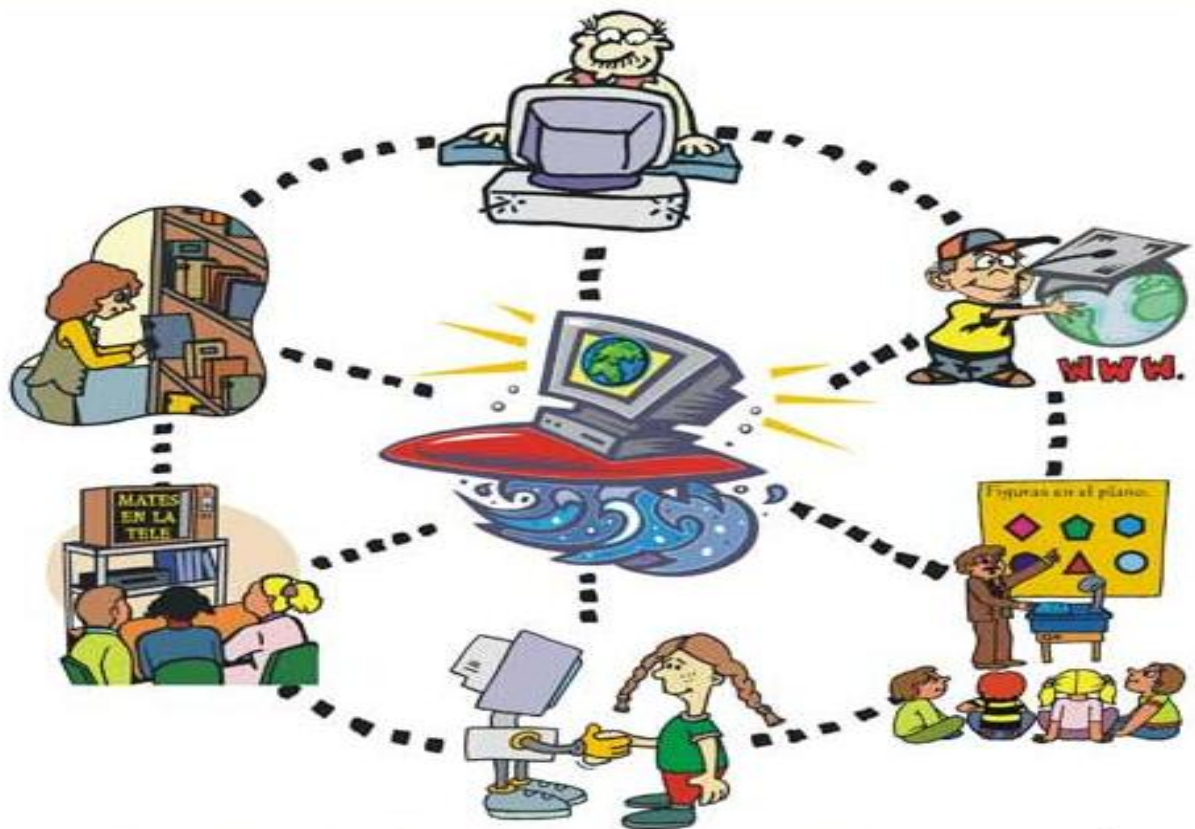


DIGETE

MANUAL DE ARDORA



**TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN
Y LA COMUNICACIÓN**

DOCENTE FORMADOR

Lic. José Luis Solís Toscano

DIGETE

Instalación	3
1 Actividades gráficas	3
1.1 Panel gráfico.....	3
1.2 Puzzle.....	5
1.3 Colorear	5
2 Actividades de palabras	6
2.1 Sopa de letras	6
2.2 Crucigramas	6
2.3 Ahorcado.....	7
2.4 Damero.....	7
3 Actividades con sonidos.....	8
3.1 Distinguir sonidos.....	8
3.2 Auto-dictados	9
4 Actividades de Relacionar	9
4.1 Relacionar palabras	9
4.2 Relacionar frases	9
4.3 Relacionar imágenes – frase	10
5 Actividades de completar	10
5.1 Completar palabras con sílabas	10
5.2 Completar textos con palabras seleccionando.....	10
5.3 Completar textos con palabras escribiendo.....	10
6 Actividades de Clasificar.....	11
6.1 Clasificar palabras	11
6.2 Clasificar imágenes	11
7 Actividades de ordenar	11
7.1 Ordenar frases	11
7.2 Ordenar párrafos.....	12
7.3 Ordenar imágenes.....	12
8 Actividad de seleccionar palabras de un párrafo.....	12
9 Actividad de preguntas tipo TEST	13
10 Actividad de unidades de medida	13
10.1 Euros	13
10.2 Relojes	13
11 Actividades de cálculo	13
11.1 Puzzle numérico	13
11.2 Serpiente de números.....	14
12 Actividad de esquemas	14
13 Actividades de geometría	14
13.1 Geoplano	14
13.2 Simetrías	15
13.3 Tangram	15
14 Vale, ya tengo varias actividades, como creo una página que las englobe ..	16
15 ¿Cómo entregar las actividades a los alumnos?	17
16 APENDICE COMO CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES	18
17 APENDICE: GRABAR SONIDOS.....	19
17.1 Con formato WAV	19
17.2 Con formato AU.....	20

Instalación

El Ardora es una excelente aplicación para realizar actividades interactivas educativas, su autor es José Manuel Bouzán Matanza y lo podemos descargar en

<http://webardora.net/>

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



Ardora.exe



java.exe

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

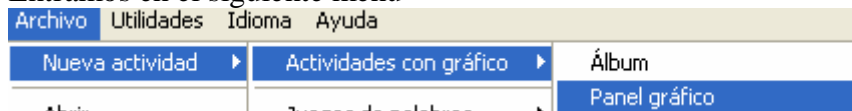
Antes de pasar a hacer actividades, vamos a pasar al Apéndice “Cómo cambiar el tamaño de las imágenes” para modificar el tamaño de Tierra.jpg a un tamaño de 500x320 píxeles

1 Actividades gráficas

1.1 Panel gráfico

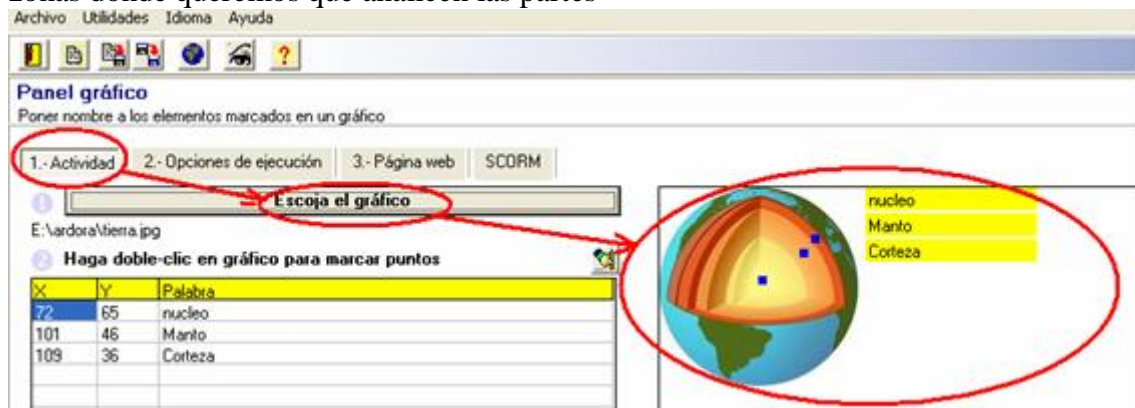
Sirve para distinguir distintas partes de una imagen.

Entramos en el siguiente menú



1.1.1 Actividad

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



Elegimos las diferentes opciones de resolución de la actividad

Método de solución:

- Seleccionando palabra
- Escribiendo palabra (encima del punto)
- Escribiendo palabra (indicando con flecha)

1.1.2 Opciones de ejecución

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

Panel gráfico
Poner nombre a los elementos marcados en un gráfico

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

5 Seleccione las opciones de tiempo y aspecto

Limitar por tiempo: 360
Bonificación aciertos: 30

Al acabar el tiempo:
 Parar
 Volver a empezar
 Mostrar solución

Mostrar intentos y aciertos
 Finalizar después de: 1 fallos

Poner resumen de la actividad

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

1.1.3 Página Web

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

Panel gráfico
Poner nombre a los elementos marcados en un gráfico

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

5 Escriba el enunciado para la actividad
Capas de la tierra
Fuente: Verdana, Arial, Helvetic...
Tamaño: 12
 Negrita Itálica
Posición del enunciado:
 Izquierda
 Centro
 Derecha
 Justificado

6 Elija el aspecto de la página web que contiene la actividad
Título de ventana:
 Línea de separación enunciado/act.
 Línea de separación activi./autor.
Autor/a: Javier Quintana
Posición de la actividad:
 Izquierda
 Centro
 Derecha
Tamaño de la actividad:
720 X 330 píxels

1.1.4 Guardar la actividad como tipo Ardora y como página Web

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



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



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

1.1.5 Visualizar la actividad

En cualquier momento podemos pulsar en el botón de visualización



Crear actividades con Ardora

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

1.2 Puzzle


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

Puzle Crear un puzle

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

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

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



La imagen si es superior a 500x320 píxeles se reajustará

1.3 Colorear

Tenemos que elegir una imagen QUE CUMPLA:

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


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

1. **Escoja el gráfico**
E:\vardora\espana.gif

2. **Haga doble clic para introducir datos**

Texto en leyenda	Color
ARAGON	<input type="color" value="#00FFFF"/>
VALENCIA	<input type="color" value="#FF8C00"/>
CASTILLA LA MANCHA	<input type="color" value="#90EE90"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>
<input type="text"/>	<input type="color"/>

3. **Escoja el método de solución de la actividad**
Método de solución:
 Coloreado libre
 Coloreado según leyenda



Lo guardaremos como espana.ard y espana.htm

2 Actividades de palabras

2.1 Sopa de letras

Ojo con las palabras a encontrar:

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

Sopa de letras

Crear sopa de letras

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

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

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

2 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

Con lista de palabras a buscar

Con definiciones de las palabras a buscar

Sin ninguna ayuda

3 Tamaño de la sopa

10 x 10

Lo guardaremos como sopa

2.2 Crucigramas

También hay que tener cuidado con las palabras a buscar

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

Crucigramas

Resolver crucigramas

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

1 Introduzca nº de filas y columnas

Filas: 10 Columnas: 13

2 Cubra el crucigrama >>>

3 Doble-clic en la tabla para las definiciones

Horizontales	
1	Norte francia, Este Cataluña
2	Este Mediterraneo, Norte Francia
3	Este Mediterraneo, Norte Cataluña
4	
5	Buen vino
6	
7	
8	
Verticales	
1	
2	
3	Sur con el Atlántico y Mediterraneo
4	
5	
6	Norte Francia, y Este Aragón
7	
8	

Sentido de la escritura →

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

2.3 Ahorcado

No se pueden poner tildes, pero sí espacios en blanco

Ahorcado

Juego del ahorcado

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

1 Haga doble clic para introducir datos

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

El número de intentos esta en *Opciones de ejecución*

2.4 Damero

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

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

1 Haga doble clic para introducir datos

EN ABRIL LLUVIAS MIL

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

Podemos resaltar las letras incorrectas con un color

2 Escoja el método de solución de la actividad

Resaltar letras erróneas ■

Correcto si...

párrafo y definiciones son correctas

párrafo es correct

El resultado es que tiene que adivinar la frase

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

1 A G O S T

Un mes del año

I A G O S T

D1 E1 F1 G1 H1

▲
▼

?

3 Actividades con sonidos

3.1 Distinguir sonidos

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

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



perro



tren



Barco



Ardora

Palabra:

Archivo sonido

Archivo imagen

1ª Alternativa

Palabra

Archivo imagen

2ª Alternativa

Palabra

Archivo imagen

3ª Alternativa

Palabra

Archivo imagen

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

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

- BARCO
- PERRO
- TREN

Distinguir sonidos

Reconocer la grafía del sonido escuchado

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

Haga doble clic en la tabla para introducir las palabras.

Barco	
tren	
perro	

Método de solución:

- Texto
- Imagen
- Texto + imagen

3.2 Auto-dictados





Apropiado para ortografía, idiomas,...

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

Auto-dictados
Escribir los sonidos oídos

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

1 Escoja el fichero de sonido y escriba el texto correcto

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

Ancho área de texto

Incluso marca los errores:

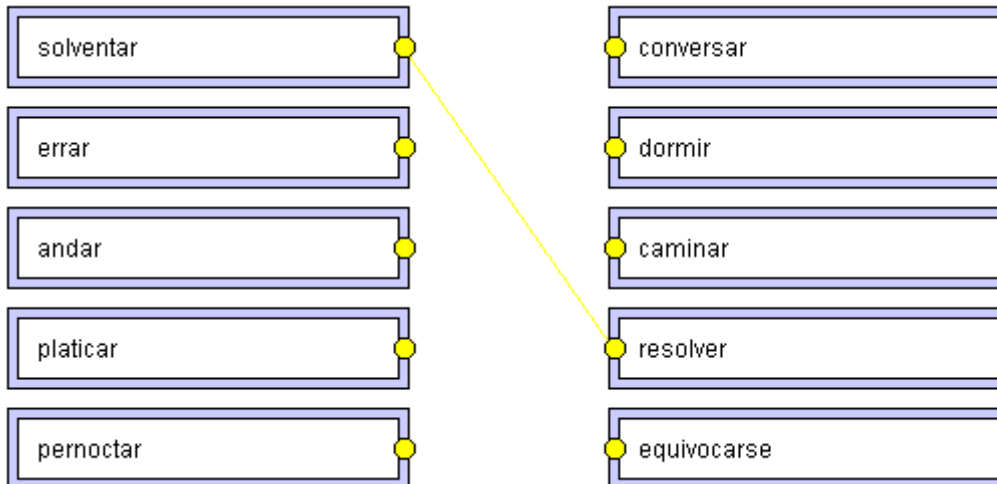


En un lugar de la **man**cha de cuyo nombre no me quiero acordar|

4 Actividades de Relacionar

4.1 Relacionar palabras

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



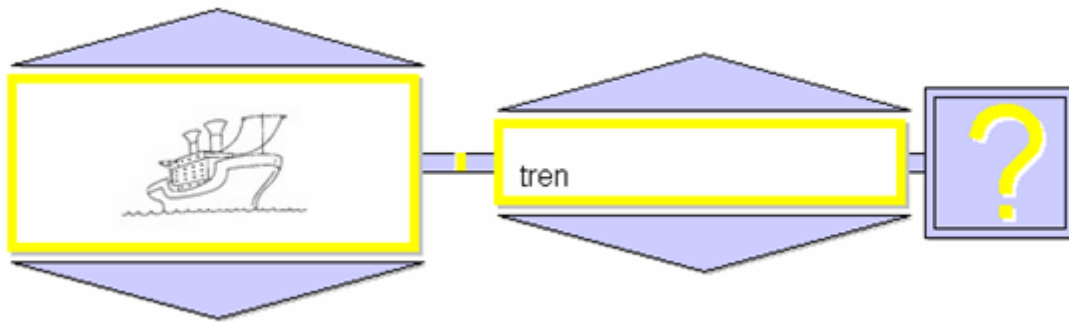
4.2 Relacionar frases

Es idéntico, pero en vez de palabras, frases

4.3 Relacionar imágenes – frase

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

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



5 Actividades de completar

5.1 Completar palabras con sílabas

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

Completar palabras

Seleccionar la sílaba correcta para una palabra.

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

Haga doble-clic en la tabla para añadir

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

5.2 Completar textos con palabras seleccionando

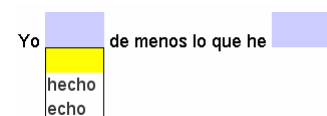
En este caso tenemos que poner un texto, y las palabras que queremos que complete el alumno TIENEN QUE IR ENTRE \$

Texto: Yo \$echo\$ de menos lo que he \$hecho\$

Palabra	Alternativas	Avuda
echo	hecho	
hecho	echo	

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

Es eficaz para manejar la ortografía



5.3 Completar textos con palabras escribiendo

Es exactamente igual, pero las alternativas son también válidas

6 Actividades de Clasificar

6.1 Clasificar palabras

Sirve para realizar agrupamientos

1. Introduzca los criterios de agrupamiento

1.- Adverbios
2.- Preposiciones
3.- artículos

Haga doble-clik

Ardora

Adverbios

Palabra	Mensaje de error	URL	Destino
que			
cuando			
como			
donde			

6.2 Clasificar imágenes

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

Clasificar imágenes
Agrupar imágenes en 2 o 3 conjuntos

1.- Actividad | 2.- Opciones de ejecución

1. Introduzca los criterios de agrupamiento

1.- transportes
2.- no transportes
3.-

Ardora

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

7 Actividades de ordenar



7.1 Ordenar frases

Ordena las palabras o series con un orden lógico

Ardora

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

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

7.2 Ordenar párrafos

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

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

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

7.3 Ordenar imágenes

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

Quién es más rápido Ordenar de menor a mayor



8 Actividad de seleccionar palabras de un párrafo

Es útil para gramática

Ardora

Texto

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

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

9 Actividad de preguntas tipo TEST

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

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

10 Actividad de unidades de medida

10.1 Euros

Si seleccionamos aleatoriamente, automáticamente nos proporciona las cantidades

Euros - Contar monedas

Representar con monedas cantidades inferiores a los 5 euros

10.2 Relojes

Nos permite practicar el reloj, en idiomas o en primaria

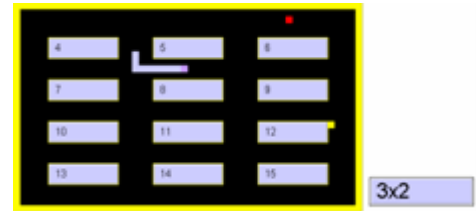
11 Actividades de cálculo

11.1 Puzzle numérico

Se entran los números, y se resuelve el puzzle

11.2 Serpiente de números

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



1 Introdúzcala las operaciones

Operación					
4	+	2	=	6	
2	-	1	=	1	
3	x	2	=	6	

12 Actividad de esquemas

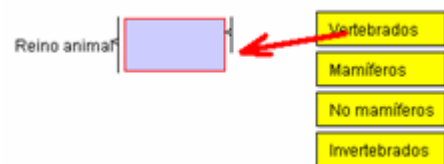
Si queremos que trabajen un esquema, esta opción resulta interesante

1 Introdúzcala los conceptos del esquema

Nº orden

Concepto

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



13 Actividades de geometría

13.1 Geoplano

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

1 Seleccione los distintos parámetros para la actividad

Tipo de geoplano: Cuadrado Triangular

Tipo de actividad: Libre Condicionada

Mostrar:

	Etiqueta	Unidades
<input type="checkbox"/> Nº de lados	Nº Lados:	
<input type="checkbox"/> Nº de vértices	Nº Vértices:	
<input type="checkbox"/> Poner Nº de vértice		
<input type="checkbox"/> Perímetro	Perímetro	m
<input type="checkbox"/> Área	Área	m ²
<input type="checkbox"/> Colorear superficie		

Botón Comenzar

Condiciones:

Nº de lados =

Figura regular =

Perímetro =

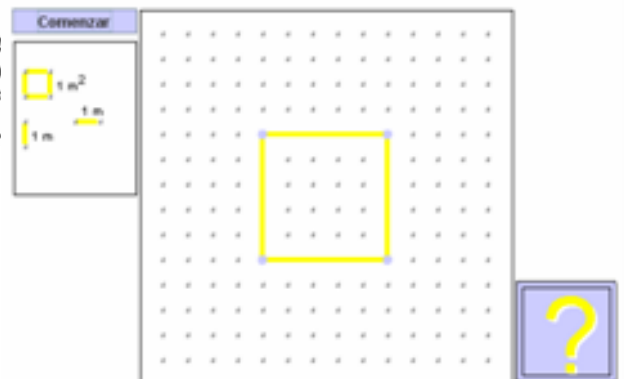
Área =

Crear un cuadrado de 16m de perímetro

NOTA: activi que c

Ardora no comprueba si realmente es posible

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



13.2 Simetrías

Para trabajar tanto simetrías, copias o rotaciones.

1 Haga doble clic para introducir datos

13.3 Tangram

Estimula la creación, imaginación y visión geométrica

PARA ROTAR LAS PIEZAS HAY QUE UTILIZAR LA BARRA ESPACIADORA

No se puede hacer simetrías

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

Tangram

Realizar distintas figuras con las piezas del tangram

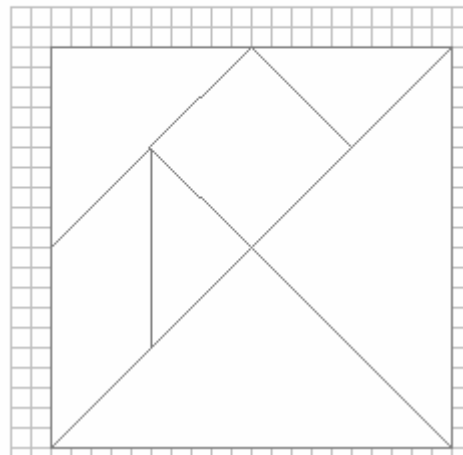
- 1.- Actividad
- 2.- Opciones de ejecución
- 3.- Página web
- SCORM

1 Escoja el método de solución de la actividad

Método de solución:

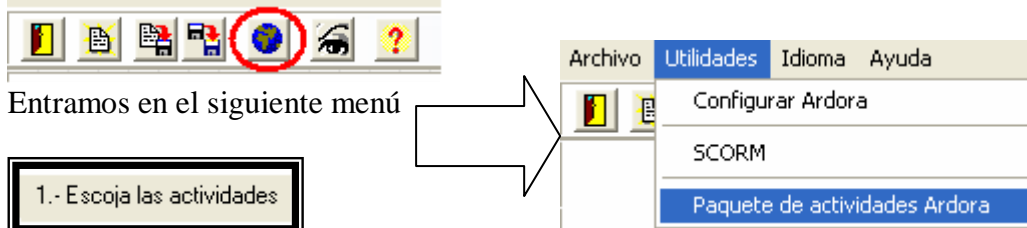
- Figuras libres
- Realizar un modelo
 - Con guías solución
 - Con líneas en modelo

2 Haga doble clic en rejilla (situar piezas)



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

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



Y se van seleccionando las actividades, máximo 30

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

Obligatorio: Poner una *Descripción*

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

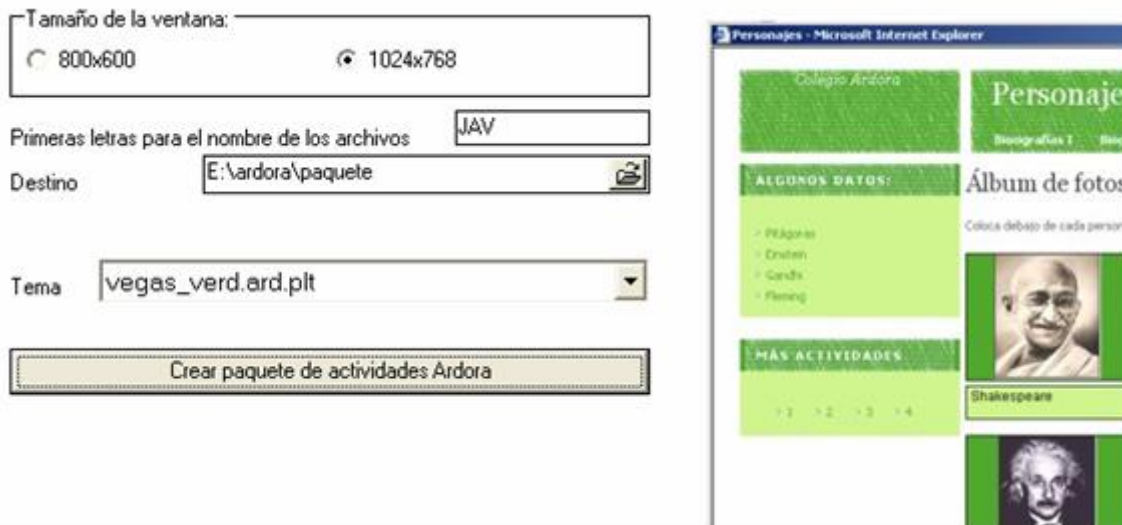
MP y ML es que haya un Menú Principal y Menú Lateral

2.- Introduzca datos generales

Configurarlo como se desee

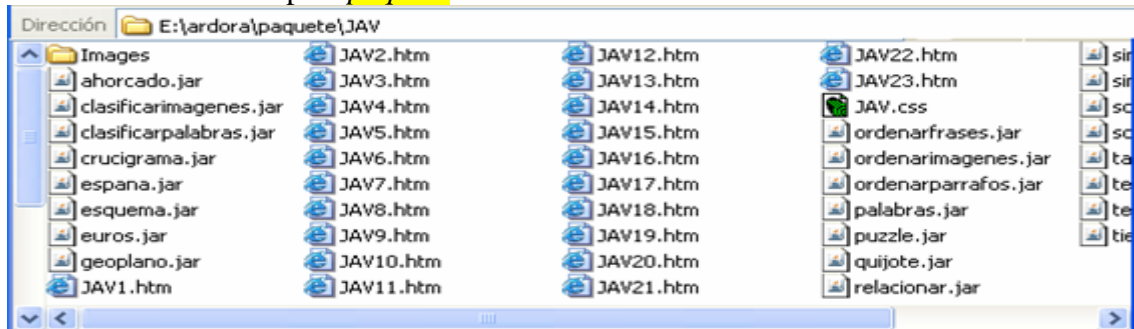
3.- Cree el paquete

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



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

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



15 ¿Cómo entregar las actividades a los alumnos?

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

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



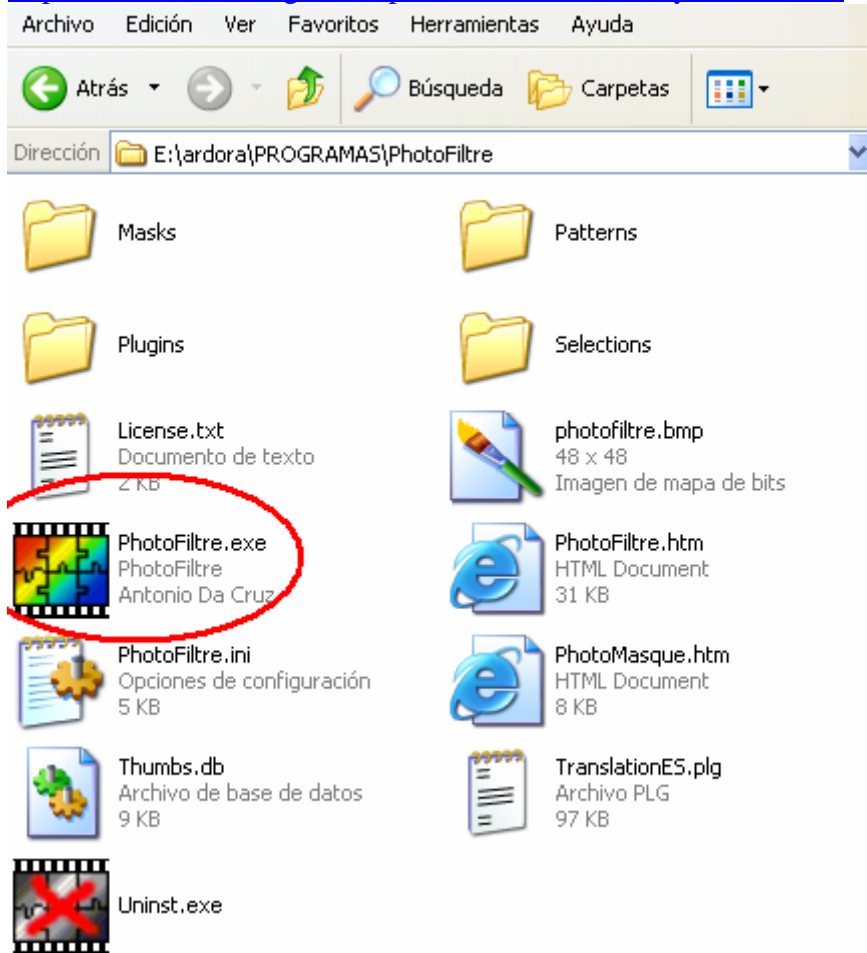
También podemos colgarlo en la página Web del centro, y los alumnos podrían hacer las actividades en casa. Ver el ejemplo de Javier Berges en la página del CRA Alto Jiloca <http://www.educa.aragob.es/crajiloc/> pinchando en Actividades alumnado 07/08

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

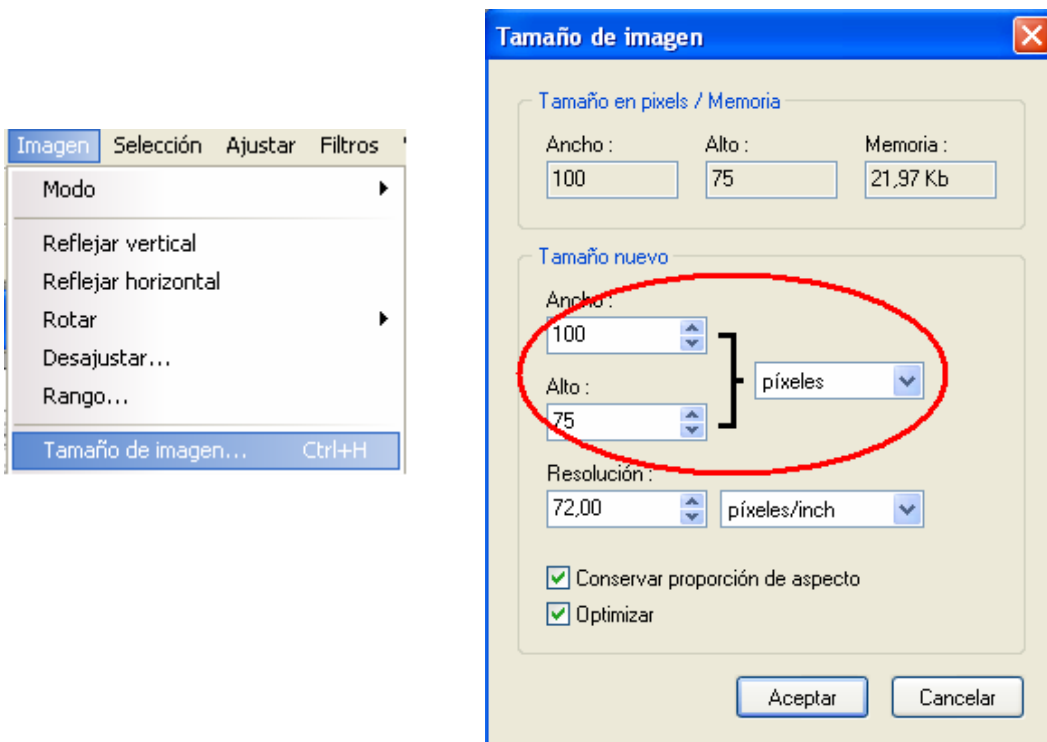
En esa misma página podemos encontrar más tutoriales (no tan bien hechos como éste ;)

16 APENDICE COMO CAMBIAR EL TAMAÑO DE LAS IMÁGENES

Necesitamos un programa de edición de imágenes, he elegido el Photofiltre (versión portable no necesita instalación) puedes descargarlo de <http://www.educa.aragob.es/cprcalam/TIC/cursos/RyC/RYC.htm>



Lo ejecutamos, y abrimos la imagen a modificar, y pulsamos en Tamaño de la imagen

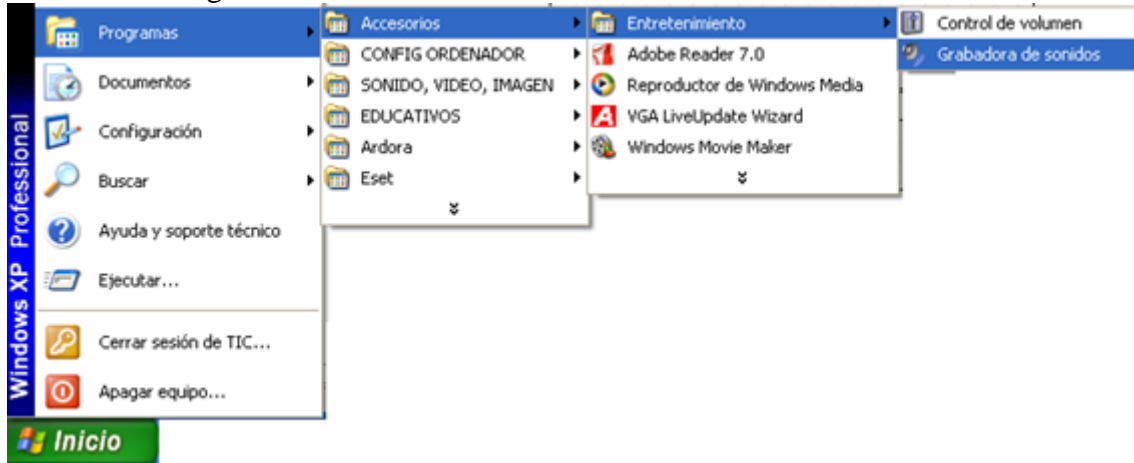


17 APENDICE: GRABAR SONIDOS

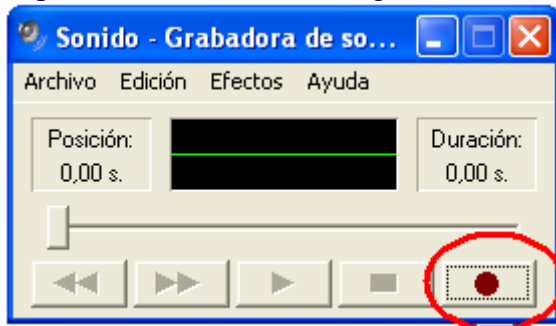
17.1 Con formato WAV

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

Entramos en la grabadora de sonidos:



Y pinchamos en el botón de grabar



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

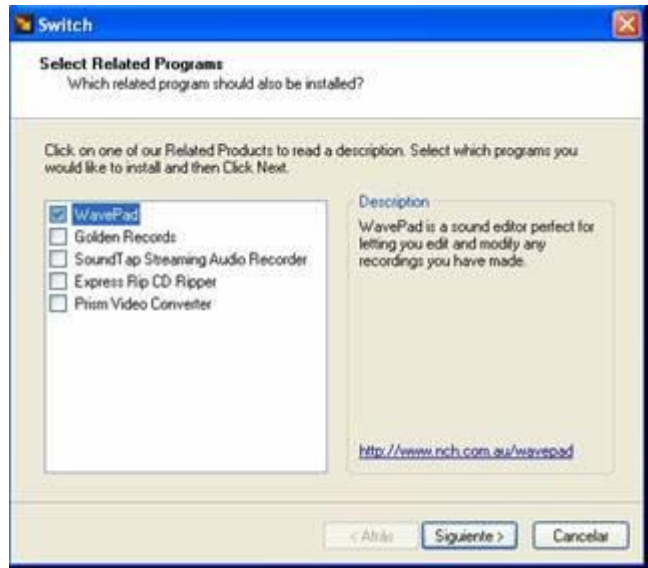
17.2 Con formato AU

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

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

Para instalarlo, elegimos que queremos el conversor de audio

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



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



Y le decimos que con formato AU

