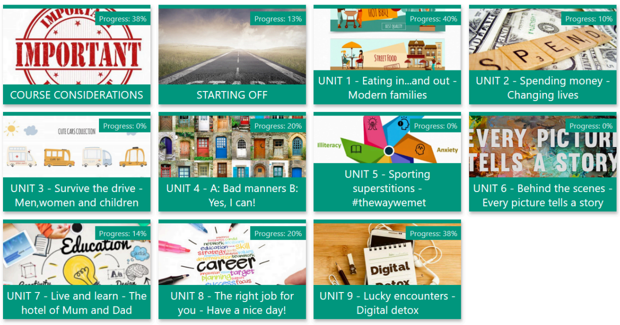
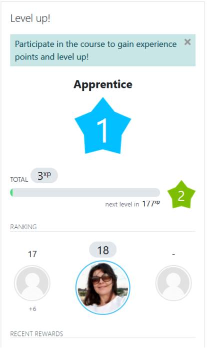
MAKING MAGIC with MOODLE - MAXIA con MOODLE

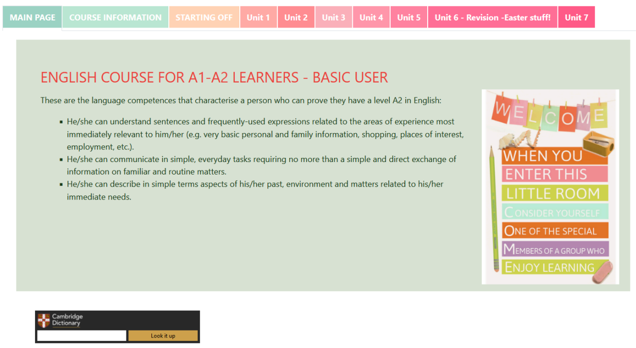
Make it Eyecatching - Visible - Noticeable:

★ **Formato TILES - MOSAICO:** Causa unha boa impresión dende o comezo - Pronta visualización da porcentaxe do progreso. Ver [exemplo.](#) Evita o infinito e cansino scroll-down dos [collapsed topics](#).

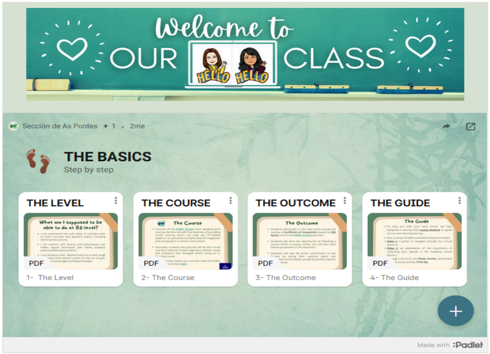


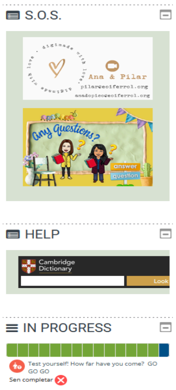


★ **Formato TABS - PESTANAS:** Xera a túa propia paleta de cores: **My Color Space** ou [calquera destas outras](#) valerá e Voilá! See [example 1](#) & [example 2](#).



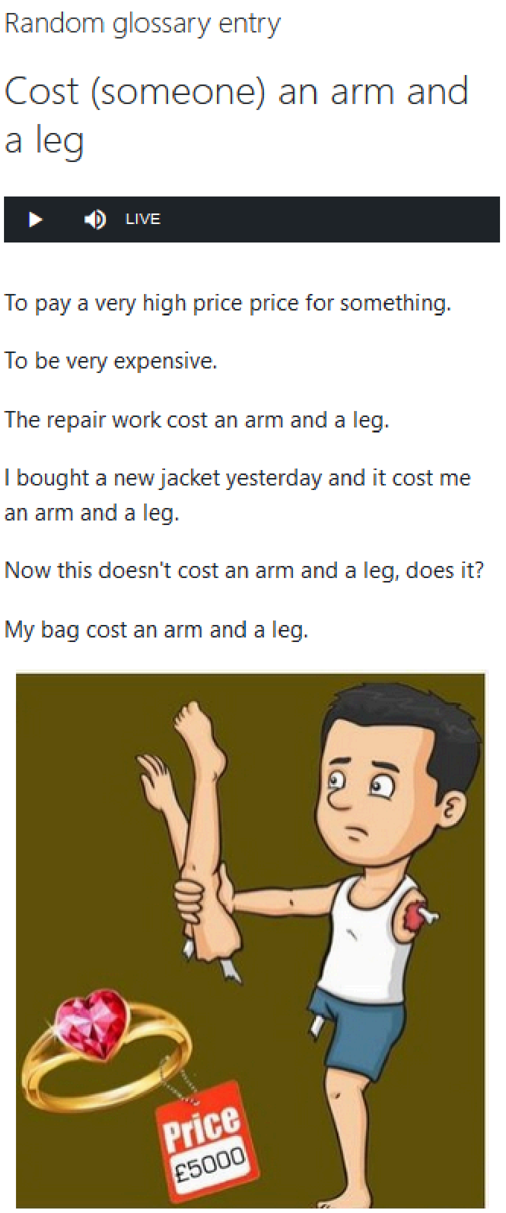
★ **COLOURING IT - PINTA E COLOREA (RESALTA ELEMENTOS):** Engade cor de fondo para resaltar areas que capten a atención. - [Cores de fondo - Seccións Moodle](#) en seccións, bloques, … ou en calquer cadro de texto. “Moodle non che é como o pintan senon como eu o coloreo”





MAKING MAGIC with MOODLE - MAXIA con MOODLE

- ★ **FORCE THEME - FORZAR TEMA:** Vantaxes e desvantaxes dos temas classic, boost e adaptable. Unha imaxe valeche máis que mil palabras. Escolle o que máis che guste. Ver exemplo 1 e exemplo 2 e exemplo 3.
- ★ **DAILY PROGRAMME - DIARIO DE AULA:** Faino accesible, útil, persoal cun bloque HTML e unha imaxe con ligazón incrustada. (Ver exemplo)
- ★ **BLOQUES HTML - S.O.S:** Porque por moito esmero que poñamos sempre hai urxencias, erros, estrés, asegúrate de ter moi accesible un bloque para emerxencias que deberás configurar para darlle o adecuado seguimento. Non deberían pasar máis de 48 horas antes de respostar as dúbidas e problemas plantexados. (Ver exemplo)
- ★ **Lembra a importancia do KISS:** Tanto no deseño da nosa aula coma no das seccións e actividades debemos ter sempre en conta que "menos é máis" nun entorno virtual. Polo tanto KISS "Keep it simple, stupid". Oculta seccións con contidos accesibles, fai que as instruccións sexan claras e o máis simples posibles. Usa imaxes sempre que podan axudar ao entendemento dun concepto.



Make it Memorable - Personal - Collaborative - Fun: “Se o cres, o creas” “A creatividade é a intelixencia DIVERTÍNDOSE” “¿Aventuramonos a crear algo novo?”

- ★ **Bloque RANDOM GLOSSARY - Engadido :** Promove e visualiza a colaboración. O alumno aprende creando colaborativamente máis tomando as súas propias decisións dende o seu terreo persoal. Esto favorece a creatividade, a aprendizaxe a longo prazo e….
- ★ **Neurociencia Mind-map:** Facilita a propia aprendizaxe do alumnado e alivia a súa tensión inicial. Tamén funciona como unha boa avaliación inicial.
- ★ **Quizzes & Games:** Converte a información en coñecemento. Aumenta as súas ganas e esforzo disfrazando os test e exámes como se fosen xogos e desafíos. Estamos a falar de actividades que permiten xerar diferentes tipos de xogos a partir de glosarios, preguntas do banco de preguntas ou cuestionarios. Temos así o *Sudoku*, o *Xogo do millonario*, *Serpes e escaleiras*, o *Encrucillado*, o *Aforcado*, *Cryptex*, a *Imaxe oculta* e *Libro con preguntas*. Tamén *Quizventure* ou a Caza do tesouro.

EDUCATION & ENTERTAINMENT

DARE TO PLAY

edutainment zone

The words have been taken from the collatorative glossary created by you.

Should you have difficulty unveiling some you can simply go over **the entries in the collaborative glossary by clicking in this link.**

Ten **6** intentos

E_ _ _ _ G_ _ _ G

Letras: A B C D **E** F **G** H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z _ -

Calificación : 30 %

Nivel no xogo completo : 10 %

Guess the character trait! CHALLENGE

DISCOVER 12 personality adjectives

Listen to the definitions below and try to come up with the correct answers.

Attention:

A slower speed version (the second icon) is available if you have problems understanding the audio.

We do hope the clues given will help you!

Listen and guess the 12 personality adjectives described

1 _ _ H _ _

2 _ _ R _ _ _ _ _ O _ _ _ _ _ E

3 A _ _ _ _ C _ _ _ _ _ _ T _ _

4 _ _ D _ _ _ N _ U _ _ _ _ _

Calificación 0 %

R	U	T	B	B	L	A	B	H	U	M	B	L	E	O	U	L
R	U	T	H	L	E	S	S	T	N	L	E	V	M	I	T	L
E	C	I	L	E	S	E	T	A	C	A	R	E	F	R	E	E
V	R	S	T	C	I	H	R	T	O	L	R	U	A	R	S	P
O	H	S	P	B	I	B	O	E	N	T	S	E	P	E	L	P
L	S	I	O	E	M	E	N	T	T	U	T	G	S	S	I	A
U	R	G	S	D	A	E	G	U	R	R	E	O	C	P	I	S
T	V	O	S	E	L	F	-	C	O	N	S	C	I	O	U	S
I	O	H	E	S	I	E	W	L	L	C	M	E	C	N	I	I
O	I	S	S	E	C	V	I	I	L	U	B	N	A	S	L	O
N	U	C	S	S	I	S	L	N	A	T	H	T	G	I	R	N
A	S	E	I	P	O	T	L	C	B	L	L	R	M	B	I	A
R	I	R	V	O	U	-	E	S	L	E	T	I	F	L	U	T
Y	L	E	E	L	S	-	D	C	E	F	R	C	-	E	C	E

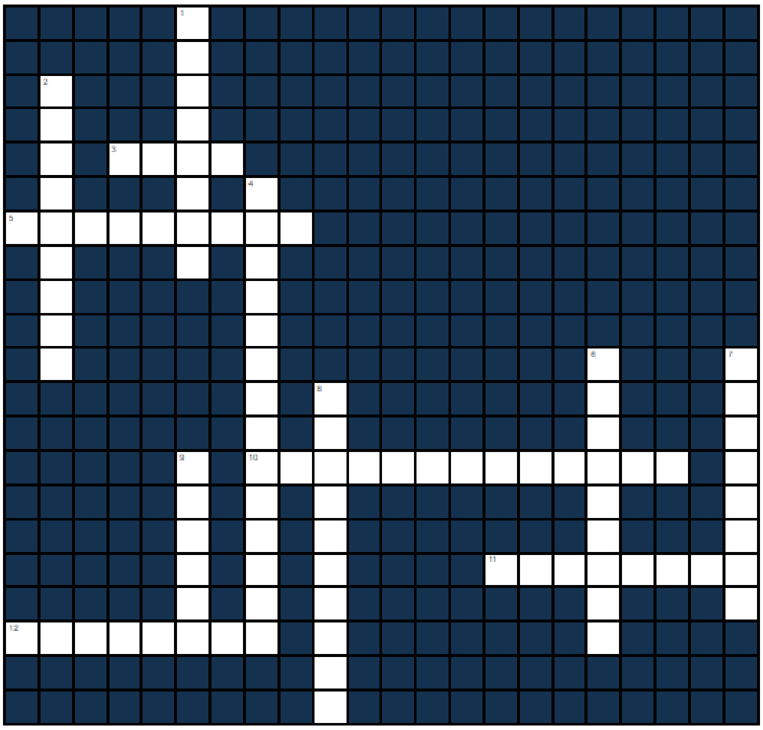
End of game | Print

1. They have no problems: CA... Resposta
2. They think they're the centre of the universe: EG... Resposta
3. 'It was an honour just to be on the same court as McEnroe: HU... Resposta
4. They thought a double brandy would help the baby sleep: IR... Resposta
5. They almost seem to enjoy causing trouble: MA... Resposta
6. Those with some Latin blood in their veins are: PA... Resposta
7. They never let their partner out of their sight: PO... Resposta
8. They're Trotsky, Castro and Guevara all rolled into one: RE... Resposta
9. They won't let anything stand in their way: RE... Resposta
10. They're afraid that the whole world is looking at them: SE...-CO... Resposta
11. They know what they want and they usually get it: ST...-WR... Resposta
12. If they get an idea in their head, there's no stopping them: UN... Resposta

Personality Adjectives

Read the clues and find personality adjectives. Which of them describe you?

We suggest going over the "ZODIAC SIGNS & TRAITS" if you have any difficulty unveiling any of them.



Across

3 A person who can spend half the day in front of the mirror. *(4)*

_ _ _ _

5 A person who puts their heart and soul into their profession. *(9)*

_ _ _ _ _ _ _ _ _

10 A person who knows what they want and they usually get it. *(13)*

_ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _

11 A person who has few secrets. *(8)*

_ _ _ _ _ _ _ _

12 A person who won't let anything stand in their way. *(8)*

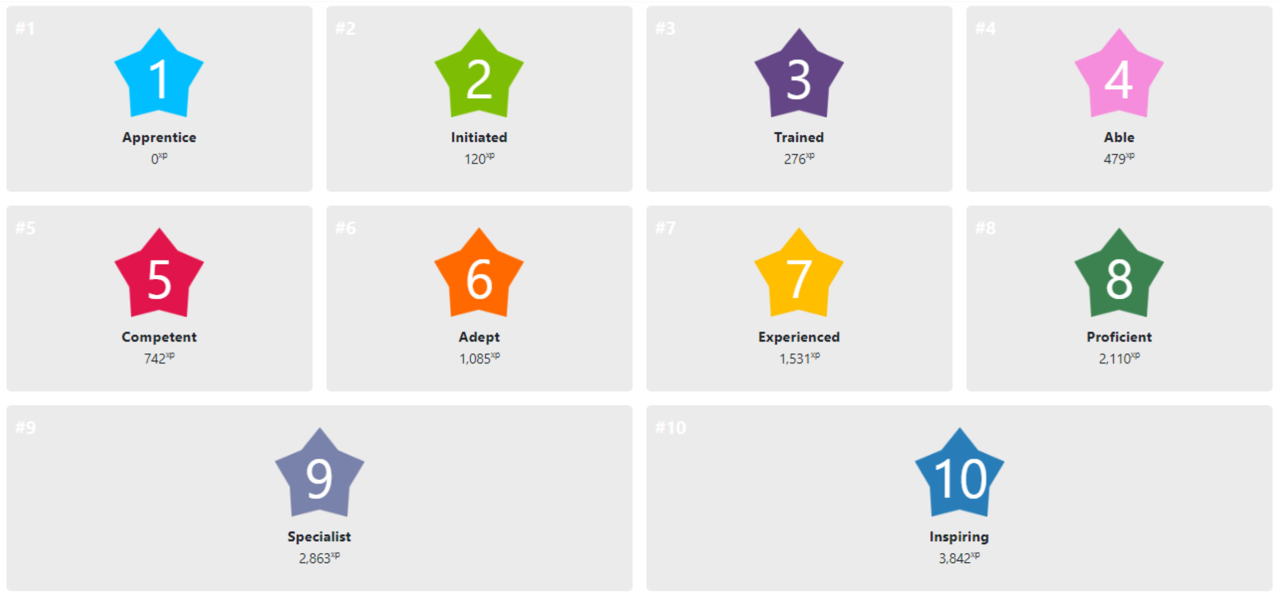
_ _ _ _ _ _ _ _

Make it Energizing-Empowering-Excitiong:

Animaste a gamificar a túa aula virtual. Quedarás abraiado cos resultados.

A aula virtual Moodle incorpora unha serie de elementos que nos permiten deseñar estratexias enfocadas a aumentar a motivación e a implicación dos estudantes por medio de recompensas, niveis de progreso ou desafíos. Así contamos cos seguintes engadidos:

★ **Bloque ou engadido LEVEL UP:** Rastrea e premia o progreso do alumno cun sistema de puntos que lle permitirá subir de nivel á vez que estimula a motivación do alumnado y promove unha crecente adicación e participación no noso curso.
O engadido Level up! proporciona puntos de experiencia (xp) aos estudantes dun curso a medida que participan no mesmo realizando diferentes actividades e consultando os recursos.
O progreso de cada estudante indícase cun nivel determinado, que vai subindo a medida que aumentan os puntos de experiencia que acumula.
O cálculo dos puntos e a súa relación cos niveis é totalmente personalizable aínda que Level up! xa trae unha configuración por defecto cando se engade á aula virtual.



1. Introducción

2. O bloque Level up!

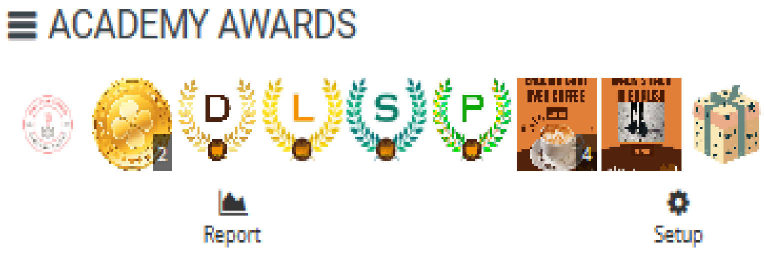
2.1. Configuración

2.2. Regras

2.3. Niveis

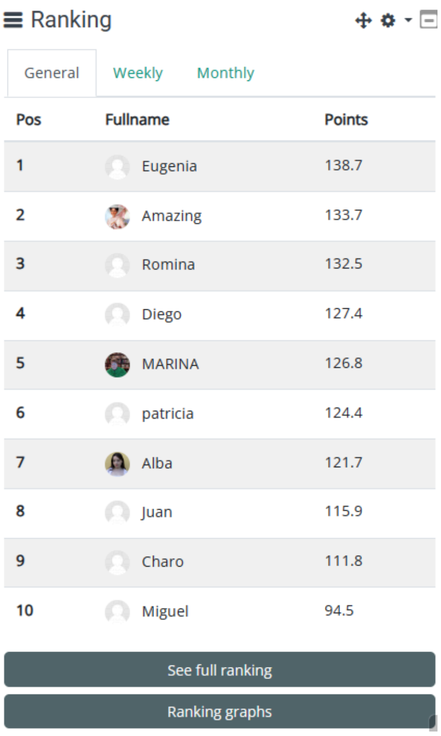
★ **Bloque ou engadido STASH:** Aumenta o interés do alumnado xogando con elementos sorpresa (cupóns, vales, moedas, caixas sorpresa…) así coma insignias de recoñecemento, o cal contribuirá a que o alumno se sinta recoñecido e recompensado polo seu esforzo e adicación.

Stash é un engadido que permite utilizar obxectos en forma de imaxes que se colocan estratéxicamente en calquera sitio da aula virtual creado cun editor de texto (etiqueta, páxina, realimentación...). Cando os estudantes atopan os obxectos estes incorpóranse ó seu bloque, que funciona como unha mochila dixital. Poden simplemente acumulalos ata conseguir os beneficios que determine o docente, cambialos por outros ou utilizalos para completar as restricións dalgunha actividade ou recurso. En xeral é habitual usar os obxectos para animar aos estudantes a facer actividades concretas unha ou varias veces: escribir nun foro, realizar un cuestionario… O proceso para utilizar Stash é o seguinte:- Engadir o bloque do mesmo nome ó noso curso. - Configurar o bloque achegando as imaxes dos obxectos e obtendo o código “snippet” para inserilas no curso.- Introducir o código nas posicións desexadas: sitios que queremos que o alumnado visite con frecuencia ou restrinxidos.- Definir os posibles intercambios de obxectos (se queremos permitilos) e mostralos aos estudantes.



1. Introducción a Stash
2. Creación e configuración de obxectos
3. Localización dos obxectos
4. A mochila de obxectos
5. A tenda

★ **Bloque ou engadido RANKING:** O bloque *Ranking block* permite visualizar ao alumnado participante no curso ordenado segundo a puntuación obtida en determinadas actividades. Desta forma incentivaríase a competición entre eles para acadar máis puntuación e así poder subir postos na clasificación.



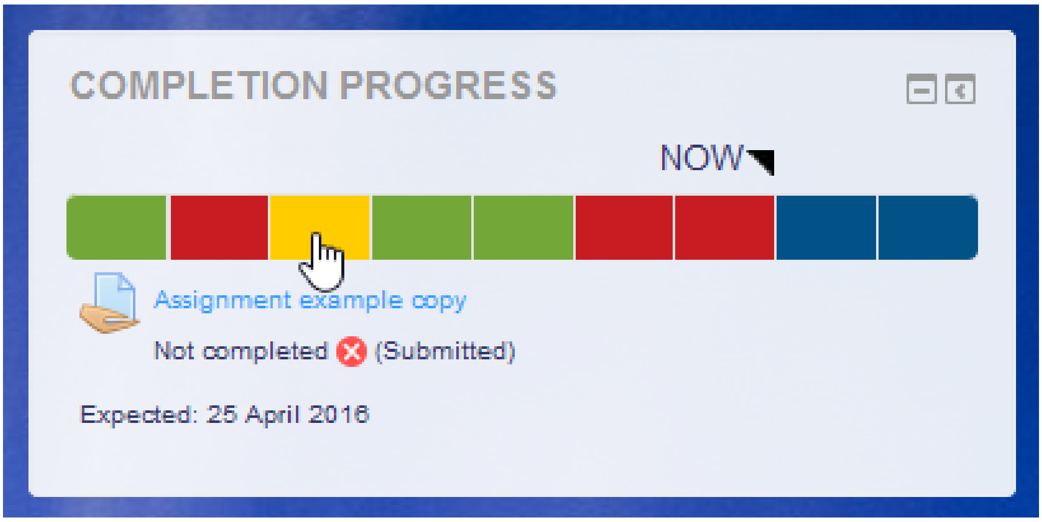
Pos	Fullname	Points
1	Eugenia	138.7
2	Amazing	133.7
3	Romina	132.5
4	Diego	127.4
5	MARINA	126.8
6	patricia	124.4
7	Alba	121.7
8	Juan	115.9
9	Charo	111.8
10	Miguel	94.5

O bloque está asociado ao seguimento de completado de actividades, que tamén deberá estar activado nos axustes de configuración do curso onde se vaia a empregar. A puntuación aumenta a medida que o alumnado complete as actividades ou recursos para os que se habilite o completado.

A configuración deste bloque debe facerse desde a administración de Moodle e será común para todos os cursos que o engadan: no menú *Administración do sitio -> lapela Engadidos -> Ranking block (no apartado de Bloques).*

★ **Bloque ou engadido COMPLETION PROGRESS - ESTADO DE FINALIZACION:**

O bloque Estado de Finalización é unha ferramenta que mostra visualmente que actividades/recursos un alumno completou con ou sen éxito. Está codificada por cores, polo que os estudantes poden visualizar rápidamente o que lles falta por completar. A orde pode estar basada nas datas esperadas de finalización da actividade o na orde de ditas actividades no curso.



★ **Restriccións de acceso ACTIVIDADES - RECURSOS:** Todos os recursos e as actividades que nos ofrece a aula virtual teñen a posibilidade de ser configurados para restrinxir o acceso, de maneira que podemos establecer unha serie de condicións que impidan ou faciliten a visualización de elementos concretos. Isto permítenos elaborar itinerarios ou fornecer retos que mostren novos elementos cando son superados.

Visualizamos esta opción cando editamos os axustes dun tema, dunha actividade ou dun recurso:

Unha vez seleccionada a condición da restrición debemos fixarnos na icona do ollo á esquerda: se está riscado o elemento non será visible para os estudantes, se non, poderán ver a condición necesaria para acceder.

Mostramos un exemplo cun elemento de Stash no que o alumnado coñece previamente que debe acumular tres obxectos "Estrela" para entrar na actividade Quidventure: