

CUADERNIA

Creación de cuadernos multimedia educativos



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

GENERANDO ACTIVIDADES

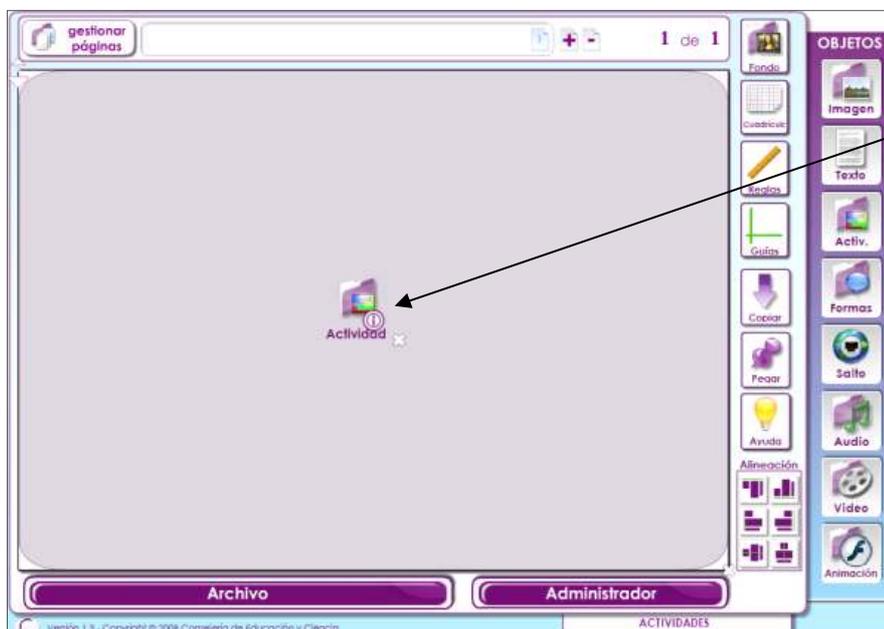
En este TEMA 3B construiremos un nuevo cuaderno digital cuya intención es aprender a generar actividades. En el TEMA 3 se ha visto cómo puede ser el diseño de una página y los objetos que puede contener. Todo está supeditado a nuestra capacidad de diseño, nuestro gusto, nuestra intención...etc.

Es esta TEMA 3B nos centraremos en las actividades y sus variedad.

CUADERNIA nos ofrece 11 modalidades de actividades: Tangram, Preguntas, Sopa de Letras, Puzzle, Completa, Emparejar, Buscar Parejas, Rompecabezas, Emparejar Texto, Parejas Texto y Une por Puntos.



Al pulsar sobre el objeto Actividades del Menú Objetos (Panel Lateral Derecho), automáticamente se “coloca” en la página visible la plantilla inicial con la i central ya conocida, así como otros elementos comunes a los objetos estudiados en el TEMA 3.



Pulsando sobre la i central accedemos a las 11 modalidades de actividades con sus respectivas plantillas. Si pulsamos sobre cada modalidad de la galería, sin Aceptar ni cancelar, se nos dará información sobre el nombre de cada modalidad, así como una descripción de dicha modalidad.



CUADERNIA

Creación de cuadernos multimedia educativos



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Cada modalidad de actividad posee sus variantes, lo que presupone un total de decenas de plantillas, como mínimo. Si a ello le sumamos las distintas opciones (título, instrucciones, tiempo de ejecución, número de preguntas y respuestas, intentos, mensajes, sonidos, objetos en la página...etc.), las posibilidades son inmensas. Lo novedoso de CUADERNIA, en su facilidad, es que el esquema es similar para todas las actividades. Ello le resta complejidad con respecto a otros programas similares.

La GRAN CARACTERÍSTICA de CUADERNIA es su facilidad y falta de complejidad. Los elementos aparecen siempre de forma distinta, no ocupan siempre el mismo lugar.

Un inconveniente de CUADERNIA, que espero se resuelva en la versión 2.0, es que limita mucho el espacio de las actividades. NO le saca todo el provecho al tamaño de la página. Mientras resuelven este inconveniente, es cuestión de que nuestro diseño complete de forma adecuada el resto del espacio.

1.- **TANGRAM**: 10 figuras.

2.- **PREGUNTAS**: Es lógico, dependerá del número de preguntas y respuestas (que pueden ser simples o múltiples). Las respuestas pueden elegirse entre un máximo de seis.

3.- **SOPA DE LETRAS**: podemos decidir el número de palabras a buscar (mínimo 4 letras) y el programa adoptará el número de palabras máximas a buscar, dependiendo de su longitud, y las casillas que se necesitan.

4.- **PUZZLE**: Número de piezas. Por lo que la misma actividad con la misma imagen, por ejemplo, se puede adaptar a distintos niveles. Máximo de 64 piezas, ¡qué ya está bien!

5.- **COMPLETA**: Nosotros decidimos el texto a completar y qué vocablos se debe usar para completar el texto. Como es lógico, el texto pueden ser operaciones matemáticas a las que les falte un término. El número de palabras del texto es limitado al espacio que nos ofrece la plantilla.

6.- **EMPAREJAR IMÁGENES CON TEXTOS**: El número máximo es 4. Se pretende no cargar en demasía una página del cuaderno y dejar espacio para otros objetos explicativos, por ejemplo. Se relacionan los elementos mediante flechas.

7.- **BUSCAR PAREJAS**: Juego de memoria. Utiliza hasta un máximo de 24 casillas o fichas. Es decir, 12 imágenes.

8.- **ROMPECABEZAS**: Su mismo nombre lo indica. Mover 8 fichas, una a una, en una zona de 9 huecos para encajar el modelo. Este modelo o imagen puede ser aleatorio entre seis imágenes, como máximo.

CUADERNIA

Creación de cuadernos multimedia educativos



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

9.- **EMPAREJAR TEXTO:** Se empareja mediante una flecha. El número máximo es 4. Ya se explicó con anterioridad una posible causa. No obstante, es otro aspecto a mejorar en el programa.

10.- **PAREJAS TEXTO:** Juego de memoria similar a **BUSCAR PAREJAS**, pero ahora se empareja texto e imagen. Máximo de 24 casillas o fichas: 12 textos y 12 imágenes.

11.- **UNE POR PUNTOS:** Conjuntos de puntos que al unirlos forman una figura oculta. La verdad es que actividad es más bien lúdica y resulta tan elemental que tiene más sentido para Infantil, Refuerzo y Apoyo.

Lo que seamos capaces de generar con nuestras actividades será fundamental para el éxito de nuestro cuaderno digital. No debe ser una herramienta extensa, pesada y/o cargada de multitud de actividades. Es mejor crear pequeños cuadernos, con diseños motivadores, con contenido llamativo y ejemplos de actividades. Debemos pensar que nuestros cuadernos pueden convertirse, también, en fuente de comunicación y presentación, al más puro estilo Impress o Power Point.

TAREA 3B (Obligatoria)

Pues bien, vamos a crear un cuaderno con 13 páginas: 1 portada, la página del índice y una página para cada modalidad de actividad. Los recursos que vamos a utilizar serán todos tomados de la Galería que nos ofrece CUADERNIA por defecto. Es decir, vamos a trabajar esta vez con los recursos propios de la herramienta.

Creamos un nuevo cuaderno con el nombre ACTIVIDADES. Añadimos, como ya sabemos, páginas hasta un total de 13. Guardamos y, si es necesario, volvemos a abrir. Nos situamos en la primera página, que será la portada.

Página 1. PORTADA: Utilizamos de Fondo: "fondo_014.jpg", de imagen central "flores03.jpg", de botón la imagen "boton1.jpg" y colocamos dos "Objetos Texto" para el título y la autoría. Encima de la imagen del botón debemos situar un "Objeto Salto" transparente y que vaya a la página 2. La página debe quedar similar a la imagen.



Guardamos y previsualizamos para probar.

Ahora vamos a colocar el mismo fondo "fondo_014.jpg" en todas las páginas para darle coherencia al cuaderno. Al no ser objeto tendremos que hacerlo una a una.

Una vez que lo hayamos realizado, guardamos y nos situamos en la página 3, dejaremos la página 2, la del índice, para el final.



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 3. TANGRAM

Colocamos tres veces (se puede utilizar la opción de copiar y pegar) la imagen de la galería llamada "flor.jpg". También colocamos un Objeto Salto a la página 2 y con la imagen de la galería "reciclar_01.png" Este proceso lo vamos a realizar en todas las páginas, excepto en la primera, es decir, en la Portada. Si hace falta, redimensionamos la imagen "flor.jpg" para que quede similar a la imagen final que se ofrece de la página. Volvemos a colocar un Objeto Texto para el título y vamos a elegir en actividades la modalidad de TANGRAM. Una vez la actividad en la página y mediante el conocido acceso a sus propiedades mediante la "i", optamos por lo siguiente:

Título: no ponemos nada. Pondremos el título mediante un Objeto Texto.

Instrucciones: escribimos lo siguiente → *"Debes recomponer la figura de color gris con las piezas del tangram que se te ofrecen. Desplaza las piezas del tangram hacia la figura y gira las piezas, si es necesario, pulsando en el botoncito de cada pieza."*

Tiempo: 1 minuto.

Intentos: 2.

Pulsamos siguiente. Elegimos la figura en sexta posición y volvemos a pulsar en siguiente.

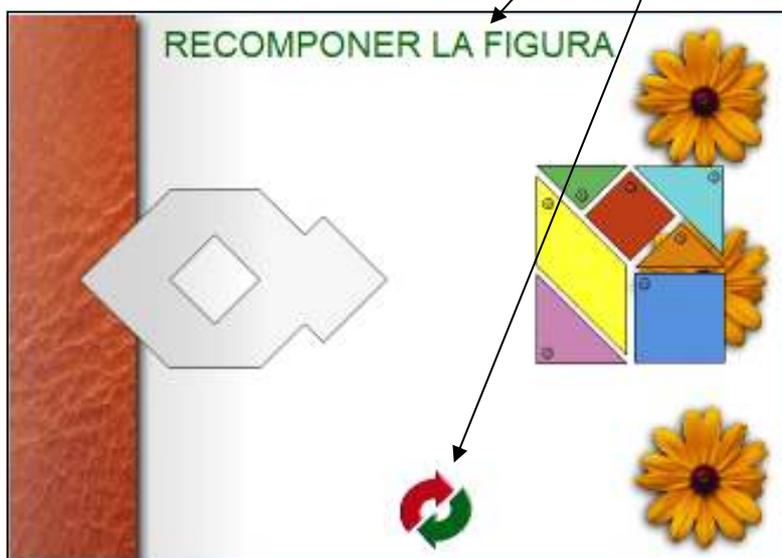
Mensaje de Acierto: ¡BIEN HECHO!

Sonido: elegimos de la galería "bien_hombre.mp3"

Mensaje de Fallo: ¡DEBES FIJARTE MEJOR!

Sonido: elegimos de la galería "silbato.mp3"

Pulsamos Aceptar, guardamos y previsualizamos.



La página quedará similar a la imagen.

Estos procesos son muy importantes, ya que se repiten de forma continua en todas las actividades. Debemos practicar sin tener miedo al error.

Sí debemos tener en cuenta la importancia que tiene el colocar los objetos, actividades u otros elementos

delante o detrás. Recordemos que se hace mediante los triangulitos de la parte superior izquierda de los elementos.





ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 4. PREGUNTAS

Si hemos llevado a cabo bien el proceso de “copiar” y “pegar” y de colocar el mismo fondo, en esta página ya tendremos el fondo, las imágenes de la margarita y el botón de salto a la página 2, la del índice. Sólo nos queda poner un Objeto Texto para el título y la actividad correspondiente (PREGUNTAS) con todas sus propiedades: Instrucciones, tiempo, intentos, mensaje de acierto, mensaje de fallo y sonidos. Veamos las imágenes para realizar la tarea.

Pasos a realizar:

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Selecciona el núm. de respuestas, señala la correcta en su Checkbox. Siguiente.
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Título:

Instrucciones:
Marca los elementos que formen parte de una flor.

Interacciones:
Tiempo: 30s
Intentos: 2

SIGUIENTE CANCELAR

No vamos a poner título para colocarlo después mediante un Objeto Texto.

Pasos a realizar:

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Selecciona el núm. de respuestas, señala la correcta en su Checkbox. Siguiente.
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Texto pregunta:

Núm. respuestas: 6

Respuesta	Correcto
Respuesta 1: Pétalo	<input checked="" type="checkbox"/>
Respuesta 2: Tronco	<input type="checkbox"/>
Respuesta 3: Sépalo	<input checked="" type="checkbox"/>
Respuesta 4: Estambre	<input checked="" type="checkbox"/>
Respuesta 5: Insecto	<input type="checkbox"/>
Respuesta 6: Tallo	<input checked="" type="checkbox"/>

ATRAS NOBENES CANCELAR

Debemos marcar las casillas de las respuestas correctas.

Pasos a realizar:

- 1 Introduce los valores correspondientes en los campos de texto. Siguiente.
- 2 Selecciona el núm. de respuestas, señala la correcta en su Checkbox. Siguiente.
- 3 Configura los valores para los mensajes de acierto y error. Click en Aceptar para generar la aplicación. Previsualizar desde: Admin./Previsualizar.

Mensaje de Acierto:
¡MUY BIEN!
Sonido: galenabonidos/vibato.midi Examinar

Mensaje de Fallo:
¡LO SIENTO, DEBES REPASAR!
Sonido: galenabonidos/vibato.midi Examinar

ATRAS ACEPTAR CANCELAR

Decidimos los mensajes y los sonidos para los aciertos y los fallos. En mi caso, y es una opinión personal, no suelo poner sonido para los fallos. Sólo pongo un mensaje. No me satisface que los demás sepan que un alumno o una alumna ha errado en una actividad. Estos procesos se repiten de forma continua en todas las actividades, por lo que no repetiremos dichos procesos.

A partir de ahora, seréis vosotros los que decidáis qué instrucciones, tiempo, intentos y mensajes. Sí vamos a mantener el orden de las actividades en sus respectivas páginas.

CUADERNIA

Creación de cuadernos multimedia educativos



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 5. SOPA DE LETRAS

Tiempo: 2 minutos. Intentos: 1.

Flores a buscar: ROSA, CLAVEL, GLADIOLO, GERANIO, LIRIO, AMAPOLA, MARGARITA Y PETUNIA.

NOMBRE DE FLORES

Palabras

- ROSA
- LIRIO
- AMAPOLA
- CLAVEL
- GLADIOLO
- MARGARITA
- GERANIO
- PETUNIA

Actividad

Instrucciones

reiniciar

Tiempo: 1:56 | Intentos: 0 | Actividad

Página 6. PUZZLE

Tiempo: 30 segundos.

Intentos: 1

Imagen de la galería:
"flores02.jpg"

Filas: 3

Columnas: 3

La opción de "malla" permite visualizar las líneas de las distintas piezas, lo que ayuda a colocarlas debidamente.

Recordemos que los títulos los colocamos con OBJETO TEXTO.

PUZZLE DE NUEVE PIEZAS

Actividad

Instrucciones

reiniciar

Tiempo: 0:21 | Intentos: 0 | Actividad



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 7. COMPLETA

Se muestra un texto incompleto que hay que completar. Las zonas a a completar pueden contener un solo vocablo y hay que elegirlos entre los vocablos que se nos ofrecen en la parte inferior de la actividad. Los vocablos se arrastran y se colocan en los recuadros correspondientes.

Los vacablos que se ocultan se escriben entre llaves { }

Texto a colocar:

En una flor podemos encontrar:

El cáliz. Está formado por los {sépalos}, que son un conjunto de {hojas} verdes en la base de la flor.

La corola. Está formada por los {pétalos} que son hojas coloreadas en el interior de los sépalos.

Los {estambres}. Son los órganos masculinos de la flor.

El {pistilo}. Es el órgano femenino de la flor. Tiene forma de botella, y en su parte inferior están los {óvulos}.

COMPLETA EL TEXTO

En una flor podemos encontrar:

El cáliz. Está formado por los , que son un conjunto de verdes en la base de la flor.

La corola. Está formada por los que son hojas coloreadas en el interior de los sépalos.

Los . Son los órganos masculinos de la flor.

El . Es el órgano femenino de la flor. Tiene forma de botella, y en su parte inferior están los .

pétalos hojas óvulos estambres pistilo sépalos



Tiempo	Intentos	Actividad
0:43	1	



CUADERNIA

Creación de cuadernos multimedia educativos



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 8. EMPAREJAR

En esta actividad vamos a mostrar tres flores de la galería de imágenes y le vamos a asociar sus respectivos nombres. El usuario deberá, mediante flechas, relacionar cada imagen con su nombre correcto. Si observáis, las posibilidades aquí son inmensas. Todo dependerá de nuestra originalidad y diseño.

EMPAREJA CADA FLOR CON SU NOMBRE

AMAPOLA

MARGARITA

ROSA

Tiempo: 0:16 Intentos: 0

Actividad

Tiempo: 20 segundos

Intentos: 1

Imágenes de la galería: amapola.jpg (AMPOLA), flor.jpg (MARGARITA) y rosa.jpg (ROSA).

Vuelvo a repetir, y puede ser cansino, que el título lo pongáis con OBJETO TEXTO y que las instrucciones, mensajes de acierto y error, y los sonidos correspondientes, los pongáis libremente.

Página 9. BUSCAR PAREJAS

Tiempo: 1 minuto.

Intentos: 2

Número de parejas: 4.

Por lo que tendremos que elegir 4 imágenes de la galería: amapola.jpg, flor.jpg, flores01.jpg y rosas.jpg.

Se formará una actividad con 8 fichas que habrá que ir descubriendo para formar parejas. Lo máximo son 12 imágenes que conforman una actividad con 24 fichas.

BUSCA LAS PAREJAS DE FLORES

Cui Cui Cui Cui

Cui Cui Cui

Tiempo: 0:54 Intentos: 1

Actividad



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 10. ROMPECABEZAS

Actividad en la que hay que ir moviendo las fichas con habilidad hasta formar la imagen buscada. Podemos poner hasta 6 imágenes, de tal manera que de forma aleatoria aparecerá una u otra. La dificultad, como es lógico, es alta.

Tiempo: 2 minutos.

Intentos: 2

Imágenes de la galería:
Como mínimo dos: amapola.jpg y flor.jpg

FORMAR LA FIGURA

Tiempo: 1:56 Intentos: 0 Actividad

Página 11. EMPAREJAR TEXTO

Se trata de relacionar mediante flechas palabras de una columna con otras palabras de una columna diferente. Su funcionamiento es exactamente igual que emparejar imagen con texto, pero esta vez sólo con textos. Las posibilidades son inmensas (obra y autor, países y capitales...etc.)

Tiempo: 30 segundos.

Intento: 2

Usar los textos de la imagen.

Tener especial cuidado en la expresión de la instrucciones. Debéis tener en cuenta a quién va dirigida la actividad y adaptar las instrucciones a los niveles correspondientes.

CUADERNIA se caracteriza por su escasa complejidad.

RELACIONA LOS TEXTOS

Pétalo Hoja

Estambre Flor

Petunia Órgano Femenino

Pistilo Órgano Masculino

Tiempo: 0:51 Intentos: 0 Actividad



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO



Página 12. BUSCAR PAREJAS

El ya conocido juego de memoria fotográfica en el que tendremos que encontrar esta vez parejas de imágenes y texto.

Tiempo: 1 minuto.

Intentos: 2

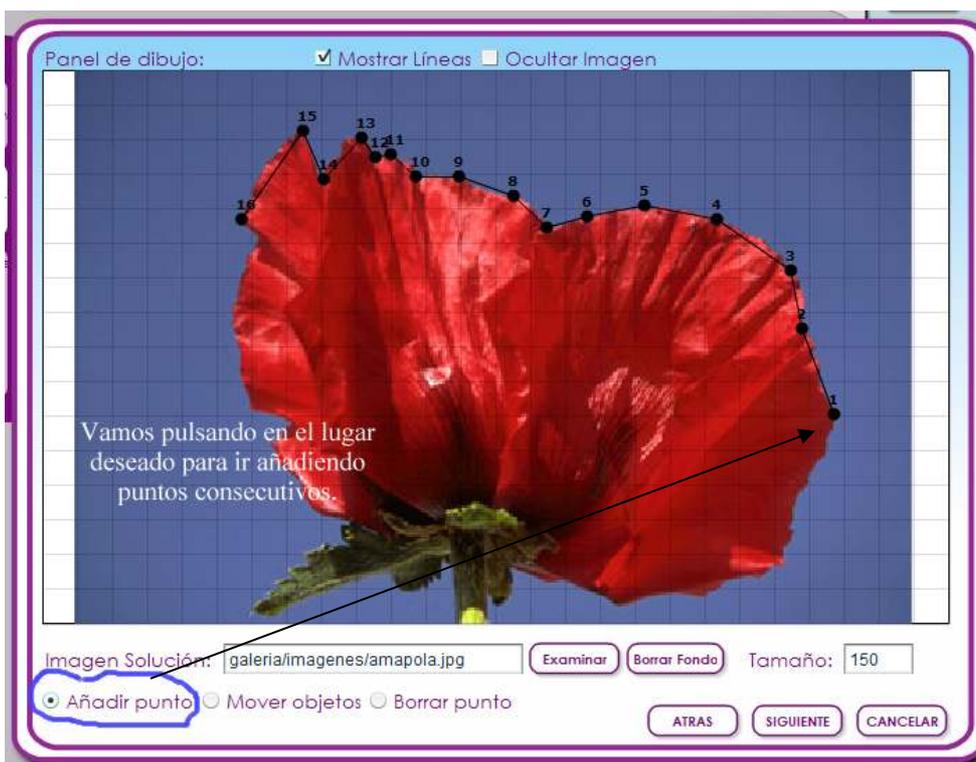
Número de parejas: 3. Por lo que tendremos que elegir 3 imágenes de la galería: amapola.jpg (AMAPOLA), flor.jpg (MARGARITA), flores01.jpg y rosa.jpg (ROSA).

Se formará una actividad con 6 fichas que habrá que ir descubriendo para formar parejas. Lo máximo son 12 imágenes que conforman una actividad con 24 fichas.

En esta actividad podemos elegir una Imagen de Fondo como solución final.

UN GRAN DEFECTO que tiene esta actividad, que espero se resuelva en la versión 2.0, es que la zona de las fichas es muy limitada, aspecto muy generalizado en CUADERNIA. Como utilizemos texto algo alargado como MARGARITA, éste no se mostrará en su totalidad.

Página 12. UNIR PUNTOS



Conjuntos de puntos que al unirlos forman una figura oculta. La verdad es que actividad es más bien lúdica y resulta tan elemental que tiene más sentido para Infantil, Refuerzo y Apoyo.

Seleccionamos los datos que ofrece la imagen y colocamos todos los puntos que queramos.

CUADERNIA

Creación de cuadernos multimedia educativos



ANTONIO CÓRDOBA ARROYO

Página 2. EL MENÚ DE LAS ACTIVIDADES

En esta página colocaremos un TÍTULO como el de la imagen y un OBJETO TEXTO como el que se muestra. Ya tenemos un modelo muy simple de cada actividad y cada actividad está situada en una página diferente. Pues bien, vamos a enlazar con OBJETO SALTO (transparente y redimensionado al texto) cada línea del menú con su página correspondiente.

MENÚ DE ACTIVIDADES

- 1.- Reconponer la figura
- 2.- Partes de una flor
- 3.- Nombres de flores
- 4.- Puzzle de nueve piezas
- 5.- Completar un texto
- 6.- Cada flor con su nombre
- 7.- Parejas de flores
- 8.- Rompecabezas
- 9.- Relaciona los textos
- 10.- Empareja las fichas
- 11.- Une los puntos

Archivo Administrador

GUARDAMOS EL CUADERNO "ACTIVIDADES" y lo "PREVISUALIZAMOS" para probar todas las Actividades y Saltos. Corregiremos los posibles errores y cuando tengamos la versión definitiva, EXPORTAMOS el cuaderno. Nos ofrecerá la posibilidad de informar sobre el correo electrónico al que queremos que nos llegue los resultados de las actividades.

Se nos generará un archivo denominado "cuaderno_ACTIVIDADES.zip". Pues bien, le cambiamos el nombre a "nuestros_apellidos_actividades.zip" y lo enviamos al tutor por medio de la caja existente en la TAREA 3B. En mi caso el archivo sería "cordoba_arroyo_actividades.zip". Tamaño máximo de 5 Mb.

Envío de resultados por e-mail

Se han incluido en el cuaderno actividades, por favor rellene el campo correspondiente al correo electrónico donde desea recibir las calificaciones.

Dirección de e-mail para la recogida de datos:

Si no rellena este campo se omitirá la opción de recogida de datos de las actividades.

ACEPTAR CANCELAR