

LA HERRAMIENTA *ONLINE XERTE* Y EL DESARROLLO DE LA COMPETENCIA ESTRATÉGICA EN ELE

GUADALUPE GARCÍA GONZÁLEZ
Universidad de Nottingham, Reino Unido
guadalupe.garcia@nottingham.ac.uk

Guadalupe García González es profesora de español del Departamento de Español, Portugués y Estudios Latinoamericanos de la Universidad de Nottingham, Reino Unido, desde 2009 donde imparte clases de ELE a todos los niveles. Sus intereses académicos abarcan la didáctica del español como lengua extranjera, el Aprendizaje de Lenguas Asistido por Ordenador (ALAO), la traducción para la enseñanza-aprendizaje de ELE y la traducción del humor, sobre lo que versa su trabajo de investigación de Máster. Guadalupe es miembro de la Asociación para la Enseñanza de Español como Lengua Extranjera (ASELE) desde 2009 y ha asistido a varios congresos, donde ha impartido diversos talleres sobre aprendizaje de ELE.

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 que ofrece un medio atractivo para trabajar diversas destrezas de ELE. En este artículo 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. Compartimos una unidad didáctica creada con XOT y que toma como marco teórico la secuenciación de Vandergrift (2008:94-95). El objetivo de esta unidad es guiar al aprendiz en la adquisición y uso de los procedimientos metacognitivos que se ponen en funcionamiento en los procesos de comprensión auditiva y fomentar su autonomía de aprendizaje.

Palabras clave: *Xerte*, actividades interactivas, aprendizaje autónomo, competencia estratégica, estrategias metacognitivas, aprendizaje *online*, ALAO.

Abstract: *Xerte Online Toolkits*, developed by the University of Nottingham, is a server-based suite of tools for creating rich interactivity. It promotes learner's participation and offers an attractive e-learning environment to build on the various language skills in ELE. In this article, I explore the functionality of this tool and its benefits for instructors and learners. I go on to evaluate its viability in an independent learning context. Finally, I share a unit of work created with XOT that uses Vandergrift's sequence (2008:94- 95) as theoretical framework. The unit serves two purposes. Firstly, to guide the learner in the acquisition and use of the metacognitive processes that take place in listening comprehension; secondly, to foster autonomous learning.

Key words: Xerte, interactive activities, autonomous learning, strategic competence, metacognitive strategies, e-learning, CALL.

1. 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 materiales *e-learning* que nos permitan adaptarnos a las nuevas formas de aprender español como lengua extranjera (ELE) de unos aprendices cada vez más integrados en el entorno audiovisual.

Las TICs ponen a disposición del profesor nuevas vías de interacción 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 la plataforma con la que profesores acercan los contenidos lingüísticos a sus alumnos, no sin que, en ocasiones, y por desgracia, se preste más atención al soporte físico (p.ej: blogs, Webquests, Skype, Voki, etc) que al contenido que con ellos se quieren practicar.

El profesor se encuentra ante nuevos contextos de aprendizaje que le obligan a reflexionar sobre el método educativo más apropiado para dicho entorno. Independientemente de la metodología que se adopte, más o menos tradicional, es fundamental asegurarse de que una actividad didáctica no esté únicamente fundamentada en el continente que la soporta, sino también en un contenido basado en una metodología sólida.

En este artículo presentamos el programa informático *Xerte Online Toolkits*, (XOT en lo sucesivo) y exploramos su funcionalidad como soporte idóneo para contextos de estudio independiente. Asimismo, compartimos una unidad didáctica diseñada en XOT con la que se desarrolla la autonomía del aprendiz a través del uso de estrategias de aprendizaje.

2. ¿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 con 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, con el objetivo de optimizar su labor docente con el empleo de materiales

digitales, escoge entre una serie de plantillas que se adaptan a sus necesidades docentes. 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 de esta herramienta de *e-learning* 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.

Las unidades de aprendizaje de XOT introducen un elemento novedoso, interactivo y visualmente atractivo que puede estimular la motivación de unos estudiantes nacidos en la era digital. Con XOT los alumnos obtienen *feedback* de manera inmediata, lo que les permite reflexionar sobre su acercamiento al material didáctico y verificar su comprensión. Asimismo, el programa permite ajustar el tipo de letra, tamaño, color de fondo, convertir el texto en audio para adaptarlo a las necesidades de los aprendices y facilitar el acceso a aquellos con problemas de aprendizaje, como dislexia, auditivos, 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. El objetivo era 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 de la universidad. En sus cinco años de vida, el proyecto ha recibido varios premios prestigiosos, entre ellos, *IMS Platinum Global Learning Impact Awards 2010* y *ALT Learning Technologies of the Year 2009*¹. Asimismo, 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

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

universidades, y en todas las áreas de conocimiento, desde las humanidades hasta las ciencias.

3. ¿Quién puede usar XOT?

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* en esta URL: <http://www.techdisplayxerte.info/>. *TechDis* es el servicio de asesoramiento en el uso de las tecnologías para la inclusión de estudiantes con problemas de aprendizaje y ha sido cooperador en el proyecto *Xerte*.

Esta página permite almacenar las unidades 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*.

4. ¿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 incluido ciertas propiedades (Ej. pestaña con caracteres de acentuación) que hacen de XOT una excelente herramienta para la creación de unidades de aprendizaje de ELE. 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 *feedback* para los ejercicios interactivos, combinar los ejercicios con explicaciones en texto, presentar el objeto de aprendizaje resumiendo los puntos principales de la actividad, cerrar con una evaluación e indicar futuros puntos de acción entre otros. La transcripción de los vídeos o audios se puede incluir en una pestaña al lado del material audiovisual que los estudiantes pueden manipular, mostrándolo o escondiéndolo. En cada una de las páginas en las

que consiste la unidad 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, [vid. 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 [vid. figura 2, 3 y 4 en Apéndice], donde los contenidos adquieren el formato con el que trabajan los aprendices. 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 la unidad. Después de editar se recomienda hacer *click* en el botón *Publish* para guardar los cambios que se han efectuado. Una vez lista la unidad, se puede exportar como archivo .ZIP para después poder desplegarla 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.

5. ¿En qué contextos usar Xerte Online Toolkits?

En primer lugar debemos valorar con qué nivel de independencia queremos que los aprendices utilicen las unidades creadas con XOT y qué nivel de autonomía y responsabilidad de su aprendizaje queremos que alcancen. XOT puede 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 sobre su definición. En algunos estudios, se habla de ellos como sinónimos, o casi sinónimos, (vid. White, 2008:6); para otros, los dos términos se refieren a maneras diferentes de aprender, como Oxford (2008:42) quien afirma que 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 aprendiz. 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 por "ser independiente", por lo tanto, 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 consiste en adoptar un enfoque didáctico con el que se prepare y guíe a los aprendientes a aprovechar y beneficiarse de ese contexto, a saber, 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 comprensión auditiva unidireccional, la lectura o escritura. Diferentes estudiantes requieren diferentes cantidades de tiempo en la práctica de estas actividades de manera que, en la mayoría de los casos, es aconsejable realizarlas individualmente.

Por su parte, podemos observar que actividades de lengua como la expresión e interacción oral requieren una reciprocidad por parte de otro aprendiz 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 a través de actividades prácticas en las estrategias que se ponen en funcionamiento en este tipo de actividades.

6. ¿Cómo explotar el uso de Xerte Online Toolkits?

Como hemos adelantado anteriormente, utilizaremos XOT para diseñar unidades didácticas de ELE para el estudio independiente, complemento a las clases presenciales. Para conducir a los aprendices a una autonomía de aprendizaje, las unidades 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, en la que confluyen, a su vez, un conjunto de sub-competencias: gramatical, sociolingüística, discursiva y estratégica. Más específicamente, 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 taxonomías de estrategias según la función que estas 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*) y que a su vez complementan a las directas. Harris (2003:4) habla de una categorización más común y sencilla 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, como por ejemplo: centrarse en la tarea, planear, organizar, controlar y evaluar.

Diferentes estudios han mostrado la relevancia que el uso de estrategias tiene para un aprendizaje provechoso 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 estos 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 tests auditivos usan el doble de estrategias metacognitivas que aquellos con peores resultados.

En este contexto de aprendizaje independiente en línea con XOT, en el que el aprendiz se enfrenta solo a actividades en la lengua meta, es relevante incluir en el diseño de unidades didácticas un componente de instrucción de estrategias. Harris (2003) propone desarrollar la competencia estratégica adaptando las estrategias de aprendizaje de ámbitos presenciales a un contexto de aprendizaje a distancia. Así, diseña un manual de instrucción estratégica, para promover la autonomía del aprendiz, que es aplicable al estudio de cualquier L2 y que sigue una secuencia en 4 fases (Ibíd.:14-15): *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 ámbitos de enseñanza-aprendizaje, debido a la disponibilidad de tiempo para cubrir todos los contenidos o a la desmotivación de los estudiantes, que no verían un progreso inmediato de sus conocimientos lingüísticos de ELE. Por esta razón, dedicar varias clases a instruir a los aprendices exclusivamente sobre las estrategias metacognitivas no es una solución viable.

La plataforma de XOT ofrece, sin embargo, la posibilidad de integrar el entrenamiento de la competencia estratégica a otras actividades propias de lengua en ELE con las que se trabajen contenidos culturales, gramaticales, etc.

Por su parte, Vandergrift (2008:101) crea un cuestionario de *Concienciación metacognitiva* aplicable a los procesos de comprensión auditiva y lo complementa con un sólido modelo de secuenciación que se erige en tres fases: *Planificación* (actividades de pre-escucha, preparación previa al tema y al tipo de texto, familiarización con el material con el que los oyentes van a trabajar), *Control* (actividades de comprensión y verificación de la información durante la audición) y *Evaluación* (actividades tras la audición: 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 de las respuestas con otros aprendices 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, que tienen por objetivo orientar al aprendiz en la adquisición y uso de estrategias de los procesos de escucha (antes, durante y después), utilizaremos el marco teórico-práctico de Vandergrift (2008:94-95) adaptándolo al medio digital de XOT. Como hemos venido sugiriendo, integraremos a la vez el uso 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 (*vid.* 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.

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

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

- La unidad se compone de tres fases: *Planificación, Control y Evaluación* siguiendo el modelo de secuenciación de Vandergrift (2008:94-5). Cada una de ellas está constituida por más de una actividad y precisa 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 aprendiz a reflexionar sobre las estrategias metacognitivas que se hacen necesarias en los procesos de comprensión audiovisual. Se busca estimular su participación y ayudarlo a tomar conciencia de su propio aprendizaje. Las láminas en las que se ponen en práctica las estrategias metacognitivas se intercalan con las actividades específicas de lengua. De esta manera, el aprendiz puede activarlas en el momento en el que se precisan y realizar la actividad de manera satisfactoria. Las láminas constan de un *feedback* en el que se señalan buenas prácticas y se anima a los aprendices a continuar utilizando o a empezar a utilizar dichos recursos.
- Las actividades de XOT permiten confeccionar un *feedback* de manera interactiva para dar respuesta a las hipótesis de los aprendices sobre el contenido del material audiovisual. Este *feedback* ha sido diseñado basándonos

en predicciones hechas tomando en cuenta criterios sobre el dominio de la lengua esperado y errores frecuentes en este nivel.

6.2. Unidad didáctica: Isabel Allende y su nueva novela: El cuaderno de Maya”

Objetivos culturales: acercar al estudiante a una escritora del mundo hispano

Objetivos funcionales: hablar sobre el argumento de una novela

Objetivos gramaticales: uso, práctica y repaso del presente de indicativo

Destrezas: Comprensión auditiva, expresión escrita

Tiempo: 60 minutos (+ escritura)

Nivel: estudiantes universitarios A2+ (MCER)

La unidad íntegra puede verse en <www.nottingham.ac.uk/toolkits/play_5716>

Fase de planificación (pre-visionado)	Estrategias metacognitivas utilizadas
Título de la unidad Tabla de contenidos y objetivos	Centrar el aprendizaje: concienciar al estudiante 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: <i>PARA Y PIENSA III</i> : ejercicio de elección múltiple para reflexionar sobre otras estrategias utilizadas durante la escucha. Feedback interactivo sobre buenas prácticas	Reflexionar sobre el propio aprendizaje Establecer objetivos para la escucha
Tercer visionado – Comprensión: Preguntas abiertas para controlar la comprensión	Escuchar información detallada Inferir usando el contexto (estrategia cognitiva)

Fase de evaluación (post-visionado)	Estrategias metacognitivas utilizadas
Lámina 4: <i>PARA Y PIENSA IV</i> : ejercicio de elección múltiple para definir objetivos futuros y para reflexionar sobre la estrategias utilizadas durante la audición y su funcionamiento, la dificultad de la tarea. 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.

7. Conclusión

El objetivo de este artículo 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 permite 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. 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 audición. XOT se muestra como contexto ideal para fomentar la autonomía del aprendiz en contextos de estudio independiente.

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/>> [Consulta: 22 sep. 2011]

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/>> [Consulta: 22 sep. 2011]

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/>> [Consulta: 22 sep. 2011]

TENNEY, Julian (2007): An Introduction to Interactive development, [en línea] <<http://www.nottingham.ac.uk/xerte/manual/XerteGettingStarted.pdf>> [Consulta: 22 sep. 2011]

UNIVERSITY OF NOTTINGHAM (Reino Unido): Xerte [en línea] <<http://www.nottingham.ac.uk/xerte> > [Consulta: 22 sep. 2011]

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/>> [Consulta: 22 sep. 2011]

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*.

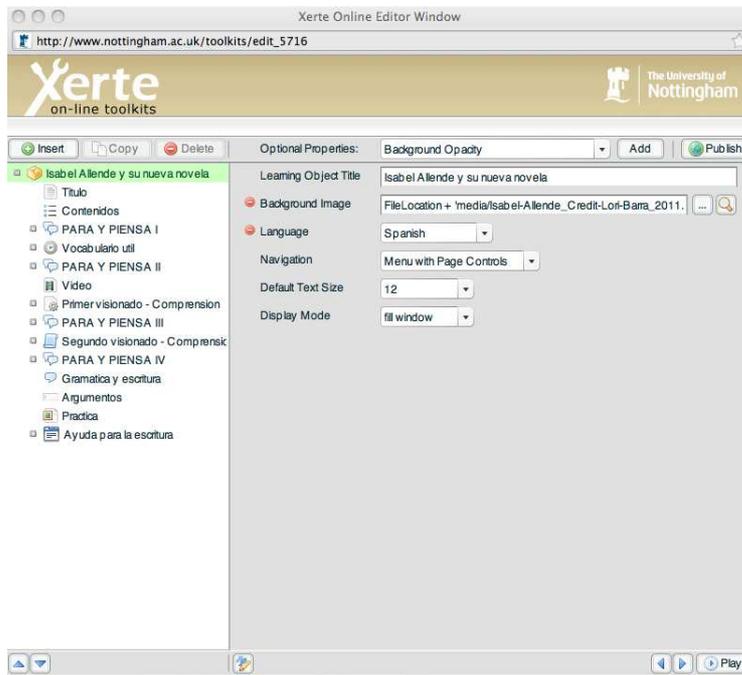


Figura 2. Interfaz gráfica de usuario (GUI) en *Xerte Online Toolkits*.

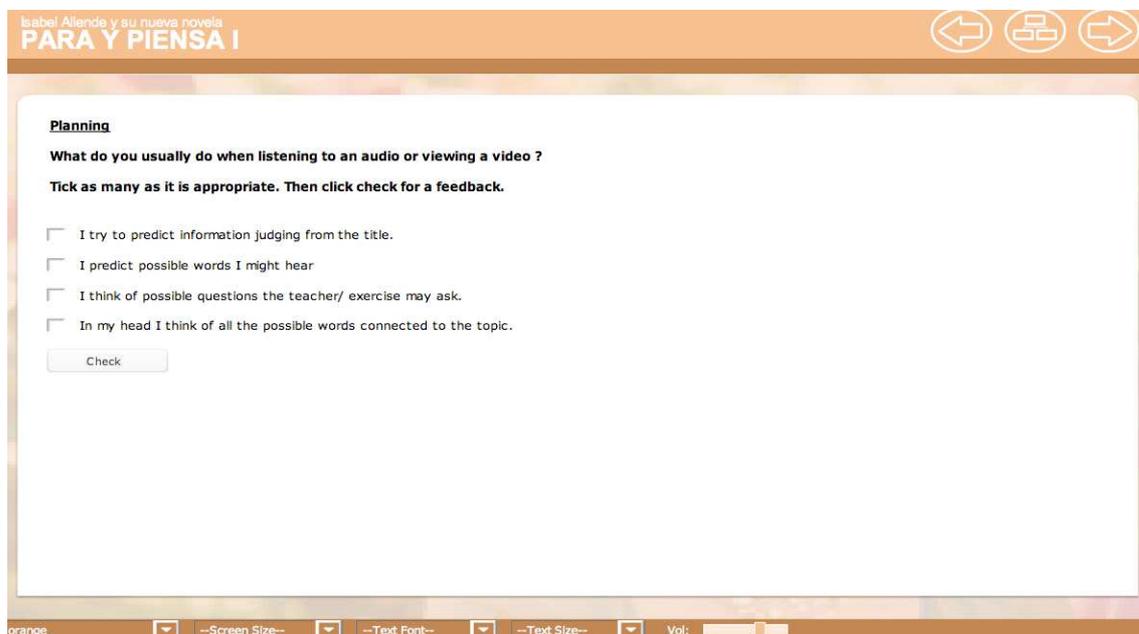


Figura 3. Interfaz gráfica de usuario (GUI) en *Xerte Online Toolkits*.



Figura 4. Interfaz gráfica de usuario (GUI) en *Xerte Online Toolkits*.

