La plataforma Moodle: características y utilización en ELE

Mercedes Ontoria Peña
Università degli Studi di Perugia

Resumen

La importancia que las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) han asumido en los últimos años en todos los ámbitos —desde el personal, hasta el académico o el laboral—, exige al profesor de español la inclusión de estas nuevas herramientas en su programa docente. La plataforma de aprendizaje en línea, Moodle, se presenta como un software que ofrece al tutor, de manera gratuita y sin sustituirlo físicamente, algunos instrumentos que sostienen y enriquecen sus clases presenciales. ¿Cuáles son sus características y cómo se pueden aprovechar sus componentes en la clase de ELE?

1. Introducción

Este taller se presenta con la intención de compartir la propia experiencia didáctica con la plataforma de e-learning Moodle que, desde hace unos años, se usa como herramienta de aprendizaje de lenguas extranjeras en el Centro Lingüístico de Ateneo (CLA) de la Università degli Studi di Perugia. Este software no reemplaza a las clases presenciales, si bien, en algunos casos, pretende convertirse en un servicio que ayude a los alumnos de algunas licenciaturas a superar las limitaciones de distancia y horario que los programas de sus propias facultades imponen al aprendizaje de idiomas en el CLA, supliendo, entonces, a un pequeño porcentaje de lecciones presenciales de lenguas extranjeras.

En este taller, y guiados por nuestra propia experiencia, nos referiremos únicamente al uso de Moodle como complemento de las clases que el profesor imparte en el aula. Para ello, analizaremos el marco en que nacen los Sistemas de Gestión de Aprendizaje, de los que Moodle forma parte. Esto nos conducirá a una definición de la web 2.0 a través de sus características y componentes, para después dedicarnos específicamente al aprendizaje en línea o e-learning.

El espacio principal estará dedicado a Moodle: sus propiedades, componentes, sus particularidades de uso, ilustrando todo ello con algunos ejemplos extraídos de nuestra propia práctica, así como proporcionando algunas fuentes útiles de donde extraer el material necesario para utilizar en la plataforma.

2. La web 2.0 y el aprendizaje online

Quizá el modo más adecuado para presentar la web 2.0 sea establecer una comparación entre ésta y la web de primera generación, también conocida como web 1.0.

Mientras esta última era un canal unidireccional, es decir, un contenedor de información estática consultable, y su objetivo principal se basaba en llegar al consenso de sus usuarios (y, por tanto, coincidía en sus intenciones con otros medios de comunicación como la televisión, el periódico o la radio: cuyos propósitos son atraer, aumentar su audiencia o fidelizar); la web 2.0 se define como un canal multidireccional, cuyo objetivo es la interacción de los usuarios con la red y con los otros internautas. Su contenido, por tanto no es estático sino que ofrece una retroalimentación y se encuentra sujeto a las constantes modificaciones de los internautas, quienes además crean y comparten contenidos. Por tanto, si la web 1.0 entendía que éstos eran clientes o consumidores; la web 2.0, en cambio, los considera agentes, participantes, creadores y beneficiarios a un mismo tiempo.

Por tanto, la web 2.0 tiene sus propios cimientos en los usuarios, que son su razón de ser, sus verdaderos artífices. Estos, compartiendo sus conocimientos construyen la red, formada por una malla de información e intercambio, producto de la inteligencia colectiva.

El valor de la red no se basa, entonces, en la tecnología: no es necesario tener una gran competencia informática para crear contenidos y ponerlos a disposición de quien consulte la web. Hoy en día, cualquiera es capaz de publicar un blog, crear una página web o subir contenidos multimedia desde su propio navegador sin necesidad de conocer el lenguaje html, y con la misma facilidad y rapidez que si utilizara una de las aplicaciones de su ordenador. De este modo, surgen los integrantes de la web 2.0: el correo electrónico, los blogs, los foros y wikis, las tiendas online, los chats, los buscadores, las redes sociales, los servicios que permiten compartir fotos, películas, presentaciones, etc.

Todos estos avances han contribuido a la aparición de la Generación Net o Generación digital, también llamada Generación Y (que ya ha empezado a dar paso a la Generación Z) o Screen Generation (Generación de la pantalla). Se trata de niños y adolescentes con grandes habilidades digitales (de hecho, a menudo asesoran a los mayores en sus dudas sobre el uso de internet y sobre los últimos aparatos tecnológicos). Se trata de jóvenes que reaccionan con gran rapidez a estímulos visuales y sonoros, y que son capaces de utilizar varios dispositivos electrónicos al mismo tiempo.

A partir de los años 90, el nacimiento del e-learning (electronical learning), literalmente "aprendizaje electrónico", y más conocido en español como "aprendizaje online" o "en línea", supuso grandes expectativas de desarrollo para la web. Surgía como un descubrimiento que abría grandes posibilidades al crecimiento de internet gracias a cualidades como la flexibilidad de horarios, la reducción de costes, la comodidad de acceso al material didáctico, el seguimiento personalizado, la constante actualización de contenidos, y permitía cursar cualquier tipo de estudios, desde los universitarios, hasta los de formación de empresa. Diferentes centros universitarios y un gran número de instituciones realizaron importantes inversiones económicas, la Unión Europea promovió el aprendizaje online celebrando la democratización que suponía una instrucción que era capaz de llegar a todos los ciudadanos.

Sin embargo, contemporáneamente a la crisis económica iniciada en 2006 en EEUU y sucesivamente transmitida a Europa en 2008, se puede empezar a hablar de la crisis del e-learning. Dos son los principales factores desencadenantes del fracaso de este tipo de aprendizaje: por un lado, la excesiva importancia concedida a la capacidad de la red para responder a las demandas pedagógicas, y, por otro, la falta de adecuación de los contenidos didácticos al nuevo medio digital, olvidando así que un nuevo medio, requiere una explotación didáctica diferente.

De este modo, el aprendizaje en línea de primera generación apuntaba a una estructura jerárquica en la instrucción, en la que los estudiantes (elementos pasivos) recibían a través de la red ejercicios prediseñados y en nada diferentes a aquellos con los que se contaba antes de la revolución digital, además de manuales y un sinfín de páginas que descargar.

Si tenemos en cuenta el cono de conocimiento del pedagogo estadounidense Edgar Dale, donde se muestra cómo los seres humanos retenemos tan sólo un 10% de lo que leemos (frente a un 50% de lo que vemos y escuchamos, y un 90% de lo que hacemos), y a esto se le añade que, cuando leemos en una pantalla asimilamos un 30% menos de lo que aprehendemos cuando leemos en papel, entenderemos mejor el fracaso del método que originariamente formulaba el aprendizaje online.

El modelo del e-learning 2.0, aparecido en el ámbito de la web 2.0, pretende, pues, subsanar el desaprovechamiento de las potencialidades del medio digital en la enseñanza, proponiendo un aprendizaje donde los usuarios formen una gran comunidad que, a través de la colaboración y la interacción, proyecte ideas, persiga objetivos y alcance soluciones en un entorno flexible y espontáneo.

Se puede decir que, mientras el e-learning 1.0 pertenece a un modelo de aprendizaje conductista, el e-learning 2.0, en cambio, ampara un enfoque comunicativo e integrador.

En la enseñanza de ELE, en particular, y citando el estudio de Marta Higueras García[1], internet fomenta el aprendizaje constructivo y significativo a la vez que el cooperativo, enfoca la disciplina desde la elaboración de tareas en un entorno interdisciplinar e intercultural donde los contenidos culturales se encuentran contextualizados y donde es posible acceder a material auténtico y comunicarse con hablantes nativos.

3. ¿Qué es Moodle? Su utilidad en clase de ELE

El acrónimo *Moodle* significa: Modular Object Oriented Dynamic Learning Enviroment, en español: Entorno de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos y Modular. Se trata de un Sistema de Gestión del Aprendizaje (SGA) —en inglés, LMS (Learning Management System)— o paquete integrado que contiene las herramientas y los recursos necesarios para crear un curso a través de la red, dando la posibilidad de proponer ejercicios interactivos y no interactivos y de realizar un seguimiento de la actividad del alumno en la plataforma.

1. Higueras García, Marta (2005): «Internet en la enseñanza de español», en *Vademécum para la formación de profesores*, Madrid: SGEL.

Su nacimiento se debe al programador titulado en Educación e Informática, Martin Dougiamas, cuya doble formación aparece como un componente esencial para el perfil del creador de este sistema de e-learnig.

En este taller nos referiremos a la versión de Moodle 1.9.5, que hemos utilizado en el CLA de Perugia y cuya sustitución por Moodle 2.0 está programada para el próximo curso. Asimismo, nos referiremos aquí únicamente a la labor del docente como diseñador de contenidos didácticos, (para la instalación y configuración del software es posible visitar la página oficial Moodle.org, donde además de un foro de usuarios, se encuentra una amplia bibliografía acerca de este software).

3.1. Características de Moodle

Una de las características principales de este SGA es que ofrece la posibilidad de insertar contenidos multimedia: el profesor puede subir imágenes (fotos, ilustraciones, gráficos); vídeos (presentaciones dinámicas, anuncios publicitarios, corto y largometrajes, documentales, telediarios, programas televisivos, trailers, videoclips); y contenidos de audio (música, diálogos, programas de radio). Debido a la importancia de los estímulos sensoriales en la enseñanza, la inclusión de elementos multimedia en un curso de Moodle resulta esencial para fomentar la motivación.

Gracias a su carácter personalizable, Moodle presenta gran flexibilidad: el profesor decidirá cómo diseñar su curso, es decir, de qué apariencia dotarle, qué actividades incluir y en qué orden, cuándo abrir y cerrar la participación a cada una de ellas, la frecuencia con la que publicar contenidos. Todo ello permite al tutor adecuar la plataforma a cada grupo de alumnos, y por tanto a su nivel, intereses, objetivos, déficits, etc.

La mayor parte de las actividades que Moodle propone son interactivas en varios sentidos: entre el alumno y la plataforma, pues ésta ofrece un feedback inmediato al estudiante en el caso de algunas tareas, como en los *cuestionarios*; entre el alumno y el profesor, que es el encargado de darle la retroalimentación necesaria para contribuir a un adecuado desarrollo de su aprendizaje, como en las *tareas en línea*; y por último, y más importante, entre los estudiantes entre sí, a través de las actividades de carácter social que impulsan la creación de comunidades de aprendientes, como en los *foros*. Las comunidades conducen a logros dentro de un contexto informal donde quedan patentes el aspecto lúdico, la creatividad, la discrepancia y el humor, integrantes de la dimensión afectiva en el aprendizaje.

Al ser el estudiante quien elige, en algunos casos, el momento y el modo en que usará la plataforma (como ejercitación de los contenidos, como autoevaluación, como repaso de las nociones ya aprendidas), y al delegarse en él actividades como la activación de foros, la modificación de un wiki o la libertad de agregar una u otra entrada en un glosario, Moodle promueve la autonomía de los aprendices. Esto conduce a lo que se ha dado en llamar Entorno Personal de Aprendizaje (PEL), es decir: control y gestión en el propio proceso de aprendizaje.

3.2. Componentes

Una vez que el profesor entra en el espacio reservado al curso, se le ofrece la posibilidad de publicar dos tipos de contenidos: de carácter estático, bajo la voz "Recursos", y de carácter interactivo, llamados "Actividades".

Se conoce como "Recursos" a los componentes que permiten al profesor:

-**Editar una página de texto**. Permite al tutor redactar un texto. Éste puede tener fines informativos, dar instrucciones acerca de la realización de una tarea posterior o incluir un directorio de enlaces a los que consultar, entre otros ejemplos.

-**Editar una página web.** La diferencia con la página de texto estriba en que en este caso, el profesor puede subir contenido multimedia extraído de internet: imágenes, vídeos, contenido de audio, que será posteriormente aprovechado para una tarea.

-**Enlazar a un archivo.** Permite al alumno enlazar con un archivo que el profesor ha puesto a su disposición: puede tratarse de un documento de Word, un Pdf, una presentación Power Point, una audición o, en definitiva, cualquier tipo de contenido que el profesor posee en su ordenador o en cualquier otro soporte digital y que quiere compartir en Moodle.

-**Enlazar a una página web.** A través de una ventana emergente o utilizando la misma ventana de la plataforma se accede al contenido de cualquier página de la red previamente seleccionada por el profesor: artículos de periódico, programas de televisión o de radio en línea, ejercicios prediseñados para estudiantes, vídeos de Youtube, entradas de un blog, etc.

En cuanto a los contenidos interactivos o "Actividades", cabe distinguir:

-**Cuestionario.** Preguntas de diferente tipo: opción múltiple, verdadero/falso, respuesta corta, emparejamiento, descripción, ensayo. Se permiten la alternancia de preguntas de distinta tipología en un mismo cuestionario.

-**Encuesta.** Para realizar un tanteo acerca de la opinión o las preferencias de los alumnos sobre un determinado argumento.

-**Tarea.** Para la redacción y envío de textos de parte de los estudiantes. Permite a los alumnos la escritura de textos en la propia plataforma o el envío de archivos a la misma.

-**Foro.** Se trata de una actividad de tipo colaborativo para plantear un debate, compartir información o vivencias, plantear dudas (los propios alumnos pueden activar un foro formulando, por ejemplo, preguntas acerca de una cuestión tratada en clase).

-**Chat.** Este medio de comunicación sincrónico, a medio camino entre la lengua escrita y la lengua hablada, permite establecer diálogos entre los miembros del grupo. Se

aconseja que el profesor forme grupos de no más de dos personas, dándole un objetivo a su conversación. Asimismo se aconseja hacer hincapié a los alumnos en el carácter comunicativo de la actividad, favoreciendo la comunicación aun en menoscabo de la corrección léxica o gramatical, para favorecer la espontaneidad y la fluidez. Por otra parte, el uso de los emoticonos permitirá darle el tono adecuado a las intervenciones.

-**Glosario.** Se define como un catálogo de términos con su correspondiente significado elaborado por los propios alumnos. Puede resultar útil en el estudio de campos léxicos.

-**Wiki.** Es también ésta una actividad colaborativa cuya construcción se sustenta en la intervención de los participantes, que pueden añadir, cancelar (no recomendable) o modificar la información que otros estudiantes hayan aportado. El resultado final es un texto completo que integra las intervenciones de diferentes autores.

4. Diseño de un curso en Moodle

Antes de confeccionar la plataforma, es interesante tomar en consideración ciertos aspectos que nos ayudarán a su correcta organización y éxito:

-**Crear una estructura adecuada al curso**: la frecuencia de publicación de actividades deberá ir en consonancia con la duración de curso, pues un curso intensivo deberá proponer ejercicios de manera más asidua que un curso anual, por ejemplo. Asimismo se puede decidir la utilidad que se dará a cada una de las actividades para uniformar el contenido del curso.

-**Insertar contenidos pertinentes**: resulta imprescindible para una participación eficaz en Moodle que sus contenidos estén conectados con los argumentos tratados en el aula. No podremos activar un foro dedicado al medio ambiente, si no hemos analizado previamente términos como "contaminación", "efecto invernadero" o "capa de ozono", por ejemplo.

-**Presentar Moodle en clase**: esto permite al estudiante saber cómo inscribirse en el curso y entender en qué consiste este sistema y cómo se utiliza. Además resultará útil que el profesor presente las actividades en clase cada vez que las edite, de modo que llame la atención del alumno y le incite a abrir la actividad en casa.

-**Añadir imágenes, usar colores**: aunque la apariencia que se elija para la plataforma Moodle dependa del tipo de curso y los participantes, creemos que la atracción visual de la página principal es uno de los rasgos más significativos del este tipo de cursos. Los colores y las imágenes tienen una función práctica pues ayudan a distinguir los diferentes módulos y la tipología de ejercicios, además de ilustrar el contenido de las actividades y fomentar la motivación. La inserción de vídeos en la página principal da un aspecto más dinámico al curso e involucra al estudiante en las tareas de manera más rápida.

-**Dar instrucciones breves y concisas**: los alumnos deben entender fácilmente las instrucciones, lo cual se logra utilizando "mini-párrrafos" (recordemos que la lectura en la pantalla, normalmente se realiza en "F", es decir, hay una lectura horizontal de las primeras líneas, mientras que las líneas sucesivas a menudo se leen mediante movimientos verticales o golpes de vista).

-**Mantener un tono positivo**: hay que prestar atención al uso de elementos especialmente agresivos en las correcciones o en los comentarios a las intervenciones de los alumnos: admiraciones, mayúsculas y colores como el rojo. Es importante el uso de emoticonos, de imágenes que inspiren armonía y ánimo, a pesar de los errores.

-**Participación**: la presencia del profesor en las actividades sociales resulta útil para alentar a los estudiantes a la colaboración. Es aconsejable interesarse por sus intervenciones y realizar comentarios que promuevan la reflexión. También resulta útil su papel para señalar el modo en que se debe realizar una actividad: puede iniciar un foro de modo provocativo para desencadenar un debate; puede abrir un wiki con tono disparatado para incitar a sus alumnos a continuar en esta línea; puede estar presente en un chat para dirigir la conversación o prestar ayuda en momentos determinados.

4.1. ¿Qué actividades proponer?

La mayor dificultad en el diseño de un curso Moodle reside en el tiempo de preparación y la creatividad que se demanda al profesor para presentar ejercicios motivadores que provoquen la respuesta buscada. Algunas ideas que pueden ayudar al profesor en esta tarea son:

-**Transformar los ejercicios tradicionales en actividades interactivas**: tareas tan clásicas como la redacción de un horóscopo para el uso del futuro pueden transformarse en un wiki donde cada alumno se ocupe de la redacción de un signo zodiacal con tono humorístico. El conocido debate en clase puede dar paso a otra variante: el debate en el foro. A partir de la lectura de una noticia periodística reciente colgada en la red se puede proponer un cuestionario en línea.

-**Convertirse en un pirata de la red**: navegar resulta útil para encontrar páginas de aprovechamiento didáctico. Algunas de las páginas dedicadas a la enseñanza de español para extranjeros, como ver-taal.com; todo-claro.com; aprenderespanol.org, ofrecen cuestionarios, textos para completar, crucigramas, y todo tipo de ejercicios prediseñados que el profesor puede seleccionar y proponer a través de un enlace. Otro recurso muy útil son los blogs, tanto para la obtención de tareas ya confeccionadas, como para tomar ideas sobre cómo explotar textos, vídeos, canciones en la plataforma y en el aula. Algunos de los blogs dedicados a ELE se encuentran en "Concurso de blogs", espacio dedicado a la promoción de la lengua y cultura en español; citamos aquí algunos de ellos, activos en el momento de la redacción de este trabajo: rutaEle, laclasedeele, ProfeDeEle, Mi clase de ELE, Palabras por Madrid, rqtblog, Ideas para la clase, Charlaenespañol, Aula Tomada.

-**Mantenerse alerta**: resulta algo imprescindible para el profesor de español, y no únicamente para enriquecer el curso Moodle, sino también sus clases presenciales. Gracias a la red, que permite "repescar" los inputs que recibimos a diario de los medios de comunicación, el profesor tiene siempre la posibilidad de encontrar la información que le llega a diario y proponerla mediante tareas: una entrevista de radio o un reportaje (consultar la página web de Radio Nacional de España, rtve.es, y programas como "Otros acentos" o "Hablando en plata"); una noticia que ha visto en el telediario, un documental o un programa televisivo (en la página de rtve.es: programas como "Documentos Tv", "Zoom Tendencias", "Españoles por el mundo", "El hormiguero", "Bares, qué lugares"); series que puede descargar o conseguir en soporte digital ("Aida", "Cuéntame cómo pasó"); un artículo de un periódico nacional o internacional ("El País digital", "Euronews"; "Noticias sorprendentes"); etc.

-**Transformar las actividades**: es posible dar un giro a las tareas cambiando la función original con la que fueron pensadas. Así, es posible utilizar un foro, no como un medio para el debate, sino para compartir (por ejemplo, cómo fue la última fiesta a la que asistieron o el último viaje que realizaron subiendo una foto que lo ilustre y comentándola), o como un sustituto de la redacción escrita que se entrega al profesor: los alumnos prefieren poner en común sus ideas y ser leídos por los demás estudiantes en un foro o en una red social, pues ello cambia el objetivo de la tarea, que pasa de tener una finalidad meramente académica a convertirse en una forma de comunicación real.

Al contrario, es posible cambiar la función comunicativa que define al chat, en un ejercicio analítico cortando y pegando una conversación en un documento de texto, y haciendo un análisis del uso del leguaje en el mismo (aspectos gramaticales, pragmática del discurso, adecuación del léxico a los temas, etc.)

La elaboración de un glosario, por su parte, puede tornarse en una labor más personal si se proponen para su redacción títulos como "Españoles de fama mundial", "Citas de personajes célebres", "Trucos de belleza", "Instrucciones para ahorrar energía", "Consejos de salud", etc.

5. Conclusiones colaborativas

Tras la presentación del taller, se dividió a los participantes en cuatro grupos de 3-4 personas cada uno y se les asignó la tarea de proponer un foro, un wiki, un glosario y un chat respectivamente (el grupo al que se le asignó un chat, prefirió confeccionar un glosario).

Los resultados fueron muy positivos: además del elevado nivel de motivación y de la apasionada participación de todos los miembros, las tareas propuestas revelaron gran originalidad.

Grupo 1: Foro. Tomando como fundamentos los intereses de los estudiantes y la provocación, el grupo 1 propuso un foro para estudiantes pertenecientes al ámbito deportivo, en particular, jugadores o seguidores de un determinado equipo de fútbol. El foro,

activado por el profesor, iniciaría con una afirmación categórica sobre la maestría de un equipo rival, suscitando así la intervención de los alumnos participantes.

Grupo 2: Wiki. Se propuso la elaboración de un diario de clase donde se mostraran los argumentos tratados en la misma.

Grupo 3: Glosario I. La propuesta consistía en elaborar una lista de locuciones adverbiales.

Grupo 4: Glosario II. Se presentaron dos posibilidades: un glosario gestual, que incluiría imágenes ilustrativas de gestos típicos españoles con su correspondiente significado; y un glosario gastronómico, con la descripción de los platos españoles que, durante el curso, los alumnos fuesen conociendo.

Bibliografía

BONAIUTI, Giovanni (2006): *E-learning 2.0. Il futuro dell'apprendimento in rete, tra formale e informale*, Trento: Erickson.

HIGUERAS GARCÍA, Marta (2005): «Internet en la enseñanza de español», en Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (dirs.), *Vademécum para la formación de profesores*, Madrid: SGEL, 1061-1085.

JUAN LÁZARO, Olga (2005): «Aprender español a través de Internet: un entorno de enseñanza y aprendizaje», en Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (dirs.), *Vademécum para la formación de profesores*, Madrid: SGEL, 1087-1106.

LORENZO BERGILLOS, Francisco José (2005): «La motivación y el aprendizaje de una L2/LE», en Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (dirs.), *Vademécum para la formación de profesores*, Madrid: SGEL, 305-328.

MAURIZI, Alexander, M. PERROTA y C. VINTI (2013): «Atti del XIV seminario AICLU - Utilizzo di piattaforme di tipo LCMS (Learning Content Management System) nella glottodidattica e nel testing di tipo L2. Principi teorici e realizzazioni pratiche», *CONVERSARII. Studi Linguistici del CLA,* 9., Perugia: Guerra, 231-275.

RISE, Wiliam y Susan SMITH NASH (2011): *Técnicas de enseñanza con Moodle 2.0*, Madrid: Anaya.

RUIPÉREZ GARCÍA, Germán (2005): «La enseñanza de lenguas asistida por ordenador (ELAO)», en Jesús Sánchez Lobato e Isabel Santos Gargallo (dirs.) *Vademécum para la formación de profesores*, Madrid: SGEL, 1045-1059.