Coordinaciones en Moodle, ejercicios H5P y autonomía del estudiante en las clases de ELE

Luis María Martul Beltrán
Instituto Cervantes de Casablanca

María del Barrio Cuesta
Instituto Cervantes de El Cairo

1. INTRODUCCIÓN

La pandemia del Coronavirus en 2020 provocó un movimiento sísmico en la enseñanza en general y en la enseñanza de lenguas en particular. Una tendencia que ya estaba presente, la digitalización de las clases presenciales (pantallas interactivas, proyectores, software educativo, etc) y que llegaría a implantarse a medio plazo, recibió un impulso obligado por la necesidad de la situación y se convirtió en una realidad en cuestión de semanas (o días, en algunos casos).

Hubo una consecuencia perversa en este volcado al medio digital y fue la fascinación y la primacía de las herramientas sobre los objetivos didácticos. Uno de los casos más evidentes fue el uso de Genially. Todos hemos visto *Scape romos* para enseñar una única palabra u horas de trabajo para crear un vacío de información que se hubiera podido solucionar con dos capturas de pantalla. Creemos que no está de mal recordar que un ejercicio de lengua no tiene que ser bonito (mejor si lo es, pero no es el objetivo fundamental), sino que tiene que ser útil, debe servir para que los alumnos aprendan lengua. Por otro lado, una tecnología que nos complica la vida en lugar de facilitárnosla es una mala tecnología.

Tres años después, tras una fase de pruebas y la familiarización con las herramientas, parece que el polvo se va posando y ya tenemos el suficiente conocimiento para someter a todo el material que hemos elaborado a una revisión en profundidad para seleccionar aquello que realmente mejora nuestras clases. Pensamos que las coordinaciones en Moodle y el uso de actividades H5P integradas en secuencias didácticas son un buen modo de facilitar el trabajo tanto a profesores como a los alumnos.

Presentamos un modelo de coordinación de niveles en Moodle con secuencias didácticas y ejercicios complementarios al manual que usamos en nuestros centros (Aula Internacional). Dicha coordinación tiene dos funciones principales: facilitar materiales ordenados que puedan utilizar todos los profesores que impartan el nivel y ofrecer a los estudiantes la posibilidad de trabajar los contenidos en casa y así fomentar la responsabilidad sobre su propio trabajo y su autonomía. Hacemos énfasis en la comprensión auditiva ya que consideramos que es la destreza más necesaria para mejorar su competencia lingüística en un contexto de lengua

extranjera. Para elaborar los ejercicios usamos las plantillas H5P. Parte de estos ejercicios se pueden realizar en clase y los alumnos los pueden repetir en casa, mientras que otros servirán de expansión y refuerzo.

2. LA CREACIÓN DE COORDINACIONES

Desde hace bastante años existen en el Instituto Cervantes de Nueva Delhi coordinaciones creadas en Google Classroom (a partir de ahora GC). Este software, como todos los productos de Google, es extraordinariamente fácil de utilizar y apenas tiene curva de aprendizaje. En el momento en el que se abre un curso nuevo, los profesores clonan la coordinación, dan de alta a los estudiantes y la nueva clase sirve de plataforma de comunicación y repositorio de actividades tanto para alumnos como para profesores. Es fácil de utilizar, posee una herramienta de evaluación y permite ofrecer a los estudiantes PDF con las pizarras creadas en clase, vídeos, audios o enlaces a actividades interactivas. Para los profesores es muy fácil de personalizar, ocultar actividades que no consideran necesarias o publicar las propias de una manera muy sencilla.

Respecto a sus limitaciones, probablemente la más importante es que no se pueden realizar secuencias de varias actividades, cada una de ellas es una actividad aislada y no es posible crear actividades interactivas, aunque sí insertar enlaces. Pese a ello, es una herramienta eficaz especialmente para los profesores noveles.

3.SOFTWARE LIBRE/PRIVATIVO

Un aspecto que debemos tener en cuenta a la hora de utilizar software es su carácter de código abierto o cerrado. Existen varios motivos por los que, habiendo una alternativa, no se debería utilizar un software de compañías privadas.

En primer lugar, existe el problema de la protección de datos. El uso de GC, por ejemplo, significa que nombres, apellidos, correos electrónicos, comentarios, retroalimentación, notas de los estudiantes… están almacenados en servidores de una compañía privada en territorio de Estados Unidos, lo que es un potencial riesgo de seguridad.

En segundo lugar, la mayoría del software privado posee dos versiones, una de pago y una libre. Normalmente las compañías ofrecen una versión perfectamente funcional al principio, pero a medida que el programa gana en popularidad empiezan a restringir sus características y, en muchas ocasiones, la versión gratuita acaba siendo prácticamente inútil. Hay numerosos ejemplos y las restricciones aumentan día a día.

Por último, existe un problema en cuanto al formato de los archivos creados con software privativo. Todos conocemos el caso de Tiny Cards. Miles o cientos de

miles de horas de trabajo se perdieron debido al cierre de la compañía. Las compañías privadas suelen poseer sus propios formatos, de modo que estos archivos, incluso cuando es posible hacer copias de seguridad en tu propio ordenador, no suelen ser legibles en ninguna otra plataforma o entorno. ¿Imaginamos qué sucedería si, por cualquier circunstancia, Genially cerrara?

Por el contrario, los formatos abiertos nos garantizan que podremos utilizar esos archivos dentro de décadas. Un caso paradigmático es el de Open-Sankoré, un software creado por la Universidad de Lausanna, comprado por el gobierno francés para la alfabetización en África y abandonado al cabo de pocos años. El trabajo hecho para esta pizarra no se perdió ya que al ser software libre y poder acceder al código fuente, una comunidad de usuarios continuó el proyecto denominado actualmente OpenBoard.

Por otro lado, si bajamos el .exe del programa, este nos permite siempre poseer una versión completa del software. Resulta difícil de imaginar que actividades o ejercicios creados en HTML5 o H5P dejen de estar disponibles debido a este motivo.

Es cierto que no existen para todos los programas equivalentes de software libre y, en ocasiones, es necesario acudir a programas privativos como puede ser Padlet o el propio Genially, pero existiendo alternativas, consideramos que siempre será preferible el uso de programas de código abierto antes que cerrado.

4. MOODLE

Como todos sabemos, Moodle es una plataforma educativa, de código abierto y gratuito, creado según los principios del Constructivismo social por el pedagogo australiano Martin Dougiamas en 2002. Actualmente tiene una base de usuarios registrados de 240 millones, más de 168.000 sitios y ha sido traducido a 242 idiomas (Wikipedia).

Se trata de un software muy flexible (y muy amplio), personalizable, con numerosas herramientas colaborativas y que permite la integración de materiales multimedia, mecanismos de seguimiento, calificación y evaluación, sencilla comunicación con los estudiantes y capacidad de ofrecer *feedback* rápido y eficaz.

La amplia difusión de Moodle garantiza su continuidad, un entorno seguro en cuanto a protección de datos, la interacción con gran variedad de software tanto privado como abierto y una enorme cantidad de recursos disponibles.

Pero probablemente el punto fuerte de esta plataforma es la posibilidad de realizar secuencias didácticas en forma de libro o de paquetes SCORM que permite hilar las actividades simplemente pasando página a página de un modo muy sencillo.

Otro aspecto interesante de Moodle es su adaptación a los teléfonos móviles. Hoy en día no se puede concebir una página web que no permita la interacción

a través del móvil. Muchos de nuestros alumnos no poseen ordenador, ni siquiera tablas y cualquier uso de las tecnologías pasa por el teléfono. Los estudios indican que trabajar con el móvil no es un buen aprendizaje, la comprensión, procesamiento y retención de la información es muy limitada y presenta numerosos problemas, pero esto es una realidad, algo que no podemos evitar, así que nos toca adaptarnos a los hábitos de los estudiantes.

El punto fuerte de Moodle (su versatilidad y su amplitud) es también su punto débil, puesto que a diferencia de GC, necesita de un tiempo amplio para familiarizarse con sus características, incluso las más básicas. La clave en el éxito de uso de Moodle es ofrecer a los nuevos profesores y a los alumnos formación en el uso de la herramienta. Pese a ello, consideramos que se trata de una herramienta informática muy poderosa y que ofrece, con pocas excepciones, alternativas a los programas privativos, que acaban convirtiéndose en una jungla de formatos, enlaces páginas o actividades sueltas.

Moodle nos permite centralizar todo el material complementario en un único lugar y adaptar las actividades y las secuencias al manual que usemos y a las necesidades de nuestros alumnos.

5. ACTIVIDADES EN H5P

El Moodle del Instituto Cervantes integra la posibilidad de realizar actividades interactivas en H5P. Su variedad es enorme hasta el punto que hacer innecesario el uso de muchas herramientas privativas. De nuevo se trata de un software libre, de código abierto y de una gran facilidad de uso, pese a que su nombre parece indicar un tipo de software arcano.

Cada una de las actividades posee un tutorial (extraordinariamente sencillo) y ejemplos de uso. Algunos de los ejemplos pueden ser reutilizados o traducidos de una manera muy sencilla y la creación de materiales apenas lleva tiempo.

De todos modos, nosotros recomendamos el uso de la aplicación para escritorio LUMI, un software libre y gratuito que nos permite realizar las mismas actividades en H5P pero en nuestro propio ordenador. Usar la aplicación de escritorio conlleva algunas ventajas: el uso en el escritorio es más rápido que en el entorno, nos garantiza que la actividad que estamos creando no se pierda en caso de fallo informático o de la red y que conservemos una copia de seguridad en nuestro propio ordenador (copia que siempre podremos abrir en cualquier navegador o en el propio LUMI).

6. COORDINACIONES EN MOODLE

La existencia de un curso modelo, una coordinación ofrece ventajas tanto para los alumnos como para los profesores. El sistema es igual que el del Google

Classroom. En el momento en el que empieza el curso, los profesores clonan la coordinación, dan de alta con su correo electrónico a los estudiantes y seleccionan de todo el material de la coordinación aquel que le interese a sus grupos, que consideren que se adapta a su estilo y descartan aquellos otros ejercicios en los que no están interesados.

En las coordinaciones, de modo secuenciado, se pueden incluir ejercicios interactivos de gramática y léxico, cuadros resumen, enlaces a vídeo o audios y, por supuesto, aquel material elaborado en clase entre el profesor y los alumnos. Todo este material centralizado, permite a los estudiantes que repasen y practiquen en casa todo lo que se ha hecho en clase. Esto es especialmente útil para los alumnos que, por cualquier motivo, hayan perdido la clase, ya que encontrarán en la coordinación, sumada al propio manual, todos los materiales y ejercicios que se han realizado.

7. COORDINACIONES Y COMPRENSIÓN AUDITIVA

La comprensión auditiva es, probablemente, la destreza que menos ha cambiado en las últimas décadas. El modo de trabajar los audios sería inconcebible para las otras destrezas o componentes como la gramática o el léxico. En una clase típica, todas las decisiones clave con los audios las toma el profesor, el alumno no tiene ninguna responsabilidad ni control sobre qué escucha, cuántas veces escucha, a qué velocidad o con qué objetivo. Dentro de un enfoque comunicativo, en un enfoque constructivista y teniendo en cuenta la autonomía de los estudiantes es una situación difícil de justificar.

Y todo ello a pesar de que la comprensión auditiva es, posiblemente, la habilidad clave en un contexto de lengua extranjera. Desde las aportaciones de Krashen, nos parece obvio que es terriblemente difícil alcanzar un buen nivel de lengua sin exponer a los alumnos a un *input* comprensible rico, variado e interesante.

Por otro lado, las necesidades de los alumnos pasan, en la mayoría de los casos, por entender e interactuar y, obviamente, si no entendemos lo que nos dicen, somos incapaces de ofrecer una respuesta coherente.

Esto que parece algo evidente, tiene dos implicaciones importantes. La primera es que los alumnos deben escuchar mucho, audios de todo tipo, con objetivos diferentes que se relacionen directamente con el mundo de fuera del aula. Pero decirles a los estudiantes «tienes que escuchar mucho» no tiene demasiada utilidad. Especialmente en los niveles iniciales, soltar a los alumnos en un mundo de sonidos sin ninguna ayuda no suele funcionar. Debemos diseñar ejercicios de comprensión auditiva con objetivos claros, pautados y que les permitan segmentar y comprender lo que están oyendo. Aquí entran en juego los ejercicios de las coordinaciones.

En segundo lugar, aparece la necesidad de ofrecerles a los estudiantes audios reales puesto que son estas muestras de lengua las que van a encontrarse en el

mundo de fuera del aula y con este material es con el que debemos adiestrarlos para prepararlos para el uso de la lengua.

No estamos negando la utilidad de los audios manipulados de los manuales, como muestras de lengua más sencillas y estructuradas, como ejemplos de ciertas estructuras o léxico meta, pero no podemos obviar el trabajo con audios no pensados con fines didácticos.

Ahora bien, es evidente que los audios reales poseen una mayor dificultad que los simplificados (falsos inicios, anacolutos, secuencias incompletas, rasgos fonéticos, vocalización, etc.) y es responsabilidad del profesor ofrecer guías y ayuda para que los estudiantes vayan entrenándose y familiarizándose con este tipo de muestras de lengua, que es con las que tendrán que lidiar fuera del aula. De nuevo las coordinaciones juegan un papel determinante para este trabajo. Si recordamos que, en muchas ocasiones, la dificultad no es intrínseca del audio, sino de la tarea, presentar en las coordinaciones muestras de lengua real con objetivos claros y con ejercicios secuenciados parece una necesidad.

Por todos estos motivos, abogamos por incluir en las coordinaciones audios y vídeos con diferentes explotaciones. Parte de estos ejercicios se pueden realizar en clase, mientras que otros se pueden hacer en casa. Elaborar ejercicios interactivos, de autocorrección, en H5P es extremadamente fácil.

Por último, debemos tener en cuenta un aspecto más. Al igual que debemos aceptar que los alumnos trabajan en el móvil pese a todos los inconvenientes que presentan, la mayoría de los estudiantes no poseen lectores de CD ni se dan de alta en los campus virtuales de las editoriales. Esto significar que, casi siempre, la única escucha que los alumnos hacen de los audios del manual es en clase y determinada por el profesor (ritmo, veces, objetivos). De este modo, no se presta atención a la variedad de estilos de aprendizaje ni a las necesidades de los estudiantes.

8. COORDINACIONES Y AUTONOMÍA DE LOS ESTUDIANTES

La existencia de una página en la que los alumnos puedan entrar y repetir o ampliar los contenidos de clase, permite a los estudiantes hacerse responsables de su propio aprendizaje. Los alumnos más avanzados pueden reforzar y revisar, pero, probablemente, es todavía más útil para los alumnos más rezagados. Esto es especialmente importante en la comprensión auditiva. La coordinación les ofrece la posibilidad de escuchar una y otra vez a su propio ritmo los audios, repetir ejercicios o ampliarlos y, por último, trabajar con las transcripciones. El uso de transcripciones tras los ejercicios de comprensión auditiva, permite igualar el terreno de juego entre los estudiantes que tengan más dificultades, ya que la comprensión lectora es más fácil (en general) que la comprensión auditiva, refuerza la identificación de fonemas y grafemas, trabaja la estructuras general, permite trabajar con diccionarios y alcanzar un nivel de comprensión mucho más alto.

En ambos casos, las coordinaciones y el trabajo autónomo permiten a los estudiantes trabajar a su propio ritmo, con sus propios objetivos y tener control sobre su propio aprendizaje.

9. LIMITACIONES

Las coordinaciones en Moodle presentan ciertos problemas que no podemos obviar. Estas se refieren principalmente a dos aspectos: la competencia digital de profesores y alumnos y las propias limitaciones de la plataforma.

En cuanto al primer aspecto, es evidente que Moodle no posee la sencillez de uso que presenta, por ejemplo, Google Classroom. Esto significa que existe el riesgo de crear una brecha entre los profesores, entre aquellos que usen y aprovechen las posibilidades de la plataforma y aquellos que no.

Pensamos que para solventar este problema es fundamental una labor de formación y pedagogía. Tanto los coordinadores como los responsables de tecnología deben mostrar y formar a sus compañeros en el uso de la plataforma. Esto no quiere decir tratar de convertirlos en especialistas en Moodle, ni siquiera enseñarles a crear ejercicios en H5P, tan solo mostrar sus características básicas como la mensajería o el uso de las secuencias de ejercicios. También mostrar las ventajas de tener un repositorio de ejercicios complementarios adaptados al manual que pueden enriquecer sus clases.

Por otro lado, también es necesario que la presentación de la plataforma sea lo más limpia y clara posible, que resulte evidente su uso, evitando distracciones. Lo mismo sucede con los estudiantes, los profesores deberían mostrar su uso en clase para permitirles que, si lo desean, puedan utilizar los ejercicios en casa según intereses y necesidades.

En cuanto a las limitaciones de la plataforma, se relacionan con dos aspectos concretos: a) la gestión de las clases y b) la tipología de ejercicios.

Por cuestiones de seguridad, Moodle trabaja con diferentes perfiles que presenta diversos privilegios. Solo ciertos perfiles permiten realizar ciertas funciones. Son los responsables de tecnología los que pueden crear nuevos grupos y clonar las coordinaciones. Esto supone que al principio de cada ciclo de clases, se deben crear grupos y dar de alta a los profesores. Es un trabajo añadido que, según el volumen de nuevos grupos, puede ser amplio. Pese a ello, creemos que no es inmanejable y que las ventajas superan a los inconvenientes.

En cuanto a la tipología de ejercicios, no siempre existen alternativas abiertas similares a los programas privativos. El profesor Pedro Navarro (en comunicación personal) nos comentó a propósito de ciertos ejercicios como los vacíos de información creados con Genially, que cuando los alumnos se encuentran inmersos en un entorno digital, es incongruente y nocivo obligarlos a volver a un entorno

analógico (por ejemplo, con capturas de pantallas como sugeríamos anteriormente). Nos parece cierto, ahora bien, creemos que siempre tenemos que calcular en términos de coste/beneficio; es decir, ¿cuánto tiempo me lleva crear este ejercicio? ¿cuál es el objetivo? ¿qué aprenden los estudiantes? ¿existen alternativas más fáciles? ¿merece la pena dedicar horas para el objetivo trazado? Estas son cuestiones que debemos tener siempre en la cabeza a la hora de optar por programas no incluidos en la plataforma.

BIBLIOGRAFÍA

Alcoser Cantuña, Fabián Eduardo; Vega Villacís, Geovanny Eduardo; Colcha Seilema, Alberto Eduardo y Cruz Romero, Geovanny Fernando (2020). *Moodle como herramienta complementaria en la docencia superior: Universidad Técnica de Babahoyo (Ecuador)*. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7894538>

Esteve, Olga; Arumí, Marta y Cañada, M.ª Dolors (2015). *Hacia la autonomía del aprendiz en la enseñanza de lenguas extranjeras en el ámbito universitario: el enfoque por tareas como puente de unión entre el aprendizaje en el aula y el trabajo en autoaprendizaje*. Disponible en: <https://raco.cat/index.php/Bells/article/view/82922>

Fonseca Quant, Daniel Eugenio; Medrano Genet, Carlos Antonio y Orozco Aguilar, Vilma Azucena (2012). *Impacto del uso de la Plataforma Virtual Moodle en la Carrera de Informática Educativa ofrecida por el Departamento de Informática Educativa de la Facultad de Educación e Idiomas*. Disponible en: <https://repositorio.unan.edu.ni/10167/1/19-121-1-PB.pdf>

Instituto Cervantes (2006). *Plan Curricular del Instituto Cervantes*. Madrid: Biblioteca Nueva. Disponible en: <https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/plan_curricular/>

Llorente Cejudo, M. Carmen (2007). *Moodle como entorno virtual de formación al alcance de todos*. Disponible en: <https://www.redalyc.org/pdf/158/15802827.pdf>

Rossetti-López, Sergio-Ramón; Coronado-García, Manuel-Arturo y Rojas Rodríguez, Isaac Shamir (2023). *Percepción de los estudiantes sobre el uso de actividades interactivas con H5P*. Disponible en: <https://www.ries.universia.unam.mx/index.php/ries/article/view/1545/1557>