

# ¿Qué puede hacer eXeLearning por mí y mi alumnado?

Hemos decidido iniciar este artículo sobre la herramienta de software libre eXeLearning posponiendo la explicación en profundidad y, sorprendentemente, comenzar hablando de otros temas como pueden ser los Recursos Educativos Abiertos (REA) y las redes docentes.

¿Sorprendentemente? Realmente, no. Partamos de la definición de REA.

La UNESCO (2019) define los REA así: "Los recursos educativos abiertos (REA) son materiales didácticos, de aprendizaje o investigación que se encuentran en el dominio público o que se publican con licencias de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución gratuitos".

En esta cadena de uso, adaptación y distribución sin costo alguno, eXeLearning tiene mucho que aportar porque no es solo una herramienta de creación de contenidos digitales interactivos, sino que es la herramienta digital óptima para esta labor. Es decir, gracias a eXeLearning podemos **tener a mano, en nuestro poder y de manera legal todo el banco de recursos que los repositorios institucionales ofrecen para su uso didáctico en el aula** (como el Proyecto EDIA de Cedec, el Proyecto IEDA de la Junta de Andalucía o el Proyecto CREA de la Junta de Extremadura) **más el material que de manera particular publican otros docentes en las redes**. ¿Increíble, no?

Gracias a eXeLearning estos recursos son descargables en nuestro ordenador y completamente modificables: en extensión o número de páginas y en los contenidos, textos, imágenes, vídeos, hipervínculos o ficheros adjuntos de cada página... Añadiendo o quitando todo lo que nuestra imaginación y saber docente desee y necesite.

eXeLearning permite que estas adaptaciones del recurso original pueden ser publicadas y compartidas en plataformas, repositorios y redes sociales, favoreciendo la distribución libre del conocimiento, poniendo en contacto a docentes y contribuyendo a ese maravilloso #claustrvirtual, siempre deseoso de ayudar y compartir. Es muy esperanzador saber que gracias a otro profesorado conectado en red no trabajamos en soledad, porque podemos hallar colegas con quienes conectar y compartir materiales más allá del espacio físico de nuestro centro.

[Vídeo: Hay que ver lo que está cambiando la educación... Los REA.](#)



## ¿Qué puede hacer eXeLearning por mí y mi alumnado?

Con eXeLearning podemos **crear materiales digitales completos con cualquier tipo de contenido** (texto, imágenes, videos, links, archivos, actividades interactivas...) y podemos elegir diversos estilos o bien crear un estilo propio de manera sencilla.

EXEARNING: HERRAMIENTA DE AUTOR DE CONTENIDOS EDUCATIVOS

**EXEARNING**

Editor de recursos educativos interactivos gratuito y de código abierto.



**COMUNIDAD**

Personas voluntarias, administraciones públicas y empresas colaboran activamente para la continua mejora de exelearning y el impulso de nuevos desarrollos, ofreciendo además soporte y ayuda a los usuarios a través de los foros en exelearning.net.

QUÉ VENTAJAS OFRECE

- Software libre (gratuito y de código abierto).
- Muy fácil de usar.
- Ideal para uso educativo.
- Multiplataforma (Linux, Windows, iOS).
- Responsive design (contenidos listos para móvil, tablet, sobremesa...).
- Acceso al código fuente.
- Diseño de plantillas personalizadas.

QUÉ SE PUEDE HACER

- Crear un sitio web completo con páginas y estructura personalizadas.
- Escribir textos.
- Incluir imágenes, sonidos, videos y efectos.
- Embeber elementos multimedia.
- Crear actividades interactivas de autoevaluación.
- Incluir actividades realizadas con otras aplicaciones.

EN QUÉ FORMATO EXPORTA

- Sitio web navegable (html).
- Estándares educativos SCORM e IMS (Moodle y otros LMS).
- ePub3 (libro electrónico).
- Página HTML única para imprimir.

Más información y descargas en [exelearning.net](http://exelearning.net).







En el caso de Andalucía, se ha desarrollado el estilo **EducaAnd**, que incorpora las indicaciones del DUA (Diseño universal para el Aprendizaje) para facilitar de manera inclusiva el acceso a los contenidos y que contempla dos versiones: una para [escolares](#), dirigido al alumnado hasta Segundo Ciclo de Primaria, y otra para [personas adultas](#), indicado para usar desde Tercer Ciclo de Primaria en adelante.



Pero, además, eXeLearning añade un plus de calidad porque:

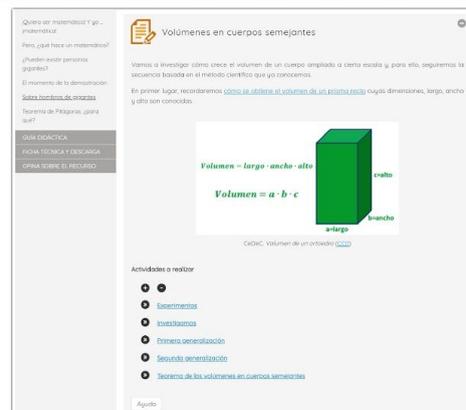
1. Permite generar un material digital e interactivo **independiente de cualquier empresa**, evitando los vicios que la dependencia de una corporación conlleva: los materiales creados carecen de marca de agua, no existe una versión premium a la que se accede solo pagando, o, mejor aún, con eXeLearning nos aseguramos de que nuestros materiales perduran para siempre, no quedando al arbitrio de una empresa que, de repente, puede desaparecer. Además, eXelearning es software libre y gratuito en continua mejora y desarrollo.
2. El material que hemos generado va a estar **siempre en nuestro poder**. El material generado se almacena en nuestro ordenador y a partir de aquí se publica en diversas plataformas, como Graasp o Moodle para que lo visualice el alumnado, o bien, se ofrece como un libro electrónico ePub. El hecho de poder almacenar el material en nuestro escritorio nos da poder sobre el mismo y evita que desaparezca como ha ocurrido con materiales publicados en entornos ya obsoletos, como por ejemplo, Wikispaces o Google Plus.
3. eXeLearning es **multiplataforma** por lo que se puede usar en cualquier sistema operativo (Windows, IOS o Linux) y con ordenador de sobremesa, portátil o tablet.

4. Los contenidos generados se **visualizan de manera óptima** en dispositivos móviles porque eXeLearning realiza materiales con diseño responsive, adecuando los contenidos al ancho de la pantalla, simplificando elementos y distribuyéndolos correctamente para que no se solapen.
5. Pueden **integrarse materiales generados con otra herramienta**: podemos incluir documentos de SlideShare, Drive, actividades de H5p, Genially, Padlet y un largo etcétera.
6. Las propias características técnicas de eXeLearning ofrecen opciones para atender a la **accesibilidad**, muy específicamente con respecto a la inclusión de imágenes, hipervínculos y vídeos. Todo ello simplifica el diseño de materiales desde una **perspectiva DUA**.
7. Los contenidos generados son **modulares** por lo que se puede descargar un módulo de contenidos ya terminado, por ejemplo una página, e incluirla en un nuevo material que se esté elaborando. Esta capacidad ayuda a optimizar el tiempo de trabajo docente.
8. Los materiales generados ofrecen un **acabado de calidad** porque en la base del desarrollo del proyecto se halla una comunidad muy atenta a las necesidades del profesorado en las aulas. Un buen uso de eXeLearning favorece que el material sea muy diferente a un texto plano, incluyendo efectos y utilidades que dinamizan la presentación de la información, así como numerosas actividades interactivas.



# ¿Cómo son los materiales creados con eXeLearning?

Los materiales generados con eXeLearning tienen una estructura que consta de una cabecera, un índice navegable que se localiza normalmente a la izquierda y uno o varios bloques de contenidos que se sitúan en el centro y que ocupan el espacio mayor de la pantalla. El índice es navegable y ramificado, es decir, se puede organizar en apartados y subapartados. Para pasar de página, se incorporan unas flechas en la parte superior e inferior derecha. Gracias a los efectos, listas de definiciones y otras utilidades, el contenido es interactivo.



(aspecto de los recursos)

# ¿Cuáles son las últimas mejoras de eXeLearning?

eXeLearning es un proyecto vivo que mejora gracias a la aportación de un nutrido grupo de personas, entre los que se encuentran docentes, resolviendo problemas e incorporando novedades.

Sin adentrarnos en el capítulo de mejoras técnicas, a nivel usuario nos interesa conocer cuáles son los últimos desarrollos de la herramienta por la repercusión que pueden tener en la mejora de nuestros materiales.

- **Creación de rúbricas**

Podemos crear una desde cero (“nueva rúbrica”) o cargar algunos de los modelos ofrecidos para su posterior modificación y adaptación. También se pueden aplicar y guardar la evaluación de cada alumno o alumna en un pdf o imprimirla.

Reiniciar
Imprimir

Actividad: \_\_\_\_\_
Fecha: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_
Puntuación: \_\_\_\_\_

**Rúbrica para evaluar la exposición oral**

	4 Excelente	3 Satisfactorio	2 Mejorable	1 Insuficiente
<b>Habla</b>	Habla despacio y con gran claridad. (4) <input type="checkbox"/>	La mayoría del tiempo, habla despacio y con claridad. (3) <input type="checkbox"/>	Unas veces habla despacio y con claridad, pero otras se acelera y se le entiende mal. (2) <input type="checkbox"/>	Habla rápido o se detiene demasiado a la hora de hablar. Además su pronunciación no es buena. (1) <input type="checkbox"/>
<b>Vocabulario</b>	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Aumenta el vocabulario de la audiencia definiendo las palabras que podrían ser nuevas para ésta. (4) <input type="checkbox"/>	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. Incluye 1-2 palabras que podrían ser nuevas para la mayor parte de la audiencia, pero no las define. (3) <input type="checkbox"/>	Usa vocabulario apropiado para la audiencia. No incluye vocabulario que podría ser nuevo para la audiencia. (2) <input type="checkbox"/>	Usa varias (5 o más) palabras o frases que no son entendidas por la audiencia. (1) <input type="checkbox"/>
<b>Volumen</b>	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia a través de toda la presentación. (4) <input type="checkbox"/>	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia al menos 90% del tiempo. (3) <input type="checkbox"/>	El volumen es lo suficientemente alto para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia al menos el 80% del tiempo. (2) <input type="checkbox"/>	El volumen con frecuencia es muy débil para ser escuchado por todos los miembros de la audiencia. (1) <input type="checkbox"/>
<b>Comprensión</b>	El estudiante puede con precisión contestar casi todas las preguntas <input type="checkbox"/>	El estudiante puede con precisión contestar la mayoría de las preguntas <input type="checkbox"/>	El estudiante puede con precisión contestar unas pocas preguntas planteadas sobre el <input type="checkbox"/>	El estudiante no puede contestar las preguntas planteadas sobre el tema por <input type="checkbox"/>

- **Actividad GeoGebra**

eXeLearning nos permite incluir una tarea desarrollada con el software matemático [GeoGebra](#). La actividad estará alojada en los servidores de GeoGebra por lo que necesitaremos conexión a Internet para ver el resultado final.

- **Actividades interactivas sencillas**

Las actividades interactivas de eXeLearning son muy variadas y ofrecen múltiples posibilidades de interactuar con el material que estamos construyendo: despertar el interés inicial, generar preguntas, repasar conceptos, fijar ideas claves, etc. Casi todas estas actividades funcionan como actividades de autoevaluación. Algunos ejemplos son *lista desordenada*, *cuestionario*, *rellenar huecos*, *pregunta de elección múltiple...*

La actividad interactiva cuestionario SCORM guarda las notas del alumnado si se sube a una plataforma LMS como Moodle.



## Actividad desplegable

En un primer cuerpo de texto debemos completar unas **instrucciones** mientras que en **texto** escribiremos el contenido sobre el que vamos a trabajar. Podemos añadir siempre otras palabras y una retroalimentación para dar pistas de la palabra correcta.

*Veamos el ejemplo:*

Los recursos  abiertos (REA) son materiales didácticos, de aprendizaje o  que se encuentran en el dominio público o que se publican con  de propiedad intelectual que facilitan su uso, adaptación y distribución .

Comprobar

Mostrar retroalimentación

- Actividades interactivas más elaboradas y juegos:

## VIDEO INTERACTIVO. Realizar actividades interactivas sobre el contenido del vídeo.



### Vídeo interactivo



¿Con qué sistemas operativos nos permite trabajar eXeLearning?

- Windows
- IOS
- Linux
- Con las tres opciones

Comprobar

#### Resultados

	Diapositiva (fotograma)	Puntuación
	<a href="#">Portada</a>	
1	<a href="#">00:00:52</a>	-
<b>Total</b> (debe ver todo el contenido y contestar a las preguntas)		-

## ADIVINA. Completar un término dada su definición.

### Adivina

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.

0 ✓ 0 ✗ 0 € 0 00:25 1



□ I □ □ □ R □

Apellido del conquistador, natural de Trujillo, que lideró la expedición que iniciaría la Conquista del Perú a principios del siglo XVI.

Pasar  Responder

## ROSCO. Juego de palabras (de la A a la Z)

### Rosco

Observe las letras, identifique y rellene las palabras que faltan.

0 ✓ 3 ✗ 03:37



Empieza por E

¿Qué estructuras de la flor aparecen aquí de color amarillo?

Pasar  Responder



## QUEXT. Juego de preguntas rápidas con varias respuestas.

QuExt

Elija la respuesta correcta

0 ✓ 0 ✗ 1 0

00:07 1



¿Sabes usar el microscopio?

Poco Nada

Sí Soy un PRO

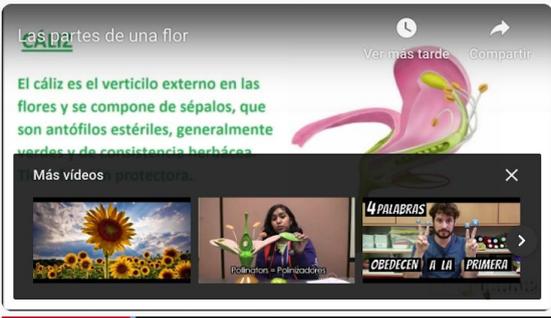
## VIDEOQUEST. Juego de preguntas rápidas con varias respuestas sobre un vídeo.

VideoQuExt

Elija la respuesta correcta

0 ✓ 0 ✗ 0 0

00:13 2



¿Qué es el pedúnculo?

Une la flor con el tallo Es de color rosa

Es una parte de la hoja Une varios tallos entre sí

## ¿Qué tengo que saber antes de comenzar a trabajar con eXeLearning?

Tal y como hemos señalado anteriormente, eXeLearning se ejecuta en local, en nuestro ordenador, y no en la nube. El archivo generado está guardado en nuestro ordenador con la terminación .elp (por ejemplo, proyectohistoria.elp) y al abrirlo se ejecuta en el navegador, por ejemplo, en Mozilla o Chrome. Pero esto no significa que el contenido esté en Internet en absoluto. Para visualizarlo en un navegador, podemos compartir el archivo exportado como sitio web-carpeta autocontenida y pinchar en "index" dos veces, exportarlo en formato ePub, imprimirlo en formato pdf (perdiendo obviamente toda interactividad) o bien publicar el archivo en una plataforma como Moodle o Grasp, y así visualizarlo en Internet.

Para comenzar a trabajar con eXeLearning recomendamos la visualización del siguiente vídeo, así como consultar el [manual de eXe](#), los [foros en eXeLearning.net](#) y el [grupo de Telegram](#).

<https://youtu.be/iqk-RiBVrkY>



A lo largo del artículo hemos visto muchas posibilidades que ofrece la herramienta, aunque no todas. También hemos hecho hincapié en la facilidad que ofrece eXeLearning para modificar materiales. La figura del profesorado actual dista mucho de ser un reproductor del libro de texto para haberse convertido en un gestor del conocimiento, generando en muchas ocasiones sus propios materiales educativos, mezclando una pizca de aquí con otra pizca de allá. Es en esta línea de trabajo donde una herramienta como eXeLearning nos ofrece todo su potencial. Un potencial *in crescendo* por las continuas aportaciones que realiza la comunidad que lo respalda.