

Las voces de los y las docentes sobre H5P: experiencias, desafíos y oportunidades para la enseñanza en educación superior

Manuela Fuertes

Unidad de Apoyo Central, SIED, Universidad Nacional de Mar del Plata

fuertes.sied@mdp.edu.ar

Resumen

La formación docente en tecnologías digitales constituye una estrategia significativa para acompañar los procesos de innovación desde las perspectivas didáctica y tecnológica en la educación superior. En este marco, el Sistema Institucional de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Mar del Plata (SIED-UNMdP) desarrolla propuestas de formación y actualización para docentes, orientadas a promover una incorporación crítica y fundamentada de las tecnologías en las prácticas de enseñanza. El presente artículo analiza las experiencias de la propuesta "El uso de H5P en los procesos de enseñanza en el marco de la Plataforma Moodle", destinado a docentes universitarios de la UNMdP interesados-as en el diseño de actividades interactivas. A partir de las dos ediciones realizadas, se llevó a cabo una recopilación y análisis de las reflexiones compartidas por los y las participantes sobre el uso de H5P en contextos de enseñanza superior. En una primera instancia, los resultados muestran una valoración positiva de la herramienta, destacándose su potencial para diversificar estrategias didácticas, promover la participación estudiantil, favorecer la retroalimentación inmediata y enriquecer las experiencias de aprendizaje. Asimismo, se reconocen fortalezas vinculadas con su facilidad de uso y la variedad de actividades disponibles. En una segunda instancia, los testimonios también permiten identificar algunas limitaciones y desafíos relacionados con aspectos de accesibilidad, visualización y diseño de ciertos recursos, así como la necesidad de contextualizar pedagógicamente las actividades para evitar usos centrados exclusivamente en la dimensión técnica.

Palabras clave

formación docente, integración de tecnologías, actividades interactivas

Teachers' Perspectives on H5P: Experiences, Challenges, and Opportunities for Teaching in Higher Education

Abstract

Teacher education in digital technologies constitutes a significant strategy for supporting innovation processes from both didactic and technological perspectives in higher education. Within this framework, the Institutional Distance Education System of the National University of Mar del Plata (SIED-UNMdP) develops training and professional development initiatives aimed at promoting a critical and well-founded integration of technologies into teaching practices. This article analyzes the experiences of the course "The Use of H5P in Teaching Processes within the Moodle Platform", designed for university teachers at UNMdP interested in creating interactive learning activities.

Based on the two editions of the course, participants' reflections on the use of H5P in higher education contexts were collected and analyzed. First, the results reveal a positive assessment of the tool, highlighting its potential to diversify teaching strategies, foster student participation, provide immediate feedback, and enrich learning experiences. Participants also identified strengths related to its ease of use and the variety of available activity types. Second, the testimonies made it possible to identify certain limitations and challenges associated with accessibility, visualization, and the design of specific resources, as well as the need to pedagogically contextualize activities in order to avoid approaches focused exclusively on the technical dimension.

Key words

Teacher education, technology integration, interactive activities

Fecha de Recepción: 02/05/2026 - Fecha de Aceptación: 22/06/2026

Introducción

En el ámbito de la educación superior, la actualización y formación docente comprenden acciones orientadas a que los y las docentes tengan la posibilidad de adquirir, renovar y/o fortalecer conocimientos, habilidades y competencias para enriquecer sus prácticas de enseñanza diarias en las aulas y talleres de nuestra universidad. Estos espacios buscan favorecer momentos de construcción colectiva y reflexión sobre la propia práctica, al mismo tiempo que ofrecen herramientas para abordar los desafíos que surgen en contextos atravesados por los cambios permanentes y el creciente avance de las tecnologías digitales. Desde esta perspectiva, la formación permanente no se reduce a la incorporación de nuevos conocimientos o recursos, sino que supone una actitud reflexiva y crítica frente a la propia práctica docente. En este sentido, Freire sostiene que "(la formación permanente de los profesores es la crítica sobre la práctica. Es pensando críticamente la práctica de hoy o la de ayer como se puede mejorar la próxima" (2004: 87).

La incorporación de tecnologías digitales en las prácticas de enseñanza contribuye al diseño de propuestas educativas más dinámicas, participativas y flexibles, ampliando las posibilidades de enriquecer y diversificar las experiencias de aprendizaje en distintos contextos formativos. No obstante, estos procesos no se concretan de manera automática. Su contribución a la enseñanza depende de las decisiones que toman los y las docentes al momento de seleccionar, adaptar e integrar, de entre un amplio abanico de recursos tecnológicos disponibles, aquellas herramientas que resulten pertinentes para los propósitos pedagógicos y las características de cada contexto de enseñanza.

Frente a estos desafíos, la formación docente en tecnologías adquiere una relevancia particular, no solo por la posibilidad de conocer y utilizar nuevas herramientas y plataformas desde una perspectiva técnica, sino también porque favorece la reflexión sobre las prácticas de enseñanza y la exploración de nuevas formas de diseñar experiencias de aprendizaje. Asimismo, constituye un espacio en el que los equipos

docentes pueden analizar críticamente los usos, alcances y limitaciones de estos recursos, en función de los propósitos pedagógicos que orientan sus propuestas de enseñanza.

El Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED) de la Universidad Nacional de Mar del Plata, regulado por la Ordenanza de Consejo Superior N° 604/22 (OCS N° 604/22), constituye la estructura institucional encargada de promover, asesorar, producir, evaluar y difundir propuestas vinculadas con la educación mediada por tecnologías y la opción pedagógica a distancia. En consonancia con los principios estatutarios de ampliación del acceso a la educación superior, inclusión educativa y democratización del conocimiento, el SIED tiene como misión contribuir a la formación y actualización de docentes y profesionales comprometidos con las problemáticas sociales contemporáneas, promoviendo el desarrollo de propuestas pedagógicas innovadoras que integren tecnologías digitales en articulación con estrategias propias de la educación presencial y a distancia.

Para el cumplimiento de esta misión, el SIED organiza sus acciones en tres ejes constitutivos: la formación y el asesoramiento en la opción pedagógica a distancia, la producción educativa digital y la evaluación, el seguimiento y la mejora continua. Entre sus funciones se encuentran la realización de acciones de formación y actualización docente, el acompañamiento en el diseño de estrategias y materiales educativos mediados por tecnologías, el asesoramiento en propuestas educativas digitales y la promoción de una apropiación crítica, reflexiva y pedagógicamente fundamentada de las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior.

En este escenario institucional se inscribe el curso "El uso de H5P en los procesos de enseñanza en el marco de la Plataforma Moodle", objeto de análisis del presente escrito. Esta propuesta de formación tiene como propósitos promover el reconocimiento de estrategias y recursos orientados a la construcción de escenarios de aprendizaje significativos, así como favorecer el conocimiento de las diferentes actividades y

posibilidades pedagógicas que ofrece la herramienta H5P integrada en Moodle. A partir de la exploración y el análisis de estos recursos, se busca generar instancias de debate y reflexión sobre posibles innovaciones en la presentación de contenidos y actividades de aprendizaje. Asimismo, la propuesta procura acompañar la implementación de la herramienta en las propias prácticas de enseñanza, promoviendo la adaptación y resignificación de las propuestas desarrolladas en cátedras, cursos y asignaturas, con el fin de reflexionar sobre las prácticas docentes y los modos de aprender de los y las estudiantes.

A partir de las dos ediciones realizadas, se llevó adelante una recopilación y análisis de las experiencias compartidas por los y las docentes participantes en relación con la utilización de H5P. En consecuencia, el presente artículo describe la modalidad de implementación de la propuesta formativa y recupera las voces de quienes participaron de ella, poniendo especial atención en las ventajas, desafíos y limitaciones identificadas en el uso de la herramienta, así como en los aportes que reconocen para enriquecer las experiencias de aprendizaje de sus estudiantes. Actualmente, y en función de las demandas y necesidades específicas de las distintas unidades académicas, la propuesta continúa ofreciéndose como una instancia de formación y actualización docente, adecuando su implementación a los requerimientos de cada contexto institucional.

Enseñar con tecnologías: abrir caminos para aprender

Pensar en la planificación de estrategias para la enseñanza resulta de suma relevancia tanto para el cuerpo docente que lleva a la práctica una propuesta académica a distancia o mediada por tecnologías, así como para los y las estudiantes que pretenden adquirir conocimientos a partir de ella. En esa instancia se fijan algunos elementos que tienden a ser estructurantes en la propuesta: se establecen propósitos, objetivos, un posible cronograma; se seleccionan textos, se diseñan los contenidos y actividades, se definen y planifican estrategias y modalidades de evaluación, entre otros aspectos. De manera

complementaria, se considera cómo estos elementos cobran forma en los espacios académicos, buscando que las propuestas interpelen a quienes participan, favorezcan la construcción colectiva de sentidos y contribuyan a una oferta académica situada y sensible a las particularidades de cada contexto.

Si bien no constituyen el único factor involucrado, entre los diversos recursos que pueden contribuir al diseño de propuestas de enseñanza valiosas, las tecnologías digitales pueden desempeñar un papel relevante como apoyo a los procesos de enseñanza y de aprendizaje. En dichos de Lion (2005), las tecnologías pueden integrarse a través de propuestas didácticas que promuevan procesos enriquecidos de construcción del conocimiento. En este sentido, los escenarios contemporáneos y las tecnologías de la información y la comunicación, entramadas con la cultura y el conocimiento, pueden generar múltiples escenarios para diseñar experiencias de enseñanza significativas. En determinadas circunstancias, estos escenarios favorecen el desarrollo de lo que Maggio (2012) denomina enseñanza poderosa: una propuesta que intenta crear una experiencia original que transforma a quienes participan en ella y dejan huellas duraderas.

Ahora bien, que las tecnologías ofrezcan nuevas posibilidades para la enseñanza no implica que estas se concreten de manera automática. Su potencial depende de las condiciones que docentes y estudiantes construyen para incorporarlas de manera significativa a las propuestas educativas. Desde esta perspectiva, la integración de tecnologías digitales requiere el desarrollo de saberes, estrategias y disposiciones que permitan aprovechar sus posibilidades en función de los objetivos de aprendizaje. En este sentido, Bower (2019) destaca que la responsabilidad sobre las decisiones vinculadas al aprendizaje mediado por tecnologías no recae en las herramientas en sí mismas, sino en los sujetos que las utilizan, particularmente docentes y estudiantes.

Para el cuerpo docente, enseñar con tecnologías implica mucho más que conocer el funcionamiento de una aplicación, entorno o plataforma. Se vuelve indispensable una formación pedagógica que habilite el diseño de propuestas coherentes con los objetivos

de aprendizaje, donde la tecnología actúe como un recurso para enriquecer las estrategias didácticas y no como un fin en sí mismo. Tal como señala Área Moreira (2018), el verdadero valor de la tecnología en la educación no reside en su dimensión instrumental, sino en su capacidad para transformar los modos de enseñar y de aprender. Respecto de las competencias digitales, los y las docentes se enfrentan al desafío de actualizar y ampliar de manera continua sus conocimientos en un contexto caracterizado por la constante aparición de nuevas herramientas y entornos tecnológicos. Sin embargo, este proceso no supone comenzar desde cero en cada ocasión. Muchas aplicaciones comparten lógicas de funcionamiento, estructuras y recursos similares, por lo que los saberes contruidos a partir de experiencias previas pueden transferirse y resignificarse en nuevos contextos.

Del lado de los y las estudiantes, aprender con tecnologías supone condiciones igualmente exigentes. La competencia digital básica constituye el punto de partida, pero debe complementarse con habilidades de autonomía y autorregulación que permitan organizar tiempos, sostener la motivación y dar continuidad a las tareas en entornos mediados tecnológicamente.

En este marco, resulta significativo que los y las estudiantes desarrollen estrategias que les permitan gestionar su propio proceso de aprendizaje, estableciendo prioridades, organizando tiempos y tomando decisiones fundamentadas sobre los recursos y recorridos que realizan dentro de la propuesta educativa. Estas habilidades adquieren especial relevancia en entornos mediados por tecnologías, donde una parte importante del proceso formativo depende de la participación activa y sostenida de cada estudiante. Área Moreira (2016) enfatiza que la alfabetización digital no se limita al uso operativo de dispositivos, sino que implica un proceso crítico y reflexivo en torno al acceso, la selección y la producción de información.

Las actividades como puente

La planificación de actividades constituye uno de los ejes centrales en toda propuesta didáctica, en tanto materializa la intencionalidad pedagógica de la enseñanza y se convierte en uno de los dispositivos privilegiados para promover aprendizajes significativos. Como señalan Rainolter, Garmendia y Fuertes (2024), enseñar supone una acción intencional y sistemática de transmisión de conocimiento, que se distingue del aprendizaje incidental y que, por lo tanto, exige a cada docente asumir la responsabilidad social de utilizar todos los recursos disponibles para favorecer los aprendizajes deseados. En ese marco, la selección y propuesta de actividades encarnan aquellas intencionalidades y se expresan en función de las características de los destinatarios, los rasgos del conocimiento a transmitir y las condiciones contextuales que las sitúan.

Las actividades de enseñanza y de aprendizaje adquieren un papel significativo en el diseño de propuestas educativas mediadas por tecnologías, ya que son las que orientan las acciones que desarrollarán los y las estudiantes durante el proceso formativo. Su elaboración supone definir no solo qué se hará, sino también qué experiencias se busca generar. En este sentido, resulta relevante promover actividades que despierten interés, planteen desafíos significativos y favorezcan la reflexión crítica y la construcción colectiva del conocimiento. Así, las actividades se constituyen en espacios que posibilitan múltiples recorridos de aprendizaje, integrando saberes previos y nuevos, enriqueciendo las oportunidades de formación.

En este marco, es aconsejable que las actividades diseñadas en entornos educativos puedan pensarse de manera vinculada al contexto en el que se desarrollan. La incorporación de tecnologías digitales amplía las posibilidades de planificación, ofreciendo recursos para diversificar los modos de interacción y enriquecer la experiencia de aprendizaje. Diseñar actividades con tecnologías no implica simplemente trasladar las consignas tradicionales a un soporte virtual, sino aprovechar las potencialidades de lo

digital para promover participación activa, la colaboración entre pares, como con el equipo docente. Las plataformas educativas en las que se desarrollan y llevan a cabo estos espacios educativos, parecieran por momentos limitantes en el posible desarrollo. A partir del conocimiento de las herramientas que brinda cada plataforma, se podrán buscar opciones para enriquecer ese aspecto con el resto de los recursos que ofrece la red, que, en muchas ocasiones, puede estar enlazado a ese entorno, subido y/o hasta incrustado.

H5P como parte de nuestra "caja de herramientas"¹

La plataforma institucional utilizada en la Universidad Nacional de Mar del Plata para el desarrollo de propuestas educativas mediadas por tecnologías y/o modalidad a distancia es Moodle. Su nombre proviene del acrónimo en inglés Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment (entorno de aprendizaje dinámico orientado a objetos y modular). Se trata de un sistema de gestión del aprendizaje (Learning Management System - LMS) de código abierto ampliamente utilizado en instituciones educativas para la creación y administración de entornos virtuales de enseñanza y de aprendizaje.

Para el desarrollo de propuestas de enseñanza, los-as docentes cuentan en Moodle con una variedad de recursos y actividades, entre los que se encuentran foros, wikis, cuestionarios, tareas, glosarios y materiales hipermediales, que pueden articularse para dar forma a diferentes propuestas pedagógicas. Su utilización permite potenciar los espacios de intercambio mediados por tecnologías y configurar recorridos de aprendizaje que favorezcan la interacción y el *encuentro*² entre quienes participan, evitando que el entorno educativo funcione únicamente como un repositorio de materiales.

¹ La expresión "caja de herramientas" retoma la metáfora propuesta por Michel Foucault, quien concebía los conceptos y las teorías como instrumentos susceptibles de ser utilizados y resignificados en función de problemas y contextos específicos. En este trabajo, la noción se emplea para referirse al conjunto de recursos, estrategias y propuestas didácticas que los y las docentes pueden seleccionar, adaptar y combinar de acuerdo con los propósitos de enseñanza, las características de los-as estudiantes y las particularidades de cada contexto educativo.

² La utilización del término *encuentro* recupera la perspectiva propuesta por Tarasow (2018), quien sostiene que las propuestas de educación mediadas, ponen en juego el encuentro antes

En este escenario se inscribe el uso de H5P³, un entorno de creación de contenidos interactivos que aporta alternativas que podrían ser valiosas para diseñar experiencias de enseñanza flexibles, con posibilidades de incentivar la participación de los y las estudiantes. H5P es una herramienta gratuita y de código abierto que permite crear recursos didácticos interactivos, ofreciendo opciones heterogéneas para el diseño de propuestas de enseñanza mediadas por tecnologías. Puede utilizarse de manera independiente o integrada en plataformas educativas virtuales, como Moodle.

El complemento H5P se encuentra integrado tanto en el campus virtual del SIED como en la mayoría de los entornos virtuales de las distintas unidades académicas de la UNMDP. Entre sus principales virtudes se destaca la posibilidad de diversificar las formas de presentación de los contenidos y de diseñar actividades interactivas que promuevan una participación más activa de los y las estudiantes. En este sentido, Salomon y Perkins (2005) sostienen que las tecnologías pueden potenciar los procesos cognitivos cuando habilitan formas de interacción que favorecen la exploración, la toma de decisiones y la reflexión sobre las propias acciones. De este modo, la combinación de hipermedialidad e interactividad contribuye a generar experiencias de aprendizaje menos lineales, ofreciendo mayores posibilidades para que los y las estudiantes construyan recorridos propios en función de sus intereses y necesidades.

Actualmente, H5P ofrece recursos entre los que se encuentran actividades de evaluación y autoevaluación, presentaciones interactivas, videos enriquecidos con preguntas y puntos de interacción, imágenes interactivas, líneas de tiempo, recorridos ramificados, juegos didácticos, actividades de arrastrar y soltar, ejercicios para completar espacios en blanco, cuestionarios, tarjetas de estudio, acordeones, recorridos virtuales y otros formatos⁴. Según el sitio oficial, la lista de contenidos disponibles se encuentra en

³ H5P: *Create and share rich interactive content*. Recuperado de <https://h5p.org/>.

⁴ Entre los principales tipos de contenido disponibles en H5P se encuentran: Interactive Video, Course Presentation, Branching Scenario, Image Hotspots, Image Juxtaposition, Timeline, Accordion, Column, Dialog Cards, Flashcards, Memory Game, Drag and Drop, Drag the Words, Fill in the Blanks, Mark the

permanente actualización, por lo que pueden incorporarse nuevos recursos o modificarse los existentes en futuras versiones de la herramienta.

Con el propósito de acercar estas posibilidades a los y las docentes de la universidad, el SIED-UNMDP desarrolla la propuesta de formación "El uso de H5P en los procesos de enseñanza en el marco de la Plataforma Moodle". El curso se dicta íntegramente en modalidad a distancia a través de dos aulas Moodle complementarias: un aula principal destinada a la presentación de contenidos, materiales y actividades, y un aula de práctica orientada a la experimentación con la herramienta H5P. La propuesta tiene una duración de cuatro semanas y se estructura mediante un recorrido progresivo que combina materiales teóricos, ejemplos de aplicación, actividades de intercambio y una actividad práctica integradora. A lo largo del curso se habilitan distintos espacios temáticos organizados en mosaicos, que guían a los y las participantes desde una aproximación didáctica al diseño de recursos digitales hasta la exploración específica de las posibilidades de H5P. Asimismo, se promueve la participación activa a través de foros, consultas, actividades colaborativas y asesorías sincrónicas optativas por parte de los responsables de la propuesta, culminando con la elaboración de un trabajo práctico final en el que cada participante diseña y pone en práctica un recurso interactivo vinculado con su contexto de enseñanza.

Las voces de nuestros-as docentes

Como instancia de cierre de la actividad práctica central del taller, se solicitó a los y las participantes que compartieran en un foro las producciones realizadas con H5P en el aula de práctica y que reflexionaran sobre la experiencia de uso de la herramienta. En particular, se los invitó a recuperar las perspectivas construidas desde los dos roles asumidos durante la actividad (docente-diseñador/a del recurso y estudiante-usuario/a de

Words, Single Choice Set, Multiple Choice, True/False Question, Question Set, Crossword, Find Multiple Hotspots, Personality Quiz, Interactive Book, Documentation Tool, Speak the Words, Speak the Words Set, Virtual Tour (360), Arithmetic Quiz, Summary, Essay, Audio Recorder y Chart.

la propuesta) e identificar ventajas, desventajas, potencialidades pedagógicas y tecnológicas, aspectos vinculados con la accesibilidad y facilidad de uso, así como posibles dificultades encontradas durante el proceso de diseño e implementación.

Del análisis de las intervenciones realizadas por los y las docentes surgieron una serie de dimensiones recurrentes vinculadas con el uso de H5P. Con fines analíticos, los aportes fueron organizados en dos grandes grupos de categorías. En primer lugar, aquellas asociadas a aspectos pedagógicos y didácticos y, en segundo lugar, se recuperan aspectos tecnológicos y operativos relacionados con la usabilidad, la accesibilidad y ciertas limitaciones observadas durante el diseño y la utilización de los recursos interactivos.

A fin de complementar las categorías de análisis presentadas, se incluyen algunos fragmentos de las reflexiones compartidas por los y las docentes participantes a lo largo de los cursos dictados.

▪ **Potencial pedagógico para la enseñanza**

Una de las dimensiones que emergió con mayor fuerza en los aportes se relaciona con el potencial pedagógico de H5P para enriquecer las propuestas. Los-as participantes identificaron múltiples posibilidades de aplicación en distintos momentos de una secuencia didáctica, tales como actividades de repaso, constatación de lecturas, autoevaluaciones, integración de contenidos o reforzamiento de conceptos importantes. Asimismo, destacaron su utilidad tanto en clases teóricas como prácticas, así como su posible incorporación en instancias previas a evaluaciones parciales o como actividades de recuperación y consolidación de aprendizajes.

Equipo de docentes "A"⁵ (Facultad de Ciencias Económicas y Sociales):

⁵ En resguardo de la confidencialidad de los y las participantes, las citas incluidas en este artículo fueron anonimizadas. Cada testimonio se identifica mediante una denominación alfabética (Docente A, Docente B, Docente C, entre otras), utilizada exclusivamente con fines analíticos.

Valoramos las potencialidades didácticas y el interés que pueda despertar en los/as estudiantes este tipo de propuestas, ya sea para "romper" la secuencia de una clase teórica o bien como recurso para ser desarrollado en formato "tarea" o "repaso", entre otros usos.

▪ **Interacción, motivación y participación estudiantil**

Los testimonios también resaltaron la posibilidad que ofrece H5P para promover propuestas más dinámicas y participativas. Las actividades interactivas fueron caracterizadas como recursos lúdicos, entretenidos y motivadores, con mayores posibilidades de captar la atención del colectivo de estudiantes y favorecer una participación más activa en los procesos de aprendizaje.

Equipo de docentes "B" (Facultad de Ciencias Agrarias y Facultad de Ciencias Exactas y Naturales):

Desde el rol de estudiante, encontramos que estas herramientas hacen el aprendizaje más dinámico y atractivo, ya que el formato de juego motiva y facilita la comprensión de conceptos más complejos.

▪ **Retroalimentación y aprendizaje autónomo**

Otro aspecto valorado fue la posibilidad de ofrecer retroalimentación inmediata de lo realizado. Docentes destacaron que muchos de los recursos permiten conocer rápidamente los resultados obtenidos, identificar errores y volver a intentar las actividades. Particularmente, algunas herramientas fueron reconocidas por la posibilidad de incorporar devoluciones específicas y orientaciones para cada respuesta, aspecto que potencia su utilización con fines formativos.

Equipo de docentes "C". (Facultad de Ciencias Agrarias):

Desde el rol del estudiante podemos mencionar que las actividades se presentaron como herramientas lúdicas y relativamente fáciles de resolver. Proporcionan una retroalimentación inmediata, lo que favorece la autonomía y el autoaprendizaje. Esto puede provocar retos personales y deseos de superación.

▪ **Versatilidad y diversidad de recursos**

La variedad de actividades disponibles dentro de H5P constituyó otra de las fortalezas señaladas por los-as participantes. Los-as docentes valoraron especialmente la posibilidad de seleccionar recursos diversos en función de los objetivos de aprendizaje, las características de los contenidos y las particularidades de cada disciplina. Asimismo, se destacó que las actividades pueden adaptarse a diferentes contextos educativos y niveles de complejidad.

Equipo de docentes "D" (Facultad de Ciencias Económicas y Sociales):

En general me parecieron sumamente intuitivas las herramientas (tanto para el diseño como para la resolución) y la diversidad de opciones permite que se pueda hacer uso de ellas en distintos contextos, compartiendo conocimientos de forma amena, y teniendo siempre en claro cuál es la intención pedagógica que se persigue.

▪ **Limitaciones y precauciones pedagógicas**

Si bien las valoraciones generales fueron positivas, también surgieron algunas reflexiones críticas vinculadas con el uso pedagógico de la herramienta. En particular, algunos docentes señalaron que determinadas actividades podrían resolverse mediante mecanismos de descarte o deducción, sin que ello implique necesariamente una comprensión profunda de los contenidos trabajados. Esta observación llevó a destacar la importancia de considerar a H5P como un recurso complementario dentro de una propuesta didáctica más amplia y no como una estrategia suficiente por sí misma para evaluar aprendizajes complejos. Asimismo, se remarcó la necesidad de contextualizar

adecuadamente las actividades y articularlas con objetivos pedagógicos claros para aprovechar plenamente sus posibilidades.

Equipo de docentes "E" (Facultad de Ciencias Agrarias):

Se corre el riesgo de que los estudiantes terminen completando la actividad por deducción o por descarte y no por haber adquirido los conocimientos en forma previa.

▪ **Facilidad de uso y accesibilidad**

En relación con los aspectos tecnológicos, una de las características más mencionadas fue la facilidad de uso de la herramienta. La creación de recursos fue percibida como un proceso relativamente sencillo, incluso por docentes sin experiencia previa en este tipo de aplicaciones. Sin embargo, varios participantes señalaron que la familiarización inicial con la herramienta requirió un período de exploración y aprendizaje, en el que los tutoriales y materiales de apoyo desempeñaron un papel significativo para comprender sus funcionalidades y ganar confianza en su uso.

Equipo de docentes "F" (Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño, Facultad de Humanidades, UAC-SIED):

Quizás nos fue un poco complejo comenzar a emplear estas herramientas dado que nunca las habíamos utilizado; sin embargo, estamos muy satisfechas con los resultados obtenidos y también nos parecen altamente productivas las demás producciones que realizaron nuestros colegas de los grupos restantes.

▪ **Condiciones tecnológicas y usabilidad**

Algunos comentarios pusieron de manifiesto la importancia de considerar las condiciones tecnológicas en las que se desarrollan las actividades. Los participantes observaron diferencias en la experiencia de uso según el dispositivo empleado, identificando ciertas

dificultades cuando las actividades eran realizadas desde teléfonos celulares. También se mencionaron problemas relacionados con el tamaño de visualización, la necesidad de ajustar el zoom de pantalla y algunas limitaciones vinculadas a la integración de recursos elaborados fuera del entorno Moodle. Estas observaciones muestran que las potencialidades pedagógicas de la herramienta se encuentran condicionadas, en parte, por aspectos técnicos y contextuales que deben ser contemplados durante el diseño de las propuestas.

Equipo de docentes "G" (Facultad de Ciencias Económicas y Sociales):

Probando las actividades, observamos que es muy importante verificar qué dispositivos van a utilizarse para resolverla, ya que cambia el modo de visualización. Por ejemplo, utilizando el celular en la sopa de letras es difícil buscar las palabras, pero se observan mejor las actividades de juego de memoria.

▪ Limitaciones de diseño y visualización

Finalmente, los docentes identificaron algunas restricciones relacionadas con el diseño visual de determinados recursos. Entre ellas se mencionaron la limitada posibilidad de personalizar aspectos gráficos como colores y tipografías, así como ciertas dificultades en la disposición de palabras, etiquetas o elementos interactivos dentro de algunas actividades. También se señalaron inconvenientes vinculados con la visualización de determinados recursos, donde el tamaño o la distribución de los elementos podía afectar la experiencia de uso.

Equipo de docentes "H" (Facultad de Ciencias Agrarias):

Tanto 'arrastre las palabras' como 'sopa de letras' son poco atractivos visualmente. Por ejemplo, en 'arrastre de palabras' queda una lista de palabras al costado muy larga y no permite cambiar la disposición de la misma (...), además los recursos no permiten la edición de colores, tipo de letras, etc.

Algunas consideraciones finales...

La experiencia compartida por los y las docentes que participaron en la formación sobre H5P muestra el valor que esta herramienta puede tener para enriquecer la enseñanza con modalidad a distancia o medida por tecnologías. La posibilidad de diseñar recursos interactivos variados y accesibles puede ampliar las estrategias pedagógicas, y puede favorecer la participación, la motivación y la retroalimentación inmediata, aspectos muy significativos para promover aprendizajes más autónomos.

A partir de las valoraciones realizadas, se reconoce el potencial de H5P para generar propuestas más dinámicas e innovadoras. Sin embargo, también es importante señalar que muchas de las funciones que ofrece esta herramienta ya pueden resolverse mediante otros recursos disponibles en Moodle o a través de aplicaciones externas. En este sentido, H5P no reemplaza otras opciones, sino que se suma a la "caja de herramientas" con la que cuentan los equipos docentes.

La elección de qué herramienta utilizar sigue siendo una decisión pedagógica significativa. Esta decisión implica considerar distintos factores, como los objetivos de enseñanza y de aprendizaje, las características del grupo de estudiantes, las condiciones técnicas de acceso, el tiempo disponible para planificar y el contexto institucional en el que se desarrolla la propuesta. Más allá de la herramienta en sí, lo importante es el análisis, la selección y combinación de recursos de manera crítica según cada contexto.

Al mismo tiempo, las limitaciones y desafíos que aparecen en el uso de H5P invitan a pensar su incorporación desde una mirada contextualizada. No se trata solo de saber usar la herramienta, sino de sostener una reflexión sobre cómo y para qué se la usa.

Bibliografía

- Área Moreira, M. (2016). *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Barcelona: Editorial UOC.
- Área Moreira, M. (2018). *La metamorfosis digital en la educación*. Barcelona: Octaedro.
- Bower, M. (2019). Technology-mediated learning theory. *British Journal of Educational Technology*, 50(3), 1035-1048. <https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.12771>
- Freire, P. (2004). *Pedagogía de la autonomía: Saberes necesarios para la práctica educativa (Pedagogia da autonomia)*. São Paulo: Paz e Terra.
- Lion, C. (2005). Nuevas maneras de pensar tiempos, espacios y sujetos. En E. Litwin (Comp.), *Tecnologías educativas en tiempos de Internet* (pp. 181-212). Buenos Aires: Amorrortu.
- Maggio, M. (2012). *Enseñar y aprender en tiempos de Internet: La enseñanza poderosa y sus condiciones*. Buenos Aires: Paidós.
- Salomon, G., & Perkins, D. (2005). *Do technologies make us smarter? Intellectual amplification with, of and through technology*. En R. J. Sternberg & D. D. Preiss (Eds.), *Intelligence and technology: The impact of tools on the nature and development of human abilities* (pp. 71-86). New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates (LEA)
- Tarasow, F. (2018). *Educación en línea, encuentros en la distancia*. En G. El Jaber (Comp.), *Actas de las III Jornadas sobre Educación a Distancia y Universidad*. FLACSO Argentina.
- Universidad Nacional de Mar del Plata. (2022). *Ordenanza de Consejo Superior N° 604/22. Sistema Institucional de Educación a Distancia (SIED)*. <https://sied.mdp.edu.ar/recursos/OCS604.pdf>

Manuela Fuertes es Arquitecta, graduada en la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Mar del Plata. Se encuentra en proceso de finalización de la Especialización en Docencia Universitaria, Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Mar del Plata, etapa de desarrollo de tesis. Profesora Adjunta y Auxiliar docente en el primer año de la carrera de arquitectura de la FAUD UNMdP. Es docente en la Unidad de Apoyo Central [UAC] del Sistema Institucional de Educación a Distancia de la Universidad Nacional de Mar del Plata [SIED-UNMdP]. Profesora Adjunta a cargo de talleres de formación para docentes de la UNMdP. Investigadora del sistema nacional de ciencia y técnica, Categoría V según resolución SPU. Integrante del Grupo de Investigación en Diseño y Comunicación, Centro de Estudios de Diseño de la FAUD UNMdP. Integrante del Grupo de Investigación en Psicología Cognitiva y Educacional, Instituto de Psicología Básica, Aplicada y Tecnología [IPSIBAT] dependiente del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas.

