

Actividade na que temos que descubrir unha frase ou texto coa axuda de definicións de palabras:

Este texto ten unha coma polo medio e remata con un punto ó final.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O
1															
2															
3															
4															
5															

Parte de terra que entra no mar.

E1 B1 D4 F1

--	--	--	--

ACERTOS:
0/0

?

Na pestana "Actividade" atopámonos con:

The screenshot shows the Ardora interface for the 'Damero' activity. It features a navigation bar with tabs: '1- Actividade', '2- Opcións de execución', '3- Páxina web', and '4- SCORM'. The main content area is divided into two sections:

- Section 1 (Left):** 'Faga dobre clic para introducir datos'. It displays a list of questions and their corresponding answers. A blue circle highlights the first question: 'Parte de terra que entra no mar.' with the answer 'CABO'.
- Section 2 (Right):** 'Selección de distintos parámetros para a actividade'. It contains configuration options such as 'Respostas erróneas' (checked), 'Texto' (set to 'Verdana, Geneva, sans-serif'), and 'Definición' (set to 'Verdana, Geneva, sans-serif'). A blue circle highlights these configuration options.

ZONA 1

Facemos dobre clic no rectángulo branco da parte superior para introducir datos e aparece a seguinte ventá:

No recadro "Texto" escribiremos a frase ou o texto que o usuario terá que descubrir. Acéptanse caracteres con til, e todas as letras aparecerán en maiúsculas. Os signos de puntuación como o punto ou a coma tamén ocuparán a súa correspondente cela no damero.

Nos campos que aparecen abaixo, escribiremos na esquerda as definicións das palabras que escribamos na dereita. Non teñen por que ser palabras que aparezan no damero, senón calquera tipo de palabra que o autor queira traballar cos usuarios da aplicación. Ardora asignará e relacionará automaticamente todos ou algúns dos caracteres de cada unha das palabras cos caracteres a inserir na grella. Pénsese que cantas máis palabras e definicións se poñan máis pistas aparecerán na grella para solucionar o damero.

Ardora

Texto

NAS COSTAS ESPAÑOLAS PODEMOS ATOPAR
NUMEROSOS CABOS, RÍAS E GOLFOS.

Parte de terra que entra no mar.	CABO
Parte de mar que entra na terra.	GOLFO
Val fluvial inundado polo mar.	RÍA
Famoso peñón andaluz.	XIBRALTAR
Lagoa litoral de auga salgada.	ALBUFEIRA
Territorio triangular na desembocadura de un río.	DELTA
Mar situado no norte de España.	CANTÁBRICO
Mar situado no leste de España.	MEDITERRÁNEO
Océano que baña as costas atlánticas.	ATLÁNTICO
En Galicia está a ría de Ares e...	BETANZOS
A ría máis grande de Galicia.	ÁROUSA
Famoso cabo galego na costa da morte.	FISTERRA
Cabo situado entre o de Gata e o da Nao.	PALOS
Golfo da costa mediterránea catalá.	ROSAS
Cabo da costa mediterránea catalá.	CREUS
✘	✔

Unha vez aceptemos e pechemos esta ventá teremos opción a seleccionar unha palabra coa súa definición na táboa da parte esquerda sen máis que seleccionar a fila e usar o botón vermello da parte superior dereita da táboa.

ZONA 2

2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade

1 Resaltar letras erróneas  **2**

Correcto si...

parágrafo e definicións son correctas **3**



parágrafo é correcto

Se marcamos a casa "Resaltar letras erróneas" (1), cando o usuario escriba nas palabras das definicións ou na grella unha letra errónea, esta aparecerá da cor que nós elixamos pulsando no cadradiño da dereita (2).



No cadro "Correcto se..." (3) indicaremos se queremos que a actividade se resolva completando correctamente todo (grella e tamén todas as palabras das definicións; primeira opción) ou só as letras da grella que compoñen a frase ("opción Parágrafo é correcta") aínda que quede algunha definición sen resolver.

Nos seguintes recadros temos:

Texto

Columnas: **1** 15  Verdana, Geneva, sans-serif **2**  25 **3**

Definición



 Verdana, Geneva, sans-serif **4**  20 **5**

 **6**  **7**

1. - Número de columnas da parrila. Dende un mínimo de 4 ata un máximo de 67, hai que ter en conta que cantas máis columnas máis ancha e menos alta será a grella e ao diminuír o número de columnas farémola máis estreita e máis alta.

2 - 3. - Tipo e tamaño de fonte respectivamente para os caracteres que se introducirán nos recadros de grella e tamén para as palabras a descubrir coas pistas das definicións. Teñamos tamén en conta que se aumentamos o tamaño das letras, o tamaño da grella aumentará tamén en ancho e alto, pois Ardora redimensionar automaticamente o rectángulo da área de traballo dependendo desta opción.

4 - 5. - Tipo e tamaño de fonte respectivamente para as definicións que aparecerán na parte inferior da

grella. Os botóns coas frechas que aparecen a esquerda e dereita das definicións:   non se verán influídas por estes campos.

6. - Esta casa de verificación xa é ben coñecida: faremos que a actividade sexa compatible con dispositivos táctiles como comprimidos, móbiles, etc.

7. - Aquí indicaremos se o rectángulo que rodea a área de traballo da actividade e os botóns que o rodean van ter as esquinas redondeadas.