

En todas as actividades interactivas que pode crear con Ardora existen dúas "pestanas" nas que pode indicar distintos parámetros como a limitación a un determinado tempo para a execución da propia actividade, as mensaxes que a actividade pode enviar ao alumnado en casos como un erro, a finalización da actividade correctamente, etc.

Por outro lado, na primeira pestana de cada actividade (1. - Actividade), ademais dos elementos propios de cada actividade tamén atopa un apartado no que pode

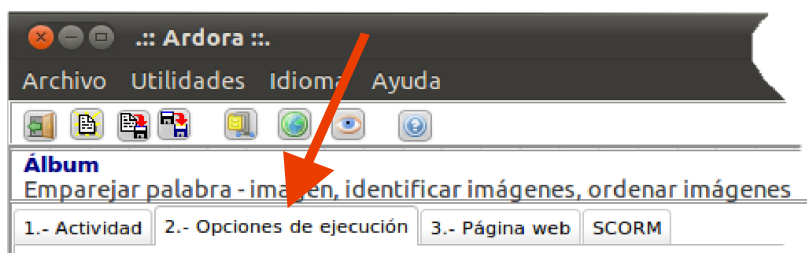
Puntuación:

Por cada resposta correcta	+	1	
Por cada resposta incorrecta	-	1	

indicar os **puntos** cos que valorar tanto a resolución correcta como penalizar as incorrectas. Isto pode ser interesante, por exemplo, á hora de crear un paquete de actividades xa que ese propio "paquete" contabilizará eses puntos en función do desenvolvemento realizado polo alumno, o que daranos a posibilidade de crear unha "autoavaliación" ou unha avaliación máis detallada nunha "aula virtual" (moodle) mediante o uso de scorm (existe un tutorial sobre estes aspectos).

## 1. - Opcións de execución:

Esta pestana, presente en todas as actividades interactivas, permítenos decidir sobre distintos comportamentos da actividade.



*1.1. - Tempo:* A práctica totalidade das actividades interactivas teñen a posibilidade de poder indicar un límite de tempo para a súa resolución se marca a casa de "Limitar por tempo". Á dereita desta casa pode indicar o número de segundos que o alumno terá para a súa solución.

Neste mesmo apartado pode indicar o comportamento da actividade se se cumpriu o tempo indicado e non foi resolta correctamente:

Tiempo:

Limitar por tiempo 360

Al acabar el tiempo:

Parar

Volver a empezar

Mostrar solución

Botón Comenzar Comenzar

Parar: A actividade non se volve executar.

Volver empezar: A actividade continúa, despois de aparecer a mensaxe de tempo.

Mostrar solución: A actividade "a para" e mostra a resposta/s correcta/s.

Nos tres casos, a actividade rexistra que non foi resolta correctamente "por tempo", isto é importante se logo a actividade se engloba nun paquete de actividades ou nun scorm.

Marcando a casa de "Botón comezar", canto se execute unha actividade aparecerá un botón que terá o tamaño da propia actividade coa etiqueta que indique no campo da súa dereita, no caso da imaxe "Comezar". Isto permite que o alumno poida ler con calma o enunciado da actividade, facer as consultas que considere oportunas, etc antes de iniciar a actividade. No momento de pulsar ese botón a actividade aparece e o tempo empeza a contar.

1.2. - *Intentos*: Opcionalmente tamén pode indicar que a actividade finalice no caso de que se produzan un número determinado (indicado en "Finalizar despois de.") de respostas incorrectas, para iso só ha de marcar a segunda casa. Así mesmo pode indicar que se mostren na actividade tanto un marcador cos intentos falidos realizados como a puntuación obtida na propia actividade.

Intentos:

**Mostrar intentos y aciertos**

**Finalizar después de.** 1  **fallos**

**Poner puntuación**

1.3. - *Mensaxes*: Segundo as distintas situacións que poden darse na resolución dunha actividade vostede pode determinar unha serie de mensaxes e accións que aparecerán en pantalla.

As situacións contempladas son as seguintes:

Felicitación: A actividade é resolta correctamente.

L. Tempo: Límite de tempo o tempo esgotouse.

L. Intentos: Límite de intentos déronse máis respostas incorrectas que os intentos permitidos.

Mensaxe de erro: Deuse unha resposta incorrecta pero aínda non se alcanzou o límite de intentos. Por exemplo, sería interesante que ante un exercicio no cal se traballa unha determinada regra ortográfica, no caso de fallar aparece en pantalla unha mensaxe "recordando" ao alumno a propia regra.

Ademais en cada unha destas situacións pode indicar, a parte da mensaxe, unha "URL" (dirección en Internet),

Mensajes

**Felicitación**

URL

mp3

ogg

**L. Tiempo**

URL

mp3

ogg

completando este campo aparecerá en pantalla a páxina web que vostede indique, por exemplo, imaxine

que a actividade que se está a realizar é de localización duns determinados puntos xeográficos, pode ser interesante que, ante un erro (ou un final por intentos ou tempo) aparecese "Google maps" para a súa consulta, mesmo pode indicar onde vai aparecer esa ventá (nova ventá, a mesma ou a pai).

Para conseguir esa URL tan só ha de abrir a páxina que lle interese, marcar todo o campo de dirección no navegador (parte superior), "copiar" e logo "pegar" ese dato no campo URL de Ardora. Recorde que todas estas direccións empezan polas letras "http://"

Por outra parte nos apartados de "mp3 e ogg" pode indicar que "soe" un determinado audio, por exemplo "aplausos" no caso da felicitación.

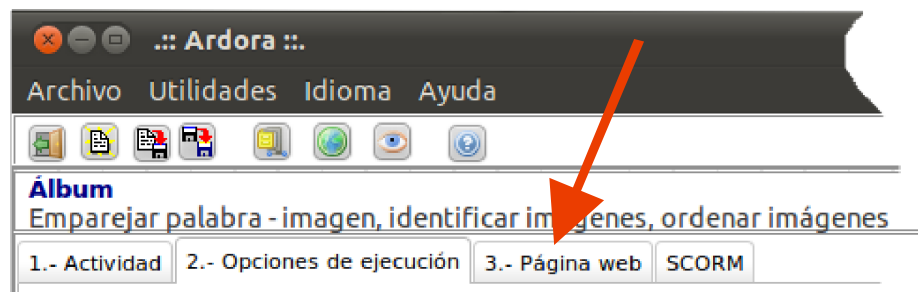
Nos cadrados de cores poderá indicar a cor que terán os bordos das mensaxes así como no fondo a fonte e tamaño que terán estas mensaxes e o tempo que estes serán visibles.

1.4. - *Cores*: Teña presente que se a actividade vai formar parte dun paquete de actividades, estas cores serán cambiadas polos que presente o tema escollido para o paquete (consulte o manual sobre os paquetes de actividades).



### 2. - Páxina web:

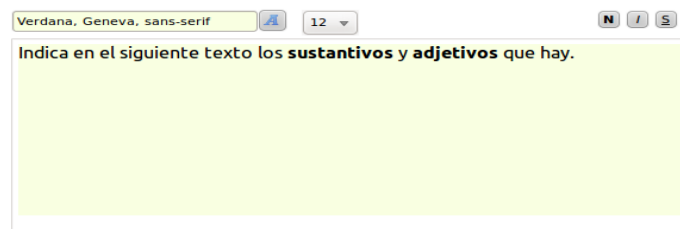
Nesta pestana indicaremos os detalles da páxina web na que se desenvolve a actividade.



2.1. - *O enunciado*: Aquí poderá dar instrucións para a resolución do exercicio, fíxese que pode indicar o tipo de letra para todo o enunciado.

Tamén pode indicar o tamaño da letra, ou

se unha palabra ou palabras debe de ir en gorda, itálica e/ou subliñada, para iso primeiro co rato, debe de marcar a palabra (palabras ou frases) que quere cambiar e logo pulsar sobre o botón correspondente



ou seleccionar un determinado tamaño.

Á dereita do texto poderá indicar o tipo de aliñación que terá este texto.

Se indica polo menos un dos arquivos de audio (mp3 ou ogg) na actividade terá a posibilidade de que soe ese audio facendo clic sobre o propio enunciado. Por exemplo con alumnado de E. Infantil, podemos pedirlle que pulse nas letras para "saber o que ten que facer" xa que creamos un arquivo de son onde coa nosa voz explicamos o traballo a realizar.

2.2. - *Actividade*: Permítenos indicar que se cree un "marco" arredor da propia actividade e que ese marco teña ou non teña sombra.

2.3- *Título e autor*: O "título de ventá" aparecerá na barra superior do navegador.

As "líneas de separación" son cuestións meramente estéticas.

O texto de "autor/a" aparece a xeito de pé de páxina de aí que pode ser usado para outras intencións distintas das de indicar o autor ou autora da actividade. Á súa dereita especifica o tamaño de letra que terá este texto.