



@tic. revista d'innovació educativa
E-ISSN: 1989-3477
attic@uv.es
Universitat de València
España

Navarro García, Francisco José; Climent Piqueras, Beatriz
eXelearning o cómo crear recursos educativos digitales con sencillez
@tic. revista d'innovació educativa, núm. 3, julio-diciembre, 2009, pp. 133-136
Universitat de València
Valencia, España

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349532299021>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en redalyc.org



eXelearning o cómo crear recursos educativos digitales con sencillez



Francisco José Navarro García
Profesor de Tecnología en la Educación Secundaria
franagar@gmail.com



Beatriz Climent Piqueras
Bibliotecaria y profesora asociada del Departament d'Història de la Ciència i Documentació Científica de la Universitat de València
beatriz.climent@uv.es

| Fecha presentación: 27/08/2009 | Aceptación: 30/09/2009 | Publicación: 04/12/2009

1. Introducción

eXelearning es un software libre utilizado en la docencia por las funcionalidades que ofrece. En este trabajo vamos a ver sus características y utilidades y cómo aplicarlas al desarrollo de recursos educativos.

El programa *eXelearning* es un editor XHTML que permite crear recursos multimedia interactivos sin necesidad de tener conocimientos de HTML ni de XML. Está especialmente indicado para la docencia por los *idevices* (módulos) que incorpora: actividades de verdadero/falso, de elección múltiple, etc., así como por los archivos que nos permite incluir a la hora de desarrollar nuestro recurso (vídeos, audio MP3 o imágenes).

Una de las características principales de *eXelearning* es la sencillez con la que se maneja, gracias al uso de hojas de estilo en cascada (CSS), permitiendo que nos concentremos en los contenidos y nos desprecupemos de la apariencia. Otra ventaja importante de *eXelearning* es la utilización del estándar SCORM, lo que facilita su implementación en una plataforma virtual, y la posibilidad que ofrece de crear un recurso abierto si así lo prefiere el autor, de forma que el trabajo que ha realizado un profesor lo puede modificar, completar o reducir otro docente según el uso que le vaya a dar con su alumnado.

2. ¿Por qué utilizar estándares?

Si introducimos en un buscador de Internet la palabra *célula*, seguro que obtenemos como resultado, entre otras cosas, varios recursos educativos que nos explican la estructura, partes y funciones de la célula. En muchos casos la explicación será muy parecida, las imágenes no diferirán mucho unas de otras y las funciones de la célula tampoco. En conclusión, un número x de docentes ha utilizado un tiempo determinado t, y todos ellos para generar el mismo recurso.

¿No sería mucho más beneficioso que estos profesores pudieran compartir un recurso y modelarlo según sus necesidades? ¿no coincidirán en muchos casos estas necesidades?

Según explica el CNICE en su informe sobre *Uso de estándares aplicados a TIC en educación*, el uso de estándares favorece:

- *La interoperabilidad.* Poder intercambiar y mezclar contenido de múltiples fuentes y poder usarlos directamente en distintos sistemas. Que sistemas diferentes puedan comunicarse, intercambiar información e interactuar de forma transparente.



- *La reusabilidad.* Que el contenido pueda ser agrupado, desagrupado y reutilizado de forma rápida y sencilla. Que los objetos del contenido digital puedan ensamblarse y utilizarse en un contexto distinto a aquél para el que fueron inicialmente diseñados.
- *La gestionabilidad.* Que el sistema pueda obtener y trazar la información adecuada sobre el usuario y el contenido.
- *La accesibilidad.* Que un usuario pueda acceder al contenido apropiado en el momento justo independientemente del dispositivo que utilice.
- *La durabilidad.* Que los consumidores no queden atrapados en una tecnología propietaria de una determinada empresa. Que no haya que hacer una inversión significativa para lograr la reutilización o la interoperabilidad.
- *La escalabilidad.* Que las tecnologías puedan configurarse para aumentar la funcionalidad, de modo que se pueda dar servicio a más usuarios respondiendo a las necesidades de la institución, y que esto no exija un esfuerzo económico desproporcionado.

Para obtener todos estos beneficios, se necesita que los recursos educativos diseñados por los docentes puedan ser almacenados y puestos a disposición de otros docentes de manera sencilla, para que estos puedan acceder a ellos, revisarlos y utilizarlos. Por ello, es necesario acordar un formato tecnológico normalizado en el que los recursos vayan a fabricarse y empaquetarse.

El estándar que utilizamos para almacenar recursos educativos es el SCORM¹, que permite crear objetos pedagógicos estructurados. Un recurso empaquetado utilizando este estándar contiene el material educativo y los metadatos que lo describen, esto es, una serie de ficheros con información adjunta que de una manera normalizada proporciona una idea acerca de la utilidad del recurso, sus autores, condiciones de uso, etc.

Todo el recurso es empaquetado en un único fichero tipo zip, que podrá ser enviado o almacenado para utilizarlo cuando sea conveniente en una plataforma LMS², lo que posibilita al docente despreocuparse de los problemas técnicos relacionados con la compatibilidad entre plataformas y poder centrarse en el uso específico del material.

Con esta idea y cumpliendo todos los requisitos anteriores nace el programa para crear recursos educativos eXelearning (eXe a partir de ahora). Este software ha sido desarrollado por la Universidad de Auckland, Nueva Zelanda, y la Tairawhiti Polytechnic.

3. ¿Qué es eXe?

Ante todo, eXe es software libre; no hay que comprar licencias ni pasar por los caprichos de los propietarios. Se encuentra disponible para Windows, Mac y Linux y lo podemos descargar de la página principal del proyecto eXe o en Eduforge.net.

Además, eXe es un editor XHTML que permite crear páginas web y recursos multimedia interactivos sin tener nociones de HTML ni de XML.

Tiene diferentes iDevices o módulos que nos permiten muchas utilidades a la hora de diseñar nuestro recurso: plantillas para crear aplicaciones en Java, actividades de lec-

tura, posibilidad de insertar vídeos, imágenes, archivos de sonido mp3, animaciones gif, ficheros adjuntos, actividades de completar huecos, pruebas de múltiples respuestas, actividades de verdadero-falso, navegación por páginas web externas o exámenes para comprobar el nivel alcanzado por los alumnos al final de la unidad.

eXe se ejecuta mientras se crean las actividades y/o materiales en el navegador, ya que este editor XHTML utiliza, según recomendación del consorcio W3C, hojas de estilo en cascada (CSS) que permiten centrarse en el contenido y despreocuparse de la apariencia.

Como navegador resulta conveniente utilizar Firefox, ya que Internet Explorer no da soporte de forma plena a las CSS.

eXe nos da la posibilidad de trabajar tanto *online* como *offline*. Si en un momento determinado no estamos conectados a la red, podemos seguir avanzando en la creación del recurso. Otra característica importante es que presenta la funcionalidad *WYSIWYG*³, de forma que podemos comprobar en cualquier momento el aspecto que va teniendo el diseño del recurso en nuestro navegador, sin necesidad de esperar a la publicación posterior para corregir errores de maquetación.

Una vez acabado nuestro recurso encontramos una de las mayores ventajas del eXe, la posibilidad de exportarlo a tres formatos distintos:

- HTML: en forma de carpeta autocontenido con un fichero index.html. Cuando ejecutemos este fichero el recurso arrancará en nuestro navegador.
- SCORM 1.2: Nos permitirá subir este recurso a un sistema LMS (*Moodle*, etc.).
- IMS: *Content package* que también permite exportar nuestros recursos a portales LMS.

4. Analizando el eXe

eXe está compuesto por varios menús, entre los que destacan:

- *Menú fichero:* Nos permite abrir, guardar, cerrar, nombrar o imprimir el archivo con el que estamos trabajando. También incluye la opción de *exportar* a los formatos explicados anteriormente y la de *combinar*, es decir, insertar un fichero dentro de otro trabajo ya creado. Por ejemplo, si hemos encontrado en el repositorio de recursos OCW de la Universitat de València un apartado que nos interesaría incluir en nuestro recurso, eXe nos da la opción de incluirlo. También podemos realizar la operación contraria, extraer apartados de nuestro contenido que en un momento determinado no queremos utilizar.

- *Menú herramientas:* Presenta las utilidades *editor iDevice*, *preferencias* y *actualizar vista*. El *editor iDevice* permite crear nuevos tipos de actividades o editar las que lleva el programa de serie. En el submenú *Preferencias* podemos escoger el idioma en el que vamos a trabajar. *Actualizar vista* nos permite comprobar el estado actual de nuestro trabajo.

- *Menú Estilos:* Permite variar la apariencia del recurso que hemos utilizado. Presenta 7 plantillas diferentes y la posibilidad de crear las nuestras propias mediante el uso de CSS.

¹ Sharable Content Object Referente Model. Modelo de referencia para objetos de contenido compartibles.

² LMS, Learning Management System o sistema de gestión de contenidos educativos.

³ WYSIWYG son las iniciales de What You See Is What You Get, lo que ves es lo que obtienes.

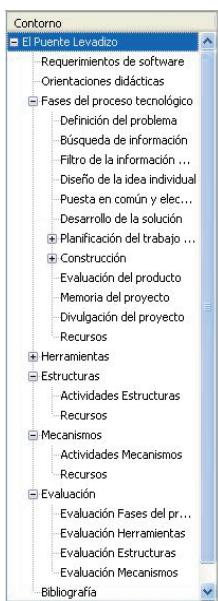


Figura 1. Clasificación de un recurso

· **Menú Ayuda:** Nos permite consultar un manual en línea de eXe, hacer un informe con los errores que se han producido al ejecutar la versión instalada o chatear con los desarrolladores de eXe.

· **Menú propiedades:** Con tres submenús donde se encuentran los datos del autor del recurso, la licencia del recurso, y su descripción y clasificación, que por defecto es Tema>Sección>Apartado (véase Figura 1). En *Metadata* pondremos las palabras clave, para afinar las consultas en los buscadores y facilitar el intercambio de recursos.

5. Tipos de iDevices

Tenemos una gran variedad de iDevices para ir generando nuestro recurso. Algunos de los más destacados son:

· **Texto libre.** Nos servirá para la edición de la parte teórica del recurso.

Aquí podemos incluir imágenes, ecuaciones matemáticas, películas de vídeo, archivos sonoros, animaciones digitales, ficheros adjuntos, tablas y por supuesto, texto (Figura 2).

· **Actividades.** Dentro de este apartado existen varios tipos de actividades: actividades de espacios en blanco (Figura 4), de elección múltiple (Figura 5), de verdadero y falso (Figura 6), etc. Todas estas actividades se utilizan como formulario de autoevaluación para los alumnos.

· **Sitios web.** Nos permite insertar en el recurso páginas web externas, indicando la URL y las dimensiones del recuadro. Funcionará únicamente cuando estemos conectados a Internet.

· **RSS.** Se puede incluir una sindicación de los contenidos o noticias que elijamos.

· **Prueba SCORM:** Sirve para diseñar exámenes que evaluarán el nivel de aprendizaje.

Existen algunos otros iDevices que también podemos incluir en nuestro recurso y la opción de diseñar nuevos iDevices y guardarlos para utilizarlos posteriormente (Figura 3).

6. Ya he diseñado mi recurso

Una vez hemos concluido el diseño del recurso, nos queda por definir la licencia de uso que queremos que tenga. Creative Commons nos ofrece distintas posibilidades, pero en nuestro caso, para cumplir el objetivo de favorecer la adap-

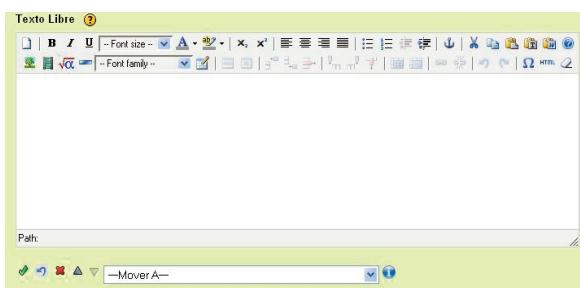


Figura 2. iDevice de texto libre en el editor de eXe

tabilidad del recurso y el ahorro de tiempo por parte de otros docentes, podemos elegir una licencia que incluya el reconocimiento de autoría, su uso no comercial y la posibilidad de modificación.

El último paso consiste en decidir la exportación del recurso: podemos hacerlo en formato html y cargarlo directamente en nuestro navegador, o utilizar los formatos SCORM 1.2 o IMS y exportarlo a la plataforma e-learning con la que trabajemos.

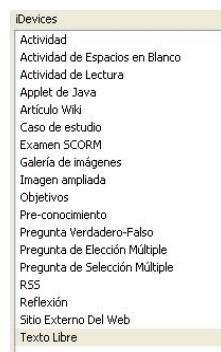


Figura 3. Menú de iDevices

7. Conclusión

eXeLearning es una herramienta de manejo sencillo y que ofrece muchas utilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto si la usamos en la docencia virtual como si lo hacemos como apoyo al proceso de docencia presencial. Además, ofrece todas las ventajas del software libre, favoreciendo la adaptabilidad e intercambio de nuestros recursos educativos. Un ejemplo del uso del software eXe es el recurso *El*

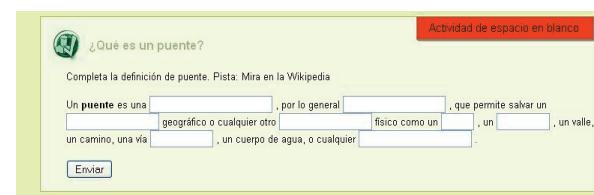


Figura 4. Actividad de espacio en blanco tal como quedaría en nuestro navegador



Figura 5. Actividad de elección múltiple tal como quedaría en nuestro navegador

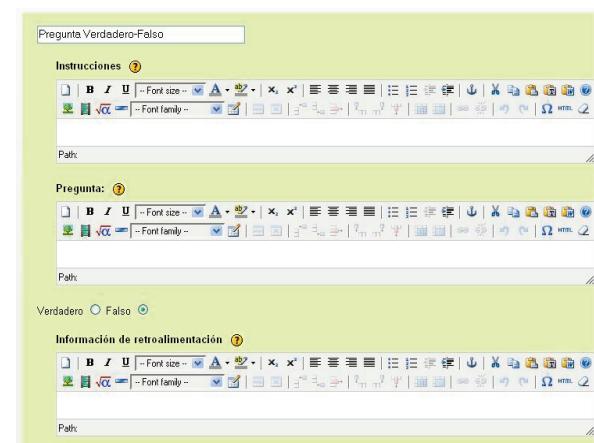


Figura 6. iDevice pregunta de Verdadero/Falso en el editor de eXe

puente levadizo , diseñado como apoyo a la docencia presencial de alumnos de Tecnología de 1º ESO, y probado con resultados muy positivos.

eXe es además una herramienta flexible: al ofrecernos tantas posibilidades de *iDevices*, su uso se puede recomendar para cualquier nivel educativo, desde primaria hasta las enseñanzas universitarias.

8. Bibliografía

eXeLearning. [Wiki] <http://wiki.exe-spain.es/doku.php>

Fecha de consulta, 17.08.2009

CNICE. *Uso de estándares aplicados a TIC en educación*

<http://ares.cnice.mec.es/informes/16/index.htm>

Fecha de consulta, 17.08.2009

Benimeli Moncho, Aurora, Ferrando García, Carles; Hernández Doménech, Alejandro; Mena Llidó, Salvador (2008). *Manual d'eXelearning en català/valencià*. <http://www.iesgabrielciscar.org/eXe/> Fecha de consulta, 17.08.2009

Pernías, Pedro. Creación de contenidos educativos abiertos con herramientas libres. http://www.exe-spain.es/biblioteca/OERs_con_herramientas_liberes.pdf Fecha de consulta, 17.08.2009

W3C Oficina española. *Guía breve de CSS*.

<http://www.w3c.es/divulgacion/guiasbreves/HojasEstilo> Fecha de consulta, 16.08.2009

| Cita recomendada de este artículo

Navarro García, Francisco José y Climent Piqueras, Beatriz (2009). *eXelearning o cómo crear recursos educativos digitales con sencillez. @tic. revista d'innovació educativa.* (nº 3). URL. Fecha de consulta, dd/mm/aa

