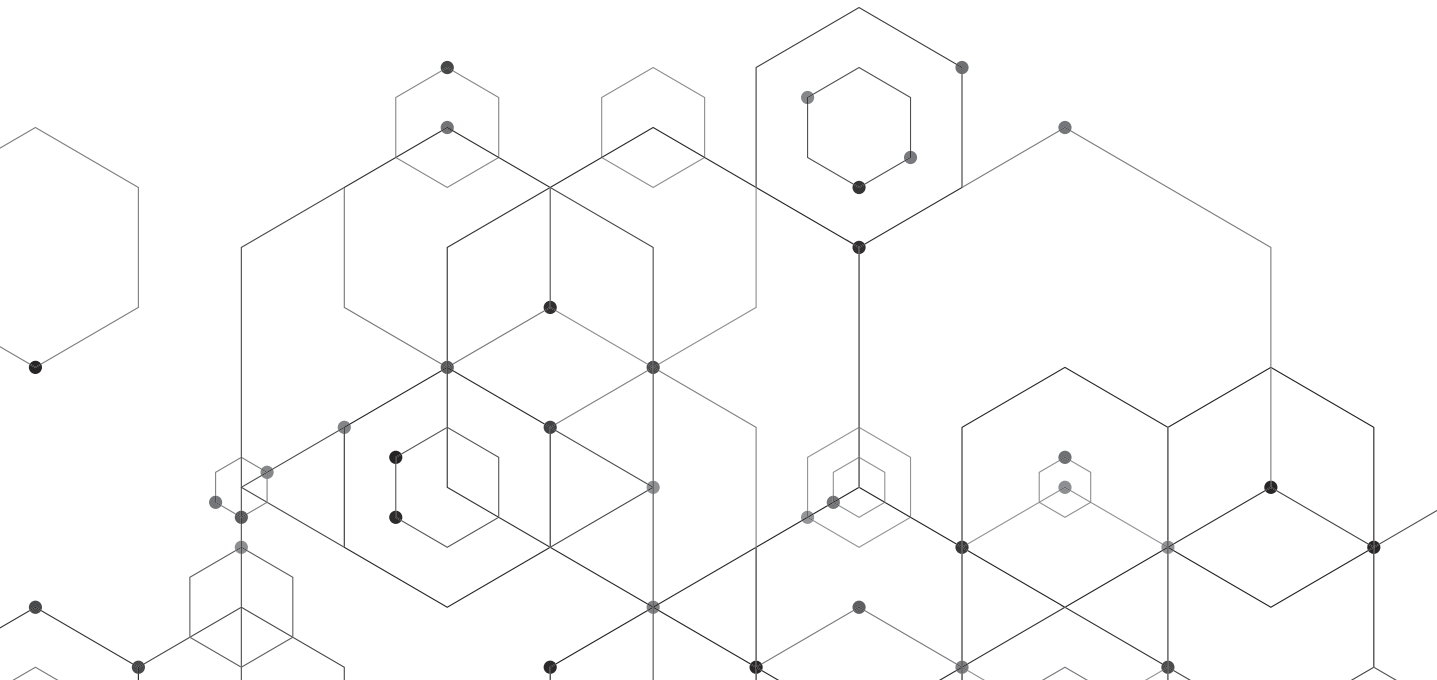


# MOODLE 3.X. SISTEMA DE GESTIÓN DE APRENDIZAJE

## Guía ilustrada para docentes y administradores



*Moodle 3.x. Sistema de gestión de aprendizaje. Guía ilustrada para docentes y administradores*  
Coordinadores: Miguel Omar Muñoz Domínguez · Glenda Mirtala Flores Aguilera.

México, Editorial Didáctica: 2021  
238 p. : gráf. ; 19 × 21.5 cm  
ISBN 978-607-99443-3-9

Primera edición: 2021  
Impreso en México

### **Dirección editorial**

Carlos Iván Díaz Barriga de los Cobos

### **Control de calidad**

Simitrio Quezada

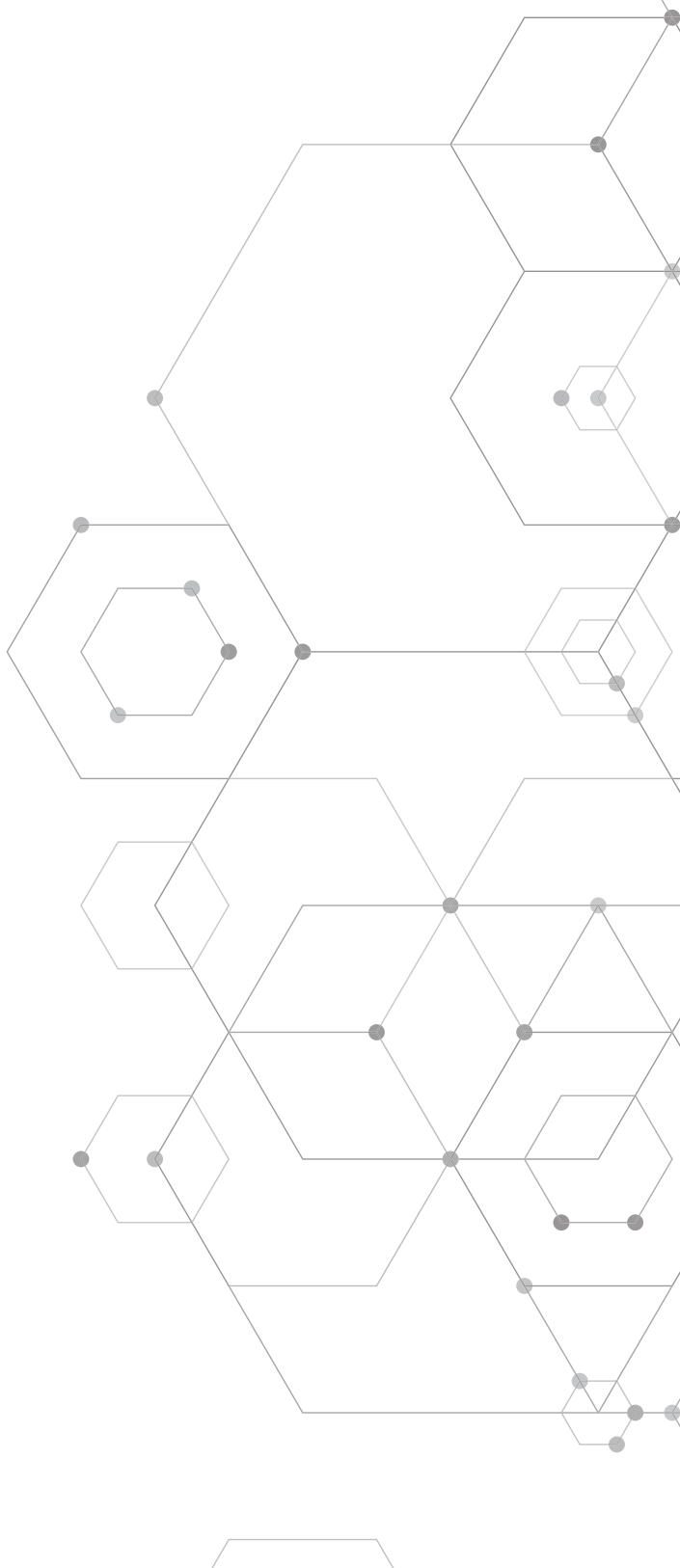
### **Producción editorial**

Dalia de la Torre Jiménez

D.R. 2021, Editorial Didáctica | México  
[www.editorialdidactica.mx](http://www.editorialdidactica.mx)  
[direccion@editorialdidactica.mx](mailto:direccion@editorialdidactica.mx)  
492 189 0984

Esta obra fue doblemente arbitrada por académicos.

Se prohíbe la reproducción parcial o total, directa o indirecta del contenido de la presente obra sin la autorización escrita de los editores, en términos de la Ley Federal del Derecho de Autor y, en su caso, de los tratados internacionales.



# CONTENIDOS



## PARTE UNO

### Capítulo I

Incorporación de la tecnología a la actividad docente 6

### Capítulo II

Partes de la interfaz 17

### Capítulo III

Administración de Moodle 30

### Capítulo IV

Recursos y actividades 40

### Capítulo V

Desarrollo del curso 46

### Capítulo VI

Configuración dentro de las actividades y recursos 56

### Capítulo VII

Configuración del libro de calificaciones 64

### Capítulo VIII

Configuración de rúbricas e insignias 82





**Capítulo IX**

Gestión del curso a nivel docente

100

**Capítulo X**

Foros, wikis y tareas

125

**Capítulo XI**

Módulo de examen

133

**Capítulo XII**

Bases de datos y glosarios

151

**SEGUNDA PARTE**

**Capítulo I**

Instalando moodle

164

**Capítulo II**

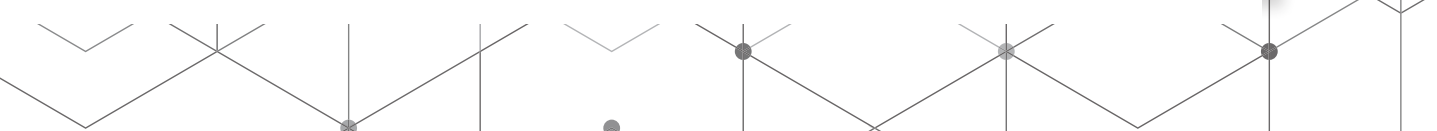
Afinación de la instalación

206

**Capítulo III**

Seguridad en Moodle

213



## CAPÍTULO IV

### Recursos y actividades

Susana Cordero Dávila

Los recursos son apoyos que utiliza el profesor para asistir el aprendizaje (como un archivo o un enlace). Las actividades son los ejercicios que emprende un estudiante o las dinámicas por las que interactúan estudiantes e incluso el profesor. La principal diferencia entre ambos es que en las actividades los estudiantes participan activamente y pueden asignarse una calificación (si así se configura), mientras que los recursos ayudan al facilitador a proporcionar información relacionada con el tema a tratar (Pruneda, 2020).

Pineda, Valdivia & Ciraso (2019) consideran que, al seleccionar una actividad, el facilitador debe plantearse:

1. Qué quiere conseguir. Se resalta cuatro tipos de acciones, de modo independiente o combinado:
  - a) Transferir información: Proporcionar información a los estudiantes que les permita construir su propio conocimiento.
  - b) Co-crear contenidos: Trabajar de manera conjunta facilitador-estudiante.
  - c) Comunicar e interactuar.
  - d) Evaluar los aprendizajes.
2. Actividades fáciles de usar. Debe considerarse la viabilidad de la actividad según las propias habilidades en Moodle como formador, así como con la experiencia y el conocimiento que los estudiantes tienen de la plataforma.
3. Las habilidades cognitivas que requiere la actividad, según lo que se quiera fomentar y con los prerrequisitos que tengan los estudiantes.

Para elegir la actividad más adecuada, debe considerarse los tres puntos. Para crear, modificar, activar o eliminar actividades o recursos, se ingresa al curso y se pulsa *Activar edición* en la parte superior derecha. Después ir al enlace + *Añadir una actividad o recurso*, donde se ve todas las actividades y recursos que puede incluirse en el curso.

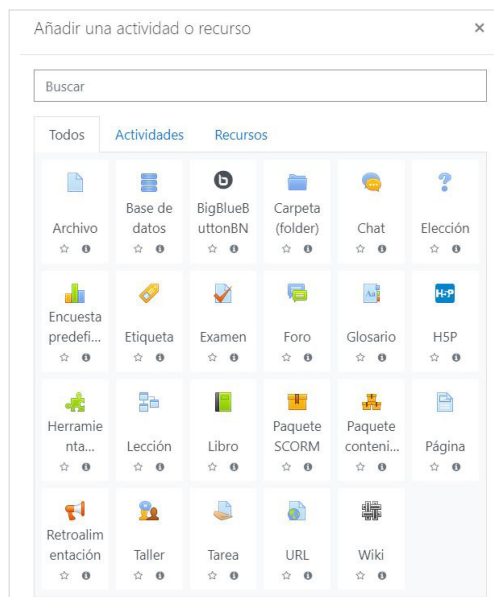


Figura 4.1 Actividades y recursos de Moodle.

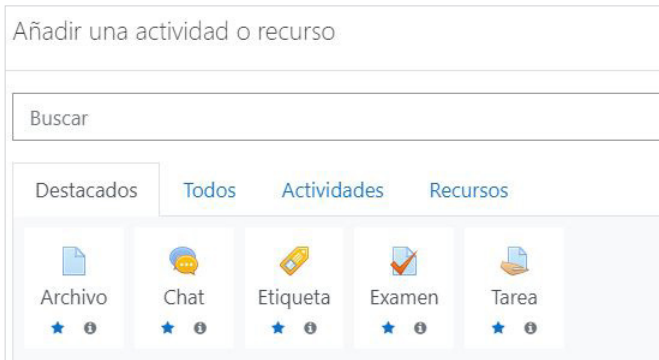


Figura 4.2 Actividades y recursos destacados

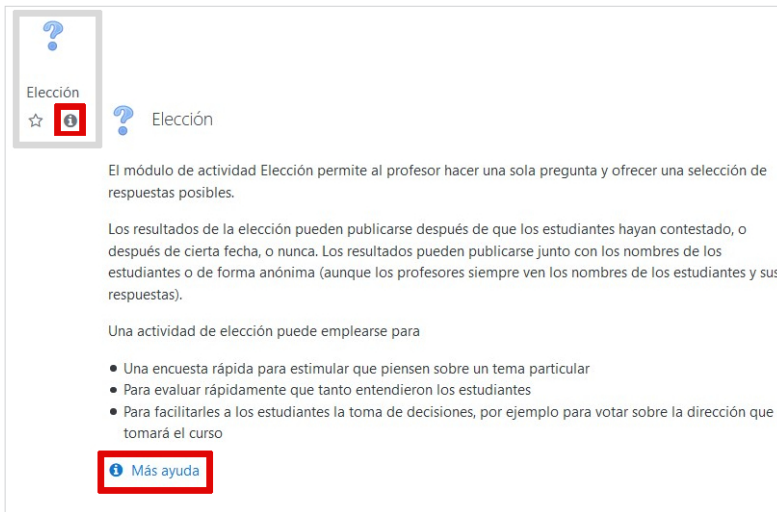


Figura 4.3. Información sobre la actividad *Elección*.

Las actividades o recursos utilizados con frecuencia pueden ser agregados a *Destacados*. Se pulsa el icono estrella en la parte inferior derecha de la actividad o recurso: automáticamente se agregan a esa pestaña (figura 4.2).








Cada actividad o recurso proporciona información básica sobre ellos. Al pulsar el *icono i* en la parte inferior derecha se muestra información en una ventana. Si la información proporcionada resultó insuficiente, se cuenta con el enlace *Más ayuda*: al pulsarlo lleva al sitio web de Moodle en que se proporciona información detallada de la actividad o recurso (vea el ejemplo de la actividad *Elección*, figura 4.3).

Elija una actividad o recurso para agregarlo. En la página de configuración que se abre debe indicar algunos parámetros. Una vez configurada, debe guardar los cambios (figura 4.4).



Figura 4.4. Página configuración de la actividad *Tarea*.

## Actividades








Recursos	Descripción
 <p>Base de datos</p>	<p><i>Base de datos</i> permite al estudiante crear de modo individual o colaborativo un banco de entradas o registros de algún tema específico indicado con anterioridad por el facilitador, así como consultar o buscar información relacionada con dicho tema. Esta actividad resulta útil cuando se necesita categorizar información mediante campos o tipos de datos.</p> <p>Es necesario que el facilitador genere primero la actividad y configure sus parámetros, divididos por secciones. Una vez creada y configurada la actividad, debe especificarse la estructura del registro (definir los campos necesarios). La presentación de la base de datos dependerá de la plantilla elegida. Puede aplicarse alguna de las opciones de plantillas que maneja Moodle.</p>
 <p>Chat</p>	<p><i>Chat</i> permite tener una conversación en tiempo real/asíncrono mediante texto escrito entre el facilitador y los estudiantes.</p> <p>Cuando el facilitador programa un chat debe configurar sus parámetros. Una vez programada la actividad, los estudiantes ingresan a una sala donde podrán conversar con todos los participantes. Pueden cambiar la apariencia de la ventana del chat seleccionando un tema, y usar una interfaz más accesible o ver las sesiones anteriores.</p>
 <p>Elección</p>	<p><i>Elección</i> permite al facilitador aplicar una encuesta rápida a sus estudiantes, lo cual resulta útil para acordar horarios o recopilar información sobre un particular. Algunos de los parámetros que debe configurar el facilitador al momento de añadir la actividad son los generales y algunos obligatorios.</p>
 <p>Encuesta predefinida</p>	<p><i>Encuesta predefinida</i> ofrece la oportunidad de recabar información respecto al aprendizaje de los estudiantes, su opinión sobre el curso y evaluación general de éste.</p> <p>Esta opción ofrece una variedad de estándares en encuestas predefinidas, como ATTLs (por sus siglas en inglés Attitudes to Thinking and Learning Survey), COLLES real (por sus siglas en inglés Constructivist On-Line Learning Environment Survey), COLLES favorita y real y COLLES preferida. Es importante que el facilitador revise los reactivos de cada tipo de encuestas predefinidas y elija la más idónea a sus necesidades.</p>
 <p>Examen</p>	<p><i>Examen</i> cuenta con una gran variedad de tipos de preguntas que permiten al facilitador realizar exámenes con planteamientos variados.</p> <p>Una vez configurada la actividad, es necesario editarla y dar de alta las preguntas del examen. Moodle incluye diversos tipos de preguntas, que pueden calificarse de modo automático (por Moodle) o manual (por el facilitador).</p>
 <p>Foro</p>	<p><i>Foro</i> permite tener una conversación textual en tiempo real/asíncrono entre los participantes para resolver dudas, debatir o fomentar tutorías. Tiene la ventaja de que acepta anexión de archivos e incluso su participación en él puede recibir una calificación. Moodle cuenta con varios tipos de ellos (detallados en el capítulo correspondiente). Al agregar un foro es necesario configurar parámetros generales y algunos obligatorios.</p>
 <p>Glosario</p>	<p><i>Glosario</i> permite identificar términos o conceptos principales de un tema específico e incluso programar una tarea que puede ser colaborativa. En ella los estudiantes ingresan entradas en las que pueden anexar términos o definiciones y adjuntar archivos de diferentes tipos (por ejemplo imágenes). También requiere configuración de parámetros obligatorios y generales.</p>



 <p>H5P</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p>H5P permite al facilitador crear contenidos interactivos empleando HTML5, con la ventaja de que pueden ser calificados.</p> <p>Puede accederse al banco de contenido (con variedad de contenido interactivo H5P preestablecido) para crear, editar o guardar los contenidos de este tipo. Una vez hecho esto, puede añadirse en actividades o recursos que maneja Moodle.</p>
 <p>Herramienta externa</p>	<p><i>Herramienta externa</i> permite al facilitador programar desde Moodle actividades interactivas complementarias ofrecidas por sitios web que cumplen con la tecnología LTI (Learning Tools Interoperability). Los sitios web que proporcionan actividades interactivas son conocidos como proveedores de herramientas. El facilitador debe buscar proveedores de herramientas según su material didáctico. Las calificaciones obtenidas en cada actividad de este tipo quedan guardadas en el <i>Libro de calificaciones</i>.</p>
 <p>Lección</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p><i>Lección</i> permite que el facilitador genere contenidos de modo diferente para sus estudiantes, pues puede crear un conjunto de páginas con información sobre algún tema, y cada página o varias pueden finalizar con una pregunta relacionada con el tema. Si el estudiante responde correctamente, puede seguir avanzando. Los tipos de preguntas son: ensayo, falso y verdadero, numérica, opción múltiple, relacionar columna y respuesta corta.</p> <p>El estudiante puede retomar varias veces la lección, pero la calificación dependerá del número de intentos que haya programado el facilitador.</p> <p>El facilitador debe generar sus páginas e indicar la acción de cada una. También puede importarse preguntas (deben estar en un formato compatible con Moodle, como GIFT).</p>
 <p>Paquete SCORM</p> <p>☆ ⓘ</p>	<p><i>Paquete SCORM</i> (por sus siglas en inglés, Sharable Content Object Reference Model) permite añadir un objeto de aprendizaje creado en alguna herramienta o aplicación externa que trabaje bajo el estándar SCORM o AICC. Este tipo de paquetes está conformado por páginas web y puede incluir textos, imágenes, videos, audios, entre otros. Pueden ser subidos a la plataforma Moodle en formato ZIP o XML.</p>
 <p>Retroalimentación</p>	<p><i>Retroalimentación</i> permite al profesor crear encuestas (no calificables) con preguntas propias. Pueden aplicarse cuando se desea conocer la opinión de los estudiantes respecto a algún tema o sobre la materia. Puede aplicarse encuestas anónimas (se ven respuestas, mas no datos del estudiante). Con la función <i>Análisis sencillo de los datos</i>, los porcentajes de cada pregunta se muestran en gráficas de barras.</p>
 <p>Taller</p>	<p><i>Taller</i> puede solicitar un trabajo individual o grupal para ser calificado por el facilitador y los mismos estudiantes. Para esta actividad pueden subir un archivo prácticamente de cualquier formato o redactar el texto en el editor propio de Moodle. El facilitador puede asignar a los estudiantes que evaluarán a sus compañeros, o que Moodle los elija aleatoriamente.</p>
 <p>Tarea</p>	<p><i>Tarea</i> permite al facilitador programar trabajos a sus estudiantes y asignarles una calificación; además ofrece retroalimentación mediante mensajes o anotaciones en su tarea. Moodle maneja algunos tipos de envío de tareas: texto en línea y envíos de archivos.</p>
 <p>Wiki</p>	<p><i>Wiki</i> permite a los estudiantes trabajar individual o colaborativamente de modo asíncrono en un mismo documento, según lo haya configurado el facilitador. Está conformada por páginas web cuyo contenido es generado dinámicamente con base en las participaciones o aportaciones de los estudiantes. Una vez configurados los parámetros, los estudiantes pueden crear sus entradas.</p>

## Recursos

Como herramientas o contenidos, los recursos permiten al facilitador proporcionar materiales al estudiante para apoyar su aprendizaje. Dependiendo del recurso programado, los estudiantes podrán descargar el material o verlo directamente en la plataforma.

Recursos	Descripción
 Archivo	<p><i>Archivo</i> permite al profesor proporcionar a los estudiantes documentos o materiales en diversos formatos para descargarlos o verlos dentro de la misma plataforma. Puede subirse documentos de texto, presentaciones, audio, video, imágenes, archivos comprimidos, PDF, HTML y ELP.</p>
 Carpeta (folder)	<p><i>Carpeta</i> permite al facilitador compartir varios documentos o materiales de diversos formatos en un solo recurso. En caso de ser necesario, puede crearse subcarpetas dentro de la carpeta principal para proporcionar los materiales de modo organizado.</p>
 Etiqueta	<p><i>Etiqueta</i> resulta muy útil para el facilitador, pues le permite incluir secciones de tipo de texto, imágenes, audio, video y H5P que ayudan a separar los contenidos, o también a mejorar la apariencia visual. Permite añadir en la página principal del curso un encabezado, un mensaje breve o indicaciones para los estudiantes, o un separador de los recursos y actividades.</p>
 Libro	<p><i>Libro</i> permite al facilitador crear materiales directamente en la plataforma con apariencia de un libro impreso, pero con enlaces a otros sitios y elementos multimedia como audio, video y archivos H5P. Una ventaja es que, al crear un recurso de este tipo con varios capítulos y subcapítulos, se genera una tabla de contenido. En ella se puede navegar rápidamente de un capítulo a otro, o bien agregar, editar o eliminar capítulos y subcapítulos.</p>
 Paquete contenido IMS	<p>Mediante <i>Paquete contenido IMS</i>, el facilitador puede dar a sus estudiantes materiales o paquetes de contenido educativo. Éstos pudieron ser creados con alguna herramienta o aplicación que soporte este formato (en la opción <i>Exportar</i> puede encontrarse el formato IMS). Este tipo de paquete se sube a la plataforma Moodle en formato ZIP y se ve como páginas web. Este tipo de paquete puede importarse o exportarse de un sistema de gestión de aprendizaje (LMS) a otro.</p>
 Página	<p>Con <i>Página</i> y su editor de texto puede incluirse en la página web texto breve con formato, imágenes, enlaces a otros sitios, contenido H5P, audios, videos, entre otros objetos. Para el caso de textos o materiales largos se recomienda utilizar el recurso <i>Libro</i>.</p>
 URL	<p>El recurso URL (por sus siglas en inglés, <i>Universal Resource Locator</i>) permite al facilitador proporcionar al estudiante un enlace externo a cualquier sitio alojado en la web. Esta actividad es la mejor si sólo se desea dar a los estudiantes un enlace externo.</p>

Una vez añadidos recursos y/o actividades, puede optarse por editar ajustes, mover a la derecha, ocultar/mostrar, duplicar, asignar roles o eliminar. Para ello debe activarse *Edición*: del lado derecho de la actividad o recurso se muestra el enlace *Editar* con un menú desplegable y se elige la acción deseada.

## Referencias

- Moodle (2018). *Recursos*. Recuperado de <https://docs.moodle.org/all/es/Recursos>
- Moodle (2019). *Actividades*. Recuperado de <https://docs.moodle.org/all/es/Actividades>
- Pineda, P., Valdivia, P., & Ciraso, A. (2019). *Actividades de Moodle: Manual de buenas prácticas pedagógicas*. Recuperado de [https://ddd.uab.cat/pub/estudis/2016/149926/Moodle\\_buenas\\_practicas.pdf](https://ddd.uab.cat/pub/estudis/2016/149926/Moodle_buenas_practicas.pdf).
- Pruneda, R. E. (2020). Moodle: gestión de contenidos online. *Moodle*, 1-115. Recuperado de <http://digital.casalini.it/9788490443866>