



UNAH
UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE HONDURAS

DIRECCIÓN DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

DIE-UNAH



DIRECCIÓN DE
INNOVACIÓN
EDUCATIVA

CATÁLOGO DE ACTIVIDADES Y RECURSOS
EDUCATIVOS DE LA PLATAFORMA MOODLE

2.7



TABLA DE CONTENIDO

Cátalogo de Actividades y recursos Educativos de la plataforma moodle 2.7.....	1
Actividad 1: Base de datos.....	3
Actividad 2: Chat	7
Actividad 3: Consulta	10
Actividad 4: Cuestionario.....	12
Actividad 5: Ejercicio 2 de Turnitin (Momentáneamente fuera de servicio)	15
Actividad 6: Encuestas predefinidas	16
Actividad 7: Foro	18
Actividad 8: Glosario.....	22
Actividad 9: Herramienta Externa.....	25
Actividad 10: HotPot	26
Actividad 11: JClíc	27
Actividad 12: Lección	32
Actividad 13: Paquete SCORM	33
Actividad 14: Simple Certificate	34
Actividad 15: Subcourse	34
Actividad 16: Taller	35
Actividad 17: Tarea	37
Actividad 18: Wiki.....	38

MOODLE

es un software diseñado para ayudar a los educadores a crear cursos en línea de alta calidad y entornos de aprendizaje virtuales. Tales sistemas de aprendizaje en línea son algunas veces llamados VLEs (Virtual Learning Environments) o entornos virtuales de aprendizaje.

La plataforma Moodle 2.7 ofrece una diversidad de actividades y recursos que pueden ser utilizados en las aulas virtuales y espacios de apoyo a la presencialidad que pueden ayudar a enriquecer las metodologías de enseñanza-aprendizaje impartidas en la UNAH implementando las tecnologías y bondades ofrecidas por la plataforma Moodle 2.7.

Algunas de las actividades y recursos que nos ofrece la plataforma Moodle 2.7 son las siguientes:

Actividades

- Base de datos
- Chat
- Consulta
- Cuestionario
- Ejercicio 2 de Turnitin
- Encuestas predefinidas
- Foro
- Glosario
- Herramienta Externa
- HotPot
- JClíc
 - Juegos
 - Ahorcado
 - Crucigrama
 - Sopa de letras
 - Millonario
 - Sudoku
 - Serpientes y escaleras o Imagen oculta
 - Libro con preguntas
 - Lección
 - Paquete SCORM
 - Simple Certificate
 - Subcourse
 - Taller

Actividades

- Lección
- Paquete SCORM
- Simple Certificate
- Subcourse
- Taller
- Tarea (Estas se realizan en función de las tareas que consideren los docentes aplicables al desarrollo del tema, para ello les recomendamos algunas).

- Mapa conceptual
- Línea de tiempo
- Cuadro sinóptico
- Cuadro comparativo
- Ensayo
- Resumen

- Archivo
- Carpeta
- Etiqueta
- Libro
- Página
- Paquete de contenido IMS
- URL

A continuación definiremos las características particulares que dispone cada actividad y recurso ofrecido por la plataforma Moodle 2.7:

ACTIVIDAD 1

BASE DE DATOS

La actividad de base de datos permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros creando con ello de manera colaborativa un banco de información sobre los temas desarrollados en el curso. La estructura de las entradas las define el profesor según una lista de campos. Los tipos de campo incluyen casilla de verificación, botones de radio, menú desplegable, área de texto, URL, imagen y archivo cargado.

La presentación visual de la información al listar, ver o editar las entradas de la base de datos se controla mediante plantillas de base de datos. Las actividades de base de datos pueden ser compartidos entre los cursos como opción preestablecida de manera que un profesor también puede importar y exportar las entradas de base de datos.

Si el filtro de base de datos "auto enlace" está activo, cualquier entrada de la base de datos podrá ser enlazada automáticamente desde donde las palabras o frases aparecen dentro en el curso.

Un profesor puede permitir comentarios en las entradas. Las entradas también pueden ser calificadas por profesores u otros estudiantes (evaluación por pares). Las calificaciones se agregarán para formar una calificación final que se registrará en el libro de calificaciones.

Las actividades de base de datos tienen muchos usos, como por ejemplo:

- Una colección de enlaces de colaboración web, libros, reseñas de libros, referencias de revistas, etc.
- Para la visualización de fotos, carteles, sitios web o poemas de los estudiantes, ya así poder ser comentados por otros estudiantes.

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD: BASE DE DATOS

¡Hora de investigar!

A modo de que ustedes realicen una investigación bibliográfica sobre "Los tipos de aprendizaje" pueden hacer uso de diferentes fuentes especialmente de la web, para ello se solicita se realice lo siguiente:

1. Ingresen a la base de datos "Publicaciones sobre los tipos de aprendizaje" y comparta las fuentes que obtuvo de su investigación.
2. Una vez que entran a la base de datos se les despliega un menú de opciones entre las cuales se encuentran :

PARA VER LAS PUBLICACIONES DE LOS DEMÁS PARTICIPANTES

- Ver lista
- Ver uno por uno
- Buscar

PARA AÑADIR PUBLICACIONES

- Añadir entrada
- Campos

PARA OTRAS OPCIONES DE INTERÉS

- Exportar
- Plantillas
- Ajustes Previos

3. Al ingresar a la base deberá Crear un nuevo Campo

- Para ello debe "Elegir": si desea, un archivo, imagen, fecha, menú, número, un URL, un área de texto.
- Se elegirá un campo de ordenación por defecto de tipo "Tiempo Añadido"
- El orden que elegirá será de su elección "Ascendente" o "Descendente"
- Seguidamente dar clic en la opción "Guardar"

4. Si van a añadir un Archivo deberán ingresar:

- Nombre de campo
- Descripción del campo
- El tamaño máximo

5. Si el nombre del campo que eligió fue "Ecosistema "debe ingresar, el nombre del mismo, el Nombre Del Autor, y el Apellido Del Autor, al finalizar dar clic en Guardar Ajustes.
6. Como la opción que se eligió fue Archivo, deberá seleccionar la opción "Añadir Entrada", para luego añadir su archivo, y así guardar, a través de la opción, "Guardar y ver" o "Guardar y añadir otro".
7. Deberán comentar el envío de dos de sus compañeros, recuerden es importante que revisen las nuevas entradas y actualizaciones de sus compañeros para estar enterado de nueva información que sea ingresada.
8. Una vez que han consultado la información bibliográfica solicitada, creen una presentación en PowerPoint Sobre los tipos de aprendizaje y las formas de aprendizaje de estudiantes en el Siglo XXI, para ello le solicitamos incluir al menos tres fuentes bibliográficas de las que sus compañeros publicaron.

AL EVALUAR SUS TRABAJOS SE TOMARÁ EN CUENTA LO SIGUIENTE:

- Confiabilidad de las fuentes y sitios web consultados y que se publican en la base de datos.
- Su participación activa en la base de datos
- Diversidad de fuentes consultadas
- Entrega de la presentación, evidenciando su capacidad crítica, de análisis y síntesis en la Presentación realizada sobre el tema investigado.

IMPORTANTE:

"El docente debe compartir los lineamientos, facilitar la estructura, y los elementos necesarios que se requieren para la construcción de la base de datos."

VISTA 1

APRENDER HACIENDO

Publicaciones sobre los tipos de aprendizaje

Tipos de aprendizaje

Ver lista Ver uno por uno Buscar Añadir entrada Exportar Plantillas Campos Ajustes previos

Nombre de campo	Tipo de campo	Añadir entrada	Descripción de campo	Acción
Aprendizaje memorístico	📁 Archivo		Como mejorar tu concentración	⚙️ ✖️

Crear un nuevo campo ?

Elegir... ▾

Campo de ordenación por defecto: Tiempo añadido ▾ Ascendente ▾ Guardar

ACTIVIDAD 2

CHAT

La actividad chat permite a los participantes compartir opiniones e información diversa, sobre uno o varios temas, entablar debates en formato de texto de manera sincrónica en tiempo real.

El chat puede ser una actividad puntual o puede repetirse a la misma hora cada día o cada semana, según el asesor lo decida. Las sesiones de chat se guardan y pueden hacerse públicas para que todos las vean o limitadas a los usuarios con permiso para ver los registros de sesiones del chat.

Los chats son especialmente útiles cuando un grupo no tiene la posibilidad de reunirse físicamente para poder conversar cara-a-cara, como:

- Reuniones programadas de estudiantes inscritos a cursos en línea, para permitirles compartir experiencias con otros compañeros del mismo curso pero de diferentes ciudades o países.
- Un estudiante que temporalmente no puede asistir en persona, podría chatear con su profesor para ponerse al día del trabajo escolar.
- Estudiantes que empiezan a trabajar se juntan para discutir sus experiencias entre ellos y con el maestro.
- Niños pequeños en casa por las tardes, como una introducción controlada (monitoreada) al mundo de las redes sociales.
- Una sesión de preguntas y respuestas con un orador invitado de una localidad diferente (a distancia).
- Sesiones para ayudar a los estudiantes a prepararse para exámenes, donde el maestro, o los estudiantes, hagan preguntas de ejemplo.

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD CHAT.

¡En hora buena, todos a chatear!

Se ha habilitado una sala de chat titulada "OPINA" a fin de poder intercambiar ideas sobre el video "¿Cómo motivarse para emprender un proyecto" el cual se encuentra en la carpeta de "lecturas complementarias" para lo cual se les solicita compartir su opinión sobre "¿Qué fue lo que más llamo su atención del video?" y ¿Qué aporte tiene este video para el desarrollo de la clase de proyectos educativos?.

¡Importante!

- Las salas de chat son habilitadas con fines académicos.
- Respeten las opiniones de los demás participantes.
- En caso de ser requerido por el maestro, respeta las horas destinadas para chatear.
- Cuida tu ortografía.
- Trata de escribir en un solo mensaje de chat
- La sala de chat estará habilitada el día ____ del mes de ____ del ____ Esta actividad será evaluada , la misma tiene un puntaje de _____

PARA LO CUAL SOLO DEBERÁS:

1. Ingresar a la sala de chat
2. Leer las recomendaciones del docente
3. Escribir sus opiniones
4. Dar clic en la opción enviar

EJEMPLO DE CÓMO VISUALIZARAN LA ACTIVIDAD CHAT.

APRENDER HACIENDO

OPINA

¡En hora buena, todos a chatear!

Se ha habilitado una sala de chat titulada “**OPINA**” a fin de poder intercambiar ideas sobre el video “**¿Cómo motivarse para emprender un proyecto**” el cual se encuentra en la carpeta de “**lecturas complementarias**” para lo cual se les solicita compartir su opinión sobre “**¿Qué fue lo que más llamo su atención del video?**” y **¿ Qué aporte tiene este video para el desarrollo de la clase de proyectos educativos?**

¡Animense y compartan sus opiniones!

[Entrar a la sala](#)

[Usar interfaz más accesible](#)

[Ver las sesiones anteriores](#)

VISTA 2

The screenshot displays a web browser window titled "AH: OPINA - Google Chrome" with the URL https://www.campusvirtual.unah.edu.hn/mod/chat/gui_ajax/index.php?. On the left, a dark blue sidebar for "Campus Virtual" contains a search bar, the user name "Hola LUISA GETZABELL", and navigation links: "Portada", "Cursos", "Mis cursos", "Perfil", and "Salir". The main chat area shows three messages:

- 11:02 LUISA GETZABELL MEJIA HERNANDEZ LUISA GETZABELL MEJIA HERNANDEZ entró a la sala
- 11:02 LUISA GETZABELL MEJIA HERNANDEZ ¡En hora buena, todos a chatear! Se ha habilitado una sala de chat titulada "OPINA" a fin de poder intercambiar ideas sobre el video "¿Cómo motivarse para emprender un proyecto" el cual se encuentra en la carpeta de "lecturas complementarias" para lo cual se les solicita compartir su opinión sobre "¿Qué fue lo que más llamo su atención del video?" y ¿ Qué aporte tiene este video para el desarrollo de la clase de proyectos educativos?. ¡Anímense y compartan sus opiniones!
- 11:04 LUISA GETZABELL MEJIA HERNANDEZ ¡Importante! → Las salas de chat son habilitadas con fines académicos. → Respeta las opiniones de los demás participantes. → En caso de ser requerido por el maestro, respeta las horas destinadas para chatear. → Cuida tu ortografía. → Trata de escribir en un solo mensaje de chat → La sala de chat estará habilitada el día ____ del mes de ____ del ____ → Esta actividad será evaluada , la misma tiene un puntaje de ____

At the bottom of the chat window, there is a text input field with the placeholder "Escribe tu opinión", a send button labeled "Enviar", and a link "Temas »".

ACTIVIDAD 3

CONSULTA

La actividad Consulta permite al profesor hacer una pregunta especificando las posibles respuestas.

Los resultados de la elección pueden ser publicados después que los estudiantes hayan respondido, después de cierta fecha, o no publicarse. Los resultados pueden ser publicados, con los nombres de los estudiantes o de forma anónima.

Una Consulta puede utilizarse:

- Para realizar una encuesta rápida que invite y motive a los alumnos a reflexionar sobre un tema.
- Para comprobar rápidamente que los estudiantes han entendido algo concreto.
- Para facilitar la toma de decisiones, por ejemplo permitirá a los estudiantes votar sobre algún aspecto relacionado con el curso.

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD: CONSULTA

¡Una encuesta con respuestas!

Con el fin de conocer los 3 temas que más llaman su atención para abordar en la 3 unidad, a continuación se les facilita una encuesta, para lo cual deben hacer lo siguiente:

- Lean detenidamente cada pregunta
- Seleccionen entre los posibles temas el tema que más llama tu atención.
- Den clic en la opción "Guardar Elección"

De los temas más votados por los estudiantes se elegirán 3 para desarrollar en la clase

CONTESTA

De los siguientes temas sugeridos, elige 1 que te gustaría se abordara en la tercera unidad de la clase de Administración Educativa

- Estructura y diseño organizacional Administración de recursos humanos
- Manejo de equipos
- Manejo del cambio y la innovación
- ¿Cómo entender el comportamiento individual? Los gerentes y la comunicación
- ¿Cómo motivar a los empleados?

¡RECUERDEN!

La consulta es una actividad muy sencilla, la cual consiste en que el profesor hace una pregunta y especifica una serie de respuestas entre las cuales deben elegir los alumnos. Puede ser muy útil para realizar encuestas rápidas para estimular a la reflexión sobre un tema, permitiendo que el grupo decida sobre un asunto importante o para permitir el consentimiento para realizar una investigación.

EJEMPLO DE CÓMO VISUALIZARÁN LA ACTIVIDAD CONSULTA.

APRENDER HACIENDO

Temas para abordar en la tercera unidad de Administración Educativa

Grupos visibles: Todos los participantes

[Ver 0 respuestas](#)

Con el fin de conocer los 3 temas que mas llaman su atención para abordar en la 3 unidad ,a continuación se les facilita una encuesta, para lo cual deben hacer lo siguiente:

1. Lean detenidamente cada pregunta
2. Seleccionen la respuesta que consideren es la correcta de acuerdo a cada pregunta.

De los temas mas votados por los estudiantes se elegirán 3 para desarrollar en la clase.

Contesta :

De los siguientes temas sugeridos ,elige 1 que te gustaría se abordara en la tercera unidad de la clase de Administración Educativa.

- Estructura y diseño organizacional
- Administración de recursos humanos
- Manejo de equipos
- Manejo del cambio y la innovación
- ¿Como entender el comportamiento individual?
- Los gerentes y la comunicación
- ¿Cómo motivar a los empleados?

Guardar mi elección

ACTIVIDAD 4

CUESTIONARIO

La actividad Cuestionario permite al profesor diseñar y plantear cuestionarios con preguntas tipo: opción múltiple, verdadero/falso, coincidencia, respuesta corta y respuesta numérica.

El profesor puede permitir que el cuestionario se intente resolver varias veces, con las preguntas ordenadas o seleccionadas aleatoriamente del banco de preguntas. Para ello se puede establecer un tiempo límite.

Cada intento se califica automáticamente, con la excepción de las preguntas de tipo "ensayo", y el resultado se guarda en el libro de calificaciones.

El profesor puede determinar si se muestran y cuándo se muestran al usuario los resultados, los comentarios de retroalimentación y las respuestas correctas.

Los cuestionarios pueden utilizarse para hacer:

- Exámenes del curso
- Mini Test para tareas de lectura o al final de un tema
- Exámenes de práctica con preguntas de exámenes anteriores
- Para ofrecer información inmediata sobre el rendimiento
- Para autoevaluación.

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD CUESTIONARIO:

¡Importante!

- En esta actividad les presentamos un cuestionario el cual deberán contestar una vez que hayan leído la síntesis sobre "Los Tipos de Conocimiento" el cual encontrarán en la carpeta de "Lecturas Obligatorias".
- Solo tendrán 1 intento para contestar las preguntas ...asegúrate de contestar correctamente
- El tiempo que tendrán para contestar el cuestionario es de 20 minutos
- El valor del cuestionario es de 17%, este cuestionario estará habilitado para que lo contestes a partir del viernes 29 de abril hasta el domingo 1 de mayo.

VERDADERO O FALSO

Te presentamos una serie de oraciones, las cuales deberás responder seleccionando la opción "Verdadero", si la oración es afirmativa o la opción "Falso" si es falsa.

1. La perspectiva tradicional es denominada educación Tradicional.
2. En la perspectiva Experiencial lo elemental es el Conocimiento teórico.
3. Según la concepción cognitiva, los colegios hacen demasiado énfasis en el aprendizaje-rutinario.
4. Las perspectivas teóricas del currículo son un resumen de Diversos enfoques del estudio curricular.

Vamos chicos...demuestren lo que aprendieron. Ánimos...ustedes pueden.

RESPUESTAS CORRECTAS

1. Verdadero
2. Falso
3. Verdadero
4. Falso

EJEMPLO DE CÓMO VISUALIZARAN LA ACTIVIDAD CUESTIONARIO

APRENDER HACIENDO

Pregunta 1

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

 Marcar pregunta

 Editar pregunta

¿ A las técnicas de estudio se les llama también estrategias de estudio?

Seleccione una:

Verdadero

Falso

Pregunta 2

Sin responder aún

Puntúa como 1,00

 Marcar pregunta

 Editar pregunta

¿Las Técnicas de estudio son habilidades innatas aplicadas al estudio?

Seleccione una:

Verdadero

Falso

ACTIVIDAD 5

EJERCICIO 2 DE TURNITIN (MOMENTÁNEAMENTE FUERA DE SERVICIO)

La actividad Asignación Turnitin permite a los docentes evaluar y proporcionar observaciones sobre el trabajo escrito de los estudiantes utilizando las herramientas de evaluación disponibles en el Visor de documentos de Turnitin.

Los documentos de trabajo cuya consigna sea de autoría original serán presentados por los estudiantes y revisados por el maestro a fin de verificar si el texto coincide con los documentos de otros trabajos de los estudiantes u otras fuentes (revistas, libros y la web) sin la referencia específica.

Los chats son especialmente útiles cuando un grupo no tiene la posibilidad de reunirse físicamente para poder conversar cara-a-cara, como:

(COMPLETAR- EXPLICARLO)

ACTIVIDAD 6

ENCUESTAS PREDEFINIDAS

El módulo de actividad Encuestas predefinidas proporciona una serie de instrumentos que se han mostrado útiles para evaluar y estimular el aprendizaje en entornos en línea. Un profesor puede usarlos para recopilar información entre sus alumnos que le ayude a conocer mejor su clase así como su propia forma de enseñar. Tenga en cuenta que estas encuestas tienen ya las preguntas ya están dadas (previamente predefinidas). Los profesores que deseen crear sus propias encuestas deben utilizar el módulo de actividad Encuesta.

También deben tener presente que los informes de las encuestas y los gráficos, están disponibles para que el docente los pueda descargar.

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD ENCUESTA

Antes de comenzar la Encuesta deben tener presente:

- Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas
- En la "columna de la izquierda" se les muestran una serie de afirmaciones, y en las columnas del lado derecho se le muestran unas escalas de criterios de evaluación, como ser (Aún no se ha dado respuesta, en total desacuerdo, un poco en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, un poco de acuerdo, totalmente de acuerdo).
- A cada afirmación deberán asignar una escala de calificación, seleccionando una o varias opciones por afirmación.
- Luego de haber completado la encuesta deberán seleccionar la opción "Haz clic aquí para continuar", inmediatamente le aparece un cuadro de diálogo que indica "Encuesta Guardada".
- Seguidamente den clic en la opción "Continuar"
- Inmediatamente se les habilitará una ventana donde observarán un gráfico que muestra los resultados comparados con el promedio de la clase.

EJEMPLO DE CÓMO VISUALIZARAN LA ACTIVIDAD ENCUESTA PREDEFINIDA.

APRENDER HACIENDO

Rendimiento personal

[Ver las respuestas a la encuesta 0](#)

Calificación del **rendimiento personal** en el desarrollo de la primera unidad de la asignatura de Contabilidad Gerencia

Todas las preguntas son necesarias y deben ser contestadas

Actitudes hacia el pensamiento y el aprendizaje

Respuestas	Aún no se ha dado respuesta	en total desacuerdo	un poco en desacuerdo	ni de acuerdo ni en desacuerdo	un poco de acuerdo	totalmente de acuerdo
En discusión...						
1 Al evaluar lo que alguien dice, me centro en lo que dice y no en quién es.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2 Me gusta ser el abogado del diablo, sosteniendo lo contrario de lo que alguien dice.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3 Me gusta entender 'de dónde vienen' los demás, que experiencias les han hecho sentir de la forma en que lo hacen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4 La parte más importante de mi educación ha sido aprender a entender a la gente que es diferente a mí	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5 Siento que la mejor manera de conseguir mi propia identidad es interactuar con gente diferente.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ACTIVIDAD 7

FOROS

El módulo de actividad foro permite a los participantes tener discusiones asincrónicas, es decir discusiones que tienen lugar durante un período prolongado de tiempo.

Hay varios tipos de foro para elegir, como el foro estándar donde cualquier persona puede iniciar una nueva discusión en cualquier momento, un foro en el que cada alumno puede iniciar una única discusión, o un foro de pregunta y respuesta en el que los estudiantes primero deben participar antes de poder ver los mensajes de otros estudiantes. El profesor puede permitir que se adjunten archivos a las aportaciones al foro. Las imágenes adjuntas se muestran en el mensaje en el foro. Los participantes pueden suscribirse a un foro para recibir notificaciones cuando hay nuevos mensajes en el foro. El profesor puede establecer el modo de suscripción, opcional, forzado o auto, o prohibir completamente la suscripción. Si es necesario, los estudiantes pueden ser bloqueados a la hora de publicar más de un número determinado de mensajes en un determinado período de tiempo; esta medida puede evitar que determinadas personas dominen las discusiones.

Los mensajes en el foro pueden ser evaluados por profesores o estudiantes (evaluación por pares). Las clasificaciones pueden agregarse a una calificación final que se registra en el libro de calificaciones.

Los foros tienen muchos usos, como por ejemplo:

- Un espacio social para que los estudiantes se conozcan.
- Para los avisos del curso (usando un foro de noticias con suscripción forzada).
- Para discutir el contenido del curso o de materiales de lectura.
- Para continuar en línea una cuestión planteada previamente en una sesión presencial.
- Para discusiones solo entre profesores del curso (mediante un foro oculto).
- Un centro de ayuda donde los tutores y los estudiantes pueden dar consejos.
- Un área de soporte uno-a-uno para comunicaciones entre alumno y profesor (usando un foro con grupos separados y con un estudiante por grupo).
- Para actividades complementarias, como una "lluvia de ideas" donde los estudiantes puedan reflexionar y proponer ideas.

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD FORO

¡Compartan su conocimiento y opinión!

- Participen en el foro "La Administración es ¿Ciencia, arte, técnica o profesión?"
- Sus participaciones deberán centrarse en Analizar, justificar y describir con sus propias palabras, y comentar si la Administración desde diversas interpretaciones es ciencia, arte, técnica o profesión, tomando en cuenta los aportes de diversos autores.
- Lean los comentarios de sus compañeros y opine sobre ellos con el propósito de que todos opinen sobre el tema de discusión.
- Al evaluar las participaciones de los estudiantes, se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

- Las ideas planteadas en cada participación deben mantener una secuencia lógica.
- Deben seguir la idea central del tema del foro.
- Las ideas plasmadas en cada participación deben ser propias, conforme lo visto en el video, no copiadas ni pegadas de algún sitio.
- El número de participaciones que deseen hacer, es un mínimo de DOS. o Cada participación tendrá una longitud máxima de DOS párrafos.



- El foro estará habilitado a partir del _____ hasta el _____
- El valor de sus participaciones en el foro es de ___%
- Para escribir sus aportaciones pulsen sobre el vínculo Responder y a continuación redacte su comentario.
- Al terminar, pulsen el botón Enviar al foro.

¡Importante!

- Deben ingresar al Calendario para que sepa cuál será la fecha de entrega de ésta y todas sus actividades de aprendizaje o trabajos.

EJEMPLO DE CÓMO VISUALIZARAN LA ACTIVIDAD FORO

Foro “La Administración es ¿Ciencia, arte, técnica o profesión?”

Ordenar desde el más antiguo ▾



Foro “La Administración es ¿Ciencia, arte, técnica o profesión?”

de - Tuesday, 7 de June de 2016, 20:38

Participe en el foro “La Administración es ¿Ciencia, arte, técnica o profesión?”

Su participación deberá centrarse en Analizar, justificar y describir con sus propias palabras, y comentar si la Administración desde diversas interpretaciones es ciencia, arte, técnica o profesión, tomando en cuenta los aportes de diversos autores.

Lea los comentarios de sus compañeros y opine sobre ellos con el propósito de que todos opinen sobre el tema de discusión.

Al evaluar las participaciones de los estudiantes, se tomarán en cuenta los siguientes criterios:

- Las ideas planteadas en cada participación deben mantener una secuencia lógica.
- Deben seguir la idea central del tema del foro.
- Las ideas plasmadas en cada participación deben ser propias, conforme lo visto en el video, no copiadas ni pegadas de algún sitio.
- El número de participaciones que deseen hacer, es un mínimo de DOS.
- Cada participación tendrá una longitud máxima de DOS párrafos.

El foro estará habilitado a partir del _____ hasta el _____

El valor de su participación en el foro es de ___%

Para escribir su aportación pulsen sobre el vínculo **Responder** y a continuación redacte su comentario.

Al terminar, pulse el botón **Enviar al foro**.

Promedio de calificaciones: -

[Editar](#) | [Responder](#)

VISTA 2

Su respuesta

Asunto*

Mensaje*

Escriba su comentario

Ruta: p » strong » span » span

Suscripción ⓘ

Archivo adjunto ⓘ Tamaño máximo para nuevos archivos: 500KB, número máximo de archivos adjuntos: 9

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Enviar ahora

←

En este formulario hay campos obligatorios *.

ACTIVIDAD 8

GLOSARIOS

El módulo de actividad glosario permite a los participantes crear y mantener una lista de definiciones, de forma similar a un diccionario, o para recoger y organizar recursos o información.

El profesor puede permitir que se adjunten archivos a las entradas del glosario. Las imágenes adjuntas se mostrarán en la entrada. Las entradas se pueden buscar y navegar por ellas en orden alfabético o por categoría, fecha o autor. Las entradas pueden aprobarse por defecto o requerir la aprobación de un profesor antes de que sean visibles para los demás alumnos.

Si se ha habilitado el filtro de vinculación automática del glosario, las entradas se enlazan automáticamente cuando las palabras o frases aparecen en el curso.

El profesor puede permitir comentarios en las entradas. Las entradas también se pueden calificar por profesores o por los demás estudiantes (evaluación por pares).

Las calificaciones pueden agregarse para formar una calificación final que se registra en el libro de calificaciones.

Los glosarios tienen muchos usos, como ser:

- Un registro cooperativo de términos clave.
- Un espacio para darse a conocer, donde los estudiantes nuevos añadan su nombre y sus datos personales.
- Un recurso con "consejos prácticos" con las mejores prácticas en un tema concreto.
- Un área para compartir videos, imágenes o archivos de sonido.
- Un recurso con "asuntos que recordar".

EJEMPLO DE INSTRUCCIONES PARA UTILIZAR LA ACTIVIDAD GLOSARIO

¡Hora de definir!

Con el fin de conocer la terminología de la asignatura y apropiarse de cada concepto clave del tema y sobre todo de la unidad estudiada se solicita, que cada estudiante ingrese un total de 2 términos al glosario.

Para ello debe seguir los siguientes pasos:

- En la ventana de glosario ,de clic en la opción "Agregar Entrada"
- Seguidamente ingrese "el concepto ,la definición, la palabra o palabras clave
- En caso de ser necesario, puede adjuntar un archivo, a través de la opción "Adjunto", ya sea una imagen, un documento de texto.
- Una vez finalizado, dar clic en la opción "Guardar Cambios".

¡Importante!

- Los términos que ingrese pueden ser de su autoría.
- Los términos pueden ser consultados en sitios web que respeten derechos de autor, en caso de que el maestro lo requiera.
- En caso de utilizar términos de otros autores NO OLVIDE utilizar las normas bibliográficas pertinentes.

ACTIVIDAD 9

HERRAMIENTA EXTERNA

La actividad de herramienta externa les permite a los estudiantes interactuar con recursos educativos y actividades alojadas en otros sitios de internet. Por ejemplo, una herramienta externa podría proporcionar acceso a un nuevo tipo de actividad o de materiales educativos de una editorial.

Para crear una actividad de herramienta externa se requiere un proveedor de herramienta que soporte LTI (Learning Tools Interoperability = Interoperatividad de Herramientas de Aprendizaje). Un maestro puede crear una actividad de herramienta externa o hacer uso de una herramienta configurada por el administrador del sitio.

Las herramientas externas difieren de los recursos URL en varias formas:

- Las herramientas externas están conscientes del contexto, por ejemplo: tienen acceso a información acerca del usuario que invoca la herramienta, como por ejemplo: la institución, curso y nombre.
- Las herramientas externas soportan leer, actualizar y borrar calificaciones asociadas con la instancia de la actividad.
- Las configuraciones de la herramienta externa crean una relación de confianza entre su sitio Moodle y el proveedor de la herramienta, permitiendo la comunicación segura entre ambos.

¡Importante!

- Para utilizar esta herramienta primero debe asegurarse de contar con el acceso a la información requerida.

ACTIVIDAD 10

HOTPOT

La actividad HotPot les permite a los profesores distribuir materiales de aprendizaje interactivos a sus estudiantes vía Moodle y ver reportes sobre las respuestas y resultados de sus estudiantes.

Una actividad única de HotPot consiste de una página opcional de entrada, un único ejercicio 'e-Learning' y una página opcional de salida. El ejercicio de e-Learning puede ser una página web estática o una página web interactiva que les ofrece a los estudiantes texto, audio, y estímulos visuales y graba sus respuestas. El ejercicio de e-Learning se crea en la computadora del maestro empleando programas de autoría y después se sube a Moodle.

Una actividad HotPot puede manejar ejercicios creados con los siguientes programas de autoría:

- Qedoc
- Xerte
- iSpring
- Cualquier editor de HTML

ACTIVIDAD 11

JCLIC

JClic es un proyecto del Departament de Ensenyament de la Generalitat de Catalunya que está formado por un conjunto de aplicaciones de software libre que permiten crear diversos tipos de actividades educativas multimedia: puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras y otros.

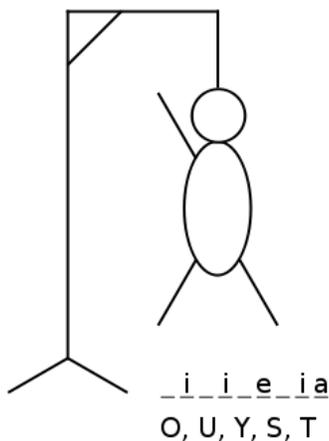
Además, la zona Clic dispone de una biblioteca de actividades que cuenta con unos 1000 proyectos que han creado profesores y personas de otros colectivos que han querido compartir solidariamente su trabajo.

Este módulo permite al profesorado añadir a un curso cualquier actividad de tipo JClic y recopilar los resultados obtenidos (tiempo utilizado para cada actividad, intentos, aciertos, etc.) para cada alumno/a.

Algunos de los juegos que nos ofrece JClic podemos mencionar las siguientes:

- **AHORCADO:** Este juego obtiene palabras de un Glosario o de preguntas de respuesta corta de examen, y genera un acertijo de ahorcado. El profesor puede configurar el número de palabras que tiene cada juego, si se muestra la primera o la última letra o si se muestra la pregunta o la respuesta al final.

Ejemplo de instrucciones para utilizar el Juego Ahorcado



- **CRUCIGRAMA:** Este juego obtiene palabras de un Glosario o de preguntas de respuesta corta para cuestionario, y genera un crucigrama aleatorio. El profesor puede configurar el número máximo de columnas/filas o palabras que contiene. El estudiante puede pulsar el botón "Revisar crucigrama" para revisar si sus respuestas son correctas. Cada crucigrama es dinámico, por lo que es diferente para cada estudiante.

Ejemplo de instrucciones para utilizar el Juego Crucigrama

A continuación se le presentan de forma vertical y horizontal una serie de oraciones, a cada oración le corresponde una respuesta, estas respuestas forman parte de las casillas del crucigrama, las cuales ustedes deberán completar. Las preguntas son:

HORIZONTAL

9: Es necesario emplearlas para recordar ideas claves.

VERTICAL

2: Es necesario realizar esta actividad hasta que seas capaz de definir y explicar el tema con tus propias palabras, sin ayuda de fichas ni esquemas; es decir no sólo debes poder reconocer información.

4: Son importantes para comentar temas respecto a tu rendimiento con el profesor.

6: Conductas que los estudiantes practican regularmente, para incorporar saberes a su estructura cognitiva. 9: Se utiliza para registrar todas las actividades de horario regular y las fechas asignadas para exámenes y trabajos.

Respuestas

HORIZONTAL

9. Estrategias

VERTICAL

2. Estudiar

4. Tutorías

6. Hábitos

9. Calendario

Ejemplo de cómo visualizaran el Juego Crucigrama

APRENDER HACIENDO

Calificación 0 %

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15

● ● ● ● ● ● ●

Abajo, 7 letras.

Conductas que los estudiantes practican regularmente, para incorporar saberes a su estructura cognitiva.

OK Cancel

Revisar crucigrama

Fin del juego de crucigrama

Imprimir

Horizontal

9: Es necesario emplearlas para recordar ideas claves.

Abajo

2: Es necesario realizar esta actividad hasta que seas capaz de definir y explicar el tema con tus propias palabras, sin ayuda de fichas ni esquemas; es decir no sólo debes poder reconocer información.

4: Son importantes para comentar temas respecto a tu rendimiento con el profesor.

6: Conductas que los estudiantes practican regularmente, para incorporar saberes a su estructura cognitiva.

9: Se utiliza para registrar todas las actividades de horario regular y las fechas asignadas para exámenes y trabajos.

- **SOPA DE LETRAS:** Este juego es similar al crucigrama, pero las respuestas están ocultas dentro de un criptograma aleatorio.

Ejemplo de instrucciones para utilizar el Juego de la Sopa de letras

A continuación se les presenta una sopa de letras, la cual contiene varias palabras, mismas que son las respuestas a las, preguntas planteadas en la parte inferior.

Pasos:

1. Lean detenidamente cada oración
2. Una vez que lean la primera oración de clic en la opción "Respuesta"
3. Inmediatamente se les desplegara un cuadro de dialogo, en el cual
4. Visualizaran la afirmación y en el cual deberá escribir la respuesta a la afirmación.
5. Una vez que estén seguros de su respuesta de clic en OK.

¡Vamos! Demuestren lo que han aprendido

PREGUNTAS

1. Capacidad de atender las cosas, tenerlo en cuenta o en consideración.
2. Ejercitar el entendimiento con esfuerzo para comprender o aprender algo.
3. Distribución de los días y las horas en que se presta un servicio o se debe realizar una actividad o un trabajo.
4. Sucesión de las cosas y a la relación de una cosa respecto a la otra.
5. Exposición breve y específica del contenido.

RESPUESTAS

1. Atención
2. Estudiar
3. Horario
4. Orden
5. Resumen

EJEMPLO DE CÓMO VISUALIZARAN EL JUEGO DE LA SOPA DE LETRAS

APRENDER HACIENDO

ENENCRER
SIRIOHSE
TRTUAOUS
UEOMSRAU
DNRITANM
IIDOOREE
ATENCION
RENMEOAT

1. Capacidad de atender las cosas, tenerlo en cuenta o en consideración.

OK

Cancel

Calificación 0 %

1. Capacidad de atender las cosas, tenerlo en cuenta o en consideración.
2. Ejercitar el entendimiento con esfuerzo para comprender o aprender algo.
3. Distribución de los días y las horas en que se presta un servicio o se debe realizar una actividad o un trabajo.
4. Sucesión de las cosas y a la relación de una cosa respecto a la otra.
5. Exposición breve y específica del contenido.

- **MILLONARIO:** Se muestra una pregunta al estudiante; si la contesta correctamente se mueve hacia arriba al siguiente número del juego hasta que el usuario haya completado las preguntas. Si se contesta una pregunta de forma incorrecta se termina el juego.
- **SUDOKU:** El juego muestra un puzzle sudoku a los estudiantes con un número insuficiente de números para permitir resolverlo. Por cada pregunta que conteste correctamente, se añade un número adicional al acertijo para hacerlo más sencillo de resolver.
- **SERPIENTES Y ESCALERAS:** Se le muestra una pregunta al estudiante; si la contesta correctamente se muestra un número en el dado, luego se mueve la ficha del juego el número de lugares que mostró el dado.
- **IMAGEN OCULTA:** El juego de imagen oculta descubre cada parte de una imagen por cada pregunta correctamente contestada por el estudiante. cada numero en el juego de imagen oculta muestra una pregunta al estudiante de forma tal que, cuando el estudiante contesta correctamente la pregunta, el número se destapa para mostrar una parte de la imagen.
- **LIBRO CON PREGUNTAS:** Cuando el estudiante responda correctamente, puede ir al siguiente capítulo.

ACTIVIDAD 12

LECCIÓN

La actividad lección permite a un profesor presentar contenidos y/ o actividades prácticas de forma interesante y flexible. Un profesor puede utilizar la lección para crear un conjunto lineal de páginas de contenido o actividades educativas que ofrezcan al alumno varios itinerarios u opciones.

En cualquier caso, los profesores pueden optar por incrementar la participación del alumno y asegurar la comprensión mediante la inclusión de diferentes tipos de pregunta, tales como:

- Elección múltiple
- Respuesta corta y correspondencia.

Dependiendo de la respuesta elegida por el estudiante y de cómo el profesor desarrolla la lección, los estudiantes pueden pasar a la página siguiente, volver a una página anterior o dirigirse a un itinerario totalmente diferente.

Una lección puede ser calificada y es registrada en el libro de calificaciones.

Las lecciones pueden ser utilizadas:

- Para el aprendizaje auto dirigido de un nuevo tema.
- Para ejercicios basados en escenarios o simulaciones y de toma de decisiones.
- Para realizar ejercicios de repaso diferenciadas, con distintos conjuntos de preguntas de repaso, dependiendo de las respuestas dadas a las preguntas anteriores.

ACTIVIDAD 13

PAQUETE SCORM

Un paquete SCORM es un conjunto de archivos que se empaquetan conforme a una norma estándar para los objetos de aprendizaje. El módulo de actividad SCORM permite cargar y añadir a los cursos paquetes SCORM o AICC como archivos zip.

El contenido se muestra normalmente en varias páginas, con navegación entre las páginas. Hay varias opciones para la visualización de los contenidos, con ventanas pop-up, en tablas de contenidos, con botones de navegación, etc. Las actividades SCORM generalmente incluyen preguntas calificables, que se registra en el libro de calificaciones.

Las actividades SCORM se pueden usar:

- Para la presentación de contenidos multimedia y animaciones.
- Como herramienta de evaluación.

ACTIVIDAD 14

SIMPLE CERTIFICATE

La actividad certificado simple permite al profesor crear un certificado personalizado que se puede emitir a los participantes que han completado los requisitos especificados de la maestra.

Instrucciones para visualizar la actividad Certificado:

- Dar clic en la actividad Certificado
- Luego dar clic en la opción Get Certificate

ACTIVIDAD 15

SUBCOURSE

La actividad Subcourse proporciona la funcionalidad y simple de que cuando se añade un curso, se comporta como una actividad graduada. La calificación de cada estudiante se toma de una calificación final en otro curso. Combinado con metacursos, esto permite a los diseñadores de cursos organizar los cursos en unidades separadas.

ACTIVIDAD 16

TALLER

La actividad taller permite la recopilación, revisión y evaluación por pares del trabajo de los estudiantes.

Los estudiantes pueden enviar cualquier contenido digital (archivos), tales como documentos de procesador de texto o de hojas de cálculo y también pueden escribir el texto directamente en un campo empleando un editor de texto (dentro de Moodle).

Los envíos son evaluados empleando un formato de evaluación de criterios múltiples definido por el profesor. El proceso de revisión por pares y el formato para comprender cómo funciona la evaluación se pueden practicar por anticipado con envíos de ejemplo proporcionados por el maestro, junto con una evaluación de referencia. A los estudiantes se les dará la oportunidad de evaluar uno o más de los envíos de sus pares estudiantes. Los que envían y los que evalúan pueden permanecer anónimos si se requiere así.

Los estudiantes tendrán dos calificaciones para la actividad de taller: una calificación por enviarlo y otra por la evaluación de sus pares. Ambas calificaciones se guardan en el libro de calificaciones.

Ejemplo de instrucciones para utilizar la Actividad: Taller

Actividad obligatoria: ¿Tiene madera de ser un docente innovador?

Si quiere saber si tiene madera de un docente innovador, trate de identificar aquellas habilidades, cualidades, competencias y conductas que posee y que son señaladas comúnmente como propias de un docente y ahora innovador. Ser consciente de sus capacidades le permitirá potenciarlas para conseguir sus objetivos más fácilmente.

PARA ELLO:

1. Completen el siguiente test utilizando el enlace a la Guía de Evaluación del Perfil de un educador:

ENLACE: X

2. Como resultado obtendrá una representación gráfica de su perfil, respecto del perfil identificado como "modelo ideal de docente innovador".
3. Guarden esta información en un archivo, como un .PDF, por ejemplo.
4. Seleccionen el archivo de su respuesta del test como archivo adjunto de la tarea.
5. Realice además un comentario del resultado obtenido, según su punto de vista. ¿Está de acuerdo con el resultado? ¿Cree que tiene un perfil de docente innovador? ¿Cuáles son sus puntos fuertes y débiles?
6. Un compañero dará su opinión, en base a la respuesta del test y a sus propios comentarios.
7. Entregue su tarea
8. Valore a sus compañeros al menos 3 valoraciones recibidas

ACTIVIDAD 17

TAREA

El módulo de Tareas permite a un profesor evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea a realizar que luego revisará, valorará y calificará.

Los alumnos pueden presentar cualquier contenido digital (archivos), como: documentos de texto, hojas de cálculo, imágenes, audio y vídeos entre otros. Alternativamente, o como complemento, la tarea puede requerir que los estudiantes escriban texto directamente en un campo utilizando el editor de texto. Una tarea también puede ser utilizada para recordar a los estudiantes tareas del "mundo real" que necesitan realizar y que no requieren la entrega de ningún tipo de contenido digital.

Al revisar las tareas, los profesores pueden dejar comentarios de retroalimentación y subir archivos, tales como anotaciones a los envíos de los estudiantes, documentos con observaciones o comentarios en audio. Las tareas pueden ser clasificadas según una escala numérica o según una escala personalizada, o bien, mediante un método de calificación avanzada, como una rúbrica. Las calificaciones finales se registran en el libro de calificaciones.

Ejemplo de instrucciones para utilizar la Actividad: Tarea

DESARROLLO DE LA GUÍA PRÁCTICA

A modo de reforzar la práctica, de lo estudiado en este tema:

1. Desarrolle los ejercicios: 4, 5, 9, 10, 13,14, 15, 19 y 20 planteados en la Guía práctica de la Unidad 1. Para poder tener acceso a la guía haga clic en el título de la misma. (Insertar GUIA PRÁCTICA, I.docx ubicada en anexos).
2. Una vez que haya finalizado su actividad, guárdela en su computadora o memoria USB, nombrándola de la siguiente forma:

suApellido_suNombre_U1T3a3

3. Al guardar el documento se verá nombrado de la siguiente manera.

Ejemplo: Amador_Jorge_U3T1a3.pdf

4. Una vez que concluya la actividad, envíe su información a la plataforma, para ello, presione el botón AGREGAR TAREA, hacer clic en la flecha azul para poder localizar el archivo en EXAMINAR en su computadora o memoria USB y por último presione Subir este archivo.
5. Importante: deben ingresar al Calendario para que conozcan cuál será la fecha de realización de esta y todas sus actividades.

ACTIVIDAD 18

WIKI

El módulo de actividad wiki les permite a los participantes añadir y editar una colección de páginas web. Un wiki puede ser colaborativo, donde todos pueden editarlo, o puede ser individual, donde cada persona tiene su propio wiki que solamente ella podrá editar.

Se conserva un histórico de las versiones previas de cada página del wiki, permitiendo consultar los cambios hechos por cada participante.

Los wikis tienen muchos usos, como por ejemplo:

- Para generar unos apuntes de clase colaborativamente entre todos.
- Para los profesores de una escuela que planean una estrategia o reunión de trabajo en equipo.
- Para estudiantes que trabajarán en equipo en un libro en línea, creando contenidos de un tema elegido por sus tutores.
- Para la narración colaborativa o creación de poesía grupal, donde cada participante escribe una línea o un verso.
- Como un diario personal para apuntes para examen o resúmenes (wiki personal).
- Participe en la siguiente Wiki completando en equipo los enunciados que se le presenta:
- Para desarrollar esta actividad deberá tomar como base lo que ha visto hasta este momento, además será necesario que investigue en la Web sobre este mismo tema.
- Recuerde que cada uno debe aportar información para que juntos puedan dejar muy claro todo el tema.

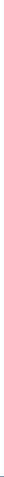
LOS ENUNCIADOS QUE DEBEN COMPLETAR SON LOS SIGUIENTES:

1. Definición de Administración Privada
2. Características de la Administración Privada
3. Definición de empresa
4. Definición de cultura organizacional
5. Definición de Franquicia
6. Definición de calidad
7. Definición de alianzas estratégicas
8. Breve explicación acerca de la teoría Hofstede
9. Explique la importancia tienen las alianzas comerciales para las empresas.
10. Investiga porque es importante la ética administrativa
11. Agregue la Bibliografía utilizada, e incluya las referencias de contenido utilizado para ello (Utilice el formato de las normas APA).

Para desarrollar esta actividad pulse el botón Editar y allí podrá redactar su aportación; si lo desea, puede Pre visualizar o Cancelar lo que haya escrito. Cuando termine haga clic en Guardar.

¡Importante!

Debe ingresar al Calendario para que sepa cuál será la fecha de entrega de esta y todas sus actividades de aprendizaje o trabajos.



BIBLIOGRAFÍA

<http://www.entornos.com.ar/moodle>

IMÁGENES DESCARGADAS EN PIXABAY

<https://pixabay.com/>