

La plataforma Moodle: características y utilización

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.

¿Qué es Moodle? Su utilidad en clase de EIE

El acrónimo *Moodle* significa: Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment, 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.

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-learning.

En este taller nos referiremos a la versión de Moodle 1.9.5, que hemos utilizado en el CLA de Perugia 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.

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.