

3.1. Rellena los huecos (fill in the blanks)



En esta actividad interactiva el alumnado tendrá que rellenar los huecos que haya en un texto.

Una vez pulsado el icono de esta actividad, nos llevará a la siguiente página:

Descripción de la tarea *
Una guía que dice al usuario cómo responder a esta tarea.

Rellenar las palabras que faltan

Bloques de texto *

Línea de texto ✕ ↑ ↓

ℹ **Mostrar instrucciones**

Oslo es la capital de *Noruega*.

AÑADIR BLOQUE DE TEXTO

▼ **Realimentación global**

Definir realimentación personalizada para cualquier rango de puntaje
Hacer clic en el botón de "Añadir rango" para añadir cuantos rangos necesite. Ejemplo: 0-20% Mal puntaje, 21-91% Puntaje promedio, 91-100% ¡Magnífico Puntaje!

Rango de Puntaje * Realimentación para rango de puntaje definido

0 % - 100 % ✕

AÑADIR RANGO ✕ Distribuir Parejo

En primer lugar rellenaremos la *Descripción de la tarea*.

En la sección de *Bloques de texto* escribiremos los textos sobre los que trabajará el alumnado. Para conocer las instrucciones que debemos seguir para crear los huecos en el texto o para dar pistas

resultará muy interesante pulsar en el botón amarillo *Mostrar instrucciones*. Se desplegará la siguiente sección:

i Instrucciones importantes ✕ Ocultar

- Se añaden espacios en blanco con un asterisco (*) delante y detrás de la palabra/frase correcta.
- Respuestas alternativas se separan con una barra diagonal (/).
- Puede agregar un texto de consejo, mediante dos puntos (:) delante del texto consejo.

Ejemplo: El contenido HSP puede ser editado usando un *browser/web-browser:Algo que Usted usa todos los días*.

Como podemos observar, las palabras que queramos mantener ocultas deberán ir entre el símbolo asterisco (*).

Se pueden dar alternativas de respuesta correcta colocando el símbolo de barra diagonal (/) entre cada una de las posibles respuestas.


Si queremos dar alguna pista de respuesta usaremos los dos puntos (:) después de escribir la o las respuestas correctas.


A modo de ejemplo tenemos este texto:

*La marimba es un instrumento de la familia de la *percusión* que se toca con *baquetas/BAQUETAS* y que pertenece al subgrupo de los *idiófonos:instrumentos que suenan por la vibración de ellos mismos*.*

Dicho texto quedaría de la siguiente manera en la diapositiva:

Rellena las palabras que faltan.

La marimba es un instrumento de la familia de la que se toca con y que pertenece al subgrupo de los .

 **revisar**

Entre las opciones que ofrece esta actividad está la de marcar o no la importancia de *escribir la palabra con mayúsculas o minúsculas*. Existen muchas más opciones como la posibilidad de *reintentar la actividad, mostrar la solución, aceptar errores tipográficos menores*, etc que chequearemos en función del objetivo que pretendamos.

▼ Configuraciones de comportamiento.

- Habilitar "Reintentar"
- Habilitar botón para "Mostrar solución"
- Automáticamente revisar respuestas después de ingresadas
- MAYÚSCULAS/minúsculas si importan
Asegurar que la entrada del usuario tenga que ser exactamente la misma que la respuesta.
- Requerir que todos los campos sean contestados antes que que pueda ser vista la solución
- Poner campos de entrada en líneas separadas
- Mostrar diálogo de confirmación en "Revisar"
Esta opción no es compatible con la opción para "Revisar respuestas automáticamente después de ingresadas"
- Mostrar diálogo de confirmación en "Reintentar"
- Aceptar errores tipográficos menores
Si se activa, una respuesta también contará como correcta con errores tipográficos menores (3-9 caracteres: 1 error tipográfico, más de 9 caracteres: 2 errores tipográficos)

Una vez que hayamos elegido las opciones que queramos, pulsaremos sobre el botón *Hecho*.

NOTA IMPORTANTE: Para poder visualizar cómo ha quedado la actividad, debemos pulsar el botón *Guardar*. Para continuar configurando el contenido, pulsa el botón *Editar*.

Revision #2

Created 2024-03-01 13:31:07 CET by Chefo Cariñena

Updated 2024-07-28 20:37:27 CEST by Paola G