



## Lección 6

# Herramientas para la gestión y el seguimiento del aprendizaje en los cursos virtuales de la plataforma interactiva Moodle



# Introducción

Bienvenidos a la lección 6, y última lección del entrenamiento de posgrado. En ella estaremos abordando un componente fundamental y a la vez, el más deprimido en los cursos virtuales; la gestión, el seguimiento y la motivación del aprendizaje. En lecciones anteriores se abordaron temáticas relacionadas con la importancia de la concepción didáctica del diseño instruccional de los cursos virtuales, con el objetivo de salvar la brecha entre su uso como almacén o repositorio de contenidos digitales y su uso como plataforma interactiva para la gestión del aprendizaje. Así nos introducimos en los recursos y actividades interactivas que permiten la transmisión, ejercitación, comprobación y evaluación del conocimiento. Pero.....qué sucede con el seguimiento, acompañamiento y control por parte del docente de la gestión del aprendizaje?

En esta lección trataremos de presentarles algunas herramientas de Moodle que le permitirán la gestión de estas acciones, tanto a docentes como a estudiantes.

1

Tópico 1

Herramientas para el seguimiento del aprendizaje en Moodle

2

Tópico 2

Gestión en Moodle mediante sus bloques

3

Tópico 3

Gamificación





## Participantes

**Mediante la herramienta Participantes Moodle permite:**

Gestionar las matrículas y las bajas de los estudiantes

Seleccionar los métodos de matriculación

Modificar los perfiles

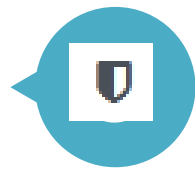
Asignar grupos

Monitorear las fechas de acceso al curso

Monitorear el tiempo de la gestión del aprendizaje en plataforma

Enviar mensajes a los estudiantes

Emitir informes digitales para imprimir en diversos formatos



## Insignias

### La herramienta Insignia permite:

La creación de insignias y la configuración de sus asignaciones

La relación y notificación a estudiantes y docentes de los que la han obtenido mediante el cumplimiento de objetivos de aprendizaje, lo que permite ubicar a los estudiantes por niveles de asimilación, para proyectar posteriormente niveles de ayuda y acompañamiento.

Las **insignias de Moodle** constituyen premios de un sistema de recompensa digital que permite al tutor de tele-formación premiar el esfuerzo de los alumnos en los retos que se plantean dentro de una acción formativa, por ejemplo:

- ✓  La finalización de una actividad.
- ✓  La superación de una combinación de retos.
- ✓  El logro de un número determinado de puntos.
- ✓  El alcance de un nivel concreto.
- ✓  La terminación del curso.

Este sistema también permite al alumno acreditar el trabajo realizado.



## Calificaciones



La herramienta calificaciones de Moodle permite tanto a estudiantes como a docentes:

El seguimiento de las calificaciones de los estudiantes entre otros datos, que se rellenan automáticamente por la plataforma, una vez se le otorgue una nota a la actividad de aprendizaje.

La emisión de informes globales e individuales del registro en variados formatos digitales

**Para su efectiva gestión es imprescindible:**

Haber configurado desde cada actividad interactiva la casilla

Calificación

Que por defecto trae seleccionada: ninguna

## Calendario



La herramienta calendario de Moodle permite tanto a estudiantes como a docentes:

Configurar un calendario con los eventos del curso:

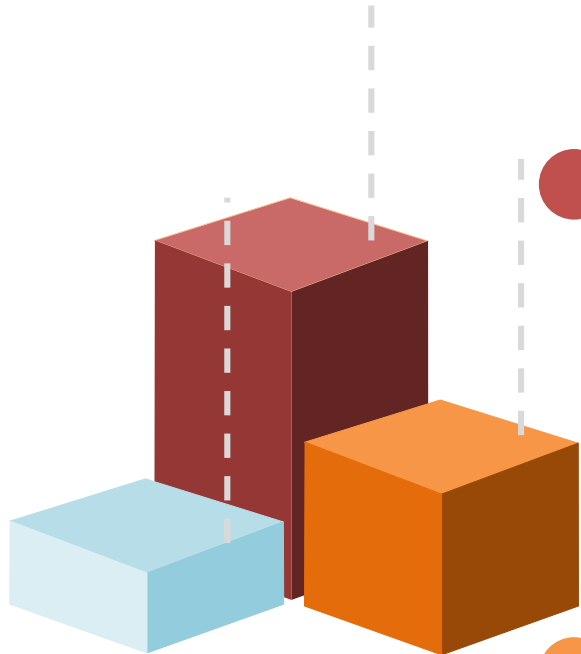
Inicio y finalización

Fechas y horas de actividades en plataforma

Fechas y horas de actividades externas

Lo que facilita monitorear las actividades ya realizadas y las programadas más adelante





Los Bloques aportan herramientas para el desarrollo del curso.

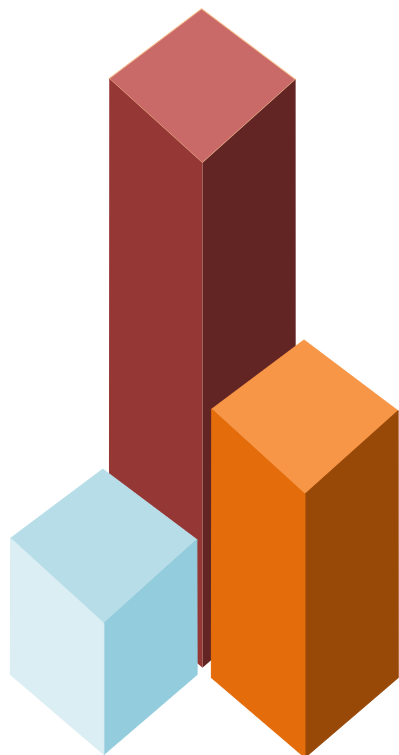
Aparecen a izquierda y derecha de la pantalla y permiten al profesor personalizar en cierta medida el aspecto del entorno.



Existen varios Bloques con funcionalidades y herramientas muy diversas, algunos trabajan de forma independiente y otros están conectados entre sí. Al crear un Curso aparecen unos Bloques por defecto. Algunos son fijos, como Administración o Navegación, y el resto pueden ser añadidos o borrados por el profesor.



En alguna medida los más empleados para el seguimiento y motivación del aprendizaje son los bloques Barra de progreso y Ranking



Vista general de los bloques de Moodle

# GAMIFICACIÓN



La incesante búsqueda para encontrar nuevas formas de llevar los contenidos y recursos académicos a los educandos promueve el análisis de alternativas para contribuir al proceso de la enseñanza-aprendizaje, que se puede lograr a partir de la introducción de las TIC como método novedoso donde se pueden conjugar los conocimientos teóricos y prácticos.

Es el caso puntual de la gamificación, aplicación de elementos de los juegos, que permite integrar al proceso educacional algunas dinámicas que se basan en recompensas, logros, competencia y el estatus al que puede llegar el estudiante según su esfuerzo y motivación, y las mecánicas que potencien el interés de los estudiantes, tales como acumular puntos, escalar niveles, premios, regalos y otros.

La implementación de estrategias de gamificación sobre una plataforma virtual de aprendizaje para desarrollar tareas autónomas influye sobre la motivación de los estudiantes y contribuye en mejorar su rendimiento académico.

# GAMIFICACIÓN



La gamificación en Moodle se ha convertido en una de las soluciones más efectivas para llevar la enseñanza a otro nivel y proporcionar una forma de aprendizaje más motivadora y actual; muchas de las instituciones educativas han tomado partido a favor de Moodle por las múltiples ventajas que ofrece este entorno virtual de enseñanza-aprendizaje y por las posibilidades para gamificar el aula virtual.

Moodle tiene varias características y funcionalidades propias de la plataforma o con plugins de terceros destinadas a facilitar el proceso de aprendizaje usando gamificación, entre ellas: perfiles, avatares, puntos y recompensas, visibilidad del progreso de los estudiantes, retroalimentación, visualización del resultado de cuestionarios o lecciones, foros, niveles, insignias, notificaciones, tabla de posiciones, actividades condicionales para restringir el acceso a contenidos, etc.

# GAMIFICACIÓN

## GAMIFICACION EN LA EDUCACION

Consiste en utilizar herramientas lúdicas en entornos no recreativos.

### Gamificación en la educación

Se trata de **¡¡ Aprender jugando !!** Adaptando las estrategias didácticas de un tema o unidad de estudio a herramientas lúdicas.

#### DEBES

- Definir objetivos.
- Transformar el aprendizaje en juego.
- Establecer normas claras.

### ¿QUE NECESITAMOS?

Un gran reto



Arme equipos



Premie con Insignias



Incentive con Bonus



Otorgue Puntos



Cree niveles



Sin lugar a dudas Moodle contiene herramientas informáticas que garantizan la posibilidad de realizar el seguimiento, acompañamiento y control del desempeño y evolución del aprendizaje de nuestros estudiantes, acciones que en si mismas contribuyen a la efectividad del PEA virtual, desde lo comunicacional, motivacional y metacognitivo.

Seguidamente le invitamos a consultar los contenidos de la carpeta materiales de consulta para profundizar en estos nuevos conocimientos, de manera tal que puedan realizar las actividades de evaluación formativa con éxitos