



# Gamificación en Moodle

MANUAL EDUCATIVO

JESÚS BAÑOS SANCHO

IES Satafi – Getafe – Madrid (España)

Versión: 14 de febrero de 2026



Gamificación en Moodle, por Jesús Baños Sancho, se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)



# CONTENIDO

1. Introducción.	4
2. Diseño pedagógico de la gamificación.	6
3. Arquitectura gamificada en Moodle.	8
4. Bloque Inventario o Stash (antes Reserva).	10
4.1. Introducción al bloque Inventario.	10
4.2. Puesta en marcha y configuración inicial del bloque.	11
4.3. Diseño y gestión de artículos.	13
4.4. Intercambios, compra-venta y economía del curso.	20
4.5. Centro de negocios y ofertas entre estudiantes.	26
4.6. Implementación de los artículos en el diseño del curso.	30
4.7. Penalizaciones y eliminaciones de artículos.	35
4.8. Seguimiento y control docente.	39
4.9. Tablero de ranking y visualización del progreso.	41
5. Bloque ¡Subes de nivel! (Level Up!)	43
5.1. Introducción al bloque ¡Subes de nivel!	43
5.2. Funcionalidades del bloque ¡Subes de nivel!	44
5.3. Diseño pedagógico de niveles y puntos.	45
5.4. Configuración del bloque ¡Subes de nivel!	47
5.5. Visualización del progreso y experiencia del alumnado.	56
5.6. Seguimiento y ajustes docentes.	58
5.7. Recomendaciones pedagógicas.	59
6. Insignias como evidencia de aprendizaje.	60
6.1. Introducción a las insignias en Moodle.	60



<b>6.2. Diseño pedagógico de las insignias.</b>	<b>60</b>
<b>6.3. Creación de insignias en Moodle.</b>	<b>62</b>
<b>6.4. Criterios y otorgamiento de insignias.</b>	<b>65</b>
<b>6.5. Gestión, seguimiento y visibilidad.</b>	<b>78</b>
<b>6.6. Recomendaciones pedagógicas finales.</b>	<b>81</b>
<b>7. Otras herramientas y recursos para gamificar en Moodle.</b>	<b>83</b>
<b>8. Gamificación y evaluación.</b>	<b>85</b>
<b>9. Errores frecuentes y recomendaciones finales.</b>	<b>86</b>



## 1. Introducción.

Hablar de gamificación en Moodle no significa transformar el curso en un juego ni añadir elementos atractivos de manera aislada —como puntos, niveles o insignias— con la esperanza de motivar al alumnado. Gamificar implica algo más profundo: **diseñar experiencias de aprendizaje** que incorporen intencionadamente dinámicas propias del juego con el objetivo de **aumentar la implicación, la constancia y el progreso**. Todo ello debe estar siempre **alineado con los objetivos pedagógicos**. El juego no es el fin, sino un medio al servicio del aprendizaje.

En entornos virtuales como Moodle, la gamificación debe entenderse como una **estrategia de diseño didáctico**. No se trata de aplicar técnicas de forma mecánica, sino de partir de una reflexión pedagógica: ¿qué queremos que aprendan nuestros estudiantes?, ¿cómo vamos a saber que lo han aprendido?, ¿qué tipo de actitudes o comportamientos deseamos fomentar durante el proceso? La gamificación no reemplaza la planificación ni la evaluación. Las complementa. Su función es **reforzar la motivación y dar coherencia y sentido al recorrido formativo**.

Un **error frecuente** es pensar que gamificar consiste en repartir recompensas. Asignar puntos sin criterio, crear clasificaciones sin explicar su finalidad o imponer penalizaciones descontextualizadas puede tener un efecto contrario al deseado. Puede fomentar la ansiedad, la desmotivación o incluso una competencia poco saludable dentro del grupo. Por eso es fundamental diseñar la gamificación con cuidado, conociendo bien el contexto educativo, el nivel del alumnado y las dinámicas del grupo. La clave está en la mesura, la coherencia y la intención pedagógica.

Moodle es especialmente adecuado para aplicar estrategias de gamificación. Ofrece herramientas específicas —como insignias, finalización de actividades o sistemas de puntos— y funcionalidades clave que pueden combinarse para crear experiencias significativas. Entre ellas destacan las restricciones de acceso, el seguimiento del progreso, la definición de competencias o los informes de desempeño. Utilizadas de forma integrada, permiten construir itinerarios progresivos, proponer misiones y retos adaptados, ofrecer recompensas con sentido y ajustar el ritmo del curso a las decisiones del alumnado.

Este manual parte de un principio claro: **gamificar no es “decorar” el aprendizaje, sino estructurarlo de manera que el estudiante sepa en todo momento qué se espera de él, cómo puede avanzar y qué significado tiene cada logro**. Por eso, más allá de presentar herramientas concretas de Moodle, se plantea una mirada pedagógica. El objetivo es invitar al profesorado a tomar decisiones informadas, reflexionar sobre su práctica y adaptar cada recurso a la realidad de su aula.



Si se aplica con criterio, **la gamificación puede ser una herramienta poderosa** para mejorar la participación, fomentar la autonomía y fortalecer el compromiso del alumnado en entornos virtuales. Pero su eficacia no depende del número de puntos o insignias, sino de cómo se integran estos elementos en un diseño didáctico coherente, flexible y orientado a una experiencia educativa más rica y motivadora.

A lo largo de este manual se aborda la gamificación en Moodle desde una doble perspectiva: **pedagógica y técnica**. En primer lugar, se establecen las bases necesarias para diseñar una experiencia gamificada coherente, reflexionando sobre el papel de la gamificación dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje y su relación con la evaluación. A partir de ahí, se analizan de forma detallada algunas de las herramientas más relevantes que ofrece Moodle para implementar este tipo de estrategias, como el **bloque Inventario**, que permite gestionar



sistemas de objetos, recompensas y restricciones de acceso, y el **bloque ¡Subes de nivel!**, orientado a la creación de sistemas de puntos, niveles y progresión del alumnado.

Junto a estas herramientas, el manual dedica un apartado específico a las **insignias**, entendidas no solo como elementos motivadores, sino como mecanismos de reconocimiento del logro y de evidencia del aprendizaje. Se aborda su diseño, configuración y otorgamiento, así como su integración dentro de una estrategia de gamificación más amplia y alineada con los objetivos del curso.



Además, se presta especial atención a otros **recursos y funcionalidades propias de Moodle** que, combinados de forma adecuada, permiten construir arquitecturas gamificadas completas y flexibles. Entre ellas se incluyen la finalización de actividades, las restricciones de acceso, las competencias y distintos mecanismos de seguimiento del progreso. El objetivo no es presentar estas opciones como elementos aislados, sino mostrar cómo pueden integrarse dentro de un sistema coherente que dé sentido al recorrido del alumnado y refuerce su implicación en el aprendizaje.

De este modo, el manual pretende servir como una guía práctica para el profesorado, ofreciendo no solo instrucciones técnicas, sino también **criterios pedagógicos** que ayuden a tomar decisiones fundamentadas a la hora de gamificar un curso en Moodle, adaptando cada propuesta a las necesidades reales del aula y al contexto educativo en el que se aplica.





## 2. Diseño pedagógico de la gamificación.

El punto de partida de cualquier propuesta de gamificación en Moodle debe ser siempre **pedagógico**. Antes de explorar herramientas o bloques específicos, es necesario que el docente tenga definidos los **objetivos de aprendizaje**, los **criterios de evaluación** y la **experiencia formativa** que quiere construir. La gamificación, por sí sola, no aporta valor si no está alineada con estos elementos. Su impacto depende de cómo se articule dentro del **diseño global del curso** y de su coherencia con la propuesta didáctica general.

Diseñar una experiencia gamificada implica pensar el curso desde el punto de vista del recorrido que realizará el alumnado. Este recorrido puede ser lineal o ramificado, más estructurado o más abierto, pero debe ser siempre **comprensible, coherente y alcanzable**. El estudiante necesita saber **qué se espera de él**, cómo puede avanzar, qué acciones se vinculan a ese avance y por qué importan en relación con su proceso de aprendizaje. Cuando las mecánicas del juego parecen aleatorias o poco conectadas con los contenidos, la gamificación pierde su **sentido educativo** y se convierte en una distracción.

Un componente importante de este diseño es la **narrativa o metáfora** que sostiene la experiencia. No se trata de desarrollar una historia extensa ni de tematizar el curso por completo, sino de crear un **hilo conductor** que unifique las actividades, los retos y las recompensas. Esta estructura narrativa ayuda al alumnado a situarse, entender el curso como un camino que tiene **etapas, desafíos y metas**, y no como una lista de tareas sueltas sin conexión.

Otro aspecto que requiere atención es la relación entre la **progresión del aprendizaje** y la **progresión del juego**. Aunque puedan parecer equivalentes, no lo son. Obtener un punto, subir de nivel o desbloquear un contenido solo tiene sentido si refleja un **avance real en el aprendizaje**. Diseñar progresiones demasiado rápidas puede generar logros vacíos; en cambio, una progresión bien dosificada refuerza la **percepción de esfuerzo** y mantiene el compromiso sostenido del estudiante.

En el fondo, gamificar bien es pensar en la **motivación**. La gamificación moviliza tanto la **motivación extrínseca** (puntos, insignias, recompensas) como la **motivación intrínseca** (interés por aprender, autonomía, superación personal). Un diseño equilibrado no puede basarse únicamente en recompensas externas. Tiene que apostar por fortalecer la **motivación interna**, permitiendo que el alumnado vea y entienda su progreso, y que reconozca el sentido de cada paso del recorrido.

Este diseño también debe adaptarse a la **diversidad del alumnado**. No todas las personas aprenden igual ni reaccionan del mismo modo ante los componentes competitivos. Elementos como los **rankings** pueden ser estimulantes para algunos, pero desmotivadores o incluso contraproducentes para otros. Por eso es fundamental poner el foco en el **progreso individual**, ofrecer **rítmicos distintos** y evitar las comparaciones públicas que puedan afectar la autoestima o el sentido de justicia del grupo.

La gamificación no puede funcionar como una capa superficial separada del proceso formativo. Debe integrarse con los **sistemas de evaluación y seguimiento del aprendizaje**, no para sustituirlos, sino para complementarlos. Las recompensas y niveles son útiles si ayudan al estudiante a **visualizar su progreso**, identificar logros y detectar aspectos por mejorar dentro de su proceso formativo.

Además, es importante prever los **riesgos de una mala planificación**. Un exceso de reglas, puntuaciones o penalizaciones puede generar **sobrecarga cognitiva** y hacer que el curso se vuelva difícil de seguir. De igual forma, aplicar sanciones sin una **justificación pedagógica clara** puede generar sensación de arbitrariedad o injusticia. Por eso, la propuesta debe guiarse por una lógica de **simplicidad funcional**, empezando con estructuras claras, comprensibles y ampliables según las necesidades del contexto.

En resumen, gamificar un curso en Moodle no significa “decorarlo” al final con elementos atractivos. Implica **diseñar desde el inicio una experiencia de aprendizaje coherente**, con sentido pedagógico, centrada en la motivación y adaptada al grupo. Cuando esto se logra, la gamificación se convierte en una **herramienta eficaz**

para potenciar la implicación, sostener la constancia y enriquecer la experiencia educativa en entornos virtuales.



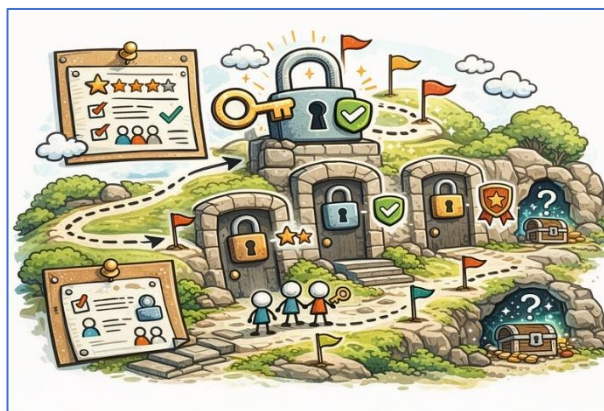
### 3. Arquitectura gamificada en Moodle.

La gamificación en Moodle no se construye a partir de un único elemento, sino mediante la **combinación coherente de varias herramientas y funcionalidades** de la plataforma. Esta combinación, cuando se organiza con una intención pedagógica clara, permite configurar una arquitectura gamificada robusta, adaptable y funcional en diferentes niveles educativos. Pensar en arquitectura implica ir más allá de la mera adición de bloques o recursos; significa entender que la gamificación funciona como un **sistema interconectado**, donde cada componente tiene un propósito y contribuye al sentido global del curso desde la perspectiva del estudiante.

Uno de los pilares de esta arquitectura es la **estructura del curso**. No se trata solo de cómo se distribuyen los contenidos, sino de cómo se ordenan las experiencias. La disposición de temas, secciones o unidades afecta directamente la lógica de progresión y desbloqueo. Una estructura secuencial clara, con etapas bien marcadas, facilita la implementación de niveles, misiones o hitos que el alumnado debe alcanzar para avanzar. Moodle, al permitir secciones visibles u ocultas, brinda al docente la posibilidad de dosificar el acceso a los contenidos de manera progresiva, siempre vinculada al cumplimiento de ciertas condiciones. Esta estructuración no solo organiza el contenido, sino que también construye expectativas y ofrece sentido de orientación en la navegación del curso.

Otro componente esencial es la **finalización de actividades**. Aunque a primera vista pueda parecer una simple herramienta de control administrativo, en una arquitectura gamificada adquiere un rol fundamental. Permite definir qué debe hacer el estudiante para completar una tarea, qué implica haberla finalizado, y qué nuevas posibilidades se abren a partir de ese logro. Utilizada con criterio, actúa como una guía implícita del recorrido formativo, marcando pasos y reforzando la sensación de progreso. A veces, esa sensación puede ser incluso más motivadora que una insignia visible: el hecho de saber que se está avanzando con claridad y propósito.

Las **restricciones de acceso** son, probablemente, uno de los mecanismos más potentes que ofrece Moodle para la gamificación. Su verdadera fuerza radica en su capacidad para condicionar la aparición de contenidos o actividades según múltiples variables: desde haber completado previamente una actividad, hasta haber alcanzado una calificación mínima, tener una insignia concreta o formar parte de un grupo determinado. Con estas restricciones es posible diseñar **recorridos personalizados**, itinerarios opcionales, caminos alternativos o entornos secretos que se desbloquean a medida que el alumnado avanza. Esta dinámica no solo incrementa la motivación, sino que también permite respetar diferentes ritmos y niveles, ofreciendo una experiencia más rica y diferenciada.



En este contexto, las **recompensas** dejan de ser adornos y pasan a ocupar un lugar funcional dentro del sistema. Una recompensa puede ser el acceso a contenido exclusivo, la oportunidad de revisar una actividad con nuevas condiciones, o simplemente la posibilidad de elegir entre varias opciones cómo continuar. Moodle permite establecer este tipo de permisos condicionales, transformando el progreso en una experiencia tangible y significativa. La clave está en que la recompensa tenga valor formativo, no solo simbólico.

La arquitectura gamificada también se apoya en la **gestión del progreso y la visibilidad del avance**. En cursos virtuales, la percepción de avance a veces es poco intuitiva. Por eso, mostrar claramente al alumnado en qué punto del proceso se encuentra, qué ha conseguido y qué le queda por completar, es crucial para mantener la motivación y fomentar la autonomía. Moodle permite incluir indicadores de progreso, listas de tareas con marcadores y otras visualizaciones que refuerzan esa percepción de continuidad y logro.

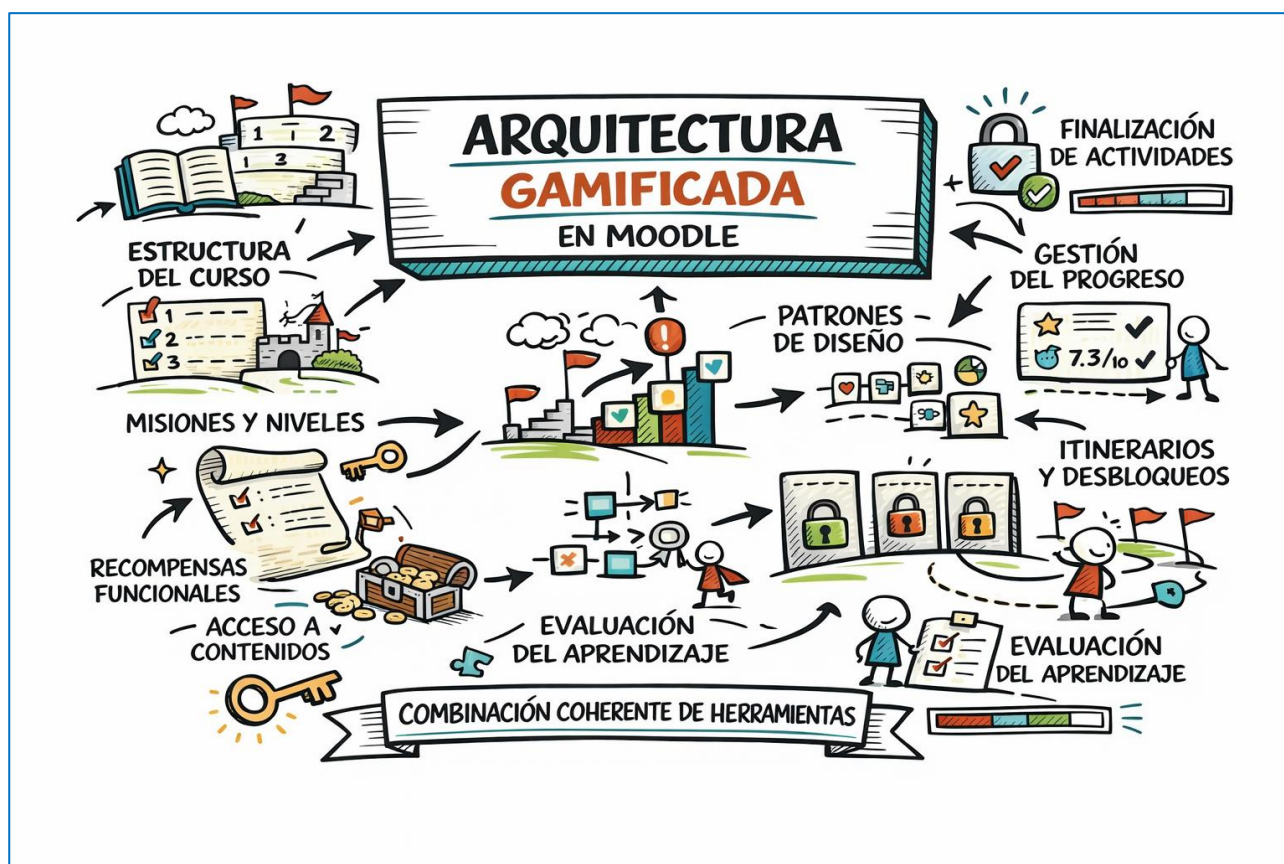




Otro elemento valioso es la creación de **patrones de diseño gamificado** que puedan reutilizarse o adaptarse. Por ejemplo, estructuras que combinen misiones obligatorias con retos opcionales, o que incluyan economías simbólicas donde el alumnado gestione recursos (como intentos, tiempo o ayudas). Estos patrones permiten sostener la lógica interna del sistema sin tener que reinventar la estructura en cada curso. Además, ofrecen al docente una base sólida sobre la cual experimentar o introducir variaciones sin romper la coherencia del conjunto.

Una arquitectura bien pensada también debe incorporar criterios de **flexibilidad y escalabilidad**. Esto significa que no es necesario (ni recomendable) diseñar desde el principio una estructura excesivamente compleja. Es preferible comenzar con una base simple, que el alumnado comprenda fácilmente, y luego introducir progresivamente nuevas reglas, retos o niveles a medida que la familiaridad con el entorno lo permita. Moodle permite esa construcción gradual sin comprometer la estabilidad del curso. Esta progresión gradual protege tanto al alumnado —evitando la **sobrecarga cognitiva**— como al docente, que puede ajustar el diseño sobre la marcha.

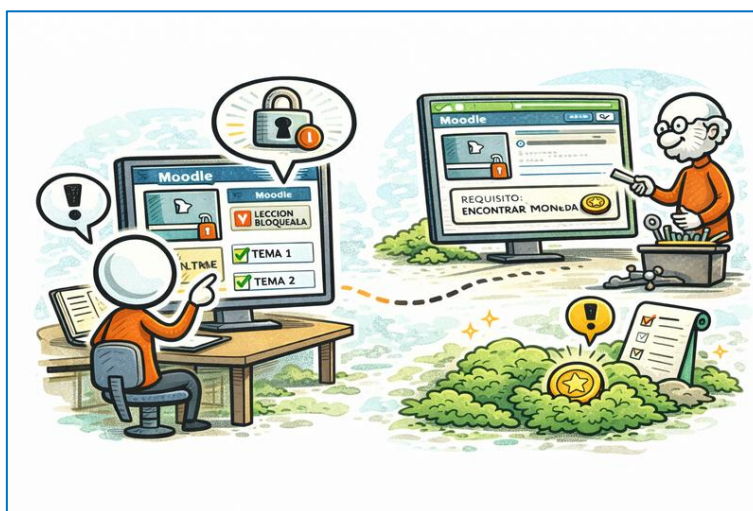
Por último, toda arquitectura gamificada debe mantenerse alineada con la **evaluación del aprendizaje**. Los elementos lúdicos tienen sentido cuando se integran con los criterios de evaluación del curso y no cuando operan al margen de ellos. La gamificación, bien entendida, **no sustituye los instrumentos de evaluación, pero sí puede enriquecerlos**: permite distribuirlos a lo largo del tiempo, ofrecer retroalimentación en diferentes momentos y modalidades, y diversificar las oportunidades para demostrar el aprendizaje. Además, puede hacer que el proceso evaluativo sea más transparente, comprensible y centrado en el progreso más que en el resultado único.



## 4. Bloque Inventario o Stash (antes Reserva).

### 4.1. Introducción al bloque Inventario.

El bloque *Inventario* es una de las herramientas más potentes de Moodle para implementar estrategias de gamificación basadas en recompensas, desbloques y gestión de recursos. Su potencial no radica únicamente en la posibilidad de “entregar objetos” al alumnado, sino en algo más profundo: la capacidad de **condicionar el acceso, el progreso y determinadas ventajas dentro del curso** en función de las elecciones, el rendimiento y la constancia de cada estudiante. Es decir, no se trata solo de “dar premios”, sino de construir una lógica de participación activa, donde las acciones tienen consecuencias visibles y significativas en el recorrido formativo.



Desde un enfoque pedagógico, el *Inventario* permite introducir una dinámica de **economía del aprendizaje**, en la que los objetos funcionan como representaciones simbólicas de logros, decisiones o competencias adquiridas. Estos objetos no son decorativos ni neutros: pueden funcionar como permisos para acceder a determinadas secciones, oportunidades de repetir actividades bajo mejores condiciones, llaves para desbloquear contenidos, ventajas temporales, o incluso como recursos intercambiables que abren caminos alternativos. Esta lógica refuerza el vínculo entre esfuerzo y recompensa, y convierte el entorno virtual en un espacio más interactivo, donde cada acción tiene una consecuencia y cada elección forma parte de una estrategia.

El uso del bloque *Inventario* cobra especial sentido cuando el objetivo es fomentar que el alumnado **explore el entorno del curso**, actúe de forma autónoma, y complete actividades siguiendo trayectorias no necesariamente lineales. En lugar de una secuencia única y cerrada, el curso se convierte en un sistema dinámico, donde los objetos obtenidos no solo reflejan el progreso, sino que también determinan nuevas posibilidades de acción. A diferencia de otras herramientas más orientadas a la simple acumulación de puntos, el Inventario aporta una dimensión más concreta y funcional al proceso gamificado: aquí, los objetos tienen un propósito tangible dentro del sistema, y el alumnado puede entender claramente para qué sirven y cómo afectan su experiencia formativa.

Es importante subrayar que los objetos del *Inventario* no deben concebirse como simples trofeos simbólicos. Cada artículo debe tener un **sentido funcional**, integrado de forma coherente en la lógica del curso. Esto significa que deben estar diseñados con un propósito didáctico claro: abrir el acceso a un tema, permitir la repetición de una evaluación, modificar las condiciones de una actividad, actuar como moneda de cambio en un sistema de trueques, o servir como requisito para acceder a nuevos retos. Si los objetos no tienen una función



concreta —si no hacen nada, si no modifican nada—, pierden valor pedagógico, y con ello se debilita el sistema completo. El alumnado debe poder entender para qué sirve cada objeto y por qué lo ha conseguido.

Además, el bloque *Inventario* permite introducir dinámicas de **elección y estrategia**, lo que añade una capa de autonomía significativa al proceso. El alumnado puede decidir si usar un objeto de inmediato o guardarlo para más adelante, si canjearlo por otro recurso o reservarlo como ventaja futura. Este tipo de decisiones no solo incrementa la participación activa, sino que invita al estudiante a reflexionar sobre su recorrido, evaluar sus opciones y anticipar consecuencias. Ahora bien, para que esto funcione, el sistema debe estar bien equilibrado. Es fundamental que los errores no tengan consecuencias desproporcionadas ni bloqueen irremediabilmente el avance; de lo contrario, se corre el riesgo de generar frustración o retraimiento.

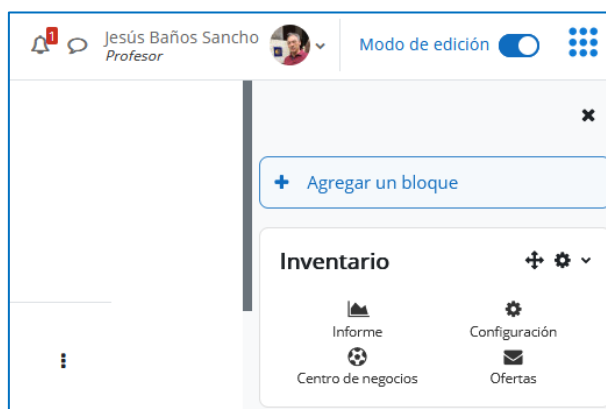
Por esa misma razón, el uso del *Inventario* exige una **planificación cuidadosa**. Diseñar un sistema con demasiados objetos, con reglas complejas o con intercambios difíciles de comprender puede resultar contraproducente. En lugar de motivar, puede generar confusión, desorientación o incluso rechazo. Es preferible empezar con una estructura simple, en la que cada objeto tenga una función clara y cada decisión del alumnado tenga un impacto comprensible. A medida que el grupo se familiarice con la lógica del sistema, se puede introducir mayor complejidad, siempre de forma gradual y justificada.

Este apartado abordará el uso del bloque *Inventario* desde una perspectiva práctica, pero sin perder de vista su **función pedagógica**. No se trata únicamente de explicar cómo instalar o configurar el bloque, sino de mostrar cómo diseñar artículos, definir condiciones de uso, construir sistemas de intercambio y vincularlos con la progresión del curso. El objetivo es que el *Inventario* se convierta en una herramienta didáctica con sentido, que acompañe y fortalezca los aprendizajes, y que ayude al alumnado a percibir el curso como un entorno dinámico, interactivo y desafiante, donde su participación activa tiene efectos reales.

## 4.2. Puesta en marcha y configuración inicial del bloque.

Una vez definido el papel que va a desempeñar el bloque Inventario dentro de la arquitectura gamificada del curso, el siguiente paso consiste en su **puesta en marcha técnica**. Esta fase no implica todavía decisiones didácticas complejas, sino la preparación del entorno para poder empezar a trabajar con los artículos, los intercambios y las restricciones que se desarrollarán en los apartados posteriores. Conviene abordar esta configuración inicial con una visión global del sistema que se va a construir, aunque las decisiones más específicas se tomen más adelante.

Para comenzar, es necesario **añadir el bloque Inventario al curso**, activando previamente el modo de edición. El bloque se incorpora desde el menú habitual de “Agregar un bloque” y, una vez añadido, aparece en uno de los laterales del aula virtual. Es importante tener en cuenta que **solo se puede añadir un bloque Inventario por curso**, lo que refuerza la idea de que se trata de un sistema centralizado de gestión de objetos y no de un recurso puntual o replicable en distintas secciones.





Nada más añadirlo, el bloque presenta una estructura básica que incluye el acceso a la configuración y a las distintas áreas de gestión. En este momento resulta recomendable **personalizar el nombre del bloque**, adaptándolo a la narrativa o metáfora del curso. Cambiar el nombre por uno más cercano al alumnado, como “Mochila de objetos”, “Inventario de misión” o cualquier otro similar, contribuye a reforzar la coherencia del sistema gamificado y facilita su comprensión desde el primer momento. Lo haremos desplegando el menú de acciones y seleccionando “Configurar bloque Inventario”.

Configurando un bloque Inventario

▼ Ajustes de bloque

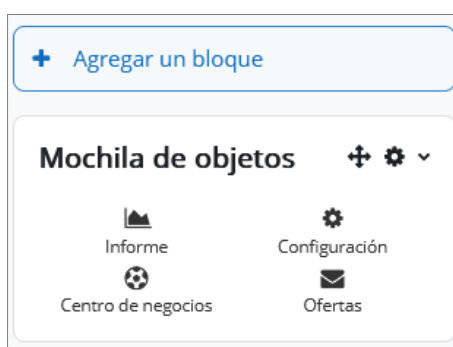
Título del inventario

☒ Permitir a los estudiantes intercambiar artículos entre ellos.

► Dónde aparece este bloque

► En esta página

Tras guardar los cambios, podremos comprobar que el nombre del bloque ha cambiado:



Desde el menú de **configuración general del bloque**, el docente accede a una vista global organizada en varias pestañas que estructuran el funcionamiento del *Inventario*. En esta fase inicial no es necesario entrar en todas ellas en profundidad, pero sí conviene conocer su finalidad. La pestaña de **Artículos** será el espacio donde se gestionen los objetos del curso; la de **Comercio** permitirá configurar intercambios y compra-venta; las secciones de **Informes y Ranking** facilitarán el seguimiento del alumnado; y los ajustes generales determinarán el comportamiento global del sistema.



Dentro de los **ajustes generales del bloque**, se concentran opciones clave que afectan a cómo se mostrará y se comportará el *Inventario* en el curso. Desde aquí se define, por ejemplo, si el bloque permite intercambios entre estudiantes y si estos intercambios pueden limitarse a miembros de un mismo grupo. Aunque estas opciones pueden modificarse más adelante, es recomendable revisarlas desde el principio para tener claro qué posibilidades ofrece el bloque y cuáles se ajustan al diseño pedagógico previsto.





En esta fase inicial todavía no existen artículos ni intercambios configurados, por lo que el bloque presenta un estado vacío. Esta situación es normal y forma parte del proceso de preparación. El objetivo en este punto no es que el alumnado interactúe con el *Inventario*, sino que el docente se familiarice con su **estructura interna y su lógica de funcionamiento**, entendiendo el bloque como un contenedor que irá cobrando sentido a medida que se diseñen los distintos elementos del sistema.

Es importante destacar que el bloque *Inventario* funciona correctamente en los navegadores web, mientras que su comportamiento puede no estar garantizado en la aplicación móvil de Moodle. Este aspecto debe tenerse en cuenta a la hora de informar al alumnado y de planificar el uso del bloque dentro del curso, especialmente si se prevé una interacción frecuente con los artículos.

En resumen, la puesta en marcha y configuración inicial del bloque Inventario consiste en **integrarlo en el curso, personalizar su presentación y conocer su estructura general**, sin entrar todavía en la creación de artículos ni en decisiones pedagógicas complejas. Esta fase sienta las bases técnicas sobre las que se construirá posteriormente el sistema gamificado, permitiendo que el docente avance con seguridad en los siguientes pasos de diseño y configuración.

### 4.3. Diseño y gestión de artículos.

Los **artículos** constituyen el núcleo del bloque *Inventario* y son el elemento sobre el que se articulan la mayoría de las dinámicas gamificadas que se pueden construir con esta herramienta. Desde un punto de vista pedagógico, los artículos representan **recursos funcionales**, no simples recompensas visuales. Por este motivo, su diseño y gestión deben abordarse con especial cuidado, ya que de ellos dependerá la coherencia, la claridad y la eficacia del sistema gamificado del curso.

Antes de comenzar a crearlos, conviene tener una **visión global del papel que desempeñará cada artículo** dentro del curso. Es recomendable definir previamente qué artículos existirán, para qué servirán, cómo se obtendrán y qué consecuencias tendrá su uso. Este trabajo previo evita improvisaciones posteriores y facilita que el alumnado comprenda el sentido de cada objeto desde el primer momento.

En nuestro caso, tenemos preparados los artículos que se muestran en la siguiente tabla:








Imagen	Nombre	Ubicación	Uso
	Gryffindor	En cualquiera de los recursos de contenido (libro, página, etc.)	Necesario para poder comprar el artículo Hogwarts.
	Hufflepuff	En cualquiera de los recursos de contenido (libro, página, etc.)	Necesario para poder comprar el artículo Hogwarts.
	Ravenclaw	En cualquiera de los recursos de contenido (libro, página, etc.)	Necesario para poder comprar el artículo Hogwarts.
	Slytherin	En cualquiera de los recursos de contenido (libro, página, etc.)	Necesario para poder comprar el artículo Hogwarts.
	Hogwarts	Se podrá comprar con los 4 escudos de los colegios.	Dará acceso (hará visible) el tema "Evaluación".





Imagen	Nombre	Ubicación	Uso
	Galeón de oro	En foros y en otros recursos y actividades.	Necesario para optar a conseguir el artículo Giratiempo.
	Giratiempo	Se podrá comprar con 5 galeones de oro.	Otorga un intento adicional de resolución de un cuestionario.

## Cómo añadir artículos.

La creación de artículos se realiza desde la pestaña correspondiente del bloque *Inventario*, pulsando en el botón **“Añadir un artículo”**. Cada objeto o artículo debe configurarse de manera individual, indicando como mínimo un **nombre identificativo** y una **imagen asociada**. El nombre debe ser claro y coherente con la narrativa del curso, ya que será el elemento principal que el alumnado utilice para reconocer el objeto y entender su función. Pulsamos en el botón **Guardar cambios**, repitiendo este proceso para cada uno de los objetos.

## Artículos

ArtículosComercioInforme

### Añadir un artículo

#### General

Nombre del artículo

Griffindor

Artículo escaso


☐ Disponible

Cantidad límite

Imagen

Tamaño máximo de archivo: Sin límite, número máximo de archivos: 1

Archivos

<input type="checkbox"/>	Nombre	Última modificación	Tamaño	Tipo
<input type="checkbox"/>	 Gryffindor_200.jpg	14/01/2024 16:59	39.7 KB	Imagen (JPEG)

Detalles

Párrafo

B

I

Necesario para optar a comprar el artículo "Hogwarts".

Ruta: p » strong

Guardar y siguiente

Guardar cambios

Cancelar

Requerido





























La imagen del artículo cumple una función comunicativa fundamental. Aunque el bloque permite utilizar imágenes de distintos tamaños, es recomendable emplear **imágenes cuadradas y de tamaño reducido**, ya que se integran mejor en los distintos espacios donde se mostrarán posteriormente. Una imagen sencilla,



reconocible y visualmente coherente con el resto de artículos facilita la comprensión del sistema y mejora la experiencia del usuario.

En esta fase también es posible añadir una **descripción del artículo**, que no se limita a un aspecto decorativo, sino que puede utilizarse para explicar de forma explícita para qué sirve el objeto o qué condiciones están asociadas a su uso. Esta información resulta especialmente útil cuando el sistema de artículos empieza a adquirir cierta complejidad.

Una vez creados, los artículos aparecen listados en el bloque, en la pestaña *Artículos*, desde donde pueden modificarse, duplicarse o eliminarse si fuera necesario. En este punto todavía no están disponibles para el alumnado, ya que su obtención depende de que se definan las ubicaciones en las que podrán recogerse.

Artículos		
Artículos	Comercio	Informe
Lista de artículos		
Añadir un artículo		
Nombre del artículo ▲	Localizaciones ⓘ	Acciones
 Galeón de oro	-	  
 Giratiempo	-	  
 Griffindor	-	  
 Hogwarts	-	  
 Hufflepuff	-	  
 Ravenclaw	-	  
 Slytherin	-	  

### Cómo ubicarlos o esconderlos.

Una de las características más interesantes del bloque *Inventario* es la posibilidad de **ubicar o esconder artículos** dentro de recursos y actividades del curso. Estas ubicaciones se configuran asociando cada artículo a uno o varios lugares concretos del aula virtual, como páginas de contenido, foros, actividades o incluso retroalimentaciones.

El hecho de esconder un artículo implica que el alumnado debe **acceder a un determinado contenido o completar una acción concreta** para poder recogerlo. Esta lógica favorece la exploración del curso y refuerza la idea de que el progreso no se basa únicamente en completar tareas evaluables, sino también en interactuar con el entorno de aprendizaje.

Al configurar una ubicación, el docente puede definir aspectos clave como el **número máximo de veces** que cada estudiante puede recoger el artículo en ese lugar o el **intervalo de tiempo** necesario entre recogidas sucesivas. Estas opciones permiten regular la frecuencia de obtención de los objetos y evitar comportamientos repetitivos que desvirtúen el sistema.

Pulsamos en el icono “**Añadir nueva localización**” (el icono central de los mostrados en la columna de *Acciones*). Se mostrará entonces una ventana en la que indicaremos dónde se colocará el artículo. Lo que escribamos en el campo *Localización* solo sirve para organizar nuestros artículos, en ningún caso se mostrará al alumnado. En el campo *Suministros* indicaremos el número máximo de artículos que cada participante puede alcanzar en cada localización. También es posible indicar varias localizaciones para el mismo objeto. Dentro del campo *Intervalo de recogida* indicaremos el espacio de tiempo que pasará desde que recojamos el artículo hasta que aparezca otro nuevo.



En la imagen siguiente, indicamos que el objeto “**Galeón de oro**” se ubicará en los foros, que cada estudiante podrá adquirir el artículo 10 veces en esa ubicación y que el intervalo de recogida será de 1 día porque consideramos que es la frecuencia recomendable para entrar en los foros.

## Artículos

Artículos Comercio Informe

### Añadir nueva localización

¿Qué es esto? Una ubicación es un lugar donde tiene la intención de mostrar su artículo.

General

Artículo

Galeón de oro

Localización

En los foros

Suministros

10

☐ Ilimitado

Intervalo de recogida

1

días

Guardar y siguiente

Guardar cambios

Cancelar

Requerido

Una vez definida la ubicación, pulsando en el botón **Guardar y siguiente**, el bloque genera un **fragmento de código** que debe insertarse en el recurso o actividad correspondiente mediante el editor de texto. Este código determina cómo se mostrará el artículo al alumnado, ya sea mediante un botón, una imagen o una combinación de ambos. Es importante tener en cuenta que esta configuración visual no se guarda, por lo que, si se desea reutilizar el artículo en otra ubicación, será necesario volver a definir su apariencia.

## Artículos

Artículos Comercio Informe

### Fragmento de código para "En los foros"

¿Y ahora qué? Una vez creado el artículo y la localización usted tiene que añadir un fragmento de código a su curso para que se muestre el artículo. Tras personalizar cómo se mostrará el artículo a sus estudiantes, copie el fragmento de código que hay al pie y péguelo en su contenido, por ejemplo, en la descripción de una tarea.

Apariencia

Imagen y botón

Texto del botón


Recoge la moneda

Fragmento de código

[stashdrop secret="cBqmGy" text="Recoge la moneda" image]

Copie y pegue esto en un editor en distintas actividades de su curso.

Volver a la pantalla principal



Galeón de oro

Recoge la moneda

El uso de múltiples ubicaciones para un mismo artículo permite diseñar dinámicas más complejas, como recompensar distintas acciones con el mismo objeto o distribuir la obtención de artículos a lo largo de todo el curso.

Pulsamos sobre el botón **Volver a la pantalla principal** y nos desplazamos al curso para insertar el código dentro de la actividad elegida.

En el ejemplo que estamos ilustrando, lo haremos en la descripción del foro de dudas:

16



**General**

Nombre del foro

Foro de dudas

Descripción

Como ya se sabe, un foro es un espacio público en el que confluyen las opiniones y sensibilidades de todos los participantes. Además, este curso se desarrolla en un espacio didáctico como es el Aula Virtual, por lo que no es razonable que se hagan intervenciones que tengan otros fines.

De lo anterior se deduce que es importantísimo cuidar lo que se dice en ellos con el fin de respetar todas las sensibilidades y evitar que innecesariamente se generen situaciones conflictivas.

[stashdrop secret="cBqmGy" text="Recoge la moneda" image]

Y así es como lo podrá encontrar el estudiante:

## Foro de dudas

Marcar como hecha

Comprueba primero si tu duda está ya resuelta o planteada por otro compañero o compañera para seguir ese hilo, si no, crea un nuevo hilo con tu consulta utilizando un resumen en el asunto.

Como ya se sabe, un foro es un espacio público en el que confluyen las opiniones y sensibilidades de todos los participantes. Además, este curso se desarrolla en un espacio didáctico como es el Aula Virtual, por lo que no es razonable que se hagan intervenciones que tengan otros fines.

De lo anterior se deduce que es importantísimo cuidar lo que se dice en ellos con el fin de respetar todas las sensibilidades y evitar que innecesariamente se generen situaciones conflictivas.

Recoge la moneda

Buscar en los foros

Añadir un nuevo tema de debate

Calificar usuarios

Configuramos las ubicaciones para el resto de los artículos que esconderemos entre los ítems de contenido del curso, es decir, los artículos *Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Ravenclaw* y *Slytherin*. La figura siguiente muestra cómo quedó esta configuración:



Artículos	Comercio	Eliminaciones	Informe	Ajustes de tablero de ranking
-----------	----------	---------------	---------	-------------------------------

### Lista de artículos

Añadir un artículo

Nombre del artículo	Localizaciones	Acciones
Galeón de oro	En los foros	
Giratiempo	-	
Gryffindor	En los libros de videotutoriales	
Hogwarts	-	
Hufflepuff	En los libros de videotutoriales	
Ravenclaw	En los libros de videotutoriales	
Slytherin	En los libros de videotutoriales	

Incluir las distintas localizaciones del artículo nos permitirá recordar los lugares donde los hemos incorporado.

El alumno puede ver los artículos que ha conseguido incorporar a su inventario consultando el bloque **Inventario (Mochila de objetos)** situado en el lateral derecho del curso.



Como ya se ha comentado, los artículos del bloque *Inventario* pueden **insertarse en cualquier espacio del curso en el que esté disponible el editor de texto**. Esto incluye recursos como etiquetas, páginas, libros, lecciones o foros, pero también otros contextos menos evidentes, como las **retroalimentaciones de las actividades**. Esta posibilidad amplía notablemente las opciones pedagógicas del bloque, ya que permite que la aparición de un artículo esté directamente vinculada al resultado obtenido por el estudiante.

Por ejemplo, es posible insertar distintos artículos en las retroalimentaciones finales de un cuestionario, de manera que el objeto que se muestre dependa de la calificación alcanzada. Así, un estudiante que obtenga la puntuación máxima podría recibir un artículo concreto, mientras que quienes alcancen una calificación inferior recibirían otro distinto, o ninguno, en función de los criterios definidos por el docente. De este modo, los artículos pueden utilizarse como **reconocimiento del logro**, como requisito para avanzar o como elemento diferenciador dentro del sistema gamificado.

En el contexto de EducaMadrid, se recomienda que el uso del bloque *Inventario* se realice **desde el navegador web**, ya que su funcionamiento no está plenamente garantizado en la aplicación móvil de Moodle. Este aspecto es importante tenerlo en cuenta tanto en la planificación del curso como en la información que se facilite al alumnado, especialmente si los artículos forman parte esencial del recorrido de aprendizaje.

Por último, el bloque permite **limitar la cantidad disponible de un mismo artículo en todo el curso**, convirtiéndolo en un recurso escaso. Esta limitación puede definirse en el momento de crear el artículo o modificarse posteriormente desde su configuración. El uso de artículos con disponibilidad limitada puede





introducir dinámicas adicionales, como la competencia controlada o la necesidad de tomar decisiones estratégicas, siempre que se utilicen con un propósito pedagógico claro y de forma equilibrada:

Artículos	Comercio	Eliminaciones	Informe	Ajustes de tablero de ranking
<b>Lista de artículos</b>				
Añadir un artículo				
Nombre del artículo	Localizaciones	Acciones		
Galeón de oro	En los foros			
Giratiempo	-	[Editar elemento "Galeón de oro"]		
Gryffindor	En los libros de videotutoriales			
Hogwarts	-			
Hufflepuff	En los libros de videotutoriales			
Ravenclaw	En los libros de videotutoriales			
Slytherin	En los libros de videotutoriales			

Para restringir el número de artículos marcamos la opción *Artículo escaso* como **Disponible**. Al hacerlo se activará el campo *Cantidad límite* donde tendremos que indicar la cantidad del mismo artículo que puede ser recogida en total por los alumnos del curso. Una vez haya sido recogido este número de veces ya no podrá ser recogido por ningún otro alumno. Finalizamos guardando los cambios.

Artículos	Comercio	Eliminaciones	Informe	Ajustes de tablero de ranking
<b>Editar elemento "Galeón de oro"</b>				
▼ General				
Nombre del artículo		<input type="text" value="Galeón de oro"/>		
Artículo escaso		<input checked="" type="checkbox"/> Disponible		
Cantidad límite		<input type="text" value="10"/>		
Imagen		Tamaño máximo de archivo: Sin límite, número máximo de archivos: 1		
<div> </div> <div>Archivos</div> <div></div> <div>image.jpg</div>				
Detalles		<div></div> <div>Necesario para optar a conseguir el artículo "Giratiempo".</div>		
<div>Guardar cambios</div> <div>Cancelar</div>				



### Buenas prácticas de diseño de artículos.

Para que el sistema de artículos funcione correctamente desde un punto de vista pedagógico, es recomendable aplicar una serie de **buenas prácticas de diseño**. En primer lugar, conviene limitar el número de artículos disponibles. Un exceso de objetos puede generar confusión y dificultar que el alumnado comprenda su utilidad real.

Cada artículo debe tener una **función clara y diferenciada**. Evitar objetos redundantes o con usos ambiguos contribuye a mantener un sistema más transparente y fácil de gestionar. Asimismo, es aconsejable que exista una relación directa entre el esfuerzo requerido para obtener un artículo y el valor que este aporta dentro del curso.

También resulta recomendable utilizar los artículos como **elementos de conexión** entre distintas partes del curso, por ejemplo, como requisito para acceder a un tema, para desbloquear una actividad o para participar en un intercambio. De este modo, los objetos dejan de ser simples recompensas y pasan a formar parte activa del diseño del aprendizaje.

Por último, es importante explicar al alumnado, desde el inicio, **cómo funciona el sistema de artículos**. Una breve introducción o guía dentro del curso ayuda a evitar malentendidos y refuerza la percepción de justicia y coherencia del sistema gamificado.

Un diseño cuidado de los artículos y de sus ubicaciones convierte el bloque *Inventario* en una herramienta poderosa para estructurar el progreso del alumnado, fomentar la exploración y reforzar la implicación en el aprendizaje, siempre que su uso esté alineado con los objetivos educativos del curso.

### 4.4. Intercambios, compra-venta y economía del curso.

Una de las funcionalidades más potentes del bloque *Inventario* es la posibilidad de establecer **intercambios y sistemas de compra-venta de artículos**, lo que permite construir una auténtica **economía interna del curso**. Esta economía no debe entenderse como un juego de acumulación sin sentido, sino como un mecanismo para regular el acceso, introducir la toma de decisiones y reforzar la idea de progreso ligado al esfuerzo y a la participación del alumnado.

Antes de configurar los intercambios, es importante que el docente tenga claro **qué papel va a desempeñar la economía del curso** dentro del diseño gamificado. No se trata únicamente de permitir que un artículo se obtenga a cambio de otros, sino de decidir qué acciones generan valor, qué artículos funcionan como moneda o recurso intermedio y qué objetos representan logros relevantes dentro del itinerario formativo.

#### Configuración de intercambios.

La configuración de los intercambios se realiza desde la pestaña correspondiente del bloque *Inventario*, donde es posible crear **widgets de comercio** que definen de forma explícita qué artículos se obtienen y cuáles se entregan a cambio. Cada intercambio se configura mediante dos zonas claramente diferenciadas: una en la que se especifican los artículos que el estudiante **gana** y otra en la que se indican los artículos que **pierde**.

En esta fase, el docente puede definir intercambios simples, en los que se entrega un único artículo a cambio de otro, o intercambios más complejos que requieran **varios artículos diferentes** para obtener un nuevo objeto. Esta flexibilidad permite diseñar dinámicas progresivas, en las que el alumnado necesita reunir determinados recursos antes de poder avanzar o desbloquear nuevas opciones dentro del curso.

Vamos a ver cómo se configura, por ejemplo, la compra-venta del artículo *Hogwarts*. Recordamos que este artículo solo se puede conseguir comprándolo con los 4 escudos de los colegios:

Después de darle un nombre a la transacción, escribiremos una descripción de los artículos que obtendremos (zona de la izquierda) y otra descripción de los artículos que entregaremos (zona de la derecha):



## Comercio

Artículos Comercio Informe

### Agregar un widget de comercio

Nombre del comercio: Compra Hogwarts

#### Gana

Título: Escudo de Hogwarts

Artículos

+

#### Pierdes

Título: Escudos de los colegios

Artículos

+

Guardar cambios

Ahora pulsaremos en el botón + (en la zona de “Gana”) y elegimos el elemento que obtendremos (Hogwarts) y la cantidad. Aceptamos pulsando en el botón **Añadir un artículo**:

### Añadir nuevo artículo a este intercambio

Artículo: Hogwarts

Cantidad: 1

Añadir un artículo

Configuramos ahora los artículos que se entregarán para el intercambio o compra-venta, pulsando en el botón + (en la zona de “Pierdes”). En nuestro caso, tendremos que repetir esta operación 4 veces, una para cada uno de los artículos que entregaremos.

### Añadir nuevo artículo a este intercambio

Artículo: Slytherin

Cantidad: 1

Añadir un artículo

El intercambio habrá quedado configurado como se muestra en la siguiente figura:



Como se ve, tanto en la columna **Gana** como en **Pierdes** podemos incorporar más de un artículo.

Guardamos los cambios para finalizar de configurar el intercambio:

Desde esta pantalla, también podremos modificar nuestro widget pulsando sobre los iconos de la rueda dentada.

Una vez configurado un intercambio, el bloque *Inventario* genera un **fragmento de código** que debe insertarse en el curso utilizando el editor de texto. Este código puede colocarse en distintos espacios del aula virtual, pero en este caso se opta por **insertarlo en un bloque de texto situado en una zona claramente visible del curso**, de forma que el alumnado tenga acceso permanente a la información sobre los intercambios disponibles.

Ubicar los intercambios en un bloque de texto fijo permite que los estudiantes **comprueben en todo momento si cumplen o no las condiciones necesarias para realizar la compra o el intercambio de artículos**, sin necesidad de navegar por distintas secciones del curso. Esta decisión facilita la comprensión del sistema y refuerza la transparencia de la economía del curso, ya que el alumnado puede identificar de manera inmediata qué artículos puede obtener y qué requisitos debe cumplir para ello.

El lugar en el que se inserta este código no es un aspecto menor, sino una **decisión pedagógica** que influye directamente en la experiencia del estudiante. Una ubicación visible convierte el intercambio en una acción consciente y planificada, evitando que el alumnado descubra estas posibilidades de forma accidental o tardía. De este modo, los intercambios dejan de ser un elemento oculto del curso y pasan a formar parte activa del recorrido formativo, integrándose de manera natural en la dinámica gamificada del aula virtual.



De este modo, y una vez tomada la decisión de mostrar los intercambios en un bloque de texto visible dentro del curso, el siguiente paso consiste en obtener el código del intercambio o comercio que acabamos de configurar. Este código es el que permitirá que el alumnado pueda ejecutar la compra o el intercambio cuando cumpla las condiciones necesarias. Para acceder a él, basta con pulsar sobre el nombre del comercio creado, en este caso, “**Compra Hogwarts**”, desde la pantalla de configuración del bloque *Inventario*.



Ese código lo vamos a copiar en un nuevo **bloque de Texto** que agregaremos en nuestro curso. Configuramos dicho bloque cambiándole el nombre y pegando el código del comercio:





Así es como verán este bloque los estudiantes:



### Mochila de objetos






Tu inventario está vacío.

Centro de negocios

Ofertas

### Mercado de artículos

Compra Hogwarts

Escudo de Hogwarts	Escudos de los colegios
 Hogwarts (1)	 Griffindor (0 / 1)
	 Hufflepuff (0 / 1)
	 Ravenclaw (0 / 1)
	 Slytherin (0 / 1)

Aceptar

A medida que los estudiantes vayan consiguiendo artículos, éstos se irán mostrando en la **Mochila de objetos** y, cuando se hayan recolectado los artículos de los cuatro colegios, tendrán la posibilidad de realizar el intercambio para conseguir el artículo *Hogwarts* en el bloque **Comercio de artículos**.

Siguiendo con nuestra planificación, vamos ahora a añadir un nuevo comercio para permitir a los estudiantes que consigan el artículo *Giratiempo* si disponen de 5 monedas *Galeón de oro*:

### Comercio

Artículos Comercio Informe

#### Agregar un widget de comercio

Nombre del comercio


Compra Giratiempo

Gana

Título

Giratiempo

Artículos


Giratiempo 1

Pierdes

Título

Galeón de oro

Artículos

Galeón de oro 5

Guardar cambios



Comercio creado 'Compra Giratiempo'

## Comercio

ArtículosComercioInforme

### Lista de widgets comerciales

Agregar un widget de comercio

Nombre del comercio	Acciones
Compra Giratiempo	
Compra Hogwarts	

Compra Giratiempo

Giratiempo (1)

Galeón de oro (5)

Fragmento de código

[stashtrade secret="VGgCqu"]

Copie y pegue esto en un editor en distintas actividades de su curso.

Copiaremos el código de este nuevo comercio en el mismo **bloque de Texto** y así será visto por los estudiantes:

### Mercado de artículos

Compra Hogwarts

Escudo de Hogwarts

Hogwarts (1)

Escudos de los colegios

Griffindor (0 / 1)

Hufflepuff (0 / 1)

Ravenclaw (0 / 1)

Slytherin (0 / 1)

Aceptar

Compra Giratiempo

Giratiempo

Giratiempo (1)

Galeón de oro

Galeón de oro (0 / 5)

Aceptar

Es recomendable revisar y probar los intercambios desde la perspectiva del alumnado antes de ponerlos en funcionamiento definitivo, comprobando que las cantidades, los requisitos y los resultados son coherentes y no generan situaciones bloqueantes o confusas.

25



## Uso pedagógico de la compra-venta.

Desde un punto de vista pedagógico, la compra-venta de artículos permite introducir dinámicas de **progresión condicionada**, en las que el acceso a determinados contenidos, ventajas o posibilidades depende de haber alcanzado previamente ciertos logros. Los artículos obtenidos mediante intercambios suelen tener un valor especial dentro del sistema, ya que representan un paso adelante en el recorrido formativo.

Este tipo de dinámicas favorece que el alumnado perciba el curso como un sistema estructurado, en el que cada acción tiene consecuencias y en el que no todo está disponible desde el principio. La compra-venta puede utilizarse, por ejemplo, para habilitar el acceso a un tema, permitir condiciones más favorables en una actividad o desbloquear recursos opcionales de profundización.

La economía del curso también permite trabajar la **gestión de recursos y la planificación**, ya que el alumnado debe decidir cuándo intercambiar sus artículos y cuáles conservar para más adelante. Estas decisiones refuerzan la autonomía y fomentan una participación más activa, siempre que el sistema esté bien equilibrado y no penalice de forma excesiva los errores.

Es importante evitar economías demasiado complejas o poco transparentes. El alumnado debe comprender fácilmente **qué puede obtener, qué necesita para conseguirlo y qué consecuencias tendrá cada intercambio**. Cuando la lógica de la compra-venta resulta confusa o arbitraria, el sistema pierde eficacia y puede generar frustración.

## 4.5. Centro de negocios y ofertas entre estudiantes.

El bloque *Inventario* incorpora una funcionalidad avanzada que permite a los estudiantes **intercambiar artículos directamente entre ellos**, a través del denominado **Centro de negocios** y el sistema de **Ofertas**. Esta opción amplía notablemente las posibilidades del bloque, ya que introduce dinámicas de interacción social y negociación, pero no es imprescindible para que el *Inventario* funcione correctamente. Por este motivo, su uso debe considerarse **opcional** y estar siempre respaldado por un planteamiento pedagógico claro.

Para que esta funcionalidad esté disponible, es necesario **habilitar previamente los intercambios entre estudiantes** en la configuración general del bloque. Además, Moodle permite limitar estos intercambios a los miembros de un **mismo grupo**, lo que resulta especialmente útil en cursos con grupos numerosos o con estructuras de trabajo cooperativo. Esta restricción evita desequilibrios y facilita la gestión del sistema por parte del docente.

Configurar bloque Mochila de objetos

Expandir todo

▼ Ajustes de bloque

Título del inventario: Mochila de objetos

☒ Permitir a los estudiantes intercambiar artículos entre ellos.

☒ Sólo permitir intercambios entre estudiantes de un mismo grupo.

☐ Mostrar tablero de ranking

> Dónde aparece este bloque

> En esta página

Cancelar Guardar cambios

Una vez activada esta opción, el alumnado dispone de dos nuevas entradas dentro del bloque: el *Centro de negocios*, desde el que puede iniciar ofertas de intercambio, y el apartado de *Ofertas*, donde puede consultar

las propuestas recibidas por otros compañeros. El acceso a estas opciones está condicionado a que el estudiante disponga de artículos en su inventario, ya que no es posible participar en intercambios si no se cuenta con objetos que ofrecer.

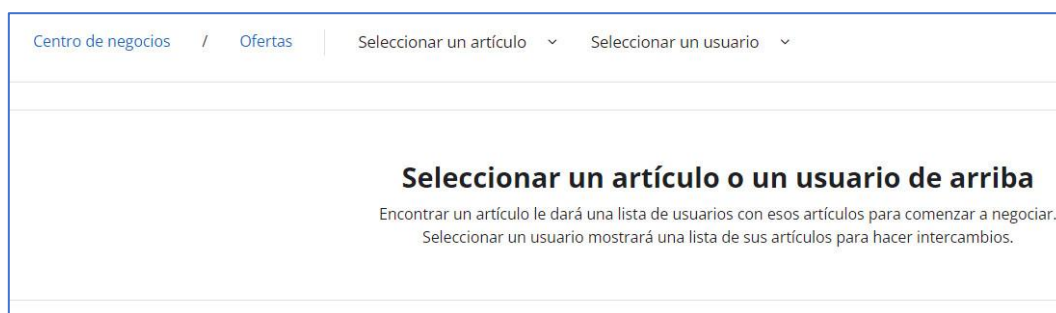


Desde el *Centro de negocios*, el estudiante puede seleccionar un artículo que necesita y visualizar qué compañeros lo poseen. A partir de ahí, puede realizar una **propuesta de intercambio**, indicando qué artículos ofrece a cambio y en qué cantidad. Este proceso obliga al alumnado a analizar su propio inventario y el de los demás, fomentando la planificación y la toma de decisiones dentro del sistema gamificado.

Cuando el alumno acceda al curso, verá en el bloque los artículos que ha conseguido y las opciones mencionadas (*Centro de negocios* y *Ofertas*):



Al acceder al **Centro de negocios**, el estudiante puede iniciar un intercambio de dos formas distintas: **seleccionando un artículo o seleccionando directamente a un usuario**. Si elige un artículo concreto, el sistema le mostrará una lista de compañeros que disponen de ese objeto en su inventario, lo que le permitirá identificar con quién puede iniciar una negociación. Si, por el contrario, selecciona a un usuario, se mostrará el inventario de ese compañero, de modo que el estudiante podrá elegir uno de sus artículos y proponer un intercambio a partir de él.

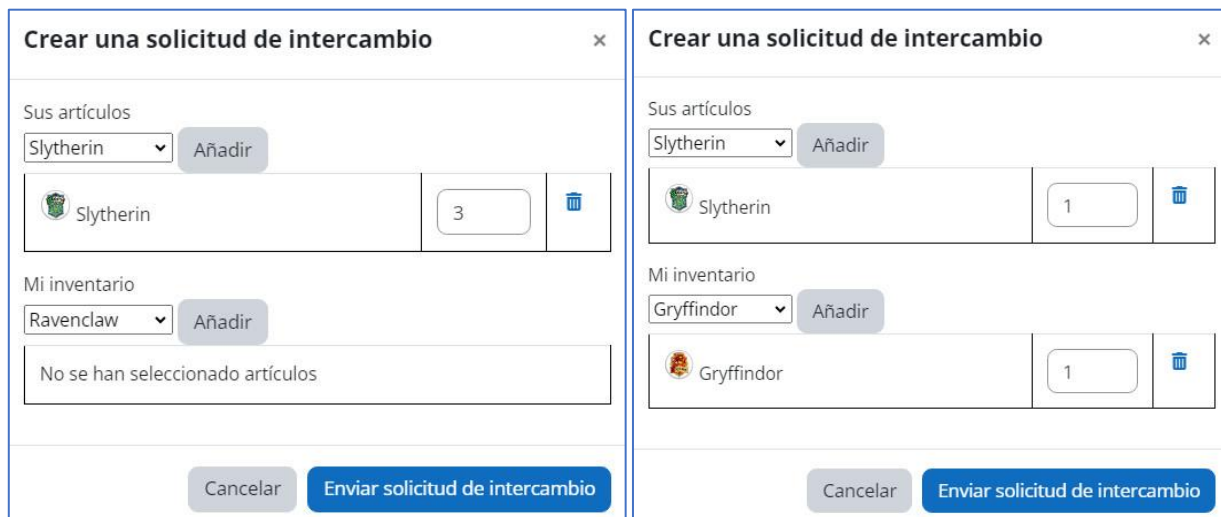


Por ejemplo, supongamos que el usuario "**Alumno Moodle1**" necesita conseguir el artículo "**Slytherin**". Para intentar obtenerlo, selecciona este artículo en el desplegable del *Centro de negocios*. Al hacerlo, el sistema le muestra una lista de usuarios que disponen de dicho objeto en su inventario. Si está activada la opción de

permitir intercambios solo entre estudiantes del mismo grupo, el alumno únicamente verá a los compañeros que pertenecen a su grupo.



A continuación, el estudiante puede pulsar sobre el botón **Hacer una oferta** junto al nombre del usuario elegido, por ejemplo “**Alumno Moodle3**”, para iniciar la propuesta de intercambio. En la sección “**Sus artículos**”, el alumno visualiza los objetos disponibles en el inventario del compañero y selecciona cuál o cuáles le interesa obtener, así como la cantidad. En la sección “**Mi inventario**”, indica qué artículo ofrece a cambio y en qué cantidad.



Siguiendo con este ejemplo, el “**Alumno Moodle1**” propone al “**Alumno Moodle3**” el siguiente intercambio: entregar un escudo de “**Gryffindor**” a cambio de un escudo de “**Slytherin**”. Este tipo de propuestas suele basarse en los **excedentes de artículos** que tenga cada estudiante, favoreciendo así un intercambio equilibrado.

Una vez definida la oferta, el alumno pulsa en “**Enviar solicitud de intercambio**”, tras lo cual el sistema muestra un mensaje confirmando que la propuesta ha sido enviada correctamente. Cuando el estudiante receptor acceda al curso, verá en el bloque *Inventario*, en este caso la **Mochila de objetos**, que tiene una nueva oferta pendiente de revisar.





El estudiante accede al apartado **Ofertas** para consultar el listado de propuestas de intercambio recibidas. Al pulsar sobre **Ver** en la oferta que le interese, se muestran los detalles completos del intercambio propuesto, desde donde puede **aceptar o rechazar** la oferta.

Si el estudiante acepta la propuesta, el intercambio se realiza de forma automática y los **inventarios de ambos alumnos se actualizan** con los nuevos artículos correspondientes. En cambio, si decide rechazarla, no se produce ningún cambio y los inventarios de los dos estudiantes permanecen exactamente igual que antes.

Centro de negocios / Ofertas

Solicitudes para mí

De	Recibido		Detalles
Alumno Moodle1	8 de septiembre de 2024, 19:27	Nuevo	<div>ver</div> <div></div>



**Alumno Moodle1**

Este estudiante ha solicitado el siguiente intercambio.

**Artículos ofrecidos**


Gryffindor (1)

**Artículos solicitados**


Slytherin (1)

Aceptar

Rechazar

Desde un punto de vista pedagógico, el *Centro de negocios* permite introducir dinámicas de **colaboración, negociación y gestión de recursos compartidos**. Puede resultar especialmente interesante en contextos donde se trabaja el aprendizaje cooperativo o cuando se desea que el alumnado compense desequilibrios en la obtención de artículos a través del intercambio entre iguales.

No obstante, esta funcionalidad requiere una **gestión cuidadosa**. En determinados contextos, puede generar tensiones, dependencia excesiva de otros estudiantes o dinámicas poco equilibradas si no se acompaña de normas claras. Por ello, es recomendable explicar previamente al alumnado cómo funciona el sistema de ofertas y bajo qué criterios se espera que lo utilicen.

En definitiva, el *Centro de negocios* y las *Ofertas* entre estudiantes amplían el potencial del bloque *Inventario*, pero deben entenderse como una **herramienta avanzada**, adecuada solo cuando encaja con los objetivos del curso y con la madurez del grupo. Utilizada con criterio, puede enriquecer la experiencia gamificada; aplicada sin una planificación clara, puede complicar innecesariamente el sistema.



### 4.6. Implementación de los artículos en el diseño del curso.

Una vez creados los artículos y configurados los intercambios, el siguiente paso consiste en **integrar los artículos en el diseño real del curso**, de modo que su obtención tenga consecuencias visibles y significativas para el alumnado. Es en este punto donde el bloque *Inventario* despliega todo su potencial pedagógico, ya que permite conectar la gamificación con el acceso a contenidos, la configuración de actividades y la regulación del progreso.

La forma más habitual de implementar la funcionalidad de los artículos es mediante las **restricciones de acceso**. Moodle permite condicionar la visibilidad de recursos, actividades o secciones completas a la posesión de un determinado artículo del *Inventario*. De este modo, el alumnado solo puede acceder a ciertos contenidos cuando ha conseguido previamente el objeto correspondiente, lo que refuerza la idea de avance progresivo y da sentido al sistema de recompensas.

Esta lógica resulta especialmente útil para estructurar el curso en **fases o niveles**, en los que cada etapa se desbloquea tras completar una serie de acciones. El artículo actúa entonces como un permiso que acredita que el estudiante ha alcanzado un determinado punto del recorrido formativo. Desde el punto de vista del alumnado, el desbloqueo de un nuevo tema o recurso es una consecuencia directa de su esfuerzo, lo que mejora la percepción de coherencia del sistema.

Otra posibilidad consiste en utilizar los artículos para **modificar las condiciones de una actividad**, por ejemplo, ofreciendo ventajas adicionales a quienes los posean. Un caso habitual es el uso de artículos para habilitar un mayor número de intentos en un cuestionario. Para ello, se crean versiones alternativas de la misma actividad con distintas configuraciones y se utilizan las restricciones de acceso para mostrar una u otra en función de si el estudiante dispone del artículo correspondiente.

Este tipo de implementación permite introducir dinámicas de **refuerzo y recuperación**, en las que el alumnado puede mejorar sus condiciones de evaluación como consecuencia de su participación o de la consecución de determinados logros. No obstante, es importante diseñar estas ventajas con cuidado para evitar desigualdades excesivas o situaciones difíciles de gestionar desde el punto de vista académico.

Los artículos también pueden utilizarse para **desbloquear contenidos opcionales**, como materiales de ampliación, retos adicionales o actividades de profundización. En este caso, el artículo no condiciona el progreso obligatorio del curso, sino que abre nuevas posibilidades para aquellos estudiantes que deseen ir más allá. Esta estrategia resulta especialmente adecuada para atender a la diversidad del alumnado sin penalizar a quienes siguen el itinerario básico.

En todos los casos, es fundamental comprobar que las **restricciones y combinaciones de artículos** no generan bloqueos involuntarios. El docente debe asegurarse de que siempre exista una forma clara y alcanzable de obtener los artículos necesarios y de que la pérdida de un objeto no impida definitivamente el acceso a partes esenciales del curso.

La implementación de los artículos debe ir acompañada de una **explicación clara al alumnado**, indicando qué artículos existen, para qué sirven y cómo afectan al desarrollo del curso. Cuando el alumnado entiende el sistema, los artículos dejan de ser simples recompensas y se convierten en elementos funcionales que estructuran su experiencia de aprendizaje.

En definitiva, integrar los artículos del *Inventario* en el diseño del curso permite transformar la gamificación en un mecanismo real de regulación del progreso, el acceso y las oportunidades de aprendizaje. Utilizados con criterio pedagógico, los artículos refuerzan la autonomía, la motivación y la coherencia del entorno virtual, convirtiéndose en una pieza clave de la arquitectura gamificada del curso.



## Ejemplo práctico de implementación de artículos en el curso.

Comenzaremos configurando el **tema Evaluación** para que solo sea visible cuando el estudiante esté en posesión del artículo “**Hogwarts**”. Para ello, accedemos a la configuración del tema y añadimos una **restricción de acceso** basada en el criterio “**Artículo de inventario**”, seleccionando el objeto correspondiente.

### Añadir restricción ...

Finalización de actividad	Los estudiantes deben (o no) completar alguna actividad.
Fecha	Prevenir el acceso hasta (o desde) una fecha y hora predeterminada.
Calificación	Los alumnos deben lograr una calificación específica.
Grupo	Permitir sólo a estudiante que pertenezcan a un determinado grupo o a todos los grupos.
Perfil de usuario	Control de acceso basado en los campos del perfil de usuario.
Artículo de inventario	Requiere un artículo en el inventario del usuario para acceder.
Nivel	Evitar el acceso dependiendo del nivel del usuario.
Conjunto de restricciones	Añadir un conjunto de restricciones que se deben aplicar en su conjunto.

Cancelar

### General

Nombre de sección

Resumen

☒ Personalizar

EVALUACIÓN

**Restricciones de acceso**

Restricciones de acceso

El estudiante debe cumplir lo siguiente

Su inventario contiene exactamente 1 Hogwarts

Añadir restricción ...

Guardar cambios Cancelar



De este modo, el tema **Evaluación** y todo su contenido permanecerán **ocultos** mientras el estudiante no haya conseguido el artículo **“Hogwarts”**. Solo cuando el alumno disponga de dicho objeto, el tema se mostrará automáticamente en su curso.

### EVALUACIÓN

No disponible hasta que: Tienes 'Hogwarts' (si no, oculto)

Examen con preguntas de todos los tipos

Tal y como se aprecia en la imagen, dentro del tema **Evaluación** se encuentra un cuestionario denominado **“Examen con preguntas de todos los tipos”**, que está configurado para realizarse en **un único intento**. A continuación, vamos a implementar una funcionalidad adicional que permitirá al alumnado disponer de **un intento extra** si está en posesión del artículo **“Giratiempo”**.

Para ello, duplicamos el cuestionario original y modificamos el nombre de la copia para poder diferenciarla claramente, por ejemplo, añadiendo el texto **“(2 intentos)”**. De este modo, dispondremos de dos versiones del mismo examen, cada una con condiciones de acceso distintas.

### EVALUACIÓN

No disponible hasta que: Tienes 'Hogwarts' (si no, oculto)

Examen con preguntas de todos los tipos

En el cuestionario original configuramos una **restricción de acceso** para que **no sea visible** cuando el estudiante disponga del artículo **“Giratiempo”**. Así, este cuestionario solo aparecerá para los alumnos que **no** tengan dicho objeto en su inventario.

### Restricciones de acceso

Restricciones de acceso

El estudiante no debe cumplir lo siguiente

Su inventario contiene menos de 1 Giratiempo

Añadir restricción ...

A continuación, accedemos a la copia del cuestionario y modificamos su configuración para permitir **dos intentos de resolución**. Además, añadimos una restricción de acceso para que este cuestionario sea visible **únicamente** cuando el estudiante haya conseguido el artículo **“Giratiempo”**.



### Calificación

Categoría de calificaciones ? Sin categorizar ⬇

Calificación para aprobar ? 5,00

Intentos permitidos 2 ⬇

Método de calificación ? Calificación más alta ⬇

### Restricciones de acceso

Restricciones de acceso

El estudiante debe ⬇ cumplir lo siguiente

✎ Su inventario contiene exactamente 1 ⬇ Giratiempo ✕

Añadir restricción ...

La configuración final queda de tal forma que cada estudiante ve **una sola versión del cuestionario**, en función de los artículos que tenga en su inventario: la versión de un intento o la versión de dos intentos.

### EVALUACIÓN

🔒 No disponible hasta que: Usted tiene "Hogwarts" (si no, ocultado)

☑ Examen con preguntas de todos los tipos i

🔒 No disponible hasta que: Usted tiene "Giratiempo" (si no, ocultado)

☑ Examen con preguntas de todos los tipos (2 intentos) i

🔒 No disponible hasta que: Usted tiene "Giratiempo" (si no, ocultado)







Una vez realizadas estas configuraciones, solo queda **comprobar el funcionamiento del sistema** desde la perspectiva del alumnado.

Cuando el estudiante ha conseguido recoger los cuatro escudos de los colegios, puede ejecutar el intercambio correspondiente para obtener el artículo **"Hogwarts"**. Al hacerlo, el tema **Evaluación** pasa a ser visible y el alumno puede acceder al cuestionario con un solo intento de resolución.

De la misma forma, cuando el estudiante dispone de **cinco o más monedas "Galeón de oro"**, puede realizar la compra-venta para conseguir el artículo **"Giratiempo"**, que le permitirá acceder a la versión del cuestionario con **dos intentos**.






A medida que el estudiante va recolectando artículos, estos se muestran en su **Mochila de objetos**. En la situación que se muestra en la imagen, el alumno ya ha conseguido los cuatro escudos y varias monedas, pero el tema **Evaluación** todavía no es visible porque **aún no ha realizado el intercambio** para obtener el artículo Hogwarts.

Mochila de objetos










Mercado de objetos

Compra Hogwarts

Escudo de Hogwarts	Escudos de los colegios
 Hogwarts (1)	 Gryffindor (1 / 1)
	 Hufflepuff (1 / 1)
	 Ravenclaw (1 / 1)
	 Slytherin (1 / 1)
Aceptar	







Compra Giratiempo

Giratiempo	Galeón de oro
 Giratiempo (1)	 Galeón de oro (6 / 5)
Aceptar	

En este momento, el estudiante puede ejecutar la compra del artículo Hogwarts pulsando en el botón **Aceptar**. Tras completar el intercambio, el nuevo artículo aparece en su mochila y, como consecuencia, se eliminan los artículos utilizados para la compra: “Gryffindor”, “Hufflepuff”, “Ravenclaw” y “Slytherin”.






A partir de ese instante, el tema **Evaluación** se hace visible y el estudiante puede acceder al cuestionario “Examen con preguntas de todos los tipos”, configurado con un único intento.

Mochila de objetos










Mercado de objetos

Compra Hogwarts

Escudo de Hogwarts	Escudos de los colegios
 Hogwarts (1)	 Gryffindor (0 / 1)
	 Hufflepuff (0 / 1)
	 Ravenclaw (0 / 1)
	 Slytherin (0 / 1)
Aceptar	

Compra Giratiempo

Giratiempo	Galeón de oro
 Giratiempo (1)	 Galeón de oro (6 / 5)
Aceptar	



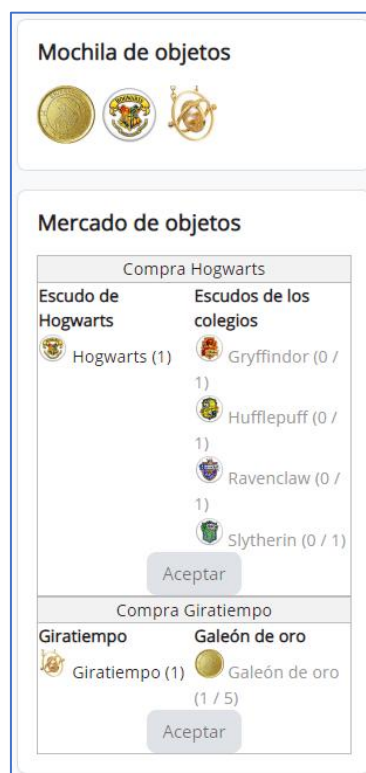
## EVALUACIÓN



Examen con preguntas de todos los tipos



Finalmente, si el estudiante ejecuta el comercio “**Compra Giratiempo**”, podrá realizar ese mismo examen accediendo a la versión del cuestionario configurada con **dos intentos de resolución**, completando así la funcionalidad prevista dentro del sistema gamificado del curso.



## EVALUACIÓN



Examen con preguntas de todos los tipos (2 intentos)



## 4.7. Penalizaciones y eliminaciones de artículos.

El bloque *Inventario* permite introducir **penalizaciones mediante la eliminación de artículos**, una funcionalidad potente que debe utilizarse con especial cuidado desde el punto de vista pedagógico. A diferencia de otros mecanismos de gamificación orientados a la recompensa, las eliminaciones afectan directamente a los recursos que el alumnado ha conseguido, por lo que su impacto en la motivación y en la percepción de justicia del sistema es significativo.

Las eliminaciones están pensadas para aplicarse, de forma específica, a los **cuestionarios**, permitiendo que determinados artículos se retiren del inventario del estudiante cada vez que inicia un nuevo intento. Este comportamiento introduce una lógica de **coste asociado al intento**, que puede utilizarse para regular el número de oportunidades disponibles o para fomentar una preparación más consciente antes de realizar una prueba.



Desde el punto de vista técnico, la configuración de las eliminaciones se realiza desde la pestaña correspondiente del bloque *Inventario*. En ella, el docente selecciona qué artículos se eliminarán y en qué cantidad, así como el cuestionario al que se aplicará la penalización. Es posible configurar la eliminación de uno o varios artículos de forma simultánea, lo que permite ajustar el grado de penalización según las necesidades del curso.

### Configuración práctica de eliminaciones de artículos.

Para configurar las penalizaciones mediante eliminación de artículos, comenzamos accediendo al bloque *Inventario* y pulsando sobre la pestaña **Eliminaciones**. A continuación, seleccionamos la opción **Configurar eliminación**, desde donde se definen las reglas que determinarán qué artículos se retirarán del inventario del alumnado y en qué circunstancias.

Nombre del cuestionario	Artículos eliminados
-------------------------	----------------------

**Configurar eliminación**

Artículos +

Cuestionario  
Select a quiz

Cancelar Guardar cambios


En el apartado **Artículos**, pulsamos sobre el icono + para añadir el objeto o los objetos que se eliminarán en cada intento de cuestionario. En este paso seleccionamos el artículo correspondiente y especificamos la **cantidad que se eliminará por intento**. En el ejemplo que se muestra, se ha decidido penalizar cada intento con el artículo “**Giratiempo**”. La penalización puede componerse de uno o varios artículos distintos, de modo que, si fuera necesario, pueden añadirse más objetos repitiendo el proceso. Si en algún momento se desea eliminar un artículo de la penalización, basta con pulsar sobre el icono de la **papelera** asociado a dicho objeto.

Una vez definidos los artículos, pasamos al apartado **Cuestionario**, donde seleccionamos la actividad a la que se aplicará la penalización. En este caso, se elige el cuestionario “**Examen con preguntas de todos los tipos**”, que es el que se ha configurado previamente dentro del diseño del curso.

Configurar eliminación

Artículos

+

 Giratiempo	1	
--	---	---

Cuestionario

Examen con preguntas de todos los tipos

Cancelar

Guardar cambios

Tras completar estos pasos, finalizamos la configuración pulsando en el botón **Guardar cambios**. A partir de este momento, la eliminación de artículos queda asociada al cuestionario seleccionado.

Artículos

Comercio

Eliminaciones

Informe

Ajustes de tablero de ranking

Configuraciones de eliminación

Configurar eliminación

Actualmente las eliminaciones se limitan a intentos de actividad de cuestionario. Los artículos listados para eliminación se borrarán cada vez que un estudiante inicie un intento. Se negará el acceso si el estudiante no tiene suficiente cantidad de artículos listados.

Nombre del cuestionario	Artículos eliminados	
Examen con preguntas de todos los tipos	• Giratiempo (1)	 

Cuando el profesor accede al cuestionario, Moodle muestra un **mensaje informativo** indicando que dicha actividad está configurada para eliminar artículos del inventario del alumnado. Este aviso permite verificar rápidamente que la penalización se ha aplicado correctamente.

Del mismo modo, cuando el estudiante inicia un intento del cuestionario, aparece un **mensaje de advertencia** informando de la penalización que se aplicará. Si el alumno disponía inicialmente de un número determinado de artículos necesarios para acceder al cuestionario y, al comenzar el intento, estos se eliminan, el sistema muestra un mensaje adicional explicando esta situación. De este modo, tanto el docente como el alumnado son conscientes en todo momento del efecto que tiene la penalización sobre el inventario y sobre el acceso a la actividad.



CUESTIONARIO

Examen con preguntas de todos los tipos

Cuestionario Configuración Preguntas Resultados Banco de preguntas Más ▾

Este cuestionario está **configurado** para eliminar artículos de inventario. ✕

¡Vamos a hacer un examen!

Se trata de un cuestionario que contiene **25 preguntas** de todos los tipos que permite esta versión de Moodle.

Contesta a las preguntas teniendo en cuenta que se penalizan las preguntas contestadas incorrectamente, de acuerdo a los siguientes **CRITERIOS**:

- En las **preguntas de opción múltiple** (las que solo se puede marcar una respuesta) cada respuesta incorrecta **resta 1/n** de la puntuación de la pregunta, siendo n el número de opciones incorrectas. Por ejemplo, si se presentan 4 opciones (1 correcta y 3 incorrectas), cada opción incorrecta resta 1/3 de la puntuación de la pregunta.
- En las **preguntas de multirrespuesta** (las que se pueden marcar varias respuestas), las respuestas correctas suman y las incorrectas restan proporcionalmente al número de ellas, pero nunca se obtendrá una puntuación negativa en preguntas de este tipo. Por ejemplo, si una pregunta tiene 2 opciones correctas y 3 incorrectas, cada opción correcta sumará un 50% de la puntuación de la pregunta y cada opción incorrecta restará un 33.3% de la puntuación de la pregunta. Es decir, que si marcas todas las opciones la puntuación obtenida en esta pregunta será 0.
- En las **preguntas de relacionar o de emparejamiento** así como las de **arrastrar y soltar**, la puntuación obtenida será proporcional al número de parejas correctas. En el peor de los casos, la puntuación de la pregunta sería 0.
- En las **preguntas de rellenar huecos** con texto o valores numéricos, la puntuación obtenida puede ser el 100% de la puntuación de la pregunta, si aciertas, 0 puntos si fallas, o un porcentaje de la puntuación de la pregunta determinado por el profesor si la pregunta está parcialmente correcta.

## Consideraciones finales.

Antes de aplicar este tipo de configuración, es fundamental analizar su **impacto pedagógico**. Si el acceso a un cuestionario está condicionado a la posesión de un número determinado de artículos y, al mismo tiempo, estos se eliminan al iniciar un intento, puede producirse una situación en la que el estudiante no pueda volver a acceder a la actividad. Por este motivo, el uso combinado de restricciones de acceso y eliminaciones debe planificarse con especial atención para evitar bloqueos no deseados.

Las penalizaciones mediante eliminación de artículos pueden resultar útiles en contextos concretos, por ejemplo, para limitar intentos sucesivos sin preparación, introducir una sensación de riesgo controlado o simular un consumo de recursos dentro de la narrativa del curso. Sin embargo, su uso debe ser **proporcionado y transparente**, evitando que el alumnado perciba el sistema como punitivo o arbitrario.

Es recomendable informar claramente al alumnado de la existencia de estas penalizaciones antes de que se apliquen. Moodle muestra mensajes de advertencia cuando un cuestionario está configurado para eliminar artículos, tanto al docente como al estudiante, lo que contribuye a reforzar la transparencia del sistema. Aun así, conviene acompañar estas advertencias con explicaciones explícitas dentro del curso.

Desde una perspectiva pedagógica, las eliminaciones deben concebirse como un **mecanismo regulador**, no como un castigo. En muchos casos, resulta más eficaz utilizar los artículos como permisos o ventajas que retirarlos de forma sistemática. Por ello, este tipo de funcionalidad debería reservarse para situaciones muy concretas y siempre alineadas con los objetivos de aprendizaje.

























En definitiva, las penalizaciones y eliminaciones de artículos amplían las posibilidades del bloque Inventario, pero exigen un **uso responsable y reflexivo**. Bien aplicadas, pueden contribuir a un sistema gamificado equilibrado y coherente; mal planificadas, pueden generar frustración y romper la lógica del diseño del curso.



## 4.8. Seguimiento y control docente.

El bloque *Inventario* no solo permite gestionar recompensas, intercambios y penalizaciones, sino que también ofrece al docente **herramientas de seguimiento y control** que resultan esenciales para garantizar el correcto funcionamiento del sistema gamificado. Estas opciones permiten supervisar el progreso del alumnado, corregir situaciones puntuales y mantener la coherencia del diseño del curso a lo largo del tiempo.

Desde la pestaña **Informes**, el profesor puede acceder a una visión global del estado de los inventarios del alumnado. En esta sección se muestra, para cada estudiante, la relación de artículos que ha conseguido y la cantidad de cada uno de ellos. Esta información resulta especialmente útil para detectar desequilibrios, comprobar si los artículos se están obteniendo según lo previsto o verificar el impacto real de las recompensas y penalizaciones configuradas.

Informe		
Artículos	Comercio	Informe
« 1 2 3 4 »		
Nombre ^ / Apellido(s)	Inventario	Acciones
RC Raquel <small>Reina Encarnación</small>	 40  10  40  10  10  10	 
SS Sara <small>Sanchez David Marcano</small>	 40  10  40  10  10  10	 
SR Saray <small>Sanchez David</small>	 40  10  40  10  10  10	 
« 1 2 3 4 »		

Además de la visualización general, el bloque permite realizar **ajustes manuales** sobre el inventario de un estudiante concreto. A través de las opciones disponibles en el informe, el docente puede añadir artículos que no se hayan conseguido por un error técnico, eliminar objetos obtenidos de forma incorrecta o modificar directamente la cantidad de artículos asignados. Estas acciones ofrecen una gran flexibilidad y permiten resolver incidencias sin necesidad de modificar la estructura general del sistema gamificado.




















Los ajustes manuales deben utilizarse de forma **puntual y justificada**, ya que cualquier intervención directa sobre el inventario puede afectar a la percepción de equidad del sistema. Por este motivo, es recomendable documentar estas acciones y, cuando sea necesario, explicarlas al alumnado para mantener la transparencia del proceso.

Otra funcionalidad disponible es el **reseteo del inventario** de un estudiante. Esta opción permite eliminar todos los artículos que un alumno haya conseguido hasta ese momento, devolviendo su inventario al estado inicial. El reseteo puede resultar útil en situaciones muy concretas, como pruebas iniciales del sistema, errores graves de configuración o casos excepcionales que requieran reiniciar el progreso gamificado de un participante.

A continuación, se muestra, a modo de ejemplo práctico, cómo el docente puede **intervenir directamente sobre el inventario de un estudiante** desde la vista de *Informes* del bloque *Inventario*. Estas acciones permiten ajustar situaciones puntuales sin alterar la configuración general del sistema.

Para cada estudiante, el bloque ofrece **dos tipos de acciones** diferenciadas:

- En primer lugar, al pulsar sobre el **icono con forma de rueda dentada**, correspondiente al **reseteo avanzado** de un estudiante, se accede a una ventana desde la que es posible **modificar manualmente su inventario**. Desde este panel, el docente puede añadir artículos que el alumno no haya conseguido, eliminar objetos que haya recolectado o ajustar la cantidad de cada artículo disponible.

Alumno Moodle1		
Add item 		
 Hufflepuff	1	 
Ravenclaw	0	 
Slytherin	0	 
 Hogwarts	1	 
Galeón de oro	0	 
 Giratiempo	1	 
 Gryffindor	2	 

Por ejemplo, para **añadir un artículo a un estudiante**, se pulsa sobre el botón **Add ítem**, se selecciona el objeto correspondiente, se indica el número de unidades que se desean otorgar y se confirma la acción pulsando en **Añadir un artículo**. Esta opción resulta útil para corregir incidencias concretas o para ajustar el inventario en situaciones excepcionales.


**Añadir un artículo** 

Artículo

Cantidad

Alternativamente, también es posible **modificar directamente la cantidad final de artículos** que tendrá el estudiante. Para ello, se utiliza el desplegable de la columna central, donde se selecciona el número total de unidades que se desea asignar para cada artículo, ya sea para aumentar o reducir su cantidad. Una vez realizados los cambios, estos se confirman pulsando sobre el **icono del disquete** que aparece en la pantalla.

- b) La segunda acción disponible es **restablecer el inventario de un estudiante**. Esta opción elimina todos los artículos que el alumno haya recolectado hasta ese momento, devolviendo su inventario a un estado vacío. Dado el impacto de esta operación, el sistema solicita una **confirmación previa** antes de ejecutarla, con el fin de evitar eliminaciones accidentales.

**Confirmación** 

¿Seguro que quiere resetear completamente el inventario de Alumno Moodle1?





Este tipo de intervención debe utilizarse con especial **precaución**, ya que supone un reinicio completo del progreso gamificado del estudiante, y solo resulta recomendable en casos muy concretos, como errores graves de configuración o pruebas de funcionamiento del sistema.

### 4.9. Tablero de ranking y visualización del progreso.

El bloque *Inventario* incluye un **tablero de ranking** que permite visualizar de forma agregada la cantidad de artículos que posee cada estudiante. Esta funcionalidad puede desempeñar un papel relevante dentro de la gamificación del curso, pero su uso debe abordarse con especial cuidado, ya que tiene un **impacto directo en la motivación y en la percepción del progreso** por parte del alumnado.

Desde un punto de vista pedagógico, el ranking no debe entenderse necesariamente como un mecanismo de competencia directa. Aunque puede resultar motivador para algunos estudiantes, en otros casos puede generar frustración o desinterés. Por este motivo, antes de activarlo conviene reflexionar sobre **qué se quiere mostrar, a quién y con qué finalidad**. En muchos contextos, el valor principal del tablero no reside en comparar a los estudiantes entre sí, sino en ofrecer una **referencia visual del progreso individual**.

El bloque permite configurar el tablero de ranking desde su pestaña correspondiente, donde se agrupan distintas opciones de visualización. En primer lugar, es posible **activar o desactivar completamente el tablero**, decidiendo si se mostrará o no dentro del curso. Además, puede limitarse su visibilidad para que cada estudiante vea únicamente a los miembros de sus propios grupos, lo que resulta especialmente recomendable en cursos organizados por grupos o con un número elevado de participantes.

En cuanto a la información mostrada, el tablero puede configurarse para reflejar distintos criterios. Una de las opciones más habituales es mostrar el **número total de artículos** que tiene cada estudiante en su inventario. Esta visualización ofrece una idea rápida del grado de participación o avance, aunque no siempre refleja con precisión la calidad del aprendizaje. Por este motivo, es importante interpretar estos datos con cautela y en combinación con otros indicadores.

Otra posibilidad consiste en mostrar la **mayoría de un artículo concreto**, lo que permite destacar qué estudiantes han conseguido más unidades de un objeto determinado. Esta opción puede resultar útil en



dinámicas muy específicas, pero debe utilizarse con moderación para evitar comparaciones excesivamente focalizadas.

El bloque también permite mostrar el número de **artículos únicos** que posee cada estudiante, es decir, la variedad de objetos distintos obtenidos. Esta opción suele ofrecer una visión más equilibrada del progreso, ya que pone el énfasis en la exploración y en la diversidad de logros, y no únicamente en la acumulación.

En todas estas opciones es posible **limitar el número de resultados mostrados**, lo que ayuda a evitar rankings extensos y poco manejables. Además, el tablero ofrece distintas vistas entre las que el alumnado puede alternar, lo que permite adaptar la información a distintos intereses o momentos del curso.

Una vez completada la configuración, el **tablero de ranking** se muestra automáticamente en el bloque *Inventario*. Mediante las **flechas de navegación**, el alumnado puede ir alternando entre las distintas vistas disponibles, consultando así las diferentes opciones de visualización que se hayan activado.



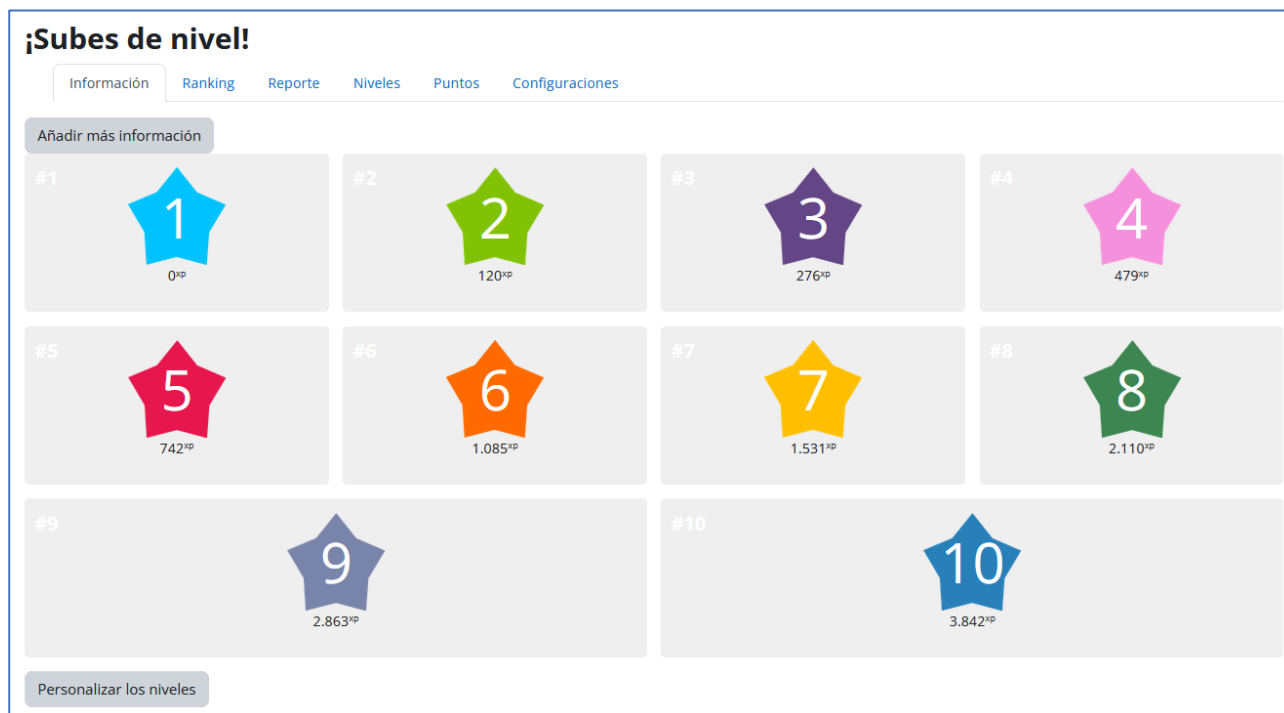
Desde el punto de vista del diseño pedagógico, es recomendable plantear el ranking como un **elemento opcional y contextual**, que refuerce la experiencia gamificada sin convertirse en el eje central del curso. En muchos casos, una visualización discreta del progreso puede resultar más eficaz que una clasificación explícita.

En definitiva, el tablero de ranking del bloque Inventario es una herramienta potente para **visualizar el progreso**, pero su verdadero valor depende de cómo se configure y de cómo se integre dentro del sistema gamificado. Utilizado con criterio, puede reforzar la motivación y la orientación del alumnado; mal planteado, puede generar efectos contrarios a los deseados.

## 5. Bloque ¡Subes de nivel! (Level Up!)

### 5.1. Introducción al bloque ¡Subes de nivel!

El bloque *¡Subes de nivel! (Level Up!)* es una herramienta de gamificación orientada a **visualizar el progreso del alumnado a través de puntos y niveles**, reforzando la sensación de avance dentro del curso. Su principal aportación no reside en el control del acceso a contenidos ni en la gestión de recompensas funcionales, sino en ofrecer al estudiante una **referencia continua y clara de su evolución**, basada en su actividad dentro del aula virtual.



Este bloque resulta especialmente adecuado para cursos en los que se desea **fomentar la constancia, la participación regular y el compromiso a lo largo del tiempo**. Funciona bien en contextos formativos con una duración media o larga, donde el alumnado realiza múltiples acciones distribuidas a lo largo del curso, como la participación en foros, la entrega de tareas, la realización de cuestionarios o la consulta de recursos. En este tipo de dinámicas, el sistema de puntos y niveles ayuda a mantener la motivación y a dar visibilidad al esfuerzo sostenido.

Frente a otros sistemas de gamificación, como el bloque *Inventario*, *¡Subes de nivel!* ofrece una **gamificación más inmediata y menos dependiente de decisiones complejas**. El alumnado no tiene que gestionar objetos, intercambios o recursos, sino que ve reflejado su progreso de forma automática a medida que interactúa con el curso. Esta simplicidad lo convierte en una opción especialmente interesante para docentes que desean introducir gamificación sin añadir una capa adicional de complejidad al diseño del curso.

El bloque aporta, además, una **retroalimentación constante**, ya que cada acción relevante puede traducirse en puntos y acercar al estudiante a un nuevo nivel. Esta visibilidad del progreso contribuye a reforzar la percepción de avance y puede mejorar la autorregulación del aprendizaje, siempre que los puntos y niveles estén bien alineados con los objetivos formativos.

No obstante, es importante tener claro **qué no resuelve este bloque**. *¡Subes de nivel!* no sustituye a la evaluación del aprendizaje ni garantiza, por sí solo, una mejora en la calidad del estudio. El hecho de acumular puntos o subir de nivel no implica necesariamente una comprensión profunda de los contenidos si las reglas



de asignación de puntos no están bien diseñadas. Del mismo modo, el bloque no gestiona accesos, permisos ni ventajas funcionales dentro del curso, más allá de su posible integración con restricciones de acceso basadas en niveles.

Tampoco es una herramienta pensada para introducir dinámicas complejas de elección, estrategia o economía del curso. Para ese tipo de planteamientos, resulta más adecuado combinarlo con otras herramientas, como el bloque *Inventario* u otras funcionalidades de Moodle. *¡Subes de nivel!* debe entenderse, por tanto, como un **sistema de refuerzo del progreso y la participación**, no como un elemento central que articule por completo la arquitectura gamificada del curso.

En resumen, el bloque *¡Subes de nivel!* es especialmente útil cuando se busca **hacer visible el progreso**, incentivar la participación continua y ofrecer una experiencia gamificada sencilla y comprensible para el alumnado. Su eficacia dependerá, en gran medida, de cómo se diseñen las reglas de puntuación y de cómo se integre dentro de una estrategia pedagógica más amplia.

## 5.2. Funcionalidades del bloque *¡Subes de nivel!*

El bloque *¡Subes de nivel!* (*Level Up!*) ofrece un conjunto de funcionalidades orientadas a **reconocer y visualizar la actividad del alumnado** dentro del curso mediante un sistema de puntos, niveles y avisos de progreso. Su funcionamiento se basa en la asignación automática de puntos a determinadas acciones realizadas en el aula virtual, lo que permite construir una representación clara y continua del avance de cada estudiante.

La funcionalidad central del bloque es la **asignación de puntos de experiencia**. Estos puntos se otorgan cuando el alumnado realiza acciones concretas en el curso, como participar en un foro, enviar una tarea, completar un cuestionario o consultar determinados recursos, siempre en función de las reglas definidas por el docente. A partir de la acumulación de puntos, el estudiante va alcanzando **niveles**, que actúan como hitos visibles dentro de su recorrido formativo.

Los **niveles** permiten estructurar el progreso del alumnado de forma escalonada. Cada nivel puede configurarse con un número determinado de puntos necesarios para alcanzarlo, así como con un nombre, una descripción y una imagen asociada. De este modo, el bloque no solo informa del nivel alcanzado, sino que contribuye a reforzar la percepción de avance mediante una representación visual clara y fácilmente reconocible.

El bloque muestra en todo momento el **progreso hacia el siguiente nivel**, lo que facilita que el alumnado identifique cuánto le queda para avanzar y qué acciones pueden ayudarlo a hacerlo. Esta visualización continua del progreso refuerza la motivación y favorece una mayor implicación en el curso, especialmente cuando los puntos están bien alineados con las actividades relevantes desde el punto de vista pedagógico.

Otra funcionalidad destacada es el sistema de **notificaciones de subida de nivel**. Cuando el estudiante alcanza un nuevo nivel, el bloque puede mostrar un aviso en forma de ventana emergente, reforzando el logro alcanzado. Estas notificaciones actúan como un elemento de refuerzo inmediato y contribuyen a hacer más visible el progreso, aunque su uso debe calibrarse para evitar una sobreexposición a mensajes poco significativos.

El bloque también puede mostrar un **ranking**, en el que se visualiza la posición relativa del alumnado en función de sus puntos o niveles. Esta funcionalidad debe entenderse como una opción configurable y no como un elemento obligatorio. Moodle permite ajustar el grado de anonimato, limitar la visibilidad a los miembros de un mismo grupo o incluso mostrar únicamente posiciones relativas, lo que facilita un uso más responsable y pedagógicamente adecuado de esta herramienta.

En cuanto a lo que el bloque **controla y lo que no controla**, es importante tener claras sus limitaciones. *¡Subes de nivel!* registra y recompensa acciones, pero **no evalúa el aprendizaje** ni sustituye los sistemas de calificación de Moodle. Los puntos obtenidos no afectan directamente a las notas, a menos que el docente diseñe explícitamente una relación entre ambos sistemas. El bloque tampoco gestiona accesos, permisos o

ventajas funcionales por sí mismo, aunque puede utilizarse como criterio dentro de las restricciones de acceso del curso.

En relación con otras herramientas de Moodle, *¡Subes de nivel!* se integra especialmente bien con la **finalización de actividades**, ya que permite reforzar visualmente el progreso que ya se controla mediante este mecanismo. También puede combinarse con las **restricciones de acceso**, utilizando los niveles alcanzados como condición para mostrar u ocultar recursos y actividades. Asimismo, puede complementarse con las **insignias**, de modo que determinados niveles actúen como desencadenantes para otorgar reconocimientos más formales.



En conjunto, las funcionalidades del bloque *¡Subes de nivel!* permiten construir un sistema de gamificación **sencillo, visible y fácilmente comprensible** para el alumnado. Su verdadero valor no reside en la acumulación de puntos, sino en la capacidad de hacer visible el progreso y reforzar la participación cuando se integra de forma coherente dentro del diseño pedagógico del curso.

### 5.3. Diseño pedagógico de niveles y puntos.

El verdadero valor del bloque *¡Subes de nivel!* no reside en su configuración técnica, sino en las **decisiones pedagógicas** que se toman al diseñar los niveles y el sistema de puntos. Un planteamiento poco reflexionado puede convertir el bloque en un mero contador de acciones, mientras que un diseño cuidado permite que los puntos y niveles refuercen el aprendizaje, la constancia y la implicación del alumnado.

Uno de los primeros aspectos a decidir es **cuántos niveles utilizar**. Aunque el bloque permite configurar un número elevado de niveles, no siempre es recomendable aprovechar este máximo. Un número excesivo de niveles puede diluir su significado y hacer que el alumnado pierda la percepción de progreso. En la práctica, suele resultar más eficaz trabajar con un **número limitado de niveles**, claramente identificables y vinculados a etapas reales del curso. Cada nivel debería representar un hito reconocible dentro del itinerario formativo, no un simple incremento numérico.

La **relación entre puntos y esfuerzo real** es otro elemento clave del diseño. Los puntos deben asignarse de forma proporcional al valor pedagógico de las acciones realizadas. No todas las interacciones con el curso requieren el mismo grado de implicación, por lo que conviene diferenciar claramente entre acciones superficiales y tareas que implican reflexión, aplicación de contenidos o producción de evidencias de aprendizaje. Cuando los puntos reflejan de forma coherente el esfuerzo requerido, el alumnado percibe el sistema como justo y significativo.

Un error frecuente en el uso de este tipo de bloques es **inflar la puntuación** o premiar acciones poco relevantes. Otorgar puntos por cualquier acción, como acceder repetidamente a un recurso o realizar acciones automáticas,





puede provocar comportamientos artificiales orientados únicamente a acumular puntos. Para evitarlo, es recomendable revisar con cuidado qué eventos generan puntuación y establecer límites que impidan la repetición innecesaria de acciones con fines puramente instrumentales.

El diseño de puntos debe orientarse a **reforzar comportamientos deseables**, como la participación de calidad, la constancia en el trabajo o la finalización de actividades significativas. En este sentido, resulta más eficaz premiar menos acciones, pero bien seleccionadas, que repartir puntos de forma indiscriminada. El objetivo no es que el alumnado obtenga muchos puntos, sino que los puntos obtenidos tengan un significado claro dentro del proceso de aprendizaje.

El **ranking** es otro elemento que requiere un uso consciente. Aunque puede resultar motivador para determinados perfiles de alumnado, también puede generar comparaciones poco saludables o desmotivación en otros casos. Por este motivo, el ranking debería considerarse siempre una **opción configurable**, no un elemento central del sistema. Moodle permite ajustar su visibilidad, limitarla a grupos o incluso ocultarla, lo que facilita un uso más respetuoso con la diversidad del alumnado.

En muchos contextos, resulta más adecuado centrar la atención en el **progreso individual** que en la posición relativa dentro de una clasificación. Mostrar cuánto ha avanzado un estudiante respecto a su propio punto de partida suele ser más formativo que compararlo constantemente con el resto del grupo. Esta perspectiva refuerza la motivación intrínseca y reduce la presión competitiva.

En definitiva, el diseño pedagógico de niveles y puntos es el elemento que marca la diferencia entre una gamificación superficial y una estrategia bien integrada en el aprendizaje. Cuando los niveles representan etapas significativas y los puntos reflejan un esfuerzo real y relevante, el bloque ¡Subes de nivel! se convierte en una herramienta eficaz para acompañar y visibilizar el progreso del alumnado dentro del curso.

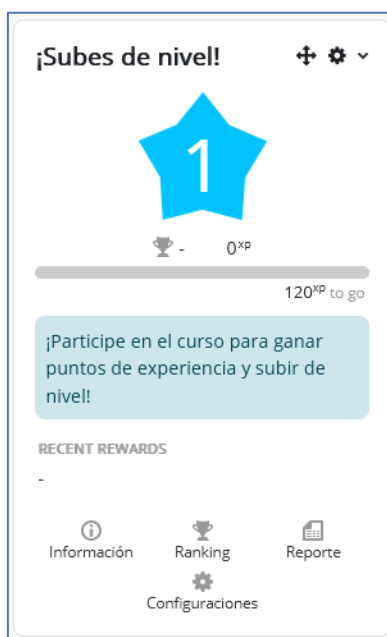




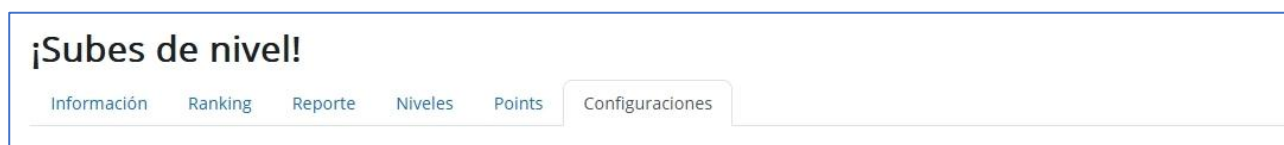
## 5.4. Configuración del bloque ¡Subes de nivel!

Una vez definido el enfoque pedagógico del sistema de niveles y puntos, el siguiente paso consiste en abordar la **configuración técnica del bloque ¡Subes de nivel!** Esta fase traduce las decisiones didácticas previas en reglas concretas dentro de Moodle. Conviene afrontarla de forma ordenada, entendiendo que la configuración no es un fin en sí mismo, sino el medio para que el bloque funcione de acuerdo con el diseño del curso.

Una vez activado el **modo de edición** en el aula virtual, el primer paso consiste en **añadir el bloque ¡Subes de nivel!** desde el menú habitual de “**Agregar un bloque**”. Tras incorporarlo al curso, el bloque aparece en uno de los laterales del aula virtual y queda listo para su configuración.



Para acceder a las opciones del bloque, pulsamos sobre la rueda dentada de **Configuraciones** situada en la parte inferior del propio bloque. Esta acción nos lleva al **panel de configuración**, desde donde se gestionan todas las opciones relacionadas con el funcionamiento del sistema de niveles y puntos.



El panel se organiza en distintas **pestañas**, cada una de ellas orientada a un aspecto concreto del bloque. A través de estas pestañas es posible consultar información, definir reglas y ajustar el comportamiento del sistema de gamificación:

- **Información:** Muestra los niveles activos del curso y los **puntos de experiencia necesarios para alcanzar cada uno de ellos**. Los valores que se presentan en esta pestaña se definen y modifican desde la pestaña de *Niveles*.
- **Ranking:** Presenta al alumnado **ordenado por niveles y puntos de experiencia**, permitiendo visualizar la progresión relativa dentro del curso, en función de la configuración establecida por el docente.
- **Informe (Reporte):** Ofrece una vista detallada del progreso del alumnado. Desde aquí es posible **filtrar estudiantes, niveles y puntos de experiencia**, así como **modificar manualmente la**



**puntuación** de un alumno mediante el ajuste de su barra de progreso, una opción útil para corregir incidencias puntuales.

- **Niveles:** Permite realizar la **configuración personalizada de los niveles** del curso, definiendo cuántos habrá, cuántos puntos se requieren para alcanzarlos y cómo se presentan visualmente.
- **Puntos:** Desde esta pestaña se gestionan las **reglas que determinan la obtención de puntos de experiencia**, pudiendo modificar las reglas predefinidas o añadir nuevas condiciones en función de las acciones del alumnado.
- **Configuraciones:** Agrupa los **ajustes generales del bloque**, como la activación o desactivación de determinadas opciones y las **medidas de prevención de comportamientos abusivos**, orientadas a evitar la obtención de puntos de forma indebida.

En los apartados siguientes se describe con detalle la utilidad y el funcionamiento de los principales parámetros disponibles en cada una de estas pestañas, siempre desde una perspectiva pedagógica y vinculada al diseño del curso.

### Pestaña Configuraciones.

La pestaña **Configuraciones** agrupa los **ajustes generales del bloque ¡Subes de nivel!**, es decir, aquellas opciones que determinan cómo se comporta el sistema de puntos y niveles y qué información se muestra al alumnado. Se trata de una pestaña clave, ya que muchas de las decisiones que se toman aquí tienen un impacto directo en la experiencia del estudiante y en la equidad del sistema.

En primer lugar, encontramos las opciones relacionadas con la **obtención de puntos y la información visible para el alumnado**:

- **Habilitar ganancia de experiencia:** Permite activar o desactivar la obtención de puntos de experiencia. Si se deshabilita esta opción, los estudiantes no podrán conseguir puntos ni subir de nivel. Esta configuración resulta especialmente útil para **congelar temporalmente el progreso**, por ejemplo, durante periodos de revisión o ajustes del curso.
- **Habilitar página de información:** Determina si el alumnado puede acceder a la página en la que se muestran los niveles existentes y los puntos necesarios para alcanzarlos. Desactivar esta opción oculta dicha información al estudiante.
- **Habilitar notificación de subida de nivel:** Al activar esta opción, el estudiante recibe una **notificación en forma de ventana emergente** cada vez que alcanza un nuevo nivel, reforzando así el logro conseguido.

A continuación, se incluyen las opciones relacionadas con la **visualización del ranking**, cuyo uso debe alinearse con los criterios pedagógicos definidos previamente:



### Ranking

Habilitar el ranking	<input type="button" value="Sí"/>
Anonimato	<input type="button" value="Display participants identity"/>
Limit participants	<input type="button" value="Display everyone"/>
Ranking	<input type="button" value="Display rank"/>
Columnas adicionales	<div>Total Progreso</div>

- **Habilitar el ranking:** Permite decidir si el ranking estará visible o no para el alumnado.
- **Anonimato:** Si esta opción está activada, el ranking se muestra de forma **anónima**, ocultando la identidad de los participantes. En caso contrario, se muestran los nombres de todos los estudiantes.
- **Limitar participantes:** Permite restringir el número de estudiantes que cada alumno ve en el ranking. Por ejemplo, si se configura la opción de “mostrar dos vecinos”, el alumno solo verá a los dos participantes situados inmediatamente por encima y por debajo de su posición.
- **Ranking:** Controla si se muestra el **rango del alumno**, es decir, su posición absoluta dentro del ranking, o el **rango relativo**, que indica la diferencia de puntos respecto a sus vecinos.
- **Columnas adicionales:** Permite añadir columnas informativas al ranking, como el total de puntos o el progreso hacia el siguiente nivel, seleccionando cuáles se mostrarán al alumnado.

Esta pestaña también incluye las opciones relacionadas con la **prevención de comportamientos abusivos**, cuyo objetivo es evitar que los estudiantes obtengan puntos de forma indebida, por ejemplo, repitiendo acciones irrelevantes o refrescando páginas de manera continua:

### Control de trampas

Enable cheat guard	<input type="button" value="Sí"/>
Max. actions in time frame	<input type="text" value="10"/> per <input type="text" value="1"/> <input type="button" value="minutos"/>
Time required between identical actions	<input type="text" value="3"/> <input type="button" value="minutos"/>

- **Activar la protección contra trampas:** Al habilitar esta opción, se activan los parámetros que permiten limitar la obtención de puntos en situaciones potencialmente fraudulentas.
- **Número máximo de acciones en un periodo de tiempo:** Permite establecer cuántas acciones pueden generar puntos dentro de un intervalo determinado, evitando acumulaciones artificiales.
- **Tiempo requerido entre acciones idénticas:** Define el tiempo mínimo que debe transcurrir entre dos acciones iguales para que vuelvan a generar puntos, como, por ejemplo, la lectura repetida del mismo mensaje en un foro.

Por último, la pestaña Configuraciones incluye opciones de **personalización del bloque** y de mejora de la experiencia del usuario:



### Apariencia del bloque

Título ?

Introducción ?

Mostrar últimas recompensas ?

- **Título:** Permite modificar el nombre del bloque, adaptándolo al contexto o a la narrativa del curso.
- **Introducción:** Ofrece la posibilidad de añadir un texto descriptivo o un mensaje que el alumnado verá bajo el nivel alcanzado, ayudando a contextualizar el sistema de niveles.
- **Mostrar las últimas recompensas:** Muestra una lista con las **últimas acciones o actividades** que han generado puntos de experiencia para el estudiante, reforzando la conexión entre acción y progreso.

## Pestaña Niveles.

La pestaña **Niveles** permite configurar la **cantidad de niveles** que tendrá el curso y definir los **puntos necesarios para alcanzar cada uno de ellos**. El bloque admite entre **2 y 100 niveles**, aunque el número final debe ajustarse siempre a las características del curso y al tipo de progresión que se quiera plantear al alumnado.

### ¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte **Niveles** Points Configuraciones

Setup

View as  Número de niveles  Set points  Base del algoritmo  Coeficiente del algoritmo

Visuales

Nivel	Points required	Level name	Descripción del nivel
1	0	No name	No description
2	120	No name	No description
3	276	No name	No description
4	479	No name	No description
5	743	No name	No description
6	1086	No name	No description
7	1532	No name	No description
8	2112	No name	No description
9	2866	No name	No description
10	3846	No name	No description

Para calcular los puntos necesarios en cada nivel, el bloque utiliza por defecto un **algoritmo matemático**, que se basa en dos parámetros: una **base inicial** y un **coeficiente de crecimiento**. De forma predeterminada, la base es 120 y el coeficiente es 1,3, aplicándose la siguiente fórmula:



$$Puntos_{(nivel\ n)} = Base + Puntos_{(nivel\ n-1)} \times Coeficiente$$

Siguiendo este cálculo, para alcanzar el nivel 4, el estudiante debería conseguir una cantidad de puntos determinada por la suma de la base inicial más el resultado del nivel anterior multiplicado por el coeficiente. En el ejemplo mostrado, el cálculo sería:  $120 + 276 \times 1,3 = 479$  puntos.

Estos valores no son fijos y pueden **modificarse según las necesidades del curso**. Es posible cambiar tanto la base como el coeficiente, por ejemplo, utilizando una base de 100 y un coeficiente de 1, si se desea una progresión más lineal. También se pueden **editar manualmente los puntos de cada nivel**, aunque cuando se trabaja con un número elevado de niveles resulta más práctico y coherente utilizar el algoritmo automático.

Los niveles pueden mostrarse en **formato de lista o en formato de cuadrícula**, y cada uno de ellos puede personalizarse asignándole un **nombre** y una **breve descripción**. Esta personalización ayuda a que los niveles no se perciban únicamente como números, sino como etapas con significado dentro del recorrido formativo.

Además, es posible **asociar una imagen diferente a cada nivel**, lo que refuerza visualmente la sensación de progreso. Desde el enlace **Aspecto (Visuales)**, se pueden modificar las imágenes que se utilizarán para representar los distintos niveles. Los archivos deben nombrarse siguiendo el patrón **[nivel].[extensión]**, por ejemplo, *1.png*, *2.jpg*, etc. El tamaño recomendado para estas imágenes es de **100 × 100 píxeles**.

Para añadir las imágenes, basta con seleccionarlasy **arrastrarlas a la zona de carga de archivos**. Una vez que las imágenes se han cargado correctamente, es necesario **guardar los cambios** para que la nueva configuración se aplique.

### ¡Subes de nivel!

[Información](#)[Ranking](#)[Reporte](#)[Niveles](#)[Points](#)[Configuraciones](#)

Setup

Upload images to customise the appearance of the levels.

Visuales

Insignias de nivel

Tamaño máximo para archivos nuevos: Sin límite

Archivos

Puede arrastrar y soltar archivos aquí para añadirlos

Tipos de archivo aceptados:  
Imagen (GIF) .gif  
Imagen (JPEG) .jpg  
Imagen (PNG) .png  
Imagen (SVG+XML) .svg

Nombre los archivos [nivel].[extensión del archivo], por ejemplo: 1.png, 2.jpg, etc... El tamaño recomendado de imagen es 100x100.

Guardar cambios

Cancelar

#### Vista previa

#1

#2

#3

#4

#5

#6

#7

#8

#9

#10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

La imagen siguiente muestra un ejemplo de configuración con **seis niveles**, en la que se han modificado tanto las imágenes asociadas como la puntuación necesaria para alcanzar cada nivel.



## ¡Subes de nivel!

[Información](#) [Ranking](#) [Reporte](#) [Niveles](#) [Points](#) [Configuraciones](#)

Setup

Visuales

View as

Número de niveles

Set points

Base del algoritmo

Coficiente del algoritmo

Guardar cambios


Grid

6

Using algorithm

100

1

<div>Nivel 1</div> <div>Name</div> <div>No name</div> <div>Points required</div> <div>0</div> <div>Descripción</div> <div>No description</div>	<div>Nivel 2</div> <div>Name</div> <div>No name</div> <div>Points required</div> <div>100</div> <div>Descripción</div> <div>No description</div>	<div>Nivel 3</div> <div>Name</div> <div>No name</div> <div>Points required</div> <div>200</div> <div>Descripción</div> <div>No description</div>
<div>Nivel 4</div> <div>Name</div> <div>No name</div> <div>Points required</div> <div>300</div> <div>Descripción</div> <div>No description</div>	<div>Nivel 5</div> <div>Name</div> <div>No name</div> <div>Points required</div> <div>400</div> <div>Descripción</div> <div>No description</div>	<div></div> <div>Name</div> <div>No name</div> <div>Points required</div> <div>500</div> <div>Descripción</div> <div>No description</div>

### Pestaña Puntos.

La pestaña **Puntos** es una de las más importantes del bloque *¡Subes de nivel!*, ya que es donde se define **cómo y cuándo el alumnado obtiene puntos de experiencia**. Las decisiones que se tomen en este apartado determinan qué acciones se consideran relevantes dentro del curso y qué valor se les asigna desde el punto de vista de la gamificación.

En primer lugar, se muestran las **reglas que no otorgan puntos**, es decir, aquellas acciones que, aunque quedan registradas en el curso, **no generan experiencia**. Por defecto, el alumnado no recibe puntos por acciones como acceder al curso, consultar un recurso de tipo Libro o suscribirse a foros. Estas reglas pueden ampliarse añadiendo nuevas condiciones desde la opción “**Añadir una condición**”, por ejemplo, si se decide que la consulta de un recurso concreto no debe generar puntos.

A continuación, se presentan las **reglas que sí otorgan puntos**, junto con la cantidad asignada a cada acción. El bloque basa la obtención de puntos en los llamados **eventos CRUD**, que corresponden a las acciones de **Crear (C), Leer (R), Actualizar (U) y Borrar (D)** que el alumnado puede realizar dentro del curso.

Por defecto, el bloque incluye una serie de reglas básicas para la obtención de puntos, que pueden modificarse o ampliarse según las necesidades del curso. Entre estas reglas iniciales se encuentran, por ejemplo:

- Cuando el alumno **crea contenido** en el curso, como participar en un foro, recibe una cantidad determinada de puntos (45 puntos).





- Cuando **modifica una página Wiki**, se le asigna una puntuación inferior (3 puntos).
- Cuando **lee un documento**, obtiene una cantidad de puntos específica (9 puntos).
- La acción de **borrar** elementos no genera puntos en la configuración por defecto.

## ¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte Niveles Points Configuraciones

Did you know that with *Level Up XP+* students can receive points for *completing courses and activities*, or even receive points according to their *grades*? [Discover more here.](#)

### Events rules

+ Añadir una regla

+ 0 puntos son ganados cuando:

ANY of the conditions are true

+ The event is Libro: Módulo de curso visto

+ The event is Foro: Se ha suscrito a esta discusión

+ The event is Foro: Suscripción activada

+ Nombre del evento contiene assessable\_submitted

+ Nombre del evento contiene assessable\_uploaded

+ Añadir una condición

+ Añadir una regla

+ 45 puntos son ganados cuando:

Evento CRUD es igual a c

+ Añadir una regla

+ 9 puntos son ganados cuando:

Evento CRUD es igual a r

+ Añadir una regla

+ 3 puntos son ganados cuando:

Evento CRUD es igual a u

+ Añadir una regla

+ 0 puntos son ganados cuando:

Evento CRUD es igual a d

+ Añadir una regla

Guardar cambios Cancelar

### Zona de peligro

Reset course rules to defaults



Es importante tener en cuenta que, si las reglas se modifican **una vez iniciado el curso**, los cambios solo se aplican **a partir de ese momento**, sin recalcular los puntos obtenidos con anterioridad.

Cuando se añade una nueva regla, es necesario configurar varios aspectos:

- La **puntuación** que obtendrá el alumno al realizar la acción.
- Las **condiciones de la regla**, indicando si deben cumplirse **todas**, **alguna** o **ninguna** de las condiciones definidas.
- Las **condiciones específicas** que activan la regla.

El bloque permite definir distintos tipos de condiciones:

- **Evento específico:** Permite seleccionar una acción concreta dentro de una lista de eventos disponibles, como el envío de una tarea o la finalización de un cuestionario.
- **Actividad o recurso:** Exige que la acción tenga lugar en una actividad o recurso determinado del curso.
- **Propiedades del evento:** Opción pensada para usuarios con un mayor conocimiento técnico, que permite definir condiciones avanzadas basadas en las características internas del evento.
- **Conjunto de condiciones:** Permite combinar varias condiciones en una sola regla, de forma similar a los conjuntos de restricciones utilizados en las opciones de **Restringir acceso** de Moodle.

A modo de ejemplo, pueden configurarse reglas que otorguen puntos cuando se completa una actividad concreta, cuando se envía una tarea, cuando se finaliza un cuestionario o cuando se cumplen simultáneamente varias condiciones previamente definidas.

Una configuración cuidadosa de esta pestaña permite que los puntos de experiencia reflejen **acciones realmente significativas**, reforzando así el valor pedagógico del sistema de niveles y evitando que la gamificación se convierta en un simple contador de interacciones.

### Pestaña Información.

La pestaña **Información** ofrece una **vista general de los niveles activos del curso**, mostrando para cada uno de ellos los **puntos de experiencia necesarios para alcanzarlo**, así como la **descripción asociada** a cada nivel. Esta pestaña permite comprobar de un vistazo cómo está estructurada la progresión del curso y qué hitos debe alcanzar el alumnado a medida que avanza.



Por defecto, los niveles se presentan siguiendo la configuración establecida en la pestaña *Niveles*, mostrando la información básica de cada uno. Desde aquí no se modifican los valores, sino que se **visualiza el resultado** de la configuración realizada previamente.

### ¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte Niveles Points Configuraciones

Add more information

#1  
1  
0xp

#2  
2  
120xp

#3  
3  
276xp

#4  
4  
479xp

#5  
5  
743xp

#6  
6  
1.086xp

#7  
7  
1.532xp

#8  
8  
2.112xp

#9  
9  
2.866xp

#10  
10  
3.846xp

Personalizar los niveles

### Pestaña Ranking.

La pestaña **Ranking** muestra al alumnado **ordenado en función del nivel alcanzado y de los puntos de experiencia acumulados**. Esta vista permite consultar la progresión relativa de los estudiantes según los criterios definidos en la configuración del bloque.

### ¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte Niveles Points Configuraciones

Ranking	Nivel	Participant	Total	Progreso
1	1		27xp	<div><div></div></div> 93xp to go
2	1		9xp	<div><div></div></div> 111xp to go

La información que se muestra en esta pestaña depende de las opciones activadas en la pestaña *Configuraciones*, como el anonimato, el número de participantes visibles o el tipo de ranking seleccionado. Por este motivo, su interpretación debe realizarse siempre teniendo en cuenta las decisiones pedagógicas adoptadas en el diseño del sistema de niveles y puntos.



## Pestaña Reporte.

La pestaña **Reporte** proporciona al docente una **herramienta de seguimiento detallado** del progreso del alumnado. Desde este apartado es posible **filtrar la información** por estudiantes, niveles o puntos de experiencia, facilitando el análisis del estado del grupo en distintos momentos del curso.

Además, esta pestaña permite realizar **ediciones manuales de los puntos de experiencia** de cada estudiante mediante el ajuste de sus barras de progreso. Esta opción resulta especialmente útil para corregir incidencias puntuales o realizar ajustes excepcionales, siempre que se utilice de forma justificada y transparente.

### ¡Subes de nivel!

[Información](#) [Ranking](#) [Reporte](#) [Niveles](#) [Points](#) [Configuraciones](#)

Reporte

Registro

Nombre

Todos

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

Ñ

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

Apellido(s)

Todos

A

B

C

D

E

F

G

H

I

J

K

L

M

N

Ñ

O

P

Q

R

S

T

U

V

W

X

Y

Z

1

2

»

Nombre / Apellido(s)	Nivel	Total	Progreso
[User Name]	1	27 <sup>º</sup> p	<div><div></div></div> 93 <sup>º</sup> p to go
[User Name]	1	9 <sup>º</sup> p	<div><div></div></div> 111 <sup>º</sup> p to go
[User Name]	-	-	<div><div></div></div> 120 <sup>º</sup> p to go
[User Name]	-	-	<div><div></div></div> 120 <sup>º</sup> p to go
[User Name]	-	-	<div><div></div></div> 120 <sup>º</sup> p to go

## 5.5. Visualización del progreso y experiencia del alumnado.

El bloque **¡Subes de nivel!** está diseñado para que el alumnado tenga en todo momento una **percepción clara y continua de su progreso** dentro del curso. A medida que los estudiantes avanzan en las actividades y participan en el aula virtual, van **acumulando puntos de experiencia**, que se relacionan directamente con el conjunto de niveles configurados por el docente.

Como se ha visto en apartados anteriores, el profesorado define el **número de niveles** y los **puntos necesarios para alcanzar cada uno** desde la pestaña **Niveles**. Esta información puede ser consultada por el alumnado a través del enlace **Información**, lo que permite que los estudiantes conozcan de antemano cómo se estructura su progresión y qué hitos pueden alcanzar a lo largo del curso.

Desde el punto de vista del estudiante, el bloque muestra de forma visible el **nivel actual**, los **puntos de experiencia acumulados** y el **progreso hacia el siguiente nivel**. Esta información aparece directamente en el bloque, sin necesidad de acceder a otras secciones del curso, lo que refuerza la sensación de seguimiento continuo.

¡Subes de nivel!

Nivel 3

1

219<sup>xp</sup>

81<sup>xp</sup> to go

¡Participa en el curso para ganar puntos de experiencia y subir de nivel!

RECENT REWARDS

9<sup>xp</sup>

Módulo de curso visto

17s

9<sup>xp</sup>

Curso visto

28s

9<sup>xp</sup>

Pregunta visualizada

2m

Información

Ranking

¡Subes de nivel!

Información

Ranking

#1

Nivel 1

0<sup>xp</sup>

#2

Nivel 2

100<sup>xp</sup>

#3

Nivel 3

200<sup>xp</sup>

#4

Nivel 4

300<sup>xp</sup>

#5

Nivel 5

400<sup>xp</sup>

#6

500<sup>xp</sup>

Además, los estudiantes pueden consultar su evolución y su posición relativa accediendo al enlace **Ranking**, siempre que esta opción esté habilitada. En función de la configuración establecida por el docente, el ranking puede mostrarse de forma nominal o anónima, y con distintas opciones de visualización que limitan la comparación directa.

¡Subes de nivel!

Información

Ranking

Ranking	Nivel	Participant	Total	Progreso
1	Nivel 3	Wenderson Taboada Mancera	219 <sup>xp</sup>	81 <sup>xp</sup> to go
2	Nivel 1	Jesús Baños Sancho	27 <sup>xp</sup>	73 <sup>xp</sup> to go
3	Nivel 1	Antonio Ciudad Calvo	9 <sup>xp</sup>	91 <sup>xp</sup> to go

Cuando un estudiante alcanza un nuevo nivel, el sistema puede mostrar una **notificación en forma de ventana emergente**, siempre que esta opción esté activada en la pestaña de Configuraciones. Estas notificaciones actúan como un refuerzo inmediato del logro conseguido y contribuyen a hacer más visible el progreso, especialmente cuando los niveles representan etapas significativas dentro del curso.



Más allá de la visualización, el bloque permite que la consecución de un determinado nivel tenga **consecuencias funcionales** dentro del curso. En concreto, es posible utilizar el nivel alcanzado como **criterio para restringir el acceso** a determinados recursos o actividades, integrando así el sistema de niveles dentro de la arquitectura pedagógica del curso y conectándolo con el avance real del aprendizaje.



## 5.6. Seguimiento y ajustes docentes.

El bloque *¡Subes de nivel!* no funciona como un sistema completamente automático e inmutable. Moodle ofrece al docente **herramientas de seguimiento y ajuste** que permiten supervisar el progreso del alumnado y corregir situaciones puntuales, garantizando así el buen funcionamiento del sistema de gamificación a lo largo del curso.

Desde la pestaña *Reporte*, el profesorado puede acceder a una **visión detallada del estado del alumnado**, mostrando los niveles alcanzados y los puntos de experiencia acumulados. Esta vista permite **filtrar la información** por estudiantes o niveles, lo que facilita el análisis del progreso del grupo y la detección de posibles incidencias.

Una de las funcionalidades más relevantes de esta pestaña es la posibilidad de **modificar manualmente los puntos de experiencia** de un estudiante. A través de la barra de progreso, el docente puede ajustar la puntuación asignada, ya sea para añadir puntos que no se hayan registrado correctamente o para corregir errores derivados de una configuración inicial inadecuada.

Estas modificaciones manuales deben entenderse como **intervenciones excepcionales**, no como una práctica habitual. El sistema de puntos y niveles pierde coherencia si los ajustes se realizan de forma arbitraria o sin una justificación clara. Por este motivo, es recomendable que cualquier cambio manual esté motivado por razones técnicas o pedagógicas bien definidas.

Desde una perspectiva pedagógica, el uso responsable de estos ajustes implica mantener la **transparencia** con el alumnado. Cuando se realizan modificaciones significativas, conviene explicarlas para evitar malentendidos y reforzar la percepción de equidad del sistema. El objetivo no es controlar el progreso, sino **garantizar que el sistema refleje fielmente la actividad real del estudiante**.





### 5.7. Recomendaciones pedagógicas.

El bloque *¡Subes de nivel!* es una herramienta especialmente eficaz cuando se utiliza como **acompañamiento visual y motivador del progreso**, y no como un sistema de recompensas independiente del aprendizaje. Su valor pedagógico aumenta de forma considerable cuando se integra dentro de una planificación didáctica clara y coherente con los objetivos del curso.

Una primera recomendación es **diseñar los niveles antes de configurar el bloque**. Decidir cuántos niveles habrá, qué representa cada uno y qué tipo de acciones permitirán avanzar evita improvisaciones posteriores y facilita que el alumnado comprenda el sentido del sistema desde el inicio. Los niveles deben corresponderse con etapas reales del curso y no convertirse en simples marcas numéricas sin significado.

En relación con los puntos, conviene recordar que **no todas las acciones merecen ser puntuadas**. Otorgar puntos de forma indiscriminada puede fomentar comportamientos superficiales orientados únicamente a la acumulación. Resulta más eficaz premiar un número reducido de acciones bien seleccionadas, que estén directamente relacionadas con el esfuerzo, la constancia y la implicación real del alumnado en el aprendizaje.

El **ranking** debe utilizarse con especial prudencia. Aunque puede resultar motivador en determinados contextos, no siempre es adecuado para todos los grupos. Las opciones de anonimato, visibilidad parcial o incluso su desactivación permiten adaptar el bloque a la diversidad del alumnado y evitar comparaciones innecesarias. En muchos casos, centrar la atención en el progreso individual ofrece mejores resultados que fomentar la competencia directa.

Otra recomendación clave es **combinar *¡Subes de nivel!* con otras herramientas de Moodle**. Su integración con la finalización de actividades, las restricciones de acceso o las insignias permite construir una experiencia gamificada más rica y equilibrada. Mientras el bloque visibiliza el progreso, otras herramientas pueden aportar consecuencias funcionales o reconocimientos más formales.

Por último, es importante asumir que la gamificación no sustituye a la evaluación ni a la calidad del diseño didáctico. El bloque *¡Subes de nivel!* funciona mejor cuando el alumnado percibe que los puntos y niveles reflejan su esfuerzo real y tienen un sentido claro dentro del curso. Utilizado con criterio pedagógico, este bloque se convierte en un aliado para mejorar la motivación, la constancia y la experiencia de aprendizaje en Moodle, sin perder de vista lo verdaderamente importante: el aprendizaje significativo.



## 6. Insignias como evidencia de aprendizaje.

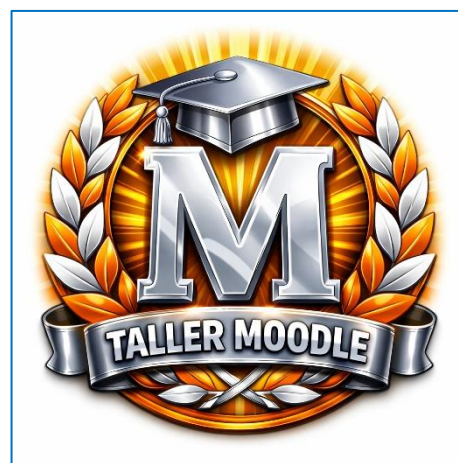
### 6.1. Introducción a las insignias en Moodle.

Las **insignias en Moodle** son un mecanismo de **reconocimiento del logro** que permite visibilizar aprendizajes, hitos o competencias alcanzadas por el alumnado dentro de un curso o a lo largo de un itinerario formativo. A diferencia de otros elementos de gamificación más centrados en el progreso continuo, las insignias actúan como **marcadores de logro**, otorgando valor a momentos concretos del aprendizaje que se consideran relevantes desde el punto de vista pedagógico.

Dentro de una estrategia de gamificación, las insignias cumplen una función claramente diferenciada. No están pensadas para acompañar cada acción del estudiante, sino para **reconocer evidencias significativas**, como la superación de una unidad completa, la adquisición de una competencia concreta, la finalización de un reto o la demostración de un desempeño destacado. Por este motivo, su impacto suele ser mayor cuando se utilizan de forma selectiva y con criterios bien definidos.

Conviene distinguir claramente las **insignias** de otros elementos habituales de la gamificación en Moodle, como los **puntos** y los **niveles**. Los puntos sirven para cuantificar la actividad y reforzar la constancia; los niveles permiten visualizar el progreso acumulado a lo largo del curso; las insignias, en cambio, **certifican un logro concreto**. Mientras que puntos y niveles suelen ser dinámicos y reversibles, la insignia tiene un carácter más estable y simbólico, ya que representa algo que el estudiante ya ha alcanzado y que pasa a formar parte de su trayectoria formativa.

Esta diferencia hace que las insignias se perciban menos como un incentivo inmediato y más como un **reconocimiento duradero**. En Moodle, además, las insignias pueden exportarse y almacenarse en la mochila de insignias del estudiante, lo que refuerza su valor como evidencia del aprendizaje más allá del propio curso.



El uso de insignias tiene sentido cuando se desea **poner en valor aprendizajes relevantes**, reforzar la motivación asociada al logro y ofrecer al alumnado una referencia clara de aquello que ha conseguido. Resultan especialmente adecuadas en cursos estructurados por módulos, en programas de larga duración o en contextos en los que se trabaja por competencias, ya que permiten asociar cada insignia a un objetivo o resultado de aprendizaje concreto.

Sin embargo, no siempre es recomendable recurrir a las insignias. Un uso excesivo o poco reflexionado puede llevar a una **saturación de reconocimientos**, diluyendo su significado y convirtiéndolas en un elemento meramente decorativo. Tampoco son la herramienta más adecuada para reforzar la participación diaria o el esfuerzo continuado, funciones que encajan mejor con sistemas basados en puntos o niveles.

Por todo ello, las insignias deben entenderse como una **pieza específica dentro de la arquitectura gamificada**, no como el eje central del sistema. Utilizadas con criterio pedagógico, aportan valor, reconocimiento y sentido al aprendizaje; usadas sin una finalidad clara, pierden su capacidad motivadora y formativa.

### 6.2. Diseño pedagógico de las insignias.

El valor educativo de las **insignias** no reside en su aspecto visual ni en el hecho de otorgarlas, sino en el **significado pedagógico** que representan. Una insignia bien diseñada actúa como un reconocimiento explícito de un logro relevante, mientras que una mal planteada se convierte en un premio superficial que pierde



rápidamente su impacto. Por este motivo, el diseño de las insignias debe partir siempre de una reflexión previa sobre **qué se quiere reconocer y por qué**.

Las insignias deben entenderse como **reconocimientos**, no como recompensas automáticas por la simple realización de tareas. Su función principal es poner en valor aprendizajes, competencias o hitos que tienen una importancia real dentro del curso. Cuando una insignia se concede por acciones triviales o repetitivas, el alumnado deja de percibirla como algo significativo y pasa a verla como un elemento decorativo más dentro del entorno virtual.

Un aspecto clave del diseño pedagógico es la **alineación de las insignias con los objetivos de aprendizaje**. Cada insignia debería estar asociada de forma explícita a uno o varios objetivos del curso, de modo que su obtención indique que el estudiante ha alcanzado un determinado nivel de desempeño. Esta alineación facilita que las insignias funcionen como evidencias de aprendizaje y no solo como elementos motivadores.

En esta misma línea, las insignias pueden vincularse directamente con la **evaluación y el trabajo por competencias**. Moodle permite que los criterios de otorgamiento estén relacionados con la finalización de actividades, la superación de calificaciones mínimas o el logro de competencias específicas. De este modo, la insignia se convierte en una representación visual y comprensible de un resultado evaluado, reforzando la transparencia del proceso formativo.



Otro aspecto fundamental es evitar la **saturación de insignias**. Un número excesivo de insignias reduce su valor simbólico y dificulta que el alumnado identifique cuáles son realmente importantes. Es preferible diseñar un conjunto reducido de insignias, bien diferenciadas y claramente asociadas a logros relevantes, que multiplicar reconocimientos de escaso valor pedagógico.

El diseño también debe tener en cuenta la diferencia entre **insignias automáticas y manuales**. Las insignias automáticas se otorgan cuando se cumplen criterios objetivos definidos en el sistema, como completar una





actividad o alcanzar una calificación determinada. Este tipo de insignias aporta coherencia y objetividad, y resulta especialmente adecuado para reconocer logros claramente medibles.

Por su parte, las insignias manuales permiten al docente reconocer aspectos más cualitativos, como la calidad de una participación, el esfuerzo sostenido o una contribución especialmente valiosa. Aunque ofrecen mayor flexibilidad, su uso requiere criterios claros y una comunicación transparente con el alumnado para evitar percepciones de arbitrariedad.

En definitiva, el diseño pedagógico de las insignias consiste en **dotarlas de sentido** dentro del proceso de aprendizaje. Cuando las insignias están alineadas con los objetivos, la evaluación y las competencias, y se utilizan de forma selectiva y coherente, se convierten en un poderoso instrumento de reconocimiento y motivación.

### 6.3. Creación de insignias en Moodle.

Una vez definidos los criterios pedagógicos, el siguiente paso consiste en **crear las insignias en Moodle**, traduciendo ese diseño previo en elementos concretos dentro de la plataforma. Moodle distingue entre **insignias de curso** e **insignias de sitio**, una diferencia importante que conviene tener clara antes de comenzar.

Las **insignias de curso** están vinculadas a un curso concreto y solo pueden obtenerse en ese contexto. Son las más habituales cuando se desea reconocer logros específicos relacionados con contenidos, actividades o competencias trabajadas dentro de una asignatura o módulo. Por su parte, las **insignias de sitio** se crean a nivel global de la plataforma y pueden otorgarse desde distintos cursos, lo que las hace especialmente adecuadas para reconocer itinerarios formativos, programas completos o competencias transversales.

La creación de una insignia comienza definiendo sus **elementos identificativos básicos**: imagen, nombre y descripción. El nombre debe ser claro y representativo del logro que se reconoce, evitando títulos genéricos que no aporten información al alumnado. La descripción cumple una función clave, ya que permite explicar **qué se ha conseguido exactamente** y bajo qué condiciones, reforzando el valor formativo de la insignia.

La **imagen** de la insignia no es un elemento decorativo secundario, sino parte del mensaje que se transmite. Una imagen bien diseñada ayuda a identificar rápidamente el logro y refuerza su carácter simbólico. Moodle recomienda utilizar imágenes cuadradas y de tamaño adecuado, con un diseño sencillo y legible incluso en tamaños reducidos. Conviene evitar imágenes excesivamente complejas o con demasiado texto, ya que pierden claridad cuando se muestran en listados o mochilas de insignias.

Desde una perspectiva de **buenas prácticas de diseño visual**, es recomendable mantener una cierta coherencia gráfica entre las distintas insignias de un mismo curso o programa. El uso de una paleta de colores común, un estilo visual homogéneo o iconografía relacionada con la temática del curso ayuda a que el conjunto de insignias se perciba como un sistema y no como elementos aislados.

También resulta aconsejable que el diseño visual esté alineado con el **nivel de logro** que representa la insignia. No todas las insignias tienen el mismo peso pedagógico, por lo que puede ser útil diferenciar visualmente aquellas que reconocen hitos especialmente relevantes de las que certifican logros intermedios.

#### Ejemplo práctico: creación de una insignia para una actividad Taller en Moodle.

En este ejemplo se muestra el proceso completo de **creación de una insignia de curso** destinada a reconocer la **finalización satisfactoria de una actividad de tipo Taller en Moodle**, en la que se valora tanto la participación activa del alumnado como la calidad de la evaluación entre iguales. Se trata, por tanto, de una insignia que reconoce un **logro complejo**, alineado con la evaluación y con competencias clave como la reflexión, la revisión crítica y la responsabilidad en el proceso de aprendizaje.

Las insignias pueden configurarse a **nivel de sitio**, por un administrador, desde la ruta *Administración del sitio > Insignias > Configuración de las insignias*, o bien a **nivel de curso**, por un profesor con los permisos



adecuados. En este caso, la insignia se crea directamente desde el curso, ya que está asociada a una actividad concreta.

Para iniciar el proceso, accedemos a la **página principal del curso** y, desde el menú desplegable **Más**, seleccionamos la opción **Insignias**.



En la pantalla que se muestra, pulsamos sobre el botón **Añadir una nueva insignia** para comenzar su configuración. Al hacerlo, se abre una ventana organizada en distintas secciones.

En primer lugar, encontramos la sección **Detalles de la insignia**, donde se deben completar una serie de campos obligatorios:

- **Nombre:** Corresponde a la denominación de la insignia y debe representar de forma clara el logro que se reconoce. En este caso, puede utilizarse un nombre como *Finalización del Taller Moodle* o similar. El nombre debe ser **único**, es decir, no puede coincidir con el de ninguna otra insignia existente en el curso o en el sitio.
- **Descripción:** Permite explicar de forma explícita **por qué se otorga la insignia**. Aquí es recomendable indicar que la insignia reconoce la participación activa en el Taller y la correcta realización del proceso de evaluación entre iguales, reforzando así su valor pedagógico.
- **Imagen:** Desde el botón **Seleccione un archivo**, se sube la imagen que representará visualmente la insignia. Como buena práctica, se recomienda utilizar una **imagen cuadrada**, con un tamaño mínimo de **300 píxeles de ancho y alto**, y con un diseño claro y reconocible incluso en tamaños reducidos.

En esta sección y en la sección **Detalles del emisor** aparecen los parámetros relacionados con la **autoría del emisor de la insignia**. Estos datos se tomarán automáticamente de la configuración general del sitio si esta existe, aunque el profesor puede **personalizarlos** si lo considera necesario, por ejemplo, para adaptar la información al contexto del curso.

A continuación, en la sección **Caducidad de la insignia**, se define el periodo de validez del reconocimiento. Moodle permite establecer una **fecha fija**, una **fecha relativa** (contando un número de días desde la emisión) o marcar la opción **Nunca** si se desea que la insignia no caduque. En la mayoría de los contextos, especialmente cuando la insignia actúa como evidencia de logro, suele ser recomendable que no tenga fecha de caducidad.



[Gestionar insignias](#) / [Nueva insignia](#)

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más](#) ▾

### Nueva insignia

[Colapsar todo](#)

▼

#### Detalles de la insignia

Nombre

Actividad Taller de Moodle

Versión

Idioma

Español; Castellano ▾

Descripción

Insignia otorgada por finalizar de forma satisfactoria la actividad Taller "Mi ciudad favorita", valorando tanto la participación activa como la calidad de la evaluación entre iguales.

Imagen

Seleccione un archivo...

Insignia\_Taller.png

Tipos de archivo aceptados:

Archivos de imágenes a ser optimizados, como por ejemplo insignias .gif .jpe .jpeg .jpg .png

Nombre del autor de la imagen

Jesús Baños Sancho

Email del autor de la imagen

jbanos@educa.madrid.org

URL del autor de la imagen

Leyenda de la imagen

Etiquetas

No hay selección

Introduzca etiquetas... ▾

▼

#### Detalles del emisor

Nombre del emisor

IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica

Contacto del emisor

▼

#### Caducidad de la insignia

Fecha de expiración

☒ Nunca

☐ Fecha fija

10 ▾

febrero ▾

2027 ▾

📅

☐ Fecha relativa

0

días ▾

después de la fecha de su expedición.

Crear insignia

Cancelar





Una vez completados estos datos, se guardan los cambios pulsando el botón **Crear insignia**. Tras hacerlo, Moodle muestra una nueva pantalla con un **menú de opciones** que permite continuar con la gestión de la insignia, como definir los criterios de otorgamiento, revisar su estado o modificar sus propiedades.

## 6.4. Criterios y otorgamiento de insignias.

Una vez creada la insignia y definidos sus elementos básicos, el siguiente paso consiste en **configurar los criterios que permitirán su otorgamiento**. Esta fase es clave, ya que determina qué condiciones deben cumplirse para que la insignia se emita y, por tanto, conecta directamente con el sentido pedagógico que se le haya dado en el diseño previo.

### Gestión de la insignia: configuración de criterios y estado.

Tras crear la insignia —ya sea a nivel de sitio o de curso— Moodle nos redirige automáticamente a la **pantalla de gestión**, situándonos en la opción **Criterios**, como se aprecia en la imagen anterior. Es en este espacio donde se concretan las condiciones bajo las cuales la insignia será otorgada, traduciendo el diseño pedagógico en reglas operativas dentro del sistema.

En cualquier momento podemos acceder nuevamente a esta pantalla desde la ruta:

**Página principal del curso > Más > Insignias**

En la parte derecha de la pantalla aparecen las acciones disponibles para la insignia creada. En este momento inicial, únicamente podremos:

- Editar la insignia.
- Copiarla.
- Eliminarla.

### Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más](#)

## Insignias

Añadir una nueva insignia

Filtros

Restablecer preferencias de tabla

	Nombre	Estado de la insignia	Criterios	Destinatarios	Emitida para mi	
	Actividad Taller de Moodle	No disponible	Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.	0		<div>Acciones</div>
	Aprendiz de Moodle 4.0	Disponible para los usuarios (criterios bloqueados)	Finalizados <b>CUALQUIERA</b> de: <ul style="list-style-type: none"><li>• Otorgado por: Profesor</li><li>• Finalizado: ⚠ Advertencia: Esta actividad ya no está disponible.</li></ul>	15		<div>Editar Copiar Borrar</div>
	Competente en Moodle CTIF Capital 2024	Disponible para los usuarios (criterios bloqueados)	• Finalizado: "Cuestionario - Examen con preguntas de todos los tipos"	6		<div></div>

Si pulsamos sobre el **nombre de la insignia**, se abre una ventana que muestra una **visión global de su configuración actual**, incluyendo los detalles básicos definidos en el momento de su creación.

Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Atrás Visión global ↕

### Actividad Taller de Moodle

Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía. Añadir criterios

#### Detalles de la insignia

**Nombre** Actividad Taller de Moodle


**Versión**

**Idioma** Español; Castellano

**Descripción** Insignia otorgada por finalizar de forma satisfactoria la actividad Taller "Mi ciudad favorita", valorando tanto la participación activa como la calidad de la evaluación entre iguales.

**Creado el** martes, 10 de febrero de 2026, 20:18

**Imagen**



**Nombre del autor de la imagen** Jesús Baños Sancho

**Email del autor de la imagen** jbanos@educa.madrid.org

**URL del autor de la imagen**

**Leyenda de la imagen**

**Etiquetas**

#### Detalles del emisor

**Nombre del emisor** IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica

**Contacto del emisor**

**URL del emisor** <https://aulavirtual32.educa.madrid.org>

#### Caducidad de la insignia

Esta insignia no tiene fecha de expiración.

#### Criterios

Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.

Añadir criterios

#### Destinatarios

Esta insignia aún no se ha ganado.

#### Aprobación (idoneidad)

Esta insignia no tiene aprobación.

#### Insignias relacionadas

Esta insignia no tiene ninguna insignia relacionada.

#### Alineación

Esta insignia no tiene ninguna habilidad externa o estándar especificado.

Desde el menú desplegable superior seleccionamos la opción **Criterios**, donde debemos definir las condiciones que permitirán su otorgamiento. También podremos definir los criterios de otorgamiento pulsando en los



botones “**Añadir criterios**” que se encuentran en la vista global de la insignia. Este paso es fundamental, ya que conecta directamente la insignia con los **logros reales del alumnado**.

### Configuración de criterios.

En Moodle, las insignias pueden otorgarse de forma **automática** o **manual**, en función del tipo de logro que se quiera reconocer.

Los **criterios automáticos** permiten que la insignia se conceda cuando el estudiante cumple determinadas condiciones previamente configuradas. Entre los criterios automáticos disponibles se encuentran:

- **Finalización del curso:** El curso debe completarse según las condiciones definidas, pudiendo incluir requisitos como una calificación final mínima.



- **Finalización de actividad:** La actividad o actividades seleccionadas deben completarse conforme a sus condiciones de finalización.
- **Insignias otorgadas:** Permite conceder una insignia en función de otras insignias previamente obtenidas.
- **Competencias:** La insignia se otorga cuando el estudiante demuestra la adquisición de determinadas competencias.

Moodle también permite el **otorgamiento manual** de insignias (**Concesión manual por rol**). En este caso, el docente selecciona directamente a los estudiantes que deben recibirla. El otorgamiento manual resulta especialmente adecuado para reconocer **logros cualitativos** que no pueden medirse fácilmente mediante condiciones automáticas.

Cuando se combinan varios criterios, Moodle permite definir si deben cumplirse **todos** o si basta con que se cumpla alguno de ellos. Esta posibilidad resulta especialmente útil en cursos complejos, donde el logro puede estar asociado a distintas evidencias.

En el ejemplo que estamos trabajando —la insignia vinculada a la actividad **Taller “Mi ciudad favorita”**— se han configurado dos criterios, uno automático y otro manual:

1. Finalizar correctamente la actividad Taller.
2. Concesión manual por un usuario con rol de profesor.

Además, se ha definido que basta con que se cumpla **uno de los criterios** para que la insignia sea otorgada.

[Atrás](#) Criterios

**Actividad Taller de Moodle**

Criterios de insignia actualizados correctamente ✕

Esta insignia no está en este momento disponible para los usuarios. Habilite el acceso si desea que los usuarios puedan ganar esta insignia. ? [Habilitar acceso](#)

Añadir criterios para las insignias Elegir...

**Esta insignia se concede cuando...**

Cualquiera de los criterios seleccionados se cumple.

**Finalización de la actividad** ?

La siguiente actividad debe ser finalizada:

- "Taller - Mi ciudad favorita (Grupo CTIF-Capital-25)"

**Concesión manual por rol** ?

Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:

- Profesor



Para editar los criterios debemos pulsar sobre el icono en forma de **lápiz** situada en la parte derecha de la pantalla. Es importante tener en cuenta que, una vez habilitada la insignia, los criterios ya no podrán modificarse.

### Estado de la insignia y habilitación.

Para que la insignia pueda ser obtenida por el alumnado es necesario pulsar el botón **Habilitar acceso**.

El estado de una insignia determina su comportamiento dentro del sistema:

- **Disponible:** La insignia puede ser ganada por los estudiantes. En este estado, los criterios ya no pueden modificarse.
- **No disponible:** La insignia no puede ser obtenida. Si aún no ha sido emitida, sus criterios pueden editarse.
- **Bloqueada:** Una vez que la insignia ha sido emitida al menos a un usuario, pasa automáticamente a estado bloqueado. Aunque puede seguir otorgándose, sus criterios ya no pueden cambiarse.

Este bloqueo garantiza que **todos los estudiantes que obtienen una misma insignia lo hagan bajo los mismos requisitos**, asegurando la coherencia y equidad del sistema. Actualmente, Moodle no permite revocar insignias ya emitidas.

Si fuera necesario modificar una insignia bloqueada, la solución consiste en **duplicarla**, cambiar su nombre y configurar nuevamente los criterios.

Al pulsar en **Habilitar acceso**, Moodle informa al usuario de las implicaciones de esta acción.

### Confirmar

Con esto, hará que su insignia sea visible para los usuarios y les permita empezar a ganarla

Es posible que algunos usuarios ya cumplan los criterios de esta insignia y que se les entregue inmediatamente después de que la haya activado.

Una vez que la insignia haya sido emitida será **bloqueada** - ciertos ajustes incluyendo los criterios y los ajustes de caducidad ya no se podrán modificar.

¿Está seguro de que desea permitir el acceso a la insignia 'Actividad Taller de Moodle'?

CancelarHabilitar

A partir de ese momento, cualquier estudiante que cumpla los criterios establecidos recibirá automáticamente la insignia.

Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Atrás Visión global ↕

### Actividad Taller de Moodle

Usuarios que han recibido la insignia "Actividad Taller de Moodle": 12. ✕

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ⓘ  
Deshabilitar acceso

### Detalles de la insignia

Nombre	Actividad Taller de Moodle
Versión	
Idioma	Español; Castellano
Descripción	Insignia otorgada por finalizar de forma satisfactoria la actividad Taller "Mi ciudad favorita", valorando tanto la participación activa como la calidad de la evaluación entre iguales.
Creado el	martes, 10 de febrero de 2026, 20:18
Imagen	
Nombre del autor de la imagen	Jesús Baños Sancho
Email del autor de la imagen	<a href="mailto:jbanos@educa.madrid.org">jbanos@educa.madrid.org</a>
URL del autor de la imagen	
Leyenda de la imagen	
Etiquetas	

### Detalles del emisor

Nombre del emisor	IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica
Contacto del emisor	
URL del emisor	<a href="https://aulavirtual32.educa.madrid.org">https://aulavirtual32.educa.madrid.org</a>

### Caducidad de la insignia

Esta insignia no tiene fecha de expiración.

### Criterios

Completar **CUALQUIERA** de los requisitos enumerados.

- La siguiente actividad debe ser finalizada:
  - "Taller - Mi ciudad favorita (Grupo CTIF-Capital-25)"
- Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:
  - Profesor

### Destinatarios

Usuarios que han recibido la insignia "Actividad Taller de Moodle": 12.

Otorgar insignia

### Aprobación (idoneidad)

Esta insignia no tiene aprobación.

### Insignias relacionadas

Esta insignia no tiene ninguna insignia relacionada.

### Alineación

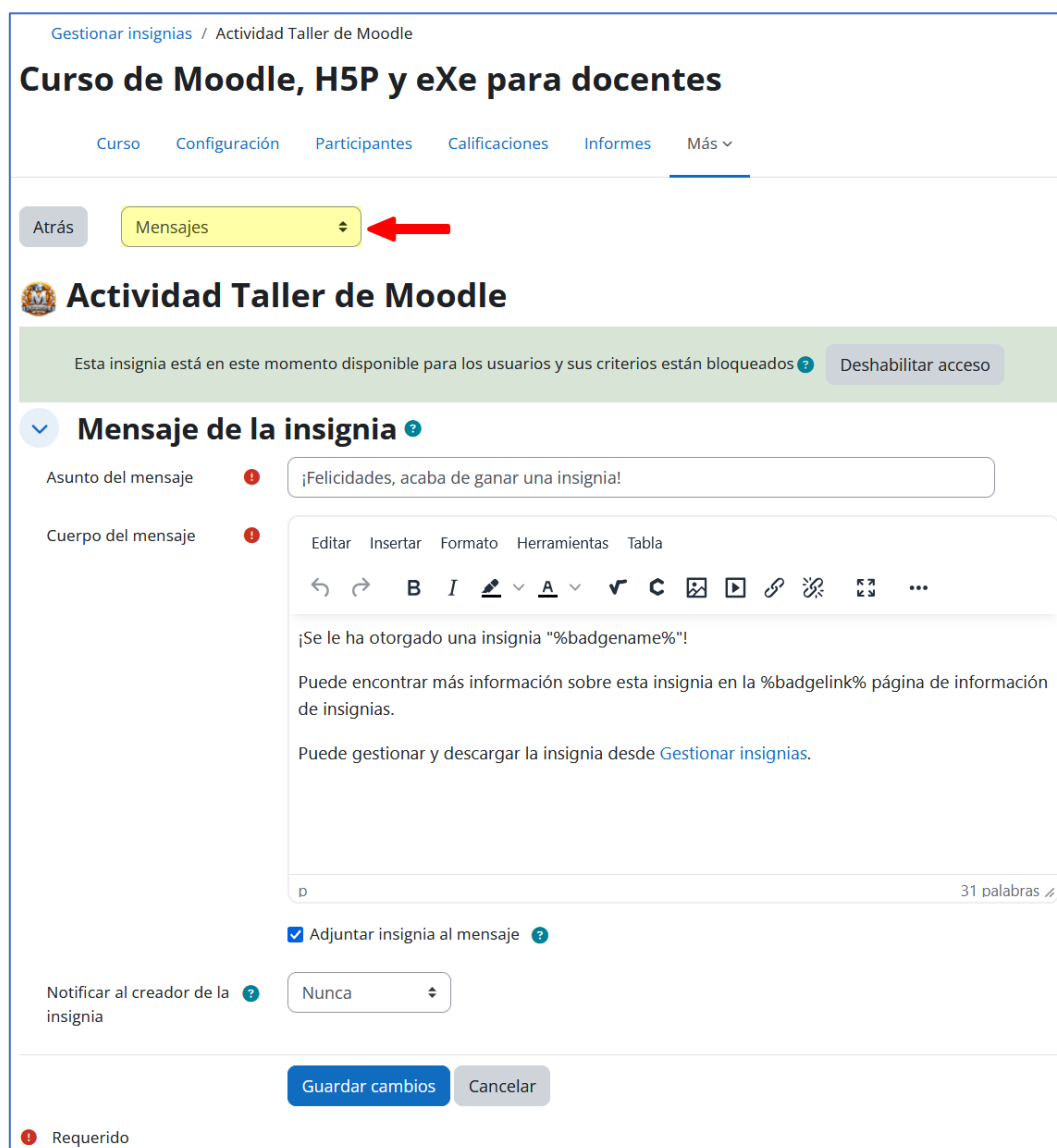
Esta insignia no tiene ninguna habilidad externa o estándar especificado.



## Otras opciones de gestión.

Desde el menú desplegable de gestión de la insignia se puede acceder a una serie de opciones que permiten completar y supervisar su funcionamiento dentro del curso. Estas opciones no se limitan a aspectos técnicos, sino que influyen también en la forma en que el reconocimiento se comunica y se integra en la experiencia del alumnado.

La opción **Mensajes** permite definir el texto que recibirá el estudiante cuando obtenga la insignia. Este mensaje puede ir más allá de una notificación automática y convertirse en un espacio de retroalimentación significativa. Es recomendable aprovecharlo para explicar qué logro concreto se ha reconocido, qué competencias o resultados de aprendizaje se han alcanzado y, si procede, qué pasos pueden darse a continuación. De este modo, la insignia no se percibe únicamente como un distintivo visual, sino como parte del proceso formativo.



Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle

### Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Atrás Mensajes ↕

#### Actividad Taller de Moodle








Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ? Deshabilitar acceso

#### ▼ Mensaje de la insignia ?

Asunto del mensaje ⓘ ¡Felicidades, acaba de ganar una insignia!

Cuerpo del mensaje ⓘ

Editar Insertar Formato Herramientas Tabla

↶ ↷ **B** *I*   ✓ **C**      ...

¡Se le ha otorgado una insignia "%badgename%".!

Puede encontrar más información sobre esta insignia en la %badgelink% página de información de insignias.

Puede gestionar y descargar la insignia desde [Gestionar insignias](#).

0 31 palabras ✎

☒ Adjuntar insignia al mensaje ?


Notificar al creador de la insignia ? Nunca ▾


Guardar cambios Cancelar

ⓘ Requerido

A través de **Editar detalles** es posible modificar la configuración general de la insignia, como el nombre, la descripción o la imagen asociada. Esta opción está disponible siempre que la insignia no se encuentre bloqueada, es decir, que aún no haya sido emitida a ningún estudiante. Resulta útil cuando se detecta que algún elemento puede mejorarse o ajustarse para que refleje con mayor precisión el logro que representa.

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más](#) ▼

[Atrás](#) [Editar detalles](#) ↕ 

 **Actividad Taller de Moodle**

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ? [Deshabilitar acceso](#)

[Colapsar todo](#)

▼ **Detalles de la insignia**


Nombre

Versión ?

Idioma ? Español; Castellano

Descripción 

Insignia otorgada por finalizar de forma satisfactoria la actividad Taller "Mi ciudad favorita", valorando tanto la participación activa como la calidad de la evaluación entre iguales.

Imagen actual 

Nueva imagen ?

Nombre del autor de la imagen ?

Email del autor de la imagen ?

URL del autor de la imagen ?

Leyenda de la imagen ?

Etiquetas


▼ **Detalles del emisor**

Nombre del emisor ?

Contacto del emisor ?

▼ **Caducidad de la insignia**

Fecha de expiración ? ☒ Nunca ☐ Fecha fija ☐ Fecha relativa

febrero 2026 

días después de la fecha de su expedición.


La opción **Visión global** ofrece un resumen completo del estado actual de la insignia. Desde aquí se puede comprobar de un vistazo su configuración, los criterios establecidos, su estado (disponible, no disponible o bloqueada) y otros datos relevantes. Esta vista facilita la revisión y el control, especialmente en cursos donde se gestionan varias insignias simultáneamente.



[Gestionar insignias](#) / [Actividad Taller de Moodle](#)

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes


[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más ▾](#)

[Atrás](#) [Visión global](#) 

### Actividad Taller de Moodle

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ?  
[Deshabilitar acceso](#)

### Detalles de la insignia

Nombre	Actividad Taller de Moodle
Versión	
Idioma	Español; Castellano
Descripción	Insignia otorgada por finalizar de forma satisfactoria la actividad Taller "Mi ciudad favorita", valorando tanto la participación activa como la calidad de la evaluación entre iguales.
Creado el	martes, 10 de febrero de 2026, 20:18
Imagen	
Nombre del autor de la imagen	Jesús Baños Sancho
Email del autor de la imagen	<a href="mailto:jbanos@educa.madrid.org">jbanos@educa.madrid.org</a>
URL del autor de la imagen	
Leyenda de la imagen	
Etiquetas	

### Detalles del emisor

Nombre del emisor	IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica
Contacto del emisor	
URL del emisor	<a href="https://aulavirtual32.educa.madrid.org">https://aulavirtual32.educa.madrid.org</a>

### Caducidad de la insignia

Esta insignia no tiene fecha de expiración.

### Criterios

Completar **CUALQUIERA** de los requisitos enumerados.

- La siguiente actividad debe ser finalizada:
  - "Taller - Mi ciudad favorita (Grupo CTIF-Capital-25)"
- Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:
  - Profesor

### Destinatarios

Usuarios que han recibido la insignia "Actividad Taller de Moodle": 12.

[Otorgar insignia](#)

### Aprobación (idoneidad)

Esta insignia no tiene aprobación.

### Insignias relacionadas

Esta insignia no tiene ninguna insignia relacionada.

### Alineación

Esta insignia no tiene ninguna habilidad externa o estándar especificado.



Por último, la opción **Destinatarios** permite consultar qué estudiantes han recibido ya la insignia y en qué momento. Además, desde este apartado se puede realizar la concesión manual cuando así se haya previsto en el diseño pedagógico. Esta funcionalidad resulta especialmente útil para reconocer logros cualitativos o situaciones que no pueden automatizarse mediante criterios objetivos, siempre aplicando criterios claros y coherentes. También es posible ver la insignia emitida a cada participante a través del menú **Acciones** (tres puntitos)

[Gestionar insignias](#) / [Actividad Taller de Moodle](#)

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más](#)

[Atrás](#) [Destinatarios \(12\)](#) [Otorgar insignia](#)

### Actividad Taller de Moodle

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ?

[Deshabilitar acceso](#)

Filtros

Nombre / Apellido(s)	Fecha de la emisión ↕	
Daniel	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
M.Purificación	miércoles, 11 de febrero de 20	🔍 Ver insignia emitida
Víctor	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Mª Jose	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Enrique	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Natalia	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Begoña	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Paloma	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Diana	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Patricia	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Maria	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Juan	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮




Además de las opciones ya descritas, el menú de gestión de la insignia incluye tres apartados adicionales que amplían sus posibilidades y que conviene conocer para comprender todo su potencial dentro del ecosistema de Moodle.

La opción **Confirmación** está relacionada con la verificación externa de la insignia. Permite definir cómo podrá comprobarse la validez del reconocimiento emitido, especialmente cuando la insignia se exporta o se comparte fuera de la plataforma. En la práctica, esta sección recoge la información necesaria para que terceros puedan confirmar que la insignia ha sido realmente emitida por la institución correspondiente y bajo unos criterios concretos. Aunque en muchos cursos esta opción no requiere ajustes avanzados, resulta relevante cuando las insignias tienen un valor institucional o forman parte de itinerarios formativos más amplios.

[Gestionar insignias](#) / Actividad Taller de Moodle

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más ▾](#)

[Atrás](#) [Confirmación ▾](#) 

### Actividad Taller de Moodle

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ?  
[Deshabilitar acceso](#)

La aprobación por un tercero puede ser usada para añadirle valor a la insignia. Por ejemplo, una insignia emitida por un profesor puede ser aprobada por la escuela, o una insignia emitida por una entidad local puede ser aprobada por una entidad nacional. [×](#)

[Colapsar todo](#)

▾


### Detalles del emisor

Nombre de quien aprueba ?

Email ?

URL del emisor ?

Fecha de la emisión

11 febrero 2026 17:47 

▾

### Pretensión

URL de petición

Comentario a la Confirmación

La opción **Insignias relacionadas** permite establecer vínculos entre distintas insignias. Esto facilita crear una estructura coherente cuando se trabaja con varios reconocimientos dentro de un mismo curso o programa. Por



ejemplo, se puede indicar que una insignia forma parte de una serie, que es requisito previo para otra o que pertenece a un itinerario determinado. Esta relación no implica necesariamente un criterio automático de otorgamiento, pero ayuda a organizar las insignias dentro de una lógica formativa más amplia y a hacer visible la progresión del alumnado.

Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle

### Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Atrás Insignias relacionadas (0) ▾

#### Actividad Taller de Moodle

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ?

Deshabilitar acceso

Las insignias con una conexión serán marcadas como relacionadas. Por ejemplo, las insignias con el mismo criterio que son mostradas en diferentes idiomas pueden ser marcadas como relacionadas. Cualquier insignia relacionada es mostrada en la página de insignias. ✕

Esta insignia no tiene ninguna insignia relacionada. ✕

Por último, la opción **Alineaciones** está vinculada al marco de competencias y estándares. Permite asociar la insignia a criterios externos, como estándares educativos, marcos competenciales o resultados de aprendizaje definidos institucionalmente. Esta funcionalidad cobra especial importancia cuando se trabaja en contextos donde las insignias deben servir como evidencia formal de la adquisición de competencias concretas. Al alinear la insignia con estos marcos, se refuerza su valor académico y se facilita su interpretación más allá del propio curso.

Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle

### Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Atrás Alineaciones (0) ▾

#### Actividad Taller de Moodle

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ?

Deshabilitar acceso

Estándares o habilidades externas, con los que la insignia está alineada, deben ser especificados. Cualquier estándar o habilidad externa son mostrados en la página de la insignia. ✕

Esta insignia no tiene ninguna habilidad externa o estándar especificado. ✕



## Otorgamiento manual de la insignia.

Además de los criterios automáticos, Moodle permite realizar el **otorgamiento manual** de una insignia, siempre que previamente se haya definido el criterio **Concesión manual por rol**, ya sea a nivel de sitio o de curso. Esta configuración es imprescindible para que el sistema habilite la posibilidad de asignación directa por parte del docente u otro rol autorizado.

Para conceder una insignia manualmente, debemos acceder a la página de **Gestión de insignias** y, desde el menú desplegable correspondiente, seleccionar la opción **Destinatarios**. En esta pantalla encontraremos el botón **Otorgar insignia**, que permite iniciar el proceso de concesión.

Al pulsarlo, se mostrará una ventana en la que podremos seleccionar los estudiantes que recibirán la insignia. En la columna de la derecha aparecen los **potenciales destinatarios**. Tras seleccionar a los alumnos correspondientes, bastará con pulsar el botón **Otorgar insignia** para formalizar la asignación.



Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle / Destinatarios de la insignia / Otorgar insignia

### Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

Curso Configuración Participantes Calificaciones Informes Más ▾

Atrás

#### Destinatarios de la insignia

**Destinatarios de insignias existentes**

◀ Otorgar insignia

Quitar insignia ▶

**Potenciales destinatarios de la insignia**

Esther

Ivan

Jesús Baños Sancho (jbanos@educa.m)

Marta

Mª Jose

Patricia

Sandra

Enrique

Daniel

Lucia

Arturo

Diana

Jorge

Lucia

Isabel

Javier

Gema

Manuel

M.Purificación

Buscar  Limpiar

**Opciones de búsqueda** ▾

☐ Mantener los usuarios seleccionados, incluso si no coinciden más con la búsqueda

☐ Si sólo un usuario coincide con la búsqueda, seleccionarlo automáticamente

Coincidiendo:

☒ sólo coincidencias exactas

☒ desde el principio ☐ Cualquier parte

Buscar  Limpiar

Este procedimiento permite reconocer logros que no dependen exclusivamente de condiciones automatizables y que requieren la intervención del docente para valorar aspectos cualitativos del desempeño.



## Relación con finalización de actividades, calificaciones y competencias.

El verdadero potencial pedagógico de las insignias se manifiesta cuando se integran con otros elementos estructurales del curso.

La vinculación con la **finalización de actividades** permite que la insignia se otorgue cuando el estudiante ha completado correctamente tareas concretas, respetando las condiciones definidas en cada actividad. Esto resulta especialmente adecuado en casos como el ejemplo del Taller, donde la finalización implica cumplir varias fases del proceso.

La relación con las **calificaciones** añade un criterio de calidad al reconocimiento. No basta con completar una actividad; puede exigirse además una puntuación mínima para que la insignia se conceda. De este modo, el distintivo refleja no solo participación, sino un determinado nivel de logro.

Cuando el curso trabaja con el sistema de **competencias**, las insignias pueden alinearse con la adquisición de resultados de aprendizaje concretos. En este caso, la insignia se convierte en una representación visual de la competencia alcanzada, reforzando su valor formativo y su coherencia con la evaluación.

## 6.5. Gestión, seguimiento y visibilidad.

Una vez configuradas y habilitadas las insignias, el trabajo del docente no termina en su creación o en la definición de criterios. Es importante realizar un **seguimiento continuo** de su emisión y comprender cómo se visualizan dentro del curso, tanto desde la perspectiva del profesorado como del alumnado.

Desde la opción **Gestionar insignias**, el docente puede consultar en cualquier momento el estado de cada insignia y comprobar cuántos estudiantes la han recibido. La tabla resumen permite visualizar el nombre, la imagen asociada, los criterios configurados y el número de destinatarios. Esta información facilita una supervisión global del sistema de reconocimientos y permite detectar posibles desajustes, como criterios demasiado restrictivos o, por el contrario, excesivamente permisivos. Desde aquí pueden realizarse acciones como habilitarla, deshabilitarla, editar sus detalles o duplicarla, siempre respetando el estado en que se encuentre la insignia.

Insignias						
<a href="#">Añadir una nueva insignia</a>						
<a href="#">Filtros</a>						
<a href="#">Restablecer preferencias de tabla</a>						
	Nombre	Estado de la insignia	Criterios	Destinatarios	Emitida para mi	
	Actividad Taller de Moodle	Disponible para los usuarios (criterios bloqueados)	Finalizados <b>CUALQUIERA</b> de: <ul style="list-style-type: none"><li>Finalizado:"Taller - Mi ciudad favorita (Grupo CTIF-Capital-25)"</li><li>Otorgado por:Profesor</li></ul>	13	Fecha: 11/02/26	
	Aprendiz de Moodle 4.0	Disponible para los usuarios (criterios bloqueados)	Finalizados <b>CUALQUIERA</b> de: <ul style="list-style-type: none"><li>Otorgado por:Profesor</li><li>Finalizado:⚠ Advertencia: Esta actividad ya no está disponible.</li></ul>	15		
	Competente en Moodle CTIF Capital 2024	Disponible para los usuarios (criterios bloqueados)	<ul style="list-style-type: none"><li>Finalizado:"Cuestionario - Examen con preguntas de todos los tipos"</li></ul>	6		



En el apartado **Destinatarios**, puede consultarse con mayor detalle qué estudiantes han obtenido una determinada insignia y en qué momento fue emitida. Esta trazabilidad refuerza la transparencia del proceso y permite comprobar que los criterios definidos están funcionando conforme a lo previsto.

[Gestionar insignias](#) / Actividad Taller de Moodle

## Curso de Moodle, H5P y eXe para docentes

[Curso](#) [Configuración](#) [Participantes](#) [Calificaciones](#) [Informes](#) [Más](#) ▼




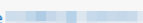



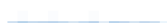

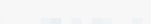
[Atrás](#) [Destinatarios \(13\)](#) [Otorgar insignia](#)

### Actividad Taller de Moodle

Esta insignia está en este momento disponible para los usuarios y sus criterios están bloqueados ?

[Deshabilitar acceso](#)


▼ Filtros

Nombre / Apellido(s)	Fecha de la emisión <span>⌵</span>	
Jesús Baños Sancho	miércoles, 11 de febrero de 2026, 18:19	⋮
Daniel 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
M.Purificación 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Víctor 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Mª Jose 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Enrique 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Natalia 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:21	⋮
Diana 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Paloma 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Begoña 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Patricia 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Maria 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮
Juan 	miércoles, 11 de febrero de 2026, 17:20	⋮

Desde la perspectiva del alumnado, las insignias disponibles y las ya obtenidas pueden consultarse a través del enlace **Insignias** en la página principal del curso. Cuando un estudiante obtiene una insignia, esta pasa a formar parte de su perfil y se muestra como un reconocimiento visible de su logro. Además, recibe una notificación informando de la concesión, lo que refuerza la experiencia de reconocimiento en el momento en que se produce.




Preferencias / Gestionar insignias


 **Jesús Baños Sancho** [Mensaje](#)


### Mis insignias del sitio web IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica


Número de insignias conseguidas: 4

Buscar por nombre  [Buscar](#) [Limpiar](#)

  
Actividad Taller de Moodle







[Descargar todo](#)


### Mis insignias de otros sitios web

No ha sido seleccionada ninguna colección de insignias.

[Cambiar configuraciones de mochila](#)

Preferencias / Gestionar insignias / Actividad Taller de Moodle

## Actividad Taller de Moodle

  
[Descargar](#)  
[Añadir a la mochila](#)

### Actividad Taller de Moodle

Otorgado a Jesús Baños Sancho

Emitido 11 de febrero de 2026, 18:19

Emitido por IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica

Curso: Curso de Moodle, HSP y eXe para docentes

Insignia otorgada por finalizar de forma satisfactoria la actividad Taller "Mi ciudad favorita", valorando tanto la participación activa como la calidad de la evaluación entre iguales.

### Criterios

Completar **CUALQUIERA** de los requisitos enumerados.

- La siguiente actividad debe ser finalizada:  
"Taller - Mi ciudad favorita (Grupo CTIF-Capital-25)"
- Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:  
Profesor

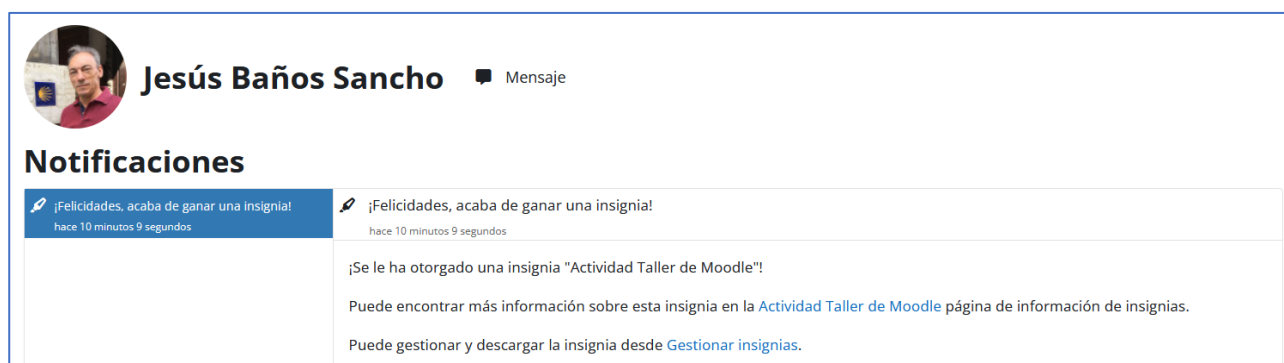
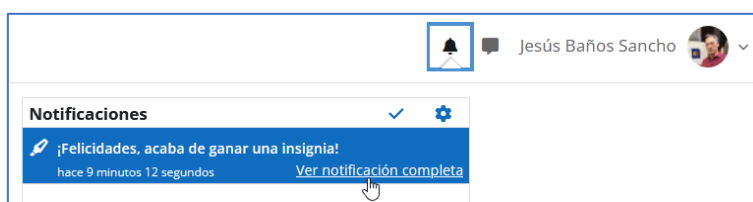
[Más detalles](#)

**Idioma**  
Español; Castellano

**Nombre del autor de la imagen**  
Jesús Baños Sancho

**Email del autor de la imagen**  
[jbanos@educa.madrid.org](mailto:jbanos@educa.madrid.org)

El alumno recibe además una **notificación** informando del logro, y puede acceder al detalle de la insignia e incluso descargarla como evidencia del reconocimiento obtenido.



Moodle permite también la **exportación de las insignias**, lo que posibilita que el estudiante las incorpore a su mochila digital o a otros entornos compatibles con el estándar Open Badges. Esta funcionalidad amplía el alcance del reconocimiento más allá del propio curso, permitiendo que las insignias actúen como evidencia transferible del aprendizaje alcanzado.

La gestión adecuada de las insignias implica también un **uso responsable y transparente**. Es recomendable que el alumnado conozca desde el inicio qué insignias existen, qué requisitos deben cumplirse para obtenerlas y qué valor tienen dentro del curso. Esta claridad evita malentendidos y refuerza la percepción de equidad.

Asimismo, conviene revisar periódicamente el sistema para asegurar que las insignias siguen alineadas con los objetivos del curso y que su emisión responde a criterios coherentes. Cuando la gestión es clara y consistente, las insignias dejan de ser un elemento decorativo y se convierten en un instrumento sólido de reconocimiento dentro del entorno virtual de aprendizaje.

## 6.6. Recomendaciones pedagógicas finales.

Las **insignias** alcanzan su verdadero potencial cuando se integran de forma coherente dentro de la arquitectura gamificada del curso y no se utilizan como elementos aislados. En este sentido, resulta especialmente interesante combinarlas con otras herramientas trabajadas anteriormente, como el **bloque Inventario** y el **bloque ¡Subes de nivel!**, siempre que exista una intención pedagógica clara detrás de esa integración.

Mientras que el bloque *¡Subes de nivel!* permite visualizar el progreso continuo del alumnado a través de puntos y niveles, y el bloque *Inventario* introduce dinámicas de intercambio, desbloqueo o economía del curso, las insignias pueden desempeñar un papel diferente: el de **reconocimiento formal de logros significativos**. Por ejemplo, alcanzar un determinado nivel podría dar acceso a una actividad, pero obtener una insignia podría representar la superación de un conjunto de competencias o la culminación satisfactoria de un proyecto complejo.

Esta diferenciación es importante. No todo logro necesita convertirse en una insignia. De hecho, cuando se asignan insignias por acciones de escaso valor académico, se corre el riesgo de banalizar el reconocimiento y convertirlo en un elemento meramente decorativo. La clave está en reservar las insignias para aquellos hitos que realmente merecen ser visibilizados como evidencia de aprendizaje.

En este sentido, conviene entender las insignias como **evidencias digitales**, no como recompensas superficiales. Su función no es únicamente motivar, sino también certificar que el estudiante ha alcanzado un



determinado nivel de desempeño. Cuando están alineadas con los objetivos, la evaluación y las competencias del curso, las insignias refuerzan la coherencia del sistema y aportan transparencia al proceso formativo.

Asimismo, es recomendable mantener una cierta moderación en su número y diseñarlas con criterios claros y estables. Un sistema equilibrado puede combinar puntos para reforzar la constancia, niveles para visibilizar el avance y unas pocas insignias bien definidas para reconocer logros relevantes. De este modo, cada herramienta cumple una función específica dentro del conjunto y se evita la superposición innecesaria.

En definitiva, las insignias no deben entenderse como un recurso estético añadido al curso, sino como un instrumento estratégico dentro de una **gamificación con sentido pedagógico**. Utilizadas con criterio, permiten reconocer aprendizajes de forma visible, estructurada y coherente, reforzando tanto la motivación como la calidad del proceso educativo.





## 7. Otras herramientas y recursos para gamificar en Moodle.

La gamificación en Moodle no depende exclusivamente de bloques específicos como *Inventario* o *¡Subes de nivel!*, ni del sistema de insignias. Estas herramientas constituyen piezas importantes dentro de la arquitectura gamificada, pero el verdadero potencial del entorno reside en su capacidad para integrar múltiples recursos que, combinados con intención pedagógica, permiten diseñar experiencias motivadoras y coherentes.

Una de las bases más sólidas para estructurar dinámicas gamificadas es el sistema de **finalización de actividades**. Aunque no se presenta explícitamente como una herramienta de juego, permite organizar el curso como un recorrido progresivo en el que el alumnado va completando etapas. La visualización del progreso mediante marcas de finalización refuerza la percepción de avance y favorece la autorregulación. Cuando esta funcionalidad se combina con restricciones de acceso o con niveles, se convierte en un auténtico motor de progresión.

Las **restricciones de acceso** amplían esta posibilidad al permitir que determinados recursos o actividades solo estén disponibles cuando se cumplen condiciones previas. Estas condiciones pueden basarse en la obtención de una calificación mínima, la finalización de otra actividad, la consecución de una insignia o incluso el alcance de un nivel concreto. De este modo, el curso puede estructurarse como una secuencia de desbloques que aporta coherencia narrativa y sentido de progresión.

Las propias **actividades de Moodle** pueden adoptar un papel gamificado cuando se diseñan como retos o misiones.

Las **lecciones** pueden utilizarse también como herramienta gamificada cuando se configuran con ramificaciones condicionales. Permiten plantear recorridos personalizados en función de las decisiones del estudiante, simulando escenarios, retos o situaciones problemáticas. Cuando se combinan con retroalimentaciones inmediatas y rutas alternativas, pueden aportar una dimensión narrativa interesante dentro del curso.

Los **cuestionarios** ofrecen igualmente múltiples posibilidades. Más allá de su función evaluativa, pueden integrarse dentro de una lógica de reto, intento limitado, puntuación progresiva o desbloqueo de contenidos. La configuración del número de intentos, la retroalimentación diferida o inmediata y la combinación con restricciones de acceso permiten introducir dinámicas de superación y mejora continua.

Las **bases de datos y glosarios** pueden utilizarse para promover la participación activa mediante la construcción colaborativa de contenidos. Cuando se integran dentro de una narrativa o se vinculan a reconocimientos, fomentan el compromiso y la sensación de contribución al grupo.

En este contexto, las herramientas de creación de contenidos interactivos como **H5P** y **eXeLearning** adquieren un papel especialmente relevante. No son sistemas de gamificación por sí mismos, pero permiten diseñar experiencias que pueden integrarse dentro de una arquitectura gamificada.

Con **H5P** es posible crear cuestionarios interactivos, vídeos con preguntas incrustadas, escenarios ramificados, actividades de arrastrar y soltar o incluso pequeñas experiencias tipo *escape room*. Estas actividades pueden convertirse en retos que, al completarse, activen puntos en el bloque *¡Subes de nivel!*, desbloqueen recursos mediante restricciones de acceso o sirvan como criterio para la obtención de una insignia.

Por su parte, **eXeLearning** permite generar secuencias estructuradas de actividades, retos narrativos o *iDevices* interactivos que pueden integrarse en Moodle como recursos HTML o paquetes compatibles. Estas actividades pueden diseñarse como misiones dentro de una narrativa más amplia, vinculadas a la consecución de artículos en el Inventario o a la superación de niveles.

En ambos casos, el recurso no es gamificado por su naturaleza técnica, sino por la forma en que se integra dentro del sistema. Una actividad H5P aislada no constituye gamificación. Se convierte en parte de una



estrategia gamificada cuando su superación tiene consecuencias dentro del recorrido del estudiante: desbloquea, otorga puntos, activa una insignia o permite avanzar en la narrativa.

Otra herramienta frecuentemente infrautilizada es el uso estratégico de **grupos y agrupamientos**, que permite introducir dinámicas cooperativas o competitivas. El seguimiento por equipos, la comparación entre grupos o la asignación diferenciada de misiones pueden enriquecer la experiencia sin necesidad de añadir nuevos *plugins*.

Incluso elementos aparentemente simples, como las etiquetas, los mensajes personalizados o el diseño visual del curso, pueden contribuir a construir una **ambientación narrativa coherente**. La gamificación no depende exclusivamente de sistemas de recompensa; también se apoya en la construcción de un contexto que dé sentido al recorrido del estudiante.

En definitiva, Moodle ofrece un ecosistema amplio de herramientas que pueden formar parte de una estrategia gamificada cuando se utilizan con intención pedagógica. La clave no está en acumular recursos, sino en integrarlos dentro de una arquitectura coherente donde cada elemento cumpla una función específica: progresión, desafío, reconocimiento o desbloqueo.

La gamificación eficaz no surge de la tecnología aislada, sino de la combinación estratégica de herramientas al servicio del aprendizaje.



## 8. Gamificación y evaluación.

Uno de los aspectos más delicados en cualquier propuesta de gamificación es su relación con la **evaluación**. La motivación, el juego, los puntos o los reconocimientos pueden aportar dinamismo al curso, pero no deben sustituir ni distorsionar los criterios académicos. Por ello, resulta imprescindible clarificar desde el principio qué se evalúa realmente y qué función cumple la gamificación dentro del proceso formativo.

La gamificación puede reforzar la participación, la constancia o la implicación del alumnado, pero la **evaluación debe centrarse en el aprendizaje**, en la adquisición de competencias y en el logro de los objetivos definidos. Los puntos obtenidos en un sistema de niveles, la acumulación de artículos o la consecución de insignias no constituyen, por sí mismos, evidencias suficientes de aprendizaje. Pueden ser indicadores complementarios, pero no sustituyen a la evaluación rigurosa.

Es importante recordar que **gamificación no equivale a evaluación**. Mientras que la evaluación implica emitir un juicio fundamentado sobre el desempeño del estudiante, la gamificación introduce dinámicas que favorecen la motivación y la progresión. Confundir ambos planos puede conducir a errores como otorgar calificaciones directamente vinculadas a puntos acumulados sin analizar la calidad del trabajo realizado.

Uno de los riesgos más frecuentes es **inflar las notas** al traducir automáticamente puntos de experiencia o logros gamificados en calificaciones académicas. Esta práctica puede generar una falsa percepción de rendimiento y debilitar la coherencia del sistema de evaluación. Para evitarlo, conviene **mantener separados los mecanismos de motivación y los instrumentos de evaluación formal**, estableciendo puentes entre ambos solo cuando exista una correspondencia clara con los objetivos de aprendizaje.

Otro error habitual es **confundir el juego con el logro académico**. Que una actividad resulte atractiva o dinámica no implica necesariamente que esté promoviendo aprendizajes profundos. La gamificación debe estar al servicio de contenidos y competencias relevantes, no convertirse en un fin en sí misma. El reto, la narrativa o la recompensa deben reforzar el aprendizaje, no sustituirlo.

Para garantizar esta coherencia, resulta especialmente útil trabajar con **rúbricas claras y transparentes**. Las rúbricas permiten evaluar el trabajo y el desempeño del alumnado con criterios definidos previamente, independientemente de la dinámica gamificada que se haya utilizado para motivar la actividad. De este modo, el estudiante puede disfrutar de la experiencia de juego, pero sabe que la evaluación se basa en indicadores académicos objetivos.

La integración con el sistema de **competencias** de Moodle refuerza aún más esta alineación. Cuando las actividades gamificadas están vinculadas a competencias específicas y estas se evalúan de forma estructurada, la gamificación deja de ser un añadido superficial y pasa a formar parte de un proceso formativo coherente.

El seguimiento continuo del progreso, tanto mediante las herramientas de gamificación como a través del libro de calificaciones y los informes de actividad, permite al docente mantener una visión equilibrada entre motivación y rigor académico. La gamificación puede aportar información valiosa sobre la implicación del estudiante, pero la evaluación debe fundamentarse en evidencias de aprendizaje contrastables.

La gamificación puede enriquecer la experiencia educativa siempre que se mantenga clara la distinción entre **motivación y evaluación**. Cuando ambas dimensiones se integran con coherencia, el curso gana en dinamismo sin perder solidez académica.



## 9. Errores frecuentes y recomendaciones finales.

La experiencia demuestra que la gamificación en Moodle no suele fallar por falta de herramientas, sino por decisiones de diseño poco reflexionadas. Muchos de los errores que se cometen no se deben a desconocimiento técnico, sino a una planificación insuficiente o a expectativas poco realistas sobre lo que la gamificación puede aportar.

Uno de los errores más habituales es **comenzar por la herramienta y no por el objetivo pedagógico**. Es fácil dejarse llevar por las posibilidades del bloque *Inventario*, los niveles o las insignias, y diseñar la dinámica en función de lo que permite el sistema. Sin embargo, la gamificación debe partir siempre de una pregunta básica: **qué quiero que el alumnado aprenda y qué comportamientos deseo reforzar**. Cuando esta reflexión no se realiza previamente, la dinámica puede resultar atractiva, pero carecer de coherencia formativa.



Otro error frecuente es **sobrecargar el curso con demasiados elementos gamificados**. Incorporar puntos, niveles, artículos, insignias, desbloques y rankings al mismo tiempo puede generar confusión en el alumnado y dificultar la comprensión del sistema. La gamificación no mejora por acumulación, sino por claridad. Un diseño sencillo, bien explicado y coherente suele ser más eficaz que una arquitectura compleja difícil de seguir.

También es habitual **no explicar adecuadamente las reglas del sistema**. Si el estudiante no comprende cómo se obtienen puntos, qué representa cada nivel o qué requisitos permiten conseguir una insignia, la dinámica pierde transparencia y puede generar desmotivación. La claridad inicial evita malentendidos y refuerza la percepción de justicia.

Otro aspecto que conviene vigilar es la **desconexión entre gamificación y evaluación**. Cuando los puntos o recompensas no guardan relación con el esfuerzo real o con los objetivos del curso, el sistema pierde credibilidad. La motivación externa puede funcionar a corto plazo, pero solo se mantiene si el alumnado percibe coherencia entre lo que se le pide y lo que se reconoce.

Para quienes comienzan a gamificar sus cursos, el consejo principal es **empezar de forma gradual**. No es necesario incorporar todas las herramientas desde el primer momento. Puede iniciarse con una estructura sencilla de finalización y desbloqueo, añadir posteriormente un sistema de niveles o integrar insignias cuando exista una base sólida. La progresión también debe aplicarse al propio docente.

Resulta igualmente recomendable **probar el sistema antes de implementarlo plenamente**, revisar cómo se visualiza desde el perfil de estudiante y anticipar posibles situaciones imprevistas. Una revisión previa evita errores de configuración y facilita una puesta en marcha más fluida.



En determinados contextos, simplificar no es un retroceso, sino una mejora. Si una dinámica resulta difícil de gestionar o genera más dudas que beneficios, puede ser conveniente reducir su complejidad. La gamificación debe facilitar el aprendizaje, no añadir una carga innecesaria de gestión.

La gamificación eficaz no se caracteriza por la espectacularidad, sino por la coherencia. Cuando se alinea con los objetivos, se comunica con claridad y se mantiene un equilibrio entre motivación y rigor académico, se convierte en una herramienta potente al servicio del aprendizaje.