XERTE ONLINE TOOLKITS Y EL DISEÑO DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS PARA FOMENTAR LA AUTONOMÍA DE APRENDIZAJE EN ELE

Guadalupe García González
University of Nottingham, Reino Unido

RESUMEN: El programa informático Xerte Online Toolkits, desarrollado por la Universidad de Nottingham, es una plataforma gratuita online de creación de materiales interactivos que fomenta la participación del aprendiz y ofrece un medio atractivo para trabajar diversas destrezas de ELE. En esta comunicación exploramos la funcionalidad de esta herramienta y los beneficios que tiene para docentes y discentes a la vez que evaluamos su viabilidad en un contexto de aprendizaje independiente en el que se busca desarrollar la competencia estratégica del aprendiz para fomentar su autonomía de aprendizaje. Compartimos una unidad didáctica creada con XOT que tiene como objetivo guiar al aprendiz en la adquisición y uso de los procedimientos metacognitivos en los procesos de escucha, y que toma como marco teórico la secuenciación de Vandergrift (2008:94-95).

Introducción

En esta era digital en la que el uso de herramientas tecnológicas de información y comunicación (TICs) comienzan a considerarse una parte integral de los planes curriculares, más que un mero recurso suplementario, se hace imprescindible diseñar y crear materiales e-learning con los que satisfacer las nuevas formas de aprender español como lengua extranjera (ELE) y con los que adaptarnos al perfil de unos aprendientes cada vez más propensos a lo audiovisual. Las TICs ponen a disposición del profesor nuevas vías con las que extender su contribución docente y orientar el aprendizaje del discente más allá del mundo físico del aula. Muchas de estas herramientas digitales, bien por su novedad, su funcionalidad o por el soporte atractivo, práctico y lúdico que ofrecen se convierten de inmediato en el envoltorio con que los profesores acercan los contenidos lingüísticos a los aprendientes. El continente novedoso no debería, sin embargo, hacernos olvidar un contenido fundado en una sólida metodología didáctica. Se trata de nuevos contextos de aprendizaje que nos invitan a reflexionar sobre cuál es la mejor manera de explotar su potencial para el aprendiz.

El programa informático Xerte Online Toolkits (XOT en lo sucesivo), desarrollado por la Universidad de Nottingham, de licencia pública y gratuito ofrece una plataforma online de creación de materiales interactivos que proporciona un contexto flexible a los diferentes estilos de aprendizaje además de fomentar la participación y la

motivación del aprendiz. Su funcionalidad lo hace especialmente apropiado para un contexto de aprendizaje independiente en el que se trabajen destrezas que por naturaleza se prestan más a un trabajo individual, como ocurre con la comprensión auditiva o lectora. ¿Pero cómo asegurarnos de que en este contexto independiente el progreso lingüístico del aprendiente se realiza de manera efectiva y satisfactoria? XOT facilita el desarrollo de la competencia estratégica a través de actividades interactivas que guían al aprendiente en los procesos metacognitivos con los que alcanzar la autonomía de su propio aprendizaje.

¿Por qué utilizar Xerte Online Toolkits?

Xerte Online Toolkits 1.7 es un programa de software de licencia pública y libre acceso ubicado en un servidor de red que facilita la creación de unidades didácticas interactivas a la comunidad de profesores interesados en e-learning. XOT permite crear unidades de estudio que incluyan texto, audio o vídeo a través de un sencillo proceso guiado vía web. El único requisito es estar conectado a la red y disponer de un explorador de Internet. Las actividades se crean a través de una interfaz donde el usuario escoge entre una serie de plantillas que se adaptan a las necesidades docentes facilitando el trabajo con materiales digitales. XOT es una herramienta intuitiva y fácil de usar por lo que profesores sin una gran formación técnica en programación pueden crear contenidos interactivos digitales que resulten atractivos para los aprendices.

Los beneficios que esta herramienta de e-learning supone para el docente son varios. Por un lado, XOT crea un contexto de aprendizaje más organizado, donde todos los elementos de la unidad aparecen en la misma ventana, facilitando el almacenamiento del material didáctico (vídeos, ejercicios, respuestas, imágenes) en un solo archivo. Por otro lado, los proyectos están ubicados en Internet en un servidor de red, de modo que la edición del material se puede hacer desde cualquier ordenador en cualquier lugar. Además, XOT permite compartir los objetos de aprendizaje con otros docentes, fomentando la edición conjunta y la colaboración entre docentes, centros, departamentos, etc. El profesor puede explotar la funcionalidad del programa para orientar al alumno en el desarrollo de una competencia estratégica que le conduzca a una verdadera autonomía de aprendizaje.

Los objetos de aprendizaje de XOT introducen un elemento novedoso, interactivo y colorido que puede estimular la motivación de nuestros estudiantes, nacidos en la era digital. Con XOT los alumnos obtienen un feedback de manera inmediata que les permite reflexionar sobre su acercamiento al material didáctico y su comprensión del mismo. Además, el programa permite ajustar el tipo de letra, tamaño, color de fondo, transformar el texto en voz para adaptarlo a las necesidades de los aprendientes, facilitando así la accesibilidad a estudiantes con problemas auditivos, dislexia, etc.

El proyecto Xerte, que incluye Xerte Online Toolkits 1.7 y Xerte 3.0, su homónimo para especialistas con conocimientos de programación informática, fue desarrollado por Julian Tenney para la Universidad de Nottingham, Reino Unido, con el objetivo de cumplir el plan estratégico de e-learning con el que se busca desarrollar de manera efectiva la implementación de las nuevas tecnologías a través de los planes de estudio en todos los grados. En sus cinco años de vida, el proyecto ha recibido varios premios prestigiosos, entre ellos, IMS Platinium Global Learning Impact Awards 2010 y

ALT Learning Technologies of the Year 2009[1]. A la vez, cuenta con una gran popularidad en más de ciento sesenta y tres países y está instaurado en todos los sectores de la educación británica, desde colegios a universidades, y en todas las áreas de conocimiento, desde las humanidades hasta las ciencias.

¿Qué se puede hacer con Xerte Online Toolkits?

Originariamente, XOT fue diseñado para ser implementado en diversas materias y asistir a los profesores de la Universidad de Nottingham a introducir un elemento de e-learning en sus clases. Con el tiempo, el programa ha ido adaptándose a las exigencias del aprendizaje-enseñanza de lenguas extranjeras y se han ido introduciendo ciertas propiedades (ej. pestaña con caracteres de acentuación) que hacen de XOT una excelente herramienta para la creación de «objetos de aprendizaje». XOT permite crear unidades didácticas con textos, material multimedia (audio, vídeos y fotos), navegación adaptada (columnas, presentación en acordeón, etc.), interactividad (ejercicios de elección múltiple, verdadero o falso, rellenar huecos, unir parejas, imágenes interactivas, concursos, etc.) juegos (de memoria, el ahorcado) y miscelánea, (mapas de Google, RSS Feed, vídeos de Youtube, presentaciones de Flickr, traducciones, etc.).

El programa permite diseñar un feedback para los ejercicios interactivos, combinar los ejercicios con explicaciones en texto, presentar el objeto de aprendizaje resumiendo los puntos principales de la actividad o cerrar con una evaluación y apuntar a futuros puntos de acción. La trascripción de los vídeos o audios se puede incluir en una pestaña al lado del material que los estudiantes pueden manipular, mostrándolo o escondiéndolo. En cada una de las páginas de las que consiste el objeto se pueden seleccionar una serie de propiedades opcionales que incluyen imagen de fondo, diferentes tipos de menú, icono, lengua, glosario, botón de ayuda, etc. Los formatos que se aceptan son, sin embargo, algo reducidos, ya que el programa solo procesa fotos en .JPG, audio en .MP3 y vídeos en .FLV.

El programa tiene dos interfaces, una de edición, [Vea. Figura 1 en Apéndice] en la que se selecciona la funcionalidad, se incorpora el material y se añaden las propiedades y otra (haciendo click en Play), la interfaz gráfica del usuario [Vea. Figura 2, 3 y 4 en Apéndice], donde los contenidos adquieren la forma con la que nuestros estudiantes trabajarán. Cada una de las páginas que se crea durante el proceso se puede copiar y reeditar, para ahorrar tiempo y aprovechar la disposición de las actividades en el objeto. Después de terminar con la edición se recomienda hacer click en el botón Publish para guardar los cambios que se han efectuado. Una vez listo el objeto de aprendizaje, se puede exportar como archivo .ZIP para después poder desplegarlo en cualquier sitio web o archivo .SCORM, un paquete fácil de importar a Ambientes Virtual de Aprendizaje (AVA) como WebCT, Blackboard, Moodle, Camtools, etc. Para una información más detallada de XOT y su uso técnico véase (Tenney, 2007) y el sitio web de la Universidad de Nottingham, www.nottingham.ac.uk/xerte.

[1] UNIVERSITY OF NOTTINGHAM (Reino Unido): [en línea]
<http://comms.nottingham.ac.uk/learningtechnology/2011/09/02/happy-birthday-xerte-using-xerte-and-toolkits/>

¿En qué contextos usar Xerte Online Toolkits?

En primer lugar deberíamos valorar con qué nivel de independencia queremos que nuestros estudiantes utilicen los objetos de XOT y qué nivel de autonomía y responsabilidad de su aprendizaje queremos que alcancen. XOT podría utilizarse en contextos de educación a distancia, en la enseñanza presencial con la figura del profesor o como estudio independiente dentro de un contexto de enseñanza presencial.

Autonomía e independencia son términos complejos que se han usado de maneras diversas en el campo de Adquisición de Segundas Lenguas sin que parezca haberse llegado a un acuerdo. En algunos estudios, se habla de ellos de manera intercambiable (Vea. White, 2008:6); para otros, como Oxford (2008:42), aprendizaje independiente es aquel en el que no interviene un profesor, mientras que el aprendizaje autónomo se puede dar tanto de manera independiente como en clase. White (2008:4) explora tres interpretaciones del término independencia basadas en el contexto, la filosofía de aprendizaje y los atributos del aprendiente. Es con esta última con la que nosotros trabajaremos, la que se refiere a las habilidades, conocimientos y estrategias que se adquieren y se usan durante un aprendizaje autodirigido. Entendemos «ser independiente», por lo tanto, como la actitud de tomar responsabilidad del propio aprendizaje y aprender a aprender, en situaciones en las que el alumno se enfrenta solo al material de estudio. Para que se garantice esa autonomía, la tarea del profesor, en este contexto de aprendizaje independiente, consistiría en adoptar un enfoque didáctico con el que se prepare y guíe a los aprendientes a aprovechar y beneficiarse de ese contexto, por ejemplo entrenando y desarrollando su competencia estratégica.

Cuando el alumno utiliza los objetos de XOT en un contexto independiente con ejercicios que han sido creados por el docente, la funcionalidad del programa se hace especialmente práctica, útil y relevante para las actividades de lengua que, por su naturaleza, se prestan más a un trabajo individual, como ocurre con la escucha unidireccional, la lectura o escritura, a las que normalmente el tiempo que se dedica varía grandemente entre estudiantes. Podemos observar que actividades de lengua como la expresión e interacción oral requieren una reciprocidad por parte de otro estudiante que no siempre es posible transmitir a través del medio digital. Aun así, XOT puede ser una plataforma ideal para guiar al alumno en la preparación de los procesos previos a la producción oral, instruyéndolo en las estrategias que se ponen en funcionamiento en este tipo de actividades.

¿Cómo explotar el uso de Xerte Online Toolkits?

Utilizaremos XOT para diseñar objetos de aprendizaje de ELE para el estudio independiente, complemento a las clases presenciales, en los que trabajaremos con la comprensión auditiva en particular. Para asistir a los aprendices a alcanzar autonomía y tomar responsabilidad de su propio aprendizaje, los objetos se crearán teniendo en cuenta el desarrollo de su competencia estratégica.

Pero, ¿qué son las estrategias? Las estrategias de aprendizaje son los procedimientos que sigue el estudiante con el objetivo de alcanzar una competencia comunicativa, a la que se llega con la suma de las competencias gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. Más particularmente, las estrategias son «acciones específicas que realiza el aprendiente para hacer el proceso de aprendizaje más sencillo, rápido,

placentero, autónomo, efectivo y transferible a nuevas situaciones» (Oxford, 1990:8). Existen diferentes taxonomía de estrategias según la función que éstas cumplen. Oxford (Ibíd.) las divide en estrategias Directas, aquellas que hacen un uso directo de la lengua meta (memoria, cognitivas, compensación) y estrategias Indirectas, aquellas que gestionan, controlan y dirigen el aprendizaje (metacognitivas, afectivas, sociales) complementando a las directas. Harris (2003:4) habla de una categorización más común, sencilla y actualizada distinguiendo entre estrategias cognitivas, en las que existe un procesamiento directo de la lengua y metacognitivas, mecanismos que guían y controlan los procesos cognitivos durante el aprendizaje: centrarse en la tarea, planear, organizar, controlar y evaluar.

Diferentes estudios muestran la relevancia del uso de estrategias para un aprendizaje de éxito en contextos independientes, siendo las estrategias metacognitivas las que parecen determinar una mayor o menor evolución lingüística. White (1995) lleva a cabo investigaciones sobre aprendices en programas a distancia y concluye que éstos utilizan más estrategias metacognitivas que los que aprenden en un contexto en el que media el profesor, precisamente porque tratan de compensar la ausencia de un docente. Por su parte, Vandergrift (2003 en 2008:90), en un estudio sobre adolescentes franceses pone de manifiesto que los estudiantes con mejores resultados en procesos auditivos usan el doble de estrategias metacognitivas que sus homólogos con peores resultados.

En este contexto de aprendizaje independiente en línea con XOT, en el que el estudiante se enfrenta solo a actividades en la lenguas meta, parece más que relevante incluir un componente de instrucción en estrategias en el diseño de objetos de aprendizaje. Una propuesta de cómo desarrollar la competencia estratégica es la de Harris (2003), quien adapta las estrategias de ámbitos presenciales a un contexto de aprendizaje a distancia. Harris diseña junto con otros un manual de instrucción estratégica, aplicable al estudio de cualquier L2, que sigue una secuencia en 4 fases (Ibíd.:14-15) para promover la autonomía en el aprendiente: Explorar (reflexionar sobre experiencias de aprendizaje anteriores y aplicarlas a un texto escrito o auditivo), Leer y Pensar (explicar las estrategias claves de forma sencilla), Practicar (contextualizar las estrategias del manual con materiales de la L2 que se aprende) y Reflexionar (evaluar las estrategias que se han utilizado en la práctica, el progreso efectuado y debatir sobre vinculaciones entre los problemas y las estrategias empleadas). El manual se compone de actividades que fomentan el uso de las estrategias, pero la instrucción está descontextualizada de contenidos culturales, léxicos o gramaticales específicos a la L2. Si bien la didáctica de la competencia estratégica en este contexto resulta indiscutible, el hacerlo de manera aislada podría constituir un problema en ciertos medios de enseñanza-aprendizaje, debido a la disponibilidad de tiempo o a la desmotivación de los estudiantes, que no verían un progreso inmediato de sus conocimientos lingüísticos de la L2. Los programas educativos son tan amplios y hay tan poco tiempo en el que poder cubrir todos los contenidos, que dedicar varias clases a instruir a nuestros estudiantes exclusivamente sobre las estrategias metacognitivas, no parece una solución viable. Un modo de adaptar el modelo de Harris (2003) a nuestros requisitos sería integrar el entrenamiento de la competencia estratégica a las actividades propias de lengua en ELE a través de la plataforma de Xerte Online Toolkits.

Por su parte, Vandergrift (2008:101) crea un útil cuestionario de Concienciación metacognitiva para aplicar a los procesos auditivos y lo complementa con un sólido modelo de secuenciación que se erige en tres fases: Planificación (actividades de pre-

escucha de preparación al tema y al tipo de texto, familiarización y concienciación con el material con el que los oyentes van a trabajar), Control (actividades de comprensión y verificación de la información durante la escucha) y Evaluación (actividades tras la escucha: reflexión sobre la dificultad de la tarea, discusión de las estrategias utilizadas, definición de objetivos futuros) (Ibíd.: 94-5). Mediante una serie de actividades en las que se invita a los estudiantes a formular y verificar hipótesis sobre un documento auditivo se les guía en la adquisición de un conocimiento implícito sobre los procesos de escucha. Parte del éxito de la secuenciación de Vandergrift depende, sin embargo, de un constante diálogo y verificación con otros aprendientes de la clase y con el profesor. Para poder trabajar con esta secuenciación en un contexto de aprendizaje independiente se hace necesaria una herramienta como XOT que facilite un diálogo interactivo con el aprendiz y proporcione un feedback inmediato que compense la falta de compañeros o docente.

Para el diseño de actividades interactivas de estudio independiente, utilizaremos el marco teórico-práctico de Vandergrift (2008:94-95) adaptándolo al medio digital de XOT para orientar al aprendiz en la adquisición y uso de estrategias de los procesos de escucha (antes, durante y después). Integraremos a la vez el entrenamiento de estrategias a una unidad en la que se tratan contenidos culturales, gramaticales y/o nocio-funcionales. Este modelo se sustenta sobre una fuerte base teórica y empírica (Vea. Vandergrift, 2008:97) que claramente beneficia al aprendiz en la resolución de tareas, comprensión de material auditivo y desarrollo de la competencia estratégica, conduciéndolo a una mayor autonomía y responsabilidad de su propio aprendizaje.

El diseño de actividades interactivas en XOT para el desarrollo de la competencia estratégica

La unidad didáctica que hemos diseñado con XOT busca desarrollar la competencia estratégica (metacognitivas especialmente) del aprendiz en procesos auditivos en un ámbito de estudio independiente (la unidad íntegra puede verse en <www.nottingham.ac.uk/toolkits/play_5716>). Más abajo se recogen las actividades de las que se compone la unidad junto con las estrategias que se ponen en práctica en cada una de ellas. Antes, tal vez sean necesarias unas breves aclaraciones sobre la estructura de la misma:

- La unidad se estructura en tres fases: *Planificación*, *Control* y *Evaluación* siguiendo el modelo de secuenciación de Vandergrift (2008:94-5). Cada una de ellas se compone de más de una actividad y de un total de tres visionados del material audiovisual: una entrevista con la escritora chilena Isabel Allende tomada y del Magazine Literario *Página2* de RTVE y editada para nuestro propósito. El archivo original puede verse en : <http://www.rtve.es/alacarta/videos/pagina-2/pagina-2-isabel-allende/1200625/>
- Las láminas de *Para y Piensa* tienen como principal fin llevar al aprendiente a reflexionar sobre las estrategias metacognitivas de manera que se estimule su participación, y con las que tome conciencia de su propio aprendizaje. Las láminas se intercalan con las actividades específicas de lengua, en las que se desarrollan otras estrategias, para que éstas estén disponibles en el momento en el que deben utilizarse y se les permita activar las estrategias apropiadas para realizar la actividad de manera satisfactoria. Las láminas constan de un *feedback*

en el que se señalan buenas prácticas y se anima a los aprendientes a continuar utilizando o empezar a utilizar dichos recursos.

- El tipo de actividades que hemos seleccionado de las plantillas de XOT permite dar un *feedback* interactivo a las hipótesis de los estudiantes sobre el contenido del material audiovisual. Este feedback ha sido diseñado basándonos en predicciones hechas tomando en cuenta criterios sobre el domino de la lengua esperado y errores frecuentes en este nivel.

Unidad didáctica: Isabel Allende y su nueva novela «El cuaderno de Maya»:

Objetivos culturales: acercar al estudiante a una escritora del mundo hispano y a su obra
Objetivos funcionales: aprender a hablar del argumento de una novela
Objetivos gramaticales: uso, práctica y repaso del tiempo presente
Destrezas: Comprensión auditiva, expresión escrita
Tiempo: 60 minutos (+ escritura)
Nivel: estudiantes universitarios A2 (MCER)

Fase de planificación (pre-visionado)	**Estrategias metacognitivas utilizadas**
Título de la unidad Tabla de contenidos y objetivos	Centrar el aprendizaje: concienciar al estudiante de su calidad de estudiante e informalo sobre los objetivos de la unidad
Lámina 1: PARA Y PIENSA I: ejercicio de elección múltiple para reflexionar sobre las estrategias de planificación, con feedback anticipado sobre buenas prácticas	Centrar el aprendizaje, planear, organizar. Reflexionar sobre el propio aprendizaje Establecer objetivos
Palabras :lluvia de ideas sobre "literatura" Categorías: agrupación de palabras para estimular la ampliación de léxico Vocabulario útil: asociación de léxico a su definición	Centrar el aprendizaje: visión general del tema, enlazar con conocimientos ya adquiridos, anticipar posibles palabras para identificar posteriormente en la audición

Fase de control (durante el visionado)	**Estrategias metacognitivas utilizadas**
Lámina 2: PARA Y PIENSA II: ejercicio de elección múltiple para reflexionar sobre las estrategias utilizadas durante la escucha. Feedback interactivo sobre buenas prácticas	Reflexionar sobre el propio aprendizaje. Establecer objetivos para la escucha
Primer visionado	Control durante la audición: verificación de hipótesis
Palabras clave: identificar las palabras clave del audio	Atención selectiva
Segundo visionado – Comprensión: ejercicio de elección múltiple sobre ideas generales del documento.	Resolver problemas Inferir usando el contexto (estrategia cognitiva) Verificar las hipótesis

Lámina 3: PARA Y PIENSA III: ejercicio de elección múltiple para reflexionar sobre más estrategias utilizadas durante la escucha. Feedback interactivo sobre buenas prácticas	Reflexionar sobre el propio aprendizaje Establecer objetivos para la escucha
Tercer visionado – Comprensión: ejercicio de preguntas de respuesta abierta para controlar la comprensión	Escuchar información detallada Inferir usando el contexto (estrategia cognitiva)

Fase de evaluación (post-visionado)	**Estrategias metacognitivas utilizadas**
Lámina 4: PARA Y PIENSA IV: ejercicio de elección múltiple para reflexionar sobre la estrategias utilizadas durante la escucha y su funcionamiento, la dificultad de la tarea y para definir objetivos futuros. Feedback interactivo sobre buenas prácticas	Reflexionar sobre el propio aprendizaje Establecer objetivos para futuras audiciones
Argumentos: práctica gramatical del tiempo presente Práctica: tarea final de la unidad: hablar del argumento de una novela por escrito	Resolución de problemas: identificar qué se necesita hacer y qué estrategia cognitiva aplicar.
Ayuda para la escritura : guía sobre el antes, durante y después de la escritura	Reflexionar sobre el propio aprendizaje para: organizarse y planear una tarea, establecer objetivos, resolver problemas y evaluar la propia producción escrita.

¿QUIÉN PUEDE USARLO?

Cualquier docente que esté interesado en crear material interactivo con una interfaz atractiva y un ámbito cómodo de aprendizaje que atraiga y motive a sus estudiantes debería usar esta herramienta de e-learning. Es un programa gratuito que, al estar ubicado en un servidor de red, facilita el acceso desde cualquier ordenador. La manera más cómoda de trabajar es a través de la página de TechDis, servicio de asesoramiento en el uso de las tecnologías para la inclusión de estudiantes con problemas y cooperador en el proyecto Xerte, en esta URL: http://www.techdisplayxerte.info/ . Esta página permite almacenar los objetos de aprendizaje hasta el último domingo de cada mes por lo que se advierte de la importancia de exportarlos como archivo .ZIP o .SCORM antes de dicha fecha. Véase también la URL de la Universidad de Nottingham para el proyecto, http://www.nottingham.ac.uk/xerte, desde donde se puede descargar Xerte 3.0.

CONCLUSIÓN

El objetivo de esta comunicación ha sido doble. Por un lado, hemos presentado a la comunidad docente una herramienta online diseñada por la Universidad de Nottingham, Xerte Online Toolkits, para la creación de material interactivo que per-

mite incorporar una cantidad importante de contenidos digitales. Por otro lado, hemos compartido una unidad didáctica desarrollada con esta herramienta que tiene como objetivo fomentar el uso de estrategias de aprendizaje en las comprensiones auditivas para mostrar la viabilidad de XOT como contexto ideal para ámbitos de estudio independiente. A esta unidad con contenidos culturales, gramaticales y nocio-funcionales le hemos incluido un modelo de entrenamiento de estrategias integrado basado en el marco teórico-práctico de (Vandergrift, 2008) que orienta al estudiante en los procedimientos metacognitivos antes, durante y después de la escucha, y garantiza un reflexión sobre el modelo de aprendizaje propio fomentando la autonomía.

BIBLIOGRAFÍA

HARRIS, Vee (2003): Adapting classroom-based strategy instruction to a distance learning context, TESL-EJ, 7 (2) [en línea] < http://www.tesl-ej.org/wordpress/issues/volume7/ej26/ej26a1/>

HAUCK, Mirjam y Regine HAMPEL (2008): «Strategies for Online Learning Environments », Language Learning in Independent settings. Bristol: Multilingual Matters, 283-302.

OXFORD, Rebecca (1990): Language Learning Strategies: what every teacher should know. Boston, MA: Heinle & Heinle Publishers.

OXFORD, Rebecca (2008): «Hero with a Thousand Faces: Learner Autonomy, Learning Strategies and Learning Tactics in Independent Language Learning», Language Learning in Independent settings. Bristol: Multilingual Matters, 41-66.

RTVE (España): Isabel Allende, Página2 [en línea] <http://www.rtve.es/alacarta/videos/pagina-2/pagina-2-isabel-allende/1200625/>

SCHARLE, Ágota y Anita SZABÓ (2000): Learner Autonomy, a guide to developing learner responsibility, Cambridge: CUP

TECHDIS (Reino Unido): Xerte Sandpit [en línea] <http://www.techdisplayxerte.info/>

TENNEY, Julian (2007): An Introduction to Interactive development, [en línea] <http://www.nottingham.ac.uk/xerte/manual/XerteGettingStarted.pdf>

UNIVERSITY OF NOTTINGHAM (Reino Unido): Xerte [en línea] <http://www.nottingham.ac.uk/xerte >

UNIVERSITY OF NOTTINGHAM (Reino Unido): Key events in the life of Xerte [en línea] <http://comms.nottingham.ac.uk/learningtechnology/2011/08/29/happy-birthday-xerte-key-events/>

VANDERGRIFT, L. (2008): «Learning Strategies in Listening Comprehension», Language Learning in Independent settings. Bristol: Multilingual Matters, 84-102.

WHITE, Cynthia (1995): «Autonomy and strategy use in distance foreign language learning: Research findings» System 23, 207-221.

WHITE, Cynthia (2008): «Language Learning Strategies in Independent Language Learning: An overview », Language Learning in Independent settings. Bristol: Multilingual Matters, 3-24.

APÉNDICE

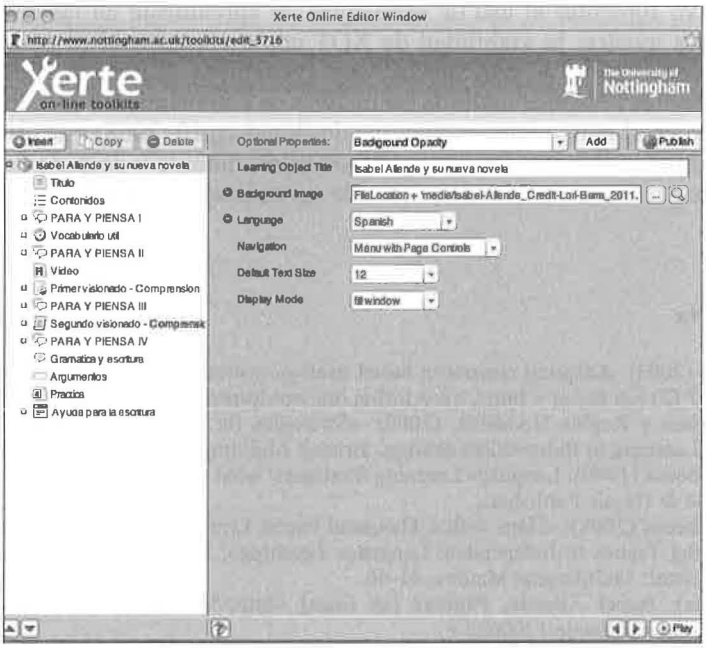

Figura 1. *Interfaz de edición en Xerte Online Toolkits.*

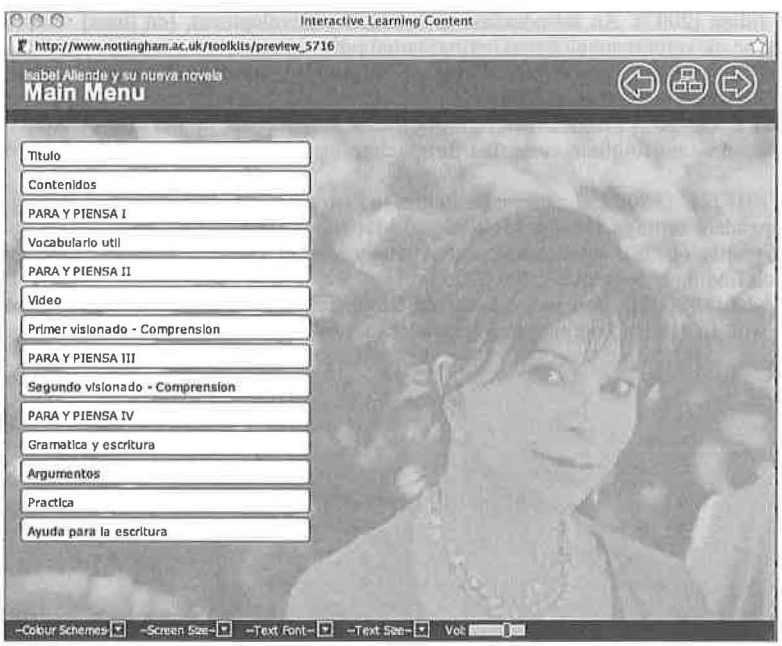

Figura 2. *Interfaz gráfica de usario (GUI) en Xerte Online Toolkits.*