

En este tema vamos a realizar una actividad de las más sencillas, que es una sopa de letras.

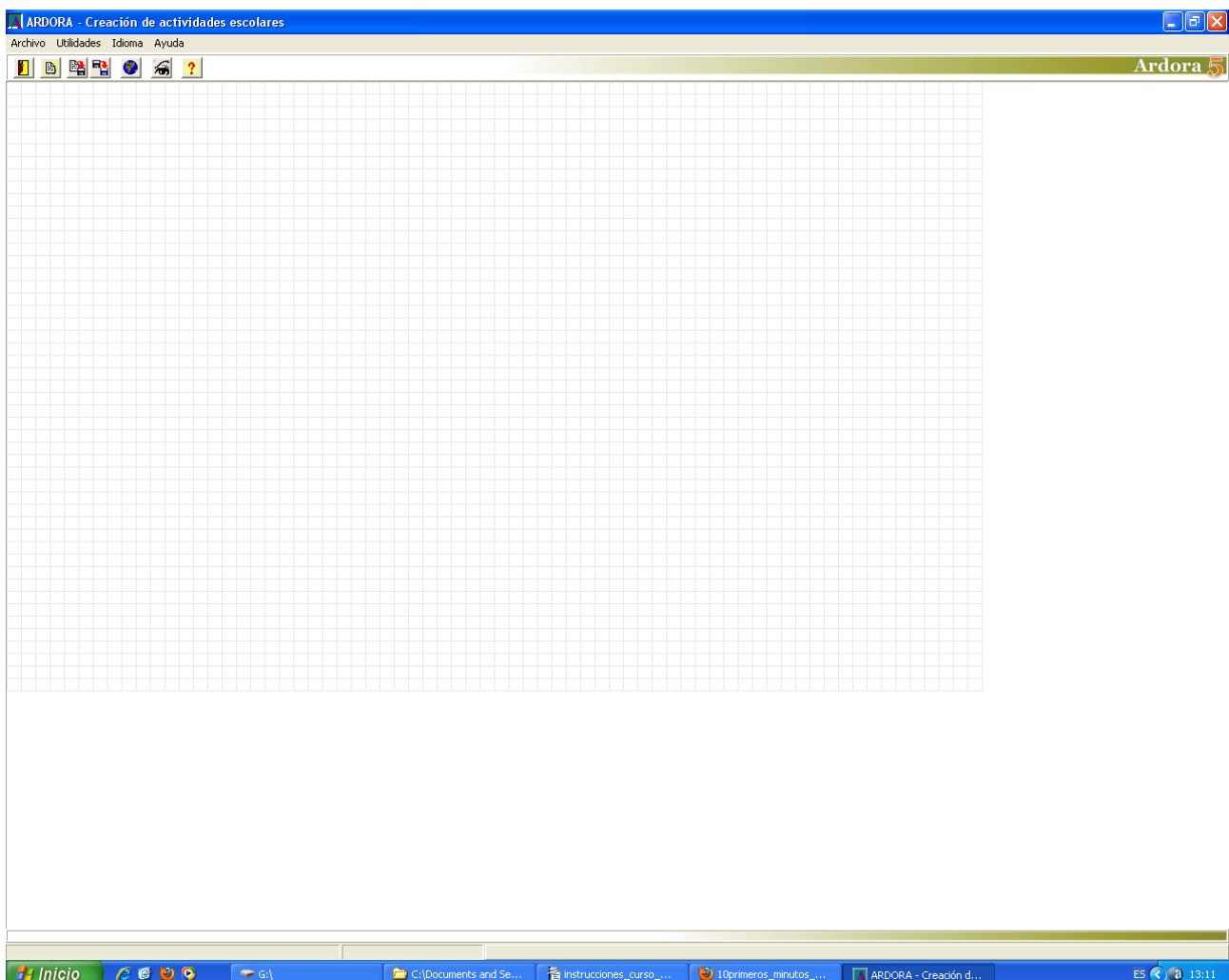
Para ello accederemos a un manual de uno de los autores del programa ARDORA, titulado “Los 10 primeros minutos con Ardora v. 3.0”.

El primer párrafo del tutorial de José Manuel Bouzán Matanza ya está hecho en el tema anterior. Después de leer el manual y de hacer la actividad, vuelve a este documento para ver un resumen de cómo se hace, cómo se guarda y cómo se publica la actividad. Si prefieres, pasa directamente al resumen y después échale un vistazo al manual.

[Pincha para ver el MANUAL](#)

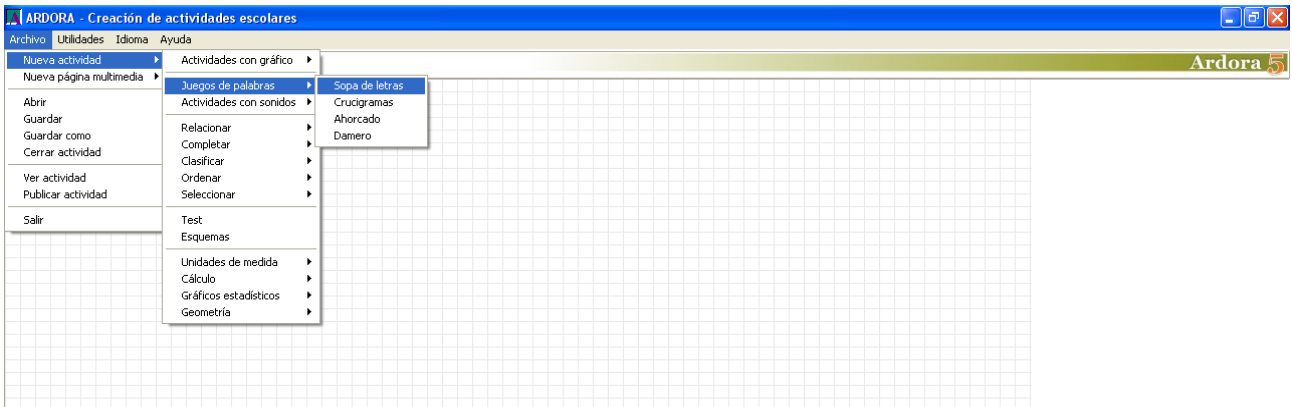
RESUMEN DE CÓMO SE HACE UNA SOPA DE LETRAS

Estamos en la ventana principal del programa.

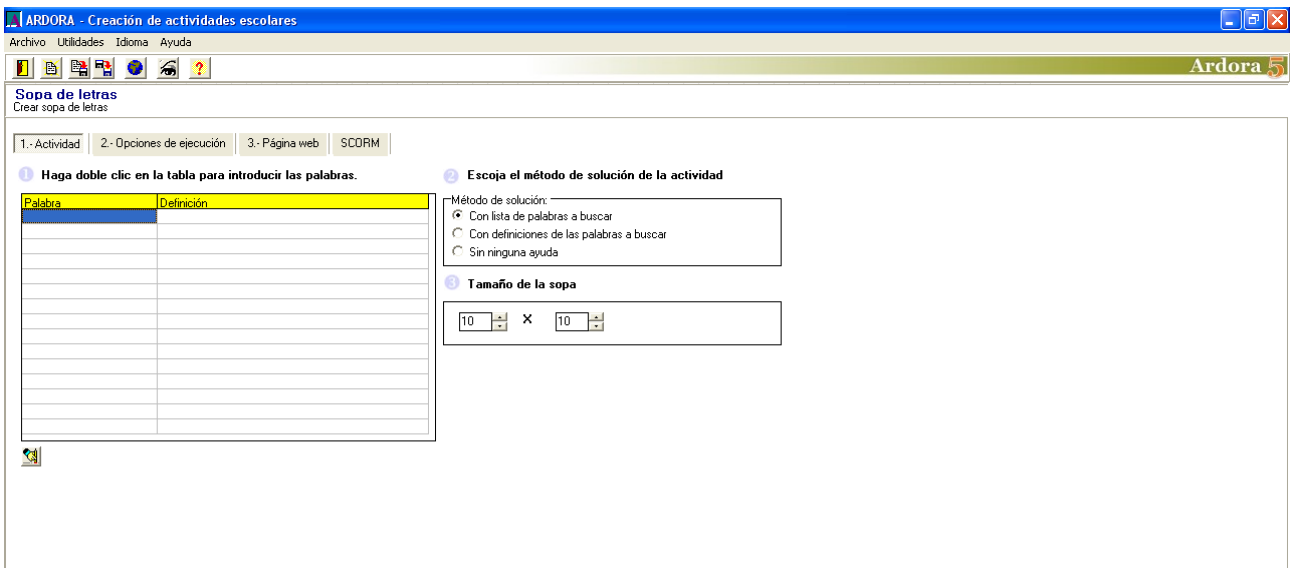


Éstos son los pasos a seguir para crear la actividad SOPA DE LETRAS.

1.- Pinchamos en Archivo → Nueva actividad → Juegos de palabras → Sopa de letras.



2.- Aparece lo siguiente



3. Haz doble clic en la tabla; aparece la ventana:

The screenshot shows the Ardora software interface for creating a word search activity. The main window is titled "ARDORA - Creación de actividades escolares" and has a menu bar with "Archivo", "Utilidades", "Idioma", and "Ayuda". Below the menu bar is a toolbar with various icons. The main content area is titled "Sopa de letras" and "Crear sopa de letras". It has three tabs: "1.- Actividad", "2.- Opciones de ejecución", and "3.- Página web SCORM".

Under the "1.- Actividad" tab, there are two instructions:

- Haga doble clic en la tabla para introducir las palabras.
- Escoja el método de solución de la actividad

The first instruction points to a table with two columns: "Palabra" and "Definición". The second instruction points to a "Método de solución:" section with three radio button options:

- Con lista de palabras a buscar
- Con definiciones de las palabras a buscar
- Sin ninguna ayuda

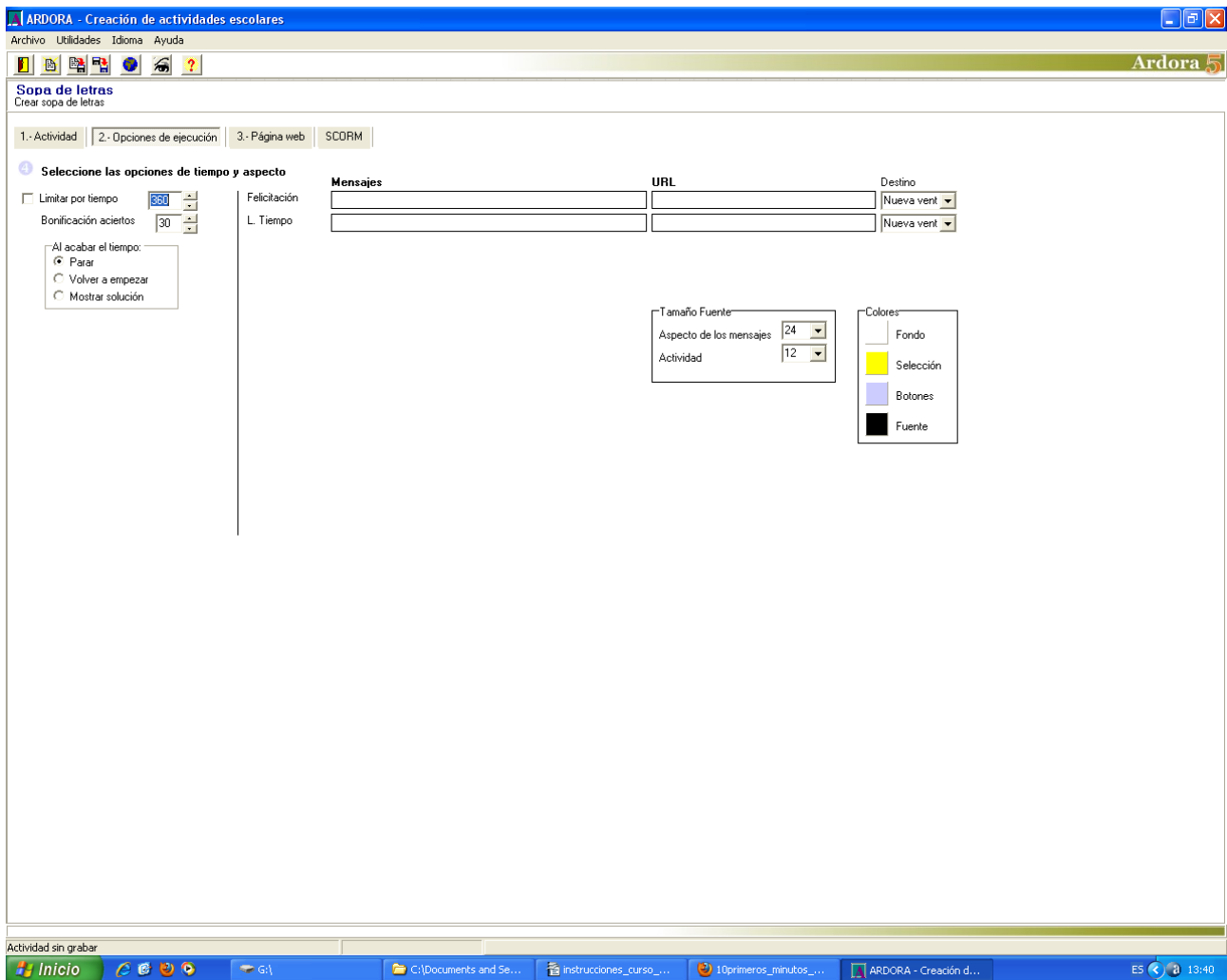
A secondary window titled "Ardora" is overlaid on the main window. It has a title bar with "Ardora" and a close button. The window contains a grid for the word search. The grid has 15 rows and 2 columns. The columns are labeled "Palabra" and "Definición". The rows are numbered 1 through 15. There is a close button (X) in the bottom left corner and a checkmark button in the bottom right corner.

The Windows taskbar at the bottom shows the "Inicio" button, several application icons, and the system tray with the time "13:25".

4.- Introduce las palabras de la sopa de letras (**ATENCIÓN: sin tildes**) ; si quieres, introduce las definiciones. Al final valida lo que has introducido pinchando

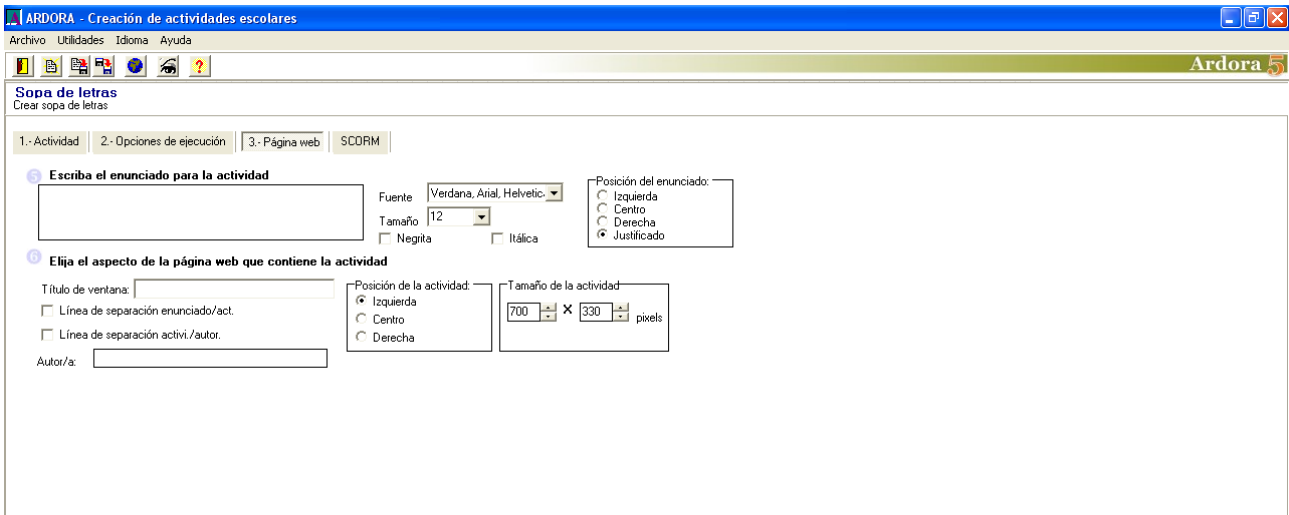


5.- Ahora pincha en la pestaña de “Opciones de ejecución” . Sale la siguiente ventana.



Si quieres que la actividad tenga un tiempo determinado, marca la casilla “Limitar por tiempo” y en la flechita selecciona el tiempo que quieras. Pon un mensaje de felicitación para que aparezca cuando el alumno termine la actividad.

6.- A continuación pincha en la pestaña “Página Web”. Te saldrá la siguiente ventana:



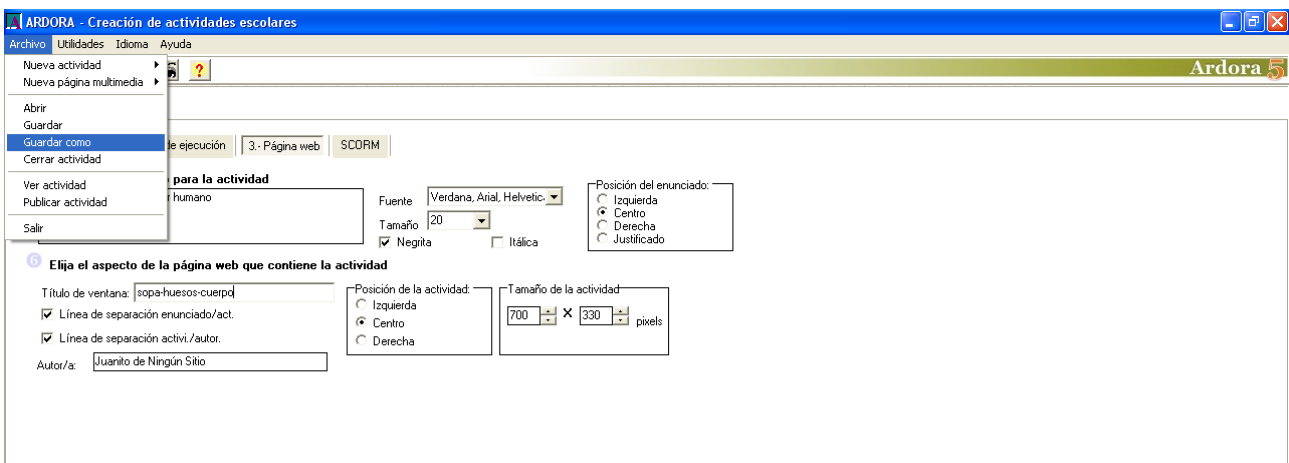
Rellena las casillas. Ya casi hemos terminado.

7.- Falta lo más importante: **GUARDAR Y PUBLICAR**

Antes de guardar y publicar, conviene ser organizado y crear una estructura de carpetas en una ubicación de nuestro ordenador (por ejemplo en el escritorio o en un pen drive). Recomiendo llamarle ARDORA. Dentro de esta carpeta crearemos 4 subcarpetas, que llamaremos ARD, WEB, IMAGENES y SONIDOS (fijaros que los nombres de las carpetas tampoco deben llevar tildes ni caracteres no ingleses como ñ,ç, etc.).

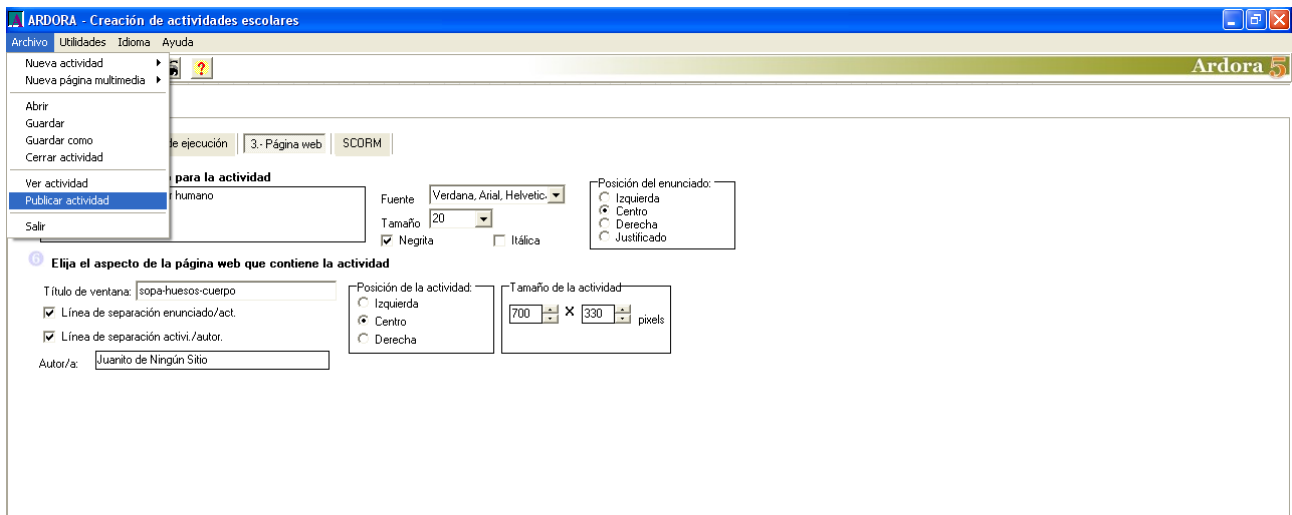
Cuando terminamos de programar una actividad tenemos que guardarla y publicarla siempre.

Guardar: Pinchando en “Archivo” utilizamos la opción “Guardar como”

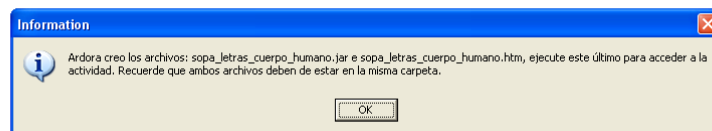


Vamos a guardar la actividad con el nombre sopa-letras-cuerpo-humano en la subcarpeta ARD que hemos creado anteriormente. Esto nos servirá por si en un futuro queremos modificarla.

Publicar: Pinchando en “Archivo” usamos la opción “Publicar actividad”



Vamos a publicar la actividad con el mismo nombre de antes sopa-letras-cuerpo-humano en la subcarpeta WEB. Nos aparecerá la ventanita siguiente:



Le damos a OK.

Hemos terminado.

Si quereis ver cómo quedó la actividad, entráis en la subcarpeta WEB y hacéis doble clic en el archivo **sopa_letras_cuerpo_humano.htm**