Bloque 3 Recursos y contenidos

*Editor de texto de Moodle.*

El Editor de texto de Moodle está presente en todo lugar en el que el usuario puede escribir unas líneas. Por ejemplo, el formulario en el que el profesor incluye los Mdetalles de una actividad, en el campo textual de una pregunta que debe rellenar el alumno o incluso cuando ambos escriben un mensaje en el Foro.

*Agregar y modificar recursos.*

El profesor tiene la opción de mostrar al alumno cualquier tipo de documentación ya sea en formato texto, audio, video, etc.

La manera de añadir contenidos en un curso pasa por activar el “Modo Edición”, situarse en cualquiera de las secciones del curso y elegir una de las opciones de

“Añadir una actividad o un recurso”.

Bloque 4 Actividades

*Foro.*

El Foro es una herramienta de comunicación y trabajo. Un Foro puede verse como una pizarra de mensajes online donde profesores y alumnos pueden colocar nuevos mensajes o responder a otros antiguos, creando así hilos de conversación.

4.2. Foro de noticias.

El Foro de Novedades se usa como un “Tablón de anuncios”, ya que se trata de un tipo de Foro especial destinado a enviar notificaciones importantes de la asignatura.

Todos los mensajes que se publiquen en este Foro llegan automáticamente al correo electrónico de todos los participantes de la asignatura.

*Mensajes.*

La Mensajería permite mantener una comunicación escrita entre dos usuarios. Todo los mensajes se registran y pueden ser revisados posteriormente. Cuando se recibe un Mensaje, Moodle muestra al usuario, al acceder a la plataforma, un aviso a pie de página.

*Chat.*

El Chat de Moodle es una herramienta de comunicación que permite a los usuarios mantener conversaciones en tiempo real. A cualquier usuario familiarizado con herramientas como Messenger o Messages le será muy fácil utilizar el Chat de Moodle. En los Foros no es necesario que todos los participantes estén dentro del sistema a la vez, sin embargo, ésta es una condición obligatoria en las salas de Chat.

*Consulta.*

La Consulta permite al profesor realizar una pregunta, junto con una lista de opciones o respuestas, de las cuales pueden escoger una o más de una en función de la configuración de la misma.

*Encuestas (Feedback).*

La Encuesta permite al profesor realizar una serie de preguntas a los alumnos y analizar las respuestas. Se puede configurar para que las éstas sean anónimas.

*Tarea.*

La Tarea es una herramienta que sirve para recoger el trabajo de los alumnos de un curso. El profesor planteará un enunciado y los alumnos trabajarán sobre el mismo para finalmente enviar una solución a través de Moodle. El módulo Tarea permite a los alumnos, subir documentos en prácticamente cualquier formato electrónico. Los documentos quedan almacenados para su posterior evaluación a la que puede añadirse un “feedback” o comentario que llega de forma independiente a cada alumno mediante correo electrónico.

*Cuestionario.*

El Cuestionario es una actividad dónde, la calificación se calcula automáticamente.

Sirve al alumno como autoevaluación y el profesor puede usarlo para realizar un examen al alumno. Pueden crearse con diferentes tipos de preguntas, generar

Cuestionarios aleatorios a partir de baterías de preguntas, permitir a los usuarios tener múltiples intentos y consultar todos estos resultados almacenados.

*Lección.*

La Lección puede ser utilizada como una Actividad o como un Recurso de estudio. Si se reduce el texto de cada página a tan sólo la pregunta, y al asociar las respuestas a saltos al azar a otras páginas (preguntas), lo que se obtiene es una serie de preguntas enlazadas: un banco de preguntas.

*Taller.*

El Taller permite al profesor proponer un trabajo a realizar por los estudiantes de forma individual con la característica de que el trabajo de un estudiante puede ser evaluado por otros estudiantes (evaluación entre pares). La evaluación debe hacerse mediante un conjunto de criterios y rúbricas.

*SCORM.*

Un paquete SCORM (Sharable Content Object Reference Model) es un bloque de material web empaquetado de manera que sigue el estándar SCORM de objetos de aprendizaje. Estos paquetes pueden incluir páginas web, gráficos, programas

Javascript, presentaciones Flash y cualquier otro elemento que funcione en un navegador web.

*Base de datos.*

Se trata de una Actividad en la que los alumnos deben incorporar datos mediante un formulario diseñado por el profesor. Las entradas pueden contener texto, imágenes,ficheros y otros formatos de información que posteriormente podrán compartirse conel resto de compañeros.

*Glosario.*

El Glosario permite al profesor y los alumnos crear un diccionario de términos asociados a la asignatura, en el que los alumnos pueden ser evaluados por las definiciones o comentarios que aportan. Además estas definiciones pueden ser enlazadas desde cada aparición de la palabra correspondiente en la asignatura.

*Wiki.*

Una Wiki es un conjunto de documentos web creados gracias a la colaboración de un grupo de personas. Básicamente, es una web que puede ser creada entre los participantes de un curso sin necesidad de que tengan conocimientos de HTML.