

4.7. Mark the words (marcar las palabras)

<https://www.youtube.com/embed/-d17Lsm1cZc>



Mark the words (marcar las palabras): esta interacción nos permite crear un texto en el que se puedan marcar una serie de palabras. Podríamos indicar a nuestro alumnado que marcara tipos de palabras, como verbos, adjetivos, etc., o incluso marcar palabras erróneas en actividades tipo *encuentra el gazapo*.

Como de costumbre, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos, así como el texto que queramos figure en *Etiqueta*.

Vídeo interactivo: 10 datos fascinantes sobr...

Texto Magnetosfera

Mostrar duración*


2:27 - 2:30


☒ Pausar vídeo

La opción "Se requiere puntaje completo" requiere que esté habilitada "Pausa".

Ya existe una interacción que requiere de puntaje completo en el mismo intervalo de esta interacción. Solamente una de las interacciones será necesaria para contestar.

Mostrar como

 Botón

 Cartel

Botón es una interacción colapsada que el usuario debe presionar para abrir. Cartel es una interacción expandida mostrada directamente por delante del vídeo.

Etiqueta

Etiqueta que aparece junto al icono de interacción.

Normal

Resalta las palabras erróneas

body p

Título*

Metadata

Utilizado para búsquedas, informes e información de derechos de autor

Texto Magnetosfera

En *Descripción de la tarea* escribiremos las instrucciones de la tarea. En nuestro caso, buscamos que nuestro alumnado resalte las palabras que no deberían estar en el texto.

En *Campo de texto* redactaremos los párrafos necesarios y, para indicar al programa cuáles son las palabras a resaltar, las pondremos entre *asteriscos*. Si pinchamos en el botón *i Mostrar instrucciones*, veremos lo sencillo que es junto con un ejemplo.

Descripción de la tarea *
Describe cómo el usuario debería resolver la tarea.

Marca las palabras del texto que son erróneas.

Campo de texto * → **i Mostrar instrucciones**

i Instrucciones importantes ✕ Ocultar

- Las palabras marcadas se agregan con un asterisco (*).
- Los asteriscos úeden añadirse dentro de las palabras marcadas al añadir otro asterisco, lo que resulta en *palabracorreecta*** =>palabracorreecta*.

Ejemplo: Las palabras correctas están marcadas así: *palabracorreecta*, un asterisco está escrito así: *palabracorreecta***.

En nuestro ejemplo, hemos buscado un texto sobre *el escudo protector del planeta Tierra, la magnetosfera*, que copiamos a continuación en su forma original y en su forma modificada para poder comprender mejor el tipo de interacción:

“La magnetosfera es una capa alrededor de un planeta en la que el campo magnético de éste desvía la mayor parte del viento solar formando un escudo protector contra las partículas cargadas de alta energía procedentes del Sol.”

*“La ***astenosfera*** es una capa ***interior*** de un ***asteroide*** en la que el campo magnético de éste desvía la mayor parte del viento ***lunar*** formando un escudo protector contra las partículas cargadas de alta energía procedentes de ***Marte***.”*

Campo de texto * **i Mostrar instrucciones**

B I I_x **Normal**

La ***astenosfera*** es una capa ***interior*** de un ***asteroide*** en la que el campo magnético de éste desvía la mayor parte del viento ***lunar*** formando un escudo protector contra las partículas cargadas de alta energía procedentes de ***Marte***.

body p b

En la pestaña de *Comentarios generales* ajustaremos tanto el *Rango de puntuación* como los comentarios de retroalimentación asociados a los mismos, aprovechando las ventajas de los

botones *AÑADIR RANGO* y *Distribuir pareja*.

▼ Comentarios generales

Definir comentarios personalizados para cualquier rango de puntuación
Haga clic en el "Adherir rango" para agregar tantos rangos como necesites. Ejemplo: 0-20% puntaje malo, 21-91% puntaje promedio, 91-100% puntaje excelente!

Rango de puntuación Comentarios para el rango de puntuación definido

0 % - 20 %	<input type="text" value="vuelve a repasar el fragmento del vídeo de la magnetosfera e inténtalo de nuevo. ¡Ánimo!"/>	✕
21 % - 40 %	<input type="text" value="¡Ánimo, casi lo tienes, vuelve a intentarlo!"/>	✕
41 % - 60 %	<input type="text" value="¡Bien hecho!"/>	✕
61 % - 80 %	<input type="text" value="¡Muy buen trabajo!"/>	✕
81 % - 100 %	<input type="text" value="¡Excelente!"/>	✕

AÑADIR RANGO **Distribuir Parejo**

Ajustaremos los parámetros ya explicados en interacciones anteriores en la pestaña *Adaptabilidad* y para terminar, haremos clic en *Hecho* para poder previsualizar la interacción y modificarla si así lo deseamos.

▼ Adaptabilidad

► Acción en todas las correctas

► Acción para incorrecta

☒ **Requerir puntuación máxima para la tarea antes de seguir**
Para una mejor funcionalidad, esta opción debe utilizarse junto con la opción "Evitar saltar hacia adelante en un vídeo" del video interactivo.



Revision #2

Created 14 June 2022 12:38:49 by Equipo CATEDU

Updated 23 October 2023 13:27:54 by Equipo CATEDU