

REA. Recursos Educativos Abiertos para la enseñanza de Lenguas



Bloque 2. Conocer eXelearning

Autores

Antonio Monje Fernández

intef Instituto Nacional de Tecnologías
Educativas y de Formación
del Profesorado



Todo el documento está sujeto a los siguientes términos de la licencia [Creative Commons Reconocimiento-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

Índice

Autores	1
Introducción	3
Objetivos	3
Objetivos	3
¿Qué es eXeLearning?	3
Instalación de eXeLearning	4
Bibliografía	8

Introducción

A lo largo de estos apartados vamos a intentar a usar el editor eXeLearning para la creación de REA para nuestro aula, pero antes de pasar a ello directamente nos detendremos en conocer qué es exactamente la aplicación eXeLearning, cómo la podemos instalar en nuestro ordenador y cómo es su entorno. Finalmente nos detendremos en hablar de cómo podemos usarlo.



ExeLearning.net

Objetivos

Objetivos

- Conocer qué es eXeLearning, su origen y su situación actual.
- Conocer las principales características del entorno de trabajo eXeLearning.
- Ser capaz de crear un proyecto con la herramienta utilizando sus funciones básicas.
- Ser capaz de editar un proyecto en eXeLearning.
- Conocer los diferentes estilos ofrecidos por eXeLearning.

¿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.

Es decir, es una herramienta que nos permite crear contenido digital para utilizar en el aula a través del propio entorno virtual del centro, o bien, desde la propia red. De manera que dentro de este formato digital podremos insertar: texto, imágenes, sonidos, vídeos y animaciones, actividades sencillas (preguntas de tipo test, de verdadero/falso, de espacios en blanco...), embeber elementos multimedia como vídeos, presentaciones, textos o audios y actividades realizadas con otras aplicaciones (aunque no facilita su edición, excepto en el caso del texto).

Un ejemplo de material digital creado con finalidad educativa es "[La proporcionalidad y los porcentajes](#)".

Historia y especificaciones técnicas

Historia

El proyecto eXeLearning fue financiado por el Gobierno de Nueva Zelanda y coordinado por la [University of Auckland](#), [The Auckland University of Technology](#) y [Tairāwhiti Polytechnic](#). En el

proyecto también participan un amplio grupo de colaboradores de todo el mundo. Más información sobre el proyecto inicial [aquí](#).



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

Información técnica

- Editor de recursos en XHTML.
- Open Source.
- Desarrollado en Python.
- Los objetos de aprendizaje creados pueden ser reproducidos con cualquier navegador web (IE, FireFox, Chrome, Opera, Safari,...).
- Es una aplicación multiplataforma, capaz de funcionar en Linux, Windows y MacOS.
- Permite exportar los recursos en diferentes formatos: Common Cartridge, IMS, SCORM y 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

La instalación de eXeLearning 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 stick), conocida como **ready to run**. Sólo disponible para Windows.

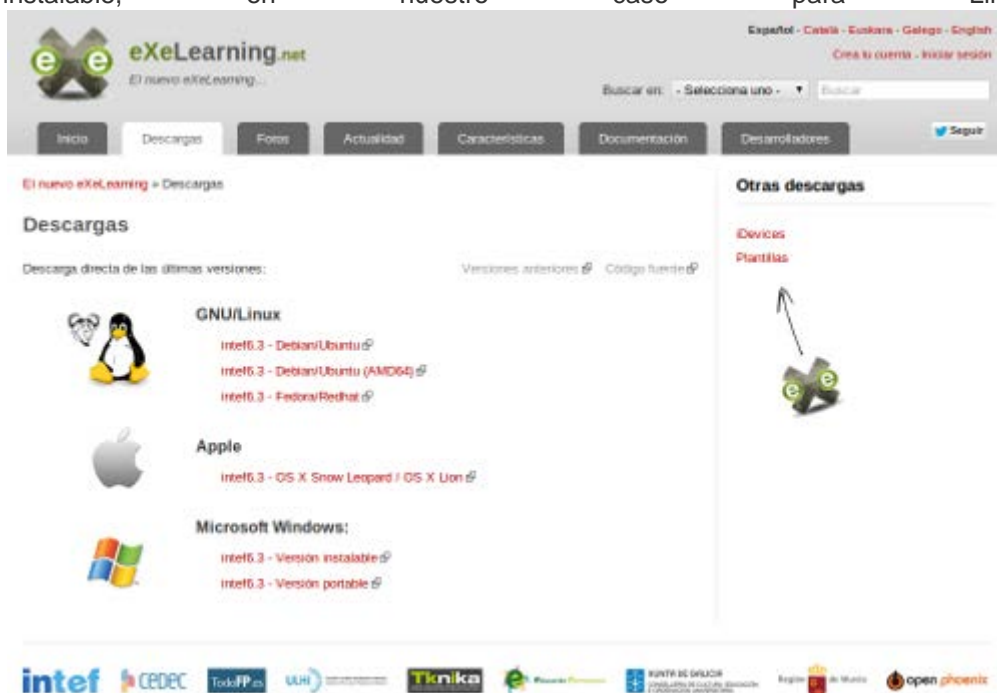
Los pasos para la instalación son los siguientes:

- Descargar el instalable de la página de [eXeLearning.net](http://exelearning.net).
- Realizar la instalación local de la herramienta.
- Seleccionar el idioma preferido.

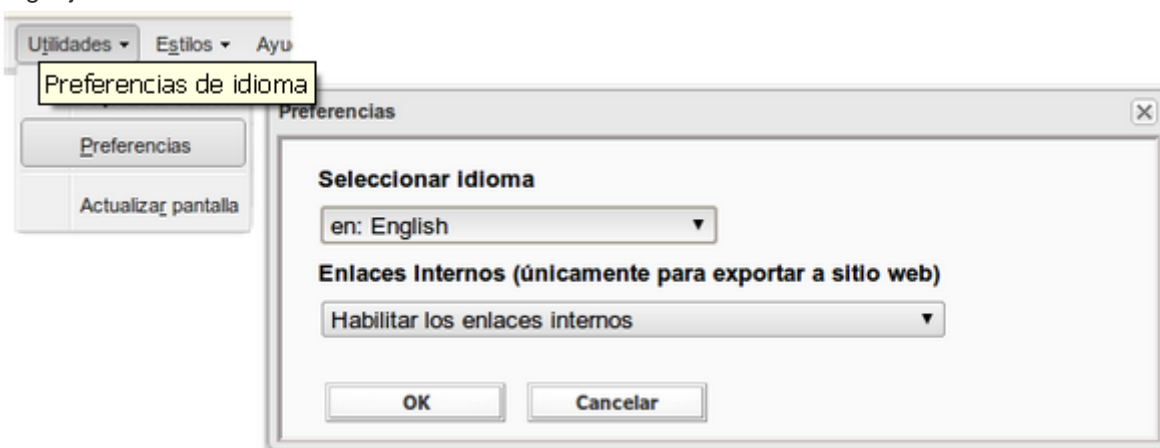
Linux

Para la instalación de eXeLearning en Linux los pasos a seguir son:

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



2. Guardar el instalable en nuestro disco duro.
3. Instalar el paquete descargado. Haciendo doble clic sobre el **archivo .deb** se lanzará nuestro gestor de instalación (gdebi, synaptic, centro de software Ubuntu...).
4. Al finalizar el proceso, se creará un acceso directo dentro del menú **EDUCACIÓN**.
5. Ir al menú **Herramientas**, seleccionar la opción **preferencias** y **seleccionar** el lenguaje.

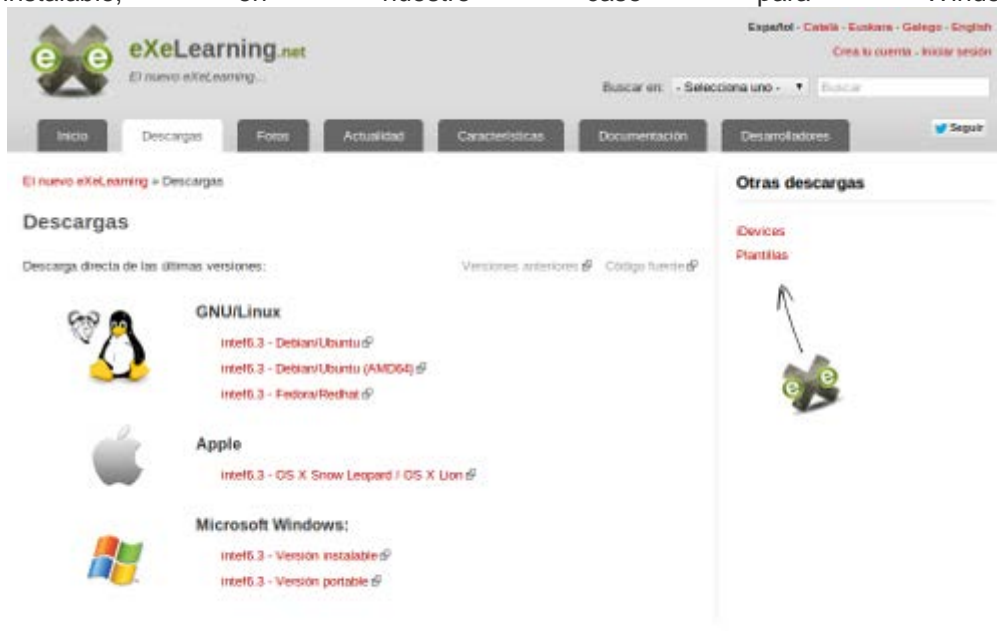


Con estos cinco sencillos pasos, nuestro nuevo eXeLearning estará instalado y configurado en el idioma deseado.

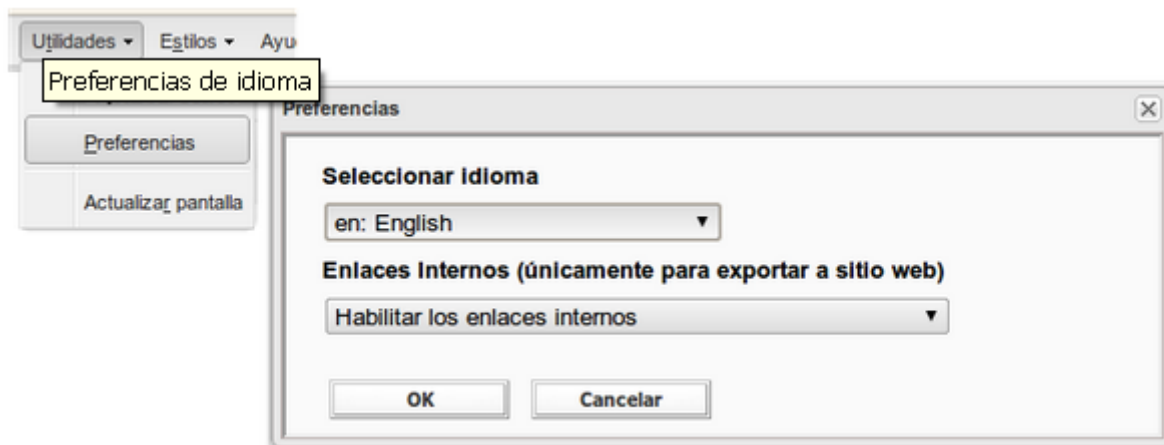
Windows

Para la instalación de eXeLearning en Windows los pasos a seguir son:

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



2. Guardar el instalable en nuestro disco duro.
3. Instalar el paquete descargado. Haciendo doble clic sobre el archivo .exe se lanzará nuestro gestor de instalación.
4. Al finalizar el proceso se creará un acceso directo dentro del menú **INICIO**.
5. Ir al menú **Herramientas**, seleccionar la opción **Preferencias** y elegir el lenguaje.



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

En Windows recuerda que existe una versión **PORTABLE**.

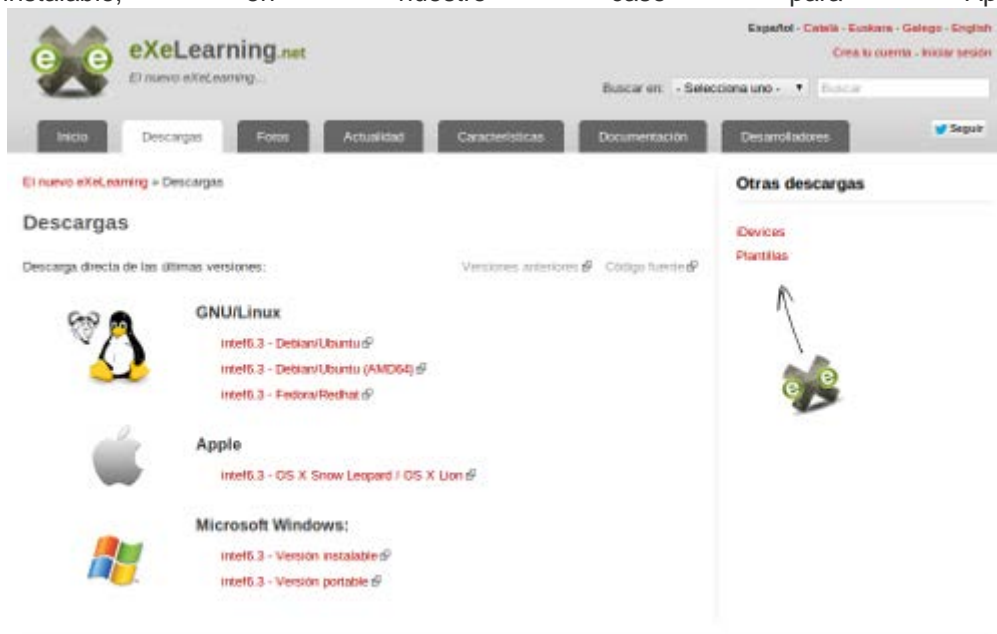
En el siguiente videotutorial se puede observar la ejecución de los pasos descritos anteriormente:

[Video: Instalación en Windows 7. Versión 6.3. Pablo Bellafronte. Licencia YouTube estándar](#)

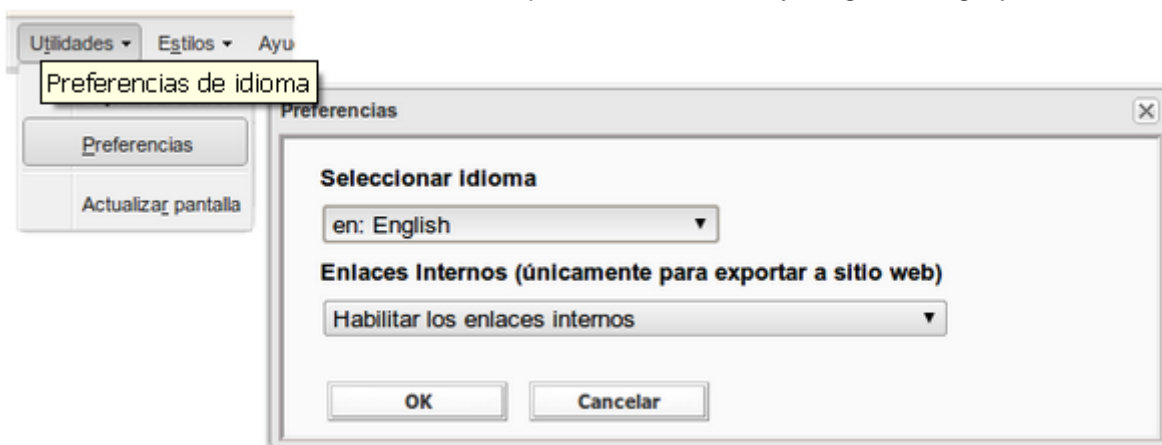
Macintosh

Para la instalación de eXeLearning en Macintosh los pasos a seguir son:

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



2. Guardar el instalable en nuestro disco duro.
3. Pinchar en el archivo **.dmg**, y en la ventana que se abre, arrastrar el icono de eXeLearning a la carpeta **Aplicaciones**.
4. Al finalizar el proceso, eXeLearning estará en la carpeta **Aplicaciones** y estará listo para ser usado.
5. Ir al menú **Herramientas**, seleccionar la opción **Preferencias** y elegir el lenguaje.



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

Bibliografía

Creado a partir de:

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