



ACTIVIDADES DE MOODLE

Para revisar las configuraciones de estas actividades revisar el [listado de tutoriales](#)

Actividad	Características	Posibles usos
 Asistencia	Asistencia El módulo de actividad de asistencia permite a un profesor tomar asistencia en clase y a los estudiantes ver su propio registro de asistencia. El profesor puede crear múltiples sesiones y marcar el estado de asistencia como "Presente", "Ausente", "Retraso", o "Falta Justificada", o modificar dichos estados para que se ajusten a sus necesidades. Los reportes están disponibles para toda la clase o individualmente por estudiante.	Registrar asistencias en la Moodle facilitará tener en un solo espacio el recorrido del estudiante en la materia. Puede ser una herramienta útil para delegar en los estudiantes el registro de asistencia.
 Base de datos	Base de datos Permite a los participantes crear, mantener y buscar información en un repositorio de registros. La estructura de las entradas la define el profesor según una lista de campos. Los tipos de campo incluyen casilla de verificación, botones de opción, 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 será enlazada automáticamente cuando sus palabras o frases aparezcan dentro en el curso.	Las actividades de base de datos tienen muchos usos, como por ejemplo: • Armar una colección colaborativa de enlaces web, libros, reseñas de libros, referencias de revistas, etc • Visualizar fotos, carteles, sitios web o poemas de los estudiantes, que puedan ser comentados por otros estudiantes.



	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.	
 Cuestionario	Cuestionario Permite diseñar y aplicar cuestionarios. Existe una amplia variedad de tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso, respuestas cortas, etc.) que se organizan por categorías en un Banco de Preguntas. Una vez que se arma un banco de preguntas se pueden utilizar en el mismo curso o en otros cursos de Moodle. El módulo cuestionario tiene una gran cantidad de opciones y herramientas que lo hacen muy flexible, por ejemplo podemos permitir a los estudiantes repetir intentos en una pregunta o bien que respondan el cuestionario varias veces, y obtener una puntuación final calculada automáticamente. Asimismo, permite mostrar algún mensaje o las respuestas correctas al finalizar el cuestionario. En todos los casos se puede realizar una calificación.	Preguntas múltiple opción, verdadero/falso, respuestas cortas, etc. En cualquier caso, se recomienda si se producen buenas devoluciones o retroalimentaciones que promuevan procesos de reflexión sobre el aprendizaje.
 Tarea	Tarea 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. 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	Esta actividad se recomienda cuando un docente quiere evaluar el aprendizaje de los alumnos mediante la creación de una tarea que los alumnos deben realizar y que el docente luego revisará, valorará y calificará. Puede ser un informe escrito, la presentación de un proyecto, un archivo de Excel con un balance realizado por el estudiante, un archivo con un mapa, etc.

	rúbrica. Las calificaciones finales se registran en el libro de calificaciones.	
 Foro	Foro Esta actividad permite realizar debates y discusiones sobre diferentes temas. Es asincrónica, ya que los participantes no tienen que acceder al aula virtual al mismo tiempo para participar, sino que cada uno ingresa su intervención en el momento en que se conecta. Esto no significa que el foro no tenga tiempos estipulados de participación, sino que no es necesario que estén todos los estudiantes conectados al mismo tiempo para participar. Los foros pueden estructurarse de diferentes maneras, en función del objetivo que tiene el docente con la actividad.	El uso depende del tipo de foro: a) Foro para uso general: es uno de los foros más utilizados. Permite plantear una consigna abierta y que los estudiantes puedan ingresar nuevos temas de debate (hilos de discusión). Son útiles para organizar los temas en una misma discusión. b) Debate sencillo: este tipo de foros es más útil para una discusión corta/limitada de tiempo de un solo tema o materia. El docente plantea una consigna y los estudiantes sólo puede responder a la intervención del docente. c) Cada persona inicia un debate: Este foro es un término medio entre un debate largo y uno corto. Un único tema de discusión por persona deja a los estudiantes un poco más de libertad que un debate sencillo, pero no tanta como un foro para uso general, en donde cada estudiante puede crear tantos temas como desee. Los estudiantes no están limitados en el número de veces que pueden responder a otros dentro de las discusiones. d) Foro de Preguntas y Respuestas: El foro P & R se usa cuando tienes una pregunta en particular que deseas que sea contestada. En un foro P & R, el docente lanza la pregunta y los estudiantes contestan con posibles respuestas. Por defecto, un foro P & R requiere que un estudiante conteste una vez antes de ver las respuestas de los otros

		estudiantes. Después de la respuesta inicial, los estudiantes pueden ver y contestar a las respuestas de los demás. Esta característica permite una igualdad de oportunidades para la respuesta inicial entre todos.
 Glosario	Glosario El 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 se puede 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. También 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 • 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 vídeos, imágenes o archivos de sonido • Un recurso con "asuntos que recordar"
 Wiki	WIKI En términos tecnológicos un wiki es un software para la creación de contenido de forma colaborativa de forma rápida y eficaz. Es como tener un procesador de texto en la web, donde distintos colaboradores pueden escribir, editar el contenido. El principio básico de un wiki es construir sitios compartidos y de colaboración, es decir, donde todos tengan la posibilidad de editarlo. Se conserva un histórico de las versiones previas de cada página del wiki, permitiendo consultar los cambios hechos por cada participante.	Una wiki puede ser utilizada para crear documentos, esquemas, proyectos, etc. de manera colaborativa entre los estudiantes. Considerando la cantidad de alumnos inscriptos en las cátedras de la facultad no siempre está recomendado su uso. Sin embargo, en función de la cantidad de alumnos y la consigna concreta es posible evaluarlo.

 Contenido interactivo	H5P El módulo de actividad H5P le permite crear contenido interactivo, tal como Videos Interactivos, Conjuntos de Preguntas, Preguntas de Arrastrar y Soltar, Preguntas de Opción Múltiple, Presentaciones y mucho más. H5Ps no deben usarse para exámenes sumativos o similares.	Ideal para agregar contenido interactivo como presentaciones, videos y otros contenidos multimedia, preguntas, cuestionarios, juegos y más.
 Elección de grupo	Elección de grupo El módulo de Elección de grupo permite que el profesor proponga dos o más grupos del curso para que los estudiantes se automatriculen en alguno de ellos. El número de miembros para cada grupo puede limitarse a un número determinado de usuarios. Los alumnos pueden o no cambiar libremente de grupo si el profesor así lo considera en la configuración de la actividad.	• Conformación de grupos para el cursado general de la materia, por unidad, por tarea específica. • Organización de actividades / jornadas extra áulicas que requieran fijar cantidad de miembros en horarios y días de asistencia.
 Chat	Chat La actividad chat permite a los participantes tener una discusión en formato 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. 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 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.
 Lección	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 la 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	Las lecciones pueden ser utilizados • Para el aprendizaje autodirigido 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.



	anterior o dirigirse a un itinerario totalmente diferente. Una lección puede ser calificada y la calificación registrada en el libro de calificaciones.	
 Taller	Taller El módulo de 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.	• Utilizar la actividad cuando se desea realizar evaluación de un proyecto/trabajo entre compañeros.
	Encuesta El módulo Encuesta le permite construir encuestas empleando diversos tipos de	• En general, se utiliza esta actividad para que los cursantes realicen



	preguntas, con el propósito de recopilar información de sus usuarios.	valoraciones finales sobre una unidad o materia.
	Diario La actividad de revista (journal) les permite a los profesores obtener retroalimentación de estudiantes sobre un tema específico	
 Juego -	Juegos Existen las siguientes opciones: Ahorcado, criptograma, crucigrama, imagen oculta, libro con preguntas, millonario, serpientes y escaleras y sudoku. Ahorcado Este juego obtiene palabras de un Glosario o de preguntas de respuesta corta de examen, y genera un acertijo del 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. Criptograma Este juego es similar al crucigrama, pero las respuestas están ocultas dentro de un criptograma aleatorio. 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 de 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. Imagen oculta El juego de imagen oculta descubre cada parte de una imagen por cada pregunta correctamente contestada por el estudiante. Cada número en el juego de imagen oculta muestra una pregunta al estudiante de forma tal que, cuando el estudiante contesta correctamente a la pregunta, el número se descubre, mostrando una parte de la imagen. Libro con preguntas Cuando el estudiante responda correctamente, puede ir al siguiente capítulo. 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.

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.

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.



Actividades de Moodle es una obra del Área de Formación Docente y Producción Educativa (FyPE) de la Facultad de Ciencias Económicas de la Universidad Nacional de Córdoba (FCE-UNC) y se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional \(CC BY-NC-SA 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).