

DOCUMENTO TÉCNICO

Proyecto: “Pinaeso en 1º”

**Autor: Juan Luis García Díaz
Curso: 2016/2017
CPI Castro Baxoi de Miño**

DOCUMENTO TÉCNICO

Los objetos digitales educativos de este proyecto están elaborados sobre eXeLearning 2.1. Para la instalación de dicha herramienta de código abierto seguiremos los siguientes pasos dependiendo del sistema operativo que usemos:

- [GNU Linux](#)
- [Windows](#)
- [Macintosh](#)

GNU Linux

Si tu sistema operativo es Linux, tenemos que instalar eXeLearning en nuestro ordenador siguiendo los siguientes pasos:

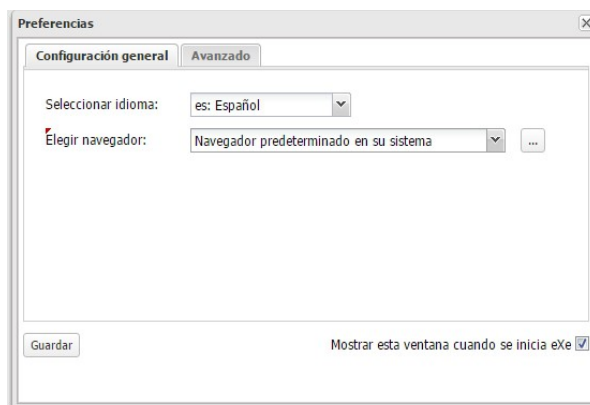
Paso 1. Descargar en <http://exelearning.net/descargas> la versión para Linux.

Paso 2. Guardar el archivo en el disco duro.

Paso 3. Instalar el paquete descargado ejecutando el archivo .deb y se lanzará el gestor de instalación.

Paso 4. Al finalizar se creará un acceso directo en la sección “Educación”.

Paso 5. Ejecutar eXeLearning por primera vez. Nos aparece la ventana de preferencias en donde seleccionaremos el idioma y el navegador sobre el que queremos trabajar. Si no queremos que aparezca dicha ventana cada vez que iniciamos eXeLearning, desmarcamos la casilla correspondiente. Finalmente, guardamos los cambios.



Windows

Si tu sistema operativo es Windows, tenemos que instalar eXeLearning en nuestro ordenador siguiendo los siguientes pasos:

Paso 1. Descargar en <http://exelearning.net/descargas> la versión para Windows.

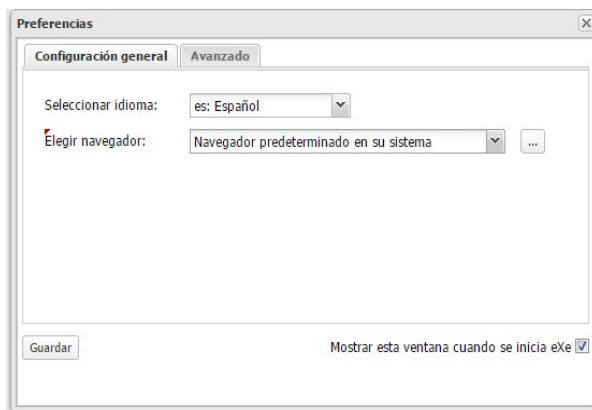
Paso 2. Guardar el archivo en el disco duro.

Paso 3. Instalar el paquete descargado ejecutando el archivo .exe y se lanzará el gestor

de instalación.

Paso 4. Al finalizar se creará un acceso directo dentro del menú “Inicio”.

Paso 5. Ejecutar eXeLearning por primera vez. Nos aparece la ventana de preferencias en donde seleccionaremos el idioma y el navegador sobre el que queremos trabajar. Si no queremos que aparezca dicha ventana cada vez que iniciamos eXeLearning, desmarcamos la casilla correspondiente. Finalmente, guardamos los cambios.



Macintosh

Si tu sistema operativo es Macintosh, tenemos que instalar eXeLearning en nuestro ordenador siguiendo los siguientes pasos:

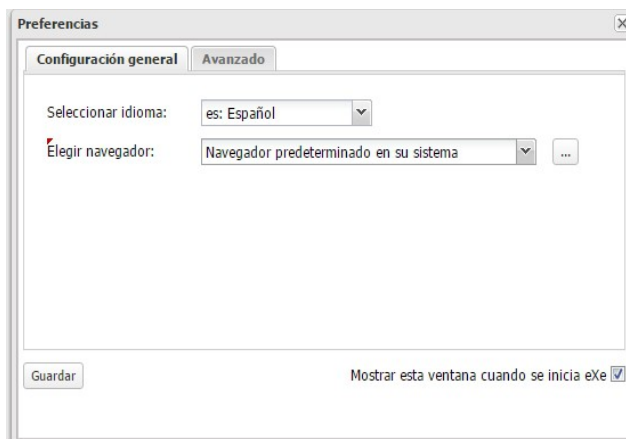
Paso 1. Descargar en <http://exelearning.net/descargas> la versión para Apple.

Paso 2. Guardar el archivo en el disco duro.

Paso 3. Pinchar en el archivo .dmg, y en la ventana emergente, arrastrar el icono de eXe a la carpeta “Aplicaciones”.

Paso 4. Al finalizar, eXeLearning estará en la carpeta “Aplicaciones”.

Paso 5. Ejecutar eXeLearning por primera vez. Nos aparece la ventana de preferencias en donde seleccionaremos el idioma y el navegador sobre el que queremos trabajar. Si no queremos que aparezca dicha ventana cada vez que iniciamos eXeLearning, desmarcamos la casilla correspondiente. Finalmente, guardamos los cambios.



Los archivos generados se han probado en un ordenador con sistema operativo Windows 7 bajo los navegadores Mozilla Firefox(45.0.1), Internet Explorer(versión 11) y Google Chrome(Versión 58.0.3029.110 (64-bit)). En dichos sistemas operativos han funcionado sin dificultad.

En dispositivos móviles con sistema operativo iOS 10 se han probado las aplicaciones de Scratch y GeoGebra. La primera de ellas se ha utilizado con el navegador Puffin que es uno de los que soporta Adobe Flash Player pero al necesitar pulsar teclas no funciona bien, incluso con un teclado inalámbrico. Sobre Safari o Chrome, no funciona. La aplicación de GeoGebra sí funciona sobre Safari y sobre Chrome.