





**MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ
SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO**

**ADQUISICION DE KITS DE ROBÓTICA CON SU RESPECTIVA TRANSFERENCIA DE CONOCIMIENTOS
EN NIÑOS Y JÓVENES UBICADOS EN ZONA RURAL, PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES
TENDIENTES A ENFRENTAR LOS RETOS DE LA CUARTA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL**

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		

INFORMACIÓN DEL DOCUMENTO

Título:	Manual de uso para el Aprendiz – Sistema de Gestión del Conocimiento	
Descripción del Documento:	El presente manual contiene una guía de uso de la plataforma con rol de aprendiz para: ingreso al sistema, subir tareas, resolver cuestionarios y ver sus calificaciones.	
Referencia:	MAN_USU_APRE	
Fecha de Elaboración:	10-03-2020	
Versión:	1.3	
Estado:	Versión Actualizada	
Autor(es):	Cargo	Firma
Daniel Montañez	Ingeniero de desarrollo - ETRAINING SAS	
Revisó:	Cargo	Firma
Angélica Sánchez	Analista de Requerimientos - ETRAINING SAS	
Aprobó:	Cargo	Firma
Lizbeth Sanabria	Gerente de Proyectos - ETRAINING SAS	

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		

HISTORIAL DE VERSIONES

Versión	Fecha Versión	Autor del Cambio	Descripción del Cambio
0.1	10-03-2020	Daniel Montañez	Generación inicial del documento
1.0	11-03-2020	Marina Vanegas Chaparro	Revisión y ajustes generales
1.2	27-05-2020	Angélica Sánchez	Revisión y ajustes generales
1.3	12-08-2020	Juan Murcia	Revisión y ajustes generales


	Versión No. 1.3	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
--	-------------------------------	--	---

TABLA DE CONTENIDO

1. DERECHOS DE AUTOR7

2. CRÉDITOS7

3. AUDIENCIA.....7

4. INTRODUCCIÓN7

5. SISTEMA DE GESTIÓN DE CONOCIMIENTO.....7

5.1. INICIO DE SESIÓN.....7

5.2. NAVEGACIÓN GENERAL8

5.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LAS SESIONES.....10

5.3.1. TIPO DE ACTIVIDADES11

5.3.1.1. ACTIVIDAD TIPO CUESTIONARIO.....12

5.3.1.2. ACTIVIDADES INTERACTIVAS DE EXPLICACIÓN (SCORM)13

5.3.1.3. ACTIVIDADES INTERACTIVAS DE SOLUCIÓN (H5P).....15

5.3.1.4. ACTIVIDADES TIPO TAREA16

6. CALIFICACIONES GENERALES DE ACTIVIDADES18


	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		

TABLA DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 - Inicio de sesión	7
Ilustración 2 - Primera vista al ingreso	8
Ilustración 3 - Estructura general del módulo (1)	8
Ilustración 4 - Estructura general del módulo (2)	9
Ilustración 5 - Estructura general de la sesión (1)	10
Ilustración 6 - Estructura general de la sesión (2)	10
Ilustración 7 - Estructura general de la sesión (3)	11
Ilustración 8 - Navegación entre secciones	11
Ilustración 9 - Estructura general de la sesión	11
Ilustración 10 - Icono actividad tipo cuestionario	12
Ilustración 11 - Actividad tipo cuestionario	12
Ilustración 12 - Actividad tipo cuestionario selección múltiple	12
Ilustración 13 - Respuestas tipo cuestionario	13
Ilustración 14 - Respuesta tipo cuestionario	13
Ilustración 15- Icono actividad interactiva (Scorm)	13
Ilustración 16 - Actividades tipo interactivas	14
Ilustración 17 - Actividades interactivas	14
Ilustración 18 - Actividades interactivas	15
Ilustración 19- Icono actividad H5P	15
Ilustración 20 - Actividades interactivas	15
Ilustración 21 - Actividades interactivas	16
Ilustración 22- Icono actividad tipo tarea	16
Ilustración 23 - Criterios de evaluación o rúbricas	16
Ilustración 24 - Actividad tipo tarea	17
Ilustración 25 - Actividad tipo tarea	17



	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		

Ilustración 26 - Actividad tipo tarea 18

Ilustración 27 - Envío actividad tipo tarea..... 18

Ilustración 28 - Ingreso al curso 19

Ilustración 29 - Calificaciones 19

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		

1. DERECHOS DE AUTOR

Los derechos del presente documento son propiedad del Servicio Nacional de Aprendizaje - SENA.

2. CRÉDITOS

Este documento ha sido elaborado de manera conjunta entre la ETRAINING SAS y los supervisores del Servicio Nacional de Aprendizaje SENA, quienes han participado proactivamente en el desarrollo del mismo.

3. AUDIENCIA

Este documento está dirigido a todos los miembros del equipo de Aprendices por parte del SENA.

4. INTRODUCCIÓN

A continuación, encontraremos una guía para que los aprendices puedan ingresar a la plataforma virtual Moodle con un rol de Aprendiz, desde este perfil usted podrá, realizar diferentes actividades de tipo cuestionario, interactivas o subir tus tareas en archivos, además de ver sus calificaciones.

5. SISTEMA DE GESTIÓN DE CONOCIMIENTO


Para acceder al Sistema de Gestión del Conocimiento deberá seguir las instrucciones dadas por el facilitador, quien le indicará la URL de acceso a este.

5.1. INICIO DE SESIÓN

Una vez ha accedido al Sistema de Gestión del Conocimiento es preciso iniciar sesión. Para esto necesita introducir su nombre de usuario y contraseña. Estos datos le serán entregados por el facilitador.



Ilustración 1 - Inicio de sesión

	Versión No. 1.3	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
--	-------------------------------	---	---

5.2. NAVEGACIÓN GENERAL

Luego de acceder al sistema con los datos proporcionados por el facilitador usted verá la siguiente interfaz en donde encontrará:

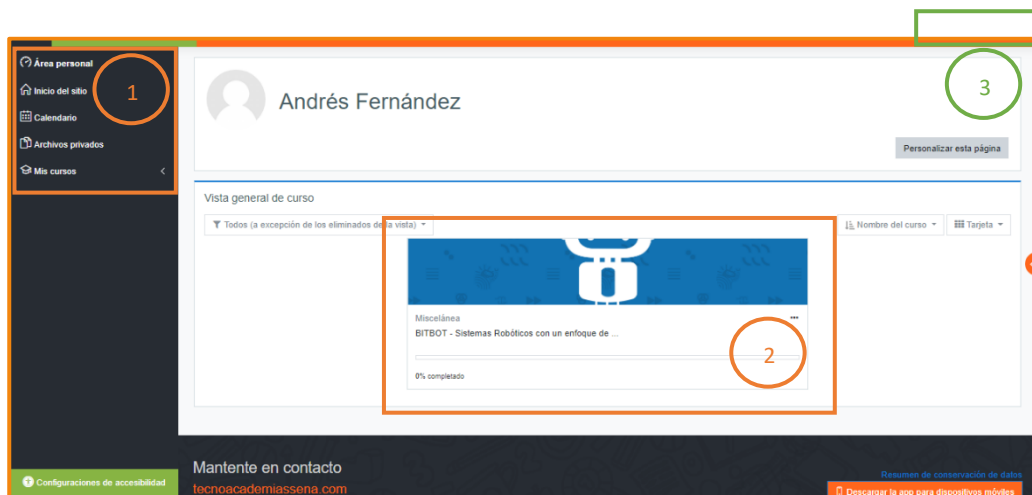


Ilustración 2 - Primera vista al ingreso

1. Menú de navegación general de la plataforma.
2. Acceso rápido al curso al cual se encuentra matriculado y porcentaje progreso.
3. Selección de idioma, notificaciones, opciones de contacto e información de perfil.

Al ingresar al curso deseado, encontrará una estructura como la que se muestra en las siguientes imágenes:



Ilustración 3 - Estructura general del módulo (1)


	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		




Ilustración 4 - Estructura general del módulo (2)

A continuación, se explican cada una de las opciones identificadas en las 2 imágenes anteriores.

1. Título del curso. Visible en todas las sesiones.
2. Miga de pan con la ubicación actual en el sitio. Visible en cualquier parte del Sistema.
3. Imagen representativa del curso. Visible en todas las sesiones.
4. Sección de documentos y recursos de interés donde encontrará información valiosa para la ejecución de las actividades. Visible en todas las sesiones.
5. Sección de módulos y sesiones. Cada curso contiene 3 módulos cada uno con 10 sesiones, para un total de 30 sesiones.
6. Esta es la primera de las 30 sesiones que contiene el curso. Todas tienen la misma estructura que se explica a continuación.
7. Ícono representativo de la sesión.
8. Nombre de la sesión. Este nombre tiene la siguiente estructura: el primer número (que en este caso es el 1) hace referencia al número del módulo, el número que sigue después de la coma (que en este caso es el 3) hace referencia al número de sesión, el texto que siga corresponde al nombre de la sesión.
9. Barra de progreso, la cual indica el avance (desarrollo de las actividades) que se tiene en cada sesión.

El curso se encuentra estructurado para que su desarrollo se realice de manera incremental, ordenada y según las indicaciones del facilitador, con el fin de garantizar que el conocimiento se adquiera de manera progresiva. Se recomienda iniciar desde la sesión 1 del módulo 1 y finalizar en la sesión 10 del módulo 3.

En la primera sesión del módulo 1 encontrará una introducción general al curso y al contexto del problema al que se le dará solución durante el desarrollo de este.

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
	1.3		

5.3. ESTRUCTURA GENERAL DE LAS SESIONES

Cada sesión cuenta con una estructura similar, la cual se explica a continuación, con el fin de mostrar la manera correcta de navegar en la plataforma.

Las sesiones se encuentran estructuradas en tres secciones. La primera sección corresponde a una imagen introductoria del módulo y sesión acompañada de un breve contexto del problema a resolver en dicha sección.




Ilustración 5 - Estructura general de la sesión (1)

La segunda sección contiene una explicación de la temática que se desarrollará durante la sesión. Dicha explicación suele venir acompañada de lecturas, grabaciones, videos o cualquier otro material didáctico con el fin de mejorar el entendimiento.



Ilustración 6 - Estructura general de la sesión (2)

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		

Al finalizar la sesión se encuentran una serie de actividades que se deben resolver utilizando lo aprendido anteriormente. Cada actividad y elemento de la sesión se puede marcar como finalizado con el fin de tener un control del progreso.

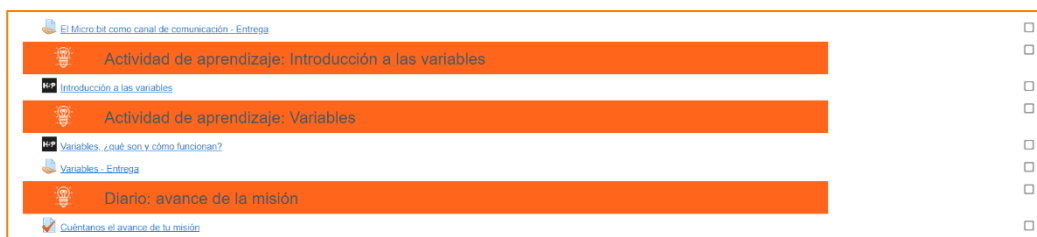


Ilustración 7 - Estructura general de la sesión (3)

En la parte inferior de cada sesión se encuentran las opciones de "sección anterior" y "siguiente sección" con las que se podrá navegar entre sesiones sin necesidad de volver a la página principal del curso.



Ilustración 8 - Navegación entre secciones

5.3.1. TIPO DE ACTIVIDADES

Se contará con dos tipos de actividades, las sumativas y las formativas.

- Actividades sumativas: son aquellas que generan una entrega y una calificación.
- Actividades formativas: son aquellas que son informativas y explicativas, además no generan calificación.

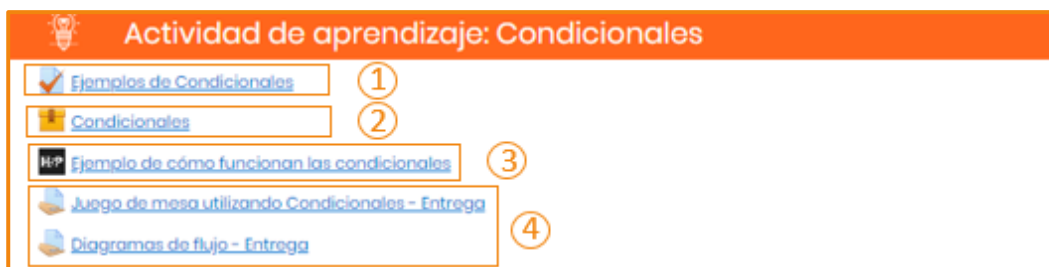



Ilustración 9 - Estructura general de la sesión

En este manual se explica en que consiste cada tipo de actividad, por lo tanto, se han enumerado en la imagen anterior.

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
	1.3		

5.3.1.1. ACTIVIDAD TIPO CUESTIONARIO



Ilustración 10 - Icono actividad tipo cuestionario

Esta actividad es de tipo sumativa, quiere decir que generan una calificación, las preguntas irán apareciendo de una para permitir que sean respondidas como se puede evidenciar en la siguiente imagen. Las preguntas pueden ser de única respuesta o respuesta abierta.

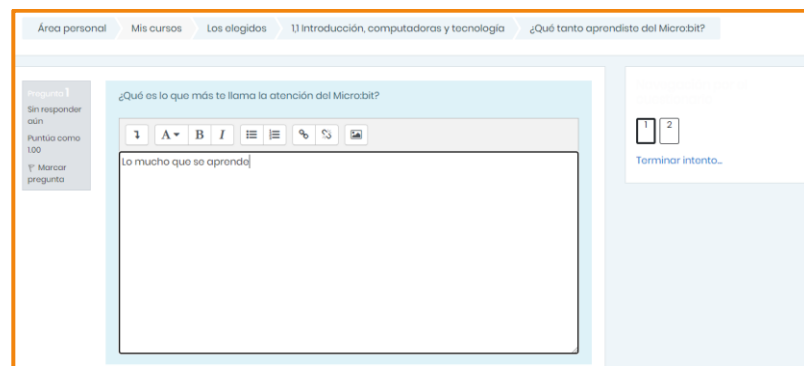


Ilustración 11 - Actividad tipo cuestionario

Al dar clic en enviar la respuesta será guardada y se mostrará la pregunta siguiente hasta finalizar.

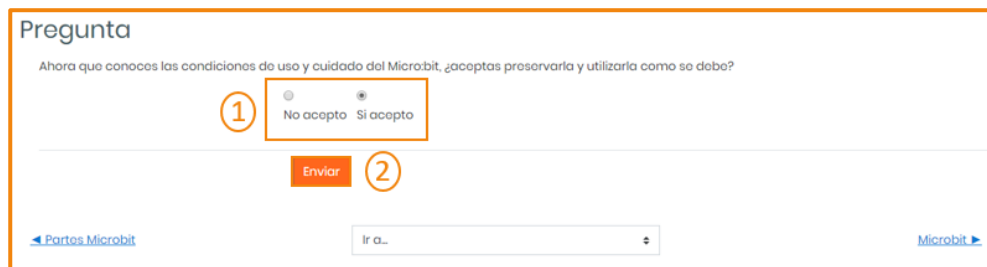


Ilustración 12 - Actividad tipo cuestionario selección múltiple

Al terminar de responder todas las preguntas se mostrará la calificación y la cantidad de preguntas acertadas.


	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
	1.3		



Ilustración 13 - Respuestas tipo cuestionario

Se mostrarán dos botones uno para volver a intentar responder el cuestionario según la cantidad de intentos que el facilitador haya habilitado y uno para enviar y terminar el cuestionario, además de un resumen del estado de cada pregunta.



Ilustración 14 - Respuesta tipo cuestionario

Además, se mostrará la calificación obtenida.

5.3.1.2. ACTIVIDADES INTERACTIVAS DE EXPLICACIÓN (SCORM)


 [¡Llegó el primer momento de tu primera práctica con el Micro:bit!](#)

Ilustración 15- Icono actividad interactiva (Scorm)


	Versión No. 1.3	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
--	-------------------------------	---	--



Ilustración 16 - Actividades tipo interactivas

Estas actividades son formativas ya que por lo general son informativas y muestran las explicaciones de la temática de una manera interactiva y didáctica para hacer más placentera y fácil la comprensión del contenido que se va a ver. Para salir de la actividad actual podemos hacer clic en el botón de la parte superior que dice "Salir de la Actividad".

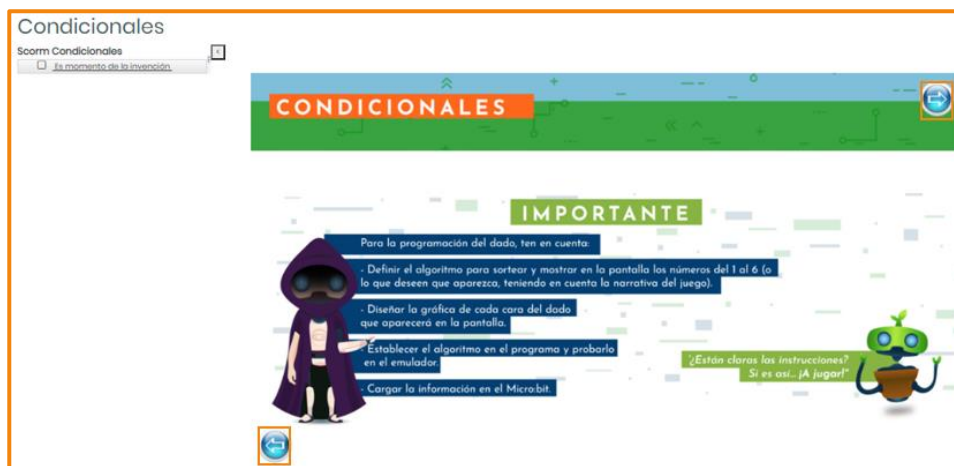


Ilustración 17 - Actividades interactivas

Para validar todo el contenido de cada actividad hay que guiarse de las flechas y mensajes que se muestran en cada interfaz.


	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		



Ilustración 18 - Actividades interactivas

A medida que se va avanzando en la actividad, la interacción puede variar, es importante estar muy atento para evitar perder alguna explicación.

5.3.1.3. ACTIVIDADES INTERACTIVAS DE SOLUCIÓN (H5P)



Ilustración 19- Icono actividad H5P

Las actividades interactivas de solución son una manera diferente de validar los conocimientos en cada unidad, cada actividad proporcionará una puntuación indicando en cuantas respuestas fueron acertadas. Estas actividades son de tipo formativas.

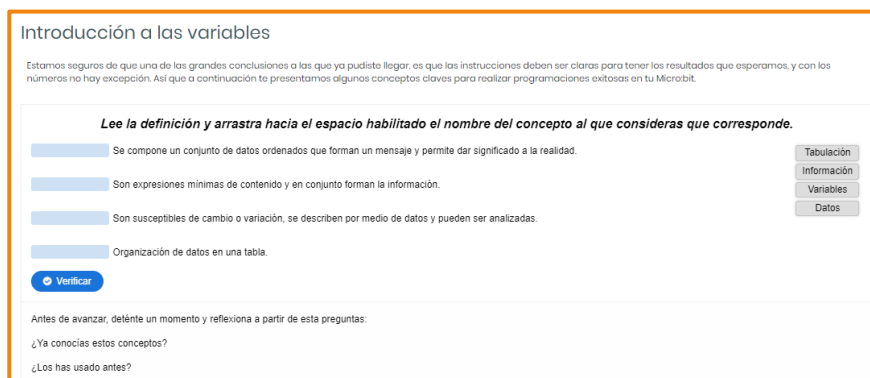



Ilustración 20 - Actividades interactivas

Estas actividades mostrarán las respuestas acertadas inmediatamente finalizadas.

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
	1.3		

Lee la definición y arrastra hacia el espacio habilitado el nombre del concepto al que consideras que corresponde.

Información ✓ Se compone un conjunto de datos ordenados que forman un mensaje y permite dar significado a la realidad.

Datos ✓ Son expresiones mínimas de contenido y en conjunto forman la información.

Variabes ✓ Son susceptibles de cambio o variación, se describen por medio de datos y pueden ser analizadas.

Tabulación ✓ Organización de datos en una tabla.

4/4

Ilustración 21 - Actividades interactivas

5.3.1.4. ACTIVIDADES TIPO TAREA




Ilustración 22- Icono actividad tipo tarea

Las actividades de tipo tarea son sumativas, por lo tanto, son aquellas que permiten a los aprendices subir documentos con la solución de las actividades propuestas por el facilitador, para el desarrollo de estas actividades se deben tener en cuenta unos criterios de evaluación o rúbricas las cuales según su cumplimiento serán tenidas en cuenta para la calificación final de la actividad.

Estado de la entrega	No entregado				
Estado de la calificación	Sin calificar				
Fecha de entrega	Thursday, 4 de June de 2020, 00:00				
Tiempo restante	3 días 6 horas				
Criterio de calificación	Competencia tecnológica - Reconoce la lógica de programación de las computadoras y es capaz de diseñar algoritmos básicos mediante bloque de programación para dar instrucciones a la tarjeta Micro:bit.	No presenta el programa. 0 puntos	La tarjeta no muestra ningún mensaje. Inténtalo nuevamente . 30 puntos	La tarjeta muestra un número, pero no usa pausas. Revisa la programación. 65 puntos	La tarjeta genera un mensaje y usa pausas para mejorar la lectura. ¡Bien hecho! 100 puntos

Ilustración 23 - Criterios de evaluación o rúbricas

	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
	1.3		

Al ingresar a la tarea el sistema dejará agregar una entrega, para esto hay que hacer clic en el botón "Agregar entrega".



Ilustración 24 - Actividad tipo tarea

Para agregar archivos, se pueden arrastrar y soltar los recursos que desea subir a su entrega. También puede hacer clic en el icono con forma de archivo que se encuentra en la parte superior del cuadro de carga. Recuerde que el peso de cada uno de estos archivos no debe superar un tamaño de 2Mb.



Ilustración 25 - Actividad tipo tarea

Una vez se ha cargado el archivo, es necesario hacer clic en "Guardar cambios", de lo contrario no se hará el envío del archivo dentro de la entrega.


	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	
	1.3		



Ilustración 26 - Actividad tipo tarea

Luego de guardar los cambios, la tarea se envía automáticamente para ser calificada. Una vez el facilitador la evalúe se podrá ver la calificación correspondiente. De llegar a requerirse, también se podrá editar la entrega o borrarla para subir una nueva, en este caso es necesario seguir los mismos pasos realizados anteriormente.

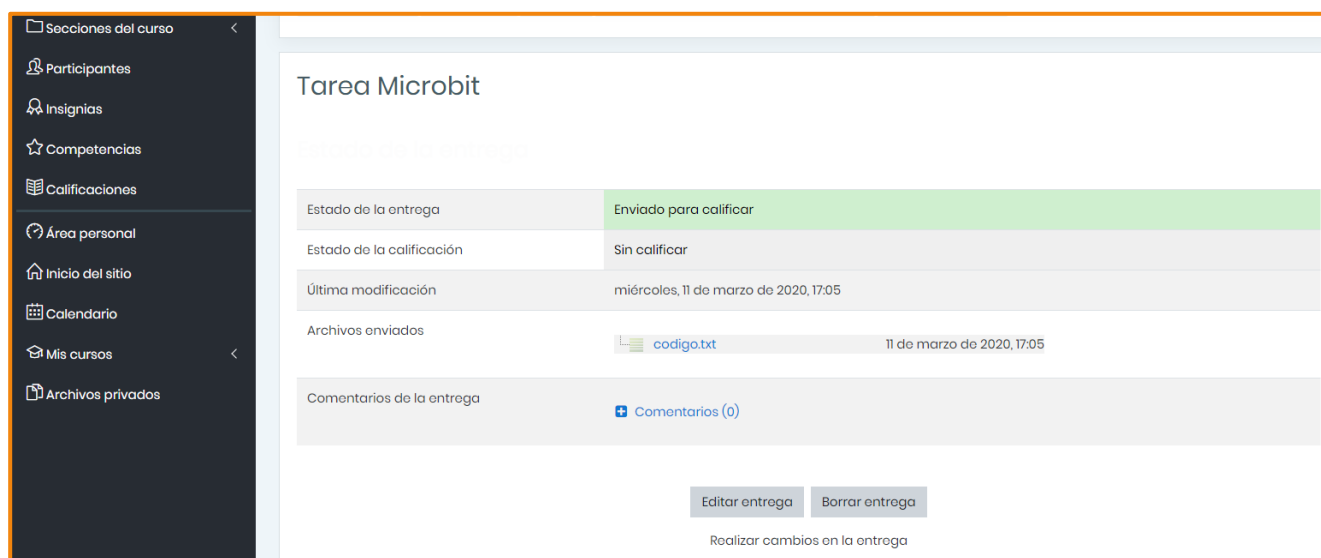


Ilustración 27 - Envío actividad tipo tarea

6. CALIFICACIONES GENERALES DE ACTIVIDADES

Para ver las calificaciones que se han obtenido durante el desarrollo de las actividades, se debe seguir el siguiente paso a paso:

1. Ingresar al curso inscrito para el que desea consultar las calificaciones.


	Versión No.	MANUAL DE USO PARA EL APRENDIZ SISTEMA DE GESTIÓN DEL CONOCIMIENTO	 Diseñamos nuevas formas de aprender
	1.3		



Ilustración 28 - Ingreso al curso

- Una vez dentro del curso, en el menú de la izquierda, hacer clic en la opción "Calificaciones". Se mostrará un listado con todas las calificaciones obtenidas del desarrollo de sus actividades, también se podrá ver el total de calificación del curso.

Item de calificación	Peso calculado	Calificación	Rango	Porcentaje	Retroalimentación	Aporta al total del curso
BITBOT Solución de problemas del contexto mediante la aplicación de Sistemas Robóticos con un enfoque de Educación 4.0						
PARA EMPEZAR, MIDAMOS SUS CONOCIMIENTOS	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
APRE PRELADA	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
EN PANTALLA GRANDE	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
GUARDANDO INFORMACIONES	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
GUARDANDO INFORMACIONES	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
Microbit	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
Partes Microbit	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
Pregunta	100.00 %	100.00	0-100	100.00 %		100.00 %
Microbit	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
Programación del Microbit	0.00 % (Vacio)	-	0-10	-		0.00 %
Total del curso	-	100.00	0-100	100.00 %		-

Ilustración 29 - Calificaciones