

**DOCUMENTO TÉCNICO EN CASTELLANO**

**PARA**

**UNIDADES DIGITALES PARA LOS BLOQUES DE NÚMEROS Y ÁLGEBRA**

**DE UN CURSO DE MATEMÁTICA DE 2º ESO**

**MATERIALES ELABORADOS POR RAFAEL FERNÁNDEZ CASADO**

**DURANTE UNA LICENCIA DE FORMACIÓN PARA EL CURSO 2013/2014**

Los materiales elaborados durante la licencia de formación para el curso 2013/2014 se entregan en dos soportes diferentes: en un dispositivo de almacenamiento USB y en un DVD. La distribución por carpetas es la misma en cualquiera de los dos, ofreciendo varias opciones de uso, desde todas las unidades completas, hasta sólo alguna de las actividades de las mismas.

En la carpeta "**curso moodle**" se encuentra una copia de seguridad del curso elaborado durante la licencia, incluyendo las cuatro unidades descritas en el proyecto. Para su instalación y uso basta con seguir los siguientes pasos:

1. Crear un curso moodle o utilizar uno ya creado.
2. Cargar el archivo **copia\_de\_seguranza-mat2cast-11012014-1530.zip** en la carpeta backupdata de dicho curso.
3. Pulsar en restaurar, dentro de las opciones de administración del curso, seleccionar el archivo anteriormente cargado y continuar con los pasos indicados.

El curso entregado no tiene usuarios asociados, así que no se importarán datos innecesarios.

En la carpeta "**secuencias\_exelearning**" se encuentran tres archivos distintos asociados a cada una de las 12 secuencias elaboradas:

- Un paquete **SCORM 1.2** y un paquete **IMS** de cada una de las secuencias, para su integración por separado en un curso moodle. Para hacerlo, no hay más que cargar el archivo que se desee en un curso moodle y escoger la opción "insertar un paquete IMS" o "SCORM", según sea el caso. En el caso de los paquetes IMS, la primera vez que se ejecute, aparecerá un

mensaje pidiendo que se pulse el botón “implementar”. Para las siguientes ejecuciones ya no será necesario.

- Un archivo **elp** de cada una de las secuencias. Es el archivo original en el que fueron creadas. Es necesario tener instalado Exelearning para poder visualizarlos. Permiten modificar todos los elementos de las unidades y crear nuevos paquetes SCORM e IMS con dichas modificaciones.

En la carpeta “**mapas\_conceptuales**” se encuentran tres archivos para cada uno de los mapas conceptuales que acompañan a las unidades. Dos de ellos son imágenes (formatos **png** y **xcf**) y el tercero es el tipo de archivo asociado al programa CmapsTools (extensión **cmap**), con el que fueron elaborados dichos mapas. Para editarlos es necesario tener instalado CmapsTools.

En la carpeta “**applets\_geogebra**” se encuentran los archivos **ggb** asociados a cada uno de los applets geogebra que aparecen en las unidades elaboradas. Para editarlos es necesario tener instalado Geogebra. Se pueden incorporar a una secuencia Exelearning mediante el idevice “Applet de java”. Además, en esta misma carpeta se puede encontrar un archivo **html** para cada uno de los applets, por si se quieren incorporar a un curso moodle sin estar asociados a una secuencia Exelearning o para ejecutarlos directamente con un explorador web.

En la carpeta “**applets\_scratch**” se encuentran los archivos **sb** asociados a cada uno de los applets Scratch que aparecen en las unidades elaboradas. Para editarlos es necesario tener instalado Scratch. Se pueden incorporar a una secuencia Exelearning mediante el idevice “Applet de java”. Además de los

archivos sb, se pueden encontrar las imágenes utilizadas como fondos y objetos para cada applet.

En la carpeta “**videotutoriales**” se encuentran todos los videotutoriales que aparecen en las unidades, en formato flash (**swf**) y en formato Wink (**wnk**). Los archivos flash pueden ser visualizados con un explorador sin más que ejecutar el archivo **html** (con el mismo nombre) que los acompaña. Los archivos wnk permiten editar los videotutoriales. Para poder ejecutarlos es necesario tener instalado Wink. Además de los anteriores, también se incorporan archivos **sddoc** de cada uno de los vídeos. Estos archivos son el resultado final de las imágenes, elaboradas con la tableta gráfica, que fueron capturadas con Wink para realizar los vídeos. Para ejecutarlos es necesario tener instalado el programa SmoothDraw.

En la carpeta “**imagenes**” se encuentran todas las imágenes originales elaboradas para las unidades, excepto aquellas propias de los applets Scratch.