



# uadernia

Herramienta de autor para la creación de materiales didácticos digitales



Castilla-La Mancha

## Herramienta de autor para el profesorado

Cuadernia es una aplicación de creación de contenidos educativos. Con Cuadernia, es posible crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder nitidez.

La interfaz de usuario de Cuadernia contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas muy intuitivo y gran usabilidad, ofreciendo una verdadera solución web, de escritorio y de impresión. Ahora los documentos se pueden ver y probar en una ventana del navegador y reproducen ficheros flash, videos y sonidos.

Se trata de una herramienta fácil y funcional capaz de establecer un proceso rápido y sencillo para la creación de cuadernos digitales.

Con Cuadernia se pueden generar completas unidades didácticas que pueden contener información (imágenes, video, texto, sonidos y animaciones) y actividades multimedia, distribuibles a través de la red o en formato zip para ser utilizada como apoyo por el profesor en clase.

Un desarrollo generado en Castilla La Mancha con grandes expectativas de futuro al cumplir con los estándares internacionales para la creación de objetos de aprendizaje digitales.

Cuadernia facilita la labor creativa y de distribución de contenidos educativos.



# Índice

¿ Qué es Cuadernia ?

¿ Para qué sirve Cuadernia ?

¿ Cómo conseguir Cuadernia ?

Cómo instalar Cuadernia

¿ Qué necesito para usar Cuadernia ?

Maquetador de Cuadernos y actividades Cuadernia

Iniciar la aplicación

Filosofía de trabajo de Cuadernia

Entorno de trabajo

Configuración del entorno

El Espacio de trabajo

Las Ventanas de Cuadernia

Ventana Archivo

Nuevo Cuaderno

Abrir Cuaderno

Borrar Cuaderno

Introducir los Metadatos

Guardar Cuaderno

Cerrar Cuaderno

Ventana Administración

Administrar Galerías

Importar Cuaderno

Exportar Cuaderno

Previsualizar Cuaderno

Ventana Edición

Fondo

Cuadrícula

Reglas

Guías

Copiar

Pegar

Alineaciones

# Índice

## Ventana Objetos

Imagen

Texto

Actividad

Formas

Salto

Audio

Vídeo

Animación

Escena

Escena Descartes

Escena R.A.

Escena Representación F.

Escena Rayos X

Escena Operaciones

Escena Reloj

Escena Instrumentos C.

Imagen ampliada

El Visualizador de Cuadernos y Actividades Cuadernia

El Visualizador de Cuadernia

Actualizaciones de Cuadernia

SCORM

# ¿Qué es Cuadernia?

Cuadernia es la herramienta que la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla La Mancha pone a disposición de la comunidad educativa para la creación y difusión de materiales educativos digitales.

Cuadernia es una aplicación de creación de contenidos educativos.

Con Cuadernia, es posible crear cuadernos digitales preparados para la red o para ser impresos sin perder nitidez.

La interfaz de usuario de Cuadernia contiene un espacio de trabajo y un panel de herramientas muy intuitivo y gran usabilidad, ofreciendo una verdadera solución web, de escritorio y de impresión. Ahora los documentos se pueden ver y probar en una ventana del navegador y reproducen ficheros flash, videos, sonidos, y escenas de Descartes y Realidad aumentada.



Se trata de una herramienta fácil y funcional capaz de establecer un proceso rápido y sencillo para la creación de cuadernos digitales.

Con Cuadernia se pueden generar completas unidades didácticas que pueden contener información (imágenes, vídeo, texto, sonidos y animaciones) y actividades multimedia, distribuibles a través de la red o en formato zip para ser utilizada como apoyo por el profesor en clase.

**Cuadernia** dispone de varias versiones que le permiten una gran versatilidad a la hora de adaptarse a las preferencias de usuario, así es capaz de funcionar a través de la red, en su versión de servidor, mediante una instalación local o mediante una memoria usb, en cuyo caso la aplicación es totalmente independiente y no precisa de instalación alguna, este formato dota a la herramienta de una característica destacable, el usuario puede utilizar uno de estos pen-drive para crear contenidos digitales, sólo ha de disponer de un ordenador donde conectar el dispositivo, esta opción permite el transporte de los datos y de la herramienta para su procesamiento, sin ninguna necesidad de instalación en el equipo que la ejecute.

Un desarrollo generado en Castilla La Mancha con grandes expectativas de futuro al cumplir con los estándares internacionales para la creación de objetos de aprendizaje digitales.



**Cuadernia es muy sencillo. Se utiliza como un libro físico: pasando las hojas.** Permite la elaboración y resolución en línea o en modo local de las actividades educativas.

**Cuadernia facilita la labor creativa y de distribución de contenidos educativos.**

Cuadernia permite la elaboración de contenidos adaptados a las condiciones especiales del alumnado, un profesor podrá desarrollar contenidos en consonancia con el proceso formativo de un alumno en concreto. Es además una herramienta ideal para la distribución de los contenidos educativos entre el alumnado y ayuda a la planificación de las tareas individuales y en equipo del alumno.

Los contenidos digitales desarrollados con Cuadernia podrán ser compartidos entre toda la comunidad docente a través de un repositorio de objetos educativos. Los profesores de Castilla La Mancha podrán reutilizar recursos y mejorar dichos recursos haciendo uso de la colaboración y el trabajo en equipo.

# 1 Iniciar Cuadernia



# 2 Crear o abrir un Cuaderno



# 3 Crear contenidos y actividades

This section displays several overlapping windows from the Cuadernia application:

- Actividad EMPAREJAR TEXTO / TEXTO:** A window for creating a matching text activity, showing a list of steps and a form for entering text and the number of pairs.
- Formato de un objeto texto:** A text formatting panel with options for text format, undo/redo, text properties, alignment, and bulleted/numbered lists.
- Crear Link:** A dialog box for creating a link, with fields for URL and options for opening in a new window.
- Administración de galerías de imágenes:** A window for managing image galleries, with instructions to select a gallery for tasks.
- Audio:** A dialog box for adding audio content, with fields for title and instructions to select an image or audio file from a gallery.
- Reordenar las páginas:** A window for reordering pages, showing a sequence of numbered pages (1-5) and buttons for adding, deleting, and accepting changes.

# ¿Para qué sirve Cuadernia?

**Cuadernia** es una herramienta que mediante un procedimiento rápido y sencillo permite la creación de cuadernos digitales virtualizando el formato del libro físico.



Para ello el usuario dispone de una nueva interfaz de fácil manejo, más próxima que la versión anterior a lo que podríamos llamar un entorno de trabajo, que le permitirá la edición y visualización de contenidos digitales tanto on-line como de forma local, permitiendo la publicación y el mantenimiento de estos contenidos a través de internet, o ser utilizada como herramienta de apoyo por parte del profesorado en clase a través de una pizarra digital y/o proyector.

Gracias a **Cuadernia** podrás **crear contenidos digitales** de muy diversa índole, tanto si son para repartir entre los alumnos en formato ZIP, como si deseas realizar trabajo en grupo y desarrollar contenidos con otros docentes, también puedes publicar directamente tus cuadernos desde una página web.

Ahora también puedes publicar para PC con lo que si has añadido actividades al cuaderno la resolución de éstas podrá llegarte vía correo electrónico.

Por tanto **Cuadernia** sirve para la creación de cuadernos digitales educativos permitiendo integrar dentro del mismo actividades generada mediante un asistente que tras realizarse enviarán su resultado por correo electrónico al docente si éste lo estima oportuno. Sirve para compartir conocimiento.

# ¿Cómo conseguir Cuadernia?

**Cuadernia** se encuentra disponible desde el portal de la Consejería de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla la Mancha. Desde el gráfico inferior ofrecemos los diferentes accesos disponibles tanto a la herramienta como a manuales y ayuda.



Si lo prefieres puedes acceder directamente desde la dirección web:

<http://www.educa.jccm.es/cuadernia>



# Cómo instalar Cuadernia

**Cuadernia** permite trabajar según 3 posibilidades respecto a la instalación de la herramienta, por un lado podemos acceder a su **versión on-line** y realizar actividades desde su ubicación web, aunque has de recordar que en esta modalidad no se permite guardar los cuadernos por lo que deberás exportarlos a formato ZIP y guardarlos de forma local, por otro lado su **versión instalable en local**, es decir en el disco duro de nuestro PC, y por último su **versión en USB** que permite trabajar en la herramienta desde una unidad externa de memoria USB con las ventajas que eso supone, para trabajar en Cuadernia sólo han de prestarte un ordenador.

Ambas versiones instalables, la local y la USB, se encuentran disponibles en archivos de instalación, mostrando al usuario un asistente de instalación claro y conciso. Pero por si surgieran dudas pasemos a mostrar una breve secuencia de las pantallas mostradas por dicho asistente.

Una vez descargado el archivo de instalación en nuestro PC dispondremos en la carpeta elegida como destino de un icono como el mostrado a continuación.



Tras hacer doble clic sobre él se procederá a la instalación de Cuadernia mostrando el asistente la siguiente pantalla como la inicial de la secuencia que permitirá su perfecta instalación.



Veamos las diferentes posibilidades que nos podemos encontrar a la hora de realizar la instalación de la versión 2.0 de **Cuadernia**, distinguiremos entre dos casos principalmente, si se instala por primera vez o por lo contrario se instala sobre una versión anterior:

● **Si es su primera instalación de Cuadernia.**

En este caso mostramos la secuencia de pantallas que el usuario visualizará tras proceder a la instalación de **Cuadernia** sobre un sistema operativo Windows, dentro de las cuales podrá seleccionar los componentes a instalar mediante un sencillo asistente de instalación.

Paso 1: Inicio instalación.



Paso 2: Selección de componentes.



Paso 3: Selección Carpeta.



Paso 4: Instalación de componentes.



Paso 5: Fin de la instalación.



- **Si ya dispone de versiones anteriores de Cuadernia.**

Ahora hemos de **distinguir entre si la versión instalada es la versión 1.0 o superior**, esta diferenciación radica básicamente en la posibilidad de realizar un respaldo de los cuadernos realizados de manera asistida por la propia herramienta, en la versión inicial, la 1.0, no se disponía de esa funcionalidad por lo que hemos de exportar todos los cuadernos de manera manual para seguidamente desinstalar la versión de Cuadernia instalada y posteriormente proceder a la instalación de esta versión 2.0.

En versiones posteriores a la 1.0 ya disponemos de esa funcionalidad que será brindada por la herramienta cuando procedamos a la desinstalación de la misma, dicha funcionalidad nos realizará una copia de respaldo de los cuadernos creados con versiones anteriores que serán restaurados por el asistente de instalación tal y como muestra la imagen inferior.

**Importante:** Realizar una copia de respaldo de sus cuadernos durante la desinstalación de la aplicación.



# ¿Qué necesito para usar Cuadernia ?

**Cuadernia** es una herramienta diseñada para ser ejecutada en cualquier máquina independientemente del tipo de ésta y del tipo de software que tenga instalado, eso sí, se precisa de un navegador web.

Los requisitos mínimos son:

Pentium IV con 512 Mb de RAM.

300 Mb de espacio libre en disco duro o USB.

Flash Player 10.



The screenshot shows the Cuadernia interface with a header for Castilla-La Mancha. The main content area is titled 'Iniciando CUADERNIA' and contains two sections: 'Comprobando requisitos cliente' and 'Comprobando requisitos servidor'. Both sections list various system requirements, all of which are marked as 'Correcto'. A 'Continuar' button is visible at the bottom right of the requirements list.

**Comprobando requisitos cliente**

- Resolución de pantalla: Correcto
- Navegador: Correcto
- Cookies: Correcto
- Plugin Flash: Correcto

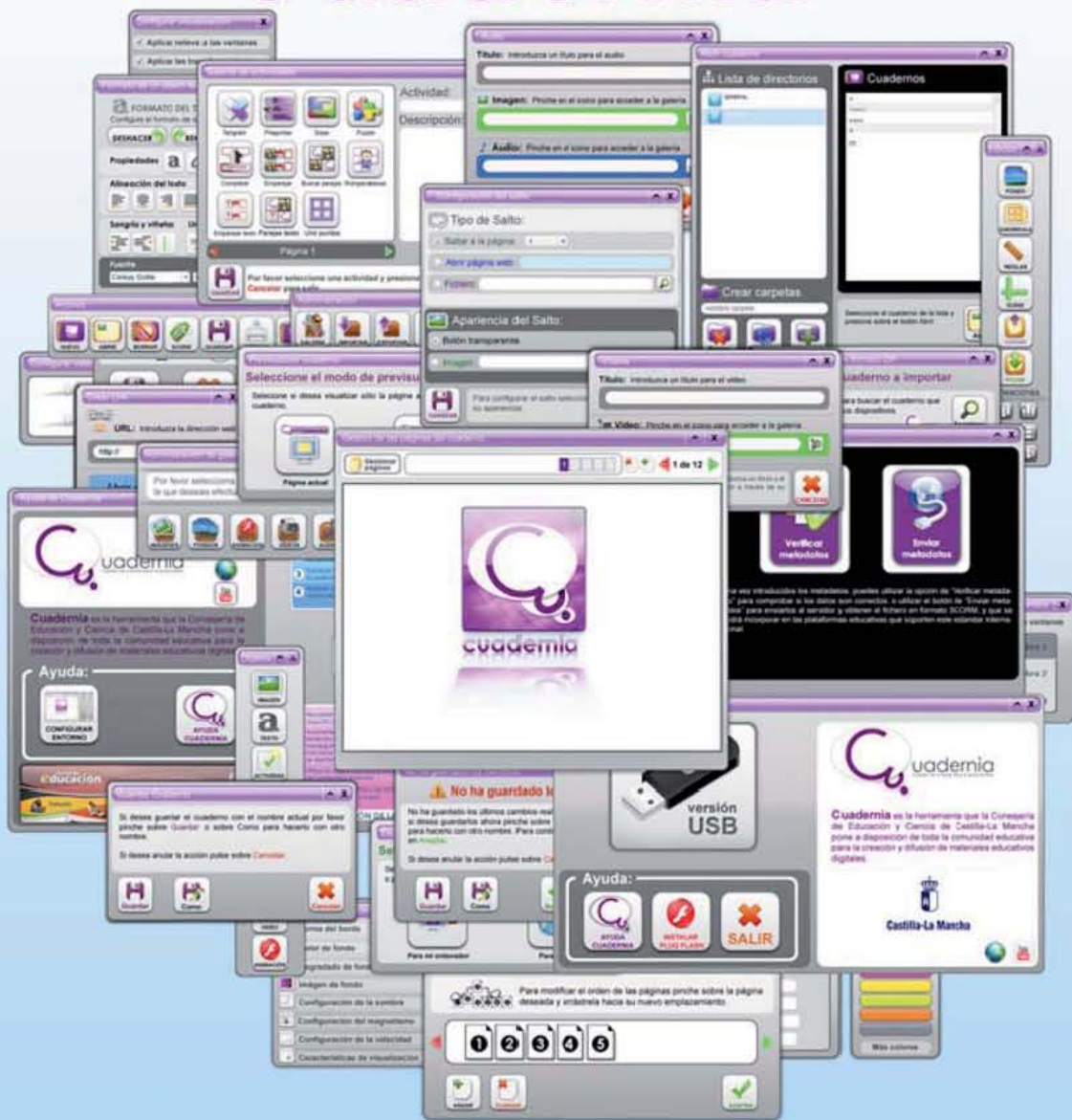
**Comprobando requisitos servidor**

- Versión de Apache: Correcto
- Versión de PHP: Correcto
- Errores no permitidos: Correcto
- Escapar datos de entrada: Correcto
- Subida de ficheros: Correcto
- Tamaño máximo datos enviados: Correcto
- Tamaño máximo para subir archivos: Correcto
- Tiempo máximo de ejecución: Correcto
- Tiempo máximo de petición: Correcto
- Extensión dom habilitada: Correcto
- Extensión gd habilitada: Correcto
- Extensión json habilitada: Correcto
- Extensión mcrypt habilitada: Correcto
- Extensión soap habilitada: Correcto
- Extensión zip habilitada: Correcto

Continuar

Además ahora, como habrás podido comprobar si te has instalado Cuadernia 2.0, la herramienta **realiza un análisis de los requisitos** que ha de cumplir el cliente para utilizar Cuadernia, informando de su resultado, nos permitirá identificar mejor vuestros problemas y prestar una mejor asistencia por el foro.

# El Maquetador de Cuadernos y Actividades Cuadernia



# Iniciar la aplicación

A la hora de iniciar Cuadernia podremos distinguir entre dos casos, por un lado iniciar la herramienta desde su instalación de forma local en su PC y por otro su inicio desde un dispositivo de memoria externa del tipo USB. A continuación se aclaran estas cuestiones.

En el caso de que la instalación se haya realizado sobre un ordenador con sistema operativo windows podremos acceder a la herramienta desde la carpeta creada dentro de Programas, mostrándose tanto el acceso a la herramienta como un enlace para su desinstalación y otro acceso a la ayuda si el usuario decidió en el proceso de descarga y/o instalación su instalación.



Pudiendo a su vez acceder desde el acceso directo creado en el escritorio si esa fue su elección.



Si en cambio usted se decidió por la instalación en un dispositivo USB, se recomienda activar su ejecución automática una vez es conectado al PC para así acceder directamente a la pantalla que permite el acceso a la herramienta. Si usted no dispone de esta opción activada deberá acceder a la raíz del dispositivo de memoria y hacer doble clic sobre el icono denominado Cuadernia, permitiendo entonces su acceso a la pantalla mencionada anteriormente, mostrada en la figura inferior.



La pantalla anterior nos ofrece la posibilidad de cerrar la aplicación que cerrará todos los servicios y aplicaciones Cuadernia, salir para cerrar la ventana e iniciar la aplicación.

Si seleccionamos iniciar la aplicación accederemos a la siguiente pantalla:



Dentro de la cual además de informarnos de la versión instalada, si el usuario dispone de conexión a internet, le informará de las últimas noticias relacionadas con las versiones de la herramienta. Las opciones principales que nos encontraremos serán:



## Utiliza

Nos da acceso al maquetador de cuadernos Cuadernia 2.0.



## Ayuda

Muestra la ayuda en formato de libro flash, la misma que estas visualizando.



## Actualiza

Desde esta opción accederemos al servidor de actualizaciones automáticas, un asistente que nos guiará para que mantengamos actualizada nuestra herramienta de autor.





# Iniciar la aplicación

En ocasiones en los que el usuario dispone de un antivirus u otra aplicación que utilice los puertos 8080 del sistema, la aplicación no se iniciará correctamente mostrando sólo el icono minimizado en la barra inferior del escritorio de windows, en ese caso siguiendo los tres pasos indicados en el gráfico inferior el usuario podrá acceder a configurar dichos parámetros y lograr así iniciar la herramienta desde el mismo icono, clic derecho del ratón y seleccionamos "Acceder al maquetador".



# Filosofía de trabajo con Cuadernia

## 1. Crear o abrir cuaderno



## 2. Añadir páginas



## 3. Añadir Objetos



## 4. Añadir Actividades



## 5. Guardar Cuaderno



## 6. Exportar Cuaderno



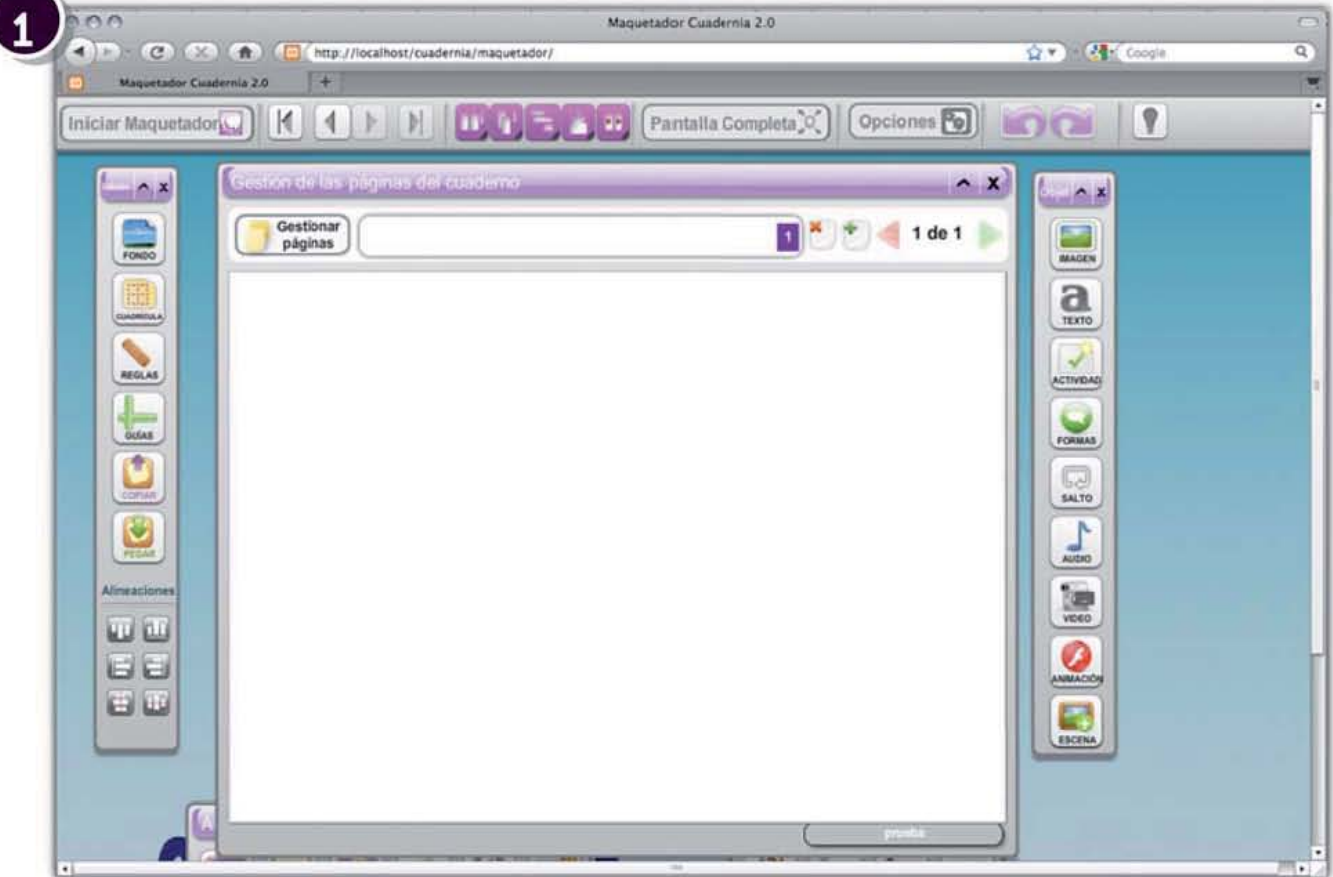
La metodología de trabajo que suscita Cuadernia radica en la distribución de los contenidos didácticos digitales en cuadernos, cuyas páginas son susceptibles de alojar un variado tipo de objetos multimedia que van desde imágenes de fondo, imágenes, enlaces a URL's, enlaces a archivos, textos, vídeos, actividades interactivas, animaciones flash y objetos tridimensionales haciendo uso de la realidad aumentada.

Todo consiste en crear un cuaderno e insertarle tantas páginas como el usuario estime oportuno para la consecución de su diseño de materiales, una vez realizado esto tan sólo hemos de incluir los objetos que consideremos oportunos haciendo clic en sus respectivos iconos y distribuirlos dentro de las páginas como veamos adecuado. Podremos a su vez generar páginas que incluyen actividades interactivas mediante el uso de su correspondiente asistente, y finalmente exportar el resultado a un archivo ZIP para su almacenaje, administración y distribución.




# Entorno de trabajo

Con la versión 2 de Cuadernia estrenamos una nueva interfaz gráfica que se acerca más a lo que podríamos denominar un entorno de trabajo, basado en ventanas y con posibilidades de configuración por parte del usuario, tal y como los docentes a través de variadas colaboraciones nos demandaban.



**El entorno de trabajo presenta nuevas funcionalidades como:**

- 1 Se dispone de una barra superior de menú que se oculta automáticamente y reaparece cuando acercamos el ratón a la parte superior de pantalla. En dicho menú encontramos las siguientes funcionalidades de izquierda a derecha de dicha barra:

**Iniciar Maquetador** 

Inicio del maquetador según la configuración deseada del usuario si decidió en algún momento previo cerrar todas las ventanas.



El entorno permite al usuario ir pasando de configuración en configuración de pantalla.

# Entorno de trabajo



El usuario dispone de tres configuraciones básicas de entrada, en la que se establecen los tamaños y posiciones de las ventanas de las diferentes cajas de herramientas.



Dispone a su vez de una opción para cerrar todas las ventanas que se encuentren abiertas en ese momento.

**Pantalla Completa** 

Permite su ejecución a pantalla completa.

**Opciones** 

Disponemos a su vez de unas grandes posibilidades de configuración del entorno de trabajo a gusto del usuario aspectos que se detallan en el siguiente capítulo.



Los botones de **rehacer** y **deshacer**.



El acceso a la ayuda de la herramienta.

# Configuración del Entorno

Opciones



Tal y como mencionábamos en la página anterior el usuario a través de menú superior podrá acceder a la configuración de su entorno de trabajo, tal y como pasamos a relatar.

Una vez seleccionada esta opción la aplicación nos mostrara la siguiente ventana.



Desde el cual podemos deducir que la herramienta permite la configuración de 8 características principales, por un lado el usuario puede elegir:

**La forma del borde** de las ventanas del entorno de trabajo.

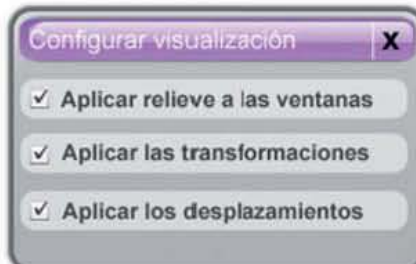


# Configuración del Entorno

Respecto a las opciones relacionadas con el **Fondo de la aplicación**, el usuario podrá configurar a su gusto las siguientes opciones a través de sus respectivas ventanas, asignar una imagen de fondo para la aplicación, designar el color de fondo del espacio de trabajo o seleccionar un degradado como fondo de la herramienta.



En relación con el **aspecto final de las ventanas** y su comportamiento el usuario podrá configurar las opciones de, aplicar tres tipos de sombra para las ventanas, activar las opciones de magnetismo de las ventanas, configurar las velocidades de tras transformaciones y desplazamientos y aplicar dichos efectos.



# El Espacio de trabajo

El espacio de trabajo de la versión de Cuadernia 2.0 se ha organizado en ventanas que ahora permiten su minimización o su cierre, por lo que el usuario podrá trabajar con aquellas que estime oportuno, para mostrarlas de nuevo tan sólo ha de presionar de nuevo sobre "Iniciar maquetador" y la aplicación le devolverá las ventanas en el estado en el que se encontraban cuando procedió a su cierre.

Las ventanas de trabajo de la aplicación se encuentran referenciadas según las siguientes denominaciones:

## Ventana Archivo.



Desde la que podemos Crear un cuaderno, Abrir un cuaderno existente, Borrar un cuaderno, acceder al maquetado Scorm a través de un asistente, Guardar el cuaderno y Cerrar un cuaderno de trabajo.

## Ventana Administrador.



Desde esta ventana tendremos acceso a operaciones para Gestionar las galerías, Importar un cuaderno desde su formato ZIP, exportar un cuaderno a formato ZIP para su almacenaje y previsualizar el trabajo es su estado actual.

# El Espacio de trabajo

## Ventana Edición.



Desde la cual podremos cambiar el fondo de las páginas, utilizar una cuadrícula de apoyo para el diseño de los materiales, reglas, líneas de ayuda, copiar y pegar, y por último las opciones para la alineación de los objetos seleccionados.

## Ventana Objetos.

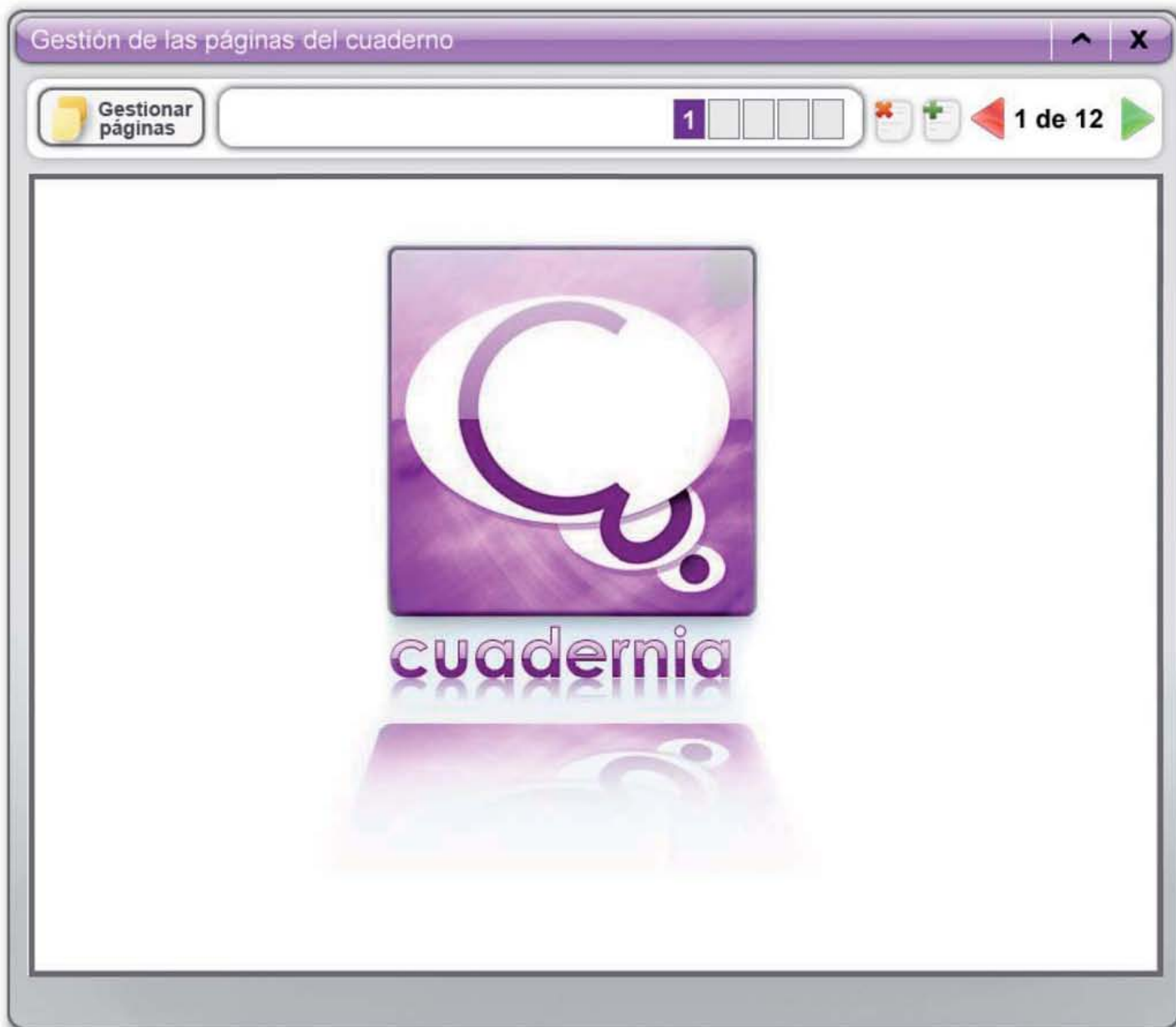


Esta ventana incluye los botones para insertar dentro de las páginas todos los objetos con los que trabaja Cuadernia, es decir imágenes, textos, actividades interactivas, formas, saltos a páginas, documentos o páginas web, audios, vídeos, animaciones flash y escenas de realidad aumentada y Descartes.



# El Espacio de trabajo

## Ventana Página.



En ella encontramos los accesos para la creación de las páginas del cuaderno, la selección de las mismas y el acceso a la ventana que nos permite reordenar las páginas del cuaderno tan sólo seleccionándola y manteniendo el botón izquierdo del ratón presionado desplazarla a la posición deseada y soltar.

# Las Ventanas de Cuadernia

Pasemos a ver en detalle cada una de las ventanas de la aplicación Cuadernia y las opciones que nos ofrecen.

## Ventana Archivo

Tal y como indicábamos en páginas anteriores las opciones incluidas dentro de esta ventana están asociadas con las típicas que encontraremos en cualquier menú de aplicación, es decir, Crear un nuevo cuaderno, Abrir un cuaderno, Borrar un cuaderno, Guardar un cuaderno, Imprimir un cuaderno, Cerrar un cuaderno. Incluyendo además un botón para configurar los metadatos del cuaderno y así proceder a su formateo en Scorm para ser incorporado posteriormente a cualquier LMS compatible con este formato. Veamos cada una de las opciones en detalle.



### Botón Nuevo Cuaderno

Una vez iniciada la aplicación presionaremos sobre este botón para crear un nuevo cuaderno y mediante la siguiente pantalla asignarle nombre y lugar para su alojamiento. desde la ventana inferior el usuario a su vez podrá crear las carpetas que considere oportunas y así realizar la distribución de sus cuadernos según sus propias preferencias.



# Las Ventanas de Cuadernia



Como se puede observar hemos distinguido dos zonas, una en color gris que engloba todas las acciones relacionadas con las Carpetas y otra en negro para los cuadernos mostrando en la parte inferior el campo editable destinado a alojar el nombre del futuro cuaderno.

- 1 Introduzca un nombre y cree una carpeta para alojar el cuaderno.



- 2 Introduzca un nombre para el cuaderno y presione sobre el botón **Nuevo**.



Introduzca un nombre para la carpeta.



Borrar carpeta.



Actualizar directorio



Crear carpeta

Introduzca un nombre para el cuaderno.



Nuevo cuaderno

# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Abrir Cuaderno

Este es el botón que debemos presionar en el caso de querer crear un nuevo cuaderno de trabajo, el mismo nos mostrará otra ventana con acceso al navegador de carpetas y archivos. Una vez alcanzada la localización del archivo seleccionaremos el archivo haciendo clic sobre su nombre mostrado en la zona de pantalla cuyo fondo es de color negro y presionaremos sobre el botón abrir situado en la parte inferior derecha tal y como se muestra en la figura inferior.



1

Localice el cuaderno, selecciónelo en la parte derecha de la ventana y presione sobre el botón **Abrir**.

# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Borrار Cuaderno

La herramienta también permite el borrado de cuadernos, recordando al lector que aquellos cuadernos que hayan sido eliminados sólo se podrán recuperar desde un archivo ZIP si el usuario conserva una copia del cuaderno en dicho formato. En cuanto a la forma de eliminar el cuaderno el procedimiento es similar al de abrir el cuaderno con la salvedad que, debido al carácter de la acción necesita la confirmación del borrado. En la parte superior de la página siguiente se ilustra el mensaje de advertencia mostrado cuando se procede al borrado de un cuaderno.



1

Localice el cuaderno, selecciónelo en la parte derecha de la ventana y presione sobre el botón **Borrar** para proceder a su eliminación.

# Las Ventanas de Cuadernia



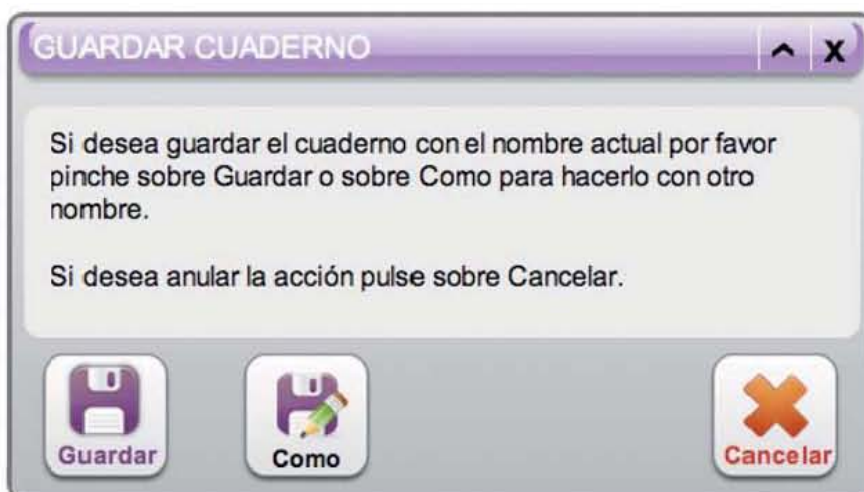
## Botón Introducir Metadatos Scorm

Como ya hemos indicado anteriormente la herramienta incorpora la posibilidad de darle formato Scorm a los cuadernos., dedicaremos una sección posterior a detallar estas cuestiones.



## Botón Guardar cuaderno

Desde esta opción el usuario podrá **Guardar** su cuaderno tal y como se encuentra en ese momento con el nombre que le asignó en su creación o puede guardarlo con otro nombre utilizando la acción **Como**, se recomienda realizar guardados periódicos.



1

Seleccione si desea guardar el cuaderno con el nombre actual o con otra denominación y/o lugar.

# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Cerrar Cuaderno

Si el usuario desea dejar de trabajar en un cuaderno y proceder a su cierre habrá de seleccionar esta opción, que en el caso de no haber guardado los cambios le advertirá de ello mediante la siguiente ventana, permitiendo desde la misma proceder a su guardado.



# Las Ventanas de Cuadernia

## Ventana Administración



De igual modo que en la sección anterior procedemos a continuación a detallar cada una de las posibles acciones a realizar a través de los botones incluidos en esta ventana.



### Botón Administración de Galerías de Objetos

Cuadernia proporciona esta opción para que el usuario que así lo desee acceda a la administración de los diferentes objetos y sus galerías correspondientes, pudiendo realizar subidas masivas de archivos.

Una vez seleccionada esta opción visualizaremos la ventana inferior, en la que nos proporciona el acceso a cada una de las galerías de los objetos que Cuadernia puede incluir dentro de las hojas de sus cuadernos.



Las ventanas mostradas una vez seleccionada alguna de las opciones las detallamos mediante un gráfico en la ventana siguiente. Se podrá observar que su aspecto y secuencia de acciones son muy similares, por lo que sólo detallaremos esta secuencia para uno de los casos.

Cabe recordar que el acceso a la administración de estas galerías y por lo tanto a la posibilidad de incluir archivos nuevos en las mismas también se encuentra accesible desde la pantalla que permite la configuración del objeto una vez introducido éste en la página y procediendo a su configuración desde el icono central que ofrece dicho objeto.



Si ha utilizado cualquiera de las versiones anteriores de Cuadernia habrá observado que hemos incluido un nuevo tipo de galería de objetos, le hemos denominado **galería de recursos** y está destinada a almacenar todos aquellos archivos que no siendo cuadernos cuadernia se quieran distribuir junto al cuaderno y ser visualizado mediante una ventana emergente tras hacer clic sobre el enlace correspondiente. Los formatos de **archivo permitidos son ficheros de word, excel, powerpoint y pdf.**



Galería de Imágenes. Vista miniatura.



Galería de Fondo. Vista detalle.



Galería de Vídeos. Vista iconos.



Galería de Audios. Vista detalle.



Galería de Recursos. Vista detalle.

Veamos en la página siguiente la secuencia de pasos detallada para incorporar ficheros a la galería de imágenes como ejemplo.

# Las Ventanas de Cuadernia

Una vez seleccionada desde la ventana Administración el tipo de galería al que se desea tener acceso e usuario visualizará su ventana correspondiente, en el caso que nos ocupa la ventana que da acceso a la galería de imágenes de la aplicación, desde la cual ahora también se permite la distribución de las imágenes en carpetas.



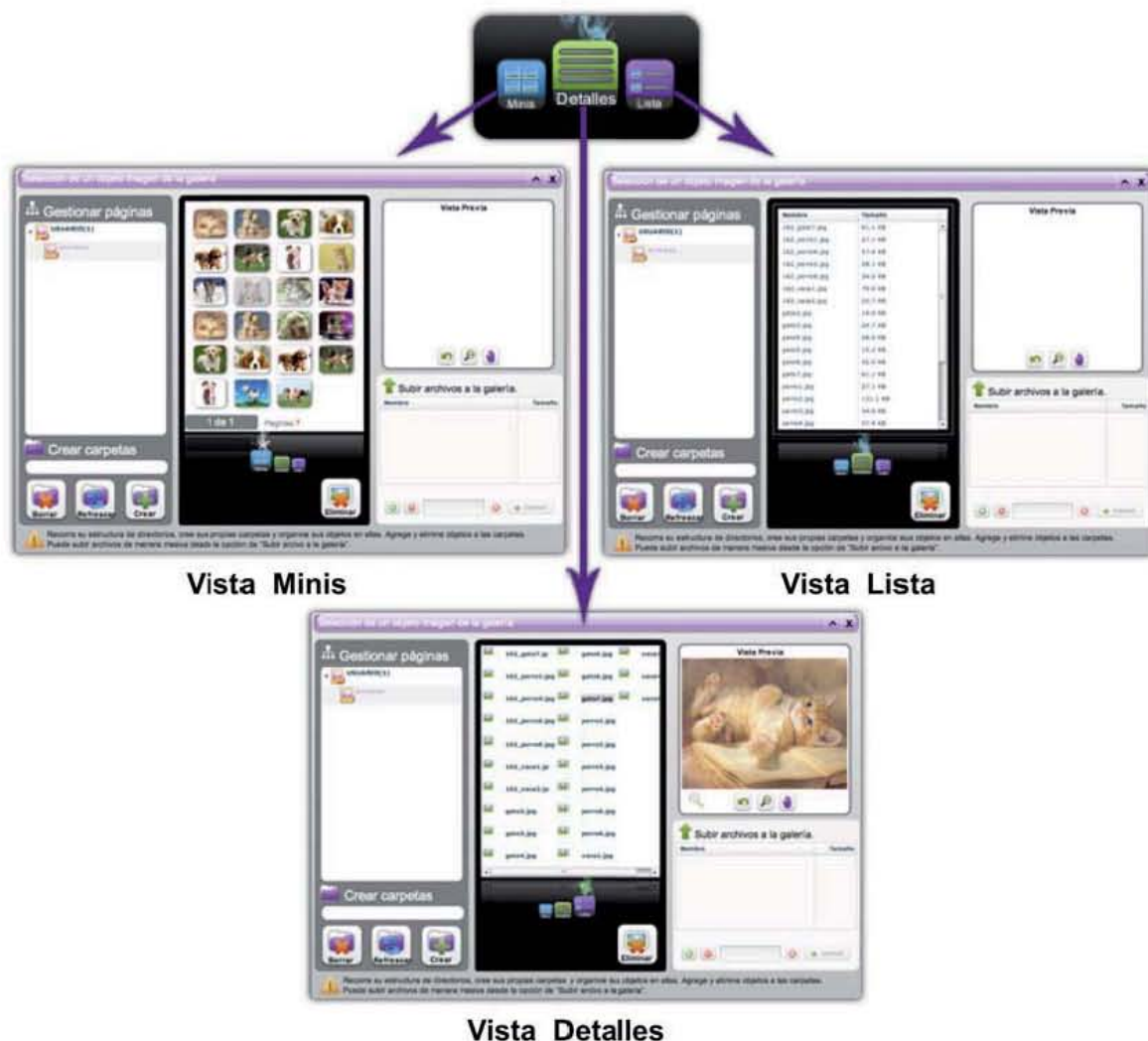
Como podrá observar en la zona gris seguimos colocando las acciones que están relacionadas con las carpetas, en la zona de color negro la selección de los objetos y sus tres posibles vistas.

Por último en la parte superior derecha de la ventana disponemos de una ventana para previsualizar el objeto y que cambiará según la galería de objetos permitiendo incluso la previsualización de vídeos y sonidos. En la parte inferior derecha la ventana para la subida de archivos, desde la cual tras presionar en el botón identificado con un "+" accederemos desde una ventana del navegador de nuestro sistema operativo a las carpetas del sistema para así seleccionar los archivos a subir, recuerde que puede realizar selecciones múltiples de archivos y proceder a su subida en cola.

En los gráficos siguientes recogemos los tres tipos de vista de objetos incluidos en cada una de las galerías y el proceso de subida de archivos.

# Las Ventanas de Cuadernia

En todas las ventanas de acceso a los objetos y sus galería disponemos de tres tipos de vista, identificados con sus respectivos iconos, **Vista Minis**, vistas en miniaturas de los objetos, **Vista Detalles**, que nos ofrece una lista de detalle de los archivos con nombre y tamaño, y la **Vista Lista** que ofrece a los objetos distribuidos en iconos.



# Las Ventanas de Cuadernia

## Subir archivos

- 1 Presionar sobre el icono "+".
- 2 Seleccionar uno o más archivos del tipo de objetos de la galería y se incorporarán a la ventana de subida.
- 3 Presionar sobre "Upload" para proceder a subir la lista de archivos mostrados en la ventana.



**1** Presionar sobre el icono "+".

**2** Seleccionar uno o más archivos del tipo de objetos de la galería y se incorporarán a la ventana de subida.

**3** Presionar sobre "Upload" para proceder a subir la lista de archivos mostrados en la ventana.



## Botón Importar cuaderno

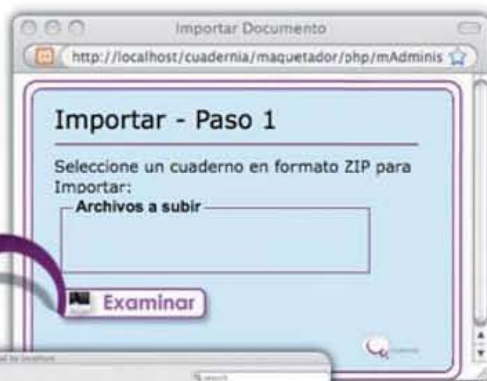
Este botón nos proporciona la posibilidad de importar cuadernos Cuadernia a nuestra aplicación, de esta manera el usuario podrá importar cuadernos descargados desde el repositorio o compartido con otro docente, para su posterior modificación y adecuación a su contexto educativo.

A continuación recogemos en un gráfico un ejemplo de importación de un cuaderno Cuadernia.

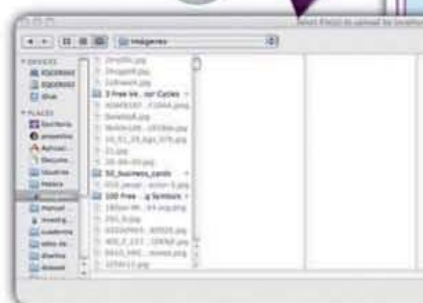


1

Presionar sobre el icono **"Examinar"** para seleccionar el cuaderno en formato zip que se desee importar.

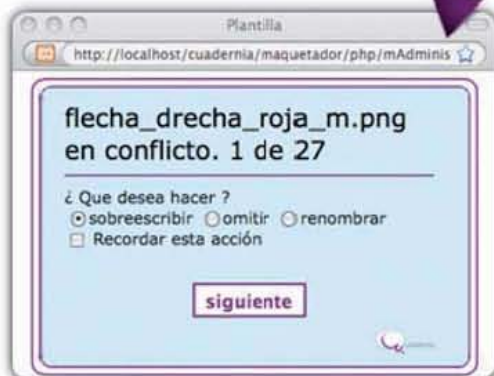


2



3

Introducimos un nombre para el cuaderno.



4

Cuando importamos cuadernos todos recursos incluidos dentro de las páginas de los mismos son incorporados a las galerías correspondientes, en ocasiones podemos intentar subir archivos con nombres ya utilizados en nuestra galería, el sistema lo detecta y ofrece la posibilidad de sobrescribir, omitir o renombrar el archivo en conflicto.

5

Cerramos y accedemos al cuaderno desde la carpeta de cuadernos importados.





## Botón Exportar cuaderno

En esta nueva versión Cuadernia nos proporciona la posibilidad tres posibilidades a la hora de exportar los cuadernos:

**"Para mi ordenador"**, seleccione esta opción cuando desee distribuir el cuaderno para su posterior visualización en modo local desde un PC, es decir, sin conexión a internet.

**"Para web"**, que comprimirá todo el cuaderno en un archivo ZIP, para ser visualizado a través de una dirección web, sólo habrá de descomprimir el archivo y subir el contenido al directorio de publicación web.

**"Cuadernia SCROM"**, que comprimirá todo el cuaderno en un archivo ZIP, para ser visualizado.

Se trata de un proceso sencillo y guiado mediante un asistente, en la imagen inferior ilustramos dicho proceso.



## Botón Pre-visualizar cuaderno

Seleccione esta opción cuando desee visualizar como va quedando su cuaderno, recuerde que distinguimos entre maquetador y visualizador.

Podrá seleccionar si desea visualizar sólo la página de trabajo o el cuaderno en su totalidad.



# Las Ventanas de Cuadernia

## Ventana Edición



Como se habrá podido observar, aquellas ventanas cuya disposición es en horizontal albergan acciones asociadas con los cuadernos, veamos ahora las horizontales las cuales los ofrecerán todas las funcionalidades relacionadas con las páginas y los objetos que en ellas podemos insertar a la hora de realizar nuestros diseños de materiales didácticos.

### Botón Fondo



Permite configurar el fondo de la página actual, también cuenta con un campo para poder activar el mismo fondo a todo el documento. Si el usuario una vez aplicado el mismo fondo para todo un mismo cuaderno decide cambiar alguno de ellos en particular, tan sólo ha de acceder a la configuración del fondo de la página en cuestión y desactivar esta casilla para ella, seguidamente podrá asignar un fondo distinto al que en principio asigno para todo el cuaderno.

Tras seleccionar esta opción la aplicación mostrará la siguiente ventana recogida en la imagen inferior, y así poder asignar una imagen tras seleccionar el archivo deseado o subir un nuevo archivo a su galería tal y como mostrábamos en el capítulo anterior al hablar de las ventanas de administración de galerías.



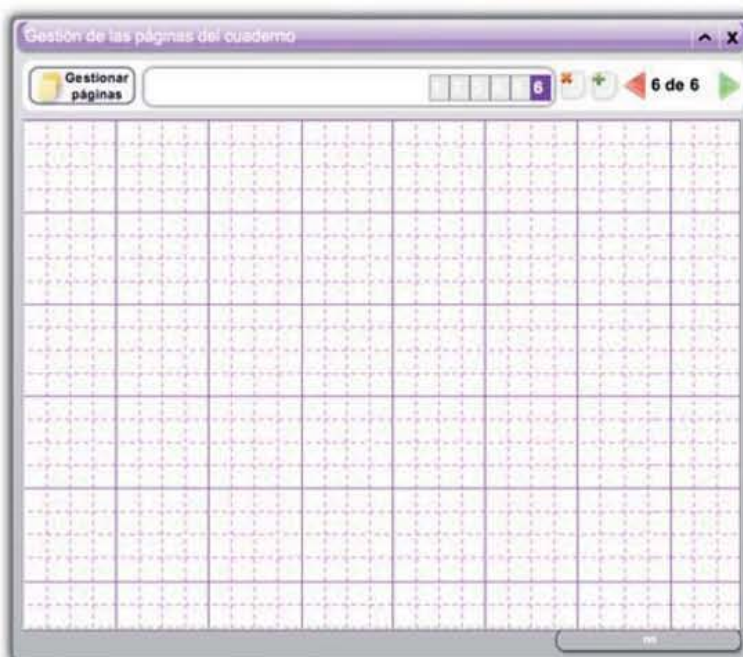
# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Cuadrícula

Este botón sirve para activar la cuadrícula que puede asistir al usuario a la hora de diseñar la distribución de sus contenidos dentro de las páginas. Una vez activada para desactivarla sólo hemos de volver a presionar sobre ella.

Si activamos esta opción podremos observar que dentro de la ventana de Gestión de páginas del cuaderno el espacio reservado para la página de trabajo del cuaderno cambia su aspecto al mostrado en la figura inferior.



## Botón Reglas

Activa la visualización y ocultación de las reglas que asisten al usuario en el diseño de contenidos, invitamos al lector a activar y desactivar esta opción y observar como aparecen y desaparecen dichas reglas.



# Las Ventanas de Cuadernia

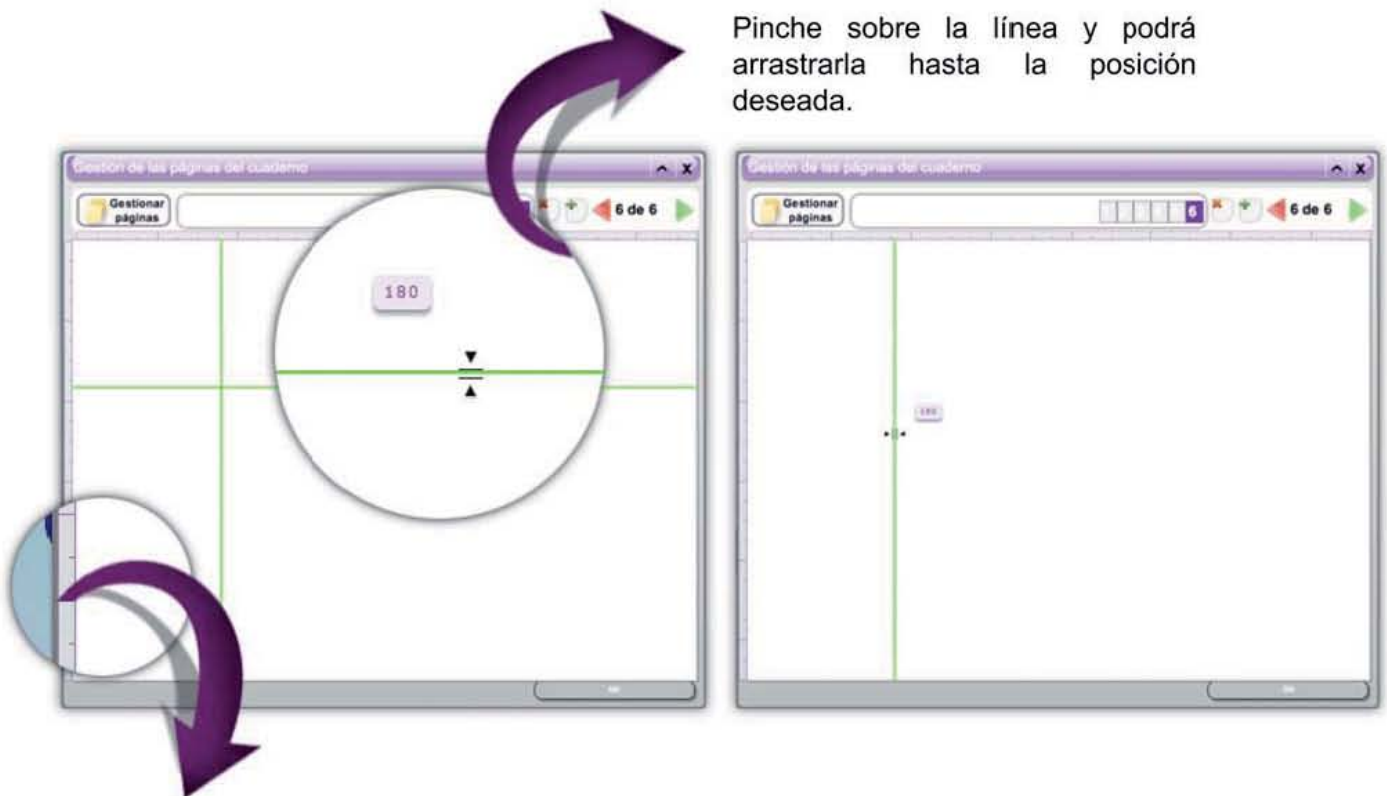


## Botón Guías

Una vez activada la opción Reglas el usuario podrá hacer uso de las guías. Estas guías son unas líneas de color verde que asisten al usuario en el diseño de las páginas del cuaderno, como el usuario podrá comprobar estas líneas no se muestran en la visualización del cuaderno. Las guías desaparecen una vez que el usuario cierra el cuaderno.

Para introducir una línea de guías pinche sobre las reglas, en los laterales izquierdo y superior, y seguidamente pinche sobre la línea y arrástrela hasta la posición deseada, sobre la línea aparecerá información de la posición en pixeles de la guía, como se muestra en la gráfica inferior.

Pinche sobre la línea y podrá arrastrarla hasta la posición deseada.



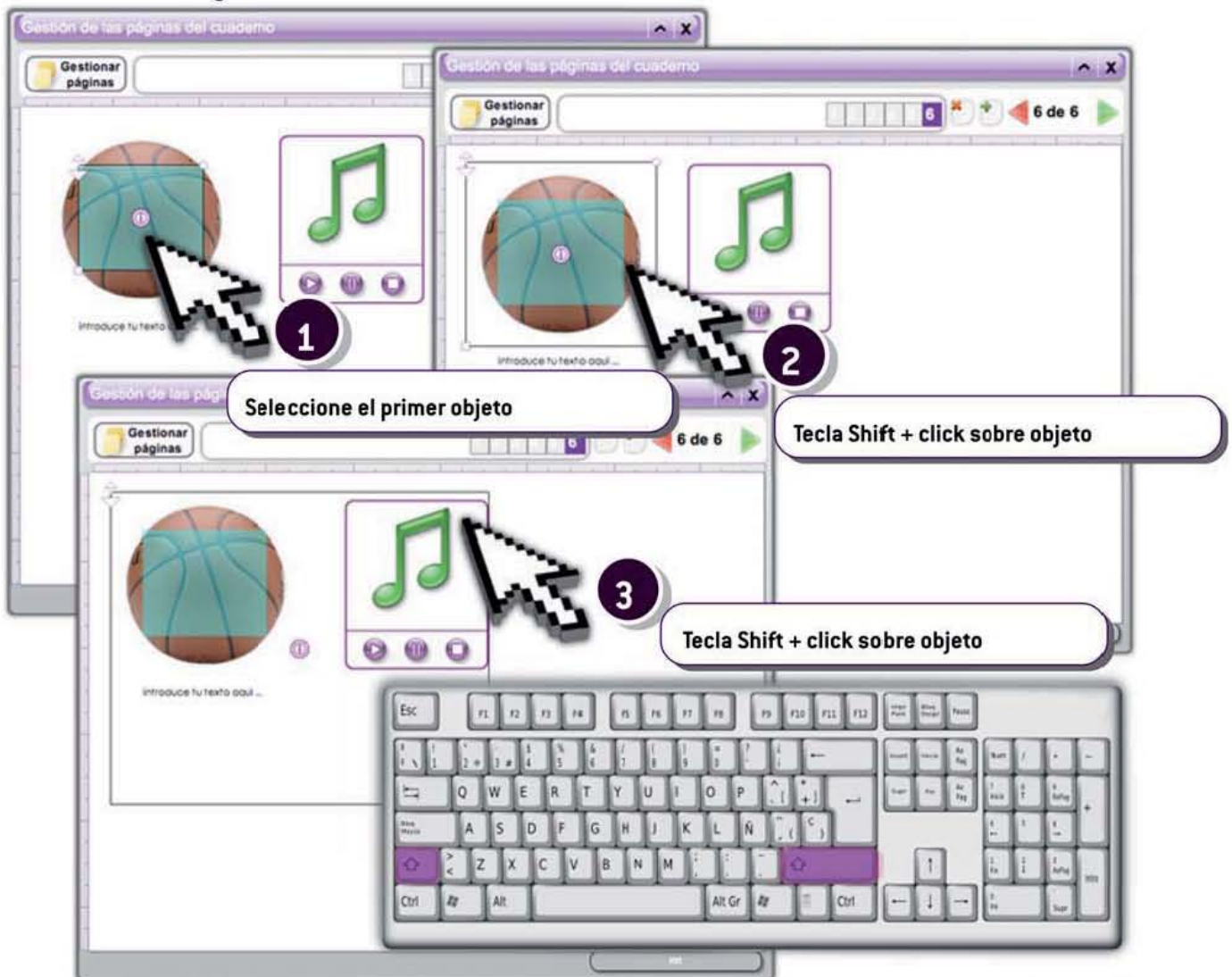
Pinchar sobre las reglas para crear las guías.

# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Copiar

Permite tras seleccionar los objetos realizar una copia de ellos conservando los atributos asignados como tamaño, orientación, posición y nivel. El usuario puede seleccionar varios objetos a la vez presionando la tecla Mayúsculas y sin soltarla podrá seleccionar uno por uno los objetos que desee copiar, cambiar de página y proceder a su pegado conservando la apariencia que mostraban en la página de origen.



# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Pegar

Este botón nos permite copiar aquellos objetos seleccionados mediante la opción copiar, tal y como comentamos en la página anterior estos objetos conservarán las mismas propiedades que tenían en el momento de la copia.



## Botón Alineaciones

Dentro de las opciones de diseño la herramienta de autor nos permite tras seleccionar varios objetos, tal y como mostramos en páginas anteriores, alinearlos según los siguientes criterios.



**Alineación Horizontal respecto a los centros de los objetos.**



**Alineación Vertical respecto a los centros de los objetos.**



**Alineación Vertical Izquierda de los objetos.**



**Alineación Vertical Derecha de los objetos.**



**Alineación Inferior de los objetos.**



**Alineación Superior de los objetos.**

# Las Ventanas de Cuadernia

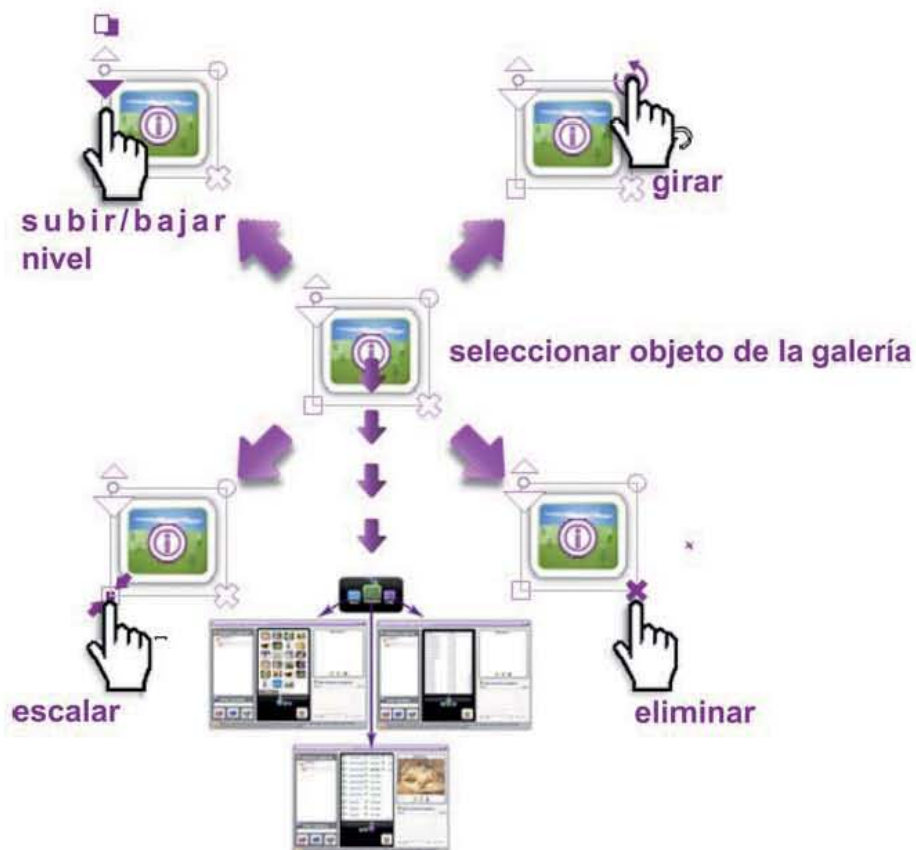
## Ventana Objetos



Como ya comentábamos en la sección del espacio de trabajo en la que mostrábamos la nueva ventana de objetos de esta versión 2.0 de Cuadernia, desde esta ventana podemos insertar los diferentes objetos que esta herramienta de autor es capaz de manipular.

Como podrán observar aquellos que ya sean usuarios de Cuadernia, hemos incluido un nuevo tipo de objeto, le hemos denominado "Escena", desde esta opción haremos crecer a la herramienta gracias a la integración con otros proyectos educativos existentes, como por ejemplo Descartes, tal y como detallaremos en las siguientes páginas.

La manera de introducir y configurar cada uno de los objetos de Cuadernia, es decir, tras seleccionar el objeto haciendo clic en su icono correspondiente de la barra vertical de objetos, tal y como muestra la imagen de la izquierda, se procede a su configuración siempre de la misma manera, desde su icono central, ilustremos este detalle.



# Las Ventanas de Cuadernia

En el gráfico anterior incluimos las opciones de modificación de propiedades del objeto, es decir, si pinchamos en los iconos animados de las esquinas de cada objeto, podremos girar el objeto, escalarlo, subirlo o bajarlo de nivel o eliminarlo.

Hemos de recordar en este sentido la importancia de conocer los atajos de teclado que de similar forma a como lo utilizábamos en la selección de objetos nos permitirán realizar operaciones simplificadas como por ejemplo el escalado proporcional utilizando la tecla shift al mismo tiempo que arrastramos el puntero del ratón sin soltar el botón izquierdo del mismo.



## Botón Imagen

Este botón permitirá al usuario introducir una imagen dentro de la página en la que se encuentre actualmente, la aplicación añade un objeto del tipo imagen genérico que ha de ser configurado, es decir, el usuario habrá de seleccionar una imagen de la galería de imágenes existente. Esto no quiere decir que el usuario no pueda incorporar nuevas imágenes a la galería, desde la opción incluida en la parte inferior derecha tal y como se indica en el gráfico.



Otra de las mejoras introducidas en esta versión de Cuadernia al margen de poder administrar un sistema de carpetas es la posibilidad de realizar una subida masiva de objetos a la galería, tan sólo ha de seleccionar objetos y éstos se incorporarán a una lista, cuando haya finalizado su selección presione sobre "Subir" y se procederá a su subida secuencial a la galería.

# Las Ventanas de Cuadernia





## Botón Texto





En el caso de querer introducir una caja de texto presionaremos sobre este botón que de forma similar a la explicada anteriormente para las imágenes posibilita la configuración de este objeto desde su icono central, mostrando el cuadro de opciones incluido dentro de la imagen inferior. Las opciones de configuración tales como dimensionar, subir y bajar nivel y eliminar funcionarán de igual manera a como las hemos utilizado en las imágenes, con la única salvedad de que los objetos de texto no se pueden girar.





Formato de un objeto texto ^ X


**a** **FORMATO DEL TEXTO**  
Configure el formato de sus textos.


**DESHACER**  **REHACER** 


**Propiedades** **a** *a* a



**Alineación del texto**  





**Sangría y viñetas** **Link**  





**Fuente**  
 Century Gothic | 12 | 

**Borde**  
 Mostrar  

**Fondo de color**  
 Mostrar  

 **GUARDAR**  **CANCELAR**

→ **Deshacer y rehacer**

→ **Negrita, cursiva y subrayado**

→ **Alineado del texto**

→ **Sangría, viñetas y añadir links a los textos**

→ **Tipo de fuente, tamaño y color de la fuente**

→ **Mostrar un marco alrededor del cuadro de texto de color**

→ **Mostrar un color de fondo en el cuadro de texto**

Introduce tu texto aquí ...

Recuerde que para dimensionar el cuadro de texto usted tendrá que salir de la opción configurar texto, de igual manera a como lo realiza en el caso de las imágenes.

Como podrá observar el texto se autoreparte dentro del espacio elegido para el cuadro de texto.

# Las Ventanas de Cuadernia




## Botón Actividad

Sin duda uno de los objetos más interesantes de esta herramienta de autor es el objeto Actividad, que mediante un asistente permite la creación de actividades evaluables dentro de su galería correspondiente, en la actualidad disponemos de 16 actividades diferentes que iremos completando en versiones futuras.

Para proceder a su configuración utilizaremos el mismo procedimiento, pinchar en su icono central.

A diferencia de los demás objetos, las actividades ocupan toda la página del cuaderno donde se insertan, permitiendo, eso si, jugar con los niveles para modificar su diseño, bastará un fondo para cambiar el aspecto.



**Actividad TANGRAM**

**Descripción:**  
Clásico juego japonés, con 10 formas distintas, admite calificación, número de intentos y tiempo para realizar la actividad.

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiendo.
- 2 Seleccione la figura a realizar por el usuario. Click en Siguiendo.
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin/Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Botones: ATRAS, CANCELAR, ACEPTAR



Veamos el conjunto de actividades disponibles y el sencillo proceso que hemos de seguir para su perfecta configuración, que como veremos consiste en un asistente que nos guiará durante los 3 pasos necesarios.



Tangram

## Actividad TANGRAM

El primer de los iconos que nos encontramos dentro de la galería de actividades es el que se corresponde con el Tangram , el puzzle chino. Su configuración resulta altamente sencilla pues el asistente nos permitirá realizar su configuración a través de 3 sencillos pasos, todas las acciones necesarias se encuentran detalladas dentro del apartado de ayuda destinado para tal fin en la parte izquierda del asistente correspondiente.

Veamos las pantallas que nos permiten configurar el Tangram.



Introducimos un título para nuestra actividad, unas instrucciones para su perfecta realización y seleccionamos el tiempo para cada intento y el número de estos.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.





Seleccionamos el objeto a construir de la galería mostrada, tal y como muestra la figura.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.



Preguntas

## Actividad PREGUNTAS

Desde esta actividad el usuario podrá realizar actividades consistentes en preguntas tipo test con respuesta múltiple, pudiendo configurar el número de respuestas.

Veamos las pantallas que nos permiten configurar esta actividad.



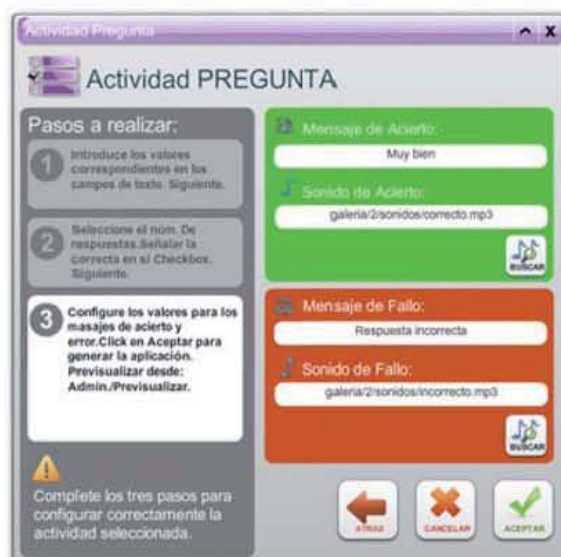
Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Introducimos el texto para la pregunta, seleccionamos el número de respuestas, y de ellas la correcta mediante su selección en el checkbox situado a su derecha.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.



Sopa

## Actividad SOPA

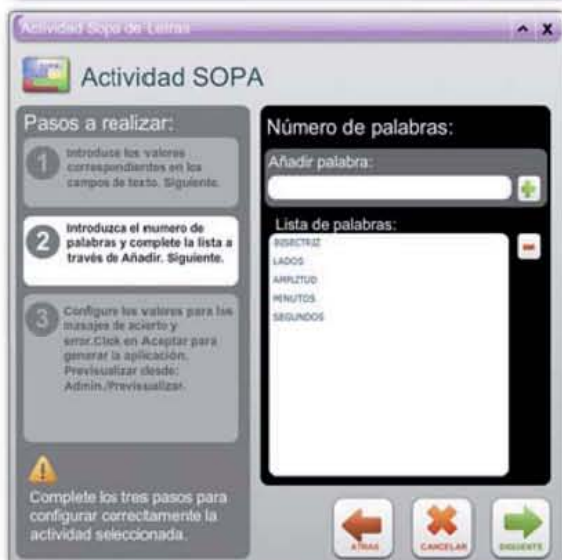
Esta opción nos permite crear sopas de letras de tamaño fijo a la cual le podremos introducir las palabras que deseemos de más de 4 caracteres.

Veamos las pantallas que nos permiten configurar la sopa de letras.



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



El proceso para introducir palabras en nuestra sopa de letras es muy sencillo, tan sólo hemos de introducir los términos en el campo de texto de "Añadir palabra" y seguidamente pinchar sobre el icono con el signo suma para comprobar como se añade a nuestra lista.

Si por el contrario deseamos eliminar una palabra de la lista la seleccionaremos y haremos clic sobre el icono del signo menos.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Puzzle

## Actividad PUZZLE

Mediante el asistente de esta actividad podremos realizar un puzzle de cualquier imagen de nuestra galería, pudiendo incorporar a la misma cuantas crea oportuno.

Veamos las pantallas que nos permiten configurar un puzzle.



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Seleccionamos la imagen que va a ser la base del puzzle desde la galería de imágenes, podremos subir nuevas si lo deseamos. Seleccionamos el número de filas y columnas de nuestro puzzle.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Completar

## Actividad COMPLETA

Esta actividad consiste en un texto al que le faltan unas palabras que el usuario deberá seleccionar y arrastrar a su lugar, la lista de palabras se sitúa en la parte inferior de la página del cuaderno.

Veamos como configurar esta actividad para su perfecta ejecución.



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Introducimos un texto situando entre llaves { } las palabras que desee ocultar para ser incluidas dentro de la lista de palabras para arrastrar a su lugar correspondiente, recuerde **sólo una palabra entre llaves**.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Emparejar

## Actividad EMPAREJAR

Mediante este asistente podremos configurar una actividad en la que a un lado se muestran imágenes y al otro palabras, el usuario habrá de unir las con flechas para su resolución.

Veamos como configurar esta actividad para su perfecta ejecución.



Actividad Emparejar imagen / Texto

### Actividad EMPAREJAR IMAGEN / TEXTO

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce el número de parejas. Examine la galería y relaciones imagen y texto. **Siguiente.**
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

**Título:**  
Empareja imagen con texto

**Instrucciones:**  
Empareja correctamente la imagen con el texto correspondiente.

**Interacciones:**

⌚ **Tiempo:** 5m

🔁 **Intentos:** 1

⚠️ Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

🔍 Cuadernia

⏪ CANCELAR

➡ SIGUIENTE



Actividad Emparejar imagen / Texto

### Actividad EMPAREJAR IMAGEN / TEXTO

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce el número de parejas. Examine la galería y relaciones imagen y texto. **Siguiente.**
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

**Número de parejas:** 2

**Imagen:** galeria/2/imagenes/fecha\_01

**Texto:** Flecha roja

**Imagen:** galeria/2/imagenes/fechaazul

**Texto:** fecha azul

⏪ ATRAS

✖ CANCELAR

➡ SIGUIENTE

⚠️ Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Seleccionamos el número de parejas a enlazar y seleccionaremos también una imagen desde la galería. Introducimos un texto para cada una de ellas, recuerde que el número máximo de parejas es de 4.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad. Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".



Actividad Emparejar imagen / Texto

### Actividad EMPAREJAR IMAGEN / TEXTO

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce el número de parejas. Examine la galería y relaciones imagen y texto. **Siguiente.**
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

**Mensaje de Acierto:**

**Sonido de Acierto:**

**Mensaje de Fallo:**

**Sonido de Fallo:**

⏪ ATRAS

✖ CANCELAR

✅ ACEPTAR

⚠️ Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Buscar parejas

## Actividad BUSCAR PAREJAS

En esta actividad el usuario ha de encontrar parejas entre las parejas que ha de ir seleccionando y descubriendo, cuando destape dos imágenes iguales la pareja quedará fija, para con la resolución final mostrar una imagen si así se configuró mediante el asistente inferior.

Veamos como configurar esta actividad para su perfecta ejecución.



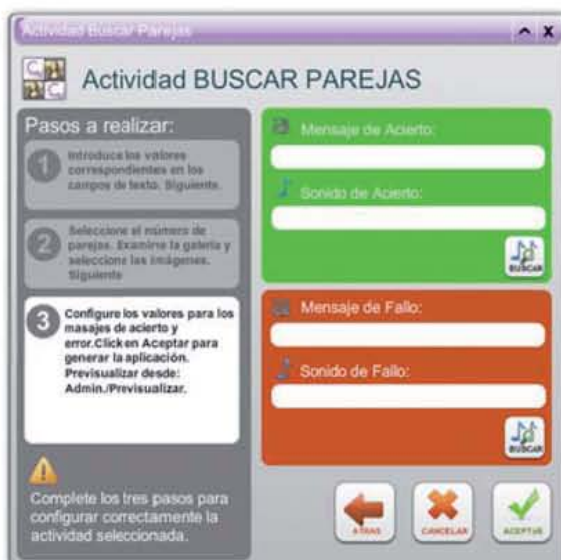
Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Seleccionamos la imagen de fondo, el número de parejas a enlazar y seleccionaremos también una imagen desde la galería para cada pareja, el número máximo de parejas es de 4.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Rompecabezas

## Actividad ROMPECABEZAS

Esta es una actividad muy sencilla, para su configuración procederemos de forma similar a la seguida en el caso del puzzle, es decir seleccionando la imagen como actividad principal.

Veamos como configurar esta actividad.



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Seleccionamos la imagen para el rompecabezas o la incorporamos a la galería para su posterior selección.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.





Emparejar texto

## Actividad EMPAREJAR TEXTO

De forma similar a como emparejábamos imágenes con texto en este caso emparejaremos texto con texto, por lo que su configuración será muy similar.

Veamos como configurar esta actividad a través de sus pantallas.



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Seleccionamos el número de parejas a relacionar de un máximo de 4 parejas por actividad e introducimos las parejas de texto en los campos correspondientes tal y como muestra la imagen superior

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Parejas texto

## Actividad PAREJAS DE TEXTO

Esta actividad tendrá un comportamiento parecido a la búsqueda de parejas de imágenes, pero en este caso de parejas formadas por una imagen y un texto, su configuración será realizada de forma similar al caso de parejas de imágenes pero añadiendo un campo de texto a la asociación. Podremos introducir hasta 12 parejas.

Veamos como configurar esta actividad a través de sus pantallas.



Actividad BUSCAR PAREJAS IMAGEN / TEXTO

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Introduce el número de parejas. Relaciona texto con texto. Siguiente.
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Título:** Encuentra las parejas

**Instrucciones:** Empareja cada texto con su imagen

**Interacciones:**

Tiempo: 3m

Intentos: 1

Botones: ATRAS, CANCELAR, SIGUIENTE

Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Actividad BUSCAR PAREJAS IMAGEN / TEXTO

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Introduce el número de parejas. Relaciona texto con texto. Siguiente.
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Mensaje de Acierto:**

**Sonido de Acierto:**

**Mensaje de Fallo:**

**Sonido de Fallo:**

Botones: ATRAS, CANCELAR, ACEPTAR



Actividad BUSCAR PAREJAS IMAGEN / TEXTO

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Introduce el número de parejas. Relaciona texto con texto. Siguiente.
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Imagen Fondo:**

**Número de parejas:** 2

**Imagen:**

**Texto:**

**Imagen:**

**Texto:**

Botones: ATRAS, CANCELAR, SIGUIENTE

Seleccionamos una imagen de fondo, esto es opcional, el número de parejas a relacionar de un máximo de 12 parejas por actividad e introducimos las parejas de imagen-texto en los campos correspondientes tal y como muestra la imagen superior

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



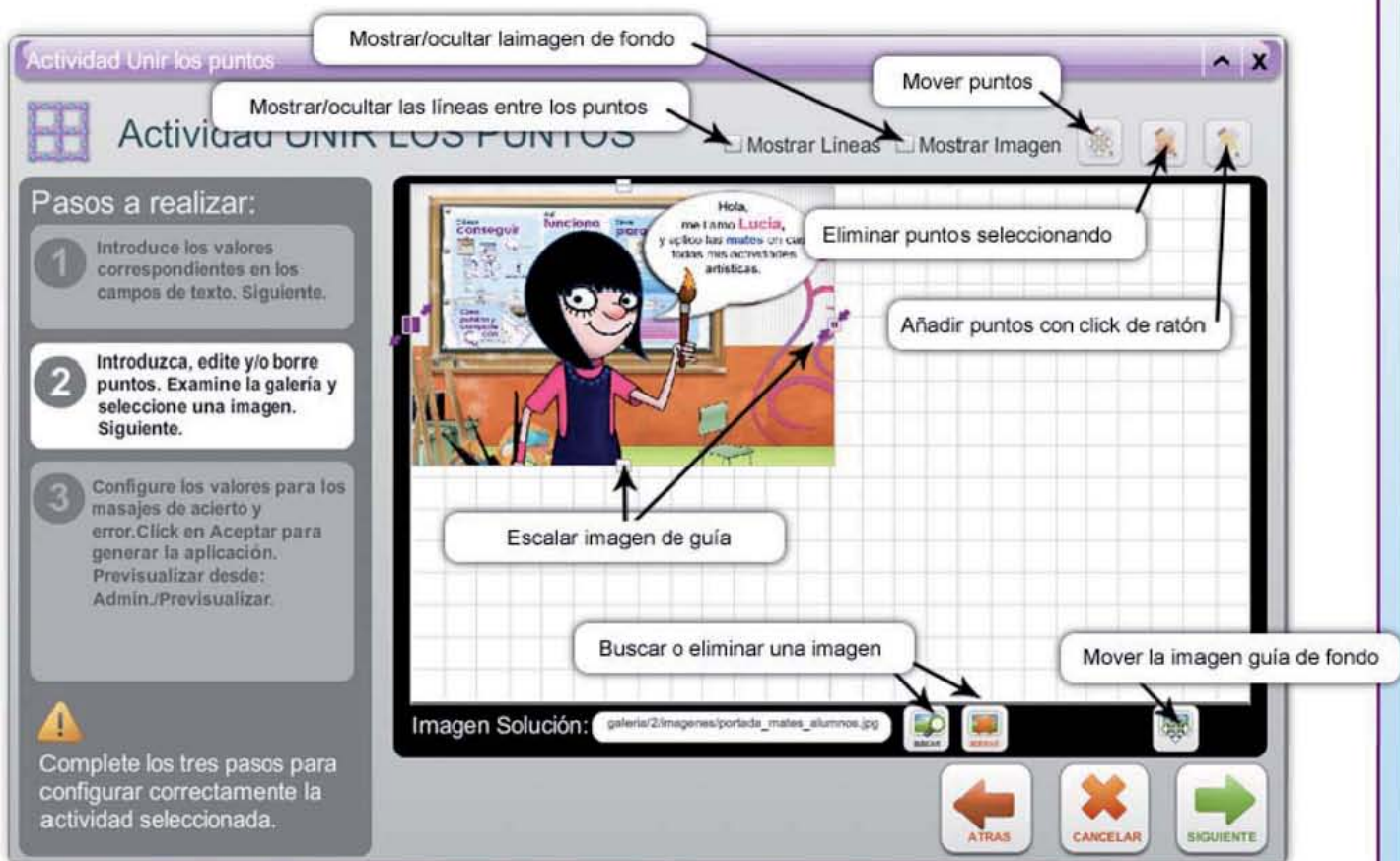
Unir puntos

## Actividad UNE PUNTOS

La actividad de unir puntos posibilita la creación de actividades típicas de unir puntos tomando una imagen de fondo como guía, como veremos a través de las pantallas del asistente en el paso 2 disponemos de un completo maquetador para crear la secuencia de puntos.

Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegable correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Dentro de esta actividad, sin duda el paso más complejo es el paso 2, en este cargaremos una imagen de fondo como guía y que será mostrada una vez hallada la solución, por lo que mediante el botón buscar accederemos a la galería para cargar la imagen, una vez cargada la podremos escalar hasta el tamaño máximo de trabajo delimitada por la zona cuadrículada.

Una vez escalada la imagen y situada en el lugar deseado procederemos a introducir la secuencia numerada de puntos, para ello seleccionaremos el icono de añadir puntos para después ir haciendo clic en la silueta que queramos dibujar, no se preocupe si la figura trazada no se ajusta mucho a la deseada, podrá corregir esta aproximación inicial utilizando el icono.

Una vez que haya dibujado la silueta presionaremos sobre siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



**Actividad UNIR LOS PUNTOS**

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Introduce, edite y/o borre puntos. Examine la galería y seleccione una imagen. Siguiente.
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Imagen Solución:

Mensaje de Acierto:

Sonido de Acierto:

Mensaje de Fallo:

Sonido de Fallo:

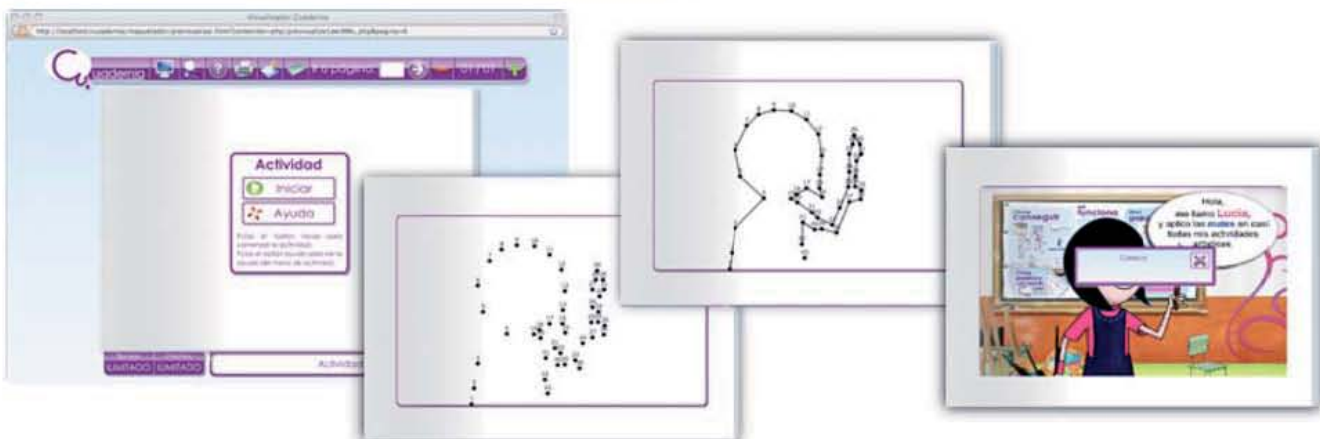
Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

← ATRAS   CANCELAR   ACEPTAR   → SIGUIENTE

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración obteniendo el resultado de las imágenes inferiores.



Actividad

Iniciar

Ayuda

Imagen Solución:



Completar Vertical

## Actividad COMPLETAR VERTICAL

Esta actividad consiste en una variación de la actividad de completar texto, sólo que en este caso se presenta una lista vertical de palabras. Por lo que el proceso de configuración de esta actividad será idéntico tal y como se muestra en las imágenes inferiores.



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Introducimos un texto situando entre llaves { } las palabras que deseemos ocultar y ser incluidas en la lista vertical que permitirá su arrastre hasta la posición deseada por el usuario, sólo una palabra por cada par de llaves.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.

## Actividad CRUCIGRAMA IMAGEN

Esta actividad consiste en adivinar una serie de palabras escritas en orden horizontal, utilizando para ello una definición dada en cada palabra. Para la definición en esta actividad podremos asociar a cada palabra una imagen, que ayudará para resolver cada palabra del crucigrama.

Veamos el proceso de configuración para esta actividad:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Lo primero que tendremos que hacer será seleccionar el número de palabras que deseemos poner en el crucigrama (podemos poner entre 2 y 10 palabras).

Una vez hemos elegido el número de palabras, tendremos que ir escribiendo la palabra y la imagen que utilizaremos como ayuda asociada a ésta desde la galería de imágenes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

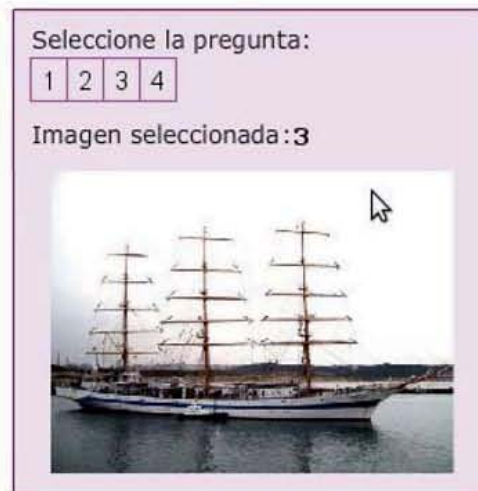
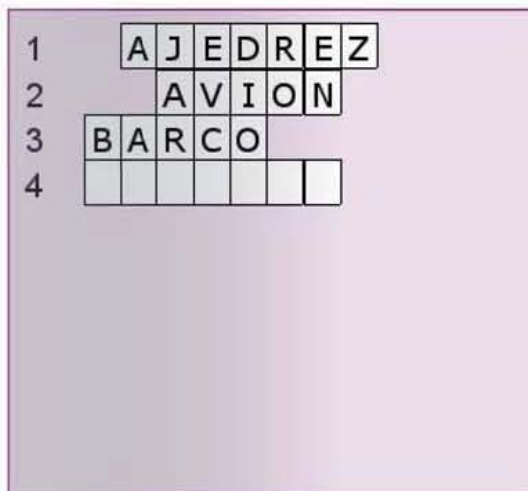


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Una vez se inicia la actividad, aparecerán a la izquierda los huecos de las letras de cada palabra. A la derecha de estos huecos, podremos ver la imagen utilizada como ayuda para adivinar la palabra actual o bien podremos acceder a la ayuda de las otras palabras mediante un índice numérico.



## Actividad CRUCIGRAMA TEXTO

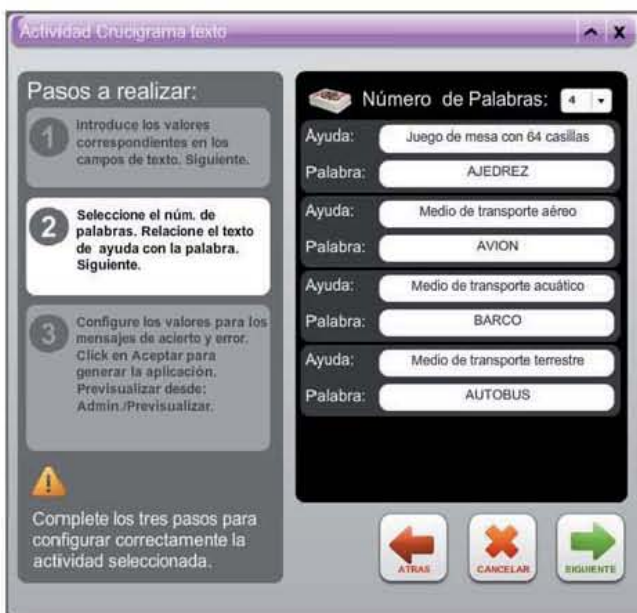
La actividad “Crucigrama texto” es muy parecida a “Crucigrama imagen”. Consiste en adivinar una serie de palabras escritas en orden horizontal, utilizando para ello una definición dada en cada palabra y la longitud de esta. A diferencia de crucigrama imagen, aquí la definición será textual (palabra o frase) y no podrá contener ninguna imagen.

Veamos como configurar la actividad:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Lo primero que tendremos que hacer será seleccionar el número de palabras que deseemos poner en el crucigrama (podemos poner entre 2 y 10 palabras).

Una vez hemos elegido el número de palabras, tendremos que ir escribiendo la palabra y el texto de ayuda asociada a cada palabra.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



Actividad Grucograma texto

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Seleccione el núm. de palabras. Relacione el texto de ayuda con la palabra siguiente.
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Mensaje de Acierto:  
  
 Sonido de Acierto:  
 

Mensaje de Fallo:  
  
 Sonido de Fallo:  
 

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Una vez se inicia la actividad, aparecerán a la izquierda los huecos de las letras de cada palabra. A la derecha de estos huecos, podremos ver la imagen utilizada como ayuda para adivinar la palabra actual o bien podremos acceder a la ayuda de las otras palabras mediante un índice numérico.

1							
2	A	V	I	O	N		
3		B	A	R	C	O	
4							

Seleccione la pregunta:

1  2  3  4

Pregunta seleccionada: 1

*"Juego de mesa con 64 casillas"*

## Actividad RELLENAR AGUJEROS

Con esta actividad se pretende que a partir de un texto introducido, se puedan ocultar una o varias palabras y dar la posibilidad al alumno de elegir entre varias opciones la correcta. Por ejemplo, en la frase “En un lugar de la \_\_\_\_\_ , de cuyo nombre no quiero acordarme”, se debería escoger la palabra que hay en el hueco de una serie de opciones.

Veamos las pantallas de configuración de la actividad:



**Actividad Rellenar agujeros**

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce el texto acotando entre {} las palabras correctas que desee ocultar. **Siguiente.**
- 3 Incluir las respuestas alternativas a la palabra correcta. **Siguiente.**
- 4 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los cuatro pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Título:** Rellenar agujeros

**Instrucciones:** Rellena los huecos con la palabra correcta

**Interacciones:**

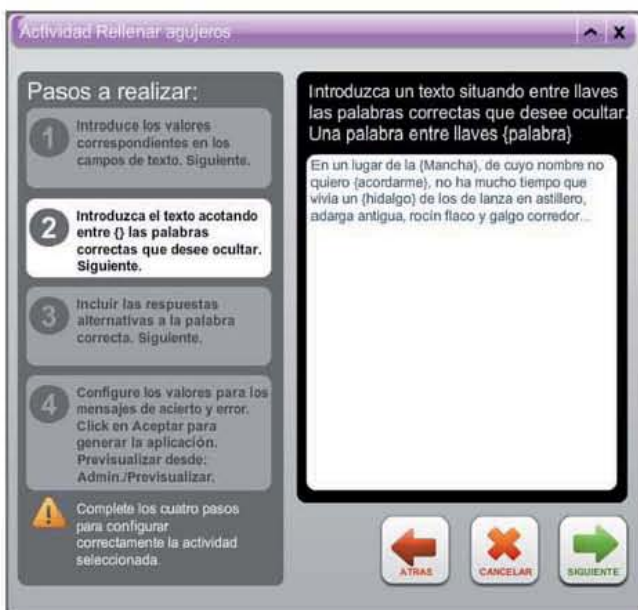
Tiempo: Ilimitado

Intentos: Ilimitado

CANCELAR SIGUIENTE

Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



**Actividad Rellenar agujeros**

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce el texto acotando entre {} las palabras correctas que desee ocultar. **Siguiente.**
- 3 Incluir las respuestas alternativas a la palabra correcta. **Siguiente.**
- 4 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los cuatro pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Instrucciones:** Introduzca un texto situando entre llaves las palabras correctas que desee ocultar. Una palabra entre llaves {palabra}

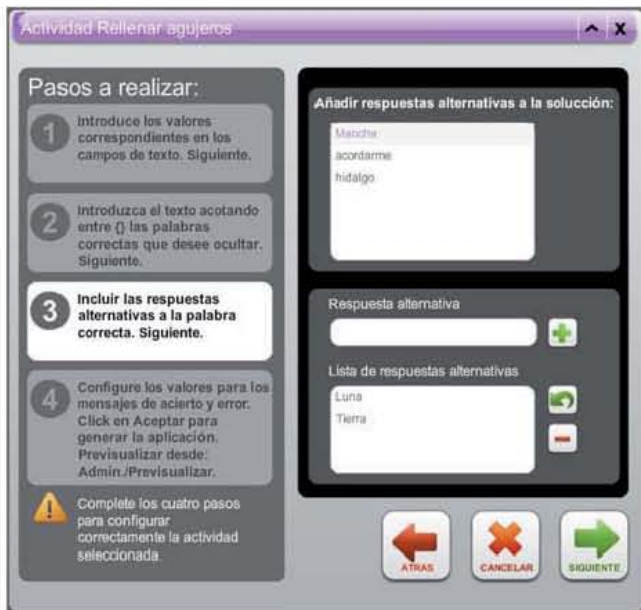
En un lugar de la (Mancha), de cuyo nombre no quiero (acordarme), no ha mucho tiempo que vivía un (hidalgo) de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor...

ATRAS CANCELAR SIGUIENTE

Lo primero que haremos será introducir el texto para el que se va a utilizar la actividad.

Una vez introducido este texto, tendremos que sustituir las palabras que se utilizarán como “ocultas” por la misma palabra entre corchetes “{}”. Ejemplo: “En un lugar de la {Mancha}.....”

Pinchamos en siguiente para proseguir la configuración.



En el siguiente paso, aparecerán las palabras que se han puesto entre corchetes, dando la opción de poder crear opciones alternativas a la correcta.

Es importante destacar, que si para una palabra no se generan opciones, cuando se cree la actividad aparecerá un desplegable con una única opción, por lo que no aportará nada.

Pinchamos en siguiente para continuar.

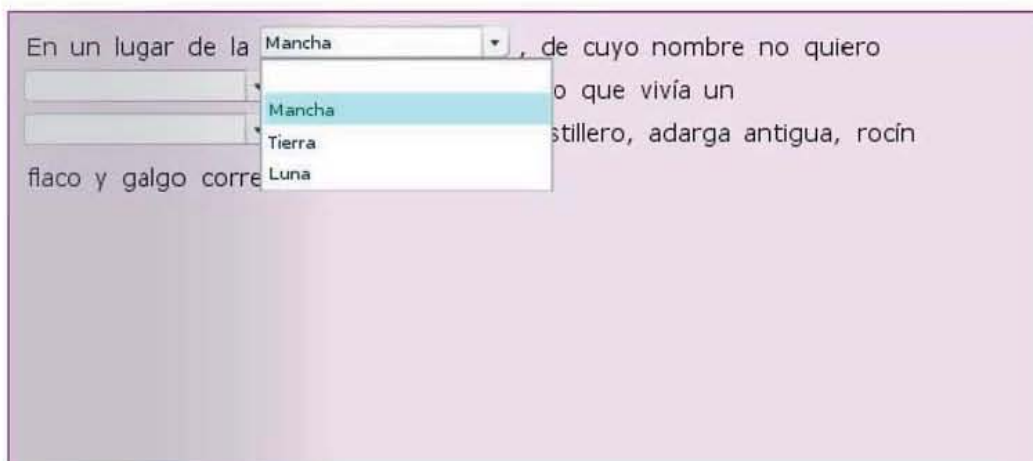


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.

Cuando la actividad sea iniciada, aparecerá el texto que escribimos en la configuración con unos desplegables en cada palabra que pusimos entre los corchetes.



## Actividad UNIR CON FLECHAS RESPUESTAS MÚLTIPLES

Con esta actividad se podrá evaluar la capacidad de asociación entre imágenes y texto mediante una unión por flechas, apareciendo a un lado las imágenes y a otro el texto. Además, es posible asignar a una misma imagen varias opciones de texto.

Veamos las opciones de configuración de “Unir con flechas”:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Lo primero que tendremos que hacer será seleccionar el número de imágenes que queremos para la actividad (podemos poner entre 2 y 4).

Una vez hemos elegido el número de imágenes, tendremos que asignar un conjunto de palabras relacionadas con esa imagen, para que posteriormente sean unidas por flechas.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

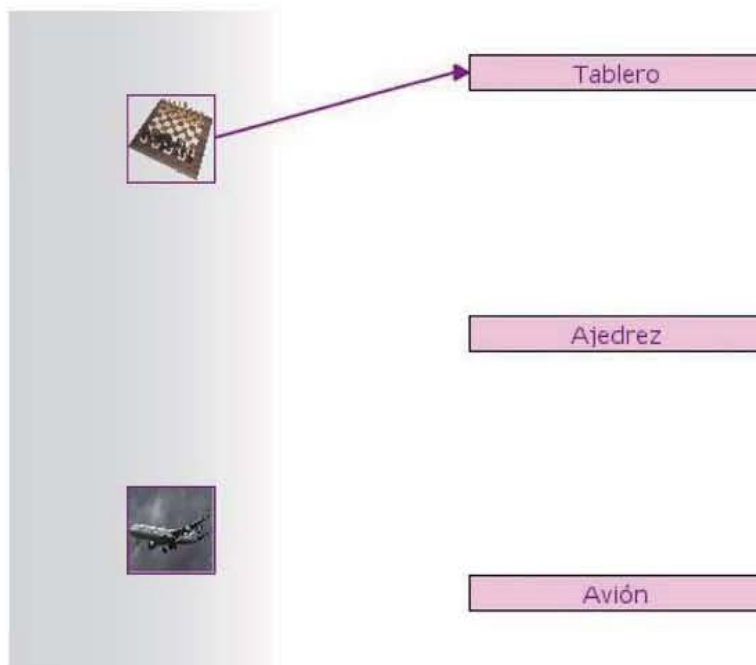


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Una vez se inicia la actividad, aparecerán a la izquierda los huecos de las letras de cada palabra. A la derecha de estos huecos, podremos ver la imagen utilizada como ayuda para adivinar la palabra actual o bien podremos acceder a la ayuda de las otras palabras mediante un índice numérico.



## Actividad RESPUESTA ESCRITA

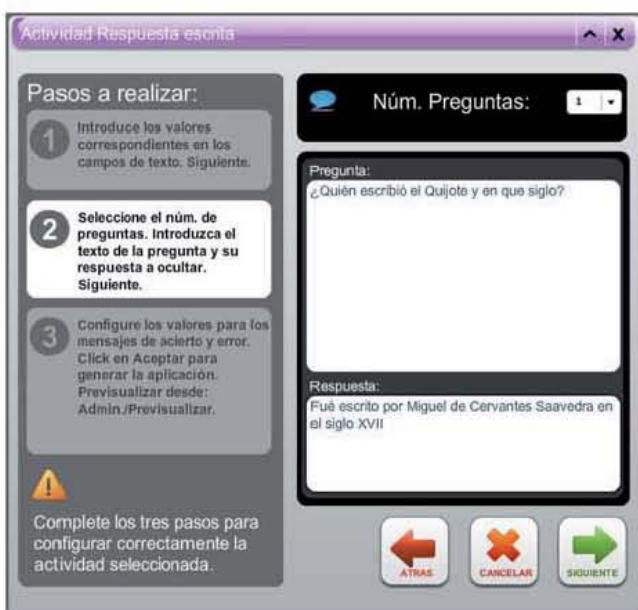
Esta actividad nos permite la formulación de una o varias preguntas, que se han de responder en un campo de texto. Si esta respuesta es igual a la que hemos escrito, la actividad será evaluada correctamente.

Para configurarla hay que ir a las siguientes pantallas:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Lo primero que tendremos que hacer será seleccionar el número de preguntas para la actividad (una o dos).

Una vez hemos elegido el número, escribimos las preguntas y las respuestas, teniendo en cuenta que para que sea correcta la actividad la respuesta debe ser exactamente igual (por eso la respuesta debe ser sencilla).

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

Actividad Respuesta escrita

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiendo.
- 2 Seleccione el núm. de preguntas. Introduzca el texto de la pregunta y su respuesta a ocultar. Siguiendo.
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en **Aceptar** para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Mensaje de Acierto:**  
¡Conseguido!

**Sonido de Acierto:**

**Mensaje de Fallo:**  
Lo siento, has fallado.

**Sonido de Fallo:**

ATRÁS CANCELAR ACEPTAR

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en **ACEPTAR** para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Cuando la actividad sea abierta, aparecerá la pregunta y debajo un cuadro en blanco para poder escribir su respuesta asociada. Debe ser igual a la respuesta de la configuración para que sea dada por correcta.

**Pregunta 1**  
¿Quién escribió el Quijote y en que siglo?

**Respuesta 1**

## Actividad ORDENAR ELEMENTO

El objetivo de esta actividad es que generemos un conjunto de frases o párrafos que aparecerán inicialmente desordenados. Cuando se realice la actividad el usuario habrá de colocarlos en su orden correcto para resolver correctamente la actividad.

Veamos como configurar la actividad:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Lo primero que tendremos que hacer será seleccionar el número de palabras o frases que deseamos poner para poder realizar la ordenación (podemos poner entre 2 y 10 elementos).

Cuando hemos puesto el número de elementos, aparecerán debajo tantos cuadros como elementos. En estos cuadros pondremos en orden los elementos a ordenar.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



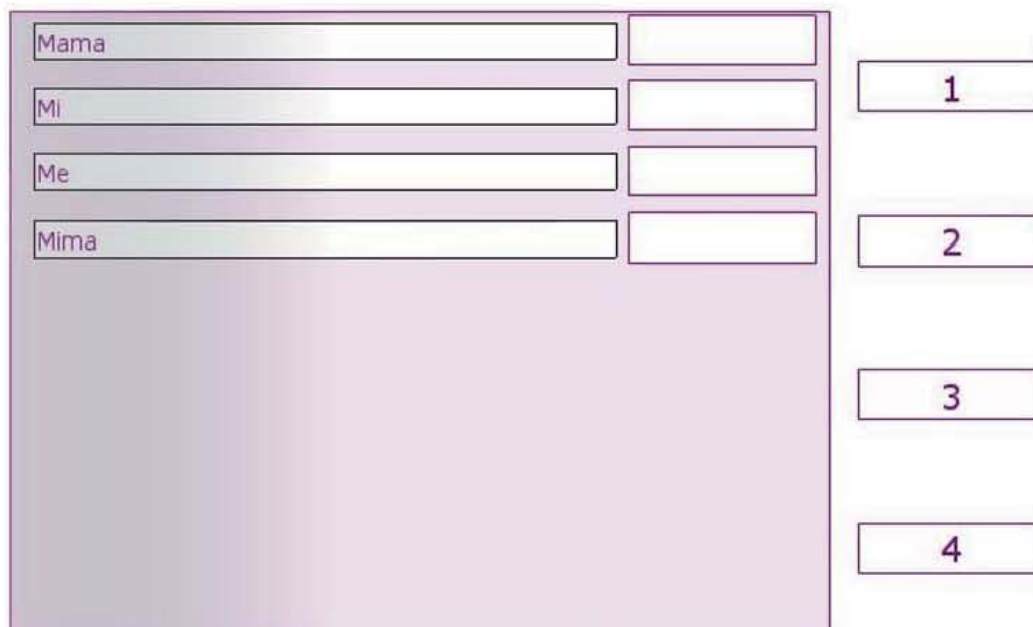


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

En la actividad cuando se visualice aparecerán a la izquierda los elementos, y a la derecha unos rectángulos numerados. Estos rectángulos deberán ser asociados con los elementos de la izquierda arrastrándolos con el ratón hasta el cuadrado que esta en el centro.



## Actividad IDENTIFICACIÓN

En esta actividad, aparecerán un conjunto de imágenes seleccionables y una frase o párrafo que será criterio de selección. De entre todas las imágenes, pueden existir una o varias correctas.

Para configurar la actividad de identificación hay que seguir el siguiente proceso:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



El primer paso que debemos hacer es seleccionar una pregunta o un criterio para realizar el filtrado.

A continuación deberemos seleccionar el número de respuestas (2,4,6,8,10 ó 12), que serán imágenes de la galería.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

Actividad de Identificación

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiendo.
- 2 Escribe la pregunta, seleccione el núm. de respuestas. Señalar la correcta en su Checkbox. Siguiendo.
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Mensaje de Acierto:  
Acerfaste.

Sonido de Acierto:

Mensaje de Fallo:  
Has fallado.

Sonido de Fallo:

ATRÁS CANCELAR ACEPTAR

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Cuando se visualice la actividad aparecerá la pregunta y debajo las imágenes. Cada imagen tendrá un pequeño cuadro de selección arriba a la izquierda, y al hacer clic se marcarán como seleccionadas.

¿Cuál de las siguientes imágenes son típicas de la Mancha?









## Actividad EXPLORACIÓN

Esta actividad consiste en la exploración de unos elementos, es decir, para un texto dado se visualizará una imagen y un sonido asociado. Para completar esta actividad únicamente hace falta visualizar todos los elementos.

Veamos como configurar la actividad:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



El primer paso que debemos hacer es seleccionar el número de parejas que queremos (entre 2 y 8), por lo que aparecerán ese número de elementos.

Para cada elemento se tendrá que poner un texto, una imagen y un sonido.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

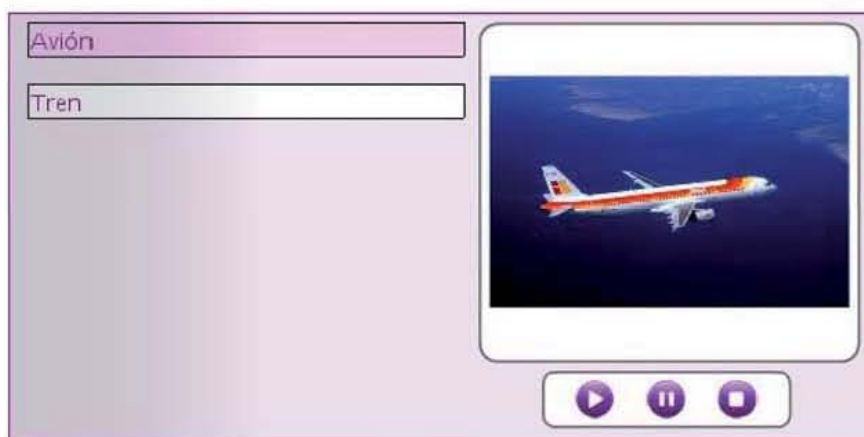


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.

Esta actividad consiste en visualizar todos los elementos para poder ser completada. Cada elemento tiene un texto, una imagen y un sonido.



## Actividad PREGUNTA DE RESPUESTA ABIERTA

En esta actividad escribiremos una pregunta, aunque no escribiremos ninguna respuesta ya que la respuesta será abierta (por ejemplo puede ser una redacción). Esta actividad no tiene tiempo, intentos, ni puede ser evaluada; aunque si podrá ser evaluada a través de la plataforma de aprendizaje.

Para configurarla hay que ir a las siguientes pantallas:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

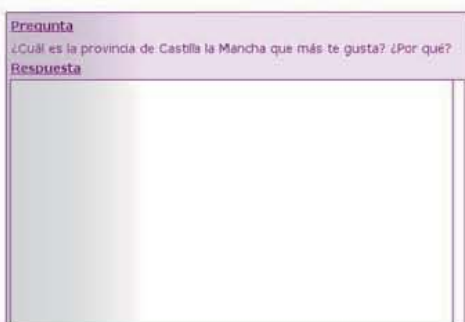
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Para esta actividad únicamente necesitaremos escribir la pregunta, ya que la respuesta esta abierta.

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.



Al visualizar la actividad veremos la pregunta en la parte superior y debajo un texto donde se responda libremente a la pregunta.

## Actividad EJERCICIOS CON FRASES

Mediante “Ejercicios con frases” podremos realizar un análisis de las funciones sintácticas y la jerarquía que guardan las palabras entre sí, es decir, un análisis sintáctico de frases simples.

Para configurar la actividad hay que seguir los siguientes pasos:



**Actividad Ejercicios con frases**

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce la frase a analizar en el campo de texto. **Siguiente.**
- 3 Realice el Análisis sintáctico de la Oración. **Siguiente.**
- 4 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los cuatro pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Título:** Ejercicios con frases

**Instrucciones:**

**Interacciones:**

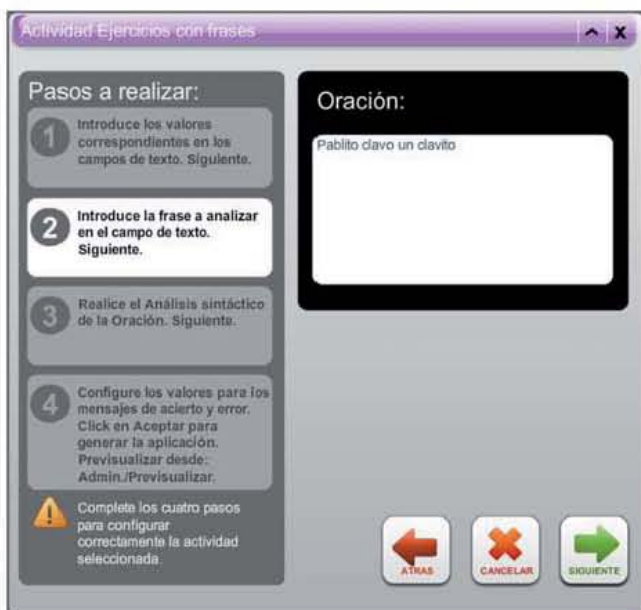
Tiempo: Ilimitado

Intentos: Ilimitado

Cancelar Siguiente

Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



**Actividad Ejercicios con frases**

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. **Siguiente.**
- 2 Introduce la frase a analizar en el campo de texto. **Siguiente.**
- 3 Realice el Análisis sintáctico de la Oración. **Siguiente.**
- 4 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los cuatro pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

**Oración:**

Pabilto clavo un clavito

Atras Cancelar Siguiente

En este paso únicamente hay que escribir una oración, que será sobre la que trabajaremos en los sucesivos pasos. Esta será la frase que aparecerá en la actividad.

Pinchamos en siguiente para proseguir la configuración.

Actividad Ejercicios con frases

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Introduce la frase a analizar en el campo de texto. Siguiente.
- 3 Realice el Análisis sintáctico de la Oración. Siguiente.
- 4 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los cuatro pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Oración:  
Pablito clavó un clavito

SUJ	N	CD
		PRE

SN Sujeto    Atributo    Comp. Directo    Comp. Indirecto    Comp. Circunstancial  
 Núcleo    Cópula    SV Predicado    Comp. Agente    Interjección

LIMPIAR    BORRAR

ATRAS    CANCELAR    SIGUIENTE

En este paso, aparecerá la frase que anteriormente escribimos. Ahora hay que analizarla sintácticamente para poder cotejar luego esta respuesta con la respuesta del alumno.

Para poder realizar el análisis de la oración tendremos que hacer clic en una palabra (o varias, en caso de ser necesario) y después hacer clic en un elemento sintáctico. Para poder crear varios niveles repetir este proceso.

Pinchamos en siguiente para continuar una vez hayamos acabado.

Actividad Ejercicios con frases

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Introduce la frase a analizar en el campo de texto. Siguiente.
- 3 Realice el Análisis sintáctico de la Oración. Siguiente.
- 4 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los cuatro pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Mensaje de Acierto:  
Bien

Sonido de Acierto:

Mensaje de Fallo:  
Mal

Sonido de Fallo:

ATRAS    CANCELAR    ACEPTAR

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "Previo" dentro de la ventana de administración.

Al comenzar la actividad, aparecerá un cuadro similar al paso 3 de la configuración (con la frase arriba, y los elementos sintácticos abajo). El alumno deberá realizar el análisis sintáctico para obtener la misma solución que dimos en la configuración.

Pablito	clavó	un	clavito
SUJ	N	CD	
			PRE

SN Sujeto    Atributo    Comp. Directo    Comp. Indirecto    Comp. Circunstancial  
 SV Predicado    Núcleo    Comp. Agente    Cópula    Interjección



## Actividad PALABRA SECRETA

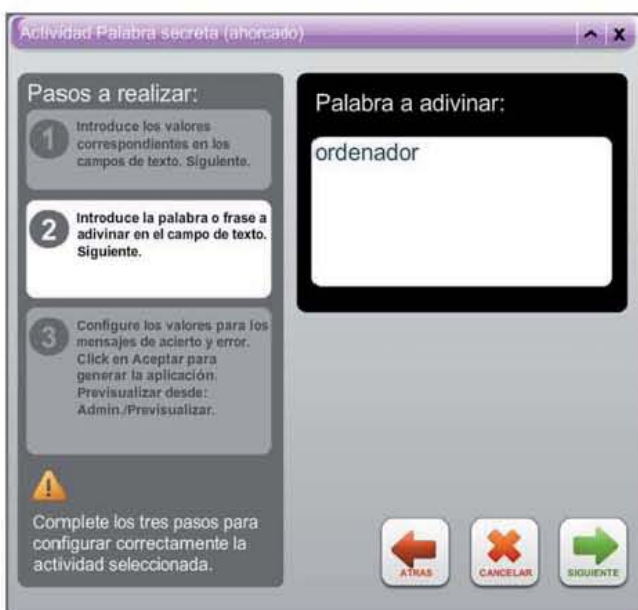
En esta actividad se podrá realizar el juego tradicional del “ahorcado”, es decir, se intentará adivinar una palabra conociendo únicamente su longitud (en el lugar de cada letra irá una raya). El alumno deberá ir diciendo letras hasta completar la palabra o bien acabar el número de intentos. Cabe destacar que se ha sustituido el muñeco del ahorcado por un árbol al que se le caen las hojas en cada fallo, con objetivo de poder utilizarse con los alumnos más jóvenes.

Veamos el proceso de configuración para esta actividad:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

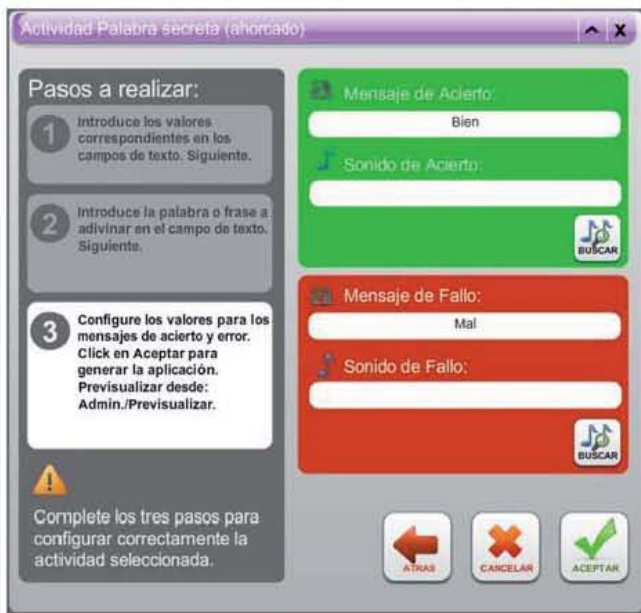
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



En este punto lo único que hay que hacer es escribir una palabra, que será la que se tendrá que adivinar en la actividad.

Cabe destacar que también es posible escribir una frase en lugar de una palabra, lo que aumentará la complejidad.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

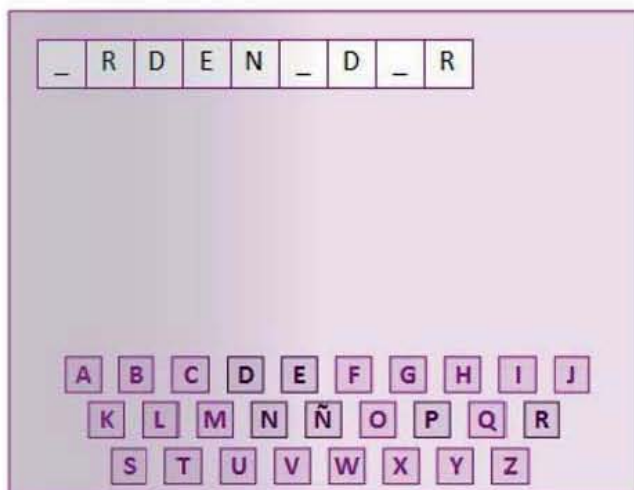


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Una vez se inicia la actividad, aparecerá a la izquierda un recuadro que contiene en la parte superior la palabra o frase, y en la parte inferior un teclado. La palabra empezará sin ninguna letra visible, y el alumno tendrá que ir haciendo clic en las letras que hay debajo para comprobar si existe en la palabra, quedando después deshabilitada dicha letra. En el caso de que exista, se mostrarán en la parte superior, y si no existe se perderá un intento (realizando una animación el árbol de la derecha).



## Actividad SUDOKU

Con esta actividad se podrá generar un sudoku y evaluar su resolución con respecto a un tiempo o un número determinado de fallos. Un sudoku es un juego que consiste en una cuadrícula 9x9 dividida en otras 9 cuadrículas de 3x3. El objetivo es sencillo: con números de un dígito (del 1 al 9), tenemos que rellenar todas las casillas, teniendo en cuenta que un número no se puede repetir en la misma fila, columna o cuadrícula 3x3.

Veamos como configurar la actividad:



Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegados correspondientes.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



En este paso se nos pide crear el sudoku, teniendo para ello dos alternativas: elegir un nivel de dificultad del 1 al 9, generando aleatoriamente un sudoku; o bien hacer manualmente el sudoku. Para este último caso, disponemos de herramientas como generar (para obtener uno de prueba) o comprobar, que comprueba si el sudoku tiene solución.

Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.

Actividad Sudoku

**Pasos a realizar:**

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiendo.
- 2 Completar las casilla con dígitos del 1 al 9. Siguiendo.
- 3 Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Complete los tres pasos para configurar correctamente la actividad seleccionada.

Mensaje de Acierto:  
  
 Sonido de Acierto:  
 

Mensaje de Fallo:  
  
 Sonido de Fallo:  
 

Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

Pinchamos en ACEPTAR para finalizar la configuración de la actividad.

Ahora si lo desea podrá visualizar el resultado a través del botón "**Previo**" dentro de la ventana de administración.

Cuando el cuaderno se visualice con esta actividad, aparecerá un cuadrado con un sudoku. El objetivo del alumno será resolver correctamente este sudoku y hacer clic en "comprobar" una vez esté terminado. Las reglas del sudoku son fáciles: no se puede repetir un número en una fila, columna o cuadrícula 3x3.

		9	4		3		6	1
3				6		8		
	5	4	2			7		
2			7	9		4		
5							7	9
	9	7		4	2			5
		5	9			3	4	
	1		6	8			5	2
	6			5	4			

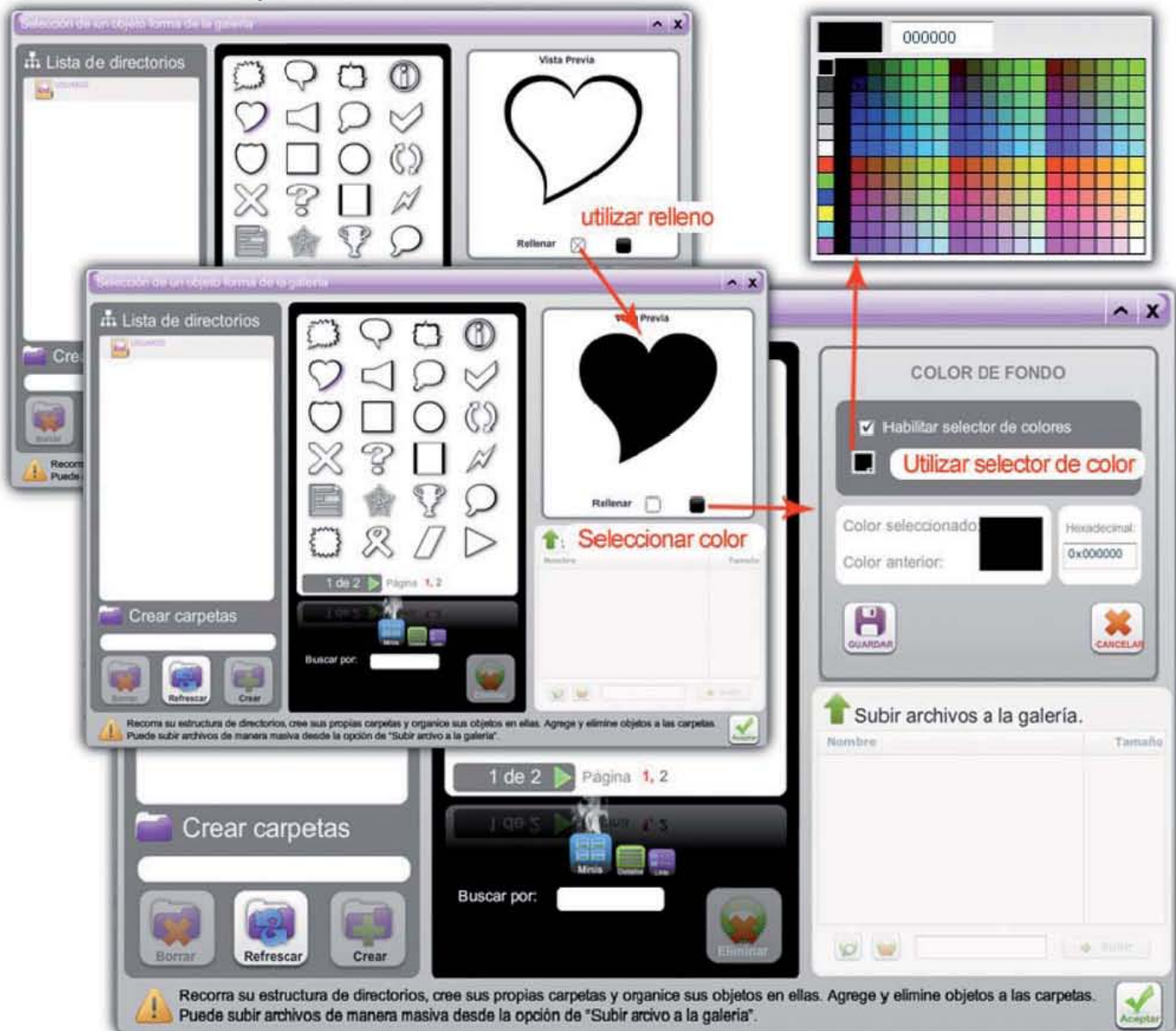
# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Formas

Desde esta opción accederemos a la inclusión de un objeto del tipo forma, la herramienta dispone de una galería de este tipo de imágenes vectoriales básicas. El proceso para configurar este tipo de objetos es el utilizado en todos los demás objetos, a través de los botones situados en sus esquinas.

Ilustremos con una imagen las opciones de configuración desde la galería de formas, desde la cual además de seleccionar el tipo de forma podremos asignarle un color de relleno y de contorno.



The image shows a composite of three overlapping screenshots of the 'Formas' tool interface. The top-left screenshot shows the 'Selección de un objeto forma de la galería' window with a gallery of shapes and a 'Vista Previa' (Preview) window showing a heart outline. A red arrow points to the 'Rellenar' (Fill) checkbox, which is labeled 'utilizar relleno'. The top-right screenshot shows a color selection palette with a hex code of '000000'. The middle-left screenshot shows the same gallery window, but the 'Rellenar' checkbox is now checked, and the heart in the preview is solid black. A red arrow points to the 'Rellenar' checkbox, and another red arrow points to the 'Seleccionar color' (Select color) button. The middle-right screenshot shows the 'COLOR DE FONDO' (Background Color) dialog box, which has 'Habilitar selector de colores' (Enable color selector) checked and 'Utilizar selector de color' (Use color selector) selected. The 'Color seleccionado' (Selected color) is shown as black with a hex code of '0x000000'. The bottom-left screenshot shows the 'Crear carpetas' (Create folders) dialog box. The bottom-right screenshot shows the 'Subir archivos a la galería' (Upload files to gallery) dialog box.

# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Salto

Utilizaremos este objeto cuando queramos introducir un salto o acceso a otra página, a una página web o a un archivo de la galería de recursos.

Accederemos a su configuración a través del icono central de objeto y en ella podremos configurar tanto el aspecto del salto, es decir, si utilizamos una imagen como botón para el salto o bien utilizamos un botón transparente para situarlo sobre alguna zona de una imagen, como el tipo de salto, es decir, a otra página del cuaderno, a una página web externa o a un recurso que previamente hallamos subido a la galería de recursos.

En la imagen inferior se ilustran las opciones de configuración mencionadas.



The screenshot shows a dialog box titled "Configuración del salto" with a close button (X) and a maximize button (^). It is divided into two sections:

- Tipo de Salto:** Contains three radio button options:
  - Saltar a la página: 1 (with a dropdown arrow)
  - Abrir página web: (with a text input field)
  - Fichero (with a search icon)
- Apariencia del Salto:** Contains two radio button options:
  - Botón Transparente
  - Imagen (with a search icon)

At the bottom, there is a "GUARDAR" button (with a floppy disk icon), a text instruction "Para configurar el salto seleccione su tipo y su apariencia.", and a "CANCELAR" button (with a red X icon).

Annotations on the right side of the dialog box:

- Configuramos el tipo de salto:** Three red arrows point to the radio button options: "Saltar a la página", "Abrir un enlace web", and "Abrir un recurso".
- Configuramos su apariencia:** Two red arrows point to the radio button options: "Botón transparente" and "Utilizar una imagen de la galería".

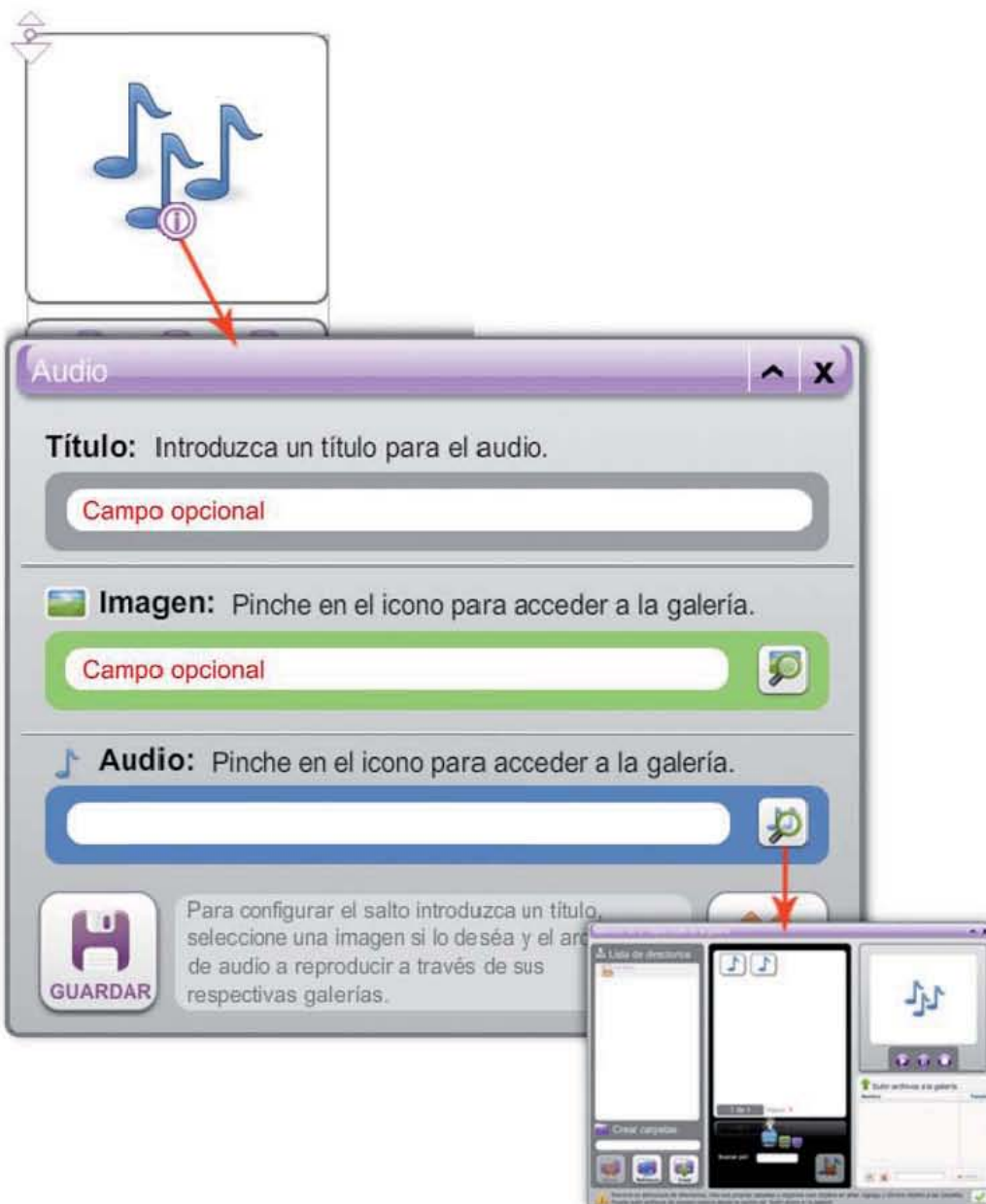
# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Audio

Otro de los objetos que podemos introducir dentro de las páginas de nuestro cuaderno son objetos de audio, junto al mismo le acompañará un icono por defecto si no se le asigna ninguna imagen y un reproductor que permitirá su reproducción.

En la imagen inferior se ilustran las opciones de configuración mencionadas.



# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Vídeo

Otra de los objetos que nos permite manejar de una forma sencilla son los vídeos gracias al formato FLV de Macromedia, es decir, es necesario convertir los vídeos a este formato, existen multitud de aplicaciones gratuitas que permiten las conversiones de vídeo en la red, recomendamos acceder a Territorio Cuadernia y al foro de Cuadernia para conocer impresiones al respecto de otros usuarios y sus experiencias con estos conversores. Una vez convertidos los archivos podremos subirlos a nuestra galería para posteriormente ser utilizados haciendo uso de las siguientes pantallas de configuración del objeto vídeo.



**Videos** [Close]

**Título** Introduzca un título para el video.

**Video::** Pinche en el icono para acceder a la galería

[Video Icon]

**GUARDAR** Para configurar el video introduce el título y el archivo de video a representar en su galería.





# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Animación

Sin duda uno de los objetos que más posibilidades aporta a la herramienta y en definitiva a los contenidos desarrollados con ella es el objeto de animación flash, ya que nos permite incorporar películas desarrolladas sobre esta tecnología de una forma sencilla.

Para aquellos que deseen desarrollar interactivos, sólo una recomendación, no utilizar rutas haciendo uso del "\_root.", una forma sencilla de solucionar este problema es sustituir estos "\_root." por "this.". Una vez compilado podrá ser anexionado a la galería de animaciones para su posterior selección y configuración.

La ventana correspondiente a la galería de animaciones es como la mostrada en la imagen inferior, recuerda que siempre podrás subir nuevas animaciones a la galería y que cuando importes un cuaderno con animaciones estas se importarán dentro de esta galería automáticamente.



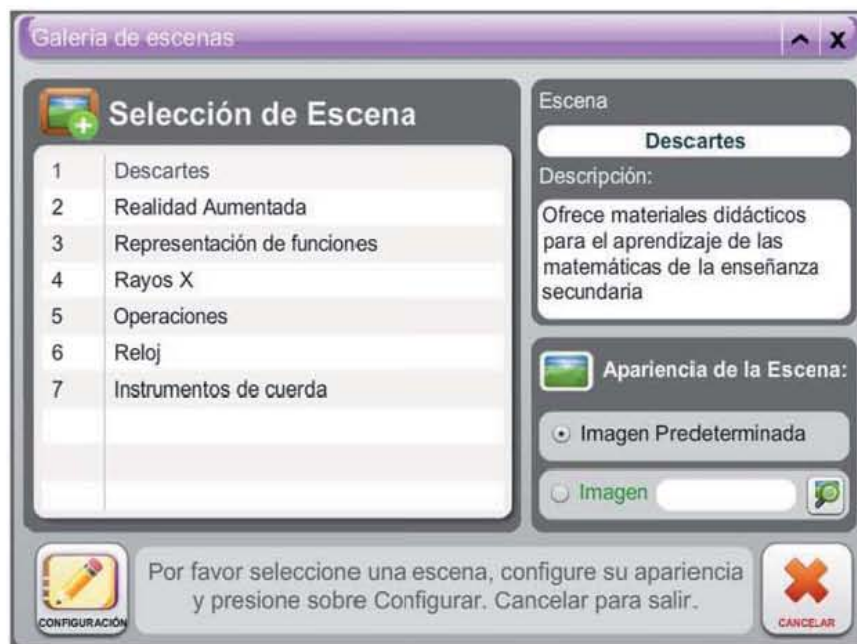
# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Escena

El objeto escena ha sido una de las últimas aportaciones a la herramienta. Básicamente consiste en una opción para comunicar la herramienta con otros proyectos, como el caso del Proyecto Descartes del Ministerio de Educación, o como nuevas funcionalidades como por ejemplo el caso de la realidad aumentada. Trataremos todos los casos detalladamente en las siguientes páginas. Pensamos que esta sección se verá incrementada con la incorporación de nuevas funcionalidades que nos permitan enlazar con otros proyectos similares.

Una vez que seleccionamos este tipo de objeto la herramienta nos ofrece la posibilidad de introducir varios tipos de escenas, pudiendo elegir el tipo de imagen que tendrá asociada o bien utilizando la imagen que tiene por defecto:



Estas escenas aportan serias posibilidades didácticas, ya que es muy versátil al poder incluir desde escenas interactivas desarrolladas (Escena Descartes), hasta poder visualizar objetos en 3d virtualizados gracias a la Realidad Aumentada; pasando por otras escenas como representaciones de funciones, operaciones matemáticas, instrumentos de cuerda, etc.

Veamos detalladamente todos los casos.

# Las Ventanas de Cuadernia

## Escena Descartes

El Proyecto Descartes ha sido promovido y financiado por el Ministerio de Educación de España, con la finalidad de aprovechar las ventajas del ordenador y de Internet para ofrecer a los profesores y a los alumnos una nueva forma de enseñar y aprender Matemáticas, según la información disponible desde su web (<http://recursostic.educacion.es/descartes/web/>).

Aparece en el año 1998 y ofrece materiales didácticos para el aprendizaje de las matemáticas de la enseñanza secundaria, que:

- Son controlables por el profesor en un tiempo razonable.
- Son fáciles de usar por los alumnos, no tienen que emplear tiempo en su aprendizaje.
- Cubre los contenidos del currículo correspondiente al curso donde se vaya a usar.
- Son adaptables por cada profesor a la didáctica y metodología que crea más conveniente para los alumnos con los que va a trabajar.

Además, la utilización de estos materiales favorecen la posibilidad de usar metodologías:

- Activas, el alumno es protagonista de su propio aprendizaje.
- Creativas, los alumnos toman decisiones durante el proceso de aprendizaje cooperativas, se trabajan los conceptos y procedimientos por parejas o en pequeños grupos.
- Individualizadas, cada alumno puede ir a su ritmo y tener atención personalizada; la atención a la diversidad se convierte en una realidad.

**Animamos al lector a acceder a su espacio web para ampliar la información de este interesante proyecto y proceder a la descarga del applet de java que permite la visualización y configuración de las escenas.**

Aprovechamos para agradecer a su Coordinador, José R. Galo la predisposición mostrada hacia la integración entre ambas herramientas.

Veamos ahora como configurar nuestra escena Descartes desde el icono central mostrado una vez seleccionado el tipo de escena.

**1** Selección de Es

**2** Por favor seleccione y presione sobre

**3** Recuerda: Has de tener habilitada la opción de permitir ventanas emergentes

**4** Lista de escenas Descartes

**A** Selección de una escena Descartes

**a** Añadir escena

**b** Añadir eliminar

**c** Insertar una Escena Descartes

**d** Insertar una Escena Descartes

**e** Selección de una escena Descartes

**INSTRUCCIONES**

- 1 Nueva escena
- 2 Escena Descartes
- 3 Configurar escena
- 4 Seleccionar escena
- A Escena de la lista
- a Nueva escena
- b Añadir escena
- c Insertar escena
- d Copiar/Pegar escena
- e Aceptar

**Lista de escenas Descartes**

**Líneas de la escena Descartes:**

```

<applet width=480 height=480
code="descartes.Descartes.class"
archive="descartes.jar,http://descartes.criice.mec.es/plugin/idescart.jar" MAYSCRIPT>
<param name="Versión" value="2.05">
<param name="Idioma" value="español">
<param name="Botones" value="creditos=si config=si inicio=si limpiar=si">
<param name="Espacio" value="fondo=blanco red=blanco red10=gris ojos=blanco testo=rojo">
<param name="C_00" value="10-escala" tipo=numérico valor="10" decimales="1" escala="10" inc="10" min="5" max="100000" nombre="zoom" región=norte">
<param name="C_01" value="10" tipo=numérico valor="0" decimales="0" inc="32" nombre="Ox" región=norte">
<param name="C_02" value="10" tipo=numérico valor="0" decimales="0" inc="32" nombre="Oy" región=norte">
<param name="C_03" value="10" tipo=numérico valor="30"
  
```

**Nombre:** razon9

**añadir eliminar**

**Pasos a realizar:**

- Introduzca los valores correspondientes en los campos de texto y presione el tipo de ventana siguiente.
- Seleccione el objeto 3D que desea incluir y el tamaño de ventana. Aceptar.

Complete los dos pasos para configurar correctamente la escena seleccionada.

**Completar los dos pasos para configurar correctamente la escena seleccionada.**

**Añada las líneas de Descartes. Introduzca un nombre y añadala a su lista, podrá incluso seleccionarla y modificarla. Para eliminar una escena Descartes seleccionada y presione sobre el botón eliminar.**

**Añada las líneas de Descartes. Introduzca un nombre y añadala a su lista, podrá incluso seleccionarla y modificarla. Para eliminar una escena Descartes seleccionada y presione sobre el botón eliminar.**

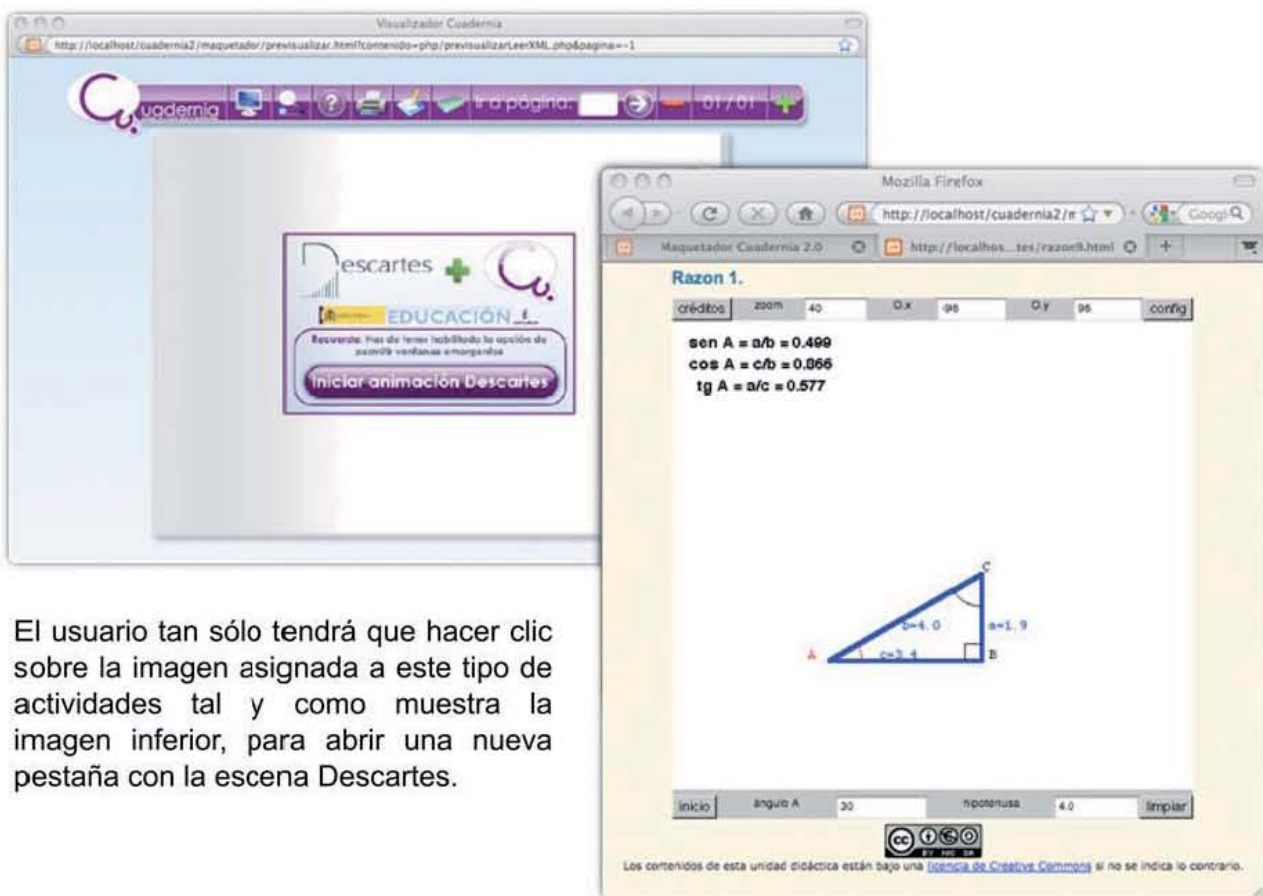
# Las Ventanas de Cuadernia

Como podemos observar en el gráfico hemos de distinguir entre dos casos a la hora de introducir una escena Descartes dentro de nuestro cuaderno Cuadernia, por un lado el caso en el que insertemos una escena ya existente dentro de nuestra lista de escenas, y otra en la que creamos una nueva escena para ser insertada en la lista de éstas.

Resaltamos de nuevo la necesidad de disponer del applet de Descartes instalado, tanto en el PC donde se realice la maquetación de los cuadernos para poder realizar previsualizaciones, como en el PC desde el que se vaya a ejecutar el cuaderno.

La escena de Descartes se abrirá siempre en una ventana aparte para poder ser utilizada por el alumno de forma paralela a la resolución de los ejercicios planteados.

En la imagen inferior se muestra una imagen del resultado de la integración.



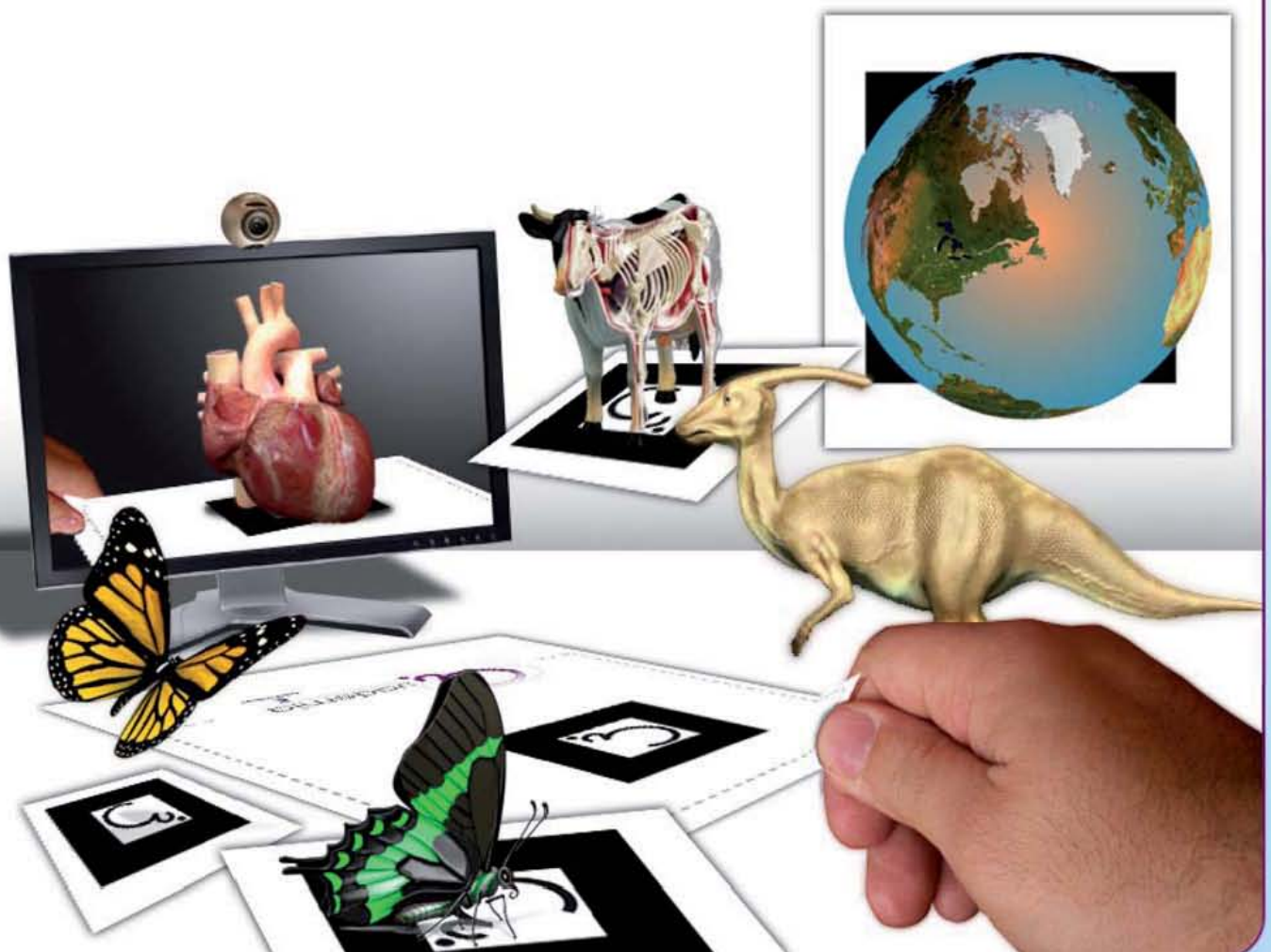
El usuario tan sólo tendrá que hacer clic sobre la imagen asignada a este tipo de actividades tal y como muestra la imagen inferior, para abrir una nueva pestaña con la escena Descartes.

# Las Ventanas de Cuadernia

## Escena Realidad Aumentada

Una de las funcionalidades más interesantes aportadas a los entornos desarrollados sobre tecnologías flash es la posibilidad del desarrollo sobre clases de objetos, ya que estos desarrollos hacen crecer las posibilidades de todos los desarrollos generados paralelamente. Un ejemplo de este hecho es la realidad aumentada, que ha posibilitado su fácil incorporación a una herramienta de autor como Cuadernia. Actualmente Cuadernia permite tanto insertar un objeto de realidad aumentada de la galería por defecto (en la versión más reciente esta galería cuenta con más de 40 objetos de este tipo) o bien, subir un archivo Collada de tipo DAE a la galería, permitiendo al usuario subir sus propios objetos de realidad aumentada.

La realidad aumentada permite visualizar objetos 3D dentro de un espacio real captado por una webcam con una perspectiva y localización determinada, es decir, el usuario tras mostrar la etiqueta a la webcam observará en su pantalla como se superpone un objeto 3D a la etiqueta mostrada, permitiendo manejar dicho objeto espacialmente.



# Las Ventanas de Cuadernia

## Incluir objetos de la galería

Para incluir un objeto de realidad aumentada en Cuadernia, primero debemos crear una escena de tipo realidad aumentada (1 y 2). Una vez creada la escena, saldrá una pantalla de configuración en la que podremos seleccionar el objeto que queremos elegir (3) de nuestra galería y su configuración a la derecha. En sucesivos pasos se verá como añadir nuevos objetos, cambiar su configuración y previsualizarlos. Una vez seleccionado, solamente hay que aceptar (4) para terminar.



**1 Seleccionar Realidad Aumentada**

**2 Clic en configuración**

**3 Seleccionar objeto**

**4 Aceptar**

The image shows two screenshots of the Cuadernia software interface. The top screenshot, titled 'Galería de escenas', shows a list of scene types on the left and configuration options on the right. A purple circle with the number '1' highlights the 'Realidad Aumentada' option in the list. A purple circle with the number '2' highlights the 'CONFIGURACIÓN' button at the bottom. The bottom screenshot, titled 'Selección de un objeto de Realidad Aumentada', shows a list of objects on the left and configuration parameters on the right. A purple circle with the number '3' highlights the 'dinosaurio' object in the list. A purple circle with the number '4' highlights the 'Aceptar' button at the bottom right.

# Las Ventanas de Cuadernia

## Configurar objetos

Para configurar un objeto, primero deberemos seleccionar Realidad Aumentada(1) y después hacer clic en configuración (2). Una vez seleccionemos el objeto que se desee configurar(3), tendremos que hacer clic sobre el icono de configuración (4). En este paso, se nos pedirá un título y unas instrucciones (5) para acceder finalmente a los campos de configuración del objeto 3d (6). Aquí podremos editar la posición con respecto a la marca, la rotación que tendrá el objeto, su escala y la velocidad de giro. Para confirmar hacer clic en aceptar (7).



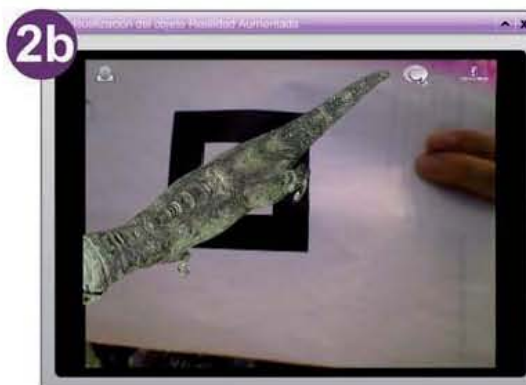


# Las Ventanas de Cuadernia

## Previsualizar objetos:

Para poder previsualizar un objeto de realidad aumentada, primero debemos ir a la configuración de la escena y cuando se cargue hacer clic en configuración. Posteriormente seleccionamos un objeto de la galería (1). Desde aquí podremos visualizar el objeto pudiendo rotarlo, ampliarlo... (2a); o bien visualizarlo como se vería en el visualizador (2b), para lo que sería necesario una etiqueta.

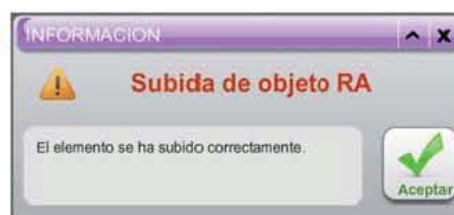
Seleccionar objeto



## Añadir objetos:

A la hora de añadir objetos de realidad aumentada, el único requisito es que el archivo de modelado sea de tipo DAE (versión 1.4.1). Si el archivo no posee texturas, con subir solamente este archivo será suficiente; aunque si posee alguna textura habrá que generar un archivo zip que contenga al archivo DAE (deberá estar en el raíz del zip, es decir, no contenido en ninguna carpeta) junto con las texturas.

Seleccionar "Añadir" y buscar el objeto



# Las Ventanas de Cuadernia

## Escena Representación de funciones

Con esta escena seremos capaces de añadir, sin complicación alguna, la capacidad de representar funciones (pudiendo ser incluso trigonométricas estas funciones) gráficamente, con una mínima y sencilla configuración (poner un título, una descripción y un fondo para la escena de la galería).

Para insertar esta escena vamos a "Insertar Escena", luego a "Representación de funciones" y en última instancia accedemos a su configuración.



**1** Seleccionar Representación de Funciones

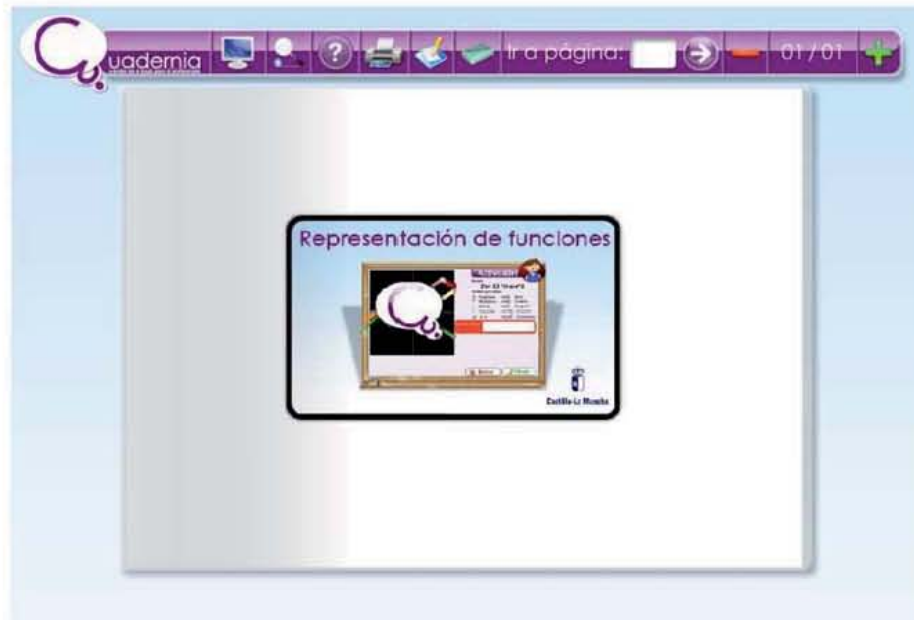
**3** Rellenar los campos y seleccionar un fondo

**4** (Indicated by a button in the final screenshot)

The screenshots show the following steps:

- Selección de Escena:** A window titled 'Galería de escenas' with a list of scenes. 'Representación de funciones' is selected. A preview window shows the scene's description: 'Ofrece materiales didácticos para el aprendizaje de las matemáticas de la enseñanza secundaria'.
- Configurar la escena:** A window titled 'Configurar la escena' showing a preview of the 'Representación de funciones' scene with a large number '2' overlaid.
- Escena Representación de funciones:** A configuration window with fields for 'Título:', 'Instrucciones:', and 'Fondo:'. A 'Pasos a realizar:' section contains step 1: 'Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Y su fondo. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.'.
- Final Step:** The configuration window shows 'CANCELAR' and 'ACEPTAR' buttons. A large number '4' is overlaid on the 'ACEPTAR' button.

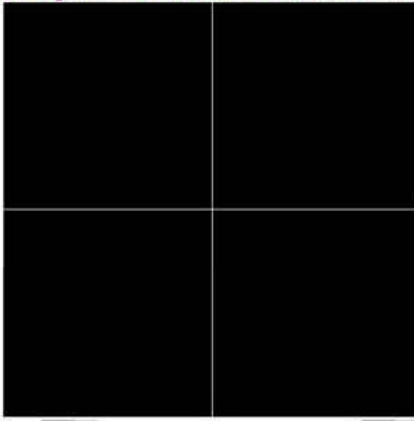
Para abrir este tipo de escena cuando este visualizando el cuaderno, únicamente se tendrá que hacer clic sobre la imagen asignada para esta escena (como se puede observar en la siguiente página), para abrir la escena Representación de funciones.



Esta escena se abrirá siempre en una ventana aparte, para poder ser utilizado por el alumno de forma paralela a la resolución de los ejercicios planteados. De esta forma será posible representar gráficamente cualquier función sin tener que cerrar el visualizador.

Una vez abierta la representación de funciones, tendremos la posibilidad de escribir cualquier función (de una sola variable), con la posibilidad de añadirle funciones trigonométricas o constantes como PI. Una vez escrita la función, podremos representarla y cambiar la escala de los ejes X e Y, pudiendo así aumentar o disminuir la porción visible de función en la gráfica.

## Representación de funciones



y<sub>max</sub>  
10

y<sub>min</sub>  
-10

x<sub>min</sub> -10

x<sub>max</sub> 10

**Ejemplo:**  
 $2^x + 3.3^{(5-x)} - e^2$

**Símbolos para utilizar:**

()	Paréntesis	sen()	Seno
*	Multiplicar	cos()	Coseno
/	Dividir	tan()	Tangente
^	Potencia	asen()	Arcoseno
pi	3,14	acos()	Arcocoseno

**Función**

f1(x)=

Borrar

Dibujar

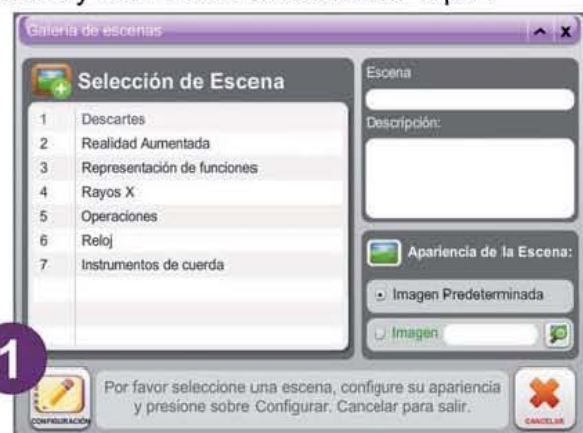
# Las Ventanas de Cuadernia

## Escena Rayos X

El propósito de esta escena es crear una visión de “rayos x” a través de una imagen, es decir, habrá una imagen que al pasar el ratón por encima veremos a través de ella otra imagen diferente (un ejemplo podría ser una imagen del cuerpo humano, que al pasar el ratón por encima viéramos los órganos).

Para crear esta escena únicamente tendremos que darle al botón de escenas y elegir el tipo “Rayos X”, configurando si deseamos que se muestre con una imagen especial para el botón de lanzamiento o dejar la imagen por defecto de la escena. Lo primero que hay que hacer para configurar esta escena es asignarle un nombre y unas instrucciones, para que el alumno pueda verlas. Una vez escritos estos campos, deberemos elegir qué tipo de “lupa” tendremos para los rayos x, pudiendo elegir entre una forma circular y una forma rectangular. Por último, debemos elegir una imagen de la galería para el campo “Imagen” que será la que sea visible, y otra imagen de la galería para el campo “Fondo” que será la imagen oculta y solo visible mediante la “lupa”.

Seleccionar Rayos X,  
y después Configuración



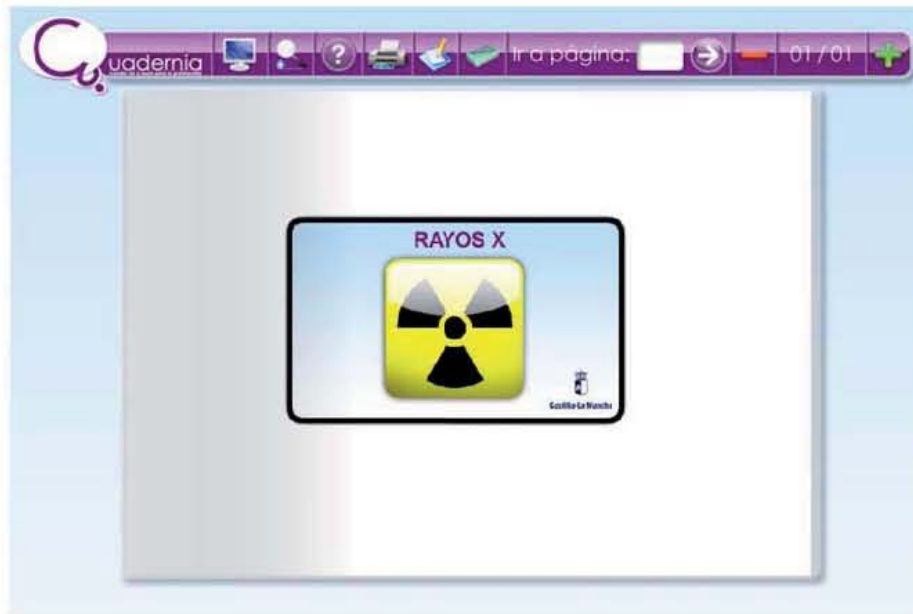
2 Escribir Título e Instrucciones

3 Seleccionar la imagen visible

4 Seleccionar la imagen oculta

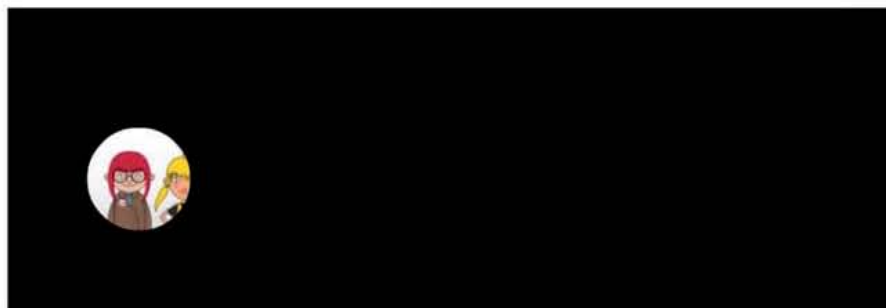
5

Para abrir este tipo de escena cuando este visualizando el cuaderno, únicamente se tendrá que hacer clic sobre la imagen asignada al objeto (como se puede observar en la siguiente página), para abrir la escena Rayos X.



Una vez cliquemos en la escena, tendremos que esperar unos instantes para poder visualizar correctamente la escena, que se abrirá en una ventana nueva.

**Pandilla Cuadernia**



 **Instrucciones**

# Las Ventanas de Cuadernia

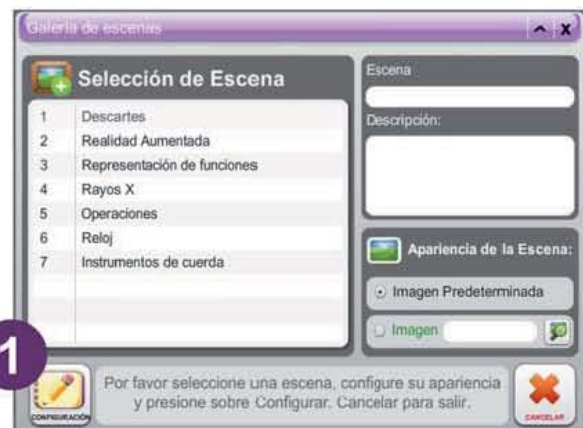
## Escena Operaciones

Esta escena nos permitirá que el alumno autoevalúe sus conocimientos básicos de matemáticas, mediante la realización de operaciones con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Podremos gestionar si deseamos que solamente aparezca un tipo de operación, o si queremos que sea una mezcla aleatoria de ellas.

Para crear esta escena únicamente tendremos que darle al botón de escenas y elegir el tipo "Operaciones", configurando si deseamos que se muestre con una imagen especial para el botón de lanzamiento o dejar la imagen por defecto de la escena. Una vez creado, aparecerá una pantalla de configuración donde se debe poner el título, las instrucciones, el tipo de operación deseado y el fondo de la escena.

Seleccionar Operaciones,  
y después Configuración

1



2

Escribir Título e Instrucciones

3

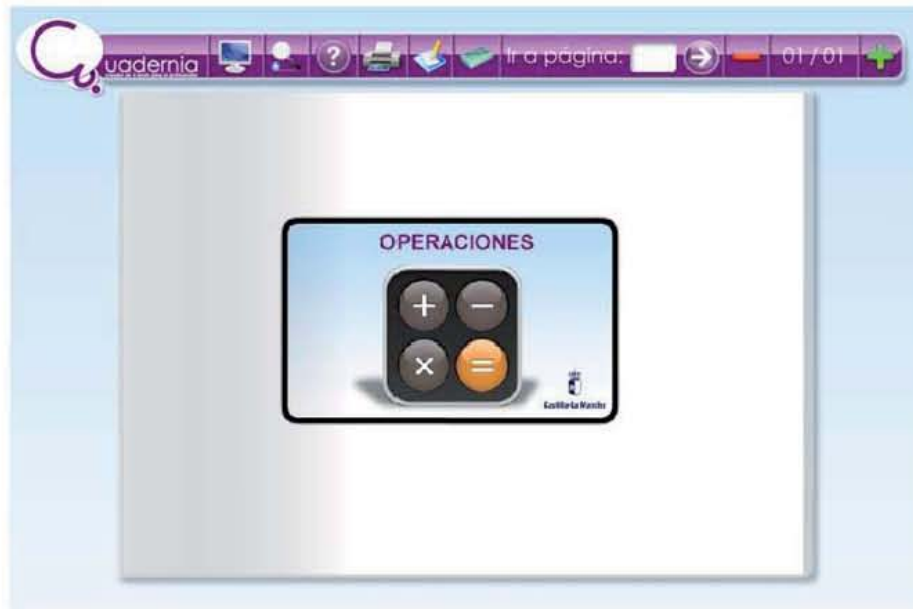
Seleccionar el tipo de operación

4

Seleccionar la imagen de fondo

5

Para abrir este tipo de escena cuando este visualizando el cuaderno, únicamente se tendrá que hacer clic sobre la imagen asignada al objeto (como se puede observar en la siguiente página), para abrir la escena Operaciones.



Una vez inicializada la escena, se abrirá una ventana nueva en la que aparecerá. Esta escena contendrá a la izquierda la operación; a la derecha el número de intentos (junto con los correctos e incorrectos), el botón de comprobar y el botón de instrucciones; y en la parte inferior unas instrucciones generales sobre el funcionamiento de la escena.

### Practica las Sumas

$$\begin{array}{r} 635 \\ + 900 \\ \hline \end{array}$$

Número de intentos: 0

Correctos: 0

Incorrectos: 0

 Comprobar

 Instrucciones

Introduce el valor de la suma en el recuadro punteado, haz click sobre comprobar y si aciertas te ofreceré otra operación hasta que compruebes por ti mismo que dominas estas operaciones.

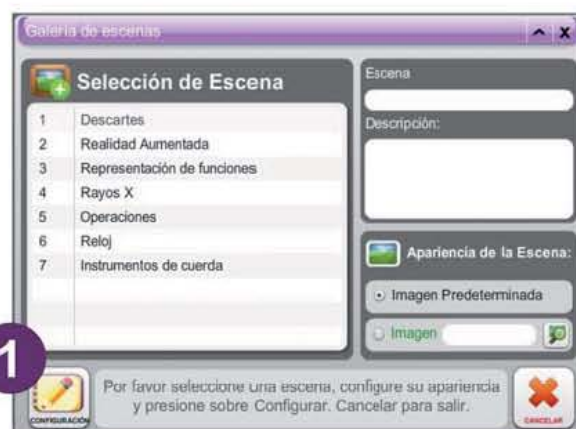
# Las Ventanas de Cuadernia

## Escena Reloj

Con esta escena podremos hacer que los alumnos puedan aprender y autoevaluar el manejo de un reloj analógico, conociendo la nomenclatura las horas. Así pues, habrá dos modalidades: aprender las horas poniéndolas directamente en el reloj (y este mostrará como se dice correctamente), o bien que en el reloj ponga una hora aleatoriamente y se pueda responder la hora que es.

Para crear esta escena únicamente tendremos que darle al botón de escenas y elegir el tipo "Reloj", configurando si deseamos que se muestre con una imagen especial para el botón de lanzamiento o dejar la imagen por defecto de la escena. La configuración para esta escena es bastante sencilla, ya que únicamente habrá que poner un título, unas instrucciones y si se desea una imagen de la galería para el fondo de la escena.

Seleccionar Reloj,  
y despues Configuracion



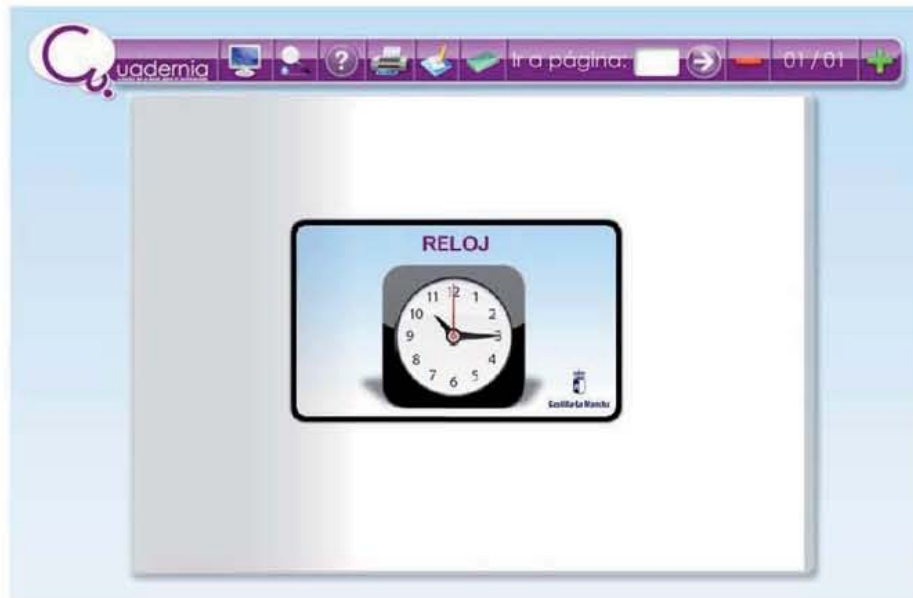
2 Escribir Titulo e Instrucciones

3 Seleccionar el fondo

4



Para abrir este tipo de escena cuando este visualizando el cuaderno, únicamente se tendrá que hacer clic sobre la imagen asignada al objeto (como se puede observar en la siguiente página), para abrir la escena Reloj.



Cuando sea iniciada la escena, que se abrirá en una ventana nueva, nos aparecerá un reloj a la izquierda y dos campos editables a la derecha (uno con la hora y otro con los minutos). Al cambiar cualquiera de estos dos campos, cambiará el reloj analógico de la izquierda y también se mostrará como se dice la hora correctamente, para que el alumno aprenda.

### Reloj



Número de intentos: 0  
 Correctos: 0  
 Incorrectos: 0

La(s)  en punto

La(s)  y

La(s)  menos

Comprobar

La aguja negra pequeña marca las horas.  
 La aguja negra mas larga marca los minutos.  
 La aguja roja marca los segundos.

a.m. antes del mediodía  
 p.m. después del mediodía

# Las Ventanas de Cuadernia

## Escena Instrumentos de cuerda

Esta escena nos dará la capacidad de incluir un objeto donde el alumno pueda reproducir el sonido de un instrumento de cuerda, e incluso podrán tener la capacidad de cambiar la longitud de las cuerdas para así darles un tono diferente.

Para crear esta escena únicamente tendremos que darle al botón de escenas y elegir el tipo "Instrumentos de cuerda", configurando si deseamos que se muestre con una imagen especial para el botón de lanzamiento o dejar la imagen por defecto de la escena.

Seleccionar Instrumentos de cuerda, y después Configuración

1

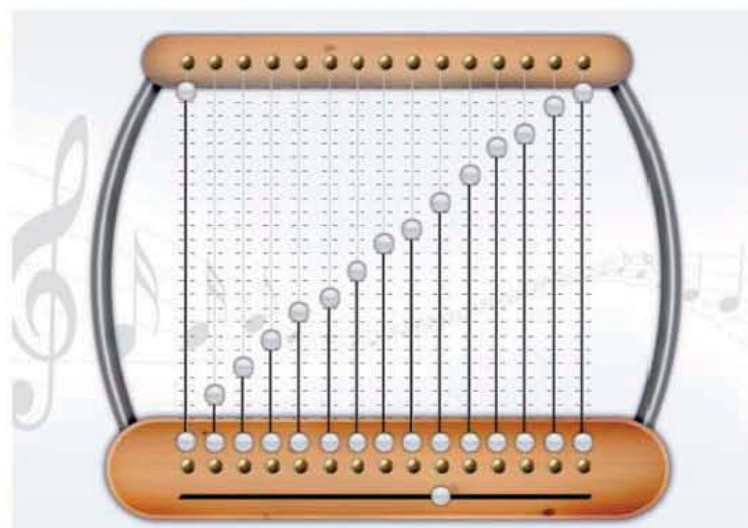


Para abrir este tipo de escena cuando este visualizando el cuaderno, únicamente se tendrá que hacer clic sobre la imagen asignada al objeto (como se puede observar en la siguiente página), para abrir la escena "Instrumentos de cuerda".



Cuando sea iniciada la escena, que se abrirá en una ventana nueva, aparecerá una especie de "arpa" con la que podremos hacer vibrar las cuerdas para escuchar un sonido.

Para hacer sonar cada cuerda, hay dos formas diferentes: la primera es hacer clic en la cuerda y arrastrarla hacia un lado, y la segunda forma es haciendo clic en el botón dorado que hay al final y al principio de cada cuerda. El instrumento permite cambiar la longitud de la cuerda, además de moverlo hacia arriba (más agudo) o hacia abajo (más grave). También es posible modificar el volumen del instrumento con la barra que hay en la parte inferior.



# Las Ventanas de Cuadernia



## Botón Imagen ampliada

Gracias a este botón tendremos la capacidad de introducir un objeto similar al tipo "imagen" en nuestro cuaderno, aunque tendrá la característica especial de poder ampliarse cuando sea clicado, mostrándose con sus dimensiones y proporciones originales.

Cuando se pinche en este botón, después de una sencilla configuración, se añadirá dentro de la página actual un objeto de tipo "Imagen ampliada". La configuración para este objeto consiste en seleccionar una imagen de la galería de imágenes existente, pudiendo subir el usuario imágenes mediante la opción incluida en la parte inferior derecha.



The screenshot shows the 'Gestión de las páginas del cuaderno' window. In the center, a magnifying glass icon over a green field is highlighted with a purple circle containing the number '2'. Below it, the text 'Configuramos el objeto' is displayed. To the right, a vertical toolbar contains various icons, with the 'Imagen ampliada' icon at the bottom highlighted by a purple circle containing the number '1'. Below the main window, a smaller window titled 'Selección de un objeto imagen de la galería' is shown, displaying a grid of image thumbnails and a 'Vista Previa' section showing a selected image of an airplane. A purple circle with the number '3' is placed near the bottom right of this window. The text 'Seleccionamos el objeto "Imagen ampliada"' is positioned to the right of the gallery window. At the bottom right of the entire screenshot area, the text 'Aceptamos para guardar la configuración' is displayed next to a purple circle with the number '3'.



# El Visualizador de Cuadernia

Como indicábamos en las páginas iniciales de este manual, Cuadernia es una herramienta de autor que nos permite crear cuadernos digitales educativos, pero para su ejecución es necesario un visualizador de los mismos que sea capaz de interpretar la información maquetada y mostrarla según los parámetros que el usuario estableció.

Ya vimos cuando hablábamos del Maquetador de actividades que cuando nos encontramos creando algún cuaderno y queremos ver como va quedando necesitamos acudir al botón de previo, que lanza un visualizador Cuadernia del cuaderno en el estado actual. De igual manera cuando deseamos compartir algún cuaderno lo exportamos, esta exportación incluirá en el archivo ZIP el visualizador de cuadernos y los parámetros que el usuario maquetó para ese cuaderno en concreto, acompañándolo de todos los objetos utilizados y ordenados dentro de sus respectivas carpetas.

A continuación mostramos una imagen del visualizador de cuadernos Cuadernia, en las siguientes páginas indicamos las funciones de cada uno de los iconos, así como las funcionalidades asociadas con las actividades, al respecto comentar que el maquetador inserta automáticamente una última página que recoge los datos de realización de las actividades, si publicamos el cuaderno dentro de la plataforma Limos incluida junto a esta versión podrá recoger las puntuaciones y evaluar haciendo uso de las TIC.





### Pantalla completa

Utilizaremos esta opción cuando deseemos visualizar el cuaderno a pantalla completa.



### Ampliar

Gracias a este icono podremos ampliar nuestro cuaderno para visualizar algún detalle en concreto.



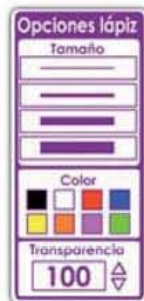
### Imprimir



El visualizador permite imprimir desde una sola página hasta el cuaderno completo tal y como muestra la imagen en la que la herramienta nos ofrece ambas posibilidades.



### Dibujar

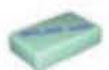


Otra funcionalidad interesante es la posibilidad de dibujar sobre los contenidos pudiendo elegir el grosor, el color y la transparencia de los trazos. Los trazos serán eliminados una vez que cerremos o el visualizador o utilizado la opción borrar.



### Modo normal

Volvemos al puntero normal de ratón abandonando el lápiz de la opción anterior.



### Borrar

Borra los trazos de la página.

Para saltar a una página en concreto.



Para acceder a una página en concreto, introduzca su número y haga click sobre el botón circular.



Avanzar página



Retroceder página



## Ayuda actividades



Pulse este botón para comenzar la actividad.



Pulse este botón para comprobar si ha encontrado la solución.



Pulse este botón para ver las instrucciones para realizar la actividad.



Pulse este botón para eliminar las opciones seleccionadas en la actividad.



Pulse este botón para reiniciar la actividad.



Pulse este botón para ver la solución de la actividad si no ha conseguido realizarla.



Pulse este botón para comenzar un nuevo intento para encontrar la solución a la actividad.



Pulse este botón para ver las posiciones de las fichas en la actividad puzzle.



### Los Climas de España

Volver al índice

#### Actividad

Iniciar

Iniciar la actividad

Ayuda

Ver la ayuda

Pulse el botón Iniciar para comenzar la actividad.  
Pulse el botón ayuda para ver la ayuda del menú de actividad.

#### Actividad



Iniciar



Instrucciones



Reiniciar

Actividad iniciada.



Los Climas de España

Volver al índice

¿Dónde se encuentra situada España?

- En la zona templada de la tierra, en el Hemisferio Sur.
- En la zona templada de la tierra, en el Hemisferio Norte.
- En la zona ecuatorial de la tierra, en el Hemisferio Norte.

#### Instrucciones

Señalar la respuesta correcta:

#### Actividad



comprobar

Comprobar



solución

Ver la solución



instrucciones

Ver instrucciones



reiniciar

Reiniciar actividad

Tiempo por intento

Tiempo: ILIMITADO

Intentos: 2

Test Climas de España

Máximos intentos

Título actividad




Como mencionábamos anteriormente si introducimos un objeto Actividad dentro de alguna de las páginas de un cuaderno digital, Cuadernia introduce una última página que permite gestionar la evaluación telemática.

La página que se inserta al final del cuaderno y que permite el envío de los resultados se muestra en la imagen inferior, el alumno tras presionar sobre el botón visualizará los resultados obtenidos.



Haz click sobre el botón inferior para finalizar la realización de este cuaderno y visualizar los resultados de las actividades.



**Finalizar y visualizar resultados**



Consejería de Educación y Ciencia

Castilla-La Mancha  
Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha

# Actualizaciones de Cuadernia

En esta versión de Cuadernia hemos querido realizar un nuevo sistema de actualizaciones automáticas que permita al usuario comprobar el estado de su versión y obtener información de las actualizaciones disponibles, así como el acceso a ellas. Permitiendo al equipo de desarrollo informar y poner a disposición de los usuarios actualizaciones de una forma rápida y asistida.

Su funcionamiento es muy sencillo, sólo necesitamos de acceso a internet, lo mostramos con el siguiente gráfico.



**Utiliza Cuadernia** **Ayuda** **Actualiza Cuadernia**

Acceso a la actualización

Información sobre la versión instalada actualmente.

Lista de Noticias sobre las actualizaciones disponibles

Usted tiene instalada la última versión de **Cuadernia** (2.201001010)

Cuadernia es la apuesta de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para la creación y difusión de materiales educativos en la Región. Se trata de una herramienta fácil y funcional que nos permite crear de forma dinámica eBooks o libros digitales en forma de cuadernos compuestos por contenidos multimedia y actividades educativas para aprender jugando de forma muy visual. Se propone una interfaz muy sencilla de manejo, tanto para la creación de los cuadernos como para su visualización a través de Internet o desde casa. La apuesta es generar contenidos digitales de apoyo a la acción educativa en la región proporcionando un software divertido y ameno que ayude a grandes y a pequeños a aprender jugando con toda la potencia que nos ofrecen las nuevas tecnologías e

1 - mayo - 2010  
Se lanza la versión 2.0 de Cuadernia

12 - mayo - 2010  
Disponibles una nueva actualización.

**Actualiza Cuadernia**

Actualizando **CUADERNIA**

**Instalando actualizaciones**

2.201004020 - Actualización instalada correctamente

PROCESO DE ACTUALIZACIÓN FINALIZADO  
Se recomienda reiniciar el servidor de Cuadernia para asegurar que todos los cambios se han aplicado correctamente

**Versión instalada**

Versión: 3  
Revisión: 201001010  
Fecha: 1 de Enero del 2010

**Plataforma actualizaciones**

Plataforma disponible para actualizar Cuadernia

**Actualizaciones pendientes**

2.201004020 - Actualización de prueba

**Actualizar** **Volver**

Si tenemos actualizaciones pendientes el sistema nos permitirá el acceso a la misma.


# Formateado SCORM

Los metadatos son información añadida a los materiales digitales que facilitan su clasificación y posterior recuperación. La especificación de metadatos adecuados para los materiales educativos es indispensable a fin de añadir valor a los mismos, para facilitar su reutilización. Por favor tomé unos minutos e invierte en productividad futura. Cuadernia mediante un servicio web es capaz de empaquetar sus cuadernos en formato SCORM para su posterior incorporación a Gestores de cursos de teleformación como Moodle, aunque al principio pueda parecer una tarea tediosa a la larga le reportará grandes beneficios.


Para realizar esta operación hemos de pinchar sobre el botón SCORM de la barra de herramientas horizontal "Archivo", hemos simplificado el empaquetado haciendo uso de un asistente que le guiará durante el proceso, se lo mostramos mediante los gráficos siguientes.




Introducir metadatos básicos

- 

**Introducir metadatos Básicos.**

Introduce los metadatos, rellenando los 10 campos obligatorios, para obtener un cuaderno con la información necesaria y así poder generar un fichero con formato SCORM. Por favor se paciente, este proceso ayudará al intercambio de materiales entre los docentes así como su clasificación y distribución a través del repositorio de contenidos digitales.
- 

**Verificar metadatos**



**Enviar metadatos**

Una vez introducidos los metadatos, puedes utilizar la opción de "Verificar metadatos" para comprobar si los datos son correctos, o utilizar el botón de "Enviar metadatos" para enviarlos al servidor y obtener el fichero en formato SCORM, y que se podrá incorporar en las plataformas educativas que soporten este estándar internacional.

**Recuerde:** Introduzca los metadatos en el paso 1, para después mediante las opciones del paso 2, verificar su corrección y enviar el cuaderno al servidor para obtener un fichero en formato SCORM.

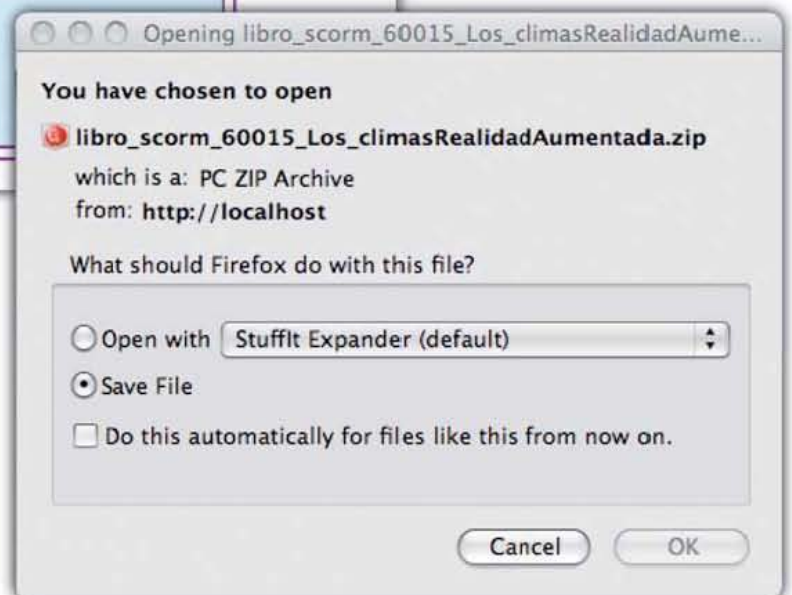
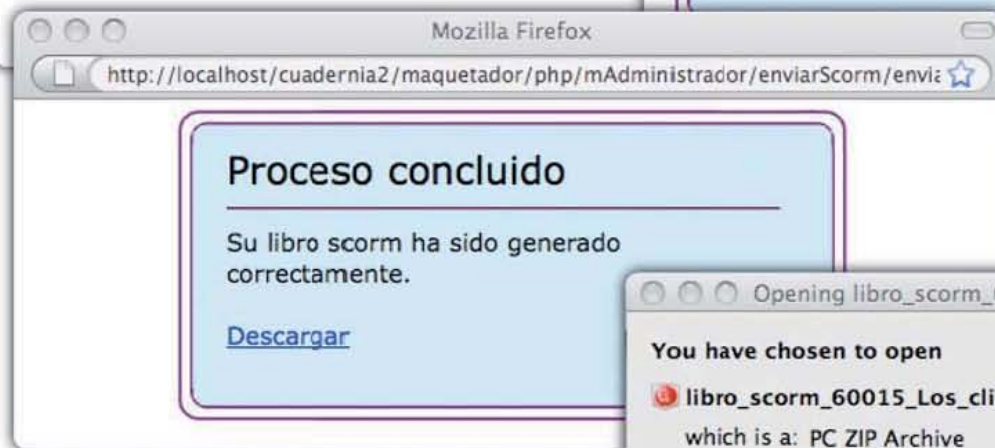
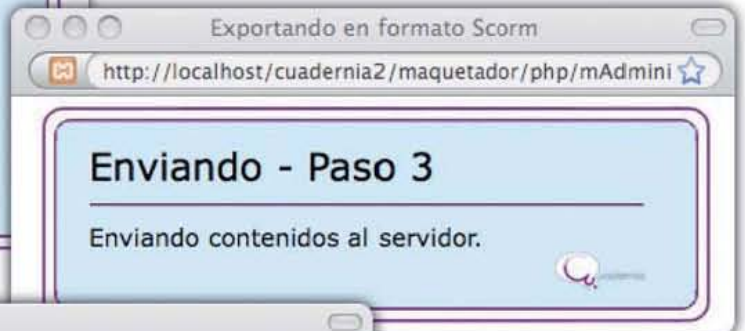
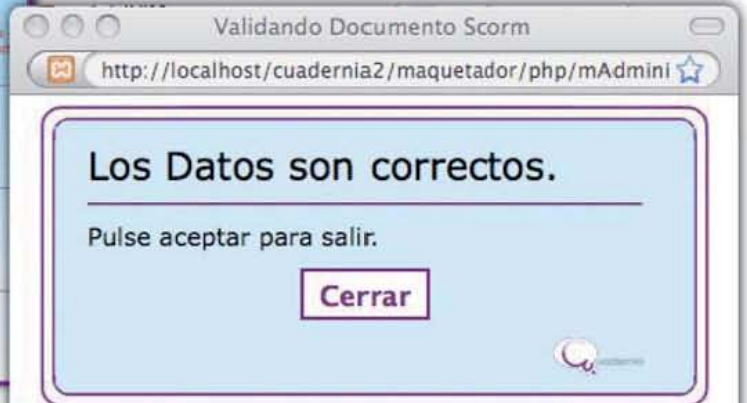
# Formateado SCORM

Una vez seleccionado el paso 1 de introducción de los metadatos, el asistente guiará al usuario por los 4 pasos necesarios para realizar correctamente el formateado SCORM. El siguiente gráfico ilustra los cuatro pasos necesarios, basta con seguir las indicaciones incluidas en el asistente para realizar la operación sin ningún tipo de problema.



El asistente verificará cada uno de los datos seleccionados o introducidos permitiendo si estos son correctos avanzar dentro del mismo, en caso contrario mostrará un aspa roja en el campo erróneo.





Tras enviar el cuaderno al servicio web este nos devuelve el cuadernos con formato SCORM para su posterior importación dentro de cualquier LMS que incluya este formato entre los soportados.



Castilla-La Mancha