

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.

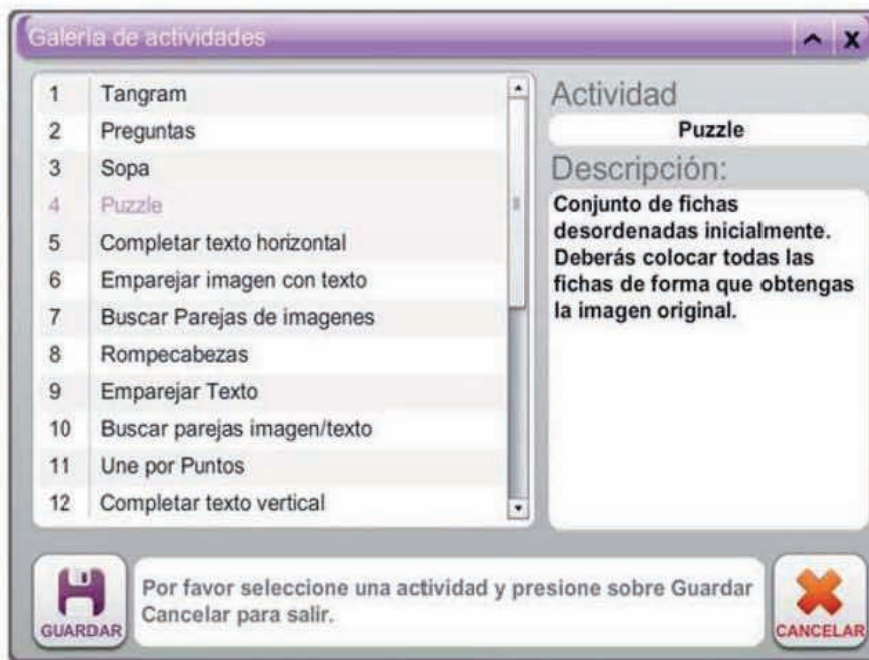
Para proceder a su configuración utilizaremos el mismo procedimiento, pinchar en su icono central.

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.



The diagram illustrates the process of creating an activity in Cuadernia through several overlapping windows:

- 1:** A hand cursor points to the 'Actividad' icon in the 'Galería de actividad' window.
- 2:** A hand cursor points to the 'Actividad' button in the main workspace.
- 3:** A hand cursor points to a specific activity icon (Tangram) in the 'Galería de actividad' window.
- 4:** A hand cursor points to the 'GUARDAR' button in the 'Actividad TANGRAM' configuration window.
- 5:** A hand cursor points to the 'INSERTAR' button in the main workspace.
- 6:** A hand cursor points to the 'SIGUIENTE' button in the 'Actividad TANGRAM' configuration window.
- 7:** A hand cursor points to the 'ACEPTAR' button in the 'Actividad TANGRAM' configuration window.



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.



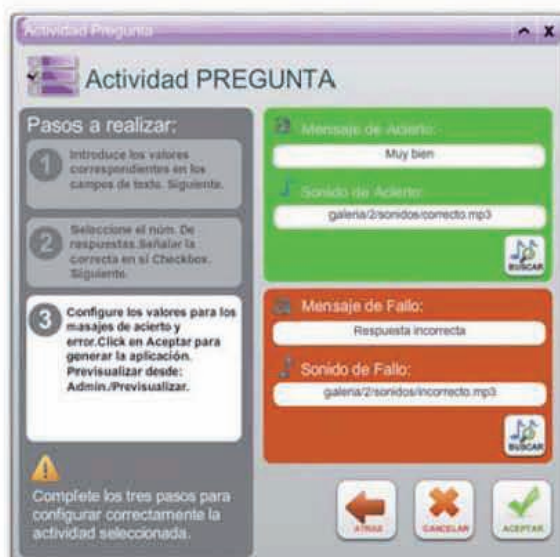
Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegables correspondientes.

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.



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 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 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.



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.



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 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.

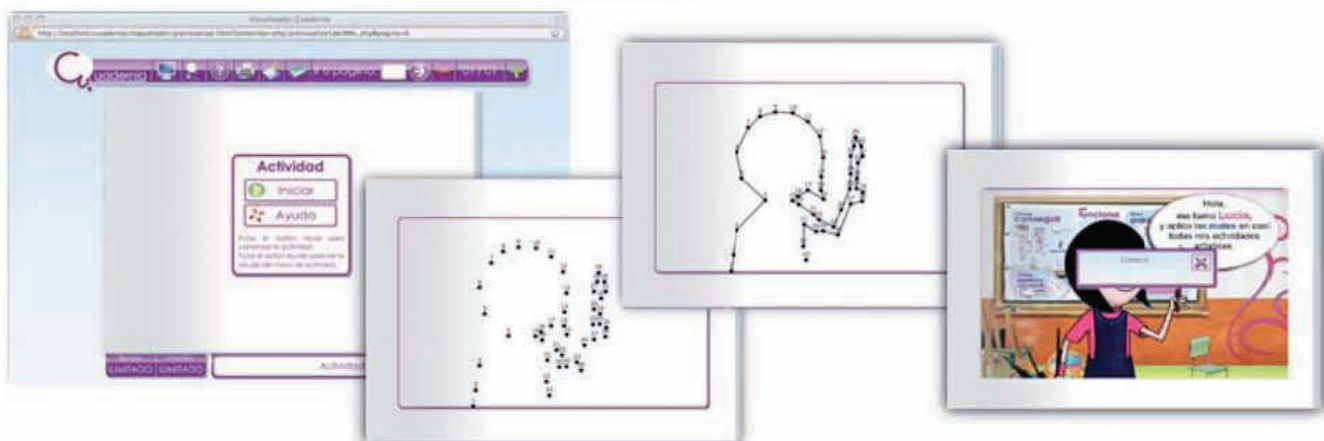
Una vez que haya dibujado la silueta presionaremos sobre siguiente para proseguir con la configuración de la actividad.



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.





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.

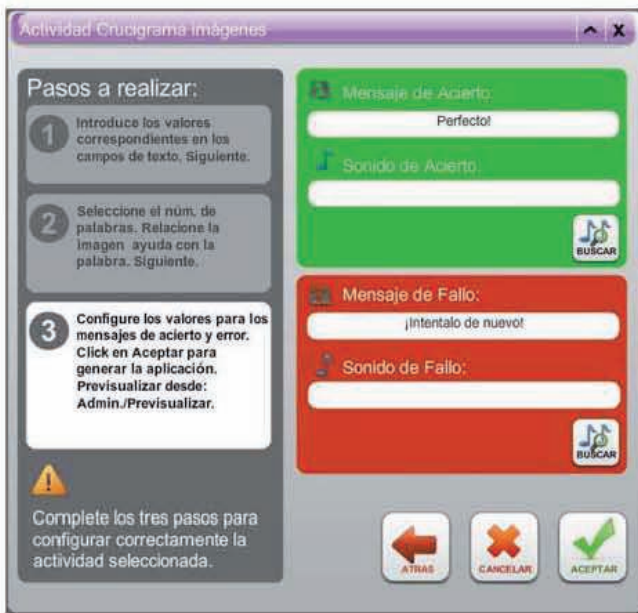
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

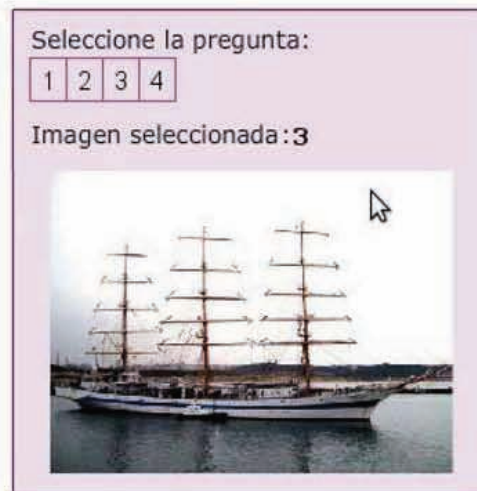
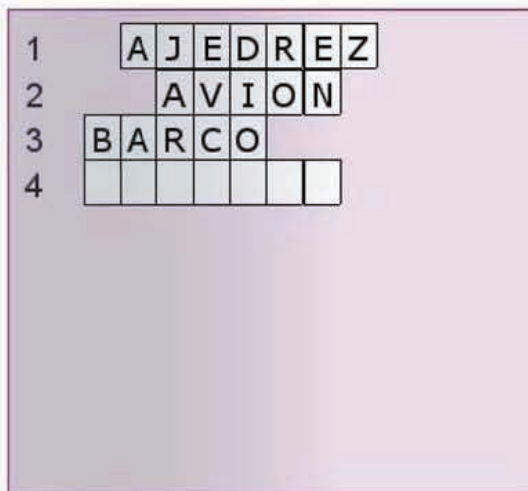


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

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

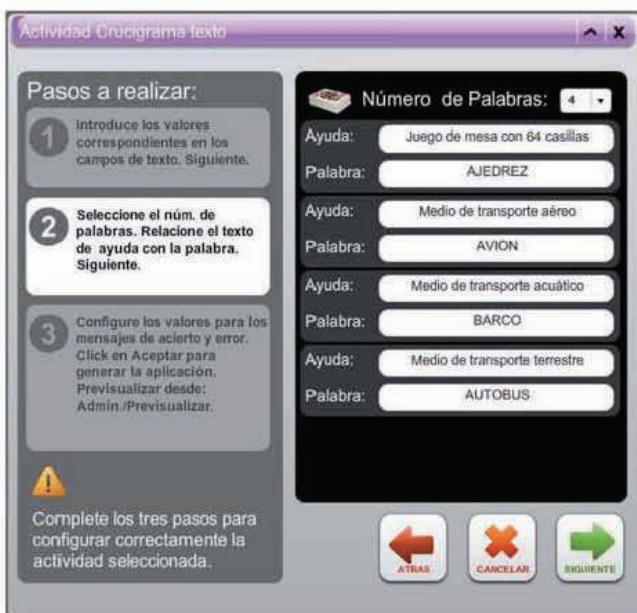
La actividad “Crucigrama texto” es muy parecida a “Crucigrama imagen”. Consiste en adivinar una serie de palabras escritas en orden horizontal, utilizando para ello una definición dada en cada palabra y la longitud de esta. A diferencia de crucigrama imagen, aquí la definición será textual (palabra o 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.

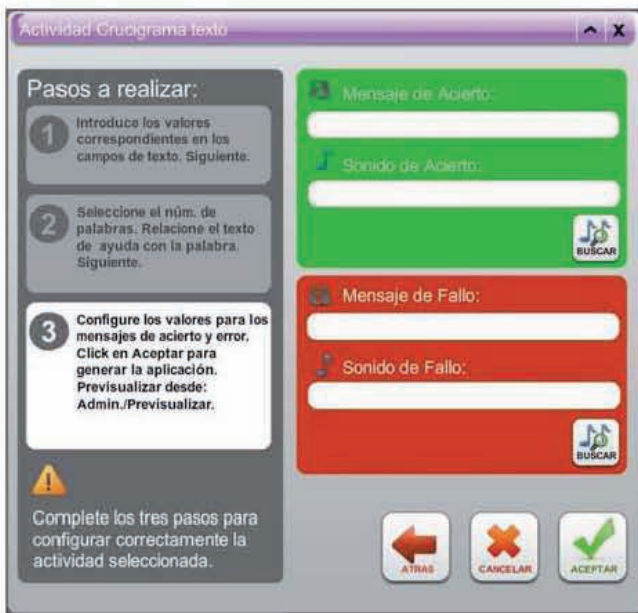
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

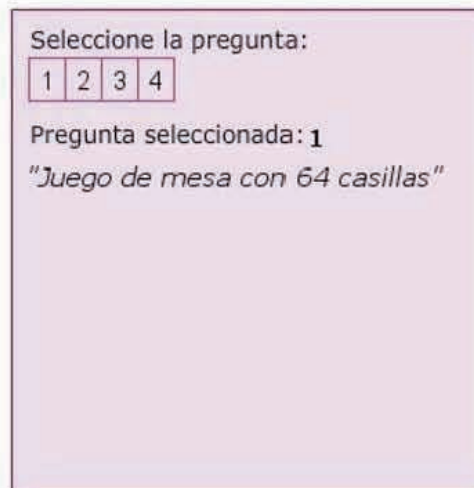
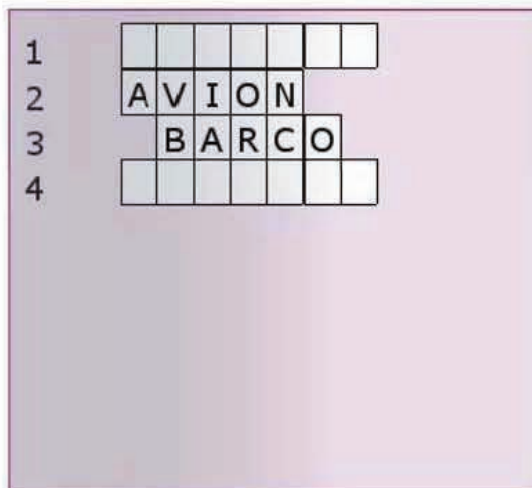


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

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 RELLENAR AGUJEROS

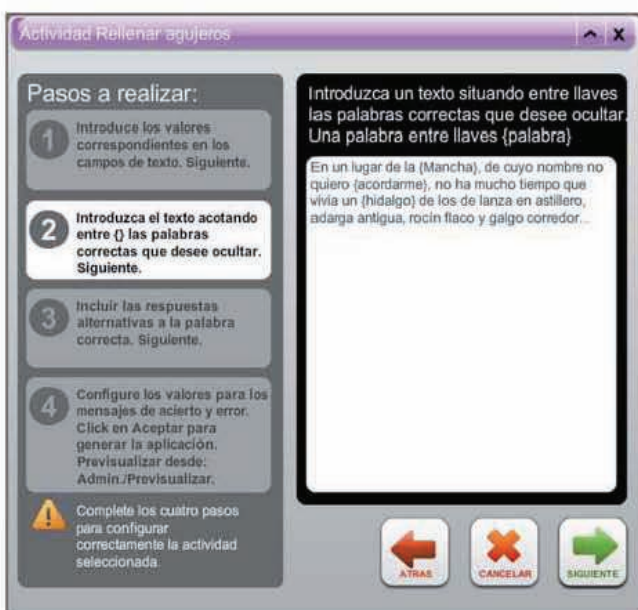
Con esta actividad se pretende que a partir de un texto introducido, se puedan ocultar una o varias palabras y dar la posibilidad al alumno de elegir entre varias opciones la correcta. Por ejemplo, en la frase “En un lugar de la _____, de cuyo nombre no quiero acordarme”, se debería escoger la palabra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

Veamos las pantallas de configuración de la actividad:



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.

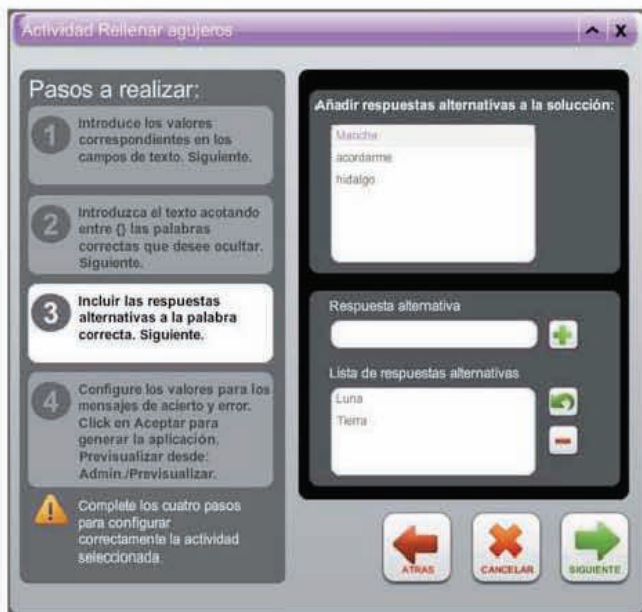
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



Lo primero que 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.

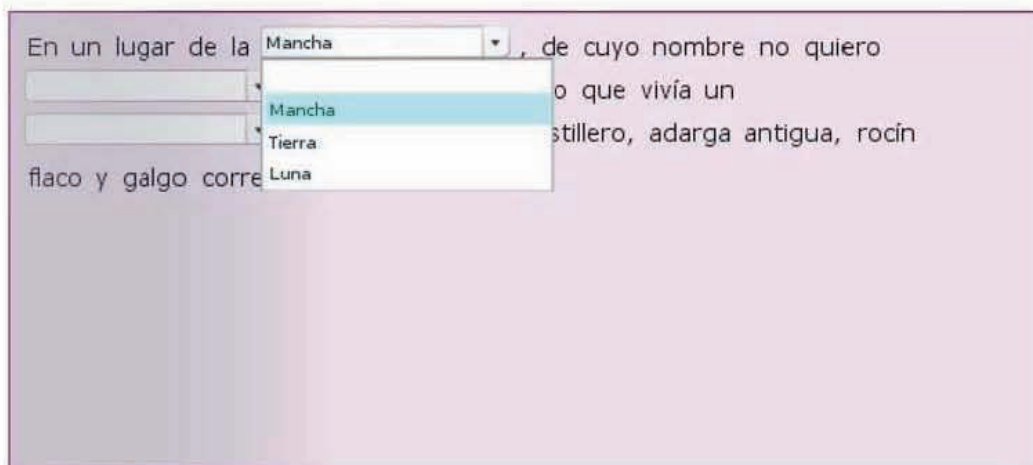


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

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

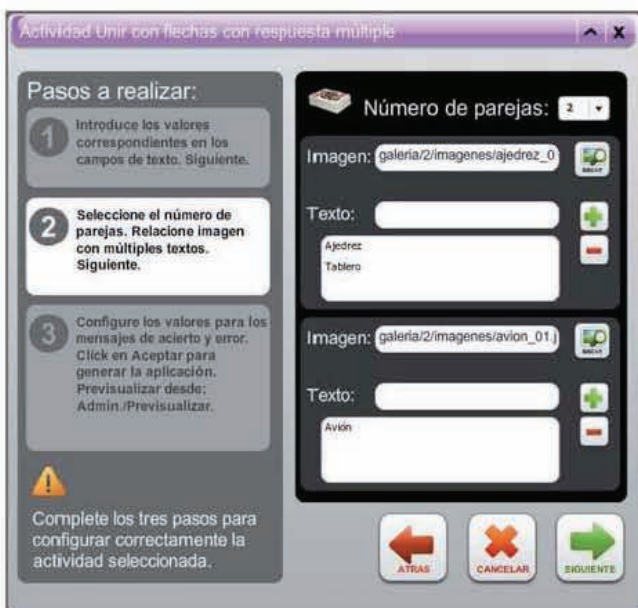
Con esta actividad se podrá evaluar la capacidad de asociación entre imágenes y texto mediante una unión por flechas, apareciendo a un lado las imágenes y a otro el texto. Además, es posible asignar a una misma imagen varias opciones de texto.

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.

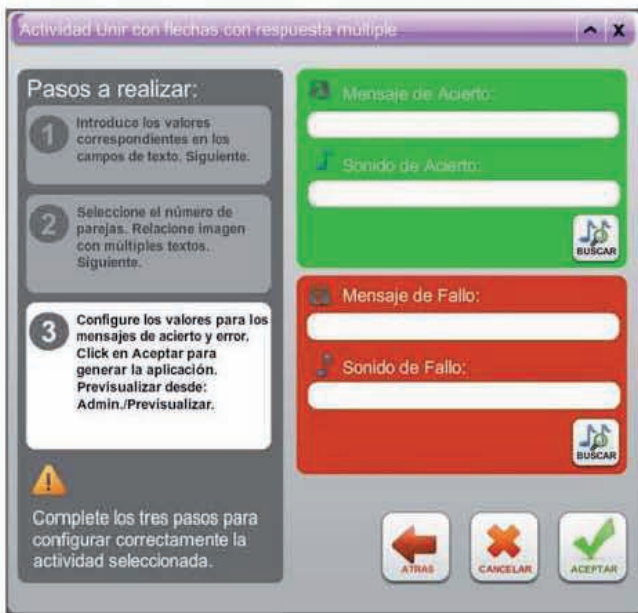
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

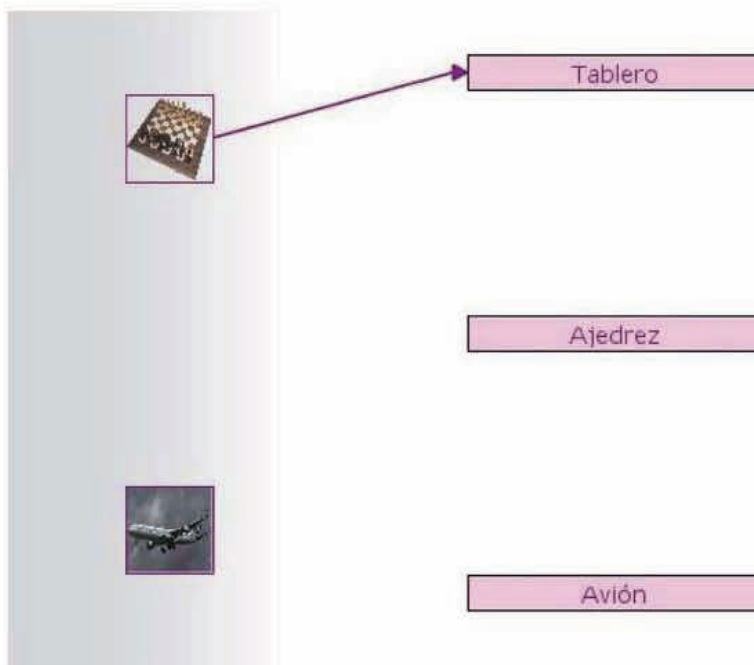


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

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

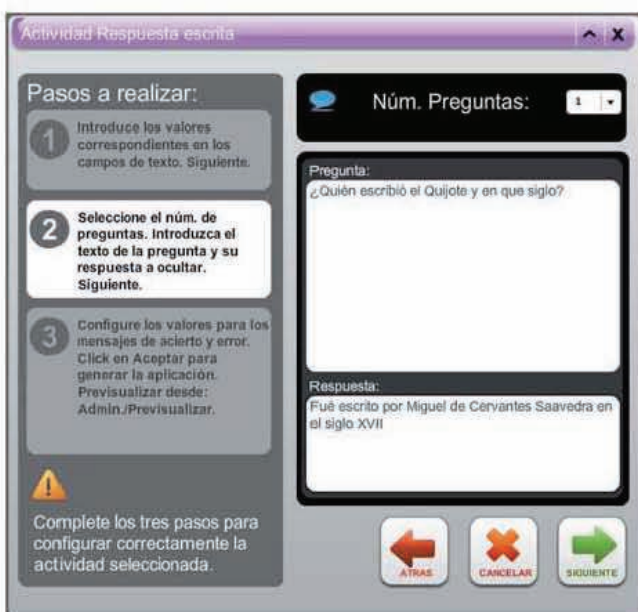
Esta actividad nos permite la formulación de una o varias preguntas, que se han de responder en un campo de texto. Si esta respuesta es igual a la que hemos escrito, la actividad será evaluada correctamente.

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:
¡Conseguidot

Sonido de Acierto: [BUSCAR]

Mensaje de Fallo:
Lo siento, has fallado.

Sonido de Fallo: [BUSCAR]

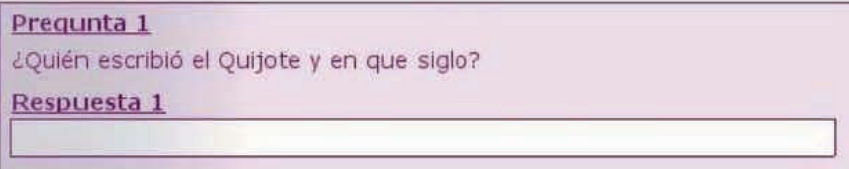
ATRÁS CANCELAR ACEPTAR

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

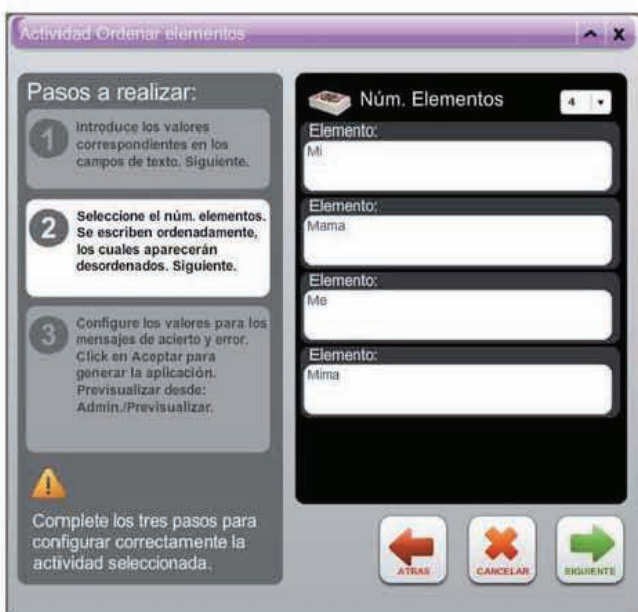
El objetivo de esta actividad es que generemos un conjunto de frases o párrafos que aparecerán inicialmente desordenados. Cuando se realice la actividad el usuario habrá de colocarlos en su orden correcto para resolver correctamente la actividad.

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.

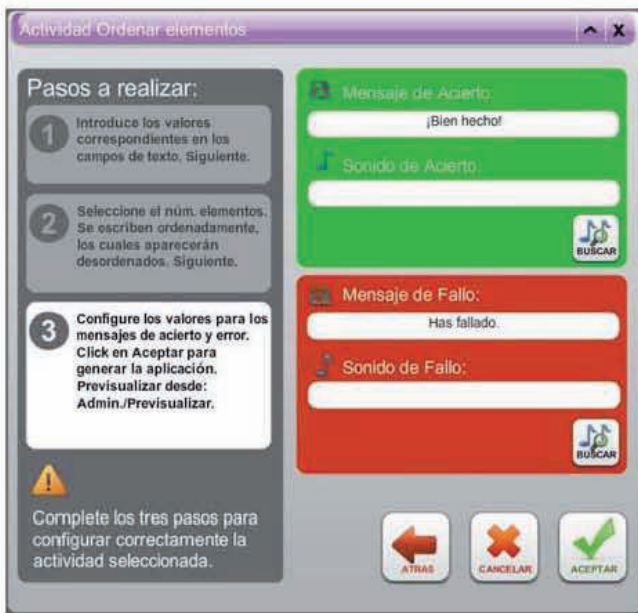
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

Mama		1
Mi		
Me		2
Mima		
		3
		4

Actividad IDENTIFICACIÓN

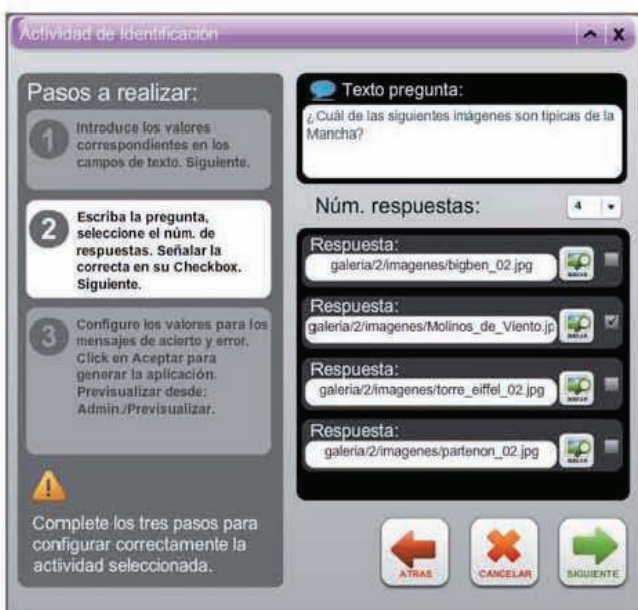
En esta actividad, aparecerán un conjunto de imágenes seleccionables y una frase o párrafo que será criterio de selección. De entre todas las imágenes, pueden existir una o varias correctas.

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 num. 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

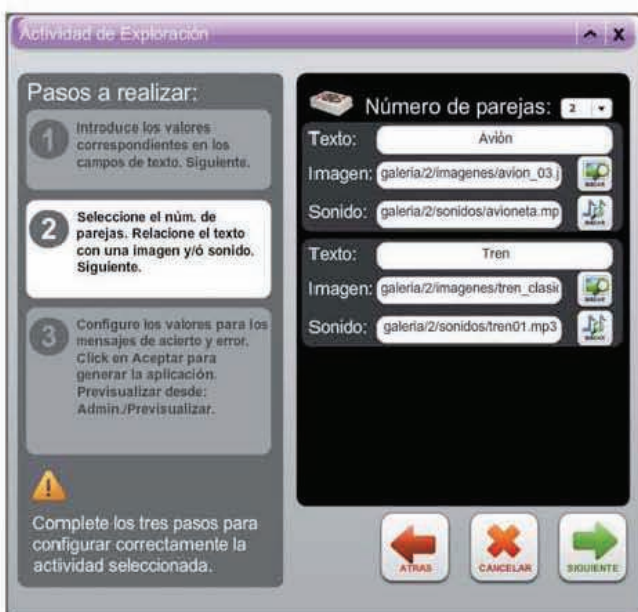
Esta actividad consiste en la exploración de unos elementos, es decir, para un texto dado se visualizará una imagen y un sonido asociado. Para completar esta actividad únicamente hace falta visualizar todos los elementos.

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.

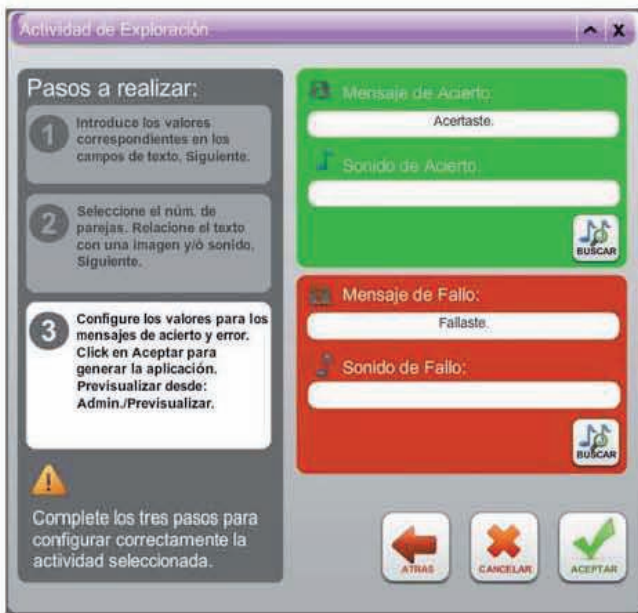
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

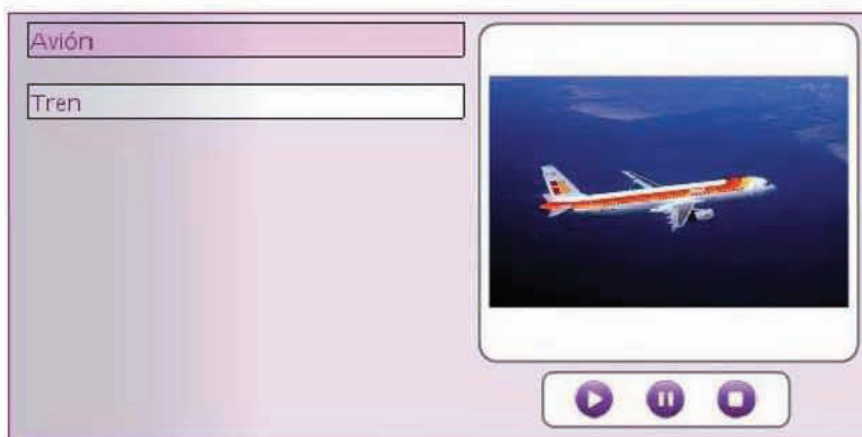


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

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

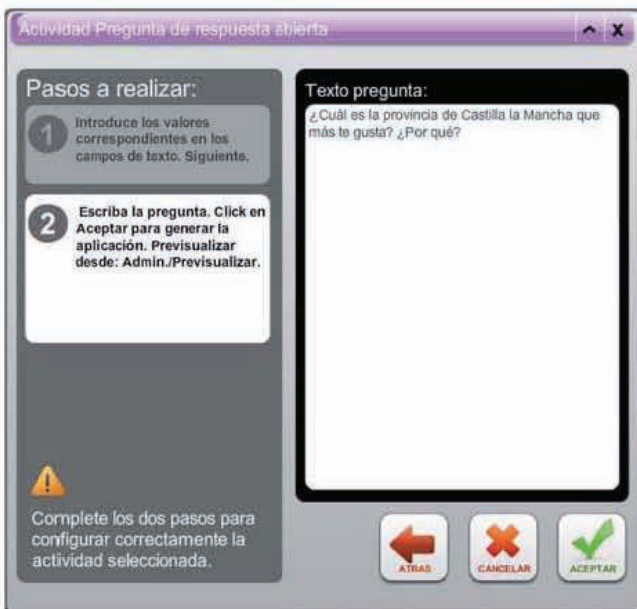
En esta actividad escribiremos una pregunta, aunque no escribiremos ninguna respuesta ya que la respuesta será abierta (por ejemplo puede ser una redacción). Esta actividad no tiene tiempo, intentos, ni puede ser evaluada; aunque si podrá ser evaluada a través de la plataforma de aprendizaje.

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.

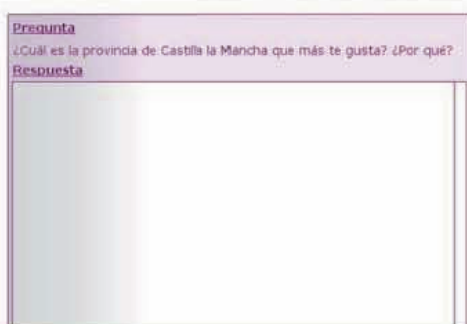
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

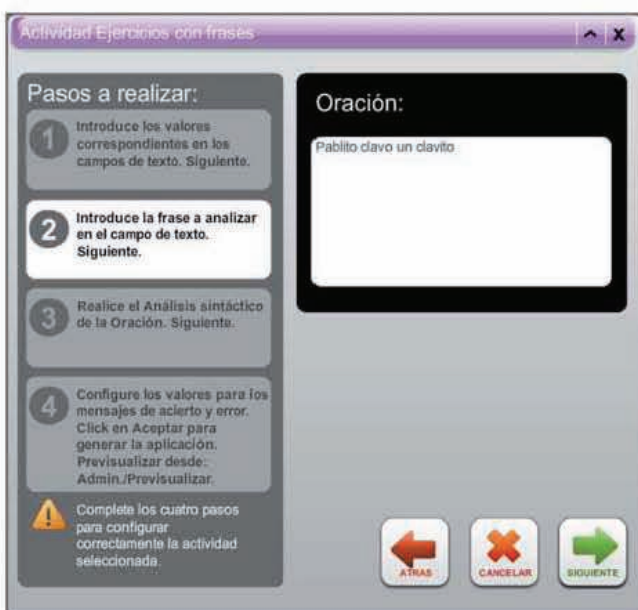
Para configurar la actividad hay que seguir los siguientes pasos:



The screenshot shows the configuration window for the 'Ejercicios con frases' activity. On the left, a 'Pasos a realizar:' sidebar lists four steps: 1. Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiendo. 2. Introduce la frase a analizar en el campo de texto. Siguiendo. 3. Realice el Análisis sintáctico de la Oración. Siguiendo. 4. Configure los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar. A warning icon indicates that all four steps must be completed. The main area has a 'Titulo:' field with 'Ejercicios con frases', an empty 'Instrucciones:' text area, and 'Interacciones:' with 'Tiempo:' and 'Intentos:' both set to 'Ilimitado'. At the bottom are 'CANCELAR' and 'SIGUIENTE' buttons.

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.



The screenshot shows the configuration window for the 'Ejercicios con frases' activity, now at step 2. The 'Pasos a realizar:' sidebar highlights step 2: 'Introduce la frase a analizar en el campo de texto. Siguiendo.' The main area has an 'Oración:' field containing the text 'Pabillo clavo un clavito'. At the bottom, there are three buttons: 'ATRÁS', 'CANCELAR', and '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. Siguiendo.
- 2 Introduce la frase a analizar en el campo de texto. Siguiendo.
- 3 Realice el Análisis sintáctico de la Oración. Siguiendo.
- 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

ATRÁS 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. Siguiendo.
- 2 Introduce la frase a analizar en el campo de texto. Siguiendo.
- 3 Realice el Análisis sintáctico de la Oración. Siguiendo.
- 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:

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.

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

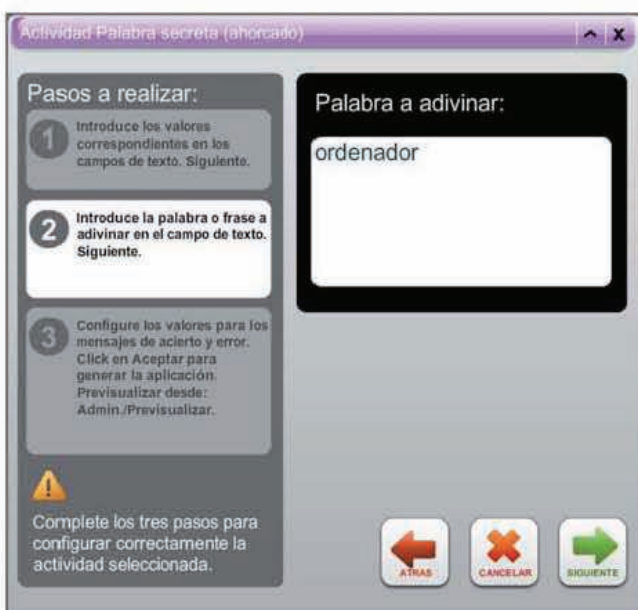
En esta actividad se podrá realizar el juego tradicional del “ahorcado”, es decir, se intentará adivinar una palabra conociendo únicamente su longitud (en el lugar de cada letra irá una raya). El alumno deberá ir diciendo letras hasta completar la palabra o bien acabar el número de intentos. Cabe destacar 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.

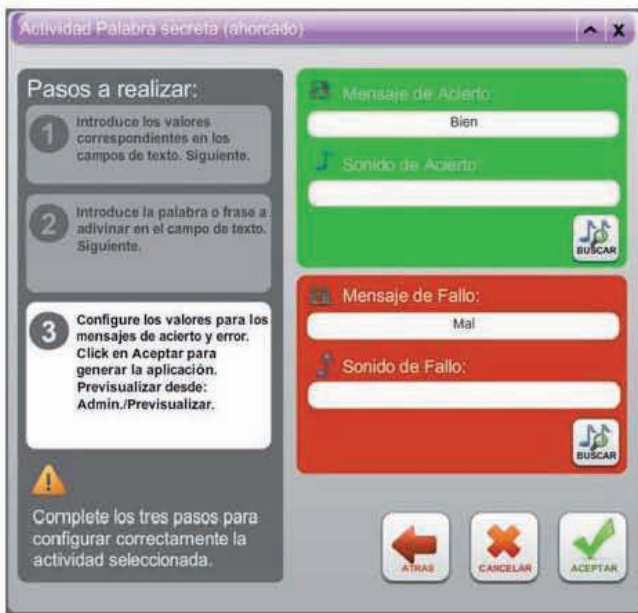
Pinchamos en siguiente para proseguir con la configuración.



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.

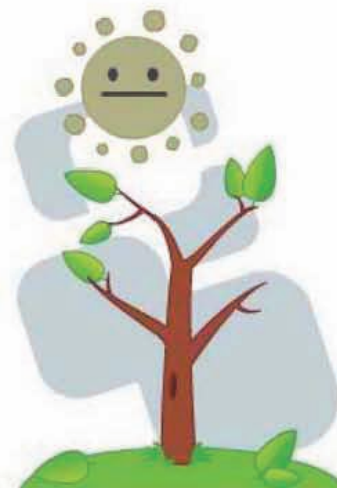
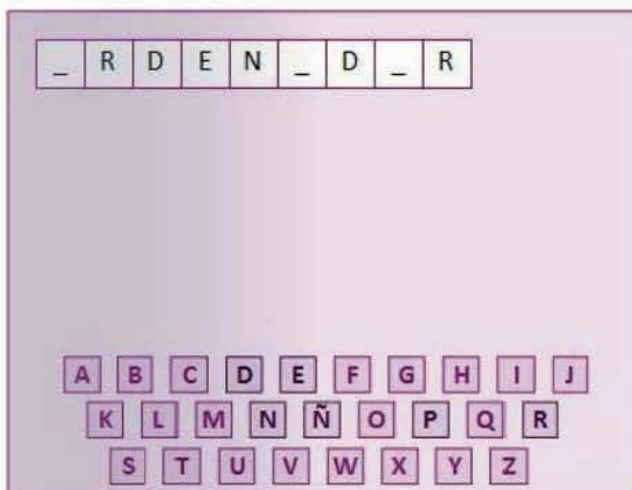


Introducimos un mensaje de acierto y fallo y seleccionamos los sonidos de la galería disponible a través del botón "BUSCAR".

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:



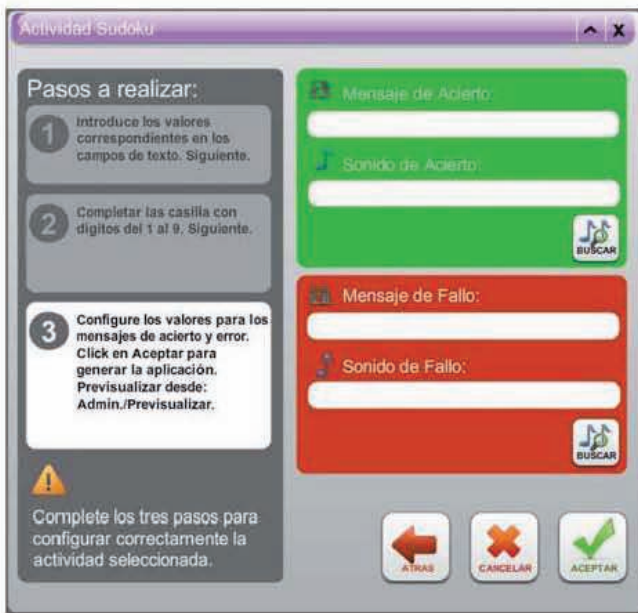
Introducimos un título para la actividad y unas instrucciones para su correcta resolución. Seleccionamos el tiempo disponible para realizar la actividad y el número de intentos mediante los desplegable correspondientes.

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.



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			