



Smart Lessons (Lecciones Inteligentes) y Smart Evaluation Meter (Medidor de Evaluación Inteligente)



Cofinanciado por
la Unión Europea

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos. Código del proyecto 2022-1-IT02-KA220-SCH-000087091





El documento es propiedad de los miembros de SMART LESSON. No está permitido copiar ni distribuir, de ninguna forma ni por ningún medio, sin un acuerdo previo por escrito con el propietario de los derechos.

Atribución-No comercial-No derivados
(CC BY-NC-ND).

SMART LESSONS (Lecciones Inteligentes) y SMART EVALUATION METER (Medidor de Evaluación Inteligente)

Contenidos

Diseño de una Smart Lesson (Lecciones Inteligentes)	1
Plantilla para diseñar una Smart Lesson	2
DESCRIBIR LOS DATOS PRINCIPALES DE LA LECCIÓN	2
DEFINIR LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE PREVISTAS)	2
<i>Herramientas de estudio en competencias digitales para el aprendizaje continuo</i>	2
<i>Competencias clave</i>	2
PRUEBAS PREVIAS	3
Cuestionarios de competencias digitales	5-6
SELECCIÓN DE HERRAMIENTAS/APPS DIGITALES	6
DISEÑO DE LA SMART LESSON EN 4 PASOS	7
PRUEBA POSTERIOR: REEVALÚE LAS COMPETENCIAS DE SUS ALUMNOS	8
Smart Evaluation Meter (Medidor de Evaluación Inteligente)	9
El objetivo del SMART evaluation meter (Medidor de evaluación Inteligente)	9
Smart Evaluation Meter: método de utilización	9
Integración de Smart Lessons y Smart Evaluation Meter	9
Evaluación digital de las Smart Lessons	10
Plantilla para describir las herramientas digitales	11

Diseño de una Smart Lesson (Lecciones Inteligentes)

El enfoque (unir la habilidad a las apps) puede utilizarse para cualquier asignatura porque la misma competencia puede cultivarse desde distintos ángulos:

- Al preparar una Smart Lesson, es importante reflexionar sobre las competencias que mejorará el/la estudiante al final de la lección.
- Trabajar las mismas competencias desde múltiples ángulos/disciplinas favorece el concepto de unidad de conocimiento.



Plantilla para diseñar una SMART Lesson

DESCRIBIR LOS DATOS PRINCIPALES DE LA LECCIÓN

Describe los datos principales de una lección inteligente: Título, Asignatura, Tema específico, Objetivo principal, Duración, Contexto, Colegio/Autor

Main Data of Your SMART Lesson

Title:	
Subject:	
Specific topic:	
Main target:	
Duration:	
Context:	
School/Autor:	

Figura 1. Tabla con los datos principales de una Smart Lesson en Moodle

DEFINIR LOS RESULTADOS DEL APRENDIZAJE (COMPETENCIAS CLAVE PREVISTAS)

Especifique las competencias técnicas, digitales y de aprendizaje permanente que desarrollará su Smart Lesson.

Herramientas de estudio en competencias digitales para el aprendizaje continuo

Competencias clave

La Comisión Europea colabora con los Estados miembros de la UE para apoyar y reforzar el desarrollo de las competencias clave y las capacidades básicas para todas y todos, desde una edad temprana y a lo largo de toda la vida. Las competencias clave incluyen los conocimientos, las capacidades y las actitudes que todas y todos necesitamos para la realización y el desarrollo personal, la empleabilidad, la inclusión social y la ciudadanía activa.

El planteamiento consiste en fomentar las competencias clave mediante:

- *Proporcionar educación, formación y aprendizaje continuo de alta calidad para todas y todos*
- *Apoyar al personal educativo en la aplicación de enfoques de enseñanza y aprendizaje basados en las competencias*
- *Fomentar una variedad de enfoques y contextos de aprendizaje continuo*
- *Exploración de enfoques para evaluar y validar las competencias clave*

Qué se está haciendo

El Consejo ha adoptado una Recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente basada en una propuesta de la Comisión. La Recomendación define ocho competencias clave necesarias para la realización personal, un estilo de vida sano y sostenible, la empleabilidad, la ciudadanía activa y la inclusión social:

- Alfabetización
- Multilingüismo
- Competencias numéricas, científicas y de ingeniería
- Competencias digitales y basadas en la tecnología
- Habilidades interpersonales y capacidad para adoptar nuevas competencias
- Ciudadanía activa
- Espíritu emprendedor
- Conciencia y expresión culturales

La Recomendación del Consejo proporciona un marco común europeo de referencia sobre competencias clave para los responsables políticos, los proveedores de educación y formación, los interlocutores sociales y los propios alumnos y alumnas. También presenta formas eficaces de promover el desarrollo de competencias mediante enfoques innovadores de aprendizaje, métodos de evaluación y apoyo al personal educativo.

Recursos

<https://education.ec.europa.eu/focus-topics/improving-quality/key-competences>

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?toc=OJ:C:2018:189:TOC&uri=uriserv:OJ.C..2018.189.01.0001.01.ENG>

PRUEBAS PREVIAS

Evaluar las competencias existentes de los estudiantes. En concreto, las competencias técnicas, digitales y de aprendizaje continuo que se desarrollarán. Permita que sus estudiantes accedan a Moodle para completar las herramientas de encuesta y cuestionarios disponibles como prueba previa.

- Encuesta/ Cuestionario en alfabetización de información y datos
- Encuesta/ Cuestionario en comunicación y colaboración
- Encuesta/ Cuestionario en seguridad
- Encuesta/ Cuestionario en creación de contenidos digitales
- Encuesta/ Cuestionario en resolución de problemas
- Encuesta/ Cuestionario sobre aprendizaje continuo

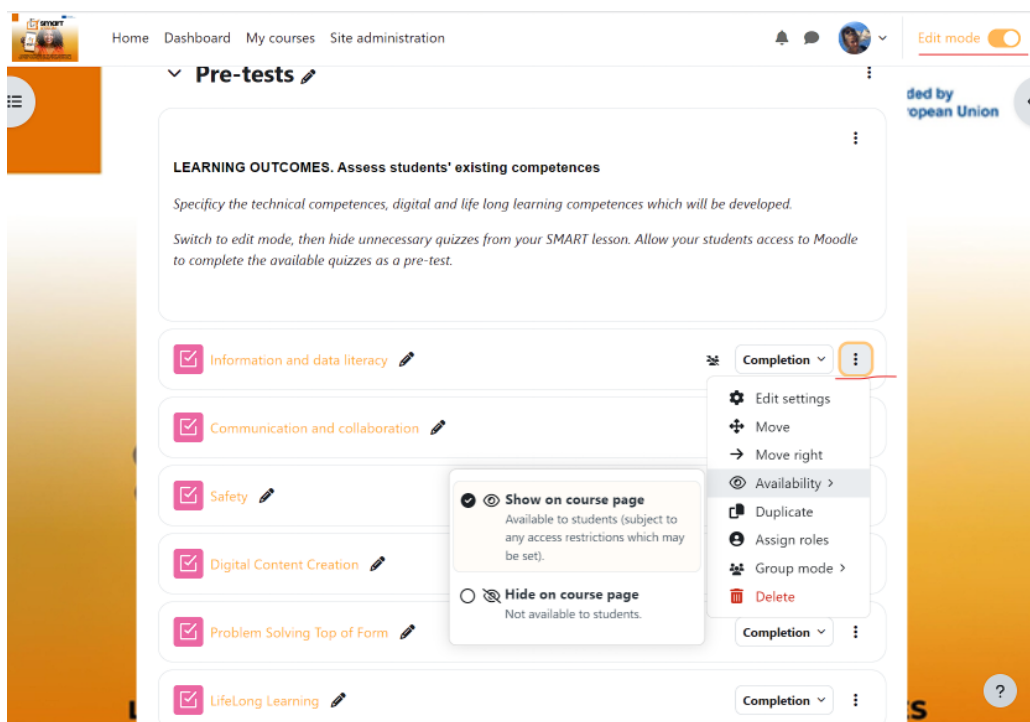


Figura 2. Cambie al modo de edición y, a continuación, oculte en la página del curso (desde "Disponibilidad") los cuestionarios innecesarios de su Smart Lesson

Cuestionarios de aprendizaje continuo

- En una escala del 1 al 5, ¿cómo calificarías la eficacia de la Smart Lesson para mejorar tus competencias de aprendizaje permanente?
1 (Nada eficaz) 2 (Poco eficaz) 3 (Moderadamente eficaz) 4 (Muy eficaz) 5 (Extremadamente eficaz)
- ¿Qué aspectos concretos de la Smart Lesson han contribuido más al desarrollo de tus competencias de aprendizaje permanente? (Seleccione hasta tres)
Claridad de las instrucciones Actividades interactivas Pertinencia del contenido Oportunidades para la reflexión Uso de multimedia
Otros (especifique)
- ¿Te ha animado la Smart Lesson a explorar nuevas oportunidades de aprendizaje fuera del aula?
Sí No No estoy Seguro/a
- ¿En qué medida crees que la Smart Lesson te ha preparado para aplicar las competencias adquiridas en situaciones de la vida real?
Muy bien Moderadamente bien
No muy bien En absoluto
- ¿Qué competencias de aprendizaje continuo crees que has desarrollado más como resultado de la Smart Lesson? (Seleccione todas las que procedan)
Pensamiento crítico Resolución de problemas Creatividad Comunicación
Colaboración Adaptabilidad Otros (especifique)
- ¿Aumentó la Smart Lesson tu motivación para participar en actividades de aprendizaje autodirigido?
Sí, significativamente Sí, algo No, realmente no No, en absoluto
- ¿Qué probabilidades hay de que apliques las competencias y conocimientos adquiridos en la Smart Lesson a tus futuras tareas de aprendizaje?
Muy probable Algo probable Neutro Poco probable Nada probable
- ¿Fomentó la Smart Lesson en ti un sentido de curiosidad e investigación hacia el aprendizaje de cosas nuevas?
Sí, en gran medida Sí, en cierta medida No, en realidad no No, en absoluto
- En tu opinión, ¿se adaptó bien la Smart Lesson a los diferentes estilos y preferencias de aprendizaje?
Muy bien Moderadamente bien No muy bien En absoluto
- ¿Cuál es tu grado de satisfacción general con la contribución de la Smart Lesson a tu aprendizaje continuo?

Muy satisfecho Algo satisfecho Neutro Algo insatisfecho Muy insatisfecho

11. ¿Recomendarías a tus compañeros Smart Lessons similares centradas en las competencias del aprendizaje continuo?

Sí, definitivamente Sí, quizás No, probablemente no No, definitivamente no

Cuestionarios de competencias digitales

5a Alfabetización en información y datos

1. ¿En qué medida te sientes seguro a la hora de buscar información en Internet para tus tareas escolares?

Muy seguro Seguro No muy seguro

2. ¿Con qué frecuencia compruebas la credibilidad de las fuentes cuando investigas en Internet?

Siempre A veces Rara vez

3. ¿Te sientes capacitado para discernir entre la información fiable y la que no lo es en Internet?

Sí, definitivamente Algo No, en absoluto

4. ¿Con qué frecuencia encuentras dificultades para interpretar datos o estadísticas presentados en artículos o informes?

Frecuentemente Ocasionalmente Rara vez

5. ¿Te sientes cómodo/a utilizando herramientas digitales o software para organizar y analizar datos para tus proyectos escolares?

Muy cómodo/a Cómodo/a Incómodo/a

5b Comunicación y colaboración

1. ¿Con qué frecuencia colaboras con tus compañeros en proyectos o tareas digitales?

Frecuentemente Ocasionalmente Rara vez

2. ¿Qué herramientas de comunicación digital utilizas más a menudo para colaborar con otros? (Selecciona todas las que procedan)

Correo electrónico Aplicaciones de mensajería (p. ej., WhatsApp, Messenger) Plataformas de videoconferencia (p. ej., Zoom, Google Meet) Plataformas de redes sociales (p. ej., Facebook, Instagram) Herramientas de colaboración en línea (p. ej., Google Drive, Microsoft Teams) Otros (especifica)

3. En una escala del 1 al 5, ¿te sientes cómodo/a utilizando herramientas digitales de comunicación y colaboración? (1 es nada cómodo, 5 muy cómodo)

1 2 3 4 5

4. ¿Qué dificultades encuentras a la hora de colaborar digitalmente con otras personas? (Selecciona todas las que procedan)

Dificultad para coordinar los horarios Problemas técnicos con las herramientas digitales
Falta de comunicación o malentendidos Falta de funciones o responsabilidades claras
Otros (especifica)

5. ¿Te interesaría participar en talleres o sesiones de formación centrados en mejorar tus habilidades de comunicación y colaboración digital?

Sí, definitivamente Tal vez No

5c Creación de contenidos digitales

1. ¿Con qué frecuencia creas contenidos digitales (por ejemplo, presentaciones, vídeos, gráficos) para tareas escolares?

Frecuentemente Ocasionalmente Raramente

2. ¿Qué herramientas digitales o software utilizas más a menudo para crear contenidos?

Software de presentación (por ejemplo, PowerPoint, Google Slides)
Software de edición de vídeo (p. ej., iMovie, Adobe Premiere)
Software de diseño gráfico (por ejemplo, Canva, Adobe Photoshop)
Otros (especifica)

3. ¿Hasta qué punto te sientes seguro/a a la hora de citar y acreditar fuentes cuando utilizas contenidos digitales creados por otros?

Muy seguro Seguro No muy seguro

4. ¿Has recibido algún tipo de instrucción u orientación sobre la creación de contenidos digitales y las leyes de derechos de autor?

Sí No

5. ¿Te interesaría saber más sobre la creación de contenidos digitales y las leyes de derechos de autor?

Sí, definitivamente Tal vez No

5d Seguridad

1. ¿Con qué frecuencia te encuentras con posibles riesgos o amenazas al utilizar dispositivos digitales o Internet?

Frecuentemente Ocasionalmente Raramente

2. ¿Qué medidas de seguridad en línea usas actualmente? (Selecciona todas las que procedan)

Uso de contraseñas seguras Evitar compartir información personal en línea
Uso de programas antivirus Actualizaciones periódicas de programas y aplicaciones
Otros (especifica)

3. ¿Te sientes cómodo/a navegando por la configuración de privacidad de las plataformas de redes sociales y otras cuentas en línea?

Muy cómodo Cómodo Poco cómodo

4. ¿Has sufrido alguna vez ciberacoso o acoso en Internet?

Sí No

5. ¿Te interesaría saber más sobre prácticas y estrategias de seguridad en línea?

Sí, definitivamente Tal vez No

5e Resolución de problemas

1. ¿Con qué frecuencia te encuentras con problemas o barreras digitales cuando utilizas la tecnología con fines escolares o personales?

Frecuentemente Ocasionalmente Raramente

2. Cuando te enfrentas a un problema digital, ¿cuál es el enfoque que sueles usar para resolverlo?

Probar diferentes soluciones hasta que una funcione Pedir ayuda a amigos o familiares
Buscar tutoriales o guías en Internet Pedir ayuda a profesores u otros adultos
Otros (especifica)

3. ¿Cómo de seguro te sientes de tu capacidad para localizar y resolver problemas digitales de forma independiente?

Muy seguro Algo seguro No muy seguro

4. ¿Qué herramientas o recursos digitales te resultan más útiles a la hora de resolver problemas?

Motores de búsqueda (por ejemplo, Google) Foros o comunidades en línea
Sitios web o plataformas educativas Software o aplicaciones diseñadas para la resolución de problemas
Otros (especifica)

5. ¿Te interesaría participar en talleres o sesiones de formación centrados en mejorar tus capacidades de resolución de problemas digitales?

Sí, definitivamente Tal vez No

SELECCIONE Herramientas/Aplicaciones digitales

Describa las aplicaciones seleccionadas y sus correspondientes habilidades/competencias en su Smart Lesson o navegue por la "Biblioteca de Herramientas Digitales" en Moodle y encuentre aplicaciones útiles con sus descripciones y, a continuación, realice sus selecciones para sus Smart Lessons y las correspondientes competencias objetivo. También puede hacer su propia contribución a la Biblioteca de Herramientas Digitales describiendo una herramienta digital.

DISEÑO DE LA LECCIÓN INTELIGENTE EN 4 PASOS

PASO_1: Introducción a la tarea digital

Step 1 – eTASK Introduction to the digital task	(Introduction to the topic, explanation of the different learning outcomes, general introduction to the activities to be carried out: this is a brief introduction to present the topic and the activities to the students) • Topic Introduction: A brief introduction to the subject matter, emphasizing the importance of digital skills. • Learning Outcomes Explanation: Explain how using these apps will contribute to achieving the specified learning outcomes. ○ Activity Overview: Outline the main activities, including research, organization, and assessment tasks.
--	---

PASO_2: Ejecución digital de la tarea

Step 2 – eEXECUTION Digital execution of the task	(Execution of the task, description of the tasks/subtasks that will be carried out with the help of the apps/digital technology) ○ Individual Research and Learning: Students use the educational resource app to learn about a specific topic and take notes. ○ Task Organization: Using the project management tool, students plan and organize their learning activities and timelines. ○ At-Home Execution: Encourage students to engage in these tasks at home, promoting a comfortable and self-paced learning environment.
--	---

PASO_3: Corrección digital de la tarea

Step 3 – eCORRECTION Digital correction of the task	(Describe the different options: self-correction, digital correction with the teacher and with the classroom) • Self-Correction: Students use digital tools (like grammar checkers or fact-checking websites) to review their work. • Teacher Feedback: Teachers provide feedback digitally, focusing on content comprehension and digital skill application. ○ Classroom Interaction: Incorporate opportunities for students to share their work with peers digitally, encouraging collaborative learning and peer assessment)
--	---

PASO_4: Evaluación de la tarea digital

Step 4 – eASSESSMENT Evaluation of the digital task	(describe how to measure the achievement of the learning outcomes, evaluate the lesson with regard to the 3 different learning outcomes, optimize the lesson - Please, propose some examples of questions for each of the 3 levels) • Measuring Learning Outcomes: assess if the 3 different types of competences (technical, digital, life-long learning have been achieved) • Evaluating Lesson Effectiveness: assess how effectively the lesson facilitated and improved the learning experience of students. ○ Optimization for Future Lessons: Gather student feedback to refine and enhance future digital lessons. ○ <i>How confident the students feel in using mobile devices/apps in the classroom and in self-study?</i>
--	--

PRUEBA POSTERIOR: REEVALÚE LAS COMPETENCIAS DE SUS ALUMNOS/AS

Permita que sus alumnos/as completen los cuestionarios/pruebas disponibles como pruebas posteriores. Recuerde que las pruebas previas y posteriores deben ser las mismas.

- Encuesta/ Cuestionario en alfabetización en información y datos
- Encuesta/ Cuestionario en comunicación y colaboración
- Encuesta/ Cuestionario en seguridad
- Encuesta/ Cuestionario en creación de contenidos digitales
- Encuesta/ Cuestionario en resolución de problemas
- Encuesta/ Cuestionario sobre aprendizaje continuo

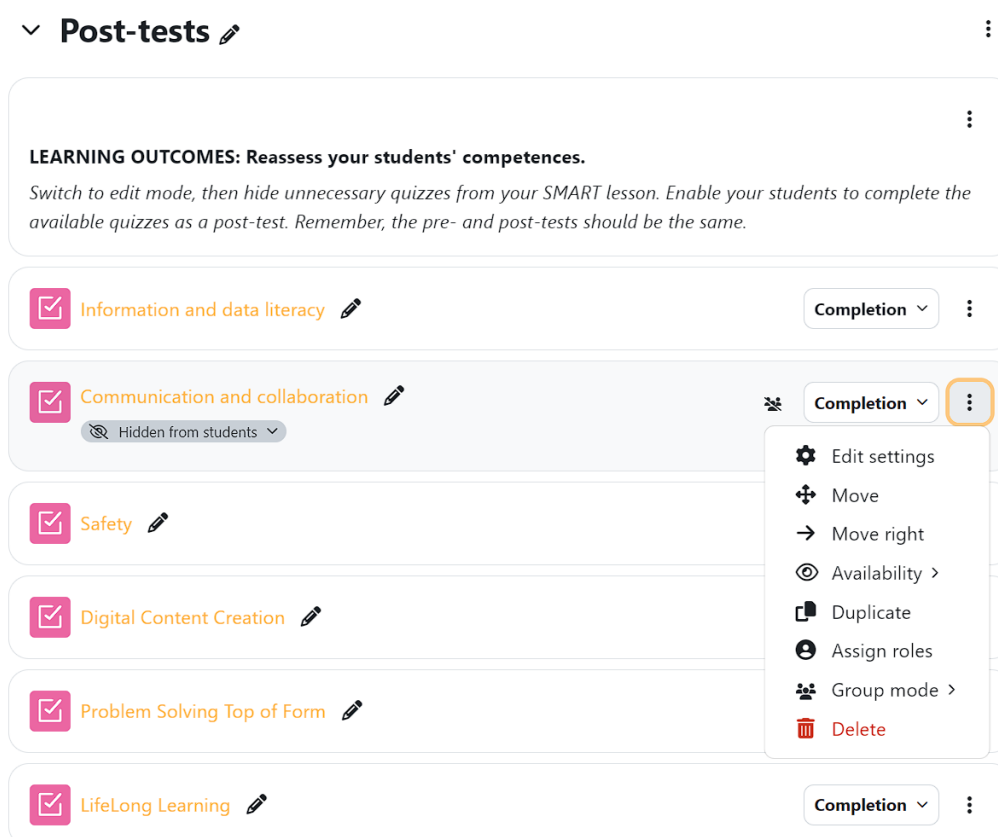


Figura 3 Cambie al modo de edición y, a continuación, oculte los cuestionarios innecesarios de su Smart Lesson

Smart Evaluation Meter

El objetivo principal del SMART Evaluation Meter (medidor de evaluación)

Los resultados que produzcamos deberán aprovechar el poder de la tecnología para medir lo que importa y utilizar los datos de las evaluaciones para mejorar el aprendizaje.

Smart Evaluation Meter: método de utilización

- Aplicación móvil, aplicación web o sitio web
- Punto central de acceso
- Recopilación, análisis y presentación de datos
- Observaciones en el momento
- Ayudar a encontrar la herramienta de evaluación adecuada relacionada con los resultados

Integración de las Smart Lessons y el Smart Evaluation Meter

- La integración puede realizarse eficazmente mediante un sistema de gestión del aprendizaje
- Disponga de un conjunto seleccionado de herramientas en un solo lugar
- Seleccione las herramientas de evaluación
- Fácil acceso desde cualquier dispositivo (sólo requiere un navegador)
- Análisis del aprendizaje

Evaluación digital en SMART Lessons

La evaluación electrónica se refiere al proceso de evaluar los conocimientos, la comprensión y las habilidades de los estudiantes utilizando herramientas y tecnologías digitales. A diferencia de las evaluaciones tradicionales con lápiz y papel, la evaluación electrónica utiliza ordenadores, Internet y software especializado para administrar, puntuar y analizar las evaluaciones. Este enfoque abarca varios tipos de evaluaciones, como cuestionarios, exámenes, tareas y evaluaciones del rendimiento, realizadas total o parcialmente en línea.

La evaluación electrónica puede realizarse a través de aplicaciones específicas o mediante sistemas de gestión del aprendizaje y se está convirtiendo en una necesidad cotidiana en el proceso educativo.

La tecnología facilita la evaluación y la hace omnipresente, ya que se convierte en parte integrante de cualquier actividad de aprendizaje. No obstante, hay que recordar que la tecnología no es un valor en sí misma, y sólo es importante en el proceso de aprendizaje y evaluación si se utiliza para alcanzar objetivos pedagógicos.

Sin duda, el educador tiene un papel importante a la hora de proporcionar las condiciones para la evaluación electrónica.

El educador es quien proporciona preguntas de calidad y apoyo para el éxito, además de explicar el proceso de evaluación.

La detección del plagio y la garantía de imparcialidad son condiciones importantes que proporciona el educador. Es importante recordar la importancia de que las y los docentes proporcionen comentarios y puntos de mejora a sus estudiantes.

Características de la evaluación digital

La evaluación electrónica se describe como una herramienta innovadora y poderosa en la educación. Esto puede explicarse por el interés de la sociedad por el desarrollo tecnológico y la transformación digital.

Las principales características de la evaluación digital:

- Eficacia, flexibilidad y comodidad
- Mayor accesibilidad
- Automatización y eficiencia
- Integración de elementos multimedia
- Análisis de datos mejorado

Herramientas para la elaboración y evaluación de material digital de aprendizaje

Existe una gran variedad de herramientas, a menudo con utilidades y propiedades que se solapan. Algunas son de pago. No todas pueden integrarse en el Sistema de Gestión del Aprendizaje. La descripción y la información existentes son variadas y no compatibles con los objetivos de las lecciones inteligentes. Es necesario establecer un esquema de clasificación para resolver los problemas anteriores.

Clasificación de las mejores prácticas de software/modos de evaluación

LMS (Learning Management System - Sistema de Gestión del Aprendizaje):

- Google Classroom: Una plataforma en línea para gestionar tareas, comunicación y colaboración.
- Schoology: Otro LMS utilizado para la gestión de cursos.
- Moodle: Un popular LMS de código abierto.
- Microsoft Teams: Plataforma de colaboración y comunicación integrada con Microsoft Office 365.
- Livresq.com
- Graasp.eu
- Canvas
- Edmodo

Autoevaluación:

- Socrative: Herramienta de evaluación interactiva para cuestionarios, encuestas
- Quizizz: Plataforma de cuestionarios.
- Wordwall: Crea juegos de palabras y cuestionarios interactivos.
- TopWorksheets
- Edpuzzle
- Kahoot
- Pear Deck
- Nearpod
- Edulastic
- PlayPosit
- Flipgrid
- ClassFlow
- GoClass
- Formative

Sistema de respuesta del público:

- Socrative: También se utiliza como sistema de respuesta del público.
- Kahoot: Involucra a los alumnos/as con cuestionarios interactivos.
- Quizizz
- TopWorksheets
- Wordwall

Herramientas de colaboración:

- Documentos de Google: Creación colaborativa de documentos de texto. · Hojas de cálculo de Google: Análisis colaborativo de datos. · Google Slides: Software de presentaciones. · Wikis: Plataformas colaborativas de creación y edición de contenidos.

Apps / Aplicaciones personalizadas:

- Magnetometer (aplicación móvil): Posiblemente utilizado para medir campos magnéticos. · Aplicación Smarty: Finalidad específica no facilitada. · Phyphox: App móvil para experimentos de física con sensores de smartphone. · Smart Box: No se facilitan detalles. · Physics toolbox suite

Herramientas H5P:

- Vídeo interactivo · Presentación del curso · Escenario de ramificación · Arrastrar y soltar · Tarjetas de diálogo · Visita virtual (360) · Acordeón · Hotspots · Flashcards · Arrastrar las palabras · Cronología · Conjunto de preguntas · Preguntas de opción múltiple · Juego de memoria · Agamotto · Herramienta de documentación · Rellena los espacios en blanco · Verdadero/Falso · Secuenciación de imágenes · Columna · Test aritmético · Marca las palabras · Gráfico · Dictado · Ensayo · Deslizador de imágenes · Resumen · Collage · Presentación impactante · Adivina la respuesta · Emparejamiento de imágenes · Conjunto de una sola opción · Crucigramas

Otras herramientas:

- Livresq.com: Herramienta o servicio de evaluación. · TopWorksheets: No se proporcionan detalles. · Smarty App: Mencionada dos veces, se necesita aclaración. · Edpuzzle: Plataforma para crear lecciones interactivas en vídeo. · Graasp.eu: No se facilita la finalidad específica. · Canva: Herramienta de diseño gráfico. · Pear Deck, Nearpod: Herramientas de presentación interactiva. · Edulastic, PlayPosit: Plataformas de evaluación y aprendizaje interactivo. · Flipgrid, ClassFlow, GoClass, Formative: Herramientas adicionales para diversos fines.

Plantilla para describir las herramientas digitales

Resumen:

- Características importantes
- ¿Cómo se accede?
- ¿Es para el aula, para el autoaprendizaje o para ambos?
- ¿Proporciona comentarios/evaluación a los estudiantes o al/la docente?
- ¿Dispone de diferentes modos de uso?

Etiquetas:

Términos importantes, es decir, todos los dispositivos, autoaprendizaje, aula, comentarios/evaluación

¿Qué es xxxx?

- ¿Qué pueden hacer los/as estudiantes y la/el docente con xxxx?
- ¿Qué otra/s herramienta/s es/son similar/es a xxxx?
- ¿Cómo acceden los/as estudiantes a xxxx y cómo prepara el/la profesor/a el material?
- ¿Puede proporcionar información instantánea a los/as estudiantes y al/la profesor/a?

- ¿Con qué sistemas LMS podemos integrar la herramienta?
- ¿Podemos exportar los datos y analizarlos con una hoja de cálculo?
- ¿Dispone de un repositorio de material?

Facilidad de uso y acceso

Para estudiantes/docentes, desde distintos dispositivos, anonimato de las y los estudiantes.

¿Es xxxx gratis?

Cuánto personal permite la versión gratuita (es decir, 10 cuestionarios, 20 estudiantes ...)

Cómo utilizar xxxx

Instrucciones detalladas con capturas de pantalla (cómo crear una cuenta, qué material se puede desarrollar, crear material, cómo entregar el contenido a los estudiantes, cómo obtener el feedback, cómo exportar el feedback, cómo integrar la herramienta a Moodle u otro LMS.