

DOCUMENTO TÉCNICO.

GALEGO

REQUISITOS:

A totalidade deste proxecto “*Integración dun espazo maker na aula de primaria*” foi elaborado sobre a base do novo estándar HTML5, polo que para a súa execución non se necesita máis que un navegador actualizado que cumpra os últimos estándares como mozilla firefox, chrome, opera ou safari, con javascript activado para poder consultar a información e realizar as actividades propostas. Para gozar dalgúns extras incluídos a maiores, si debe dispoñerse de software adicional. Ten que ter:

- **Plugin de Flash** (só se se desexa ver os vídeos ou xogos educativos externos). Pódese visitar esta páxina para instalar Adobe Flash Player:
<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>
 - Recoméndase visitar esta páxina de axuda para o plugin flash de firefox:
<https://support.mozilla.org/es/kb/instalar-el-plugin-de-flash-para-visualizar-videos>

- **Adobe Reader** para poder ler os arquivos pdf.
 - <https://get.adobe.com/es/reader/>

- **Conexión a internet necesaria** se se queren visitar as ligazóns propostas nas páxinas das actividades, nos documentos pdf, páxinas web de referencia... Igualmente a unidade é totalmente operativa aínda que non exista esa conexión e se copia a carpeta con todos os ficheiros.

- **Resolución mínima de 1024 x 768** (Recomendada).

- **O sistema operativo é indiferente.**

Recoméndase habilitar que as ventás novas ábranse como lapelas e que se cambie a estas inmediatamente:

INSTALACIÓN E POSTA EN MARCHA.

Este proxecto preséntase en formatos HTML e SCORM. Pode ser importado a aula virtual do centro polo que permite traballar sen conexión wifi. Para empregar este formato só teremos que descargar o paquete SCORM no noso ordenador, abrir o noso curso na aula virtual e importar o arquivo no noso curso.

Pode optar por varias formas:

- Local:** Con tan só copiar a carpeta na que se atopan todos os ficheiros do proxecto a un lugar do seu ordenador. Se a unidade a obtivo nun ficheiro zip, evidentemente debe de descomprimir todo o seu contido. Nesa carpeta atopará un ficheiro chamado "index.htm", faga dobre-clic nel e o navegador do seu ordenador debería de abrirse co proxecto. Teña presente que desta forma pode acceder a todo o contido e actividades, unicamente os traballos en liña non estarían dispoñibles. Aínda que é totalmente operativa, esta forma non é a máis recomendada para o traballo nunha aula xa que tería que copiar esta carpeta en cada un das computadoras que utilice o alumnado.
- Conexión a Internet** para acceder ás actividades educativas en liña e vídeos que se encontran dentro do menú. A conexión a internet unicamente é necesaria se queremos visitar os enlaces propostos para o visionado dalgún vídeo, a realización dalgunha actividade interactiva..., o resto das unidades son totalmente operativas aínda que non exista esa conexión.
- Servidor web:** En calquera das súas posibilidades, dentro dunha intranet(servidor de contidos do centro) así como en internet, o proceso é moi simple: copiar ou subir por FTP (protocolo de transferencia de arquivos) a carpeta do proxecto ao servidor, unha vez alí estaría lista para ser accedida dende calquera ordenador conectado á rede. Esta é a opción máis recomendable.

NOTA: O/A autor/a NON se fai responsable de ningún tipo de dano que o uso ou modificación de calquera ficheiro desta unidade puidese causar, o usuario no momento de instalalo así recoñéceo.

REQUISITOS:

Todo este proyecto "Integración de un espacio maker en el aula primaria" se ha desarrollado sobre la base del nuevo estándar HTML5, por lo que para su ejecución solo es necesario un navegador actualizado que cumpla con los últimos estándares como Mozilla Firefox, Chrome, Opera o safari, con javascript habilitado para ver la información y realizar las actividades propuestas. Para disfrutar de algunos extras, incluidos a mayores, debe estar disponible un software adicional. Debes tener:

- **Plugin de Flash** (solo si se desea ver los vídeos o juegos educativos externos). Se puede visitar esta página para instalar Adobe Flash Player:

<http://get.adobe.com/es/flashplayer/>

- Se recomienda visitar esta página de ayuda para el plugin flash de firefox:

<https://support.mozilla.org/es/kb/instalar-el-plugin-de-flash-para-visualizar-videos>

- **Adobe Reader** para poder leer los archivos pdf.

➤ <https://get.adobe.com/es/reader/>

- **Conexión a internet necesaria** si se quieren visitar los enlaces propuestos en las páginas de las actividades, en los documentos pdf, páginas web de referencia... Igualmente la unidad es totalmente operativa aunque no exista esa conexión si se copia la carpeta con todos os ficheros.

- **Resolución mínima de 1024 x 768** (Recomendada).

- **El sistema operativo es indiferente.**

Se recomienda habilitar que las ventanas nuevas se abran como pestañas y que se cambie a estas inmediatamente:

INSTALACIÓN Y PUESTA EN MARCHA.

Este proyecto se presenta en formatos HTML y SCORM. Se puede importar al aula virtual del centro para trabajar sin conexión. Para usar este formato solo tendremos que descargar el paquete SCORM en nuestro ordenador, abrir nuestro curso en el aula virtual e importar el archivo a nuestro curso.

Puede optar entre varias formas:

- Local:** simplemente copie la carpeta donde están todos los archivos del proyecto en un lugar de su ordenador. Si la unidad lo tiene en un archivo Zip, obviamente necesita descomprimir todo su contenido. En esa carpeta encontrará un archivo llamado "index.htm", haga doble clic en él y el navegador de su computadora se abrirá con el proyecto. Tenga en cuenta que de esta manera puede acceder a todo el contenido y las actividades, solo los trabajos en línea no estarán disponibles. Aunque es completamente operativo, este formulario no es el más recomendado para el trabajo en el aula, ya que tendría que copiar esta carpeta en cada una de las computadoras utilizadas por los estudiantes.

- Conexión a Internet:** para acceder a las actividades educativas en línea y videos incluidos en el menú. La conexión a Internet solo es necesaria si queremos visitar los enlaces propuestos para ver un video, realizar alguna actividad interactiva..., el resto de las unidades están en pleno funcionamiento, incluso si no existe dicha conexión.

- Servidor web:** en cualquiera de sus posibilidades, dentro de una intranet (servidor de contenido del centro) y en Internet, el proceso es muy simple: copie o cargue la carpeta del proyecto en el servidor a través de FTP (protocolo de transferencia de archivos), una vez allí, estaría listo para acceder desde cualquier computadora conectada a la red. Esta es la opción más recomendada.

NOTA: El/la autor/a NO es responsable de ningún tipo de daño que pueda causar el uso o la modificación de cualquier archivo de esta unidad, el usuario lo reconoce al instalarlo.