

MOTORES DE EJERCICIOS GENÉRICOS DE AULAPLANETA

TODOS LOS MOTORES:

Distintos modos de ejecución

Dispone de distintos modos de ejecución 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 profesor: muestra solo resultados del alumno y puntuación.
- Modo examen: funciona igual que el modo alumno pero sin permitir ver la solución.

Primaria/Secundaria

Dos tipos de visualización: Primaria o Secundaria. En Primaria se permiten menos opciones en pantalla y los elementos gráficos son de mayor tamaño.

Multidioma

Todos los motores están preparados para soportar castellano o inglés. Solo modificando una opción, los botones en pantalla y los mensajes que aparecen al validar o corregir cambian al idioma seleccionado.

Otras funcionalidades

Posibilidad de ventana Más información (puede determinarse si se muestra abierta al inicio del ejercicio). Si no se usa no aparece.

Opción de calculadora a todos los ejercicios (opcional).

Opción de modo aleatorio activado/desactivado en los ejercicios (todos excepto M2, M9, M11 y M12): cada vez que se ejecuta el ejercicio, las preguntas se muestran en distinto orden.

En todos los motores, excepto M2A, M2B i M2C:

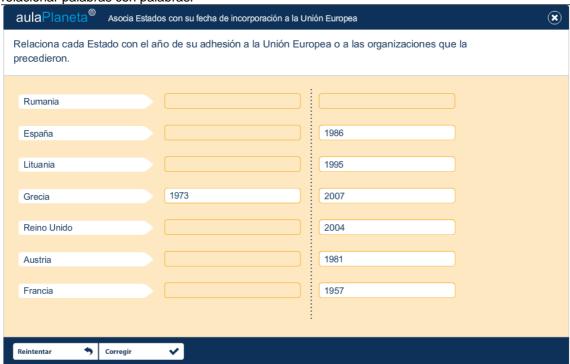
- Posibilidad de símbolos dentro del texto.
- Posibilidad de cursiva, negrita, subrayado (pera texto normal y símbolos). Los estilos no son acumulables (p.e.: no puede ser cursiva y negrita a la vez).
- Posibilidad de superíndice y subíndice. No son acumulables con los estilos (p.e.: no es posible superíndice y cursiva).



MOTOR UNO A UNO:

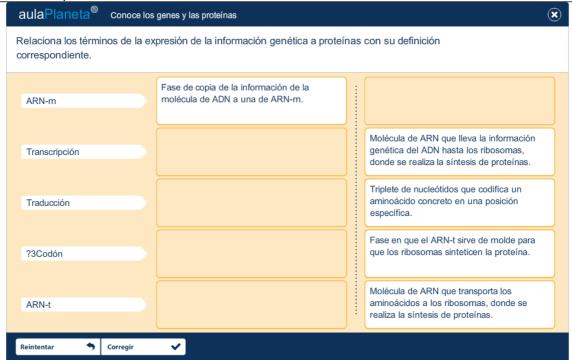
M1A: Texto a texto (palabras)

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



M1B: Texto a texto (palabra - frase)

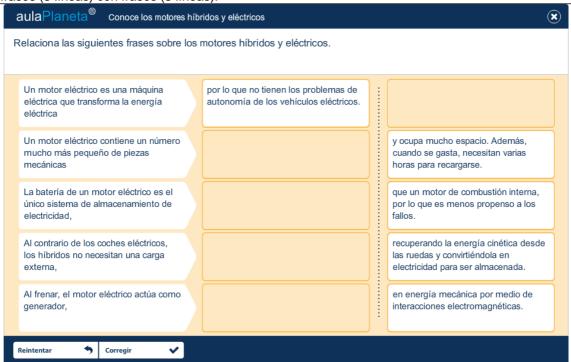
Ejercicio de arrastrar etiquetas a su pareja de la columna izquierda. Etiquetas permiten relacionar frases con palabras.





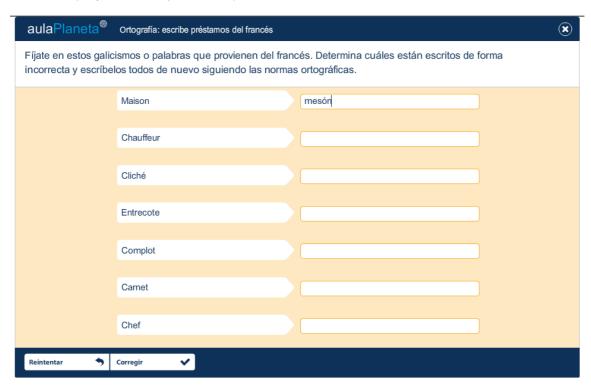
M1C: Texto a texto (frases)

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.).





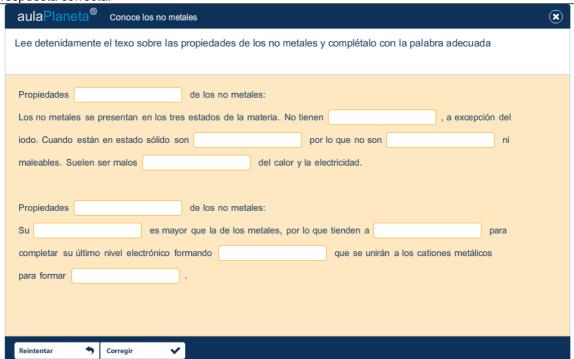
M2A: Rellenar huecos

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

| aulaPlaneta® Conoce los genes y los caracteres hereditarios | | | | | \mathbf{x} |
|---|---------------------------|--------------------------|---|--------------------|--------------|
| Completa correctamente el siguiente texto sobre los genes y los caracteres hereditarios. | | | | | |
| | | | | | |
| La biomolécula de ADN tiene una estructura de doble hélice de y contiene la información | | | | | |
| genética de los organismos. Los son los segmentos | | | s de ADN que codifican un carácter y el | | |
| | es la posición que ocupar | n en un cromosoma. Los | | son las distintas | |
| formas que puede tener un gen. Cada individuo tiene dos para cada carácter (color de piel, etc.) e informan sobre cómo se | | | | | |
| expresa. Un individuo es para un gen si tiene los dos alelos iguales. Si son diferentes, es | | | | | |
| | . En un este último puede | ocurrir que un alelo sea | | y se manifieste en | |
| el carácter, y el otro y no lo haga, o bien que los dos alelos sean y | | | | | |
| se expresen a la vez. El es el conjunto de genes de un organismo y el | | | | | |
| son los propios que expresa. | | | | | |
| | | | | | |
| dominante | codominantes | genotipo | recesivo | | |
| fenotipo | genes | heterocigótico | alelos | | |
| caracteres | homocigótico | locus | nucleótidos | | |
| Reintentar | | | | | |

M2B: Escribir huecos

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





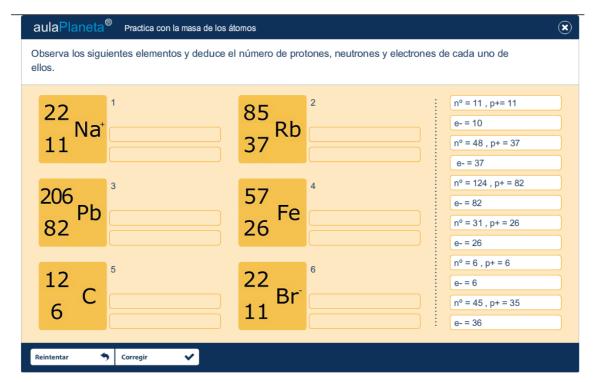
M2C: Rellenar huecos desde desplegable

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



M3A: Asociar imagen-texto

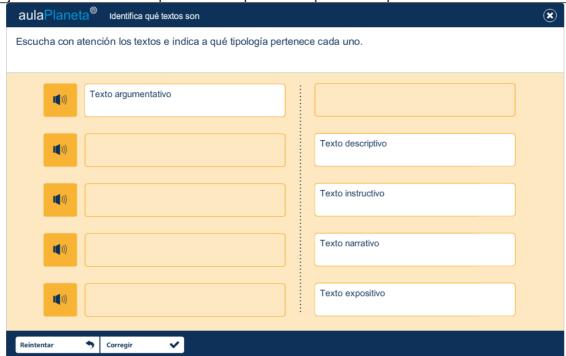
Ejercicio de arrastrar unas etiquetas para asociarlas a la imagen que les corresponda.





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

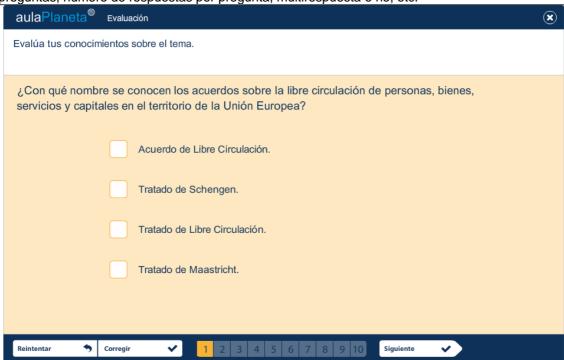
Ejercicio de asociar unas etiquetas al audio que le corresponda: N etiqueta se relacionan a 1 audio.





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.



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

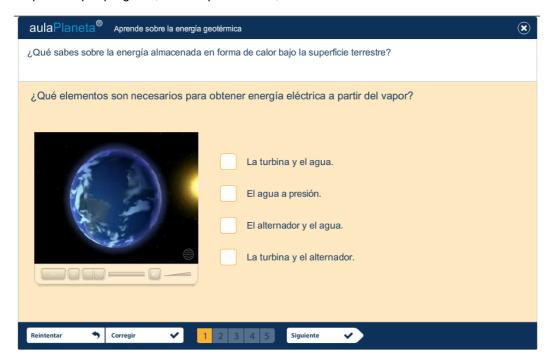
respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc.





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.



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

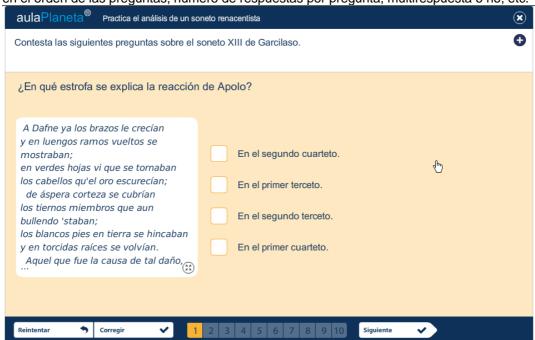
respuestas por pregunta, multirespuesta o no, etc.





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.



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.

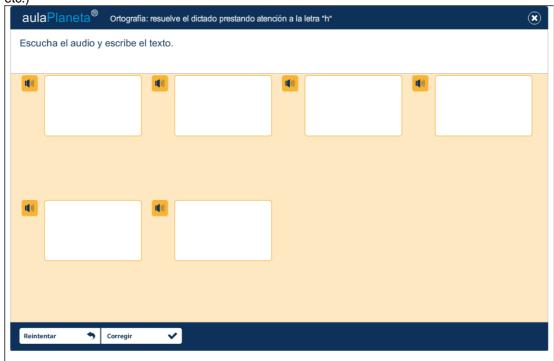


M6B: Dictado



Ejercicio tipo dictado a partir de unos archivos de audio.

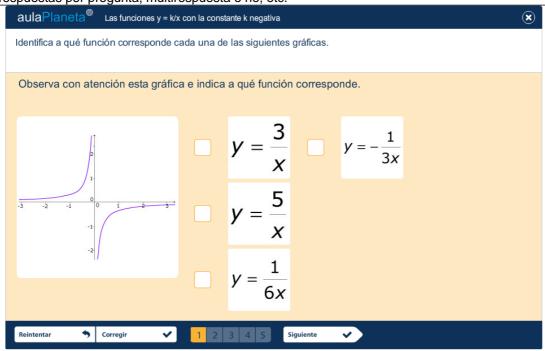
Permite definir textos cortos/largos y criterios de corrección (mayúsculas, puntuación, espacios, etc.)



M7A: Test matemá;tico (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.





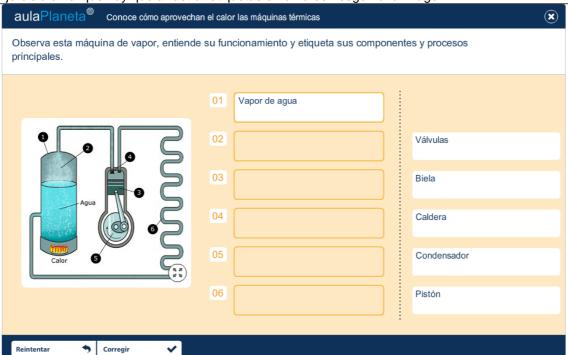
M8A: Test - atlas - respuesta feedback

Ejercicio tipo test con imagen que muestra explicación al pedir la solución.



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.

aulaPlaneta® 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.

aulaPlaneta® hola

Arrastra las imágenes al contenedor que le corresponda.

Color blanco

Color verde

Color marrón

Reintentar

Corregir

M11A: Crucigrama

Ejercicio tipo crucigrama.





M12A: Ordenar secuencias según palabras Ejercicio de ordenar frases según un orden preestablecido.

aulaPlaneta® ordena las fases un proyecto

Ordena las fases de creación de un proyecto de página web.

Inicio

O1 Definir la temática de la web.

O2 Publicación en la web Diseñar el contenido de cada sección.

O3

O4 Diseñar el proceso de navegación.

O5 Agrupar la información por secciones.

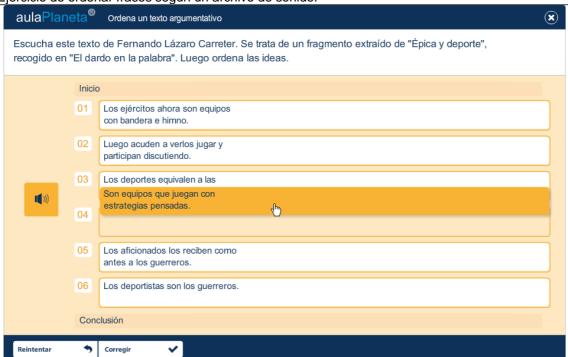
M12B: Ordenar secuencias según audio

Seleccionar la informació a incluir.

Corregir

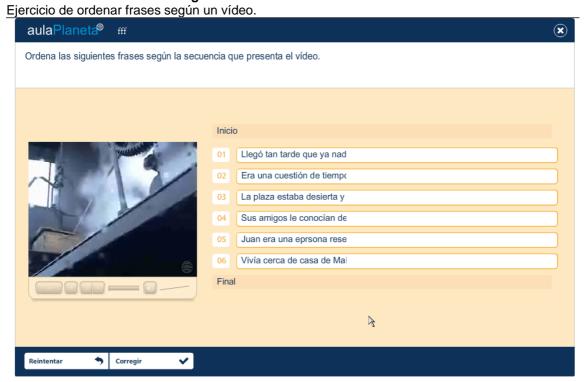
Final

Ejercicio de ordenar frases según un archivo de sonido.



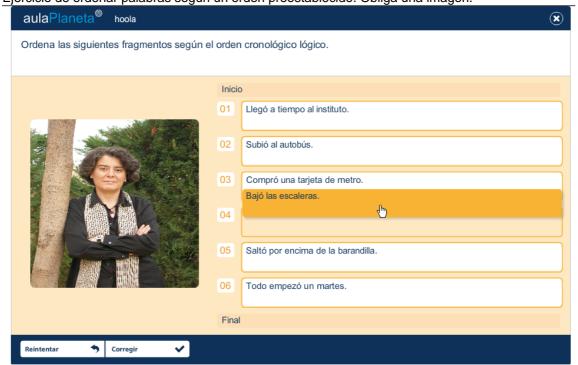


M12C: Ordenar secuencias según vídeo



M12D: Ordenar secuencias según texto con imagen

Ejercicio de ordenar palabras según un orden preestablecido. Obliga una imagen.





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

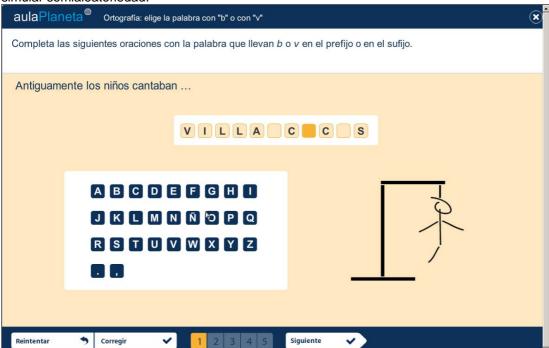
Hay que marcar unas palabras de un texto largo según el criterio que marque el enunciado (p.e.: palabras mal escritas, un determinado tipo –adjetivos-, fechas históricas, detectar errores de un enunciado, etc.).





M15A. 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.



M16A. 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.

