscar en:	C Proyecto	OT	*	G 🦻	ب 111 👏	
Input List 1 I	Documentos recientes Escritorio Mis documentos	dictionary glossary omegat original source target tm manifest.r	rkm roject				
		Nombre:	manifest.rkm			✓	Abrir
	Mis sitios de red	Tipo:	× ×			~ (Cancelar

Una vez hayamos traducido todas las cadenas, tenemos que hacer la labor contraria al filtrado, es decir, generar un archivo .xlf con las cadenas traducidas montadas en el código HTML equivalente al del idioma original.

Abrimos Rainbow y en un proyecto vacío, seleccionamos el archivo manifest.rkm. Este archivo contiene la información necesaria para revertir el proceso de filtrado.

🚡 Untitled - Rainbow	
File View Input Utilities Tools Help	
🖹 🖉 🔚 📘 💿 🗟 🛧 🗣 🗊 💿	
Root 1: <custom>: E:</custom>	
Input List 1 Input List 2 Input List 3 Languages and Encodings Other Settings	
Path Relative to the Root	Filter Configuration
borrar\pantallazos_tutorial\ProyectoOT\manifest.rkm	okf_rainbowkit
1/1	

Dejamos el filtro elegido por defecto (okf_rainbowkit)

"Desfiltrando" los textos traducidos (II)

🚡 Untitled - Ra	inbow			
File View Input	Utilities Tools Help			
	Open Last Output Folder	Ctrl+L		
Root 1: <custom></custom>	Edit / Execute Pipeline	Ctrl+P		
Input List 1 Inpu	Translation Kit Creation Translation Kit Post-Processing	N	tings	
Path Relative to borrar\pantallaz	Search and Replace with Filter Search and Replace without Filter Text Rewriting	Ŋ	Filter Configuration okf_rainbowkit	
	Conversion Utilities XML Utilities) 		
	Image Modification Term Extraction Pensieve TM Import Batch Translation Quality Check Translations Comparison Used Characters Listing			
	Translation Package Creation (Old). Translation Package Post-Processing	 g (Old)		
1/1				

Seleccionamos la utilidad "Translation Kit Post-Processing"

🚡 Pre-Defined Pipeline : Translati	on Kit Post-Processing	
Translation Kit Post-Processing		
Raw Document to Filter Events Rainbow Translation Kit Merging	 Preserve the segmentation for the next steps Return raw documents instead of filter events Specify the target locale from the tool instead of the manifest 	
	₩	
Step Help Post-process a Rain	bow translation kit. Expects: filter events. Sends back: filter events or raw documents.	
Help	Execute Close	Cancel

Elegimos la utilidad "Rainbow Translation Kit Merging"

"Desfiltrando" los textos traducidos (y III)

Documents Options Information			
Documents to Post-Process	Missing?	Output	
✓ /prueba_1.xlf		/prueba_1.out.xlf	
			_
			_
E:\borrar\pantallazos_tutorial\ProyectoOT\I	target\	i	
Help		Contique Cancel	

Se muestran los archivos sobre los que se aplica la utilidad. Se trata del archivo .xlf ubicado en la carpeta target del proyecto OmegaT.



Si vamos a la carpeta del proyecto OmegaT, veremos que se ha creado una nueva carpeta llamada "done" que contiene el resultado de revertir el proceso de desfiltrado. En este ejemplo, encontraremos en esa carpeta un archivo llamado prueba_1.out.xlf con el resultado de todo el proceso de (filtrado + traducción + desfiltrado).

Importar contenidos traducidos a eXeLearning (I)

Sería interesante con	npartir experiencias y trucos. ¿Dónde podríamos hacerlo? Podemos empezar a
hablar del tema 💽 🧧	en <u>los foros de la forja</u> del nuevo eXeLearning.
Ø	Forja de eXeLearning

Para importar los contenidos, abrimos el archivo .elp original (o mejor una copia del mismo para disponer de una versión en cada idioma).

Select Xliff file	to import					? 🔀
Buscar en:	🚞 done		*	G 🤌	• 🖽 🥙	
Documentos recientes	prueba_1	.out.xlf				
Descritorio						
) Mis documentos						
Mi PC				ß		
	Nombre:	prueba_1.out.xlf			~	Abrir
Mis sitios de red	Tipo:	Xliff File			~	Cancelar
Archivo Herram	nien <u>t</u> as E <u>s</u> tilo	s Ayuda (<u>H</u>)				
Nuevo Abrir (<u>O</u>) P <u>r</u> oyectos Reci	Ctrl+N Ctrl+O entes •	ar ; de este procedimiento				
Guardar (<u>5</u>) Gu <u>a</u> rdar como.	Ctrl+5	T ar desde eXeLearning a utilizar en Rainbowu				
Imprimir	Ctrl+P	a utilizar en Rainbow (
Importar (<u>E</u>)	•	Archivo <u>X</u> LIFF				
<u>E</u> xportar	•	recto OmegaT (y II)				
Combinar	•	" los textos traducidos				
Salir (Q)		" los textos traducidos				

Elegimos el archivo de la carpeta "done" para importarlo a eXeLearning.

Importar contenidos traducidos a eXeLearning (y II)

😻 http://127.0.0.1:51235 - eXe: editor XH	TML para eLearning - Mozilla Firefox	
lmnortar desde idioma origen 🕥		
OK Cancelar	$\Box_{\!$	

En la pantalla de opciones, elegimos la opción por defecto (Importar desde idioma origen: No).

-	,a. aaaan ba	ιας πις εξ	jin dezakegi	hn toroet	<u>an</u> .		
				eXeLearr	ning tre	snaren fo	rja

Al importar, vemos que se ha traducido tanto el texto mostrado como la propiedad title del enlace.

Precaución a tener en cuenta

¿Y si detecto algún error en el idioma original?

Haciendo traducciones, es bastante habitual detectar errores o posibles mejoras en el idioma original. Por lo tanto muchas veces, a mitad de traducción, es necesario modificar el archivo .elp original y volver a comenzar el proceso.

En este caso, se puede hacer esto:

- Mantener el proyecto de traducción que tenemos en marcha.
- Hacer el proceso de exportación a OmegaT sobre otro proyecto puramente auxiliar y copiar los archivos de las carpetas original y source al proyecto en el que estamos trabajando.
- Gracias a la memoria de traducción, todas las cadenas que se mantengan iguales, se traducirán automáticamente, por lo que sólo tendremos que traducir las modificaciones.

Sobre todo es importante no volver a exportar desde Rainbow sobre el proyecto OmegaT en marcha, ya que corremos el peligro de perder el trabajo de traducción realizado hasta la fecha.

Virtaal

🗢 Acerca de Virtaal 🛛 🛛 🔀		
virial for language		
Virtaal 0.7.0		
Virtaal es un programa para traducir.		
La meta inicial se centra en la traducción de programas (localización o 110n), pero tenemos la intención de que también sirva como herramienta de uso general para la traducción asistida por ordenador («CAT»).		
City with de United		
<u>Sitio web de Virtaal</u>		
Créditos Licencia Cerrar		

Virtaal es una aplicación originalmente pensada traducir las cadenas de texto de aplicaciones pero que también pretende abordar la traducción de contenidos.

Tiene ciertas limitaciones como herramienta de traducción en comparación a OmegaT, pero para ciertas labores, su sencillez es una ventaja.

Instalación de Virtaal

Puedes descargarte la aplicación desde esta dirección:

<u>Descarga de Virtaal</u>



En la misma página encontrarás información sobre el proceso de instalación. Una vez finalizado, podemos empezar a trabajar con la aplicación.



Al instalar la aplicación, la extensión .xlf queda asociada a esta aplicación. De ese modo, al hacer doble clic sobre un archivo .xlf, se abrirá con Virtaal.
Editando archivos .xlf mediante Virtaal (I)

Una vez hemos abierto el archivo veremos algo así:

Archivo .xlf sin traducir

🔗 exportacion_ejemplo.xlf	- Virtaal					<
<u>A</u> rchivo <u>E</u> ditar <u>V</u> er <u>N</u> avegació	in Ay <u>u</u> da			N		
Modo de navegación: Todo						
	noderoot-nodename			Sin cambios	2	^
	Juego y <mark>desarrollo</mark> infan	til. Tipos de ju	egos.		-	
	Duego y desarrollo infan	til. Tipos de ju	egos. 💽 📢	Requiere trabajo		
Caso práctico		Caso práctico				
ISFTIC. Uso Educativo-nc. llamo María. Hace poco he como Técnico Superior en E cierto es que pasó muy ráj tanto lo aprendido que he posterior para afianzar e aprendido. Me encanta mi 1 rodeada de niños y niñas y reflexionando a mi alredec de los pequeños, y es que que estamos es inevitable pesimistas, siempre les pr fuéramos ahora niños?¿ Con nuestra vida diaria como s sería? Mis amigas son Blar JuanJo de año y medio. An en un centro donde realiz; extraescolares. Siempre e: creativas. Bueno y mi hern mis dos perlitas: Valeria cinco años. Fueron mis con durante mis estudios y si referencia para unas pruel una Escuela Infantil públ: estudiando mucho, sí, no termina con el título, pe nos lo vamos a pasar muy compartir estos momentos	Procedencia. Hola, me terminado mis estudios Educación Infantil. Lo pido los cursos y fue necesitado un tiempo interiorizar lo trabajo, siempre estoy y de amigos dor sobre la educación en los tiempos en los . Cuando nos ponemos muy ropongo un juego, ¿y si mo seríamos? O llevar si fuera un juego ¿cómo nca, que tiene un nene, a es mi prima y trabaja an las actividades stá haciendo cosas muy mano Carlos, que tiene a y Francisco, de dos y nejillos de indias guen siendo mi punto de o. Ahora me estoy bas como Educadora en ica, y tengo que seguir penséis que esto se ro no os preocupéis, que bien. ¿Os apetece conmigo?	ISFTIC. Uso Educ llamo María. Hac como Técnico Sup cierto es que pa tanto lo aprendi posterior para a aprendido. Me er rodeada de niños reflexionando a de los pequeños, que estamos es i pesimistas, siem fuéramos ahora r nuestra vida dia sería? Mis amiga JuanJo de año y en un centro dor extraescolares. creativas. Bueno mis dos perlitas cinco años. Fuer durante mis estu referencia para preparando para una Escuela Infa estudiando mucho termina con el t nos lo vamos a p compartir estos	cativo-nc. Proc ce poco he term perior en Educa asó muy rápido do que he nece afianzar e inte canta mi traba s y niñas y de mi alrededor s y es que en l inevitable. Cua pre les propon tiños?¿ Como se aria como si fu as son Blanca, medio. Ana es aria como si fu as son Blanca, medio. Ana es situlo. Ana es se valeria y Fr con mis conejil dios y siguen mi estudio. Ah unas pruebas c antil pública, o, sí, no pensé citulo, pero no pasar muy bien. momentos conmi	edencia. Hola, r inado mis estud: ción Infantil. L los cursos y fue sitado un tiempo riorizar lo jo, siempre esto amigos obre la educació os tiempos en lo ndo nos ponemos go un juego, ¿y ríamos? O llevan era un juego ¿o que tiene un ner mi prima y trab: s actividades aciendo cosas mu Carlos, que tien ancisco, de dos los de indias siendo mi punto ora me estoy omo Educadora en y tengo que segu is que esto se os preocupéis, ¿Os apetece go?	ne Los Joy Sy Sino si r Sino ne, aja uy ne a y de n uy de n uir que	

Editando archivos .xlf mediante Virtaal (II)

Si editamos una cadena sencilla, vemos que no hay problema:

Ejemplo de traducción de cadena sencilla

noderoot-idev12-title			Puntuaci
Caso práctico			
Jokoa eta haurraren garapena.		•	Requiere
ia. Hola, me llamo María. Hace 🛛 I	SFTIC. Uso Educativo-nc. Procedencia.	. Но	Sin traducir
Técnico Superior en Educación p rápido los cursos y fue tanto lo T	oco he terminado mis estudios como Té nfantil. Lo cierto es que pasó muy rá	écni ápid	Requiere trabajo
po posterior para afianzar e a	prendido que he necesitado un tiempo	pos	Requiere revisión F
ta mi trabajo, siempre estoy i s reflexionando a mi alrededor i r	nteriorizar lo aprendido. Me encanta odeada de niños y niñas y de amigos (mi refl	
y es que en los tiempos en los s os ponemos muy pesimistas, siempre q	obre la educación de los pequeños, y ue estamos es inevitable. Cuando nos	es pon-	Revisado ^K e

Si editamos un contenido maquetado, la cosa se complica bastante:

Ejemplo de traducción de cadenas XHTML

noderoot-idev12-field12_69	
<pre>{table {tbody {tr {td {table {tbody {tr {td {div {img}} } } } } } } {</pre>	~
<pre>{td {font ISFTIC. Uso Educativo-nc. {a Procedencia}, }{br } } } }</pre>	
{p Hola, mellamo {b María}. Hace poco he terminado mis estudios	
como Técnico Superior en Educación Infantil. Lo cierto es que pasó	
muy rápido los cursos y fue tanto lo aprendido que he necesitado	
un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. 🦻	=
IPIMe encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y	
de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los	
pequenos, y es que en los tiempos en los que estamos es iperitable. Cuando pos popemos muy pesimistas, siempre les	
propongo un juego, iv si fuéramos abora niños?/ Como seríamos? O	
llevar puestra vida diaria como si fuera un juego ¿cómo sería?} {p]	
Mis amigas son {b Blanca}, que tiene un nene. {b JuanJo} de año v	
medio. {b Ana} es mi prima y trabaja en un centro donde realizan	
las actividades extraescolares. Siempre está haciendo cosas muy	
creativas. Bueno y mi hermano {b Carlos}, que tiene a mis dos	~
<pre>{tablel{thodyl{trl{tdlftablel{thodyl{trl{tdl{div {imal} } } } } } } } } for the second s</pre>	
{tdl{fontlrorrror use refusetion as {alphaneteric} }{brl} } }	
Solusian and light the second of the second se	
como Técnico Superior en Educación Infantil Lo cierto es que pasó	
muy rápido los cursos y fue tanto lo aprendido que he necesitado	
ana amana ana amanan ' ama amina ' anaminana ama '' aminananana	
un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. '	_
un <u>tiempo</u> posterior para <u>afianzar</u> e <u>interiorizar</u> lo <u>aprendido</u> . ^J Ip Me encanta mi trabaio, siempre estov rodeada de niños v niñas v	≡
un <u>tiempo</u> posterior para <u>afianzar</u> e <u>interiorizar</u> lo <u>aprendido</u> . ³ IplMe <u>encanta mi trabajo, siempre estox rodeada de niños y niñas y</u> de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los	∃
un tiempo posterior para <u>afianzar</u> e <u>interiorizar</u> lo <u>aprendido</u> . ^y IplMe <u>encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos <u>reflexionando</u> a mi <u>alrededor sobre</u> la <u>educación de los</u> <u>pequeños</u>, y es <u>que</u> en <u>los tiempos</u> en <u>los que estamos</u> es</u>	
un tiempo posterior para <u>afianzar</u> e <u>interiorizar</u> lo <u>aprendido</u> . ³ (plMe <u>encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y</u> de amigos <u>reflexionando</u> a mi <u>alrededor sobre</u> la <u>educación de los</u> pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. <u>Cuando</u> nos <u>ponemos muy pesimistas, siempre les</u>	Ξ
un tiempo posterior para <u>afianzar</u> e <u>interiorizar</u> lo <u>aprendido</u> . ³ {P Me <u>encanta</u> mi <u>trabajo</u> , <u>siempre estoy rodeada de niños y niñas y</u> <u>de amigos reflexionando</u> a mi <u>alrededor sobre</u> la <u>educación de los</u> <u>pequeños</u> , y es <u>que en los tiempos en los que estamos</u> es inevitable. <u>Cuando</u> nos <u>ponemos muy pesimistas</u> , <u>siempre les</u> <u>propongo un juego</u> , <u>iy si fuéramos ahora niños</u> ?¿ Como <u>seríamos</u> ? O	Ш.
un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. ³ {plMe encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. Cuando nos ponemos muy pesimistas, siempre les propongo un juego, ¿y si fuéramos ahora niños?¿ Como seriamos? O llevar nuestra vida diaria como si fuera un juego ¿cómo sería?} {pl	
un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. ³ [P]Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. Cuando nos ponemos muy pesimistas, siempre les propongo un juego, 2y si fuéramos ahora niños?2 Como seriamos? O llevar nuestra vida diaria como si fuera un juego 2cómo sería? ³ {p] Mis amigas son {b Blanca}, que tiene un nene, {b JuanJo} de año y	
un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. ³ ^[P] Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. <u>Cuando nos ponemos muy pesimistas</u> , siempre les propongo un juego, ² y si fuéramos ahora niños ² . Como seríamos ² O llevar nuestra vida diaria como si fuera un juego ¿cómo sería ² {p] Mis amigas son ^[b] Blanca ³ , que tiene un nene, ^[b] JuanJo ³ de año y medio. ^[b] Ana ³ es mi prima y trabaja en un centro donde realizan las actividades extraescolares. Siempre está baciendo socas muy	
un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido. ³ ^[p] Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. <u>Cuando nos ponemos muy pesimistas</u> , siempre les propongo un juego, ¿y si fuéramos ahora niños?¿ Como seríamos? O llevar nuestra vida diaria como si fuera un juego ¿cómo sería?} {p] Mis amigas son (b Blanca}, que tiene un nene, {b JuanJo} de año y medio. {b Ana} es mi prima y trabaja en un centro donde realizan las actividades extraescolares. Siempre está haciendo cosas muy	

Uso como visor de contenidos traducidos

Aunque la herramienta se queda corta para traducir, puede ser muy útil para "echar un vistazo" a los archivos xlf traducidos. Puede resultarnos muy útil en la comunicación con el traductor.

Ejemplo: visualización del archivo traducido mediante OmegaT

🗣 exportacion_ejemplo.xlf - V	irtaal		
<u>Archivo E</u> ditar <u>V</u> er <u>N</u> avegación	Ayuda		
Modo de navegación: Todo	*		
	noderoot-nodename		<u>^</u>
	Juego y desarrollo infanti	l. Tipos de juegos.	-
	Jokoa eta <u>haurraren</u> garape	na. Joko motak.	Requiere trabajo
Caso práctico		Kasu praktikoa	
ISFTIC. Uso Educativo-nc. P María. Hace poco he termina Técnico Superior en Educacio que pasó muy rápido los cur: aprendido que he necesitado afianzar e interiorizar lo a trabajo, siempre estoy rodea amigos reflexionando a mi a educación de los pequeños, los que estamos es inevitab pesimistas, siempre les pro fuéramos ahora niños?¿ Como nuestra vida diaria como si sería? Mis amigas son Blanca JuanJo de año y medio. Ana un centro donde realizan las extraescolares. Siempre esta	rocedencia. Hola, me llamo do mis estudios como ón Infantil. Lo cierto es sos y fue tanto lo un tiempo posterior para aprendido. Me encanta mi ada de niños y niñas y de lrededor sobre la y es que en los tiempos en le. Cuando nos ponemos muy bongo un juego, ¿y si seríamos? O llevar fuera un juego ¿cómo a, que tiene un nene, es mi prima y trabaja en s actividades á haciendo cosas muy	ISFTIC. Hezkuntza erabilera-nc. Jator izenaMaría da. Orain dela gutxi bukat ikasketak Goi Mailako Haur Hezkuntz T izateko. Egia esan, ikasketak oso azk eta hainbeste izan da ikasitakoa, der izan dudala finkatzeko eta barneratze atsegin dut. Beti nago umetxoz ingura ez, lagunartean sarritan hausnatzen d umetxoen hezkuntzari buruz. Oso ezezk garenean, joko berdina proposatzen di bagina? Nola izango ginateke? Edo, eg jokoa izango balitz bezala biziko bag litzateke? Nire laguna den Edurnek, m Joanjo urte ta erdikoa. Ane nire lehe eskolaz kanpoko jarduerak egiten dire batean egiten du lanes. Beti dabil so lanak egiten. Eta nire anaia Karlosek	rria. Kaixo, nire tu ditudala nire Feknikaria tar pasa zaizkit boora bat behar eko. Nire lana atuta eta, nola dugu gaur egungo korrak jartzen tet. Umetxoak guneroko bizitza genu, nola izango mutiko bat du, engusina da eta en ikastetxe ormen handiko k, nire bi

Detección de errores

En algunos casos, el contenido HTML puede tener alguna etiqueta o carácter que causa problemas en el proceso de traducción. Mediante Virtaal, podemos detectar de manera sencilla el problema, ya que abriendo el archivo, un mensaje de error nos indica la fila y columna del problema.

Sustitución de cadenas mediante un editor de textos

El formato .xlf no sólo es útil parta traducir. Una de las carencias de eXeLearning es que no dispone de una utilidad de búsqueda y sustitución de cadenas de texto.

La utilidad de importación de eXeLearning permite importar desde el campo source del archivo .xlf, por lo que podemos:

- 1. Exportar el contenido de un .elp a .xlf.
- 2. Abrir el archivo .xlf con un editor de textos (p.e. Notepad ++).
- 3. Hacer las sustituciones necesarias mediante las utilidades del editor.
- 4. Importar a eXe los cambios desde el idioma origen del archivo .xlf

Rebautizando a María

En este ejemplo, partimos de un contenido educativo en el que la protagonista se llama María. Supongamos que queremos dar una aire más local al contenido y queremos rebautizarla como Ainhoa.



Podemos abrir el archivo con el botón derecho.

El archivo se ve así:

Ejemplo de archivo abierto mediante Notapad++

```
<xliff version="1.2"</pre>
       xmlns="urn:oasis:names:tc:xliff:document:1.2">
 <file original="file.elp"
        datatype="html"
        source-language="es" target-language="en">
    <body>
      <group><trans-unit id="noderoot-nodename">
       <source xml:lang="es">
       Juego y desarrollo infantil. Tipos de ju⊨gos.
       </source>
       <target>
       </target>
</trans-unit>
</group><group><trans-unit id="noderoot-idev12-title">
       <source xml:lang="es">
       Caso práctico
       </source>
       <target>
       </target>
```

Sustituyendo cadenas

Buscamos la palabra María y la sustituimos por Ainhoa.

Reemplazar		X
Buscar Reemplazar Buscar en archivos	Mark	
Buscar: María		Buscar siguiente
Reemplazar con: Ainhoa		Reemplazar
	En la selecci	ón Reemplazar todo
	К	Reemplazar en todos los archivos abiertos
Coincidir mayúsculas/minúsculas		Cerrar
Buscar en todo el documento		
∼Modo de búsqueda	Dirección	✓ Transparencia
 Normal 	💿 Arriba	 Al hacer clic sobre el arc
◯ Extendido (\n, \r, \t, \0, \x)	🔿 Abajo	◯ Siempre
O Expresión regular		
Replace All X 19 occurrences were replaced. Aceptar		

Importando desde origen

Ya sólo falta utilizar la utilidad de importación. Si a la hora de exportar no hemos copiado el campo origen en el destino, importaremos desde el campo origen:

Select Xliff file	to import						? 🗙	
Buscar en:	🗀 target			*	3 🦻	۳ 📂		
Documentos recientes	exportació	on_ejemplo.xlf						
Contraction Escritorio								
Mis documentos								
Mi PC								
S	Nombre:	exportacion_ejer	mplo.xlf			*	Abrir	
Mis sitios de red	Tipo:	×liff File				*	Cancelar	
🕲 http://127	.0.0.1:5123	5 - eXe: edito	or XHTML D	ara eLea	rning - I	Mozilla F	irefox	
Importar de Г ок	esde idioma	n origen 🍞 Cancelar					Ŗ	

Vemos que el nombre de la protagonista de la historia ha cambiado:

Juego y desarrollo infantil. Tipos de juegos.

🤦 Caso práctico



ISFTIC. Uso Educativo-no. Procedencia.

de referencia nara mi estudio

Hola, me llamo **Ainhoa**. Hace poco he terminado mis estudios como Técnico Superior en Educación Infantil. Lo cierto es que pasó muy rápido los cursos y fue tanto lo aprendido que he necesitado un tiempo posterior para afianzar e interiorizar lo aprendido.

Me encanta mi trabajo, siempre estoy rodeada de niños y niñas y de amigos reflexionando a mi alrededor sobre la educación de los pequeños, y es que en los tiempos en los que estamos es inevitable. Cuando nos ponemos muy pesimistas, siempre les propongo un juego, ¿y si fuéramos ahora niños?¿ Como seríamos? O llevar nuestra vida diaria como si fuera un juego ¿cómo sería?

Mis amigas son **Blanca**, que tiene un nene, **JuanJo** de año y medio. **Ana** es mi prima y trabaja en un centro donde realizan las actividades extraescolares. Siempre está haciendo cosas muy creativas. Bueno y mi hermano **Carlos**, que tiene a mis dos perlitas: **Valeria** y **Francisco**, de dos y cinco años. Fueron mis conejillos de indias durantelmis estudios y siguen siendo mi punto

Y ahora, ¿qué más se puede hacer?

Líneas de trabajo:

Cualquier software es mejorable y en software libre, todos/as podemos colaborar. Desde aportar experiencias de usuario y proponer mejoras hasta desarrollar o financiar mejoras.

La utilidad de exportación/importación a XLIFF ha cumplido el objetivo para el cuál se desarrollo: permitir que empresas especializadas puedan abordar la traducción de los contenidos desarrollados por el Ministerio de Educación. En el proceso, hemos visto que también es viable que profesores no expertos puedan hacer traducciones utilizando herramientas de software libre.

En esta línea, se puede optimizar el proceso de exportación/importación para hacer más sencillo el proceso de filtrado de los contenidos HTML. Incluso se podría integrar en eXeLearning las librerías utilizadas por Rainbow (u otras mejores) para hacer todo el proceso con un sólo clic.

Pero para eso es necesario disponer de una base de experiencias reales de traducción para contrastar a fondo el funcionamiento de dichas librerías y también es necesario financiar el desarrollo de la integración. Creemos que dicha línea de trabajo es muy interesante y rentable para las instituciones que realizamos (y pagamos) traducciones.

Todo esto lo podemos discutir en los foros de la forja del nuevo eXeLearning, donde os animamos a daros de alta.

Foros del nuevo eXeLearning

Nota: la página web y los foros de la forja se van a mejorar en breve

Imprimir (Pdf)

eXeLearning genera y ofrece la exportación directa a .pdf para usuarios de LINUX, pudiéndose crear de forma sencilla pdfs desde esta aplicación.

El proceso será sencillo:

1. Hacemos clic en Archivo, Imprimir

2. En la ventana que se abre, aparece una previsualización y las opciones de impresión de su navegador.

chivo - Utilidades - Estilos -		
Nuevo	Imprimir	
Ventana nueva	General Configuración de página	
Abrir	Impresora Lugar Estado	
P <u>r</u> oyectos recientes	E KM-3050	
Guardar		
Guardar como	Nombre: salida.pdf	
Imprimir	Guardar en la carpeta: antonio :	
13	Rango	Copias
Importar Ctrl+P	Todas las páginas	Copias: 1
	Página actual	Intercalar
<u>Exportar</u> ▶	Selección	Invertir
Fusionar ELPs	O Páginas:	
Salir		Cancelar

El resultado final de la exportación dependerá tanto de la plantilla de estilo usada así como de las opciones de impresión a artículo que se tenga instaladas en el navegador sobre el que corre eXeLearning.

Importante

Si eres usuario de Windows, tendrás que instalar una aplicación que te permita convertir a PDF.

Nosotros te recomendamos PDF Creator (GPLv2)

Vídeo:

http://www.youtube.com/embed /8HPlyXm4LWQ?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy



Imprimir pdf. Versión 6.3. Pablo Bellafronte. Licencia You Tube estándar

Integración de actividades educativas

Objetivos

eXe Learning permite integrar recursos creados con otras herramientas de autor. En este apartado aprenderemos a integrar distintas actividades educativas dentro de eXe Learning.

Veremos cómo crear materiales didácticos que incluyan actividades creadas con herramientas como <u>LIM</u>, <u>Constructor</u>, <u>Cuadernia</u> y <u>Hotpotatoes</u>, sin necesidad de estar conectado a Internet.

Hacemos esta diferenciación ya que eXeLearning, en principio no está pensado para integrar dichos recursos. Su inclusión implica realizar algunos ajustes que no permitirán la asignación posterior de metadatos.

Sin embargo; si deseamos incluirlos este tipo de contenidos, este módulo puede resultar de utilidad.

Hot Potatoes

<u>Hot Potatoes</u> es un popular sistema para crear ejercicios educativos. Estos ejercicios pueden ser del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento o variados.

Aunque Hot Potatoes permite la exportación en distintos formatos, en esta ocasión nos interesa tener bien un archivo sin imágenes en formato .htm (que podemos obtener exportando el trabajo como "página web"), o bien un archivo comprimido con el .htm y las imágenes, que obtendríamos al exportarlo como "Paquete Zip". En cualquier caso, para que no haya problemas más adelante con los archivos .htm recomendamos crear una carpeta sin comprimir que incluya el .htm y -si las hubiera- las imágenes delejercicio.



Desde eXe Learning abrimos cualquier iDevice que permita la edicion HTML (el mismo "Texto Libre" puede servirnos). una vez hayamos seleccionado la casilla correspondiente a HTML, incluiremos un iframe con el código que aparece a continuación. Obviamente, tendrá que reemplazar "hotpotatoes/index.htm" por el nombre de su carpeta y el archivo .htm que aparece en el interior.

Código para cortar y pegar en el editor de html

```
<iframe src="hotpotatoes/index.htm" frameborder="0" height="600" scrolling="auto" width="{</pre>
```



Como comentamos, hay que poner especial cuidado en escribir correctamente la ruta donde se encuentra el archivo .htm que quiere ejecutar, de forma que el iframe pueda encontrarlo.

A continuación exportamos el material al formato deseado (paquete de contenido IMS, página web, etc.). Por último, arrastramos dentro de él la carpeta con la actividad de Hot Potatoes.



Si hemos exportado su trabajo como carpeta web, bastará con arrastrar. Si lo que hemos creado, por el contrario, es un paquete zip, lo exporaremos con el botón derecho del ratón y después arrastraremos hasta él su carpeta con la actividad Hot Potatoes.

El resultado será el siguiente:

http://127.0.0.1:51236/exe_es/resources/muestra.htm

Nota: Siguiendo el mismo proceso, puedes cargar el archivo htm generado por hotpotatoes desde el iDevice Applet de java, obteniendo el mismo resultado

Conocimiento previo

Jeoquiz (CC by nc sa) es un juego flash diseñado por <u>canaltic.com</u> que permite realizar de forma lúdica y divertida un cuestionario de preguntas elaborado con <u>Hot Potatoes</u>. Está inspirado en el concurso "J<u>eopardy</u>" que ha sido muy popular en la televisión americana. Es una aplicación muy fácil de utilizar e integrar en un artículo de tu blog, wiki, moodle, joomla o página web.

Las herramientas utilizadas son:

- Hotpotatoes
- JeoQuiz (Gracias María Bernal por la info!!!) de <u>canaltic</u>
- eXeLearning

¿<u>Cómo se hace</u>?

Ejemplo proporcionado por Pablo Bellafronte

LIM, cuyas iniciales significan "Libros Interactivos Multimedia", es otro entorno popular para la creación de materiales educativos.

Con él comenzamos a trabajar la inserción de una serie de módulos que aunque no permiten la catalogación ni la atribución de metadatos por parte de eXe Learning, si que pueden funcionar con normalidad dentro de los materiales que creemos.

Para insertar un LIM, lo primero que hemos de hacer es descargarlo. Si estamos en la <u>página</u> <u>principal</u> de LIM, podemos hacerlo desde los apartados "<u>Libros de ejemplo</u>" o "<u>Biblioteca</u>". Una vez tengamos la carpeta en nuestro disco duro, la descomprimiremos.



A continuación, utilizaremos cualquier iDevice que permita la edicion HTML (el mismo "Texto Libre" puede servirnos) e incluiremos, una vez hayamos selecionado la casilla correspondiente, un iframe cortando y pegando el código que aparece a continuación. Obviamente, tiene que reemplazar "lim_educvial/eduvial.html" por el nombre de la carpeta que se ha descargado (descomprimida) y el archivo .html que aparece en su interior.

Código para cortar y pegar en el editor de html

<iframe src="lim_educvial/eduvial.html" frameborder="0" height="600" scrolling="auto" wid"</pre>



Como comentamos, hay que poner especial cuidado en escribir correctamente la ruta donde se encuentra el archivo .html que queremos ejecutar, de forma que el iframe pueda encontrarlo.

A continuación exportamos el material al formato deseado (paquete de contenido IMS, página web, etc.) y arrastramos dentro de él la carpeta que descargamos con la actividad LIM.



Si ha exportado su trabajo como carpeta web, bastará con arrastrar. Si lo que ha creado, por el contrario, es un paquete zip, explórelo con el botón derecho del ratón y después

arrastraremos hasta él su carpeta con la actividad LIM.

El resultado será similar a esto:

No Such Resource

File not found.

Constructor Atenex

<u>Constructor Atenex</u> es una herramienta desarrollada por la Consejería de Educación de Extremadura para facilitar la creación de contenidos educativos digitales por parte del profesorado.

Comienzaremos descargando la actividad que pretendemos utilizar, bien desde la página principal del proyecto, bien desde la sección de <u>recursos</u>.

descarg	ar		ver	Mejoramos la escritura escrita corrigiendo vicios o lenguaje 20 10. Jun
_	-			Concentos básicos de lena
Wateriales listos para desca	Irgarios en tu Abriendo A	unimacio	_a_la_lectura_1.zip	
ordenador y usarlos sin con	exción a interne Ha escogio	do abrir		
martinoadaa port orospos y me	Ani el o de:	imacio_a ual es un: http://co ibería hao	_la_lectura_1.zip zip Archive nstructor.educarex.es er Firefox con este archivo?	
		Abrir con	7-Zip File Manager (predeterminada)	*
Si al reproducir los mate	riales de Consti	Guardar a	achim	
		-		
nimación a la lectu icias por realizar la o DESCARGA NO COMENZA CARGAS QUE PUEDE VER M Añadir una imagen	Ira 1 Descarg descarga del ODE A AUTOMATICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA	ga nimaci IOS INST/	ón a la lectura 1 INNTES, MAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia 26.Feb Direct and indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and play 26.Feb
nimación a la lectu cias por realizar la DESCARGA NO COMIENZA CARGAS QUE PUEDE VER M Añadir una imagen cn.miniatura Actualizar archivo enviado previamente	Ira 1 Descar descarga del ODE A LAUTOMÁTICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA	ga nimaci IIOS INST/	ón a la lectura 1 NATES, HAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia 26.Feb Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronouns and references of time and plac 26.Feb Expresiones para expresar deseo viamentarse en indé "I wish" "If only", Diptone I aut v I aut. 26.Feb
nimación a la lectu icias por realizar la L DESCARGA NO COMENZA ARGAS QUE PUEDE VER M Añadir una Imagen en miniatura Actualizar archivo enviado previamente Descripción	IITA 1 Descar descarga del ODE A AUTOMÁTICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA	ga nimaci ios bist/	ón a la lectura 1 ANTES, HAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronours and references of time and play 26.Feb Expresiones para expresar deseo viamentarse en insk "I wish" "If only", Diptone laul v laul, 26.Feb Contrarios
nimación a la lectu Icias por realizar la DESCARGA NO COMENZA ARGAS QUE PUEDE VER HA <u>Añadir una Imagen</u> <u>en.miniatura</u> <u>Actualizar archivo</u> <u>enviado previamente</u> Descripción Enviado en	II'A 1 Descary descarga del ODE A L'AUTOMÀTICAMENTE EN UN ÀS ARRIBA	ga nimaci ios bist/	ón a la lectura 1 ANTES, HAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia Direct and Indirect statements, changes in werbs, pronouns and references of time and plac 26.Feb Expresiones para expresar deseo y lamentarse en indé "I wist?" "If only". Diotone I aul y Jaul. D26.Feb Contrarios D26.Feb
nimación a la lectu Icias por realizar la A DESCARGA NO COMIENZA ARGAS QUE PUEDE VER HA <u>Añadir una imagen</u> <u>en.miniatura</u> <u>Actualizar archivo</u> <u>enviado previamente</u> Descripción Enviado en Enviado Por	Ira 1 Descary descarga del ODE A A AUTONÁTICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA :: Autor: CP ZURBARÁN Is 01 Jan 2000 :: Dir. Gral. de Política Educa	ga nimaci ios INST/	ón a la lectura 1 INITES, HAGA CLICK EH EL BOTÓN DE	La energia Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plas 26.Feb Expresiones para expressar deseo vismentarse en inski "I wish" "Init". Diotong I sul v I sul. Direct and Indirect Solution of the subscription of the subscription Solution of the subscription of the subscription Solution of the subscription of the subscription Solution of the subscription of the subscription of the subscription Solution of the subscription of the subscription of the subscription Solution of the subscription of the subscri
nimación a la lectu Icias por realizar la A DESCARGA NO COMIENZA ARGAS QUE PUEDE VER HA <u>Añadir una imagen</u> <u>en.miniatura</u> <u>Actualizar archivo</u> <u>enviado previamente</u> Descripción Enviado Por Fecha del Archivo	Ira 1 Descary descarga del ODE A AUTONÁTICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA :: Autor: CP ZURBARÁN :: O1 Jan 2000 :: Dir. Gral. de Política Educa :: O1 Jan 2000	ga nimaci ios INST/	ón a la lectura 1 INITES, HAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plas 26.Feb Expresiones para expressar deseo vi lamentarse en inski "I wish" "If only". Diotong I aul v I aul. 26.Feb Contrarios 26.Feb Autor: Adolfo Romero Wonto
nimación a la lectu Icias por realizar la A DESCARGA NO COMIENZA ARGAS QUE PUEDE VER HA <u>Añadir una imagen</u> <u>en.miniatura</u> <u>Actualizar archivo</u> <u>enviado previamente</u> Descripción Enviado en Enviado Por Fecha del Archivo Tipo de Archivo	IITA 1 Descar descarga del ODE A AUTOMÁTICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA ::: Autor: CP ZURBARÁN :: 01 Jan 2000 :: Dir. Gral. de Política Educa :: 01 Jan 2000 :: 21p	ga nimaci ios INST/	ón a la lectura 1 INTES, HAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac 26.Feb Expresiones para expressor deseo vismentarse en inski "I wish" "I only". Diotong I aul v I aul. Direct and Indirect Solution of the analysis Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac direct and indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and Solutions Solutions Direct and Direct and Solutions Direct and Direct and Direct and Solutions Direct and Direct and Dir
nimación a la lectu Icias por realizar la A DESCARGA NO COMENZA ARGAS QUE PUEDE VER M <u>Añadir una imagen</u> <u>en.miniatura</u> <u>Actuslizar archivo</u> <u>enviado previamente</u> Descripción Enviado en Enviado Por Fecha del Archivo Tipo de Archivo Descargas	IITA 1 Descar descarga del ODE A AUTOMÁTICAMENTE EN UN ÁS ARRIBA :: Autor: CP ZURBARÁN :: 01 Jan 2000 :: 01 Jan 2000 :: 01 Jan 2000 :: 21p :: 5	ga nimaci ios eist/	ón a la lectura 1 INITES, HAGA CLICK EN EL BOTÓN DE	La energia Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac 26.Feb Expresiones para expressor deseo vismentarse en inski "I wish" "I only". Diotong I sul v I sul. Direct and Indirect Solution of the second second Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and plac Direct and Indirect statements, changes in verbs, pronous and references of time and place deseo vismentarise en inski "I wish" "I only". Diotong I sul v I sul. Direct and I sub second Solution of the second second Solution of the second second Direct and Indirect Solution of the second second Solution of the second second second Solution of the second second second second deseo vismentarise en inski Solution of the second second second Solution of the second second second second second Solution of the second sec

A continuación, utilizaremos cualquier iDevice que permita la edicion HTML (el mismo "Texto Libre" puede servirnos) e incluiremos, una vez hayamos selecionado la casilla correspondiente a HTML, un iframe con el código que aparece a continuación. Obviamente, habrá que reemplazar "atenex_animacio_a_la_lectura/reproductor.swf" por el nombre de la carpeta que se ha descargado (descomprimida) y el archivo .swf que aparece en su interior.

Código para cortar y pegar en el editor de html

<iframe src="atenex_animacio_a_la_lectura/reproductor.swf" frameborder="0" height="600" s</pre>



Como comentamos, hay que que poner especial cuidado en escribir correctamente la ruta donde se encuentra el archivo .swf que queremos ejecutar, de forma que el iframe pueda encontrarlo.

A continuación exportamos el material al formato deseado (paquete de contenido IMS, página web, etc.) y arrastramos dentro de él la carpeta que se descargó con la actividad Atenex.



Si hemos exportado el trabajo como carpeta web, bastará con arrastrar. Si lo que hemos creado, por el contrario, es un paquete zip, explorémoslo con el botón derecho del ratón y después arrastraremos hasta él la carpeta con la actividad Atenex.

El resultado será similar a esto:

No Such Resource

File not found.

Cuadernia

<u>Cuadernia</u> es la herramienta que la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla-La Mancha pone a disposición de la comunidad educativa para crear y acceder a recursos educativos digitales.

Comenzaremos descargando la actividad que pretendemos utilizar, bien desde la página principal del proyecto, bien desde la sección de <u>ejemplos.</u>

"Ejemplos"	Foro
En esta sección puedes visualizar "on line" dos ejemplos de utilización de Cuadernia. Si alguno de ellos te interesa, aunque sólo sea para investigar como está realizado, puedes descargarte el correspondiente archivo comprimido (ZIP) e importarlo una vez estés ejecultando Cuadernia en Cualquiero de sus versiones. Pedrás modificarlos, ampliarlos o una vez que los veas animarte a crear tu primer cuaderno multimedia con Cuadernia.	
School things. Ejemplo que permite familiarizarse a los alumnos habitualmente utiliza en clase.	OnLine Noticias y Novedades Calendario Escolar Annula
Ver ejemplo	Abricado School_Things.abo 3 Ha escogido abriv School_Things.zip el cual es un: go Archive dei hintrollinoutente adrea tom es
Educación Secundaria Obligatoria.	Our recip apoesente todoce pontes Qué debería hacer Pirefox con este archivo? Abrir ogn [7-2ip Pie Manager (predeterminada) Gigardar archivo Gigardar archivo Hajcer esto automáticamente para los archivos como éste de ahora en adelante.
	Aceptar Cancelar

A continuación, utilizaremos cualquier iDevice que permita la edicion HTML (el mismo "Texto Libre" puede servirnos) e incluiremos, una vez hayamos selecionado la casilla correspondiente a HTML, un iframe con el código que aparece a continuación. Obviamente, tendremos que reemplazar cuadernia_school_things/index.html por el nombre de la carpeta que se ha descargado (descomprimida) y el archivo .html que aparece en su interior.

Código para cortar y pegar en el editor de html

<iframe src="cuadernia_school_things/index.html" frameborder="0" height="600" scrolling="a



Como comentamos, hay que poner especial cuidado en escribir correctamente la ruta donde se encuentra el archivo .html que queremos ejecutar, de forma que el iframe pueda encontrarlo.

A continuación, exportaremos el material al formato deseado (paquete de contenido IMS, página web, etc.) y arrastraremos dentro de él la carpeta que se descargó con la actividad de Cuadernia.



Si hemos exportado el trabajo como carpeta web, bastará con arrastrar. Si lo que hemos creado, por el contrario, es un paquete zip, lo exploraremos con el botón derecho del ratón y después arrastraremos hasta él su carpeta con la actividad Cuadernia.

El resultado será similar a esto:

No Such Resource

File not found.

Bibliografía

Bibliografía

Creado a partir de:

- *eXe Learning básico* de Eduardo Sánchez Mateos. <u>Mondragon Unibertsitatea</u>.
- Tutoriales XLIFF y Exportar Scorm de José Miguel Andonegi. ULHI
- *Creación de materiales didácticos con eXe Learning.* Riate. <u>http://www.riate.org</u> /apls/moodle/web/course/view.php?id=4
- Tutorial de eXe Learning. Ramón Ovelar. http://www.aprenderenred.net
- *Monográfico: eXe,* Elvira Mifsud, Observatorio Tecnológico. <u>http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/software/software-educativo/912-monografico-exe</u>
- *Generación de recursos educativos digitales en formato estándar con eXe Learning.* Salvador Aznar. Conselleria de Educación de la Comunidad Valenciana.
- <u>Wikipedia</u>
- Página oficial: <u>http://exelearning.org/</u>
- Anibal de la Torrre BLOG. Anibal de la Torre. http://www.adelat.org/
- *Canal de Youtube.* Juan Diego Pérez Jiménez. Consejería de Educación de la Junta de Andalucía. <u>http://www.youtube.com/user/epconsejeria/featured</u>
- *Tutoriales de eXeLearning*. Pablo Bellafronte. <u>http://www.youtube.com</u> /playlist?list=PLAJWlaA7JT1sngXAoeacf9QiAwGyPH5Dy
- <u>Octeto</u>
- Blog: Muko Informazio Sistemak
- INTEF, Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y Formación del Profesorado
- CEDEC, Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios

Descarga el tutorial

Tutorial, manual eXeLearning versión 7.2

Tutorial, manual eXeLearning versión 7



Tutorial, manual de eXeLearning.net. El nuevo eXe Learning por <u>Antonio Monje</u> se encuentra bajo una <u>Licencia Creative Commons Atribución-Compartirlgual 3.0 Unported</u>. Creado a partir de la obra de <u>Eduardo Sánchez Mateos, José Miguel Andonegi, Riate, Ramón</u> <u>Ovelar y otros</u>