Las herramientas de autor en el aula de ELE

Paz Bartolomé Alonso
Universidad Antonio de Nebrija

Resumen

Marc Prensky describió la dicotomía entre nativos e inmigrantes digitales como una brecha, una ruptura, un desfase entre los alumnos y los docentes que hace que estos últimos utilicemos en nuestras clases una lengua obsoleta para instruir a una generación que domina el nuevo sistema y lo utiliza en su vida diaria como algo natural. El esfuerzo de adaptación de los profesores inmigrantes es enorme y no siempre con resultados óptimos, debido fundamentalmente a la rapidez con que los actuales sistemas se desarrollan y a la dificultad de aprender a dar clases de una manera que les es desconocida. Las herramientas de autor solventan en cierta medida el problema, ya que son fáciles de aprender y de poner en práctica.

1. Herramientas web

Basándonos en la clasificación de herramientas web de McGreal, Gram y Marks (de Benito, 2000: 5), estas se dividirían en:

- Herramientas de gestión y administración académica: son las que se utilizan para inscribirse en un curso, hacer una matrícula en un centro o solicitar información, estadísticas del progreso de los alumnos, consultas de los expedientes académicos, etc.
- Herramientas de comunicación síncrona/asíncrona y trabajo colaborativo entre alumno-alumno o profesor-alumno: en este apartado se incluyen los *chat*, el correo electrónico, las videoconferencias, los foros, la pizarra compartida, las audioconferencias, etc.
- Herramientas de creación y distribución de cursos: son aplicaciones de Internet donde se crean espacios de enseñanza-aprendizaje completos, como las plataformas Blackboard, Moodle, Edmodo, Udemy, etc.
- Herramientas de creación de materiales: a este apartado pertenece el *software* con el que se pueden crear contenidos de aprendizaje, ya sean simulaciones, ejercicios de evaluación, creación de páginas web o herramientas de autor.

1.1. ¿Qué características deben tener las herramientas web para ser útiles y fáciles de usar por un profesor de ELE?

Las herramientas de Internet y, por extensión, las de autor, deben cumplir unos requisitos básicos para que la accesibilidad por parte del profesor inmigrante digital no sea excesivamente hostil y dificultosa. Las características básicas son:

- Sencillez de uso: el profesor debe ser capaz de aprender a utilizarlas sin excesivas complicaciones.

- Compatibilidad: estas herramientas tienen que ser compatibles con diferentes sistemas operativos (Windows, Mac, Linux, Android...) y navegadores variados (Opera, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Chrome...).

- Facilitadores del diseño pedagógico del curso, no obstaculizadores.

- Ayuda en diferentes niveles de complejidad: tutoriales, manuales y otras formas para aprender a utilizar la herramienta.

- Conexión a Internet no permanente y accesibilidad: debe ser posible realizar las actividades o acceder a los documentos sin conexión a Internet o desde cualquier lugar en el que se esté en ese momento. Asimismo cualquier persona con problemas visuales o auditivos debería poder acceder a este *software*.

- Trabajo colaborativo: tienen que favorecer el trabajo del grupo y la comunicación tanto síncrona como asíncrona entre alumno/alumno, profesor/alumno.

- Evaluación y seguimiento: promoverán la facilidad de evaluación de los estudiantes y el seguimiento por parte del profesor de los avances y participación de los aprendientes.

1.2. Herramientas de autor

Existen multitud de definiciones para el concepto de *herramientas de autor*[1], todas ellas caracterizadas por un mismo elemento: la no necesidad de formación específica por parte de los profesores para poder utilizarlas. Nosotros nos quedamos con la de Tom Murray, completa y acertada: "Las herramientas de autor son aplicaciones que tienen la intención de reducir el esfuerzo necesario para producir software, cargando con la responsabilidad en los aspectos mecánicos o la tarea, guiando al autor, y ofreciéndole elementos predefinidos que puede relacionar conjuntamente para satisfacer una necesidad particular" (2003: 341).

En resumen, las herramientas de autor son unos programas con plantillas preestablecidas a partir de los cuales el profesor puede crear contenidos de aprendizaje variados, con inclusión de contenido multimedia.

Existen multitud de herramientas de autor de fácil acceso y utilización, muchas de ellas gratuitas[2]:

1. Ejemplos de definiciones de herramientas de autor: Ecured: http://www.ecured.cu/index.php/Herramientas_de_autor, basado en artículo de Rosana Larraz. CATEDU: http://www.catedu.es/webcatedu/index.php/descargas/herramientas-de-autor, basado en artículo de Rosana Larraz. Montero O'Farrill, José L. y Herrero Tunis, Elsa, en http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n33/4.pdf
2. Las direcciones de todas estas herramientas se incluyen en la bibliografía.



eXe Learning



Constructor Atenex



Malted



Cuadernia



Ardora



Lim



JClic



Squeak



Quandary



Languages online



LAMS



Educaplay



Rayuela



Hot Potatoes



Content Generator

1.3. Selección de herramientas de autor

Nuestra selección de cinco herramientas de autor está basada en las siguientes características:

- Su usabilidad y facilidad.
- La cantidad de manuales de ayuda existentes y foros o lugares informativos.
- Su accesibilidad.
- La calidad de los resultados.
- La cantidad de plantillas que ofrece.
- La inserción de multimedia.
- La posible inclusión del resultado en páginas web o su acceso sin conexión.
- La gratuidad.

En el siguiente cuadro veremos las características de cada una de las cinco herramientas seleccionadas, dónde obtener ayuda para utilizarlas, si se utilizan en línea, localmente o ambos, su usabilidad y el número de plantillas para realizar actividades que posee:

Acceso

En línea: http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia/editor-cuadernia
Descargable: http://www.educa.jccm.es/educa-jccm/cm/recursos/tkContent?idContent=70658&
Biblioteca de ODEs: http://www.educa.jccm.es/recursos/es/cuadernia/biblioteca-odes

Usabilidad

· Fácil
· Interfaz amigable
· Inserción de audio, vídeo, imágenes
· Compatibilidad scorm

Plantillas

· 24 Plantillas
· Posibilidad de crear audiolibros

Ayuda

http://cuadernia.educa.jccm.es/ayuda

Acceso

Descargable: http://www.educalim.com/cdescargas.htm
Ejemplos: http://www.educalim.com/clibros.htm

Usabilidad

· Fácil
· Interfaz amigable
· Usa flash
· Pocas posibilidades de ítems en cada actividad
· Inserción de audio, vídeo e imágenes

Plantillas

· 51 Plantillas

Ayuda

http://www.educalim.com/clab.htm



Acceso

En línea: http://constructor.educarex.es/constructor
Descargable: http://constructor.educarex.es/index.php
Ejemplos: http://constructor.educarex.es/constructor/plantillero/plantillero.html

Usabilidad

· Dificultad media
· Interfaz sobria
· Muchas posibilidades
· Resultados excelentes
· Inserción multimedia
· Compatibilidad scorm

Plantillas

· 53 Plantillas

Ayuda

http://constructor.educarex.es/constructor/constructor/tutorial/home_tutorial.html



Acceso

En línea: http://www.educaplay.com
Ejemplos: http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/idioma_actividad/es

Usabilidad

· Fácil
· Pocas posibilidades pero con muy buenos resultados
· Genera código de inserción en una web
· Admite audio y vídeo
· Posibilidad de crear videoquizes

Plantillas

· 14Plantillas

Ayuda

http://www.adrformacion.com/cursos/educaplay/educaplay.html



Acceso

Descargable: http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/rayuela.htm
Ejemplos: http://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos

Usabilidad

· Fácil
· Necesita flash
· Permite insertar links, texto, juegos guardados e imágenes

Plantillas

· 13 Plantillas

Ayuda

http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/rayuela.htm

1.4. Ejemplos de actividades realizadas con las herramientas de autor propuestas

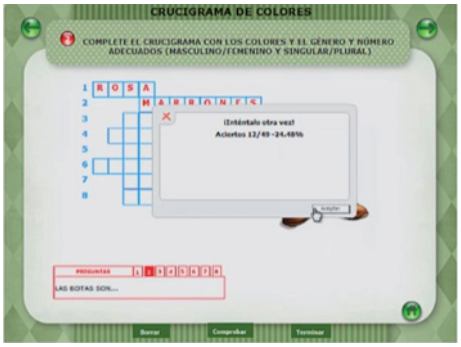
Constructor Atenex



Presentación de léxico con imágenes y audio



Inserción de actividades externas



Comprobación inmediata de resultados

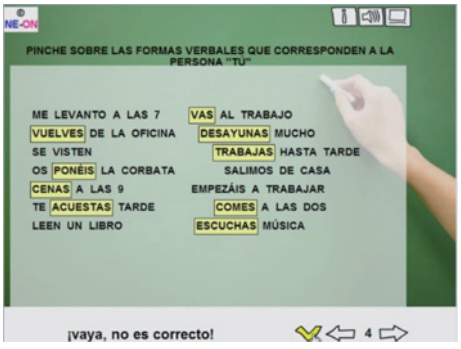


Inserción de vídeo

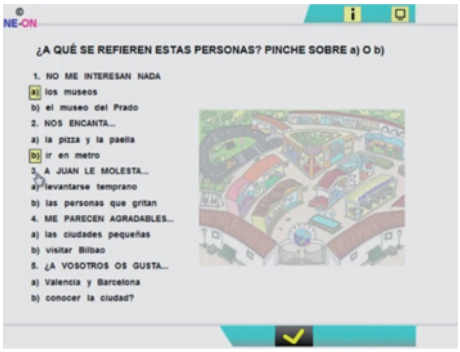
Edilim



Entorno flash

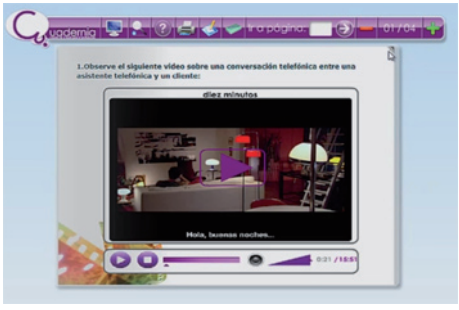


Autocorrección

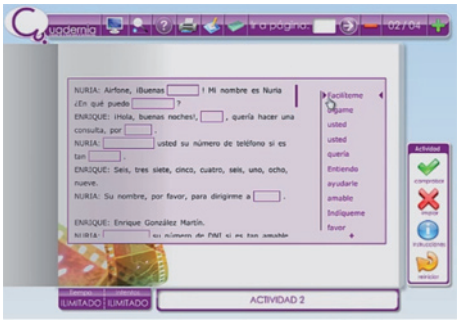


Interfaz muy agradable

Cuadernia



Libro digital. Inserción multimedia



Mucha variedad de actividades

Educaplay



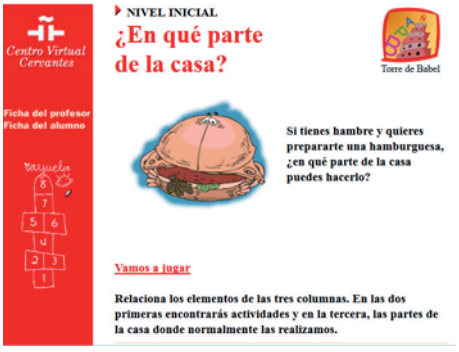
Crucigramas sonoros



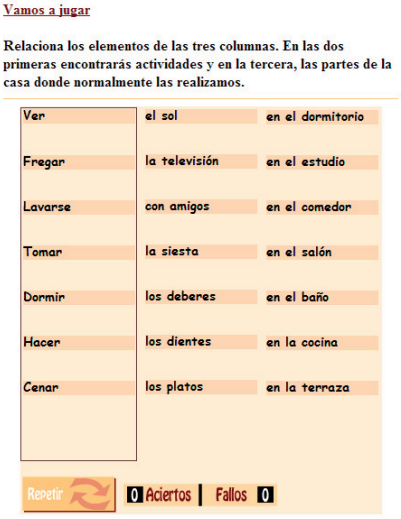


Videoquizes

Rayuela



Pasatiempos del CVC



Corrección inmediata

2. Ventajas y desventajas del uso de herramientas de autor para/en clase

VENTAJAS
· Autonomía del alumno · Actividades motivadoras · Integración curricular · Atractivas y dinámicas · Contextualización · Trabajo colaborativo y acceso a mayor número de aprendientes · Se pueden utilizar como parte de las actividades de clase o como tarea · Evaluación del profesor
DESVENTAJAS
· Soledad y ansiedad del aprendiente motivada por el entorno de aprendizaje · Distractores (la forma frente al contenido) · Problemas técnicos · Necesidad de formación del profesorado · Obsolescencia a corto plazo · Tiempo necesario para la creación de actividades · Problemas de accesibilidad · Centros no preparados para su uso

3. Conclusiones

El uso de herramientas de autor (y de las Tecnologías de Información y Comunicación en general), ha traído consigo una necesidad de adaptación por parte de los docentes, en su mayoría inmigrantes digitales, debido fundamentalmente a la dificultad por parte de estos de cambiar su modo de enseñar. En general los docentes inmigrantes digitales han querido "sumar" las nuevas tecnologías a su habitual modo de dar clase y en muchas ocasiones los resultados no han sido los deseados. Es indispensable el reciclaje y la adaptación a los nuevos tiempos e integrar los nuevos programas y herramientas al proceso curricular, no como elemento accesorio, sino imprescindible y facilitador en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por otra parte, las nuevas herramientas e Internet promueven características impensables hace unos pocos años:

- el trabajo colaborativo;
- la autonomía del aprendiente;
- la utilidad de estos materiales en todas las fases del currículo;
- los cambios en la formación tecnológica y pedagógica de profesores y su adaptación a los nuevos medios. No se puede cerrar los ojos ante los cambios;
- la rapidez con la que estos medios se transforman (de la web 1.0 a la 2.0, 3.0 y 4.03);
- entorno de enseñanza "complejo y flexible" (Carmona e Ibáñez, 2011: 3)

3. http://www.paradigmatecnologico.com/portfolio/imasd_es/web-4-0-2/

Las ventajas de las herramientas de autor son innegables (Marquès, 2003) aunque tampoco suponen la panacea que resuelve todos los problemas y crean clases (presenciales o no) efectivas. Hay problemas derivados de ellas, y en general de las TICs, como son la brecha digital o el impacto ambiental, que no debemos dejar de lado.

Bibliografía

CARMONA Fernández, Juan José y José Luis IBÁÑEZ LUQUE (2011): «Pedagogía crítica y web 2.0: formación del profesorado para transformar el aula», *REIFOP*, 14, [en línea], http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=217019031007

DE BENITO CROSETTI, Bárbara (2000): «Herramientas para la creación, distribución y gestión de cursos a través de Internet», *Edutec, Revista electrónica de tecnología educativa*, 12, [en línea], http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/deBenito.html

ECURED (s.d.): *Herramientas de autor*, [en línea], http://www.ecured.cu/index.php/Herramientas_de_autor

FAINHOLC, Beatriz (2007): «Necesarias reflexiones criticas frente al uso (y abuso) de la web 2.0», *Cuaderrns Digitals*, [en línea], http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_1/nr_772/a_10414/10414.html

LARRAZ, Rosana (2009): «Herramientas de autor y aplicaciones web gratuitas», *Cuaderno intercultural*, [en línea], http://www.cuadernointercultural.com/tic-tools/herramientas-de-autor-y-aplicaciones-gratuitas/

MARQUÈS, Pere (1996): *El software educativo,* Barcelona: UAB, [en línea], http://www.lmi.ub.es/te/any96/marques_software/

MARQUÈS, Pere (2003): *Software educativo multimedia: tipologías,* Barcelona, UAB, [en línea], http://peremarques.pangea.org/tipologi.htm

MONTERO O'FARRILL, José L. y Elsa HERRERO TUNIS (2008): «Las herramientas de autor en el proceso de producción de cursos en formato digital», *PixelBit*, 33, 19-72, [en línea], http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n33/4.pdf

MURRAY, Tom (2003): *Authoring Tools for Advanced Technology Learning Environments*, Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, [en línea], http://www.tommurray.us/atoolsbook/

PARADIGMA TECNOLÓGICO (s.d.): [en línea], http://www.paradigmatecnologico.com/portfolio/imasd_es/web-4-0-2/

PRENSKY, Marc (2001): «Digital natives, digital immigrants», *On the Horizon,* MCB University Press, 9 (5), [en línea], http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf

Herramientas de autor

· Ardora: http://webardora.net/index_cas.htm
· Content Generator: http://www.contentgenerator.net
· eXeLearning: http://exelearning.net
· Hot Potatoes: http://hotpot.uvic.ca
· JClic: http://clic.xtec.cat/es/jclic
· LAMS: http://www.lamsinternational.com
· Languages online: http://www.education.vic.gov.au/languagesonline

· Malted: http://recursostic.educacion.es/malted/web
· Quandary: http://www.halfbakedsoftware.com/quandary.php
· Squeak: http://squeak.educarex.es/Squeakpolis/5