

0	Instalación.....
1	Actividades gráficas
1.1	Panel gráfico
1.2	Puzzle.....
1.3	Colorear
2	Actividades de palabras
2.1	Sopa de letras
2.2	Crucigramas
2.3	Ahorcado.....
2.4	Damero
3	Actividades con sonidos.....
3.1	Distinguir sonidos
3.2	Auto-dictados.....
4	Actividades de Relacionar.....
4.1	Relacionar palabras
4.2	Relacionar frases
4.3	Relacionar imágenes – frase
5	Actividades de completar.....
5.1	Completar palabras con sílabas
5.2	Completar textos con palabras seleccionando
5.3	Completar textos con palabras escribiendo
6	Actividades de Clasificar
6.1	Clasificar palabras
6.2	Clasificar imágenes
7	Actividades de ordenar
7.1	Ordenar frases
7.2	Ordenar párrafos
7.3	Ordenar imágenes
8	Actividad de seleccionar palabras de un párrafo
9	Actividad de preguntas tipo TEST.....
10	Actividad de unidades de medida
10.1	Euros
10.2	Relojes
11	Actividades de cálculo.....
11.1	Puzzle numérico
11.2	Serpiente de números
12	Actividad de esquemas.....
13	Actividades de geometría.....
13.1	Geoplano
13.2	Simetrías.....
13.3	Tangram
14	Vale, ya tengo varias actividades, como creo una página que las englobe.....
15	¿Cómo entregar las actividades a los alumnos?.....
16	APENDICE: GRABAR SONIDOS.....
16.1	Con formato WAV
16.2	Con formato AU.....

0 Instalación

El Ardora es una excelente aplicación para realizar actividades interactivas educativas, su autor es José Manuel Bouzán Matanza y lo podemos descargar en <http://webardora.net/>

También hay que instalar la máquina virtual de Java (si no está ya instalado) en los ordenadores de los alumnos. Puedes descargarlo de <http://www.java.com/es/>



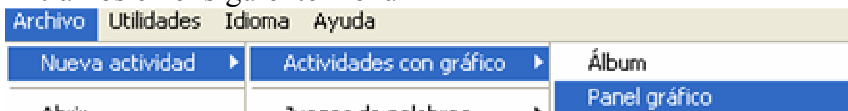
Para realizar estas actividades, vamos a crear en *Mis Documentos* una carpeta que se llame **ActividadesArdora** por ejemplo donde guardaremos todo lo que hagamos

1 Actividades gráficas

1.1 Panel gráfico

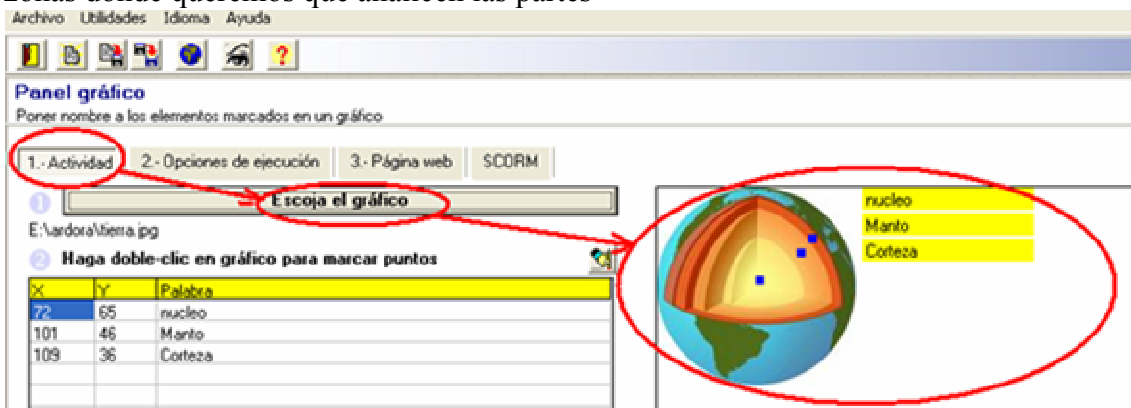
Sirve para distinguir distintas partes de una imagen.

Entramos en el siguiente menú

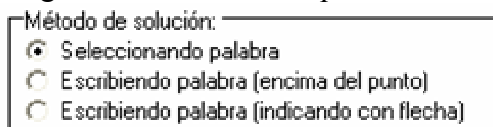


1.1.1 Actividad

Elegimos la imagen (si es superior a 500x320 píxeles se reajustará) y pinchamos en las zonas donde queremos que analicen las partes



Elegimos las diferentes opciones de resolución de la actividad



1.1.2 Opciones de ejecución

Pulsamos en opciones de ejecución y tenemos diferentes aspectos que podemos modificar

Panel gráfico
Poner nombre a los elementos marcados en un gráfico

1.- Actividad | **2.- Opciones de ejecución** | 3.- Página web | SCORM

5 Seleccione las opciones de tiempo y aspecto

Limitar por tiempo: 360
Bonificación aciertos: 30

Al acabar el tiempo:
 Parar
 Volver a empezar
 Mostrar solución

Mostrar intentos y aciertos
 Finalizar después de: 1 fallos

Poner resumen de la actividad

Felicitación: **Mensajes** (Bien!!!)
L. Tiempo:
L. Intentos:
Mensaje de error:

1.1.3 Página Web

Entramos en la pestaña página Web y también tenemos diferentes campos para rellenar

Panel gráfico
Poner nombre a los elementos marcados en un gráfico

1.- Actividad | 2.- Opciones de ejecución | **3.- Página web** | SCORM

5 Escribe el enunciado para la actividad

Capas de la tierra

Fuente: Verdana, Arial, Helvetic
Tamaño: 12
 Negrita Itálica

Posición del enunciado:
 Izquierda
 Centro
 Derecha
 Justificado

6 Elija el aspecto de la página web que contiene la actividad

Título de ventana:
 Línea de separación enunciado/act.
 Línea de separación activi./autor.
Autor/a: Javier Quintana

Posición de la actividad:
 Izquierda
 Centro
 Derecha

Tamaño de la actividad:
720 x 330 pixels

1.1.4 Guardar la actividad como tipo Ardora y como página Web

Pulsamos en el botón siguiente, y lo guarda con formato “ard” para poderlo editar en cualquier forma, en nuestro caso lo guardo como “tierra.ard”



Este archivo NO ES EL ARCHIVO QUE TENEMOS QUE PASAR A LOS ALUMNOS tenemos que pasar el archivo como página Web:



Pinchamos en el siguiente botón y se guardará como página Web, en nuestro caso lo guardo como “tierra.htm”
No uses “ñ” ni tildes o espacios en blanco.

1.1.5 Visualizar la actividad

En cualquier momento podemos pulsar en el botón de visualización



A partir de ahora los puntos Opciones de ejecución, Página Web, Guardar la actividad y Visualizar la actividad se omitirán pues son siempre los mismos pasos

1.2 Puzzle

Entramos en Archivo->Nuevo actividad-> Actividades con gráfico-> Puzzle
Y hacemos otra vez los mismos pasos ACTIVIDAD, OPCIONES DE EJECUCIÓN y PÁGINA WEB

Puzle

Crear un puzle

1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM

1. **Escoja el gráfico**
E:\ardora\tierra.jpg

2. **Seleccione número de filas y de columnas:**
Filas: Columnas:



La imagen si es superior a 500x320 píxeles se reajustará
NOTA PARA INFANTIL: Existe la creencia de que hay que hacer las imágenes grandes, es absurdo, es como a un extranjero hay que gritarle para que nos entienda mejor

1.3 Colorear

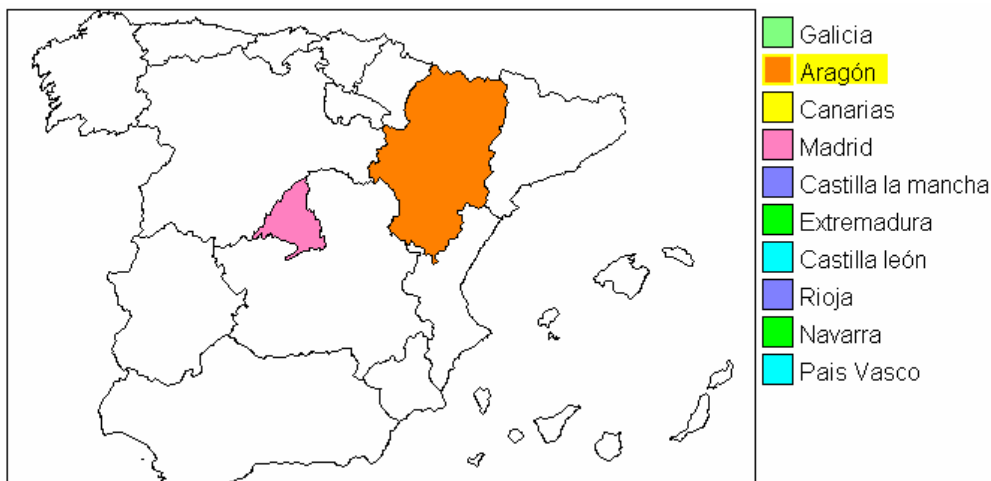
Tenemos que elegir una imagen QUE CUMPLA:

- como máximo 500x320 píxeles
- formato GIF
- Blanco y negro
- Áreas delimitadas y cerradas

Conseguir estas características es difícil, siempre podemos recurrir al panel gráfico para hacer una actividad parecida, no obstante aquí van los pasos para conseguir una imagen de estas características:

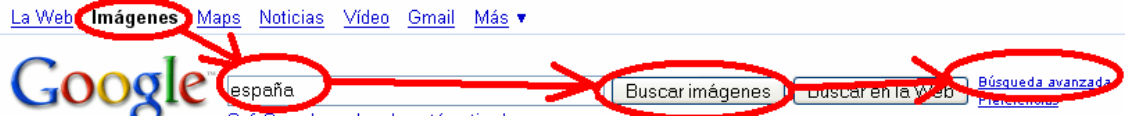
Enunciado

Realizar una actividad para colorear las CCAA de España

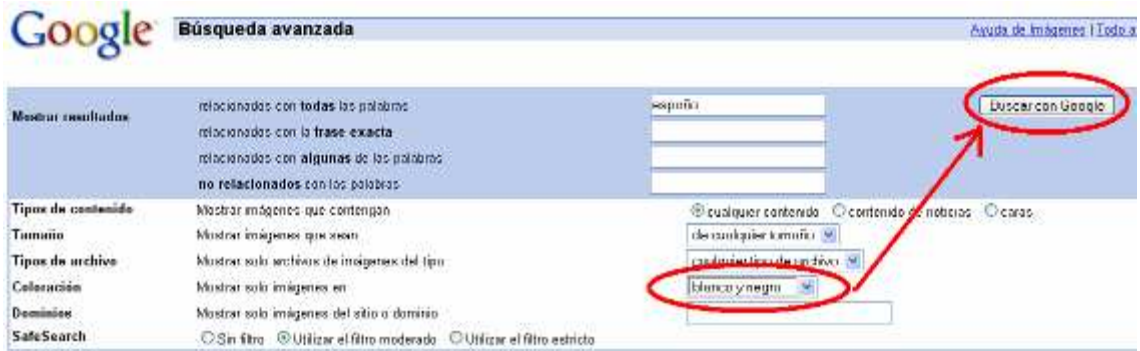


Solución

Entramos en el Google y pinchamos en **imágenes** en **búsqueda avanzada**



Elegimos **blanco y negro**



Elegimos la imagen que nos interese

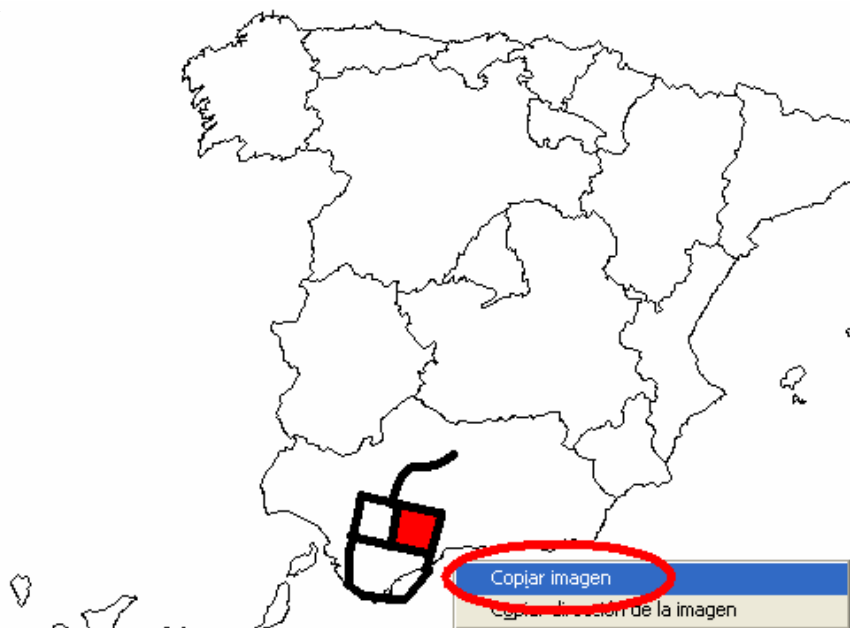


v **España** Autonomías
568 x 380 - 6 KB - jpg
www.cprcalahorra.org
[[Más información de www.cprcalahorra.org](http://www.cprcalahorra.org)]

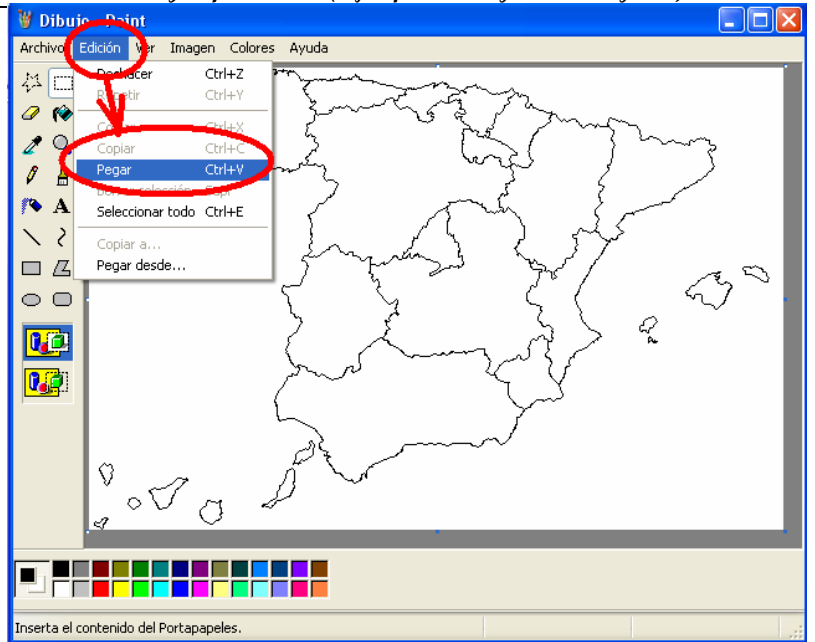
Y picamos en **Ver imagen en tamaño completo**



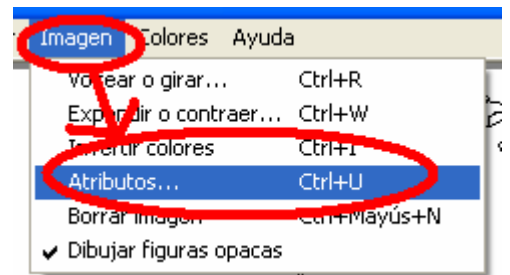
Cuando tengamos la imagen, pulsamos con el **botón derecho del ratón** en **copiar imagen**



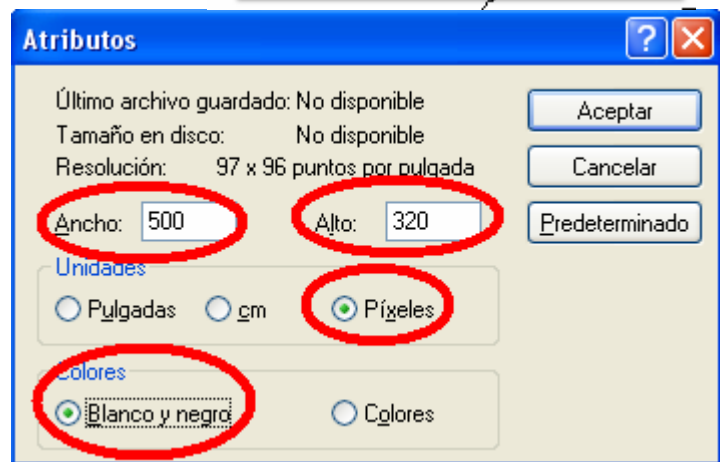
Y ahora abrimos otra aplicación (la cosa se complica) que es el **Paint** (Inicio->Programas->Accesorios)
Y le damos a **Edición->Pegar** (ctrl+V)



Lo tenemos que ajustar a blanco y negro 500x320 luego pulsamos en **Imagen-Atributos**



Y lo fijamos a 500x320 píxeles y blanco y negro

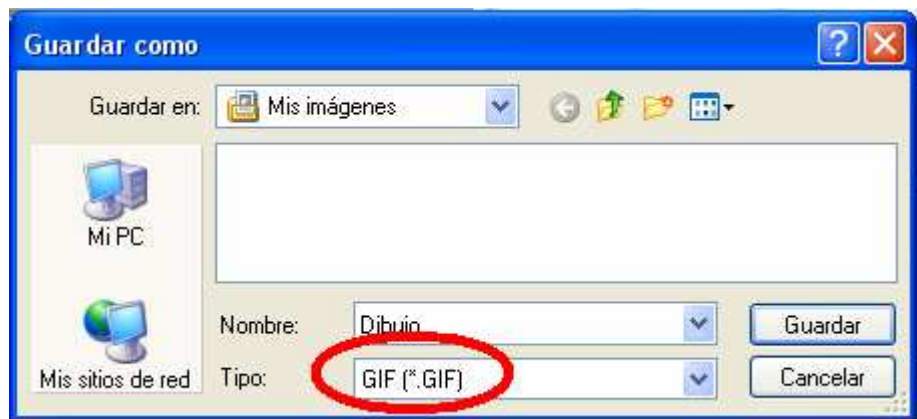


Si el mapa es muy grande se nos comerá un trozo, siempre podemos ser mañoso e intentar que nos quepa todo



Y seleccionamos
**Archivo-
Guardar como**
y *muy importante*
TIPO GIF

Lo guardamos en
el sitio que
queramos en este
caso en *Imágenes*
y de nombre
Dibujo



Ahora entramos en el **Ardora** y hacemos la actividad en **Archivo-Nuevo-Actividades con gráfico-Colorear** y hacemos los siguiente pasos:

1. En **Escoja el gráfico** elegimos la imagen que hemos guardado anteriormente
2. Picamos en la leyenda y rellenamos
3. Elegimos un ítem de la leyenda y coloreamos en el mapa, se pueden colorear varias regiones, por ejemplo cada isla de Canarias

1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM

1 Escoja el gráfico

D:\Mis imágenes\Dibujo.GIF

2 Haga doble clic para introducir datos

Texto en leyenda	Color
Aragón	
Canarias	
Andalucía	
Madrid	
Castilla la Mancha	
Galicia	
Asturias	
Pais Vasco	
Navarra	
Rioja	

3 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

Coloreado libre

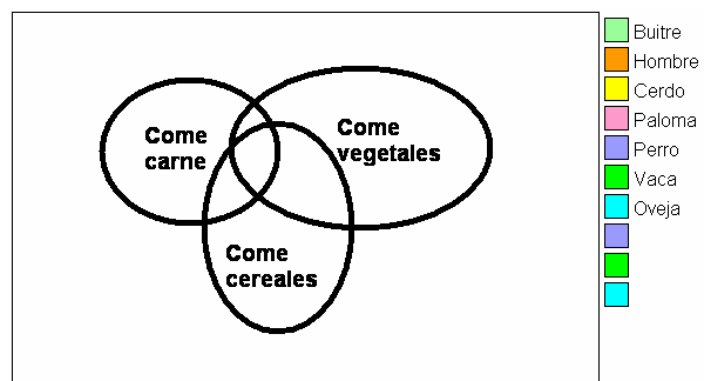
Coloreado según leyenda

4 Elija el color en las leyendas anteriores y pulse sobre la imagen

Borrar el último color asignado Poner leyenda en imagen Tamaño fuente en imagen 8

PROBLEMAS vemos que Cataluña y Andalucía no tienen los límites cerrados, si coloreamos, colorea todo. Habría que arreglarlo en el Paint dibujando líneas en las zonas marcadas. Otra desventaja es que sólo permite 10 ítems

También podemos crear nuestro gráfico en el Paint y no tener estos problemas. Intenta hacer este:



2 Actividades de palabras

2.1 Sopa de letras

Ojo con las palabras a encontrar:

- No se pueden introducir tildes
- No se pueden poner espacios en blanco

Sopa de letras

Crear sopa de letras

1.-Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SICORM

1 Haga doble clic en la tabla para introducir las palabras.

Palabra	Definición
ARAGON	Norte Francia, Este Cataluña
NAVARRA	Norte Francia, Este Aragón
CATALUÑA	Norte Francia, Este Mediterraneo

2 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

Con lista de palabras a buscar

Con definiciones de las palabras a buscar


Sin ninguna ayuda

3 Tamaño de la sopa

10 X 10

Lo guardaremos como sopa

¿SABES DE ESPAÑA?

C A T A L U Ñ A V Y C C A	DEFINICIONES COMUNIDAD DONDE SE ENCUENTRAN LOS PIRINEOS COMUNIDAD DONDE ESTÁ BARCELONA COMUNIDAD QUE DESTACA POR SUS PAELLAS COMUNIDAD QUE SIEMPRE RECLAMA AGUA COMUNIDAD DONDE ENCONTRAMOS EL JARAMA COMUNIDAD CON MUCHO ARTE COMUNIDAD DONDE ESTÁ FINISTERRE COMUNIDAD DE LA CHAPELA COMUNIDAD DONDE SE UBICA MALLORCA COMUNIDAD DONDE SE DAN PALMAS COMUNIDAD QUE DESTACA POR SUS VINOS COMUNIDAD DONDE SE UBICAN LOS PICOS DE EUROPA	TIEMPO 
N N P I V Q C N U B A V R		
E A X M X Z E D M P N W A		
Z A O P H Y O A M G T F G		
D G P G R H P L J A A M O		
R I O J A G I U E L B A N		
P A I S V A S C O I R D Y		
F A A H J M U I Z C I R U		
A Z J V H P F A I I A I C		
V A L E N C I A K A Y D B		
M U R C I A S W X Z Y B X		
I S L A S B A L E A R E S		
I S L A S C A N A R I A S		

2.2 Crucigramas

También hay que tener cuidado con las palabras a buscar

- No se pueden introducir tildes
- Los espacios en blanco producen cuadros negros

Crucigramas

Resolver crucigramas

1.- Actividad | 2.- Opciones de ejecución | 3.- Página web | SCORM

1 Introdúzca n° de filas y columnas
 Filas: Columnas:

2 Cubra el crucigrama >>>

3 Doble-clic en la tabla para las definiciones

Horizontales	
1	Norte francia, Este Cataluña
2	Este Mediterraneo, Norte Francia
3	Este Mediterraneo, Norte Cataluña
4	
5	Buen vino
6	
7	
8	

Verticales	
1	
2	
3	Sur. con el Atlántico y Mediterraneo
4	
5	
6	Norte Francia, y Este Aragón
7	
8	

Sentido de la escritura →

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
1	A	R	A	G	O	N							
2			N		C	A	T	A	L	U	Ñ	A	
3			D			V	A	L	E	N	C	I	A
4			A			A							
5			L			R	I	O	J	A			
6			U			R							
7			C			A							
8			I										
9			A										
10													

CRUCIGRAMA DE COMUNIDADES AUTÓNOMAS

AB

Horizontales	
1	Norte Francia. Este Cataluña

Verticales	
1	Capital Oviedo.

2.3 Ahorcado

No se pueden poner tildes, pero sí espacios en blanco

Ahorcado

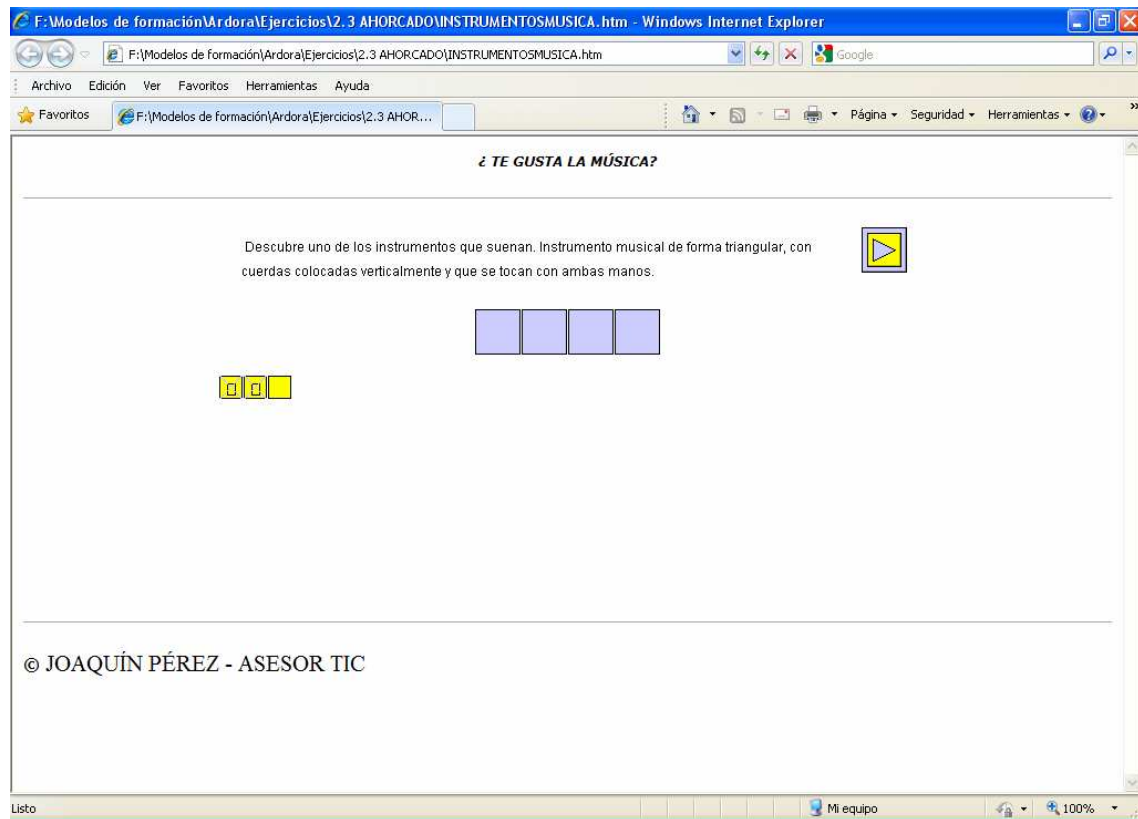
Juego del ahorcado

- 1.- Actividad
- 2.- Opciones de ejecución
- 3.- Página web
- SCORM

Haga doble clic para introducir datos

Palabra	Archivo imagen	Archivo sonido	Pista / Pregunta
ARAGON			Linda al norte con Francia. al Este con C

El número de intentos esta en *Opciones de ejecución*



2.4 Damero

La actividad consiste en adivinar una frase, o cita, utilizando pistas en varias palabras

- 1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM


1 Haga doble clic para introducir datos

EN ABRIL LLUVIAS MIL

Definición	Palabra
Un mes del año	ABRIL
1000	MIL
efecto de caer agua del cielo en plural	LLUVIAS

Podemos resaltar las letras incorrectas con un color

2 Escoja el método de solución de la actividad

Resaltar letras erróneas 

























Correcto si...

párrafo y definiciones son correctas







párrafo es correct

El resultado es que tiene que adivinar la frase




A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

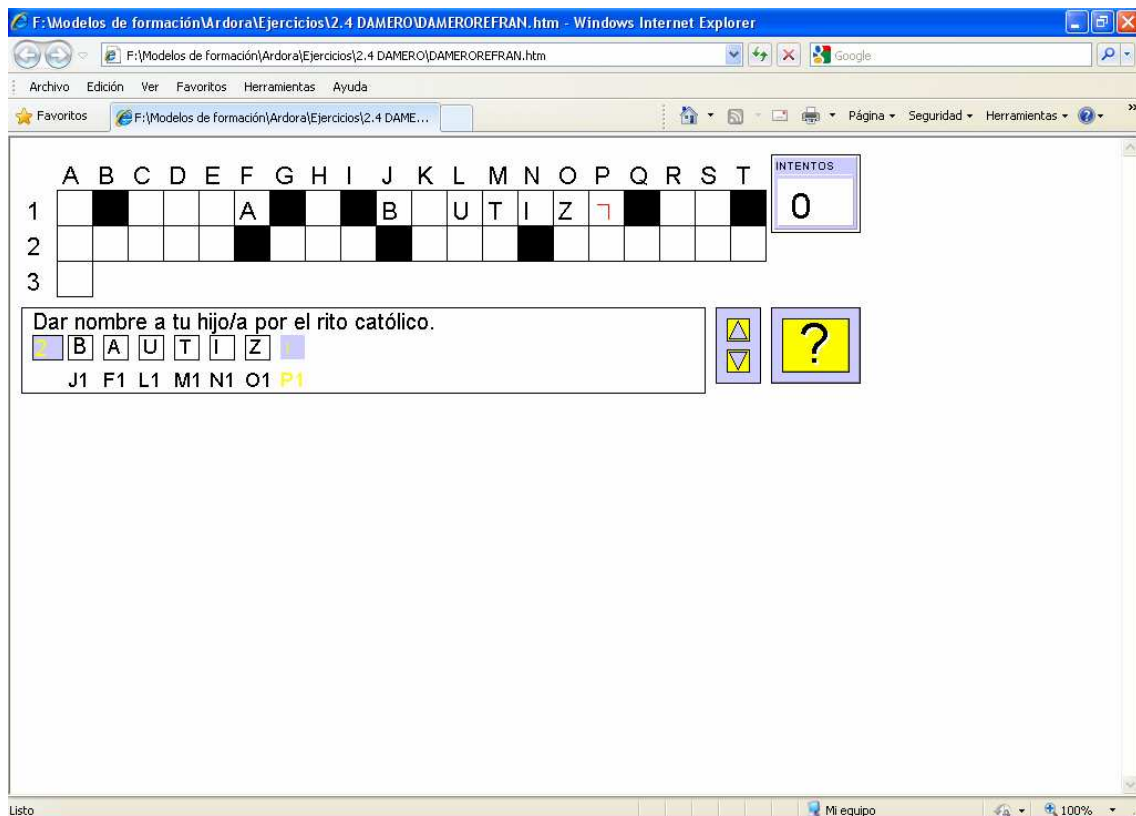
1    A G O S T                     

Un mes del año

 A  G  O  S  T 

D1 E1 F1 G1 H1



3 Actividades con sonidos

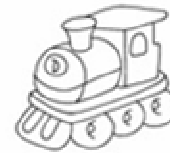
3.1 Distinguir sonidos

Sirve para reconocer sonidos, si pones imágenes, tienen que ser de un tamaño máximo 100x100 píxeles

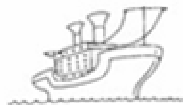
En la actividad, se pincha en el botón y el alumno tiene que reconocer el sonido



perro



tren



Barco

Ardora

Palabra:

Archivo sonido

Archivo imagen

1ª Alternativa

Palabra

Archivo imagen

2ª Alternativa

Palabra

Archivo imagen

3ª Alternativa

Palabra

Archivo imagen

Ponemos hasta 3 alternativas además de la Verdadera. El sonido corresponde a la verdadera

IR AL APENDICE “GRABAR SONIDOS” Y CREAR LOS FICHEROS:

- BARCO
- PERRO
- TREN

Distinguir sonidos

Reconocer la grafía del sonido escuchado

1.-Actividad | 2.-Opciones de ejecución | 3.-Página web | SCORM

1 Haga doble clic en la tabla para introducir las palabras.

Barco
tren
perro

2 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

Texto

Imagen

Texto + imagen

DISTINGUE SONIDOS



TIGRE



LINCE





PERRO

INTENTOS

0

ACIERTOS

0

3.2 Auto-dictados









Apropiado para ortografía, idiomas,...

Tenemos que tener el sonido antes, y ponerlo en la actividad

Auto-dictados
Escribir los sonidos oídos

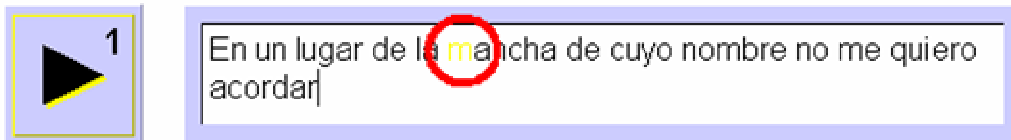
1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM

1 Escoja el fichero de sonido y escriba el texto correcto

	Archivo sonido	Texto correcto
1.-	  E:\ardora\quijote.wav	En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no me quiero acordar
2.-	 	
3.-	 	
4.-	 	

Ancho área de texto

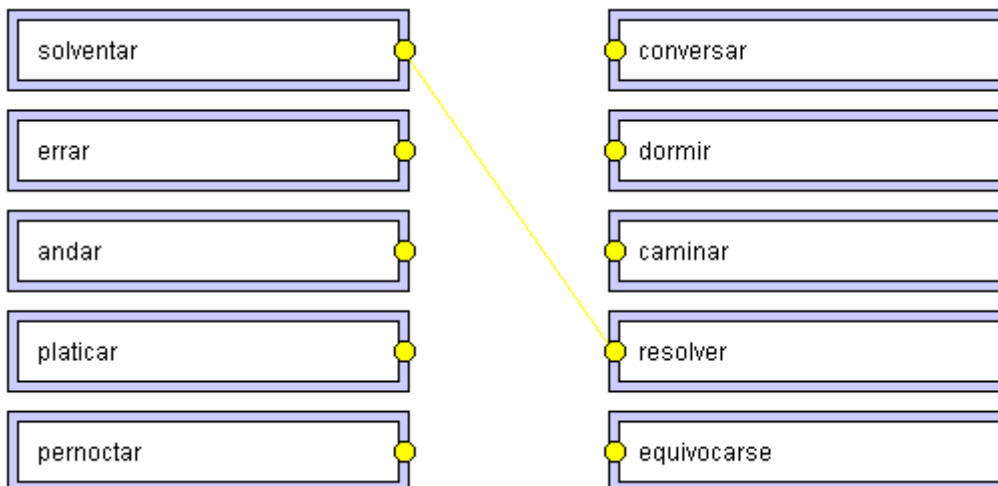
Incluso marca los errores:



4 Actividades de Relacionar

4.1 Relacionar palabras

Es útil para trabajar sinónimos, antónimos, equivalencias,...



4.2 Relacionar frases

Es idéntico, pero en vez de palabras, frases

RELACIONA ESTAS CITAS

OBSERVANDO LAS FALTAS DE UN HOMBRE, LLEGAMOS A CONOCER SUS VIRTUDES

PASCAL

?

INTENTOS
0

ACIERTOS
0

© JOAQUIN PÉREZ - ASESOR TIC

4.3 Relacionar imágenes – frase

Es útil para manejar conceptos, términos, etc.... el tamaño de las imágenes no puede ser superior a 200x200 píxeles

Imágenes	Párrafos
E:\ardora\barco.jpg	barco
E:\ardora\perro.jpg	perro
E:\ardora\tren.jpg	tren

tren

?

4.4 Relacionar imagen – imagen

Para trabajar conjuntos o relaciones.

?

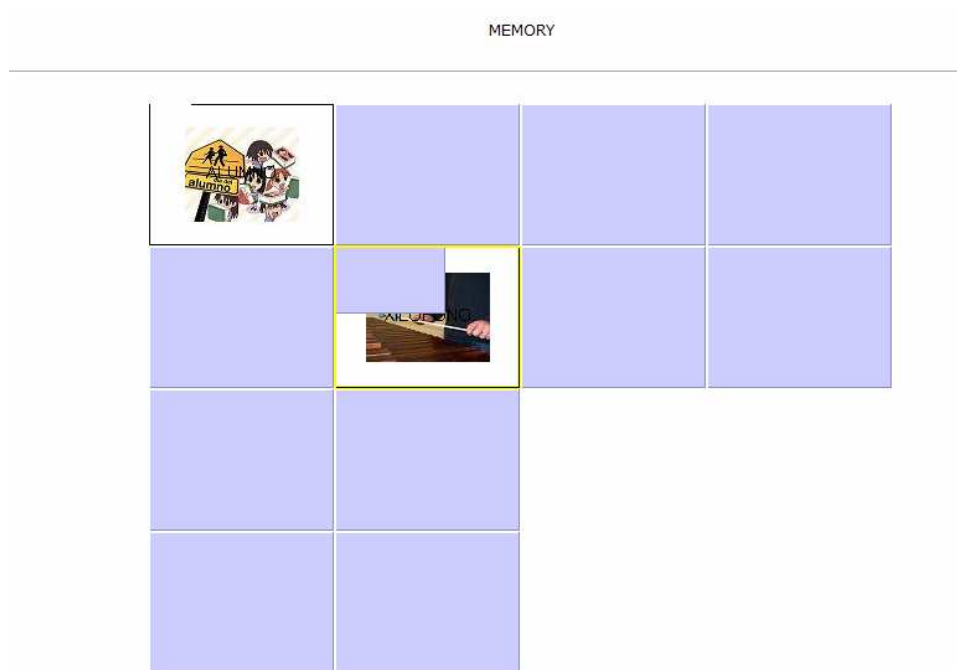
INTENTOS
0

ACIERTOS
0

© JOAQUIN PÉREZ - ASESOR TIC

4.5 Memory

Clásico juego de las parejas. Aplicable con las fotos de los alumnos de E.Infantil.



5 Actividades de completar

5.1 Completar palabras con sílabas

Si queremos trabajar las reglas de ortografía, por ejemplo, “B antes de R y L”

Completar palabras

Seleccionar la sílaba correcta para una palabra.

- 1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM

1 Haga doble-clic en la tabla para añadir

Palabra	Correcta	Opc.	Opc.	Imágenes
-raulio	B	V		
Bra-o	v	b		
-arco	b	v		E:\ardora\barco.jpg

COMPLETA

5.2 Completar textos con palabras seleccionando

En este caso tenemos que poner un texto, y las palabras que queremos que complete el alumno TIENEN QUE IR ENTRE \$

Texto	Yo \$echo\$ de menos lo que he \$hecho\$						
Palabra	echo	Alternativas	hecho			Ayuda	
	hecho	echo					

Las alternativas no son válidas, sirven para que el alumno elija entre la verdadera y las alternativas.

Es eficaz para manejar la ortografía

Yo de menos lo que he

hecho
echo

COMPLETA

ME ENCONTRÉ UN RELOJ.
EL ES EL PICO MÁS ALTO DE LOS PIRINEOS ESPAÑOLES.
VIVIMOS EN EL (UNIDAD DE RELIEVE)

ANETO AYER SISTEMA IBÉRICO

INTENTOS
0

© JOAQUÍN PÉREZ - ASESOR TIC

SELECCIONA LA RESPUESTA CORRECTA

EL ES EL PICO MÁS ALTO DE LOS PIRINEOS.

ANETO
MULHACEN
TEIDE
MIÑO

5.3 Completar textos con palabras escribiendo

Es exactamente igual, pero las alternativas son también válidas

ESCRIBE LA OPCIÓN CORRECTA

HOY NO HE LOS DEBERES .

INTENTOS
0

VERBO HACER

5.4 Tablas.

ENCUENTRA EL NOMBRE DE ANIMAL ESCONDIDO

	A	L		M	A	R

INTENTOS
0

?

6 Actividades de Clasificar

6.1 Clasificar palabras

Sirve para realizar agrupamientos

1. Introduzca los criterios de agrupamiento

- Adverbios
- Preposiciones
- Artículos
- Haga doble clic

Ardora

Adverbios

Palabra	Mensaje de error	URL	Destino
que			
cuando			
como			
dónde			

CLASIFICA LAS SIGUIENTES PALABRAS

GRANDE

INTENTOS
0

ACIERTOS
0

VERBO	ADJETIVO	SUSTANTIVO

6.2 Clasificar imágenes

Los agrupamientos pueden ser en forma de imágenes, pero las imágenes no pueden exceder de 600x150 píxeles

Clasificar imágenes
Agrupar imágenes en 2 o 3 conjuntos

1. Actividad | 2. Opciones de ejecución

1. Introduzca los criterios de agrupación

Criterio de clasificación	Palabra	Archivo imagen
<input checked="" type="radio"/> 1.- transportes <input type="radio"/> 2.- no transportes	Tren	E:\ardora\tren.jpg <<
<input checked="" type="radio"/> 1.- transportes <input type="radio"/> 2.- no transportes	Barco	E:\ardora\barco.jpg <<
<input type="radio"/> 1.- transportes <input checked="" type="radio"/> 2.- no transportes	Perro	E:\ardora\perro.jpg <<
<input type="radio"/> 1.- transportes <input checked="" type="radio"/> 2.- no transportes	Tierra	E:\ardora\tierra.jpg <<<

RELACIONA



INTENTOS
0
ACIERTOS
0

MAMIFEROS	REPTILES	AVES

7 Actividades de ordenar



7.1 Ordenar frases

Ordena las palabras o series con un orden lógico

Ardora

Introduzca la frase/serie a ordenar (la pregunta/pista es opcional)

Frases / Series	Pista / Pregunta
1/4 1/3 1/2 1	Ordenar de menor a mayor

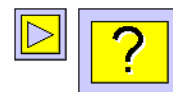
 

ORDENA DE MENOR A MAYOR

INTENTOS
0

1 3 4 2 5

ORDENA DE MENOR A MAYOR



7.2 Ordenar párrafos


Coloca en un orden lógico distintos párrafos, para ordenar historias, instrucciones...

Escriba los párrafos/frases en el orden en el que deberían de estar

1	En un lugar de la Mancha
2	de cuyo nombre no quiero acordarme
3	vivía un hidalgo llamado
4	no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y galgo corredor
5	Una olla de algo más vaca que carnero, salpicón las más noches

ORDENA ALFABÉTICAMENTE

CASA	INTENTOS 0
DEDO	
FAROLA	
LAGO	
ABANICO	
COCHE	
NOCHE	
MALTA	
ESMALTE	
ZAPATO	



7.3 Ordenar imágenes

Sirve para ordenar viñetas de una historia, o para ordenar monedas u otros objetos

Quién es más rápido Ordenar de menor a mayor



¿QUIÉN ES MÁS RÁPIDO?



8 Actividad de seleccionar palabras de un párrafo

Es útil para gramática

Ardora

Texto

En un lugar de la Mancha de cuyo nombre no quiero acordarme

1	2	3
Verbos	Artículos	Preposiciones
quiero	la	de
acordarme	un	En

EL PRIMER COHETE ESPACIAL

En julio de 1950 se produjo el lanzamiento del primer cohete desde Cabo Cañaveral, el Bumper V-2. Fue utilizado sobre todo para la investigación sobre la atmósfera superior.

INTENTOS
4

<input checked="" type="checkbox"/> VERBOS	<input type="checkbox"/> SUSTANTIVOS
<input checked="" type="checkbox"/> PREPOSICIONES	<input type="checkbox"/>

?

9. Actividad de preguntas tipo TEST

En el caso de que no acierta, sale el mensaje de error, luego es obligatorio indicar algún texto.

Pueden haber varias correctas, y el alumno, en ese caso tiene que seleccionarlas todas

Ardora

Pregunta ¿quien descubrió América?

Correctas	Incorrectas	Mensaje de error
Colón	Américo Vespucio	Has fallado amigete !!!
	Pizarro	
	Orellana	

TEST

¿Cómo se llamó el primer satélite en la órbita terrestre, lanzado en 1957?



- Sputnik I
- Sputnik II
- Bumper
- NASA

INTENTOS

0

?

¿Cuándo se creó la NASA?



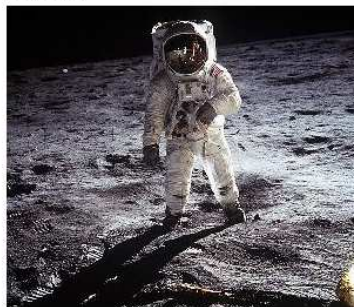
- 1955
- 1960
- 1958
- 1980
- 2000

INTENTOS

1

?

La NASA consiguió que una de sus misiones llegara a la Luna, ¿sabes cómo se llamaba?



- Apolo 11
- Luna 16
- Apolo 1
- Tierra 3

INTENTOS

1

?

10 . Actividad de unidades de medida

10.1 Euros

Si seleccionamos aleatoriamente, automáticamente nos proporciona las cantidades

Euros - Contar monedas

Representar con monedas cantidades inferiores a los 5 euros

1.- Actividad 2.- Opciones de ejecución 3.- Página web SCORM

1. Escoja la forma de generar las cantidades:

Específicas Aleatoriamente

2. Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

Seleccionando las monedas o billetes
 Escribiendo la cantidad

CONTAR DINERO
















3,41 Euros	
3 €	41 Cent.


EUROS

	0 EUROS	0 CENT. EURO
MONEDAS	1,91 euros	

















EUROS

	<table border="1"><thead><tr><th>EUROS</th><th>CENT. EURO</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	EUROS	CENT. EURO		 		 
EUROS	CENT. EURO						
	 						
	 						
<input type="text" value="MONEDAS"/>	<input type="text" value=""/> euros						

EUROS BILLETES

	<table border="1"><thead><tr><th>0 EUROS</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td></tr></tbody></table>	0 EUROS	
0 EUROS			
<input type="text" value="BILLETES"/>	<input type="text" value="250 euros"/>		

EUROS BILLETES

	<table border="1"><thead><tr><th>EUROS</th></tr></thead><tbody><tr><td> </td></tr></tbody></table>	EUROS	    
EUROS			
    			
<input type="text" value="BILLETES"/>	<input type="text" value=""/> euros		

10.2 Relojes

Nos permite practicar el reloj, en idiomas o en primaria

1 Introduzca las horas y su expresión.

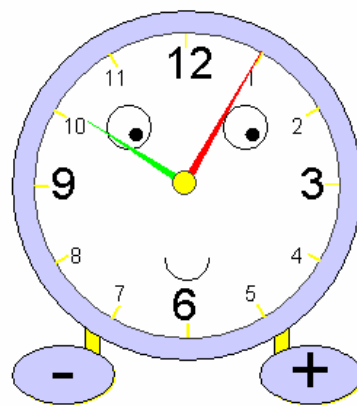
H:	<input type="text" value="8"/>	M:	<input type="text" value="30"/>	<input type="text" value="half past eight"/>
H:	<input type="text" value="1"/>	M:	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
H:	<input type="text" value="1"/>	M:	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>
H:	<input type="text" value="1"/>	M:	<input type="text" value="0"/>	<input type="text"/>

2 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

- Analógico
- Digital
- Analógico y digital

RELOJ ANALÓGICO



ONCE Y MEDIA DE LA N

INTENTOS
0
?

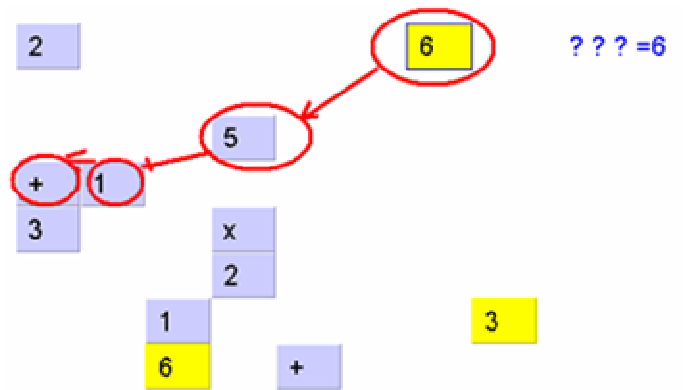
11 Actividades de cálculo

11.1 Puzzle numérico

Se entran los números, y se resuelve el puzzle

1 Introduzca las operaciones

Operación				
2	+	1	=	3
2	x	3	=	6
5	+	1	=	6



PUZZLE NUMÉRICO

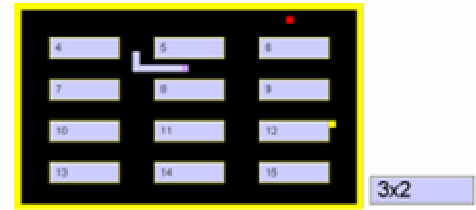
		58	27	:	900				?? ? =?
:	27								
25	108	34		29					
		105					918		
x	4	180							
	46	16	904	36	-				
5		+		71	429	76	74		
	-	+	3	475	108	x			

INTENTOS
0

ACIERTOS
0

11.2 Serpiente de números

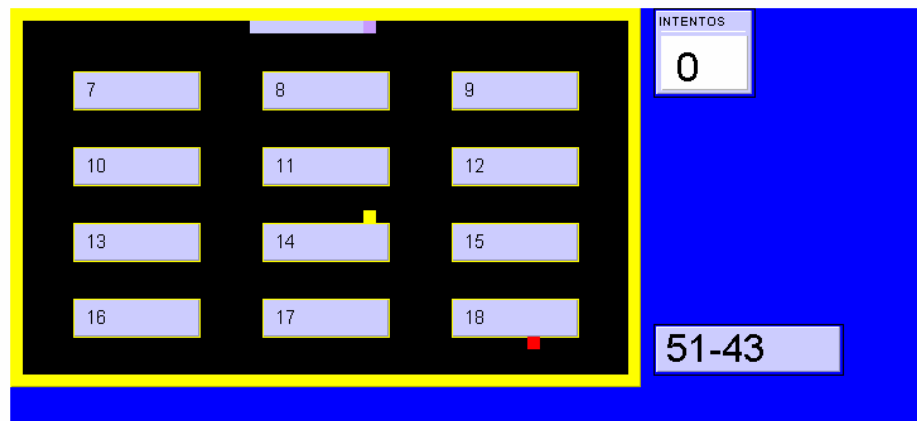
Hay que poner los datos, y para solucionar la serpiente, hay que dirigir con las flechas del teclado la serpiente a la solución



1 Introdúzca las operaciones

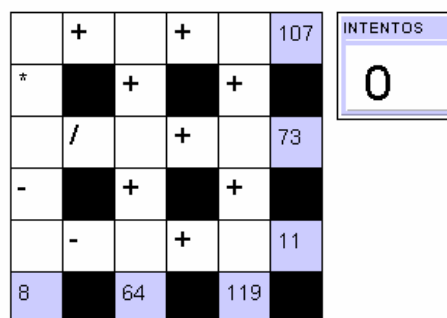
Operación				
<input type="text" value="4"/>	<input type="text" value="+"/>	<input type="text" value="2"/>	=	<input type="text" value="6"/>
<input type="text" value="2"/>	<input type="text" value="-"/>	<input type="text" value="1"/>	=	<input type="text" value="1"/>
<input type="text" value="3"/>	<input type="text" value="x"/>	<input type="text" value="2"/>	=	<input type="text" value="6"/>

SERPIENTE DE NÚMEROS



11.3 Crucigrama Numérico.

CRUCIGRAMA NUMÉRICO



12 Actividad de esquemas

Si queremos que trabajen un esquema, esta opción resulta interesante

1 Introduzca los conceptos del esquema

Nº orden

Concepto

Nº orden	Concepto
1.	Reino animal
1.2.	Vertebrados
1.2.1.	Mamíferos
1.3.	Invertebrados

13 Actividades de geometría

13.1 Geoplano

Para trabajar aspectos básicos de geometría, por ejemplo: Enunciado “Realizar un cuadrado que tenga 16m de perímetro”

1 Seleccione los distintos parámetros para la actividad

Tipo de geoplano:
 Cuadrado
 Triangular

Tipo de actividad:
 Libre
 Condicionada

Mostrar:

	Etiqueta	Unidades
<input type="checkbox"/> Nº de lados	<input type="text" value="Nº Lados:"/>	
<input type="checkbox"/> Nº de vértices	<input type="text" value="Nº Vértices:"/>	
<input type="checkbox"/> Poner Nº de vértice		
<input type="checkbox"/> Perímetro	<input type="text" value="Perímetro"/>	<input type="text" value="m"/>
<input type="checkbox"/> Área	<input type="text" value="Área"/>	<input type="text" value="m2"/>
<input type="checkbox"/> Colorear superficie		

Botón Comenzar

Condiciones:

Nº de lados =

Figura regular =

Perímetro =

Área =

Crear un cuadrado de 16m de perímetro

NOTA: activi que c

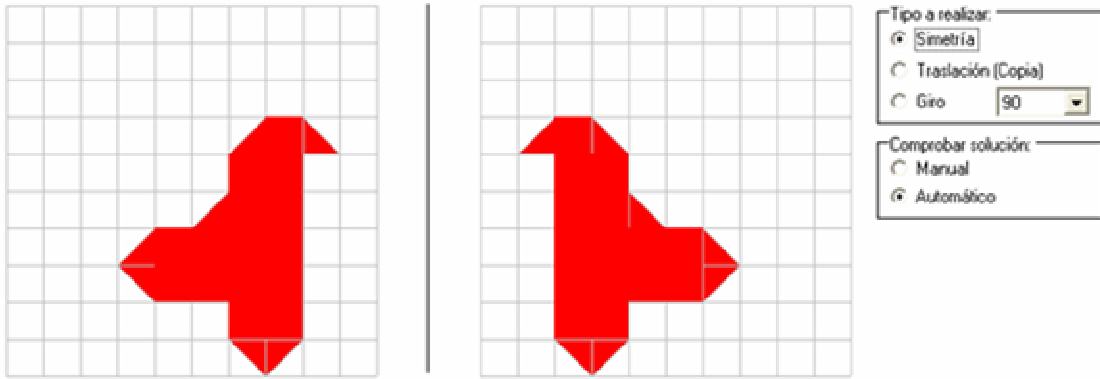
Comenzar

Para realizar la actividad, es mejor crear nuevos puntos (con dos clicks) y moverlos que mover los que ya están

13.2 Simetrías

Para trabajar tanto simetrías, copias o rotaciones.

1 Haga doble clic para introducir datos



13.3 Tangram

Estimula la creación, imaginación y visión geométrica

PARA ROTAR LAS PIEZAS HAY QUE UTILIZAR LA BARRA ESPACIADORA

No se puede hacer simetrías

En el ejemplo se pide hacer un cuadrado (os pongo ya la solución, no soy tan malo)

Tangram

Realizar distintas figuras con las piezas del tangram

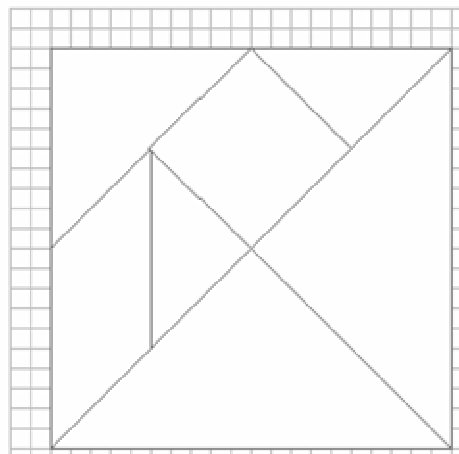
- 1.- Actividad
- 2.- Opciones de ejecución
- 3.- Página web
- SCORM

1 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

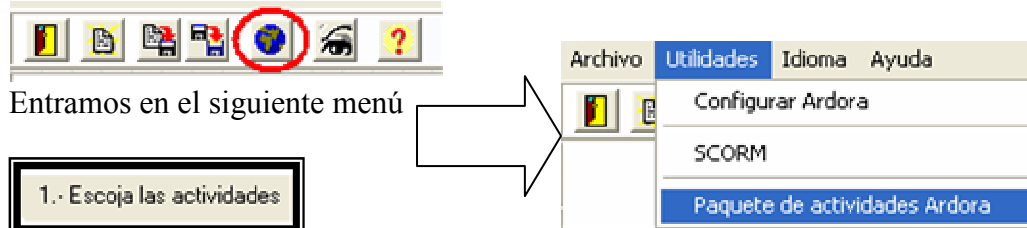
- Figuras libres
- Realizar un modelo
 - Con guías solución
 - Con líneas en modelo

2 Haga doble clic en rejilla (situar piezas)



14 Vale, ya tengo varias actividades, como creo una página que las englobe

Tenemos que tener en todas las actividades, creadas su página Web, es decir, en cada actividad, hemos pinchado en el siguiente botón:



Y se van seleccionando las actividades, máximo 30

Descripción	Archivo	Enla. Act.	Ayuda	Sig/Ant	Av. Aut.	M.P.	M.L.
1 ahorcado	E:\ardora\basura\ahorcado.htm	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2 clasificar imágenes	E:\ardora\basura\clasificarimag	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3 clasificar palabras	E:\ardora\basura\clasificarpalab	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Obligatorio: Poner una *Descripción*

Aconsejable: Poner los *enlaces* y el *avance automático*

MP y ML es que haya un Menú Principal y Menú Lateral

2. Introduzca datos generales

3. Cree el paquete

Tenemos que rellenar el destino (tienes que crear anteriormente una carpeta nueva vacía, en este caso lo he llamado **paquete**) las primeras letras, y el tema :

Tamaño de la ventana: 800x600 1024x768

Primeras letras para el nombre de los archivos: JAV

Destino: E:\ardora\paquete

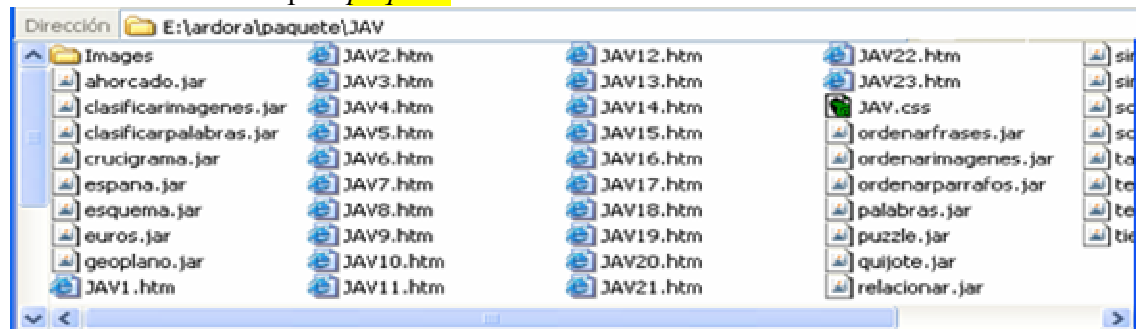
Tema: vegas_verd.ard.plt

Crear paquete de actividades Ardora



Las primeras letras sirve para que el renombre automáticamente las actividades.

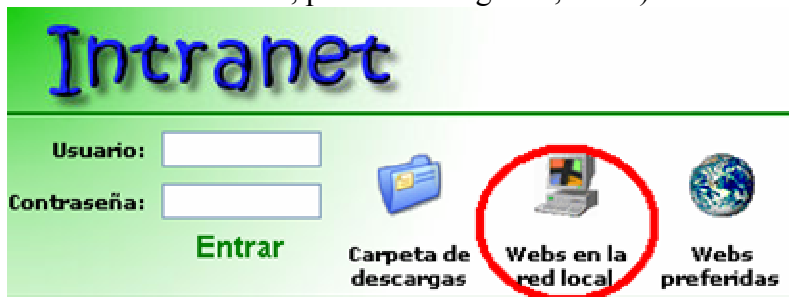
El contenido de la carpeta **paquete** es:



15 ¿Cómo entregar las actividades a los alumnos?

La mejor forma es ponerlo en la **Intranet**:

1. Copiar la carpeta “**paquete**” en la carpeta **www** de la Intranet
2. Los alumnos entran en la Intranet, y pinchan en Webs de la red local
3. El alumno pincha en la primera actividad **JAVI.htm** (que automáticamente cuando finalice, pasará a la segunda, etc...)



También podemos colgarlo en la página Web del centro, y los alumnos podrían hacer las actividades en casa. Ver el ejemplo de Javier Berges en la página del CRA Alto Jiloca <http://www.educa.aragob.es/crajiloc/> pinchando en Actividades alumnado 07/08

Para recoger los resultados, sólo es posible si tenemos un Moodle, Jomla o Dokeos, para hacerlo entrar en http://webardora.net/ayuda_cas.htm

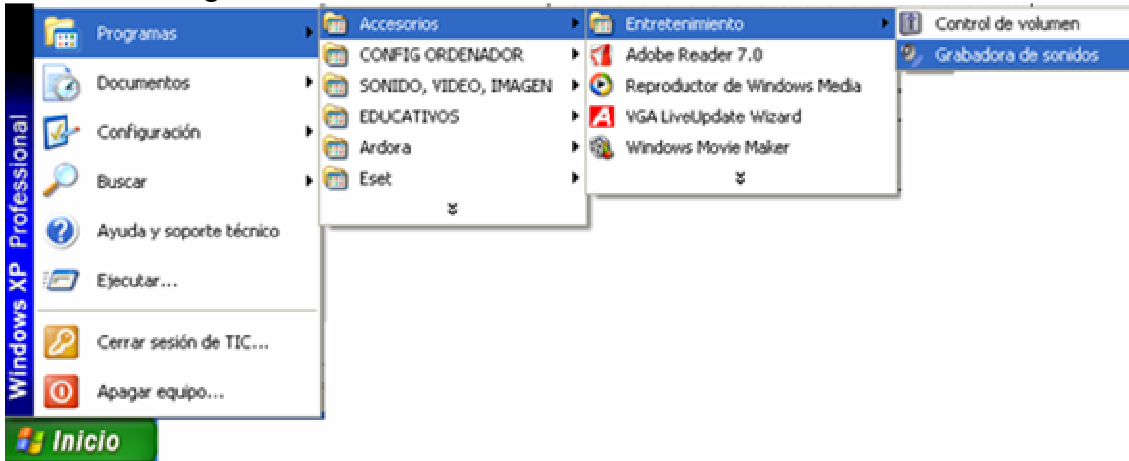
En esa misma página podemos encontrar más tutoriales (no tan bien hechos como éste ;)

16 APENDICE: GRABAR SONIDOS

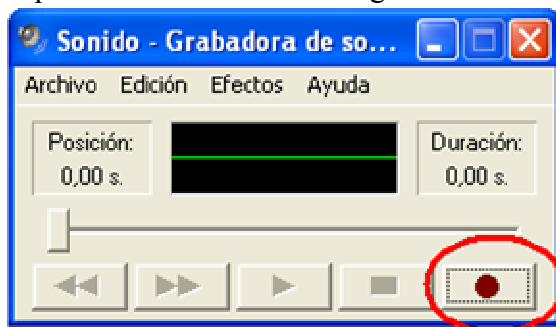
16.1 Con formato WAV

Sólo esta opción es recomendable para sonidos muy cortos, pues el formato WAV ocupa mucho, además no lo admiten las plataformas Moddle, Dokeos...

Entramos en la grabadora de sonidos:



Y pinchamos en el botón de grabar



Y una vez grabado, y comprobado que esta bien, lo guardamos en la misma carpeta donde guardamos las actividades **ActividadesArdora**

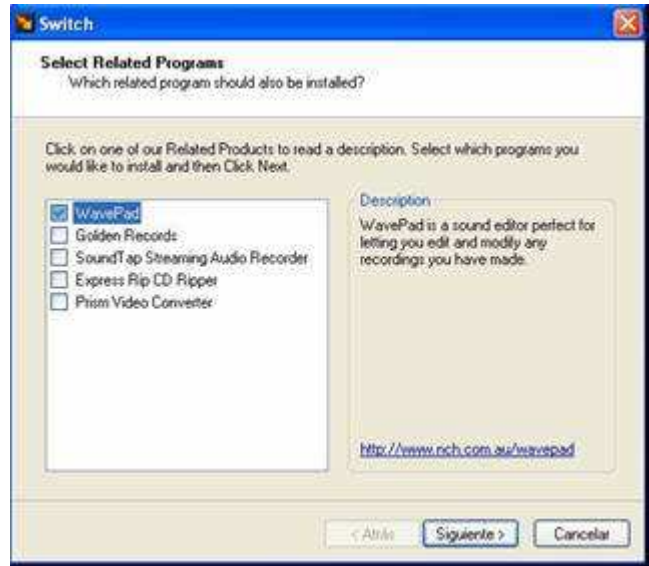
16.2 Con formato AU

Para grabar en otros formatos que ocupan poco tenemos que cambiar el formato WAV en formato AU

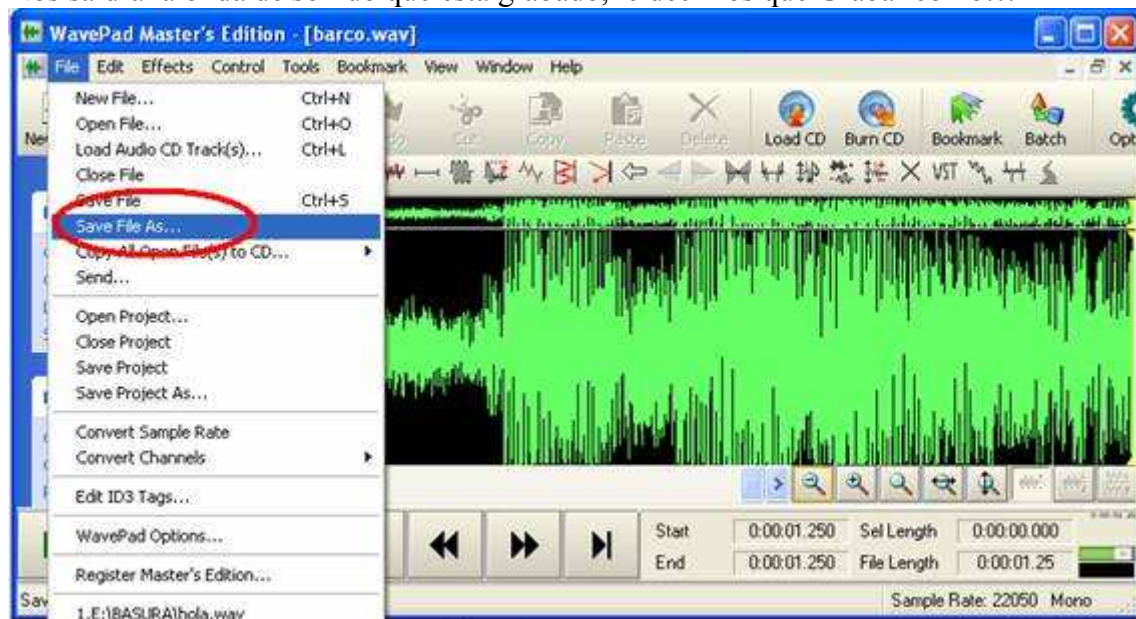
Para hacerlo, tenemos que descargar un programa conversor, podemos utilizar uno que es gratuito: SWITCH en la dirección <http://www.nch.com.au/switch/index.html>

Para instalarlo, elegimos que queremos el conversor de audio

Al abrirlo, abrimos el sonido WAV que hemos grabado con la grabadora de sonidos



Nos saldrá la onda de sonido que esta grabado, le decimos que Grabar como...



Y le decimos que con formato AU

