

MANUAL 6 – ENTRAR A UN CUESTIONARIO PARA CONTESTAR LAS PREGUNTAS


Este procedimiento permite al estudiante ingresar a un CUESTIONARIO, con el fin responder las preguntas que contiene.

Requisitos:

- El estudiante debe haber ingresado a su respectiva Aula Virtual (curso).
- El docente debe haber creado el Cuestionario con sus respectivas preguntas, haberlo configurado y finalmente notificado a los estudiantes la fecha y hora de apertura del cuestionario.

Mediante un navegador Web (Browser) - Pasos:

1. Una vez ingresado al Moodle y luego al curso, aparecerán las actividades o recursos que el docente ha creado dentro de dicho curso; ubicar el cuestionario que se desea responder y seleccionarlo:



Lenguaje de Programación I

Área personal / Cursos / FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMATICA / LP1


- Avisos
- Sílabo

Tema 1


- Introducción a JavaScript
- Foro de Introducción a JS
- Acá podrá escribir sus preguntas respecto al tema tratado

Tema 2

- Ejercicios JS
- Cuestionario de Introducción a JavaScript

Nota: El nombre del cuestionario puede variar, pero se puede reconocer un cuestionario por el icono que lo caracteriza: .

2. Aparecerán algunas instrucciones sobre el cuestionario, y si ya está disponible, mostrará el botón **<Intente resolver el cuestionario ahora>**, hacer clic en dicho botón:



Lenguaje de Programación I

Área personal / Cursos / FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMATICA / LP1 / Tema 2 / Cuestionario de Introducción a JavaScript

Cuestionario de Introducción a JavaScript

Intentos permitidos: 1

Este cuestionario está abierto en miércoles, 17 de junio de 2020, 05:30

Este cuestionario se cerrará el miércoles, 17 de junio de 2020, 06:00

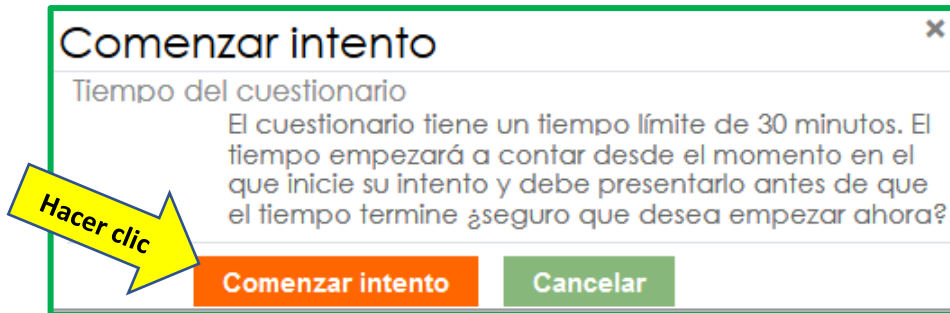
Límite de tiempo: 30 minutos

Intentos: 1

Nota: Si aún no es la hora de responder el cuestionario, el mensaje será "El cuestionario no está disponible en estos momentos".

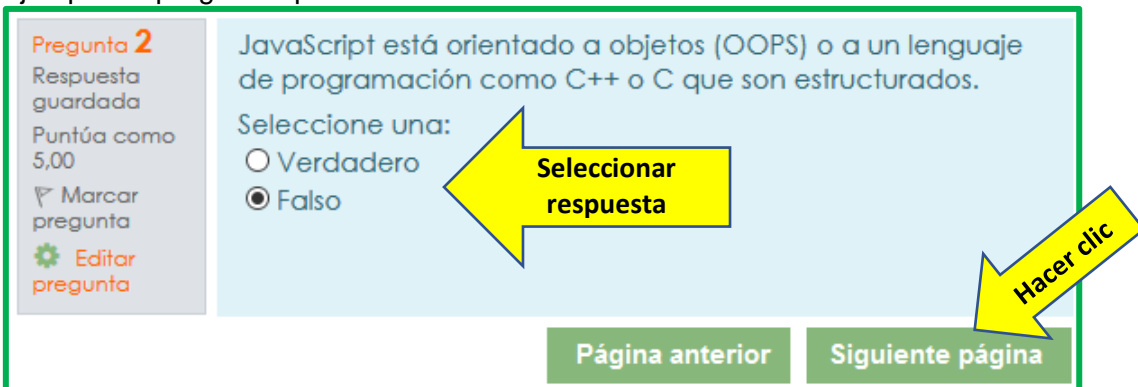


3. Aparecerá una pequeña ventana advirtiéndolo que se empezará a desarrollar el cuestionario; hacer clic en el botón **<Comenzar intento>**:

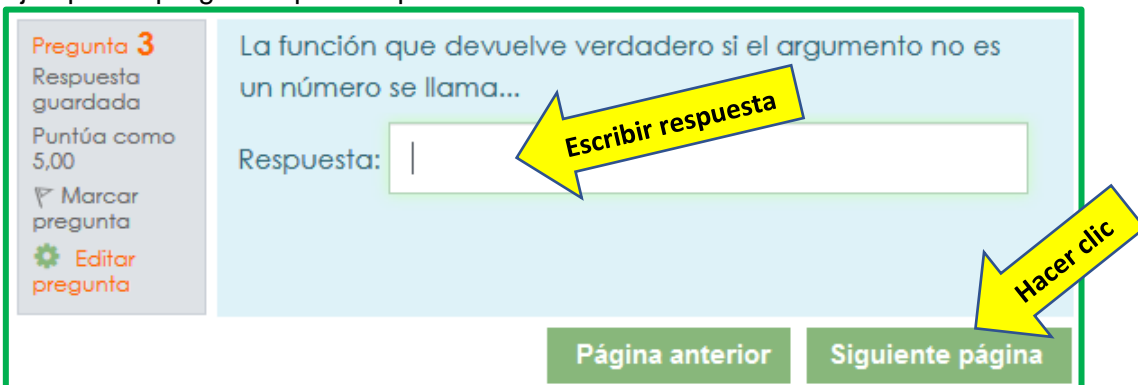


4. Empezarán a aparecer las preguntas, de acuerdo a lo que configuró el docente; ir contestando una a una.

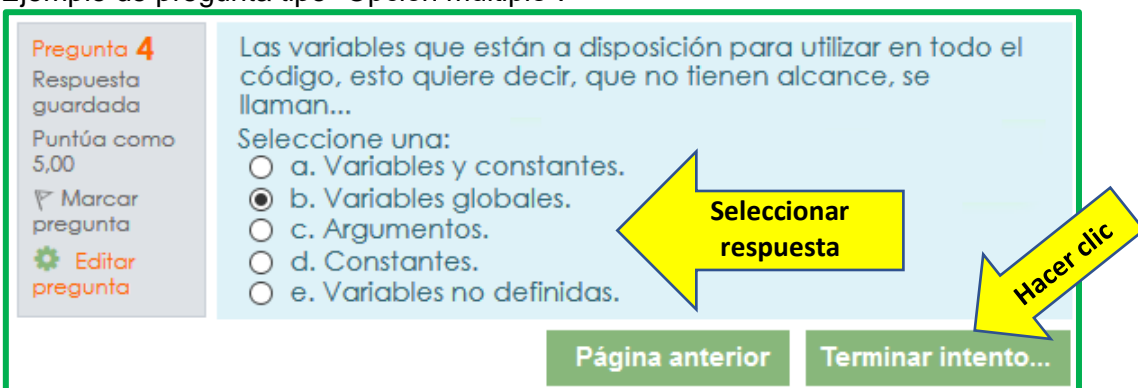
- a. Ejemplo de pregunta tipo "Verdadero/Falso":



- b. Ejemplo de pregunta tipo "Respuesta corta":

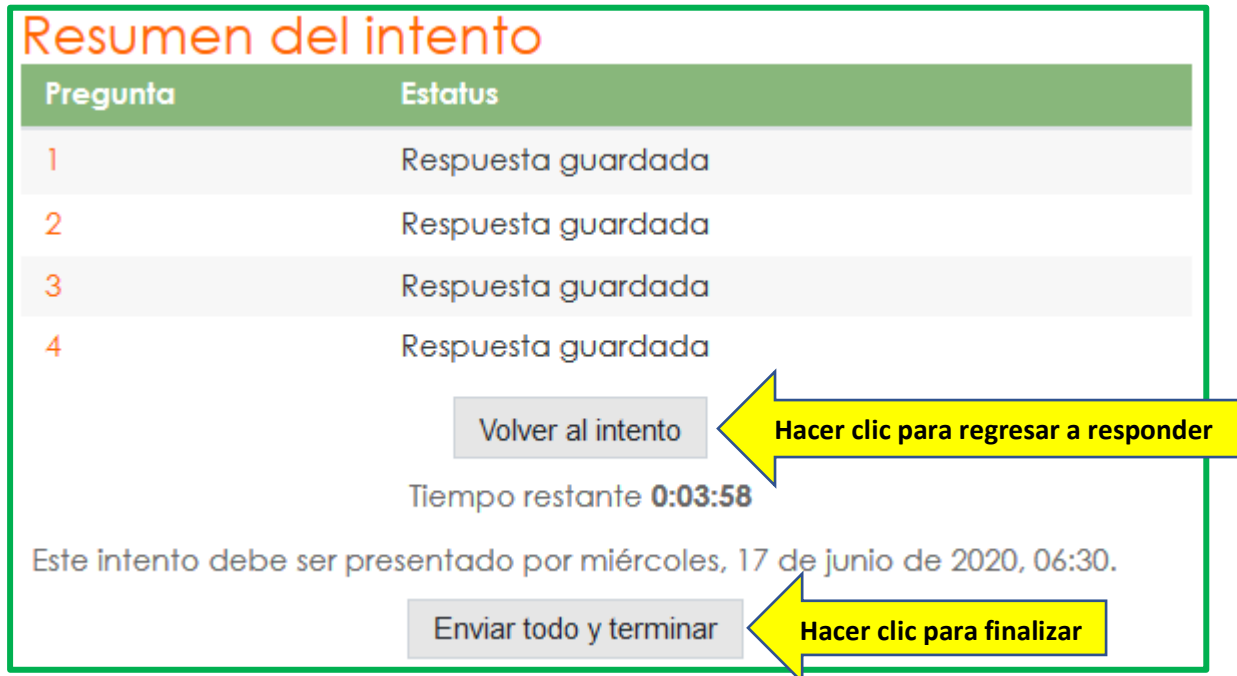


- c. Ejemplo de pregunta tipo "Opción múltiple":



Nota: Tener en cuenta que algunas opciones dependerá de cómo el docente configure el cuestionario, por ejemplo, puede que el docente haya indicado que no se pueda regresar a la página anterior.

5. Al terminar de responder todas las preguntas, aparecerá una ventana que lista todas las preguntas y su estado, normalmente debe decir "Respuesta guardada".
Para finalizar, elegir el botón <Enviar todo y terminar>.



Pregunta	Estatus
1	Respuesta guardada
2	Respuesta guardada
3	Respuesta guardada
4	Respuesta guardada

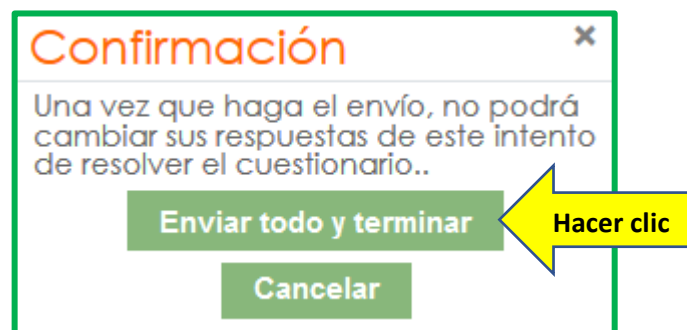
Volver al intento

Tiempo restante **0:03:58**

Este intento debe ser presentado por miércoles, 17 de junio de 2020, 06:30.

Enviar todo y terminar

6. Moodle mostrará un mensaje de confirmación; hacer clic en el botón <Enviar todo y terminar>.



Confirmación [X]

Una vez que haga el envío, no podrá cambiar sus respuestas de este intento de resolver el cuestionario..

Enviar todo y terminar

Cancelar

7. En la siguiente pantalla, Moodle mostrará la calificación final y listará todas las preguntas, indicando lo que respondió el estudiante y las respuestas correctas en caso que éste no haya acertado.

Lenguaje de Programación I

Área personal / Cursos / FACULTAD DE INGENIERIA DE SISTEMAS E INFORMATICA / LP1 / Tema 3
/ Cuestionario de Introducción a JavaScript / Vista previa

Comenzado el	miércoles, 17 de junio de 2020, 06:21
Estado	Finalizado
Finalizado en	miércoles, 17 de junio de 2020, 06:26
Tiempo empleado	5 minutos 29 segundos
Calificación	15,00 de 20,00 (75%)

Pregunta 1
Incorrecta
Puntúa 0,00 sobre 5,00
Marcar pregunta
Editar pregunta

¿Qué es JavaScript?

Seleccione una:

- a. Un lenguaje de programación para páginas web.
- b. Un software de edición de vídeos.
- c. Un set de instrucciones para los microprocesadores.
- d. Una empresa de software informático.
- e. Un lenguaje de programación exclusivo para juegos.

Respuesta incorrecta.
La respuesta correcta es: Un lenguaje de programación para páginas web.

Navegación por el cuestionario

1 2 3 4
Mostrar una página cada vez
Finalizar revisión
Comenzar una nueva previsualización

Al final de esta misma pantalla, estará la opción <Finalizar revisión>, hacer clic ahí.

8. Finalmente, se mostrará un resumen.

Cuestionario de Introducción a JavaScript

Este cuestionario se cerró el miércoles, 17 de junio de 2020, 06:30
Límite de tiempo: 30 minutos
Método de calificación: Calificación más alta

Resumen de sus intentos previos

Intento	Estado	Calificación / 20,00	Revisión
Vista previa	Finalizado Enviado: miércoles, 17 de junio de 2020, 06:26	15,00	Revisión

Su calificación final en este cuestionario es 15,00/20,00

Volver al curso **Hacer clic**