



AVALIACIÓN ACTIVIDADES EDEBE

AVALIACIÓN ACTIVIDADES EDEBE

- Cada unidade didáctica de Edebe está formada, en xeral, por un tema e varios paquetes SCORM con actividades interactivas ás que se accede premendo sobre o enlace correspondente do tema
- Exemplo: 5º de primaria, Ciencias da Natureza, “Os seres vivos”

Unidade 3. Ciencias da natureza EDEBE. Os seres vivos



3 - Os seres vivos



Unidade 3. Páx. 45. Act. 2.



Unidade 3. Páx. 49. Act. 6.



Unidade 3. Páx. 54. Act. Une cada planta co grupo ao que pertence.



Unidade 3. Páx. 55. Act. Os animais.



Unidade 3. Páx. 58. Act. Completa o esquema sobre os seres vivos.



Unidade 3. Páx. 59. Act. 22.



Unidade 3. Páx. 60. Act. Para Rematar.

AVALIACIÓN ACTIVIDADES EDEBE

- Os paquetes SCORM de Edebe avalíanse de 2 xeitos diferentes en función do tipo de actividade.
 - Actividades de unir con flechas, arrastrar: obtense unha cualificación final de todo o nada en función do número de preguntas da actividade.
 - Se hai 11 elementos a emparexar, obterase unha cualificación final de 0% (hai erros) ou de 11% (todo ben), sen posibilidade de valores intermedios.
 - Actividades de completar: nestas actividades é posible obter unha cualificación proporcional ao número de respostas acertadas:
 - Se por exemplo hai 3 preguntas de completar, pódese obter unha cualificación final do 0%, 1% (1 resposta correcta), 2% (2 respostas correctas) ou do 3% (3 respostas correctas)

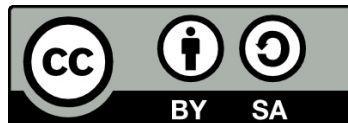
AVALIACIÓN ACTIVIDADES EDEBE

- Hai que ter en conta que a suma das actividades SCORM de EDEBE para un determinado tema non suma o 100%, polo que en xeral estas actividades recoméndase situalas na categoría de avaliación “Non avaliable”.
 - Serven como comprobación de autoavaliación por parte do alumnado, e a efectos de comprobar que foron realizadas.



Licenza

Esta obra, elaborada por AMTEGA, está baixo unha licenza Recoñecemento-CompartirIgual 3.0 España de Creative Commons.



Para ver unha copia da licencia, visite:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>

