

GUIA DEL DOCENTE

CREANDO ACTIVIDADES CON LESSON ACTIVITY TOOLKIT 2.0 [LAT]

Bogotá, D.C. Colombia

Julio de 2010

Tabla de Contenido

1.	Generalidades Lesson Activity Tool Kit 2.0.....	2
1.1	Especificaciones Técnicas.....	2
1.2	Instalación.....	2
1.3	Definición de Lesson Activity Toolkit 2.0.....	3
2.	Entorno Gráfico de Lesson Activity ToolKit 2.0.....	4
3.	Descripción Lesson Activity ToolKit.....	6
	Actividades (Activities)	10
	Anagramas (Anagram).....	10
	Category Sort- image.....	17
	Category Sort - Text.....	22
	Keyword Match.....	26
	Vortex Sort- image	30
	Vortex Sort- Text	34
	Tiles	38
	Sentences arrange.....	43
	image arrange.....	47
	image Select	51
	image match	54
	Multiplice Choise	58
	Pairs	61
	Hot Spot	64
	Timeline Reveal	69
	Word Gues	73
	Word Biz	77

1. Generalidades Lesson Activity Toolkit 2.0

1.1 Especificaciones Técnicas

Especificaciones Técnicas instalación Notebook 10

Procesador Pentium® II 450 MHz

256 MB de RAM (512 MB recomendado)

180 MB de espacio libre como mínimo (840 MB para instalar las galerías)

Sistema operativo Windows 2000, Windows XP o Windows Vista®

Internet Explorer® Internet browser 6.0 o superior

Adobe® Flash® player version 8.

1.2 Instalación

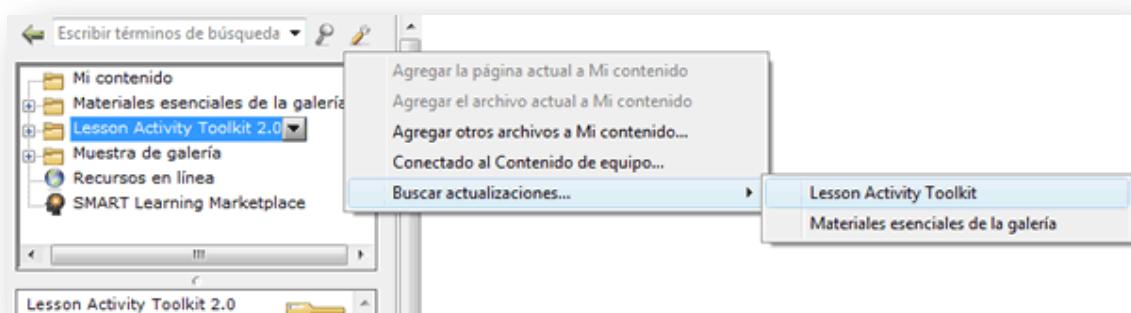
Al instalar Notebook 10, se instala de forma automática el Lesson Activity Toolkit. Por tanto no es necesario instalarlo. De cualquier forma se puede descargar repositorio de recursos interactivos de la siguiente manera:

En la página de Smart.

www.smarttech.com> **Support**> **Downloads**> en la opción **SMART Notebook collaborative learning software**, se escoge el sistema operativo donde se va a realizar la instalación del repositorio (Windows o Mac) y por ultimo damos clic en la opción **Lesson Activity ToolKit Downloads** allí se selecciona el LAT que se desea descargar.

Después de haber descargado el repositorio se descomprime y se ejecuta.

Actualmente este paquete de actividades ocupa 100 Mb y está en su versión 2.0. Es interesante mantener actualizado tanto estos recursos interactivos como la galería esencial para los educadores.



Para actualizar el Lesson Activity ToolKit se debe dar clic en la pestaña de la Galería  dentro de la barra lateral y posteriormente pinchar en el icono  . Finalmente hay que seleccionar la opción Buscar actualizaciones > Lesson Activity ToolKit.

1.3 Definición de Lesson Activity Toolkit 2.0

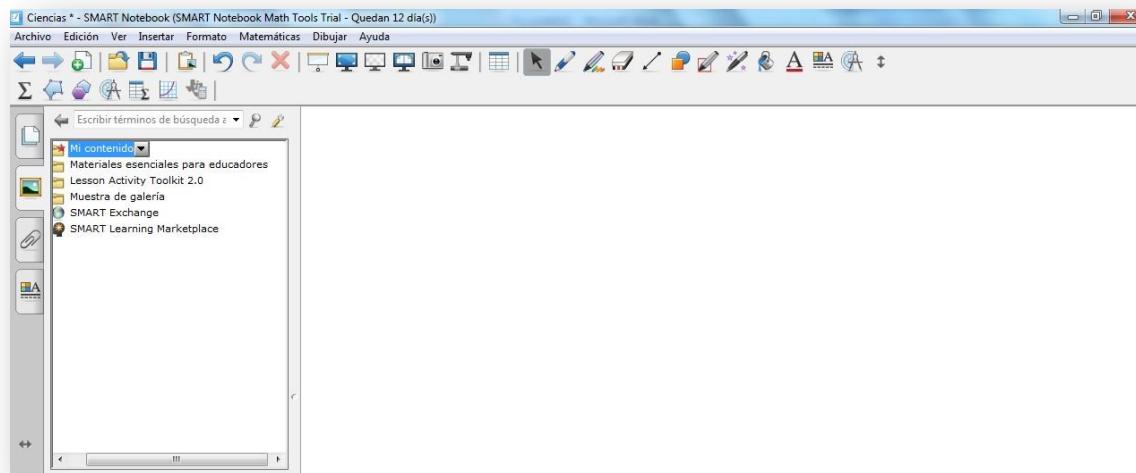
El Software de Smart Notebook trae consigo una serie o colección de actividades o recursos interactivos los cuales pueden ser editados de manera sencilla, no es necesario poseer conocimientos en programación para la edición de estas actividades.

Estas actividades pueden ser utilizadas en diversas áreas del conocimiento, a demás despiertan el interés del público por ser ricas en cuanto a contenido multimedia, puesto que son creadas en archivo tipo flash

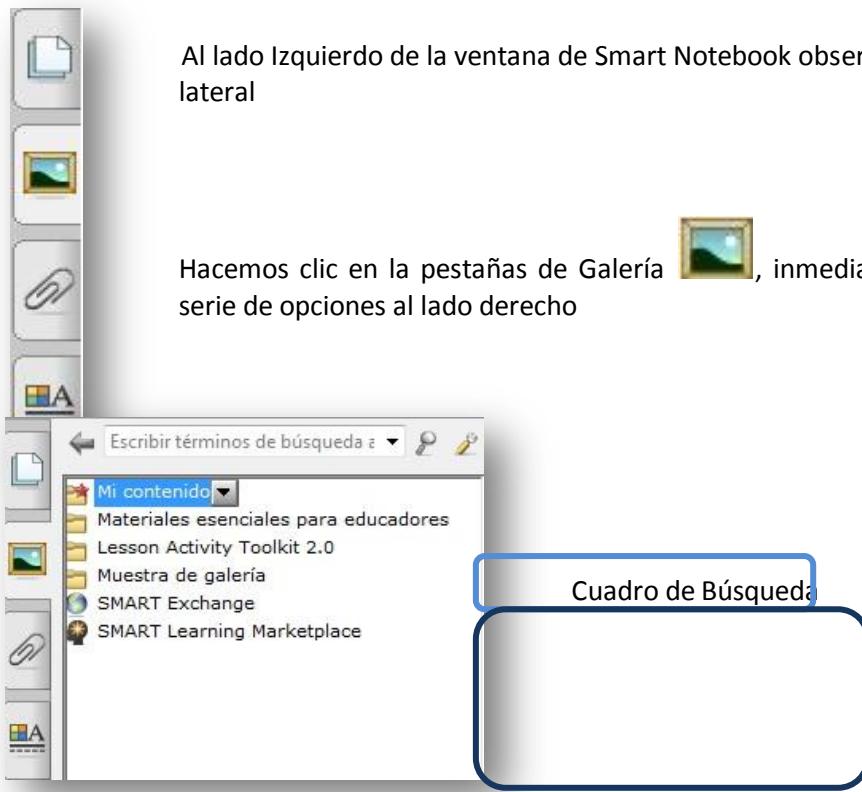
1 **Nota:** Se sugiere conocer que se puede hacer con cada una de las actividades y luego seleccionar la que se va a trabajar.

2. Entorno Gráfico de Lesson Activity ToolKit 2.0

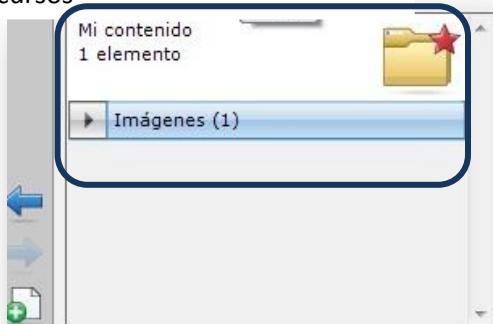
Al estar dentro del programa de Smart Notebook, observamos la siguiente ventana



Al lado Izquierdo de la ventana de Smart Notebook observamos el menú de pestaña lateral



Recursos

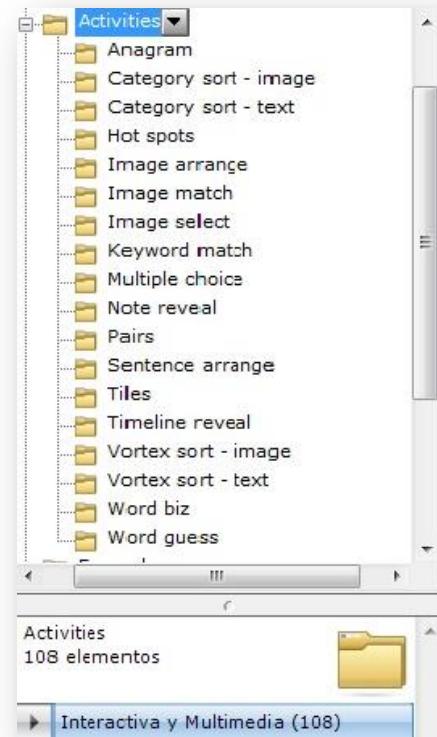


Contenidos de los recursos

Hacemos clic en la opción de Lesson Activity ToolKit 2.0, y se despliega un submenú, el cual contiene seis carpetas, seleccionamos la primera de ellas llamada Activities.

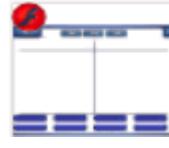


Nos aparece cada una de las actividades que componen esta carpeta, las cuales en el siguiente apartado encontraremos en qué consisten cada una de ellas.

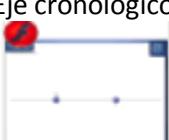


3. Descripción Lesson Activity ToolKit

Lesson Activity Toolkit se encuentra compuesta por las siguientes actividades.

Nombre de la Actividad	Descripción
 Anagrama Anagram	<p>Consiste en ordenar una serie de letras con la finalidad de construir una palabra, dando la opción al participante de tener pistas para ordenar la palabra.</p> <p>También se pueden trabajar con imágenes, permite incorporar hasta 5 anagramas, se puede configurar la velocidad</p>
 Organizar por temas Category sort-image	<p>Permite dividir el tablero en varios temas donde al participante se le da la opción de ubicar las imágenes allí presentes en el tema o en la división del tablero que corresponde.</p> <p>Permite dividir el tablero hasta en 16 segmentos o temas</p>
 Organizar por temas Category Sort-text	<p>Permite dividir el tablero en varios temas donde al participante se le da la opción de ubicar las palabras allí presentes en el tema o en la división del tablero que corresponde.</p> <p>Permite dividir el tablero hasta en 16 segmentos o temas</p>
 Asignar una imagen Image match	<p>Da la opción de relacionar imágenes con texto.</p>

Imágenes donde marcar puntos concretos  Hot spots.	Esta actividad trae consigo la imagen de un mapamundi, un cuerpo humano, ejes de coordenadas, diagrama de venn o importar una imagen. La finalidad de esta actividad es que el participante se le da una pregunta donde él la debe contestar tocando una parte específica de la imagen seleccionada para trabajar
Image arrange  Arrastrar Imagen	Se le presenta al participante una serie de imágenes, donde debe ordenar las para conseguir una secuencia
Image select  Seleccionar Imagen	Al participante se le muestra una serie de imágenes que aparecen simultáneamente, el participante al hacer clic , se detienen las imágenes y se les muestra tres posibles respuestas
Asignar palabras  Keyword Match	El participante debe asignar la palabra con su correspondiente definición
Elección múltiple  Multiple choice.	Esta actividad permite crear preguntas con elección múltiple
Desvelar información	Al participante se le muestran 5 botones y a medida que el participante toque cada uno de ellos se le va mostrando una serie de palabras o texto

 Note reveal	
 Pares Pairs	<p>Al participante se le muestra un tablero con varias fichas numeradas, detrás de cada ficha se encuentra una imagen, la idea es que hayan dos imágenes iguales, y el participante cuando gire la ficha esta se volteá a su posición inicial y el debe buscar donde está la otra imagen. Esta actividad se asemeja a un concéntrase</p>
 Ordenar frases Sentence arrange.	<p>Al participante se le muestra una serie de frases desordenadas, el participante debe ordenarlas para formar un párrafo</p>
 Baldosas Tiles	<p>Al usuario se le muestra una cortina dividida en varios cuadros de colores, el participante a medida que toque cada cuadro se va destapando una imagen o una palabra que se encuentra debajo de ella.</p>
 Eje cronológico Timeline reveal	<p>El participante observa un eje cronológico o una línea de tiempo que se puede editar con los datos que se deseen, a medida que el participante toca cada punto de la línea del tiempo nos muestra los datos que corresponden a este</p>
 Remolinos-Oráculo Vortex sort images	<p>El participante observa dos remolinos, debajo de cada uno de ellos encontramos una serie de imágenes, donde el participante arrastra la imagen al vortex correspondiente.</p>
Remolinos-Oráculo	<p>Se muestra dos vortex, debajo de cada uno de ellos</p>

 <p>Vortex sort texto</p>	<p>encuentra una serie de términos, donde el participante debe arrastrar el termino al vortex correspondiente</p>
<p>Ordenar una palabra</p>  <p>Word Biz.</p>	<p>Al participante se le muestra una pregunta y al lado ella en una cuadricula las posibles respuestas</p>
<p>Ahorcado</p>  <p>Word guess</p>	<p>El participante debe descubrir una palabra oculta.</p>

Actividades (Activities)

Anagramas (Anagram)

1. Estando dentro del programa de Smart Notebook, vamos al menú de pestaña lateral, y seleccionamos la pestaña de galería.

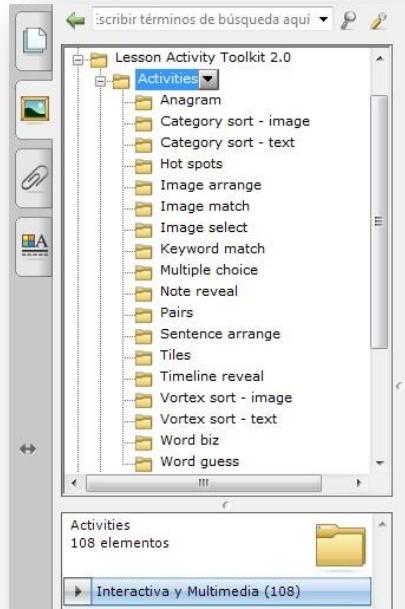


2. Seleccionamos la carpeta de Lesson Activity ToolKit

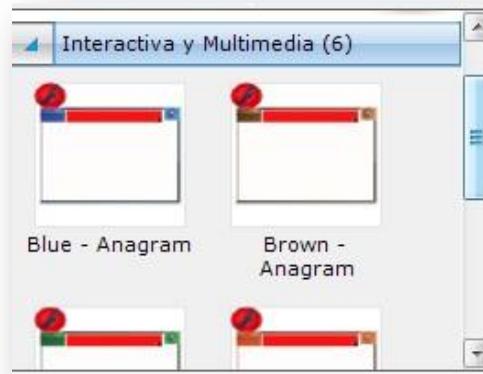
3. Se despliega una serie de subcarpetas, dentro de las cuales seleccionamos la carpeta **Activities**.



4. Se despliega las actividades que posee Lesson Activity Toolkit, seleccionamos la actividad de **Anagram**.

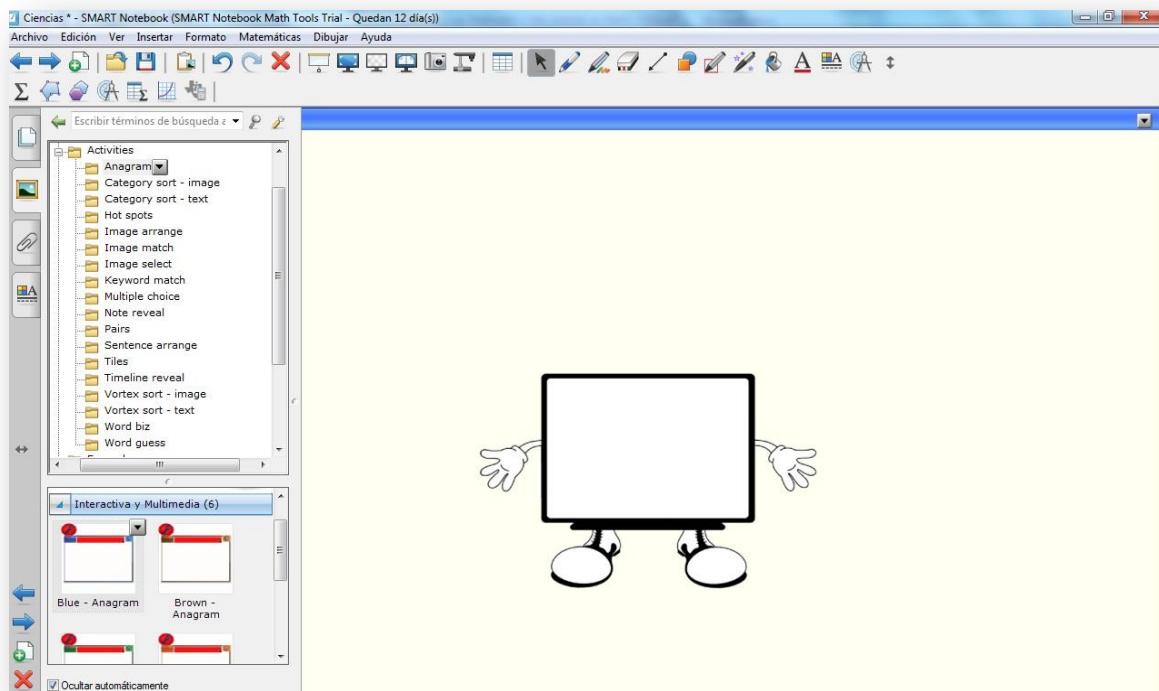


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Anagram, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

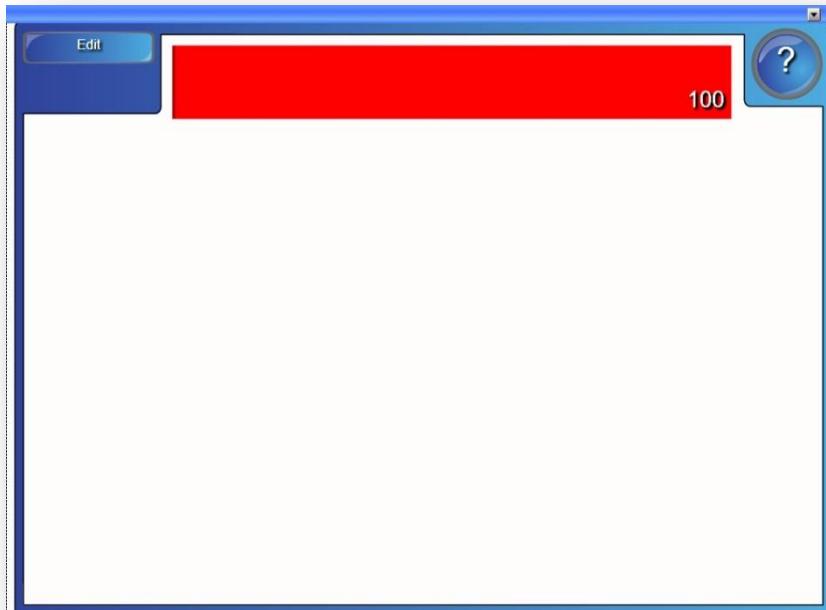


6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la siguiente ventana, la cual muestra la imagen de un computador en el centro, esta indica que la actividad se está cargando.



8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por :

Dos botones y una zona roja o label

El label de color rojo; muestra el tiempo de la actividad

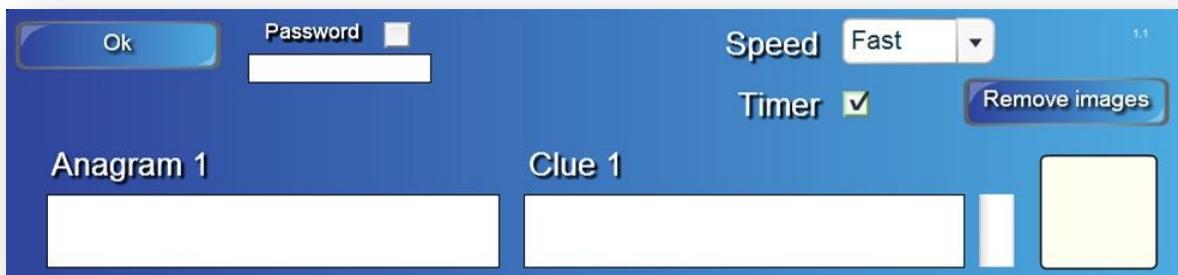


Permite configurar la actividad o editarla



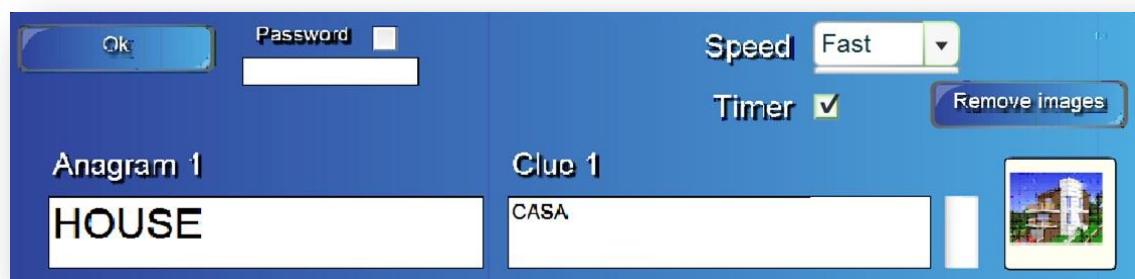
Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit, nos aparece la siguiente ventana

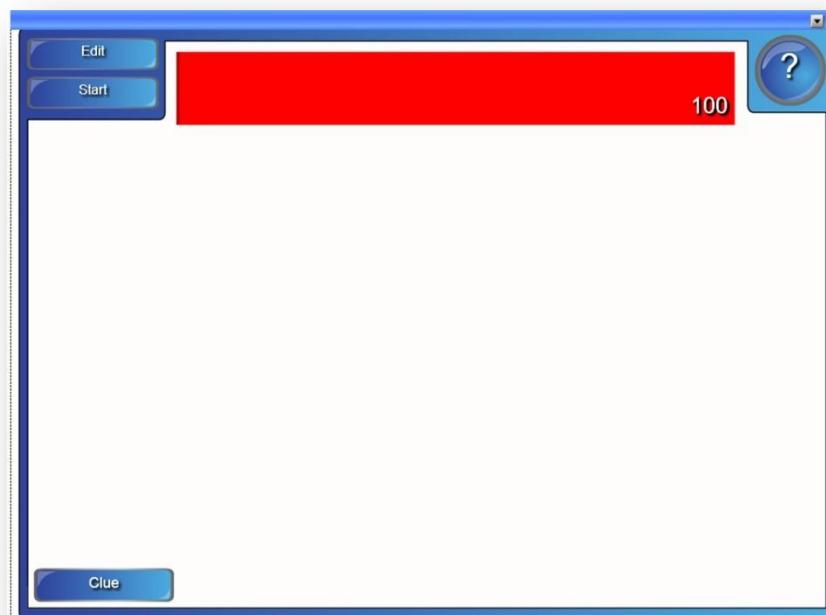


Vamos a trabajar una palabra en inglés, donde el participante debe ordenarla, por lo tanto;

10. En el Anagram 1 colocamos la palabra que vamos a utilizar, ejemplo House y en la casilla de Clue1 Colocamos una pista para que el participante pueda resolver la actividad, en el cuadrado en blanco después de Clue1, insertamos la imagen de una casa, lo que hacemos es traer la imagen ya sea de la galería de imágenes y la arrastramos hasta el cuadrado. Nos queda Así



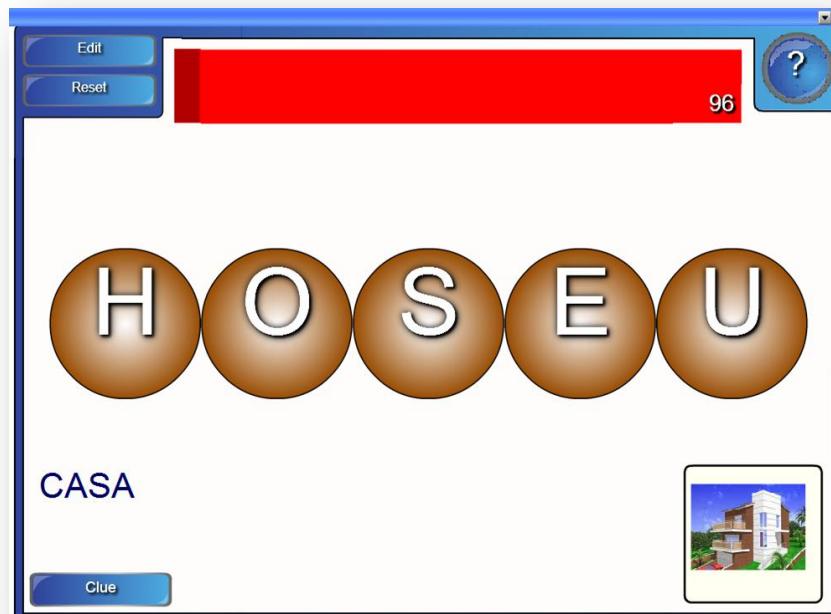
11. Hacemos clic en el botón  , y nos aparece la siguiente ventana



12. Hacemos clic en el botón de Start, nos aparece la siguiente ventana



13. Nos aparece la palabra House desordenada, y si le damos clic en el botón de clue, nos muestra la pista, de la siguiente manera



14. Lo que debe hacer el participante ahora es arrastrar cada letra, hasta que se forme la palabra, quedando así



Nos muestra el puntaje y en el label de color rojo la palabra excellent, también nos aparece el botón de Reset, el cual lo que hace es borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

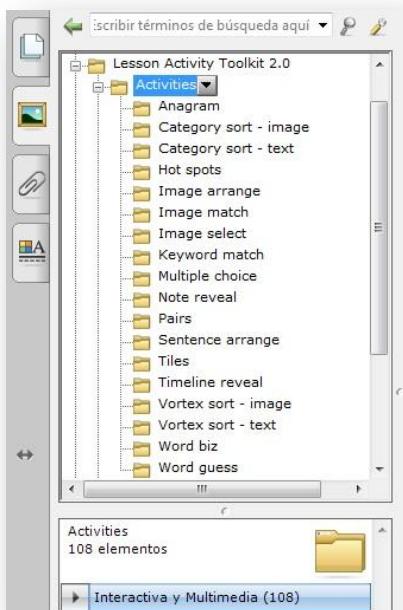
² Nota: Todas las actividades tienen la opción denominada Password, con esta opción se puede agregar una contraseña a la actividad para que esta no sea modificada.

La opción de Speed, hace referencia al tiempo que se le da al participante para que desarrolle la actividad, y posee tres opciones fast, médium y slow (rápido, medio y lento).

Category Sort- image

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Tenemos la siguiente ventana

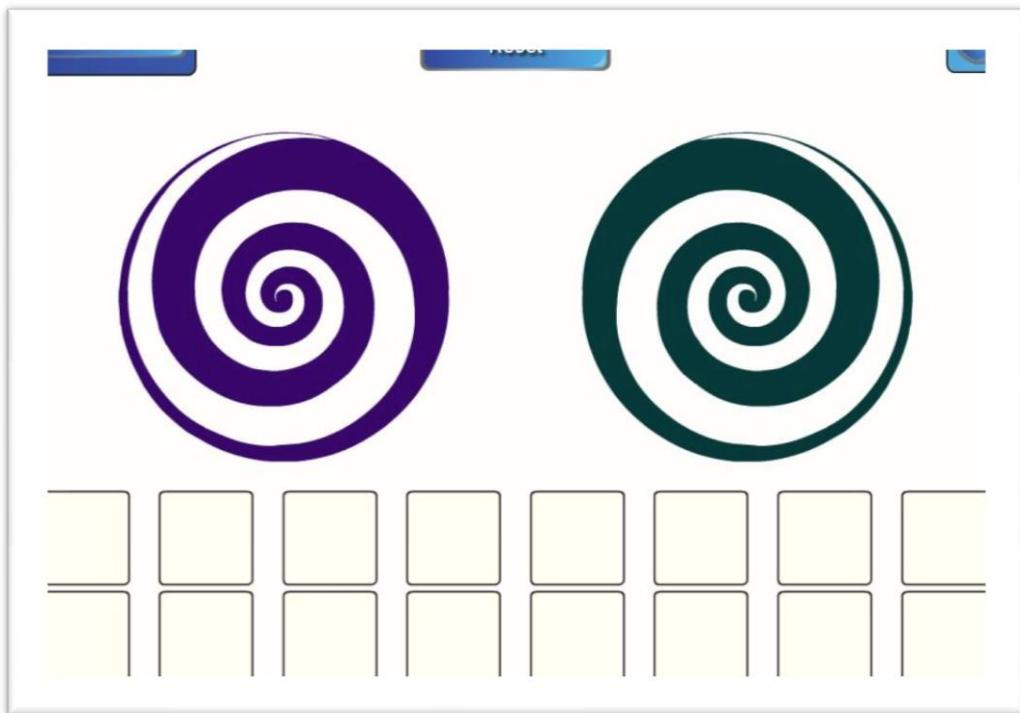


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta category sort- image, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por:

Cinco botones

Edit

Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Este botón permite chequear o evaluar la actividad

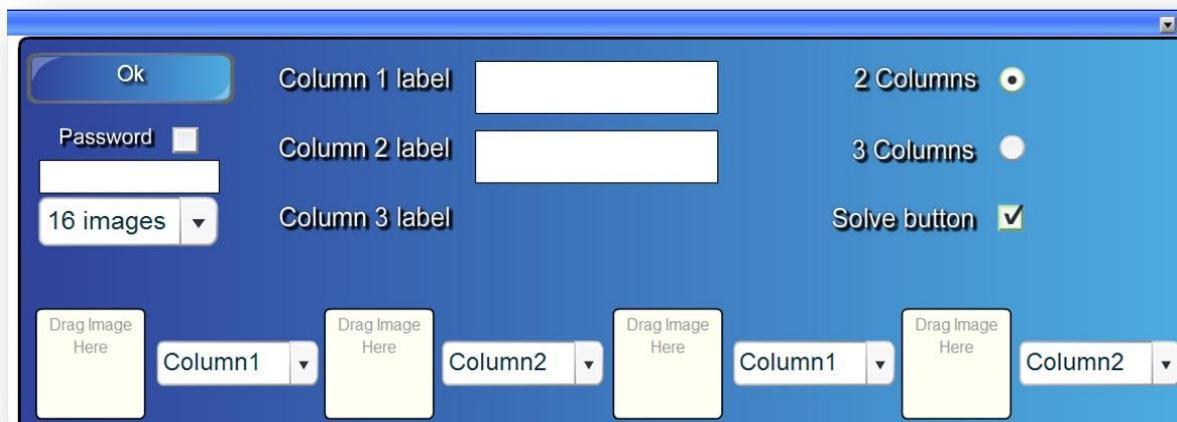


Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar



Resuelve la actividad

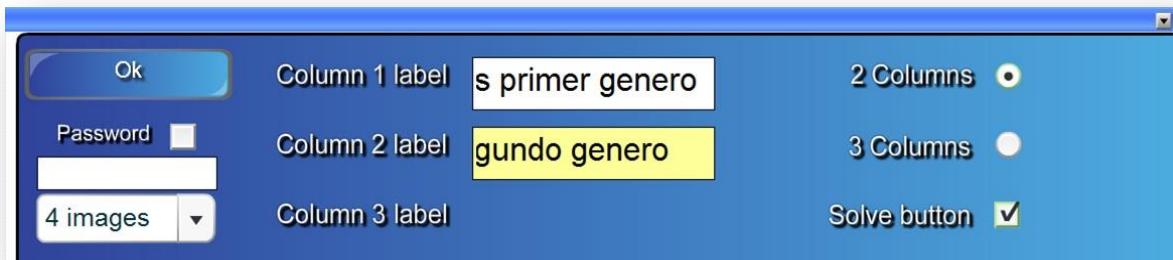
10. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



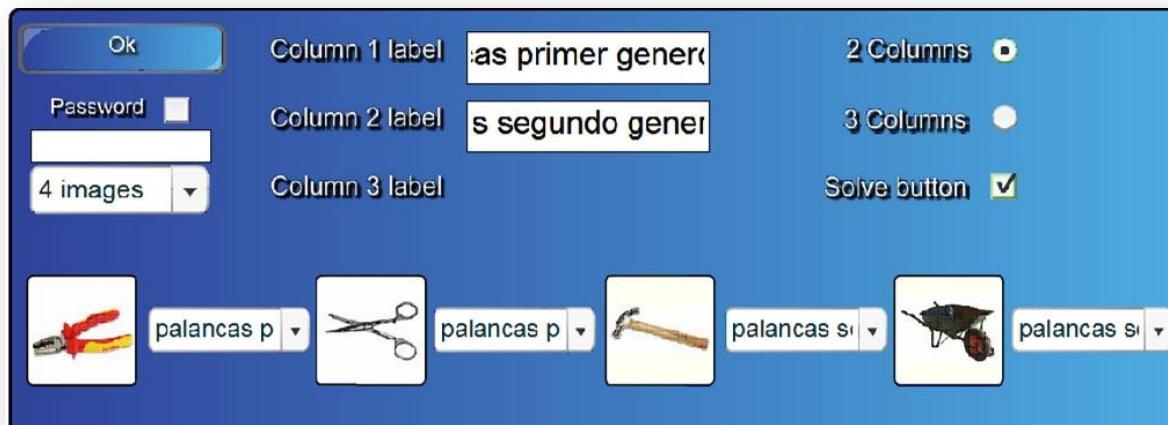
Vamos a trabajar con palancas, de primer, segundo y tercer género

11. Seleccionamos cuantas imágenes se desean trabajar para nuestro caso vamos a trabajar con 4, y vamos a dividir nuestro tablero en dos columnas haciendo clic en el circulo de esta opción.

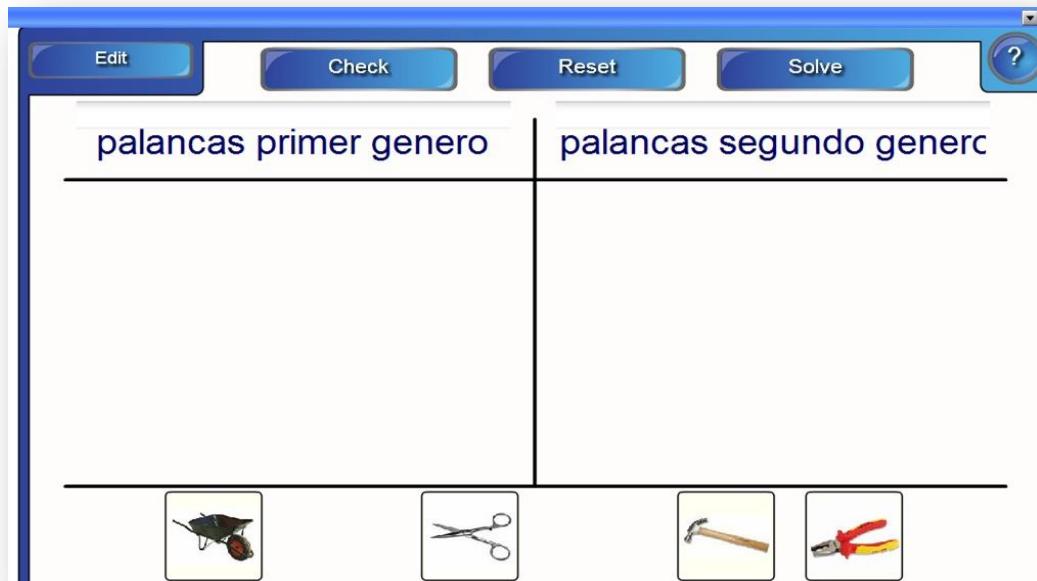
A la columna 1 l vamos a colocarle el nombre de palancas de primer género, y en la segunda columna palancas de segundo genero, nos queda la siguiente ventana.



11. Ahora vamos a traer una imagen correspondiente a palancas de primer género, trayendo la imagen de la galería de Smart Notebook, o si no de internet, copiando y pegándola en el programa y finalmente arrastrándola a cada cuadrado, seguido seleccionamos al tipo de columna que corresponde. Y así con las otras tres.



12. Hacemos clic en el botón  , y nos aparece la siguiente ventana



13. Lo que el participante debe hacer es arrastrar la imagen a la columna que corresponda, en este caso al tipo de palanca de primer o segundo género

14. Cuando se tengan todas las imágenes en las columnas correspondientes, hacemos clic en el botón de Check

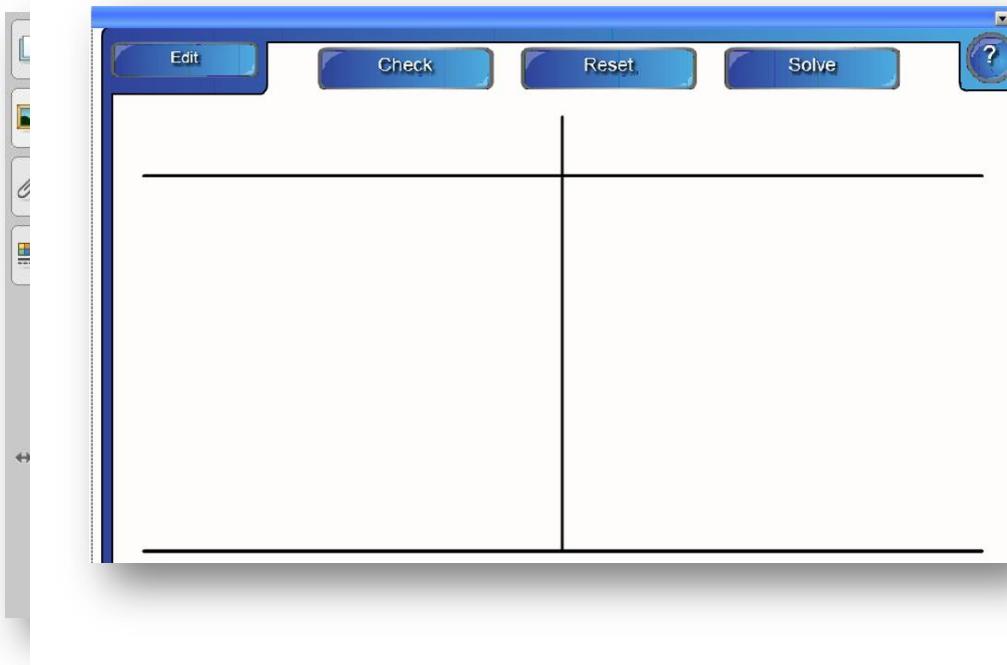


Nos muestra los aciertos y errores que tuvo el participante

Category Sort - Text

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana



5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta category sort- Text, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana

Esta ventana está compuesta por:

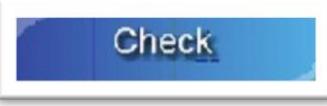
Cinco botones

 Edit

Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

 Check

Este botón permite chequear o evaluar la actividad

 Reset

Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

 Solve

Resuelve la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana

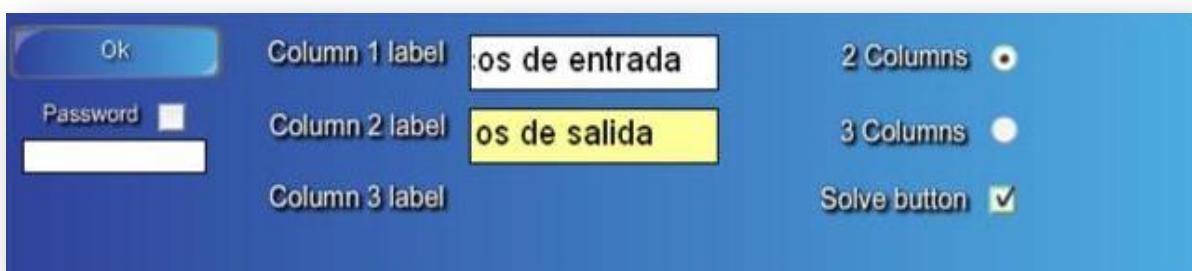


This window allows configuration of activity settings. It includes fields for 'Column 1 label' (with a dropdown menu for 'Column1'), 'Column 2 label' (with a dropdown menu for 'Column2'), and 'Column 3 label'. There are radio buttons for '2 Columns' (selected) and '3 Columns'. A 'Password' field is also present. A 'Solve button' checkbox is checked. Below the window, there are two rows of labels and dropdown menus: 'Label 1' and 'Label 2' each followed by a dropdown menu labeled 'Column1' and 'Column2' respectively.

Esta ventana contiene las mismas funciones que la actividad del apartado anterior

Vamos a trabajar desde el área de informática con periféricos de entrada y salida de información

10. A la columna 1 la vamos a colocarle el nombre de Periféricos de entrada, y en la segunda



The configuration window shows the following changes made in the 'Column 1 label' field:

Column 1 label	os de entrada
Column 2 label	os de salida
Column 3 label	

The '2 Columns' radio button is selected. The 'Solve button' checkbox is checked. The 'Password' field is empty.

columna periféricos de salida, nos queda la siguiente ventana

Escribimos en cada uno de los label los términos a utilizar, ejemplo vamos al label 1 y escribimos micrófono, luego en la pestaña desplegable seleccionamos a la columna que pertenece sea la uno o la dos

Ok	Column 1 label	pericos de entrada	2 Columns	<input checked="" type="radio"/>
Password	Column 2 label	ricos de salida	3 Columns	<input type="radio"/>
	Column 3 label		Solve button	<input checked="" type="checkbox"/>
Label 1	microfono	Perifericos	Label 2	impresora
Label 3	teclado	Perifericos	Label 4	monitor
Label 5	web cam	Perifericos	Label 6	parlantes

11. Hacemos clic en el botón ok, y nos aparece la siguiente ventana

Perifericos de entrada	perifericos de salida
monitor teclado web cam	impresora microfono parlantes

12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar los términos a donde a la columna que corresponda.

13. Cuando se tengan todos los términos en las columnas correspondientes, hacemos clic en el botón de Check

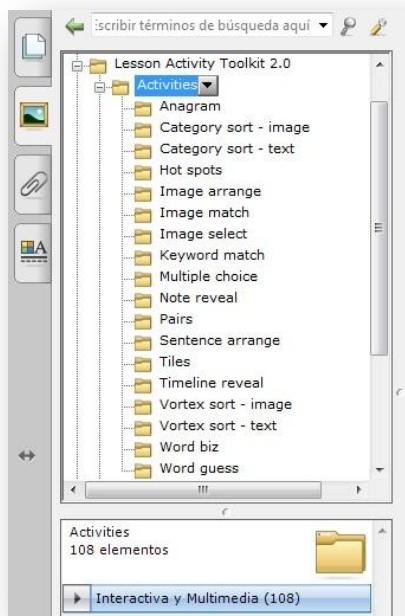


Nos muestra los aciertos y errores que tuvo el participante

Keyword Match

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana



5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Keyword match, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

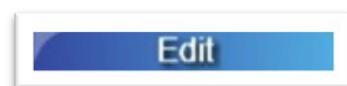
7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana

Edit	Check	Reset	Solve	
Word	Description			

Esta ventana está compuesta por:

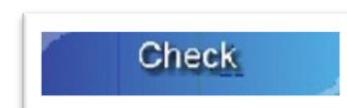
Cinco botones



Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Este botón permite chequear o evaluar la actividad



Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar



Resuelve la actividad.

9. Hacemos clic en el botón Edit, nos aparece la siguiente ventana

The screenshot shows a software interface for editing a crossword puzzle. At the top, there are buttons for 'Ok' (highlighted in blue), 'Password' (with a redacted field), and 'Solve button' (with a checked checkbox). Below these are two columns: 'Word' and 'Description'. Each column has two empty text input fields. The 'Word' column has a yellow highlight over its first input field, and the 'Description' column has a yellow highlight over its second input field.

10. En la columna de Word colocamos las palabras o términos a definir y en la columna descripción su significado, para nuestro ejemplo vamos a referirnos a los antónimos, sinónimos, y verbos

The screenshot shows the crossword editor after filling in the words and their definitions. The 'Word' column contains: 'antonimos', 'sinonimos', 'verbos', and 'sustantivos'. The 'Description' column contains: 'palabras que tienen un significado opuesto', 'palabras que tienen igual significado', 'palabras que expresa acción', and 'son entidades fijas no contextuales'. The fourth row ('sustantivos') in both columns is highlighted in yellow.

Word	Description
antonimos	palabras que tienen un significado opuesto
sinonimos	palabras que tienen igual significado
verbos	palabras que expresa acción
sustantivos	son entidades fijas no contextuales

11. Hacemos clic en el botón , y nos aparece la siguiente ventana

Word	Description	
<input type="text"/>	son entidades fijas no contextuales	antonimos
<input type="text"/>	palabras que tienen un significado opuesto	verbos
<input type="text"/>	palabras que tienen igual significado	sustantivos
<input type="text"/>	palabras que expresa acción	sinonimos

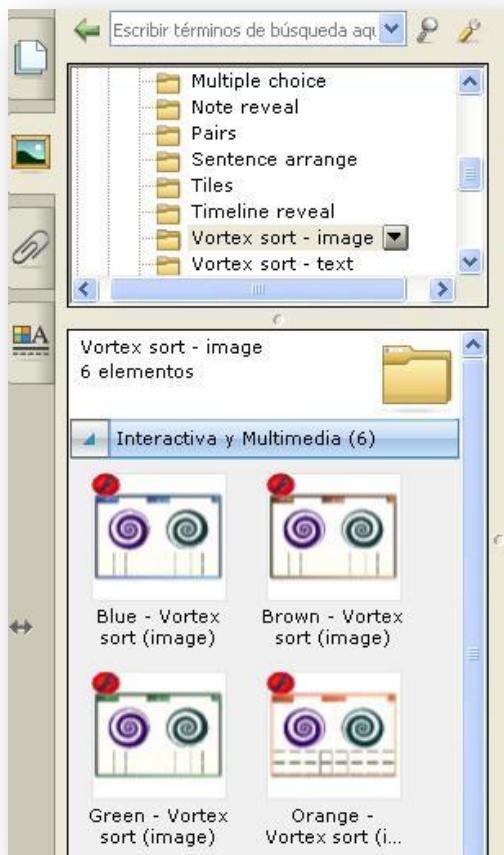
12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar los términos al significado correspondiente
 13. Cuando se tengan todos los términos al lado de su correspondiente significado hacemos clic en check. Nos muestra los aciertos y errores que tuvo el participante

Word	Description	
verbos	son entidades fijas no contextuales	
antonimos	palabras que tienen un significado opuesto	
sinonimos	palabras que tienen igual significado	
sustantivos	palabras que expresa acción	

Vortex Sort- image

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

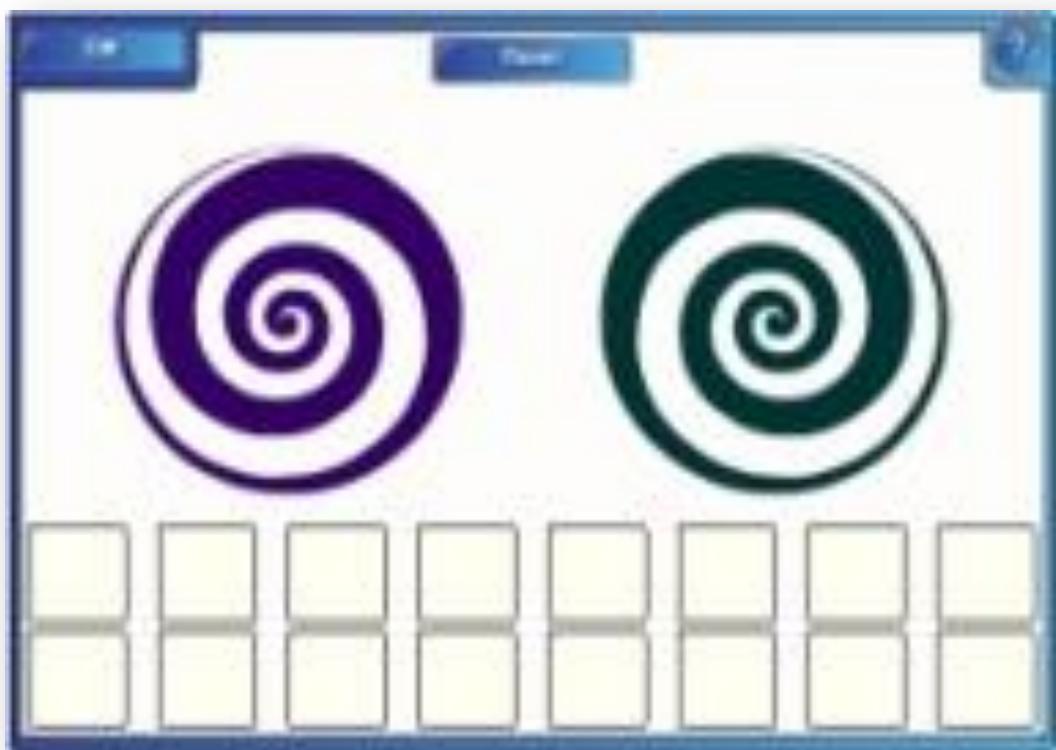


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Vortex Sort- Image, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varía es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

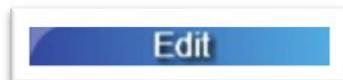
7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por:

Tres botones



Permite configurar la actividad o editarla

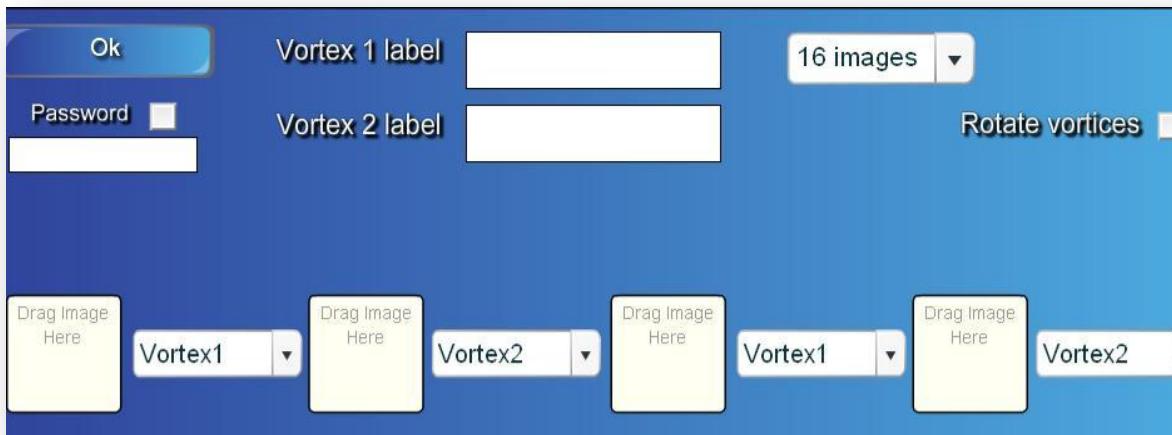


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



Vamos a trabajar los animales ovíparos y vivíparos

10. En la opción de vortex 1 colocamos ovíparos, y en la opción de vortex 2 colocamos vivíparos, también nos permite seleccionar con cuantas imágenes vamos a trabajar, se pueden trabajar hasta 16, pero para nuestro caso vamos a trabajar 4, haciendo clic en la pestaña donde nos aparece la opción de 16 y seleccionamos las deseadas.

Para traer la imagen la podemos traer desde los recursos de nuestro programas o copiándola, pegándola y finalmente arrastrándola a cada cuadrado y seleccionamos al vórtice que corresponda



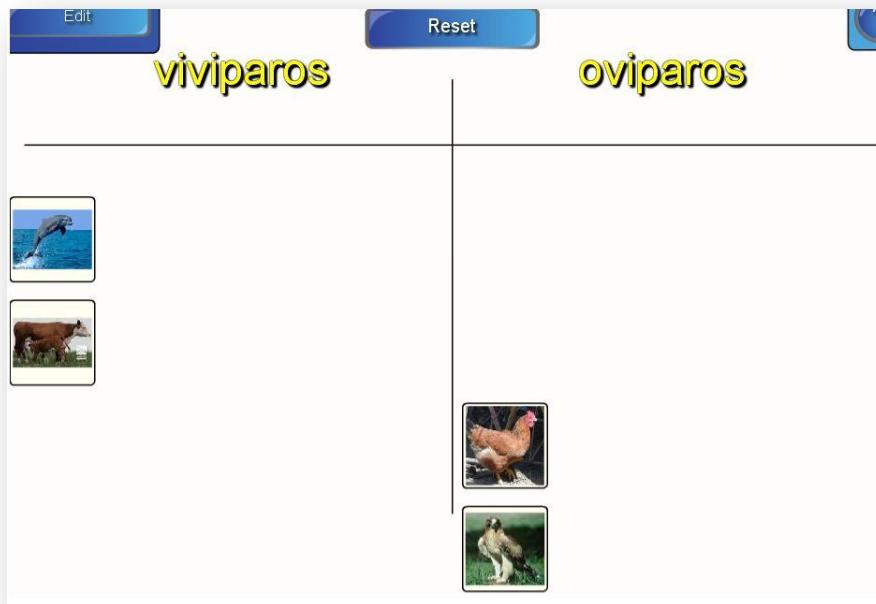
11. Hacemos clic en el botón ,



y nos aparece la siguiente ventana



12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar las imágenes al vortex correspondiente, si no la lleva al correcto la actividad devuelve la imagen a su posición inicial, cuando queda la actividad resuelta de manera correcta nos muestra



Vortex Sort- Text

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

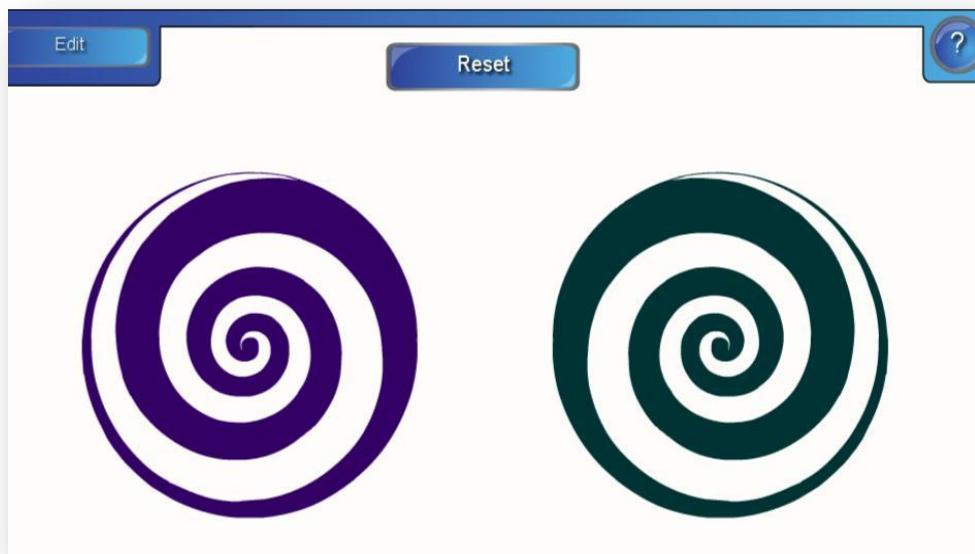


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Vortex Sort- Text aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por:

Tres botones



Permite configurar la actividad o editarla

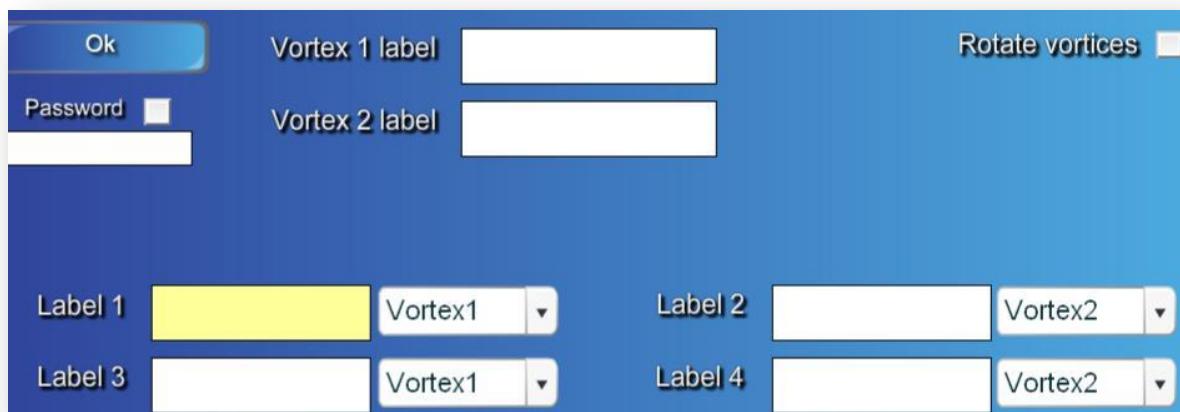


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



Vamos a trabajar los elementos metales y no metales, haciendo uso de la simbología de la tabla periódica,

10. En la opción de vortex 1 colocamos metales, y en la opción de no metales colocamos vivíparos, en la opción de label 1 coloco el símbolo del C o carbono y seleccionamos a que vórtice corresponde al metal y al no metal



11. Hacemos clic en el botón y nos aparece la siguiente ventana



12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar los símbolos de los elementos químicos al vortex correspondiente, si no la lleva al vórtice correcto, la actividad devuelve el texto a su posición inicial, cuando queda la actividad resuelta de manera correcta nos muestra



Tiles

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

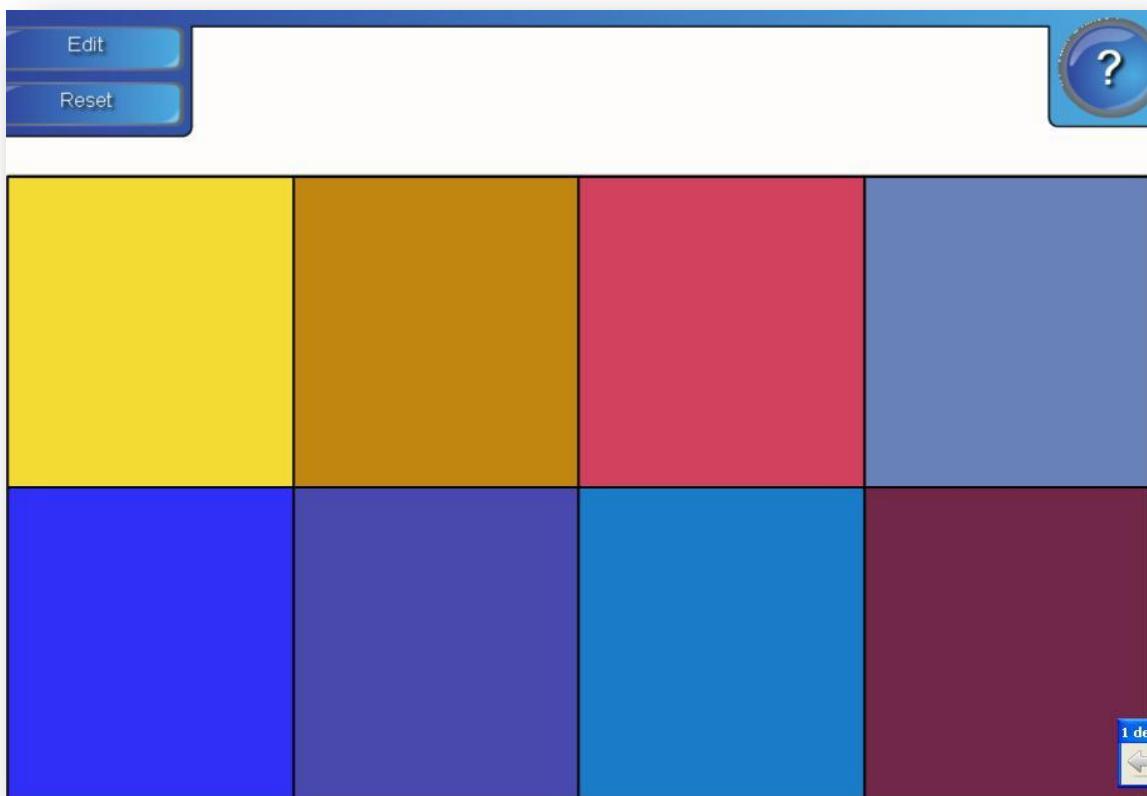


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Tiles aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varía es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por:

Tres botones



Permite configurar la actividad o editarla

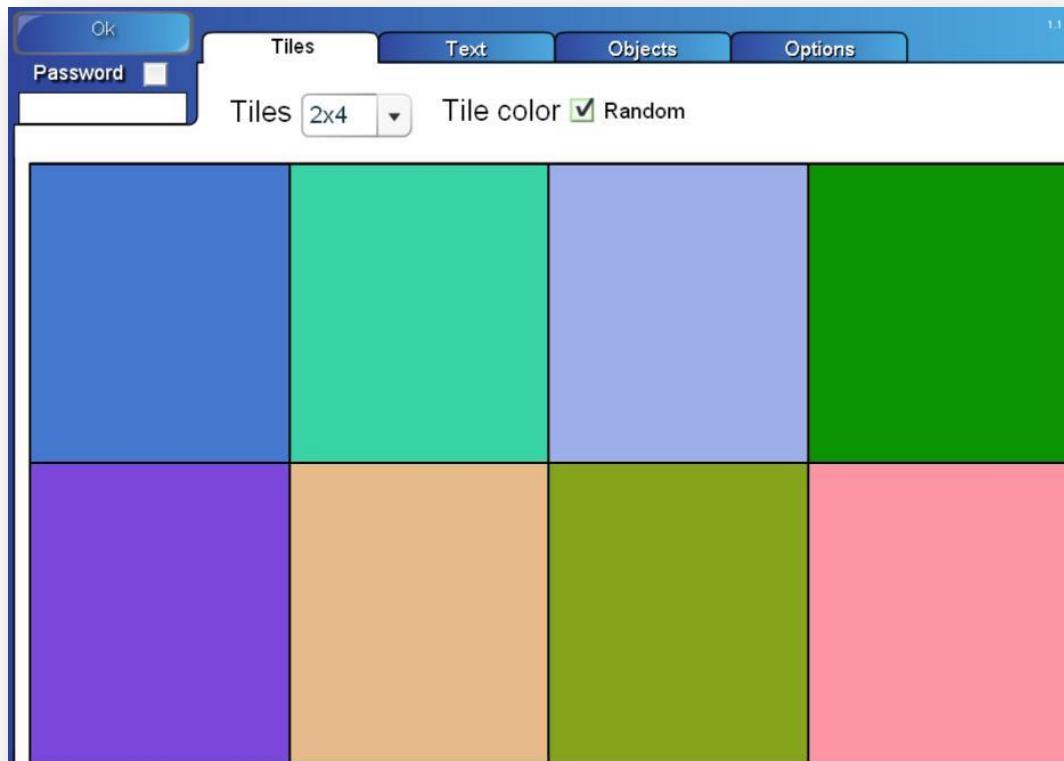


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por 4 pestañas:



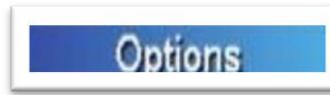
Indica la cantidad de baldosas que va a tener el tablero



Permite colocarle un texto o nombre a la baldosa



Permite la inserción de objetos a cada baldosa



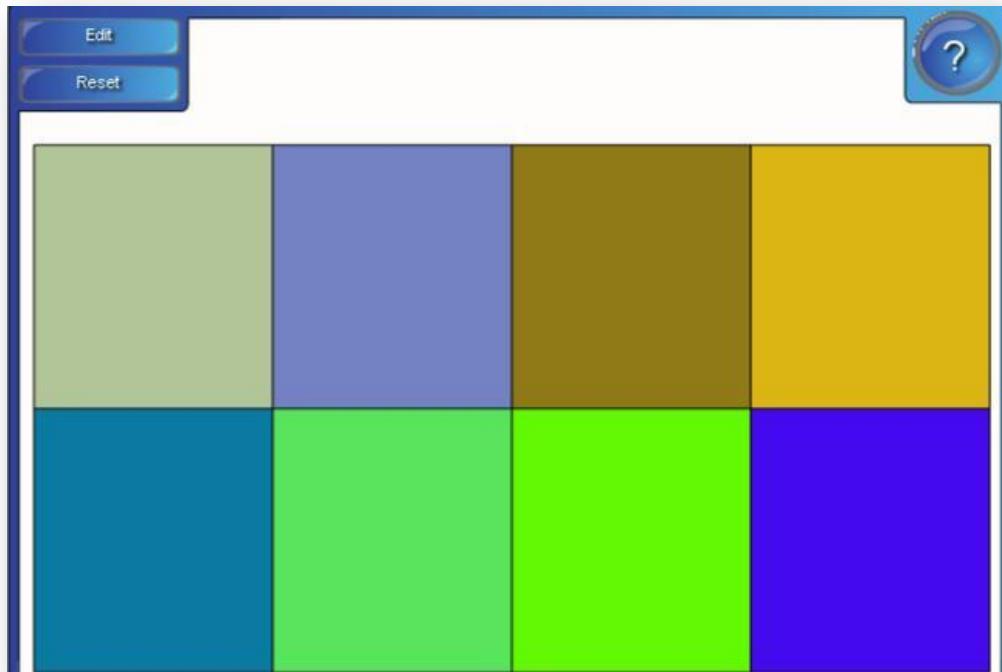
Permite al participante que cada baldosa se vaya descubriendo cada vez que seleccioné la opción de random

Vamos a trabajar con la imagen de un personaje famoso de la literatura

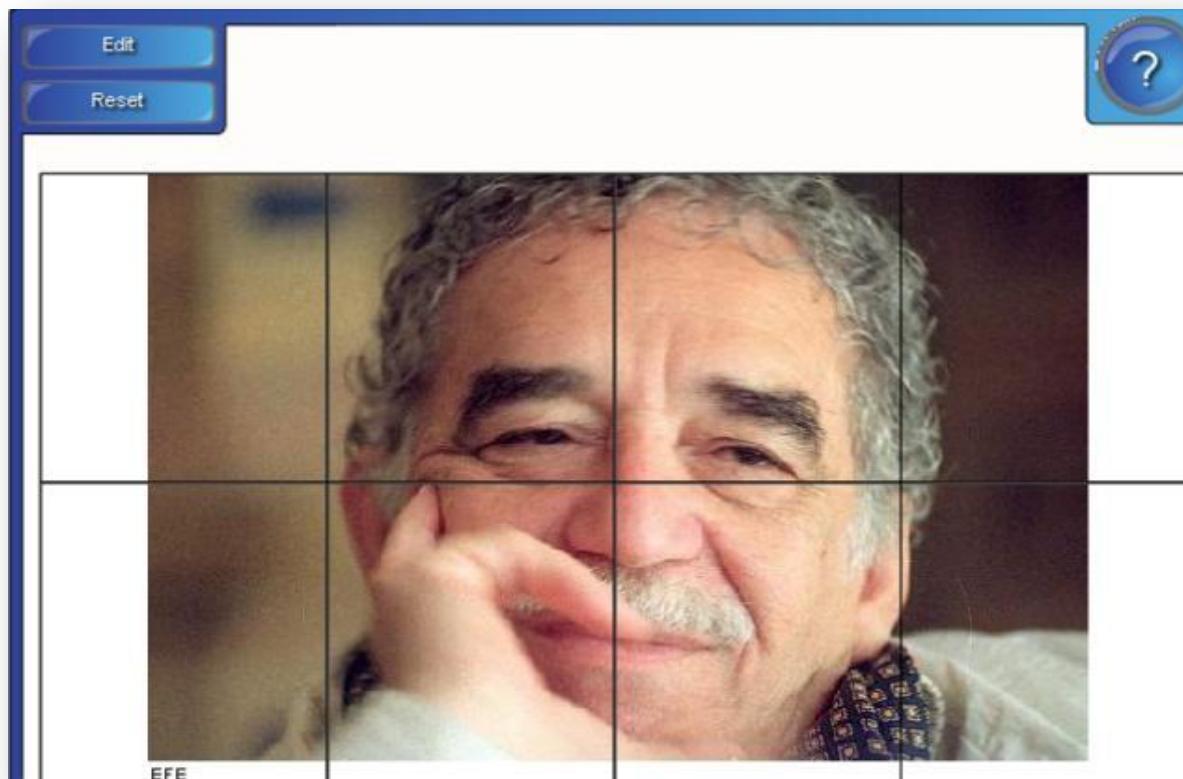
10. Traemos la imagen de Gabriel García Márquez la ubicamos encima del tablero, luego con el botón secundario del mouse nos aparece una ventana flotante donde seleccionamos la opción ordenar, enviar al fondo



11. Hacemos clic en el botón, y nos aparece la siguiente ventana



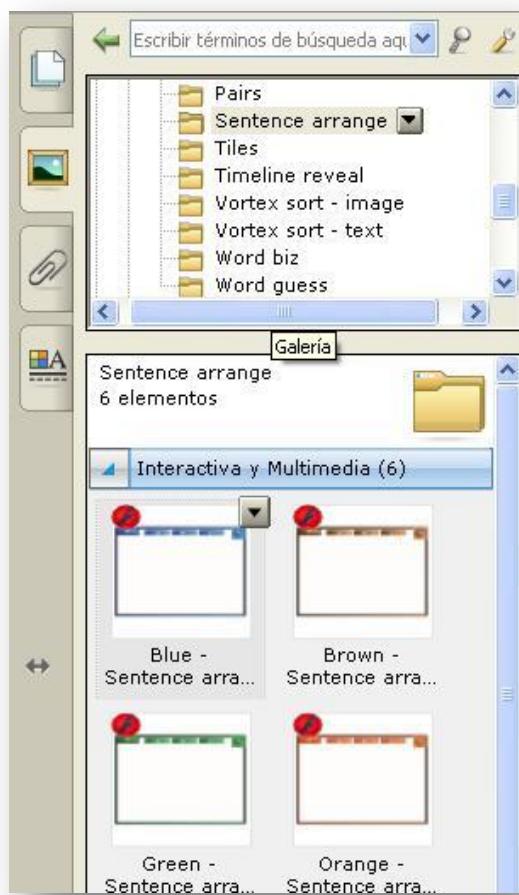
12. Lo que el participante debe hacer tocar cada una de las baldosas, y estas van descubriendo la imagen que tenemos detrás de ellas, finalmente después de descubiertas todas la baldosa nos muestra la imagen en su tamaño real



Sentences arrange

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

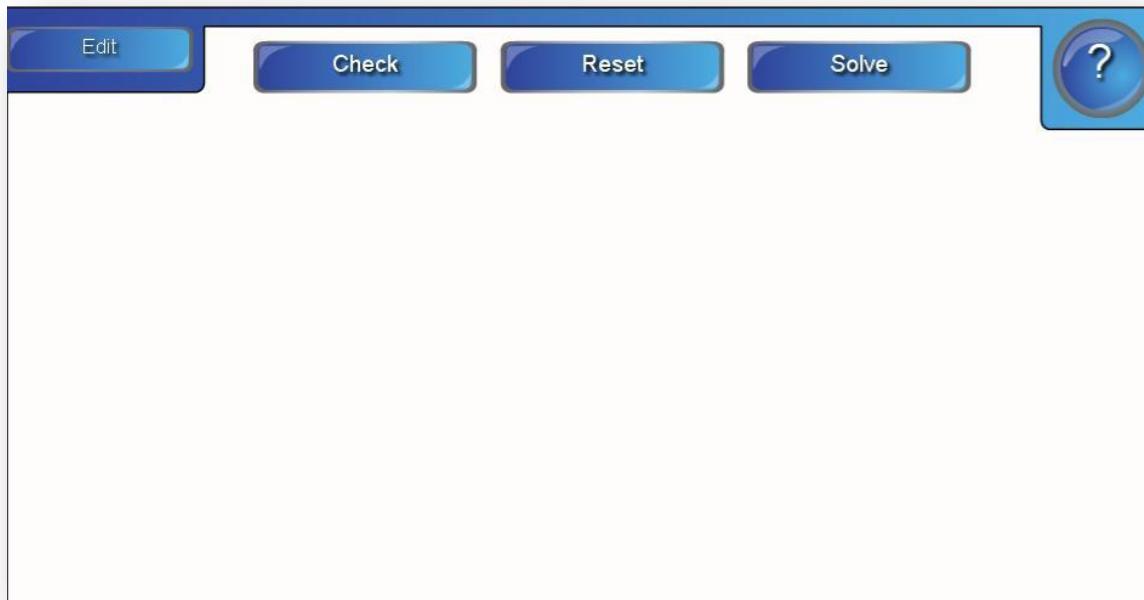


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Sentences arrange aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por:

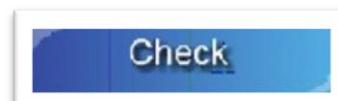
cinco botones



Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Este botón permite chequear o evaluar la actividad



Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

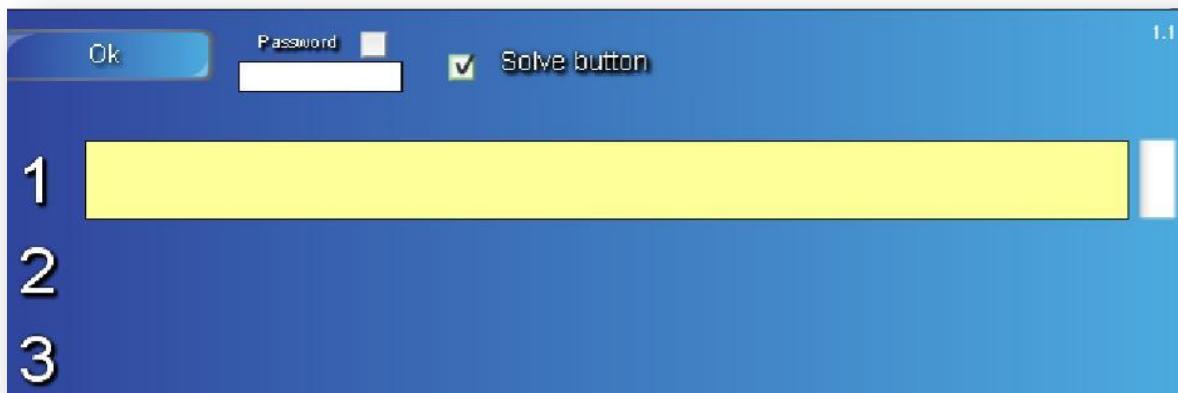


Resuelve la actividad.

9. Hacemos clic en el botón Edit.,



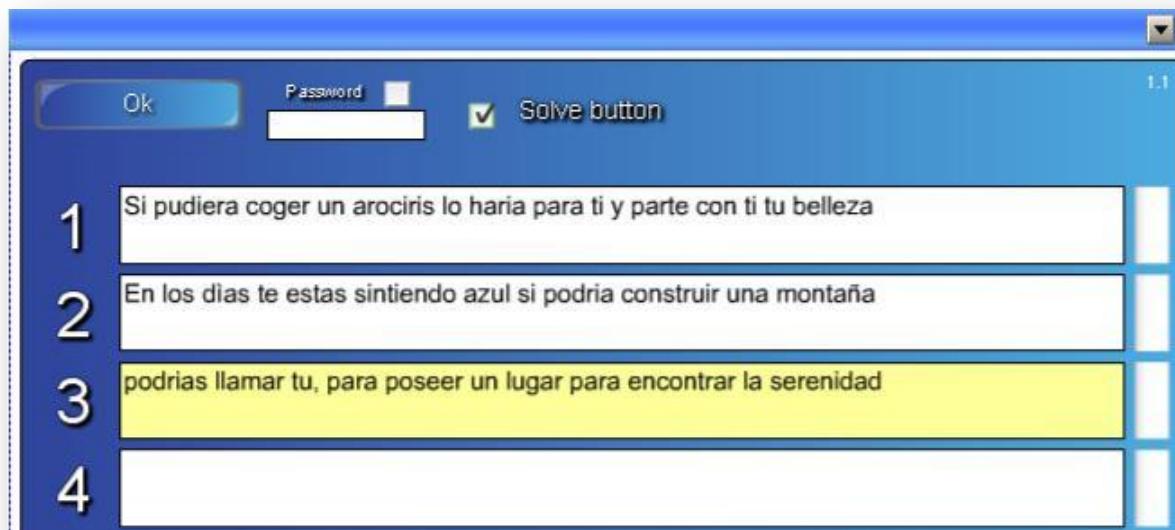
nos aparece la siguiente ventana.



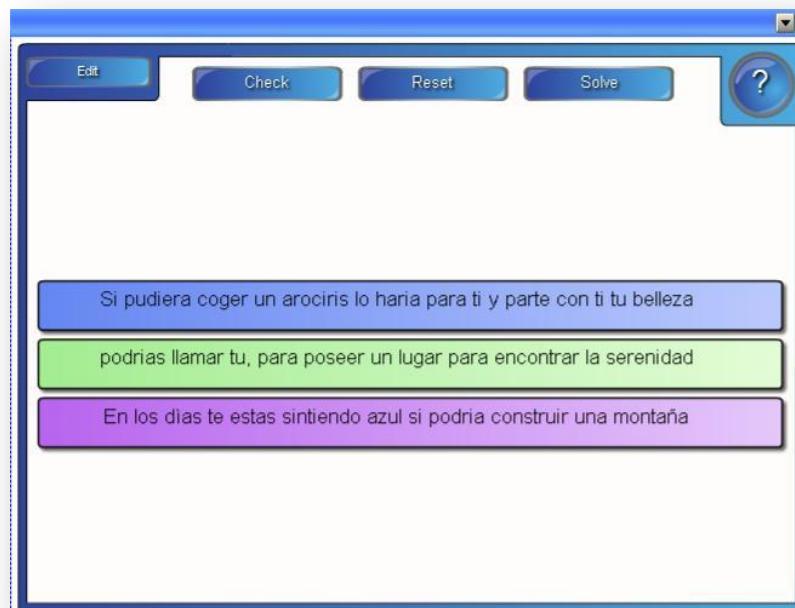
En esta ventana encontramos a la opción Solve button, el cual hace referencia a si se desea dejar activo el botón de Solve o resolver la actividad, cuando el participante la esté desarrollando

Vamos a trabajar con un párrafo de un poema llamado **si podría escoger una arcoíris**

10. Escribimos una parte del poema en la sección uno, se tiene ocho secciones para trabajar



11. Hacemos clic en el  botón, y nos aparece la siguiente ventana



12. Lo que el participante debe hacer es formar el párrafo de manera correcta, arrastrando cada una de las líneas de texto., y hacer clic en el botón de check

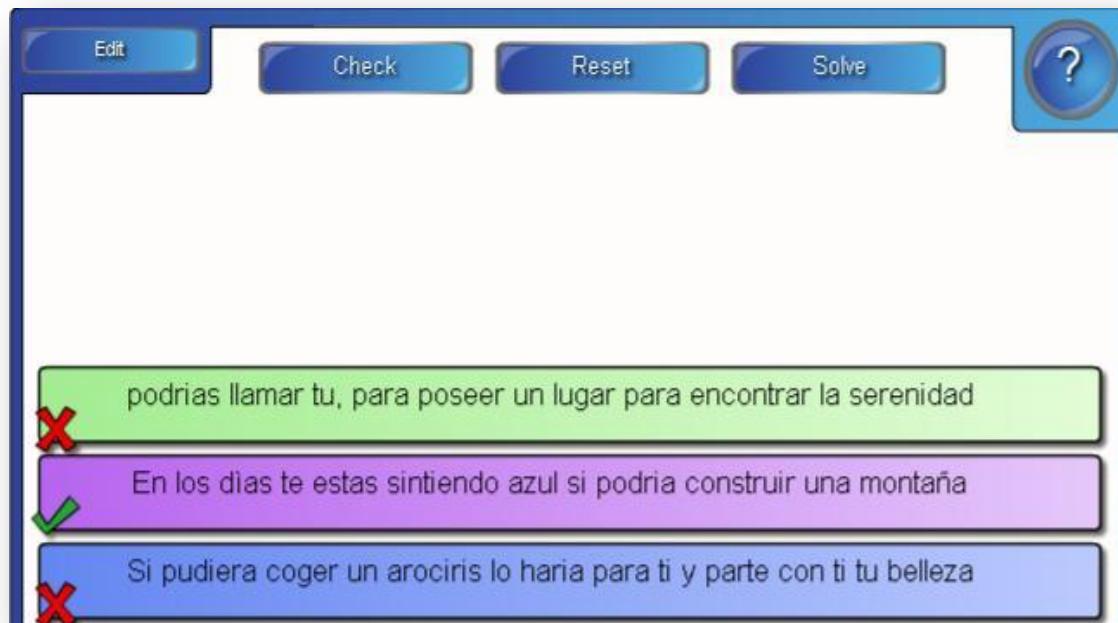
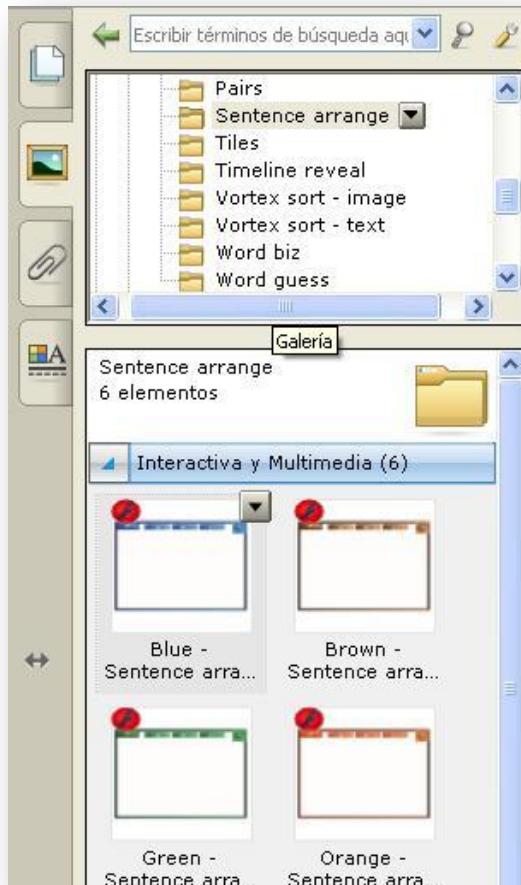


Image arrange

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana



5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Image arrange aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana

Esta ventana está compuesta por:

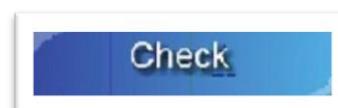
Cinco botones



Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Este botón permite chequear o evaluar la actividad

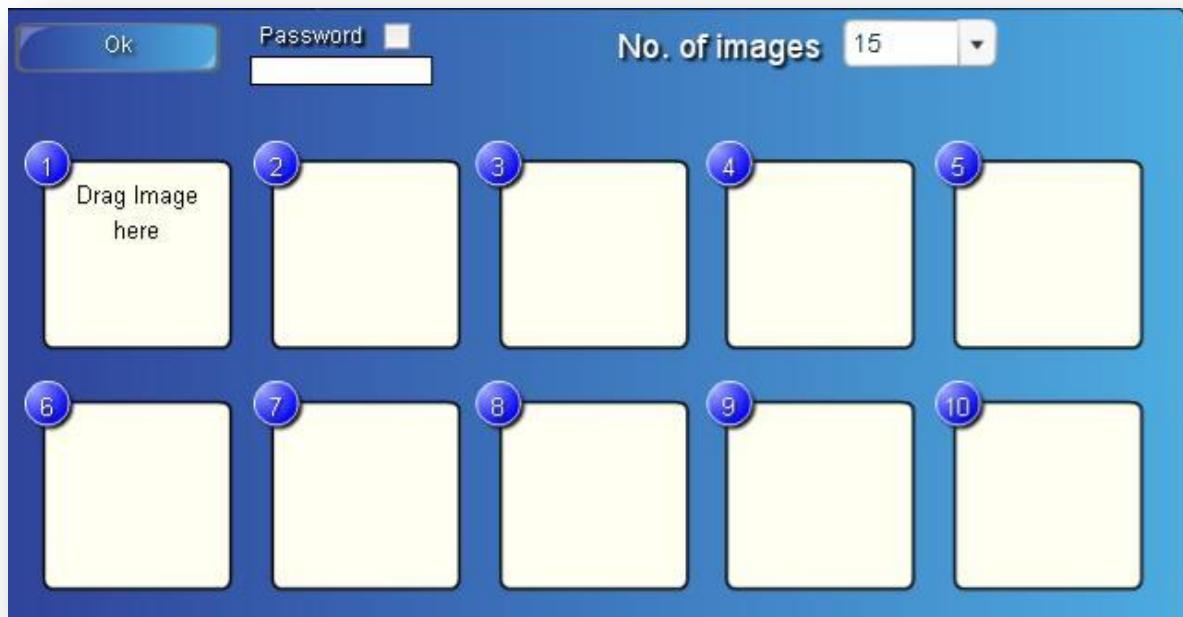


Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar



Resuelve la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana

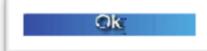


En esta ventana podemos seleccionar con cuantas imágenes vamos a trabajar, el máximo son 15 imágenes

Vamos a trabajar con las etapas de la vida de una persona, con 5 imágenes

10. Traemos las imágenes bien sea de la galería de smart notebook o de internet las arrastramos hasta cada una hasta el cuadrado, quedando así:



11. Hacemos clic en el  botón, y nos aparece la siguiente ventana



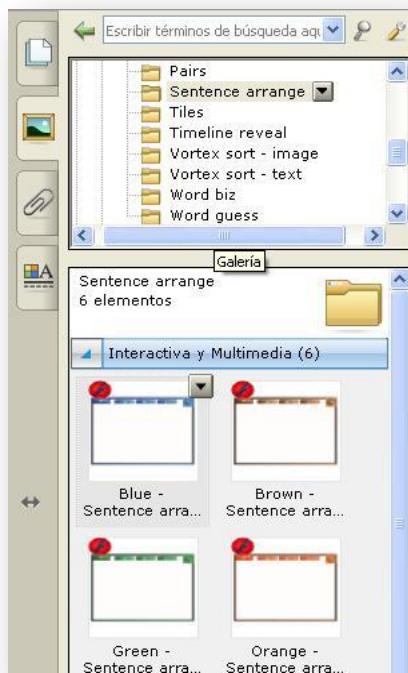
12. Lo que el participante debe hacer es ordenar las imágenes de manera correcta, arrastrándola a su posición correcta y hacer clic en el botón de check



Image Select

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana



5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Image Select aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por:

Tres botones

-  Permite configurar la actividad o editarla
-  Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad
-  Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



En esta ventana, encontramos la opción de seleccionar las imágenes que vamos a trabajar, el máximo de estas es 18. Otra de las opciones que tiene esta ventana es que permite al participante seleccionar la respuesta o escribirla (Label Select), (handwriting).

Vamos a trabajar con las figuras geométricas; círculo, triángulo, elipse, rectángulo, ovalo, rombo, seleccionando la opción de Label Select

10. Traemos las imágenes bien sea de la galería de Smart Notebook o de internet las arrastramos hasta el cuadrado y debajo de ella coloco el nombre de la figura.



11. Hacemos clic en el botón, y nos aparece la siguiente ventana

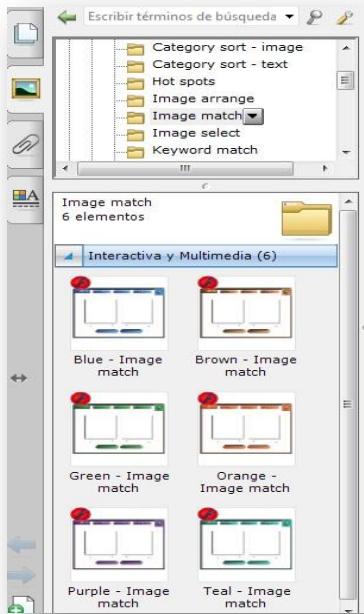


12. Lo que el participante debe hacer es tocar una de las respuestas. Hasta que acierte

Image Match

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

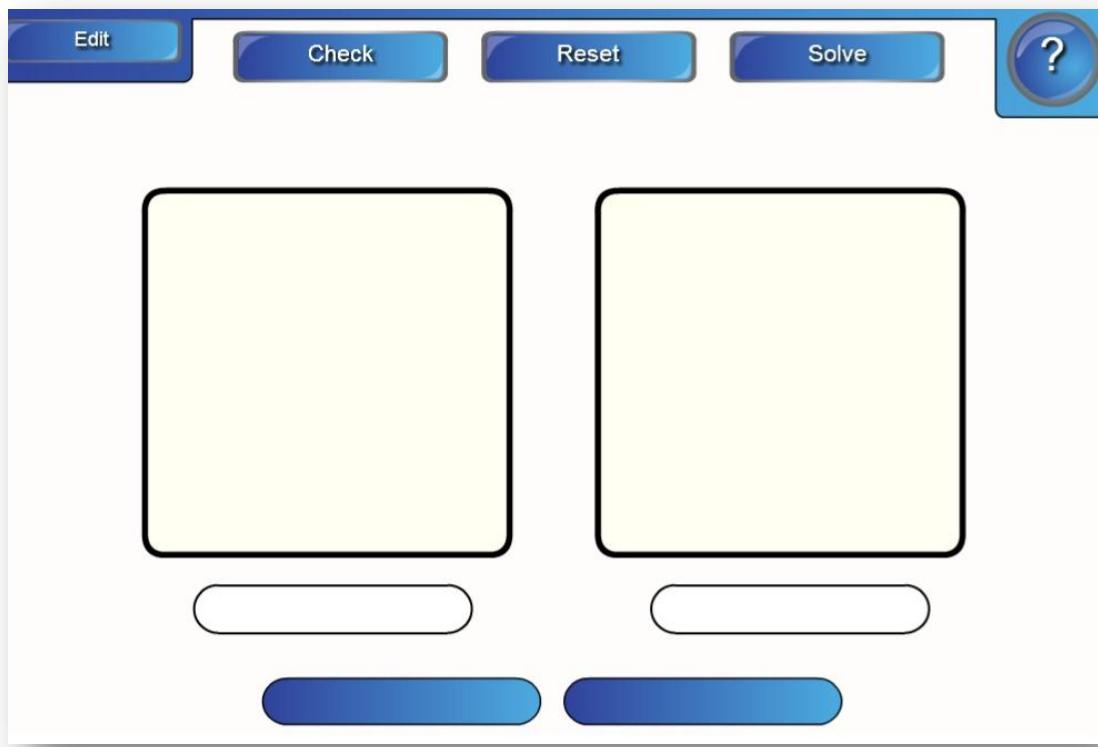


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Image Match aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por-, cinco botones

Cinco botones

Edit

Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

Check

Este botón permite chequear o evaluar la actividad

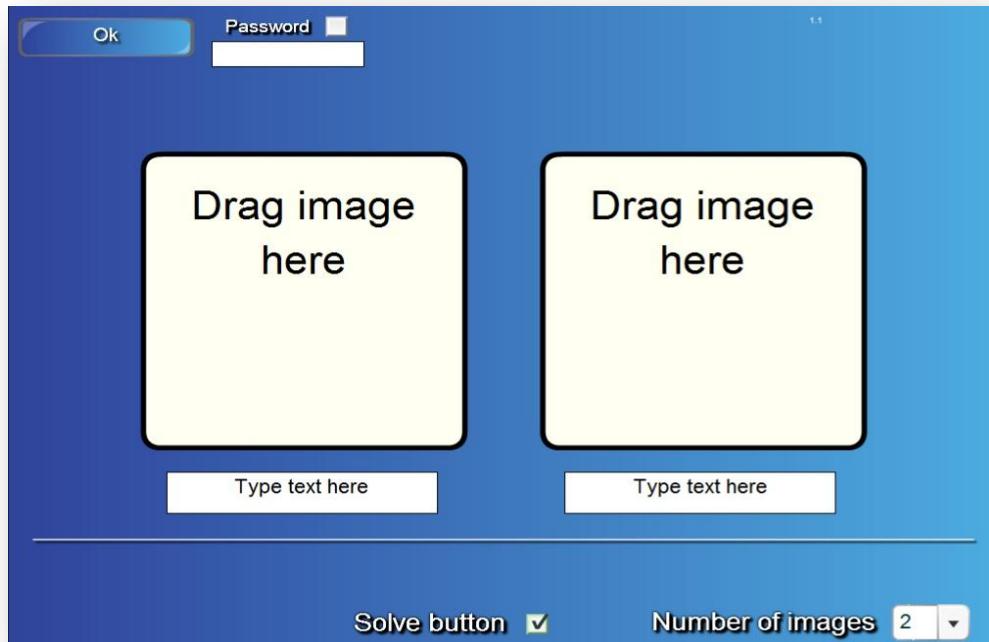
Reset

Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

Solve

Resuelve la actividad

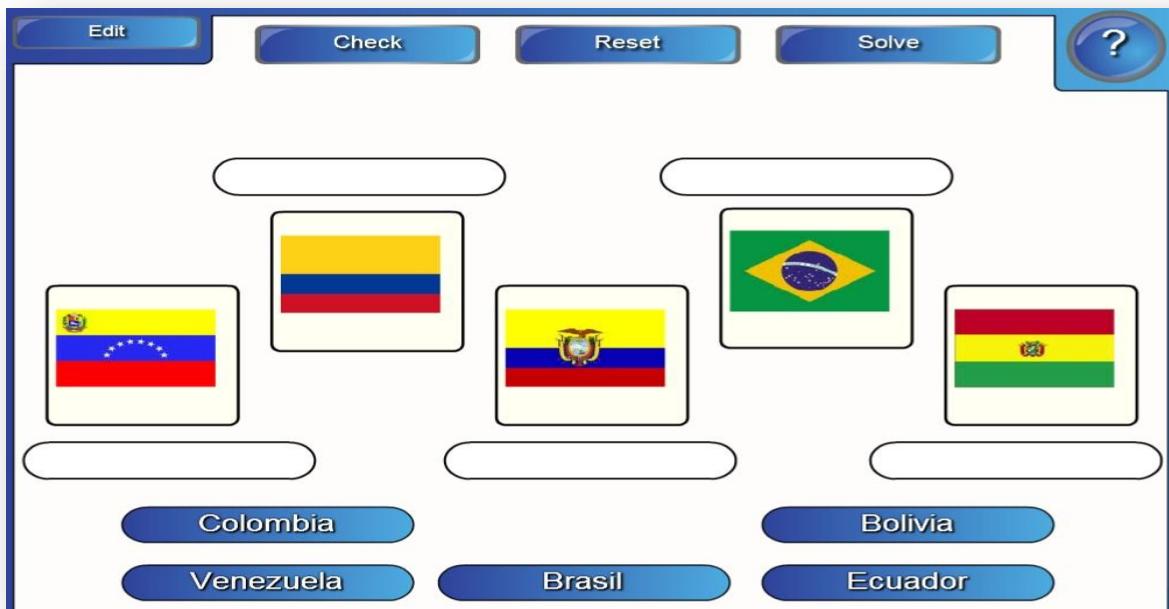
9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



En esta ventana, encontramos la opción de seleccionar las imágenes que vamos a trabajar, el máximo de estas es 5. Otra de las opciones que tiene esta ventana es que permite dejar el botón de resolver la actividad, en el tablero del participante.

Vamos a trabajar con las banderas de diversos países

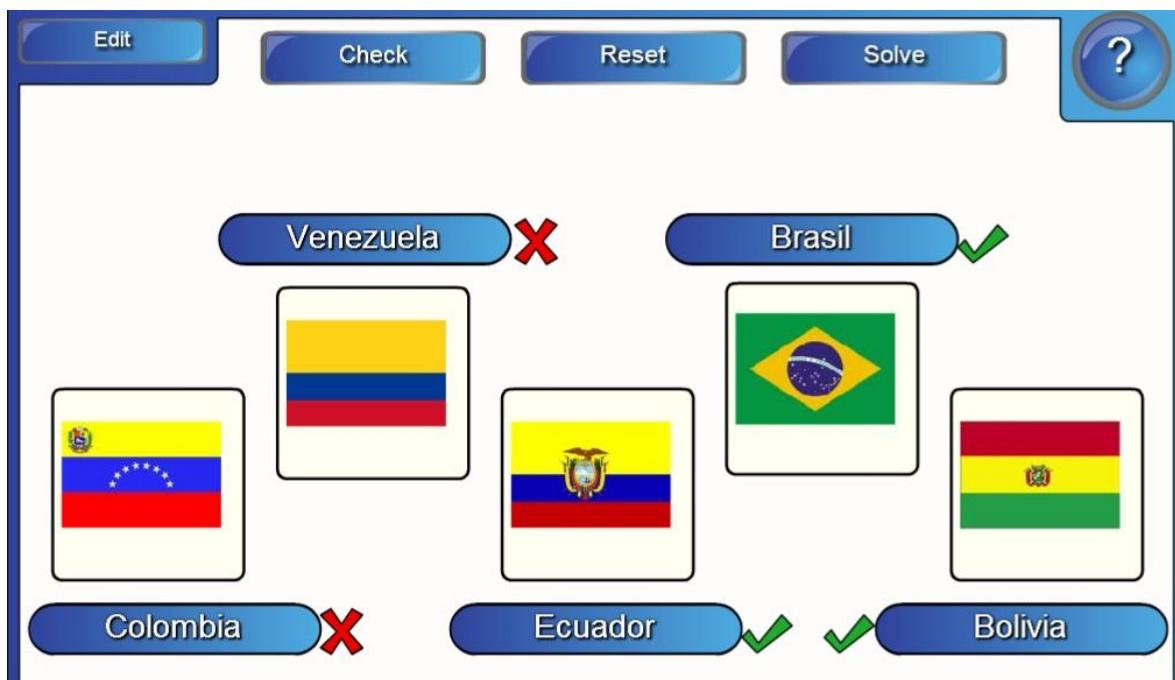
10. Traemos las imágenes bien sea de la galería de smart notebook o de internet las arrastramos hasta el cuadrado y debajo de ella colocamos el nombre del país al cual pertenece la bandera



11. Hacemos clic en el botón,



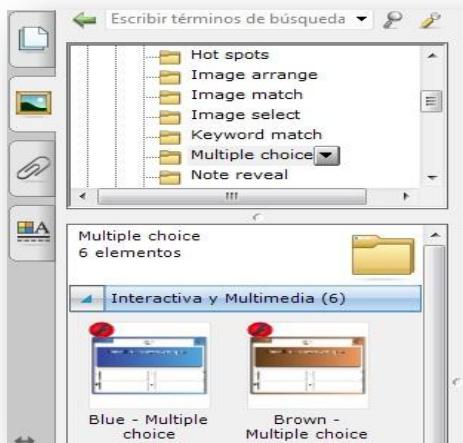
12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar la respuesta correcta a las elipses que están debajo de las imágenes de las banderas y tocar el botón de Check



Multiple Choise

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

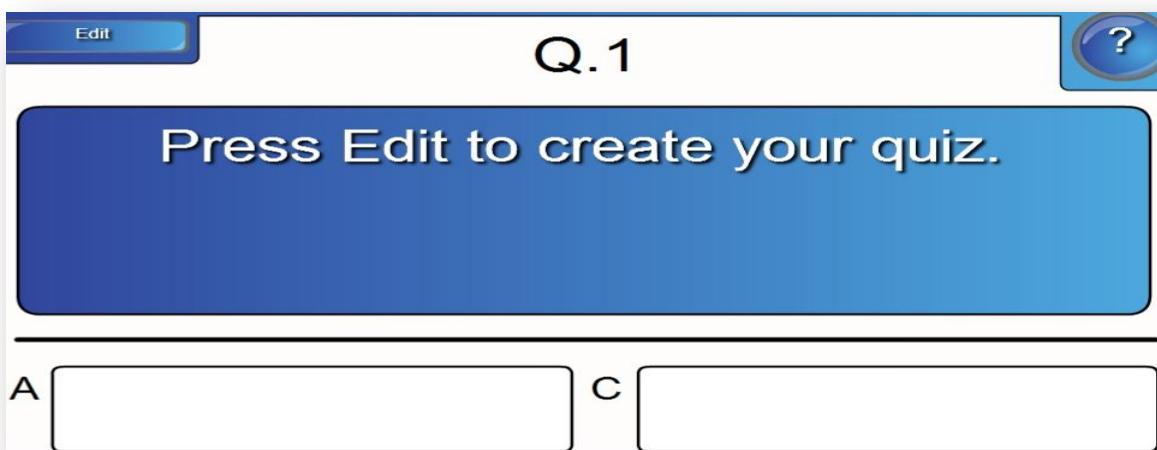


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Multiple Choise aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por dos botones

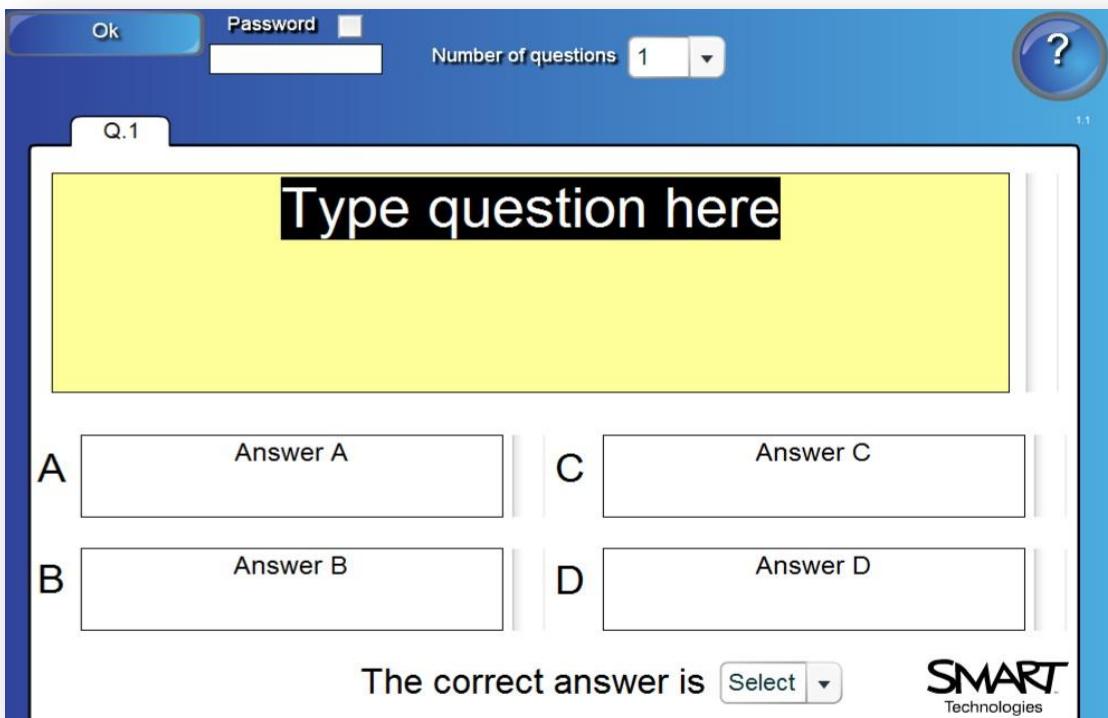


Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit, nos aparece la siguiente ventana

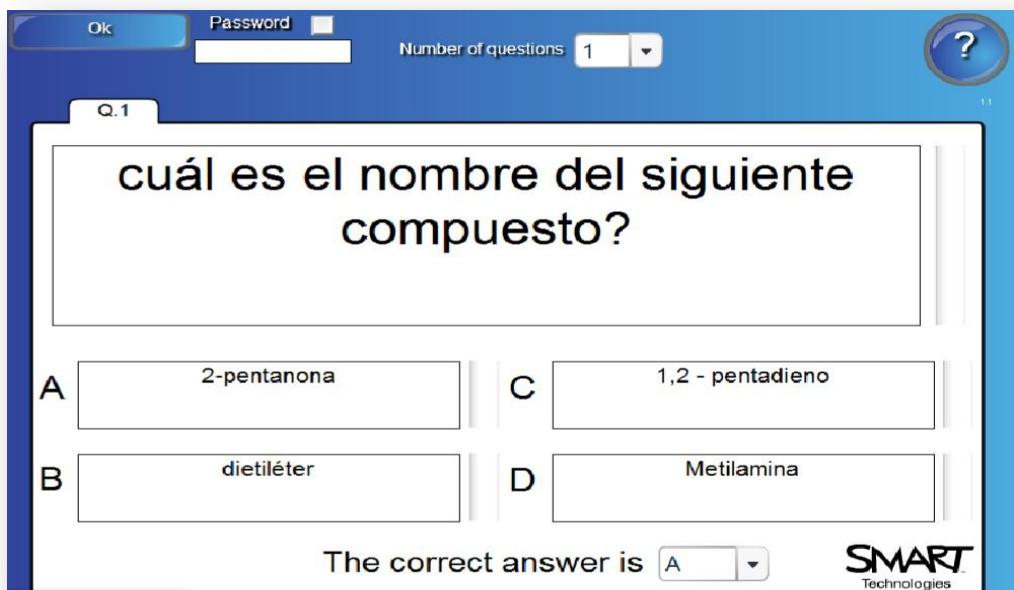


This screenshot shows a software interface for creating a question. At the top, there are buttons for 'Ok' and 'Password' (with a redacted field), and a dropdown for 'Number of questions' set to 1. A help icon with a question mark is in the top right. Below this, a section labeled 'Q.1' contains a large yellow input field with the placeholder 'Type question here'. At the bottom of this section, there are four answer boxes labeled A, B, C, and D, each containing a placeholder 'Answer A', 'Answer B', 'Answer C', and 'Answer D' respectively. Below these boxes is a label 'The correct answer is' followed by a 'Select' dropdown menu. The SMART Technologies logo is in the bottom right corner.

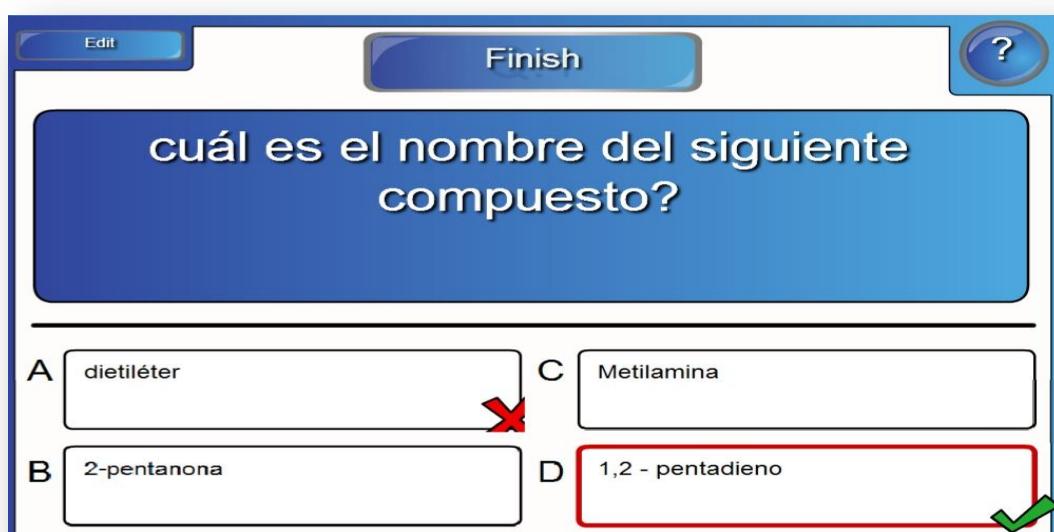
En esta ventana, encontramos la opción de seleccionar con cuantas preguntas se va a trabajar y después de esto seleccionar la letra de donde se encuentra ubicada la respuesta correcta

Vamos a trabajar con el área de química, generando una pregunta, donde se le muestra al participante un compuesto químico

10. Redactamos la pregunta, en el espacio de Type Question, y en los espacios en blanco redactamos las respuestas y finalmente es el espacio de The correct answer is seleccionamos la respuesta correcta, haciendo clic en la pestaña desplegable



11. Hacemos clic en el botón, y nos aparece la siguiente ventana

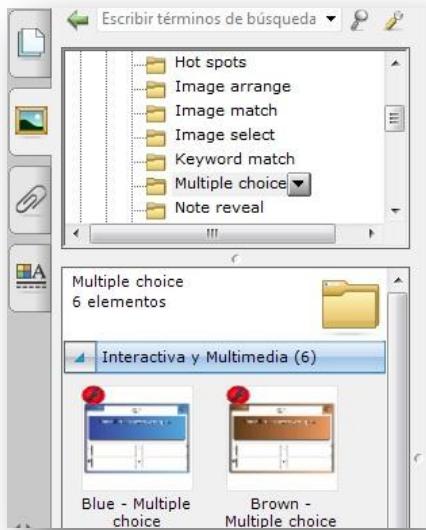


12. Lo que el participante debe hacer es tocar la respuesta que él cree que es correcta, automáticamente el software verifica si está bien o mal asignando una x de color rojo o un revisado de color verde

Pairs

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana



5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Pairs aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana



Esta ventana está compuesta por tres botones



Permite configurar la actividad o editarla

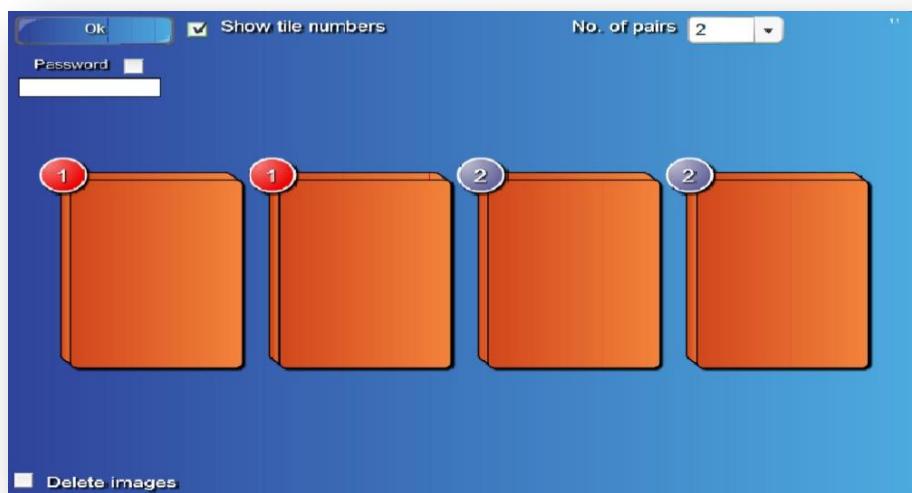


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



En esta ventana, encontramos la opción de seleccionar con cuantas parejas se va a trabajar y además definir si se quiere que cada ficha se encuentre enumerada o no

Vamos a trabajar con imágenes de animales (herbívoros, carnívoros, omnívoros).

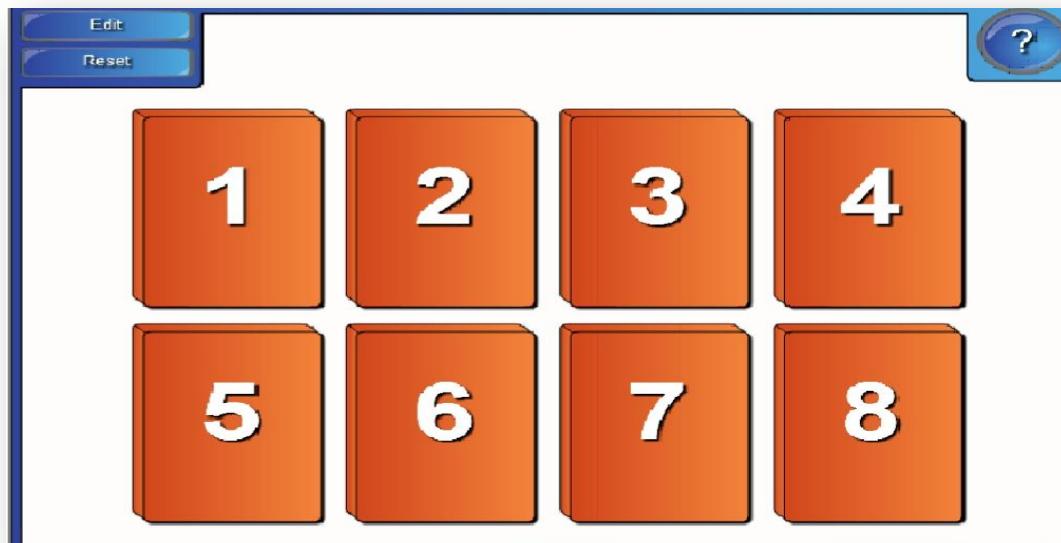
10. Traemos las imágenes bien sea de la galería de Smart Notebook o de internet las arrastramos hasta cada una de las fichas



11. Hacemos clic en el botón,



y nos aparece la siguiente ventana

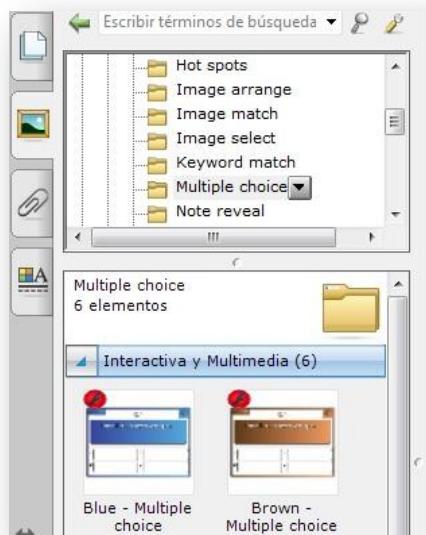


12. Lo que el participante debe hacer es tocar ficha por ficha y estas van girando, mostrando lo que hay detrás de ellas una a una y vuelve a su estado inicial, hasta que se toquen las dos fichas en donde está la imagen similar.

Hot Spot

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana



5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Hot spot aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

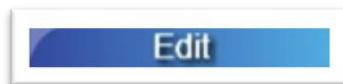
6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana.



Esta ventana está compuesta por dos botones



Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



En esta ventana, podemos seleccionar con que imagen vamos a trabajar. Este software cuenta con una serie de imágenes preestablecidas, dentro de las cuales tenemos el croquis de un mapapundi, un diagrama de Venn, el cuerpo humano y tiene la opción de traer una imagen para trabajarla.

Se tiene la opción de colocarle al participante un tiempo para que resuelva la actividad, activando la opción de timer., además cuenta las siguientes opciones:



Add: Permite agregar más puntos

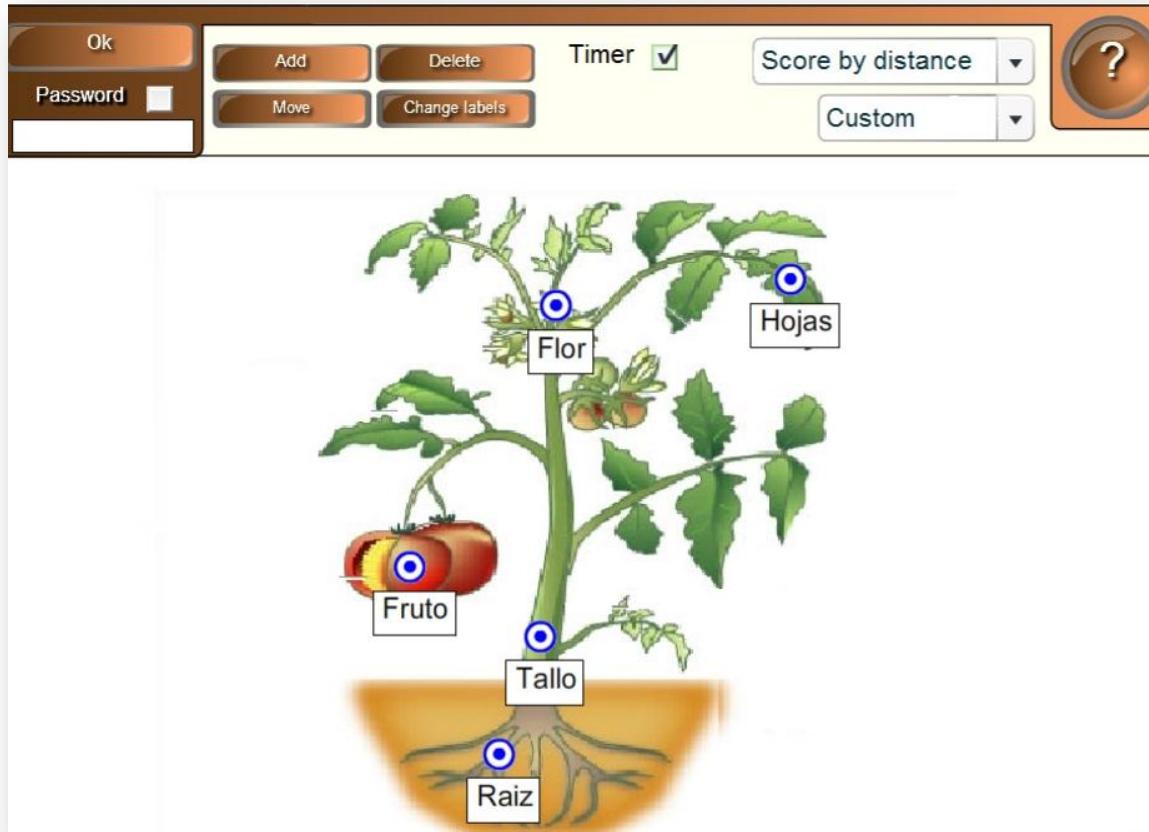
Move: Permite mover los puntos adheridos

Delete: Borra los puntos dentro del tablero

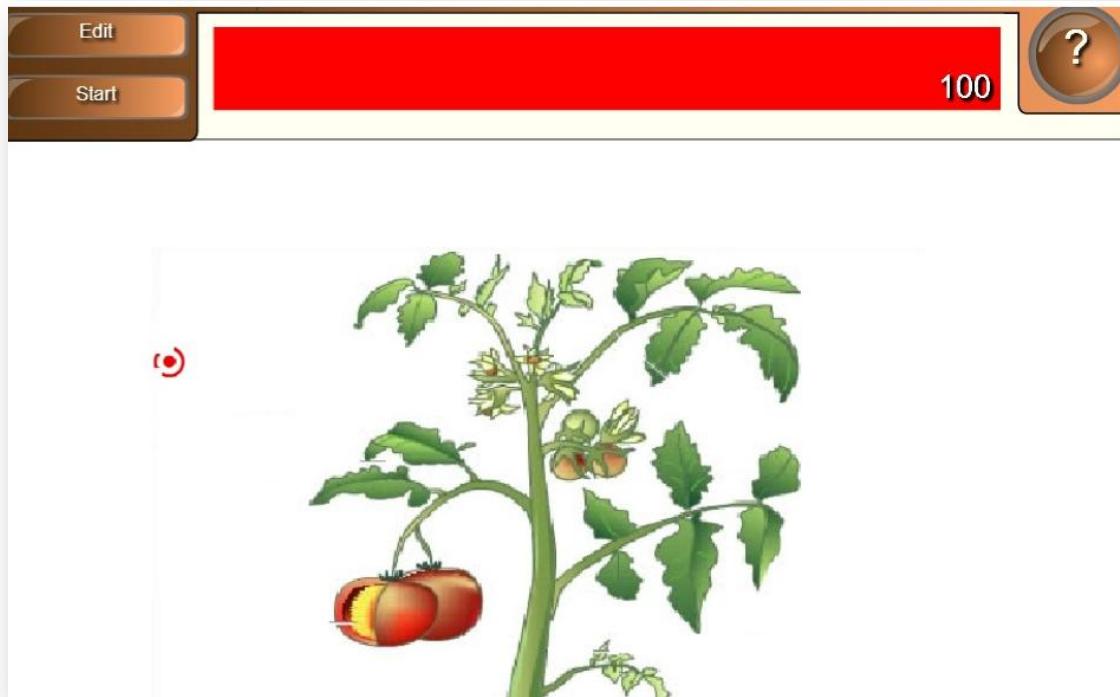
Change Labels: dos puntos que pueden llegar a compartir un label

Vamos a trabajar con una imagen de la planta, donde el participante señala las partes de la planta

10. Traemos una imagen bien sea de la galería de Smart Notebook o de internet la arrastramos hasta el tablero, luego de esto adherimos los puntos a los cuales el usuario debe apuntar, para nuestro caso la imagen de la planta adherimos los puntos y escribimos flor, hojas, fruto, tallo, I



11. Hacemos clic en el botón,  y nos aparece la siguiente ventana



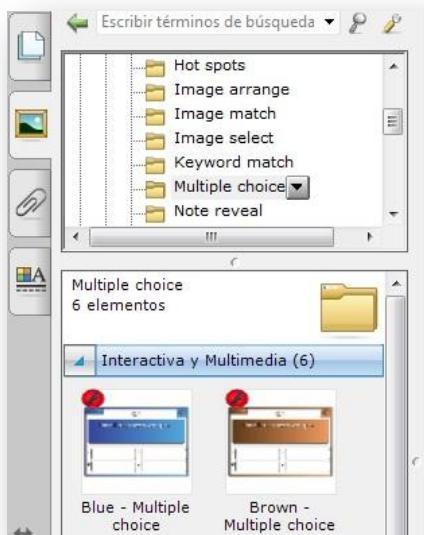
12. Lo que el participante debe hacer es apuntar hacia la parte que le indica la franja roja o el label, al final le arroja una ventana flotante con el puntaje



Timeline Reveal

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

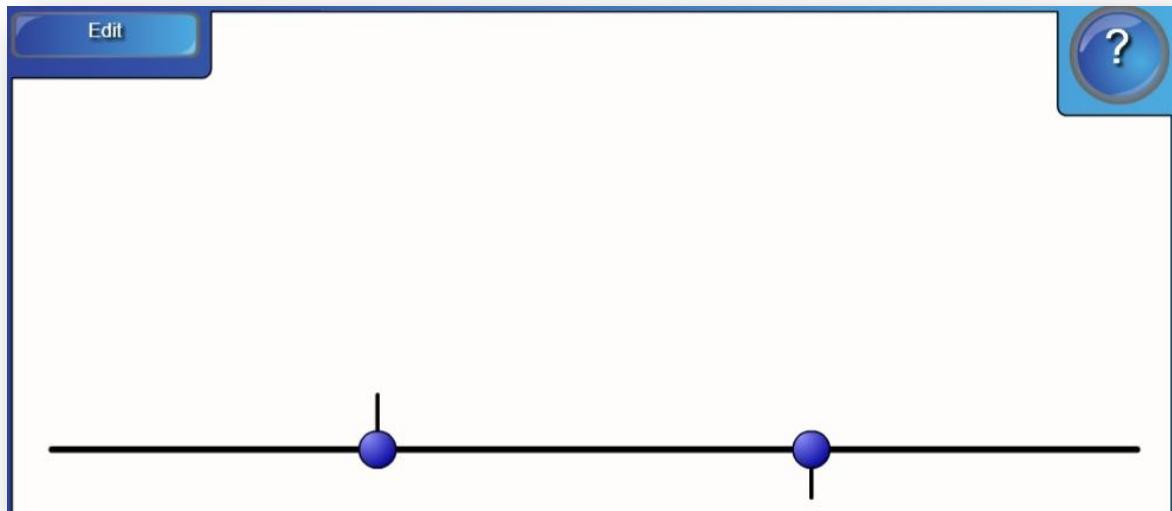


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Timeline Reveal aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana.



Esta ventana está compuesta por dos botones



Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit, nos aparece la siguiente ventana

Date	Description

En esta ventana encontramos que está dividida en dos columnas; una llamada Date, es donde se introduce la fecha que se quiere trabajar y el otro bloque llamado description, en donde se realiza una descripción de la fecha introducida.

Se tiene la opción de trabajar hasta 10 líneas de tiempo.

Vamos a trabajar una línea del tiempo con el nacimiento de algunos filósofos y sus corrientes filosóficas

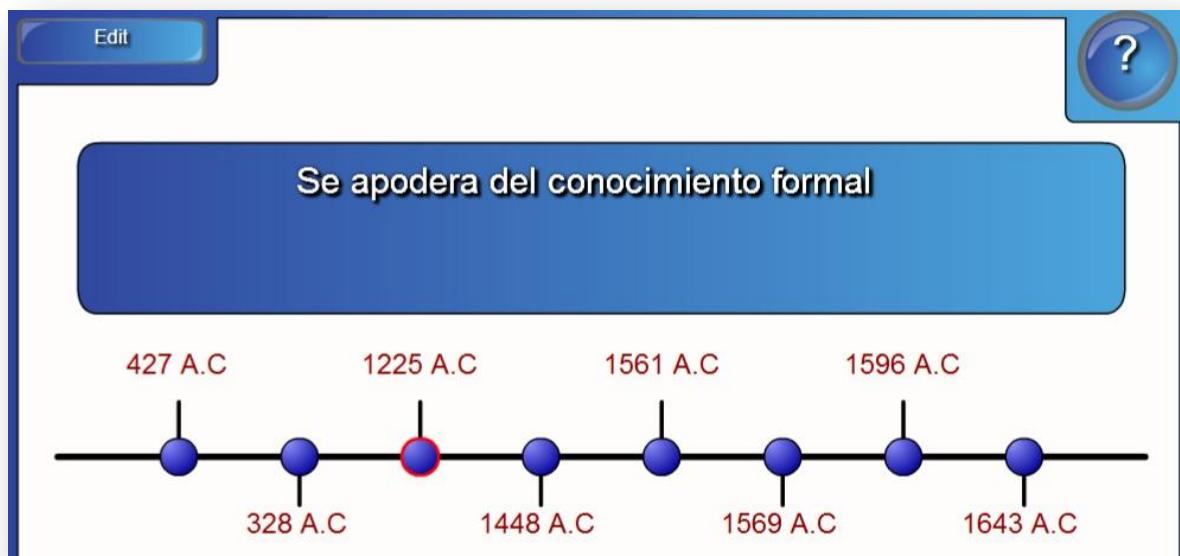
10. Se redacta las fechas y su descripción

Date	Description
427 A.C	Platón, idealista
328 A.C	Aristoteles;
1225 A.C	Se apodera del conocimiento formal
1448 A.C	Gutenberg
1561 A.C	Francis Bacón
1569 A.C	Galileo Galilei
1596 A.C	René Descartes
1643 A.C	Isaac Newtoon

11. Hacemos clic en el botón,

Ok

y nos aparece la siguiente ventana

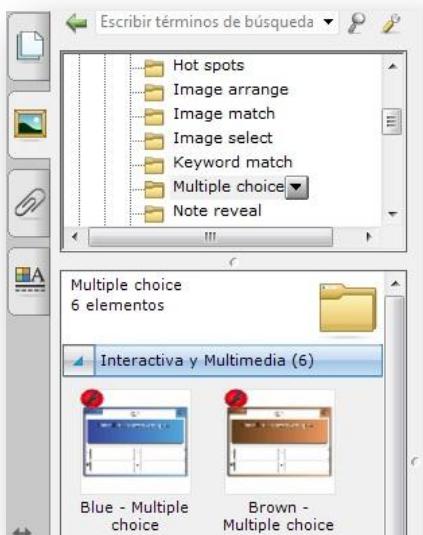


12. Lo que el participante debe hacer es tocar cada punto dentro de la línea de tiempo y se despliega un label con la información correspondiente a esta fecha

Word Gues

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

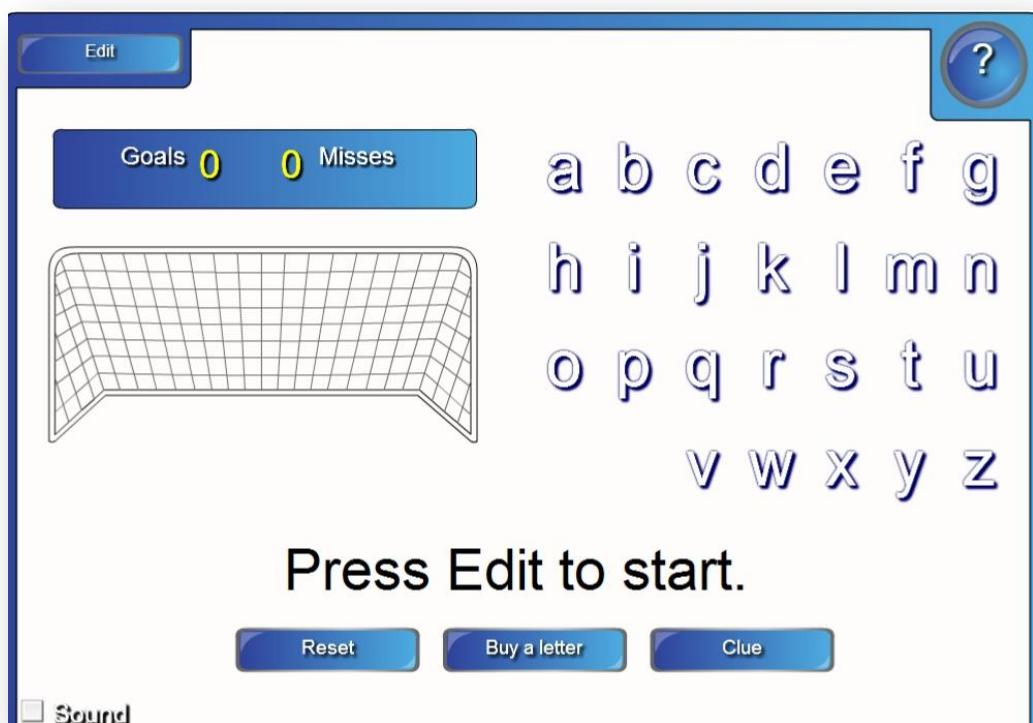


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Word Gues aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana.



Esta ventana está compuesta por cinco botones

-  Permite configurar la actividad o editarla
-  Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad
-  Este botón permite chequear o evaluar la actividad
-  Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar
-  Resuelve la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit, nos aparece la siguiente ventana

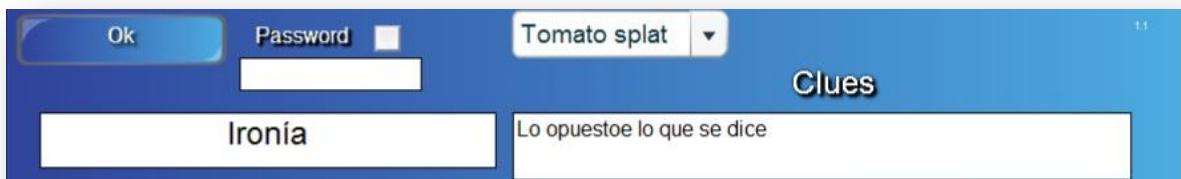


En esta ventana encontramos que está dividida en dos columnas; una para introducir la palabra y la otra columna llamada Clues es para las pistas de la letra escrita anteriormente.

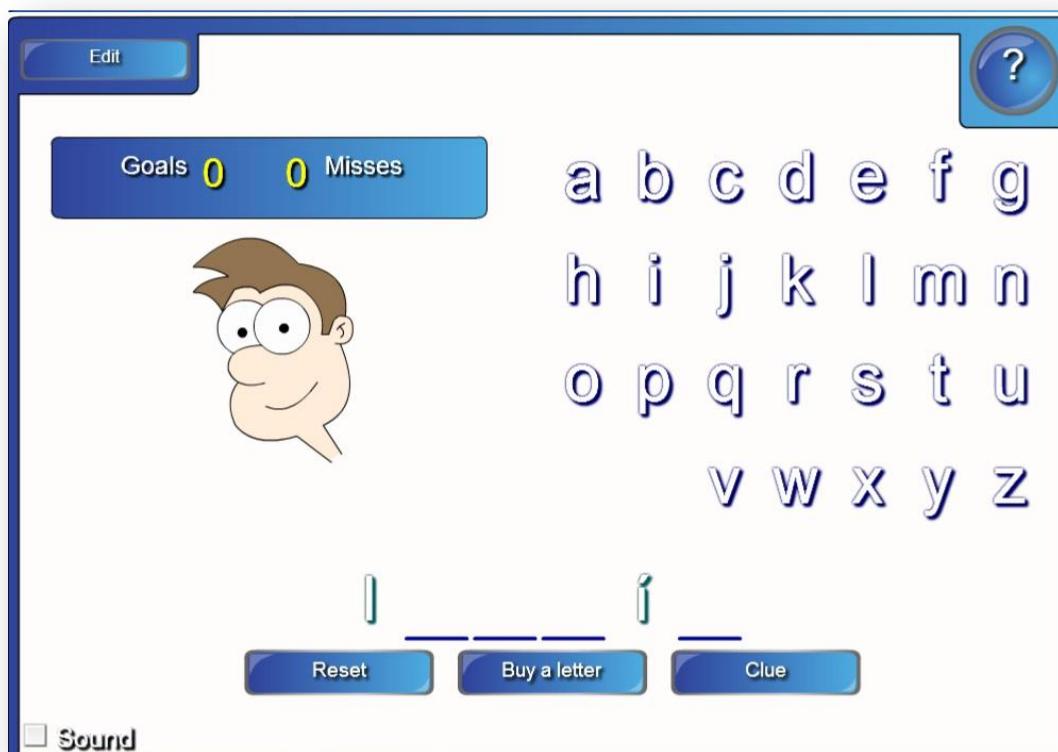
Se tiene la opción de cambiar el entorno grafico de este tablero (soccer, basketball, tomato splat), haciendo clic en la pestaña donde muestra soccer

Vamos a trabajar una figura literaria, donde se le va dando las pistas, para descubrir la palabra

10. Redactamos varias palabras o figuras literarias y en la columna de Clues la pista a la palabra



11. Hacemos clic en el botón, y nos aparece la siguiente ventana

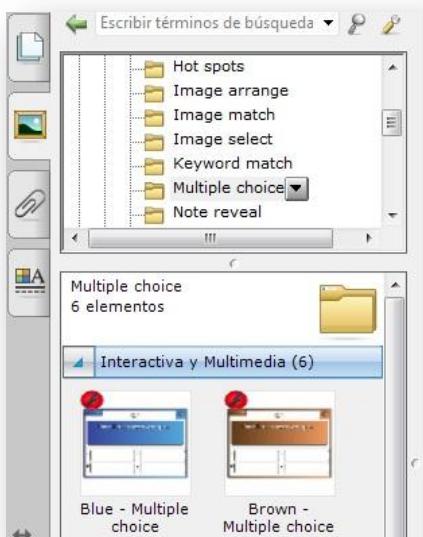


12. Lo que el participante debe hacer es tocar la letra que se crea que va en la palabra, si está es incorrecta aparecerá la imagen de un tomate arrojada hacia la cara del personaje del tablero

Word Biz

Para acceder a dicha actividad debemos seguir los pasos mencionados en el apartado referente a anagram en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

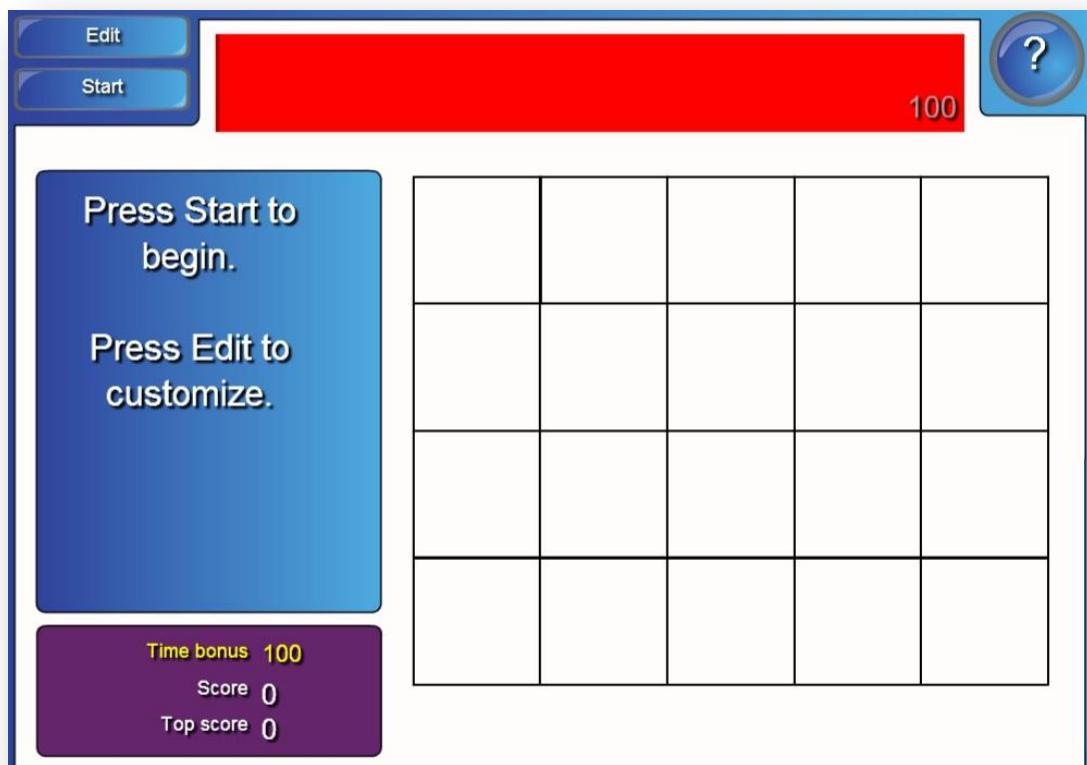


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Word Biz aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

8. Cuando ya carga la actividad nos muestra la siguiente ventana.



Esta ventana está compuesta por tres botones



Permite configurar la actividad o editarla

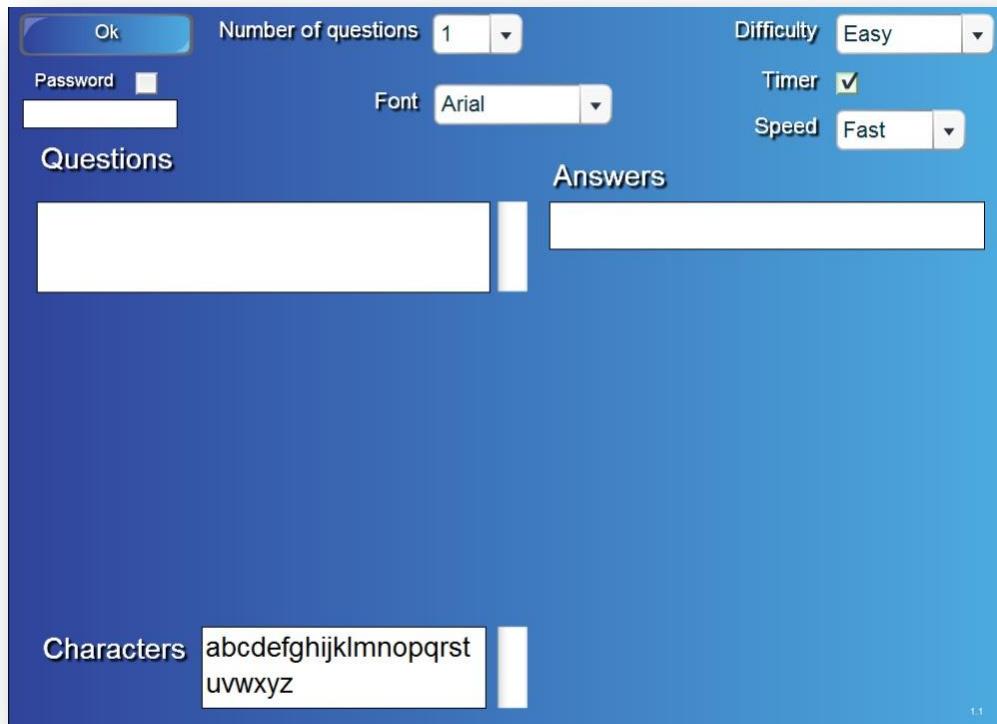


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Permitir iniciar la actividad

9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



En esta ventana encontramos que está dividida por número de preguntas, la dificultad (Easy, Difficult), el tiempo y el Speed la cantidad de letras que tendrá el tablero

La actividad que vamos a desarrollar consiste en indicar el significado en inglés del “phrasal Verbs” que nos muestra las palabras en español

10. Redactamos las preguntas en la columna de question y en la columna de answer las respuestas a estas preguntas

Ok Number of questions 8 Difficulty Easy

Password Font Comic Sans Timer

Questions Answers

cruzar/ atravesar/ hacer comprender, hacer entender/	get across <input type="button" value=""/>
adelantar, progresar.	get ahead <input type="button" value=""/>
moverse, desplazarse/ viajar/ difundirse/ evitar, sortear.	get around <input type="button" value=""/>
volver, regresar/ moverse hacia atrás, retroceder/ recuperar.	get back <input type="button" value=""/>

Characters abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
 Page 2

11. Hacemos clic en el botón,

Ok

y nos aparece la siguiente ventana

Finish

Reset

90

?

Question 1

cruzar/ atravesar/
hacer
comprender,
hacer entender/
hacerse
entender.

Time bonus 90

Score 0

Top score 62

Skip

e	t	o	j	
g	a	n	m	s
c	s	g	e	a
f	f	t	r	z

12. Lo que el participante debe hacer es tocar cada letra del tablero hasta que forme la palabra o la respuesta a la pregunta

Finish

Reset

72

?

Question 1

cruzar/ atravesar/
hacer
comprender,
hacer entender/
hacerse
entender.

Time bonus 72

Score 0

a	c	p	t	r
g	a	s	b	c
k	x		o	d
c	s	t	g	e