

Bestelako lankidetzak

Moodle-ri etekina ateratzen: ikasleak motibatzeko hainbat erabilera

Moodle da software askeko Ikaskuntza Kudeatzeko Sistema (*Learning Management System* - LMS) hedatuena. Etapa guztietako ikastetxeetan eta unibertsitatean erabili arren, gutxitan aprobetxatzen dira ahalbidetzen dituen posibilitate gehienak. Izan ere, dokumentu- edo baliabide-biltegi soil gisa erabiltzen dute Moodle irakasle askok; jarduerekin aritzen diren irakasle gehienek, aldiz, *zereginak* (ikasleak bidali beharreko dokumentu edo fitxategitan oinarrituriko aktibitateak), *galdetegiak* edota *foroak* baino ez dituzte. Hala ere, askoz gehiago da Moodle. Artikulu honetan, Moodle-ri etekina ateratzen lagunduko diguten eta ikasketa ludikoago eta erakargarriago egingo duten hainbat baliabide eta jarduera aztertuko dugu.

Gako-hitzak

gamifikazioa, Ikaskuntza Kudeatzeko Sistemak, eskolako jarduerak, LMS, Moodle

Moodle da Ikaskuntza Kudeatzeko Sistema (LMS) ezagunena eta maila guztietan erabili-ena; aldi berean, tresna indartsua da. Dena den, asko dira egiten zaizkion kritikak, ematen zaion erabilera murriztuan oinarrituta sarri (Camacho eta Lonbide, 2016). Izan ere, baliabideak baditu ikasketa erakargarriago eta ludikoago egiteko (Ezeiza, 2008; Herrera Jimenez, 2015; Zendegi, 2017), ondoren ikusiko dugun bezala.

1. EZ DA BILTEGI SOILA, BAINA BILTEGIA ERE BADA

Moodle ez da biltegi-soila, baina biltegi-lana ere ondo betetzen du. Fitxategiak gorde eta ikasleen esku jartzeko modu desberdinak eskaintzen dizkigu: banaka (*fitxategia* baliabidea), multzoka (*karpeta* baliabidea), kanpoko estekaren bidez (*URLa*). Baina badago aukera gehiago.

Dokumentua Moodleren barruan ere sor daiteke (*orria* baliabidea) eta, hala nahi izanez gero, kapituluka banatu eta aurkibidea gehi diezaiokegu (*liburua*). Dokumentua ikasleek idaztea nahi badugu, *wiki* baliabideaz bideratu ahal dugu zeregina (Lasheras, 2010). Kasu horretan, aukerak ugaldu egiten dira: lana indibiduala edo taldekoa izatea aukera dezakegu, baita talde batek besteak egiten duena ikustea edo ez.

Definizio-bildumak behar baditugu, *glosategia* dugu baliabiderik aproposena (Lashe-
ras, 2011). Gainera, irakasleak berak sor dezake bilduma hori edo ikasleei utzi lan hori.
Bigarren kasu honetan, definizioak kalifikatu eta egokienak onartuko ditugu ikaskide
guztiek ikusi ahal ditzaten. Eta bestelako bilduma batzuk prestatu nahi baditugu (iru-
diak, estekak, liburuak, era guztietako fitxategiak...), *datu-base* baliabidea erabil deza-
kegu.

Itxurari dagokionez, hainbat aukera daukagu. Esaterako, bideo bat fitxategi edo esteka
moduan gordetzeaz gain, etiketa edo gai batean ere enbota edo txertatu dezakegu.
Gauza bera egin daiteke irudiekin, eta horrela ikastaroari itxura txukunagoa eman.

Modulu gehigarriak instalatzen ausartuz gero, argazki-album erakargarriak eraikiko
ditugu *Lightbox Gallery* moduluarekin edo ikasleek web-orri dotoreak prestatuko
dituzte *horma-irudia* moduluaren bidez. Baina beranduago hitz egingo dugu
gehigarriez.

2. JARDUERA ESTANDARREI BESTE BUELTA BAT EMATEN

Tresna boteretsua da Moodleren galdetegia. Instalazio estandarrean, 19 galdera-mota
eskaintzen ditu: kalkulatu, bikoteak lotu, aukera anitza, hutsuneak bete, erantzun labu-
rra, egia-gezurra, entsegua, hartu eta eraman irudira...

Zalantzarik gabe, *aukera anitza* izaten da erabiliena; besteak beste:

- Erantzun-kopuru mugagabea ahalbidetzen du.
- Erantzun bat edo gehiago zuzenak izan daitezke.
- Erantzun okerrak kalifikazio negatiboekin penaliza ditzakegu.
- Atzeraelikadura edo feedbacka modu desberdinetan emateko modua: eran-
tzun guztietan, bakarrik zuzenetan, bakarrik okerretan edo orokorra.

Antzekoa gertatzen da galdera-mota guztiekin. Hainbeste aukera eskaintzeak Moodleri
zail-ospea eman dio. Hala ere, gure ustez, aukera horiek ematen dioten malgutasunak
konpentsatu egiten du erabiltzen ikasteko egin behar den ahalegina.

Beste alde batetik, aurkezpenean edo galdetegiaren barruan *deskribapena* sasigaldera-
ren bidez audio- edo bideo-fitxategia eransten badugu, horri buruz galdetuz entzu-
men-ariketa eraikiko dugu.

Kurtso-amaieran dena berrikusi nahi badugu, ausaz gehituko ditugu geure galdetegian
hainbat kategoriatako galderak. Demagun bankuan 100 galdera dauzkagula eta gure
berrikusketa-galdetegian 20 gehitu ditugula. Ikasleak 5 saiakera egin ahal izango ditu
galderak errepikatu gabe.

Galderak kategoriatan zailtasunaren arabera bildu baditugu, galdetegi errazak, ertain-
ak eta zailak presta ditzakegu eta horien artean lotura baldintzatuak sortu. Adibidez,
galdetegi ertaina egiteko erraza gainditu beharko da eta zaila egiteko ertainean 10etik
7 puntu lortu. Bestetik, ez ahaztu galderak automatikoki zuzentzen direla, *entsegua*
deritzon aukeran izan ezik. Hortaz, zure denbora-inbertsioa mereziko du: urte gutxitan
galdera-banku handia eta ondo egituratua izango duzu eta zuzentzeko lan gutxi egin
beharko duzu.

Sarreran esan dugunez, irakasle askok *zeregina* aukera baliatzen dute, sortzeko erraza
eta intuitiboa baita. Bere bitartez lan bat eskatzen dugu (testu bat Moodlen idaztea,
dokumentu edo fitxategi bat bidaltzea...). Moodlek epe-barruan entregatutako lan guz-
tiak bilduko ditu. Nahi badugu, epez kanpokoak ere bilduko ditu eta zein diren adiera-
ziko digu. Gehigarriak instalatuz gero, ikasleak zuzenean grabatutako audio-fitxategiak

edo Mahara portfolioaren¹ orriak ere izan daitezke bidalketak (Conocity, 2012). Erraza, bai, baina agian zerbait gehiago nahi genuke. Agian gure ikasleek proba jakin batzuetako ebaluazio-irizpideak barneratzea nahi genuke. Ondo legoke zereginak bidalitakoan ikasle bakoitzari ikaskideen bi edo hiru lan iristea ebaluatu beharreko itemak azaltzen dituen txantilo batekin. Geuk ere lanak txantilo horren arabera ebaluatu eta gero, Moodlek ikasleen ebaluazioak irakaslearekin erkatuko lituzke. Modulu hori badago: *tailerra* da. Gainera, geuk erabaki dezakegu ikasleek anonimoki lan egingo duten, azken kalifikazioan zer pisu izango duten gure ebaluazioek, beste ikasleek, norberak egindakoek... Tailerra emankorra eta interesgarria da, baina ikusi dugunagatik, oso irakasle gutxik erabiltzen dute. Beldurra galdu behar zaio, hortaz, eta probatzera animatu.

Ikasgaia da azpimarratu nahi dugun azken jarduera estandarra. Edukien aurkezpena galdetegiarekin batera egin edo kasuen azterketa burutu nahi badugu bereziki interesgarria da. Ikasgaiak orriak erakusten ditu, bertan txerta daitezkeen elementu guztiekin, hala nola, testua, irudiak, bideo eta audio-enbotatuak... Orri bakoitzaren bukaeran galderak gehi daitezke. Erantzunaren arabera ikaslea beste orri edo galdera batera pasako da. Horrela, huts egiten badu, aurreko orria berrikustera bidal dezakegu edo nahi dugun ibilbide orokor eta alternatiboak prestatu (Larretxea, 2008).

3. BA AL DAGO BESTE JARDUERARIK?

1460 gehigarri jaitsi daitezke [Moodle.org](https://moodle.org) webgune ofizialetik². Horietako 190 jarduera-moduluak dira; galdera-motak, berriz, 66. Hainbeste aukera izan arren, erabiliko ditugunak baino ez instalatzea komenigarria da, betiere mantenu jarraia dutela eta eguneratuta daudela ziurtatuz. Produktzioan daukagun guneaz gain, praktika ona da probako Moodle plataforma bat edukitzea. Bertan, gehigarri ezestandarren funtzionaltasunak azter ditzakegu gure ikasleekin erabili aurretik.

Nondik hasi erabakitzeke, alde aurretik zer egin nahi dugun pentsatu beharko genuke. Hona hemen iradokizun batzuk.

3.1. BERZIKLA DEZAGUN

Abiapuntu ona izan daiteke jadanik badauzkagun materialak berrerabiltzea. Camacho eta Lonbide (2016) bat datoz, ikas-materialak berrerabiltzeko erraztasuna Moodleren aldeko arrazoien artean aipatu baitute.

3.1.1 Definizioak berrerabiltzen

Zure ikasleek *glosategi* moduluarekin lan egiten badute, jolas-modulu gehigarriak aukera ludiko erakargarriak eskaintzen dizkizu. Prozedura, gainera, oso erraza da.

Glosategi bateko definizioekin, edo horren barruko kategoria batekoekin, honelakoak prestatzen ditu automatikoki moduluak: *gurutzegramak* (ikus 1. irudia), *hizki-zopak*, *sugeak* eta *eskailerak* zein *sudokuak*.

Pare bat neurri hartu behar da kontuan lanari ekitean:

- Definitua ezin da definizioan sartu.
- Deklinabide-marka edo artikularekin irizpide zorrotza izan behar dugu. Alderdi honetatik, definitutako terminoetatik artikulua kentzea aholkatzen dut.

Jolasek kalifikazio automatikoa izan arren, hobe da autoebaluazio-ariketa gisa bakarrik erabiltzea, jolasetan zoriak ere eragina baitu.

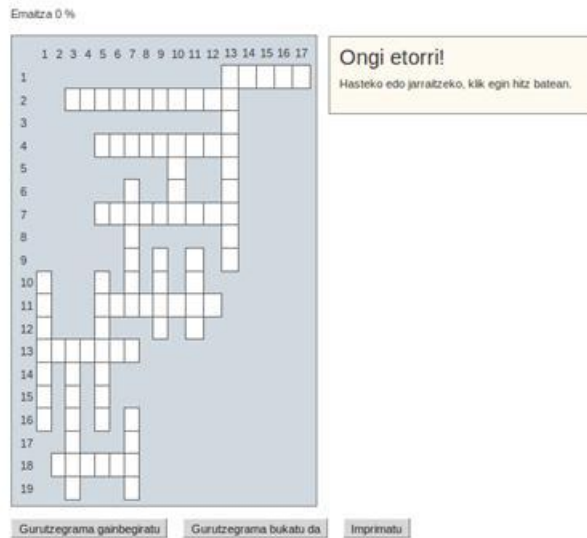
¹ <https://www.mahara.org>

² <https://moodle.org/?lang=eu>

Moodleko gehigarri ezestandarrik: <https://moodle.org/plugins/index.php>

Gehigarriak instalatzeko gida (ingelesez): https://docs.moodle.org/34/en/Installing_plugins

1. irudia



Karta-jokoa (flash card) da beste modulu interesgarrietako bat Xumea bezain eraginkorra da azpian dagoen printzipioa:

- Iikasleari kartak banaka erakusten zaizkio.
- Definizioari (edo irudiari) dagokion terminoa asmatu behar du.
- Kartaren gainean klik eginez jakingo du ondo egin ote duen.

Joko askea litzateke erabilera hau; *Leitner jokoa* da bigarren aukera. Kasu horretan, kartak bi multzotan banatzen dira, zailean eta errazean. Hasiera batean, multzo zailean daude karta guztiak. Asmatu ahala, multzo errazera pasatuko dira. Era horretan ikasleak edonoz aukera dezake jadanik dakizkienei (hots, “errazak” direnei) begiratu ematea edo oraindik berrikusi ez dituenekin (“zailak” direnekin) saiatzea. Karta asko izanez gero, multzo gehiago egin daitezke. Horrela, ikasleak bi edo hiru aldiz berrikusi beharko ditu ondo barneratzearen, jardueraren helburua karta guztiak multzo errazenera pasatzea baita. Modulu honek ez du kalifikaziorik ematen, baina berrikusitako karten informazioa dauka irakasleak une oro.

2. irudia



Berrerabilpenaz ari garenez, Moodlerekin primeran integratzen den *Hot Potatoes* aplikazio klasikoa aipatuko dugu³. Egile-tresna da Hot Potatoes, Kanadako Victoria Unibertsitatearen (UVIC) Giza Zientzietako Zentroak garatua. Bost jardueramota sortzea ahalbidetzen du.

- *Gurutzegrama (JCross)*. Jolas-moduluarekin gauza bera egin dezakegun arren, dotoreagoak dira Hot Potatoesen gurutzegramak.

³ Webgune ofiziala: <https://hotpot.uvic.ca/>

- *Bikoteak lotu (JMatch)*. Moodlek ere badauka bikoteak lotzeko moduko galdera. Hauxe da Hot Potatoesen abantaila: ezarpenak ukituta, ezkutuan dauden karten moduan jolas daitekeela. Karten gainean klik eginez edukia ikusiko dugu, baina bikotea bilatzeko gogoratu beharko dugu. Azken finean, betiko oroimen-jolasa da.
- *Hutsuneak bete (JCloze)*: Moodlek ere badauka hutsuneak betetzeko galdera-mota. Nahiz eta ezberdintasun bakarra itxura grafikoa izan, aniztasuna izan daiteke aldeko arrazoi ona.
- *Letrak, hitzak edo testu-zatiak ordenatu (JMix)*. Aukera ugari jartzen dizkigu eskura: perpausak ordenatu, zerrendak hierarkizatu, egileak edo gertaera historikoak kronologikoki jarri...
- *Galdetegia (JQuiz)*. Lau galdera-mota ditu jarduera honek. Nahiz eta txukuna den, oso urruti geratzen da Moodleren posibilitate eta potentziazatik.

Edonola ere, Hot Potatoes jarduerak baldin badauzkazu, Moodleren modulu gehigarriak integratuko ditu zure ikastaroan eta horrela, emaitzak kalifikazio-liburuan azalduko dira.

3.1.2. Galderak berrerrabiltzen

Galdetegia ez da biltegia erabiltzeko galdera-bankuan dugun modu bakarra. Modulu gehigarriek eskaintzen dizkigute aukera ludikoen artean, hiru aipatuko ditugu.

- *Aurrez aurreko galdetegia*. Modulu ezestandarra da. Ohiko galdetegiak ez bezala, aurrez aurreko galdetegi hau ez dago guztiz automatizatuta eta irakasleak gidatzen du baina oso erraza da mekanika. Irakasleak gelako proiektorea erabiltzen duen bitartean, ikasle bakoitzak bere ordenagailua izango du. Hortaz, informatika-gelan egiteko moduko galdetegia da, edo ikasgelan ordenagailu eramangarriekin (sakelako telefonoz ere egin daitekeen arren). Irakasleak galdera bat erakutsi eta denbora emango die ikasleei erantzun dezaten. Ondoren, erantzunen estatistika pantailan ikusi eta komentatu ahal izango da. Prozedura galdera guztiekin errepikatuko da. Ohiko galdetegiarekin erkatuz, aurrez aurreko galdetegiak irakasleari aukera ematen dio gelaren egoeraren diagnostikoa egiteko, ikasleen gaizki-ulertuak unean zuzentzeko, gai bat taldean elkarrekin errepasatzeko... Posibilitateak anitzak dira. Ikasleen aurrean anonimatua gorde daitekeen arren, ikasle guztien emaitzak erakusten dira irakasleentzako estatistiketan.
- *Galdeketa-bentura*. Aukera anitzeko galderak berrerrabiltzeko modu ludiko eta erakargarria eskaintzen digu modulu ezestandar honek da. Oso sinplea da azpian dagoen ideia. Galderaren erantzun posibleak goitik datozen espazio-ontzi erasotzaileak dira, poliki jaisten direnak. Ikasleak, erantzun zuzena tirokatu beharko du zuriune-barra sakatuta, bere espazio-ontzia geziak erabiliz mugitzen duten bitartean. Aukera okerra tirokatuz gero, espazio-ontziak tiroa bueltatuko du; asmatuz gero, berriz, hurrengo galdera erakutsiko da. Ulertuko duzunez, puntuazioak ez du garrantzi handirik; izan ere, ikasle batzuek ausaz asma dezakete beren espazio-ontzia oso azkar maneiatzen badute. Horregatik, modulu hau autoebaluaziorako erabiltzea aholkatzen dugu. Gainera, emaitzak ez dira kalifikazio-liburuan gordetzen. Puntuaziorik onenak biltzen dituen sailkapena agertzea eskatu dute erabiltzaile batzuek Moodleko foroetan. Funtzio ona izango litzatekeenez, litekeena da laster garatzea.

3. irudia



- *Aberatsaren jolasa*. Telebistako saio batean oinarritzen da, "50x15" edo "¿Quiéres ser millonario?" izenburuekin ospetsua egin zena hain zuzen. Bi desberdintasun dauzka modulu honek galdetegi arruntarekin alderatuta: batetik, aukera anitzeko galderak telebista-saioaren interfazearekin erakusten dira eta, bestetik, saioan gertatzen zen bezala, hiru komodin dauzka ikasleak: deia, publikoaren laguntza eta %50a. Deia erabiliz gero, "lagunak aholkatzen duen erantzuna" erakusten da. Publikoaren laguntza eskatuz gero, "publikoak iradokitzen dituen erantzunen estatistikak" agertzen dira, eta %50eko komodia erabiliz gero, bi erantzun oker desagertzen dira. Zoriak kalifikazioan eragina izan dezakeela kontuan hartuz, *galdeketa bunturaren* kasuan bezala, emaitzak ez du garrantzi handirik. Berrikuspen ludikoa da moduluen helburua.

4. irudia



3.2. SOR DEZAGUN

Dena berrerabiltzea ez denez, zer gauza berri edo original egin dezakegu Moodlen?

3.2.1. Askotariko galdetegiak

Esan dugunez, 19 galdera estandar eskaintzen ditu Moodlek eta beste 47 mota gehiago instala dakizkioke. Horietako batzuk oso espezializatuta daude: ekuazioak, aljebra, formula kimikoak, proiektzioak (Fisher eta Newman), teoria musikala (eskalak, tarreak, armadurak), kode informatikoa, audioa, kontzeptu-mapak... Hainbeste aukerarekin, test moduko galdetegi aspergarrien orde askotariko galdetegi erakargarriak antola ditzakegu.

3.2.2. Ikasleak sortzaile

Orain arte azaldutakoak prestatzeak denbora luzea eskatuko lizukeela pentsatu duzu seguru asko. Egia da; denbora beharko duzu Moodlen ikastaroa antolatzeko, baina, aldi berean, ez duzu dena egun batetik bestera prestatu behar. Helburuak epe ertain edo luzean planteatzea komeni da. Bidezidorrik ez dago, baina ikasleen laguntza izan dezakezu. Orain ikusiko dugun modulu ezestandarrari esker, gure ikasleek prestatuko dizkizute galderak.

Galdera-sortzailea jarduera ezestandarraren bidez, galderak sortuko dituzte ikasleek eta zeuk, aldiz, nota jarri eta gustatu zaizkizun galderak bankura esportatuko dituzu zure galdetegietan erabiltzeko. Horretarako, aldeztatik aurretik ikasleei galderak nola sortzen diren erakutsi beharko diezunez, jarduerak ahalbidetzen du ikasleek erabiliko dituzten galdera-motak aukeratzeko. Erraza den galdera-mota bakar batekin hastea da egokiena (adibidez, *egia/gezurra*, *aukera anitza*, *bikoteak lotu* edo *hutsuneak bete*). Esperientzia ona bada, aurrerago sakonduko duzu jardueran eta galdera-mota gehiago ahalbidetuko.

3.2.3 Kontzeptu-mapak

Ideiak ordenatzen laguntzen diguten tresna didaktikoak dira kontzeptu-mapak. Horiei esker, modu ikusgarri eta ulerterrazean antola daitezke gaiaren ideien arteko hierarkia eta loturak. Kontzeptu-mapekin lan egiteko bi modulu ezestandar dauzka Moodlek (*Mind Map* eta *Advance Mind Map*). Taldean aritzeko aukera ematen du bigarrenak, baina mantenua zalantzarikoa denez, hobe da *Mind Map* hautatzea. Horiez gain, kontzeptu-mapetan oinarritutako galdera-mota eta ikastaro-formatua ere badaude.

5. irudia



3.2.4 H5P

<https://h5p.org> webguneko eduki interaktiboak gehi ditzake Moodlen H5P modulu ezestandarrak; horretarako, ez da plataformatik irteten behar. H5P kode irekikoa, doakoa, HTML5 eta moldagarria da, hots, gailu-mota guztietara egokitzen da (ordenagailu, tableta, smartphone, etab.)

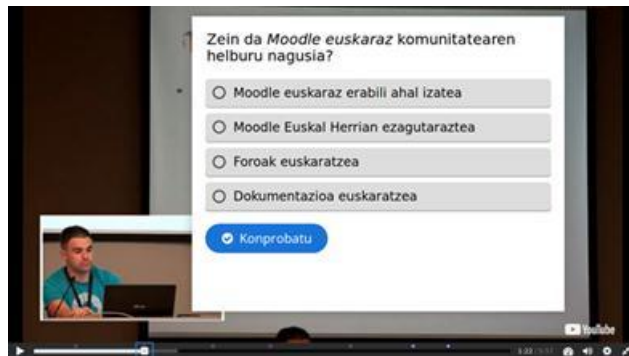
Erraz partekatu eta berrerabil daitezke H5Pko materialak. Aitzitik, ez da komenigarria jarduera hauek ebaluazio ofizialetan erabiltzea, programatzen dakien ikasle batek emaitzak ikus baiditzake ikasi behar izanik gabe; nahikoa da nabigatzailean orriaren iturburu-kodeari erreparatzea.

⁴ H5P. Create, use and reuse interactive HTML5 content in your browser <https://www.h5p.org>

38 jarduera-mota presta daitezke H5Pn. Horieta asko Moodlek ere berez baditu, itxura grafikoa ezberdina izan arren, baina modulu gehigarriak funtzionaltasun berri eta interesgarri batzuk ere eskaintzen ditu. Lau azpimarratuko ditugu:

- *Bideo interaktiboa*. Hauxe da jardueraren helburua: bideo bat Moodlera igo edo You Tubeko bideo bat erabili eta galderak eta iruzkinak bertan txertatu. Horrela, ikaslea bideoa ikusten ari denean, une jakin batzuetan gelditu eta galderak edo iruzkinak erakutsiko zaizkio. Erantzun ondoren, bideoak martxan jarraituko du. Bukaeran, kalifikazio-liburuan azalduko da emaitza.

6. irudia



- *Denbora-lerroa*. Garai historiko batean artistak, zientzialariak, pertsoniak edo gertaera historikoak kokatzeko erabiltzen dira normalean denbora-lerroak, baina beste zeregin batzuetarako ere baliagarriak izan daitezke, hala nola, laborategiko esperimentu baten prozedura, proiektu baten faseak edo taldeko lan bat burutzeko urratsak grafikoki aurkezteko. Itxura grafikoa erakargarritasun eta eraginkortasuna dira denbora-lerroaren abantaila nagusiak. Irudiak eta eskemak lerro interaktibo batean kokatzeak erraztu egiten du ikasleek ulertu eta gogoratzea.

7. irudia



- *Aurkezpena*. Moodletik irten gabe aurkezpenak erakusteko baditu abantailak: ez dugu kanpoko aplikazio berezirik behar eta plataformarekiko integrazioa erabatekoa izango da. Gainera, H5P aurkezpenaren diapositibetan, bideo interaktiboan bezala, hainbat elementu gehi daitezke, adibidez, galderak, estekak, iruzkinak eta irudiak.

- *Hizkuntzak lantzeko tresnak*. Hiru azpimarratuko ditugu; azken biak Google Chrome nabigatzailearekin bakarrik erabil daitezke, oraingoz behintzat.
 - *Audio recorder*: HTML 5 audio-grabagailua, Moodleko jarduera eta baliabideetan txertatu ahal duguna.
 - *Speak the words*: galdera ahotsaz erantzuteko.
 - *Speak the words set*: aurreko galderak lotu eta galdetegi moduan erakusteko.

3.2.5 Kanpoko eduki ebaluagarriak

Azkenik, ez dugu ibilbide azkar hau amaitu nahi kanpoko edukiak Moodlen integratzeko posibilitateak aipatu gabe. Ezagunenak LTI eta SCORM paketeak dira. Plataforma askorekin dira bateragarriak pakete horiek, baina *eXeLearning* bezalako aplikazio bat ikasteko denborarik ez baduzu, badaude beste posibilitate batzuk. Eredu gisa, contentgenerator.net⁵ webguneak eskaintzen dituen doako bi aukera aipatuko ditugu.

- *Fling the teacher (Bota irakaslea)*. Ariketa honetan, ikasleak bere irakaslearen itxura aukeratu ondoren (ilearen kolorea, betaurrekoak, bizarra, hortzak...), 15 galdera erantzun beharko ditu. Galderak asmatu ahala, katapultatzen joango da. 15 galderak asmatuz gero, irakaslea kupela batean sartu eta katapultatzen bota ahal izango du. Galderak asmatzeko 3 komodin laguntza izango du (*Ask*, iradokizun bat izateko; *Vote*, "publikoaren" botoak ikusteko; -2, bi aukera kentzeko).

8. irudia



- *Teacher invaders (Irakasle inbasoreak)*: Ariketa honetan, "munstroak" dira irakasleak; pantailaren goialdetik jaisten dira tiroak jaurtiz. Ikasleak, berriz, espazio-ontzi bat gidatzen du. Lau babesleku dauka irakasleen tiroak ekiditeko, baina irakasleak tirokatzeko bere burua arriskatu behar du. Noizean behin galdera bat erantzun beharko du. Asmatzen ez badu irakasle inbasoreak azkarrago jaitsiko dira. Asmatzen badu, denbora gehiago irabaziko du. Helburua, noski, ahalik eta irakasle gehien tirokatzea da. Gainera, lau irakasle-kategoria dago: "zuzendariak" dira puntu gehien ematen dutenak, eta puntu gutxien ematen dutenak, aldiz, "laborategiko arduradunak".

4. ONDORIOZ...

Azaletik izan bada ere, artikulu honek Moodle plataformaren posibilitate anitzak agerian uzteko balio izana espero dugu. Azken finean, erabilera garrantzitsuagoa da tresna bera baino. Hortaz, praktikaren poderioz irakasle bakoitzak komeni zaizkion edo gustukoak dituen jarduerak nahi duen moduan erabiliko ditu. Irudimena da muga bakarra.

⁵ Content Generator: create your own educational flash games <http://www.contentgenerator.net>

Bibliografia

- Conocity (2011, abenduaren 14). Mahara by @jqueralt [Blog-sarrera]. Hemendik berreskuratua: <http://conocity.eu/mahara-by-jqueralt/>
- Ezeiza, J. (2008). Glosategi eta galdetegi berrerabilpen ludikoa. *MoodleMoot Euskadi 2008 Moodle esperientzien elkartruckerako II. Jardunaldiak*. Hemendik berreskuratua: <https://www.mondragon.edu/mooteuskadi08/viewabstract.php?id=4>
- Herrera Jiménez, F. (2015). Gamifikazioa eta bigarren hizkuntzak: ikasgela, ikasteko jolas-esparru gisa. *Hizpide* 87. Hemendik berreskuratua: <http://www.ikasten.ikasbil.eus/mod/habecms/view.php/irakasbil/didakteka/gamifikazioa-eta-bigarren-hizkuntzak>
- Larretxea, X. (2008). Ikasgaia eta galdetegi-mailakatuak ikasketa prozesurako lagungarri. *MoodleMoot Euskadi 2008 Moodle esperientzien elkartruckerako II. Jardunaldiak*. Hemendik berreskuratua: <http://www.mondragon.edu/mooteuskadi08/viewabstract.php?id=2>
- Lasheras, M. J. (2010). Wikia Moodle plataforman: gelan erabiltzeko proposamenak. *Hizpide* 74, 37-62. Hemendik berreskuratua: http://www.ikasten.ikasbil.eus/mod/habecms/view.php/irakasbil/didakteka/wikia_moodle_plataforman_gelan_erabiltzeko_proposamenak
- Lasheras, M. J. (2011). Glosategia Moodle plataforman: erabilera didaktikoa. *Hizpide* 76, 3-35. Hemendik berreskuratua: http://www.ikasten.ikasbil.eus/mod/habecms/view.php/irakasbil/didakteka/glosategia_moodle_plataforman_erabilera_didaktikoa
- Zendegi, I. (2014). Moodle ikastaro bat gamifikatzen. *MoodleMoot Euskadi 2014*. [Aurkezpena]. Hemendik berreskuratua: <http://www.slideshare.net/izendegi/gamifikazioa-mooteu14-slideshare>

Gehiago jakiteko

- Berritzegune Nagusia (2017, azaroaren 7a). *Axular Lizeoko Juan Ezeiza #Mooteu17-an @UEU-orokorrak antolatuta*. [Bideoa]. Hemendik berreskuratua: <https://youtu.be/naTfMnuLdgo>
- Camacho, A., Lonbide, P., Larretxea, X. eta Ezeiza, J. (2007). *Moodle ikaskuntza-irakaskuntzarako plataformaren eskuliburua (1.7 eta 1.8 bertsioak)*. Hemendik berreskuratua: http://www.axular.org/eskuliburua/Moodle_eskuliburu_a.pdf
- Moodle. *Moodle euskaraz erabiltzen dugunon gunea*. Hemendik berreskuratua: <https://moodle.org/course/view.php?id=42>
- Mondragon Unibertsitatea & Axular Lizeoa. (2011). *Mahara 1.4 erabiltzaile-gida*. Hemendik berreskuratua: http://www.axular.org/eskuliburua/Mahara_14_eskuliburua.pdf