



GAMIFICACIÓN EN MOODLE 4.1

JESÚS BAÑOS SANCHO

IES Satafi

Getafe – Madrid (España)

11 de febrero de 2024



Gamificación en Moodle 4.1, 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. BLOQUE INVENTARIO O STASH (ANTES RESERVA).	3
1.1. Introducción.	3
1.2. Cómo usar el bloque Inventario.	3
1.3. Cómo añadir y ubicar o esconder los artículos.	5
1.4. Cómo configurar los intercambios o la compra-venta de artículos.	9
1.5. Cómo implementar la funcionalidad de los artículos en el curso.	14
1.6. Cómo acceder a los informes de este bloque.	18
2. BLOQUE ¡SUBES DE NIVEL! (LEVEL UP!)	20
2.1. Qué es ¡Subes de nivel!	20
2.2. Cómo se configura el bloque ¡Subes de nivel!	20
2.3. Cómo funciona el bloque ¡Subes de nivel!	29
3. INSIGNIAS EN MOODLE.	31
3.1. ¿Qué son las insignias en Moodle?	31
3.2. Cómo se crean las insignias en Moodle.	31
3.3. Cómo se gestionan las insignias.	33
3.4. Cómo se otorga una insignia.	39



1. BLOQUE INVENTARIO O STASH (ANTES RESERVA).

1.1. INTRODUCCIÓN.

Este bloque permite a un educador recompensar el logro de un estudiante con **elementos virtuales**, como una moneda, algún tesoro o una llave.

El profesor o profesora puede agregar estos elementos a varias ubicaciones dentro del curso para que cuando un estudiante acceda a las ubicaciones, se muestre el objeto y luego el estudiante pueda “recogerlo” para continuar su viaje de aprendizaje.

Esto anima a los estudiantes a explorar el material del curso en su búsqueda para recoger todos los artículos.

Los artículos se pueden configurar para que se recopilen una vez o, los educadores pueden decidir proporcionar un suministro ilimitado de artículos desde una ubicación establecida. Esto puede animar a los estudiantes a regresar a áreas específicas para recoger más artículos.

Las características adicionales de este bloque incluyen el comercio o la fabricación, donde unos artículos se pueden intercambiar por otros, por ejemplo, se pueden intercambiar tres monedas por una espada. La espada puede dar al alumno acceso a una parte "oculta" del curso, sumergiéndolo aún más en su viaje virtual.

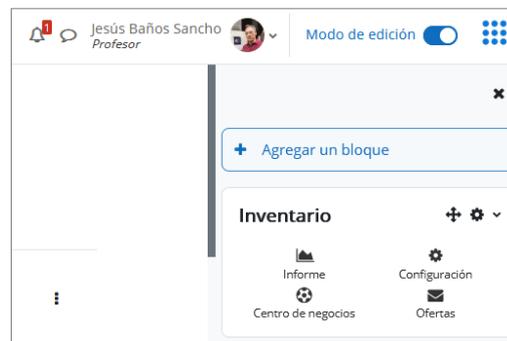
El bloque Inventario será particularmente atractivo para los estudiantes que disfrutan buscando recompensas, exploración y finalización.

Resumiendo, este bloque permite:

- Que el profesor inserte elementos y lugares de intercambio de elementos en determinados recursos o actividades del aula virtual.
- Que el profesor restrinja el acceso del estudiante a determinadas actividades del aula virtual en función de los objetos que tenga en su inventario.

1.2. CÓMO USAR EL BLOQUE INVENTARIO.

En primer lugar, tendremos que agregar el **bloque Inventario**, activando previamente la edición.



Podemos darle un nombre al bloque, desplegando el menú de acciones y seleccionando “*Configurar bloque Inventario*”. Se mostrará una ventana como la siguiente. Nosotros le hemos dado el nombre “**Mochila de objetos**”:

Configurando un bloque Inventario

▼ **Ajustes de bloque**

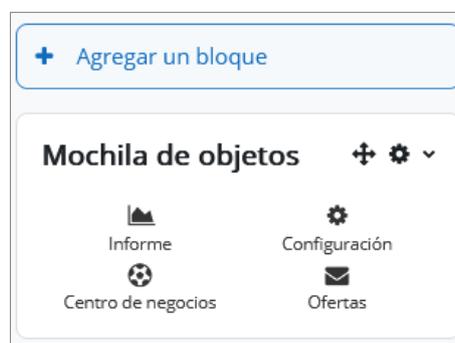
Título del inventario

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:



Hay que tener en cuenta que solo se puede agregar un bloque de este tipo por curso.

A continuación, pasaremos a configurar el bloque pulsando en la otra rueda dentada **Configuración**. Se mostrará una ventana con tres pestañas. En la pestaña *Artículos* se mostrará la lista de artículos u objetos, en nuestro caso ninguno todavía:





1.3. CÓMO AÑADIR Y UBICAR O ESCONDER LOS ARTÍCULOS.

Antes de añadir artículos, conviene tenerlos preparados, lo que supone tener una imagen, preferentemente cuadrada para que se muestre correctamente en los lugares donde se ubique posteriormente. También es recomendable tener una idea más o menos clara de dónde se colocarán (recursos, actividades, retroalimentaciones, etc.) y qué utilidad tendrán.

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".
	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.

Para añadir un elemento, objeto o artículo, pulsaremos en "**Añadir un artículo**". Rellenamos los campos obligatorios del formulario que se mostrará, es decir, *Nombre del artículo* e *Imagen*, y pulsamos en el botón **Guardar cambios**, repitiendo este proceso para cada uno de los objetos.



Artículos

Artículos Comercio Informe

Añadir un artículo

▼ General

Nombre del artículo ?

Artículo escaso Disponible ?

Cantidad límite ?

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

Archivos

Nombre	Última modificación	Tamaño	Tipo
Griffindor_200.jpg	14/01/2024 16:59	39.7 KB	Imagen (JPEG)

Detalles ?

Necesario para optar a comprar el artículo "Hogwarts".

Ruta: p » strong

? Requerido

Cuando hayamos finalizado de introducirlos, se mostrarán en la pestaña *Artículos*:

Artículos

Artículos Comercio Informe

Lista de artículos

Nombre del artículo ▲	Localizaciones ?	Acciones
Galeón de oro	-	
Giratiempo	-	
Griffindor	-	
Hogwarts	-	
Hufflepuff	-	
Ravenclaw	-	
Slytherin	-	

Ahora tendremos que indicar una ubicación para cada artículo. Para ello, pulsaremos 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

Después de pulsar en el botón **Guardar y siguiente**, se mostrará una nueva pantalla que contendrá el código que tendremos que insertar en el recurso o actividad en el que queramos que se encuentre el artículo.

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



Como se aprecia en la imagen anterior, se ha configurado el texto que aparecerá en el botón (“Recoge la moneda”) y la apariencia (si queremos solo mostrar el texto, una imagen o una imagen y el botón). En el apartado *Fragmento de código* encontraremos el código que debemos copiar para insertarlo en la actividad o recurso donde queremos que aparezca. 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:

General

Nombre del foro ! Foro de dudas 

Descripción

Párrafo **B** **I**      

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]`

Ruta: p

Muestra la descripción en la página del curso ?

Tipo de foro ? Foro para uso general 

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

? 

Calificar usuarios

Aún no hay temas de debate en este foro



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		
Artículos	Comercio	Informe
Lista de artículos		
Nombre del artículo	Localizaciones	Acciones
Galeón de oro	En los foros	
Giratiempo	-	
Gryffindor	En el libro de videotutoriales básicos	
Hogwarts	-	
Hufflepuff	En el libro de videotutoriales	
Ravenclaw	En el libro de videotutoriales básicos	
Slytherin	En el libro de videotutoriales	

1.4. CÓMO CONFIGURAR LOS INTERCAMBIOS O LA COMPRA-VENTA DE ARTÍCULOS.

Una vez escondidos todos los artículos entre los contenidos del curso, vamos a configurar la compra-venta de los artículos *Hogwarts* y *Giratiempo*.

Para ello, activamos la pestaña *Comercio* y, a continuación, pulsamos sobre el botón **Agregar un widget de comercio**. Se mostrará una ventana dividida en dos zonas: *Gana* y *Pierdes*. 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 <input type="text" value="Compra Hogwarts"/>		
Gana	Pierdes	
Título <input type="text" value="Escudo de Hogwarts"/>	Título <input type="text" value="Escudos de los colegios"/>	
Artículos	Artículos	
<div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 100px;"></div>	
<input type="button" value="Guardar cambios"/>		



Ahora pulsaremos en el botón + de la izquierda 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 + de la derecha. 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:

Comercio

Artículos Comercio Informe

Agregar un widget de comercio

Nombre del comercio: Compra Hogwarts

Gana

Título: Escudo de Hogwarts

Artículos

Hogwarts	1	+
----------	---	---

Pierdes

Título: Escudos de los colegios

Artículos

Griffindor	1	+
Hufflepuff	1	+
Ravenclaw	1	+
Slytherin	1	+

Guardar cambios

Guardamos los cambios para finalizar de configurar el intercambio:



Comercio creado 'Compra Hogwarts'

Comercio

Artículos Comercio Informe

Lista de widgets comerciales

Agregar un widget de comercio

Nombre del comercio	Acciones
Compra Hogwarts	

Ahora vamos a obtener el código del intercambio o comercio que acabamos de configurar. Para ello, pulsamos sobre el nombre “**Compra Hogwarts**”:

Compra Hogwarts

Compra Hogwarts

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

Fragmento de código

```
[stashtrade secret="vID2tj"]
```

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

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:

Configurando un bloque (nuevo bloque de texto)

Expandir todo

▼ Ajustes de bloque

Título del bloque de texto: Mercado de artículos

Contenido

`[stashtrade secret="vID2tj"]`

Ruta: p

► Dónde aparece este bloque

► En esta página

Guardar cambios Cancelar



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 **Mercado de artículos**.

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

Gana

Título

Artículos

Giratiempo

Pierdes

Título

Artículos

Galeón de oro

Guardar cambios



Comercio creado 'Compra Giratiempo'

Comercio

Artículos Comercio Informe

Lista de widgets comerciales

Agregar un widget de comercio

Nombre del comercio	Acciones
Compra Giratiempo	
Compra Hogwarts	

Compra Giratiempo

Compra Giratiempo

Giratiempo Giratiempo (1)	Galeón de oro 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



1.5. CÓMO IMPLEMENTAR LA FUNCIONALIDAD DE LOS ARTÍCULOS EN EL CURSO.

Ya solo queda implementar la funcionalidad de estos artículos en el curso.

Comenzaremos configurando los ajustes del tema **Evaluación** para que sea visible solo si el estudiante está en posesión del objeto *Hogwarts*. Para ello, añadiremos una restricción de acceso a este tema basada en el criterio “*Artículo de inventario*”, de la siguiente forma:

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 Personalizar

Resumen

Restricciones de acceso

Restricciones de acceso

El estudiante cumplir lo siguiente



El tema y todo su contenido quedará oculto mientras el estudiante no disponga del artículo *Hogwarts*:

EVALUACIÓN

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

Examen con preguntas de todos los tipos

Como se aprecia en la figura anterior, dentro de este tema tenemos un cuestionario llamado “*Examen con preguntas de todos los tipos*”. Dicho cuestionario lo tenemos configurado para que se realice en un solo intento.

Vamos a ver ahora cómo implementar que el usuario disponga de un intento más para resolver el cuestionario si está en posesión del objeto *Giratiempo*.

Duplicamos el cuestionario y en la copia cambiaremos el nombre añadiendo algún texto para diferenciarlo del original, por ejemplo, “(2 intentos)”:

EVALUACIÓN

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

Examen con preguntas de todos los tipos

Examen con preguntas de todos los tipos (2 intentos)

Añadir una actividad o un recurso

En el cuestionario original pondremos una restricción para que no le aparezca al estudiante cuando disponga del *Giratiempo*, así este cuestionario será visible solo para los usuarios que no tengan el *Giratiempo*:

Restricciones de acceso

Restricciones de acceso

El estudiante no debe cumplir lo siguiente

Su inventario contiene menos de 1 Giratiempo

Añadir restricción ...

Por último, modificaremos la copia del cuestionario indicando que se tendrán dos intentos de resolución del cuestionario y añadiendo una restricción de acceso para que sea visible sólo si se ha 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 quedará así:

EVALUACIÓN

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

Examen con preguntas de todos los tipos

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

Examen con preguntas de todos los tipos (2 intentos)

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

Ya solo queda probar el funcionamiento correcto.

Cuando el estudiante haya conseguido recoger los cuatro escudos de los colegios, podrá ejecutar el intercambio para obtener el artículo *Hogwarts* que le permitirá acceder al tema **Evaluación** donde se encuentra el cuestionario. De la misma forma, cuando el estudiante tenga 5 o más monedas *Galeón de oro*, podrá realizar la compra-venta para conseguir el *Giratiempo* que le permitirá realizar el cuestionario con un intento más de resolución:

A medida que el estudiante va recolectando artículos, éstos irán apareciendo en su **Mochila de objetos**. Por ejemplo, en el momento ilustrado en la figura siguiente, el estudiante ha recolectado los cuatro escudos y 6 monedas, pero sigue sin estar visible el tema **Evaluación** porque no se ha realizado el comercio o intercambio de artículos:



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)
<input type="button" value="Aceptar"/>	

Compra Giratiempo	
Giratiempo	Galeón de oro
Giratiempo (1)	Galeón de oro (6 / 5)
<input type="button" value="Aceptar"/>	

En esta situación, el estudiante puede realizar la compra del artículo *Hogwarts* pulsando en el correspondiente botón **Aceptar**. Al hacerlo, aparecerá el nuevo artículo conseguido en su mochila y habrá perdido los artículos *Gryffindor*, *Hufflepuff*, *Ravenclaw* y *Slytherin*.

Además, ahora podrá ver el tema **Evaluación** con el cuestionario “*Examen con preguntas de todos los tipos*”, configurado con un solo intento de resolución.

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)
<input type="button" value="Aceptar"/>	

Compra Giratiempo	
Giratiempo	Galeón de oro
Giratiempo (1)	Galeón de oro (6 / 5)
<input type="button" value="Aceptar"/>	



EVALUACIÓN

Examen con preguntas de todos los tipos



Si el estudiante ejecuta el comercio *Compra Giratiempo*, conseguirá realizar ese mismo examen, pero con dos intentos de resolución.

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)
<input type="button" value="Aceptar"/>	
Compra Giratiempo	
Giratiempo	Galeón de oro
 Giratiempo (1)	 Galeón de oro (1 / 5)
<input type="button" value="Aceptar"/>	

EVALUACIÓN

Examen con preguntas de todos los tipos (2 intentos)



1.6. CÓMO ACCEDER A LOS INFORMES DE ESTE BLOQUE.

Como profesores, podemos ver en cada instante los artículos que tiene cada estudiante en su inventario a través de la pestaña *Informe*.



Informe

Artículos Comercio Informe

« 1 2 3 4

Nombre / Apellido(s)	Inventario	Acciones
RC Raquel Sánchez Matarranz		
SS Sara Sánchez Beato Matarranz		
SR Saray Sánchez Beato Matarranz		

« 1 2 3 4

Para cada estudiante, podemos realizar dos **acciones**:

- Pulsando en el icono con forma de rueda dentada (*Reseteo avanzado*) de un estudiante, accedemos a una ventana en la que podremos añadir a ese estudiante ítems u objetos que no hubiera conseguido, quitarle objetos que hubiera recolectado o modificar el número de objetos.

Gestión avanzada de elementos de usuario

Artículos Comercio Informe

Sara Sánchez Beato Matarranz

Add Item

Gryffindor	0	
Ravenclaw	0	
Hufflepuff	0	
Galeón de oro	2	
Slytherin	0	
Hogwarts	1	
Giratiempo	1	

- Restablecer el inventario* para un estudiante, que equivale a eliminar de su inventario todos los objetos que hubiera recolectado. En este caso se solicita confirmar la operación.

Confirmación

¿Seguro que quiere resetear completamente el inventario de Sara Sánchez Beato Matarranz?



2. BLOQUE ¡SUBES DE NIVEL! (LEVEL UP!)

2.1. QUÉ ES ¡SUBES DE NIVEL!

¡Subes de nivel! (Level up!) es un bloque personalizable que un profesor puede añadir a un curso para darle puntos de experiencia a sus estudiantes a medida que progresan en el curso. Este bloque, le va a ir anotando puntos de experiencias a los alumnos, y le va a ir asignado niveles progresivamente al ganar puntos por trabajos específicos realizados. Podemos determinar distintos niveles, y la progresión será automática de nivel 1 al 2, al 3, al nivel 4, etc., dependiendo del número de niveles configurados.

El bloque muestra a cada estudiante el nivel actual conseguido y su progreso hacia el siguiente nivel.

Puede servir para motivar al alumnado, al gamificar nuestro curso.

Este bloque también permite añadir restricciones a una actividad o, por ejemplo, al acceso un tema completo, configurando las restricciones de acceso de tipo Nivel.

2.2. CÓMO SE CONFIGURA EL BLOQUE ¡SUBES DE NIVEL!

Después de activar el **Modo de edición** en el aula virtual, agrega el bloque **¡Subes de nivel!** en el menú “**Agregar un bloque**”.



Accede al bloque en la página del curso y haz clic en la rueda de **Configuraciones** que se encuentra en la parte inferior del bloque.

Esto llevará al panel de opciones de la herramienta. Haz clic en las pestañas dentro del bloque para acceder a las diferentes áreas:



¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte Niveles Points Configuraciones

- *Información*: Muestra cuántos puntos de experiencia se requieren para cada nivel. Estas opciones se pueden cambiar desde la pestaña *Niveles*.
- *Ranking*: Muestra a los estudiantes en el orden de niveles y puntos conseguidos.
- *Informe (Reporte)*: Permite filtrar a los estudiantes, niveles y puntos de experiencia y permite la edición manual de los puntos de experiencia de los estudiantes mediante sus barras de progreso.
- *Niveles*: Permite la configuración personalizada de los distintos niveles con los que queremos trabajar.
- *Puntos*: Nos permite añadir nuestras propias reglas para conseguir puntos o bien modificar las que tiene por defecto configuradas.
- *Configuraciones*: Permite activar o desactivar varias opciones y ofrece configuraciones para evitar posibles **trampas**.

Vamos a describir la utilidad que tienen cada uno de los parámetros que podemos encontrar en las distintas pestañas.

Pestaña Configuraciones.

¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte Niveles Points Configuraciones

General

- Habilitar ganancia de experiencia  Sí 
- Habilitar página de información  Sí 
- Habilitar notificación de subida de nivel  Sí 

- *Habilitar ganancia de experiencia*: Si se deshabilita, los alumnos no podrán conseguir puntos. Es útil para congelar durante un tiempo la consecución de niveles.
- *Habilitar página de información*: Sirve para permitir o no que los estudiantes vean la página de información.
- *Habilitar notificación de subida de nivel*: Si se habilita, al estudiante se le notificará la subida de nivel en ventana emergente.



Ranking

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

- *Habilitar el ranking*: Si queremos que los estudiantes vean o no el ranking.
- *Anonimato*: Si está habilitado, muestra el ranking a los alumnos de manera anónima, o no, mostrando la identidad de todos los participantes.
- *Limitar participantes*: Limita a cada estudiante a qué otros participantes se muestran en el ranking, por encima o por debajo de él. Por ejemplo, si se configura “mostrar dos vecinos”, sólo los dos participantes por encima y por debajo del estudiante actual se muestran en el ranking.
- *Ranking*: Muestra o no el rango del alumno. El rango es la posición absoluta del alumno en el ranking. El rango relativo es la diferencia en puntos entre el usuario y sus vecinos.
- *Columnas adicionales*: Muestra otras columnas en el ranking como Total y/o Progreso, seleccionando la que se quiera mostrar al estudiante.

Control de trampas

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

Se trata de una parte importante del bloque, ya que evita que un estudiante obtenga puntos de forma fraudulenta, por ejemplo, refrescando la página una y otra vez, o repetir una y otra vez una acción innecesaria, pero que le proporciona puntos.

- *Activar la protección contra trampas*: Al habilitar esta opción, podremos configurar los dos siguientes parámetros.
- *Número máximo de acciones en un periodo de tiempo*: Podemos configurar el número máximo de acciones que el estudiante puede realizar para conseguir puntos en un determinado periodo de tiempo.
- *Tiempo requerido entre acciones idénticas*: Aquí se podrá configurar el tiempo que debe transcurrir entre dos acciones idénticas, por ejemplo, leer el mismo mensaje de un foro.



Apariencia del bloque

Título

Introducción

Mostrar últimas recompensas

- **Título:** Aquí podremos cambiar el título del bloque para relacionarlo con el nombre del curso, por ejemplo.
- **Introducción:** Sirve para añadir una descripción o mensaje que verá el estudiante bajo su nivel conseguido.
- **Mostrar las últimas recompensas:** Muestra una pequeña lista con las últimas acciones o actividades que le dieron puntos al estudiante.

Pestaña Niveles.

¡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

En esta pestaña podemos configurar la cantidad de niveles que tiene el curso, entre 2 y 100 niveles, dependiendo de lo que creamos que nuestro curso necesite, y de los puntos que destinemos a cada acción que realicen los alumnos. Para calcular los puntos de cada nivel, el bloque utiliza por defecto un algoritmo matemático que tiene como base 120 y un coeficiente de 1.3, de la siguiente forma:



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

Por ejemplo, para alcanzar el nivel 4 el alumno debe conseguir: $120 + 276 \times 1.3 = 479$. Pero estos datos podemos modificarlos a nuestro gusto, por ejemplo, con una base de 100 y potencia 1. También podemos modificar los puntos manualmente, pero si hay muchos niveles configurados, es recomendable utilizar el algoritmo.

Los niveles se pueden mostrar en lista o en cuadro, y podemos aplicarle un nombre y una pequeña descripción a cada uno, incluso cambiar la imagen a cada nivel conseguido, para hacerlo más interactivo:

En el enlace *Aspecto* podemos cambiar las imágenes que se utilizarán en cada nivel. El nombre de los archivos debe ser **[nivel].[extensión del archivo]**, por ejemplo, 1.png, 2.jpg, etc. El tamaño recomendado de imagen es 100x100. Para agregar las imágenes, sólo las seleccionamos, arrastramos y soltamos en la caja de agregar archivos. Una vez que carga las nuevas imágenes, guardamos cambios.

La siguiente imagen muestra una configuración de 6 niveles donde se han modificado las imágenes y la puntuación para alcanzar cada nivel.



¡Subes de nivel!

Información Ranking Reporte Niveles Points Configuraciones

Setup View as Grid Número de niveles 6 Set points Using algorithm Base del algoritmo 100 Coeficiente del algoritmo 1 Guardar cambios

Visuales

Nivel	Nombre	Puntos requeridos	Descripción
Nivel 1	No name	0	No description
Nivel 2	No name	100	No description
Nivel 3	No name	200	No description
Nivel 4	No name	300	No description
Nivel 5	No name	400	No description
	No name	500	No description

Pestaña Puntos.

Es una de las pestañas principales del bloque, ya que es la que configuramos para que el estudiante consiga sus puntos.

En primer lugar, aparecen las reglas que **NO** dan puntos (0): cuando un alumno haga una de estas acciones no recibirá ningún punto. Por defecto, no recibirá puntos por el simple hecho de entrar en el curso o por consultar un “Libro” o por suscribirse a foros. Podemos añadir cualquier otra acción por la que el alumno no deba recibir puntos (al final, en “Añadir una condición”). Por ejemplo, si no queremos dar puntos por consultar un determinado Recurso.

A continuación, aparecen las reglas que **SÍ** dan puntos y cuántos puntos dan cada una de esas acciones de los alumnos.

Al alumno se le van a dar puntos cuando realice alguna acción denominada “evento **CRUD**”, esto es: Crear (**C**), Leer (**R**), Actualizar (**U**) o Borrar (**D**).



¡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

Por defecto hay configuradas varias reglas fundamentales para la consecución de puntos, pero podemos agregar las que queramos:

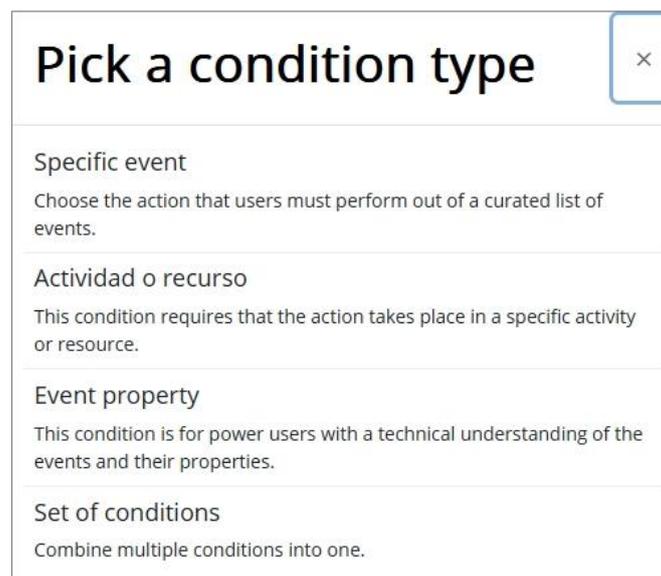


- Si el alumno crea algo en el curso (participar en un foro, por ejemplo) recibirá 45 puntos, según la primera regla.
- Si un alumno modifica una página Wiki, recibirá 3 puntos.
- Si un alumno lee un documento, recibirá 9 puntos.
- La acción borrar, en la configuración por defecto, tampoco da puntos.

Si las reglas se modifican a medias del curso, los cambios sólo afectarán a partir de ese momento.

Cuando **Añadimos una Regla**, debemos configurar:

- **Puntuación** que obtendrá el alumno al ejecutar la acción especificada.
- **Condiciones de la regla:** TODAS, ALGUNA o NINGUNA condición es cierta.
- **Añadir una condición:** Existen cuatro tipos:
 - *Evento específico:* Elegir la acción que los usuarios deben realizar dentro de una lista aprobada de eventos.
 - *Actividad o recurso:* Requiere que la acción tenga lugar en una actividad o recurso específico.
 - *Propiedades del evento:* Condición para usuarios expertos con una comprensión técnica de los eventos y sus propiedades.
 - *Conjunto de condiciones:* Permite combinar múltiples condiciones en una.



Ejemplos que podrían usarse:

- *Actividad o recurso:* Debe completarse una actividad o un recurso.
- *Evento específico:* Una tarea que se haya enviado, un cuestionario completado o una actualización de un envío de un taller.
- *Propiedad de evento.*
- *Conjunto de condiciones:* Similar a un conjunto de restricciones en Restringir acceso en donde deben de cumplirse un conjunto de condiciones.



Pestaña Información.

Esta pestaña muestra los niveles activos para el curso, con los puntos necesarios para conseguir cada nivel, y la descripción que tengamos de cada uno. Por defecto, están configurados así:

¡Subes de nivel!

Información **Ranking** Reporte Niveles Points Configuraciones

Add more information

#1 1 0 ^{xp}	#2 2 120 ^{xp}	#3 3 276 ^{xp}	#4 4 479 ^{xp}
#5 5 743 ^{xp}	#6 6 1.086 ^{xp}	#7 7 1.532 ^{xp}	#8 8 2.112 ^{xp}
#9 9 2.866 ^{xp}	#10 10 3.846 ^{xp}		

Personalizar los niveles

Pestaña Ranking.

Muestra a los estudiantes en el orden de niveles y puntos conseguidos:

¡Subes de nivel!

Información **Ranking** Reporte Niveles Points Configuraciones

Ranking	Nivel	Participant	Total	Progreso
1	1		27 ^{xp}	<div style="width: 27%;"><div style="width: 27%;"></div></div> 93 ^{xp} to go
2	1		9 ^{xp}	<div style="width: 9%;"><div style="width: 9%;"></div></div> 111 ^{xp} to go



Pestaña Reporte.

Permite filtrar a los estudiantes, niveles y puntos de experiencia y permite la edición manual de los puntos de experiencia de los estudiantes mediante sus barras de progreso:

Nombre / Apellido(s)	Nivel	Total	Progreso
[Redacted]	1	27 ^{XP}	93 ^{XP} to go
[Redacted]	1	9 ^{XP}	111 ^{XP} to go
[Redacted]	-	-	120 ^{XP} to go
[Redacted]	-	-	120 ^{XP} to go
[Redacted]	-	-	120 ^{XP} to go

2.3. CÓMO FUNCIONA EL BLOQUE ¡SUBES DE NIVEL!

A medida que los estudiantes progresan en el curso y toman parte en actividades, van ganando puntos de experiencia y estos puntos se relacionan con el conjunto de niveles configurados.

Como ya hemos visto, el profesor puede decidir el número de puntos para los niveles en la pestaña de *Niveles* y los estudiantes pueden ver esto desde el enlace *Información*.

¡Subes de nivel!

Nivel 3

1 219^{XP}

81^{XP} to go

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

RECENT REWARDS

- 9^{XP} Módulo de curso visto 17s
- 9^{XP} Curso visto 28s
- 9^{XP} Pregunta visualizada 2m

Información Ranking



¡Subes de nivel!

Información **Ranking**

#1 Nivel 1 0^º

#2 Nivel 2 100^º

#3 Nivel 3 200^º

#4 Nivel 4 300^º

#5 Nivel 5 400^º

#6  500^º

Los estudiantes pueden ver su progreso al hacer clic en el enlace *Ranking*.

¡Subes de nivel!

Información **Ranking**

Ranking	Nivel	Participant	Total	Progreso
1	Nivel 3	 <i>María José Tabares Hernández</i>	219 ^º	 81 ^º to go
2	Nivel 1	 <i>MP Estrella María García</i>	27 ^º	 73 ^º to go
3	Nivel 1	 <i>Antonio Ciudad López</i>	9 ^º	 91 ^º to go

Los estudiantes pueden ver su nivel y su progreso dentro del bloque mismo, y cuando suben de nivel, reciben una notificación en una ventana emergente (si está habilitado por el profesor en la pestaña de configuraciones, como hemos visto anteriormente).

¡Felicidades!

¡Alcanzó el nivel 3!

Nivel 3

¡Genial, gracias!

Por último, recordar que podemos utilizar la consecución de un cierto nivel por el alumnado para restringir el acceso a determinados recursos y actividades.

Restricciones de acceso

El estudiante debe cumplir lo siguiente

Level is Greater or equal to 4

Añadir restricción ...



3. INSIGNIAS EN MOODLE.

3.1. ¿QUÉ SON LAS INSIGNIAS EN MOODLE?

Las insignias (*badges*, en inglés) en Moodle son representaciones gráficas, generalmente divertidas o atractivas, que justifican visualmente que has alcanzado una serie de logros o condiciones relacionadas con tu actividad en el curso.

Las insignias se pueden utilizar como elementos motivadores del aprendizaje reconociendo el trabajo del estudiante y su participación. Para ello deben ser diseñadas desde un criterio pedagógico y, por ello, se hace necesario conocer su funcionamiento, y aplicarlas en función de las características de la acción formativa, tipo de alumnos, etc.

Su uso está dentro de las metodologías de aprendizaje conocidas como gamificación que buscan la implicación del estudiante en su aprendizaje utilizando estrategias similares a las que se desarrollan en los juegos.

Cuando un alumno supera los objetivos de un curso, o parte de este, o alcanza una serie de logros, el sistema autónomamente, en función de lo que ha programado el docente, le asigna una imagen (la insignia) que está asociada a un certificado que describe los detalles del logro alcanzado. Es recomendable que la imagen de la insignia esté relacionada con la misma insignia.

La insignia se diferencia del título fundamentalmente por la flexibilidad. El título o certificado entendemos por defecto que está asociado a la finalización de un curso. Cuando hablamos de insignias no se limita a la finalización del curso. Podría tratarse de la finalización de una parte de un curso, o incluso que ha finalizado un conjunto de cursos. También podemos añadir otros méritos, como por ejemplo si ha participado activamente en el foro, si ha ejercido un rol determinado (docente, tutor, colaborador), si tiene completo su perfil con imagen, email, etc.

3.2. CÓMO SE CREAN LAS INSIGNIAS EN MOODLE.

Las insignias se pueden configurar en el sitio por un administrador (*Administración del sitio > Insignias > Configuración de las insignias*) o en el curso por un profesor.

La creación de insignias en un curso se realiza en desde la página principal del curso, a través del menú desplegable *Más > Insignias*.

El profesor puede crear una nueva insignia pulsando en el botón “**Añadir una nueva insignia**”.

Se abrirá una ventana con varios parámetros organizados en secciones. En la sección “*Detalles de la insignia*”, debemos rellenar los siguientes campos obligatorios:

- *Nombre*: Es la denominación que le daremos a la insignia. Debería representar fielmente su objetivo. Ejemplo: Finalización del curso o Aprendiz de Moodle. Este nombre debe ser único, es decir, no puede haber otra insignia con el mismo nombre.
- *Descripción*: Explicación de por qué se otorga.



- **Imagen:** Pulsa en el botón **Selecciona un archivo** para ubicar una imagen que represente esta insignia. Sugerencia: sube una imagen cuadrada, con un tamaño mínimo de 300 píxeles de alto y ancho.

En esta misma sección hay parámetros relacionados con la autoría del emisor de la insignia. Los datos se tomarán de la configuración de la insignia en el sitio, si la hubiéramos realizado, o en caso contrario, podremos personalizar los datos.

En la sección “*Caducidad de la insignia*”, se define cuánto tiempo durará la insignia: mediante una fecha absoluta en la opción *Fecha fija* o contando determinados días a partir de su emisión en *Fecha relativa*. Si no queremos que expire, dejaremos la casilla *Nunca* marcada.

[Colapsar todo](#)

▼ Detalles de la insignia

Nombre ?

Versión ?

Idioma ?

Descripción ?

Insignia otorgada por la participación en el curso básico de Moodle.

Imagen ? Selecione un archivo...

Tipos de archivo aceptados:
Imagen (GIF) .gif
Imagen (JPEG) .jpe .jpeg .jpg
Imagen (PNG) .png

Nombre del autor de la imagen ?

Email del autor de la imagen ?

URL del autor de la imagen ?

Leyenda de la imagen ?

▼ Caducidad de la insignia

Fecha de expiración ? Nunca
 Fecha fija

Fecha relativa
 después de la fecha de su expedición.

? Requerido

Guardamos los cambios con el botón **Crear insignia**. Tras guardar, se mostrará una ventana con un menú desplegable que nos permitirá **gestionar** la insignia creada.



3.3. CÓMO SE GESTIONAN LAS INSIGNIAS.

Como ya hemos indicado, indistintamente que configuremos insignias del sitio o en los cursos, al terminar de crearlas nos enviará directamente a la pantalla de gestión, específicamente en la opción *Criterio*.

Podemos acceder a ella en cualquier momento desde la *página principal del curso* > *Más* > *Insignias* > *Gestionar insignias*, como se muestra en la figura siguiente:

Nombre	Estado de la insignia	Criterio	Destinatarios	Acciones
 Aprendiz de Moodle 4.0	No disponible	Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.	0	  

A la derecha, aparecen las acciones que se pueden realizar con la insignia creada. En este momento, tan solo se puede editar la propia insignia, duplicarla y eliminarla.

Si hacemos clic sobre el nombre de la insignia, se abrirá una ventana que nos mostrará una **visión global** de la configuración de la insignia en este momento:

Atrás Visión global

Aprendiz de Moodle 4.0

Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía. [Añadir criterio](#)

Detalles de la insignia

Nombre Aprendiz de Moodle 4.0

Versión

Idioma Español; Castellano

Descripción Insignia otorgada por la participación en el curso básico de Moodle.

Creado el sábado, 13 de enero de 2024, 19:38

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

Detalles del emisor

Nombre del emisor IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica

Contacto jbanos@educa.madrid.org

Caducidad de la insignia

Esta insignia no tiene fecha de expiración.

Criterio

Los criterios para esta insignia no se han establecido todavía.

[Añadir criterio](#)

Destinatarios

Esta insignia aún no se ha ganado.

Aprobación (idoneidad)

Esta insignia no tiene aprobación.

Insignias relacionadas

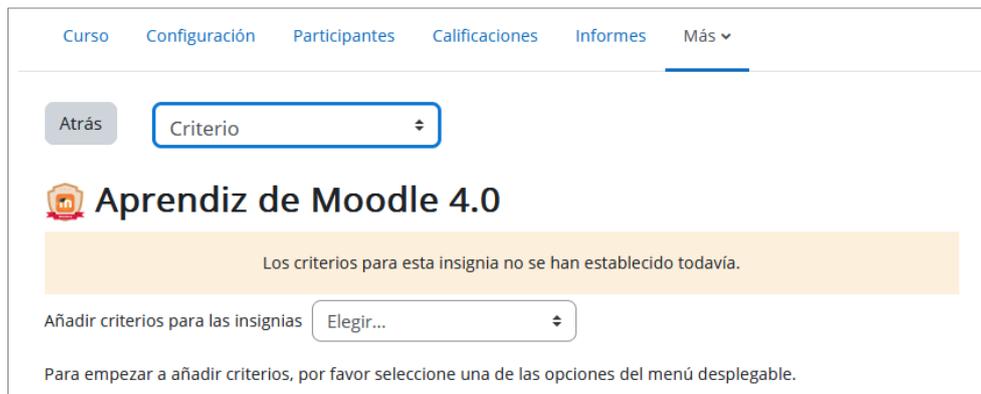
Esta insignia no tiene ninguna insignia relacionada.

Alineación

Esta insignia no tiene ninguna habilidad externa o estándar especificado.

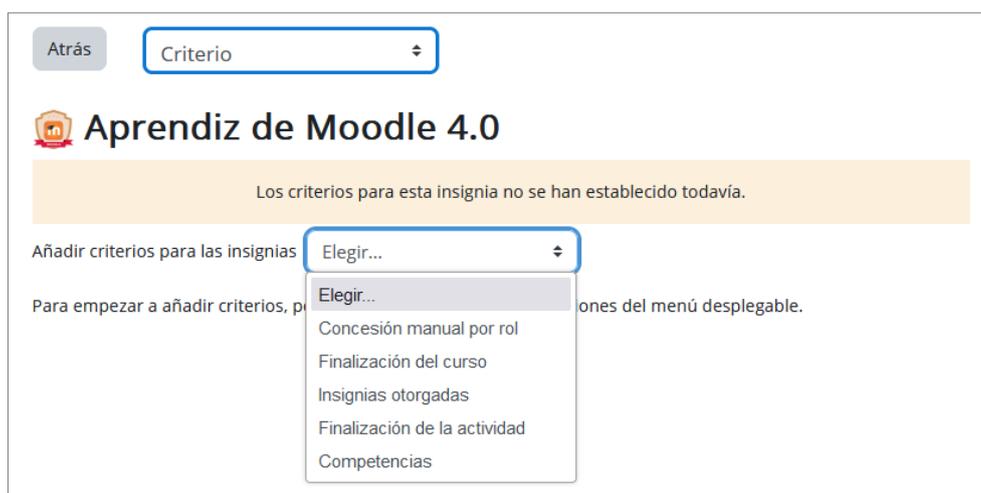


En el menú desplegable debemos seleccionar la opción **Criterio** para bajo qué condiciones queremos que se otorgue la insignia, es decir, tendremos que definir los criterios para su expedición.



Existen diferentes criterios que se pueden combinar o no, especificándose si deben darse todos a la vez o si es suficiente con uno de ellos para otorgar la insignia.

Criterios del sitio:



- **Concesión manual por rol:** En este tipo la insignia es asignada manualmente por el docente u otro rol que se indique en el momento que se desee.
- **Finalización del curso:** El curso debe ser completado según las condiciones que se haya definido. Para ello, opcionalmente, se pueden colocar requisitos como una calificación final mínima o la finalización en una fecha determinada.
- **Finalización de la actividad:** En este tipo la actividad o actividades seleccionadas deben ser completadas por el estudiante cumpliendo los requisitos definidos en sus condiciones de finalización.
- **Insignias otorgadas:** Permite otorgar una insignia a los estudiantes en función de otras insignias que hayan logrado.
- **Competencias:** Las insignias también pueden ser otorgadas basándose en competencias que hayan completado los participantes.

En cada una de las pantallas de los criterios, podemos escoger si se otorga cuando se cumplen todos o cualquiera de las selecciones, en el apartado **Este criterio se cumple cuando...**



Por ejemplo, en la figura siguiente podemos ver que se han configurado dos criterios para otorgar la insignia: 1. **Finalizar la actividad** Taller “Mi ciudad favorita” y 2. **Concesión manual** por un usuario que tenga el rol de profesor. Además, se indica que basta con que se cumpla uno de esos criterios para que se otorgue la insignia.

Para editar los criterios hay que pulsar sobre la rueda dentada ubicada a la derecha, en la página de *Criterios* (si está habilitada la insignia en Moodle no podremos editarlas).

Para que la insignia esté disponible y pueda ser conseguida por un estudiante hay que pulsar en el botón **Habilitar acceso**.

El estado de una insignia determina su comportamiento en el sistema:

- *Disponible*: Significa que la insignia puede ser ganada por los estudiantes. Mientras que la insignia está disponible, los criterios no podrán ser modificados.
- *No disponible*: Significa que la insignia no está disponible para los estudiantes y no se puede ganar u otorgar manualmente. Si dicha insignia no ha sido emitida antes, los criterios podrán cambiarse.

Una vez que la insignia haya sido emitida por lo menos a un usuario, pasa automáticamente a **bloqueada**. Los usuarios pueden obtener insignias bloqueadas, pero sus criterios ya no se pueden cambiar. Si necesitásemos modificar detalles o criterios de una insignia bloqueada, podremos duplicar la insignia, cambiándole el nombre y hacer todos los cambios necesarios.



Este bloqueo de insignias se hace para que asegurar que todos los usuarios tienen los mismos requisitos para lograr una insignia. De momento, no es posible revocar insignias. Si se permitiese modificar los criterios en cualquier momento, lo más probable sería que los usuarios hubieran obtenido la misma insignia satisfaciendo diferentes criterios.

Al pulsar en el botón **Habilitar acceso** se informa al usuario de las consecuencias de esta habilitación:

Cambios en el acceso insignia

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 'Aprendiz de Moodle 4.0'?

A partir de este momento Moodle otorgará la insignia a cualquiera que cumpla con los parámetros establecidos.

Aprendiz de Moodle 4.0

El acceso a las insignias fue activado con éxito.

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

Esta insignia se concede cuando...

Completar **CUALQUIERA** de los requisitos enumerados.

Finalización de la actividad

La siguiente actividad debe ser finalizada:

- "Taller - Mi ciudad favorita"

Concesión manual por rol

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

- Profesor

En el desplegable de la página de gestión de insignias en Moodle, tenemos otras opciones:

En la opción **Mensajes** podemos definir el mensaje que se enviará al usuario una vez ganada.



Atrás Mensajes

Aprendiz de Moodle 4.0

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

▼ Mensaje de la insignia

Asunto del mensaje

Cuerpo del mensaje Gestionar insignias."/>

Adjuntar insignia al mensaje

Notificar al creador de la insignia

Requerido

Para modificar la configuración general de la insignia, activaremos la opción *Editar detalles*.

Atrás Editar detalles

Aprendiz de Moodle 4.0

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

Descripción

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

▼ Caducidad de la insignia

Fecha de expiración Nunca Fecha fija Fecha relativa

13 enero 2024 días después de la fecha de su expedición.



En *Visión global* tenemos un resumen de su configuración.

[Atrás](#) Visión global

Aprendiz de Moodle 4.0

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

[Deshabilitar acceso](#)

Detalles de la insignia

Nombre	Aprendiz de Moodle 4.0
Versión	
Idioma	Español; Castellano
Descripción	Insignia otorgada por la participación en el curso.
Creado el	sábado, 13 de enero de 2024, 20:22
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	

Detalles del emisor

Nombre del emisor	IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica
Contacto	jbanos@educa.madrid.org

Caducidad de la insignia

Esta insignia no tiene fecha de expiración.

Criterio

Completar **CUALQUIERA** de los requisitos enumerados.

- Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:
 - Profesor
- La siguiente actividad debe ser finalizada:
 - **"Taller - Mi ciudad favorita"**

Destinatarios

Esta insignia ha sido emitida para **12** usuario(s).

[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.



La opción *Destinatarios* sirve para visualizar a quienes se les ha otorgado y para entregarla manualmente.

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

Aprendiz de Moodle 4.0

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

[Deshabilitar acceso](#)

Nombre [▲] / Apellido(s) [▲]	Fecha de la emisión [▲]	
Francisco J. Santodomingo Castro	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Yolanda Simon Requena	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
David Aguilar Parque	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Laura González Morales	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Isabel Fernández Sánchez	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Beatriz Ruiz Naval Moral	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Aitor Perez Martin	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Alfredo Romero Ortega	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Raquel Izquierdo Moreno	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Susana Petit Quirós	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Adrian Garcia Benito	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida
Rocío Arellano Iglesias	sábado, 13 de enero de 2024, 21:11	Ver insignia emitida

3.4. CÓMO SE OTORGA UNA INSIGNIA.

Vamos a ver cómo se asigna de forma manual una insignia a un estudiante. La asignación manual funciona si previamente hemos definido el criterio **Concesión manual por rol** bien sea del sitio o del curso.

Para otorgar una insignia tendremos que pulsar sobre el botón **Otorgar insignia** de la opción *Destinatarios* del desplegable en la página de **Gestión de insignias**.

Ahora debemos elegir, de acuerdo al rol, quién puede concederla. Para ello, tendremos que seleccionar en la columna de la derecha (potenciales destinatarios) los estudiantes a los que queramos otorgar la insignia y, a continuación, pulsar sobre el botón **Otorgar insignia**. Para revocarla haríamos la acción contraria.



Atrás

Destinatarios de la insignia

Destinatarios de insignias existentes

Potenciales destinatarios de la insignia

Otomar insignia

Quitar insignia

Buscar [input] 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
- Coincidencia del texto de búsqueda en cualquier parte de los campos visibles

Desde gestionar insignias, el profesor puede visualizar una tabla con todas las insignias disponibles en el curso. Dicha tabla muestra el nombre, la imagen asociada si está disponible, los criterios de expedición y cuántos participantes la han recibido. También permite realizar las siguientes acciones: habilitarla, deshabilitarla, otorgarla a algún estudiante si se ha definido el criterio de asignación manual, editar sus detalles, duplicarla y eliminarla.

Atrás

Añadir una nueva insignia

Gestionar insignias

Nombre	Estado de la insignia	Criterio	Destinatarios	Acciones
 Aprendiz de Moodle 4.0	Disponible para los usuarios (criterios bloqueados)	Finalizados CUALQUIERA de: <ul style="list-style-type: none">Otomar por: ProfesorFinalizado: "Taller - Mi ciudad favorita"	13	    

Los estudiantes pueden consultar las insignias disponibles en el curso y las que ya han conseguido desde el enlace *Insignias* de la página principal del curso.

La figura siguiente muestra la insignia conseguida por un estudiante.



Imagen	Nombre	Descripción	Criterio	Emitida para mí
	Aprendiz de Moodle 4.0	Insignia otorgada por la participación en el curso.	Completar CUALQUIERA de los requisitos enumerados. <ul style="list-style-type: none">Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:<ul style="list-style-type: none">ProfesorLa siguiente actividad debe ser finalizada:<ul style="list-style-type: none">"Taller - Mi ciudad favorita"	Fecha: 13/01/24 ✓

Según vayan cumpliendo los criterios definidos en cada una de las insignias, los estudiantes las irán recibiendo y pasarán a mostrarse en su perfil, pudiéndose descargar pulsando primero sobre la insignia y después sobre el botón **Descargar** en la página que se abrirá. Además, los estudiantes recibirán una notificación informando del logro de adquisición de la insignia.

 **Alumno Moodle1** [Mensaje](#)

AM

Detalles de usuario [Editar perfil](#)

Dirección de correo
alumno.moodle1@educa.madrid.org (Visible para otros participantes del curso)

Zona horaria
Europe/Madrid

Insignias
Insignias de IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica:



Aprendiz de Moodle
4.0



Apasionado de
Moodle



[Preferencias](#) / [Gestionar insignias](#) / Aprendiz de Moodle 4.0

Aprendiz de Moodle 4.0



Descargar

Aprendiz de Moodle 4.0

Otorgado a Alumno Moodle1

Emitido 13 de enero de 2024, 22:08

Emitido por [IES SATAFI - Instituto de Innovación Tecnológica](#)

Curso: CURSO DE MOODLE Y EXEARNING PARA DOCENTES

Insignia otorgada por la participación en el curso.

Criterio

Completar **CUALQUIERA** de los requisitos enumerados.

- Esta insignia debe ser otorgada por un usuario con el siguiente rol:
Profesor
- La siguiente actividad debe ser finalizada:
"Taller - Mi ciudad favorita"

[Más detalles](#)

Idioma

Español; Castellano

Nombre del autor de la imagen

Jesús Baños Sancho

Email del autor de la imagen

jbanos@educa.madrid.org