

Os 10 primeiros minutos con Ardora V.3.0

José Manuel Bouzán Matanza

Unha vez instalado, cando inicia a aplicación por primeira vez, deberá indicar cual quere que sexa o idioma que, por defecto, terá a aplicación cada vez que a execute. Esta decisión non implica que despois poida desenvolver actividades para outras linguas. Se Ardora aínda non está traducido á súa lingua, non dubide en poñerse en contacto co autor, o proceso de tradución é moi sinxelo.

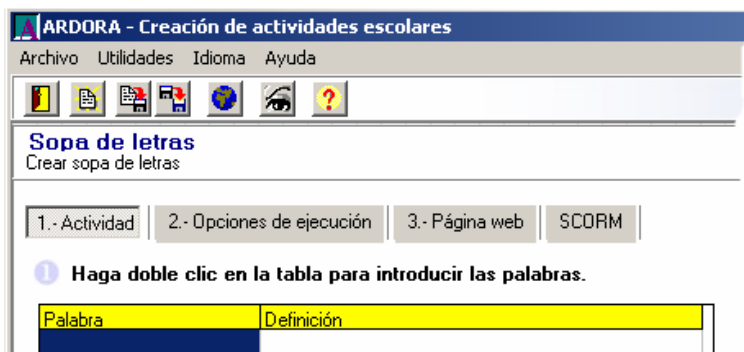
Ardora é basicamente, un xerador de actividades educativas para o ámbito web, de aí que co primeiro que debe de familiarizarse é coas distintas actividades (34 na actualidade) que lle presenta Ardora.

Para crear unha actividade debe de ir ao menú "Arquivo" e seleccionar a opción de "Nova actividade" aparecerá un menú no que se intentaron agrupar os distintos tipos de actividades, unicamente para a súa doada localización. Neste primeiro tutorial imos empezar por unha moi sinxela, no citado menú eliximos "Xogos de palabras" e dentro del a opción "Sopa de letras".

Na nosa pantalla aparecerá o "formulario" no cal iremos indicando a Ardora os parámetros que queremos para a nosa actividade. Como irá observando, practicamente todas as actividades empezan co apartado "Faga dobre clic para introducir datos".

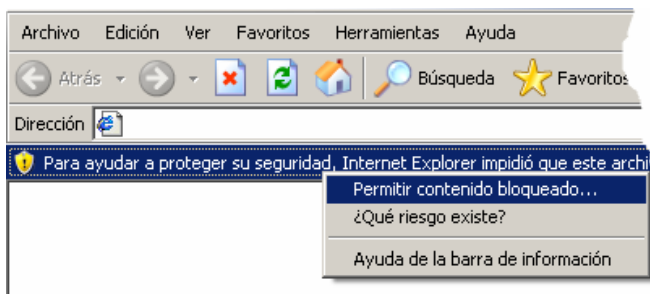
No noso caso, trátase dunha sopa de letras e debemos indicar que palabras imos introducir na sopa. Fíxese que ao lado do lugar para as

palabras existe unha columna para "definicións", non é necesario que cubra todos os datos que aparecen en pantalla (se o fose o programa avisarao), a nosa primeira sopa pode ter unicamente catro palabras para que simplemente sexan buscadas polo noso alumnado, sen máis, polo que as escribimos e pulsamos sobre o botón de validar (de cor verde no fondo da pantalla).



Con este simple "xesto" temos xa unha sopa de letras lista para ser resolta.

¿ Como podemos ver a nosa "primeira creación"?, moi doado, na barra de botóns existe un de "Vista de actividade", este botón "lanzá" a actividade cos datos que nós introducimos. É importante que comprenda que a única "misión" deste botón é ensinarnos como quedaría a nosa actividade, unicamente se trata dunha vista previa.



NOTA: Cando se visualiza a actividade con Internet Explorer, aparece unha molesta barra amarela sobre a que debe de pulsar e elixir a opción "Permitir contido bloqueado", este comportamento do navegador acontece, unicamente, cando se executan actividades que se atopan "en local" (no noso ordenador). Este comportamento é totalmente alleo a Ardora.

Se despois disto observamos no noso navegador unicamente un rectángulo gris, indicará que o noso ordenador non ten java instalado polo que deberemos de introducir na dirección do noso navegador <http://www.java.com> pulsar sobre descargar agora e seguir os pasos da pantalla. Loxicamente os ordenadores do alumnado tamén deben de ter instalado java.

Se nos fixamos na actividade aparecerá unha simple sopa de letras na que os nosos alumnos deberían atopar as palabras ocultas. Teña en conta que practicamente, todas as actividades xeradas con este programa teñen un desenvolvemento "aleatorio" quere isto dicir que se vostede volve por segunda vez ver a súa "sopa", as palabras xa "non estarán" no mesmo sitio que a primeira vez, mesmo se se executa a mesma actividade en distintos ordenadores (aulas de informática) en cada computadora terá unha execución distinta.

Ben, se seguiri os pasos aquí comentados, probablemente se estará a dicir, "vale, pero o de buscar unhas palabras dunha lista, non vai máis alá dunha simple proba de agudeza visual, ¿non podo poñerlle unha indicación das palabras a buscar?, ¿ten que ser así de pequena?, ¿todas as actividades van ter estas cores? ,,,"

Dende a súa creación intentouse que Ardora ofrecese, dentro de cada unha das actividades, unha serie de posibilidades para que cada docente adaptase estas ao seu alumnado, así, na mesma pantalla onde temos os datos poden aparecer recadros para escribir texto, cadros de selección, marcadores, etc. que van encamiñados a conseguir "distintas variantes" da mesma actividade. No noso exemplo, no apartado de "Método de solución" está marcado "Con lista de palabras a buscar", se non queremos que apareza esa lista, deberíamos marcar a terceira opción, se queremos axudar na busca coa definición de cada unha das palabras deberemos de introducir estas definicións e seleccionar a segunda opción. No tocante a filas e columnas acontece algo parecido, se introducimos moitas palabras, probablemente non haxa espazo abondo coas filas e columnas indicadas, polo que debería de aumentar as filas e/ou columnas.

Un consello: mentres non teña certa experiencia coa aplicación, cada vez que cambie un destes parámetros, pulse sobre o botón de "Ver actividade" e comprobe se é o que anda buscando.

As posibilidades para cada actividade non se reducen unicamente ao exposto ata o momento, así se pulsamos sobre a segunda pestana, teremos, en todas as actividades, acceso á configuración de limitacións por tempo, intentos, mensaxes ou tamaños de fontes.

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

Limitar por tiempo 360

Bonificación aciertos 30

Al acabar el tiempo:

Parar

Volver a empezar

Mostrar solución

No lado esquerdo temos a posibilidade de limitar a realización da actividade a un determinado tempo se marcamos a casa correspondente. Tamén podemos ir dando un tempo "extra" cada vez que se produce un acerto, no noso caso, cada vez que se atopa unha palabra da sopa. Determinamos aquí tamén que acontece cando o tempo se esgota e "non se resolveu" a actividade.

Por outra banda, podemos limitar o número máximo de erros que pode haber ao "resolver" unha actividade (este apartado non aparece na sopa de letras por carecer de sentido). En moitas actividades poderémonos atopar con estas casas. A primeira simplemente indica que na actividade aparecerá un "marcador" co número de erros que se cometeron, se se marca a segunda opción, estaremos a dicir a Ardora que finalice a actividade despois de producirse os fallos indicados.

Mostrar intentos y aciertos

Finalizar después de. 1 fallos

En todos estes procesos, completar a actividade, tempo esgotado, exceso de intentos, etc, a aplicación permítelle que introduza as mensaxes que aparecerán en cada caso.

	Mensajes	URL	Destino
Felicitación			Nueva vent
L. Tiempo			Nueva vent
L. Intentos			Nueva vent
	Mensaje de error		
			Nueva vent

En cada recadro da columna de "Mensaxes" pode introducir os textos que aparecerán en pantalla en caso de que a actividade se resolviera correctamente (Felicitación), que o tempo se esgotara (L. Tempo) ou prodúzanse máis intentos que os indicados.

A "mensaxe de erro" aparecerá cando no transcurso da actividade se dunha solución errónea, pense por exemplo nunha actividade onde se "estivese a traballar" unha regra ortográfica, podería ser interesante que, cada vez que o alumno cometese un erro, aparecese en pantalla a citada regra ortográfica. Observe que estes dous últimos apartados non aparecen na nosa sopa de letras por non ter sentido.

Pode controlar o tamaño da letra coa que aparecerán estas mensaxes cambiando no apartado de "Tamaño fonte" o correspondente ás mensaxes.

Tamaño Fuente

Aspecto de los mensajes 24

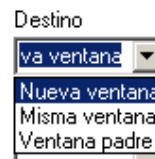
Actividad 12

¿ Que escribo en URL? Supoñamos que coñecemos un lugar en Internet no cal se explica detalladamente os conceptos que se están a buscar na sopa de letras e que cremos que sería conveniente que, se o alumno non resolve a tempo a sopa, aparecese na súa pantalla esta páxina web na que puidese consultar os conceptos que se están a traballar. O único que teríamos que facer é escribir en URL esa dirección, tal e como se indica no programa se se trata de algo alleo á

nosa actividade ou web debemos de introducir http:// seguido da dirección, algo parecido a http://www.loquesea.com/conceptos.html. Fíxese que esta dirección a pode pegar dende o recadro de direccións do navegador a Ardora.

Se o que queremos ensinar, no mesmo caso, ao noso alumno, se atopa no noso ordenador ou servidor, unicamente deberemos especificar a ruta "sen http://" pense que aquí se poden enlazar arquivos de imaxe, pdfs, audio, presentacións e por suposto páxinas web.

Unha práctica interesante podería ser a de introducir na URL de felicitación a dirección da seguinte actividade que temos preparada do mesmo tema co cal ao finalizar correctamente a nosa sopa, automaticamente aparecería a actividade, supoñamos que un damero, entón escribiríamos "damero.htm" xa que esta actividade vai estar xunto coa nosa sopa, só nos quedaría cambiar o valor de "Nova ventá" por "mesma ventá" con isto na mesma ventá que estamos a traballar, desaparecería a sopa e aparecería o damero.

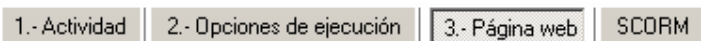


NOTA: No tutorial sobre paquetes de actividades Ardora explícase a posibilidade de navegación entre un grupo de actividades.

Por último para esta segunda pestana indicar que pode variar as cores usadas para a actividade, Ardora non se concibe como unha aplicación pechada, busca sempre a súa integración en contidos máis grandes, de aí que se está a desenvolver unha web, blog, etc sobre un determinado tema, pode ser interesante que as actividades teñan certa "coherencia cromática" co resto do proxecto.

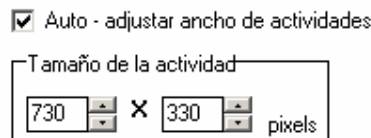
NOTA: No tutorial sobre paquetes de actividades Ardora explícase como dar un aspecto único a varias actividades e como elixir distintos aspectos (temas).

Quédanos finalmente a terceira pestana (a pestana correspondente a SCORM trata nun tutorial aparte). É a pestana destinada á páxina web na cal irá "incrustada" a nosa actividade.



No recadro grande debería de escribir o enunciado da actividade (no noso exemplo, algo parecido a "Atopa nesta sopa de letras catro..."), o resto están destinados fundamentalmente a colocación da actividade na páxina, fontes, etc. Tal e como se dicía no consello, cambie os parámetros e "vexa" as implicacións que teñen estes cambios.


Preste especial atención ao tamaño da actividade dentro da páxina web, se observa que a actividade non a vai "completa", pode variar estes valores. Algunhas actividades presentan unha casa de "autoaxustar" tamaño en función dos parámetros que vaia introducindo.



Con isto a nosa actividade xa esta lista, pero en ningún momento dixemos a Ardora que gravase ou crease a actividade.

Por unha banda debemos de gravar o noso traballo, o parámetros que introducimos, en le menú "Archivo" temos a opción de gardar ou se o prefire máis rápido no botón de guardar. Teña en conta que aquí unicamente se gardan os "ingredientes" da actividade, o ficheiro con extensión "ard" creado, unicamente se pode abrir dende Ardora, non é a

actividade en si, nin é necesario para que a actividade funcione, pero necesitarémolo se, por exemplo posteriormente á súa creación, necesitamos modificar ou engadir algún dato.

Para poder presentar a nosa sopa aos nosos alumnos debemos "publicar a actividade", isto pode ser realizado no botón coa icona da bóla do mundo, ao pulsar  sobre el pediralle que seleccione o lugar para gravar a actividade e o nome da actividade.

IMPORTANTE: Non use caracteres "non ingleses", é dicir tiles, ñ, ç, ou espazos en branco para o nome das actividades ou ficheiros destinados ao seu funcionamento en web, observe esta mesma regra para o nome das carpetas nas que se están a gardar as actividades. Isto é unha restrición posta pola propia web, non por Ardora.

Despois de introducir este nome, na carpeta que indicamos, teremos dous arquivos co mesmo nome pero un con extensión ".htm" (é unha páxina web) e outro ".jar" (contén a actividade) ambos os dous deben de estar sempre na mesma carpeta. Se facemos dobre clic sobre o ficheiro htm, abrírase o noso navegador e veremos a actividade.

Se o desexa, o seu traballo pode ir máis alá e personalizar aínda máis o que poderíamos chamar o ámbito da actividade, o ficheiro htm creado, non é máis que unha páxina web na que está incrustada un applet de Java, salvo o lugar ocupado pola actividade o resto da páxina web pode conter diversos elementos, imaxes, enlaces a outras páxinas, logotipos, etc. Só necesitará un editor de páxinas web tipo FrontPage, Dreamweaver ou o libre e gratuíto Nvu. Dispón tamén doutra opción que é a de dar a esta e a outras actividades un mesmo aspecto tal e como se comenta no tutorial de paquete de actividades Ardora.

NOTA: Consulte tamén o tutorial sobre "Como presento as miñas actividades aos meus alumnos e alumnas".