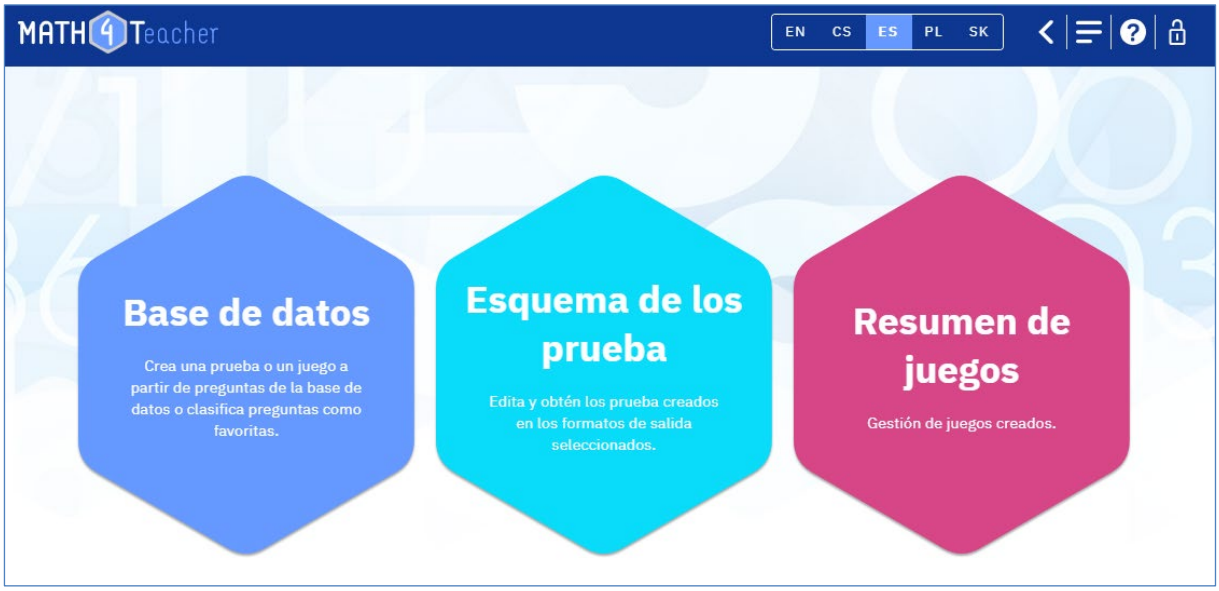
AYUDA PARA LA APLICACIÓN MATH4TEACHER

Contenido:

1. *Iniciar sesión*
2. *Base de datos de preguntas*
   - 2.1. *Personalización de los favoritos*
   - 2.2. *Filtrado de preguntas en la base de datos*
   - 2.3. *Selección de preguntas y creación de una prueba o un juego*
3. *Esquema de los test*
   - 3.1. *Producto "T4U" - Prueba para la aplicación Test4U*
   - 3.2. *Aplicación Test4U*
   - 3.3. *Producto "PDF" - Test imprimible*
   - 3.4. *Producto "I-PDF" - Test interactivo*
4. *Esquema de los juegos*
   - 4.1. *Aplicación Game4U*

1 INICIAR SESIÓN



Para conectarse a la aplicación, utilice el signo del "candado" situado en la parte superior derecha. Si aún no ha creado una cuenta, seleccione la opción "Registrarse". Recibirá dos correos electrónicos después de introducir su correo electrónico de contacto y el "nombre" de usuario elegido. El segundo contendrá un enlace para iniciar sesión. Por favor, espere, puede tardar incluso varias horas en configurar su cuenta.

En la página de inicio verá tres diamantes: Base de datos, Esquema de las pruebas y Resumen de juegos. La sección Base de datos sirve para seleccionar preguntas para los test y los juegos. En Esquema de los test encontrará los test que ya ha creado y podrá generar diferentes resultados (PDF, I-PDF y T4U). En Resumen de juegos tiene guardados los juegos que ha generado (Imagen, Fútbol y Triángulo).

2 BASE DE DATOS DE PREGUNTAS

En la sección "Base de datos" puedes ver las preguntas, guardarlas en tus "carpetas" de favoritas y seleccionar preguntas para un test o un juego.

2.1 Personalización de los favoritos

A través de la "Configuración" (el icono de la "rueda dentada" en el menú superior) puede configurar los temas que utiliza y sus preguntas favoritas.

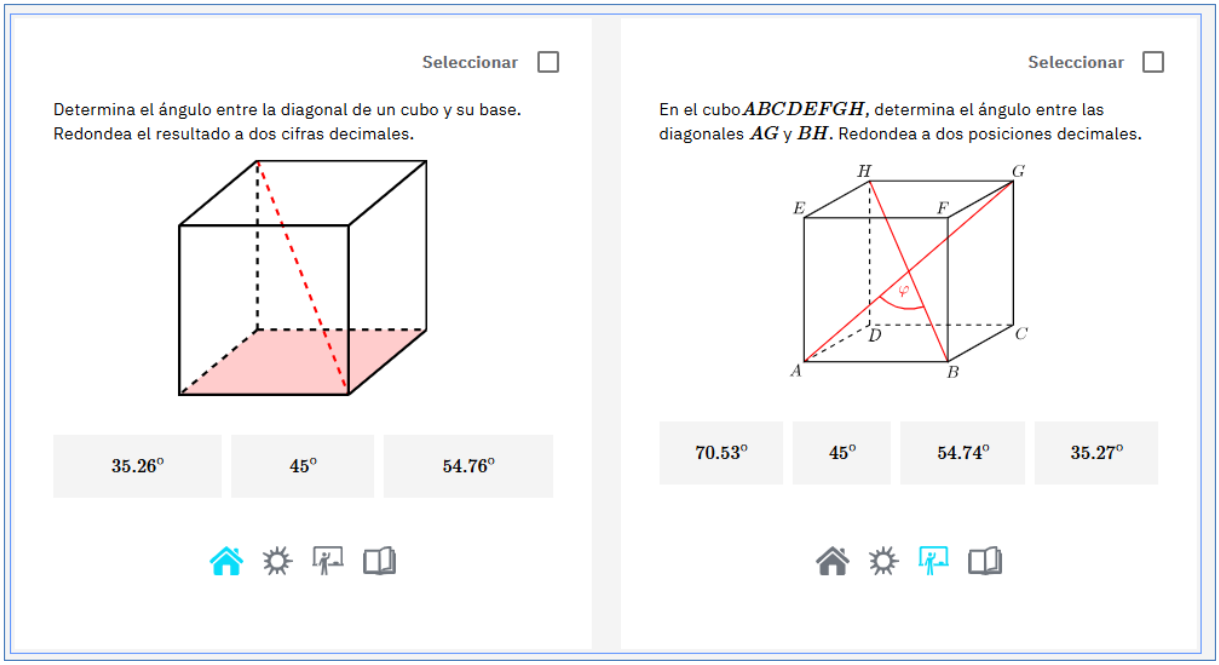
Puede seleccionar los temas que utilizará en un futuro próximo (por ejemplo, en un año determinado). Sólo estos temas aparecerán en el menú desplegable de la base de datos, lo que mejorará la claridad y agilizará su trabajo. La configuración puede modificarse en cualquier momento.

A continuación, puede crear "carpetas" para sus preguntas favoritas. La base de datos contiene 6.000 preguntas. Las preguntas varían en muchos aspectos: dificultad, duración del cálculo, práctica de ejercicios, preguntas que requieren ideas, aplicaciones a la física, etc. Por lo tanto, su inclusión en las lecciones (examen, tarea, trabajo independiente, competencia, etc.) también variará.

Por ello, antes de trabajar por primera vez con la base de datos, le recomendamos que reflexione sobre el sistema de clasificación de las preguntas y que configure la "Lista de favoritos". Tiene la opción de crear hasta 10 "carpetas" de preguntas favoritas. Para cada "carpeta" de favoritos, invente un nombre y seleccione un icono único. Los nombres pueden ser elegidos, por ejemplo, por su finalidad (Deberes, Seminario, Examen, Cinco minutos, Competición), por su dificultad (Fácil, Difícil) o de la forma que desee.

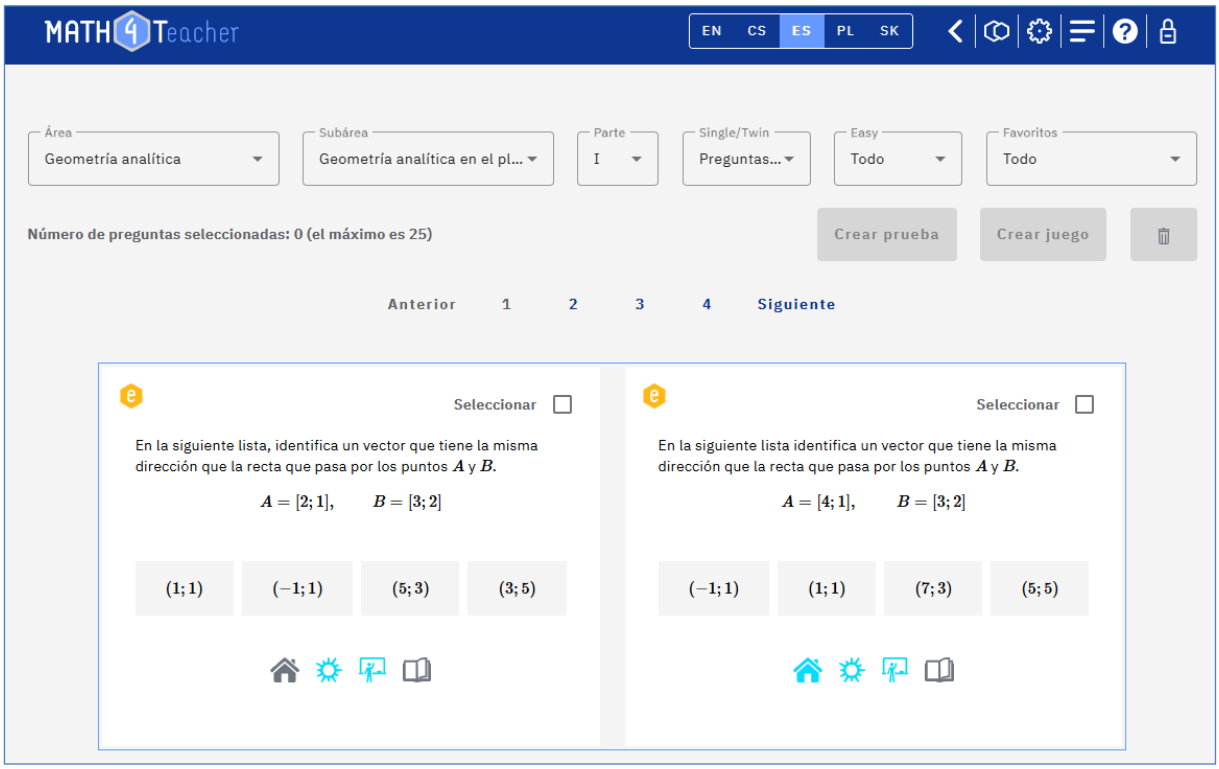
Estos ajustes seguirán siendo funcionales para todos los inicios de sesión posteriores y para el trabajo con la base de datos. Por supuesto, puede cambiar estos ajustes en cualquier momento.

Una vez que haya establecido los nombres e iconos de sus "carpetas" de favoritos, estos iconos aparecerán en cada pregunta de la base de datos. Al hacer clic en el icono, guardará la pregunta en la carpeta, véase la imagen. Estas "carpetas" también pueden utilizarse para filtrar al crear los test.



2.2 Filtrado de preguntas en la base de datos

El primer paso para crear un nuevo test o juego es seleccionar las preguntas de la base de datos.

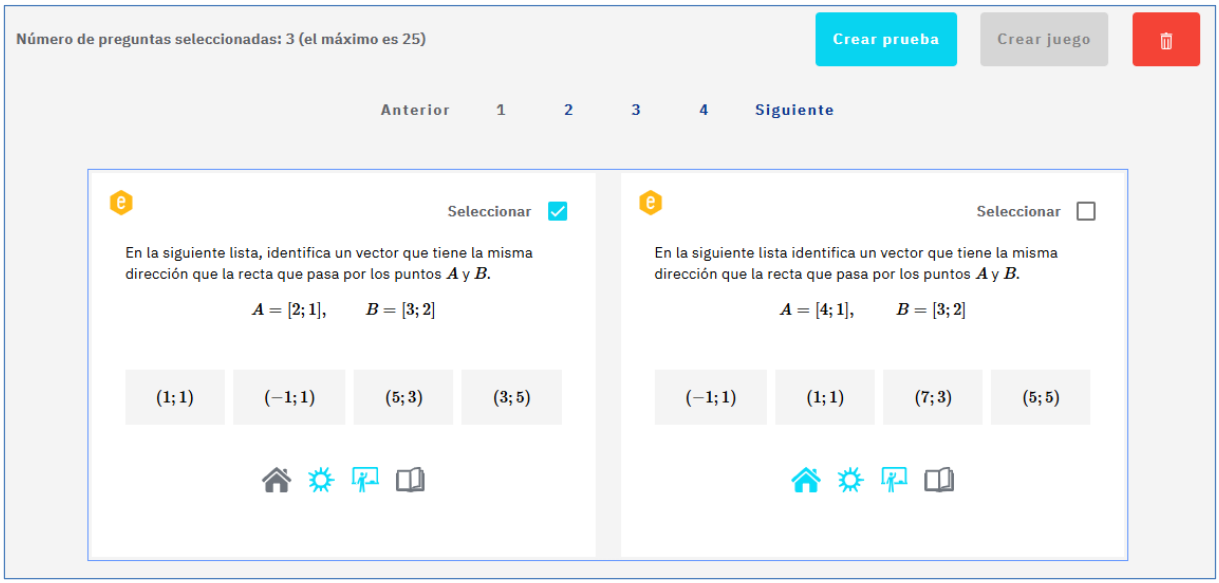


Las preguntas pueden filtrarse por temas, subtemas, tipos de preguntas y por los favoritos que usted establezca:

- Todo el currículo de secundaria está dividido en 12 temas, 60 subtemas y 160.
- Las preguntas gemelas son preguntas muy similares tanto en contenido como en dificultad y pueden utilizarse para crear dos versiones del test (versiones A y B). En la base de datos, las preguntas gemelas se colocan en una caja compartida (una caja para dos preguntas). Las preguntas simples son aquellas para las que no hay gemelas.

- Las preguntas fáciles son las que se pueden resolver con la cabeza, es decir, sin lápiz y papel. Estas preguntas están marcadas en la base de datos con una "e" amarilla en la esquina superior izquierda de la casilla de la pregunta. La base de datos contiene ahora 2.000 preguntas fáciles.

2.3 Selección de preguntas y creación de una prueba o un juego



Para cada pregunta, hay una casilla "Seleccionar" en la parte superior derecha. Márquela para seleccionar la pregunta para el test o el juego. Una vez seleccionadas las preguntas, utilice el botón azul "Crear test" o “Crear juego” para pasar al formulario de configuración del test o del juego. Aquí puede ver las preguntas seleccionadas, eliminar algunas de las preguntas o añadir otras nuevas, e introducir un nombre para la prueba o el juego. Al elegir el nombre de la prueba o del juego, es mejor evitar el uso de caracteres como _ o /, que tienen un significado especial en LaTeX. Si hay algún error en el resultado generado, primero intente eliminar estos caracteres. La prueba creada (definición de la prueba) se guarda en la lista de pruebas y el juego creado se guarda en la lista de juegos. (Puede acceder a estas secciones en cualquier momento desde la página de inicio haciendo clic en "Esquema de las pruebas" o "Resumen de juegos").

Si está creando dos variantes de test (A y B), entonces para las preguntas gemelas (comparten una casilla), marque la casilla " Seleccionar " para una sola pregunta del par. La pregunta que marque se incluirá en la variante A. La otra pregunta del par estará entonces en la variante B. Si marca ambas preguntas, entonces ambas preguntas se incluirán en ambas variantes. Si selecciona una pregunta que no tiene una gemela (pregunta individual), entonces esta pregunta se incluirá en ambas variantes.

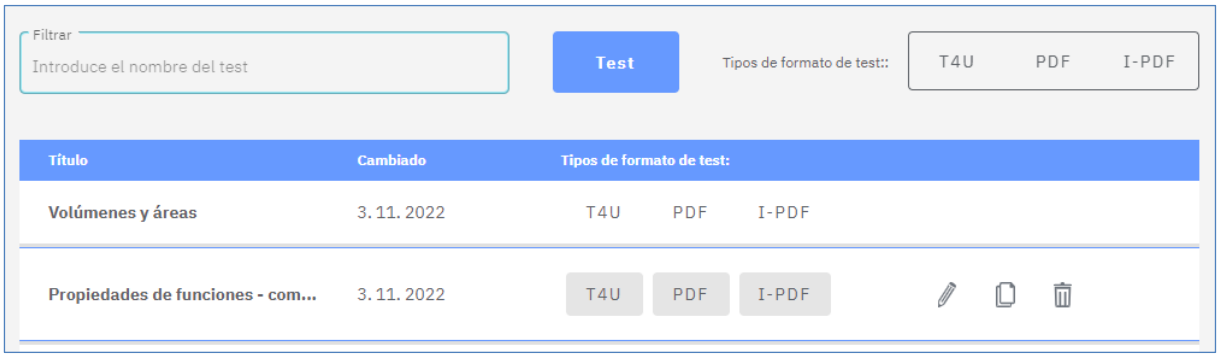
Si está creando un juego, debe seleccionar el tipo de juego en el formulario correspondiente: Fútbol, Imagen o Triángulo. Tenga en cuenta que cada uno de estos tipos de juegos requiere un número diferente de preguntas. Para Imagen, debe seleccionar 12 preguntas de la base de datos, para Fútbol 16 preguntas y para Triángulo 21 preguntas. Si, por ejemplo, selecciona 17 preguntas, solo puede elegir Imagen o Fútbol. Este número de preguntas no es suficiente para crear un juego de Triángulo. El número de preguntas seleccionadas se muestra en la pantalla.

3 ESQUEMA DE LOS TEST

En la sección "Esquema de los test" se gestionan las pruebas ya creadas y se generan diferentes resultados de los test (T4U, PDF o I-PDF).

Para cada prueba se puede ver el nombre, la fecha de la última modificación y los resultados ofrecidos. Cada prueba puede reeditarse (icono del lápiz), crearse una nueva copia (icono de la hoja de papel) o borrarse (papelera).

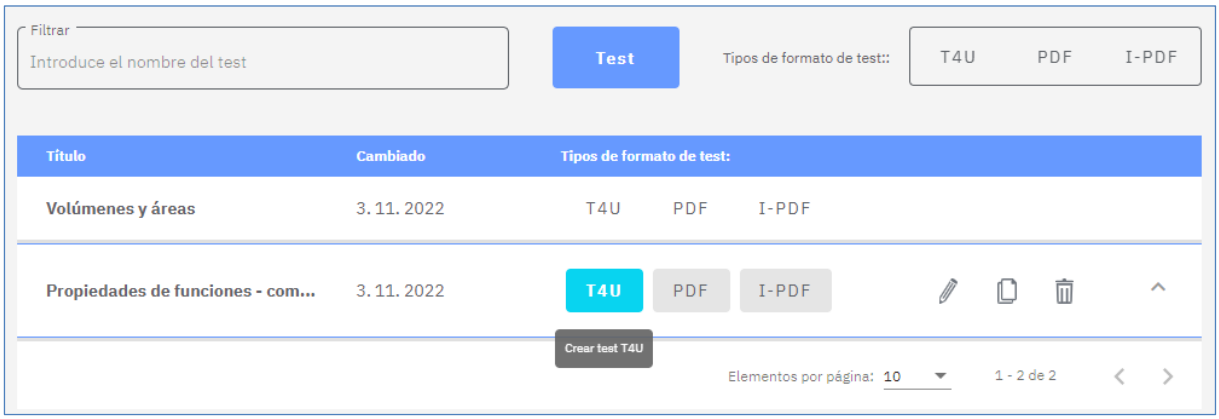
Es muy importante que elija una estrategia adecuada para nombrar las pruebas. Por ejemplo, puede ser un nombre compuesto por el nombre del tema y la finalidad (Función lineal - Db). Si tiene un gran número de pruebas almacenadas, es posible filtrar por nombres o segmentos de nombres. Así, por ejemplo, se pueden filtrar fácilmente todas las pruebas con "función" o "Db" en el nombre.



Una vez creada una prueba, se puede seleccionar una de las siguientes salidas:

- T4U - prueba HTML para la aplicación Test4U
- PDF - test imprimible en formato PDF
- I-PDF - test interactivo en formato PDF

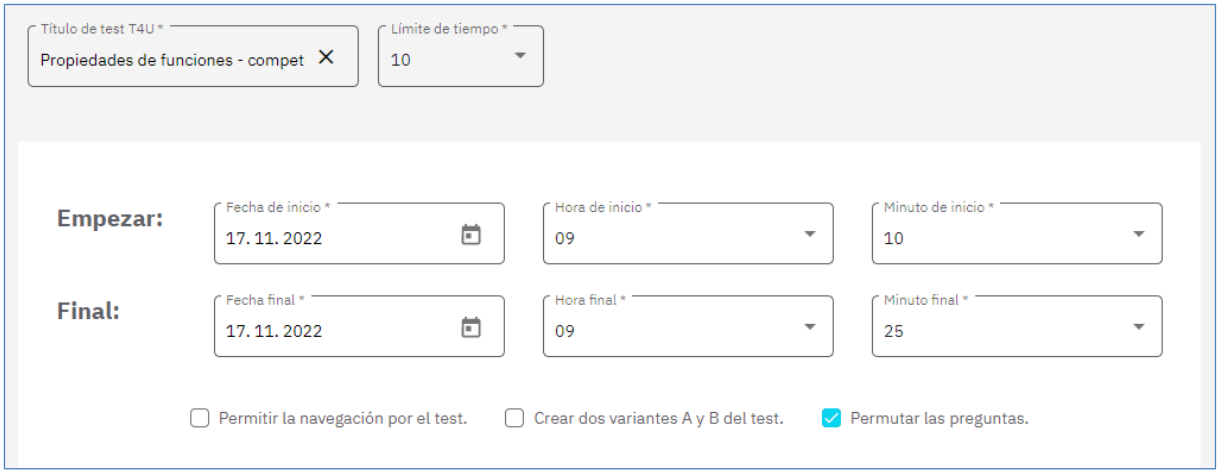
3.1 Producto "T4U" - Prueba para la aplicación Test4U



En la sección "Esquema de los test", al pulsar el botón "T4U" se accede al formulario de configuración de la prueba T4U. Aquí puede establecer el título del test, el inicio y el final del test (fecha y hora), el límite de tiempo para resolverlo, habilitar la posibilidad de navegar por el test mientras se resuelve, la permutación de las preguntas y la opción de crear dos variantes del test.

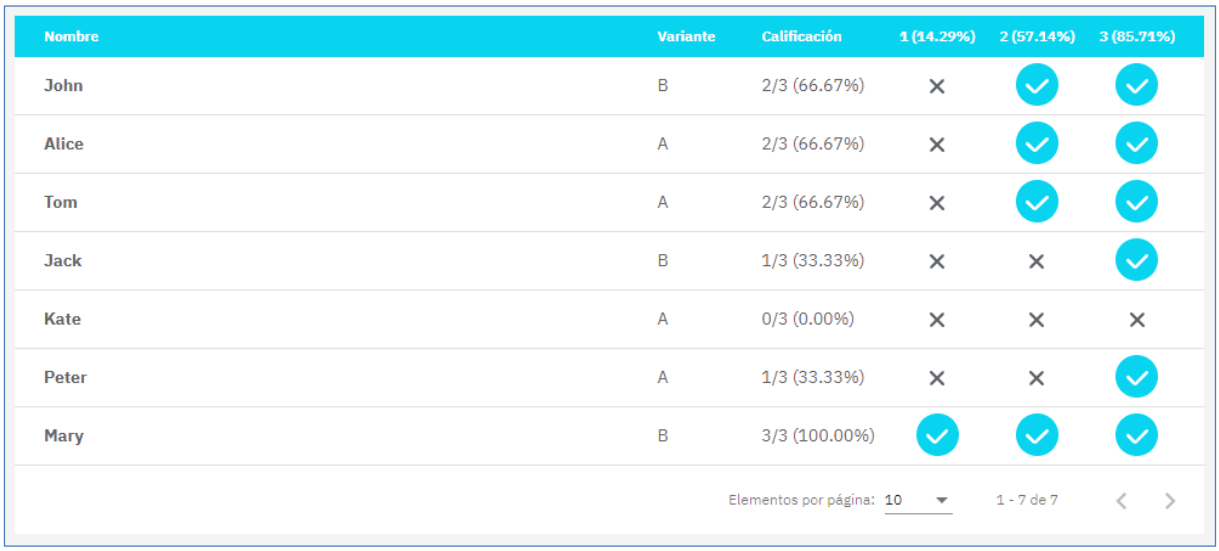
Si establece la opción de permutación, entonces cada estudiante recibe una prueba con las mismas preguntas pero en un orden diferente. Las respuestas dentro de las preguntas siempre se permutan automáticamente.

Después de guardar la configuración, será redirigido a la lista de pruebas T4U, donde verá un código de acceso de seis dígitos. Sólo se genera un código, aunque haya elegido crear dos variantes de test (A y B). Los estudiantes sólo verán el cartel de selección de variantes una vez que hayan entrado con el código de acceso único.



Usted proporciona este código de acceso a sus alumnos y ellos utilizan la aplicación Test4U y el código para realizar el test. Los estudiantes resuelven los problemas dados y cuando la prueba se completa, los resultados se envían a su aplicación Math4Teacher.

Una vez que los estudiantes han completado la prueba, puede ver los resultados inmediatamente. Haga clic en el icono de los "dos sobres" para acceder a un resumen de los resultados de los alumnos. Desde ahí, haga clic en el icono del círculo de la parte superior derecha para cambiar a las estadísticas de respuesta de cada pregunta. Las imágenes siguientes muestran una vista previa de los resultados de los alumnos y de los porcentajes de éxito de cada pregunta. Puede ver cuántos estudiantes eligieron cada respuesta o no contestaron en absoluto. Puede ver inmediatamente dónde se cometieron más errores, y puede reaccionar.



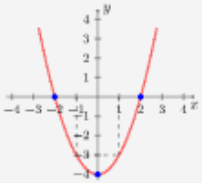
En la lista de alumnos, puede ordenar a los alumnos por nombre, por resultados o por variante (A, B).

Pregunta no. 1

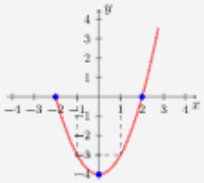
0 (0.00%) 4 (100.00%)

Identifica la posible gráfica de una función par.

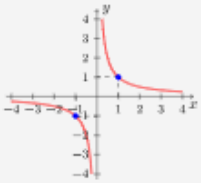
0 (0.00%)



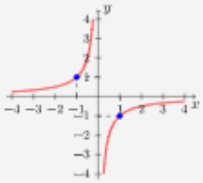
1 (25.00%)



1 (25.00%)



2 (50.00%)



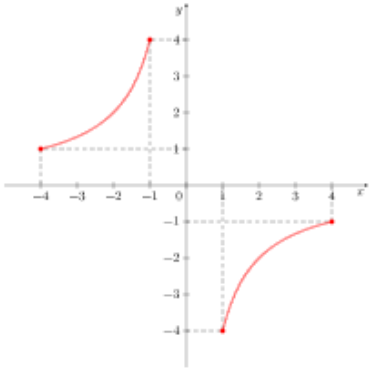
0 (0.00%)

No respondido

Pregunta no. 2

2 (50.00%) 2 (50.00%)

La función f viene dada por la gráfica. ¿Cuál de las declaraciones siguientes es verdadera?



2 (50.00%)

La función f no es decreciente ni creciente.

1 (25.00%)

La función f es creciente.

0 (0.00%)

La función f es no-decreciente.

0 (0.00%)

La función f es creciente en el intervalo $[-4; 1]$.

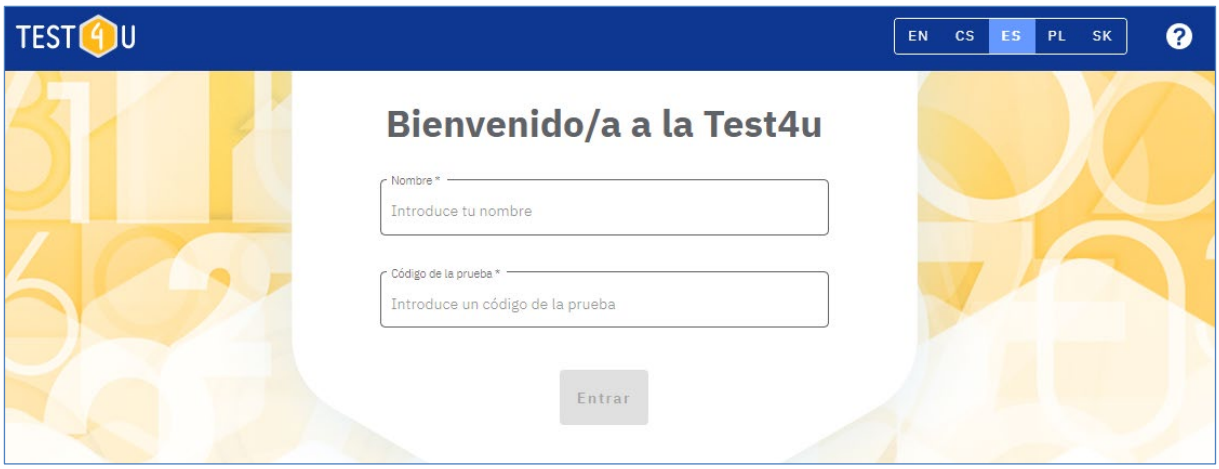
1 (25.00%)

No respondido

En las estadísticas de resultados pregunta por pregunta, puede cambiar entre los resultados de la variante A y los de la variante B.

3.2 Aplicación Test4U

Los estudiantes pueden acceder a la aplicación Test4U desde la página principal del portal Math4U (math4u.vsb.cz).

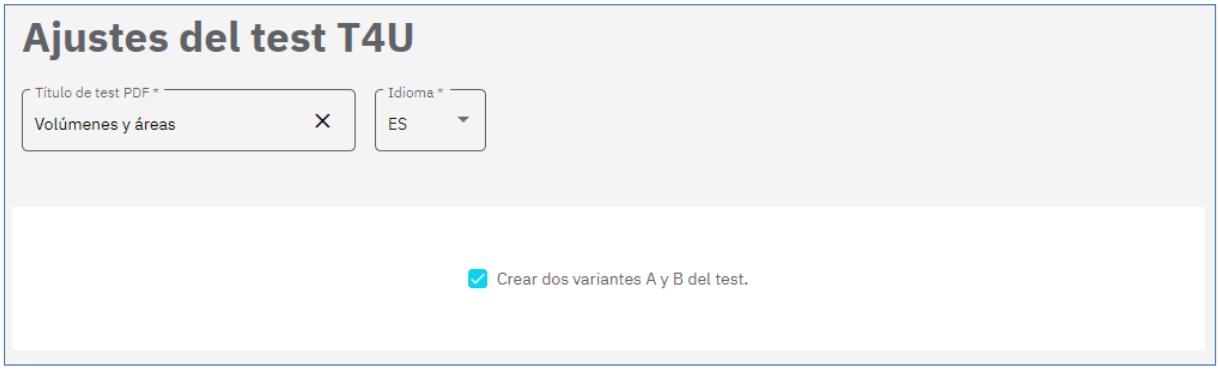


El estudiante introduce su nombre o apodo (según las preferencias del profesor) y el código de acceso a la prueba. El código debe introducirse distinguiendo con precisión las letras mayúsculas y minúsculas. Una vez introducido, el alumno verá los parámetros del test (nombre, desde cuándo puede realizar el test, cuántas preguntas tiene el test y en cuántos minutos debe completarlo). Una vez activada la prueba, el límite de tiempo comenzará a correr. El alumno se desplaza por las preguntas y selecciona las respuestas. Una vez que haya terminado con todas las preguntas o si el límite de tiempo ha expirado, la prueba es enviada.

Una vez expirado el test, los estudiantes pueden utilizar el mismo código para acceder a la vista previa del test - no pueden completar o enviar el test, sólo ver las respuestas correctas.

3.3 Producto "PDF" - Test imprimible

En la lista de pruebas, al pulsar el botón "PDF" se generará una solicitud para crear el test como PDF imprimible en el idioma indicado. Puede establecer el nombre de del test, el idioma y elegir crear dos versiones del test, A y B.



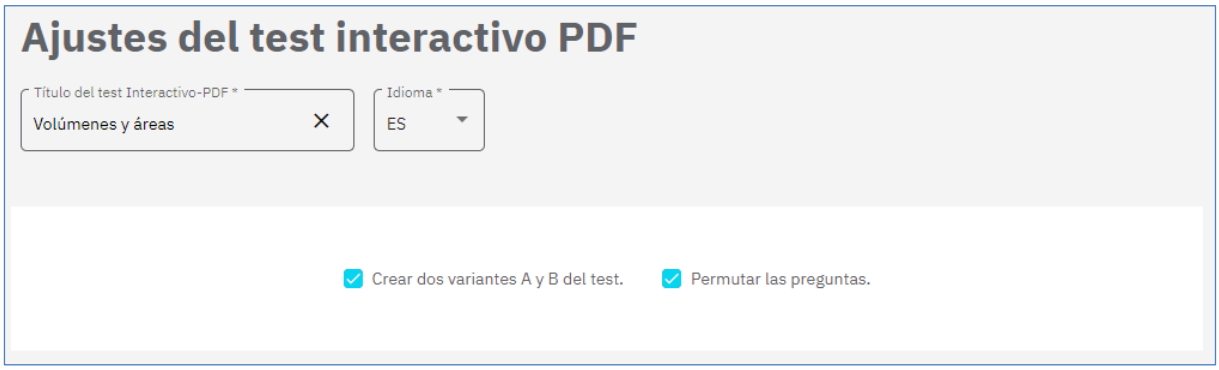
Después de guardar estos ajustes, será redirigido a su lista de test en PDF. La generación de su prueba puede tardar a veces unos minutos. Pulse "Generar" y, a continuación, "Comprobar disponibilidad" para obtener el test en PDF terminado. Una vez que el test esté listo, aparecerá el botón "Abrir".

Si quiere el mismo test en otro idioma, vuelva a hacer clic en "PDF" en la lista de test, seleccione otro idioma y se creará otra fila en la lista de test en PDF.

Los test en PDF no se almacenarán en el servidor para ahorrar espacio, pero pueden volver a generarse en cualquier momento con un solo clic.

3.4 Producto "I-PDF" - Test interactivo

En la lista de tests, al pulsar el botón "I-PDF" se genera una solicitud para crear un test interactivo en ese idioma. Usted establece el nombre del test, el idioma y puede elegir crear dos variantes de test A y B.



Después de guardar estos ajustes, será redirigido a su lista de tests I-PDF. La generación de su test puede tardar a veces unos minutos. Pulse "Generar" y luego "Comprobar disponibilidad" para obtener el test I-PDF terminado. Una vez que el test esté listo, aparecerá el botón "Abrir".

Si desea realizar el mismo test en otro idioma, vuelva a hacer clic en "I-PDF" en la lista de test, seleccione otro idioma y se creará otra fila en la lista de test I-PDF.

Los test no se almacenan en el servidor para ahorrar espacio, pero pueden volver a generarse en cualquier momento con un solo clic.

Los test PDF interactivos deben abrirse con Adobe Reader (de descarga gratuita). Los test abiertos en un navegador u otros programas no funcionarán.

4 RESUMEN DE JUEGOS

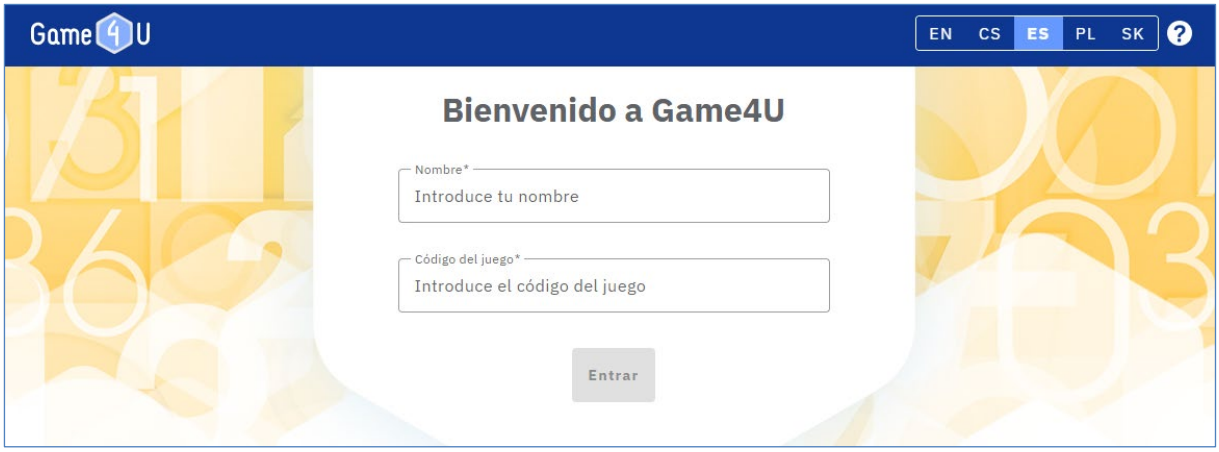
En la sección «Resumen de juegos» puedes administrar los juegos que ya has creado. Para cada juego, puedes ver el nombre, el tipo de juego y el código de acceso. Cada juego se puede volver a editar (icono del lápiz), crear una nueva copia (icono de la hoja de papel) o eliminar (papelera).

Al igual que con los tests, preste suficiente atención a la elección de los nombres de los juegos. Por ejemplo, puede ser un nombre compuesto por el título del tema y el objetivo de uso. Si hay una gran cantidad de juegos guardados, es posible filtrarlos por nombre o por parte del nombre.

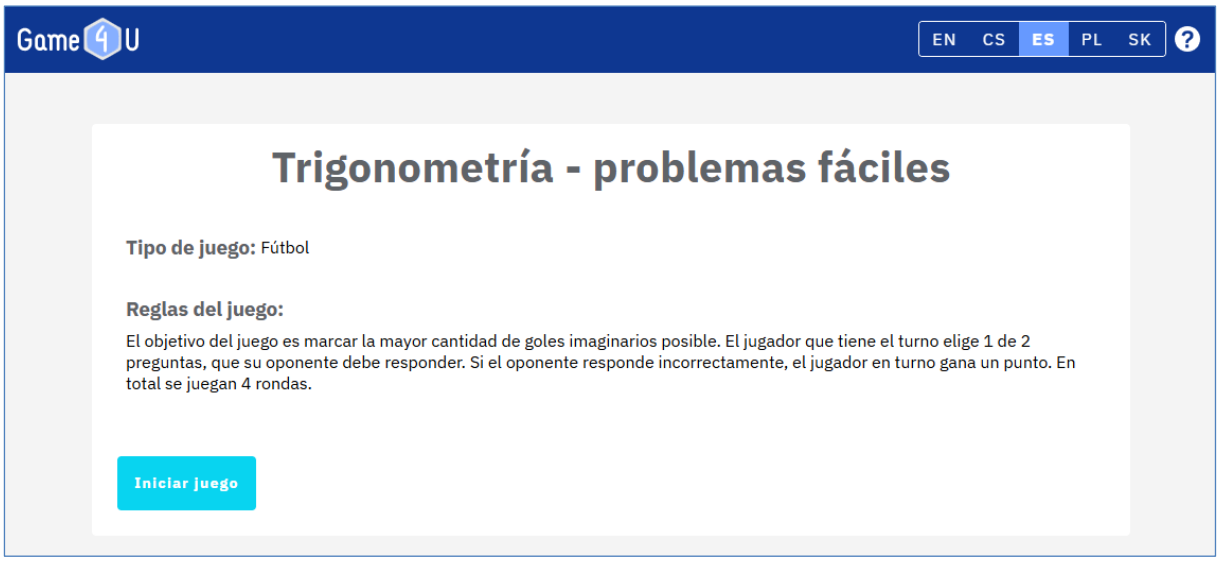
Para ver el juego, utilice la aplicación Game4U y el código de acceso generado.

4.1 Aplicación Game4U

Los estudiantes pueden acceder a la aplicación Game4U desde la página principal del portal Math4U (math4u.vsb.cz).



El estudiante introduce su nombre o apodo (según las indicaciones del profesor) y el código de acceso. El código debe introducirse exactamente, incluyendo las mayúsculas y minúsculas. Tras iniciar sesión, el estudiante verá el nombre y las reglas del juego, como se muestra en las siguientes imágenes:



Tipo de juego: Triángulo

Reglas del juego:

El objetivo del juego es conectar los tres lados del triángulo mostrado mediante un camino continuo. Cada jugador elige una casilla que quiere obtener. Al hacer clic en la casilla seleccionada, aparece una pregunta que el jugador debe responder correctamente para obtener la casilla. Si el jugador responde incorrectamente, el oponente tiene la oportunidad de responder la misma pregunta, pero puede decidir no hacerlo. Si el oponente también responde incorrectamente o decide no responder, la casilla permanece neutral. Si un jugador quiere obtener una casilla neutral, debe presionar el botón durante la fase de sorteo cuando los símbolos mostrados coincidan. De lo contrario, la casilla pasa al oponente.

Tipo de juego: Imagen

Reglas del juego:

El objetivo del juego es descubrir la imagen. Cada casilla se revela al responder correctamente las preguntas preparadas. Puedes responder haciendo clic en la casilla.