

1. Fundamentos de eXelearning. Que actividades se poden crear?

1

¿Que é eXelearning?

eXeLearning é un programa de autor para o desenvolvemento de contidos.

Foi creado pola **Auckland University of Technology** e a **Tairāwhiti Polytechnic** e financiado polo **Tertiary Education Commission** de Nova Zelandia

Trátase dunha ferramenta indicada especialmente para os docentes, coa finalidade de desenvolver e publicar materiais de ensino-aprendizaxe a través da web.

Esta aplicación permite aos usuarios crear os seus propios proxectos multimedia sen saber nada de programación, co que o profesorado pode desenvolver e publicar contidos ou materiais de aprendizaxe sen a necesidade de coñecer en profundidade o HTML, o XML, ou aplicacións complicadas para publicar en Internet

Isto convérteo nunha ferramenta de grande importancia a nivel didáctico, porque permite a creación de obxectos dixitais interactivos moi diversos.

Aínda que a realidade da web 2.0, con todas as súas inmensas posibilidades educativas, está aí, o seu aproveitamento vese diminuído porque unha boa parte do profesorado carece dos coñecementos técnicos e destrezas precisas para acceder ou - moito mellor- crear os seus propios contidos e/ou actividades no contorno web.

O programa eXelearning permite superar os seguintes impedimentos:

- De sempre, o software de elaboración de contidos para a Web requeriu un alto grao de coñecementos técnicos, o que consome moito tempo e moito esforzo... e moitas ganas.
- Ademais, o papel do profesorado debe ser fundamentalmente educativo e non dispersar os seus esforzos en cuestións técnicas complexas que o distraian da súa función: a de elaborar uns bos contidos, antes que perderse en labirintos que atinxen mais á forma de presentalos ao alumnado.
- A multiplicación dos chamados **LMS** (Learning Management System, ou sistemas de xestión da aprendizaxe), que permiten publicar contidos en liña en diversas plataformas (Moodle, Dokeos, Chamillo, Helvia, etc.). Con todo, estes



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



LMS non ofrecen ferramentas sofisticadas para crear contido Web, aínda que si poden incorporar o material elaborado con eXe. É máis: a portabilidade chega ao extremo de non ser necesaria a instalación, xa que pode levarse unha versión portátil do software nun medio de almacenamento tal como unha memoria USB.

- A maior parte dos LMS precisan estar en liña para elaborar contidos, o que limita o traballo de autores que teñen baixa ou nula conectividade. eXelearning está creado como un ferramenta "fóra de liña" para que se poida producir contidos sen necesidade de conexión.

Que actividades se poden crear?

Vantaxes de eXelearning

- Con eXe, o profesorado pode desenvolver unha configuración de creación de contidos educativos personalizada e adaptada ás súas necesidades e intereses, creando recursos doados de manter e poñer ao día.
- A sección "**Contorno**" da páxina de **propiedades** permítelle aos usuarios deseñar un contorno que exprese a súa propia estrutura e taxonomía preferida. Por exemplo, indo en orde de profundidade, poden poñer Tópico-Sección-Unidade ou Libro-Capítulo-Verso, etc. Isto pode establecerse antes de comezar o proxecto ou mentres o recurso está a construírse.
- Ademais, a **ampla variedade** de exportación en eXe permite empacar o contido de diversas formas, segundo sexa o seu destino. Os recursos poden empacarse como un **web site**, listo para publicar, como unha soa **páxina web** grande, un **arquivo de SCORM** ou un **arquivo de IMS** que permite o recurso ser importado nos **LMSs**, como é o caso de **Moodle**.

Que actividades se poden facer con eXelearning?

- Permite engadir elementos multimedia ás nosas páxinas (imaxes, vídeo, audio, animacións, expresións matemáticas...) grazas ao catálogo de ferramentas de eXe Learning.
- Conta con cinco follas de estilo.



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez



- Permite gardar ou exportar o proxecto como sitio web, de xeito que poderemos usalo fóra de liña ou, se queremos, en liña e en paquetes estándar SCORM, IMS CP (que nos permiten usalo en Moodle ou noutras plataformas educativas).
- Permite estruturar e secuenciar os contidos, así como engadir tarefas e actividades de forma que posibilita a creación de cursos virtuais.
- Permite a o traballo colaborativo para a creación de materiais en equipo e o reemprego dos materiais xa elaborados.
- Exelearning é multiplataforma. Grazas á linguaxe de programación no que se desenvolveu é unha aplicación que pode empregarse en sistemas con software propietario (Windows) ou sistemas de software libre (Linux).
- Posúe múltiples Ferramentas de contidos (IDevices) que como máis adiante se verá, son pequenos módulos pedagóxicos que nos axudarán a desenvolver a estrutura e deseño dunha unidade didáctica, dun curso ou dun simple recurso puntual para traballar calquera aspecto dun área ou materia concreta.

eXeLearning na rede

Podes atopar máis información sobre eXelearning nas seguintes direccións:

Páxina oficial de eXelearning: <http://www.exelearning.org> (en inglés).

Hai páxinas en español:

<http://www.exe-spain.é/>

co seu wiki: <http://wiki.exe-spain.é/doku.php>

Módulo titorial:

<http://didacticatic.educacontic.es/curso/herramientas-de-autordesarrollo-contenidos/exelearning-creacion-de-contenidos-educativos>



Pilar Anta Fernández
Xosé Duyos Vázquez

