

MOTORES DE EJERCICIOS GENÉRICOS DE AULAPLANETA

TODOS LOS MOTORES:

Distintos modos de ejecución

Según quién los visualiza y en qué momento del proceso de ejecución de la actividad, los ejercicios disponen de distintos modos de visualización con los que se activan/desactivan distintas opciones:

- Modo alumno: al corregir envía nota, no permite realizar más de una vez el ejercicio, permite cronómetro, corrección y solución.
- Modo aula: no permite cronómetro, permite todos los intentos deseados, no muestra puntuación al corregir.
- Modo examen: funciona igual que el modo alumno pero sin permitir ver la solución.
- Modo revisión profesor: muestra solo resultados del alumno y puntuación. Permite añadir comentarios del profesor sobre el ejercicio y modificar la nota.
- Modo revisión alumno: muestra los resultados y los comentarios del profesor. Permite reintentar tantas veces como se guiera.

Primaria/Secundaria

Dos tipos de visualización: Primaria o Secundaria. En Primaria los elementos gráficos en pantalla son de mayor tamaño (letra, imágenes, etc.) y se permiten menos opciones en pantalla.

Multidioma

Todos los motores están preparados para soportar castellano o inglés (en curso más idiomas: gallego, etc.). Solo modificando una opción del editor, los botones del ejercicio y los mensajes que aparecen al validar o corregir cambian al idioma seleccionado.

Otras funcionalidades en el editor

- Ventana Más información: puede determinarse si se muestra abierta al inicio del ejercicio. Si no se usa no aparece.
- Calculadora a los ejercicios. Se muestra o no según se decida en el editor.
- Modo aleatorio activado/desactivado de presentación de los ejercicios (todos excepto M2, M9, M11 y M12): cada vez que se ejecuta el ejercicio, las preguntas se muestran en distinto orden.
- Respuesta tipo: Algunos ejercicios permiten añadir respuesta tipo, escrita en el editor. Al
 corregir el alumno, esta respuesta tipo se mostrará en pantalla. Si no se rellena este campo no
 aparece.
- Los ejercicios de escritura (M1D, M6A, M6B) permiten parametrizar la corrección con la posibilidad de no tener en cuenta si el alumno ha respuesto en mayúsculas/minúsculas o ha añadido espacios en blanco o puntuación final o no.
- En todos los motores, excepto M2A, M2B i M2C:
 - Posibilidad de símbolos dentro del texto.
 - Posibilidad de cursiva, negrita, subrayado (pera texto normal y símbolos). Los estilos no son acumulables (p.e.: no puede ser cursiva y negrita a la vez).
 - Posibilidad de superíndice y subíndice. No son acumulables con los estilos (p.e.: no es posible superíndice y cursiva).

Imágenes

- Los ejercicios que permiten imágenes, éstas deben tener medidas fijas según motor:
- M3A: 110x110 px
- M4A, M5A, M6A, M8A, M9B, M9C, M12D, M101A: visualización normal: 286x286 px; zoom: 500x500px (si no se añade imagen de zoom se desactiva esta opción).
- M7A: respuesta: 110x110 px; normal: 286x286 px; zoom: 500x500px.
- M10B: 273x51 px



MOTOR UNO A UNO:

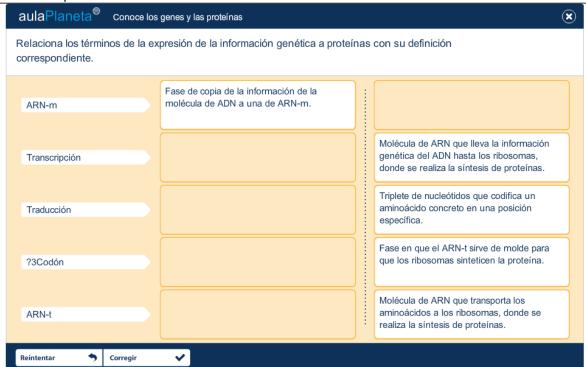
M1A: Texto a texto (palabras)

Ejercicio de arrastrar etiquetas a su pareja de la columna izquierda. Etiquetas solo permiten relacionar palabras con palabras.



M1B: Texto a texto (palabra - frase)

Ejercicio de arrastrar etiquetas a su pareja de la columna izquierda. Etiquetas permiten relacionar frases con palabras.





M1C: Texto a texto (frases)

Ejercicio de arrastrar etiquetas a su pareja de la columna izquierda. Etiquetas permiten relacionar frases (3 líneas) con frases (3 líneas).



M1D: Escribir relaciones

Ejercicio de escribir palabras según su pareja de la columna izquierda. Permite definir criterios de corrección (mayúsculas, espacios, etc.).





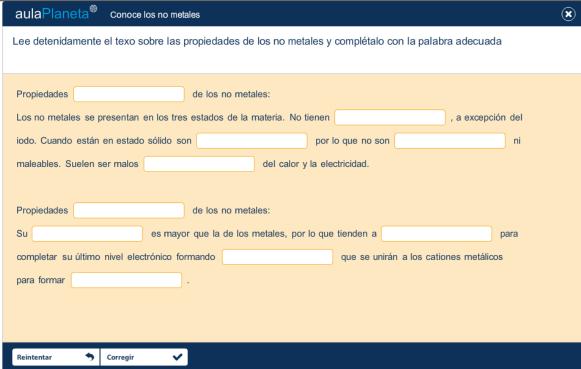
M2A: Rellenar huecos

Ejercicio tipo Fill the Gap en el que hay que rellenar los huecos de un texto arrastrando etiquetas.



M2B: Escribir huecos

Ejercicio tipo Fill the Gap en el que hay que rellenar los huecos de un texto escribiendo la respuesta correcta.





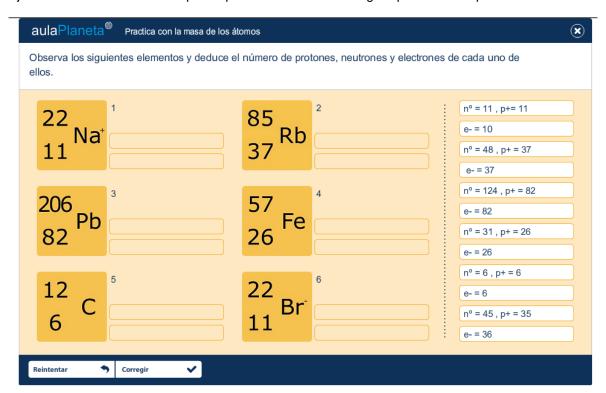
M2C: Rellenar huecos desde desplegable

Ejercicio tipo Fill the Gap en el que hay que rellenar los huecos de un texto desde un menú desplegable.



M3A: Asociar imagen-texto

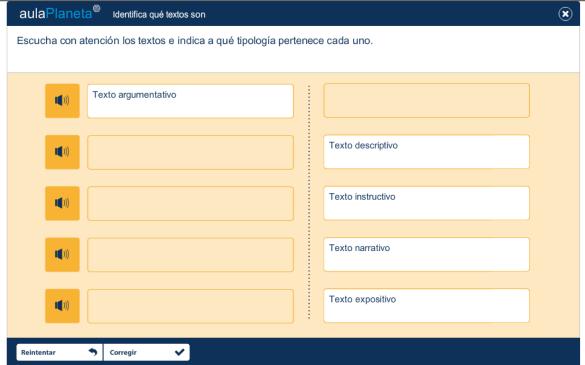
Ejercicio de arrastrar unas etiquetas para asociarlas a la imagen que les corresponda.





M3B: Asociar 1 sonido - 1 texto

Ejercicio de asociar una etiqueta al audio que le corresponda: 1 etiqueta se relaciona a 1 audio.



M3B1: Asociar n textos - 1 sonido

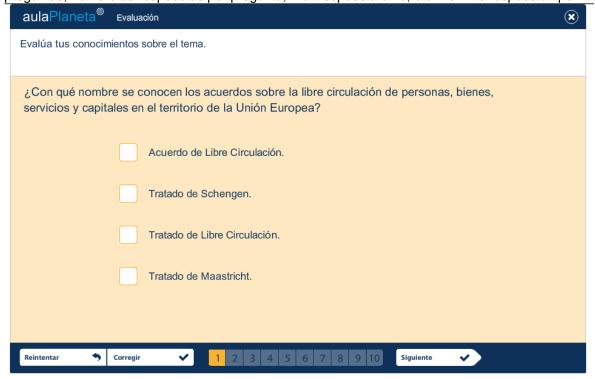
Ejercicio de asociar unas etiquetas al audio que le corresponda: N etiqueta se relacionan a 1 audio.





M4A: Test - solo texto

Ejercicio tipo test sin imagen. Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, número de respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc. Permite respuesta tipo.



M5A: Test - con imagen

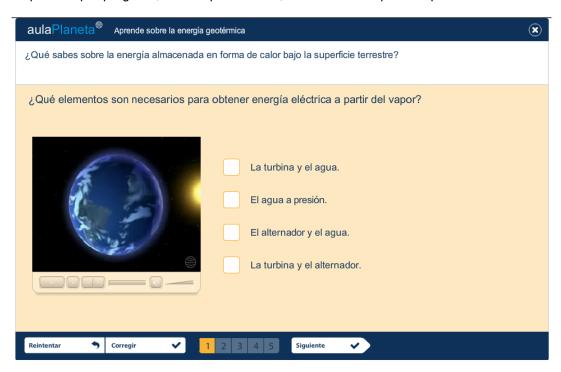
Ejercicio tipo test con imagen. Permite definir si la foto se amplía o no. Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, número de respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc. Permite respuesta tipo.





M5B: Test - con video

Ejercicio tipo test con vídeo. Permite definir el punto de reproducción del vídeo en cada pregunta. Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, número de respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc. Permite respuesta tipo.



M5C: Test - con audio

Ejercicio tipo test con audio. Permite un audio distinto en cada pregunta.

Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, número de respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc. Permite respuesta tipo.

aulaPlaneta Determina el significado de cada moraleja

Escucha las siguientes moralejas extraídas de fábulas del autor francés Jean de la Fontaine y escoge la respuesta correcta para cada caso.

¿Qué significado tiene la palabra "inicuo"?

Honrado.

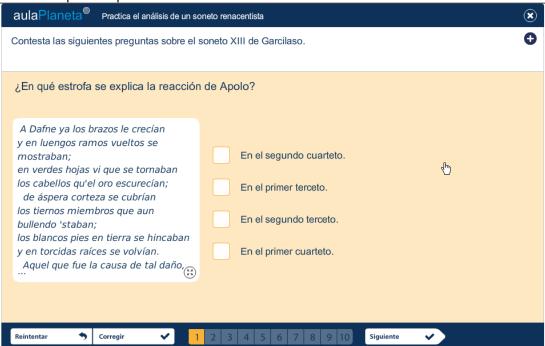
Injusto.

Valiente.



M5D: Test - con texto largo

Ejercicio tipo test que en vez de tener imagen/audio/vídeo, permite preguntar sobre un texto largo. Permite un texto largo distinto en cada pregunta. Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, número de respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc. Permite respuesta tipo.



M6A: Test de validar escritura

Ejercicio en el que hay que escribir las respuestas de una serie de preguntas. Permite definir criterios de corrección (mayúsculas, puntuación, espacios, etc.). Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, etc.

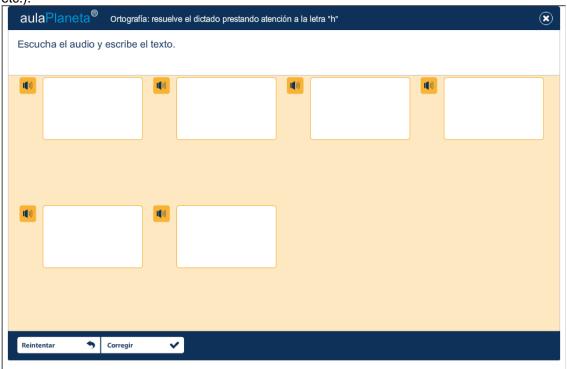




M6B: Dictado

Ejercicio tipo dictado a partir de unos archivos de audio.

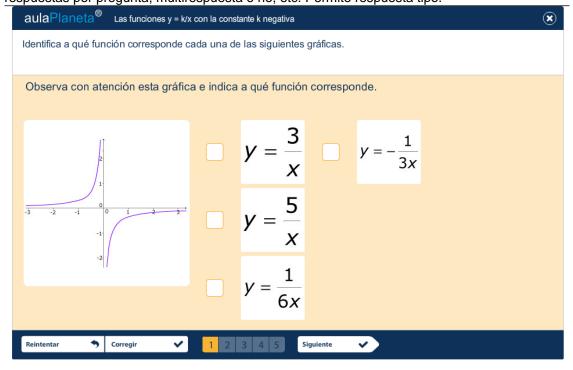
Permite definir textos cortos/largos y criterios de corrección (mayúsculas, puntuación, espacios, etc.).



M7A: Test matemájtico (fórmula)

Ejercicio tipo test con fórmulas en las respuestas.

Permite definir número de preguntas, aleatoriedad en el orden de las preguntas, número de respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc. Permite respuesta tipo.





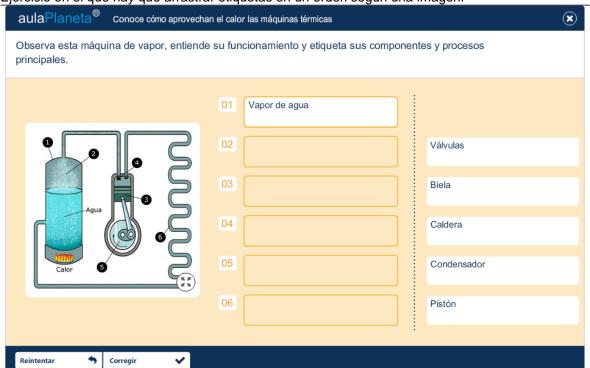
M8A: Test - atlas - respuesta feedback

Ejercicio tipo test con imagen que muestra explicación al pedir la solución. Al añadir la opción de respuesta tipo en otros ejercicios, este es idéntico al M5A.



M9B: Posicionar etiquetas en imagen

Ejercicio en el que hay que arrastrar etiquetas en un orden según una imagen.





M9C: Escribir etiquetas en imagen

Ejercicio en el que hay que arrastrar etiquetas en un orden según una imagen.

aula Planeta hola

O1 Rojd

O2

O3

O4

O5

O6

Reintentar Corregir

M10A: Contenedores

Ejercicio de arrastrar etiquetas al contenedor correspondiente. Permite definir el número de contenedores: 2, 3 o 4.





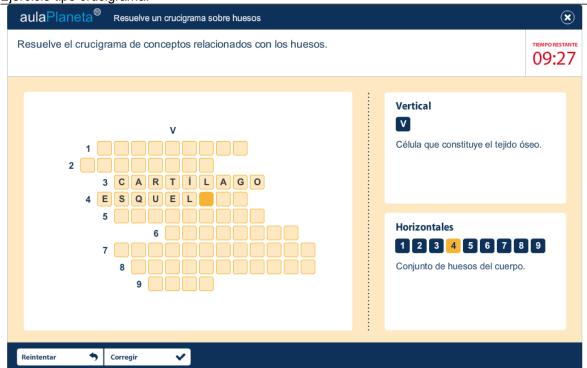
M10B: Contenedores de imágenes

Ejercicio de arrastrar imágenes al contenedor que le corresponda.



M11A: Crucigrama

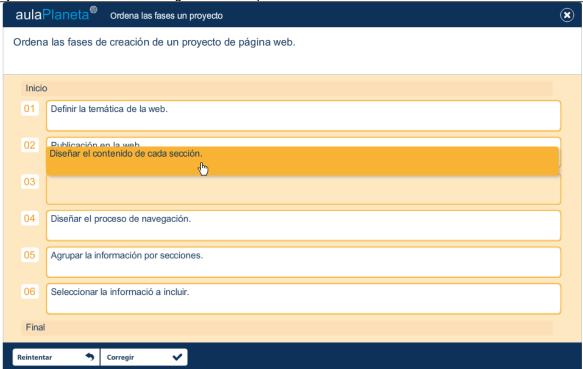
Ejercicio tipo crucigrama.





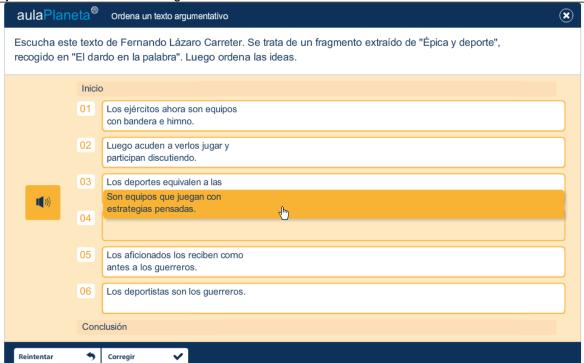
M12A: Ordenar secuencias según palabras

Ejercicio de ordenar frases según un orden preestablecido.



M12B: Ordenar secuencias según audio

Ejercicio de ordenar frases según un archivo de sonido.



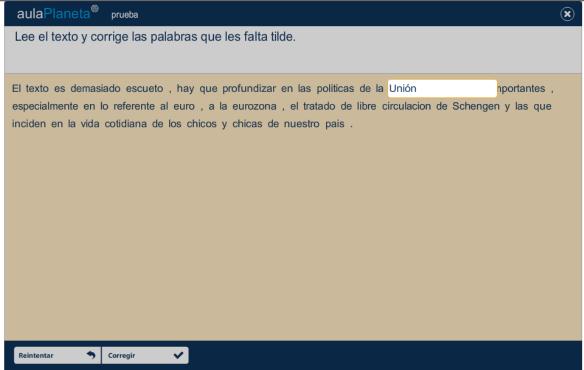


M12D: Ordenar secuencias según texto con imagen

Ejercicio de ordenar palabras según un orden preestablecido. Obliga una imagen. aulaPlaneta® hoola Ordena las siguientes fragmentos según el orden cronológico lógico. Inicio 01 Llegó a tiempo al instituto. Subió al autobús. Compró una tarjeta de metro. Bajó las escaleras. 04 05 Saltó por encima de la barandilla. 06 Todo empezó un martes. Final Reintentar Corregir ~

M13A: Corregir textos largos

En un texto largo, permite que el alumno corrija un texto libremente. Al validarlo, se puntúan los aciertos realizados y se penalizan los errores no detectados o las correcciones equivocadas.





M13B: Señalar palabras de un texto largo

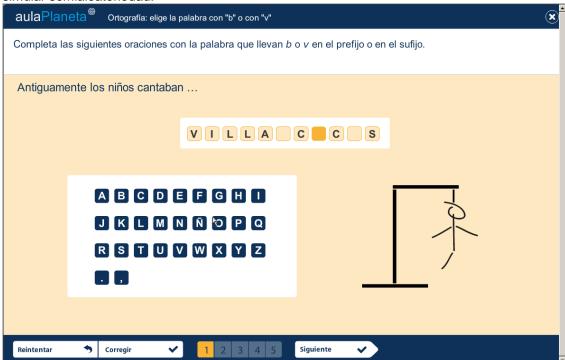
Hay que marcar unas palabras de un texto largo según el criterio que marque el enunciado (p.e.: palabras mal escritas, un determinado tipo –adjetivos-, fechas históricas, detectar errores de un enunciado, etc.).





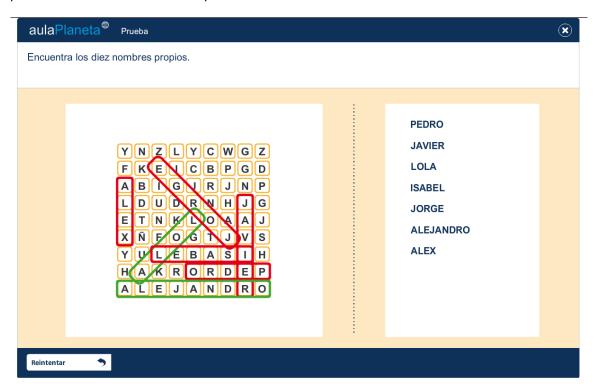
M14A. Juego del ahorcado

Juego del ahorcado en el que hay que encontrar las letras que forman la frase. Hay dos modalidades: encontrar las letras que forman la palabra (modo clásico) o buscar cada letra en su posición. Permite disponer una batería de 20 palabras, pero que solo aparezcan unas cuantas para simular semialeatoriedad.



M15A. Sopa de letras

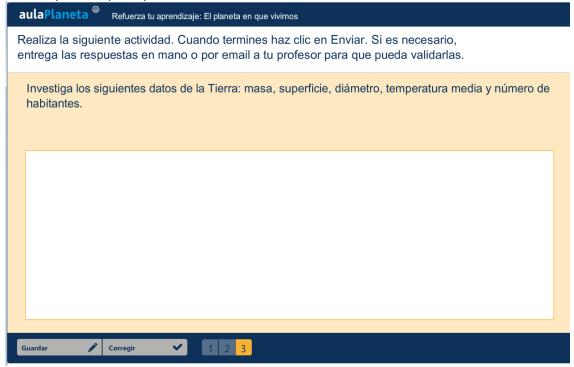
Juego de la sopa de letras: hay que encontrar las palabras perdidas en la sopa. Permite la posibilidad de mostrar la lista de palabras a buscar o no.





M101A y M101AP Preguntas de respuesta libre

No autoevaluable. Batería de preguntas que el alumno contesta por modo de escritura libre y las envía al profesor para que las valide.



M102AB Actividad de proyectos

No autoevaluable. Actividad que propone a los alumnos realizar un trabajo, proyecto, redacción o presentación. Al finalizar, cada uno de los alumnos deberá adjuntar su trabajo y enviarlo para que el profesor lo valide y puntúe. No está disponible en el editor online de ejercicios (solo es editable desde Escriba).

