

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua  
UNAN - Managua  
Recinto Universitario “Rubén Darío”  
Facultad de Educación e Idiomas  
Departamento de Informática Educativa**



Tema  
**Educación en Línea**

Subtema  
**Curso en línea para la enseñanza de “E-Toys” en el Entorno Virtual  
de Enseñanza Aprendizaje Moodle**

**Integrantes:**

- Br. Gerald David Aguirre López
- Br. Olman Calero Muñoz

**Tutores**

- Lic. Matilde Salame Gómez
- Msc. José A. Medal S.

Managua, 23 de Enero de 2013

## **Agradecimiento/Dedicatoria**

- Agradecemos primeramente a Dios, por habernos permitido culminar nuestro trabajo de seminario de graduación y por darnos la sabiduría que necesitamos para la elaboración del mismo.
- A nuestras familias que nos han brindado su comprensión y apoyo.
- A nuestros tutores que nos guiaron siempre por este camino.
- A todos los que nos quieren, saben que es recíproco...

## Resumen

Esta investigación tiene como propósito la realización de un curso en línea para la enseñanza del lenguaje de autor “E-TOYS”, utilizando un Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje. Además investiga por medio de fuentes documentales, conceptos, fundamentos básicos de la formación en línea para sustentar la investigación, de igual manera, puntualiza los procedimientos para la configuración e instalación del Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje “MOODLE”, diseña la planificación didáctica y su metodología del curso.

Como estrategia metodológica se opta por un estudio múltiple de fuentes bibliográficas. Se analizan cuatro subtemas en especial los cuales son:

1. Educación a Distancia
2. Educación en Línea
3. MOODLE
4. E-TOYS

Este análisis de estudio se realizó con el objetivo de fundamentar nuestro marco teórico para el buen desarrollo investigativo del mismo.

Los resultados obtenidos muestran, que el diseño de cursos a través del entorno virtual de enseñanza aprendizaje MOODLE, es mucho más fácil y cómodo para el docente, ya que facilita de cierta forma el acceso al estudio del curso a través de internet; así mismo, permite una comunicación activa entre docente – alumno en todo el proceso de Enseñanza – Aprendizaje, además, mediante el Curso On-line del Sistema de Autor E-TOYS se motiva al estudiante de este curso a profundizar más en el tema en estudio, promoviendo el auto estudio por parte del estudiante del curso y a la vez lo conduce a la puesta en marcha de la investigación y la práctica lo que enriquece sus conocimientos y superación profesional.

## Índice

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>7</b>
1.1	ANTECEDENTES.....	7
1.2	JUSTIFICACIÓN .....	8
<b>2</b>	<b>OBJETIVOS.....</b>	<b>9</b>
2.1	GENERAL.....	9
2.2	ESPECÍFICOS.....	9
<b>3</b>	<b>DESARROLLO .....</b>	<b>10</b>
3.1	FUNDAMENTO TEÓRICO.....	10
3.1.1	<i>Educación a distancia.....</i>	<i>10</i>
3.1.2	<i>Educación en línea.....</i>	<i>14</i>
3.1.3	<i>Plataforma de la educación en línea.....</i>	<i>16</i>
3.1.4	<i>MOODLE.....</i>	<i>18</i>
3.1.5	<i>Lenguaje de autor E-Toys.....</i>	<i>22</i>
3.2	INSTALACIÓN, CONFIGURACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE MOODLE.....	25
3.3	PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA/METODOLÓGICA DEL CURSO ON-LINE.....	27
3.3.1	<i>Calendarización.....</i>	<i>27</i>
3.3.2	<i>Metodología.....</i>	<i>30</i>
3.3.3	<i>Requisitos académicos y técnicos.....</i>	<i>32</i>
3.3.4	<i>Evaluación.....</i>	<i>33</i>
3.3.5	<i>Diseño de recursos.....</i>	<i>34</i>
3.3.6	<i>Diseño de actividades.....</i>	<i>34</i>
3.3.7	<i>Diseño de la estructura.....</i>	<i>35</i>
3.4	DESARROLLO DE RECURSOS DEL CURSO ON-LINE.....	38
3.5	DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL CURSO ON-LINE.....	39
3.6	ESTRUCTURA DEL CURSO ON-LINE.....	42
<b>4</b>	<b>CONCLUSIONES .....</b>	<b>44</b>
<b>5</b>	<b>RECOMENDACIONES .....</b>	<b>45</b>
<b>6</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>46</b>
<b>7</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>48</b>
7.1	ANEXO 1. RECURSO ARCHIVO .....	48
7.2	ANEXO 2. RECURSO PÁGINA .....	53
7.3	ANEXO 3. RECURSO ETIQUETA .....	58
7.4	ANEXO 4. ACTIVIDAD FORO.....	64
7.5	ANEXO 5. ACTIVIDAD CUESTIONARIO.....	72
7.6	ANEXO 6. ACTIVIDAD TAREA .....	81

## Índice de Tablas

Tabla 1. Plan Calendario del Curso .....	29
Tabla 2. Plan General de Evaluación.....	33

## Índice de Ilustraciones

Ilustración 1. Área 0 del curso .....	42
Ilustración 2. Módulo 1.....	43

Ilustración 3. Recurso Archivo - Activar edición .....	48
Ilustración 4. Recurso Archivo - Enlace para Añadir activad o recurso .....	48
Ilustración 5. Recurso Archivo - Ventana Añadir una Actividad o un Recurso.....	49
Ilustración 6. Recurso Archivo - Configuración Nombre y Descripción .....	49
Ilustración 7. Recurso Archivo - Configuración de Selección de archivo .....	50
Ilustración 8. Recurso Archivo - Ventana de dialogo de Selector de archivos .....	50
Ilustración 9. Recurso Archivo - Ventana de dialogo de Abrir archivos.....	51
Ilustración 10. Recurso Archivo - Ventana de dialogo de Subir archivo seleccionado .	51
Ilustración 11. Recurso Archivo - Configuración de Contenido.....	52
Ilustración 12. Recurso Archivo - Configuración de Opciones.....	52
Ilustración 13. Recurso Archivo - Vista del enlace al archivo.....	52
Ilustración 14. Recurso Página - Activar edición.....	53
Ilustración 15. Recurso Página - Enlace para Añadir una actividad o recurso .....	53
Ilustración 16. Recurso Página - Ventana Añadir una Actividad o un Recurso .....	54
Ilustración 17. Recurso Página - Configuración de Nombre y Descripción.....	55
Ilustración 18. Recurso Página - Contenido de la página: Pegar de Word.....	55
Ilustración 19. Recurso Página - Ventana Pegar desde Word: Botón Insertar .....	56
Ilustración 20. Recurso Página - Configuración de Contenido de la página.....	56
Ilustración 21. Recurso Página - Configuración de Opciones: Guardar cambio y regresar al curso .....	57
Ilustración 22. Recurso Etiqueta - Activar edición .....	58
Ilustración 23. Recurso Etiqueta - Enlace para Añadir una actividad o un recurso .....	58
Ilustración 24. Recurso Etiqueta - Ventana para Añadir una Actividad o un Recurso..	59
Ilustración 25. Recurso Etiqueta - Texto de la etiqueta: Insertar imagen .....	60
Ilustración 26. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo Insertar/editar imagen .....	60
Ilustración 27. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo Selector de archivos .....	61
Ilustración 28. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo Abrir imagen .....	61
Ilustración 29. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo de Subir archivo seleccionado	62
Ilustración 30. Recurso Etiqueta - Insertar/editar imagen .....	62
Ilustración 31. Recurso Etiqueta - Guardar cambios y regresar al curso.....	63
Ilustración 32. Recurso Etiqueta - Vista previa de la etiqueta .....	63
Ilustración 33. Actividad Foro - Activar edición .....	64
Ilustración 34. Actividad Foro - Enlace para Añadir una actividad o un recurso .....	64
Ilustración 35. Actividad Foro - Ventana para Añadir una actividad o un recurso .....	65
Ilustración 36. Actividad Foro - Tipos de Foros.....	66
Ilustración 37. Actividad Foro – Agregando foro .....	67
Ilustración 38. Actividad Foro - Guardar cambios y regresar al curso .....	67
Ilustración 39. Actividad Foro - Configuración del Foro .....	68
Ilustración 40. Actividad Foro - Enlace Responder al foro .....	68
Ilustración 41. Actividad Foro - Respondiendo al foro .....	69
Ilustración 42. Actividad Foro - Enviando respuesta al foro .....	70
Ilustración 43. Actividad Foro - Mensajes de foros mostrados.....	71
Ilustración 44. Actividad Foro - Vista del enlace al foro en el curso .....	71
Ilustración 45. Actividad Cuestionario - Activiar edición.....	72
Ilustración 46. Actividad Cuestionario - Enlace para Añadir una actividad o recurso .	72
Ilustración 47. Actividad Cuestionario - Ventana Añadir una actividad o un recurso ..	73

Ilustración 48. Actividad Cuestionario - Agregando cuestionario: configurando el nombre .....	74
Ilustración 49. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: rango de fechas .....	74
Ilustración 50. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Selección de opciones múltiples .....	75
Ilustración 51. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Mostrar imagen del usuario.....	75
Ilustración 52. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Calificación .....	76
Ilustración 53. Actividad Cuestionario - Guardar cambios y mostrar .....	76
Ilustración 54. Actividad Cuestionario - Editar cuestionario .....	77
Ilustración 55. Actividad Cuestionario - Agregar una pregunta .....	77
Ilustración 56. Actividad Cuestionario - Tipo de pregunta a agregar.....	78
Ilustración 57. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Nombre de la pregunta y puntuación .....	79
Ilustración 58. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Retroalimentación .....	79
Ilustración 59. Actividad Cuestionario – Configuración de opciones: Guardar Cambios .....	80
Ilustración 60. Actividad Cuestionario - Guardar.....	80
Ilustración 61. Actividad Tarea - Activar edición .....	81
Ilustración 62. Actividad Tarea - Enlace para Añadir una actividad o un recurso .....	81
Ilustración 63. Actividad Tarea - Ventana Añadir una actividad o un recurso .....	82
Ilustración 64. Actividad Tarea - Configuración de opciones: Nombre, Descripción y rango de fechas.....	83
Ilustración 65. Actividad Tarea - Configuración de opciones: Calificación y Guardar ..	84

# 1 Introducción

## 1.1 Antecedentes

En Nicaragua estamos apenas comenzando y son pocas las instituciones tanto públicas como privadas que están desarrollando y ofreciendo programas de educación virtual.

El rector de la UCC Gilberto Berman Padilla, considera que la educación online, es la enseñanza del futuro, con ella piensa llegar a toda Nicaragua, sin necesidad que los alumnos se muevan de su casa, aunque asegura que la educación presencial no va desaparecer, por el contrario se deberá readaptar.

La universidad de Ciencias Comerciales UCC, fue elegida para formar parte de una red de naciones seleccionadas por la Unión Europea, a través del Programa Alfa, para el establecimiento de un centro de investigación del Cambio Climático.

Otro proyecto que ha venido impulsando, el rector de la UCC, es la enseñanza online, la que considera “La educación del siglo XXI, con ella se va democratizar la educación superior y va llegar a todos los sectores de la población nicaragüense”.

## 1.2 Justificación

A pesar de que en Nicaragua se tiene indicios de cursos en línea, en ninguna de las instituciones educativas, se encuentran cursos para la elaboración de materiales educativos para la enseñanza mediante sistemas de autor.

Se considera que hay una necesidad educativa de estos tipos de sistemas de autor para el proceso de Enseñanza Aprendizaje, puesto que permiten crear aplicaciones educativas de forma sencilla y rápida. El Software E-Toys ofrece las herramientas necesarias para la motivación a los alumnos, ya que especialmente va dirigido a niños/as, mediante este programa los/as niños/as aprenden haciendo; es decir, debido a su facilidad de uso y operatividad hace que: E-Toys se convierta en un poderoso software para la enseñanza. Todas estas variedades de herramientas educativas son muy útiles no solamente a nivel de educación básica y media, sino también, a nivel superior como educación universitaria y postgrados.

Basado en lo anterior es que este curso se convierte en una efectiva herramienta en la educación, que fomenta la motivación en los estudiantes en todos los niveles de escolaridad.



## 2 Objetivos

### 2.1 General

- Diseñar un curso en línea para la enseñanza del “Lenguaje de Autor E-Toys” en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje Moodle

### 2.2 Específicos

- Investigar los conceptos y fundamentos básicos de la formación en línea.
- Puntualizar los procedimientos de instalación, configuración y administración de la plataforma Moodle.
- Diseñar la planificación didáctica/metodológica del curso en línea.
- Elaborar recursos didácticos digitales y las actividades (comunicación, evaluación, colaborativas) del curso en línea.
- Organizar los recursos y actividades del curso en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje.

## 3 Desarrollo

### 3.1 Fundamento teórico

#### 3.1.1 Educación a distancia

##### 3.1.1.1 Concepto

Según la “Ley General de Educación” de Nicaragua, en el capítulo III “Definiciones de la Educación Nicaragüense”, Arto. 6 “Definiciones Generales de la Educación Nicaragüense” inciso P, define: Educación a Distancia: La educación a distancia se diseña generalmente para atender a los estudiantes que por diversas razones no pudieron asistir a la educación regular y a través de los recursos tecnológicos existentes se producen los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediados siempre por el maestro, generalmente siempre se acompañan de enseñanza Radiofónica, Televisiva, Medios Impresos, Enseñanza Virtual, etc.

La Educación a Distancia es un sistema tecnológico de comunicación que se caracteriza por (Salas, sf.):

- Separación física profesor-alumno, durante gran parte del programa curricular.
- Enfoque tecnológico y utilización de medios técnicos, en sistema.
- Organización tutorial de apoyo.
- Aprendizaje individual autónomo.
- Comunicación masiva activa y bidireccional.

##### 3.1.1.2 Historia de la educación a distancia

La historia de la educación a distancia comienza en Boston durante 1728 con el profesor Caleb Phillips, que era profesor de taquigrafía, el 20 de marzo de 1728 anuncia, en la gaceta de Boston su curso a distancia. Cien años después en Suecia se anunció la oportunidad de aprender redacción por correo postal, en 1840 en el Reino Unido se introdujo la mecanografía junto con el estudio de escrituras a través de correo postal por Isaac Pitman. En 1856, en Alemania comienza la enseñanza del lenguaje por correspondencia. A finales del siglo XIX Estados Unidos de América y Japón

incursionaron en este tipo de enseñanza. Durante este período fueron empleados los primeros cursos de Educación a Distancia para la capacitación, así tenemos a: J Foster desarrollando cursos por correspondencia sobre Minería y Prevención de Accidentes.

En 1891 se establece en la Universidad de Chicago, el primer Departamento para Estudios por Correspondencia. El modelo por correspondencia constituyó la primera generación de la Educación a Distancia. En 1921, con la llegada de la radiodifusión el gobierno federal de los Estados Unidos emite la primera licencia de radio educacional a la Universidad Latter Day Saint, en 1945 la Universidad de Iowa solicita a la comisión federal de comunicaciones una licencia para un canal de televisión educacional, convirtiéndose así en el primer canal televisivo educativo del mundo que comenzó en 1950 a transmitir seis programas.

La primera Universidad a Distancia se creó en Sudáfrica (UNISA) de 1946-1951, a continuación se fueron creando otras universidades tales como: Open University del Reino Unido (1969), en 1970 Athabasca University de Canadá, la Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) de España en 1972, Everyman's University de Israel (1973), la FEU de Alemania (1974), la AIOU de Pakistán (1974), la Universidad de Costa Rica UCR de Costa Rica (1977), La UNA de Venezuela (1977), la STOU de Tailandia (1977) la CCCTV de China (1978), la Open University de los Países Bajos (1981), y la Open University de Japón (1984). Actualmente la Educación a Distancia es empleada en más de 80 países. En América Latina comienza a desarrollarse en 1970 existiendo un mayor crecimiento en Argentina, Brasil, Colombia, Costa Rica, México y Venezuela.

Un impulso vertiginoso tuvo la Educación a Distancia en la década de los 90's, con el desarrollo exponencial de la informática y las telecomunicaciones, o sea de la telemática (Salas, sf.).

### 3.1.1.3 Educación a distancia en Nicaragua

Las universidades del Consejo Nacional de Universidades (CNU) realizaron un proyecto TIC's que se conformó por cuatro subproyectos: Redes e Infraestructura, Sistemas de Información, Capacitación y Universidad en Línea, un medio de aprendizaje en entornos virtuales, vemos entonces que las instituciones de educación superior de Nicaragua están adoptando esta nueva modalidad de enseñanza aprendizaje (Castillo & Altamirano, 2007).

Durante la década de los años setenta se da la primera noción de la educación a distancia en las universidades y fue la UNAN, ofertando cursos en Ciencias de la Educación, idea que fue concebida diez años después con el programa PRUEDIS y en 1992 el centro universitario de la Región Autónoma del Atlántico Norte (CURAAN) el cual posteriormente es cerrado por problemas de presupuesto. La universidad de la región autónoma del atlántico de Nicaragua (URACAN) muestra un modelo de educación a distancia presencial los sábados y domingos, otra universidad que se sumó fue la UPOLI, pero con la terminología cursos en línea (López, s.f.).

### 3.1.1.4 Modelos de la educación a distancia.

En el mundo contemporáneo existen fundamentalmente cuatro tipos de modelos de Educación a distancia (Salas, sf.).

- Modelo Didáctico Impreso.
- Modelo Multimedia.
- Modelo Telemático.
- Modelo Combinado.

**Modelo Didáctico Impreso:** Se basa en un currículo fijo, integrado por un conjunto de asignaturas, módulos Y/O Cursos, que se desarrollan con el empleo de materiales impresos, guías del curso, guías didácticas, unidades didácticas, entre otros.

Este modelo libera a los educandos de tener que asistir a clases en un horario y lugar preestablecido. El intercambio con los profesores / tutores se efectúa fundamentalmente, por la vía de correo postal o telefónica.

**Modelo Multimedia:** Este modelo también se basa en un currículo fijo, a diferencia que se apoya en empleo de clases a distancia (videoconferencia), activas o no, y que se transmiten por radio y/o televisión, las actividades del docente se pueden complementar con audiocasetes, videocasetes, software educativos y discos compactos, éstas se desarrollan en locales seleccionados que están bajo el control de los asesores del curso. El intercambio con los profesores se da a través de correo postal o vía telefónica, aunque también se desarrolla por intercambio de los asesores.

**Modelo Telemático:** Este modelo nos brinda la posibilidad de desarrollar un currículo abierto basado en áreas de conocimiento, donde el estudiante trabaja en cada área, el tiempo que desee en función de su formación, así como se establece la competencia a lograr y el grado de certificación requerido, la comunicación maestro-alumno se da a través de correo electrónico o teleconferencias, creando así una comunidad virtual de personas interesadas en el aprendizaje en un determinado campo del saber.

**Modelo Combinado:** Conlleva la combinación de los tres modelos antes señalados, o al menos de algunas modalidades de cada uno de ellos. El más empleado es la combinación del modelo telemático y el didáctico impreso; de cualesquiera de estos con la videoconferencia; la combinación del modelo didáctico impreso y el uso del correo electrónico; la combinación de actividades a distancia con encuentros presenciales, ya sean éstos desarrollados por los Profesores / Tutores, como por los Asesores.

Realmente, en la actualidad, no existe el desarrollo de un modelo único, sino combinado con cualquiera de las modalidades anteriores, como de otras posibilidades más.

### 3.1.2 Educación en línea

#### 3.1.2.1 Concepto

Es aquella que involucra cualquier medio electrónico de comunicación, incluyendo la videoconferencia y la audioconferencia. En sentido más específico, la educación en línea significa enseñar y aprender a través de computadoras conectadas en red (García, 2005).

#### 3.1.2.2 Fundamentos psicopedagógicos de la educación en línea

Desde el punto de vista pedagógico la nueva plataforma se orienta a (Soldevilla, 2009):

- **La efectividad pedagógica:** La plataforma probará su efectividad en la medida en que los alumnos asimilen e interpreten activamente los conocimientos transmitidos.
- **El autoaprendizaje:** La plataforma servirá de vía y vínculo entre el alumno y los contenidos de la docencia, pero orientada hacia el autoaprendizaje.
- **La cooperación:** Es necesario una interrelación dinámica entre profesores y alumnos para potenciar la cooperación y mejorar uno de los aspectos negativos de la educación en línea.
- **Un modelo pedagógico personalizado:** Permite equilibrar las diferencias en las capacidades de aprendizaje o la adaptación del estudiante al método y por ello, se mejora la curva de aprendizaje y la aceptación del modelo.
- **La interactividad:** Es en el entorno virtual de aprendizaje que se denomina campus virtual donde se establecen las relaciones formativas en una plataforma. La interacción es múltiple porque no solo se produce la acción docente sino que además, se establece entre estudiantes y entre estos y su campus.

### 3.1.2.3 Características de la educación en línea

Según estudios realizados por la Universidad Nacional de Rosario (UNR) PUNTOEDU, sobre el desarrollo de la modalidad virtual de la educación a distancia, se destacan las siguientes características (Navarro & Alberdi, 2004):

- Estrategias de organización y gestión de la educación a distancia bajo la modalidad virtual.
- Articulación con la estructura y funcionamiento de la universidad tradicional
- Evaluación integral del sistema.
- Procesos de enseñanza y aprendizaje en línea: Modelos, Materiales, Interactividad y Formación de tutores.

### 3.1.2.4 Ventajas de la educación en línea

Entre las ventajas de la educación en línea, encontramos las siguientes (Torres, sf.):

- Con el uso de la educación en línea, se puede estudiar desde cualquier lugar en cualquier lugar del planeta y en el horario que mejor se acomode a la necesidad educativa.
- Permite a los profesionales mantenerse actualizados sin desatender sus obligaciones laborales o familiares.
- Menos desplazamientos de un lugar a otro.
- Menos tráfico vehicular para ir a clases.
- Menos espacio físico en las universidades o aulas de clase.

### 3.1.2.5 Desventajas de la educación en línea

Entre las desventajas de la educación en línea, mencionamos las siguientes (Torres, sf.):

- Falta de oportunidades de socialización entre los estudiantes.
- El control de calidad de enseñanza que se hace por medio de evaluaciones formales y sus respectivas calificaciones no es igual.
- Se tiende a dar más importancia a la participación activa del alumno a lo largo del curso y se le da menor trascendencia a los exámenes.

### **3.1.3 Plataforma de la educación en línea.**

#### **3.1.3.1 Concepto de plataforma**

En Informática una Plataforma: Es un amplio rango de aplicaciones informáticas instaladas en un servidor cuya función es la de facilitar al usuario, la creación, administración, gestión y distribución de cursos a través de internet (Sánchez, 2009).

#### **3.1.3.2 Plataforma educativa**

Se entiende por plataforma educativa como un sitio en la Web, que permite a un profesor contar con un espacio virtual en Internet donde sea capaz de colocar todos los materiales de su curso, enlazar otros, incluir foros, wikis, recibir tareas de sus alumnos, desarrollar tests, promover debates, chats, obtener estadísticas de evaluación y uso -entre otros recursos que crea necesarios incluir en su curso- a partir de un diseño previo que le permita establecer actividades de aprendizaje y que ayude a sus estudiantes a lograr los objetivos planteados (Charcas, 2009).

#### **3.1.3.3 Software Libre**

La Free Software Foundation (FSF) expone que: "Software libre se refiere a la libertad de los usuarios para ejecutar, copiar, distribuir, estudiar, cambiar y mejorar el software. De modo más preciso, se refiere a cuatro libertades de los usuarios del software (María, 2009):

- Libertad 0: La libertad de usar el programa, con cualquier propósito.
- Libertad 1: La libertad de estudiar cómo funciona el programa, y adaptarlo a tus necesidades. El acceso al código fuente es una condición previa para esto.
- Libertad 2: La libertad de distribuir copias, con lo que puedes ayudar a tu vecino.
- Libertad 3: La libertad de mejorar el programa y hacer públicas las mejoras a los demás, de modo que toda la comunidad se beneficie. El acceso al código fuente es un requisito previo a esto."



### 3.1.3.4 Clasificación de las plataformas educativas

#### 3.1.3.4.1 Plataformas Educativas Comerciales

Son aquellas que han evolucionado rápidamente en su complejidad ante el creciente mercado de actividades formativas a través de Internet. En general, todas han mejorado en operatividad y han generado sucesivas versiones que incorporan funciones y aplicaciones cada vez más versátiles, completas y complejas que permiten una mayor facilidad en el seguimiento de un curso virtual y en la consecución de los objetivos que pretende, tanto académicos como administrativos y de comunicación.

Ejemplos de ellas muy conocidas y extendidas son: Virtual Profe, e-educativa, BlackBoard, WebCT, FirstClass, etc. Inicialmente, muchas de ellas realizaron ofertas de licencias a centro educativos, que posteriormente quitaron cuando se fueron consolidando (Díaz, 2009).

#### 3.1.3.4.2 Plataformas Educativas Libres

En el ámbito de plataformas educativas libres, podemos disponer de unas cuantas que podemos clasificar como plataformas libres, entre ellas mencionaremos tres (Pereira, sf.):

- Claroline: Desarrollada inicialmente en la Université catholique de Louvain, Claroline (ClaROLine = Classroom OnLine originalmente) es una de las plataformas educativas libres pioneras en este campo y, en buena parte, marcó el camino que luego seguirían otros desarrollos posteriores.
- LRN: Es una plataforma compleja, con unos niveles de seguridad muy altos y que requiere de un personal muy cualificado para su desarrollo, administración y mantenimiento, pero que proporciona una gran escalabilidad y resulta óptima para el mantenimiento de programas educativos complejos con numerosos usuarios, cursos y/o comunidades en línea.
- Moodle: Moodle es, sin ninguna duda, la plataforma educativa libre más popular en la actualidad, la que cuenta con un mayor número de usuarios y desarrolladores y, por lo tanto, una de las que ofrecen más posibilidades para el desarrollo de programas educativos complejos con numerosos cursos y usuarios.

### 3.1.4 MOODLE

#### 3.1.4.1 Concepto

Moodle es una aplicación que pertenece al grupo de los Gestores de Contenidos Educativos (LMS), también conocidos como Entornos de Aprendizaje Virtuales (VLE), un subgrupo de los Gestores de Contenidos (CMS).

Es un paquete de software para la creación de cursos y sitios Web basados en Internet, o sea, una aplicación para crear y gestionar plataformas educativas, es decir, espacios donde un centro educativo, institución o empresa, gestiona recursos educativos proporcionados por unos docentes y organiza el acceso a esos recursos por los estudiantes, y además permite la comunicación entre todos los implicados (Gallego, sf.,).

#### 3.1.4.2 Origen de Moodle

Moodle fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin. La primera versión de la herramienta apareció el 20 de agosto de 2002, a partir de allí han aparecido nuevas versiones de forma regular. Hasta Agosto de 2012 la base de usuarios registrados incluye más de 64 millones, distribuidos en 73,327 sitios en todo el mundo y está traducido alrededor de 91 idiomas(Wikipedia, 2012).

#### 3.1.4.3 Filosofía de desarrollo

El diseño y el desarrollo de Moodle se basan en una filosofía del aprendizaje, una forma de pensar que a menudo se denomina "pedagogía constructivista social".

Explicaremos brevemente esa frase desarrollando cuatro conceptos principales los cuales son: Constructivismo, Construccinismo, Constructivismo social, Conectados y separados (Gallego, sf.,).

- **Constructivismo:** Construye activamente nuevos conocimientos a medida que interactúa con su entorno.
- **Construccinismo:** El aprendizaje es particularmente efectivo cuando se construye algo que debe llegar a otros, es decir enseñar de una manera que transmitas el conocimiento hacia otro con tus propias palabras.

- **Constructivismo social:** Esto extiende las ideas anteriores a la construcción de cosas de un grupo social para otro, creando colaborativamente una pequeña cultura de elementos compartidos con significados compartidos.
- **Conectados y separados:** Esta idea explora más profundamente las motivaciones de los individuos en una discusión. Un comportamiento separado que se remite a los hechos y tiende a defender sus propias ideas usando la lógica buscando agujeros en los razonamientos de sus oponentes. El comportamiento conectado, intenta escuchar y hacer preguntas en un esfuerzo para entender el punto de vista del interlocutor.

#### 3.1.4.4 Características de Moodle

A continuación se detallarán de forma resumida las principales características que presenta Moodle en los tres niveles de relevancia (Gallego, sf.):

##### *A Nivel General:*

- **Interoperabilidad:** Debido a que el sistema Moodle se distribuye bajo la licencia GNU, propicia el intercambio de información gracias a la utilización de los “estándares abiertos de la industria para implementaciones web” (SOAP, XML...) Al usar un lenguaje web popular como PHP y MySQL como base de datos, es posible ejecutarlo en los diversos entornos para los cuales están disponibles estas herramientas tales como Windows, Linux, Mac, etc.
- **Escalable:** Se adapta a las necesidades que aparecen en el transcurso del tiempo. Tanto en organizaciones pequeñas como grandes se pueden utilizar la arquitectura web que presenta Moodle.
- **Personalizable:** Moodle se puede modificar de acuerdo a los requerimientos específicos de una institución o empresa. Por defecto incluye un panel de configuración desde el cual se pueden activar o cambiar muchas de sus funcionalidades.
- **Económico:** En comparación a otros sistemas propietarios Moodle es gratuito, su uso no implica el pago de licencias u otro mecanismo de pago.

- **Seguro:** Implementa mecanismos de seguridad a lo largo de toda su interfaz, tanto en los elementos de aprendizaje como evaluación.

#### *A Nivel Pedagógico:*

- **Pedagógicamente flexible:** Aunque Moodle promueve una pedagogía constructivista social (colaboración, actividades, reflexión crítica, etc.), es factible usarlo con otros modelos pedagógicos.
- Permite realizar un **seguimiento y monitorización** sobre el usuario.

#### *A Nivel Funcional:*

- **Facilidad de uso.**
- **Permite gestionar los perfiles de usuario.** Se puede almacenar una gran cantidad de información útil sobre el alumno o profesor, no solo los que aparecen por defecto. Esta característica es muy útil para realizar estadísticas a varios niveles.
- **Facilidad de administración.** Cuenta con un panel de control central desde el cual se puede monitorizar el correcto funcionamiento y configuración del sistema.
- **Permite examinar en línea,** a través de sus múltiples herramientas de evaluación: Cuestionarios, actividades, etc...
- **Permite la presentación de cualquier contenido digital.** Se puede publicar todo tipo de contenido multimedia como texto, imagen, audio y video para su uso dentro de Moodle como material didáctico.
- **Permite la gestión de tareas.** Los profesores pueden asignar tareas o trabajos prácticos de todo tipo, gestionar el horario y fecha su recepción, evaluarlo y transmitir al alumno la retroalimentación respectiva. Los alumnos pueden verificar en línea su calificación y las notas o comentarios sobre su trabajo.
- **Permite la implementación de aulas virtuales.** Mediante el uso de herramientas de comunicación se pueden realizar sesiones o clases virtuales, en las cuales el profesor podría plantear y resolver interrogantes, mientras que los alumnos aprovechan la dinámica para interactuar tanto con el profesor así como con otros alumnos.

- **Permite la implementación de foros de debate o consulta.** Esta característica se puede usar para promover la participación del alumnado en colectivo hacia el debate y reflexión. Así como colaboración alumno a alumno hacia la resolución de interrogantes. El profesor podría evaluar la dinámica grupal y calificar el desarrollo de cada alumno.
- **Permite la importación de contenidos de diversos formatos.** Se puede insertar dentro de Moodle, contenido educativo proveniente de otras plataformas bajo el uso del estándar SCORM, IMS, etc.
- **Permite la inclusión de nuevas funcionalidades.** La arquitectura del sistema permite incluir de forma posterior funcionalidades o características nuevas, permitiendo su actualización a nuevas necesidades o requerimientos.

#### 3.1.4.5 Ventajas de Moodle

Las principales ventajas que presenta Moodle son las siguientes (Roa et al., 2005):

- Moodle es software libre, con Licencia pública GNU. Básicamente, esto significa que los usuarios de Moodle tienen algunas libertades: pueden copiar, usar y modificar Moodle siempre que acepten proporcionar el código fuente a otros, no modificar o eliminar la licencia original y los derechos de autor, y aplicar esta misma licencia a cualquier trabajo derivado de él.
- Modificable (derivada de su tipo de licencia). El usuario de Moodle puede modificarlo y adaptarlo libremente, ya que cuenta con el código fuente y con la Licencia GPL que lo respalda.
- Mejor relación Costo - Beneficio.
- Actualización permanente. Como toda aplicación de software libre, Moodle es un proyecto en continuo desarrollo y actualización permanente, ya que con él colaboran miles de desarrolladores en todo el mundo.

### 3.1.4.6 Desventajas de Moodle

Entre las desventajas que presenta Moodle mencionamos las siguientes (Roa et al., 2005):

- No cuenta con módulos de gestión económica de cursos, que permita controlar cuotas, deudas, etc.
- Prescinde de algunas herramientas pedagógicas muy utilizadas en nuestra zona, como por ejemplo: Crucigramas, Juegos de Roles (role playing), etc.
- Muestra los mismos contenidos a todos los alumnos. Es decir, no tiene manera de ir acompañando el proceso de aprendizaje de cada alumno, mostrándole sólo las lecciones, actividades, etc., que más se adecuen a su perfil y desempeño.
- Algunos podrían considerar que las condiciones impuestas por ser Software Libre, como lo es la de liberar el código fuente, impliquen una desventaja con respecto a la competencia.

### 3.1.5 Lenguaje de autor E-Toys

#### 3.1.5.1 Concepto

E-TOYS es un ambiente de programación basado en Squeak, adaptado para niños e inspirado por el lenguaje Logo. Una herramienta multimedia para la programación de objeto (Kay, 2007).

#### 3.1.5.2 Función de E-Toys

E-TOYS facilita aprender ejecutando, ya que explora inventivas al permitir crear pequeñas historias con textos o dibujos y darles animación. Tiene alguna semejanza con las presentaciones de powerpoint.

E-TOYS fue probado por primera vez con niños en 1997, y desde entonces se ha extendido a todo el mundo para ser utilizado por muchos niños en entornos culturales y lingüísticas.

E-TOYS es multilingüe y ha sido utilizado con éxito en EE.UU., Europa, América del Sur, Japón, Corea, India, Nepal y otros países.

E-TOYS es también Universal, funciona en más de 20 plataformas identificables incluyendo todos los estándares, PDAs y muchos SmartPhones, y en la máquina XO OLPC (Kay, 2007).

E-TOYS brinda un entorno basado en la simulación y experimentación que permite modelar una realidad representativa de una idea y comprobar que todo puede salir distinto a las expectativas del alumno. El dinamismo de la simulación permite que el alumno pueda ir modificando, retroalimentando su proyecto en base a las conclusiones que derivaron de experimentos previos que realizó originando en última instancia cambios en sus puntos de vista sobre la realidad.

En comparación a la mera reproducción del conocimiento, E-TOYS permite utilizar el mismo para fomentar el aprendizaje auténtico del alumno mediante la interacción con su modelo creado. El aprendizaje es mayor cuando el estudiante crea objetos que para él son significativos porque afianza el vínculo no sólo con el desafío actual de la representación sino para facilitar su conexión con su conocimiento previo. E-TOYS propone un lenguaje en el que los alumnos puedan agregarle comportamiento a sus objetos de una manera icónica más agradable (Zabala, Morán, Blanco, & Teragni, 2012).

### **3.1.5.3 Requerimientos técnicos**

Sistemas operativos Windows y Gnu/Linux, Espacio en disco duro de 10GB, Memoria RAM de 256 MB, Tarjeta de video con 64MB, procesador Pentium IV en adelante.

URL para descargar el programa: <http://www.squeakland.org/download/>

### 3.1.5.4 Consideraciones pedagógicas

Las consideraciones más pertinentes para el uso de E-TOYS son las siguientes ("Tutorial de E-toys," sf.):

- Plantea ambientes exploratorios de aprendizaje, en los que los estudiantes pueden navegar, manipular objetos o crearlos y ensayar los efectos que ejercen entre sí.
- Está creado bajo un enfoque Cognitivista – Constructivista, ya que es el alumno el que crea sus propios modelos de aprendizaje en un ambiente de participación activo y que desarrolla la creatividad en los alumnos.
- E-TOYS software libre diseñado para nivel educativo Primaria, aplicable a todas las áreas.

### 3.1.5.5 Utilidad Pedagógica de E-toys

E-TOYS se ha utilizado con el “Proyecto EtoysIllinois” cuyo principal objetivo es ayudar a niños a aprender a usar E-TOYS. Este proyecto es una iniciativa de la oficina de Matemáticas, Ciencias y Tecnología de la “Universidad de Illinois - Urbana Champaign” (Universidad de Illinois, s.f.).



### 3.2 Instalación, configuración y administración de Moodle

El seminario de graduación, dio inicio con la instalación y configuración de un Aula Virtual basado en la plataforma libre llamada MOODLE, el cual fue instalado en sistemas operativos Windows. Para realizar la instalación del Aula Virtual a continuación detallaremos una serie de procedimientos para una instalación exitosa del mismo.

- Primeramente se instaló el Programa xampp-1.8.0 debido a que este incluye MYSQL Server para administrar bases de datos, además contiene servicios de PHP y APACHE que nos permite visualizar el gestor en modo web y de igual manera puesto que es software libre.
- A continuación procedemos a configurar el phpMyAdmin accediendo a la página de inicio a través del navegador web, seleccionamos el enlace phpMyAdmin y comenzamos la configuración seleccionando el cotejamiento de conexión utf8\_unicode\_ci y eligiendo el idioma español-spanish.
- Seguido cambiamos contraseña root de Mysql activando la pestaña usuario, editamos los privilegios de usuario root y servidor localhost y luego introducimos la contraseña y actualizamos.
- Después del cambio de contraseña procedemos a la ruta C:\xampp\phpMyAdmin buscamos el archivo config.inc.php y lo abrimos con el programa notepad y editamos las siguientes líneas

`$cfg['Servers'][$i]['user']="`; en las comillas vacías escribimos root.

`$cfg['Servers'][$i]['password']="`; en las comillas vacías escribimos nuestra 'contraseña'.

`$cfg['Servers'][$i]['auth_type']='config'`; cambiamos config por cookie, guardamos, actualizamos e ingresamos nuestros datos y a trabajar de forma segura.

- Luego se creará la base de datos que utilizará Moodle, esta base de datos se hará en MYSQL utilizando la herramienta phpMyAdmin dando como nombre a nuestra base de datos Moodledb.
- A continuación instalaremos la plataforma Moodle en el Sistema Operativo Windows, durante el proceso de instalación se configurará algunas de las extensiones de PHP que son necesarias para su instalación, (la extensión php-curl, php\_extensionintl, php\_extensionopenssl)
- Durante el proceso de instalación configuramos el idioma a español, aplicando los siguientes pasos: (1) copiamos el archivo comprimido del lenguaje que se encuentra comprimido con el nombre “es.rar” a la dirección \Xampp\moodledata\lang, (2) luego se creó el usuario root, que corresponde al administrador de Moodle.
- Posteriormente, una vez instalado, se crearon usuarios de forma manual en el Moodle y de forma masiva con el programa notepad++ de software libre.
- Una vez realizado lo anterior, ya con usuarios ingresados y sus respectivos roles, procedimos a cambiar el tema de nuestro moodle, he hicimos un cambio en la configuración de la apariencia.
- Una vez que se realizó lo anterior, nuestro moodle quedó listo para crear las categorías correspondientes y los cursos para cada categoría

### 3.3 Planificación didáctica/metodológica del curso on-line

#### 3.3.1 Calendarización

Tema del curso	:	Curso en línea para la enseñanza de “E-Toys” en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje Moodle.
Tutor(es)	:	Gerald Aguirre y Olman Calero.
Tiempo estimado	:	12 semanas / 48 horas.

Módulo	Temas	Objetivos	Tiempo en semanas	Tiempo en horas	Actividades
1 Familiarización con el Aula Virtual	<b>Familiarización con el Aula Virtual</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de Aula Virtual</li> <li>• Registro y edición de perfil</li> <li>• Navegar en el Aula Virtual</li> <li>• Subir tarea</li> <li>• Foro</li> <li>• Descargar y Guardar archivo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprender la definición Aula Virtual.</li> <li>• Aplicar los procedimientos para acceder al Aula Virtual.</li> <li>• Aplicar los pasos para editar la información del perfil del usuario en el Aula Virtual.</li> <li>• Utilizar las herramientas de comunicación</li> <li>• Ejecutar los procedimientos para descargar y subir archivos en el Aula Virtual.</li> </ul>	3	12	Etiquetas Foro Archivos cuestionarios Tareas
2 Conociendo el entorno de	<b>E-Toys</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Definición de E-Toys.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analizar el concepto de Etoys.</li> <li>• Conocer las utilidades</li> </ul>	2	8	url

trabajo de Etoys	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Uso de E-Toys</li> <li>• Requerimientos técnicos.</li> <li>• Descarga e instalación del software E-Toys.</li> <li>• Interfaz de E-Toys</li> <li>• Menú provisiones.</li> </ul>	<p>del lenguaje de autor E-Toys.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ejecutar los procedimientos requeridos para la descarga e instalación de E-Toys.</li> <li>• Identificar las diferentes herramientas que presenta cada una de las interfaces de E-Toys.</li> </ul>			<p>archivos</p> <p>questionarios</p> <p>tareas</p> <p>questionario</p>
3 Dibujos animados	<p><b>Dibujos animados</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Proyecto</li> <li>• Herramienta dibujo</li> <li>• Objeto.</li> <li>• animaciones.</li> <li>• Imágenes</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplicar los diferentes procedimientos para crear un proyecto y generar un objeto.</li> <li>• Identificar las herramientas de animaciones.</li> <li>• Ejecutar los procedimientos para realizar una animación de movimiento y/o sonido.</li> </ul>	2	8	<p>archivos</p> <p>questionarios</p> <p>tareas</p> <p>foro</p>
4 Libro con diapositivas	<p><b>Libro con diapositivas</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Libro</li> <li>• provisiones</li> <li>• Agregar hoja al</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un libro o presentación multimedia mediante el uso de las herramientas de E-Toys.</li> <li>• Aplicar habilidades y</li> </ul>	2	8	<p>Archivos</p> <p>questionarios</p> <p>Tareas</p>

	libro. • Audio. • Almacenamiento de archivos.	destrezas en la creación de un libro o presentación multimedia del software E-Toys.			foro
5 Proyecto final	• <b>Proyecto final.</b>	• Elaborar una presentación multimedia de un tema libre.	3	12	Tareas
<b>Total de Semanas y total de horas:</b>			<b>12</b>	<b>48</b>	

Tabla 1. Plan Calendario del Curso

### 3.3.2 Metodología

El modelo de educación a distancia utilizado en nuestro curso corresponde al Modelo Telemático, porque nos brinda la posibilidad de desarrollar la clase de manera virtual. Además, la comunicación que se da entre maestro-alumno es a través de internet, a través de este modelo, el estudiante dispone de su tiempo para poder llevar su estudio en cualquier lugar geográfico el tiempo que vea necesario o que se ajuste a su situación laboral.

Se utilizará la plataforma de software libre MOODLE debido a que es un paquete de software para la creación de cursos y sitios web basados en internet, además, que su filosofía de aprendizaje se basa en la construcción activa de nuevos conocimientos de manera colaborativa, es fácil de usar y administrar, permite la examinación en línea, gestión de tareas, foros de debate, consultas, etc. MOODLE es respaldado por la Licencia Pública General GPL, esto quiere decir que el usuario puede modificarlo y adaptarlo libremente, incurriendo a una mejor relación Costo-Beneficio y actualización permanente.

El curso será desarrollado completamente en línea porque con el uso de esta, el alumno puede estudiar desde cualquier lugar el tiempo que estime conveniente a su necesidad educativa, además se pretende aminorar el tráfico vehicular al momento que va a clases, evitar el desplazamiento de un lugar a su centro de estudios, esto es necesario en casos en que los estudiantes viven en lugares geográficos que son muy distantes, es por eso que este curso se desarrollará en línea.

#### 3.3.2.1 Organización del curso

El curso está organizado por cinco módulos:

1. Familiarización con el Aula Virtual
2. Conociendo el entorno de trabajo de E-TOYS
3. Creación de Dibujos animados
4. Creación de Libros
5. Proyecto Final

Cada módulo está estructurado por tres áreas:

1. **Documentos de Lectura:** Contiene las lecturas necesarias para desarrollar las actividades de un módulo en particular, estos documentos se presentarán a los alumnos mediante materiales digitales informativos, documentos prácticos y de lectura que explican cada uno de los temas, además un documento en formato PDF (Versión imprimible) que contiene toda la información referente al módulo.
2. **Área de Comunicación:** Es el lugar donde el alumno se comunica con el tutor a través de foros y chat, también cuenta con cuestionario para la retroalimentación y evaluación de los contenidos.
3. **Área de actividades a desarrollar:** Son de vital importancia para el aprendizaje activo de los alumnos, estos son los ejercicios o actividades que le permiten al alumno comprender y llevar a la práctica los nuevos conocimientos adquiridos en el curso.

### 3.3.2.2 Herramientas de comunicación del curso

En el curso se utiliza la actividad Foro como una herramienta de comunicación debido a que, a través de los foros realizamos debates o preguntas y respuestas que nos sirve para retroalimentar la clase y además establecer comunicación entre todos los participantes. Otro foro que contiene el curso es un foro de presentación, en el cual el alumno y el docente se presenta ante todos los participantes brindando además, las expectativas que tienen del curso.

### 3.3.2.3 Tipos de actividades (grupales, individuales, colaborativas)

Las actividades que posee el curso para los alumnos es de tipo individual y grupal, los documentos de lectura le brinda la información necesaria para realizar las actividades que se le presentan en el área de “Actividades a desarrollar”, como son los cuestionarios y las tareas del curso, los foros son una actividad de tipo grupal porque en ellos participamos todos en conjunto.

### **3.3.3 Requisitos académicos y técnicos**

#### **3.3.3.1 Dirigido a:**

Este curso está dirigido a la comunidad docentes, en especial a los maestros de primaria, debido a que el software es sencillo y es una potente herramienta para la creación de aplicaciones educativas dirigidas a niños.

#### **3.3.3.2 Conocimientos previos:**

Los requisitos previos del usuario son los siguientes.

- Interés en aprender E-Toys.
- Poseer conocimientos básicos de informática.

#### **3.3.3.3 Requisitos técnicos:**

Los participantes del curso necesitan tener acceso a una computadora personal que posea las siguientes características como mínimo: 256Mb de RAM, 40 Gb de Disco Duro, Tarjeta de video de 64Mb para los gráficos y un sistema operativo Windows o Linux. También es indispensable poseer acceso a Internet.



### 3.3.4 Evaluación

#### Plan general de evaluación

Semana	Fecha	Tema sujeto a evaluación	Tipo de actividad	Objetivos	Valoración ponderada	Criterios de evaluación
1		Familiarización con el Aula Virtual. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Foros</li> <li>• descarga y Guardar archivos</li> <li>• Subir Tarea</li> </ul>	Actividad en grupo e individual	Manipulación del Aula Virtual	6% cuestionario 8% tarea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder el cuestionario.</li> <li>• Seguimiento de los documentos de lectura.</li> <li>• Envío de las tareas 1 y 2: utilice cualquier programa procesador de texto para contestar las guías 1 y 2.</li> <li>• Coherencia y redacción en las tareas enviadas a través del Aula Virtual.</li> </ul>
2		E-Toys. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Descarga e instalación del programa.</li> </ul>	Actividad individual	Ejecutar procedimientos para descargar e instalar E-Toys	6% cuestionario 8% tarea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder el cuestionario.</li> <li>• Seguimiento de los documentos de lectura.</li> <li>• Envío de las tareas 1 y 2: utilice cualquier programa procesador de texto para contestar las guías 1 y 2.</li> <li>• Coherencia y redacción en las tareas enviadas a través del Aula Virtual.</li> </ul>
3		Dibujos animados <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un proyecto</li> <li>• Generar un objeto</li> </ul>	Actividad en grupo e individual	Manipulación de objetos para crear un proyecto.	6 % cuestionario 10% tarea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder el cuestionario.</li> <li>• Seguimiento de los documentos de lectura.</li> <li>• Envío de las tareas 1 y 2: utilice cualquier programa procesador de texto para contestar las guías 1 y 2.</li> <li>• Coherencia y redacción en las tareas enviadas a través del Aula Virtual.</li> </ul>
4		Libro <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un libro</li> </ul>	Actividad individual y grupal	Aplicar correctamente las herramientas de E-Toys para la creación de un libro	6 % cuestionario 10% tarea	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Responder el cuestionario.</li> <li>• Seguimiento de los documentos de lectura.</li> <li>• Envío de las tareas 1 y 2: utilice cualquier programa procesador de texto para contestar las guías 1 y 2.</li> <li>• Coherencia y redacción en las tareas enviadas a través del Aula Virtual.</li> </ul>
5		Proyecto final <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear una presentación multimedia.</li> </ul>	Actividad individual	Aplicar correctamente todas las herramientas estudiada en el curso.	40 % proyecto	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Envío del proyecto final, coherencia en el contenido, correcta utilización de las herramientas del sistema de autor E-TOYS.</li> </ul>

Tabla 2. Plan General de Evaluación

### 3.3.5 Diseño de recursos

Los recursos a utilizar en el curso serán los siguientes.

#### 3.3.5.1 Recurso Archivo

Este recurso se utilizará los documentos de lectura, en todo el curso existirán 8 archivos, 4 de estos serán desarrollados en HTML, los otros 4 serán desarrollados en formato PDF la fuente que se utilizará en los documentos para el contenido es letra arial, tamaño 12, los títulos tendrán un tamaño 12 y el color de la tipografía será negro.

#### 3.3.5.2 Recurso Etiqueta

Este recurso existirá en todo el curso dividido de la siguiente manera 1 en el módulo cero o top y los otros 4 en los módulos I,II,III,IV la primera etiqueta contendrá la bienvenida del curso y las otras cuatro contendrán información acerca de los procedimientos que deben realizar los alumnos para culminar dicho módulo de manera exitosa, estas etiquetas estarán ubicadas al final de cada módulo, las cuales contendrán el siguiente formato  
Letra arial, tamaño 12 color negra, alineación centrado.

#### 3.3.5.3 Recurso Página

Este recurso se utilizará al inicio en el módulo cero o Top y el objetivo principal es la de presentar a los alumnos información referente al curso, **Plan Calendario** y **Plan de Evaluación**, dichas páginas contendrán el siguiente formato: tipo de fuente Arial, en el título de cada plan se aplicará Estilos encabezado 5 y alineación justificado tipo párrafo.

### 3.3.6 Diseño de actividades

#### 3.3.6.1 Foros

En el curso se utilizarán 8 foros, 5 de ellos son de tipo foro para uso general, 2 foros de tipo debate sencillo, 1 será de tipo cada persona plantea un tema.

El objetivo de estos foros es que los alumnos afiancen conocimiento mediante el intercambio de ideas acerca del tema tratado.

Estos foros estarán ubicados en todos los módulos específicamente en el área de comunicación del curso.

### 3.3.6.2 *Cuestionarios*

De igual forma usaremos 4 cuestionario 2 de ellos del tipo selección múltiple y los otros 2 de falso y verdaderos el objetivo es el control de la lectura del alumno, cada cuestionario contendrá un valor cuantitativo equivalente a un 6%.

### 3.3.6.3 *Tareas*

Y por último usaremos las 9 tareas, cuyo objetivo será evaluar, afianzar y reforzar debilidades del alumnado, estas estarán ubicadas en todos los módulos, específicamente en el área de actividades del curso.

## 3.3.7 **Diseño de la estructura**

En el inicio del curso existirá un módulo que llamaremos modulo cero o modulo top, posee el programa del curso de E-TOYS, el plan de evaluación y el plan calendario, con el fin que el usuario identifique la estructura del curso y las actividades que se llevarán a efecto durante su desarrollo, también dispone de un espacio de foro de presentación de tipo **debate sencillo** con el propósito que el usuario conozca a los tutores del curso y brinde sus expectativas al respecto referente al curso.

La estructura del curso de E-TOYS estará dividida en 5 módulos:

### **Módulo I:** Familiarización con el aula virtual:

Este módulo estará organizado de la siguiente manera.

- Documento de lectura: una página que explica el concepto de Aula Virtual, el, significado de Aula Virtual y que se puede hacer en esta plataforma, también contiene 1 archivo imprimible del documento de lectura en formato PDF con el siguiente formato: letra Arial 12, color de fuente negro, interlineado sencillo y alineación centrada.

- También contiene dos foros de debate sencillo, en el cual consiste en: Presentación de los participantes e Inquietudes y sugerencias, Modalidad de suscripción de los foros: automática, no se permiten subidas de archivos, periodo de tiempo 3 días, este foro no es evaluado.
- De igual manera contiene un cuestionario del tipo selección múltiple con una calificación de 6%.
- Y por último realizarán 2 tareas de manera individual con una calificación máxima de 4 % cada una para un total de 8%.

### **Módulo II:** Conociendo el entorno de trabajo E-TOYS

- Documento de lectura: una página que explica el Entorno de trabajo de E-TOYS, también contiene 1 archivo imprimible del documento de lectura en formato PDF con el siguiente formato: letra Arial 12, color de fuente negro, interlineado sencillo y alineación centrada, además de una URL para descargar el programa E-TOYS al computador.
- También contiene un foro de debate sencillo, en el cual consiste en: Inquietudes y sugerencias, la modalidad de suscripción del foro: automática, no se permiten subidas de archivos, periodo de tiempo 3 días, este foro no es evaluado.
- Contiene un cuestionario del tipo verdadero y falso el cual será calificado con una nota de 6%.
- También realizarán dos tareas de manera individual con una calificación de 4 % cada una para un total de 8%.

### **Módulo III:** Creación de Dibujos animados

- Documento de lectura: una página que explica la Creación de Dibujos animados en E-TOYS, también contiene 1 archivo imprimible del documento de lectura en formato PDF con el siguiente formato: letra Arial 12, color de fuente negro, interlineado sencillo y alineación centrada.
- También contiene un foro de debate sencillo, en el cual consiste en: Inquietudes y sugerencias, la modalidad de suscripción del foro: automática, no se permiten subidas de archivos, periodo de tiempo 3 días, este foro no es evaluado.

- Contiene un cuestionario del tipo verdadero y falso el cual será calificado con una nota de 6%.
- También realizarán dos tareas de manera individual con una calificación de 5 % cada una con un total de 10%.

#### **Módulo IV: Creación de Libros**

- Documento de lectura: una página que explica la Creación de Dibujos animados en E-TOYS, también contiene 1 archivo imprimible del documento de lectura en formato PDF con el siguiente formato: letra Arial 12, color de fuente negro, interlineado sencillo y alineación centrada.
- También contiene un foro de debate sencillo, en el cual consiste en: Inquietudes y sugerencias, la modalidad de suscripción del foro: automática, no se permiten subidas de archivos, periodo de tiempo 3 días, este foro no es evaluado.
- Contiene un cuestionario del tipo verdadero y falso el cual será calificado con una nota de 6%.
- También realizarán dos tareas de manera individual con una calificación de 5 % cada una con un total de 10%.

#### **Módulo V: Proyecto Final**

Consiste en que los estudiantes realizarán un proyecto para la clausura aplicando cada uno de los temas desarrollados durante el curso de E-TOYS.

- Contiene un cuestionario del tipo verdadero y falso el cual no será calificado.
- Contiene un envío de tarea o entrega de un proyecto el cual tendrá una calificación máxima de 40%.

### 3.4 Desarrollo de Recursos del curso on-line

#### Recurso Archivos:

Este recurso permite a los profesores, proveer un archivo en el curso. Puede incluir archivos de soporte, por ejemplo, una página HTML puede tener imágenes incrustadas u objetos flash.

El curso online contiene ocho archivos, cuatro de estos en formato HTML, los otros cuatro son desarrollados en formato PDF, al momento de crear los archivos, lo realizamos a través de un recurso que contiene Moodle que es llamado **archivo**, al seleccionar éste recurso, nos pide campos obligatorios, además nos pide que seleccionemos desde un lugar en el disco local del computador el archivo que deseamos colocar en nuestro curso, posteriormente Guardamos y regresamos al curso, de esta manera subimos los archivos a nuestro curso online (Ver Anexo 1. Recurso Archivo).

#### Recurso Páginas:

Este recurso permite crear una página web mediante el editor de textos. Puede mostrar texto, imágenes, sonido, video, enlaces web y código incrustado.

El curso online contiene dos páginas un **Plan Calendario** y un **Plan General de Evaluación**.

Al momento de crear el plan calendario y el plan general de evaluación, lo realizamos a través de un recurso que contiene Moodle que es llamado **páginas**, al seleccionar éste recurso, nos pide al igual que en los procedimientos como archivos campos obligatorios, a diferencia de que en las páginas nosotros editamos el contenido de la página, además podemos hacer uso de tablas, en el caso de nosotros el encabezado del plan calendario y del de evaluación así como las tablas que se muestra en el contenido, lo copiamos desde un archivo en Word, ésta opción la trae instalada Moodle, porque permite copiar texto desde un documento en Word, una vez copiado el contenido de Word en la página, procedemos a cambiar el formato de letras, modificar las tablas, etc. Guardamos y regresamos al curso, de

esta manera subimos las páginas del Plan de evaluación y calendario. (Ver Anexo 2. Recurso Página)

### **Recurso Etiquetas:**

Una etiqueta permite insertar texto e imágenes en cualquier posición de la lista de enlaces a las actividades y recursos de la página del curso.

El recurso Etiqueta existe en todo el curso: uno en el módulo cero o top y los otros cuatro en los módulos I,II,III,IV la primera etiqueta correspondiente al módulo cero contiene la bienvenida del curso y las otras cuatro contienen información acerca de los procedimientos que deben realizar los alumnos para culminar dicho módulo de manera exitosa.

Al momento de crear etiquetas, lo realizamos a través de un recurso que contiene Moodle que es llamado **Etiquetas**, al seleccionar éste recurso, nos pide rellenar un campo obligatorio, en este campo, insertamos cualquier archivo multimedia, ya sea de solo texto, video o imagen, además podemos hacer uso de tablas, luego que insertamos el contenido en la etiqueta, procedemos a cambiar el formato de letras, modificar las tablas, etc. Guardamos y regresamos al curso, de esta manera subimos las etiquetas a nuestro curso (Ver Anexo 3. Recurso Etiqueta).

## **3.5 Desarrollo de actividades del curso on-line**

### **Foros:**

Esta actividad tal vez sea la más importante. Es a través de los foros donde se da la mayor parte de los debates y discusión de los temas del curso.

Los foros pueden estructurarse de diferentes maneras, y cada mensaje puede ser evaluado por los compañeros. Los mensajes también se pueden ver de varias maneras, incluir mensajes adjuntos e imágenes incrustadas. Al suscribirse a un foro los participantes

recibirán copias de cada mensaje en su buzón personal de correo electrónico. El profesor puede forzar la suscripción a todos los integrantes del curso si así lo desea.

Los foros presentan dos categorías:

1. **Foro general** (Se encuentra en la sección 0 del curso)
2. **Foro de aprendizaje** (Son foros de alguna sección específica del curso).

El curso cuenta con 8 foros, 5 son de tipo para uso general, 2 son de tipo debate sencillo y 1 de tipo cada persona plantea un tema, cada módulo del curso cuenta con al menos un foro, y este se encuentra en el área de comunicación de cada módulo. Para crear foros realizamos los siguientes procedimientos (Ver Anexo 4. Actividad Foro):

### **Cuestionarios:**

Este módulo permite al docente, diseñar y aplicar cuestionarios.

Existe una amplia variedad de Tipos de preguntas (opción múltiple, verdadero/falso, respuestas cortas, entre otros). Las preguntas se organizan por categorías en un Banco de Preguntas y pueden utilizarse en el mismo curso o en otros cursos.

Los cuestionarios pueden permitir múltiples intentos. Cada intento es registrado y calificado. El Docente puede decidir si muestra algún mensaje o las respuestas correctas al finalizar el examen. Este módulo tiene capacidad de calificación.

El curso contará con 4 cuestionarios 2 de estos son de selección múltiple, y los otros 2 son de verdadero y falso, por cada módulo se aplicará un cuestionario para verificar que el alumno ha leído la documentación que se le presenta acerca del tema, este cuestionario es calificado con determinado porcentaje por pregunta. Para crear cuestionarios realizamos los siguientes procedimientos (Ver Anexo 5. Actividad Cuestionario):



**Tareas:**

Esta actividad permite al docente evaluar el aprendizaje de los alumnos, puede especificarse la fecha final de entrega de una tarea y la calificación máxima que se le podrá asignar, los estudiantes pueden presentar cualquier contenido digital (archivos), tal como documentos de textos, hojas de cálculo, imágenes, audio y video clips al servidor. Se registra la fecha en que se han subido, se permite enviar tareas fuera de tiempo, pero el profesor puede ver claramente el tiempo de retraso, para cada tarea en particular, Las observaciones del profesor se adjuntan a la página de la tarea de cada estudiante y se le envía un mensaje de notificación, y el profesor tiene la posibilidad de permitir el reenvío de una tarea tras su calificación.

El curso contará con 9 tareas, los módulos 1, 2, 3 y 4 contendrán 2 tareas cada uno el cual consisten en una guía de trabajo que tendrán que resolver para luego subirla a la plataforma. Finalmente, el módulo 5 siendo éste el último módulo, contendrá una última tarea que será la guía de proyecto final que tendrán que entregar en una determinada fecha (Ver Anexo 6. Actividad Tarea).

### 3.6 Estructura del curso on-line

*¡Bienvenidos al curso E-Toys!*

**Enseñanza de "E-Toys" en el Entorno Virtual  
de Enseñanza Aprendizaje Moodle**



**Tutores: Gerald Aguirre López  
Olman Calero Muñoz**

---

 [Presentación de Tutores](#)

[Información General del Curso:](#)

 [Información general del curso](#)

 [Foro abierto durante el curso: Cafeteria](#)

Ilustración 1. Área 0 del curso



**Módulo I:**  
**Introducción al Aula Virtual**

**Recuerde** que debe revisar cada uno de los enlaces que se presentan a lo largo de cada **Módulo del Curso** y realizar las diferentes actividades tales como: **consultas, foros, Evaluaciones, entre otras.**

Es recomendable que siga el orden establecido en el aula.

**Documentos de Lectura**

- Introducción al Aula Virtual
- Versión imprimible

**Área de Actividades**

- Guía de Trabajo # 1
- Enviar guía de trabajo # 1
- Guía de trabajo 2
- Enviar guía de trabajo # 2
- AutoEvaluación del Módulo1

**Área de Comunicación**

- Presentación de los participantes
- Inquietudes y Sugerencias

Ilustración 2. Módulo 1.

El inicio del curso posee un módulo que llamaremos **módulo Cero** o **módulo Top**, posee el **Plan Calendario del curso E-Toys 2012** y un **Plan General de evaluación**, con el objetivo que el usuario identifique la estructura del curso y las actividades que se llevarán a efecto durante su desarrollo, también dispone de un espacio de foro con el propósito que el usuario manifieste sus expectativas, dudas e inquietudes del curso.

Los demás módulos estarán estructurado de la misma forma, en el área de lectura tiene documentos de lecturas, en el área de comunicación tiene foro, y en el área de actividades contiene ejercicios de evaluación.

## 4 Conclusiones

- Desarrollado el fundamento teórico que sustenta el marco científico para el mejoramiento de cursos on-line. Las fuentes documentales utilizadas para la fundamentación, cumplen con los requisitos de documentos válidos establecidos por las normativas determinadas para el seminario de graduación.
- Aplicado los procedimientos para la instalación de la plataforma Moodle, también fue necesaria la configuración y el establecimiento de los parámetros básicos de funcionamiento de Moodle. Lo anterior permitió dar paso a la administración de la plataforma, donde fue necesaria la creación de las condiciones básicas para la creación de cursos.
- La planificación didáctica metodológica desarrollada para el curso incluye el plan calendario, plan general de evaluación, la metodología, condición de entrada y requisitos técnicos mínimos para enfrentarse al curso, duración del curso, sistema de evaluación. El curso está organizado por 5 módulos, será desarrollado en 12 semanas, en un tiempo estimado de 48 horas.
- Los recursos didácticos digitales a utilizar en el curso on-line son del tipo página web, archivos de tipo PDF. Los recursos fueron diseñados para que mantenga un aspecto general que sea visible en los diferentes módulos que el curso contiene, las actividades del curso son de tipo individual y grupales, entre ellas tenemos los Foros, Cuestionarios y Tareas, estas actividades fueron diseñadas para la comunicación y retroalimentación de los contenidos del curso.
- Con respecto a la organización de los recursos y actividades del curso en la plataforma, podemos decir que se estructuró de una manera que al usuario le sea mucho más fácil la navegación dentro del curso, puesto que; por cada módulo se realizaron 3 bloques en un orden específico, el cual cuenta de la siguiente manera:
  - 1) Documentos de lectura
  - 2) Área de actividades
  - 3) Área de comunicación

Todo esto permitió que el usuario llevara un orden específico al momento de leer un documento de una unidad del contenido del curso.

## 5 Recomendaciones

Después de haber realizado el estudio documental y el diseño del curso en línea, se presentan algunas recomendaciones:

- No temer a la experimentación, para la buena configuración y administración de un sitio Moodle, o un curso en Moodle, es necesario ejercitar y hacer cambios ya que mediante la práctica se obtiene la experiencia, es fácil mediante una mala acción con el mouse des-configurar nuestro sitio, pero de igual manera, es muy fácil repararlo.
- Realizar pruebas pilotos necesarias para evaluar el curso en línea de E-TOYS, a fin de mejorar la estructura organizativa y didáctica del mismo.
- El profesor tutor del curso debe de tener la capacidad de poder seleccionar y utilizar otros recursos digitales para potenciar los materiales del curso on-line, tales como videos, flash, etc.
- Evaluar las actividades propuestas en cada módulo y hacer sugerencias que permitan una mejor interacción entre los participantes del grupo.

## 6 Bibliografía

- Castillo, Y., ., & Altamirano, B., . (2007). Aprender y Enseñar en Entornos Virtuales Retrieved from [http://www.unan.edu.ni/dir\\_invest/web\\_judc/proyectos\\_matagalpa/pdf/ensayos/entornos\\_virtuales.pdf](http://www.unan.edu.ni/dir_invest/web_judc/proyectos_matagalpa/pdf/ensayos/entornos_virtuales.pdf)
- Charcas, P. G. (2009). Plataformas Educativas. Retrieved from <http://plataformas-educativas.blogspot.com/>
- Diaz, S. (2009). Plataformas Educativas, un entorno para profesores y alumnos. (pp. 4). Retrieved from <http://www.youblisher.com/files/publications/7/37864/pdf.pdf>
- Gallego, J., . (sf.). Guia de Moodle C. d. E. C. y. D. Gobierno de Cantabria, Dirección General de Formación Profesional y Educación Permanente (Ed.) (pp. 14,21-22).
- García, J. (2005). Glosario de Términos Básicos en Regulación y Acreditación en Educación Superior Virtual y Transfronteriza Retrieved from <http://www.saidem.org.ar/docs/Glosario/Glosario%20de%20T%E9rminos%20B%E1sicos%20en%20Regulaci%F3n%20y%20Acreditaci%F3n%20en%20Educaci%F3n%20Superior%20Virtual%20y%20Transfronteriza.pdf>
- Kay, A. (2007). Children Learning By Doing - E-toys on the OLPC XO. 50.
- López, M., . (s,f.). La educación a distancia en nicaragua, una apreciación global. Retrieved from <http://www.docstoc.com/docs/43983262/La-educaci%C3%B3n-a-distancia-en-Nicaragua-una-apreciaci%C3%B3n-global>
- María, P., . (2009). Plataformas de campus virtual con herramientas de software libre Retrieved from <http://tecnologiaedu.us.es/tecnoedu/images/stories/prendes09.pdf>
- Navarro, R., & Alberdi, M. C. (2004). Educación en Linea: Nuevos modelos de la relación Docente-Alumno en la educación a distancia. Retrieved from [http://www.ateneonline.net/datos/04\\_3\\_Alberdi\\_Cristina\\_y\\_otros.pdf](http://www.ateneonline.net/datos/04_3_Alberdi_Cristina_y_otros.pdf)
- Pereira, J. (sf.). Plataformas Educativas Libres.
- Roa, J., Gramajo, S., Vigil, R., Ramirez, R., Karanik, M., & Pérez, J. (2005). Mejora de la plataforma de e-learning Moodle utilizando redes neuronales. 164 - 168. Retrieved from

- Salas, R. (sf.). Educación a Distancia Retrieved from <http://www.ffa.sld.cu/uvseduccionadistancia.pdf>
- Sánchez, J., . (2009). Plataformas de enseñanza virtual para entornos educativos Retrieved from <http://www.sav.us.es/pixelbit/pixelbit/articulos/n34/15.pdf>
- Soldevilla, J., . (2009). Principios pedagógicos y eticos en la educación a distancia Retrieved from <http://www.slideshare.net/yolandasaldivia/soldevilla-i-principios-pedaggicos>
- Torres, A. (sf.). La educación virtual o educación en línea (Online Education) Retrieved from [http://www.acis.org.co/fileadmin/Revista\\_117/Tres.pdf](http://www.acis.org.co/fileadmin/Revista_117/Tres.pdf)
- Tutorial de E-toys. (sf.). Retrieved from [http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/12/Tutorial\\_Etoys.pdf](http://integrar.bue.edu.ar/wp-content/uploads/2011/12/Tutorial_Etoys.pdf)
- Universidad de Illinois. (s.f.). E-toys Illinois, from <http://etoysillinois.org/aboutus>
- Wikipedia. (2012). MOODLE, from <http://es.wikipedia.org/wiki/Moodle>
- Zabala, G., Morán, R., Blanco, S., & Teragni, M. (2012). Physical E-Toys: La libertad más allá del mundo digital (pp. 81, 82). Retrieved from [http://www.41jaiio.org.ar/sites/default/files/7\\_SSI\\_2012.pdf](http://www.41jaiio.org.ar/sites/default/files/7_SSI_2012.pdf)

## 7 Anexos

### 7.1 Anexo 1. Recurso Archivo

1. Entramos a nuestro curso en la plataforma Moodle identificándonos con nuestra cuenta, en este caso, la cuenta de profesor del curso.
2. Haz clic sobre el botón **Activar edición** en el panel derecho de nuestro curso, tal como se muestra en la figura.

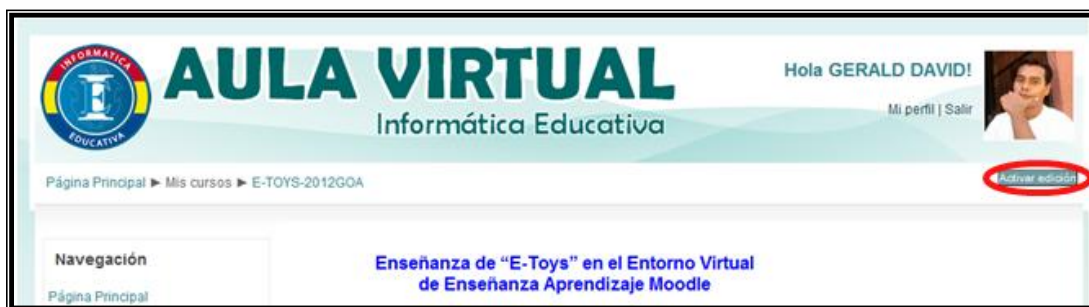


Ilustración 3. Recurso Archivo - Activar edición

3. Haz clic sobre el enlace **+Añadir una actividad o un recurso** tal como se muestra en la figura:

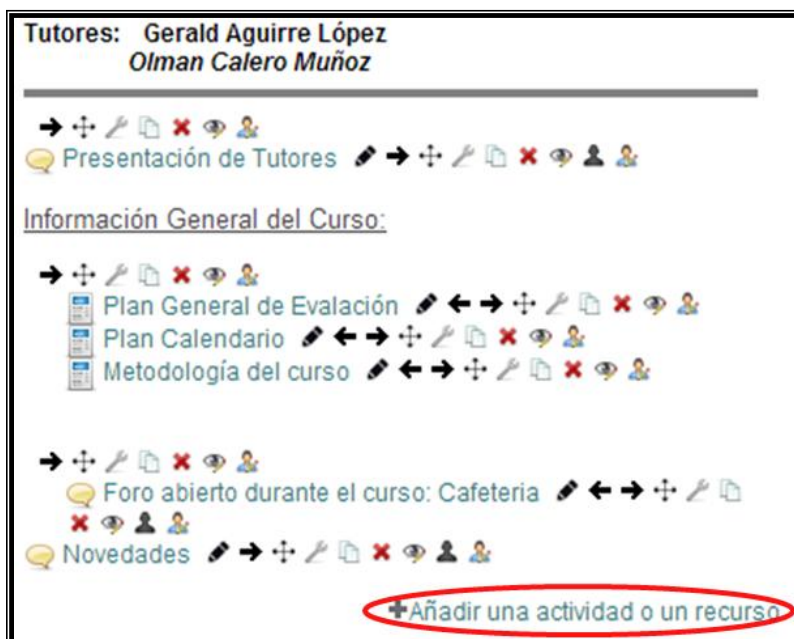


Ilustración 4. Recurso Archivo - Enlace para Añadir actividad o recurso



4. A continuación aparece un cuadro de dialogo llamado **Añadir una actividad o un recurso**, en el cual procederemos a realizar lo siguiente: (1) A través de esta barra nos desplazamos de arriba hacia abajo para seleccionar la opción **Archivo**. 2) Ahora haz clic en la opción **Archivo**. 3) y después clic en el botón **Agregar**.

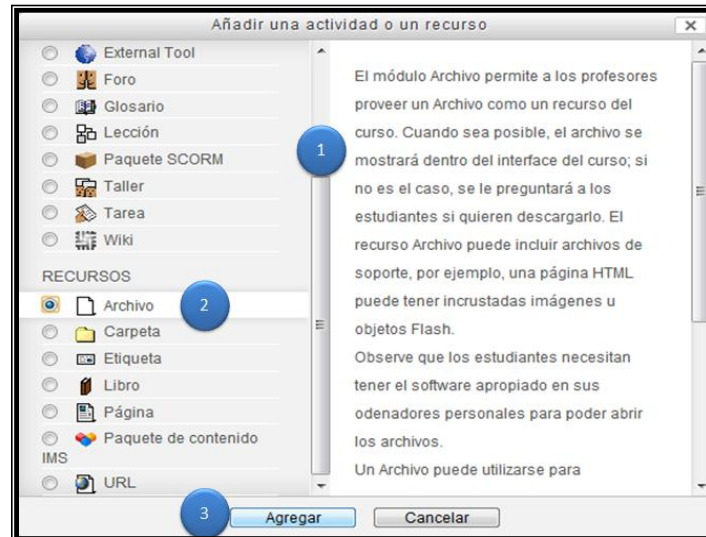


Ilustración 5. Recurso Archivo - Ventana Añadir una Actividad o un Recurso

5. A continuación en el siguiente recuadro haremos lo siguiente: (1) En el campo **Nombre\*** ingresa el texto **Archivo para imprimir** (2) Después, en el campo **Descripción\*** ingresa el texto **Archivo para imprimir**, tal como se muestra en la figura:

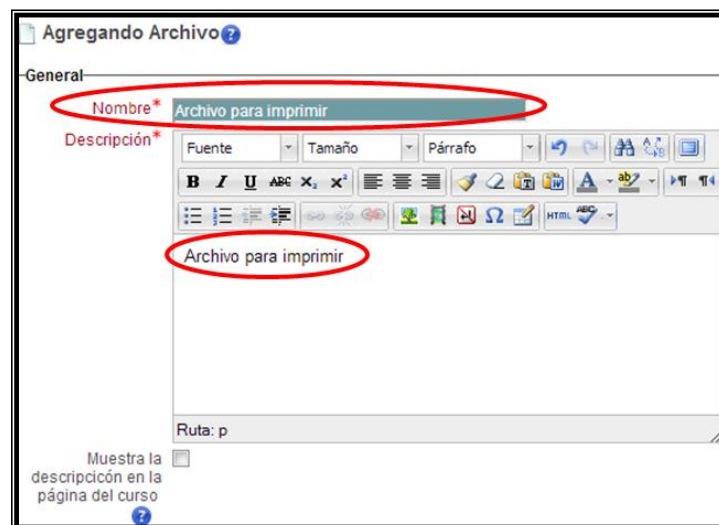


Ilustración 6. Recurso Archivo - Configuración Nombre y Descripción

6. Una vez realizado el paso anterior, lo que sigue a continuación es: Seleccionar el archivo a subir, lo puedes hacer de dos maneras, (1) Haciendo clic en botón **Seleccione un archivo...** (2) Y arrastrando y soltando el archivo sobre el área que muestra la flecha azul.



Ilustración 7. Recurso Archivo - Configuración de Selección de archivo

7. A continuación, en la ventana de dialogo llamado **Selector de archivos** seguiremos los siguientes procedimientos: (1) En el panel izquierdo, haz clic en el enlace **Subir archivo**. (2) Después, haz clic en el botón **Seleccionar archivo**.

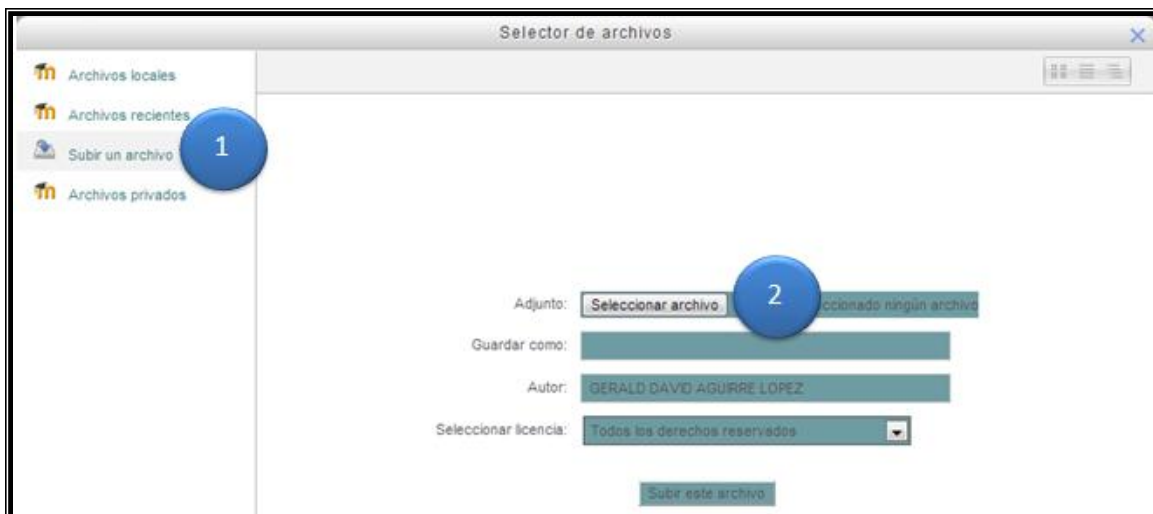


Ilustración 8. Recurso Archivo - Ventana de dialogo de Selector de archivos

8. A continuación nos muestra la ventana de dialogo para abrir archivos, aquí realizaremos los siguientes pasos: (1) En el panel izquierdo, selecciona la ruta donde se encuentra el archivo. (2) Después haz clic sobre el archivo a subir. 3) Y por último haz clic sobre el botón **Abrir**

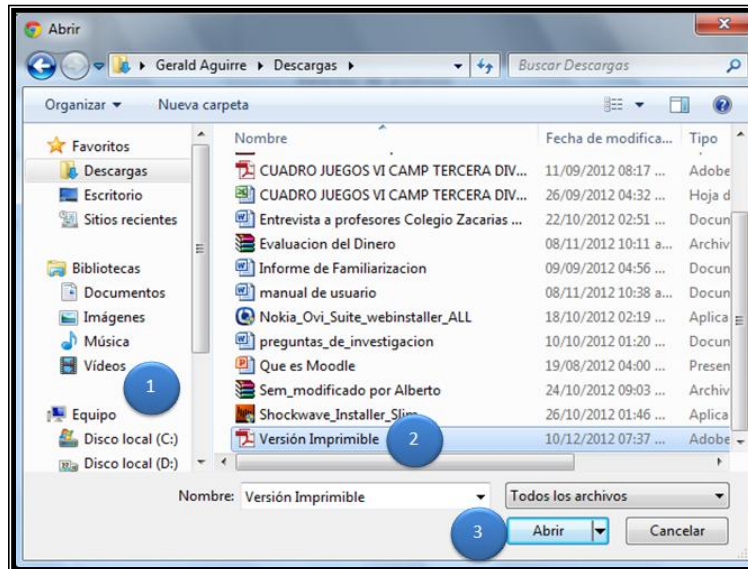


Ilustración 9. Recurso Archivo - Ventana de dialogo de Abrir archivos

9. Si haz realizado correctamente el paso anterior, aparecerá una ventana similar a la siguiente, en la cual a la par del botón **Seleccionar archivo** nos parece el nombre del documento seleccionado, luego haz clic sobre el botón **Subir este archivo**:




Ilustración 10. Recurso Archivo - Ventana de dialogo de Subir archivo seleccionado

A continuación en el recuadro **Contenido** aparece el nombre del archivo que hemos subido al servidor, Observe la imagen que se muestra como debe de mostrarse el archivo:



Ilustración 11. Recurso Archivo - Configuración de Contenido

10. Ahora tenemos que seleccionar algunas opciones para mostrar el recurso de acuerdo a nuestras necesidades, para ello seleccionemos las siguientes opciones: (1) Haz clic en la lista:  y selecciona la opción **En ventana Emergente**. A continuación (2) Haz clic en el botón **Guardar cambios y regresar al curso**. [Guardar cambios y regresar al curso](#)

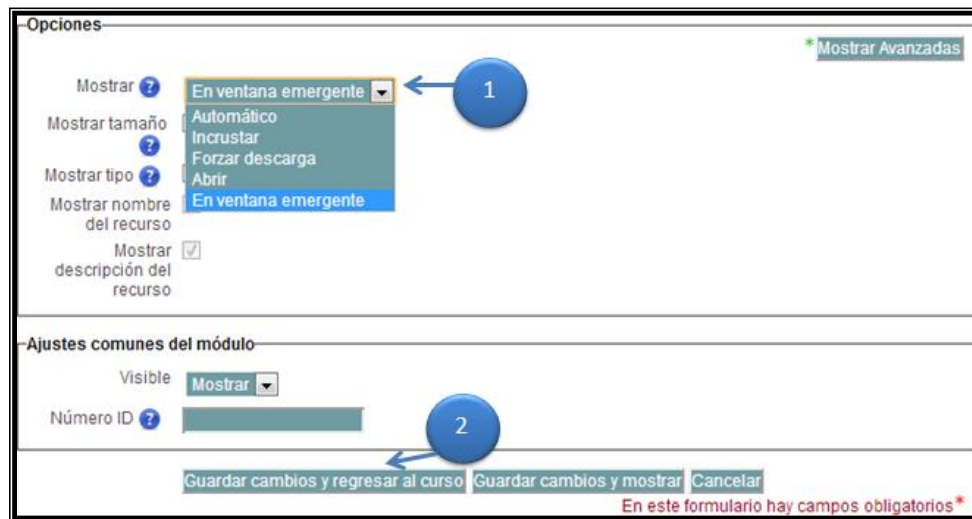


Ilustración 12. Recurso Archivo - Configuración de Opciones

11. Una vez realizado los procedimientos anteriores, se visualizará nuestro archivo en la plataforma del curso.



Ilustración 13. Recurso Archivo - Vista del enlace al archivo

## 7.2 Anexo 2. Recurso Página

1. Entramos a nuestro curso en la plataforma Moodle identificándonos con nuestra cuenta, en este caso, la cuenta de profesor del curso.
2. Haz clic sobre el botón **Activar edición** en el panel derecho de nuestro curso, tal como se muestra en la figura.



Ilustración 14. Recurso Página - Activar edición

3. Haz clic sobre el enlace **+Añadir una actividad o un recurso** tal como se muestra en la figura:



Ilustración 15. Recurso Página - Enlace para Añadir una actividad o recurso

4. A continuación se muestra la ventana **Añadir una actividad o un recurso**, en esta realizaremos el siguiente procedimiento: (1) A través de esta barra nos desplazamos de arriba hacia abajo para seleccionar la opción **Página**. (2) ahora haz clic en la opción **Página**. (3) y después clic en el botón **Agregar**.

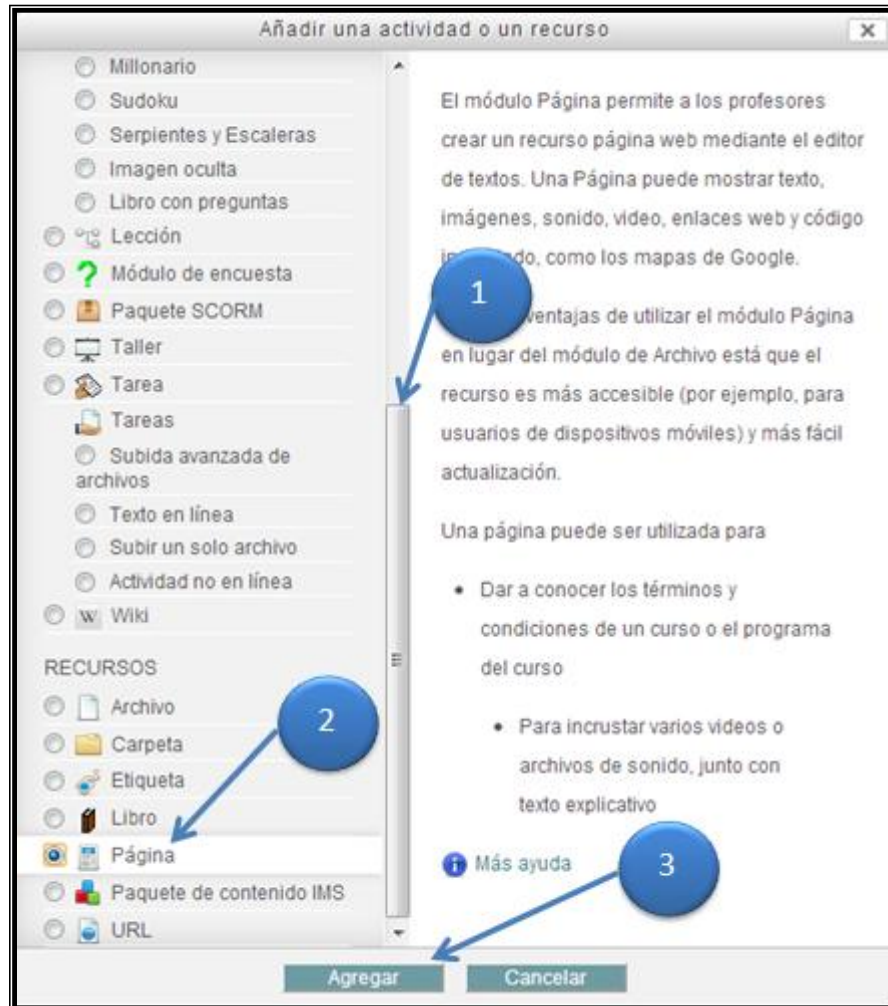


Ilustración 16. Recurso Página - Ventana Añadir una Actividad o un Recurso

5. A continuación (1) En el campo **Nombre\*** ingresa el texto **Plan Calendario** y (2) en el campo **Descripción\*** ingresa el texto **Plan Calendario**, tal como se muestra en la figura:

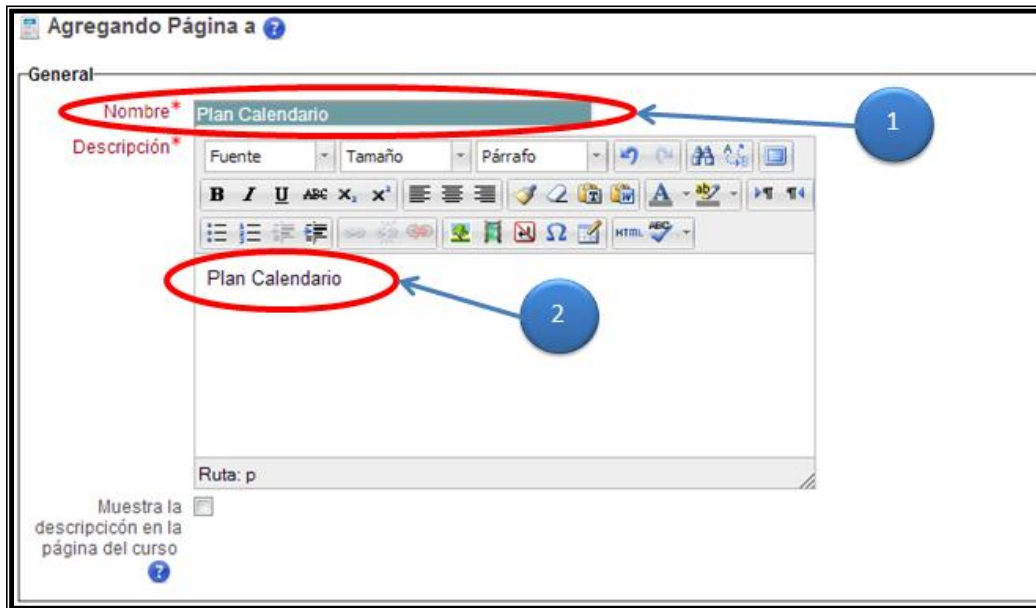



Ilustración 17. Recurso Página - Configuración de Nombre y Descripción

6. Ahora procederemos a ingresar el contenido de la página, para esto, realizaremos lo siguiente, (1) copiaremos desde Word el contenido que llevará nuestra página, en este caso el plan calendario, haz clic sobre el icono  que te permitirá pegar desde Word.

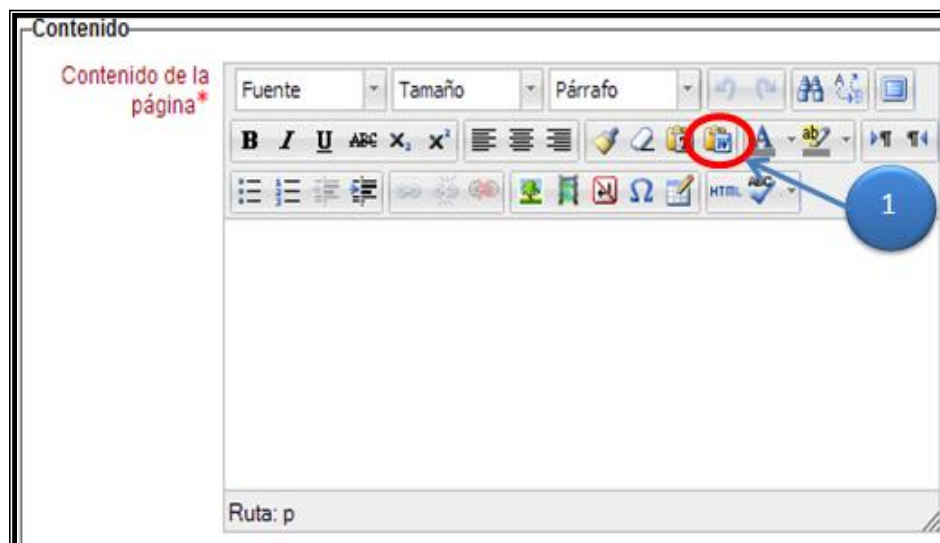


Ilustración 18. Recurso Página - Contenido de la página: Pegar de Word

7. A continuación, en la ventana **Pegar desde Word**: (1) haz clic sobre el botón **Insertar**.

**Importante:** Recuerda copiar tabla por tabla desde el documento al recurso página.

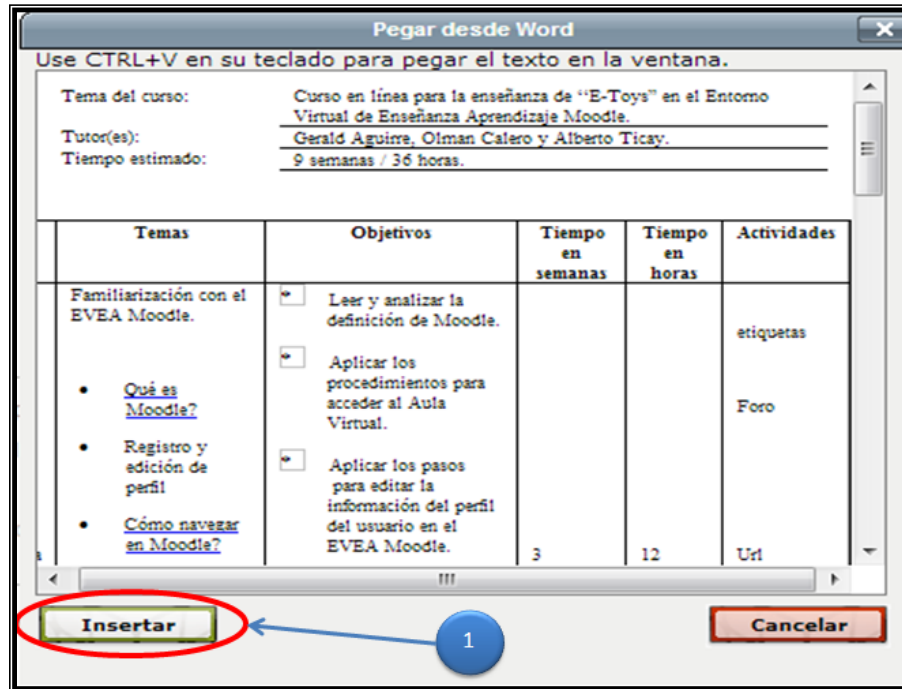


Ilustración 19. Recurso Página - Ventana Pegar desde Word: Botón Insertar

Luego quedará tal como se muestra en la figura.

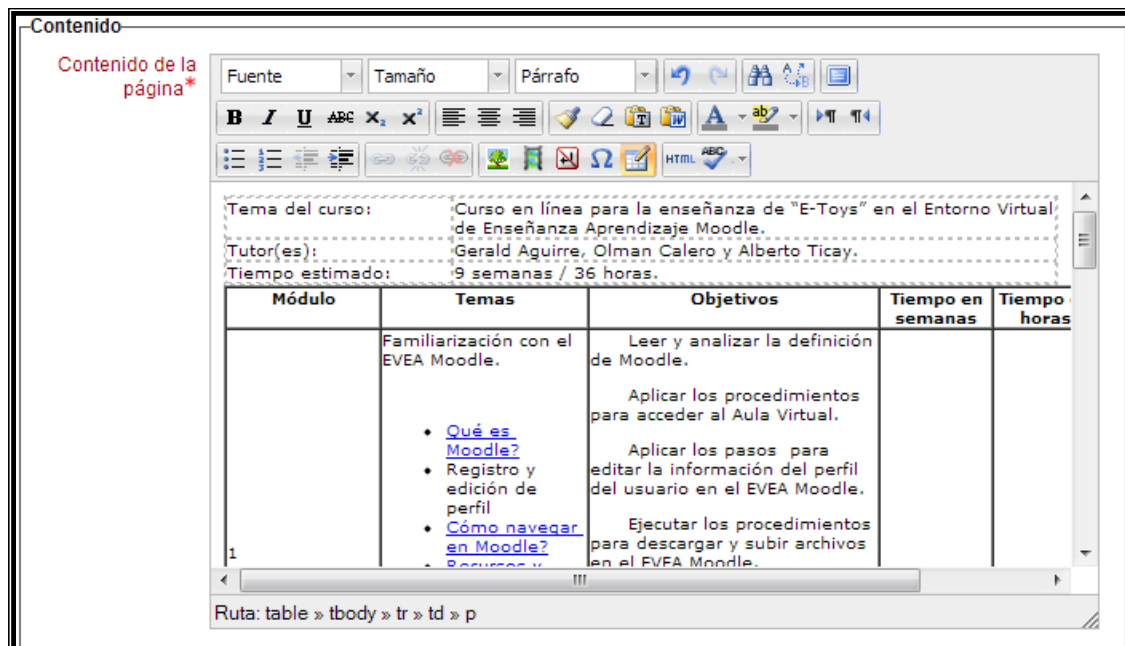


Ilustración 20. Recurso Página - Configuración de Contenido de la página



8. Para finalizar haz clic sobre el botón **Guardar cambios y regresar al curso**

**Guardar cambios y regresar al curso**

**Opciones**


Mostrar el nombre de la página

Mostrar la descripción de la página

---

**Ajustes comunes del módulo**

Visible **Mostrar** ▼

Número ID 

---

**Guardar cambios y regresar al curso** **Guardar cambios y mostrar** **Cancelar**

En este formulario hay campos obligatorios\*

Ilustración 21. Recurso Página - Configuración de Opciones: Guardar cambio y regresar al curso

### 7.3 Anexo 3. Recurso Etiqueta

1. Entramos a nuestro curso en la plataforma Moodle identificándonos con nuestra cuenta, en este caso, la cuenta de profesor del curso.
2. Haz clic sobre el botón **Activar edición** en el panel derecho de nuestro curso.



Ilustración 22. Recurso Etiqueta - Activar edición

3. Hacer clic sobre el enlace **+Añadir una actividad o un recurso** tal como se muestra en la figura:



Ilustración 23. Recurso Etiqueta - Enlace para Añadir una actividad o un recurso

4. A continuación se muestra la ventana **Añadir una actividad o un recurso**, en esta realizaremos el siguiente procedimiento: (1) A través de esta barra nos desplazamos de arriba hacia abajo para seleccionar la opción **Etiqueta**. (2) ahora haz clic en la opción **Etiqueta**. (3) y después clic en el botón **Agregar**.

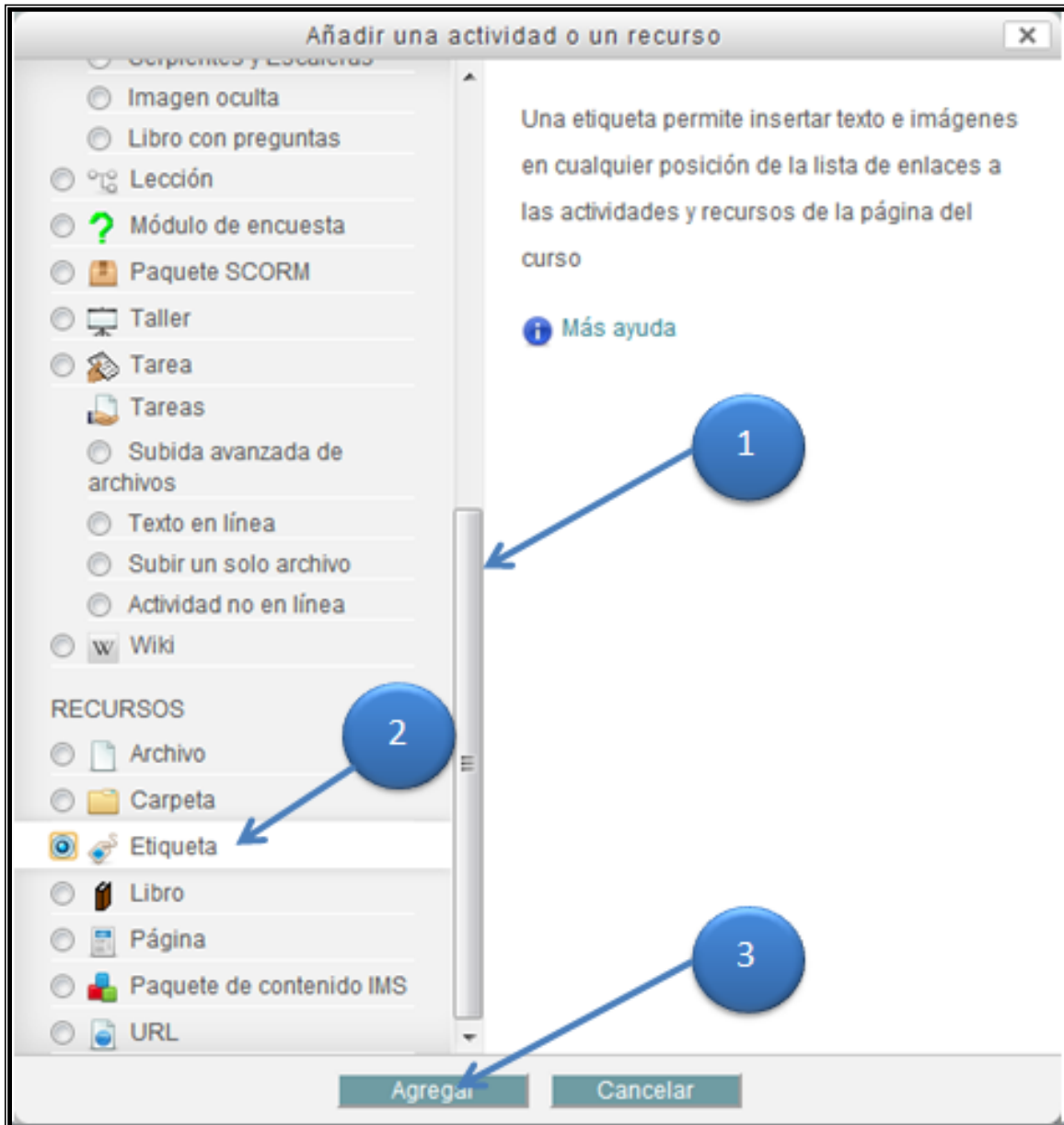



Ilustración 24. Recurso Etiqueta - Ventana para Añadir una Actividad o un Recurso

5. Haz clic sobre el Ícono  para insertar una imagen, tal como se muestra en la figura.

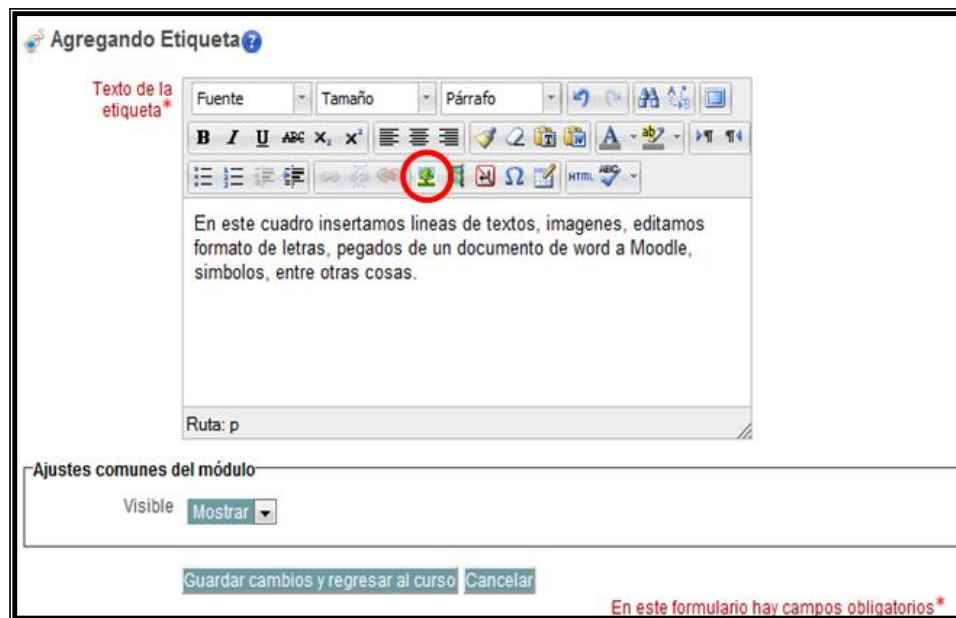


Ilustración 25. Recurso Etiqueta - Texto de la etiqueta: Insertar imagen

6. En la siguiente ventana titulada **Insertar/editar imagen**, haz clic sobre la opción **Buscar o cargar una imagen...**, tal como se muestra en la figura.

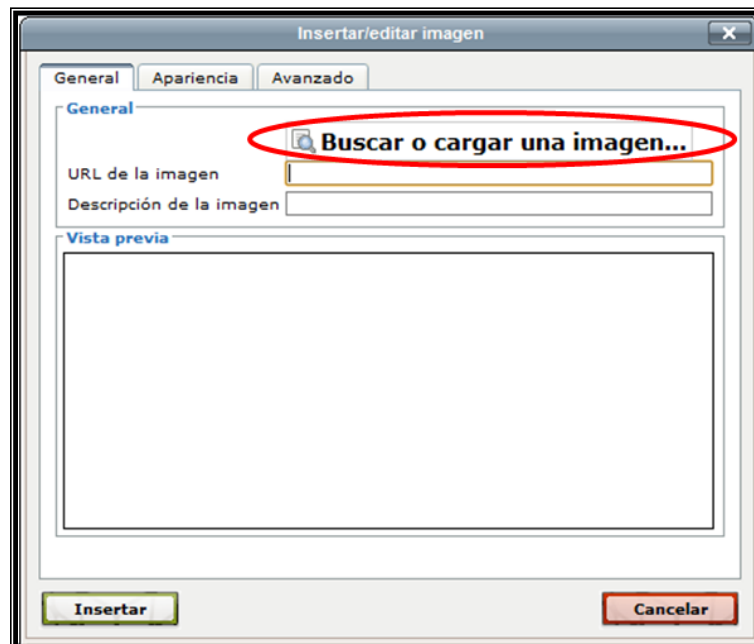


Ilustración 26. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo Insertar/editar imagen

7. En la ventana titulada **Selector de archivos** procederemos a realizar los siguientes procedimientos: (1) En el panel izquierdo, haz clic en el enlace **Subir archivo**. (2) Y después haz clic en el botón **Seleccionar archivo**.

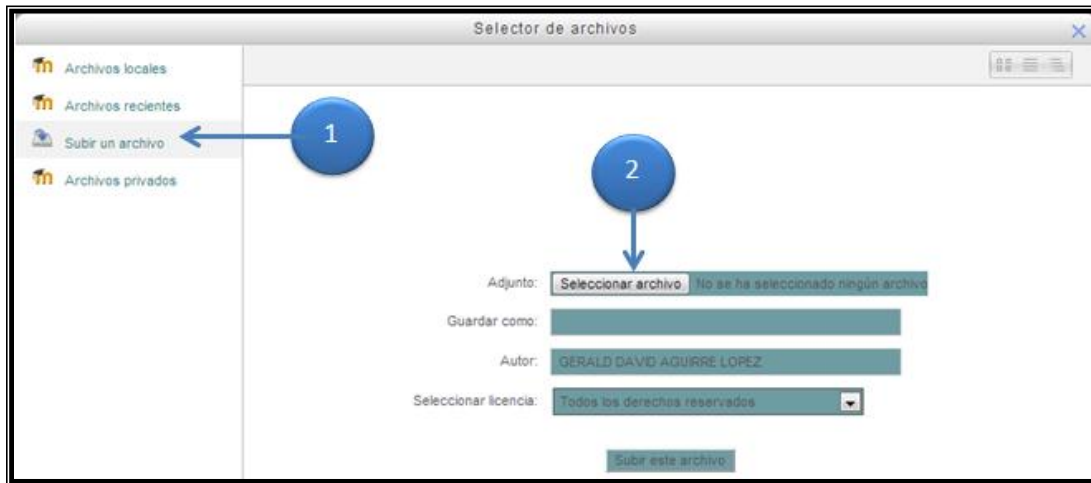


Ilustración 27. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo Selector de archivos

8. En el cuadro de dialogo **Abrir**, ubica el origen del archivo que deseas subir y realiza lo siguiente: (1) Primeramente selecciona el archivo. (2) y después haz clic sobre el botón **Abrir**.

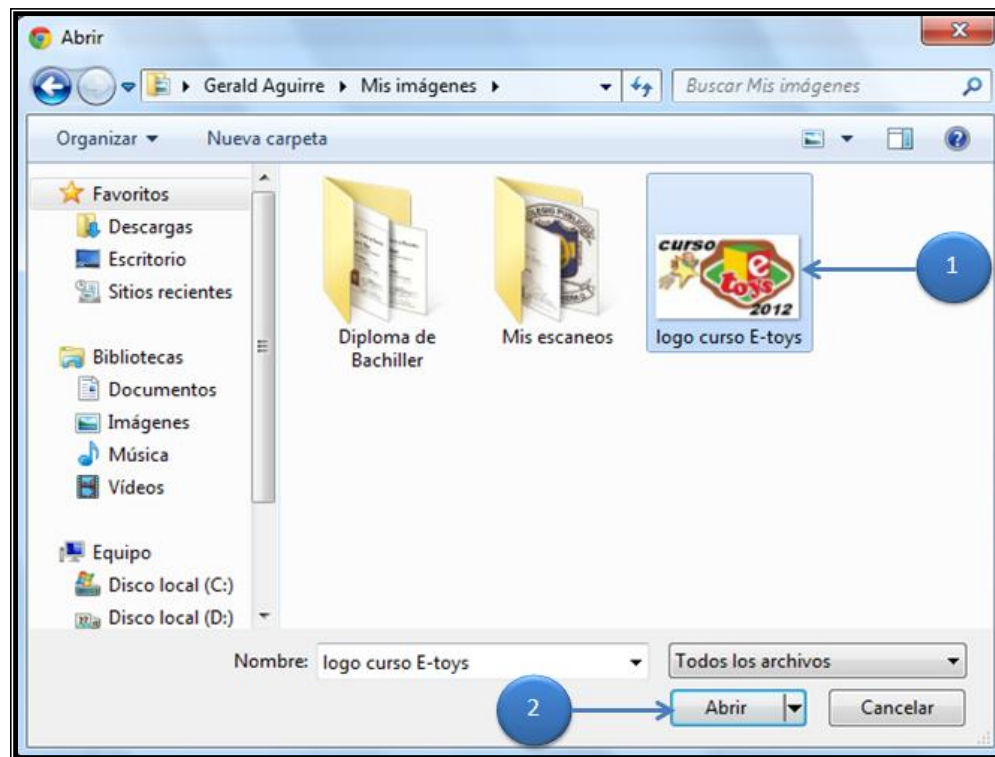


Ilustración 28. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo Abrir imagen

9. Si haz realizado correctamente el paso anterior, aparecerá una ventana similar a la siguiente, en la cual a la par del botón **Seleccionar archivo** nos parece el nombre del documento seleccionado, luego haz clic sobre el botón **Subir este archivo**.

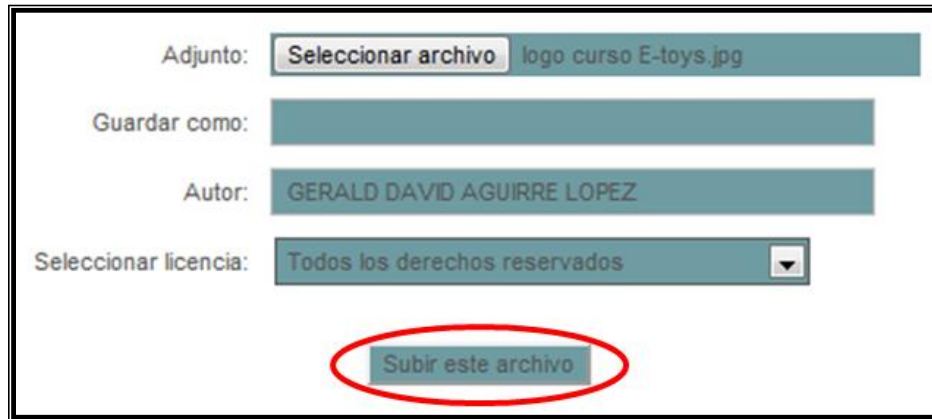


Ilustración 29. Recurso Etiqueta - Ventana de diálogo de Subir archivo seleccionado

10. Al haber subido con éxito el archivo, se mostrará en la vista previa el archivo, luego realiza lo siguiente: 1) Agrega una descripción de la imagen **Escribe cualquier texto**. 2) Haz clic en el botón **Insertar** para insertar la imagen a nuestro curso.



Ilustración 30. Recurso Etiqueta - Insertar/editar imagen

11. Una vez insertada la imagen, haz clic sobre el botón

**Guardar cambios y regresar al curso**

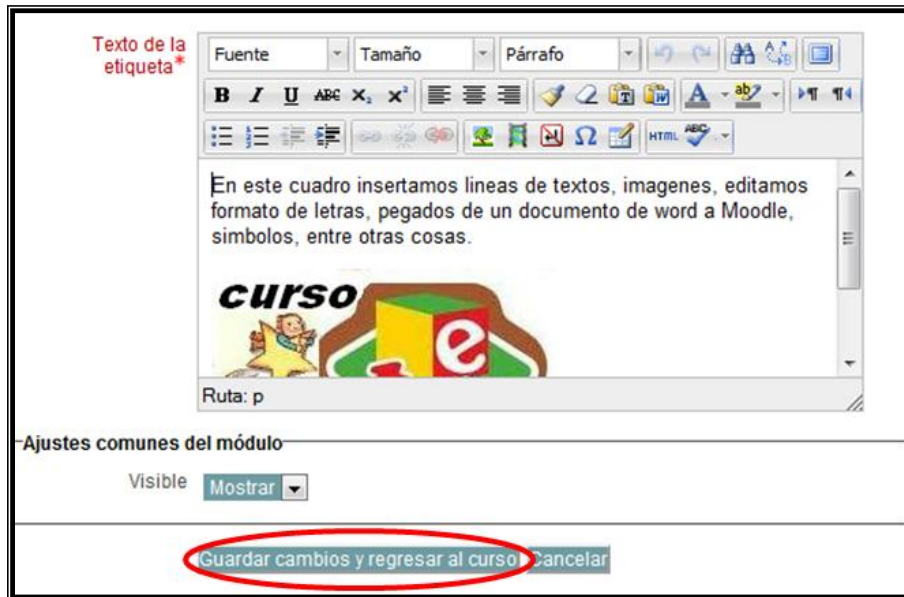


Ilustración 31. Recurso Etiqueta - Guardar cambios y regresar al curso

12. De esta manera insertamos una etiqueta en nuestro curso, luego que se haya realizado los retoques finales, la imagen y el texto con su respectivo formato quedará como lo muestra la siguiente figura:

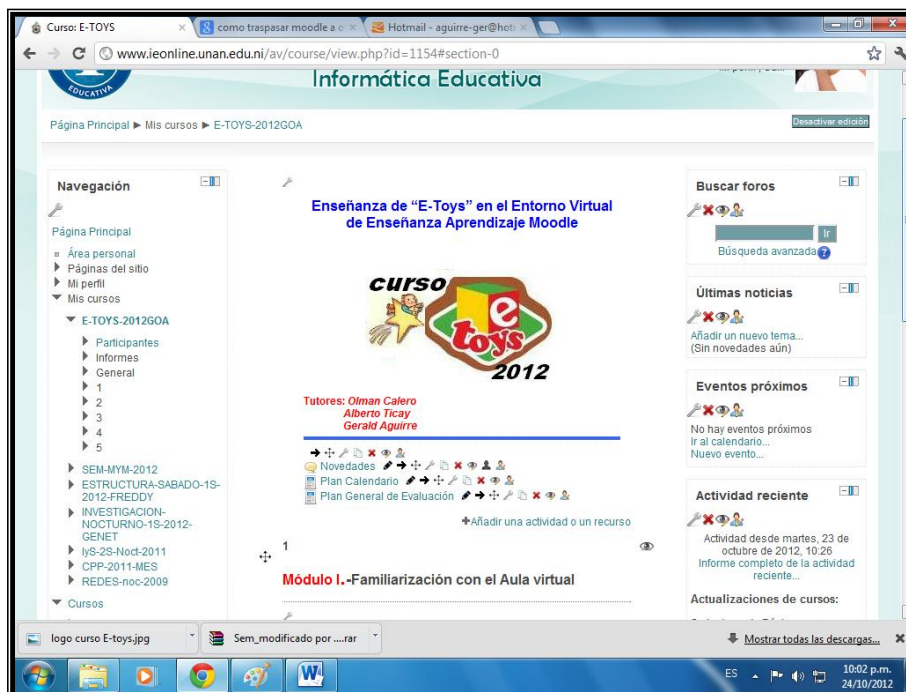


Ilustración 32. Recurso Etiqueta - Vista previa de la etiqueta

## 7.4 Anexo 4. Actividad Foro

1. Ingresamos al aula virtual a través de nuestro nombre de usuario y contraseña.
2. Ingresamos a nuestro curso, en este caso **E-TOYS-2012GOA**
3. En la siguiente ventana haz clic sobre el botón **Activar edición** en el panel derecho de nuestro curso.



Ilustración 33. Actividad Foro - Activar edición

4. Haz clic sobre el enlace **+Añadir una actividad o un recurso**, tal como se muestra en la figura.



Ilustración 34. Actividad Foro - Enlace para Añadir una actividad o un recurso



5. En la ventana que lleva por nombre **Añadir una actividad o un recurso**, (1) selecciona la opción **Foro**, (2) y después haz clic sobre el botón **Agregar**.

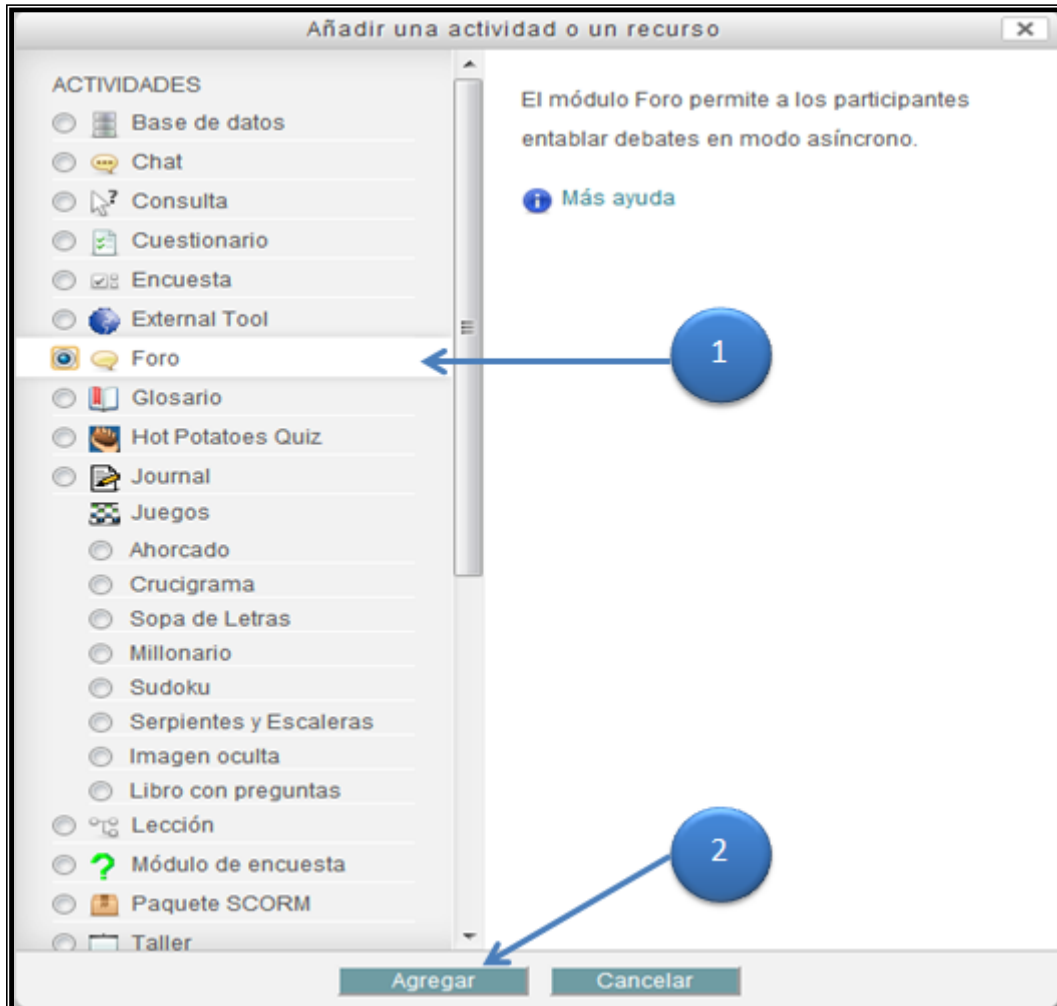


Ilustración 35. Actividad Foro - Ventana para Añadir una actividad o un recurso

No está demás, conocer y saber los tipos de foros que Moodle presenta a continuación se muestran los tipos de foros.

**Tipo de foro**

Hay cinco tipos diferentes de foros entre los que elegir:

**Cada persona plantea un tema.** Cada persona puede plantear un nuevo tema de debate (y todos pueden responder). Esta modalidad es útil cuando usted quiere que cada estudiante empiece una discusión sobre, digamos, sus reflexiones sobre el tema de la semana, y que todos los demás le respondan.

**Un debate sencillo.** Es simplemente un intercambio de ideas sobre un solo tema, todo en un página. Útil para debates cortos y concretos.

**Foro P y R: Pregunta y Respuestas.** Los estudiantes primero deben fijar sus puntos de vista antes de ver los mensajes de los demás.

**Foro General con formato de Blog.** Un foro abierto donde cualquiera puede iniciar un nuevo debate en cualquier momento y en el que los temas de discusión se muestran en una página con enlaces "Discute este tema".

**Foro para uso general.** Es un foro abierto donde cualquiera puede empezar un nuevo tema de debate cuando quiera. Este es el foro más adecuado, para uso general.

Ilustración 36. Actividad Foro - Tipos de Foros

6. A continuación en el campo **Nombre del foro\*** ingresa el siguiente texto: **Ejemplo de foro de debate sencillo**. En el campo **Tipo de foro ?** selecciona **Debate sencillo**. En el campo **Introducción\*** ingresa el siguiente texto: **En este caso ingresaremos el tema a debatir en nuestro foro**.

The screenshot shows a web form titled 'Agregar Foro a 1'. The 'General' section contains the following fields and options:

- Nombre del foro\*:** Ejemplo de foro de debate sencillo
- Tipo de foro ?:** Debate sencillo
- Introducción\*:** En este cuadro ingresaremos el tema a debatir en nuestro foro
- Formato de ruta:** Ruta: p
- Muestra la descripción en la página del curso:**
- Modalidad de suscripción ?:** Suscripción opcional
- ¿Leer rastreo de este foro? ?:** Opcional
- Tamaño máximo del archivo adjunto ?:** 10Mb
- Número máximo de archivos adjuntos ?:** 9

Ilustración 37. Actividad Foro – Agregando foro

7. Después de haber realizado el paso anterior, haz clic sobre el botón.

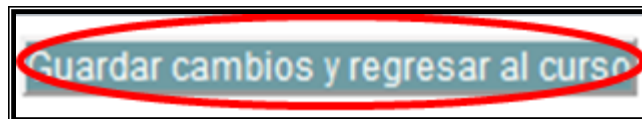


Ilustración 38. Actividad Foro - Guardar cambios y regresar al curso

8. Después que haz realizado el paso anterior, nos mostrará una imagen con la que se muestra a continuación:

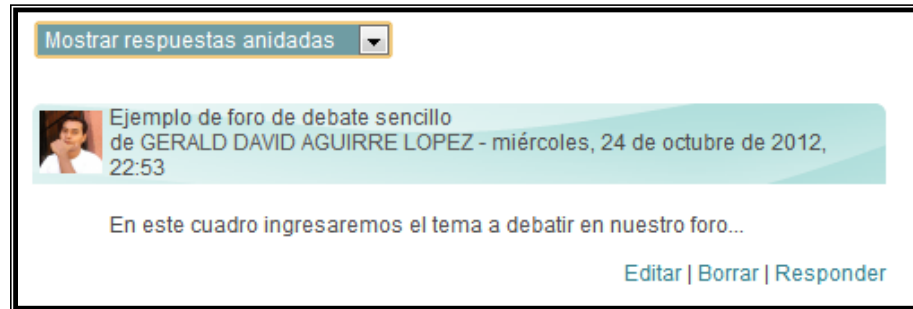


Ilustración 39. Actividad Foro - Configuración del Foro

9. A continuación, para responder al foro, haz clic sobre el enlace **Responder**.



Ilustración 40. Actividad Foro - Enlace Responder al foro

10. Una vez realizado el paso anterior, nos aparecerá una imagen como la que se muestra a continuación, en el campo **Mensaje\*** ingresa la respuesta a la interrogante del foro, el resto de las opciones quedan a como están.

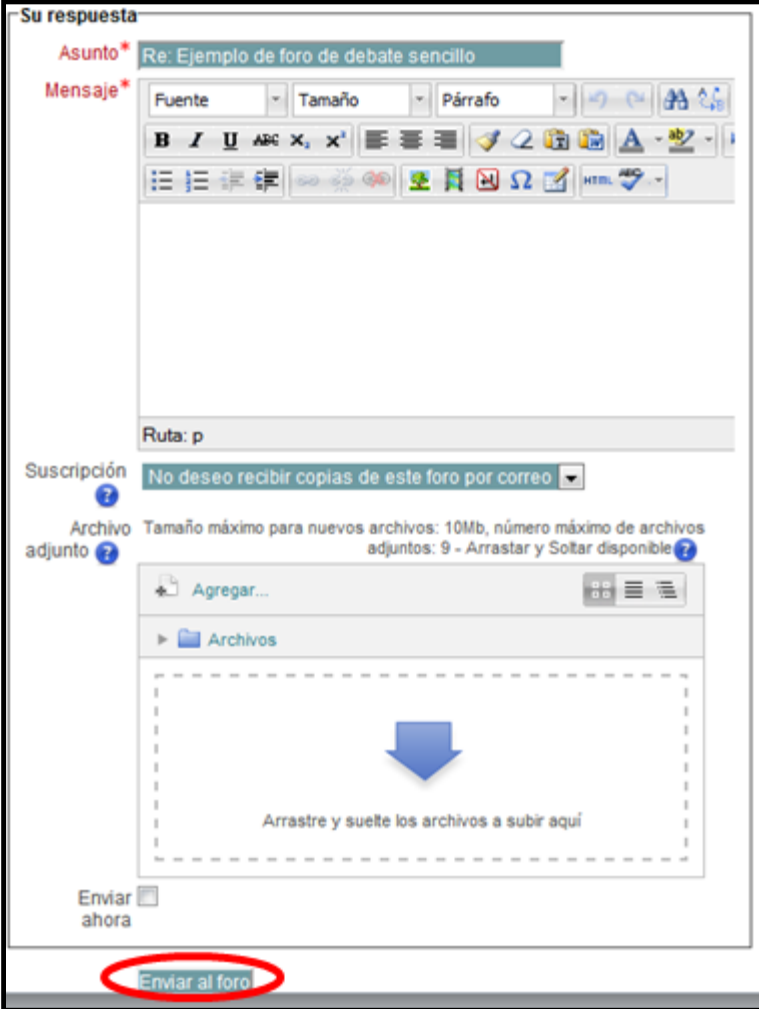
The image shows a web form for replying to a forum post. The form is titled "Su respuesta" and includes the following elements:

- Asunto\*:** A text input field containing "Re: Ejemplo de foro de debate sencillo".
- Mensaje\*:** A large text area for the reply, with a rich text editor toolbar above it. The toolbar includes options for font (F), size, paragraph, bold (B), italic (I), underline (U), text color, background color, bulleted list, numbered list, link, unlink, image, video, audio, and code.
- Ruta:** A dropdown menu set to "p".
- Suscripción:** A dropdown menu set to "No deseo recibir copias de este foro por correo".
- Archivo adjunto:** A section with a "Tamaño máximo para nuevos archivos: 10Mb, número máximo de archivos adjuntos: 9 - Arrastrar y Soltar disponible" and a "Agregar..." button. Below it is a dashed box with a blue arrow pointing down and the text "Arrastre y suelte los archivos a subir aquí".
- Enviar ahora:** A checkbox.
- Enviar al foro:** A button at the bottom of the form.

A purple callout bubble points to the "Mensaje\*" text area with the text: "En esta caja de texto, ingresamos nuestra respuesta al foro."

Ilustración 41. Actividad Foro - Respondiendo al foro

11. Una vez ingresada la respuesta a nuestro foro, haz clic sobre el botón **Enviar Foro**, tal como se muestra en la figura.



The image shows a web form for replying to a forum post. The form is titled "Su respuesta" and includes the following elements:

- Asunto\***: A text input field containing "Re: Ejemplo de foro de debate sencillo".
- Mensaje\***: A rich text editor with a toolbar containing options for font, size, paragraph, bold, italic, underline, link, unlink, list, and image.
- Ruta:** A text input field containing "p".
- Suscripción**: A dropdown menu set to "No deseo recibir copias de este foro por correo".
- Archivo adjunto**: A section with a "Tamaño máximo para nuevos archivos: 10Mb, número máximo de archivos adjuntos: 9 - Arrastrar y Soltar disponible" and a "Agregar..." button.
- Archivos**: A dashed box containing a blue arrow pointing down and the text "Arrastre y suelte los archivos a subir aquí".
- Enviar**: A checkbox labeled "ahora".
- Enviar al foro**: A button at the bottom of the form, circled in red.

Ilustración 42. Actividad Foro - Enviando respuesta al foro

12. Una vez realizado el punto anterior, nos mostrará nuestra respuesta al foro, tal como se muestra en la figura.

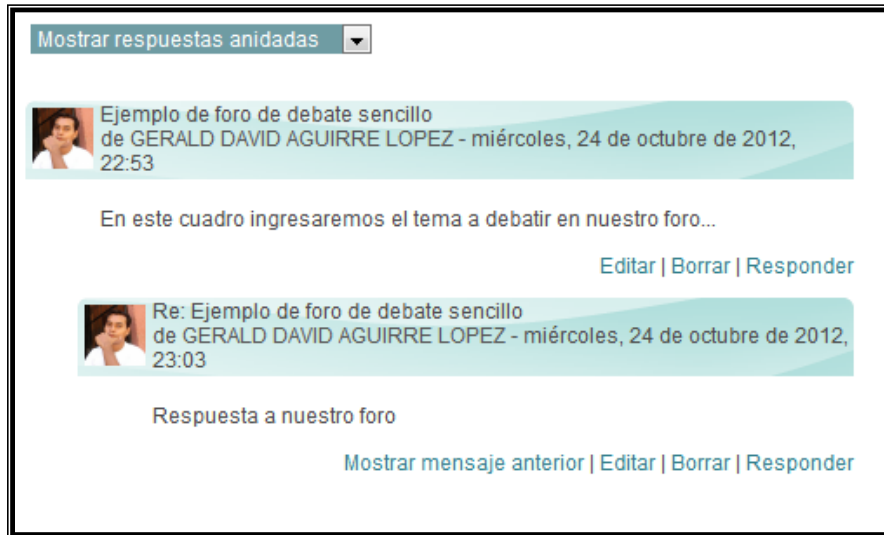


Ilustración 43. Actividad Foro - Mensajes de foros mostrados

13. Listo, ya hemos creado un Foro de tipo **Un debate sencillo**, a continuación se muestra la vista desde la página principal del curso.



Ilustración 44. Actividad Foro - Vista del enlace al foro en el curso

### 7.5 Anexo 5. Actividad Cuestionario

1. Accedemos al Aula Virtual como profesor.
2. Seleccionamos el curso en el que queremos agregar la actividad y activamos el botón **Activar Edición**.



Ilustración 45. Actividad Cuestionario - Activar edición

3. Posteriormente veremos una ventana similar a la siguiente, haz clic en la opción **+Añadir una actividad o un recurso**.

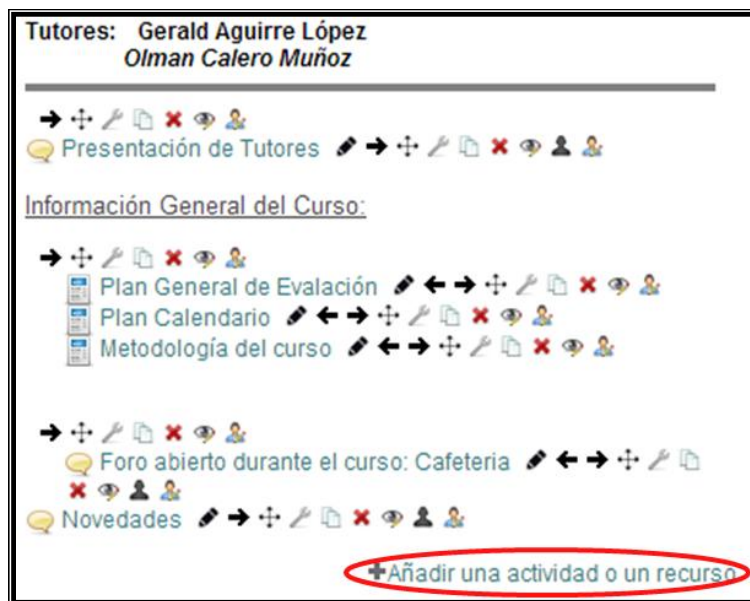


Ilustración 46. Actividad Cuestionario - Enlace para Añadir una actividad o recurso



4. En la siguiente ventana que se nos despliega, (1) activamos la opción “Cuestionario” y (2) hacemos clic sobre el botón “Agrega

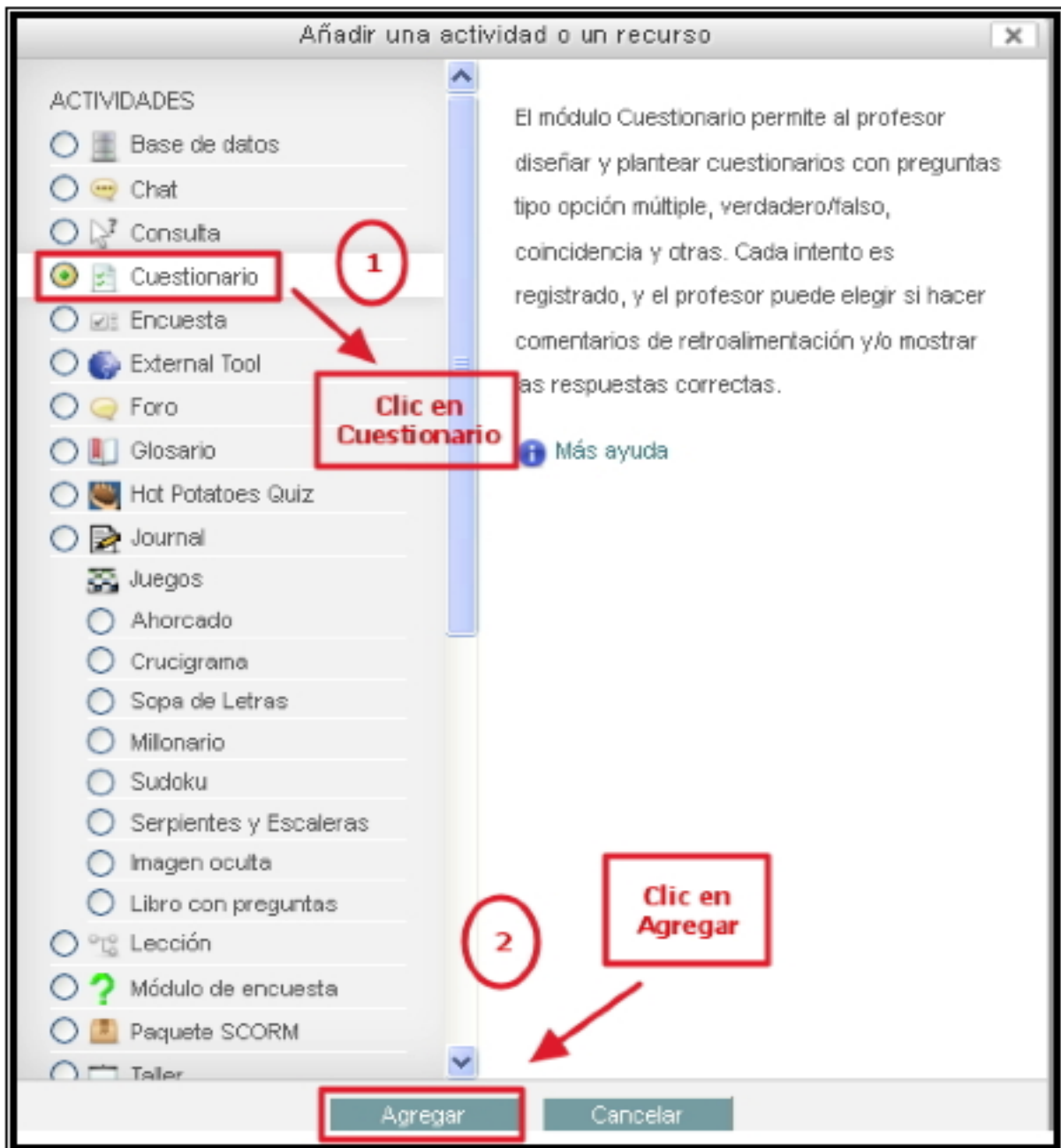


Ilustración 47. Actividad Cuestionario - Ventana Añadir una actividad o un recurso

5. Luego procedemos a editar las siguientes opciones (1) en el campo **Nombre\***, escribimos el nombre del cuestionario **Evaluación del Entorno de Trabajo E-Toys**. (2) Ingresamos una breve introducción del cuestionario.

Ilustración 48. Actividad Cuestionario - Agregando cuestionario: configurando el nombre

Continuamos editando las siguientes opción (1) Habilitamos las opciones Habilitar la apertura y cierre del cuestionario (2) a continuación de la lista seleccionamos la opción 1 (3) y después, activamos la opción **página nueva**.

Ilustración 49. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: rango de fechas

Continuando con la edición de opciones, Activamos las siguientes casillas, tal como se muestra en la figura con las opciones (1), (2), (3) y (4).

Ilustración 50. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Selección de opciones múltiples

Después, habilitamos la opción **Mostrar la imagen del usuario**.

Ilustración 51. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Mostrar imagen del usuario

Continuando con las configuraciones de opciones, procederemos a realizar los cambios a la retroalimentación global.

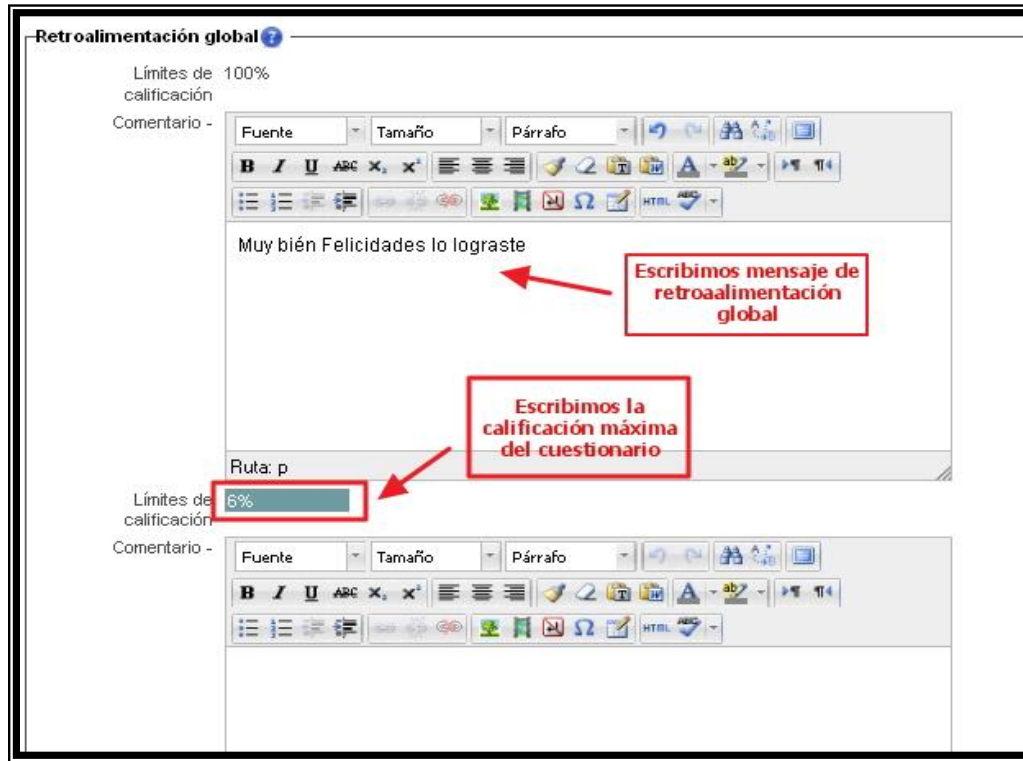


Ilustración 52. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Calificación

A continuación haremos clic sobre el botón “**Guardar cambios y mostrar**”.

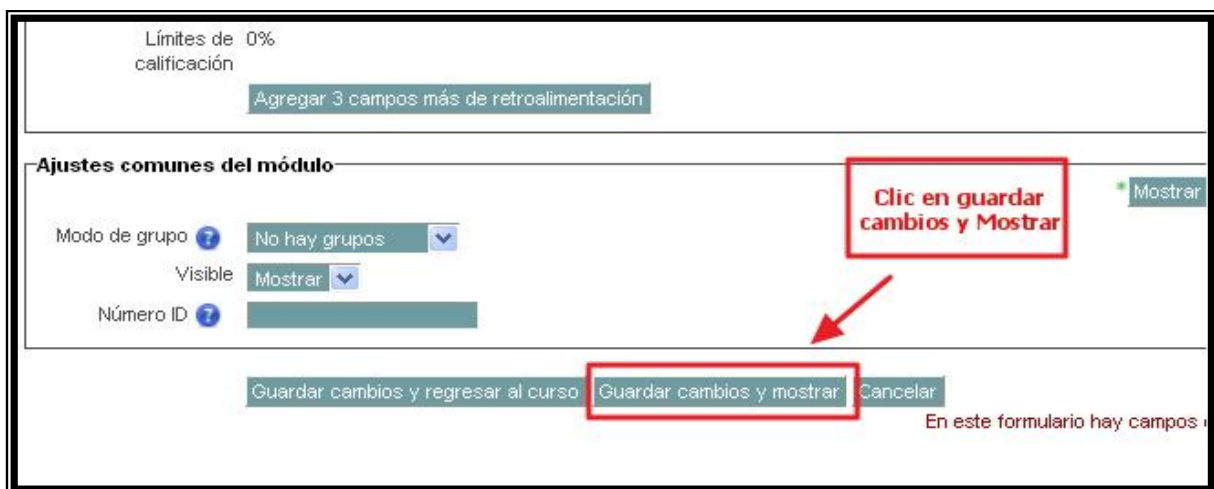


Ilustración 53. Actividad Cuestionario - Guardar cambios y mostrar

6. Una vez que hayamos editado las opciones del paso anterior, se presentará una ventana como la siguiente, después haz clic sobre el botón “Editar cuestionario”.

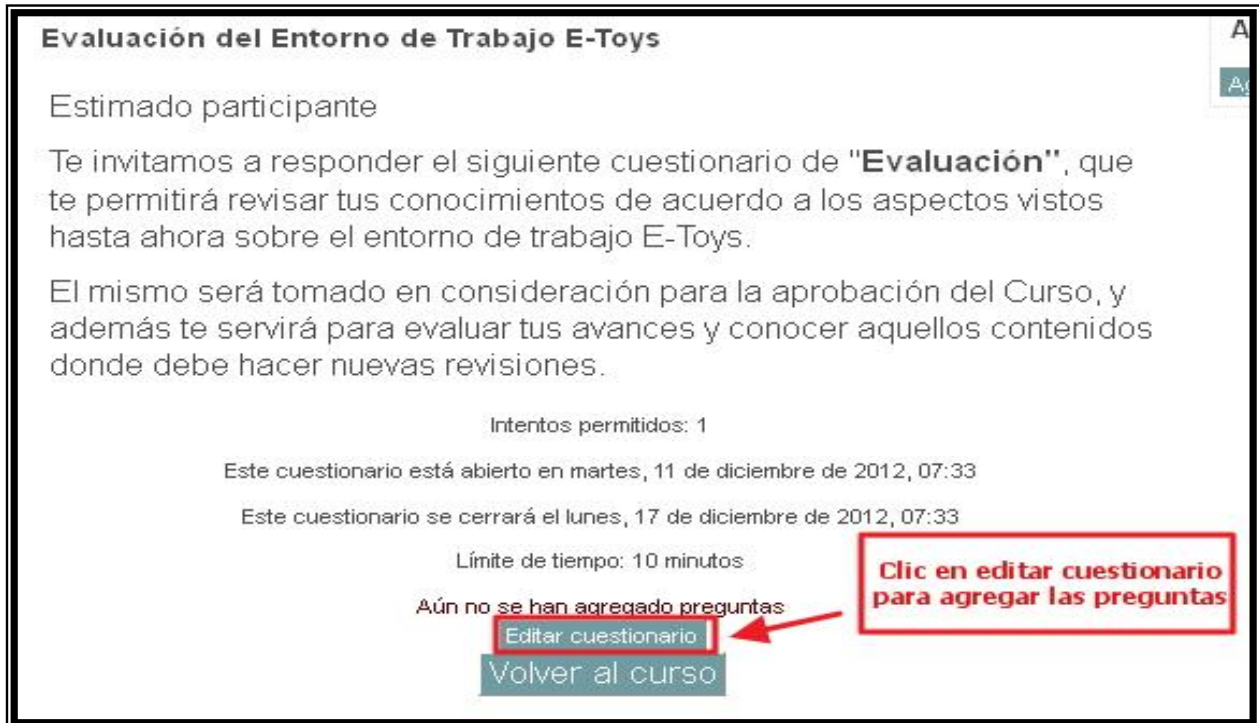


Ilustración 54. Actividad Cuestionario - Editar cuestionario

7. A continuación, en la siguiente ventana haz clic sobre el botón **Agregar una pregunta**.



Ilustración 55. Actividad Cuestionario - Agregar una pregunta

8. En la ventana titulada **Elija un tipo de pregunta a agregar** sigue los siguientes procedimientos: 1) Selecciona la opción **Verdadero y Falso**. 2) después haz clic en el botón **Siguiente**.

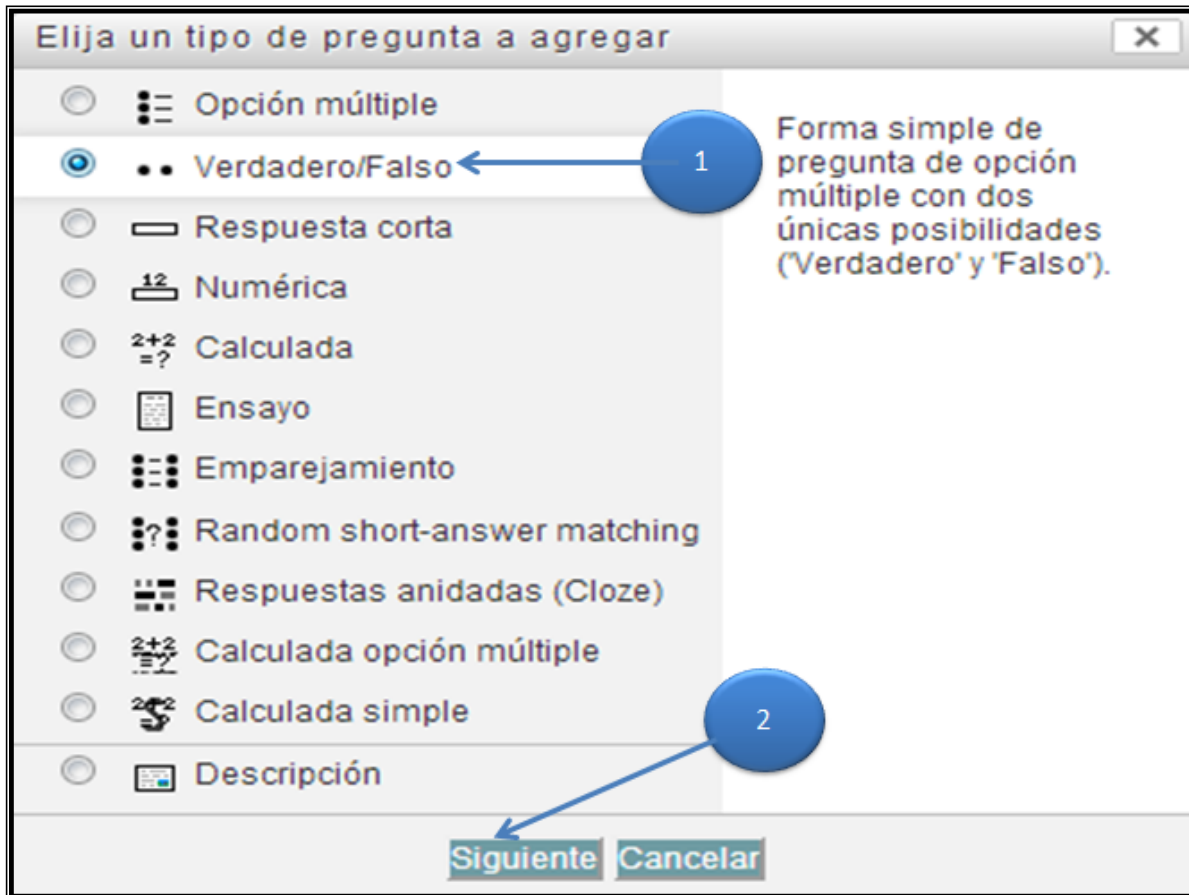


Ilustración 56. Actividad Cuestionario - Tipo de pregunta a agregar

9. A continuación se muestra una ventana similar a esta, en donde editamos las siguientes opciones.

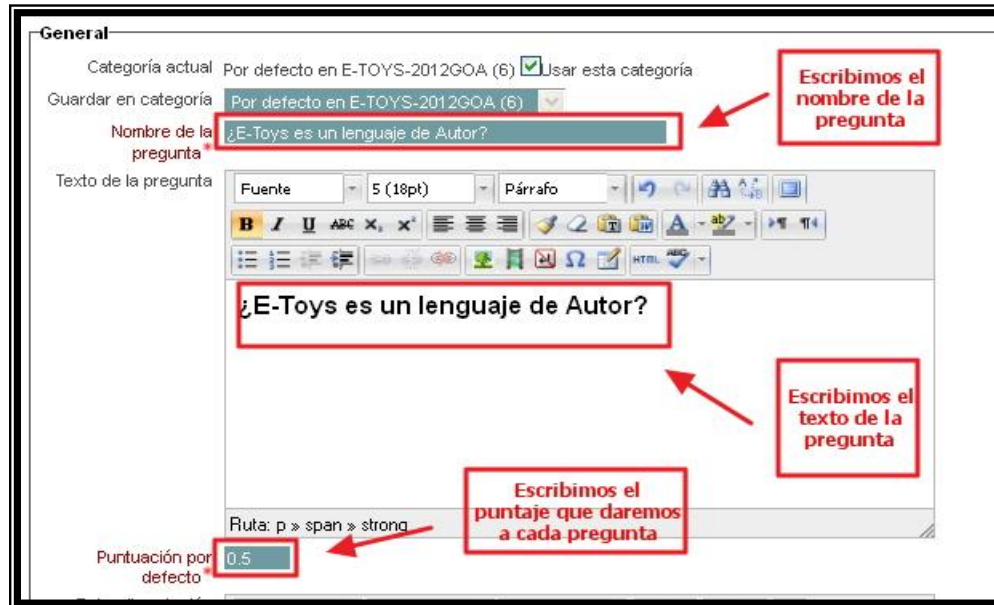


Ilustración 57. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Nombre de la pregunta y puntuación

Continuamos editando las siguientes opciones:

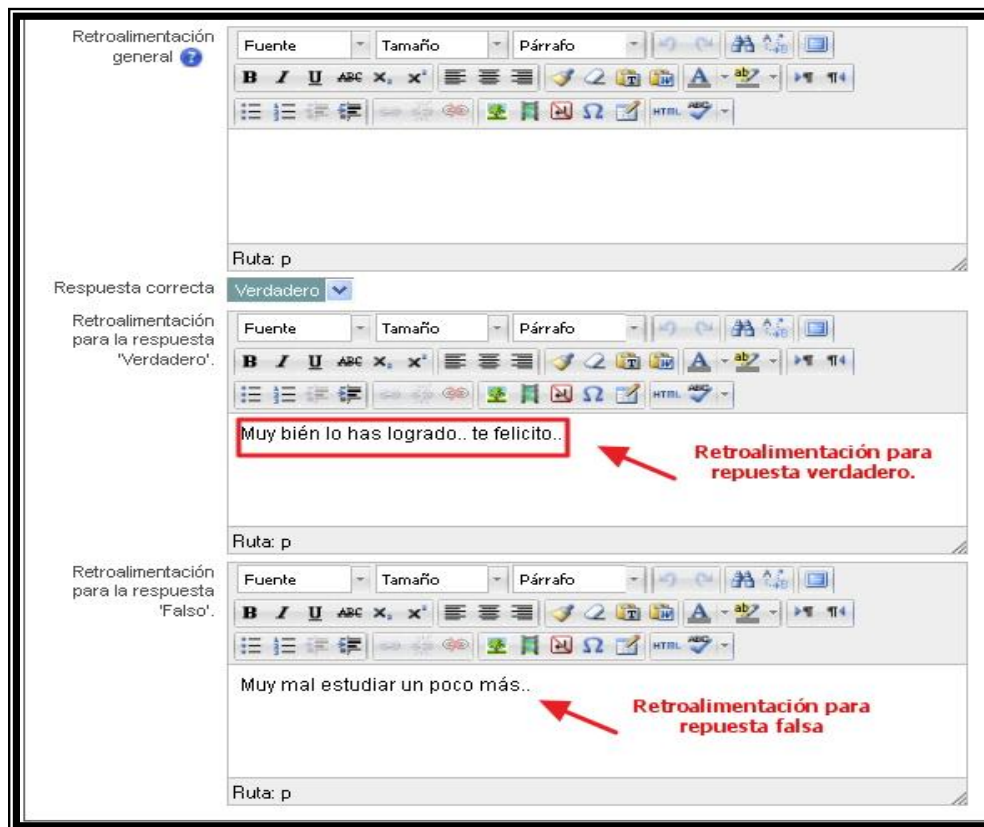


Ilustración 58. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Retroalimentación

Después, haz clic sobre el botón “**Guardar cambios**”

Ilustración 59. Actividad Cuestionario - Configuración de opciones: Guardar Cambios

10. Listo hemos agregado un cuestionario del tipo verdadero y falso.

**Importante:** Al agregar varias preguntas quedará organizada de la siguiente manera para visualizarlo haz lo siguiente: (1) clic en **guardar** (2) y por último haz clic en el enlace **Evaluación del entorno de trabajo E-Toys**.

Ilustración 60. Actividad Cuestionario - Guardar



## 7.6 Anexo 6. Actividad Tarea

1. Ingresamos al aula virtual a través de nuestro nombre de usuario y contraseña.
2. Ingresamos a nuestro curso, en este caso **E-TOYS-2012GOA**
3. En la siguiente ventana haz clic sobre el botón **Activar edición** en el panel derecho de nuestro curso.

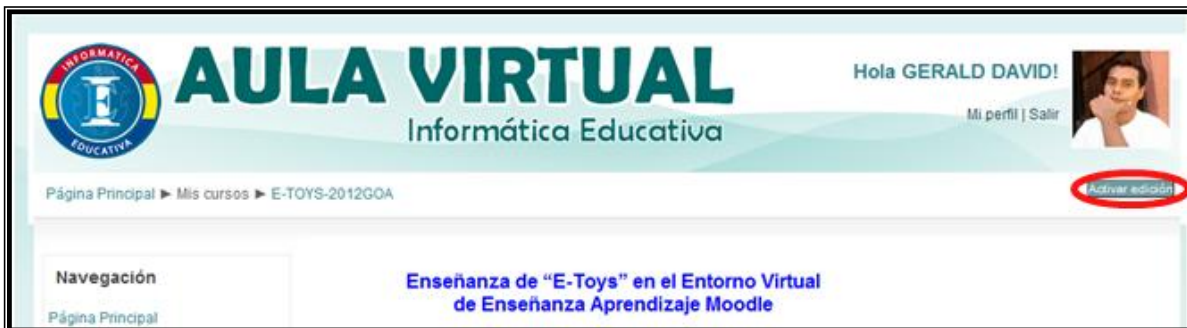


Ilustración 61. Actividad Tarea - Activar edición

4. Haz clic sobre el enlace **+Añadir una actividad o un recurso**, tal como se muestra en la figura.



Ilustración 62. Actividad Tarea - Enlace para Añadir una actividad o un recurso

5. En la ventana que lleva por nombre **Añadir una actividad o un recurso**, (1) selecciona la opción **Subir un solo archivo**, (2) después, haz clic sobre el botón **Agregar**.

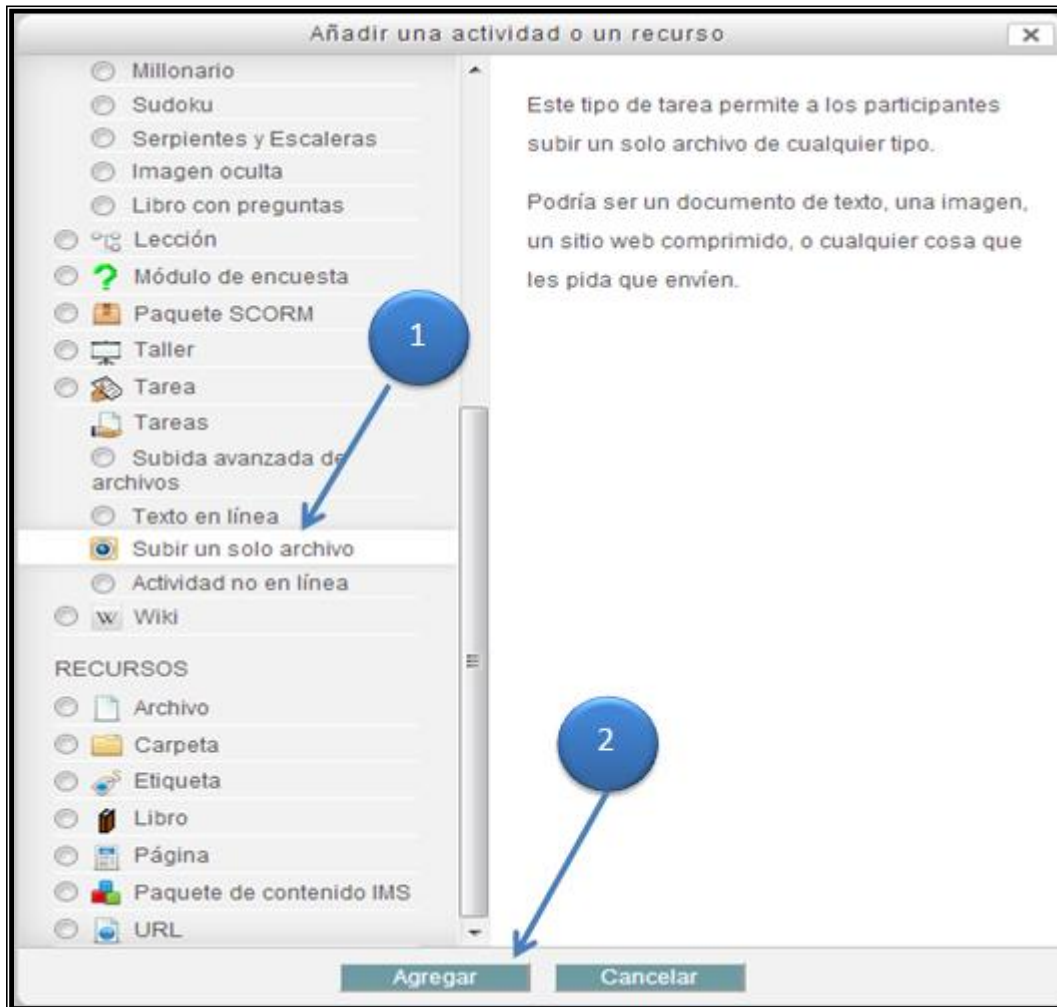


Ilustración 63. Actividad Tarea - Ventana Añadir una actividad o un recurso

6. A continuación en el campo **Nombre de la tarea\*** ingresa el siguiente texto: **Subir guía de trabajo 2**. En el campo **Descripción\*** ingresa el siguiente texto: **Subir guía de trabajo 2**.

**Agredando Tarea (2.2) a ?**

General

Nombre de la tarea\* Subir guía de trabajo 2

Descripción\* Subir guía de trabajo 2

Ruta: p

Muestra la descripción en la página del curso

Disponble desde 20 enero 2013 20 40  Habilitar

Fecha de entrega 27 enero 2013 20 40  Habilitar

Impedir entregas fuera de plazo No

Con estas opciones configuramos el rango de fechas en el que estará disponible la tarea

Ilustración 64. Actividad Tarea - Configuración de opciones: Nombre, Descripción y rango de fechas

Continuando con la configuración de la **Actividad Tarea**, terminaremos con la configuración de las siguientes opciones:

The screenshot displays the configuration interface for an 'Actividad Tarea' (Task Activity) in a learning management system. It is divided into three main sections:

- Calificación (Grading):**
  - Calificación: 4 (dropdown menu)
  - Método de calificación: Calificación simple directa (dropdown menu)
  - Categoría de calificación: Sin categorizar (dropdown menu)
- Subir un solo archivo (Upload a single file):**
  - Permitir volver a entregar: No (dropdown menu)
  - Alertas de email a los profesores: No (dropdown menu)
  - Tamaño máximo: 100Mb (dropdown menu)
- Ajustes comunes del módulo (Common module settings):**
  - Modo de grupo: No hay grupos (dropdown menu)
  - Visible: Mostrar (dropdown menu)
  - Número ID: (text input field)

At the bottom, there are three buttons: 'Guardar cambios y regresar al curso', 'Guardar cambios y mostrar', and 'Cancelar'. A red box highlights the 'Guardar cambios y mostrar' button with the text: 'Para finalizar, haz clic en el botón "Guardar cambios y mostrar"'. Another red box highlights the 'Calificación' dropdown menu with the text: 'A través de esta lista desplegable, configuraremos la calificación que tendrá la tarea.'

Ilustración 65. Actividad Tarea - Configuración de opciones: Calificación y Guardar

Listo, ya hemos creado y configurado la actividad Tarea.