

PREGUNTAS Tipos de preguntas:

1) Para facer as preguntas hai que ir ao Banco de Preguntas no menú lateral.

2) Ao rematar cada pregunta, abaixo ao gardala, tamén hai un botón de “**DUPLICAR**” como a maioría das actividades son similares e o que máis tempo leva e lembrar cómo se facían, duplicar unha anterior e mudar o texto soe ser moi práctico.

Opción múltiple

AUTOCORREXIBLE

Plantexar a pregunta e as posibles respostas.

Podemos dar o valor completo, parcial ou nulo a cada resposta (100% - 0%) puidendo haber todas as respostas válidas que queiramos, pero só poden marcar unha resposta.

Verdadeiro/Falso

AUTOCORREXIBLE

Poñer unha frase pechada e ter que indicar se é Verdadeira ou Falsa.

É unha cuestión moi concreta e non é moi útil para todas as materias en xeral pero para facer baterías longas está ben

Resposta curta

AUTOCORREXIBLE

Plantexar preguntas cunha resposta moi concreta porque a resposta ten que ser escrita.

Ten a **OPCION COMODÍN** para discriminar maiúsculas e minúsculas (moi interesante) e substituír algunha letra por un **comodín** para que obvie algunha falta de ortografía recorrente (tildes, v/b, etc).

Funciona como as anteriores e poden ter distintas respostas válidas (100%-0%) así que podense dar distintas opcións válidas.

Tamén é práctico para problemas matemáticos ou para exercicios de notación científica, cambio de unidades, etc...

PROBLEMA: Poden responder ben a pregunta e que por algún erro na escritura non sexa válida a resposta.

Plantexar un problema por medio dun texto ou dunha fórmula (ou incluso unha imaxe onde estea o problema) e que a resposta sexa un número.

Podemos dar varias opcións válidas ou dar algunhas opcións como válidas e outras como “un pouco válidas” asignando unha porcentaxe (100%-0%).

Podemos tamén asignar un marxe de erro nas respostas como nas **Calculadas**. A diferenza coas calculadas e que aquí o exercicio é un (o que plantexamos nós) e nas calculadas os números a calcular son distintos automaticamente, para facer un exame, é mellor)

Son preguntas para meter fórmulas matemáticas ou operación que requiran dunha fórmula e na que os datos podan xerarse aleatoriamente para cada alumno e caso.

O programa da tres opcións, a máis sinxela é a CALCULADA SIMPLE (obvio) porque na “Calculada” (a secas) temos que programar as variables a man e as colle dun listado que nós creamos, mentres que na “Calculada simple” establecemos nós un rango de números xeral e dentro del elixe o programa pero xa o fai só.

O problema deste tipo de preguntas ven da creación de fórmulas porque nos ordenadores non sempre é sinxelo crear fórmulas pero tendo claro cómo poñer os símbolos, é moi sinxelo, os símbolos “raros” máis necesarios para edixgal son $\{ \}$ que son necesarios para indicar á variable a buscar.

A fórmula introdúcese na caixa de respostas, seleccionamos o valor da resposta (no caso do exemplo é unha única operación, se foran máis poderíamos darlle valores diferentes en función da dificultade –por exemplo)

*(E por último podemos TOLERAR algún erro, que fagan ben a operación e se equivoquen no resultado pero non é moi práctico porque os exercicios que empregamos non son tan complexos como para xustificar un erro do tipo $3*7=23$, poden errar o resultado por dous)*

Texto da pregunta*

Fonte Tamaño

Son preguntas deseñadas para que o programa o calcule aleatoriamente... por exemplo cálculos de áreas (ou calquer outro tipo de fórmula), o programa dará aleatoriamente os datos e calculará só a resposta correcta.

.....

Cal é a superficie dun rectángulo de base de {b} metros e unha altura de {h} metros?

Ruta: p

▼ Respostas

Fórmula para a resposta 1 =

{b}*{h} Cualificación 100%

Tolerancia ±

0 Tipo Nominal

Mostrar

0 Formato decimais

Comentarios

Ensaio

CORRECCIÓN MANUAL

Trátase de proponer un tema sobre o que escribir, podese indicar que o escriban no propio ordenador ou que o manden nun arquivo (o que ven configurado de serie é que o fagan en formato html e poidan incluír arquivos, é unha boa opción para que o poidan facer noutro momento e o inclúan ao final DEBEMOS ACTIVAR ESA OPCIÓN **XUSTO DEBAIXO**).

Na creación da actividade podemos incluír “pistas” sobre o que pedimos que fagan (ou non damos indicacións a ese respecto)

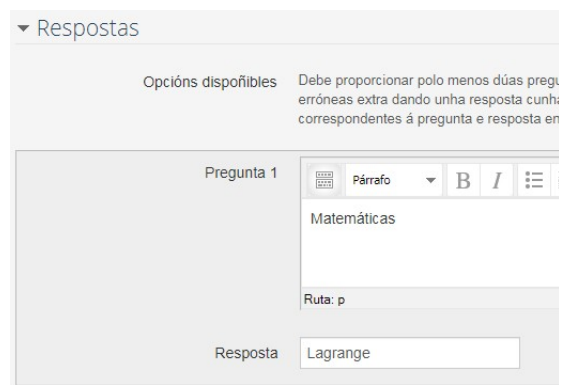
PROBLEMA: As actividades aparecerán sen correxir ate que vaíamos a cada unha delas e as notas aparecerán nese momento, para que non haxa discrepancias dunhas notas con outras o mellor e correxir tódolas actividades de ensaio da clase xuntas.

Coincidentes / Emparellamento aleatorio

AUTOCORREXIBLE

O emparellamento aleatorio implica que teñamos creadas as unións con antelación e que o programa escolla aleatoriamente de entre todas as opción que fixeramos, pode ser unha forma de traballar con moito volumen de preguntas e moito nivel (tipo 2ºbac ou algo así) pero na ESO é máis práctico usar o emparellamento “sinxelo” porque temos controlado todo o que vai a saír.

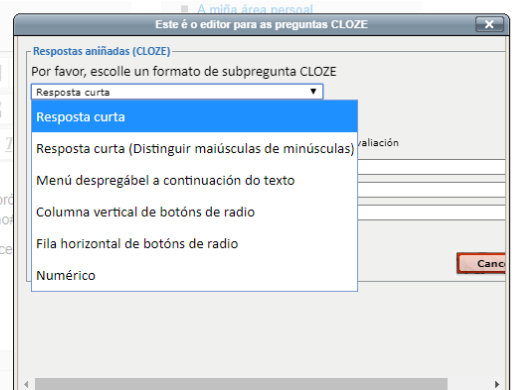
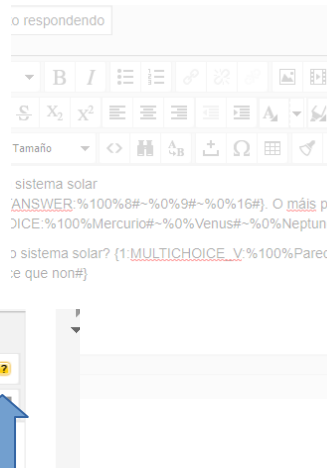
Só é indicar a pregunta xenérica (relaciona obra e autor, por exemplo) e incluír as opcións correctas; podemos poner a cantidade que queiramos; e rápido e sinxelo.



Respuestas añadas (incrustadas nun texto) CLOZE

AUTOCORREXIBLE

Consiste en crear un texto e incluír nel distintas actividades para resolver mentres se lee, son compatibles con esta actividade a **Resposta Curta**, a **Opción Múltiple** e **Numéricas**.



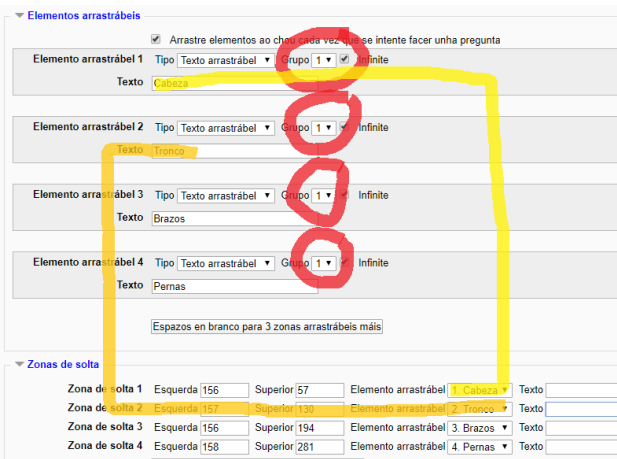
É bastante complexo pero no propio editor da pregunta hai unha “chuleta”.

Escribes o texto do problema ou da pregunta que queiras e xusto a continuación premes nese botón amarelo e abre un editor donde elixir tipo de pregunta e logo, dentro del, só poñemos as respostas valorandoas de 100% a 0% como no resto de actividades.

Arrastrar e soltar sobre imaxe

AUTOCORREXIBLE

Introducimos unha imaxe (IMAXE DE FONDO) no programa e logo poñemos os elementos que vamos a ter que colocar (sexan palabras ou imaxes) (ELEMENTOS ARRASTRABEIS), por exemplo, para idiomas, colocar os nomes correctos das partes do corpo... Ao ser imaxes, debemos ter en consideración o tamaño da imaxe que poñamos (que non sexa moi pequena, se son demasiado grandes, as axusta só).



ter en consideración o tamaño da imaxe que poñamos (que non sexa moi pequena, se son demasiado grandes, as axusta só).

Importante: Poñendo todo no mesmo GRUPO para que todas as opcións poidan ir en todas as partes seleccionadas e o alumnado teña a opción de equivocarse, senón só poden soltar o elemento no lugar correcto)

Arrastrar e soltar sobre texto

AUTOCORREXIBLE

Escribir un texto e facer que desaparezan algunhas palabras poñendo no seu lugar un número cun dobre corchete [[1]], logo no número correspondente poñer a palabra válida. Fixarse en poñer todo no mesmo GRUPO, se marcamos "INFINITO" significa que poder poñer as palabras en máis dun lugar.

Mapa conceptual

NON AVAILABLE

Suxírese un tema e o alumnado pode construír un esquema introducindo os textos que desexe e as relacións entre eles

Multinumerical

AUTOCORREXIBLE

Para resolver ecuacións e inecuacións

Ordering

AUTOCORREXIBLE

Facer unha lista ordenada de cousas (acontecementos históricos, por exemplo) e que teñan que poñelos na orde correcta

Missing Words

AUTOCORREXIBLE

Poñer un texto con algunhas palabras marcadas deste xeito [[1]] e nese lugar aparecerá un menú desplegable do que haberá que elixir cal é o correcto (ou números)

XOGOS NA AULA VIRTUAL

De onde coller as preguntas para cada xogo?

Juego	Glosario	Pregunta: Respuesta corta	Pregunta: Opción múltiple	Pregunta: Verdadero - Falso
Aforcado (Hangman)	Sí	Sí	No	No
Crucigrama (Crossword)	Sí	Sí	No	No
Sopa de letras (Cryptex)	Sí	Sí	No	No
Millonario	No	No	Sí	No
Sudoku	Sí	Sí	Sí	Sí
Imaxenoculta (Hidden Picture)	Sí	Sí	Sí	Sí
Serpes e escaleiras (Snakes and Ladders) <i>similar ao xogo da Oca</i>	Sí	Sí	No	No
Libro con preguntas (Book with questions)	Sí	Sí	Sí	Sí