

# CÓMO HACER LAS TAREAS ASIGNADAS EN PERUSALL

JORGE CARAVANTES Y PEDRO RAMOS

## 1. REGISTRARSE

Entrar en Perusall. En el menú de la parte superior, hacer click en “Log in”.



FIGURA 1. Menú de la parte superior en Perusall.com.

Se desplegará el menú de inicio de sesión. Ahí, debemos hacer click en “Regístrate”.

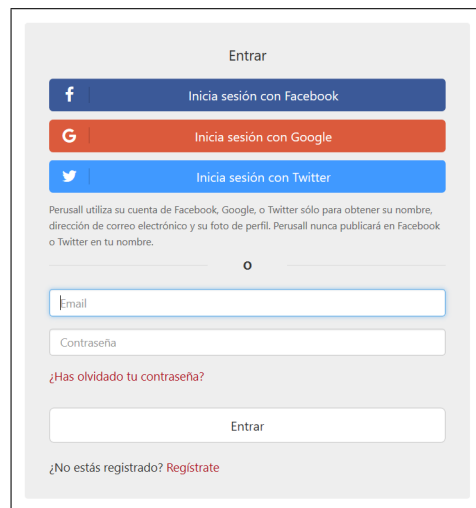
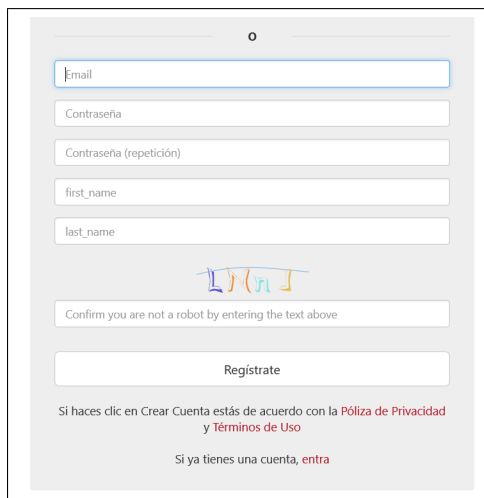


FIGURA 2. Menú de inicio de sesión.

El menú de inicio de sesión debería cambiar al menú de registro.



The image shows a registration form with the following elements:

- Input field for "Email".
- Input field for "Contraseña".
- Input field for "Contraseña (repetición)".
- Input field for "first\_name".
- Input field for "last\_name".
- A CAPTCHA image showing the characters "LNnJ".
- Text: "Confirm you are not a robot by entering the text above".
- A "Regístrate" button.
- Text: "Si haces clic en Crear Cuenta estás de acuerdo con la [Póliza de Privacidad](#) y [Términos de Uso](#)".
- Text: "Si ya tienes una cuenta, [entra](#)".

FIGURA 3. Menú de registro.

Aquí, debemos introducir:

1. Una dirección de correo electrónico válida.
2. Una contraseña de nuestra elección.
3. La misma contraseña que se ha introducido arriba.
4. Nombre.
5. Apellido.
6. Los caracteres del dibujo. En la imagen serían(sin comillas) "LNnJ"

Después, debemos hacer click en "Regístrate". Se puede utilizar la cuenta de Facebook, Google o Twitter para entrar directamente sin hacer el registro.

## 2. INICIAR SESIÓN

En el menú de inicio de sesión (Figura 1), debemos introducir la dirección de correo electrónico y la contraseña que se proporcionaron al registrarse. Después, hay que hacer click en "Entrar" y se accederá a la pantalla de selección de curso.

### 3. INSCRIBIRSE EN UN CURSO

En caso de que la página no nos lleve directamente a la opción, hay que seleccionar la opción “Inscribirse en un curso”, que es posible que, al ser la primera vez, venga en el mismo recuadro que “Crear un curso”.

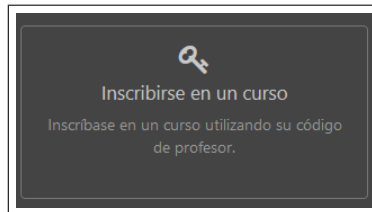


FIGURA 4. Botón de inscribirse en un curso.

En el cuadro de diálogo, habrá que introducir el código proporcionado en el aula virtual de la asignatura. Después, hay que hacer click en “Guardar cambios”.

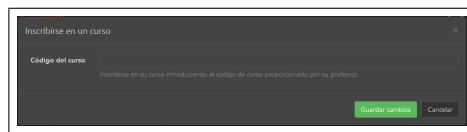


FIGURA 5. Espacio para introducir el código del curso.

Esta acción debería llevarnos hasta la pantalla de bienvenida del curso

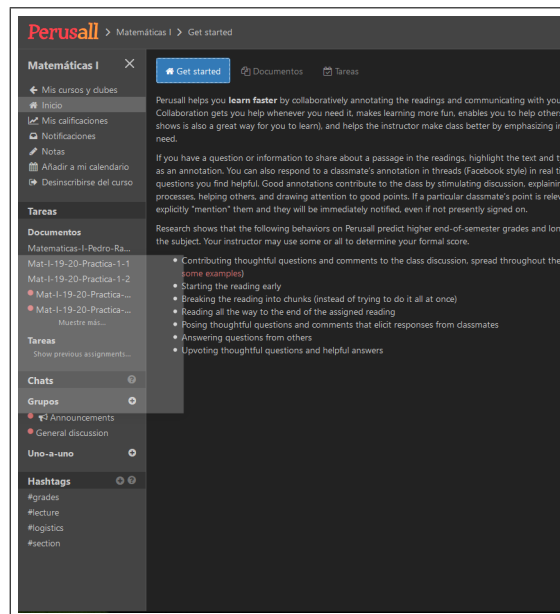


FIGURA 6. Pantalla de bienvenida del curso.

## 4. ACCEDER A UNA TAREA Y REALIZARLA

En la pantalla de bienvenida a un curso (Figura 3), hay que hacer click en “Tareas” (a la derecha del cuadro azul “Get started”).

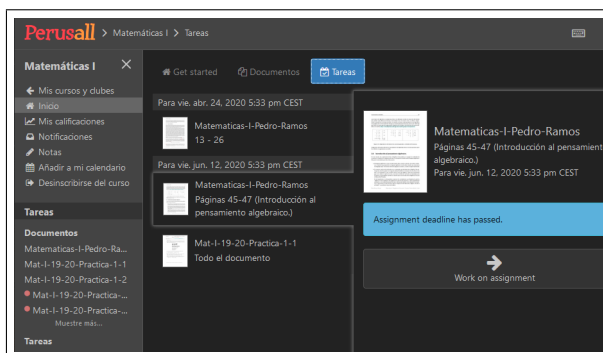


FIGURA 7. Pantalla de tareas del curso.

En la pantalla de tareas, debemos hacer click en la tarea en cuestión y, luego, en el recuadro “Work on assignment”.

La tarea consistirá en leer un texto y comentarlo con los compañeros a través de la herramienta.

con 3 objetos y a ir desarrollando estrategias para lo que será el siguiente paso, *sumar sin contar*. Una técnica que está bastante extendida en nuestras aulas, y que no da buenos resultados, es decirle al niño algo como “pon el 6 en tu cabeza, y ahora cuenta ...”. Con esta idea, el 6 es un ente abstracto, y es más difícil de identificar con la cantidad 6. Por supuesto, habrá alumnos que aprenderán a sumar con técnicas como estas, pero para otros será el momento en que empezaremos a generar dificultades de aprendizaje. Darles la oportunidad de ver los objetos en la mesa, y tocarlos, y después representarlos gráficamente como en el ejemplo, ayuda a afianzar el concepto de cantidad, y evita la aparición de dificultades.

Figura 2.10: Sumar contando, con apoyo visual.

Antes de empezar con los algoritmos para calcular la suma de números “grandes” es fundamental que los alumnos desarrollen estrategias para *sumar sin contar*. En concreto, que sean capaces de calcular, con soltura, la suma de dos números de un dígito. Si un alumno tiene que calcular una suma de números “grandes” (con el algoritmo tradicional, o con otro alternativo), y no es capaz de calcular con soltura la suma, por ejemplo,  $8 + 6$ , se produce una sobrecarga

FIGURA 8. Pantalla dentro de la tarea.

Para comentar el texto, debemos seleccionar una parte de él con el ratón y, de manera automática, se nos abrirá un bocadillo para introducir el comentario.

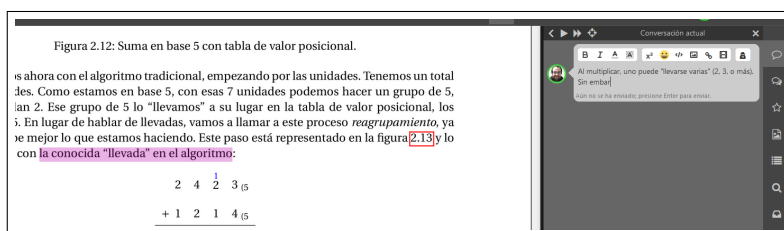


FIGURA 9. Seleccionar un texto para escribir un comentario.

Tras escribir el comentario y pulsar Intro, éste queda almacenado, y cualquier miembro del grupo de la tarea puede verlo y responder a él. El símbolo de interrogación se puede marcar haciendo click, para que otros usuarios lo vean como una pregunta a la que contestar.

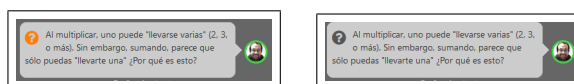



FIGURA 10. Comentario marcado o no como pregunta.

Marcando el botón , el comentario aparecerá como anónimo al resto de usuarios, exceptuando a los profesores de la asignatura. No es recomendable utilizar esta opción, salvo por razón justificada.

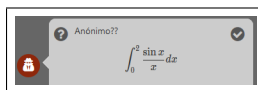






FIGURA 11. Comentario anónimo

El círculo con el icono de "visto" se puede marcar para hacer ver que un comentario o respuesta ha sido útil: 

De ese modo, los profesores de la asignatura pueden saber qué temas merecen discusión en clase.

En el menú de la derecha de la Figura 4, se pueden ver, entre otros, los iconos:

-  de la conversación actual.
-  de todas las conversaciones.
-  de las notificaciones. Cuando hay notificaciones sin leer, este icono tiene un número que indica cuántas.

Cada vez que se responda a uno de sus comentarios, el usuario recibe una notificación y un correo electrónico.

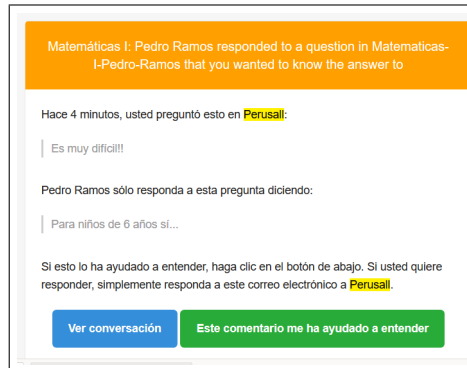


FIGURA 12. Notificación de respuesta por correo electrónico.