

Hola y bienvenidos, familia de Academypop

Hoy vamos a aprender a como usar la herramienta de autor Ardora y crearemos un panel gráfico.

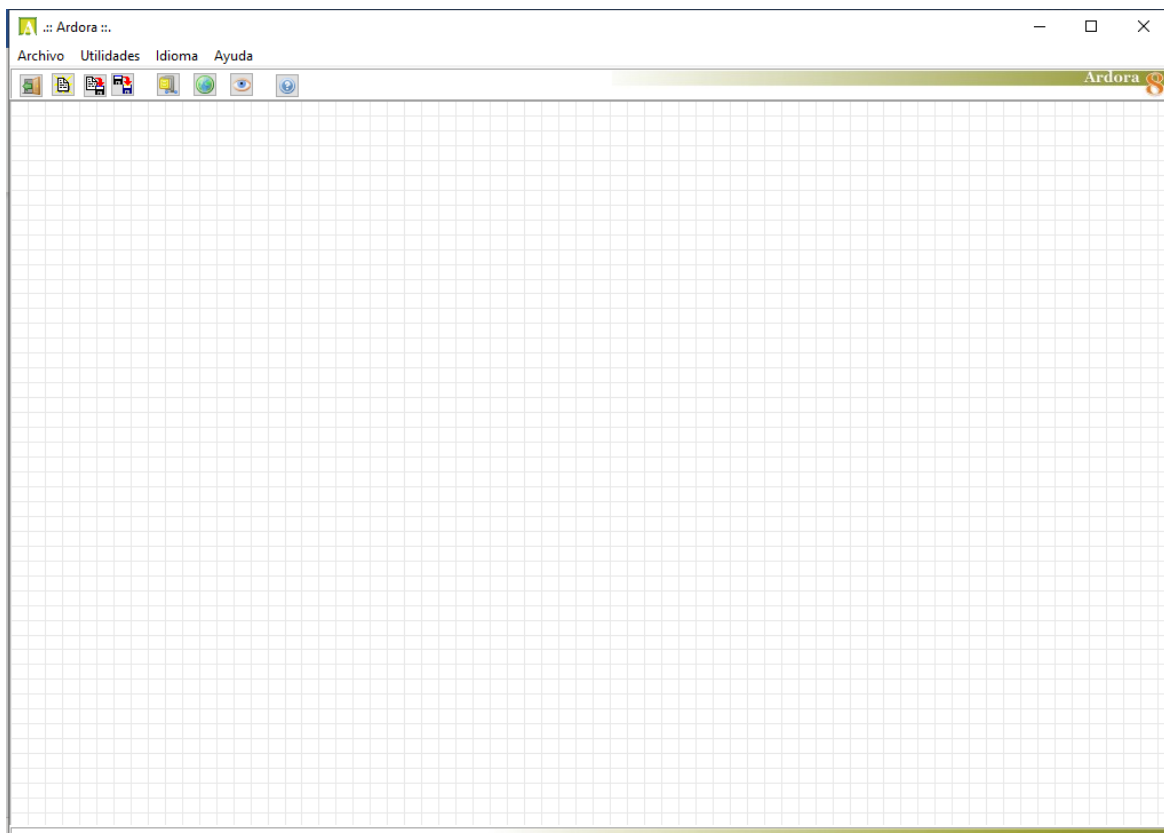
El **primer paso** es tener una imagen para colocarles las diferentes palabras, las cuales serán los puntos que luego el participante seleccionará para llenar la actividad.

En este ejemplo, voy a trabajar con una imagen de la célula, sin embargo, usted puede entrar a Google y buscar una imagen que cumpla con el objetivo que usted desea obtener.

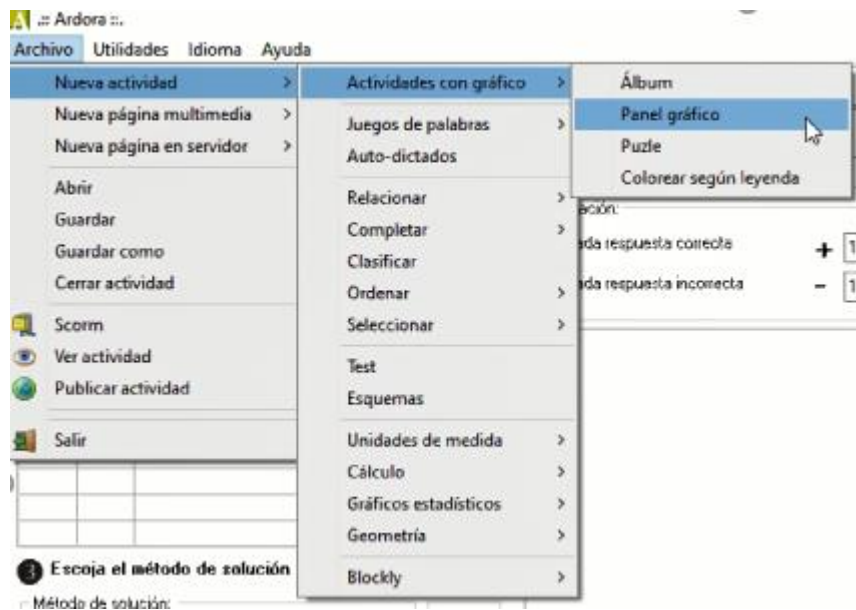
Una página que puede visitar y donde puede encontrar imágenes sin derecho de autor es pixbbay.com

Una vez que se tenga la imagen, entonces vamos a abrir la herramienta Ardora.

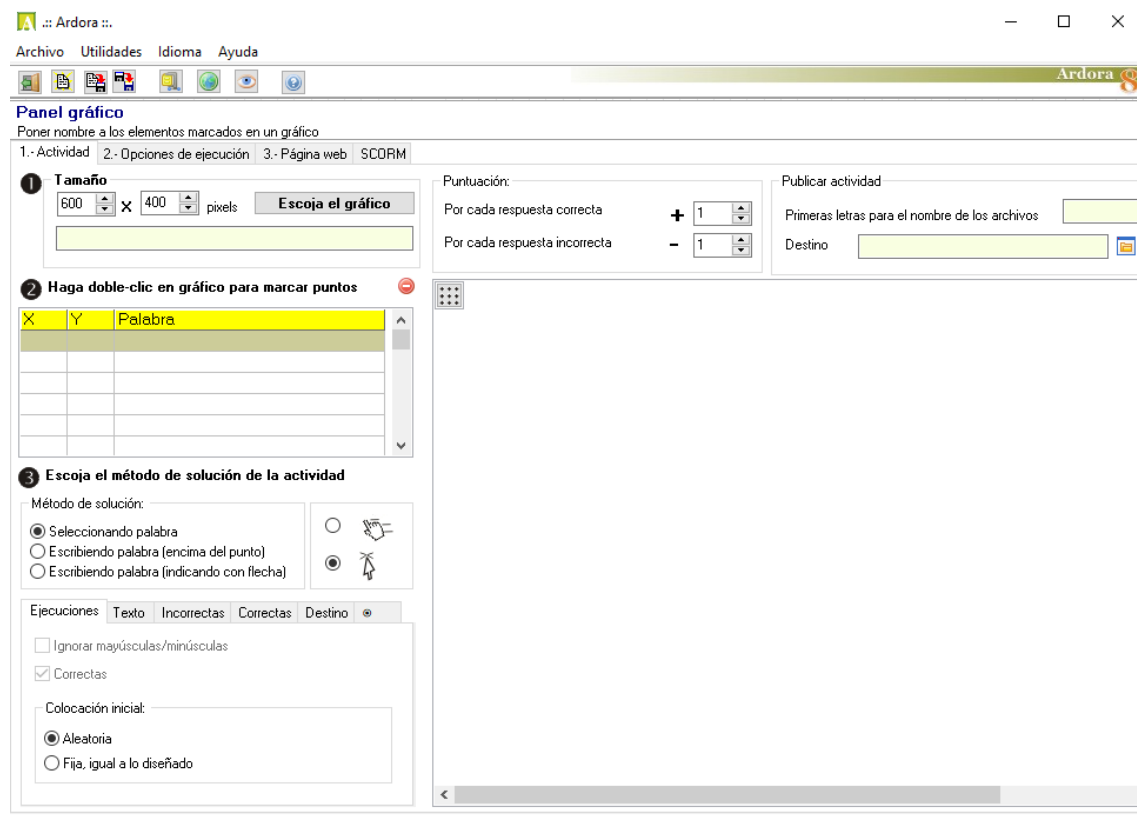
Paso 2: Abrir la herramienta Adora



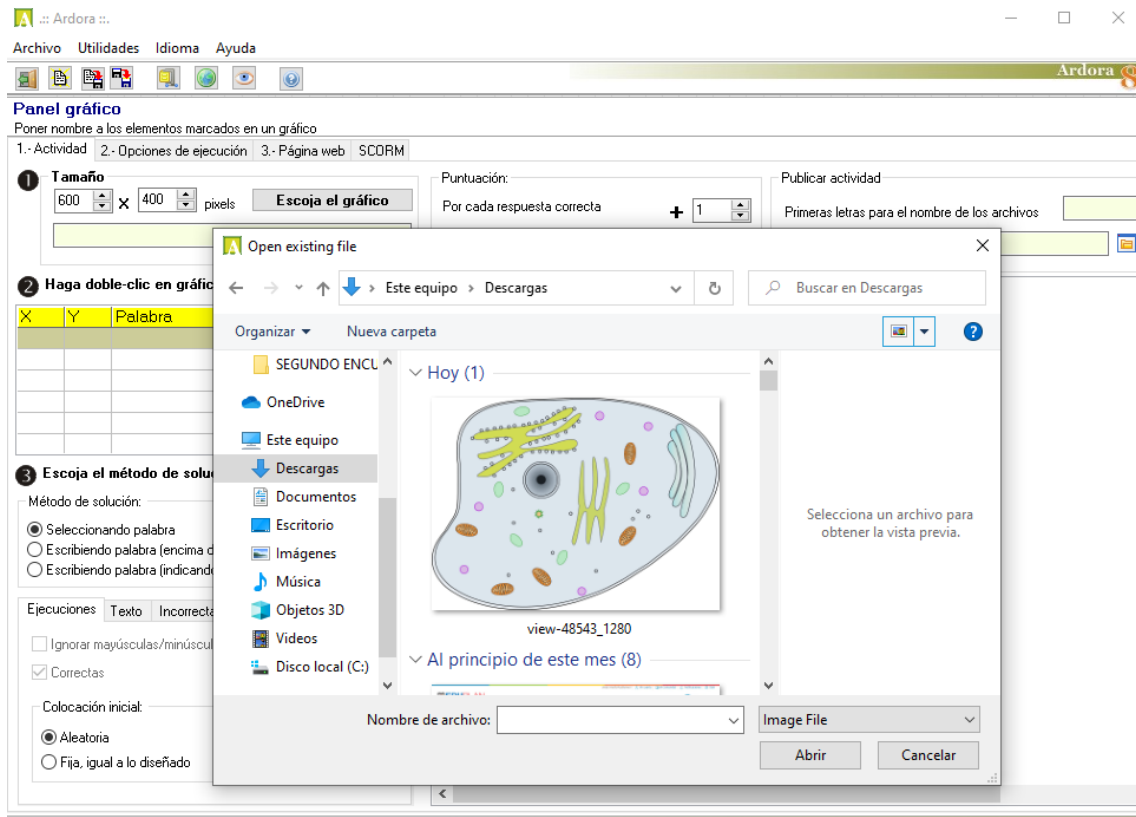
Paso 3: Luego, debemos ir al menú principal e ir seleccionando de la siguiente manera: Nueva actividad – Actividad con gráfico y Panel gráfico.



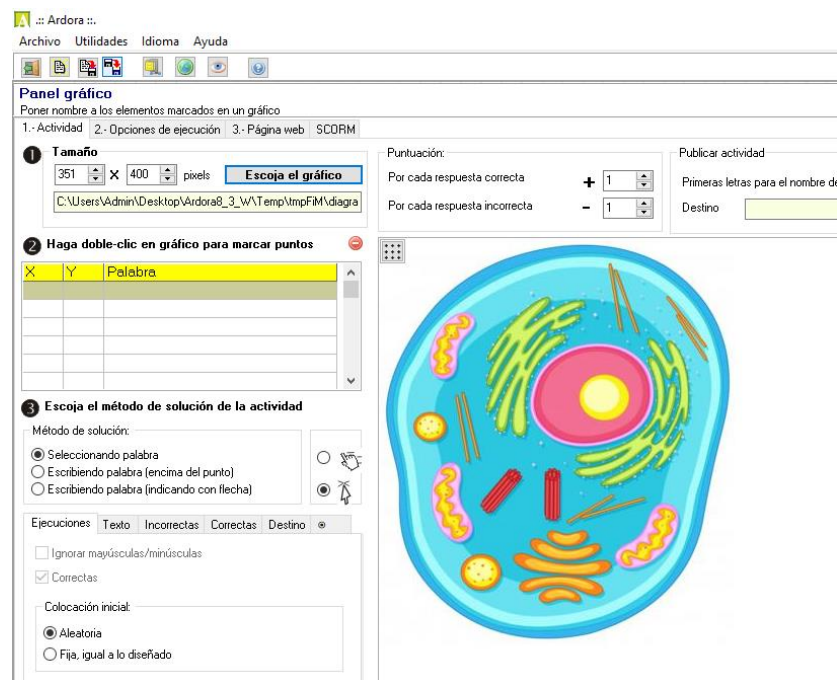
Paso 4: Al seleccionar Panel con gráfico, nos saldrá la siguiente ventana.



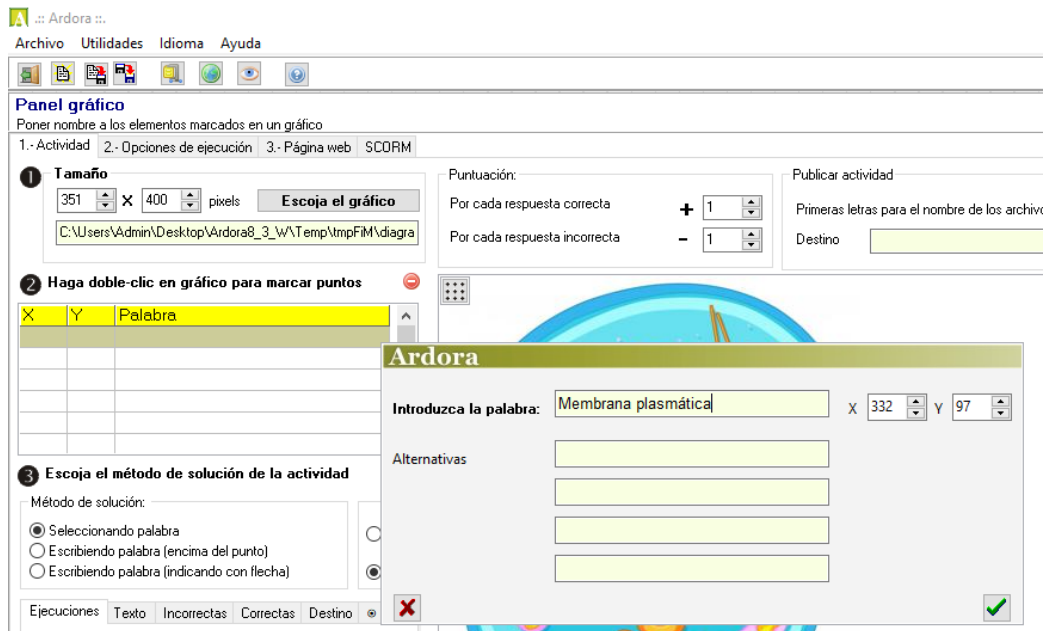
Paso 5: En este paso, debemos dar clic donde dice **Escoja el gráfico** y luego nos saldrá una ventana, donde nos pide la ubicación de la imagen que previamente habíamos guardado. Simplemente dar doble clic para agregar la imagen.



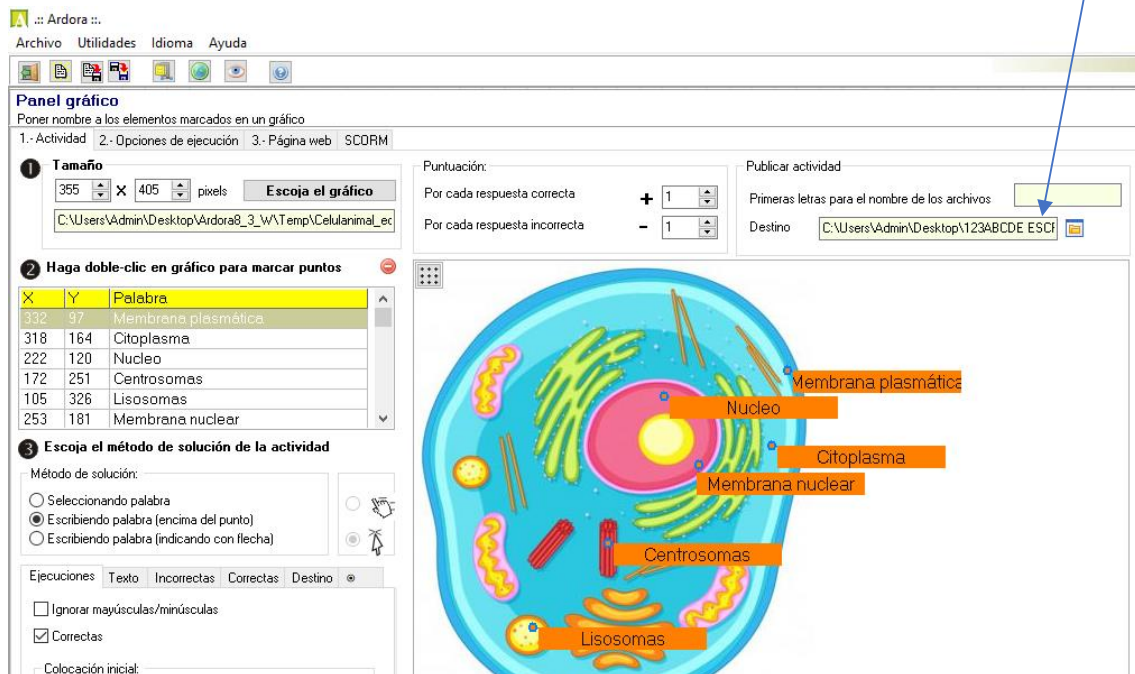
Quedará así:



Paso 6: Luego haber agregado la imagen, debemos rellenar con las palabras. Para eso, debemos dar clic en la primera casilla, donde está el espacio que dice: X, Y, Palabras. Y luego elegir el punto donde queremos que aparezca la letra. Luego nos saldrá esta la ventana, donde debemos colocar la palabra y para finalizar darle al cotejo de aceptado.



Luego, realizar el mismo proceso, e ir rellenando cada palabra hasta lograr que quede de la siguiente manera. Además, debemos elegir la ubicación.



Paso 7: En la pestaña donde dice **opciones de ejecución**, nos saldrá la siguiente ventana, donde tendremos las opciones de asignar un tiempo

para resolver la actividad, elegir entre algunas opciones al terminar la actividad. De igual forma, nos da opciones en los intentos. También, tenemos las opciones de colocar un mensaje cuando se haya seleccionado la respuesta correcta o incorrecta, agregar sonido y un color.

Panel gráfico
Poner nombre a los elementos marcados en un gráfico

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

4 Seleccione las opciones de tiempo y aspecto

Tiempo:

Limitar por tiempo 360

Bonificación aciertos 0

Al acabar el tiempo:

Parar
 Volver a empezar
 Mostrar solución

Botón Comenzar Comenzar

Intentos:

Mostrar intentos y aciertos

Finalizar después de... 1 fallos

Poner puntuación

Mensajes

Felicitación

mp3 [] []

URL [] []

L. Tiempo

mp3 [] []

URL [] []

L. Intentos

mp3 [] []

URL [] []

Mensaje de error

mp3 [] []

URL [] []

Tiempo de espera en los mensajes 5 Verdana, Geneva, sans-serif 14

Colores

Fondo
 Selección
 Botones
 Fuente

Quedará así: En este ejemplo, hemos clickeado en intentos, para mostrar los intentos y aciertos, e igual forma, en puntuación. En el espacio de mensajes: Hemos agregado uno para felicitar y otro en caso de elegir la respuesta incorrecta, además, hemos cambiado los colores de fondo, selección, botones y fuentes.

Panel gráfico
Poner nombre a los elementos marcados en un gráfico

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

4 Seleccione las opciones de tiempo y aspecto

Tiempo:

Limitar por tiempo 360

Bonificación aciertos 0

Al acabar el tiempo:

Parar
 Volver a empezar
 Mostrar solución

Botón Comenzar Comenzar

Intentos:

Mostrar intentos y aciertos

Finalizar después de... 1 fallos

Poner puntuación

Mensajes

Felicitación

Excelente trabajao en esta actividad, felicitaciones. mp3 [] []

URL [] []

L. Tiempo

mp3 [] []

URL [] []

L. Intentos

mp3 [] []

URL [] []

Mensaje de error

Intenta nuevamente, yo se que puedes mejorar mp3 [] []

URL [] []

Tiempo de espera en los mensajes 5 Verdana, Geneva, sans-serif 14

Colores

Fondo
 Selección
 Botones
 Fuente

Paso 8: En este espacio, vamos a escribir el título del tema abordado, en este caso es La célula anima y sus partes, luego, en el otro apartado, vamos a escribir el título de la ventana, nombre de autor y clickeamos en

ambas líneas de separación. Y para finalizar en la posición del enunciado lo centramos.

A :: Ardora ::
 Archivo Utilidades Idioma Ayuda

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

Verdana, Geneva, sans-serif **A** 24 **B** *I* U X_2 X^2

LA CÉLULA ANIMAL Y SU PARTES

Posición del enunciado:
 Izquierda
 Centro
 Derecha
 Justificado

Sonidos
 mp3
 ogg

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

Título de ventana: LA CÉLULA ANIMAL: 5to A, Ciencias Naturales

Línea de separación enunciado/act.
 Línea de separación activi./autor.

Autor/a: José Acevedo 10

Actividad

Paso 9: En este paso, vamos a subir justo debajo del menú donde doce Ayude y daremos clic en icono del ojo para poder visualizar como quedó nuestra actividad. Ahí, se nos abrirá la actividad en el navegador.

Paso 10: Ya solo nos queda publicar nuestra actividad, para ello, debemos ir a archivo y bajar hasta donde dice publicar actividad.