

1.- Presentación

QuExt 1.0 es una aplicación cliente-servidor, distribuida bajo licencia GPL, que ha sido desarrollada para trabajar bajo entorno gnuLinEx en la Intranet de los Centros Educativos de la Junta de Extremadura.

El programa está constituido por tres módulos, **QuExt-Alumno**, **QuExt-Profesor** y **QuExt-Servidor**, que, en su conjunto, proporcionan las herramientas necesarias para **crear, desarrollar y evaluar**, de un modo rápido y sencillo, varios tipos de actividades sobre todas las materias de Educación Secundaria Obligatoria y de Bachillerato.

El funcionamiento del programa es, básicamente, el siguiente:

Los profesores elaboran preguntas que se almacenan en la base de datos de un ordenador central. Cuando un alumno inicia uno de los seis juegos que forman el programa - **Adivina, Test, Sopa, Verdadero, Trivial, Relaciona** - se selecciona un conjunto aleatorio de dichas preguntas pertenecientes al curso, asignatura, evaluación y nivel de dificultad elegidos de tal modo que se garantiza el que nunca haya dos actividades iguales. Al finalizar el juego los resultados obtenidos son guardados junto con los datos del jugador, lo que hace posible que, en cualquier momento, tanto el alumno como sus profesores, puedan consultarlos.

En la actualidad, el programa cuenta con más de 17.000 cuestiones de, prácticamente, todas las asignaturas y cursos de la ESO, cuestiones que han sido elaboradas por tres Grupos de Trabajo organizados por los CPRs de Villanueva-Don Benito y Plasencia y en los que han participado un total de sesenta y tres profesores pertenecientes al **IES “Donoso Cortés” (Don Benito)** y al **IESO “Zarza de Granadilla” (Zarza de Granadilla)**.

Sin embargo, la bondad de esta aplicación no radica únicamente en la cantidad y variedad de actividades que propone o en su cada vez más extensa base de datos, su verdadera potencia se halla en la posibilidad que brinda a cada profesor de confeccionar sus propias preguntas, acordes, por tanto, con los contenidos de la asignatura que imparte y adaptadas a las características de sus alumnos. Es esto lo que convierte a Quext en un programa no sólo entretenido y de fácil manejo sino en una aplicación de un alto valor pedagógico.

Los paquetes debin, el código fuente y el manual de ayuda del programa están disponibles para su descarga en la siguiente página:

<http://populus.homelinux.com/quext>

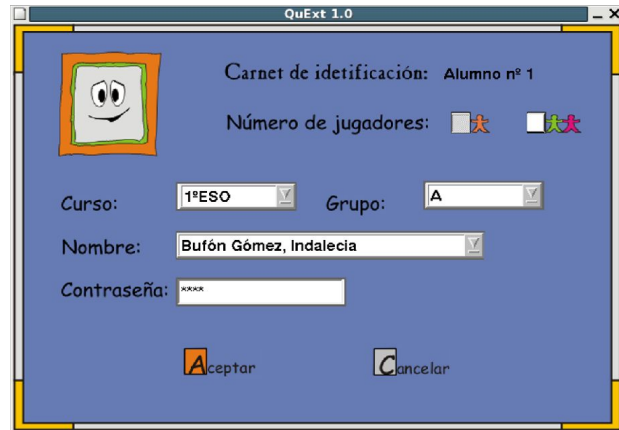
2.- QuExt Alumno

El programa de los alumnos consta de diez que pantallas que permiten la realización de seis tipos de actividades y la evaluación automática de las mismas

A.- Entrada

Puesto que los resultados de todas las actividades realizados por los alumnos serán almacenados para su posterior evaluación por parte del profesor correspondiente, resulta indispensable que cada alumno este identifique correctamente a la hora de entrar en el programa.

Por ello la primera pantalla que aparece tras la presentación es la siguiente:



En ella tras seleccionar el **número de jugadores, curso y grupo** de los mismos se despliegan todos los nombres de los alumnos matriculados en dicho grupo, cada jugador debe seleccionar el suyo e introducir una contraseña que le habrá sido comunicada a principio de curso y que él podrá modificar en cualquier momento

B.- Principal

Desde esta interfaz se puede acceder con un simple clic a los diez módulos de que consta la aplicación:



Actividades:

- Adivina: Clásico juego del ahorcado.
- Relaciona: Asocia cada termino con su definición.
- Sopa: Encuentra las diez palabras definidas en un mar de letras.
- Tests: Cuestiones de respuestas múltiples organizadas por cursos, asignaturas, evaluaciones y nivel de dificultad.
- Trivial: juego interactivo con preguntas de seis materias diferentes.
- Verdadero: Clasifica las definiciones en función de su veracidad

Zona personal:

Permite a los alumnos modificar sus datos personales y realizar un seguimiento continuo de los resultados obtenidos en las distintas actividades.

Clasificación:

Las diez mejores puntuaciones del trivial en cada curso, asignatura y evaluación.

Ayuda:

Manual de instrucciones básicas para el programa .

Acerca de...:

Los sufridos autores del programa y los componentes del claustro del I.E.S. “Donoso Cortés” que han participado en la elaboración de las preguntas específicas de este centro

C.- Opciones

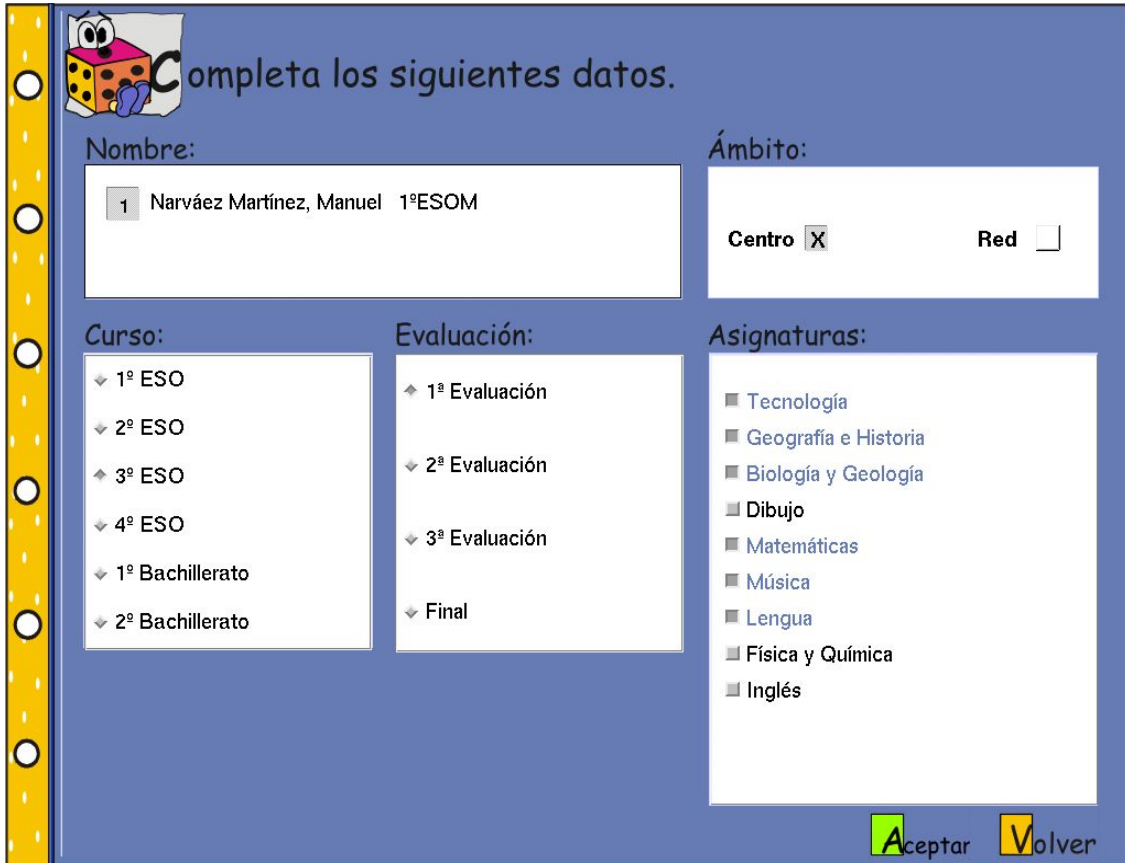
Tras seleccionar una de las actividades, se muestra la pantalla opciones en la que podremos escoger los participantes, el curso, evaluación y asignatura o asignaturas para nuestro ejercicio

Para jugar a Adivina, Relaciona, Sopa, Tests y Verdadero debemos marcar una única asignatura. Para el juego de Trivial es necesario elegir seis.

El número y tipo de materias depende del tipo de actividad, curso y evaluación elegidas a medida que los profesores van introduciendo nuevos datos, las nuevas asignaturas van apareciendo en su grupo correspondiente.

En las actividades Adivina, Trivial pueden participar uno o dos jugadores, en el resto sólo uno.

La opción centro-red permitirá, en un futuro, decidir entre realizar la actividad sobre las cuestiones introducidas por los profesores de nuestro centro o sobre las introducidas por profesores de todos los centros que estén conectados al mismo servidor de la base de datos



Completa los siguientes datos.

Nombre:
 1 Narváez Martínez, Manuel 1ºESOM

Ámbito:
 Centro Red

Curso:
 ▾ 1º ESO
 ▾ 2º ESO
 ▾ 3º ESO
 ▾ 4º ESO
 ▾ 1º Bachillerato
 ▾ 2º Bachillerato

Evaluación:
 ▾ 1ª Evaluación
 ▾ 2ª Evaluación
 ▾ 3ª Evaluación
 ▾ Final

Asignaturas:
 Tecnología
 Geografía e Historia
 Biología y Geología
 Dibujo
 Matemáticas
 Música
 Lengua
 Física y Química
 Inglés

Aceptar **V**olver

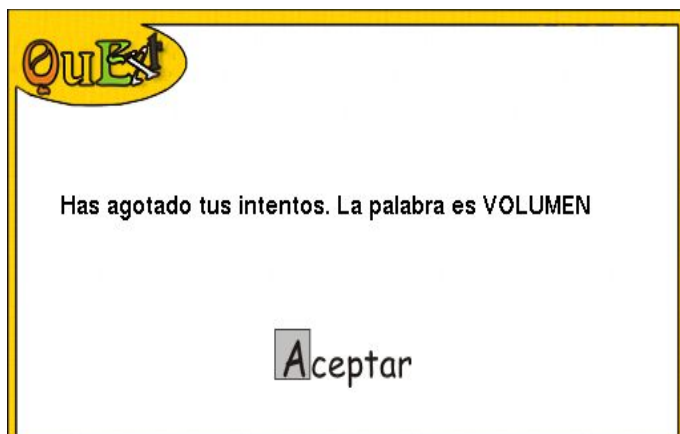
D.- Adivina

Se trata de una adaptación del juego del ahorcado en la que el alumno va pulsando letras hasta descubrir la palabra que se oculta tras la breve enunciación. Por cada error aparece una nueva porción de la mascota situada en la parte inferior.



Al cometer ocho errores se le muestra un mensaje con la solución correcta y se le resta una de las tres vidas que de las dispone para el juego. Las palabras son elegidas al azar entre las introducidas por los profesores de la asignatura correspondiente.

Los resultados de esta prueba son almacenados en la base de datos para su posterior inspección por el profesor o el propio alumno.



E.- Relaciona

El objetivo de este juego es asociar diez palabras con sus correspondientes definiciones.

	TIMBRE	velocidad con la que ha de interpretarse una composición
	TEMPO	es la calidad del sonido
SEMITONO		gama expresiva o gradual que se da en la intensidad del sonido
SILENCIO		lo producen la vibración de los cuerpos
	MELODÍA	es la menor distancia acústica que hay entre dos notas correlativas. Es lo mismo que medio tono
	SONIDO	signos que representan el sonido
ESCALA		sonidos ordenados de forma correlativa
	TONO	tiene duración pero no sonido
NOTAS		es la mayor distancia acústica entre dos notas correlativas
MATICES		sucesión de sonidos ordenados con un criterio estético

Alumno: Narváez Martínez. Manuel Volver

Para lo cual el jugador debe de pinchar, arrastrar y soltar cada termino sobre el enunciado que considere correcto.

Al terminar el juego, el programa le indica el número de aciertos, Planteando la posibilidad de volver a repetir el ejercicio para corregir los errores cometidos.

QuExt

Tienes 0 definiciones correctas ¿Deseas abandonar este ejercicio?

Sí No

F.- Sopa

En este ejercicio debemos localizar los diez términos definidos en el cuadro situado en la parte izquierda de la pantalla y que se hallan distribuidos en la sopa de letras. Contando para ello con un tiempo de diez minutos.

Para seleccionar una palabra se debe de hacer clic sobre la primera y última letra de la misma.

07:26

Pulsa la primera y última letra de las palabras definidas

J	E	T	R	J	A	H	Y	N	V	M	H	C	B	E	E	Z	U	X	T
K	Q	Q	D	X	Q	D	P	N	J	V	I	V	B	L	I	U	G	T	B
U	O	A	Q	G	O	G	M	V	I	O	H	X	I	E	C	E	N	C	W
U	O	B	D	O	Q	D	I	G	V	I	N	Y	M	M	D	U	S	O	M
W	D	F	S	F	C	K	P	D	T	Q	K	X	J	E	B	F	W	N	Y
J	H	R	Q	I	A	Y	L	S	R	Z	L	B	M	N	O	C	E	D	L
C	T	F	T	Q	H	M	U	I	V	P	M	R	W	T	G	Q	D	E	U
A	X	I	N	D	S	V	F	F	M	H	D	X	O	O	D	X	F	N	G
Q	O	O	Ú	L	U	H	Y	J	K	W	A	D	G	H	M	C	E	S	D
X	X	H	C	Y	T	D	B	B	J	W	Z	O	A	M	O	C	A	A	B
G	Y	U	L	R	T	U	F	V	H	R	N	S	B	K	L	C	N	C	P
O	H	F	E	J	E	T	F	J	G	A	E	N	P	B	Q	X	I	C	
H	R	V	O	P	K	J	P	P	O	F	L	P	U	J	F	F	O	Ó	C
N	M	V	C	O	J	D	X	D	N	Y	A	K	X	Y	P	E	H	N	O
M	H	N	V	F	E	Q	X	W	Y	W	B	Y	U	M	D	I	I	A	J
P	R	T	X	E	T	X	D	U	T	I	N	G	A	M	W	S	V	D	Q
G	U	F	L	P	Q	Z	H	E	T	E	R	O	G	É	N	E	A	Y	C
Y	X	D	S	O	I	N	U	L	I	N	E	L	P	R	J	I	D	I	V
M	H	E	T	E	R	O	G	É	N	E	A	S	K	V	B	R	E	F	C
C	B	U	O	S	D	V	G	S	F	P	U	H	L	R	T	O	L	V	Q

- 1.- Cambio de estado de gas a líquido.
- 2.- Instrumento que se utiliza para medir la masa.
- 3.- Sustancia formada por átomos de la misma clase.
- 4.- Fuerza con que laTierra atrae a los cuerpos.
- 5.- Parte del cometa formado por rocas y "hielos de agua, dióxido de carbono y otras sustancias.
- 6.- Fase en la que se aprecia toda la Luna iluminada por el Sol.
- 7.- Cualquier propiedad de la materia que puede ser medida.
- 8.- ¿Qué tipo de mezcla es el granito?
- 9.- Mezclas en las que podemos distinguir los componentes que la forman.
- 10.- Cabeza luminosa del cometa

Alumno: Narváez Martínez, Manuel Aciertos: 3 **Volver**

Cuando un término es correctamente seleccionado su definición cambia de color, lo que posibilita que el alumno se refuerce la relación entre ambas

Los términos son extraídos al azar de la base de datos de cada asignatura pudiéndose distribuir de izquierda a derecha, de derecha a izquierda, de abajo-arriba y de arriba-abajo. Variando tanto los palabras como su colocación en el cuadro en cada partida.

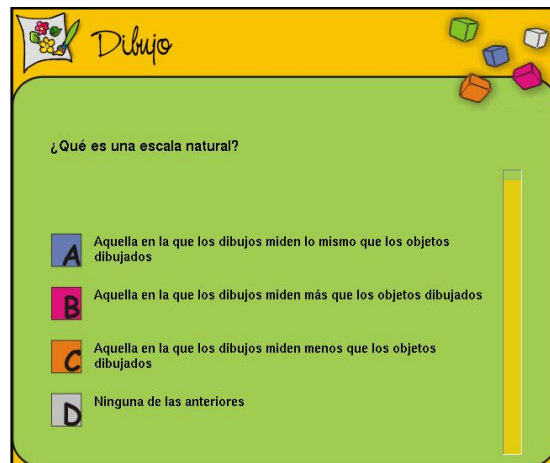
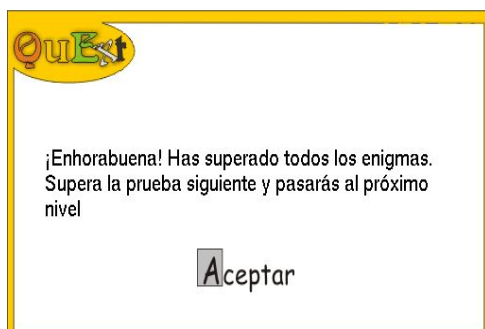
G.- Trivial

Este juego consiste básicamente en un circuito que uno o dos jugadores van recorriendo contestando cuestiones sobre las seis materias elegidas con el fin de superar las pruebas marcadas por los hexágonos. Para ello se disponen de cinco vidas.



Para responder a cada cuestión el alumno dispondrá de un tiempo variable, indicado por la barra vertical, que habrá sido previamente determinado por el profesor que la confeccionó según la complejidad de la misma.

La puntuación obtenida por cada responder correctamente una cuestión



planteada dependerá tanto del nivel del juego en que nos hallemos como del tiempo que hayamos utilizado en contestarla

Una vez superadas las seis pruebas, el alumno se enfrentará con un examen en el que deberá solucionar al menos cuatro de las seis cuestiones que se le plantean para lograr pasar en el nivel superior. El contenido de estas preguntas versará sobre las asignaturas elegidas, una por cada materia

El juego finaliza cuando el alumno supera los tres niveles (aprendiz, experto, maestro) o se le acaban las cinco vidas de que dispone para completar la partida.

Todos los datos (puntos, asignaturas, preguntas de cada asignatura, aciertos, fecha y hora) quedan automáticamente almacenados en la base de datos para su posterior evaluación.



H.- Tests:

En esta ventana el alumno podrá realizar tests de repuesta múltiple (cuatro opciones y una correcta) sobre el curso, asignatura y evaluación que seleccione.

Además el alumno deberá elegir el nivel de dificultad, número de preguntas y tiempo para contestarlas

Nivel	<input type="text" value="Bajo"/>
Tiempo	<input type="text" value="20 min"/>
Preguntas	<input type="text" value="20"/>

Tras cada respuesta, el programa informará al alumno sobre la validez de la misma.

Al tratarse de un test, la nota obtenida y guardada junto con sus datos personales será igual a $\frac{\text{Aciertos}-\text{Fallos}}{4}$ / numero de preguntas

I.- Verdadero

En esta actividad el jugador debe clasificar los enunciados que van apareciendo en verdaderos o falsos, Para ello tiene que arrastras cada frase y soltarla sobre una de las dos líneas curvar que aparecen en cada cuadrado.

09:11

Las glándulas sudoríparas se encuentran en el interior de la piel

Verdadero

1. Las glándulas salivales, el hígado y el páncreas son glándulas anejas del aparato digestivo
2. Los linfocitos, los monocitos y los granulocitos son glóbulos blancos
3. El tejido muscular está compuesto por fibras musculares contráctiles
4. Un aminoácido esencial es aquel que no podemos fabricar, debiendo ingerirlo en la dieta
5. La circulación sanguínea general termina en la aurícula derecha
6. En el estómago se produce el jugo gástrico, encargado de digerir los alimentos
7. La epiglotis es una especie de tapadera que cierra el estómago
- 8.

Falso

1. Los anticuerpos los fabrican los glóbulos rojos
2. Las células procariotas no tienen ADN
3. Las válvulas auriculoventriculares comunican las aurículas entre sí
4. Las mitocondrias son orgánulos exclusivos de las células animales
5. La pared del corazón está formada por un tejido muscular contráctil llamado pericardio
- 6.

Alumno: Martínez Prat, Ana

Si el jugador cambia de opinión puede arrastrar las frases de una zona a otra.

Cuando los veinte enunciados han sido situados le informa del número de frases que ha acertado y de la puntuación que ha obtenido en esta prueba

Has acertado 11 frases. Tu nota es 6,90

Aceptar

J.- Zona Personal

Desde esta área el alumno puede modificar su contraseña, lo cual resulta esencial para garantizar que él es el autor de sus ejercicios que figuran con su nombre. Para ello debe de introducir su contraseña actual y escribir dos veces la nueva contraseña



También en esta zona puede consultar, en tiempo real, los resultados que ha ido obteniendo en las diferentes actividades que ha realizado, para lo cual debe seleccionar el tipo de actividad, elegir la evaluación y asignatura y hacer clic sobre el botón mostrar.

En tiempo que llevamos usando este programa con diversos grupos hemos podido constatar como esta pequeña utilidad, aparentemente anecdótica, se ha convirtiendo en un elemento esencial de la aplicación. Al mostrarnos como alumnos poco motivados hacia cualquier tipo de actividad repetían una y otra vez las diferentes pruebas para lograr que sus puntuaciones fueran mejorando

K.- Clasificación: Maestra los diez primeros clasificados del trivial



Curso:

- 1ºESO
- 2ºESO
- 3ºESO
- 4ºESO
- 1ºBAC
- 2ºBAC

Evaluación:

- Primera
- Segunda
- Tercera
- General

Los 10 mejores clasificados son:

Nerváez Martínez, Manuel	56
Nerváez Martínez, Manuel	52
Nerváez Martínez, Manuel	19
Administrador	19
zamora, moreno	19
Administrador	19
Administrador	18
Administrador	18
Nerváez Martínez, Manuel	18
zamora, moreno	17



L.- Ayuda: unas sencillas instrucciones de juego

 <h3 style="margin: 0;">Trivial</h3> <p>Haz clic sobre los iconos intermitentes para responder a las distintas cuestiones. Si contestas correctamente las seis preguntas clave (situadas en los hexágonos) te podrás enfrentar a un examen que te permitirá acceder al siguiente nivel.</p>	 <h3 style="margin: 0;">Relaciona</h3> <p>Arrastra cada una de las diez palabras de la izquierda hasta su definición correcta. Una vez colocados todos los términos tienes la opción de modificar los que creas erróneos.</p>	 <h3 style="margin: 0;">Adivina</h3> <p>Pulsa en las distintas letras hasta completar la palabra definida en la parte inferior. Puedes cometer hasta ocho errores por palabra y tienes tres dudas por partida para obtener el mayor número de puntos.</p>
 <h3 style="margin: 0;">Sopa</h3> <p>Debes pulsar la primera y última letra de las diferentes palabras que aparecen ocultas entre las letras siguiendo las definiciones que aparecen en el texto. Dispones de veinte minutos para descubrirlas.</p>	 <h3 style="margin: 0;">Verdadero</h3> <p>Coloca la frase del enunciado en la página adecuada. Cuando hayas acabado podrás corregir aquellas que consideres oportunas. La puntuación obtenida será:</p> $\frac{\text{número de aciertos}}{\text{número de preguntas}} \times 10$	 <h3 style="margin: 0;">Test</h3> <p>Contesta a la pregunta que se te formula eligiendo una de las cuatro opciones posibles. Cada error te restará un tercio del valor de la pregunta, así que si tienes dudas pasa a la pregunta siguiente.</p>



M.- Acerca de...

Contiene información sobre los autores del programa, así como de los 40 componentes de un grupo de trabajo organizado por el Centro de Profesores de Villanueva-Don Benito que participaron en el curso 2003– 2004 en la elaboración de los contenidos para el I.E.S. “Donoso Cortés.”

Acerca de... QuExt es una aplicación cliente servidor para uso exclusivo en las aulas de la Junta de Extremadura.

En la realización de los contenidos de Secundaria han participado los siguientes profesores del I.E.S. Donoso Cortés:

BIOLOGÍA Y GEOLOGÍA: Bibiana Cuadrado (1'ESO), Pilar Vaquero (2'ESO), Juan Vicente Alfonso (3'ESO) y M.Luis Pérez (4'ESO).

EDUCACIÓN FÍSICA: Monserrat Gil (1'ESO) y Rafael Gallego (2'ESO).

EDUCACIÓN PLÁSTICA Y VISUAL: Miguel Angel Mories (3'ESO).

ÉTICA: Esther Campos (4'ESO), M'Pilar Villamar (4'ESO) y M'Concepción Jiménez (4'ESO).

FÍSICA Y QUÍMICA: Julio Egea (3'ESO).

FRANCÉS: Rosabel Marín (1'ESO) y M' Jesús Sastre (2'ESO).

HISTORIA Y CIENCIAS SOCIALES: Antonia Maya (1'ESO), Carlos Otones (2'ESO) y Francisco Olmo (4'ESO).

INGLÉS: Rafael Contreras (1'ESO), M' José Olivera (2'ESO), M' Isabel Santos (3'ESO), Carlos Rol (4'ESO), Visitación Berrocal (2'BACH.) y M' Luisa Fernández (2'BACH.).

LENGUA Y LITERATURA: Julia Labrador (2'ESO) y M' José Pascua (3'ESO).

MATEMÁTICAS: Concepción Sánchez (1'ESO), Jose Luis Leal (2'ESO), Andrés Parejo (3'ESO), Guadalupe Fuentes (3'ESO), A.Vicente Cañada (3'ESO), M' Teresa Díaz (4'ESO), M' del Carmen Hernández (4'ESO) y Emilia Rodríguez (2'BACH.).

MÚSICA: M' Teresa González (1'ESO, 3'ESO,4'ESO) y José Francisco Burgos (2'ESO).

TECNOLOGÍA: Alberto Díaz (2'ESO) y Juan M. Seguí (3'ESO).

Coordinación y Programación: Manuel Narváez Martínez
Diseño gráfico: Ana María Zamora Moreno.

Volver

3.- QuExt profesor

Los primeros ensayos con las betas de quext depararon unos resultados que, no por obvios, dejaron de ser significativos y que, a la larga, acabarían por condicionar la estructura y funcionamiento del programa:

- 1.- La implicación de los alumnos en los ejercicios que la aplicación les proponía aumentaba de modo considerable cuando los contenidos de los mismos estaban estrechamente relacionados tanto en el fondo y como en la forma con el resto de actividades que sus profesores les planteaban, mismos conceptos expresados del mismo modo.
- 2.- El interés por realizar una actividad correctamente era mucho mayor cuando el alumno recibía retroalimentación por parte del programa y, sobre todo, cuando el resultado de la misma se almacenaba asociado a sus datos personales, de modo que tanto él como el profesor pudieran consultarlo.

3.-Cada alumno tiene capacidades diferentes y, por consiguiente, actividades homogéneas acaban por aburrir a unos y desmotivar a otros

No bastaba, por tanto, con confeccionar un programa dotado de una enorme base de datos que se limitara a generar diversos tipos de actividades sobre cada una materia de manera aleatoria, sino que era preciso acompañarlo de un conjunto de instrumentos que, por un lado, permitieran que cualquier profesor, independientemente de sus conocimientos informáticos, pudiera realizar, modificar y secuenciar fácilmente diferentes tipos de cuestiones con diversos niveles de dificultad y que por otra parte proporcionara un mecanismo de evaluación y auto-evaluación inmediato e intuitivo

Por esto creamos un nuevo programa llamado QuExt Profeso que consta de los siguientes elementos:

A.- Principal

Además de los módulos del alumno en la zona central de esta pantalla aparecen con cuatro botones que dan acceso a otras tantas pantallas:



- Alumnos: Alta y baja de alumnos. Modificación de contraseñas.
- Preguntas: Realización y modificación de las cuestiones para Trivial, Sopa, Tests, Adivina.
- Evaluación: Control de resultados.
- Contraseña: Cambio del password del profesor

B.- Entrada

Para conseguir que QuExt 1.0 funcionen adecuadamente es necesario que cada miembro de la comunidad educativa sea responsable de los actos que realice. Cada profesor sólo podrá introducir o modificar las cuestiones pertenecientes a las áreas que imparte.

Cada profesor sólo podrá evaluar y corregir las actividades de los alumnos de los grupos.



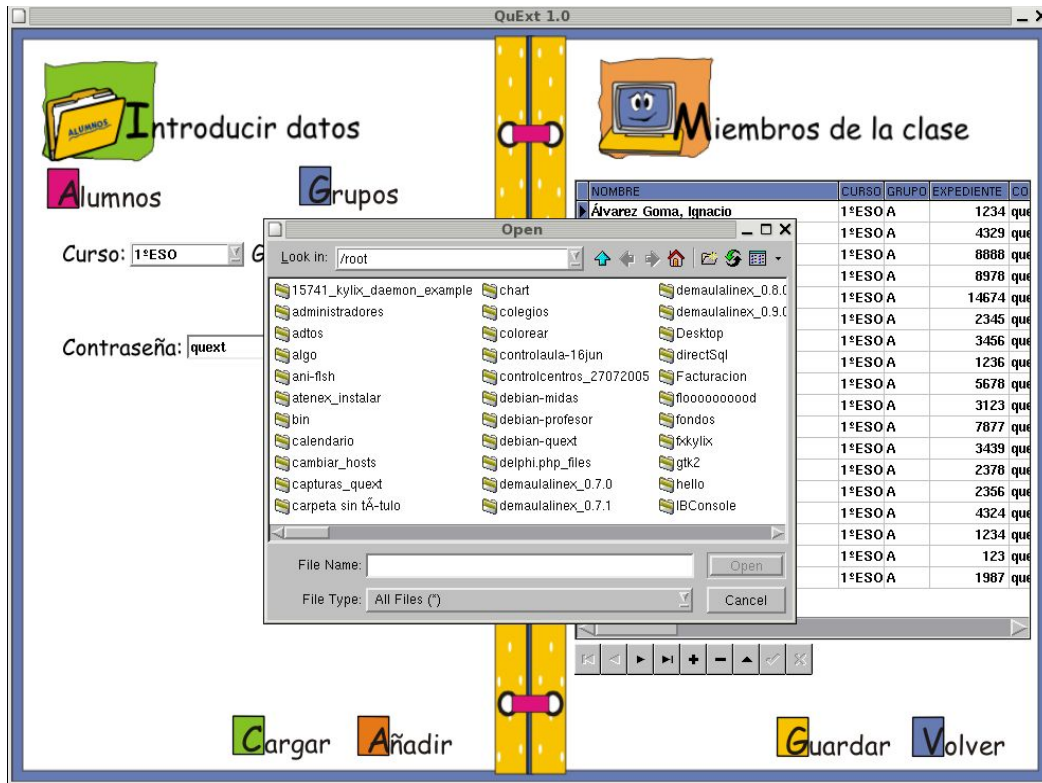
Para ello, al comienzo de curso el administrador de QuExt al introducir los datos de los docentes indica, junto al nombre de los mismos, su contraseña de acceso, y los grupos y asignaturas que imparte ese curso académico. Al entrar en el programa e introducir el nombre y password correcto se le permite únicamente el acceso a las áreas para la que está autorizado.

C.- Alumnos

Desde esta pantalla cada profesor puede introducir o revisar los datos de sus alumnos: curso, grupo, apellidos, nombre, contraseña

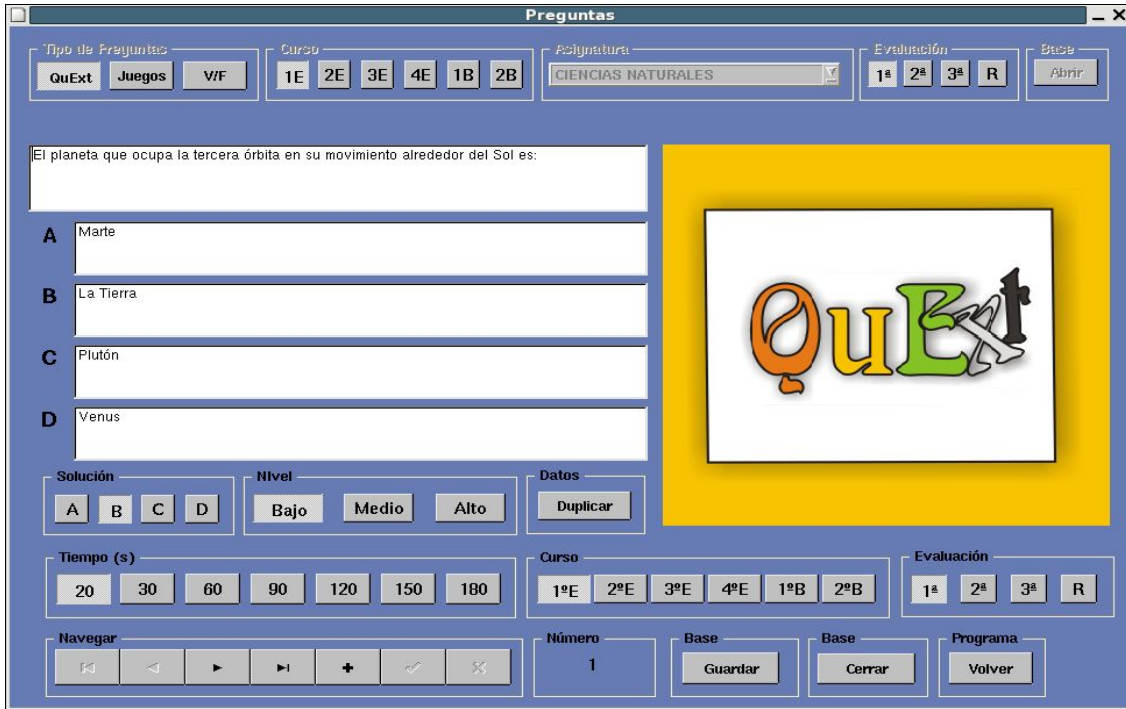
NOMBRE	CURSO	GRUPO	EXPEDIEN
Álvarez Goma, Ignacio	1ºESO	A	12
Bufón Gómez, Indalecia	1ºESO	A	43
Cámara Abierta, Pilar	1ºESO	A	88
Contreras González, Marta	1ºESO	A	89
García Cano, Javier	1ºESO	A	146
Gómez Lunz, Roberto	1ºESO	A	23
Martés Cepillo, Francisco	1ºESO	A	34
Martínez Prat, Ana	1ºESO	A	12
Millán Pérez, Alberto	1ºESO	A	56
Ortega Ruso, Pilar	1ºESO	A	31
Pampero Solano, Juan	1ºESO	A	78
Paz Amoroso, Justiciano	1ºESO	A	34
Pelusa Campero, Isabel	1ºESO	A	23
Pérez López, Jacinto	1ºESO	A	23
Ríos Rosco, Romualdo	1ºESO	A	43
Román Rita, Victoria	1ºESO	A	12
Torres López, Jaime	1ºESO	A	1
Zaplana Valle, Luis	1ºESO	A	19

Para simplificar el proceso de inscripción el programa viene dotado de una interfaz que permite cargar directamente grupos completos de alumnos a partir de los archivos de texto generados desde el IES200

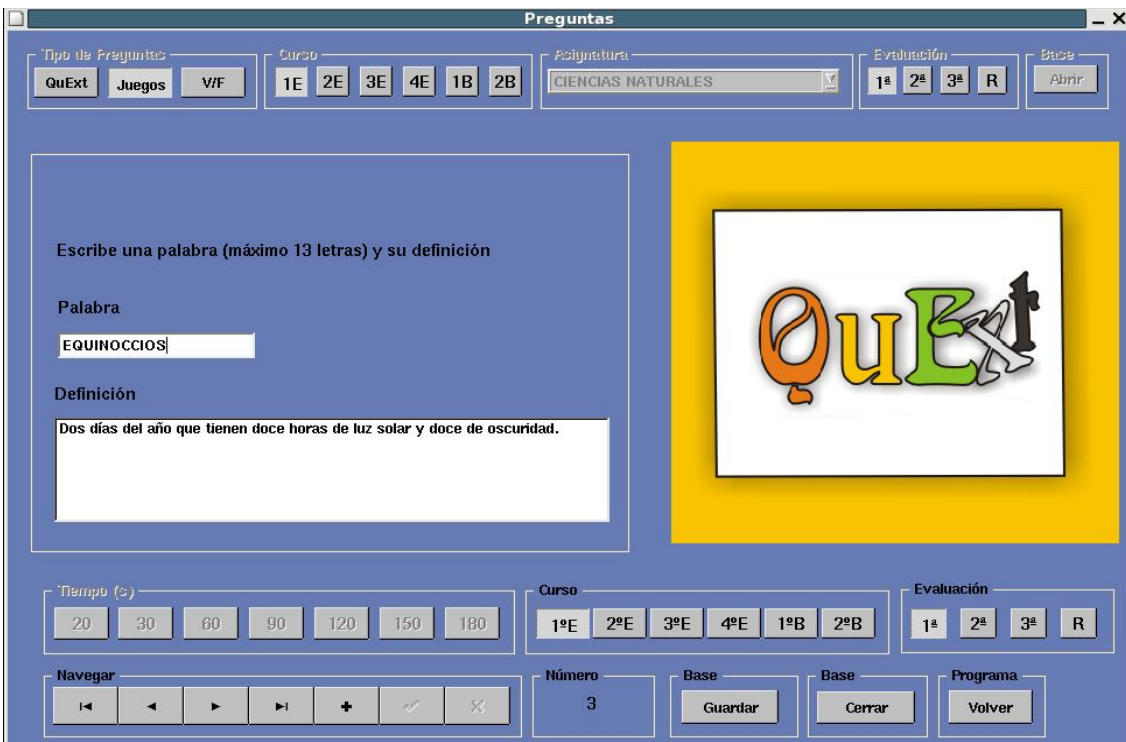


D.- Preguntas:

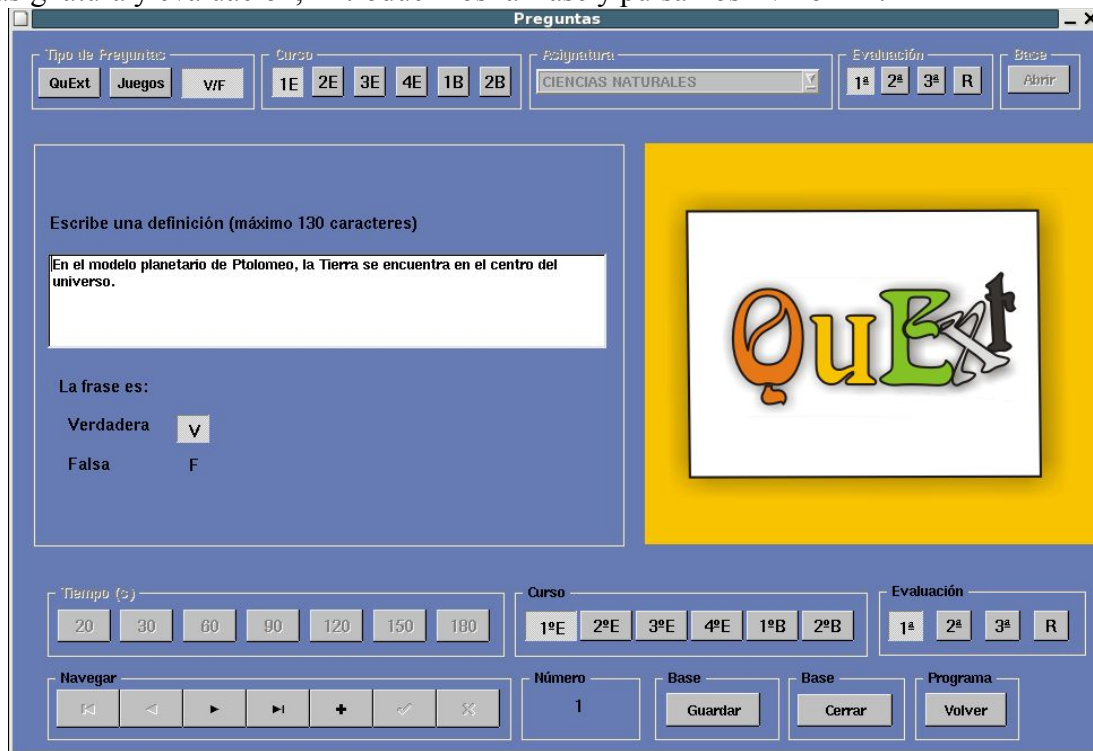
Para confeccionar cuestiones para Trivial o Tests sólo tenemos que seleccionar QuExt, indicar el curso, asignatura, y evaluación, rellenar los cuadros de texto y marcar la solución correcta, el grado de dificultad de la pregunta, el tiempo que concedemos a los alumnos para su realización y pulsar añadir



Si queremos introducir preguntas para las actividades Adivina, Sopa o Relaciona elegimos Juegos, indicamos curso y asignatura y evaluación y nos dedicamos a introducir palabras con su definición.

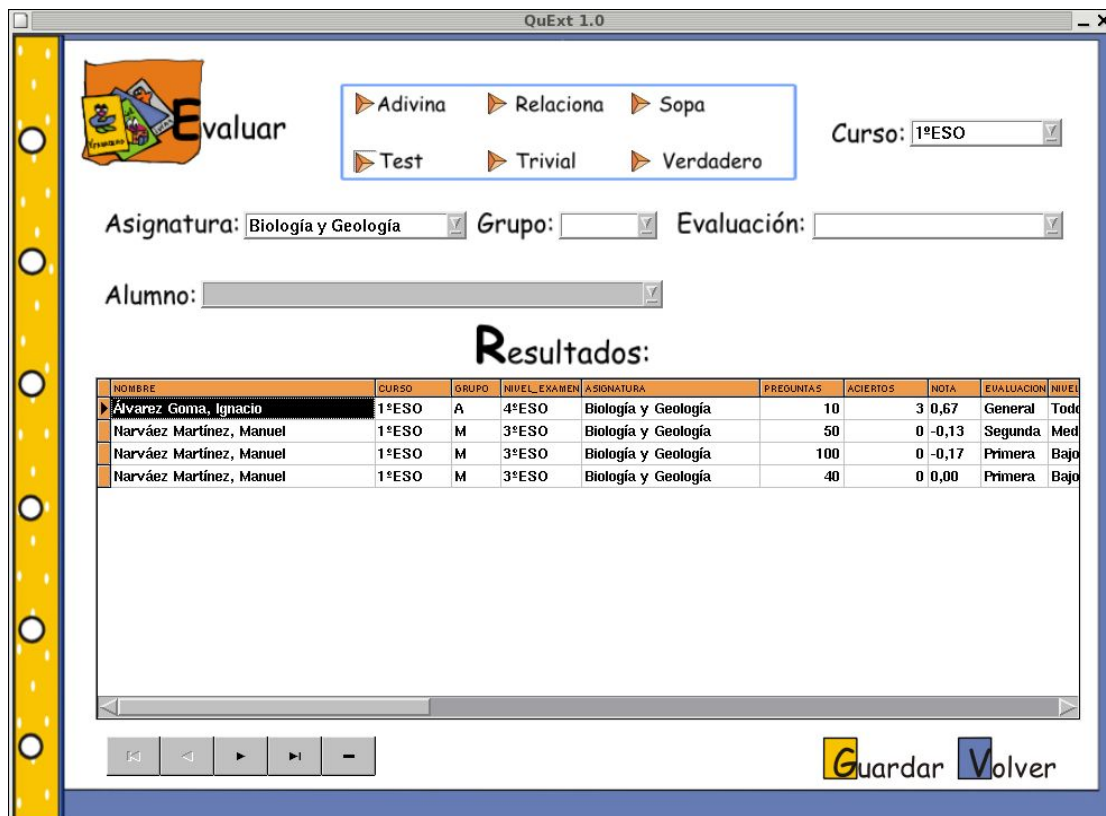


Para realizar cuestiones para Verdadero, elegimos Verdadero marcamos el curso, asignatura y evaluación, introducimos la frase y pulsamos “V” o “F”.



E.- Evaluación

Desde esta zona, cada docente puede examinar de manera simple y rápida los resultados obtenidos por sus alumnos en todos los ejercicios que han llevado a cabo. Las consultas pueden realizarse por curso, grupo, evaluación o individuo concreto



F.- Modificar contraseña

Dada la importancia de la información a la que tiene acceso cada profesor tiene una contraseña de acceso que podrá modificar desde esta área



The image shows a window titled "QuExt 1.0" with a blue background. In the top left corner, there is a yellow key icon. The title "Modificar Contraseña" is centered at the top. Below the title, there is a dropdown menu labeled "Profesor:" with the text "Narváez Martínez, Manuel" and a small downward arrow. Underneath, there are three text input fields: "Actual:" with six asterisks, "Nueva:" with six asterisks, and "Confirmar:" with six asterisks. At the bottom, there are two buttons: "Aceptar" with a blue square icon and "Cancelar" with a red square icon.