

# Proyecto inGenio

## Gestor de recursos para el aprendizaje de idiomas

**Ana Gimeno Sanz**

Universidad Politécnica de Valencia

<http://upaweb02.upa.upv.es:8090/camille/>

<http://www.upv.es/camille/>

Fecha de envío: 30 de abril de 2006

### Resumen

Pese a las grandes ventajas que ofrecen los CD-ROMs –gran almacenamiento de datos, la existencia de buenas herramientas de autor para desarrollar contenidos,...– éstos han sido relegados hoy en día a favor del uso de materiales didácticos online disponibles a través de la web pese a todos los inconvenientes que existen todavía hoy como por ejemplo las limitaciones del ancho de banda, las limitaciones de las velocidades de transferencia de datos, los costes, por mencionar sólo unos pocos. Estos hechos no ha impedido, sin embargo, que los profesores de idiomas hayan explorado en las profundidades del diseño de materiales didácticos para la web como apoyo a sus clases aunque sí es un hecho real el que estas iniciativas no se han canalizado adecuadamente para compartirlas con la comunidad docente de lenguas en general. Sin embargo, también es cierto que hay un creciente número de iniciativas de este tipo por todo el mundo para maximizar el esfuerzo y el coste que supone desarrollar materiales didácticos para el aprendizaje autónomo de lenguas a través de la web, con una base pedagógica sólida, por medio del desarrollo de herramientas de autor que faciliten y guíen la labor de crear dichos materiales o recursos didácticos. Sin embargo, la mayoría de estas herramientas han de ser instaladas en el ordenador del profesor de modo que éste trabaja desde su PC de forma aislada sin la posibilidad de crear una base de datos que contenga ejercicios interactivos y recursos multimedia que puedan ser compartidos por otros profesores de lenguas.

Éste fue el razonamiento que inicialmente impulsó el Proyecto INGENIO, es decir, la intención de crear una herramienta de autor específicamente diseñada para la confección de materiales didácticos online que funcionara a través de un entorno web y que se basara en los principios de la utilización de plantillas predefinidas (template approach to authoring), que permitiera a los profesores de lenguas crear sus propios cursos, crear una base de datos que pudiera ser compartida entre los usuarios (profesores) que recogiera todos estos recursos y diseñar un sistema que los convirtiera automáticamente en un curso de idiomas online.

### Palabras clave

Autoaprendizaje de idiomas asistido por ordenador; aprendizaje online; herramientas de autor; programación por plantillas.

## **Abstract**

On-line language learning courseware is still today in its initial stages. A great amount has yet to be researched and developed in terms of second language acquisition with the support of Information and Communications Technologies (ICT) in order for teachers to gain confidence and thus integrate the internet into their teaching practice. Although Computer Assisted Language Learning (CALL) has slowly crept into current trends in language teaching, teachers still have to explore a great deal in their everyday practice to find the best tools, whether on CD-ROM or on the web, to suit their learners' needs, integrate these tools coherently into their language curriculum, and modify their teaching methodology accordingly.

Despite their robustness, CD-ROMs seem to have been set aside by many language teachers, giving way to on-line learning materials in spite of the many drawbacks that may be encountered during the process, i.e. band width, transfer rates, expense, but to mention a few. These issues have not, however, prevented language teachers from exploring the depths of creating web-delivered materials to supplement their teaching, although it is a fact that these isolated initiatives have not been channelled in order to be made available to the language teaching community at large. It is true, on the other hand, that there are currently an increasing number of initiatives around the world to maximise the effort and cost that goes into developing pedagogically sound on-line language learning materials by creating authoring packages to facilitate and guide the creation of materials. Most of these authoring tools, however, have to be installed onto personal computers for individuals to use independently without the possibility of creating a pool of exercises and resources that can be shared by a larger community.

This thought triggered *Proyecto IN6ENIO*, i.e. the will to design a completely on-line tool, based on the template approach to authoring, that would allow language teachers to design their own materials, create a database with these materials and make it available to other users, and automatically convert these materials into learner-ready materials.

## **Keywords**

Self-access learning; online learning; dedicated-CALL software authoring tools; template-approach to software authoring.

## **LA ENSEÑANZA DE LENGUAS ASISTIDA POR ORDENADOR (CALL)**

Los cursos de idiomas y los materiales didácticos disponibles a través la de web hoy en día todavía se encuentran en una fase inicial y de experimentación. Todavía se ha de investigar mucho en el ámbito de la adquisición de segundas lenguas basada en el uso de las tecnologías de la información y de las comunicaciones (TIC) para que la comunidad docente adquiera la suficiente confianza para integrar Internet en su quehacer docente.

Aunque es un hecho que la enseñanza de lenguas asistida por ordenador (CALL) se ha ido paulatinamente incorporando a las nuevas metodologías de aprendizaje, los profesores de idiomas todavía han de explorar y experimentar mucho en su práctica docente diaria para encontrar las mejores herramientas, ya sea en CD-ROM o a través de la web, y que éstas

se ajusten a las necesidades de sus estudiantes, integrar estas herramientas consistentemente en sus asignaturas y adaptar, en consecuencia, su metodología docente a los nuevos enfoques.

Pese a las grandes ventajas que ofrecen los CD-ROMs –gran almacenamiento de datos, la existencia de buenas herramientas de autor para desarrollar contenidos,...– éstos han sido relegados hoy en día a favor del uso de materiales didácticos online disponibles a través de la web pese a todos los inconvenientes que existen todavía hoy como por ejemplo las limitaciones del ancho de banda, las limitaciones de las velocidades de transferencia de datos, los costes, por mencionar sólo unos pocos. Estos hechos no ha impedido, sin embargo, que los profesores de idiomas hayan explorado en las profundidades del diseño de materiales didácticos para la web como apoyo a sus clases aunque sí es un hecho real el que estas iniciativas no se han canalizado adecuadamente para compartirlas con la comunidad docente de lenguas en general. Sin embargo, también es cierto que hay un creciente número de iniciativas de este tipo por todo el mundo para maximizar el esfuerzo y el coste que supone desarrollar materiales didácticos para el aprendizaje autónomo de lenguas a través de la web, con una base pedagógica sólida, por medio del desarrollo de herramientas de autor que faciliten y guíen la labor de crear dichos materiales o recursos didácticos. Sin embargo, la mayoría de estas herramientas han de ser instaladas en el ordenador del profesor de modo que éste trabaja desde su PC de forma aislada sin la posibilidad de crear una base de datos que contenga ejercicios interactivos y recursos multimedia que puedan ser compartidos por otros profesores de lenguas.

Éste fue el razonamiento que inicialmente impulsó el Proyecto INGENIO, es decir, la intención de crear una herramienta de autor específicamente diseñada para la confección de materiales didácticos online que funcionara a través de un entorno web y que se basara en los principios de la utilización de plantillas predefinidas (template approach to authoring), que permitiera a los profesores de lenguas crear sus propios cursos, crear una base de datos que pudiera ser compartida entre los usuarios (profesores) que recogiera todos estos recursos y diseñar un sistema que los convirtiera automáticamente en un curso de idiomas online.

### **PROYECTO IN6ENIO**

El Proyecto IN6ENIO es un proyecto de I+D+I subvencionado en su totalidad por la Universidad Politécnica de Valencia y diseñado por el Grupo de Investigación CAMILLE (Computer Assisted Multimedia Interactive Language Learning Environment). El proyecto, como se ha dicho arriba, nació con dos objetivos prácticos muy claros; por una parte, la creación de esa herramienta de autor, y por otra, la creación de un entorno de aprendizaje para ofrecer por Internet los cursos creados con la herramienta de autor IN6ENIO.

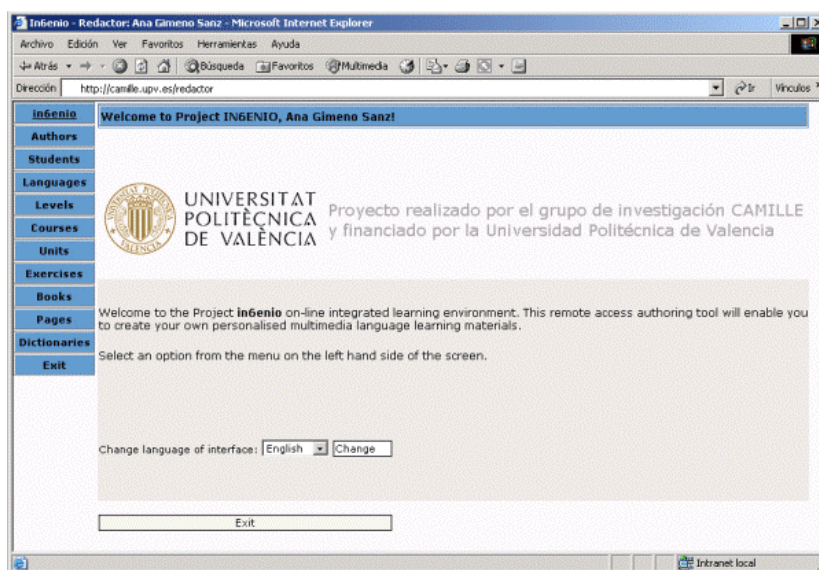
### **ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LOS CURSOS FRUTO DEL PROYECTO IN6ENIO**

El proyecto IN6ENIO ha incluido, en su fase de desarrollo, la creación de un gestor de recursos para la creación de materiales didácticos específicamente para la enseñanza de lenguas extranjeras y la creación de software

multimedia para el aprendizaje del valenciano (nivel intermedio), *Valencià Interactiu – Grau mitjà*, y del inglés para ingenieros (nivel intermedio), *Intermediate On-line English*, con las siguientes características:

- Los contenidos están disponibles a través de la web.
- El sistema es multilingüe y permite crear cursos para cualquier idioma.
- El sistema permite el trabajo remoto tanto de los redactores de los cursos (autores de los contenidos) como de los alumnos.
- El sistema permite cualquier idioma de apoyo al curso.
- El sistema es capaz de utilizar los formatos multimedia más comunes (AVI, WAV, JPG,...).
- Permite la actualización por Internet del propio software.
- Controla el acceso tanto de redactores como de alumnos a los contenidos y gestiona la información entre profesores y alumnos a través de correo electrónico o comunicándose con una base de datos.
- Dispone de herramientas adicionales como:
  - o Diccionario multilingüe
  - o Libros de teoría/consulta multilingües
  - o Sistema de evaluación

## DESCRIPCIÓN DE LA HERRAMIENTA DE AUTOR *IN6ENIO*



Página de navegación *IN6ENIO*

El gestor de recursos y usuarios *IN6ENIO* se divide en 10 secciones, además del epígrafe “in6enio” que conduce a la página inicial donde se selecciona el idioma de trabajo (del interfaz de usuario), que en estos momentos se reduce a tres: español, catalán e inglés, y del botón de salida para finalizar la sesión de trabajo.

Las primeras dos secciones nos permiten gestionar “autores” y “estudiantes”. Los autores son los profesores de idiomas con permisos para crear nuevos materiales o modificar los existentes. Los permisos los otorga el administrador del sistema. Éstos pueden consistir en permisos para crear un nuevo curso partiendo desde cero, para añadir nuevos elementos o para

modificar los contenidos existentes en las plantillas. Todos los materiales albergados en el sistema comprenden la base de datos IN6ENIO que se aloja en un servidor central. Con los permisos correspondientes, el autor puede acceder a la base de datos y copiar elementos existentes para insertarlos en su propio curso. Se puede acceder a esos elementos como componentes multimedia (archivos de vídeo, audio, imagen o texto) aislados o como ejercicios o recursos de consulta ya diseñados y disponibles como plantillas.

Los estudiantes son usuarios registrados en los cursos creados con la herramienta de autor IN6ENIO, disponibles a través de la web mediante un entorno de aprendizaje. No se restringe el acceso a un curso determinado, sino que se ofrece acceso al entorno en su totalidad con todos los cursos disponibles. En estos momentos existen dos; un curso de nivel intermedio para aprender valenciano que se denomina *Valencià Interactiu Grau Mitjà*, y un curso de inglés también de nivel intermedio denominado *Intermediate Online English*. Los usuarios registrados acceden al sistema mediante un nombre y una clave de usuario.

Los siguientes dos epígrafes, "idiomas" y "niveles", nos permiten inscribir un nuevo idioma y asignarle el nivel o los niveles de aprendizaje para los que vamos a crear los materiales didácticos, por ejemplo, Inglés elemental, intermedio, superior, etc.

Los siguientes tres epígrafes, "cursos", "unidades" y "ejercicios", nos permiten insertar un nuevo curso, darle un nombre, una descripción, asignarle el nivel de aprendizaje y editar el directorio de contenidos. A continuación se crearán las unidades didácticas de las que se compone el curso, que se asemejan a nodos de los que penden los ejercicios y donde se ensamblan para conformar secuencias didácticas coherentes. El epígrafe "ejercicios" nos da acceso a cada una de las 14 plantillas existentes para crear ejercicios. A continuación se describen muy brevemente las plantillas con muestras de pantallas capturadas del curso de inglés, *Intermediate Online English*, para ilustrar cómo las visualiza el estudiante dentro del entorno de aprendizaje IN6ENIO.

## **PLANTILLAS DE EJERCICIOS**

Las plantillas que se describen a continuación se han diseñado bajo la presunción de que debemos asegurar variedad, coherencia, consistencia y riqueza cuando uno está inmerso en el proceso de crear actividades multimedia y en el principio de que las plantillas deben ser lo más abiertas y flexibles posible con el fin de apoyar el diseño de actividades y tareas creativas e imaginativas en lugar de restringir y confinar los contenidos durante el proceso creativo (Gimeno, 2002).

**1. Ejercicios de observación.** Esta plantilla permite insertar cualquier tipo de texto, archivo de sonido o imagen. Ha sido pensada para introducir los contenidos de una lección por medio de un texto introductorio, una explicación oral o una ilustración. Es la plantilla más simple y ofrece una previsualización de lo que verá en realidad el estudiante en su pantalla. Se pueden asociar otros ejercicios o enlaces a otros sitios web a esta plantilla.



*Intermediate Online English > Unit 1 > Warming up > What do you know about HDTV?*

**2. Ejercicios de video.** Esta plantilla permite incorporar secuencias de vídeo en cualquiera de los formatos más comunes (AVI,...) a tres velocidades de transferencia distintas (56, 256 y 512 kbps) para ajustarse a las diferentes especificaciones técnicas de los módems. Se puede incluir el guión de la secuencia de vídeo ya que en el modo estudiante existe una opción para visualizar o no el texto. Por defecto, el guión está oculto. Esta plantilla es especialmente útil cuando se están diseñando ejercicios de comprensión oral o ejercicios con diálogos ramificados que estén basados en un vídeo o en una secuencia sincronizada de imágenes o fotografías.

**3. Ejercicios de opción múltiple (solución única con menú desplegable).** Esta plantilla combina texto, audio e imagen. Puede presentarse de múltiples maneras; por ejemplo, se puede escuchar una grabación introductoria o leer una pregunta de comprensión para después seleccionar una de las dos opciones que se ofrecen. Esta tipología de ejercicio sólo permite una respuesta correcta. Es una plantilla sumamente adecuada para crear ejercicios de comprensión oral o escrita como por ejemplo preguntas de verdadero y falso.

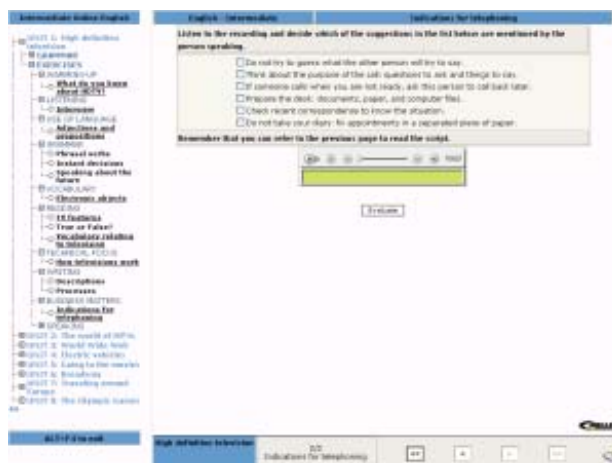


*Intermediate Online English > Unit 1 > Warming up > What do you know about HDTV?*

**4. Ejercicios de opción múltiple (solución única con varias opciones).** Esta plantilla para crear ejercicios de opción múltiple puede

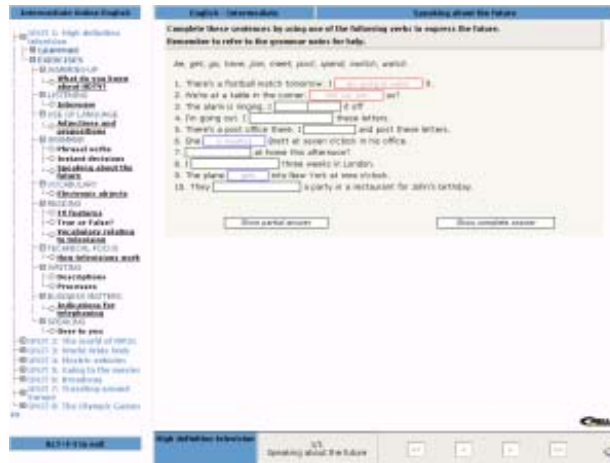
incluir vídeo, audio e imagen. Esta tipología sólo permite una única respuesta correcta. Cuando el estudiante selecciona la opción correcta se atenúa el ejercicio para indicar que se debe pasar a la pantalla (pregunta) siguiente. Se pueden asociar ayudas en forma de pistas a cada una de las opciones si así se requiere. Éstas aparecen en pantalla como "tool tips". Además del texto del propio ejercicio se puede añadir texto adicional para incluir explicaciones teóricas o ejemplos si así se desea. En el modo estudiante, éstas se muestran debajo de las opciones. Las opciones del ejercicio se pueden aleatorizar para que cada vez que se abra el ejercicio aparezcan en un orden distinto.

**5. Ejercicios de opción múltiple (solución múltiple).** Esta plantilla de opción múltiple permite que a un solo ejercicio se le asocien varias respuestas correctas, además de poder incluir una secuencia de vídeo o audio como estímulo inicial. Se pueden añadir imágenes tanto como opciones a seleccionar como material de apoyo. Se pueden incluir hasta 25 opciones de entre los que el estudiante habrá de escoger y asociarle una pista o ayuda a cada una de ellas. Las opciones se pueden aleatorizar para cambiar el orden cada vez que se acceda al ejercicio. Un botón de "evaluar" le indicará al estudiante si la opción escogida es la correcta o no.



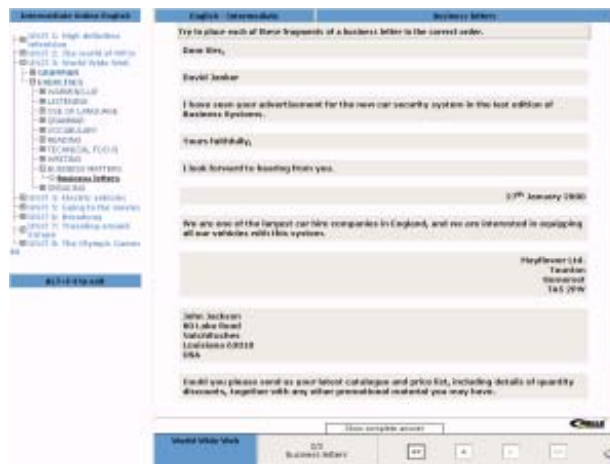
*Intermediate Online English > Unit 1 > Business matters > Indications for telephoning.*

**6. Ejercicios de huecos.** Esta plantilla también permite insertar una imagen o una secuencia de audio como *input* o estímulo inicial. Cada hueco puede tener hasta tres respuestas correctas, además de una pista para facilitar la realización del ejercicio. También le podemos asignar una ayuda a cada hueco, que aparecerá en forma de "tool tip", para incluir explicaciones o recordatorios, además de feedback positivo y negativo para indicar que la respuesta está bien o mal. El estudiante puede escoger, en este caso, ver la respuesta correcta tras completar cada hueco (evaluación parcial) o ver la solución al ejercicio entero tras completarlo todo.



*Intermediate Online English > Unit 1 > Grammar > Speaking about the future.*

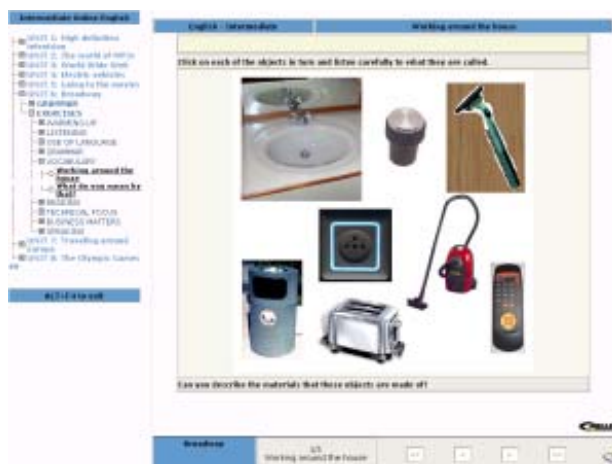
**7. Ejercicios de ordenación.** Esta plantilla permite crear ejercicios en los que se pide reordenar o bien fragmentos de texto o bien imágenes, tanto vertical como horizontalmente sobre la pantalla. El texto a reordenar puede consistir en una sola palabra o un fragmento editado (por ejemplo, las partes de una carta). Se le puede añadir una secuencia de audio para ayudar a la realización del ejercicio. Incluye, asimismo, una opción para “mostrar la respuesta correcta” que muestra cada uno de los elementos de los que se compone el ejercicio en el orden correcto. Estos ejercicios se pueden, naturalmente, asociar a otras plantillas.



*Intermediate Online English > Unit 3 > Business matters > Business letters.*

**8. Imagen clicable (pasivo de respuesta única).** Con esta plantilla se crean, lo que llamamos, ejercicios de observación, que son particularmente adecuados para la práctica de vocabulario. La pantalla en el modo estudiante muestra una imagen, que puede ser una foto o un dibujo, con una serie de zonas susceptibles de ser seleccionadas que, cuando el estudiante hace clic sobre ellas, activa una respuesta por parte del ordenador. Esta respuesta puede consistir en un archivo de audio, un texto o ambos a la vez. Se pueden designar hasta 10 zonas clicables.





*Intermediate Online English > Unit 6 > Vocabulary > Working around the house.*

**9. Imagen clicable (activo de respuesta múltiple).** Con esta plantilla podemos crear ejercicios de exploración, semejantes a los de la plantilla anterior, aunque en este caso será un archivo de audio o una imagen el que servirá de estímulo para que el estudiante escoja una opción y reciba feedback positivo o negativo inmediatamente después. En este modelo se le pide al estudiante que escoja una opción de entre un número determinado de opciones visuales. Tanto ésta como la plantilla anterior están programadas para poder incluir notas, explicaciones o actividades relacionadas que aparecerán debajo de las imágenes clicables.



*Intermediate Online English > Unit 3 > Vocabulary > Computers and peripheral devices.*

**10. Texto libre.** Esta plantilla es apropiada para diseñar ejercicios de reescritura o transferencia de información. Al estudiante se le presenta con un texto o un gráfico que ha de ser reescrito o modificado en un recuadro vacío que aparece. Como en cualquier ejercicio de escritura libre, la respuesta "correcta" se muestra como un modelo para poder comparar la producción del estudiante con la solución que ofrece el autor del ejercicio. No se puede incluir feedback correctivo. Esta tipología sirve, además, para crear actividades basadas en la traducción o en la corrección de textos escritos. Se le pueden añadir imágenes de apoyo.



*Intermediate Online English > Unit 6 > Grammar > Direct and indirect speech.*

**11. Dictado.** Esta plantilla se ha diseñado para crear dictados. Esta tipología incluye instrucciones, el archivo de audio con el dictado, imágenes apoyo visual, el guión del dictado y un recuadro vacío en el que habrá de escribir el estudiante. Para comprobar los errores cometidos, el estudiante ha de comparar su texto escrito con el guión del dictado.



*Intermediate Online English > Unit 8 > Technical focus > Technical jargon.*

**12. Ejercicios de asociación.** En esta plantilla se pueden establecer relaciones entre un texto y una imagen, un texto hablado o un texto escrito. Se puede añadir, si así se desea, un vídeo o una secuencia de audio a modo de introducción al ejercicio, así como cualquier apoyo visual. Las opciones 25 opciones de las que puede constar el ejercicio se pueden aleatorizar. Las opciones de respuesta aparecen en un menú desplegable junto al texto del ejercicio (estímulo), que puede consistir, por ejemplo, en una definición, siglas, abreviaturas, etc. El estudiante tiene la posibilidad de ver las respuestas correctas al seleccionar la opción "evaluar".



*Intermediate Online English* > Unit 1 > Listening > Interview 4/4 > Acronyms related to the television.

**13. Sopa de letras.** Se han creado dos plantillas para incluir pasatiempos en los cursos. La primera de ellas, para crear tableros de sopa de letras. Se puede incluir una serie de pistas para ayudar al estudiante a realizar el ejercicio o simplemente el listado de palabras que ha de encontrar en el tablero. Las palabras se seleccionan haciendo clic en la primera y última letra. Se proporciona feedback instantáneo, además de incluir la opción de “ver respuesta” que muestra una imagen con el tablero resuelto y las palabras destacadas.

**14. Ahorcado.** Esta plantilla de pasatiempos permite crear ejercicios que se basan en el juego del ahorcado, y funciona tanto con palabras aisladas como con frases completas. El número de intentos está limitado a 6, que corresponde al número de componentes corporales del monigote ahorcado.

#### **CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LAS PLANTILLAS**

La retroalimentación (**feedback**) está contemplada en todas las plantillas, bien sea de forma intrínseca o extrínseca, bien inmediata o retrasada, etc., con el fin de proporcionar un marco pedagógico y didáctico sólido a la hora de diseñar los cursos y para permitir que los autores de los materiales didácticos puedan diseñar el feedback ajustado a las necesidades de sus estudiantes (Bangs, 2003). Esto es posible porque el sistema permite incluir opciones de feedback ramificado dependiendo de la actuación del estudiante al completar un ejercicio determinado.

Todas las plantillas incluyen también la opción de poder restringir el tiempo asignado para realizar un ejercicio o contestar una respuesta. Por defecto los ejercicios se presentan sin **límites de tiempo**. Esta posibilidad se diseñó para poder incluir *tests* o exámenes de entrada, seguimiento o finales.

Todas las **imágenes, archivos de audio o vídeo se pueden ver o escuchar desde dentro de las plantillas** de la herramienta de autor para que los autores de contenidos puedan comprobar en todo momento los elementos multimedia que han incorporado a los ejercicios. Para evitar problemas de edición de imágenes, la herramienta automáticamente inserta

las imágenes al tamaño predefinido para cada una de las plantillas del modo estudiante. Sin embargo, siempre será conveniente que el autor de los contenidos conozca algún programa de tratamiento de imágenes como *Adobe Photoshop* o *Jasc Paint Shop Pro*, para editar las imágenes o fotos a su gusto.

Otro de los rasgos que podemos especificar dentro de cada una de las plantillas es si queremos que las **respuestas** escritas del estudiante sean **sensibles o no a las mayúsculas** o minúsculas. Esta característica puede ser especialmente útil para cursos de nivel más avanzados.

Todas las **plantillas de ejercicios nos indican la unidad**, sección o lección **a la que pertenece un ejercicio** en particular. Se nos indica la ruta completa de modo que el autor puede localizar fácilmente la actividad en cuestión utilizando la combinación de teclas alt+tab para pasar de un navegador a otro, es decir del modo autor al modo estudiante. Esto es posible porque cada vez que se actualiza la información estando en el modo autor, se transfieren los datos al servidor IN6ENIO y se actualiza inmediata y automáticamente en el curso que estemos diseñando.

A pesar de que la **grabación de voz** por parte del estudiante no está programado en el sistema, sí que es posible diseñar ejercicios en los que se le pide al estudiante que grabe su propia producción oral por medio del **Windows Media Player**, al que se puede acceder y minimizar cuando no se necesite. De este modo, para autoevaluarse el estudiante puede comparar su propia producción con la del modelo que proporciona el curso que está realizando. En un futuro se pretende incorporar algún programa de reconocimiento de voz.

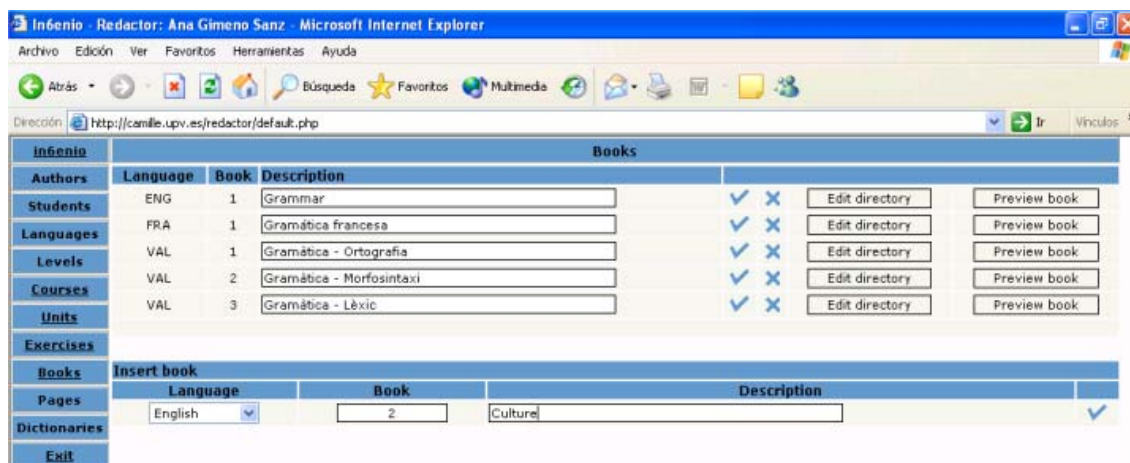
En todas las plantillas, tanto de ejercicios como de materiales de consulta, se pueden incorporar **enlaces a otras páginas web**. Esto puede ser muy útil al diseñar ejercicios que hacen referencia a los contenidos, ya sean de texto escrito, hablado, vídeo o imágenes, de otros sitios web y que, tras consultarlos, el estudiante complete nuestro propio ejercicio. Es también una forma de evitar problemas con el copyright de esos contenidos web.

Para crear un entorno amigable y para evitar frustraciones innecesarias por parte de los redactores de contenidos inexpertos en el diseño de cursos multimedia online, la herramienta de autor IN6ENIO no requiere la instalación de ningún software adicional en el ordenador excepto **RealPlayer**, que es gratuito y se puede volcar a través de la web, para poder escuchar los archivos de audio y reproducir los vídeos. A la hora de diseñar sus ejercicios, los autores tienen en una sola plantilla y en una sola pantalla de ordenador todos los campos de los que se compone un ejercicio en particular por lo que se evita tener que familiarizarse con sistemas de menús complejos.

## **MATERIALES DE CONSULTA**

Los dos siguiente elementos que encontramos en el menú de navegación, "libros" y "páginas" permiten crear materiales de consulta como por ejemplo explicaciones gramaticales, funciones del lenguaje, información cultural, etc., que pueden ser asociados aisladamente a los ejercicios, para

dar respuesta a alguna duda que pueda surgir durante el proceso de aprendizaje, o consultados como "libros" independientes mediante un sistema de navegación propio y enlaces hipertextuales internos. Todas y cada una de estas "páginas" permiten la incorporación de cualquier elemento multimedia para realzar los contenidos y facilitar el proceso de aprendizaje.



*Editor de materiales de consulta IN6ENIO*

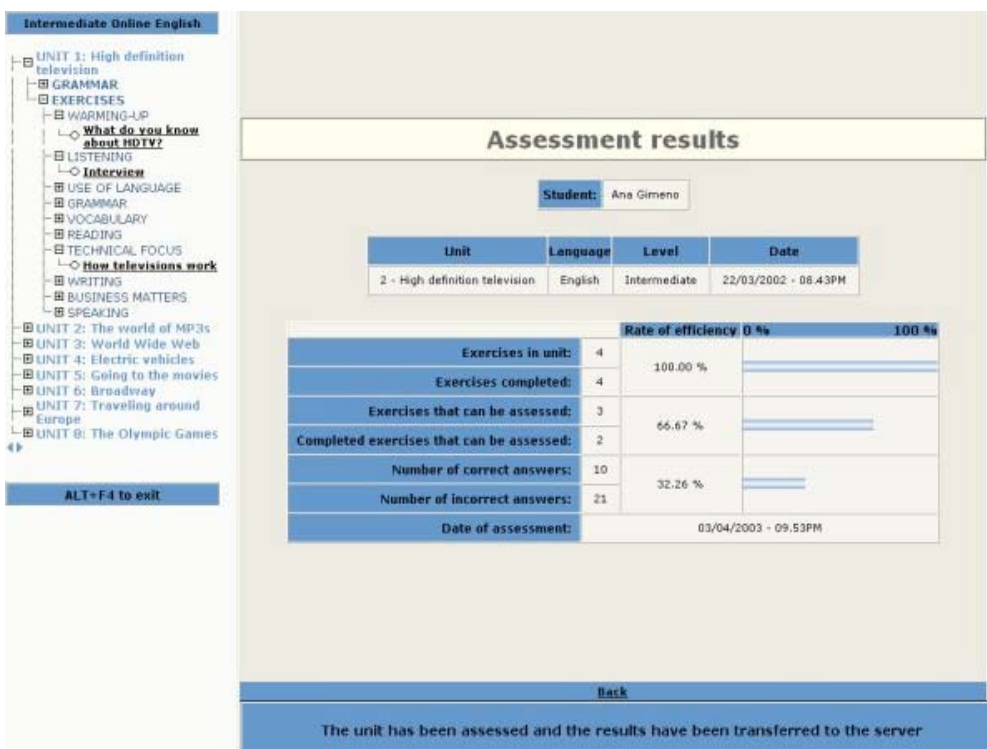
Como se puede apreciar en la imagen de arriba, se pueden incluir nuevos materiales de consulta indicando el idioma, asignándole un código numérico y una descripción. El nuevo libro se crea automáticamente haciendo clic sobre el icono ✓ y aparece de inmediato en el listado de libros ya existentes. Esta pantalla también nos permite editar el directorio de contenidos y previsualizar cualquiera de los "libros" seleccionando las opciones correspondientes.

Las "páginas" de las que se componen los "libros" se pueden crear, modificar, editar o borrar seleccionando la opción "páginas" del menú principal. Los contenidos de la página en cuestión han de ser creados utilizando el código HTML por lo que los redactores han de estar familiarizados con algún editor de páginas web del tipo *Macromedia Dreamweaver*, que nos permitirá editar los contenidos según nuestras preferencias. El proceso consiste en copiar y pegar el código fuente en el recuadro que se proporciona para tal fin. En esta plantilla también se pueden previsualizar los contenidos para comprobar que el diseño es el correcto. Las páginas recién creadas se pueden asociar a ejercicios ya existentes dentro de una unidad didáctica o ser incluidos como una sección introductoria, tal y como aparece en el curso *Intermediate Online English*.

El penúltimo elemento del menú de navegación, que aparece bajo el epígrafe "diccionarios", permite crear glosarios o diccionarios bilingües o monolingües. Las palabras o expresiones se insertan mediante la selección del idioma, escribiendo la palabra o expresión en cuestión, añadiendo una definición o traducción del término y actualizando la información en el servidor haciendo clic sobre el icono correspondiente. De este modo, la nueva entrada aparece de forma inmediata en el listado de términos donde se puede editar o borrar.

## LA EVALUACIÓN

El estudiante puede acceder a los informes de su evaluación en todo momento durante la realización del curso accediendo al icono correspondiente que a tal fin se encuentra sistemáticamente en todas las pantallas del curso en la parte inferior derecha. Los resultados de los ejercicios se transfieren automática e instantáneamente al servidor IN6ENIO, de modo que tras la realización de cada ejercicio el estudiante puede consultar sus estadísticas. Éstas incluyen información respecto al tiempo de conexión, el número de ejercicios por unidad que pueden ser evaluados, el número de ejercicios realizados, el porcentaje de respuestas correctas e incorrectas, etc. tal y como se puede observar abajo.



**Assessment results**

Student: Ana Gimeno

Unit	Language	Level	Date
2 - High definition television	English	Intermediate	22/03/2002 - 06:43PM

	Rate of efficiency: D %	100 %
Exercises in unit:	4	
Exercises completed:	4	100.00 %
Exercises that can be assessed:	3	
Completed exercises that can be assessed:	2	66.67 %
Number of correct answers:	10	
Number of incorrect answers:	21	32.26 %
Date of assessment:	03/04/2003 - 09:53PM	

[Back](#)

The unit has been assessed and the results have been transferred to the server

*Evaluación del estudiante IN6ENIO*

Debido a que los informes de evaluación se vuelcan al servidor IN6ENIO, cuando se utilizan estos cursos como material complementario a las clases presenciales, los profesores pueden acceder a toda esta información bajo demanda.

## CONCLUSIONES

La herramienta de autor IN6ENIO para la creación y la publicación de cursos de idiomas a través de la web y su entorno de aprendizaje es un sistema innovador y único en el mercado en el sentido de que todo se gestiona a través de internet. El sistema funciona con independencia de la plataforma y del ordenador que se esté utilizando por lo que los autores pueden crear cursos IN6ENIO desde cualquier punto del mundo. Es un sistema abierto extremadamente versátil y flexible que permite la constante actualización de datos y consiguiente mejora. Es nuestra intención difundir IN6ENIO de forma totalmente gratuita como *shareware* para que otros usuarios puedan

partir de nuestro esfuerzo de investigación y desarrollo bajo la condición de que cualquier mejora se comparta con sus creadores.

#### **REFERENCIAS**

Bangs, P. (2003) "Engaging the learner – how to author for best feedback", in Felix, U. (Ed.) *Language Learning Online: Towards Best Practice*. Lisse: Swets & Zeitlinger Publishers.

Gimeno Sanz, A. (2002) *Call Software Design and Implementation: the template approach*. Valencia: SP-UPV.