

Te damos la bienvenida a La leyenda del Legado EN DIGITAL

ÍNDICE	01
¿Qué es La leyenda del Legado en Digital?	OI .
Módulos que componen la propuesta	02
digital de La leyenda del Legado	04
Módulo: Aventura	14
Módulo: Libro del alumno	26
Módulo: Actividades	28
Módulo: Evaluaciones	32
Módulo: Rúbricas	37
Módulo: Multimedia	39
Módulo: Mapas mentales	44
Módulo: Cuaderno	45
Módulo: G Suite	46
Formar grupos de trabajo	48
Calificaciones	40

https://edelvivesdigital.com



DEJA QUE EL JUEGO ENTRE EN TU AULA

¿Qué es La leyenda del Legado en Digital?

Es la propuesta digital asociada al proyecto **La leyenda del Legado** con una versión para el alumno y otra para el docente.

→ ESQUEMA DE LA ESTRUCTURA DE LA LEYENDA DEL LEGADO EN DIGITAL*

CONTENIDOS DIGITALES	PROFESOR	ALUMNO
Unidades didácticas del libro del alumno	х	х
Todas las actividades interactivas de cada unidad	x	Х
Test de autoevaluación interactiva de cada unidad	x	X
Recursos multimedia: audios, vídeos, animaciones	x	x
Buscador por palabras clave	x	x
Módulo de estudio de conceptos clave flashcard	x	X
Misiones: recuperar conocimiento mediante juego de preguntas	x	x
PERSONALIZACIÓN		
Realizar marcas, subrayados, notas	x	x
Ampliar contenidos del libro y compartirlos con tus alumnos	x	
Acceso a las ampliaciones realizadas por el docente		x
Acceso a sus calificaciones		x
Personalizar el proceso de enseñanza/ aprendizaje de tus alumnos	x	
Enviar actividades al docente		x
Seguimiento del trabajo de cada alumno	x	
Herramienta para realizar mapas mentales	х	х
Creación de avatares		x
RECURSOS DIDÁCTICOS		
Propuestas didácticas	x	
Propuestas de innovación educativa	x	
Solucionarios de todas las actividades	x	

EVALUACIONES		
Preparar pruebas con el generador de evaluación	x	
Actividades de evaluación	x	
Evaluación por rúbricas	x	
Refuerzo positivo a los alumnos personalizable por el docente	X	
ORGANIZACIÓN DEL AULA		
Establecer y gestionar grupos	x	
Enviar trabajos personalizados	x	
Gestión de evaluaciones	x	
Seguimiento de los alumnos	x	
Análisis comparativo de las evaluaciones	x	
INTEGRACIÓN CON GOOGLE		
Integración de las páginas del libro con el muro del Google Classroom	x	X
Integración con G-Suite en varias secciones (guardar archivos de generador de evaluaciones, adjuntos en notas, Excel de calificaciones)	X	x
Acceso directo a aplicaciones G-Suite: Hangouts, Calendar, Maps, Youtube, Google Sites, Groups	х	x
Youtube: añadir y compartir videos	x	
Añadir notas con enlaces a Google Maps o Google Sites	x	

+ ¿ES MULTIDISPOSITIVO?

La leyenda del Legado en digital funciona en los principales navegadores con soporte HTML5, aunque se recomienda especialmente utilizar la última versión de Chrome o Firefox.

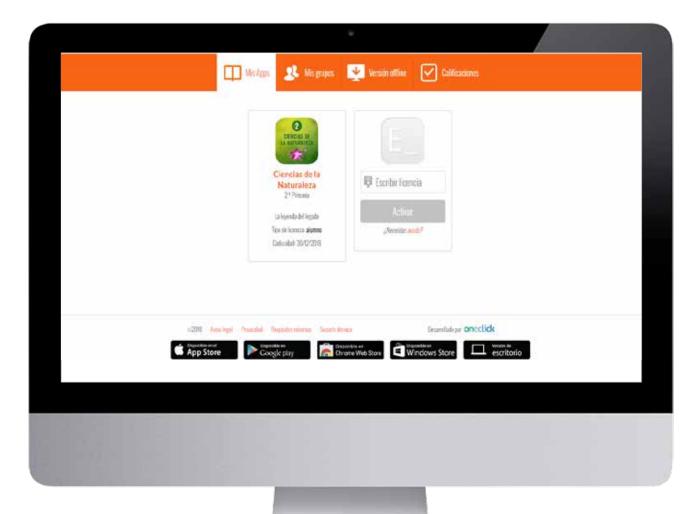
Está diseñado para utilizarse en ordenadores con sistemas operativos **Windows**, **Mac** y **Linux**, así como en **tabletas** con sistemas operativos **Android**, **iOS** y **ChromeBook**.

^{*} Es necesario consultar los requisitos mínimos que se encuentran disponibles en la página www.edelvivesdigital.com



Módulos que componen la propuesta digital de La leyenda del Legado

En la zona **Mis Apps** estarán los libros que se hayan activado.



Desde este espacio, si se pincha sobre la imagen del libro, se abre una ventana a modo de **Menú principal** en el que se encuentran los siguientes módulos.

Recuerda los pasos previos: registrarse, introducir la licencia del libro prescrito y acceder a él desde el espacio de Mis Apps.

→ MENÚ PRINCIPAL







Desde el menú principal se puede acceder al módulo Aventura.



Aventura es un juego donde se ponen de manifiesto los principales elementos de gamificación. Los alumnos, como guardianes del legado, son los protagonistas en la lucha contra el Olvido. Tendrás que superar misiones que recorren las unidades y los principales contenidos del área. La primera vez que se accede al libro, aparecerá un vídeo introductorio para mejorar la inmersión del alumno, presentando la aventura.



Para comenzar, hay que pinchar sobre una de las misiones. En cada una de ellas, el alumno tendrá que obtener **Energía**. Esta energía es necesaria para poder realizar la misión. El alumno recargará su energía repasando los conocimientos sobre los conceptos principales de esta sección, a través de una herramienta de *flashcard*.





DIGITAL





Conforme se vayan revisando los términos y definiciones, se irá cargando la energía que permite **Defender el legado**.



El alumno se encontrará un juego de preguntas y respuestas con los términos de esa unidad. Las preguntas se presentarán en formato test y de escribir. No se trata de actividades evaluativas, no van a ningún módulo de calificaciones, sino de una herramienta de estudio para que el alumno afiance los principales conceptos. Detrás de un juego hay un algoritmo adaptativo que realiza varias preguntas hasta que se considera que un concepto está dominado. Para que se considere dominado, al menos tendrá que resolver correctamente el test y escribir el concepto.





El juego finalizará cuando se termine la energía (se irá descontando cuando haya fallos en las respuestas) o cuando se dominen todos los conceptos y definiciones presentados.

Para desbloquear el vídeo final y saber si se ha derrotado al Olvido, hay que superar todas las misiones.





1. Perfil: Desde esta ventana se puede cambiar el avatar y ver el avance al que se ha llegado, las recompensas obtenidas,...



2. Recompensas y gastos: el alumno ve las recompensas adquiridas y el historial y los motivos por los que el docente ha realizado reconocimientos y valoraciones especiales: aptitud, comportamiento,...





- **3. Comodines:** Se podrán canjear las recompensas por comodines para ayudar a la defensa del legado. Hay tres tipos de comodines:
 - a. Pasapalabra: Permite saltar una pregunta para responderla más adelante.
 - b. Energía: Permite obtener energía para seguir respondiendo preguntas.
 - c. Pista: Proporciona información extra para ayudar a resolver la pregunta.



4. Cofre del clan: el alumno podrá también donar recompensas al cofre del clan, para lograr un beneficio colectivo establecido por el docente.

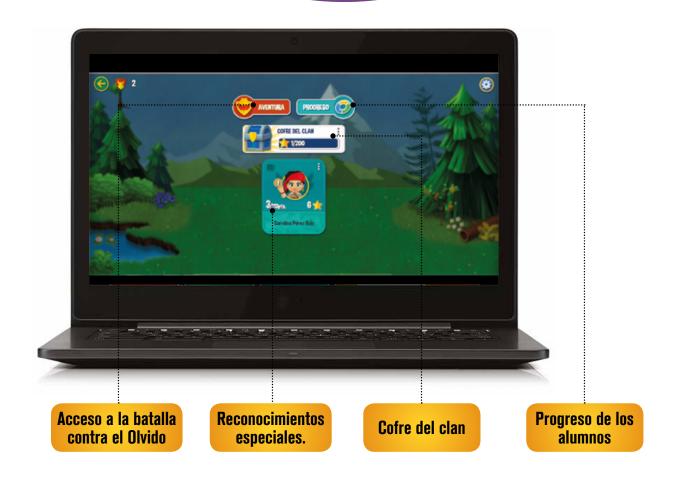


Accediendo a **Aventura**, como docente, lo primero que se ve son los **grupos** o **clanes**.

AVENTURA: Versión del Profesor



Los grupos pueden crearse desde esta sección, o desde la sección de "Mis grupos" en Edelvives Digital (ambas secciones están sincronizadas). Para que los alumnos se vinculen, el docente tiene que proporcionar a la clase el código del clan.



Pinchando en cada uno de los alumnos, desde la opción de **Premiar**, el docente puede dar recompensas por acciones que él considere oportunas. Esas recompensas le llegarán al alumno, que podrá canjearlo por comodines para el juego.





El docente puede crear un **cofre** con una misión para la clase, como elemento de motivación; de esta forma, cuando entre todos alcancen un número establecido de recompensas donando las recompensas que acumulen, se conseguirá un premio colectivo (hacer una excursión, representar una obra de teatro,...)







ACCESO A LA BATALLA CONTRA EL OLVIDO

Acceso a la batalla contra el Olvido: El docente tiene acceso al mismo juego que en la versión del alumno, de forma que puede utilizarlo en el aula, como actividad grupal en la pizarra digital.

Progreso: Desde esta sección, el docente puede ver cuántos conceptos tiene cada uno de los alumnos dominados, cuáles resultan más complejos,...



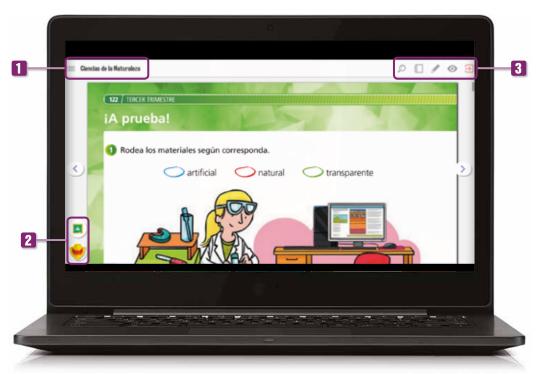




MÓDULO: LIBRO DEL ALUMNO

Para acceder al libro del alumno solo hay que pinchar sobre la cubierta que aparece en el **Menú de El Legado**.





Una vez que se accede al libro, se abre una ventana en la que se pueden ver tres zonas con funcionalidades: **una vertical superior** 1, y otra **una vertical inferior** 2, ambas situadas a la izquierda; además de **una horizontal superior** 3.

+ ZONA VERTICAL, PARTE SUPERIOR 11.

Despliega el **índice** del libro. Al pinchar sobre cada uno de los títulos de las unidades, se abre el índice de la unidad.

+ BARRA VERTICAL. PARTE INFERIOR 2.



Acceder al módulo Aventura.

+ ZONA HORIZONTAL SUPERIOR 3.

Al hacer clic sobre la lupa, se accede a un buscador de palabras. Al escribir una palabra, se despliegan los párrafos del libro en los que la podemos encontrar. Al pinchar sobre un párrafo, el sistema nos lleva a la página concreta donde dicha palabra aparece.

Desde aquí se pueden poner notas sobre el libro y acceder tanto al módulo de **Cuaderno** como al de **Mapas mentales**, donde se recopilan todas las acciones que se han realizado en el libro.

Despliega una barra flotante (se puede cambiar de sitio) con herramientas variadas que se describirán, un poco más adelante, en este mismo documento. Está diseñada para trabajar sobre la PDI.

Aquí se encuentra la botonadura que permite elegir la forma de visionar las páginas.

Desde aquí se puede volver al menú principal del módulo El Legado.

Señala si una página se ha marcado como favorita.

A continuación, se muestra un recorrido en imágenes que permite ver las funcionalidades descritas:

A través del índice se accede a la unidad y al epígrafe que interese:



Desde el icono del ____ se puede seleccionar distintas formas de visualizar el contenido del libro.

Los círculos numerados son actividades interactivas de cada epígrafe y también se puede acceder a los recursos multimedia de cada unidad. Los elementos con un candado solo están disponibles en la versión del profesor.

Despliegue índice en miniaturas.



Ajuste a doble página.



Ajuste de página a lo ancho.



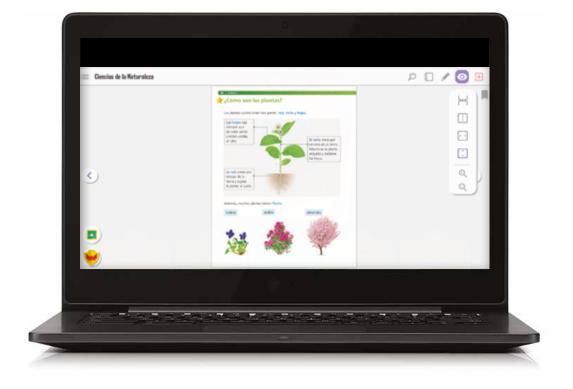
Ajuste de página a lo alto.



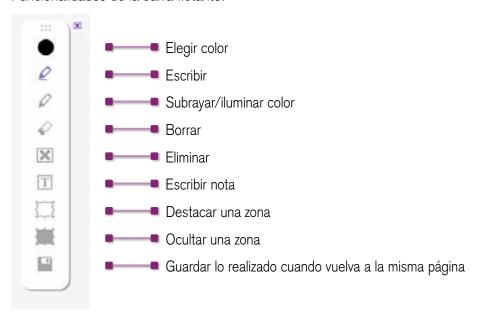
Ampliar la página.



Oisminuir la página.

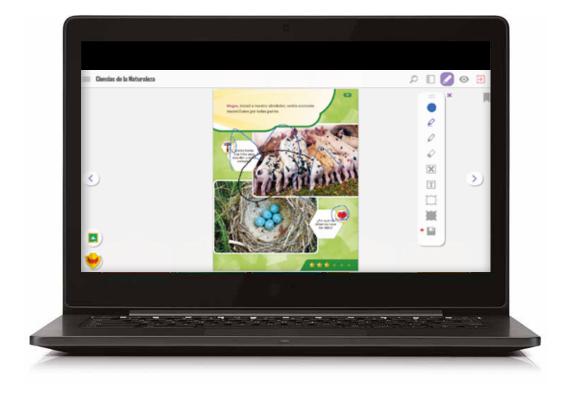


Funcionalidades de la barra flotante:



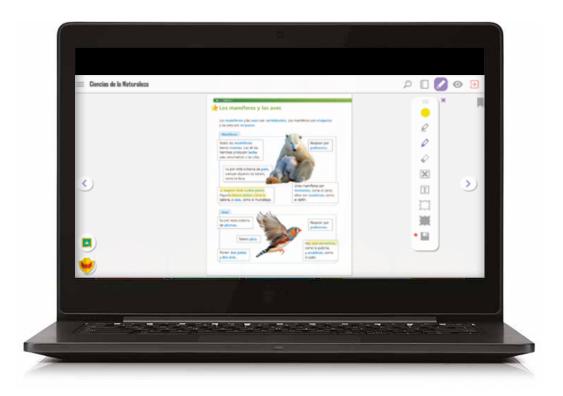
A continuación, se muestran con imágenes las distintas acciones que permite dicha barra:



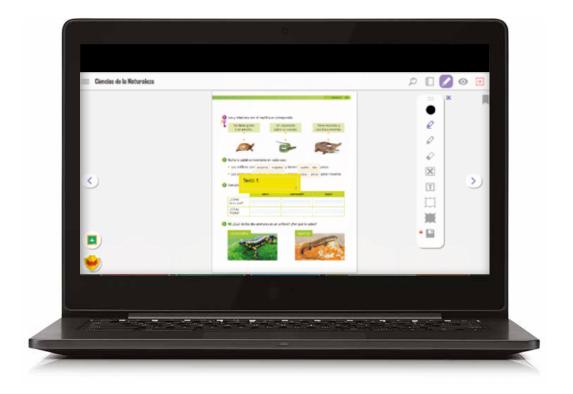




Subrayar/iluminar color.

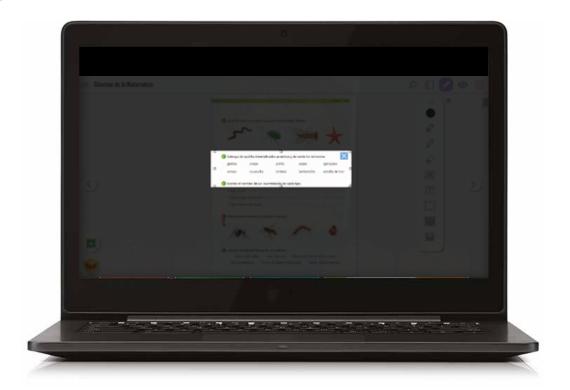


Escribir una nota.





Destacar una zona.



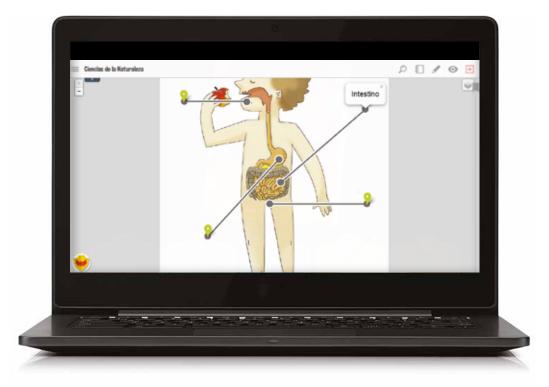
Ocultar.



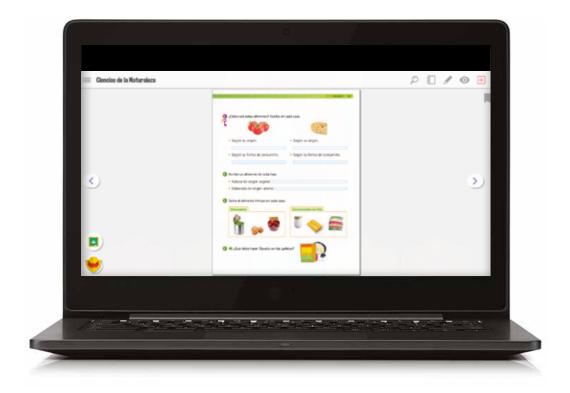
+ NAVEGAR POR LAS PÁGINAS DEL LIBRO DEL ALUMNO



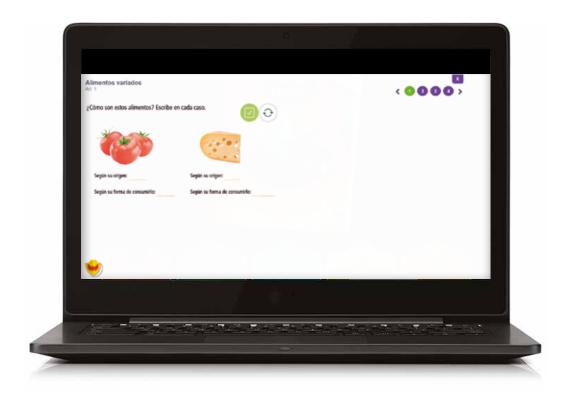
Si, al pasar el cursor por encima de alguna imagen, se aprecia que esta se atenúa, significa que, al hacer clic sobre ella, se abrirá un recurso multimedia denominado deepzoom.



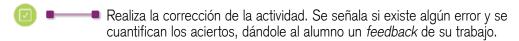
Si, al pasar el cursor por alguna actividad, se ve que se atenúa, significa que es interactiva. Bastará con hacer clic sobre ella para que se abra la ventana que permitirá realizarla.

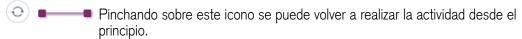


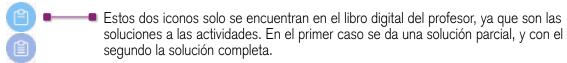
El acceso a las actividades también se puede realizar desde el índice de la unidad.



Todos los resultados de las actividades interactivas realizadas desde el libro irán al módulo de **Calificaciones**.







→ ¿QUÉ RECURSOS DEL PROFESORADO SE PUEDEN ENCONTRAR DENTRO DEL LIBRO DIGITAL?

Al final del índice se encuentra la propuesta didáctica, accesible solo para el docente.





Desde el **módulo El Legado** se puede acceder, directamente, a las actividades.





En este caso, las actividades están organizadas por unidades, y también se pueden seleccionar en función de que estén o no realizadas.



Una vez seleccionados los filtros, aparecen los iconos de las actividades correspondientes. En cada icono se indica: la unidad a la que pertenece la actividad, el número de actividad, y la puntuación o nota. La imagen del icono hace referencia a la tipología de la actividad (escribir, arrastrar, desplegable, test, etc.).

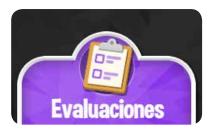


Al pinchar sobre cualquiera de los iconos se accede a la actividad en concreto. El sistema guardará todos los intentos realizados.



MÓDULO: EVALUACIONES

La versión del libro digital del docente dispone de un módulo que permite generar Evaluaciones.



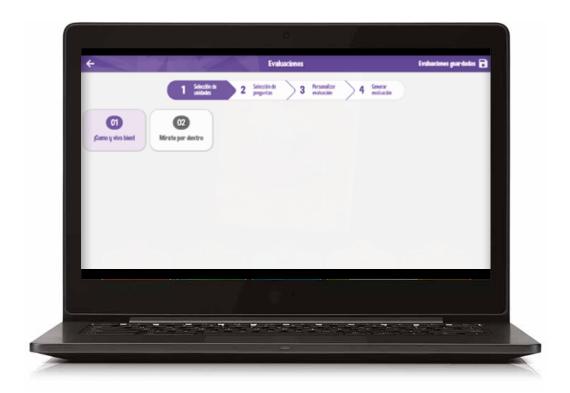
Al hacer clic sobre el icono correspondiente, se accede a una ventana muy intuitiva que permite realizar el proceso paso a paso e ir hacia atrás si en algún momento se desea.



El proceso para generar una evaluación se resume en los pasos que se indican en la parte superior de la pantalla:

- 1º Selección de unidades
- 2º Selección de preguntas
- 3º Personalizar evaluación
- 4º Generar evaluación

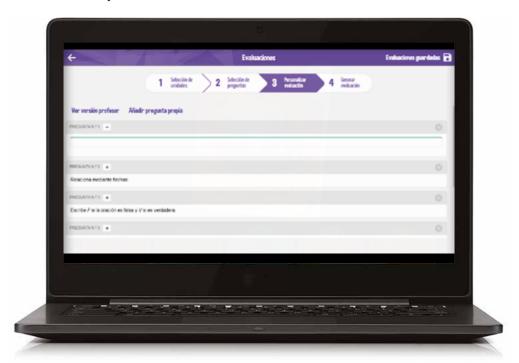
- + GENERAR UNA EVALUACIÓN PASO A PASO.
- 1. Selección de unidades haciendo clic en los recuadros correspondientes.



2. Selección de preguntas. Al hacer clic en Selección de preguntas, se desplegará la relación de preguntas pertenecientes a la unidad o unidades que se desean evaluar. Al pinchar en el + se accede al enunciado de la pregunta, junto con los estándares de aprendizaje que se evalúan, competencias clave y rúbrica de evaluación.



3. Personalizar evaluación. Una vez decididas las preguntas, se pincha en los recuadros de seleccionar y, a continuación, se hace clic en Personalizar evaluación.



En la pantalla aparecerán las preguntas que hemos elegido con toda la información sobre cada una de ellas.

Desde aquí, se da la opción de acceder a la Versión alumno o Añadir pregunta propia.

Si se pincha en **Versión alumno**, aparecerán, solamente, los enunciados de las preguntas seleccionadas.

La plataforma permite añadir las preguntas que el docente desee realizar haciendo clic en **Añadir pregunta propia**. Con esta función se abrirá un procesador de texto que le permitirá editar las cuestiones que quiera incorporar a su evaluación. También se pueden modificar las preguntas que ofrece la plataforma pinchando sobre ellas.



4. Personalizar evaluación. Generar evaluación. Una vez finalizado el proceso, se hace clic en **Generar evaluación**.



La nueva pantalla que se genera mostrará las preguntas que forman parte de la evaluación que el docente ha construido. La plataforma ofrece varias opciones:

Versión alumno: Muestra los enunciados de las preguntas sin la información didáctica y curricular.

Imprimir: Permite imprimir la evaluación generada.

Guardar: Posibilita nombrar y guardar el documento creado en el generador.

Guardar para Word: Permite guardar en el ordenador la evaluación generada. De esta manera, se puede editar (cambiar fuente de letra, tamaño, etc.) la evaluación con las herramientas del procesador de texto que el docente utilice habitualmente.

Al hacer clic en esta opción, se descargará un archivo que se puede guardar en el escritorio.

Guardar en Google Drive: Guarda en el sistema de almacenamiento **Google Drive** del usuario.





La versión del libro digital del docente dispone de un módulo que permite la evaluación con rúbricas.

¿Qué es la evaluación con rúbricas?

Es una herramienta que permitirá calificar a los alumnos empleando un sistema de objetivo y detallado. Se basa en una relación de indicadores de aprendizaje, clasificados en bloques, y una escala graduada que describe cuatro posibles niveles de logro alcanzado para cada uno de esos indicadores. La puntuación se establece a través de cuatro descriptores graduados en una escala de 1 a 4 puntos, siendo 1 un rendimiento insatisfactorio y 4, excelente.



Al hacer clic sobre el icono correspondiente, se accede a la **pantalla principal** del generador.

En ella se puede ver una tabla que refleja las notas medias ponderadas de todos los alumnos para cada una de las unidades que componen el libro.



Para poder calificar con este módulo, es imprescindible que el docente haya creado un grupo con sus alumnos.

+ PANTALLA PRINCIPAL



Desde esta pantalla, el docente puede realizar distintas funciones:

Configurar: Al pinchar, se abrirá una tabla totalmente editable, que recoge los indicadores relacionados con las competencias clave, si procede y la escala de adquisición o los niveles de logro. Desde esta opción, se pueden modificar, reescribir o eliminar los indicadores y los niveles que cada docente estime oportunos, así como el peso que considere que deben tener.



El icono del **candado** bloquea el peso y permite ajustar el resto de porcentajes para asegurar que el total sea el 100%.



Al principio de esta pantalla, con el botón Añadir indicador , el docente podrá añadir nuevos indicadores si así lo desea.

Todo lo que se cambie en esta pantalla se aplicará a todos los alumnos. Así mismo, el docente, si así lo considera, puede realizar modificaciones aplicables a un alumno en concreto.

Modificar unidades: Al pinchar sobre una unidad, se puede eliminar o renombrarla.



Añadir nueva columna: Pinchando sobre , el docente podrá incorporar aquellas cuestiones que le interese tener presentes en la calificación, por ejemplo, instrumentos de evaluación como el cuaderno de aula, trabajos en grupo, etc.



Generar informe Lib: El docente elegirá los alumnos y las unidades que desea calificar. Puede descargar un archivo.zip (comprimido) que contendrá archivos compatibles con un Excel o guardarlo directamente en su cuenta de Google Drive (tendrá que seleccionar previamente la cuenta de Google Drive que va a utilizar):

- Informe global que refleja las unidades y los alumnos seleccionados y la media aritmética de la nota de dichas unidades.
- Informes por alumno y unidad.



Restaurar Se borrarán todos los datos de los alumnos y de los bloques seleccionados; así mismo, se cargará de nuevo la configuración de origen proporcionada por la editorial.



Para acceder a las notas particulares de cada alumno, basta con pulsar en la celda correspondiente.

+ DETALLE ALUMNO:

Al pinchar, desde la página principal un alumno y un bloque concreto, el docente podrá calificar a dicho alumno señalando el grado de adquisición logrado para cada indicador.

Desde esta pantalla, el docente puede personalizar para un alumno concreto, los indicadores y los descriptores que determinan cada nivel.

También puede ajustar el peso que desee que tenga cada indicador para calcular la nota ponderada.

Para modificar los indicadores y descriptores, basta con pinchar sobre los textos. También se pueden añadir indicadores nuevos y borrar los existentes. Para evaluar cada indicador hay que marcar la casilla correspondiente.

La nota ponderada solo se calculará cuando se evalúen todos los indicadores. Esta nota es la que aparecerá reflejada en la tabla de la pantalla principal de este módulo.

Desde esta pantalla del alumno, se puede generar un informe compatible con Excel que recoja la información de dicha pantalla: unidad, competencias clave, indicadores, porcentaje, nota, y nota ponderada.



MÓDULO: MULTIMEDIA



Desde este módulo del **Menú de El Legado** se puede acceder a los recursos multimedia del área.



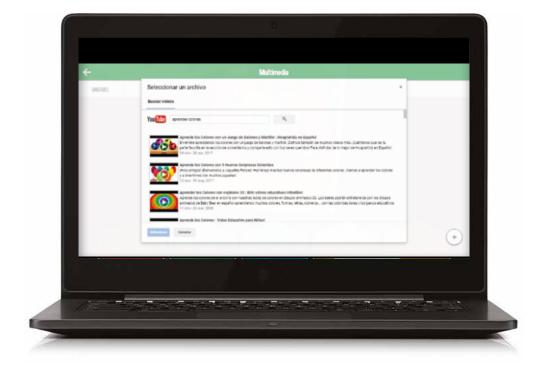
Los recursos multimedia del área están organizados por unidades.



Pinchando sobre cualquiera de ellos, se accede al recurso seleccionado.



Desde la sección "Vídeos de la clase" el docente puede seleccionar vídeos de YouTube y compartirlos con la clase.





MÓDULO: MAPAS MENTALES

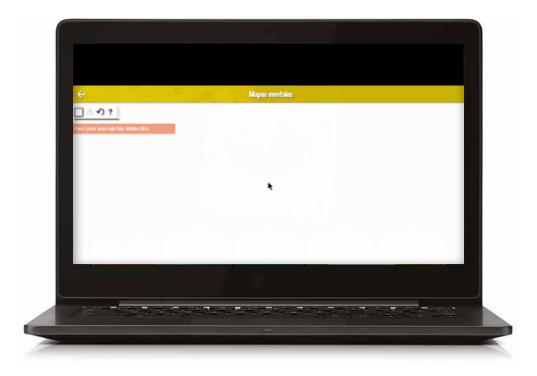




Al entrar en el módulo **Mapas mentales** aparecerá la pantalla de inicio. Pinchando en **Nuevo** saltará un cuadro de ayuda donde se explica cómo crear un mapa mental.



Se puede mover la barra de este menú superior colocando el ratón sobre los tres puntos que aparecen al final.



Al posicionarnos encima el cursor cambiará de forma y se mostrarán unas flechas. Pinchando y arrastrando colocaremos la barra en el lugar que menos nos moleste para crear nuestro mapa.

Las opciones que nos ofrece este menú son las siguientes:



1. Cambiar el color de fondo de la página.



2. Guardar el mapa.



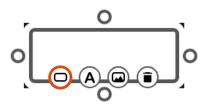
3. Volver al inicio y empezar de cero nuestro mapa.



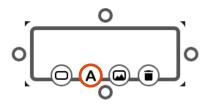
Haciendo doble click en la pantalla se creará la primera caja y pinchando dentro de ella nos aparecerán las opciones de edición. Para eliminar una caja hay que pinchar en la papelera.



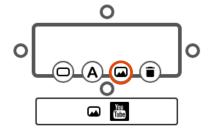
Las opciones de edición de las cajas nos permiten:



Cambiar el color de la caja que acabamos de crear.

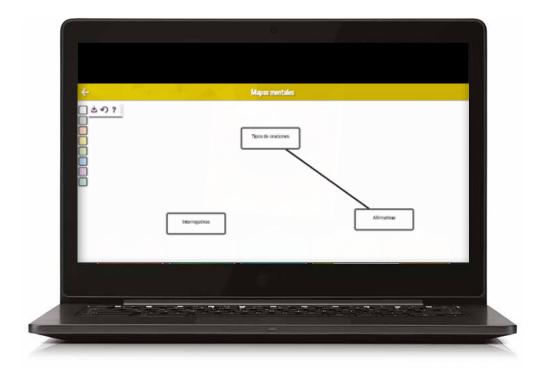


Elegir el tamaño del texto y su justificación.

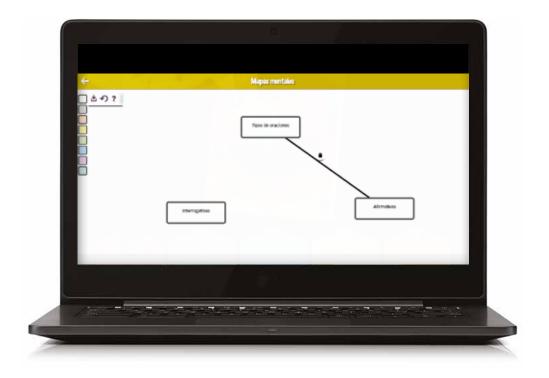


Insertar imágenes y vídeos en nuestro mapa.

Para conectar las cajas pinchamos en los círculos que aparecen al seleccionarlas y arrastramos hasta la que queramos conectar.



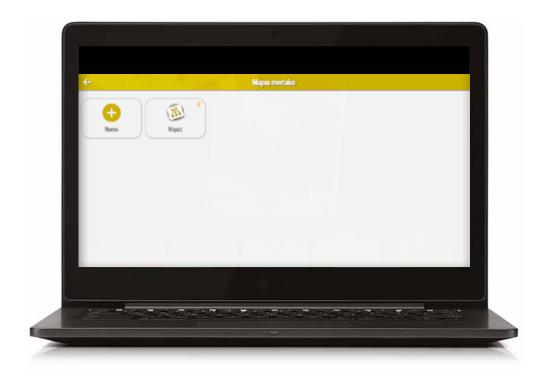
Si nos equivocamos al conectar dos cajas podemos eliminar la unión pinchando en la línea y nos aparecerá la papelera.



DIGITAL

Para guardar nuestro mapa pinchamos en $\begin{center} \begin{center} \begin{cen$

Una vez que hayamos guardado nuestro mapa, podremos recuperarlo volviendo a la pantalla de inicio.









Se recopilan las acciones que se han realizado sobre el libro y los comentarios enviados. La organización de las distintas acciones realizadas se recogen de la siguiente manera:

Desde este módulo del **Menú de El Legado**, se accede al espacio en el que se recopilan todas las acciones realizadas en el libro.



En la parte superior de la pantalla aparecen los distintos filtros que se pueden utilizar:

TODO Muestra la totalidad de las acciones realizadas en el libro.

NOTAS Notas

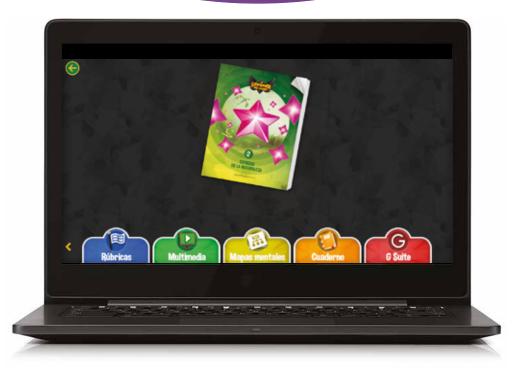
RESALTADO Subrayados

MARCADORES Favoritos

Las acciones pueden ser ordenadas por fecha, situándose la más reciente en la parte superior. También puede realizarse por unidad y epígrafe.

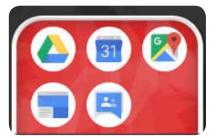






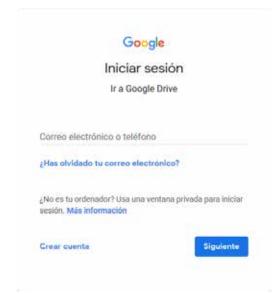
Desde este módulo se puede acceder a distintos servicios de G Suite.





Tienes que hacer login en tu cuenta de Google o tener una sesión abierta en el navegador. La primera vez que entres aparece un mensaje solicitando permiso para acceder a la cuenta de Drive.

Se abrirá un *pop-up*, por lo que es necesario habilitar los elementos emergentes (o pop-up) del navegador para que Google Drive puede iniciarse correctamente.





FORMAR GRUPOS DE TRABAJO

Si desea formar grupos de trabajo porque se imparte clase en aulas distintas o porque se pretenda crear grupos dentro de una misma clase y se quiere tener comunicación con los alumnos (tener acceso a sus calificaciones, compartir notas, enviar mensajes, etc.) la plataforma permite realizarlo. Esta acción se puede llevar a cabo en el momento del registro, o bien entrando en **Mis grupos** y escribiendo el nombre que se desee. Por ejemplo:



Si lo desea, se puede insertar una fotografía o imagen que identifique al grupo.

A continuación, se hace clic en **Crear**. El sistema genera un código que el docente entregará a los alumnos para que lo introduzcan en el cuadro que aparece en **Mis grupos** del libro digital versión del alumno.

+ CÓMO SE UNE UN ALUMNO A UN GRUPO DE TRABAJO

Para que un alumno pueda darse de alta en un grupo, puede hacerlo durante el registro o desde su cuenta, pinchando en **Mis grupos**. Es aquí donde el alumno debe poner el código de grupo proporcionado por el docente y hacer clic en **Activar**.



Con la versión digital de los alumnos no es posible crear grupo, tan solo unirse al que indique el docente.

El alumno puede formar parte de uno o varios grupos según lo haya determinado el docente.

El docente comprobará si sus alumnos se han adscrito al grupo desde una pantalla de este tipo:



Si un docente ha creado grupos de trabajo, cada vez que entre en su versión digital, le aparecerá una pantalla de selección, en la que se encuentra el listado de grupos creados. Al pinchar sobre uno de ellos, accede al libro asociado al grupo de alumnos, con los que podrá compartir información y acceder a las calificaciones de las actividades que realicen.

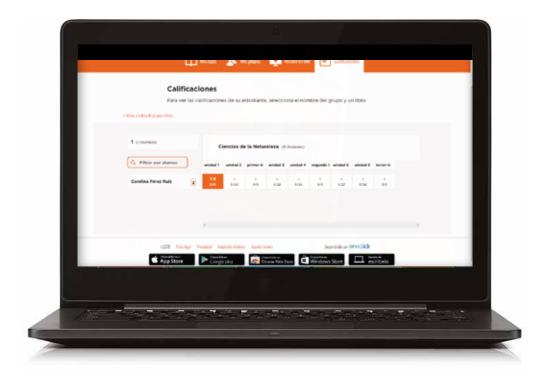




MÓDULO: CALIFICACIONES

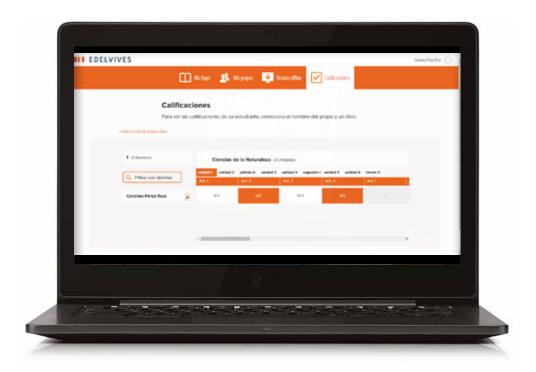
Desde este módulo el docente que haya creado un grupo con la plataforma podrá ver las calificaciones de sus alumnos.

Tras seleccionar el libro y la clase que se quiere ver, aparecerá una tabla en la que, en la primera columna, estará el listado de los alumnos que forman el grupo y, en la primera fila, las unidades y trimestrales que componen el libro.



En cada unidad y trimestral se indica la cantidad de actividades que tiene asociadas, así como las que han sido resueltas por el alumno. Por ejemplo: 2 de 21. La nota que se aprecia en cada caso está ponderada en función de los aciertos.

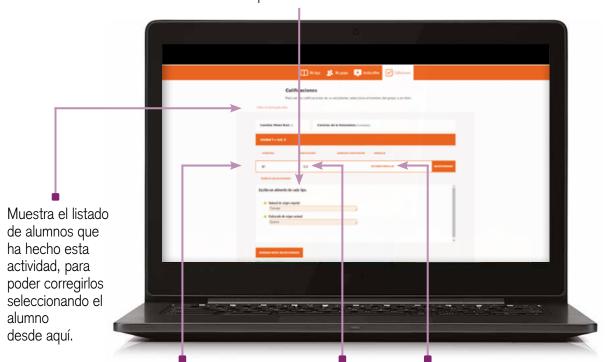
Si se pincha sobre cada unidad, se accede a una información más detallada que indica, de la serie de ejercicios propuestos, cuáles se han realizado, cuáles no y qué puntuación se ha obtenido en cada caso, siempre que la actividad sea de respuesta cerrada.



Para las actividades de respuesta abierta en la plantilla aparecerá S/C.

Al pinchar sobre ella, se abrirá una ventana desde la que el docente podrá revisar la actividad realizada por el alumno, acceder a la respuesta modelo y efectuar la calificación sobre la misma. También, si lo desea, podrá enviar al alumno un mensaje dándole un feedback de su trabajo.

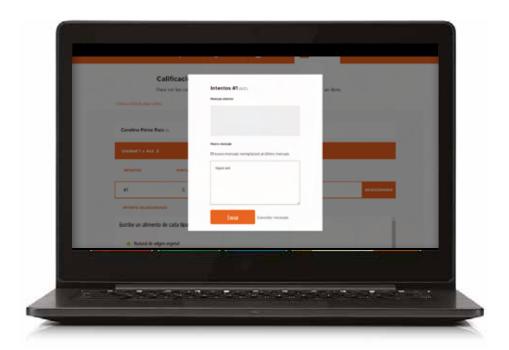
Respuesta del alumno.



Información sobre las veces que el alumno ha realizado la actividad. Si hay varios intentos, el profesor puede seleccionar el que considere válido y que irá a la nota media.

Permite calificar la actividad.

Permite enviar un mensaje al alumno si así lo desea. Tanto la calificación de la actividad como el mensaje (si el docente ha decidido enviarlo) le llegarán al alumno, que podrá verlos en su panel de **Calificaciones**.



Ejemplo: El docente ha calificado con un 5 la actividad y ha escrito un mensaje.

Recepción por parte del alumno: al acceder al módulo de **Calificaciones** de su libro podrá ver la calificación y el mensaje.

