



UNIVERSIDAD NACIONAL  
DE EDUCACION  
Enrique Guzmán y Valle



# MANUAL DE USUARIO

## AULA VIRTUAL

# ÍNDICE

- 1. Introducción**
- 2. Ingreso al sistema**
- 3. Contenido del curso**
- 4. Añadir un recurso**
  - 4.1 Banner o imagen
  - 4.2 Video
  - 4.3 Archivo
  - 4.3 Carpeta
- 5. Añadir una actividad**
  - 5.1 Tarea
  - 5.2 Foro
  - 5.3 Cuestionario



# 1. INTRODUCCIÓN



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

En el marco del fortalecimiento de la enseñanza apoyada por tecnologías digitales, la plataforma Moodle se ha convertido en el aula virtual institucional de nuestra universidad, ofreciendo a los docentes un entorno flexible, seguro y eficiente para la gestión de sus asignaturas. Moodle no solo permite organizar contenidos, actividades y evaluaciones, sino que también fomenta la participación activa del estudiante, la comunicación efectiva y el seguimiento personalizado del aprendizaje.

Esta Guía Moodle para Docentes de la UNE EGYV ha sido elaborada con el propósito de brindar una orientación práctica y sistemática sobre el uso de la plataforma, en línea con los estándares institucionales y las buenas prácticas pedagógicas en entornos virtuales. Su contenido está estructurado para acompañar al docente en cada etapa de la experiencia educativa: desde el ingreso al aula virtual y la configuración básica del curso, hasta la incorporación de recursos, el diseño de actividades interactivas, el uso de herramientas de retroalimentación y la evaluación del desempeño estudiantil.

El documento está dirigido tanto a docentes que se inician en el uso de Moodle como a aquellos que buscan optimizar y diversificar sus estrategias de enseñanza virtual. A través de explicaciones claras, ejemplos ilustrativos y recomendaciones técnicas, esta guía se convierte en un recurso de consulta permanente para apoyar la innovación educativa y contribuir a una experiencia de aprendizaje más inclusiva, significativa y alineada con los objetivos académicos de nuestra institución.

Nuestra universidad reafirma así su compromiso con una educación superior de calidad, integrando soluciones tecnológicas que potencien la labor docente y garanticen una formación pertinente, actualizada y centrada en el estudiante.

## **2. INGRESO AL SISTEMA**



Universidad Nacional de Educación  
Enrique Guzmán y Valle  
Alma Mater del Magisterio Nacional

## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Para iniciar el proceso ingrese a la página web de la UNE:

<https://www.une.edu.pe/uneweb/>

Dentro de la página buscar y seleccionar la opción AULA VIRTUAL.



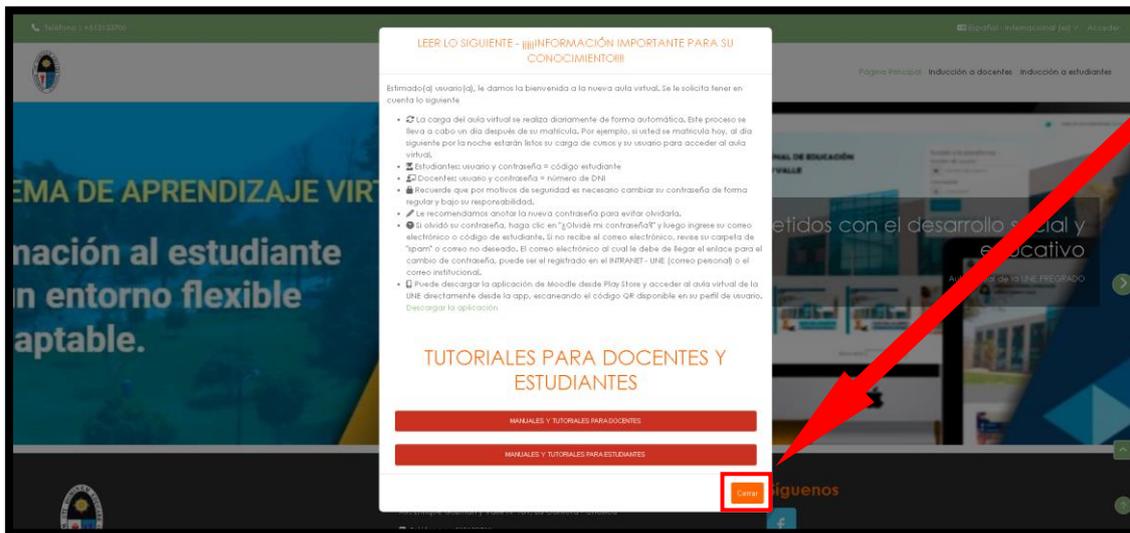
A continuación, visualizará lo siguiente, seleccionar AULA VIRTUAL PREGRADO.



Se mostrará un cuadro con una serie de indicaciones que se aconseja seguir. Además, encontrará el acceso a los manuales de usuario y tutoriales. Seleccionar CERRAR.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS



En la siguiente pantalla, seleccionar la opción ACCEDER.



Se mostrará la pantalla de inicio de sesión, ingresar su nombre de usuario (1) y contraseña (2) en los campos correspondientes.



## Entrar a Aula Virtual - UNE PREGRADO

Nombre de usuario (1)

Contraseña (2)

Acceder

[¿Olvidó su contraseña?](#)

### Registrarse como usuario ---INFORMACIÓN IMPORTANTE--- (3)

- Ingrese su código de estudiante o, en caso de ser docente, su número de DNI. Recuerde que por motivos de seguridad es necesario cambiar su contraseña de forma regular y bajo su responsabilidad.
- Le recomendamos anotar la nueva contraseña para evitar olvidarla.
- Si en algún momento necesita recuperar su contraseña, haga clic en "¿Olvidó su contraseña?" y siga los pasos indicados. El enlace para recuperar su contraseña será enviado al correo institucional o al correo registrado en el INTRAUNET UNE.

Por defecto tanto su nombre de **USUARIO** y **CONTRASEÑA** es número de **DNI**.

\*Se recomienda cambiar la contraseña luego del primer inicio de sesión.

\*Leer detenidamente la sección **INFORMACIÓN IMPORTANTE (3)**.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Si los datos ingresados son correctos, visualizará la página principal del aula virtual.



- (1) Encabezado de la página.
- (2) Menú principal de la plataforma.
- (3) Sección de cursos matriculados.
- (4) Filtros para búsqueda de cursos.

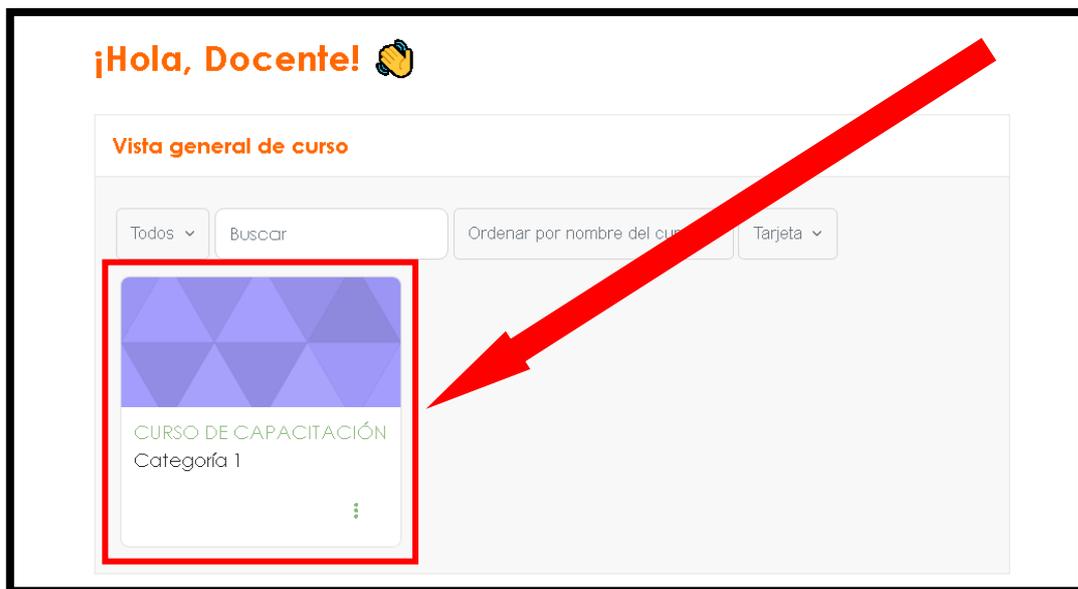
## **3. CONTENIDO DEL CURSO**



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

A continuación, se explica como acceder al contenido de los cursos y modificarlo, pudiendo añadir recursos (archivos, imágenes, videos, enlaces, etc.) o actividades (tareas, foros, cuestionarios, etc.).

Seleccionar un curso para ver su contenido.



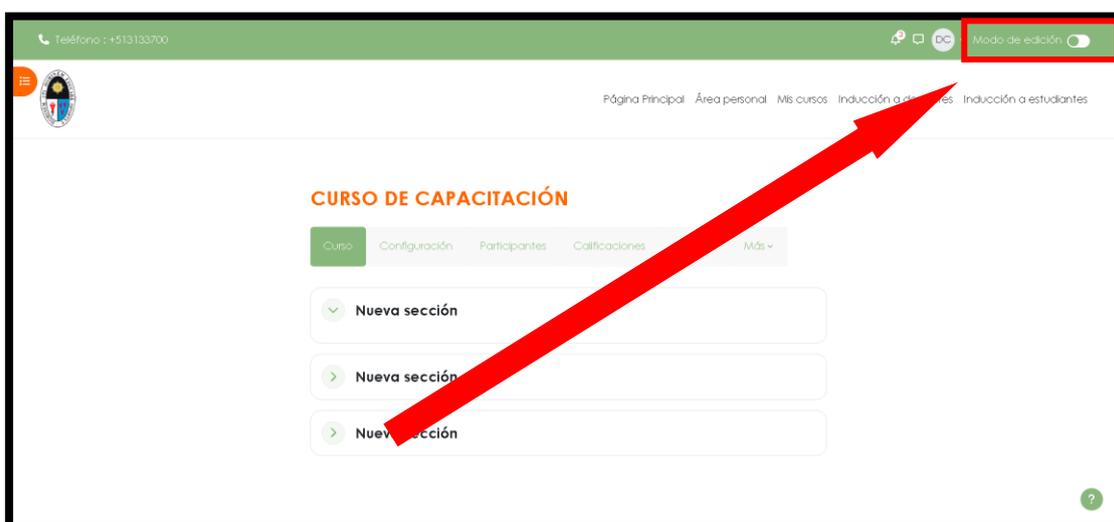
El contenido del curso se agrupa por secciones ordenadas de manera vertical (1). Además, podrá ver los participantes, calificaciones entre otros, a través del submenú de cada curso (2).





## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Para modificar el contenido del curso deberá activar el botón MODO DE EDICIÓN ubicado en la parte superior derecha de la pantalla.



Se habilitarán nuevas opciones, entre ellas las de cambiar el nombre de las secciones (1) y agregar actividades y/o recursos (2).



Para cambiar el nombre de la sección, seleccionar el ícono del lápiz, a continuación, verá lo siguiente.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

The screenshot shows the 'CURSO DE CAPACITACIÓN' interface. At the top right, there is a button 'Acciones masivas' with a pencil icon. Below it is a navigation bar with tabs: 'Curso' (highlighted), 'Configuración', 'Participantes', 'Calificaciones', 'Informes', and 'Más'. A text input field is present with the placeholder text 'Esc para cancelar, Enter para finalizar'. A red arrow points to this field with the text 'Ingresar nombre'. To the right of the input field is a button 'Expandir todo' with a three-dot menu icon.

\*La primera sección se nombrará **GENERAL** y contendrá información del curso (banner, sílabo, mensaje de bienvenida, etc.).

\*Las siguientes secciones deberán ser nombradas de acuerdo a la semana correspondiente (**SEMANA 1**, **SEMANA 2**, **SEMANA 3...**).

Ingresar el nombre de la sección y presionar la tecla ENTER.

This screenshot shows the same interface as the previous one, but the text input field now contains the word 'General' with a pencil icon. A red arrow points to the text with the text 'El nombre cambió de "Nueva sección" a "General"'. The 'Expandir todo' button is still visible to the right.

Además, si se desplaza al final de la página, verá la opción **AÑADIR SECCIÓN** que le permitirá añadir nuevas secciones.

The screenshot shows the 'Nueva sección' interface. At the top, there is a dropdown menu with 'Nueva sección' and a pencil icon. Below it is a button '+ Añadir una actividad o un recurso'. At the bottom, there is a button '+ Añadir sección' which is highlighted with a red box and a red arrow pointing to it.

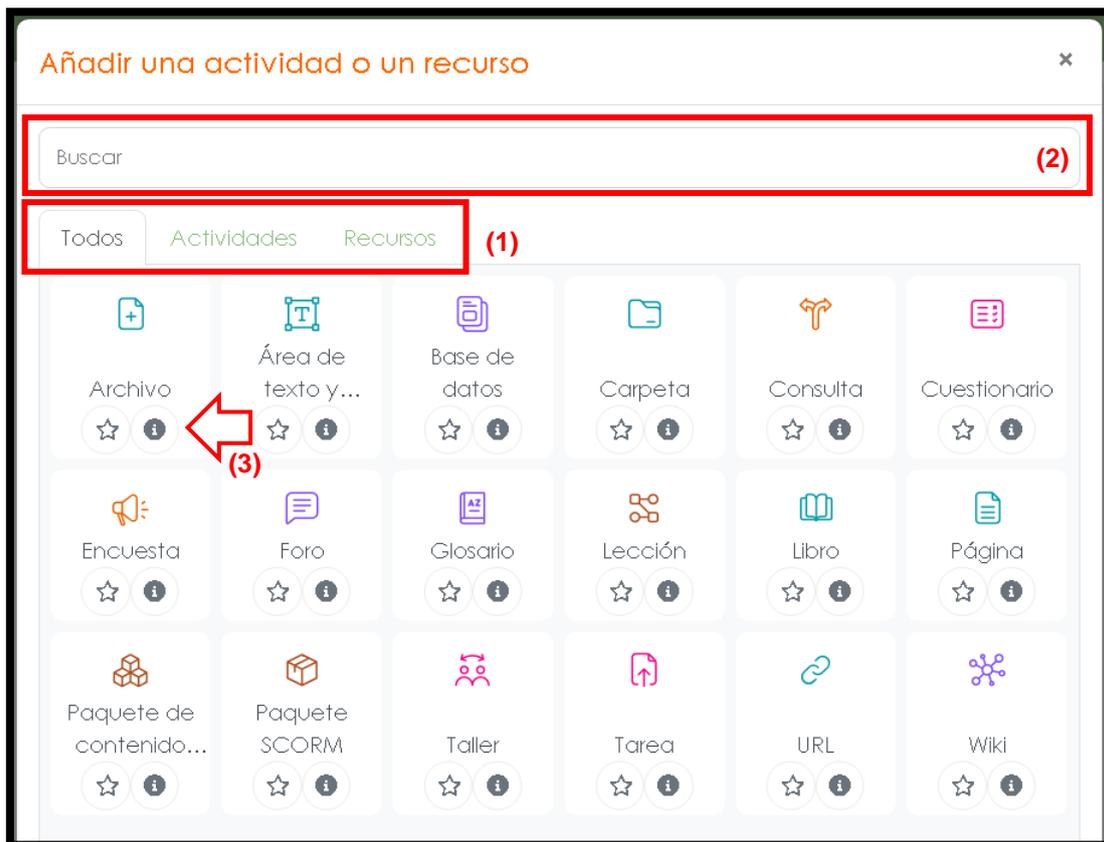


## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Para agregar una actividad o recurso, seleccionar **AÑADIR UNA ACTIVIDAD O UN RECURSO**.



Visualizará la siguiente ventana.



\*Puede filtrar el contenido seleccionando las pestañas **TODOS**, **ACTIVIDADES** o **RECURSOS** según convenga (1), o también usando la barra **BUSCAR** (2).

\*Para más detalles acerca de cada actividad o recurso, seleccionar el botón de información ubicado al lado de la estrella. (3).

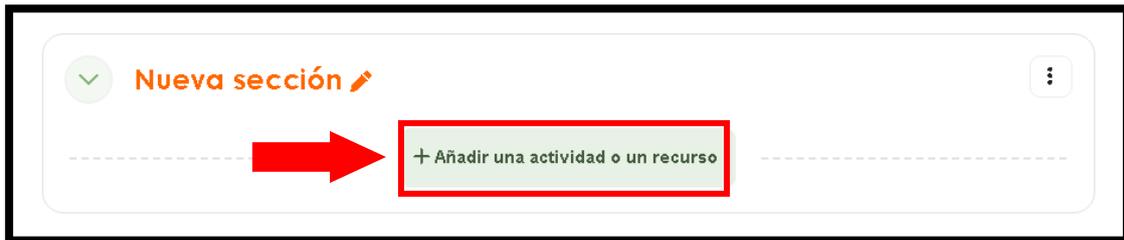
## **4. AÑADIR UN RECURSO**



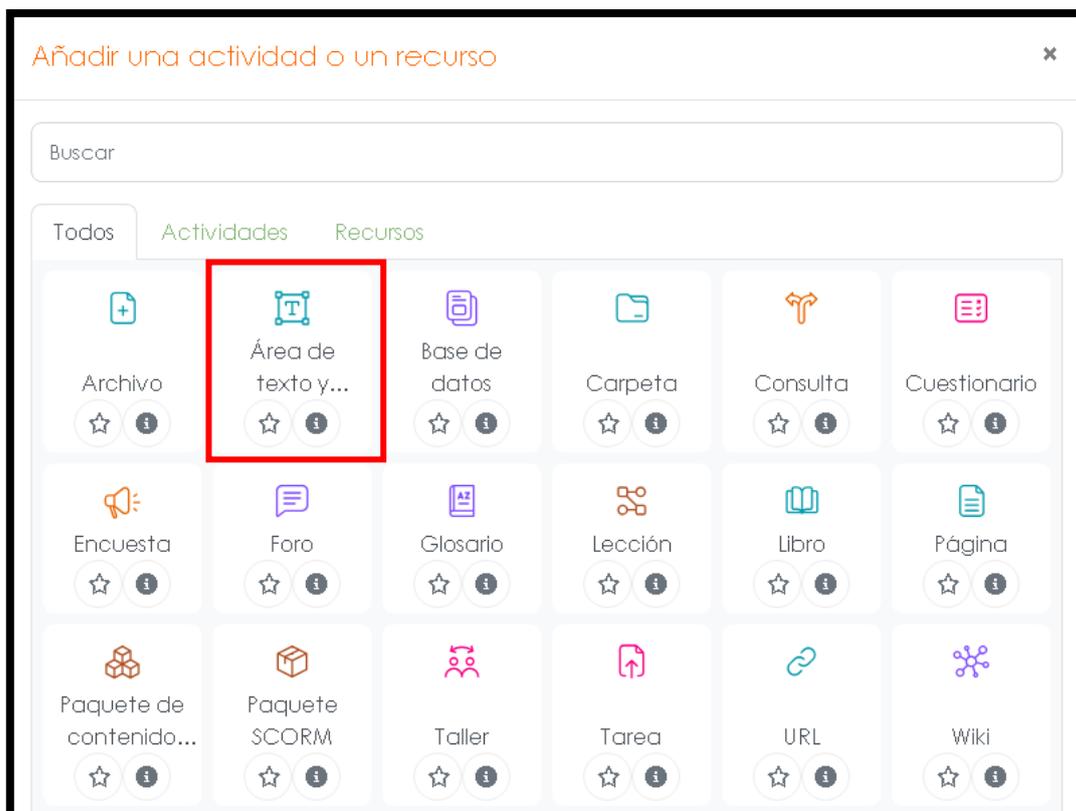
## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 4.1. BANNER O IMAGEN.

Ubicarse en el contenido del curso que desea modificar, posteriormente seleccionar AÑADIR UN RECURSO O ACTIVIDAD



Para subir una imagen, seleccionar la opción AREA DE TEXTO Y MEDIOS.



En la siguiente pantalla podrá asignar un nombre a la imagen (opcional), y añadir la imagen que desea publicar seleccionando el botón que contiene el ícono de un paisaje.



UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS



A continuación, visualizará la siguiente pantalla.

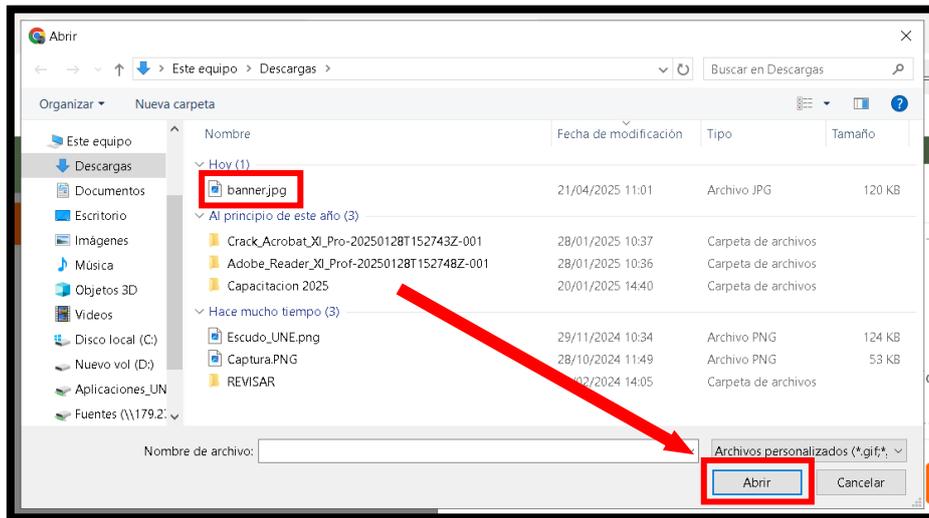


\*Puede cargar una imagen de su dispositivo seleccionando el área encerrada por líneas discontinuas (1), o si lo prefiere añadir la URL de una imagen que se encuentre en internet (2).

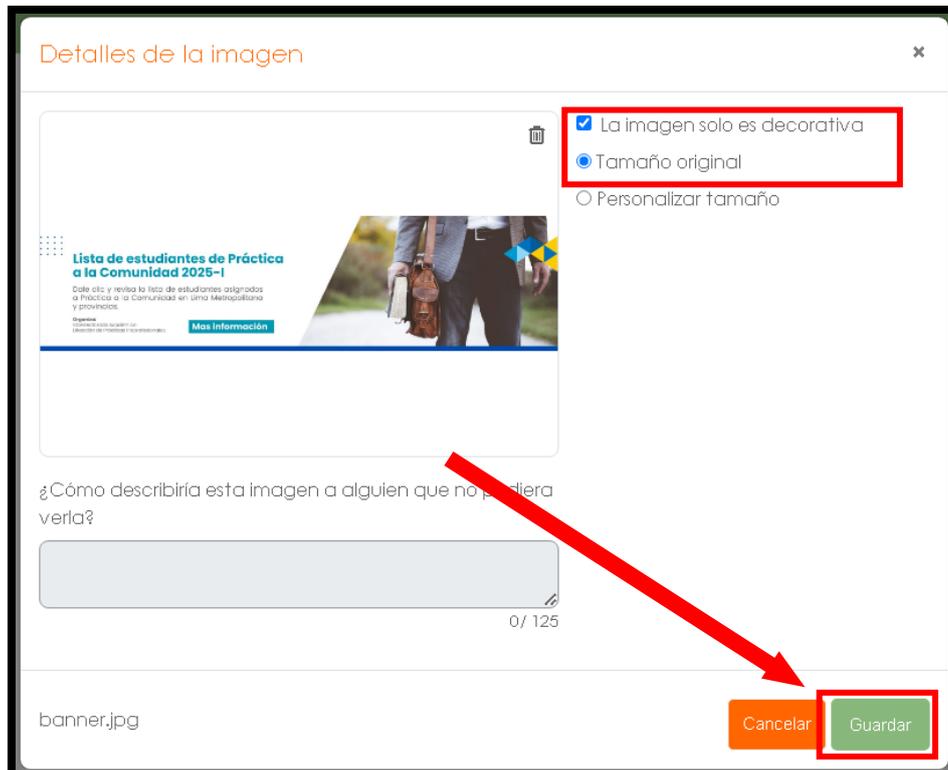


## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Si escoge la opción (1), se abrirá el explorador de Windows en donde deberá ubicar la imagen que desea subir. Seleccionar y pulsar ABRIR.



Se cargará una vista previa de la imagen, seleccionar las opciones LA IMAGEN SOLO ES DECORATIVA y TAMAÑO ORIGINAL. Después seleccionar GUARDAR.





## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Por último, seleccionar **GUARDAR CAMBIOS Y REGRESAR AL CURSO** para publicar la imagen en la sección.

The screenshot shows a form with two sections: 'Marcas' and 'Competencias'. Below these sections is a checkbox labeled 'Enviar notificación de actualización de contenido' with a question mark icon. At the bottom of the form are two buttons: 'Guardar cambios y regresar al curso' (highlighted with a red box and a red arrow) and 'Cancelar'.

La imagen se visualizará en la sección correspondiente.

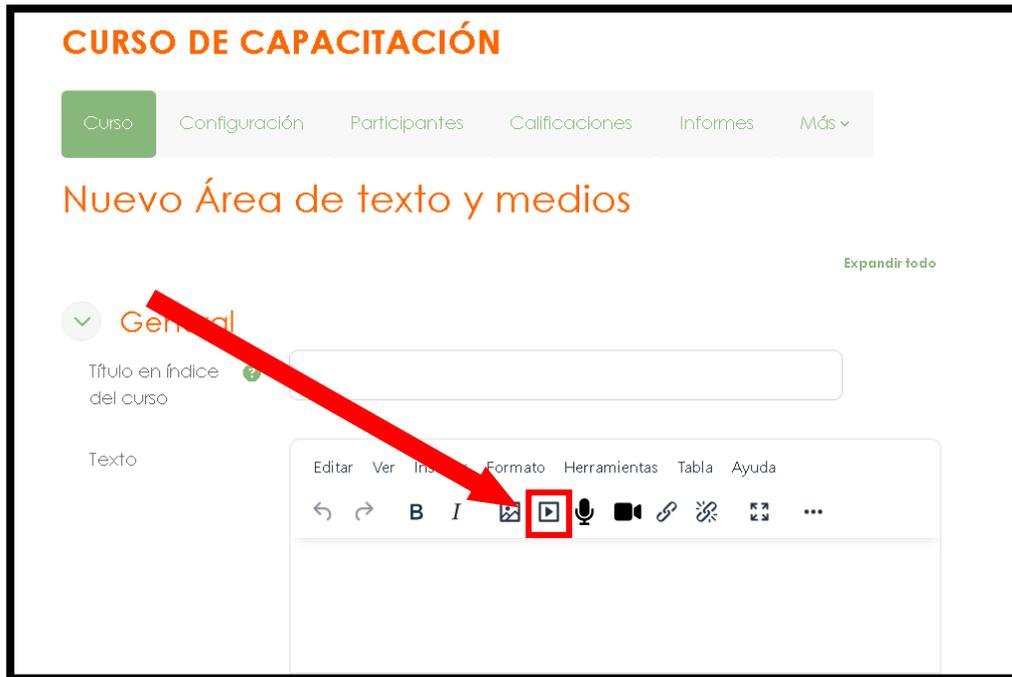
The screenshot shows a course page titled 'CURSO DE CAPACITACIÓN'. The page has a navigation menu with 'Curso', 'Configuración', 'Participantes', 'Calificaciones', 'Informes', and 'Más'. Below the menu is a 'General' section with a 'Colapsar todo' button. A red arrow points to a notification card titled 'Lista de estudiantes de Práctica a la Comunidad 2025-I'. The card contains the text: 'Dale clic y revisa la lista de estaciones asignadas a Práctica a la Comunidad en Lima Metropolitana y provincias.' and a 'Mis información' button. The card also features an image of a person walking with a bag.



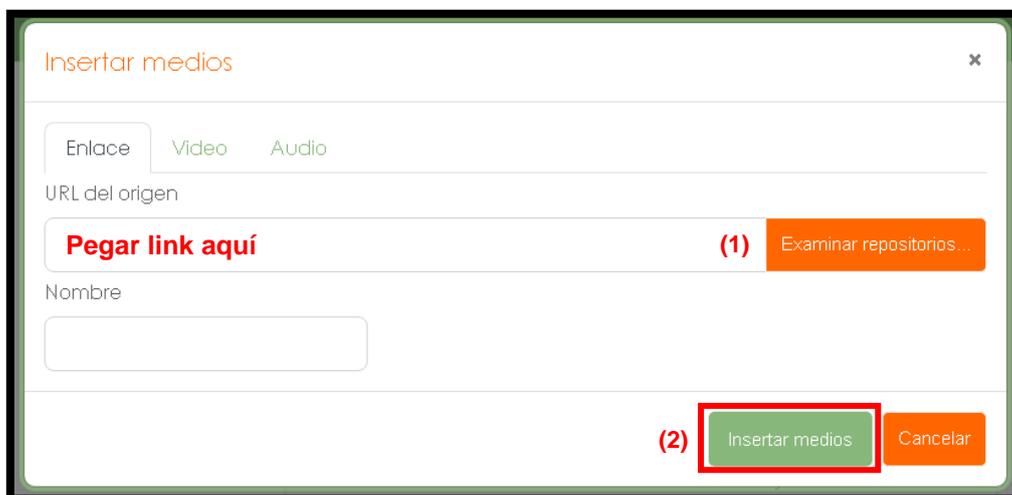
## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 4.2. VIDEO.

Para añadir un video deberá seguir el mismo procedimiento que el de una imagen, con la diferencia que debe seleccionar el siguiente ícono.



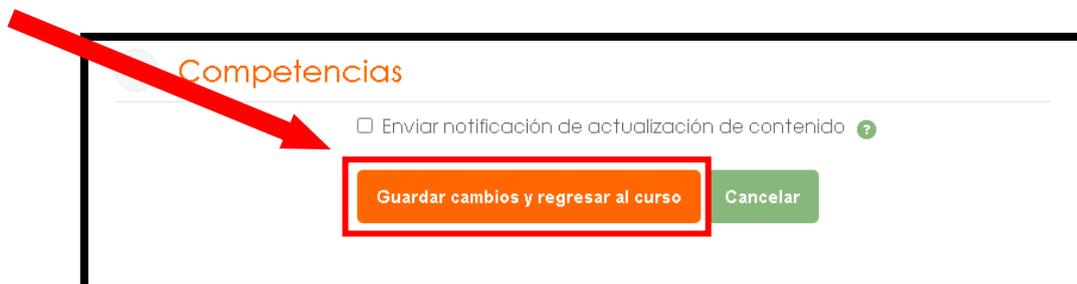
En la siguiente pantalla, ingresar el URL del video (1) que desea añadir y seleccionar INSERTAR MEDIOS (2).



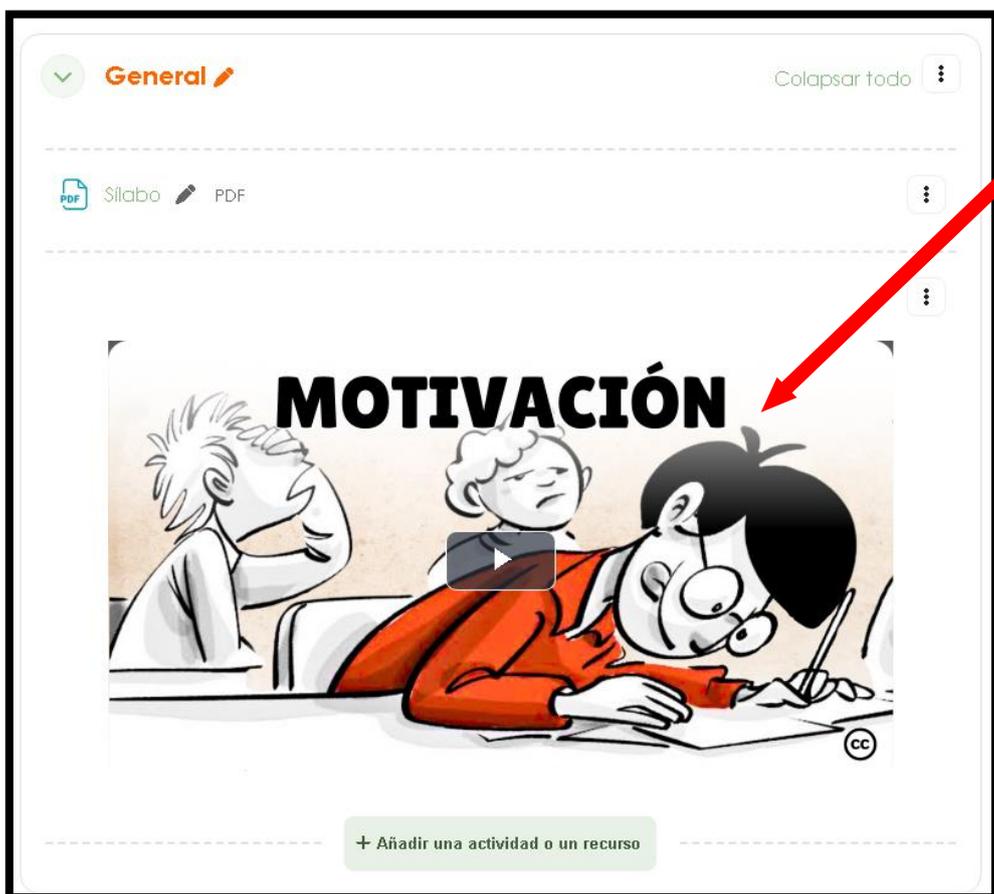


## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Por último, seleccionar GUARDAR CAMBIOS Y REGRESAR AL CURSO.



Se visualizará el video en la sección correspondiente.

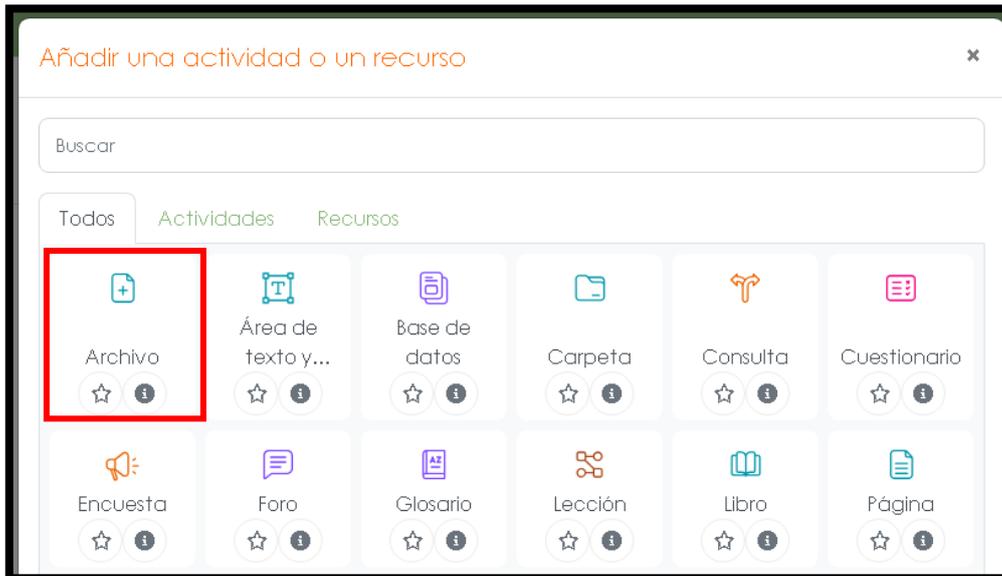




## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 4.3. ARCHIVO.

Para añadir un archivo (PDF, Word, Excel, Powerpoint, etc), seleccionar ARCHIVO.



A continuación, visualizará los campos NOMBRE (1), DESCRIPCIÓN (2), los cuales deberá completar.





## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

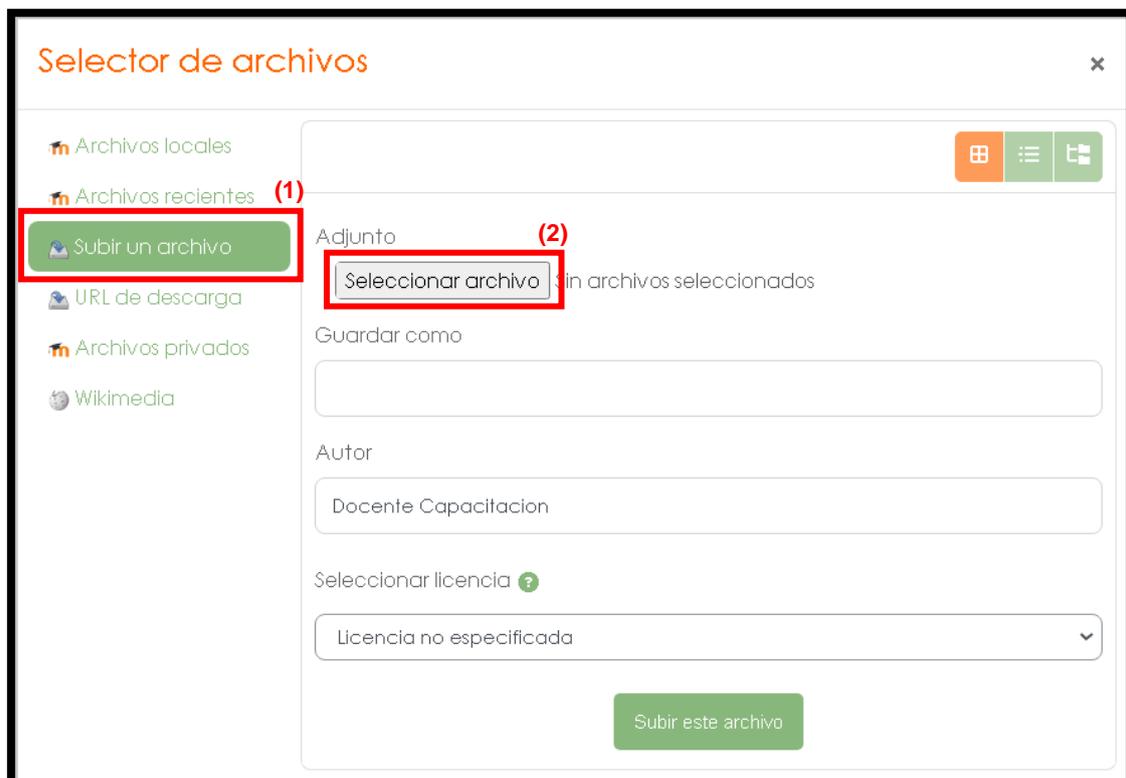
\*Los campos con el símbolo “!” son obligatorios.

Desplazarse a la sección SELECCIONAR ARCHIVOS, presionar el botón “+” (1), o puede arrastrar y soltar el archivo en el área encerrada por líneas discontinuas (2).



\*El archivo debe tener un tamaño máximo de 10MB.

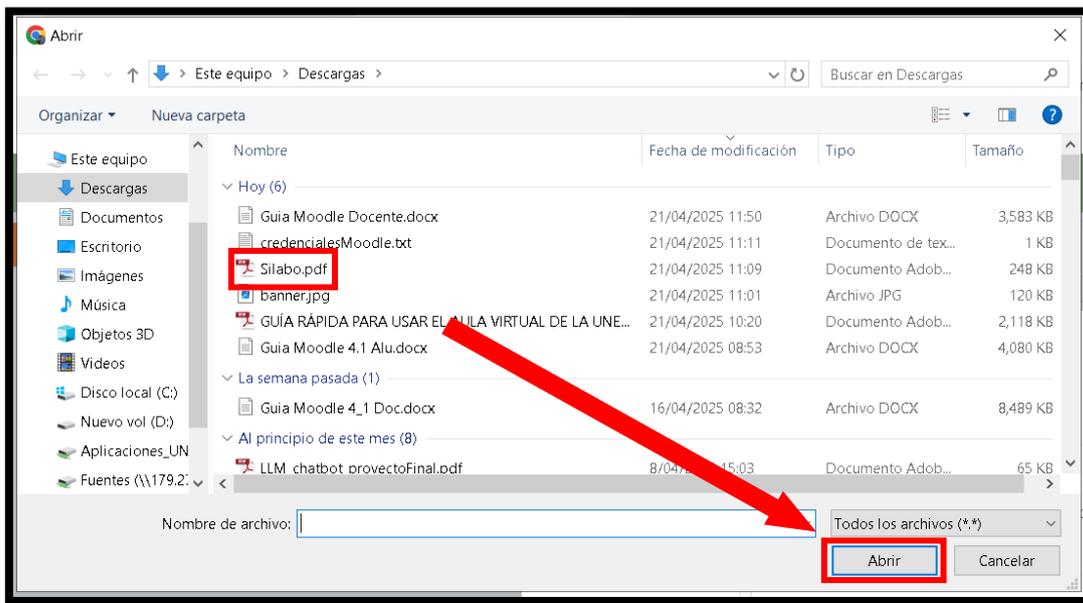
En la siguiente pantalla, seleccionar SUBIR UN ARCHIVO (1) y luego SELECCIONAR UN ARCHIVO (2).



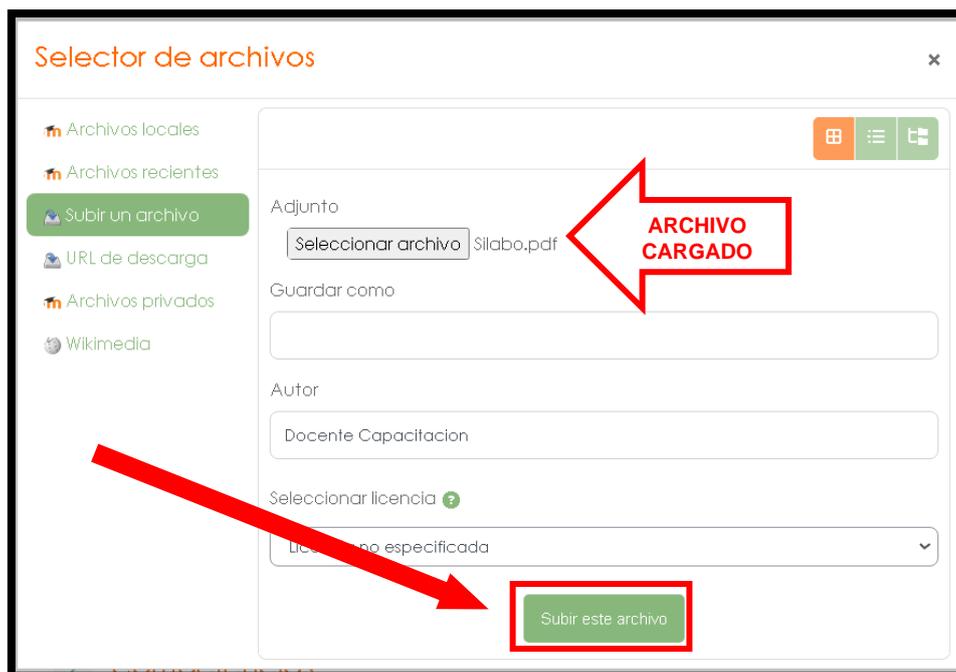


## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Se abrirá el explorador de Windows, donde deberá buscar el archivo que desea publicar y seleccionar ABRIR.



Verificar que el archivo se cargó correctamente. Luego seleccionar SUBIR ESTE ARCHIVO.





## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Por último, seleccionar **GUARDAR CAMBIOS Y VOLVER AL CURSO**.



El archivo se visualizará en la sección correspondiente.



Puede repetir los mismos pasos para subir archivos con distintos formatos.



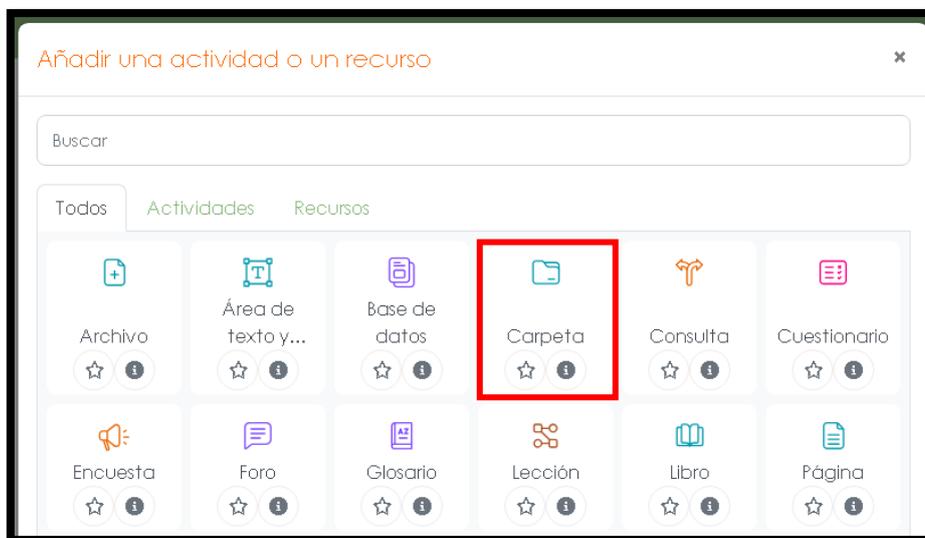


## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 4.4. CARPETA.

Puede crear carpetas dentro de cada sección para organizar de mejor manera los archivos que sube al portal.

Seleccionar la opción CARPETA.



Visualizará los campos NOMBRE (1) y DESCRIPCION (2).

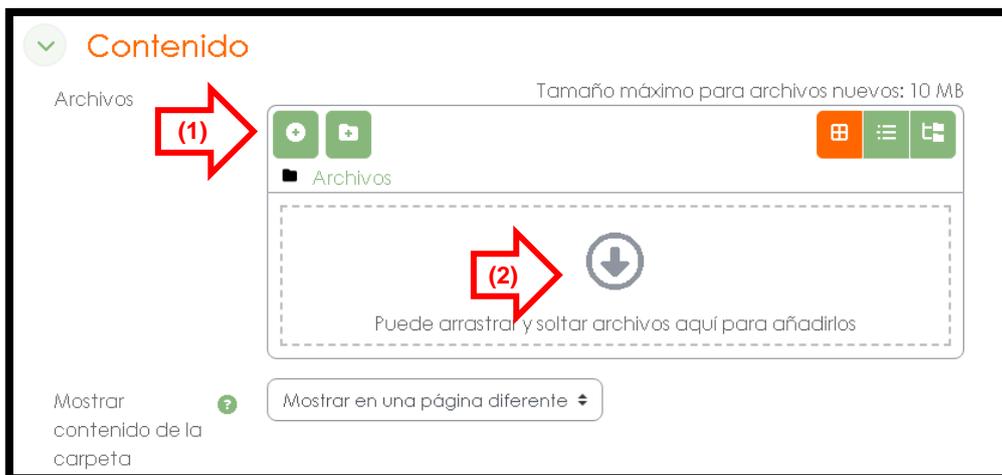




## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

\*El campo NOMBRE será el nombre que se le asigne a la carpeta, en el campo DESCRIPCIÓN puede agregar un breve detalle acerca del contenido de la carpeta.

Para agregar archivos a la carpeta seleccione el botón “+” (1) o arrastre y suelte dentro del área marcada con líneas discontinuas (2).



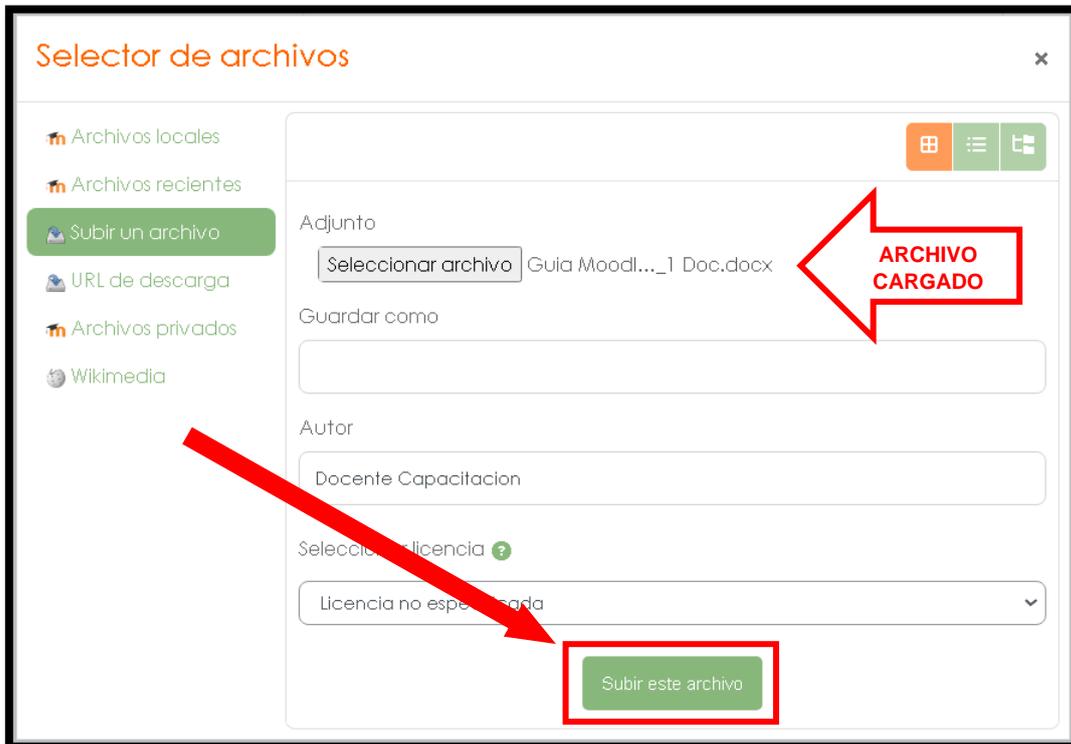
Visualizará la siguiente ventana, donde deberá seleccionar las opciones SUBIR ARCHIVO (1) y SELECCIONAR ARCHIVO (2).



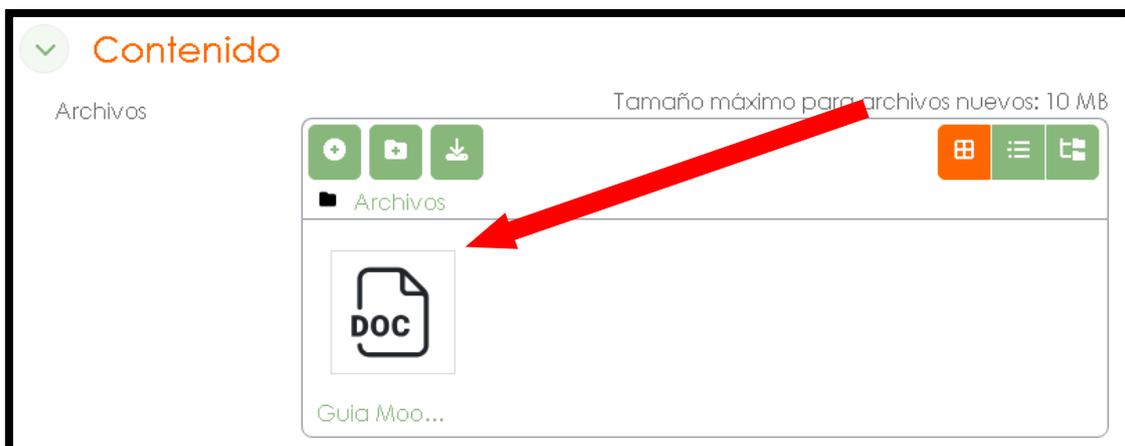


## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Verificar que se cargó correctamente el archivo y seleccionar SUBIR ESTE ARCHIVO.

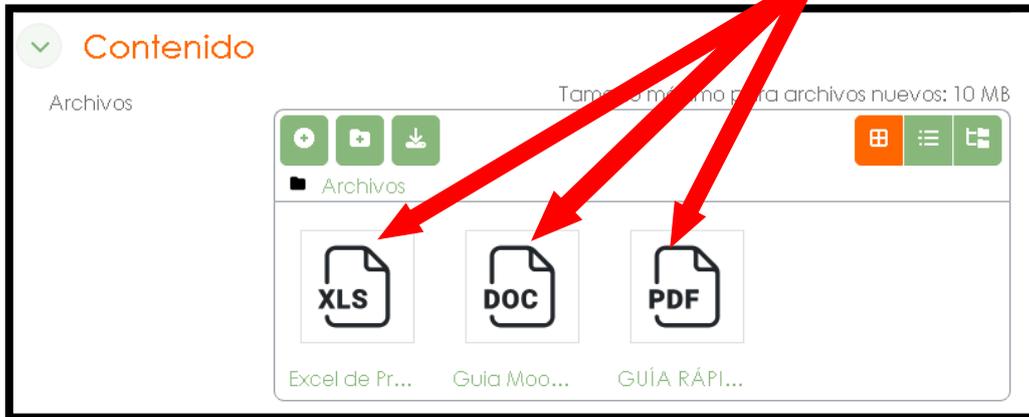


Visualizará el archivo cargado. Puede repetir este proceso para añadir más archivos.

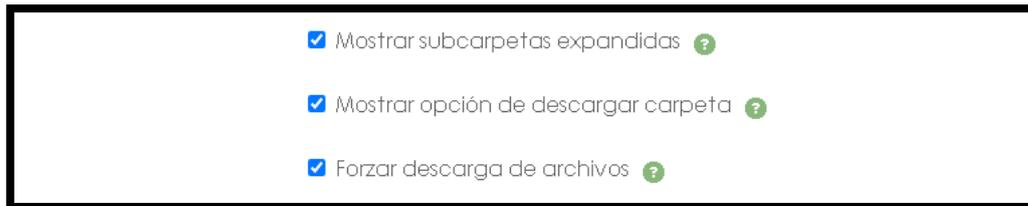




## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS



Verificar que las siguientes opciones estén activadas.



Finalmente seleccionar **GUARDAR CAMBIOS Y REGRESAR AL CURSO**.



Visualizará la carpeta dentro de la sección correspondiente.



## **5. AÑADIR UNA ACTIVIDAD**



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 5.1. TAREA.

Seleccionar la opción TAREA.

Añadir una actividad o un recurso

Buscar

Todos Actividades Recursos

Archivo	Área de texto y...	Base de datos	Carpeta	Consulta	Cuestionario
Encuesta	Foro	Glosario	Lección	Libro	Página
Paquete de contenido...	Paquete SCORM	Taller	<b>Tarea</b>	URL	Wiki

A continuación, visualizará lo siguiente.



## CURSO DE CAPACITACIÓN

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

### Nuevo Tarea

[Expandir todo](#)

▼ **General**

Nombre de la tarea ⓘ **(1)**

Descripción

Editar Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ayuda

↶ ↷ **B I** 🖼️ 📺 🎤 🎥 🔗 🗑️ 📄 ⋮

**(2)**

0 palabras Build with [tinyMCE](#)

Muestra la descripción en la página del curso ⓘ

Instrucciones de actividad ⓘ

Editar Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ayuda

↶ ↷ **B I** 🖼️ 📺 🎤 🎥 🔗 🗑️ 📄 ⋮

**(3)**

0 palabras Build with [tinyMCE](#)

Archivos adicionales ⓘ Tamaño máximo para archivos nuevos: 10 MB

**(4)** Archivos

📄 📄 📄

⬇️

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Mostrar sólo archivos durante el envío. ⓘ

- (1) NOMBRE DE LA TAREA indica el nombre con el que se publicará la tarea en el aula virtual.
- (2) DESCRIPCIÓN puede agregar un breve detalle acerca de la tarea.
- (3) INSTRUCCIONES DE LA ACTIVIDAD debe realizar las indicaciones de la tarea.
- (4) ARCHIVOS ADICIONALES puede adjuntar archivos que complementen la actividad.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Desplazarse hacia abajo para visualizar más opciones de configuración de la tarea.

- > Disponibilidad
- > Tipos de entrega
- > Tipos de retroalimentación
- > Configuración de entrega
- > Configuración de entrega por grupo
- > Avisos
- > Calificación
- > Ajustes comunes del módulo
- > Restricciones de acceso
- > Condiciones de finalización de actividad
- > Marcas
- > Competencias

Enviar notificación de actualización de contenido ?

En la sección DISPONIBILIDAD podrá configurar los plazos de entrega de la tarea.

### Disponibilidad

Permitir entregas ?  Habilitar 22 ▾ abril ▾ 2025 ▾ 00 ▾ 00 ▾ 📅 desde

Fecha de entrega (1) ?  Habilitar 29 ▾ abril ▾ 2025 ▾ 00 ▾ 00 ▾ 📅

Fecha límite ?  Habilitar 22 ▾ abril ▾ 2025 ▾ 10 ▾ 41 ▾ 📅

Recordarme calificar en ?  Habilitar 6 ▾ mayo ▾ 2025 ▾ 00 ▾ 00 ▾ 📅

Mostrar siempre la descripción ?



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Cada campo tiene una breve descripción la cual se visualizará si selecciona el ícono con el símbolo “?” (1).

En la sección TIPOS DE ENTREGA puede configurar el formato que deben tener los archivos que suban los estudiantes, así como la cantidad de archivos que pueden subir y el tamaño de los mismos.

### Tipos de entrega

Tipos de entrega  Texto en línea ?  Archivos enviados ?

Número máximo de archivos subidos

Tamaño máximo de la entrega

Tipos de archivo aceptados   No hay selección

Si desea que el archivo de entrega tenga un formato específico deberá seleccionar el botón ELEGIR, a continuación, se mostrará un cuadro con los formatos entre los que puede elegir.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### Tipos de archivo aceptados

- Todos los tipos de archivo
- Archivos de audio .aac .aif .aiff .aifc .au .flac .m3u .mp3 .m4a .oga .ogg .ra .ram .rm .wav .wma [Expandir](#)
- Archivos de audio compatibles con navegadores de forma nativa .aac .flac .mp3 .m4a .oga .ogg .wav [Expandir](#)
- Archivos de audio utilizados en la web .aac .flac .mp3 .m4a .oga .ogg .ra .wav [Expandir](#)
- Archivos de documentos .doc .docx .epub .gdoc .odt .ott .oth .pdf .rtf [Expandir](#)
- Archivos de fichero .7z .bdoc .cdoc .ddoc .gtar .tgz .gz .gzip .hqx .rar .sit .tar .zip [Expandir](#)
- Archivos de hoja de cálculo .csv .gsheet .ods .ots .xls .xlsx .xism [Expandir](#)
- Archivos de imagen .ai .bmp .gdraw .gif .ico .jpe .jpeg .jpg

[Cancelar](#) [Guardar cambios](#)

En la sección TIPOS DE RETROALIMENTACIÓN puede configurar la manera en que realizará observaciones a sus alumnos y cómo se visualizarán en el aula virtual.

### Tipos de retroalimentación

Tipos de retroalimentación

- Comentarios de retroalimentación ?
- Anotar PDF ?
- Hoja de calificaciones externa ?
- Archivos de retroalimentación ?

Comentario en línea ?



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

En la sección CONFIGURACIÓN DE ENTREGA podrá configurar la cantidad de intentos permitidos para la tarea.

### Configuración de entrega

Requiere que los alumnos pulsen el botón de envío  No

Es necesario que los estudiantes acepten las condiciones de entrega  No

Intentos permitidos

En la sección CONFIGURACIÓN DE ENTREGA POR GRUPO podrá configurar si la tarea puede ser realizada de manera grupal.

### Configuración de entrega por grupo

Entrega por grupos  No

\*Esta opción viene deshabilitada por defecto.

En caso de habilitar la opción anterior, visualizará nuevas opciones la misma sección.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### ✓ Configuración de entrega por grupo

Entrega por grupos ?

Se requiere formar parte de un grupo para realizar la entrega ?

Se requiere que todos los miembros del grupo entreguen ?

Agrupamiento para los grupos ?

En la sección AVISOS puede configurar si desea recibir o enviar notificaciones a los alumnos cuando se realice un cambio en la entrega.

### ✓ Avisos

Enviar aviso de entregas a los evaluadores ?

Enviar aviso de entregas fuera de plazo a los evaluadores ?

Valor por defecto para 'Notificar a los estudiantes' ?



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

En la sección CALIFICACIÓN podrá ajustar el tipo de calificación, el método de calificación, la nota mínima aprobatoria, así como otras opciones referentes a la calificación de la tarea.

### Calificación

Calificación ?

Tipo

Calificación máxima

Método de calificación ?

Categoría de calificaciones ?

Calificación para aprobar ?

\*La calificación máxima por defecto es 100, deberá cambiarse a 20.

En la sección AJUSTES COMUNES DEL MÓDULO encontrará opciones referentes a la visibilidad de la tarea.

### Ajustes comunes del módulo

Disponibilidad ?

Número ID ?

Forzar idioma

Modo de grupo ?



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

En la sección **RESTRICCIONES DE ACCESO**, podrá configurar si los alumnos deben cumplir algún requisito previo para poder acceder a esta actividad.

✓ **Restricciones de acceso**

Restricciones de acceso

Ninguno

Añadir restricción ...

En la sección **CONDICIONES DE FINALIZACIÓN DE ACTIVIDAD** podrá configurar qué acciones deben realizarse para que la tarea se marque como finalizada.

✓ **Condiciones de finalización de actividad**

Nada

Los estudiantes deben marcar manualmente la actividad como completada

Añadir requisitos

La actividad se completa cuando los estudiantes hacen lo siguiente:

Ver la actividad

Hacer una entrega

Recibir una calificación

Añadir recordatorio en la línea del Tiempo  Habilitar 22 abril 2025 10 41

En la sección **MARCAS** podrá ingresar etiquetas relacionadas a esta tarea.

✓ **Marcas**

Marcas

\* Tarea 1

Introduzca etiqueta...



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Por último, en la sección **COMPETENCIAS** podrá seleccionar competencia del curso que se relacionen con la tarea.

Competencias del curso: No hay selección  
Competencia 1 ▼

Al finalizar la actividad: No hacer nada ▾

Para publicar la tarea, seleccionar **GUARDAR CAMBIOS Y REGRESAR AL CURSO**.

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

Visualizará la tarea creada en la sección del curso correspondiente.

Semana 01 ✎

Carpeta de recursos ✎

Recursos de la semana 1

TAREA DE LA SEMANA 01 ✎



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 5.2. FORO.

El foro es una actividad para discutir un tema de interés que inicialmente es propuesto por el docente, pero con la autorización correspondiente también pueden hacerlo los alumnos.

Seleccionar la opción FORO.

Añadir una actividad o un recurso

Buscar

Todos Actividades Recursos

Archivo	Área de texto y...	Base de datos	Carpeta	Consulta	Cuestionario
Encuesta	<b>Foro</b>	Glosario	Lección	Libro	Página
Paquete de contenido...	Paquete SCORM	Taller	Tarea	URL	Wiki



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

A continuación, visualizará lo siguiente.

**General**

Nombre del foro **(1)**

Descripción

Editar Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ayuda

**(2)**

0 palabras Build with **tinyMCE**

Muestra la descripción en la página del curso **(4)**

Tipo de foro **(3)** Foro para uso general

- (1) NOMBRE DEL FORO: el nombre con el que se visualizará el foro en el curso.
- (2) DESCRIPCIÓN: una breve descripción acerca del tema del foro.
- (3) TIPO DE FORO: indica el formato que tendrá el foro.
- (4) Los campos muestran una breve descripción al seleccionar el icono "?".



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

En la parte inferior visualizará una serie de opciones muy similares a las de una tarea.

- > Disponibilidad
- > Adjuntos y recuento de palabras
- > Suscripción y seguimiento
- > Bloqueo de discusión
- > Umbral de mensajes para bloqueo
- > Evaluación del foro completo
- > Calificaciones
- > Ajustes comunes del módulo
- > Restricciones de acceso
- > Condiciones de finalización de actividad
- > Marcas
- > Competencias

En la sección SUSCRIPCIÓN Y SEGUIMIENTO podrá configurar la suscripción de los alumnos al foro. Si los alumnos están suscritos recibirán por correo una copia de cada mensaje enviado a este foro.

✓ **Suscripción y seguimiento**

Modalidad de suscripción  Suscripción opcional 

Rastreo de lectura  Opcional 



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

En la sección BLOQUEO DE DISCUSIÓN podrá configurar si desea que el foro se bloquee pasado cierto tiempo de inactividad.

✓ Bloqueo de discusión

Bloquear discusiones después de un tiempo de inactividad

No bloquear discusiones

La sección UMBRAL DE MENSAJES PARA BLOQUEO indica la cantidad de respuestas que puede tener un foro en cierto rango de tiempo antes de que se bloquee.

✓ Umbral de mensajes para bloqueo

Período de tiempo para bloqueo: 1 día

Umbral de mensajes para bloqueo: 0

Umbral de mensajes para advertencia: 0

Las secciones EVALUACION DEL FORO COMPLETO y CALIFICACIONES hacen referencia a los ajustes relacionados con la calificación del foro.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

✓ **Evaluación del foro completo**

Calificación ?

Tipo Ninguna ▾

---

✓ **Calificaciones**

Roles con permiso para calificar ? La comprobación de capacidades no está disponible hasta que se guarde la actividad

Tipo de consolidación ?

Por último, seleccionar **GUARDAR CAMBIOS Y REGRESAR AL CURSO**.

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

Cancelar

Podrá visualizar el foro creado en la semana correspondiente.

✓ **Semana 01** ✎

---

Carpeta de recursos ✎

Recursos de la semana 1

---

TAREA DE LA SEMANA 01

---

Foro semana 1 ✎

+ Añadir una actividad o un recurso



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### 5.3. CUESTIONARIO.

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

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

A continuación, detallaremos el procedimiento para crear un cuestionario.

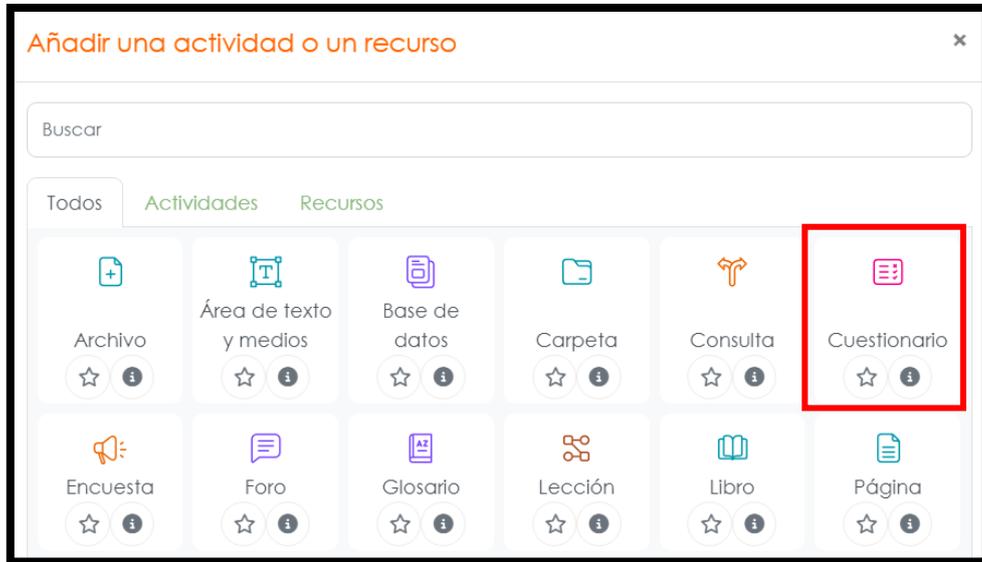
Primero debemos ubicarnos dentro del curso y seleccionar la opción AÑADIR UNA ACTIVIDAD O UN RECURSO.





## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Luego seleccionar la opción CUESTIONARIO.



En la siguiente pantalla deberá ingresar NOMBRE (1) y DESCRIPCIÓN (2) del cuestionario.





## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

Desplazándose a la parte inferior de la página observará las siguientes opciones.

- > Temporalización
- > Calificación
- > Esquema
- > Comportamiento de las preguntas
- > Opciones de revisión ?
- > Apariencia
- > Restricciones extra sobre los intentos
- > Retroalimentación global ?
- > Ajustes comunes del módulo
- > Restricciones de acceso
- > Condiciones de finalización de actividad
- > Marcas
- > Competencias

**Temporalización.** Aquí podrá configurar los tiempos, tanto de apertura y cierre de cuestionario, así como el tiempo límite que tendrán los alumnos para resolverlo.

Temporalización

Abrir cuestionario ?  Habilitar 25 ▾ abril ▾ 2025 ▾ 15 ▾ 08 ▾ 📅

Cerrar cuestionario  Habilitar 25 ▾ abril ▾ 2025 ▾ 15 ▾ 08 ▾ 📅

Límite de tiempo ? 0 minutos ▾  Habilitar

Cuando el tiempo ha terminado ? El envío se realiza automáticamente ▾



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

**Calificación.** Podrá definir la nota mínima aprobatoria y la cantidad de intentos que el alumno tendrá para resolver el cuestionario.

### ✓ Calificación

Categoría de calificaciones ? Sin categorizar ▾

Calificación para aprobar ?

Intentos permitidos Sin límite ▾

Método de calificación ? Calificación más alta ▾

**Esquema.** Podrá indicar si el alumno observará una o más preguntas en cada pantalla y si tendrá la libertad de regresar o adelantar las preguntas.

### ✓ Esquema

Página nueva ? Cada pregunta ▾

Ver menos...

Método de navegación ? Libre ▾

**Comportamiento de las preguntas.** Podrá escoger si las respuestas (en preguntas con opción múltiple) se ordenarán de manera aleatoria para cada intento y alumno. También puede definir el tipo de retroalimentación proporcionado al alumno.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

✓ **Comportamiento de las preguntas**

Ordenar al azar las respuestas

Comportamiento de las preguntas

**Opciones de revisión.** Aquí podrá elegir las opciones que podrán ser visualizadas por el alumno en las distintas fases del cuestionario.

✓ **Opciones de revisión**

<p>Durante el intento</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> El intento</li><li><input type="checkbox"/> Si fue correcta</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Puntuación máxima</li><li><input type="checkbox"/> Puntos</li><li><input type="checkbox"/> Retroalimentación específica</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general</li><li><input type="checkbox"/> Respuesta correcta</li><li><input type="checkbox"/> Retroalimentación global</li></ul>	<p>Inmediatamente después de cada intento</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> El intento</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Si fue correcta</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Puntuación máxima</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Puntos</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación específica</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Respuesta correcta</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación global</li></ul>
<p>Más tarde, mientras el cuestionario está aún abierto</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input checked="" type="checkbox"/> El intento</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Si fue correcta</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Puntuación máxima</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Puntos</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación específica</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación general</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Respuesta correcta</li><li><input checked="" type="checkbox"/> Retroalimentación global</li></ul>	<p>Después de cerrar el cuestionario</p> <ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> El intento</li><li><input type="checkbox"/> Si fue correcta</li><li><input type="checkbox"/> Puntuación máxima</li><li><input type="checkbox"/> Puntos</li><li><input type="checkbox"/> Retroalimentación específica</li><li><input type="checkbox"/> Retroalimentación general</li><li><input type="checkbox"/> Respuesta correcta</li><li><input type="checkbox"/> Retroalimentación global</li></ul>



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

**Apariencia.** Puede seleccionar si los alumnos observarán su foto durante la resolución del cuestionario y la cantidad de decimales que tendrán las calificaciones.

✓ Apariencia

Mostrar la imagen del usuario

Decimales en las calificaciones

Decimales en las calificaciones de las preguntas

**Restricciones extra sobre los intentos.** Esta opción es usada solo si desea que algún alumno tenga acceso al cuestionario después de la fecha de cierre. Para esto deberá definir una contraseña con la cual el alumno podrá acceder.

✓ Restricciones extra sobre los intentos

Se requiere contraseña



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

**Retroalimentación global.** Consiste en un texto que se muestra al estudiante una vez que ha completado un intento de resolver el cuestionario. El texto puede depender de la calificación que el estudiante haya obtenido.

### ✓ Retroalimentación global ?

Límites de calificación 100%

Comentario -

Editar Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ayuda

↶ ↷ **B** *I* 🖼️ ▶️ 🎤 🎥 🔗 🚫 🔄 ⋮

¡Buen trabajo!

0 2 palabras Build with tinyMCE

Límites de calificación 60%

Comentario -

Editar Ver Insertar Formato Herramientas Tabla Ayuda

↶ ↷ **B** *I* 🖼️ ▶️ 🎤 🎥 🔗 🚫 🔄 ⋮

Por favor vuelve a revisar el trabajo de esta semana

0 10 palabras Build with tinyMCE

Límites de calificación 0%

[Agregar 3 campos más de retroalimentación](#)



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

**Ajustes comunes del módulo.** Aquí podrá realizar configuraciones básicas respecto a la visualización de la actividad.

### ✓ Ajustes comunes del módulo

Disponibilidad ?

Número ID ?

Forzar idioma

Modo de grupo ?

[Añadir restricción de acceso por grupo/agrupamiento](#)

**Restricciones de acceso.** Puede definir restricciones para el acceso de los alumnos al cuestionario.

### ✓ Restricciones de acceso

Restricciones de acceso

[Añadir restricción ...](#)



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### Añadir restricción ...

Fecha	Prevenir el acceso hasta (o desde) una fecha y hora predeterminada.
Calificación	Los alumnos deben lograr una calificación específica.
Perfil de usuario	Control de acceso basado en los campos del perfil de usuario.
Conjunto de	Añadir un conjunto de restricciones que se deben aplicar en su conjunto.

Cancelar

**Condiciones de finalización de actividad.** Esta opción le permite elegir si los alumnos deben marcar manualmente como finalizada la actividad.

### Condición de finalización de actividad

Nada

Los estudiantes deben marcar manualmente la actividad como completada

Añadir requisitos

**Marcas.** Aquí puede definir etiquetas para esta actividad.

### Marcas

Marcas

Evaluación  Individual

Introduzca etiquetas...▼



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

**Competencias.** Aquí puede seleccionar las competencias del curso que se desarrollarán en esta evaluación.

Competencias del curso: No hay selección. Buscar. Al finalizar la actividad: No hacer nada.

Por último, marcar el cuadro si desea que los alumnos sean notificados cada vez que se realice un cambio en el cuestionario. Seleccionar **GUARDAR CAMBIOS** para publicar el cuestionario.

Enviar notificación de actualización de contenido. Guardar cambios y regresar al curso. Guardar cambios y mostrar. Cancelar.

Puede comprobar que el cuestionario ha sido publicado en la sección del curso correspondiente.

Semana 01. Carpeta de recursos. Recursos de la semana 1. TAREA DE LA SEMANA 01. Foro semana 1. Examen 1. + Añadir una actividad o un recurso.



## UNIDAD DE DESARROLLO DE SISTEMAS

### RECOMENDACIÓN FINAL

Esta guía ha sido elaborada con el propósito de facilitar el uso del aula virtual institucional por parte de los docentes de nuestra universidad, proporcionando una orientación clara, práctica y accesible sobre las funcionalidades más relevantes para la gestión académica en entornos digitales. Confiamos en que este recurso contribuya significativamente a enriquecer la experiencia docente y a fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el contexto virtual.

Invitamos a todos los usuarios a explorar de manera constante las herramientas disponibles en la plataforma Moodle y a mantenerse informados sobre las mejoras y actualizaciones que se implementen. El entorno digital está en evolución permanente, y su uso efectivo requiere una actitud abierta al aprendizaje continuo y a la innovación pedagógica.

Ante cualquier duda, dificultad técnica o requerimiento adicional, la Unidad de Desarrollo de Sistemas está a su disposición para brindar el soporte necesario y acompañar el proceso de adaptación tecnológica.

Agradecemos su compromiso con la calidad educativa y su disposición para integrar las nuevas tecnologías en su práctica docente, contribuyendo así al desarrollo de una universidad más moderna, inclusiva y orientada al futuro.

**GRACIAS.**

