

EXEARNING: POTENCIALIDADES DE UNA HERRAMIENTA DE AUTOR CONCEBIDA PARA LA CREACIÓN DE REA

Alejandro Héctor González

agonzalez@lidi.info.unlp.edu.ar

III LIDI, Instituto de Investigación en Informática,
Universidad Nacional de La Plata (UNLP), La Plata, Argentina

Alcira Vallejo

vallejoalcira@gmail.com

Comisión de Investigaciones Científicas
de la Pcia. de Buenos Aires (CIC), La Plata, Argentina

....

2. Aplicación de TIC para la creación y uso de PEA.

Resumen

Este artículo analiza las capacidades de las herramientas de autor en el proceso de creación de Recursos Educativos Abiertos (REA), indagando particularmente las potencialidades y limitaciones de la herramienta eXeLearning. Las herramientas de autor son aplicaciones informáticas que facilitan a los usuarios la creación, publicación y gestión de materiales educativos en formato digital, para ser utilizados en educación a distancia mediada por TICs. Estas herramientas generan materiales que una vez compilados y exportados funcionan de forma independiente del programa que los generó. Permiten crear materiales multimedia, combinando contenido textual con imágenes, sonido, videos y actividades interactivas, desde una interfaz amigable e intuitiva, que no requiere conocimientos de programación, ya que se basan en un conjunto de plantillas predeterminadas y cuentan con posibilidades de personalización, además de guías y ayudas para su uso. El carácter gratuito y de código abierto de eXeLearning, juntamente con sus amplias prestaciones, lo convalidó como herramienta de elección para el desarrollo de un curso destinado a la formación de profesores con el objetivo de ampliar las capacidades estratégicas de los docentes en el uso de tecnología informática aplicada en educación, promoviendo la producción, utilización y reutilización de REA. El curso teórico-práctico sobre el manejo de eXeLearning forma parte del "Ciclo de formación para la gestión de proyectos de Educación a distancia", desarrollado por la Dirección General de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de La Plata. Los productos desarrollados en el curso por los participantes se encuentran en proceso de optimización y licenciamiento Creative Commons para su almacenamiento en el repositorio para REA del SEDICI: "Servicio de Difusión de la Creación Intelectual" de la UNLP (<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/34144>). Se realizó un análisis de las diferentes implementaciones del curso. Se presenta como resultado que la herramienta eXeLearning puede conseguir diseños altamente flexibles, debido a su gran adaptabilidad, posibilidades de personalización de los diferentes módulos con los que cuenta, además de su capacidad para

carga de metadatos y empaquetamiento estandarizado. Los recursos creados en eXeLearning pueden exportarse, entre otros formatos, como sitios web completos (páginas web navegables) con diseño responsive, adaptables a cualquier dispositivo. El programa permite insertar contenidos interactivos (diferentes tipos de cuestionarios y actividades) en cada página, incluir JavaScript y código HTML, exportar los contenidos creados en diferentes formatos: HTML5 o XHTML, ePub3 (estándar abierto para libros electrónicos), IMS o SCORM (estándares educativos) y permite también catalogar los contenidos con diferentes modelos de metadatos. Las perspectivas a futuro contemplan el incentivo de Prácticas Educativas Abiertas para el diseño de estrategias para la producción de REA.

Palabras clave: Recursos Educativos Abiertos, REA, eXeLearning, herramientas de autor, diseño instruccional.

Bibliografía

Ref. 1. S. Acevedo, S. Realini, G. Rabajoli “Recursos Educativos Digitales Abiertos (REA). Compartir y colaborar”. III Foro de Innovaciones Educativas y el I Foro de Experiencias Educativas Semi-presenciales, 2009

Ref. 2. B. Santana, C. Rossini, N. De Luca Preto, organizadores. “Recursos educacionales abiertos: prácticas colaborativas y políticas públicas”, Salvador: EDUFBA; São Paulo: Casa da Cultura Digital, 2013

Ref. 3. L. Violini; C.V. Sanz, “Herramientas de Autor para la creación de Objetos de Aprendizaje. Estado del arte”, XXII Congreso Argentino de Ciencias de la Computación (CACIC 2016), 2016

Webgrafía

RefW. 1. Editor de recursos educativos interactivos gratuito y de código abierto.
<http://exelearning.net>

RefW. 2. A. Turrent, “El diseño instruccional y su importancia en la elaboración de materiales de apoyo didáctico, 2004

http://www.uls.edu.mx/~edudist1/nuevas_tecnologias/lecturas/modulo2/El%20dise%F1o%20instruccional.pdf

RefW. 3. Metodología CROA de la Universidad Nacional de La Plata,
<http://croa.info.unlp.edu.ar/wp-content/uploads/2016/03/Metodolog%C3%ADa-CROA-Dise%C3%B1o-y-producci%C3%B3n-de-OA.pdf>