Engadir actividades ou recursos creados manualmente

 Entrar na materia na que se queira engadir a actividade ou recurso creado manualmente (tes que repetir este paso cada vez que queiras engadir un recurso ou actividade



Escollemos "engadir unha actividade ou un recurso"

Sección 1	Editar 👻	٦
2		
	 ⊕ Engadir unha actividade ou un recurso ⊕ ⊖ 	
	Sección 1	Sección 1 Editar - Engadir unha actividade ou un recurso G (-)

 Poderás modificar ou eliminar calquera recursos introducido usando a opción "editar" (1) ó lado de cada un deles. En Editar a configuración podes cambiar o contido da mesma.

<.	E .	1		 Desactiva Usuarios
	🕂 둮 Foro de novas	Editor	* T	T Filtros
		Editar a configuración	un recurso	> Informes
<u> </u>	Novo título da sección	➔ Mover cara à dereita	Editor *	> Cualificat
×	texto do resumo da sección	Agachar 2	and the second second	Copia de s
		쉽 Duplicado		() Restaurar
	12	Asignar roles		(1) Importar
		🗊 Eliminar	un recurso	A Restablece
			• •	Popelairo

- Podemos engadir:
 - actividades: son interactivas para o alumnado
 - **recursos:** son unidireccionais (recursos que sube o mestre para que vexa ou descargue o alumno)

Engadir unha "conversa"

Unha conversa é un "chat" no que poder facer comentarios "en tempo real". Estes comentarios non quedan almacenados cando se sae da mesma.



- Escollemos "conversa" entre as actividades
- Indica un nome para a conversa.
- Indica unha descrición
- Preme "gardar e volver á materia" ou "gardar e mostrar"

Engadir un "cuestionario"

Un cuestionario permite amosar ó alumno/a unha serie de preguntas (de diferentes tipos coas respectivas respostas para escoller, coas que pode interactuar. Recibirá unha reposta e <u>cualifiación cos seus resultados, que o docente poderá ver en</u> calquera momento.

E moi recomendable ter as preguntas previamente no "banco de preguntas", para poder escoller cales guremos introducir no cuestionario.

- Escollemos "cuestionario"
- Indicamos un nome para o cuestionario e unha descrición (opcional)
- En sincronización podemos indicar cando se abrirá e/ou pechará
- En deseño podemos decidir se as respostas aparecen sempre na orde que indiguemos ou as "baralle aleatoriamente cada vez"
- En comportamento da pregunta tamén podemos indicar se queremos que se barallen aleatoriamente en cada vez.
- Prememos GARDAR

Administración 🕂 💮

Administración do

cuestionario ••• Editar a

configuración

- ••• Sobrescribir grupo
- ••• O usuario sobrescribe
- 🕸 Editar o cuestionario
- Q Vista previa
 - > Resultados
- ••• Roles asignados localmente
- ···· Permisos
- ••• Comprobar permisos
- ••• Filtros
- ••• Rexistros
- ••• Copia de seguranza
- **•••** Restaurar
 - > Banco de Preguntas

- Podemos cambiar as características do cuestionario en calquera momento, entrando no cuestionario usando a opción "editar a configuración", unha vez escollido o cuestionario, no menú lateral dereito administración.
- Para engadir (eliminar) preguntas ó cuestionario desde o banco de preguntas, en calquera momento, deberemos escoller o cuestionario, e no menú administración elixir a opción "editar o cuestionario"
- Desde esta mesma opción (editar cuestionario) poderás tamén ordenar as preguntas que que teñas, paxinalas...



X

O banco de preguntas: meter as preguntas nun cuestionario

O banco de preguntas é lugar no que quedan almacenadas tódalas preguntas que creemos, que logo poderemos usar dentro dos cuestionarios que deseñemos.

No EVA o banco de preguntas **queda asociado a cada materia**, pero se queres usar as preguntas noutra, poderás usar a opción exportar e logo na materia nova importar. Esto tamén podes usalo para usar o banco de preguntas do EVA noutro moddle e viceversa. Podes tamén "importar" un cuestionario coas súas preguntas dunha materia a outra, pero só dentro do EVA.

• Escollemos "banco de preguntas", no menú administración e unha vez dentro poderemos xestionar tanto as preguntas que teñamos nel como engadir ou modificar as existentes.

• Tamén poderemos engadir un cuestionario que teñamos creado aquelas preguntas do banco que queiramos, para o que deberemos seguir estes pasos:

1. Escoller o cuestionario que teñamos creado.

2. Escoller a opción "editar o cuestionario" no menú lateral de administración.

Veremos ahí as preguntas que xa teñamos incluídas que poderemos ordenar e borrar.

Preguntas:3	Este cuestionario está aberto Cualificación máxima	10,00	Gardar	cuestionario
Repaxinar	Select multiple items	Total de pu	intuación: 3,00	•••• Editar a configuració •••• Sobrescribir grupo
0	🗆 Baral	lar pregu	intas 💿	O Usuano sobrescho @Editar o cuestional Q Vista previa
Páxina 1			Engadir 🝷	> Resultados
4 1	🗌 🕲 Cales son os amigos do polo Pepe? Cales son	Q 🗇	1,00 🧷	•••• Roles asignados
Páxina 2	2		Engadir 👻	localmente
+ 2	• • 🗐 O Polo Pepe existe? O Polo Pepe existe?	Q 🗍	1,00 🖉	••• Comprobar permiso
Páxina 3	3		Engadir 👻	*** Filtros
4 3	O polo Pepe come O polo Pepe come	Q 🖞	1,00 🖉	*** Rexistros
Páxina 3	3 O polo Pepe come O polo Pepe come	Q []	Engadir -	••• Filtros ••• Rexistros

3. Para engadir unha pregunta desde o banco de preguntas deberemos escoller a opción "engadir" e escoller "desde o banco de preguntas". Tamén poderemos crear unha pregunta directamente desde ahí

Pá	xina 1			C	Engadir
+	1	🗍 🕸 Cales son os amigos do polo Pepe? Cale	① Engo	adir unha pregunta	
Pá:	xina 2		🕀 do b	anco de preguntas	
+	2	•• I O Polo Pepe existe? O Polo Pepe existe?	🗄 Engo	adir unha pregunta ale	atoria
Pá	xina 3				Engadir
÷	3	🗂 🖗 O polo Pepe come O polo Pepe come		Q Ü	1,00 🖉
					Engadir

4. Na nova pantalla "iremos engadindo" os preguntas que teñamos creadas no banco premendo so símbolo do + azul. (Na lapis podemos editala e na lupa previsualizala)

	Engadir do banco de preguntas á páxina 1 ×	Аап
ario: Q	Seleccionar unha categoría:	
rio está a	Predeterminado/a para: FORMEDIXOSCAR (11) 🗢	ar c
e items	A categoría predeterminada para preguntas compartidas no contexto 'FORMEDIXOSCAR'.	3,00 ·
	Opcións de busca 🔻	
	Amosar tamén preguntas de subcategorías	
	🗆 Amosar tamén as preguntas antigas	-
son os a	T Preganta	
	🕀 📋 Cales son os amigos do polo Pepe? Cales son os c 🍳	
	🕀 🗆 📳 Pregunta "ensaio" Como comeza o libro "Don Quijote 🍳	
Pepe ex	🕀 🗆 🏥 Pregunta de emparellamento Escolle a opción corr 🍳	
	🕀 📑 🔛 Que sabes do Polo Pepe? Que sabes do Polo Pepe? 🍳	•
Pepe cc	🕀 📑 De que cor é o Polo Pepe? De que cor é o Polo Pepe' 🍳	
	🕀 🗆 🗄 Opción múltiple cunha resposta - De que cor son 🍳	ŧ.
	🛨 📑 Opción múltiple con moitas respostas - Caracter 🍳	
	🕀 🗁 Resposta numérica Canto é 5+5 🛛 🧕	
	🕀 🗆 🗖 O cabalo branco de Santiago é O cabalo branco 🍳	
	🛨 🗖 🗖 O polo Pepe come O polo Pepe come 🍳	n
	(+) O Polo Pepe existe? O Polo Pepe existe?	
	Engadir preguntas seleccionadas á proba	

Engadir preguntas ó banco directamente no EVA

Lembra que podes organizar "categorías" dentro do banco de preguntas, para cada materia, por se queres organizalas para logo buscalas.

- Escollemos "banco de preguntas", no menú administración (despregaranse novas opción do banco de preguntas):
- 1. categorías: Crear e elimina categorías
- 2. importar: "traer preguntas ó banco"
- 3. exportar: "levar as preguntas a outro banco"
- 4. recuperar de cursos pasados



- Dentro do banco de preguntas podemos:
- 1. A: Escoller unha categoría (se as temos creadas)
- 2. B: Crear unha pregunta (engadila ó banco)
- 3. C: Editar a pregunta.
- 4. D: Ver a pregunta (tal como a verá o alumno no cuestionario. Podes probrar aquí se funciona)
- 5. E: Borrar a pregunta.
- 6. F: Duplicar a pregunta do banco.

B: ENGADIR NOVAS PREGUNTAS:

Os tipos de preguntas que podes engadir son os seguintes:



Todas as preguntas permien indicar cal é a puntuación da resposta ou respostas e indicar uns "comentarios" ó alumno se a resposta e correcta ou non.

No caso das "Cloze" poden engadirse usando a icona coa interrogación "amarela" que aparece na caixa de texto, tamén dentro doutro tipo de preguntas.



O alumnado só pode utilizar estas preguntas cando se atopen "dentro dun cuestionario" que creemos dentro dalgunha sección.

Engadir preguntas ó banco desde unha plantilla odt

Ademais de poder crear as preguntas do banco de preguntas directamente deste o EVA, podes empregar unha plantilla en odt, para crear as preguntas e logo exportalas como GIFT e importalas no cuestionario no EVA.

- Descarga a plantilla en formato .odt e acepta os macros cando se abra (se non o pregunta avisará de que ten alomenos que estar fixada a seguridade de macros no nivel "medio"
- Podes descargar a plantilla en:
 - 1. <u>www.oscarabilleira.com</u> (apartado manuais > Edixgal)
 - 2. http://edu.xunta.es/centros/ceipcervinho
 - 3. <u>https://www.edu.xunta.gal/centros/zonapontevedrad6/aulavirtual2/</u> course/view.php?id=9
- Ó abrilo veremos un novo menú chamado "cuestionario" desde onde poderemos ir engadindo os diferentes cuestionarios.



pasados

Ver resultados do cuestionario

Podes ver as respostas deixadas por cada alumno/a deixadas no cuestionario, coñecendo a hora en que a respostou, número de intentos, erros...

- Entra no teu cuestionario (como mestre/a) facendo click sobre o mesmo e escolle no menú lateral de administración a opción "Resultados", dentro poderemos ver as cualificacións da "autocorreción" que fai o cuestionario, ver as respotas dadas por cada alumno, os datos estatísticos e cualificar manualmente (o que permite modificar a cualificación calculada automáticamente)
- Escolle o alumno que introduciu as respostas e preme a opción "aínda non cualificado" ou ben sobre a nota que apareza, se é que xa a introduciches (e queres cambiala).



 Administración do cuestionario •••• Editar a configuración ••• Sobrescribir grupo ••• O usuario sobrescribe 🕸 Editar o cuestionario • Vista previa Resultados Cualificacións Respostas Estatísticas Cualificación manual ••• Roles asignados localmente •••• Permisos ···· Comprobar permisos ••• Filtros ••• Rexistros ••• Copia de seguranza ••• Restaurar > Banco de Preguntas

 Poderás ver as respostas deixadas por cada alumno/a a cada unha das preguntas. Na opción "facer u comentario ou substituír marca" podes deixar unha anotación que recibirá o alumno/a a cada pregunta, así como asignar manualmente unha nota a esa pregunta.



Engadir unha "escolla" (votación)

Permite amosar unha pregunta cunha serie de respostas, a modo de votación sen respostas correctas ou incorrectas.

- Escollemos a "escolla"
- Indicamos un nome e descrición (o que verá o alumno/a)
- Indicamos as diferentes opcións que queremos ofertar.
- Non hai respostas correctas ou incorrectas, é simplemente unha votación.

Engadir unha	actividade ou un recurso
ACTIVIDADES	O módulo Consulta permite ao profesor facer unha pregunta especificando as posibles respostas posibles. \n Os resultados da elección pode ser publicados despois que os estudantes respondesen, despois de certa data, ou non publicarse
evaluation eta al esta eta esta esta esta esta esta esta	Os resultados poden ser publicados, cos nomes dos estudantes ou de forma anónima. \n Unha Consulta pode utilizarse
Base de datos	\n * Para realizar unha enquisa rápida que estimule aos *alunmos a reflexionar sobre
🔿 💦 Contido remoto	un tema \n * Para comprobar rapidamente que os estudantes entenderon algo
🔿 🧔 Conversa	concreto \n * Para facilitar a toma de decisións, por exemplo permitindo aos
Cuestionario	estudantes votar algún aspecto relacionado co curso.
Enquisa	Máis axuda
Escolla	
🔿 🚜 Ferramenta Externa	
Foro	
Glosario	
C Handler Lección	

Engadir un "foro"

Nun foro poden deixarse comentarios con respostas ós mesmos, quedando gardados para o futuro, á diferencia das conversas.

- Escollemos o "foro"
- Escribimos un nome
- Indicamos unha descrición (será o que vexa o alumno)
- Cada alumno/a ou mestres poderá iniciar "discusións"
- Cada alumno/a ou mestres poderá responder ás "discusións" propostas



O módulo de actividade do foro actívalles aos participantes a posibilidade de teren discusións asíncronas p. ex. discusións que teñen lugar nun un período estendido de

X

Hai varios tipos de foro para escoller, como un foro estándar onde calquera pode comezar unha discusión nova en calquera momento; un foro onde cada alumno pode comentar exactamente unha discusión; ou un foro de pregunta e resposta onde os alumnos teñen primeiro que facer un comentario antes de seren quen de veren os correos doutros alumnos. Un profesor pode permitir anexar ficheiros a comentarios do foro. As imaxes anexas preséntanse no comentario do foro.

Os participantes poden subscribirse a un foro para recibir notificacións de novos comentarios no foro. Un profesor pode estabelecer o modo de subscrición como opcional, forzado ou automático ou prohibir a subscrición completamente. Se for requirido, aos alumnos pode bloqueárselles comentar máis dun determinado número de comentarios nun período de tempo dado; isto pode evitar que determinados individuos dominen as discusións.

Engadir un "glosario"

Un glosario é un dicionario de definicións, no que o alumnado pode engadir palabras coa súa definición. Pode ir completándose co vocabulario que se desexe ó longo do tempo. Tamén se poden engadir imaxes ou outro tipo de arquivo descargable con cada termo e definición.

- Escollemos o "glosario"
- Escribe un nome (título do glosario)
- Escribe unha descrición (o que verá o alumno/a)
- Cada alumno/a pode engadir termos coa súa definición.
- Cada alumno/a pode modificar as definicións introducidas.
- Pode engadirse unha imaxe ou calquera outro tipo de arquivo a cada termo.



Engadir un "paquete SCORM"

Un paquete SCORM é un conxunto de recursos deseñados para Moodle (plataforma na que está feita o EVA). Con esta opción poderemos "cargalo" desde outra aula virtual.

No EVA emprégase tamén para cargar o que se cree coa "ferramenta de autor", que e empaqueta como SCORM para logo poder engadilo nunha sección..

Escollemos o "Scorm"

	Engadir unha act	ividade ou un recurso	×
🔿 💦 Contido	remoto	Un paquete SCORM é un conxunto de	
🔿 🧔 Convers	а	norma acordada para os obxectos de	nha
🔿 🗹 Cuestion	iario	SCORM activa os paquetes SCORM ou	-
^{it} 🔿 📊 Enquisa		AICC para seren cargados como un fich zip e engadilos a unha materia.	eiro
🔿 🎖 Escolla		O contido amosase normalmente en var páxinas, con navegación entre as páxina	ias as.
🔿 💑 Ferrame	nta Externa	Hai varias opcións para ver o contido nu xanela emerxente, cun índice, con botór	inha 1s
🔿 ب Foro		navegación, etc. As actividades SCORM xeralmente inclúen preguntas, con	1
Glosario		cualificacións que se rexistran no libro d cualificacións.	е
	200714	As actividades de SCORM pódense utili	zar
	AICC Remoto	 Para a presentación de contidos multimedia e animacións 	
🔿 🔝 Smart Cl	assRoom	 Como unha ferramenta de avaliación Máis axuda 	
🔿 🔽 Taller			
🔿 🧼 Tarefa			
O 🗰 Wiki			
Xogos			
_	Engadir	Câncelar	

• Subimos o paquete SCORM á sesión.

Engadir unha "tarefa"

Unha tarefa (no EVA) é unha actividade na cal se pide ó alumnado que entregue un traballo sobre un tema que se plantexe.

Este traballo pode pedirse que se entregue nun arquivo (por exemplo pdf), ou que o escriba directamente nunha caixa de texto.

- Escollemos "tarefa"
- Poñemos un nome, e unha descrición (que será o que vexa o alumno)
- Podemos establecer un prazo de entrega
- Tipos de entrega:
 1. En liãos escribe directomento
 - 1. En liña: escribe directamente
 - 2. En arquivo: pide que se suba un arquivo co traballo pedido.
- Entrando na "tarefa" como mestre/ a, no apartado "ver e cualificar as entregas", podemos corrixir o que nos entregaron.

Engadir unha	actividade ou un recurso
Ección	A módulo de actividade da tarefa permítelle
Paquete SCORM	a un profesor comunicar tarefas, recoller
SCORM/AICC Remoto	comentarios.
Smart ClassRoom	Os alumnos poden enviar calquera contido dixital (ficheiros), tales como documentos
1 Taller	tratados co procesador de texto, follas de cálculo, imaxes, ou audio e videoclips.
) 闄 Tarefa	Alternativamente, ou en adición, a tarefa
Wiki	pode requirir que os alumnos escriban texto directamente no editor de texto. Unha tarefa
🚟 Xogos	tamén se pode utilizar para lembrarlles aos alumnos do «mundo real» tarefas que deben
O Aforcado	completar sen estar en conexión, tales como deseños, así como aqueles que non
C Encrucillado	requiren contido dixital. Os alumnos poden
Cryptex	enviar, traballar individualmente ou como membros dun grupo.
O Millonario	Ao revisar as tarefas, os profesores poden
🔘 Sudoku	deixar comentarios e subir ficheiros, tales
O Serpes e Escadas	como a puntuación de entregas dos alumnos con comentarios ou comentarios
O Imaxe Oculta	orais. As tarefas poden ser cualificadas utilizando unha escala numérica ou un un
ECURSOS	método avanzado de cualificación como unha rúbrica. A cualificación final gárdase
Cartafol	no noro de cualificacions.
	• Maie avuda.

- Poderemos escribir comentarios con cada entrega, que o alumno/a recibirá. O alumno/a tamén pode deixar comentarios cando o entrega.
- Se nos entregaron un arquivo en "pdf" poderemos corrixilo directamente sobre o arquivo, devolvéndollo corrixido.

Engadir "xogos"

Existen unha serie de xogos que poden engadirse en cada sección.

• Escollemos o xogo que queiramos e seguimos as instrucións



Engadir unha "enquisa"

Son unha serie de rúbricas precargadas para a avaliación do traballo docente.

- Escollemos a "enquisa"
- Non poderemos modificar o contido das preguntas nin respostas

Engadir unha	actividade ou un recurso
ACTIVIDADES aulaPlaneta aulaPlaneta Caderno de Estudo aulaPlaneta Caderno do profesor Base de datos Contido remoto Conversa Cuestionario	O módulo de actividade de enquisa fornece unha una serie de instrumentos comprobados de enquisa que se teñen amosado útiles para avaliar e estimular a aprendizaxe en entornos en liña. Un profesor pode utilizalas para compilar datos dos seus alumnos que lle axuden a aprender tanto sobre a súa clase como sobre a súa propia docencia. Teña en conta que estas ferramentas de enquisa énchense previamente con preguntas. Os profesores que queiran crear a súa propia enquisa deben empregar o módulo de actividade de comentarios. () Máis axuda
 Enquisa Escolla Ferramenta Externa Foro Glosario Lección 	
Engadi	Cancelar

Engadir un "cartafol"

Podemos crear un cartafol e dentro del introducir diferentes documentos descargables para o alumno/a

- Escollemos "cartafol"
- Indicamos un nome e unha descrición
- Poderemos subir os arquivos que queiramos para descargalos dentro del.





Engadir unha "etiqueta"

Unha etiqueta é un texto (que podes conter imaxes, vídeos, audios...) que se escribe directamente nunha sección.

Este texto pode verse desde a sección directamente sen ter que entrar nela

- Escollemos "etiqueta"
- Na caixa de texto que aparece poderemos engadir:
 - 1. textos enriquecidos
 - vídeos
 - 3. imaxes
- Podes despregar tódalas ferramentas de "edición" dispoñibles premendo neste botón (frecha A)

Wiki	
Xogos Aforcado	O módulo etiqueta permite inserir texto e elementos multimedia nas páxinas do curso entre as ligazóns a outros recursos e actividades. As etinuetas son moi versátilas.
C Encrucillado	e poden axudar a mellorar a aparencia dun
Cryptex	curso se se usan coidadosamente. In As etiquetas poden ser utilizadas In * Para
O Millonario	dividir unha longa lista de actividades cun subtítulo ou unha imaxe \n * Para visualizar
🔘 Sudoku	un arquivo de son ou video incrustado directamente na páxina do curso \n * Para engadir unha brevé descrición dunha
O Serpes e Escadas	
Imaxe Oculta	sección do curso
Cartafol	
🤣 Etiqueta	
Ficheiro	
Libro	
Páxina	
0 URL	



- Engadir imaxe (frecha C)
- Engadir audio desde o ordenador (frecha D)

- Engadir elementos embedidos (frecha C). Editor html. Por exemplo para incluír un vídeo de youtube que se amose directamente na sección.

Incluír un vídeo de youtube "nunha etiqueta ou páxina"

Podemos incluír un vídeo de youtube nunha etiqueta de modo que se vexa directamente.

Outra opción alternativa sería incluílo como unha ligazón (url), pero nese caso abriríase nunha ventá nova e non dentro do tema.

 Escollemos o vídeo de youtube (ou outro servizo de vídeo) e prememos no botón compartir



 Agora poderemos copiar ben a url (A) ou código para inserir ou embedir (B) non noso caso caso escollemos inserir

	Compartir	— B				×	
nde 0	<> f	Twitter	Blogger	tumblr	reddit		
	https://youtu.be/eYCt	rRi39wk		~ A	COPIAR		
	Empezar en 0:04					SA In	

Copiamos o texto que nos amosa



 Na etiqueta ou páxina da sección que sexa, escollemos o botón "editar HTML" (frecha B)



 Pegamos o código no lugar que queiramos que apareza (sen borrar o que xa hai escrito). Prememos actualizar e xa poderemos ver o vídeo inserido, tan só haberá que gardar os cambios para que sexa visible.

	Editor HTML
ditor HTML	Cortar liñas automátican
Exemplo dunha etiqueta Simg src="https://eva.edu.xuntu width="296" height="170" /> Con un video embedido de youtul	e.gal/draftfile.php/2390915/user/draft/89799109/Unknown.jpeg be
<pre><iframe :="" allow="accelerometer; autoplay; er </iframe></td><td><pre>irc=" embed="" eyctrri39wk"="" frameborder="<br" height="315" https:="" width="560" www.youtube.com="">orypted-media; gyroscope; picture-in-picture" allowfullacree</iframe></pre>	
Actualizar	Cancela

Páx 20 - EVA - GUÍA RÁPIDA (parte 2 - v 2.0) - EDIXGAL – www.oscarabilleira.com

Engadir un "ficheiro"

Podemos subir un ficheiro (arquivo) que o alumno poida descargar. Podemos xuntar varios arquivos amosados dentro dun cartafol (ver mini guía correspondente.

- Escollemos "ficheiro"
- Escribimos un nome e unha descrición.
- Subimos o ficheiro arrastrándoo a caixa e gardamos os cambios.
- Tódolos ficheiros que vaiamos subindo quedan gardados e poden ser utilizados en calquera sección.

🔿 🕮 Wiki	
Xogos	O módulo Ficheiro permitelles aos profesores fornecer un ficheiro como un recurso da materia. Cando sexa posibel, o
 Encrucillado 	materia; se non é o caso, preguntaráselles
O Cryptex	ficheiro pode incluír ficheiros auxiliares, por
O Millonario	exemplo, unha páxina HTML pode ter integradas imaxes ou obxectos Flash.
O Sudoku	Vexa que os alumnos precisan dispor do
O Serpes e Escadas	software axeitado nos seus computadores
O Imaxe Oculta	persoais para poder abrir os ficheiros.
RECURSOS	 Compartir presentacións dadas na clase Incluír un minisitio web como recurso do curso
🔿 📥 Contido de paquete IMS	 Fornecer os alumnos con ficheiros en borrador de certos programas de software
🔿 🎸 Etiqueta	(p.ex. Photoshop .psd) para que os alumnos poidan editalos e envialos para
🧿 📄 Ficheiro	avaliación
Libro	1 Máis axuda
Páxina	

Engadir unha "páxina"

Podemos facer o mesmo que se amosaba nunha etiqueta (texto, vídeo, imaxes, audio...) pero de forma que se abra nunha nova venta. Para elo crearemos unha páxina.

- Escollemos "páxina"
- Indicamos un nome e unha descrición
- Na caixa de texto que aparece poderemos engadir:
 - 1. textos enriquecidos
 - 2. vídeos
 - 3. imaxes
- Podes despregar tódalas ferramentas de "edición" dispoñibles premendo neste botón (frecha A)

Wiki Sogos Aforcado Encrucillado Cryptex Millonario Sudoku Serpes e Escadas Imaxe Oculta Encrusol Cortafol Cortafol Eliqueta Contido de paquete IMS Eliqueta Ficheiro Pichaira Pixina Otres Utbro Imaxe Interes Imaxe Interes



- Engadir imaxe (frecha C)
- Engadir audio desde o ordenador (frecha D)

- Engadir elementos embedidos (frecha C). Editor html. Por exemplo para incluír un vídeo de youtube que se amose directamente na páxina.

Engadir un "libro"

Un libro é un conxunto de páxinas creadas organizadas por capítulos, que poden abrirse directamente desde unha sección.

- Escollemos "libro"
- Indicamos un nome e unha descrición.
- Poderemos crear tantos capítulos como queiramos.
- Dentro de cada capítulo haberá unha única páxina (que crearemos usando a caixa de texto explicada na guía de creación de páxinas)
- Poderemos tamén engadir subcapitulos dentro de cada capítulo.

Engadir unha	actividade ou un recurso
Wiki Wiki Atorcado Encrucillado Cryptex Mitlonanio Sudoku Serpes e Escadas Imase Oculta RECURSOS	 Mentado ou un recurso Con double de libro parmitelés a un protesor crear un necurso multipáxina en formato, semellante a un libro, con capitulos e subcapitulos. Os tibros poden conter fichericos para presentar longos anacos de inseccións. Un libro pódese usar Para presentar material de lectura para módulos individuais de estudo departamento. Como un manual de persentar un cartafol de tabalo de alumno Meira axuda
Centido de paquete IMS Centido de paquete IMS Cellqueta Eliqueta	

 No menú lateral, cando teñamos entrado no libro, poderemos xestionar os capítulos e páxinas: engadilos, movelos, editalos, borralos...

ibro de exemplo	Táboa de contidos 1 titulo capitulo 1 👃 🥒 🕲 👁 +
1 título capitulo 1	2 titulo do capitulo 2 T / O +
návina 1 do capítulo 1	
dfasdf	Atopar recursos
asd	\$ \$-
	Materia do catálogo
asd	5EP – Lingua Galega e Literatur 🍦
fasd	a
	Cambiar
	Susca avanzada

Engadir unha "URL"

Unha URL é unha ligazón a unha páxina de internet, que aparecerá na sección. Poderemos escoller se se abre nunha nova ventá ou na mesma.

- Escollemos "URL"
- Indicamos o nome e a descrición.
- Pegamos a URL que queiramos enlazar
- Escollemos en "apariencia" como queremos que se abra.

Presentar a descrición na páxina da materia 🝞	
▪ Contido	
URL externo*	http://www.recursoseducativos Escolla unha ligazón
• Aparencia	
Presentar D	Automático
Anchura da ventá emerxente (en pixels)	620
Altura da ventá emerxente (en pixels)	450
Presentar a descrición do URL	
Variábeis no URL	
Configuración común do	módulo

 Conseguimos a url copiando o que apareza na barra do navegador, para poder pegala no campo "url externo".

•						recursoseducativos.net				C
	APP	desarrollo ~	good notes beta	qnap 🗸	web repositorio ped	ro antonio cerviño web	dispositivos apple	WhatsApp Web	TokApp School	Club DS España
		O Editar en	ntrada « oscarabillei	ra.com — W	ordPress	Materia: Formaci	ión Edixgal PFPP 19-2	0 - CEIP Pedro An	tonio Cerviño	
1									in 🔁	icio 🗾 ac