



eXeLearning en ABP (y más...)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Febrero 2019

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 104438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-19-135-9

NIPO (formato pdf) 847-19-134-3

DOI (formato pdf) 104438/2695-4176_OTEpdf1_2019_847-19-134-3

eXeLearning en ABP (y más...)

por Ignacio Gros para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



 @ignaciogros



El autor de este artículo

Ignacio Gros es diseñador y programador web especializado en educación, accesibilidad y desarrollo web con estándares. Trabaja en proyectos con fines sociales o educativos. Participa en varios proyectos educativos de la Plataforma Tecnológica Educamadrid (Comunidad de Madrid) y coordina, junto al [CEDEC](#) (Centro Nacional de Desarrollo Curricular en Sistemas no Propietarios), el desarrollo de la herramienta de autor eXeLearning.

Ha impartido clases a becarios en el INTEF, generado numerosos contenidos para formación online, e impartido formación en empresas y en FP de Grado Superior (Informática) en la Comunidad de Madrid.

@ignaciogros quiere dar las gracias a [@pablonimo](#) por colaborar en la redacción de este artículo y compartir sus ideas sobre “eXe” y los REA.



Introducción

Trabajemos por proyectos o no, el uso de las TIC en la enseñanza genera muchas preguntas entre los docentes, y a menudo se debate sobre cuándo y dónde se deben emplear e incluso sobre su necesidad. Por eso resulta interesante encontrar soluciones como [eXeLearning](#), una herramienta gratuita y de fácil manejo que nos permite crear, combinar y reutilizar Recursos Educativos Abiertos para mejorar el aprendizaje, sin necesidad de convertirnos en expertos informáticos ni de utilizar las TIC para todo.



La Herramienta

eXeLearning es un programa libre y abierto (tiene licencia GPL2+) para crear contenidos educativos de una manera sencilla. Nació en Nueva Zelanda hace ya más de una década, y desde entonces no ha dejado de mejorar y ganar adeptos en el mundo de la educación.

En el año 2012, el [INTEF](#) (Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado) asumió la coordinación del proyecto apoyado por diferentes organismos públicos y empresas. Hoy, eXeLearning está más vivo que nunca, y es una excelente opción para elaborar contenidos digitales educativos. Además de contar con un equipo de desarrolladores, eXeLearning se mantiene gracias al trabajo de personas voluntarias que creen en esta herramienta y quieren ayudar a los docentes en la creación y publicación de recursos educativos.

Con eXeLearning puedes crear páginas web completas con cualquier tipo de contenido (texto, imágenes, vídeos, notación musical, actividades interactivas...). Permite exportar los contenidos en diferentes formatos, incluyendo estándares educativos como SCORM o IMS para trabajar con plataformas como Moodle. Los contenidos generados con eXeLearning se ven bien en cualquier dispositivo (ordenador de sobremesa, portátil, tablet o móvil) y puedes elegir cómo se presentan o crear tu propio diseño. También sirve para crear libros electrónicos en formato ePub, y permite catalogar los contenidos y publicarlos en repositorios de recursos educativos como [Procomún](#).



Explicación del uso en el ámbito educativo

eXeLearning en un programa orientado a la educación. No ofrece a los docentes soluciones tecnológicas complejas para dinamizar las clases, sino un entorno de fácil manejo para crear, reutilizar y compartir contenidos educativos que nos ayuden en nuestra labor docente. Es, entre otras cosas, una aplicación ideal para la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA) orientados a Aprendizaje Basado en Proyectos; una herramienta sencilla con carácter transformador, que puede ser utilizada por cualquier docente, use o no las TIC en el aula de manera habitual.

RECURSOS EDUCATIVOS ABIERTOS

Los REA son materiales de enseñanza que pueden ser utilizados, adaptados y distribuidos de manera gratuita.

Un REA permite revisar, combinar, reutilizar y redistribuir sus contenidos. Hay millones de recursos gratuitos a nuestra disposición y podemos adaptarlos a nuestras necesidades. ¡Su licencia lo permite! Muchos de estos REA plantean interesantes propuestas metodológicas que podemos poner en práctica en el aula. eXeLearning es una herramienta ideal para la creación y modificación de estos materiales libres: genera contenidos en diferentes formatos y está pensado para que puedan ser compartidos y reutilizados.



Metodología y Didáctica Aplicada

Aunque he usado eXeLearning en el aula muchas veces, no voy a hablar de un uso propio, sino de una experiencia con un recurso creado con eXeLearning en el colegio de mi hijo, lo cual me hace todavía más ilusión. Os pongo como ejemplo, la reutilización de un REA:

Dos profesoras del País Vasco, Susana López y Berta Martínez, elaboraron con eXeLearning un magnífico Recurso Educativo Abierto de educación emocional llamado “Emoción, claqueta y acción”, y lo compartieron, con licencia abierta (Creative Commons BY-SA), en la web del Proyecto EDIA, un banco público de contenidos educativos para Primaria, Secundaria, Bachillerato y FP (entrad, que no tiene desperdicio).

Las maestras del centro, una pequeña escuela rural de Navafría (Segovia), descargaron el REA y lo adaptaron a sus necesidades. En la web de EDIA puedes descargar el código fuente de los recursos, y después adaptarlos con eXeLearning. Luego puedes incluso redistribuirlos. ¡La licencia y la aplicación lo permiten!

El contenido tiene todo lo necesario para su puesta en práctica: una temporalización realista, referencias curriculares, una guía para evaluar... Además, es modular, de manera que puedes quitar y poner lo que necesites para que el REA tenga sentido en tu contexto. Los REA de EDIA también incluyen tareas vinculadas al uso de las TIC en el aula pensadas para ser combinadas con actividades de otro tipo.

En el colegio de mi hijo, el REA, orientado inicialmente a alumnos de tercer ciclo de Primaria y que proponía como producto final una película, se convirtió en un proyecto de centro, en el que alumnos de Infantil y Primaria de tres aulas diferentes crearon juntos una obra de teatro con títeres titulada “Se rueda...”. La interpretaron en el Festival Titiricole de Segovia y fue todo un éxito.

Partiendo de un Recurso Educativo Abierto elaborado con eXeLearning y fácilmente adaptable, niños y niñas investigaron, reflexionaron, crearon y aprendieron mucho sobre el funcionamiento de las emociones y el cerebro (entre otras cosas).

Yo, como docente, aún no he hecho un uso de eXeLearning tan loable, pero sí lo he usado mucho.

Con esta herramienta he creado contenidos que mis alumnos de FP de Grado Superior de Informática (“Lenguajes de marcas”) han utilizado como alternativa a los apuntes o el libro de texto. Se trata de una asignatura técnica, pero con eXeLearning se puede hacer lo mismo para cualquier otra materia.

También he usado eXeLearning para crear material de apoyo para esas y otras clases y ponencias. Me resulta mucho más fácil de usar que PowerPoint u otros programas similares, y los contenidos que genera, mucho más sencillos de visualizar y adaptar.

En numerosas ocasiones he usado eXeLearning para crear materiales dirigidos a formación online, exportando los contenidos en formato IMS para luego publicarlos en Moodle (con IMS o SCORM se pueden publicar contenidos en muchas plataformas de aprendizaje).

Por último, aunque no tanto, he usado eXeLearning con los alumnos, sugiriéndoles la herramienta para la maquetación del resultado final de un proyecto. Crear una página web navegable con vídeos, imágenes, pestañas y otros efectos, que se ve bien en un móvil, etc. puede ser más motivador que entregar otro documento de Word.

El último paso, tras crear y reutilizar recursos educativos con eXeLearning, es compartirlos. Los materiales de “Lenguajes de marcas” de los que hablaba tienen licencia Creative Commons. Si alguien los quiere, se los paso. Podéis usarlos tal cual o cambiar lo que os apetezca antes de hacerlo, y podéis distribuirlos, con o sin cambios, porque su licencia lo permite.

Esa sería la manera más sencilla de compartir. La más completa, y más efectiva, es subir nuestro REA a un repositorio público como Procomún o EDIA. Así cualquier profesor podrá encontrarlo y usarlo. Quien sabe: tal vez se anime y acabe compartiendo otro Recurso Educativo Abierto hecho con eXeLearning. Creo que ese es el espíritu de este programa.



Cristina Valdera. 7 claves para la creación de REA (CC BY-SA)



Valoración Personal

eXeLearning me gusta: es gratuito y libre, está disponible para Linux, Windows y Mac, es sencillo y no pretende imponer nada a quien lo usa. Es un editor libre, flexible y fácil de usar y creo que es una herramienta ideal para quienes creemos en los Recursos Educativos Abiertos pero se nos escapan las soluciones complejas y de dudoso enfoque educativo que algunas compañías nos proponen.

Antes, usar eXeLearning resultaba más complicado, porque es un programa con muchas opciones y costaba dar los primeros pasos, pero desde la versión 2.2, cuenta con una vista normal, con las opciones de uso más habitual, y otra avanzada. Esta versión también incorpora plantillas, para poder crear materiales partiendo de las mismas, y una pequeña guía integrada en el menú "Ayuda" que nos explica, en cinco pequeños puntos, cómo dar nuestros primeros pasos con eXeLearning. También incorpora un iDevice (así es como se llaman los bloques que podemos añadir a nuestras páginas) para ABP, que nos permite crear y distinguir visualmente una tarea, información relacionada o un diario de aprendizaje.



Recomendación final

Creo que cualquier docente que busque una manera de crear contenidos educativos sin complicaciones y visualmente atractivos debería probar eXeLearning y conocer y usar los REA creados por otros profesores. También animo a las personas que ya usan la aplicación a compartir sus contenidos. Contribuir a la transformación digital y metodológica en los centros para mejorar el aprendizaje es muy gratificante.





Información y materiales complementarios

Documentación y software oficiales

- ▶ Página web de eXeLearning: <http://exelearning.net/>
- ▶ Descarga del programa (para Linux, Windows y Mac): <http://exelearning.net/descargas/>
- ▶ Ayuda y manual de usuario: <http://exelearning.net/ayuda/>
- ▶ Foros (usuarios y programadores responden a nuestras dudas): <http://exelearning.net/forums/>

Páginas de recursos

- ▶ Recursos Educativos Abiertos del Proyecto EDIA (hechos con eXeLearning): <http://cedec.intef.es/recursos/>
- ▶ Procomún (Red de Recursos Educativos en Abierto): <https://procomun.educalab.es/es>
- ▶ Guía para creadores de recursos educativos abiertos: <http://cedec.intef.es/guia-para-la-creacion-de-recursos-educativos-abiertos-proyecto-edia-2017/>

Ejemplos de recursos y experiencias

- ▶ 6 experiencias de aula con Recursos Educativos Abiertos: <http://cedec.intef.es/ii-jornadas-edia-6-experiencias-de-aula-con-recursos-educativos-abiertos/>
- ▶ Una presentación hecha con eXeLearning (usa la tecla M para ocultar el menú y navega usando las flechas del teclado): <http://gros.es/ponencias/2018/jornadas-edia/index.html>
- ▶ eXeLearning fuera del aula (un sitio web completo creado con eXeLearning): <http://www.ecologistasdesegovia.org/archivos/2017/ozono-troposferico/>
- ▶ Otros materiales hechos con eXeLearning (cursos de programación web): <https://www.educa2.madrid.org/web/recursostic/inicio/-visor/cursos-de-programacion-web>

Derechos de uso

- ▶ Las imágenes han sido realizadas por el autor, siendo capturas de las aplicaciones. Todas ellas son publicadas bajo licencia CC-by-sa 4.0, al igual que el texto creado expresamente para este artículo.
- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.

