

## ANEXO I MOODLELANDIA GUÍA DIDÁCTICA

### **Presentación.**

En esta guía encontrarán la descripción del curso “Moodlelandia”, orientado a nodocentes, de la Universidad Nacional de Cuyo. Este curso tiene como objetivo el desarrollo de saberes que permitan integrarse o acompañar a cualquier equipo que lleve adelante cursos a distancia o con implementación de complementos virtuales, aprovechando al máximo los recursos y herramientas de la plataforma Moodle. El diseño es gamificado.

### **Introducción.**

En esta capacitación nos embarcaremos en una travesía a través de Moodlelandia, un reino digital donde el conocimiento fluye en ríos de información y la sabiduría se cultiva en praderas de datos. Aquí, aquellos valientes que deseen convertirse en verdaderos Maestros de Moodle deberán recorrer un antiguo y desafiante camino. Los que logren completarlo serán honrados con el prestigioso certificado del Gran Sabio Moodle. El camino está dividido en dos rutas: el Sendero de los Aprendices y el Camino del Experto. Cada participante elegirá su punto de partida, pero solo quienes completen ambas rutas se convertirán en Maestros completos.

### **El juego**

#### **Nivel principiante: El Sendero de los Aprendices**

Los nuevos viajeros comenzarán su travesía en este nivel básico, donde descubrirán los fundamentos de Moodle. Explorarán las herramientas iniciales y aprenderán a personalizar su entorno de trabajo. A medida que completen actividades, avanzarán en un tablero de juego, un antiguo pergamino que cuenta la historia de Moodlelandia. Recibirán insignias de honor por cada logro y podrán enfrentar bonus tracks, desafíos adicionales que pondrán a prueba sus conocimientos y les permitirán sumar puntos extra.

#### **Nivel avanzado: El Camino del Experto**

Aquellos que superen el nivel de aprendices se adentrarán en un sendero más desafiante. Aquí dominarán herramientas avanzadas, crearán contenidos interactivos, gestionarán el progreso de los estudiantes y emplearán filtros complejos. Los logros se recompensarán con nuevas insignias y bonus tracks para aquellos que busquen ir más allá de lo requerido

### **Comodines**

El camino será difícil, pero no lo recorrerán solos. A lo largo de la travesía, contarán con tres tipos de comodines que ayudarán a superar obstáculos:

- Ayuda de compañeros: A través del foro, podrán intercambiar consejos y estrategias con otros participantes.
- Ayuda de tutores: Los tutores, guardianes del conocimiento de Moodlelandia, estarán disponibles para guiarte en los momentos más complejos.

- Ayuda del Gran Manual de Moodle: Esta reliquia contiene todo el conocimiento necesario para superar cualquier desafío técnico o metodológico.

El premio final: El certificado del Gran Sabio Moodle

Quienes completen todas las actividades y superen los desafíos recibirán el certificado del Gran Sabio Moodle, un símbolo de perseverancia y maestría en el uso de Moodle. Este logro los distinguirá como expertos en la plataforma, listos para transformar la educación digital.

### **Objetivos.**

- Capacitar a los participantes en la configuración de aulas virtuales en la última versión de la plataforma Moodle, aprovechando al máximo sus herramientas de configuración. Además, se busca fomentar la reflexión continua y la autoevaluación como parte del crecimiento profesional, facilitando el intercambio de ideas y experiencias entre docentes para promover la colaboración y mejorar las prácticas educativas

### **Objetivos específicos.**

#### **Nivel aprendiz:**

- Familiarizarse con las principales características de Moodle y las opciones de personalización que ofrece la plataforma para mejorar la gestión de las aulas virtuales.
- Crear recursos educativos atractivos utilizando las nuevas herramientas de Moodle y diseñar evaluaciones interactivas utilizando las nuevas opciones de preguntas en Moodle.
  - Utilizar las opciones de calificación avanzada en Moodle, específicamente la creación de rúbricas y guías de evaluación.
- Organizar y gestionar grupos dentro de Moodle mediante la creación de agrupamientos para facilitar la gestión de diferentes dinámicas de grupo y asegurar que las actividades de grupo se desarrollen de manera efectiva en Moodle

#### **Nivel experto:**

- Implementar elementos de gamificación en la enseñanza para aumentar la motivación de los estudiantes.
  - Fomentar el uso de herramientas avanzadas de monitoreo del progreso en Moodle y desarrollar habilidades para interpretar datos de participación y rendimiento de los estudiantes.
  - Desarrollar las habilidades necesarias para diseñar y utilizar insignias en Moodle como una herramienta de reconocimiento y motivación.
- Aplicar restricciones de acceso a actividades o recursos en Moodle, personalizando así la experiencia de los estudiantes y controlando el flujo de acceso según criterios específicos.
- Configurar complementos de la plataforma Moodle para personalizar y automatizar las actividades docentes administrativas en función de criterios específicos. Las prácticas buscan aplicar los contenidos trabajados en cada módulo a través de un aula virtual de prueba. En la misma podrán conocer y configurar las diferentes herramientas de Moodle en el rol de usuario con permiso de edición (Profesor/Gestor).

### **Resultados esperados.**

Al finalizar el curso esperamos que comprendan el funcionamiento y finalidad de la plataforma Moodle y puedan configurar cada una de las herramientas que la conforman.

### **Equipo docente.**

- Prof. Abog. Carla Jael Gomez DNI 33461119 (Facultad de Derecho UNCuyo)
- Tec. Sup. Exel Darciel Dávila DNI 35553863 (Facultad de Derecho UNCuyo)
- Tec. Sup. Esteban Domingo Fernández DNI 28547506 (Facultad de Derecho UNCuyo)

### **Destinatarios**

Nodocentes, de la Universidad Nacional de Cuyo.

#### **Contacto Email:**

siedfduncuyo@gmail.com [sied@uncuyo.edu.ar](mailto:sied@uncuyo.edu.ar)

### **Requerimientos tecnológicos.**

Este curso se ofrece con la modalidad a distancia, lo cual implica la necesidad de contar con medios tecnológicos para desarrollar todas las actividades de aprendizaje que se proponen: computadora personal y conexión a Internet

### **Conocimientos previos requeridos.**

Para realizar este curso, es fundamental contar con nociones básicas sobre Moodle, tanto en el rol de estudiante como en el rol de profesor. Aquellos participantes que hayan aprobado el curso de Moodle 4 en alguna de sus dos ediciones realizadas durante 2024 podrán acceder directamente al nivel experto, sin necesidad de transitar por el nivel de aprendices.

### **Contenidos del curso.**

#### **Módulo 1:**

Introducción. a) Conceptos básicos, b) Sobre Moodle y su versión 4, c) Configuración del curso, d) Usuario de Moodle. e) Métodos de calificación.

#### **Módulo 2:**

Herramientas de Moodle. A) Recursos y actividades de contenido, b) Actividades de evaluación, c) Actividades de colaboración, d) actividades de comunicación.

#### **Módulo 3:**

Seguimiento. a) Monitoreo del progreso, b) Filtros, c) Informes, d) Insignias.

#### **Módulo 4:**

Configuraciones de control. a) Grupos y agrupamientos, b) Elección de grupo, c) Excepciones de usuario/grupo, d) Restricciones de acceso, e) Complementos: asistencia, certificado y botones flotantes.

### **Metodología**

El presente curso pretende que los participantes puedan conocer las configuraciones avanzadas de la plataforma Moodle y de los recursos y actividades que ofrece para poder diseñar un curso virtual, asesorar y acompañar a los equipos docentes o de personal de apoyo académico en los cursos de capacitación y/o formación que se desarrollen en la UNCuyo.

Este curso está diseñado a distancia, con material de aprendizaje, actividades y evaluaciones asincrónicas disponibles en la plataforma desde el comienzo del curso. Se establecen espacios de interacción con los profesores y compañeros a través de foros, mensajería de la plataforma y clases sincrónicas.

Las prácticas del curso están diseñadas para aplicar los contenidos de cada módulo dentro de un aula virtual de prueba. En este espacio, los participantes podrán explorar y configurar las distintas herramientas de Moodle con permisos de edición (Profesor/Gestor). Las actividades están organizadas en dos niveles: aprendiz y experto.

Una vez completadas las actividades del nivel inicial en cada módulo, se desbloquearán las del nivel experto y los bonus track. Aunque el material teórico es el mismo para ambos niveles, lo que distingue a cada uno es la progresión en las actividades, lo que permite una experiencia práctica más completa con todas las herramientas de Moodle.

Los participantes tienen la libertad de elegir su aventura: pueden ir completando las actividades de ambos niveles simultáneamente o finalizar primero el nivel aprendiz y luego avanzar al nivel experto.

Se han programado 4 encuentros sincrónicos a través de plataforma de videollamadas para consultas y seguimiento del avance de los participantes. Estos encuentros son opcionales. Además, se creará un grupo de WhatsApp para intercambiar dudas y consultas entre los diferentes participantes del curso y, reforzar la comunicación publicada en el aula virtual.

## **Evaluación**

Para aprobar el curso se requiere haber realizado y aprobado todas y cada una de las actividades propuestas en los módulos. Cada actividad tiene establecida una calificación mínima para aprobar, de acuerdo con las posibilidades proporcionadas por la herramienta utilizada. Aquellas actividades que lo permitan, serán evaluadas mediante una guía de evaluación previamente configurada y publicada.

**Carga horaria total:** 30 horas

## **Certificación**

Cada una de las áreas y niveles de competencia digital puede ser evaluada mediante rúbricas en Moodle, asignando puntos según los criterios específicos para cada competencia y nivel. Esto permite ofrecer retroalimentación clara y medible sobre el desarrollo de las competencias digitales en el marco DIGCOMP 2017.

Las competencias que se certifican en este curso se evalúan según los niveles que desarrolla el Marco Europeo para la Áreas de Competencia Digital de los destinatarios del curso y, se mencionan a continuación:

- 1. Información y alfabetización digital:** Crear actividades donde los estudiantes deban buscar y analizar recursos específicos en línea, luego subir sus hallazgos o conclusiones a un foro o tarea en Moodle.
  - **A1-A2:** Evaluar la habilidad para encontrar y seleccionar información básica.
  - **B1-B2:** Evaluar la habilidad para filtrar y gestionar información, citando fuentes relevantes.
  
- 2. Comunicación y colaboración:** Usar los foros, chats o grupos de trabajo para fomentar la discusión y la colaboración en proyectos o actividades grupales.
  - **A1-A2:** Participación básica en foros y comunicación en chats.
  - **B1-B2:** Capacidad para colaborar en la creación de contenido compartido y en actividades de aprendizaje cooperativo.
  
- 3. Creación de contenido digital:** Proponer actividades en las que los estudiantes creen contenido propio (como documentos, infografías o videos) y lo suban a la plataforma.
  - **A1-A2:** Habilidad para crear contenido básico.
  - **B1-B2:** Capacidad para utilizar herramientas de edición y crear contenido multimedia de forma independiente.
  
- 4. Seguridad:** Integrar actividades que promuevan la privacidad y seguridad en el uso de datos personales.
  - **A1-A2:** Conocimiento básico sobre la importancia de la seguridad.
  - **B1-B2:** Prácticas para proteger su propia privacidad y seguridad en línea.
  
- 5. Resolución de problemas:** Desarrollar actividades que planteen desafíos técnicos o de investigación que requieran soluciones creativas y digitales.
  - **A1-A2:** Resolución de problemas sencillos con ayuda.
  - **B1-B2:** Solución de problemas de manera autónoma.

### **Bibliografía**

**Moodle.** (s.f.). *Moodle Docs en Español*. Recuperado de [https://docs.moodle.org/all/es/P%C3%A1gina\\_Principal](https://docs.moodle.org/all/es/P%C3%A1gina_Principal)

**Comisión Europea.** (2017). *DigComp 2.1: El marco de competencia digital para los ciudadanos, con ocho niveles de competencia y ejemplos de uso*. Oficina de Publicaciones de la Unión Europea. <https://doi.org/10.2760/38842>