

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

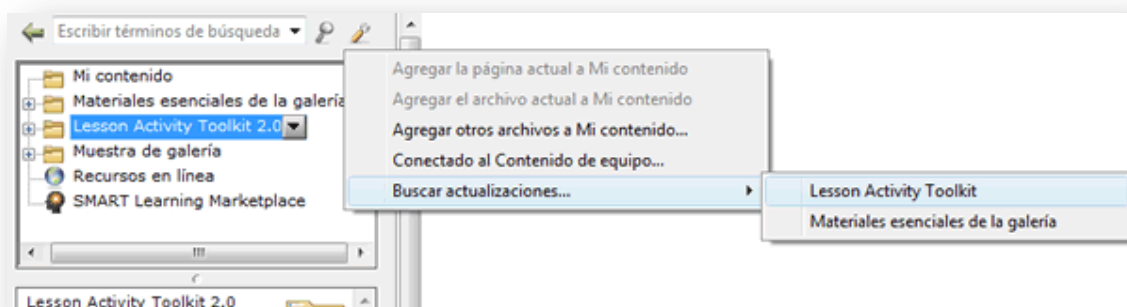
Al instalar Notebook 10, se instala de forma automática el Lesson Activity Toolkit. Por tanto no es necesario instalarlo. De cualquier forma se puede descargar repositorio de recursos interactivos de la siguiente manera:



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

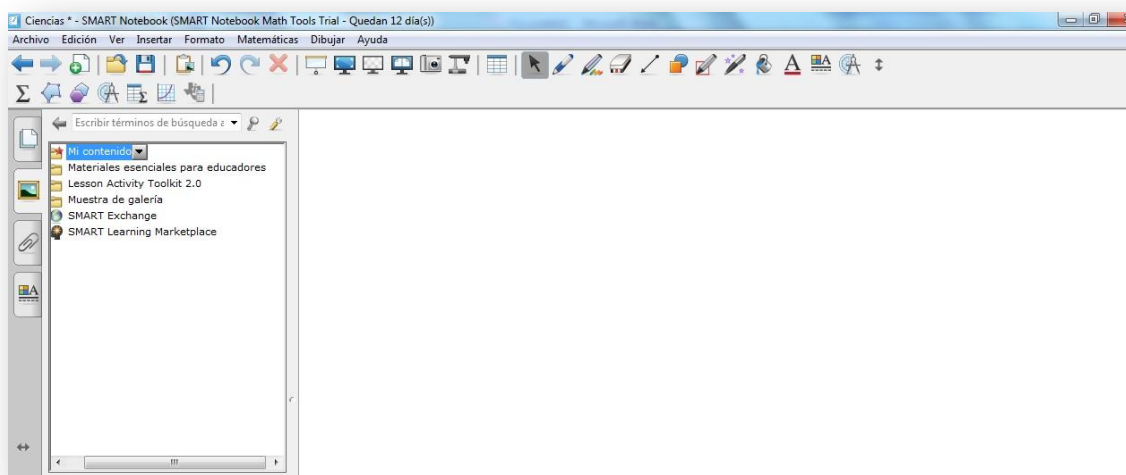
El Software de Smart Notebook trae consigo una serie o colección de actividades o recursos interactivos los cuales pueden ser editados de manera sencilla, no es necesario poseer conocimientos en programación para la edición de estas actividades.

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.

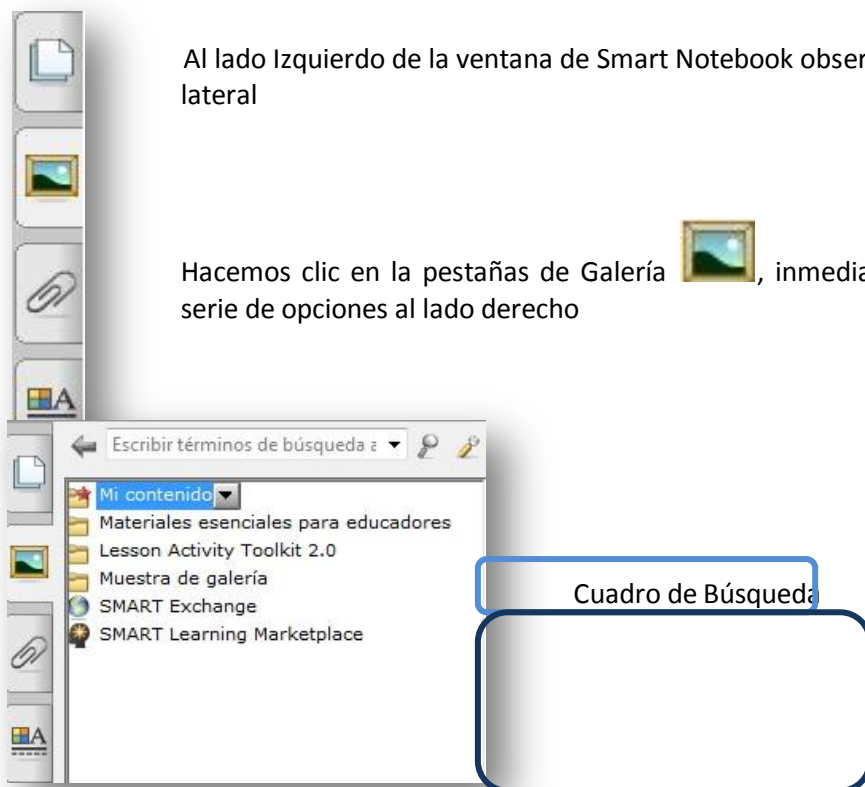
2. Entorno Gráfico de Lesson Activity ToolKit 2.0

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

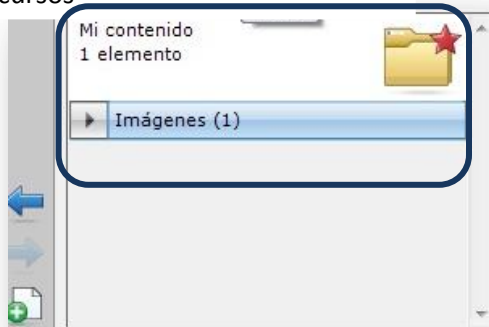


Al lado Izquierdo de la ventana de Smart Notebook observamos el menú de pestaña lateral

Hacemos clic en la pestañas de Galería , inmediatamente se despliega una serie de opciones al lado derecho



Recursos

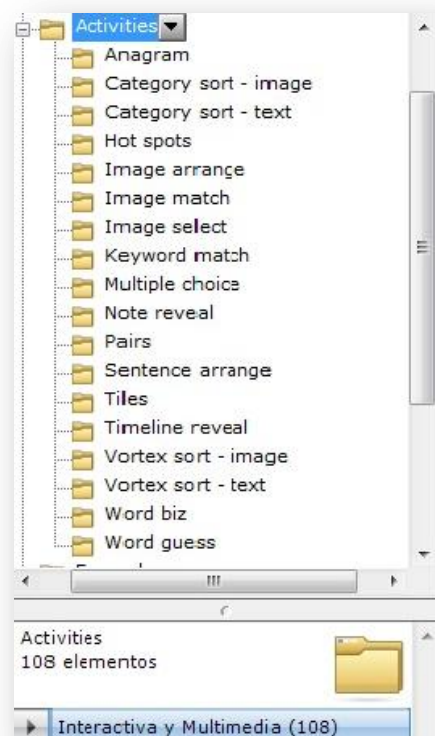


Contenidos de los recursos

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 Activites.












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.


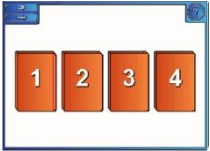

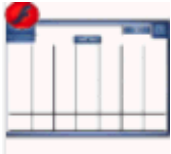





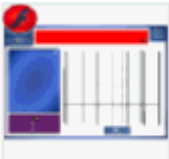

3. Descripción Lesson Activity ToolKit

Lesson Activity Toolkit se encuentra compuesta por las siguientes actividades.

Nombre de la Actividad	Descripción
<p>Anagrama</p>  <p>Anagram</p>	<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>
<p>Organizar por temas</p>  <p>Category sort-image</p>	<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>
<p>Organizar por temas</p>  <p>Category Sort-text</p>	<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>
<p>Asignar una imagen</p>  <p>Image match</p>	<p>Da la opción de relacionar imágenes con texto.</p>

<p>Imágenes donde marcar puntos concretos</p>  <p>Hot spots.</p>	<p>Esta actividad trae consigo la imagen de un mapamundi, un cuerpo humano, ejes de coordenadas, diagrama de venn o importar una imagen.</p> <p>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</p>
<p>Image arrange</p>  <p>Arrastrar Imagen</p>	<p>Se le presenta al participante una serie de imágenes, donde debe ordenar las para conseguir una secuencia</p>
<p>Image select</p>  <p>Seleccionar Imagen</p>	<p>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</p>
<p>Asignar palabras</p>  <p>Keyword Match</p>	<p>El participante debe asignar la palabra con su correspondiente definición</p>
<p>Elección múltiple</p>  <p>Multiple choice.</p>	<p>Esta actividad permite crear preguntas con elección múltiple</p>
<p>Desvelar información</p>	<p>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</p>

 <p>Note reveal</p>	
<p>Pares</p>  <p>Pairs</p>	<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 voltea a su posición inicial y el debe buscar donde está la otra imagen. Esta actividad se asemeja a un concéntrase</p>
<p>Ordenar frases</p>  <p>Sentence arrange.</p>	<p>Al participante se le muestra una serie de frases desordenadas, el participante debe ordenarlas para formar un párrafo</p>
<p>Baldosas</p>  <p>Tiles</p>	<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>
<p>Eje cronológico</p>  <p>Timeline reveal</p>	<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>
<p>Remolinos-Oráculo</p>  <p>Vortex sort images</p>	<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>
<p>Remolinos-Oráculo</p>	<p>Se muestra dos vortex, debajo de cada uno de ellos</p>

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

Actividades (Activities)

Anagramas (Anagram)

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

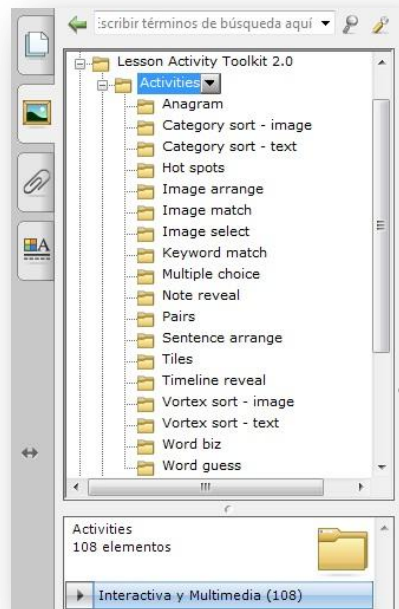


2. Seleccionamos la carpeta de Lesson Activity Toolkit

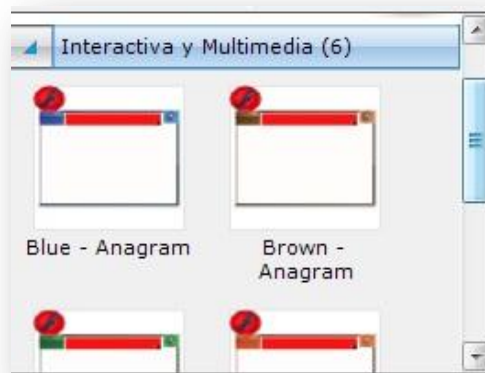
3. Se despliega una serie de subcarpetas, dentro de las cuales seleccionamos la carpeta **Activities**.



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

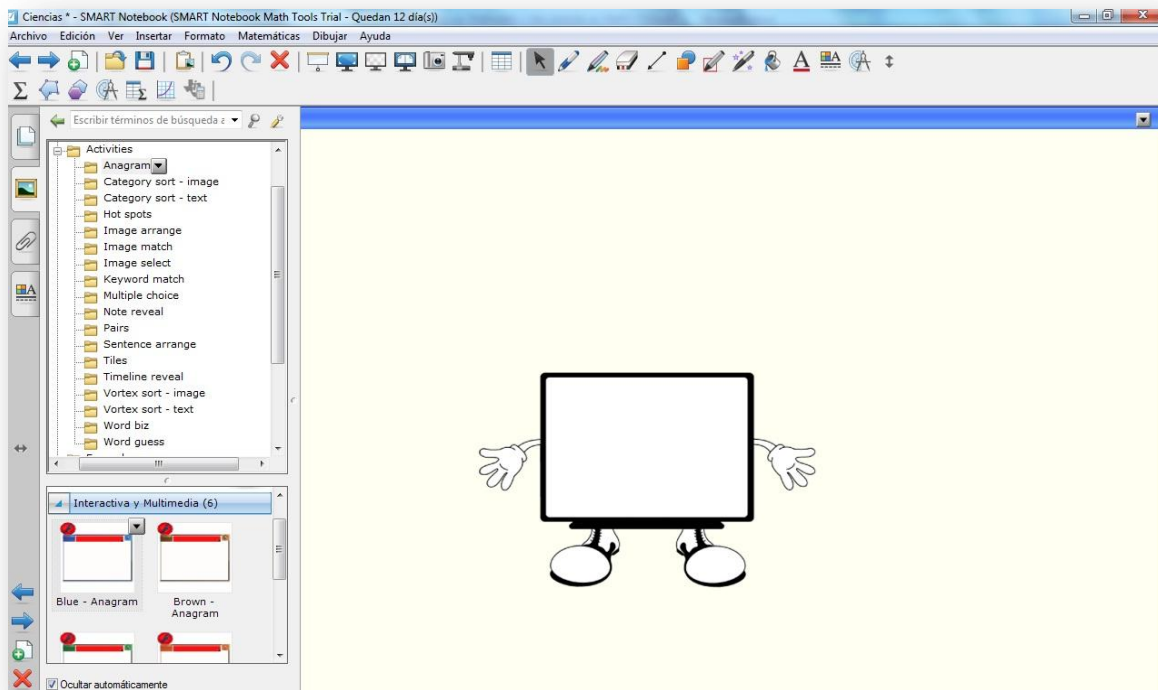


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Anagram, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varía es el color del tablero de la actividad.

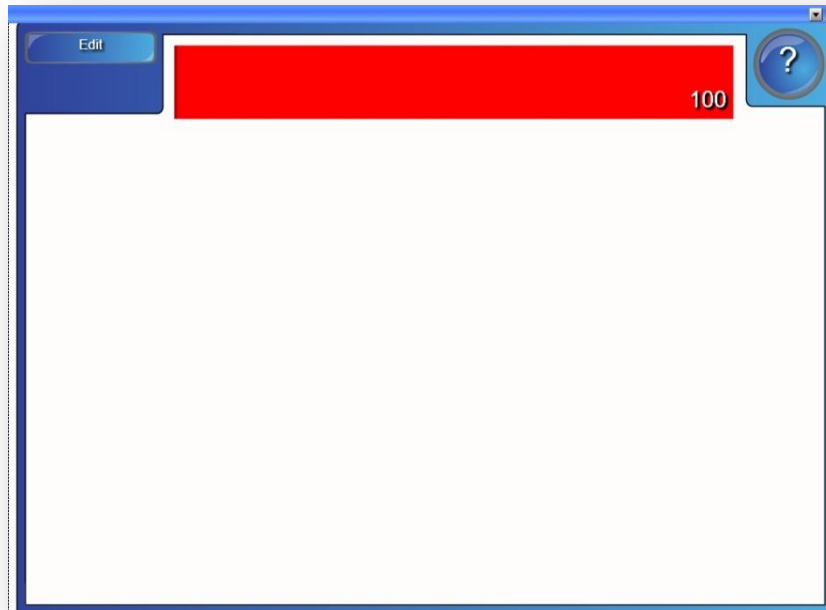


6. Seleccionamos el color del tablero que se desea, y se arrastra al área de trabajo, manteniendo oprimido el botón principal del mouse.

7. Nos aparece la 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

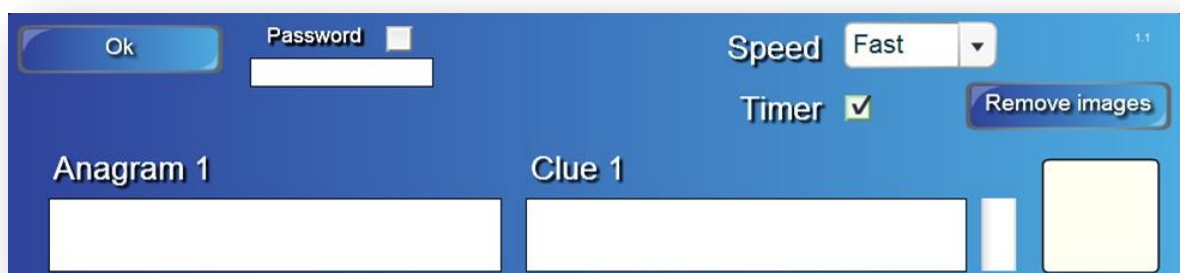


Permite configurar la actividad o editarla



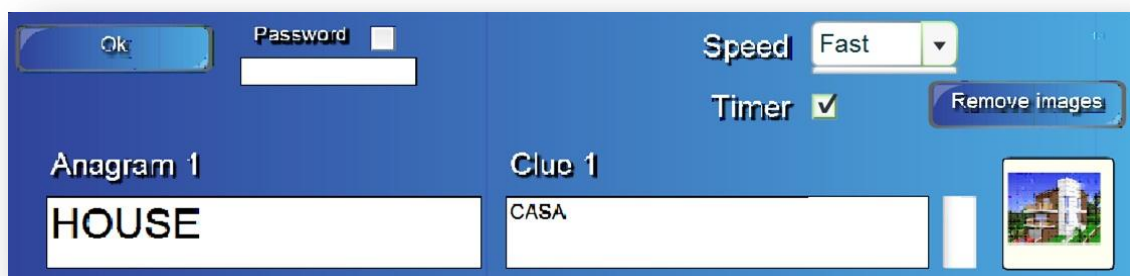
Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

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

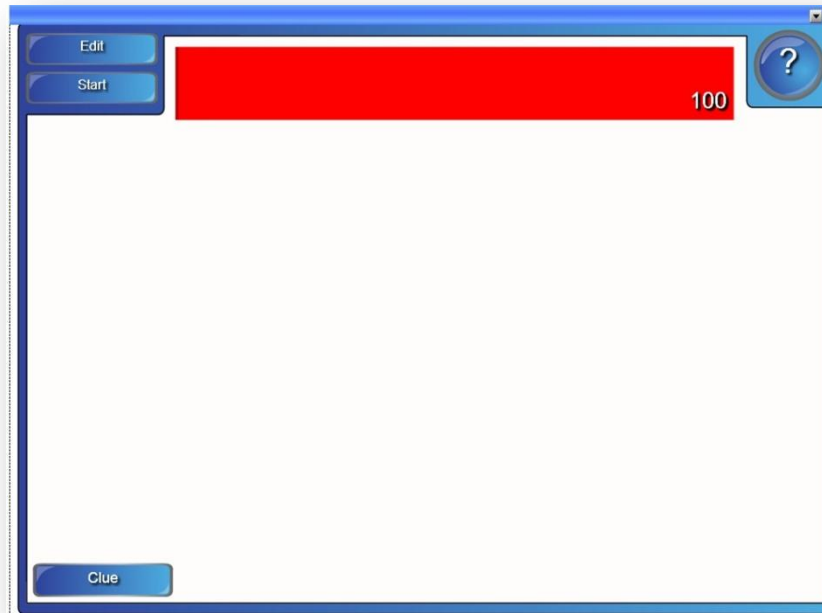


Vamos a trabajar una palabra en ingles, donde el participante debe ordenarla, por lo tanto;

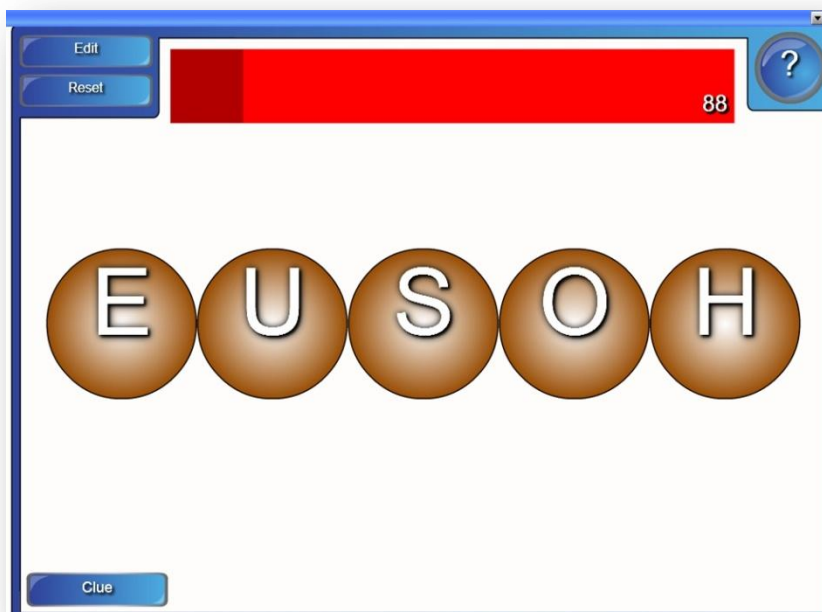
10. En el Anagram 1 colocamos la palabra que vamos a utilizar, ejemplo House y en la casilla de Clue1 Colocamos una pista para que el participante pueda resolver la actividad, en el cuadrado en blanco después de Clue1, insertamos la imagen de una casa, lo que hacemos es traer la imagen ya sea de la galería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



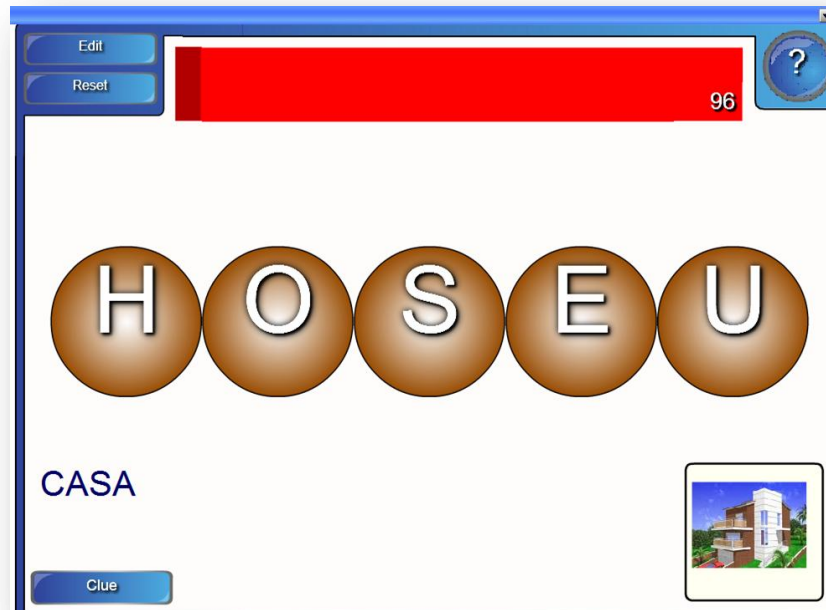
11. Hacemos clic en el botón , y nos aparece la siguiente ventana



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

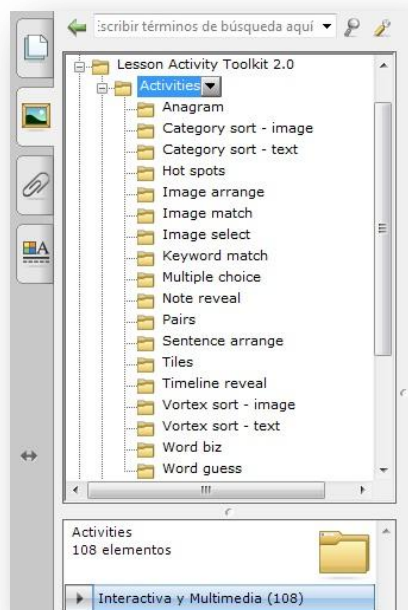
² Nota: Todas las actividades tienen la opción denominada Password, con esta opción se puede agregar una contraseña a la actividad para que esta no sea modificada.

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

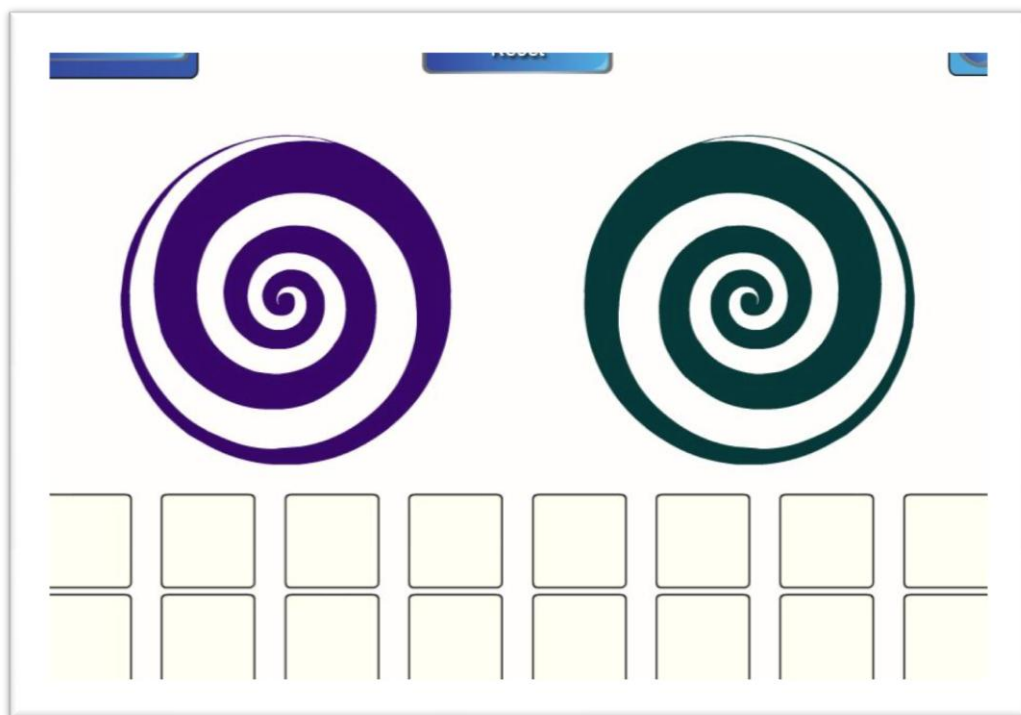


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta category sort- image, aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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



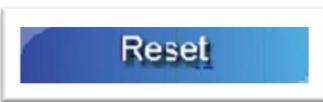
Permite configurar la actividad o editarla



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

A screenshot of a software window titled "Edit" with a blue background. It contains several configuration options: an "Ok" button, a "Password" field with a checkbox, a "16 images" dropdown menu, and three "Column" labels with corresponding input fields. On the right, there are radio buttons for "2 Columns" (selected) and "3 Columns", and a "Solve button" checkbox which is checked. At the bottom, there are four "Drag Image Here" boxes, each followed by a dropdown menu labeled "Column1" or "Column2".

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 círculo de esta opción.

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

Ok Password ☐ 4 images ▼

Column 1 label as primer genero

Column 2 label gundo genero

Column 3 label

2 Columns ☒ 3 Columns ☐ Solve button ☒

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.

Ok Password ☐ 4 images ▼

Column 1 label as primer genero

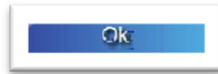
Column 2 label s segundo genero

Column 3 label

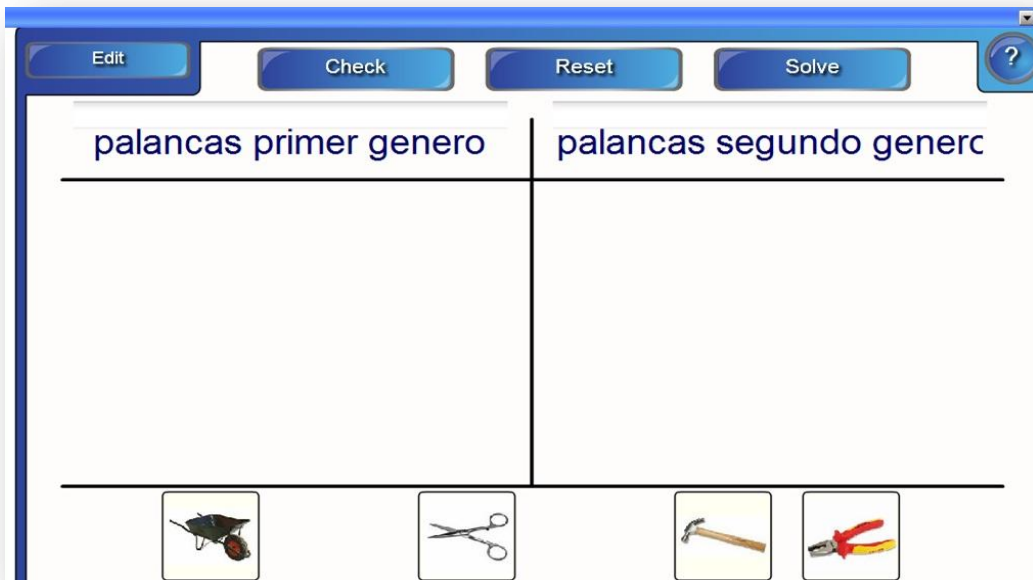
2 Columns ☒ 3 Columns ☐ Solve button ☒

palancas p ▼ palancas p ▼ palancas si ▼ palancas si ▼

12. Hacemos clic en el botón

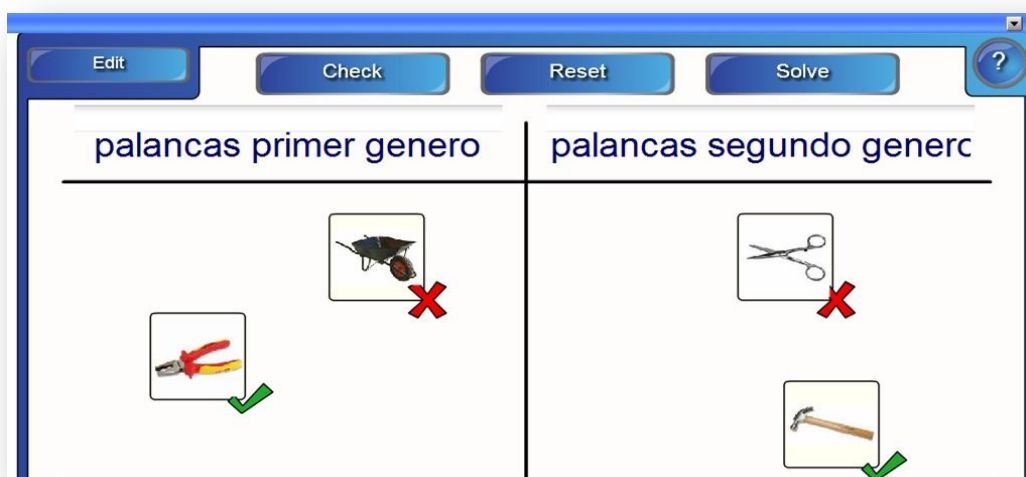


, y nos aparece la siguiente ventana



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

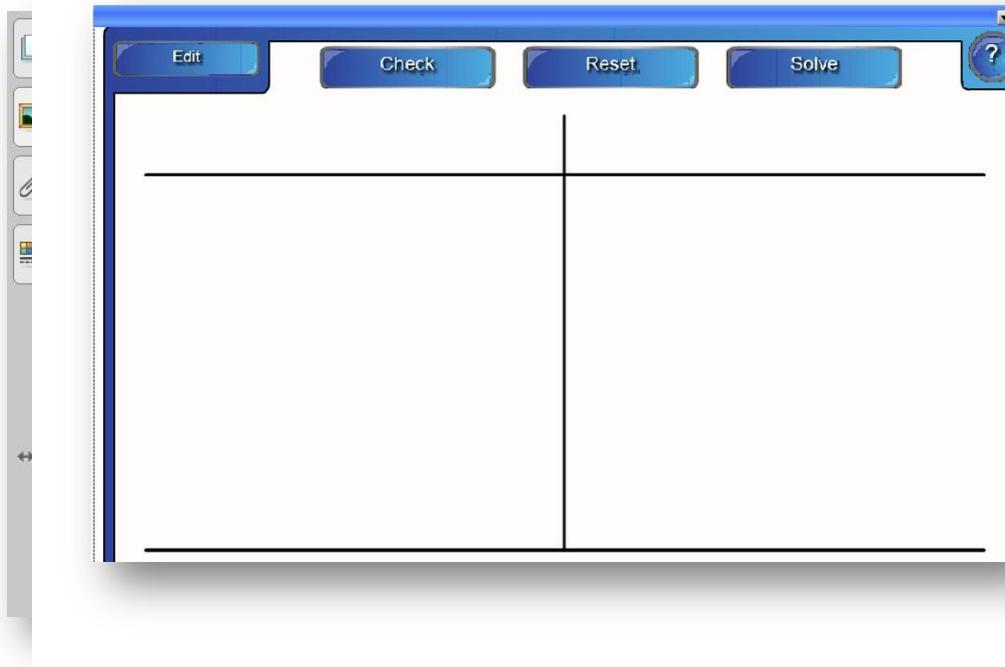


Nos muestra los aciertos y errores que tuvo el participante

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



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

A blue dialog box for editing an activity. It contains an "Ok" button, a "Password" field with a checkbox, and three input fields for "Column 1 label", "Column 2 label", and "Column 3 label". On the right, there are radio buttons for "2 Columns" and "3 Columns", and a checked checkbox for "Solve button". At the bottom, there are two columns: "Label 1" with a yellow input field and a "Column1" dropdown, and "Label 2" with a white input field and a "Column2" dropdown.

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 same blue dialog box as before, but with the "Column 1 label" input field containing the text "os de entrada" and the "Column 2 label" input field containing the text "os de salida". The "Column 2 label" field is highlighted in yellow.

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 Password

Column 1 label: Periféricos de entrada

Column 2 label: Periféricos de salida

Column 3 label:

2 Columns ☒ 3 Columns ☐

Solve button ☒

Label 1	microfono	Periféricos ▾	Label 2	impresora	periféricos ▾
Label 3	teclado	Periféricos ▾	Label 4	monitor	periféricos ▾
Label 5	web cam	Periféricos ▾	Label 6	parlantes	periféricos ▾

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

Edit Check Reset Solve ?

Periféricos de entrada	periféricos de salida

monitor

teclado

impresora

microfono

parlantes

web cam

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

The screenshot shows a software interface with a top navigation bar containing buttons for 'Edit', 'Check', 'Reset', and 'Solve', along with a help icon. The main area is divided into two columns: 'Perifericos de entrada' (Input Peripherals) on the left and 'perifericos de salida' (Output Peripherals) on the right. In the 'Perifericos de entrada' column, there are three items: 'monitor' with a red 'X' indicating it is incorrect, 'parlantes' with a red 'X' indicating it is incorrect, and 'microfono' with a green checkmark indicating it is correct. In the 'perifericos de salida' column, there are three items: 'impresora' with a green checkmark indicating it is correct, 'web cam' with a red 'X' indicating it is incorrect, and 'teclado' with a red 'X' indicating it is incorrect.

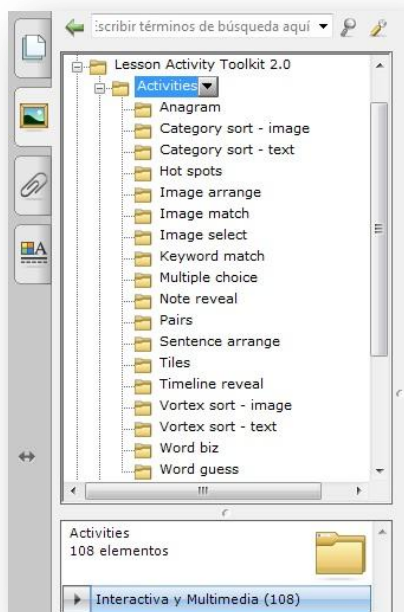
Perifericos de entrada	perifericos de salida
monitor ❌	impresora ✅
parlantes ❌	web cam ❌
microfono ✅	teclado ❌

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

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

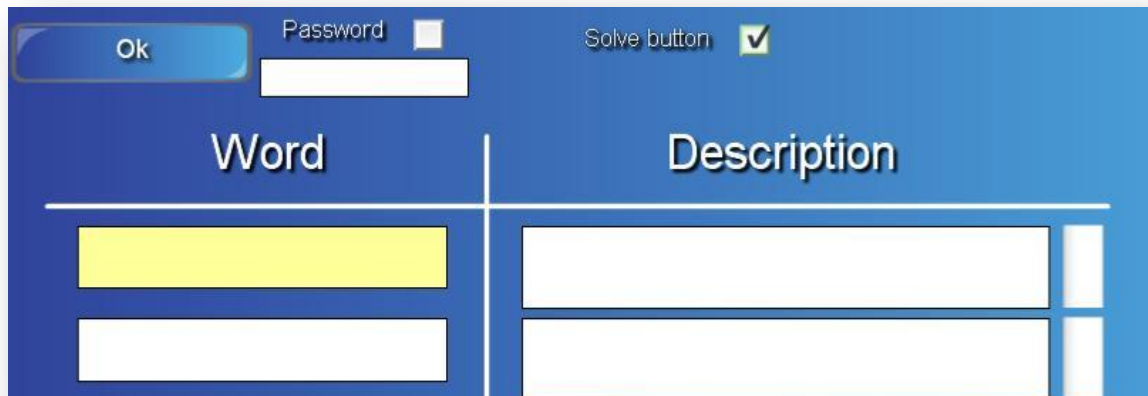


Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar



Resuelve la actividad.

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



Word	Description

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







Word	Description
antonimos	palabrasque 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

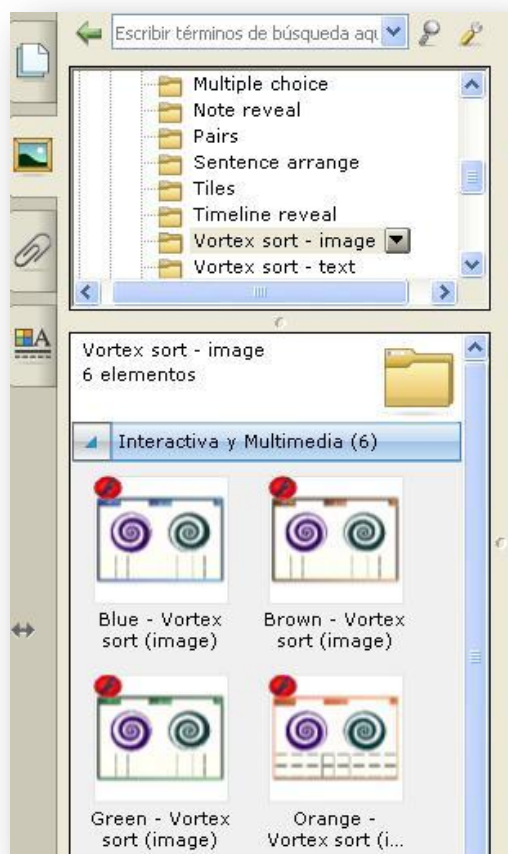
12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar los términos al significado correspondiente
13. Cuando se tengan todos los términos al lado de su correspondiente significado hacemos clic en check. Nos muestra los aciertos y errores que tuvo el participante

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 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



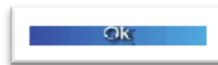
Vamos a trabajar los animales ovíparos y vivíparos

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



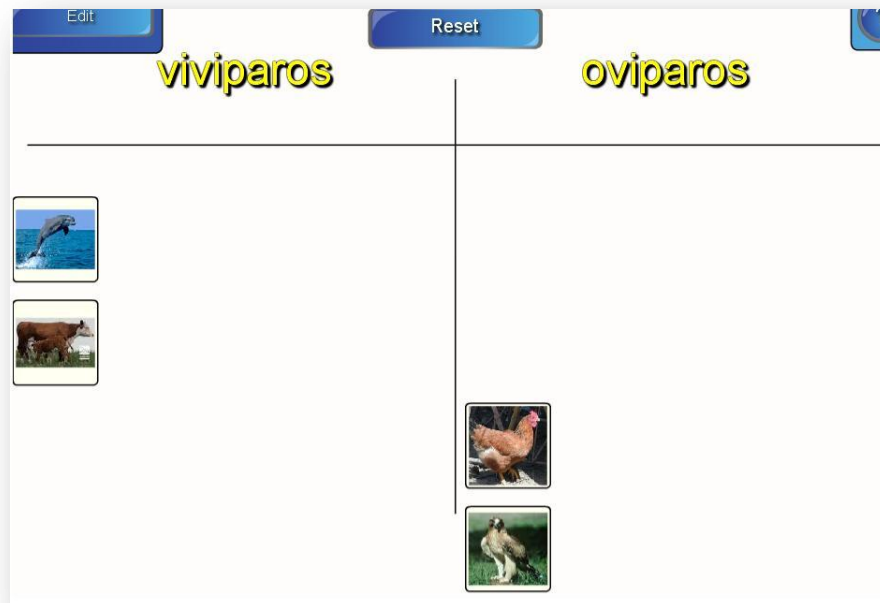
11. Hacemos clic en el botón ,



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.

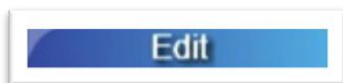
7. Nos aparece la imagen de un computador en el centro, lo cual indica que la actividad está cargando.

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

Ok Password ☐ Vortex 1 label Vortex 2 label Rotate vortices ☐

Label 1 Vortex1 Label 2 Vortex2

Label 3 Vortex1 Label 4 Vortex2

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

Ok Password ☐ Vortex 1 label Metal Vortex 2 label No Metal Rotate vortices ☐

Label 1 C No Metal Label 2 Ni Metal

Label 3 Ca Metal Label 4 O 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 anagrama en los numerales del 1 al 3, seleccionando la actividad.

4. Nos aparece la siguiente ventana

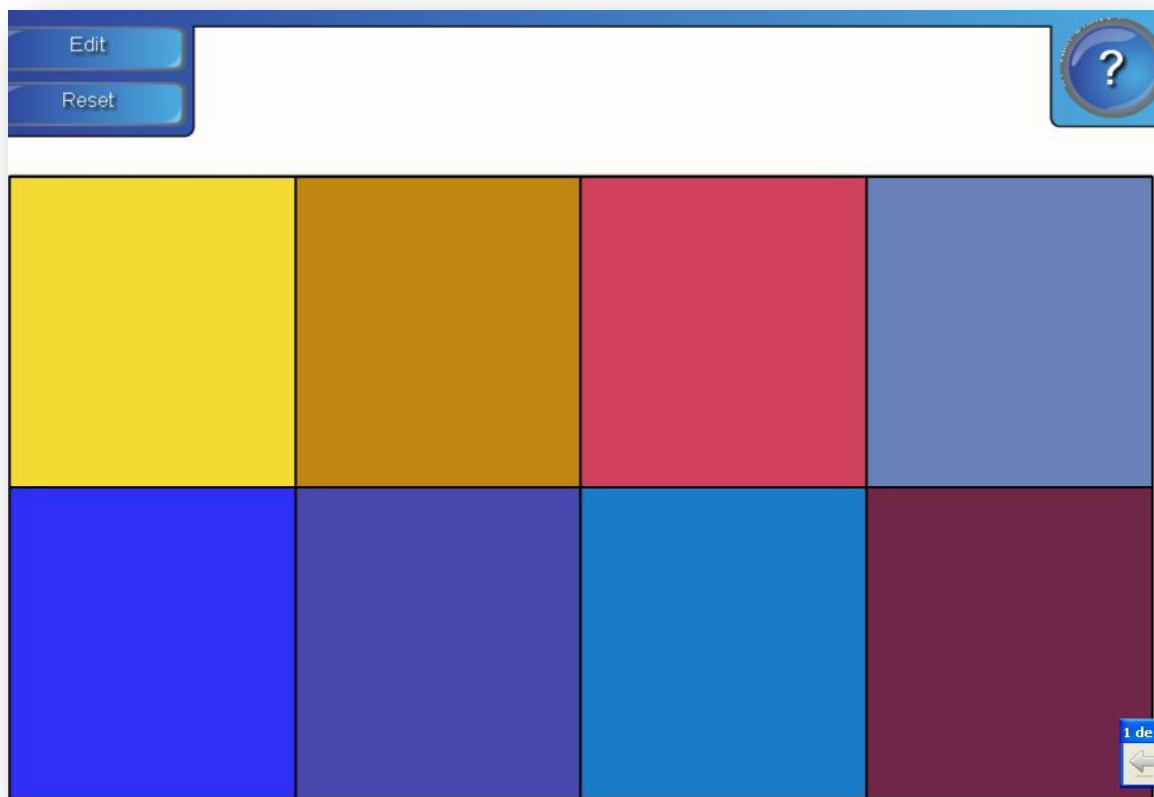


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Tiles aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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

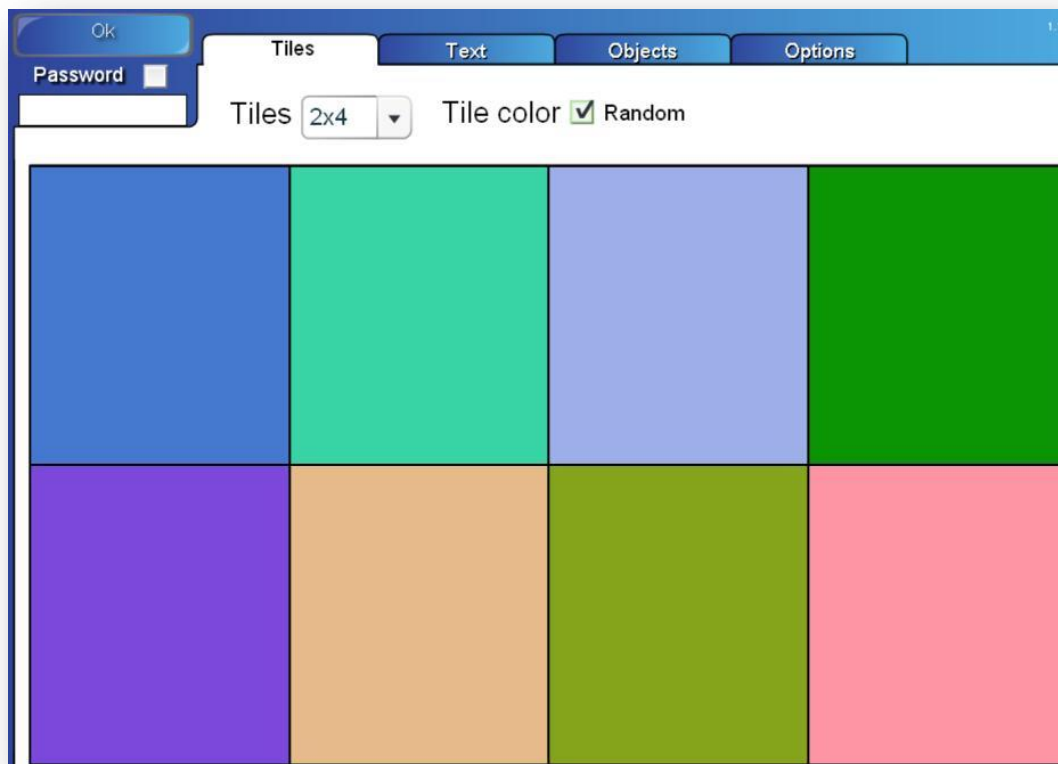


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



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



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



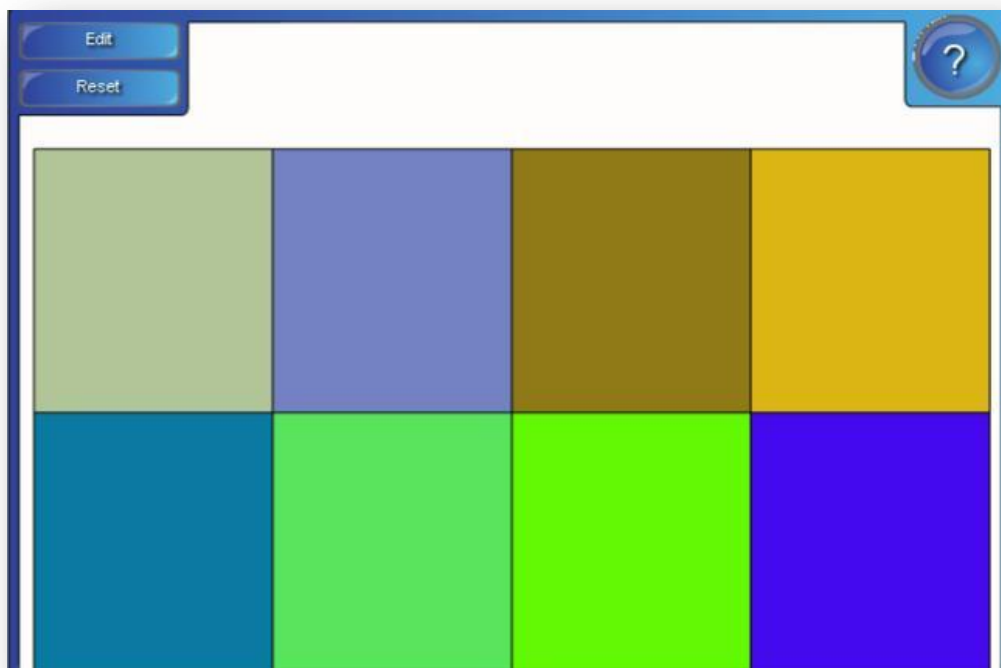
Permite al participante que cada baldosa se vaya descubriendo cada vez que seleccioné la opción de random

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

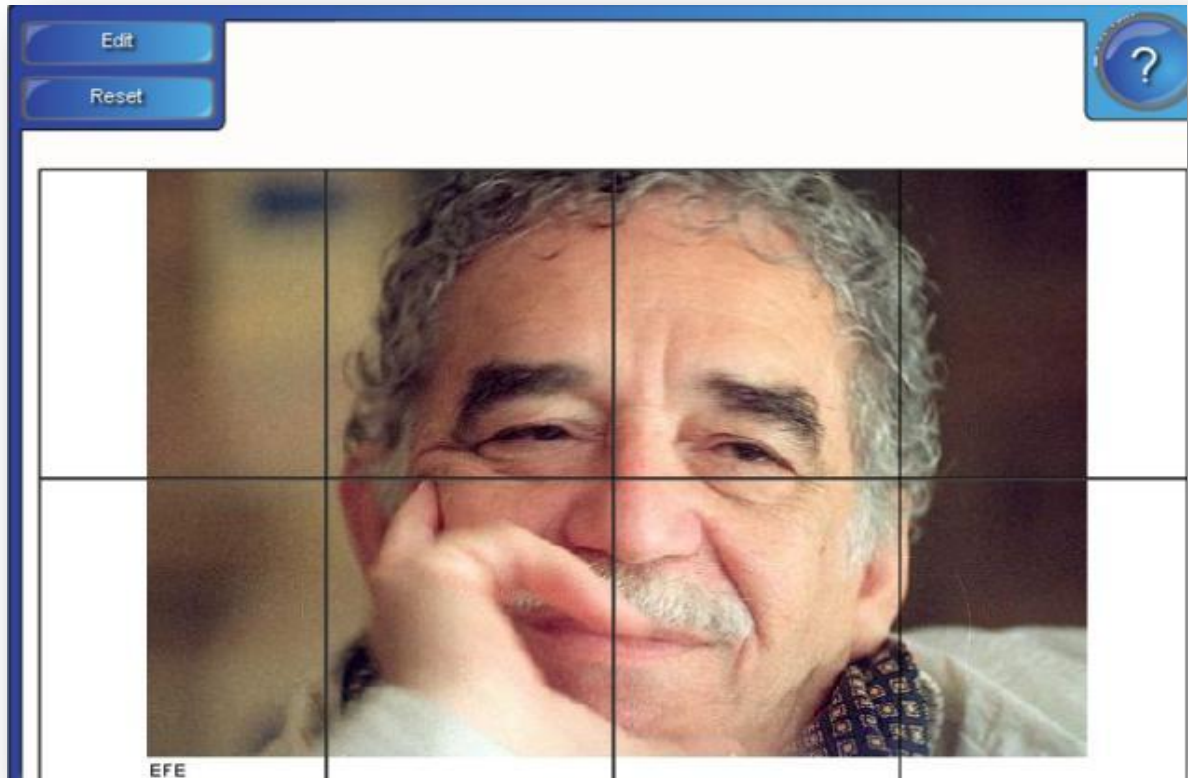
10. Traemos la imagen de Gabriel García Márquez la ubicamos encima del tablero, luego con el botón secundario del mouse nos aparece una ventana flotante donde seleccionamos la opción ordenar, enviar al fondo



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



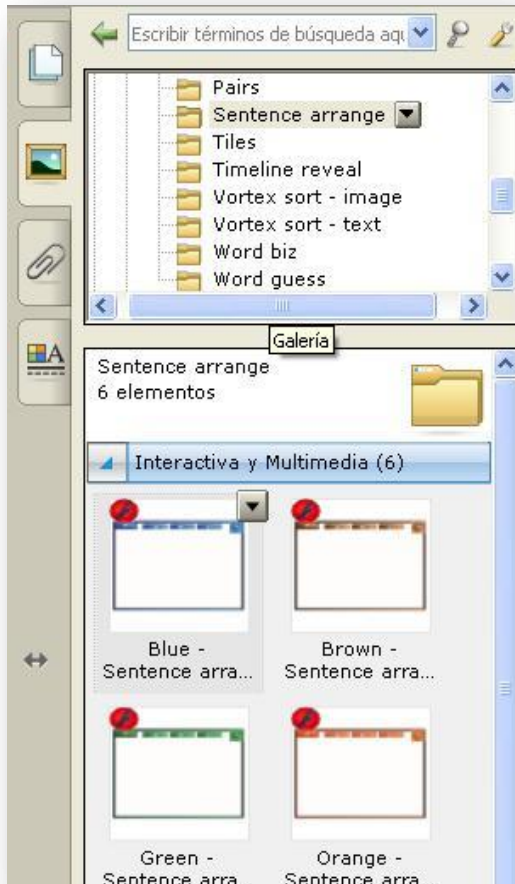
12. Lo que el participante debe hacer tocar cada una de las baldosas, y estas van descubriendo la imagen que tenemos detrás de ellas, finalmente después de descubiertas todas la baldosa nos muestra la imagen en su tamaño real



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

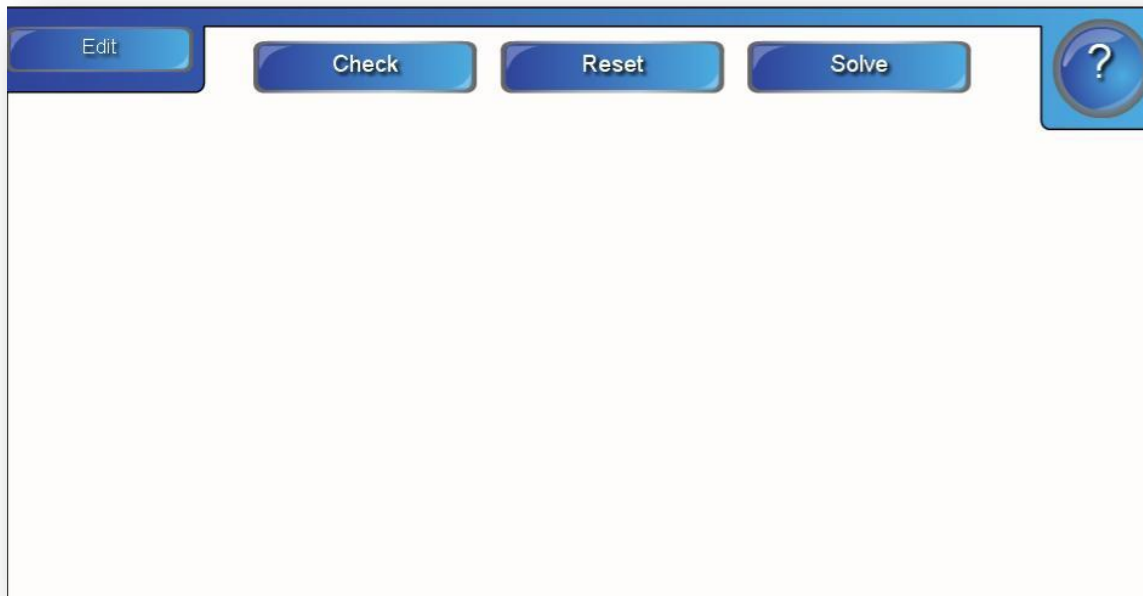


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Sentences arrange aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varía es el color del tablero de la actividad.

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:

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

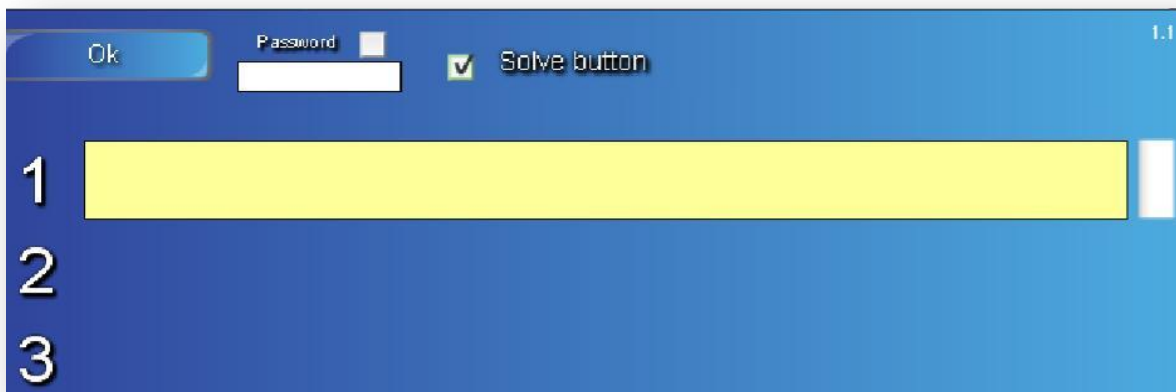


Resuelve la actividad.

9. Hacemos clic en el botón Edit.,



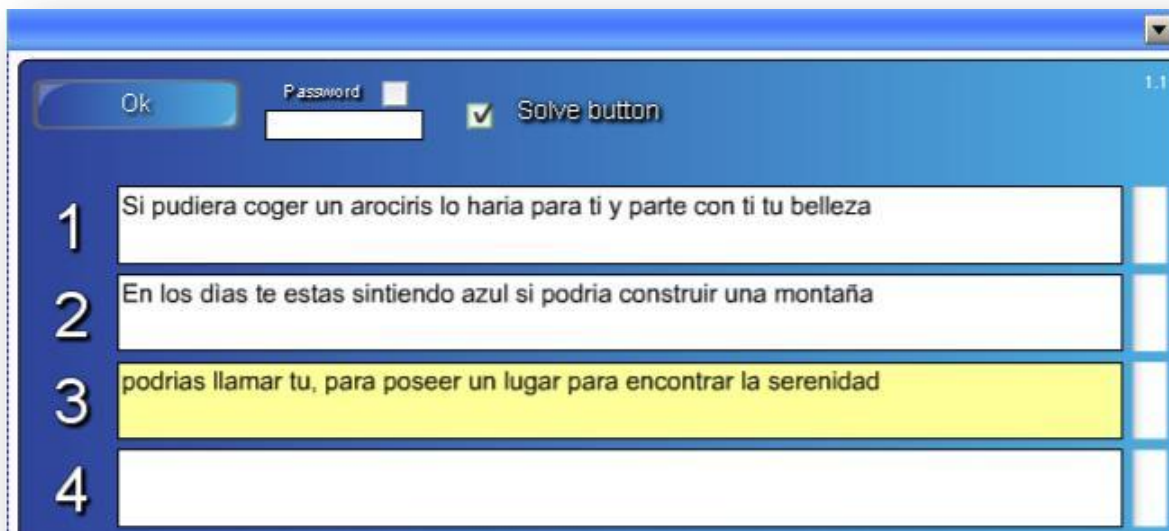
nos aparece la siguiente ventana.



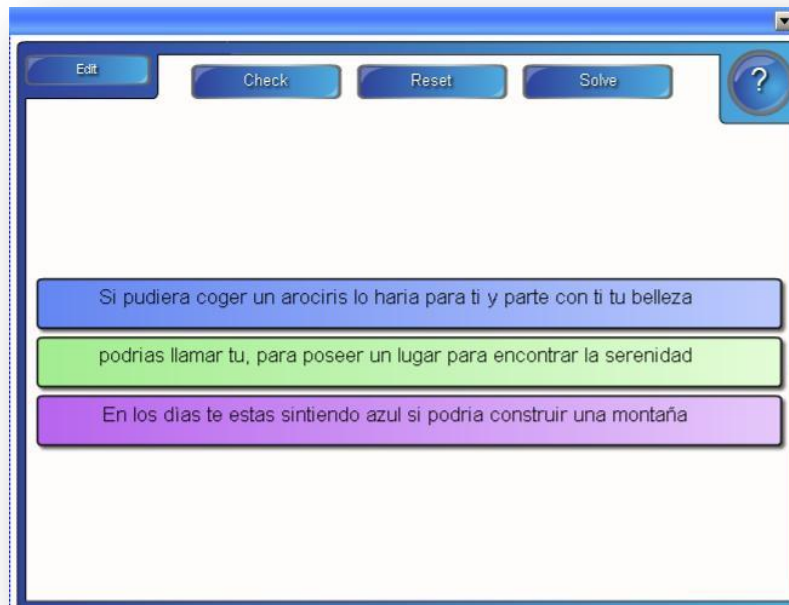
En esta ventana encontramos a la opción Solve button, el cual hace referencia a si se desea dejar activo el botón de Solve o resolver la actividad, cuando el participante la esté desarrollando

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

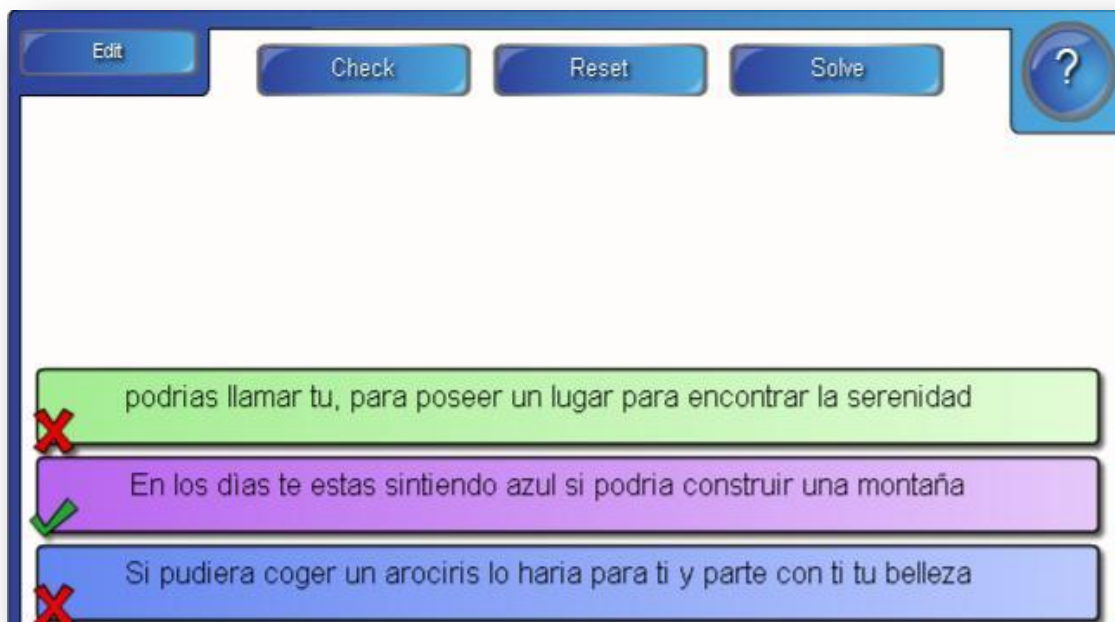
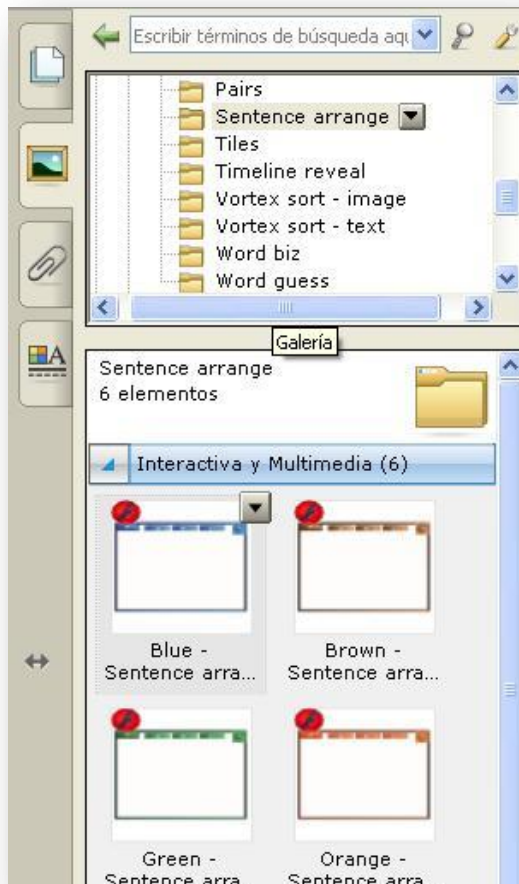


Image arrange

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

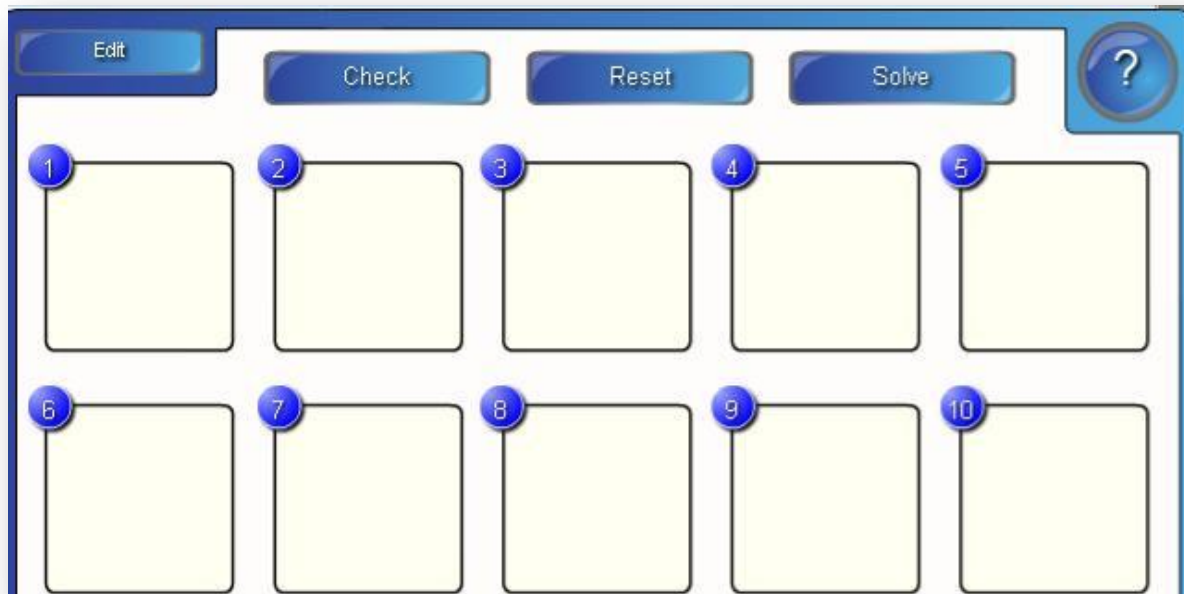


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Image arrange aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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

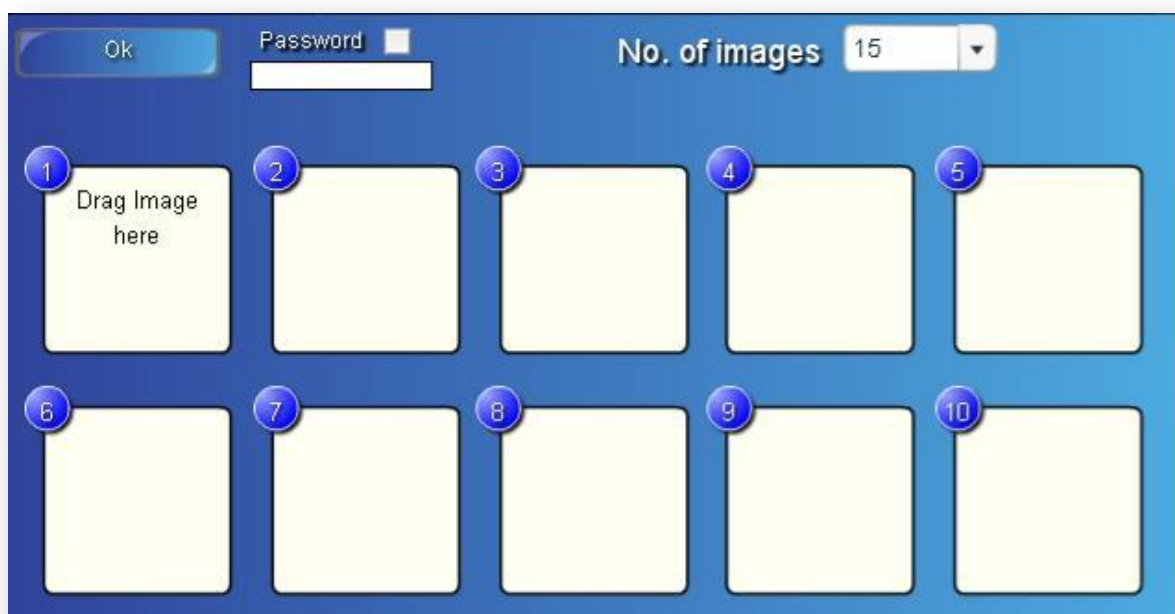


Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar



Resuelve la actividad

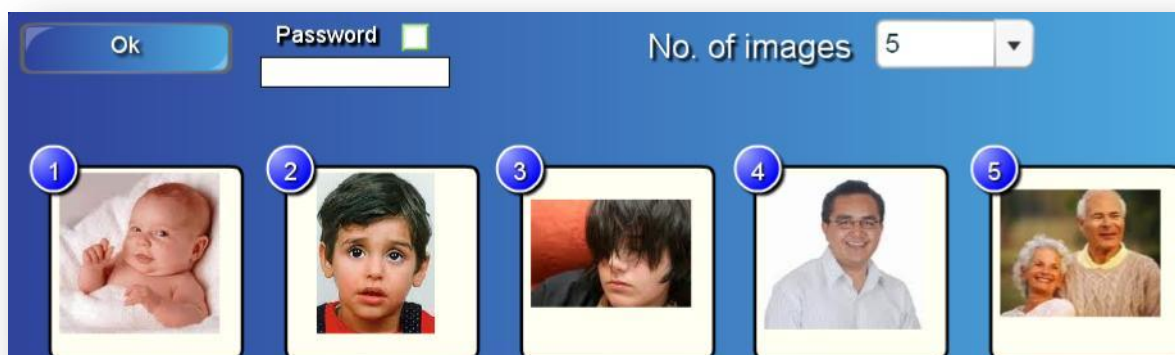
9. Hacemos clic en el botón Edit., nos aparece la siguiente ventana



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

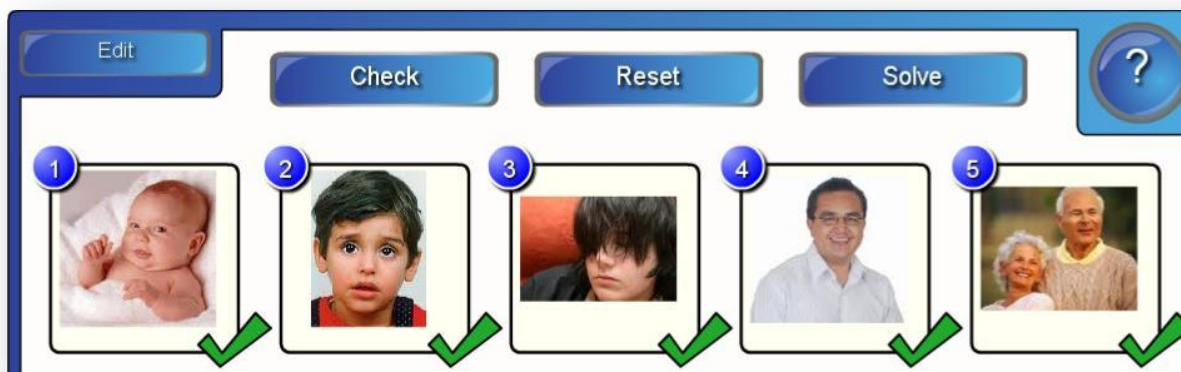
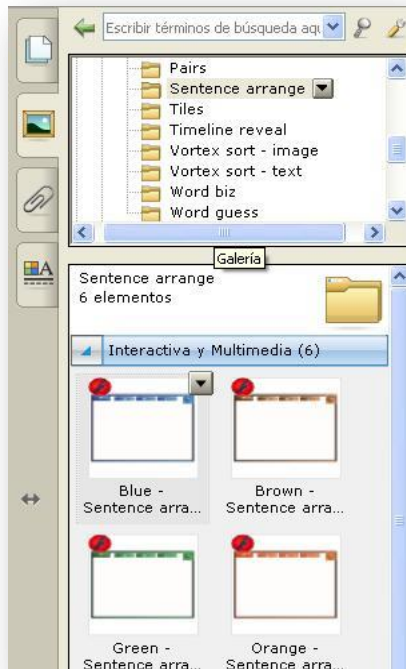


Image Select

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



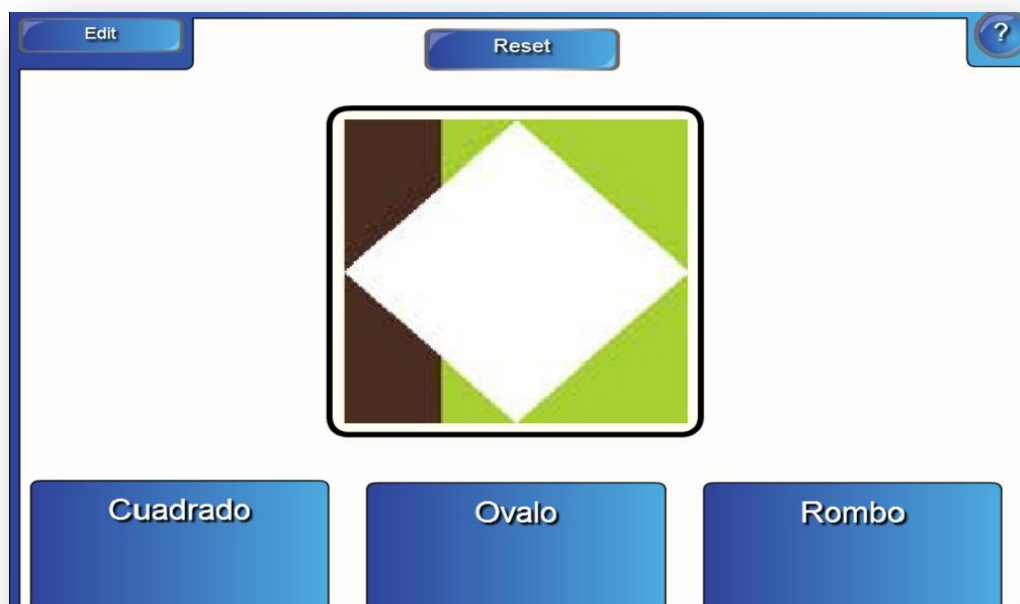
En esta ventana, encontramos la opción de seleccionar las imágenes que vamos a trabajar, el máximo de estas es 18. Otra de las opciones que tiene esta ventana es que permite al participante seleccionar la respuesta o escribirla (Label Select), (handwriting).

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

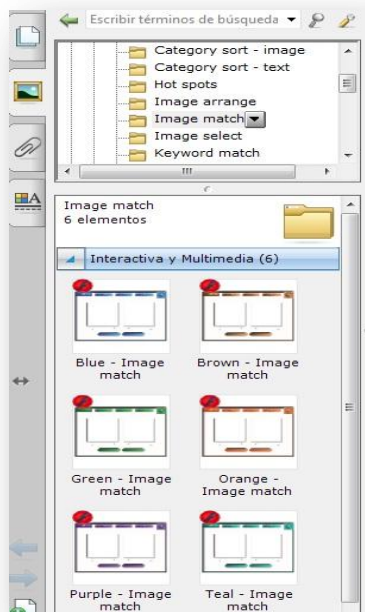


12. Lo que el participante debe hacer es tocar una de las respuestas. Hasta que acierte

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

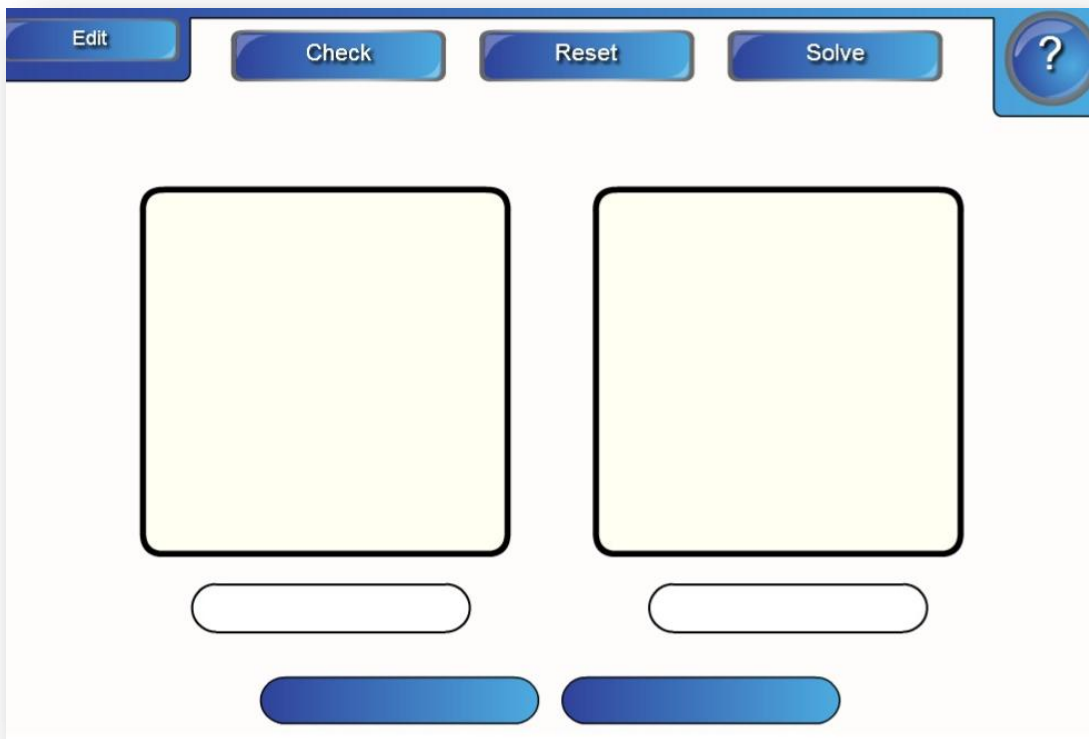


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Image Match aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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



Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



Este botón permite chequear o evaluar la actividad

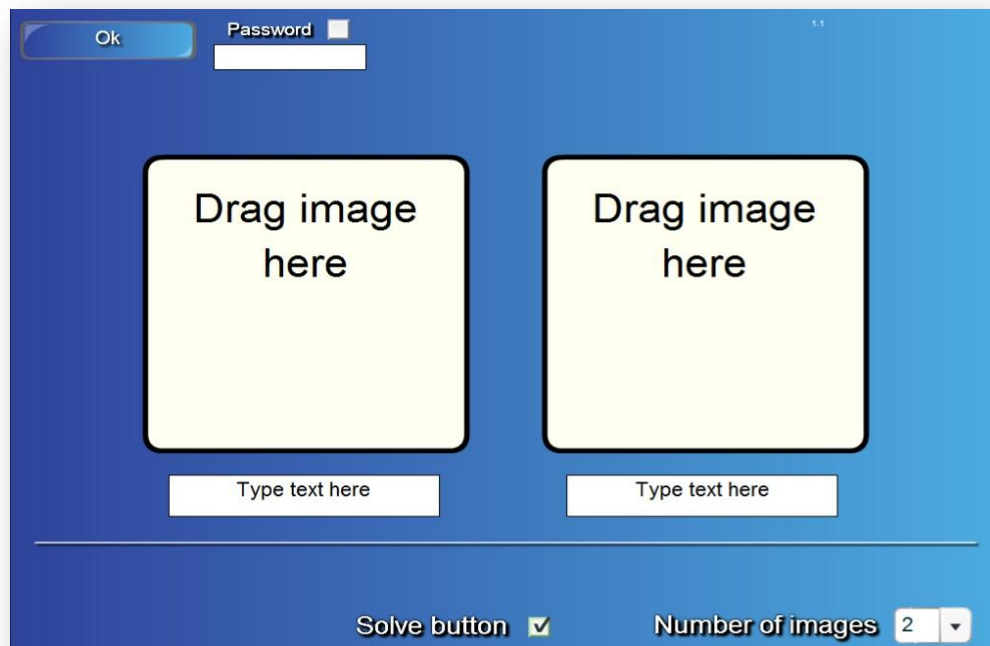


Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar



Resuelve la actividad

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



En esta ventana, encontramos 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

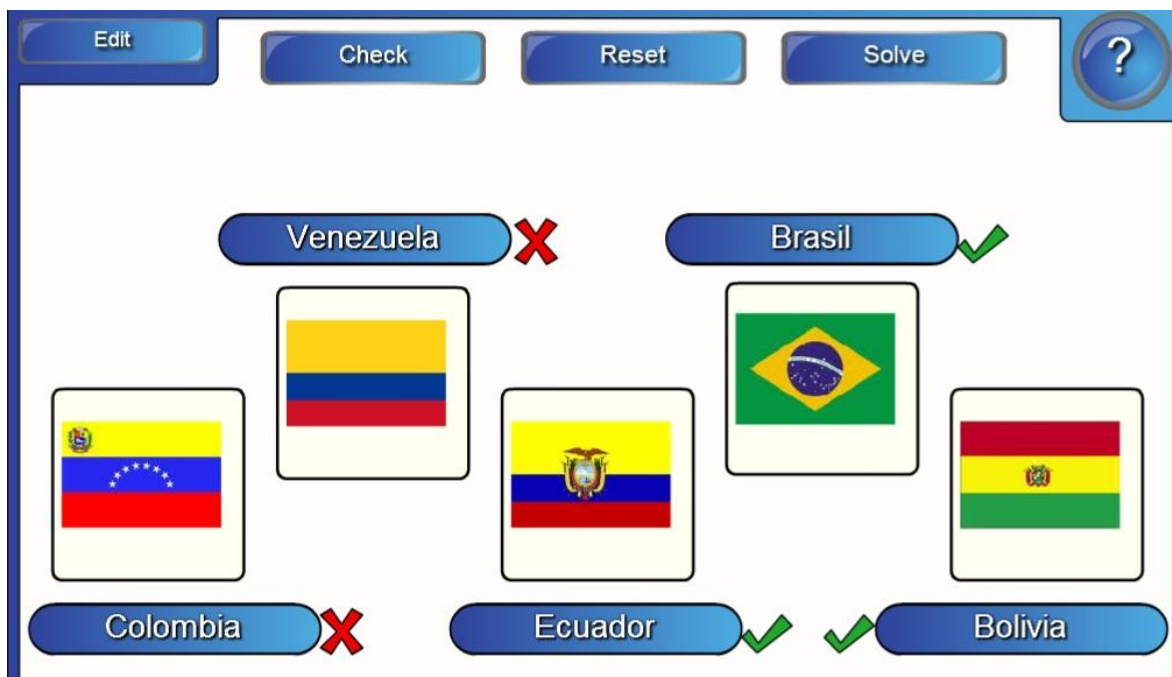
10. Traemos las imágenes bien sea de la galería de smart notebook o de internet las arrastramos hasta el cuadrado y debajo de ella colocamos el nombre del país al cual pertenece la bandera



11. Hacemos clic en el botón,



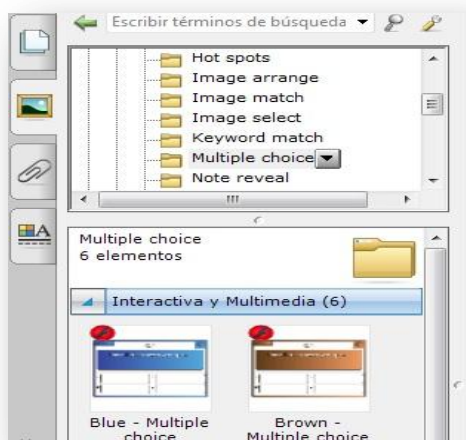
12. Lo que el participante debe hacer es arrastrar la respuesta correcta a las elipses que están debajo de las imágenes de las banderas y tocar el botón de Check



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

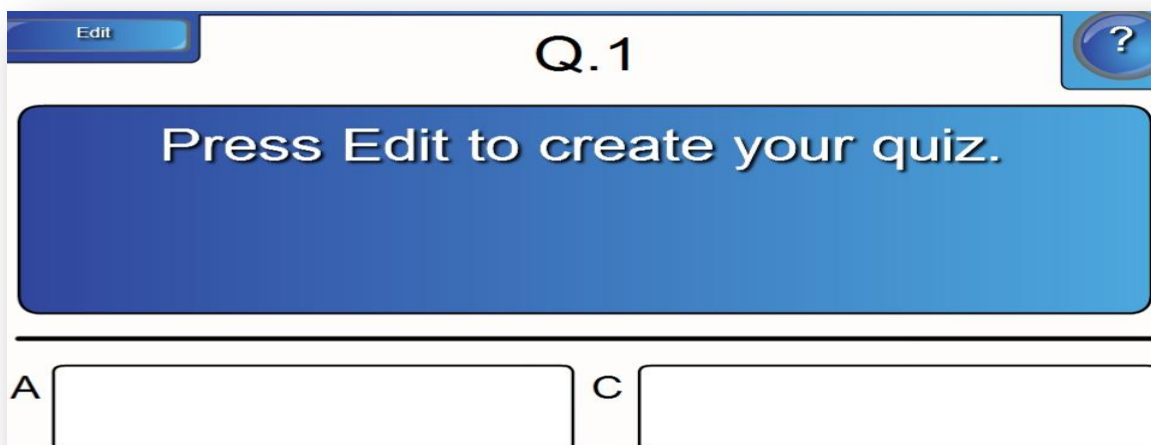


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Multiple Choise aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varía es el color del tablero de la actividad.

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 dos botones

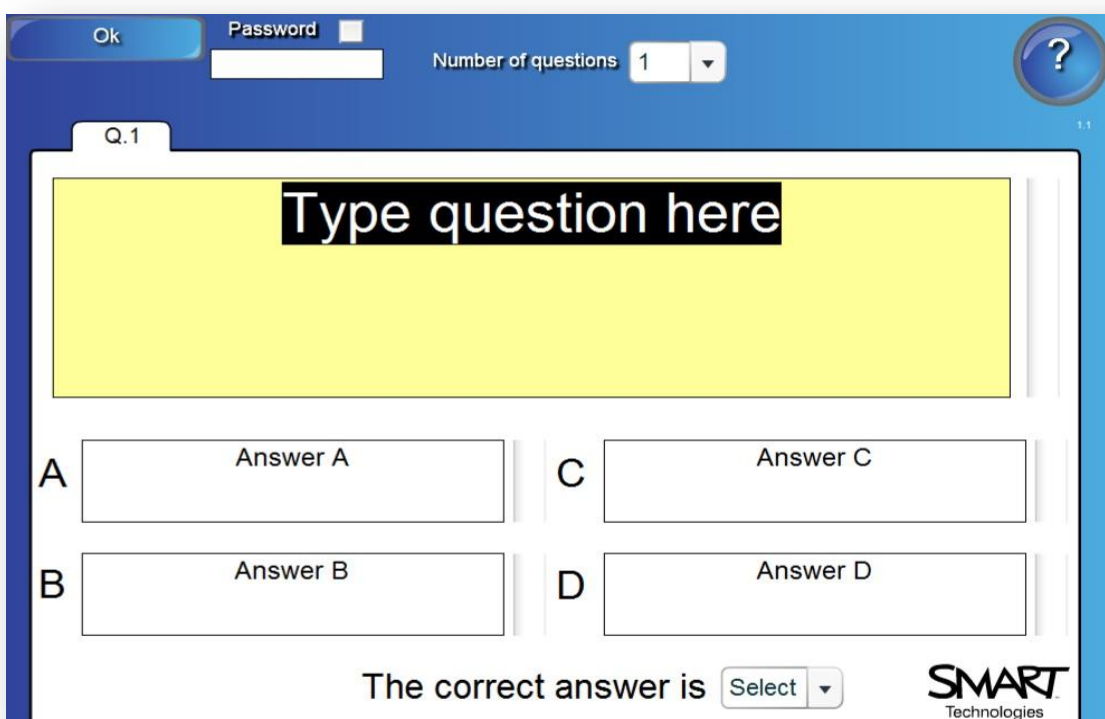


Permite configurar la actividad o editarla



Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

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

The screenshot shows the SMART Technologies question editor window. At the top, there is a blue header bar with an "Ok" button, a "Password" field, and a "Number of questions" dropdown set to "1". A circular help icon with a question mark is in the top right corner. Below the header, the main area is white. On the left, there is a tab labeled "Q.1". The central part of the window has a large yellow rectangular area with the text "Type question here" in black. Below this, there are four answer boxes arranged in a 2x2 grid. The boxes are labeled "A", "B", "C", and "D" on the left, and "Answer A", "Answer B", "Answer C", and "Answer D" inside. At the bottom, there 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

Ok Password Number of questions 1

Q.1

cuál es el nombre del siguiente compuesto?

A 2-pentanona C 1,2 - pentadieno

B dietiléter D Metilamina

The correct answer is A

SMART Technologies

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

Edit Finish

cuál es el nombre del siguiente compuesto?

A dietiléter C Metilamina

B 2-pentanona D 1,2 - pentadieno

X

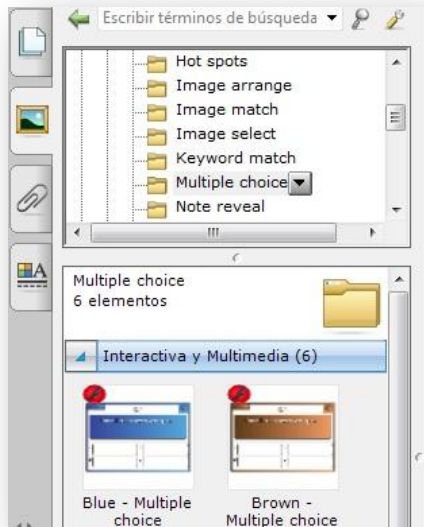
✓

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

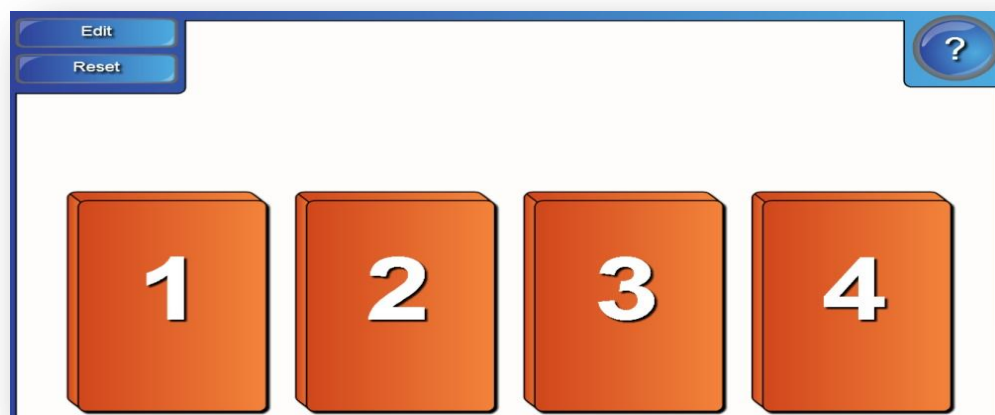


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Pairs aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varía es el color del tablero de la actividad.

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

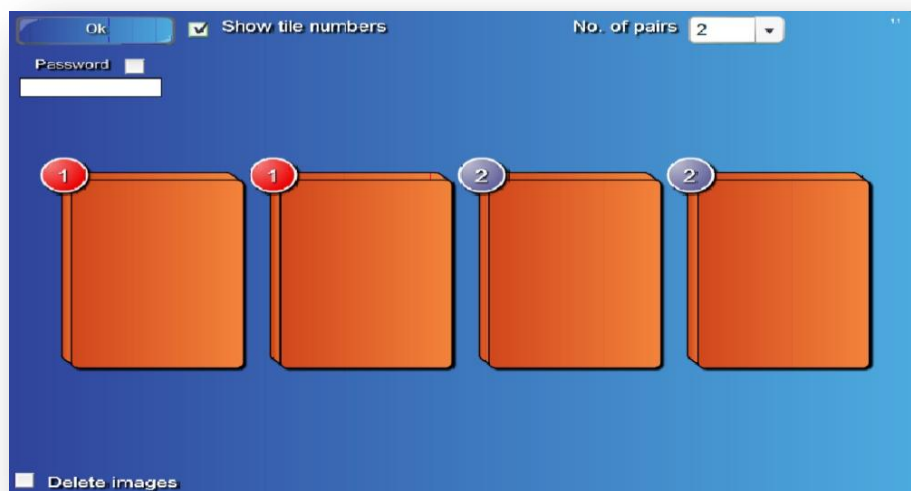


Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad



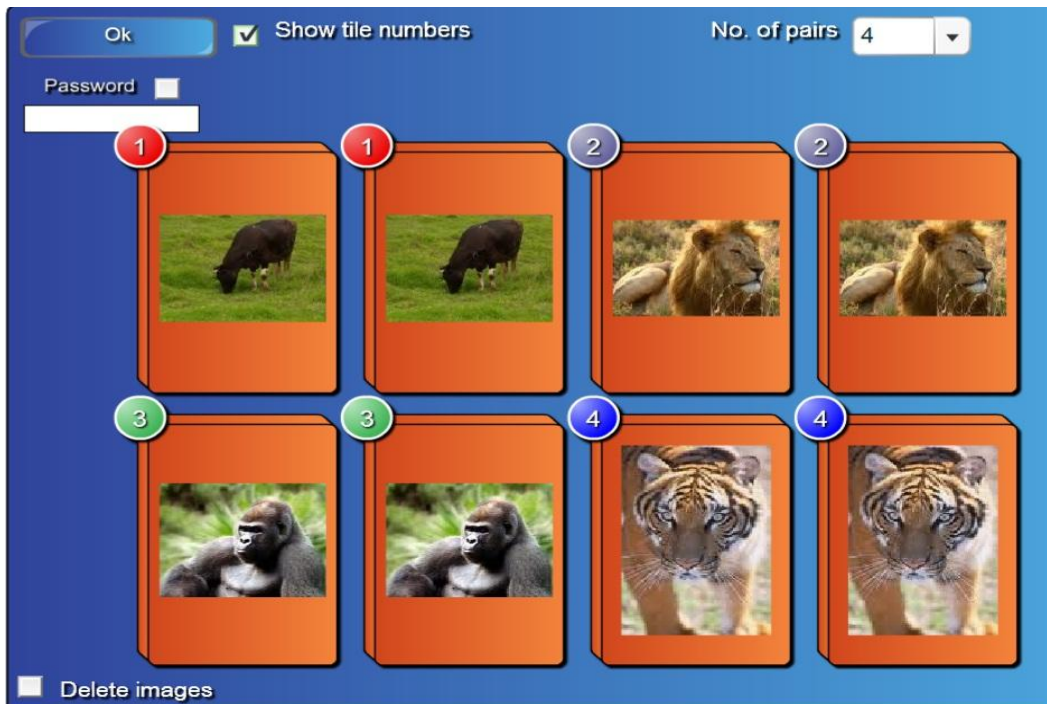
Borrar las respuestas de la actividad para que esta se vuelva a iniciar

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



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).

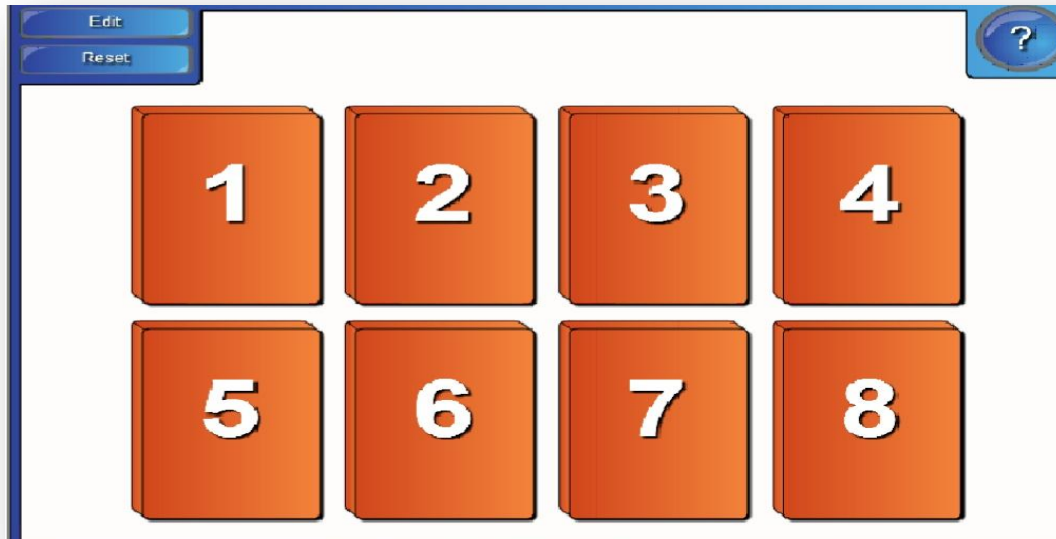
10. Traemos las imágenes bien sea de la galería de Smart Notebook o de internet las arrastramos hasta cada una de las fichas



11. Hacemos clic en el botón,



y nos aparece la siguiente ventana

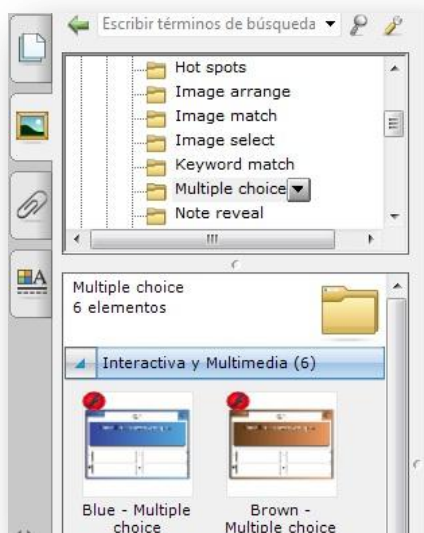


12. Lo que el participante debe hacer es tocar ficha por ficha y estas van girando, mostrando lo que hay detrás de ellas una a una y vuelve a su estado inicial, hasta que se toquen las dos fichas en donde está la imagen similar.

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

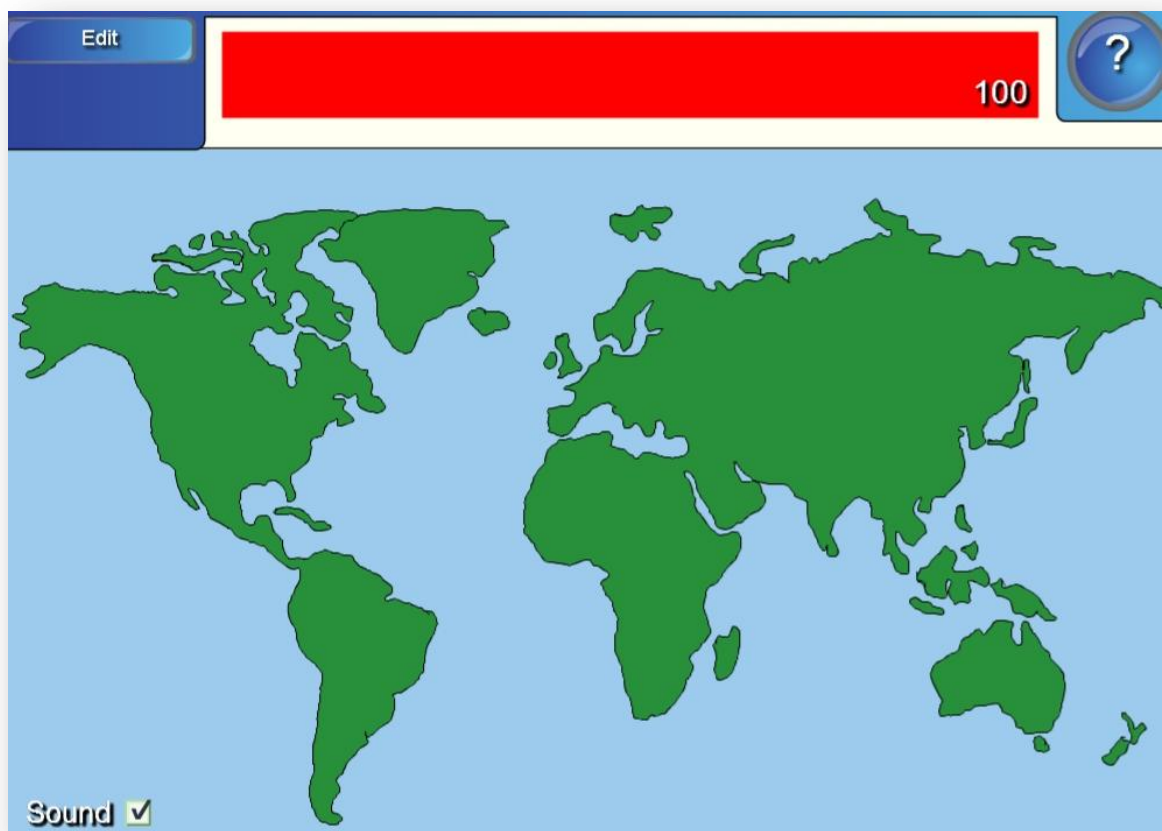


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Hot spot aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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



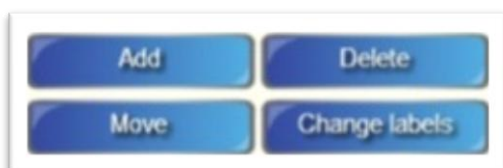
Muestra las instrucciones de cómo editar la actividad

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

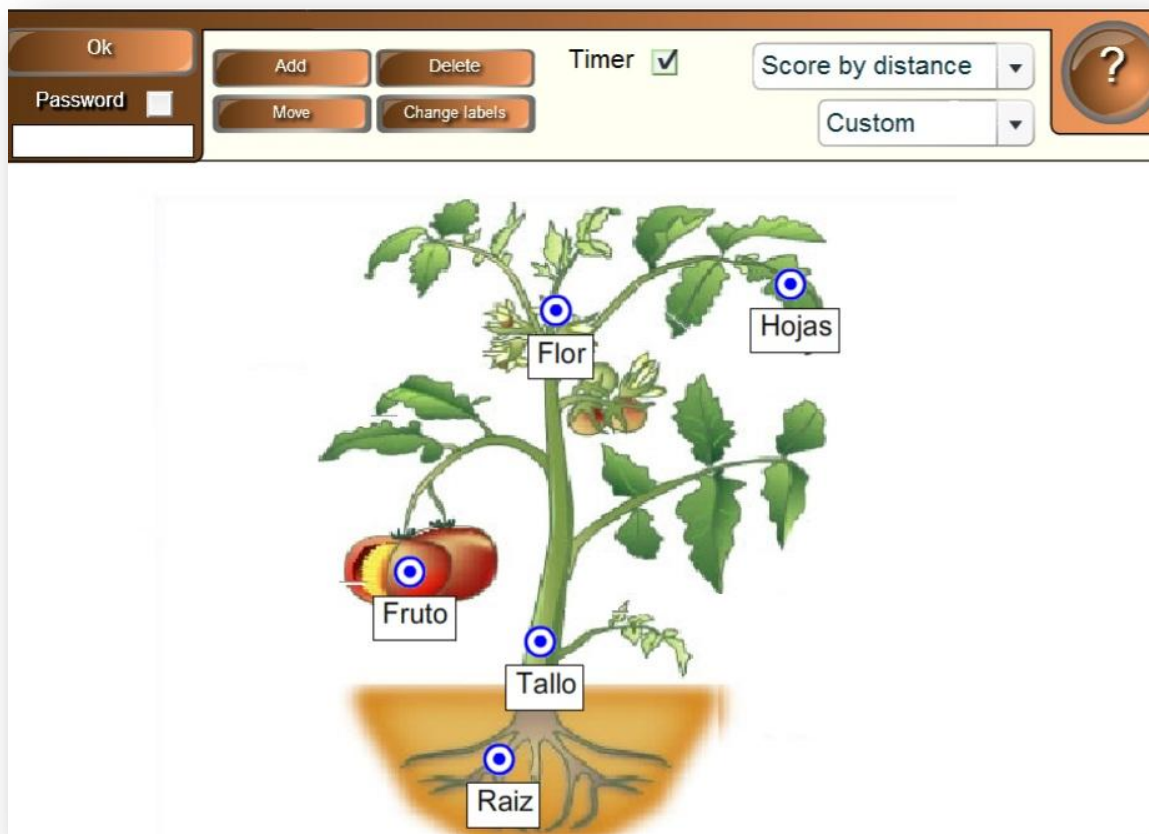
Move: Permite mover los puntos adheridos

Delete: Borra los puntos dentro del tablero

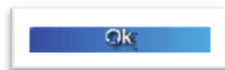
Change Labels: dos puntos que pueden llegar a compartir un label

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

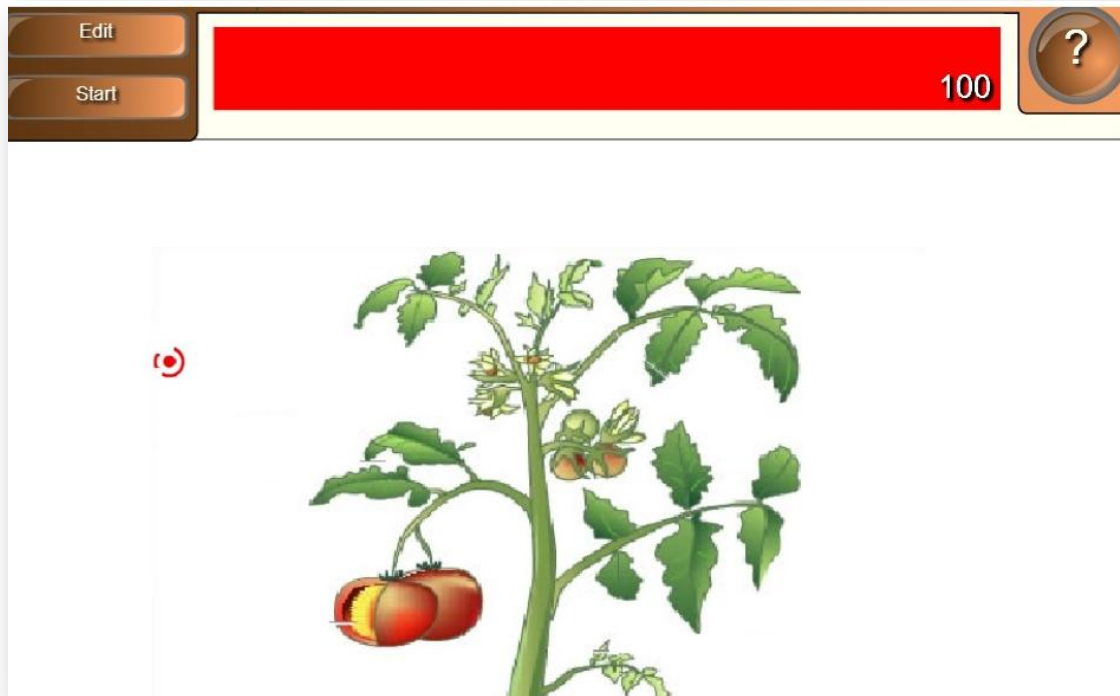
10. Traemos una imagen bien sea de la galería de Smart Notebook o de internet la arrastramos hasta el tablero, luego de esto adherimos los puntos a los cuales el usuario debe apuntar, para nuestro caso la imagen de la planta adherimos los puntos y escribimos flor, hojas, fruto, tallo, l



11. Hacemos clic en el botón,



y nos aparece la siguiente ventana



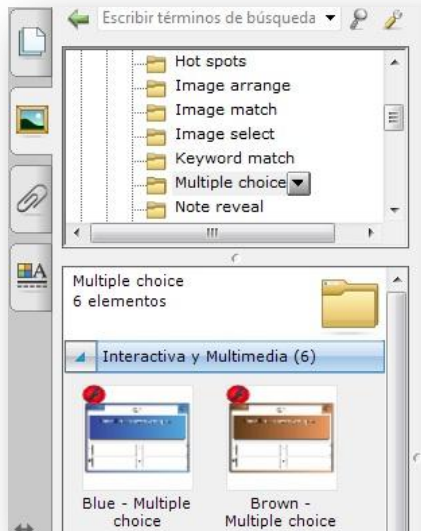
12. Lo que el participante debe hacer es apuntar hacia la parte que le indica la franja roja o el label, al final le arroja una ventana flotante con el puntaje



Timeline Reveal

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

4. Nos aparece la siguiente ventana

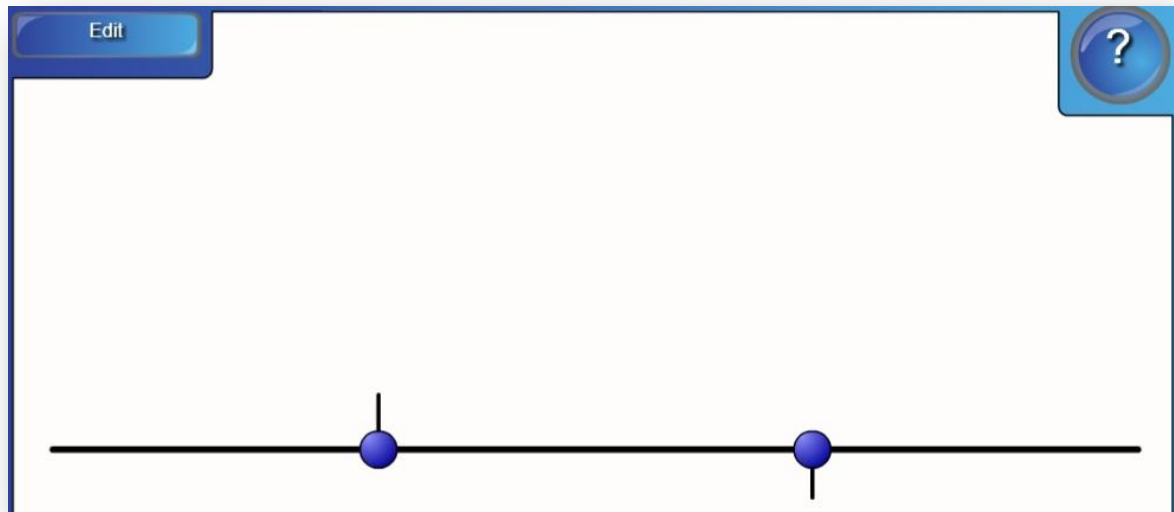


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Timeline Reveal aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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

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.

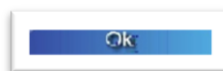
Se tiene la opción de trabajar hasta 10 líneas de tiempo.

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

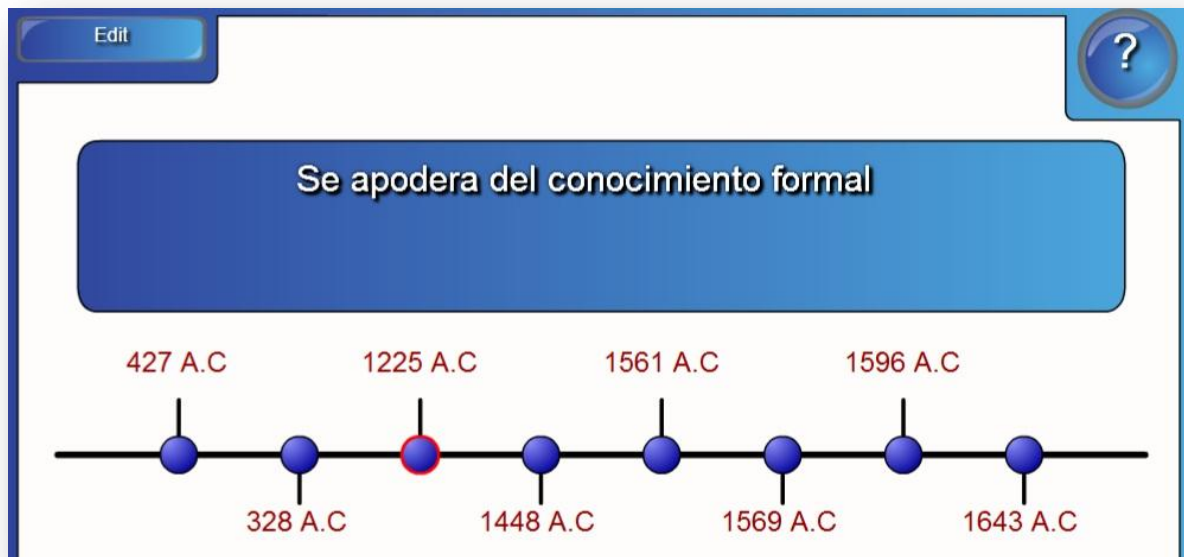
10. Se redacta las fechas y su descripción

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 Bacon
1569 A.C	Galileo Galilei
1596 A.C	René Descartes
1643 A.C	Isaac Newton

11. Hacemos clic en el botón,



y nos aparece la siguiente ventana

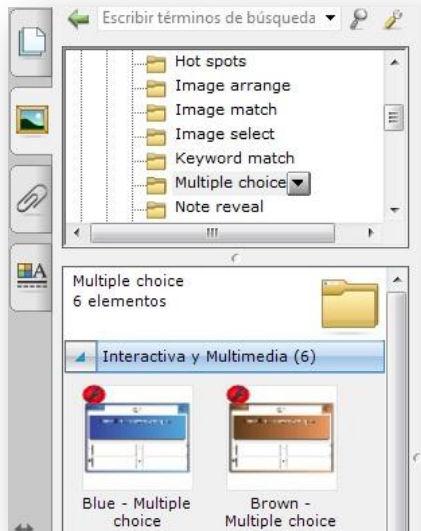


12. Lo que el participante debe hacer es tocar cada punto dentro de la línea de tiempo y se despliega un label con la información correspondiente a esta fecha

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

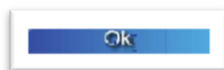
En esta ventana encontramos que está dividida en dos columnas; una para introducir la palabra y la otra columna llamada Clues es para las pistas de la letra escrita anteriormente.

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

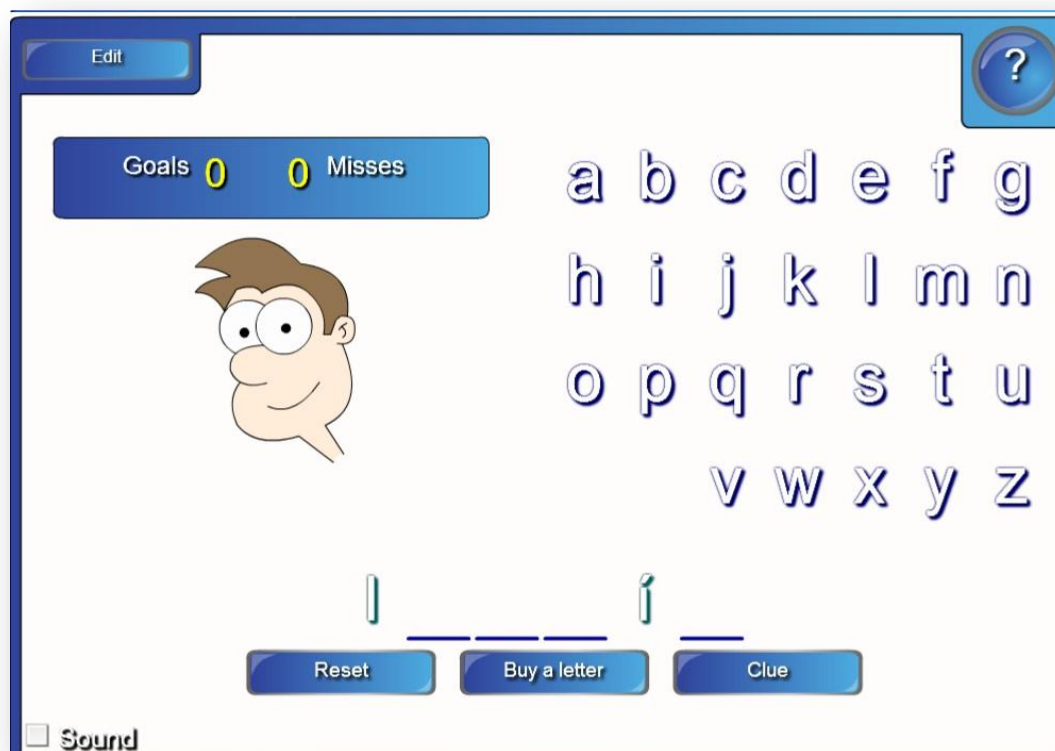
Vamos a trabajar una figura literaria, donde se le va dando las pistas, para descubrir la palabra

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

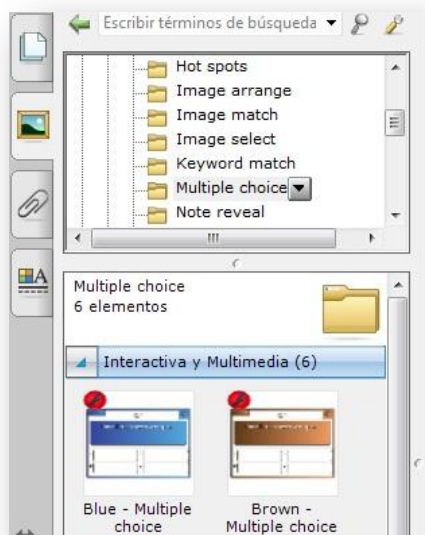


12. Lo que el participante debe hacer es tocar la letra que se crea que va en la palabra, si está es incorrecta aparecerá la imagen de un tomate arrojada hacia la cara del personaje del tablero

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

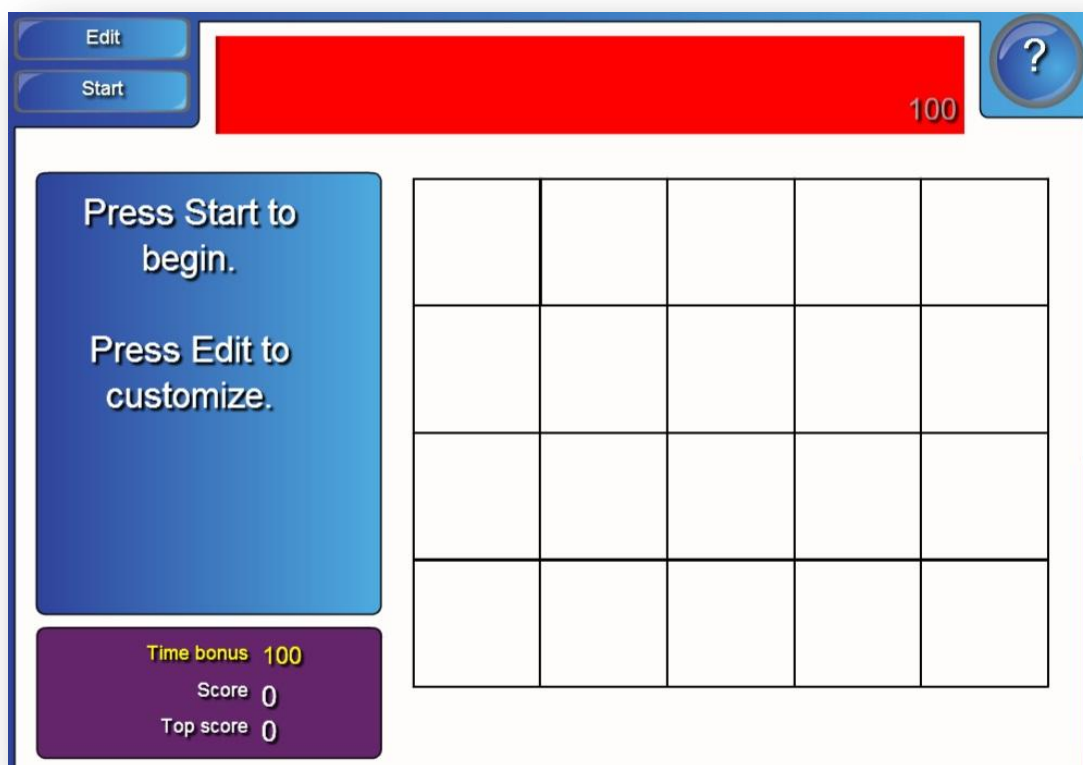


5. En la parte superior al hacer clic en la carpeta Word Biz aparece una pestaña denominada Interactiva y Multimedia (6), esto indica que encontramos 6 contenidos interactivos y multimedia, que hacen referencia a la actividad donde lo único que varia es el color del tablero de la actividad.

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

Ok Number of questions 1 Difficulty Easy

Password Font Arial Timer ☒ Speed Fast

Questions

Answers

Characters abcdefghijklmnopqrst
vwxyz

1.1

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 ☒ Speed Medium

Questions	Answers
cruzar/ atravesar/ hacer comprender, hacer entender/	get across
adelantar, progresar.	get ahead
moverse, desplazarse/ viajar/ difundirse/ evitar, sortear.	get around
volver, regresar/ moverse hacia atrás, retroceder/ recuperar.	get back
Characters abcdefghijklmnopqrst vwxyzs	

Page 2

1.1

11. Hacemos clic en el botón,



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

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

Skip

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

get

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