

4.2. Pregunta de respuesta única (Single Choice set)



Pregunta de respuesta única (Single Choice Set): permite crear un cuestionario en el que la solución es una única opción (a diferencia de la interacción que veremos después, *multiple choice*, que permite escoger varias opciones correctas).

Como en anteriores ocasiones, indicaremos en qué punto del vídeo queremos que aparezca la interacción y en qué formato lo mostraremos. Hasta el momento habréis podido observar que nos decantamos normalmente por el *botón*. La razón es que en *Vídeos Interactivos*, un botón queda más limpio que una caja de texto.

Mostrar duración*

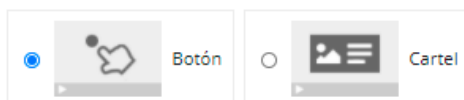
1:30.00 - 1:35.00

☒ 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 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.



Cada bloque de pregunta y respuestas de nuestro cuestionario se llama *Pregunta y alternativas*.

Veremos que por defecto, tenemos dos bloques *Pregunta y alternativas*, con dos respuestas o *Alternativas* en cada uno de ellos. Si necesitamos más bloques, haremos clic en el botón **AÑADIR PREGUNTA**, mientras que si necesitamos añadir más respuestas a alguna de las preguntas, haremos clic en *Añadir respuesta*.

Al igual que en la actividad explicada anteriormente, podemos ajustar los parámetros de *Single Choice Set* de dos modos: *Predeterminado* o *Textual*. Si escogemos este último, tendremos unas instrucciones de cómo realizarlo al pie de la página. En este curso, continuaremos con el modo *Predeterminado*.

Lista de preguntas *

☒ Textual ☐ Predeterminado

2 + 2 = ?
4
6
8

3 + 3 = ?
6
9
0

Crear bloques de pregunta y respuestas, donde cada bloque está separado por una línea vacía. En cada bloque la primera línea es la pregunta, las demás líneas contienen las respuestas. La primera respuesta es la correcta



Cuando escribamos la cuestión en el campo *Pregunta*, veremos que donde antes aparecía *Preguntas* y *alternativas*, aparece el texto que acabamos de introducir. En la parte inferior tendremos dos *Alternativas* o *respuestas*. Siempre escribiremos la opción correcta en la primera. Moodle nos avisa de ello con una breve descripción y un asterisco rojo. En caso de que queramos añadir más opciones de respuesta, haremos clic en el botón *Añadir respuesta* de la parte inferior, tantas veces como necesitemos.

¿Cuál es la capa más exterior de La Tierra?

Pregunta *

¿Cuál es la capa más exterior de La Tierra?

Alternativas - la primera alternativa es la correcta. *

Alternativa

Litosfera.

Alternativa

B I *I*_x   Normal

Manto.

body p

Añadir respuesta

▼ ¿De qué está compuesto principalmente el Núcl...

Pregunta *

¿De qué está compuesto principalmente el Núcleo?

Alternativas - la primera alternativa es la correcta. *

Alternativa

De hierro.

Alternativa

De Niquel.

Alternativa

De aluminio.

Añadir respuesta

En nuestro ejemplo, tenemos dos cuestiones, la primera con *dos* opciones de respuesta y la segunda con *tres* opciones de respuesta.

En la pestaña *Retroalimentación Global*, podremos configurar tanto el *Rango del Puntaje* como la *Retroalimentación* asociada a cada uno de ellos.

▼ Realimentación Global

Definir realimentación personalizada para cualquier rango de puntaje

Haga clic en el botón para "Añadir rango" para añadir cuantos rangos necesite. Ejemplo: 0-20% Mal puntaje, 21-91% Puntaje Promedio, 91-100% ¡Magnífico Puntaje!

Rango del Puntaje * **Realimentación para rango de puntaje definido**

0 % - 100 %

AÑADIR RANGO **X Distribuir Parejo**

La configuración por defecto es de 0%-100%, pero haciendo clic en el botón **AÑADIR RANGO** podemos configurar la herramienta como mejor nos convenga. Por ejemplo, en el caso de que tuviéramos cuatro cuestiones, haríamos clic en **AÑADIR RANGO** tres veces más hasta tener cuatro

ítems. Podemos configurar los porcentajes a nuestro gusto, pero el botón *Distribuir Parejo* nos facilita mucho la tarea ya que al pulsarlo se reparten los pesos de forma automática y equitativa. A continuación, escribiremos los comentarios de retroalimentación.

▼ Realimentación Global

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

Rango del Puntaje *	Realimentación para rango de puntaje definido
0 % - 25 %	Vuelve a visualizar el vídeo desde el principio y presta más atención. ¡Ánimo!
26 % - 50 %	Puedes hacerlo mucho mejor, ¡vuelve a intentarlo, tú puedes!
51 % - 75 %	Puedes volver a visualizar la parte del vídeo que has fallado, así lo harás perfecto la pró:
76 % - 100 %	¡Muy buen trabajo!

AÑADIR RANGO **Distribuir Parejo**

Para configurar diferentes parámetros de la actividad, desplegaremos el menú *Ajustes de comportamiento*, donde podremos ajustar los siguientes aspectos:

- Que el alumnado pase a la siguiente cuestión de forma automática (*Auto-continuar*).
- El tiempo de espera para respuestas correctas o incorrectas (*Timeout*), el cual está en formato microsegundos (2000 microsegundos = 2 segundos).
- Habilitar/deshabilitar efectos sonoros.
- Habilitar/deshabilitar el botón *Reintentar*. Cabe destacar aquí que, como docentes, siempre veremos el número de intentos que cada estudiante realiza.
- Habilitar/deshabilitar el botón *Mostrar solución*. Muy útil en los casos en los que tenemos bastantes opciones de respuesta, además de proporcionar al alumnado un *feedback* inmediato.
- El dato en tanto por cien para aprobar esta actividad. Por defecto viene en 100%. En nuestro caso al tener dos opciones, podríamos bajarlo al 50%, o dejarlo en 100% permitiendo varios *Reintentos*.

▼ Ajustes de comportamiento

☒ **Auto continuar**
Automáticamente ir a la pregunta siguiente cuando una alternativa es seleccionada

Timeout en respuestas correctas *
Valor en microsegundos
2000

Timeout en respuestas incorrectas *
Valor en microsegundos
3000

☒ **Habilitar efectos sonoros**

☒ **Habilitar botón Reintentar**
La opción "Se requiere puntaje completo" requiere que esté habilitado "Reintentar"

☒ **Habilitar botón Mostrar solución**

Porcentaje aprobatorio *
Porcentaje del puntaje total requerido para pasar el examen.
100

Para configurar qué ocurrirá cuando nuestro alumnado seleccione las posibles afirmaciones de forma correcta o incorrecta, desplegaremos el menú *Adaptabilidad*.

▼ **Adaptabilidad**

► Acción en todas las correctas

► Acción para incorrecta

Por ejemplo, podemos escribir un mensaje de refuerzo positivo en las preguntas correctas.

▼ Adaptabilidad

▼ ¡Muy bien, sigue así!

Buscar
Introduzca el código de tiempo en el formato M:SS

☐ Permitir al usuario no responder y seguir

Mensaje

B I S T 

¡Muy bien, sigue así!

body p

Por otro lado, cuando haya un error, lo podemos configurar para que vaya automáticamente a la parte del vídeo donde se explica el contenido. Si queremos que aunque nuestro alumnado se haya

equivocado, pueda continuar con la visualización del vídeo y realizar otras interacciones, marcaremos la casilla *Permitir al usuario no responder y seguir*.



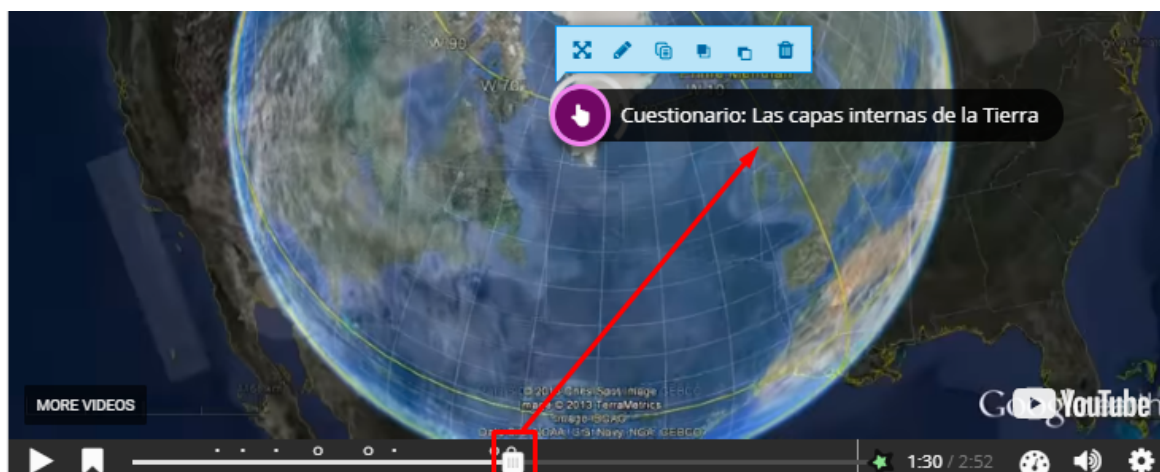
Finalmente, podemos decidir si es necesario o no que nuestro alumnado realice la actividad de forma correcta (para ello es necesario que el porcentaje aprobatorio sea el 100%), para continuar con el vídeo. En caso afirmativo, marcaremos la casilla *Requerir puntuación máxima para la tarea antes de seguir*.

☒ **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 vídeo interactivo.

Cuando tengamos configurada la interacción, haremos clic en *Hecho*.

Como en otras actividades, podremos previsualizar la interacción y si clicamos sobre ella, volver a editarla (por ejemplo para poder copiarla y pegarla en una nueva interacción), moverla a otra posición o en diferente capa y eliminarla, si así lo consideramos.



Revision #3

Created 1 March 2024 13:31:09 by Chefo Cariñena

Updated 29 April 2024 19:04:57 by Paola G