

## Creación de actividades multimedia interactivas con Ardora

### 1. Descripción de la práctica

Ardora es una aplicación informática para docentes, usuarios de Windows o Linux, que permite crear sus propios contenidos web, de un modo muy sencillo, sin tener conocimientos técnicos de diseño o programación web. Con Ardora se pueden crear más de 45 tipos de Actividades: crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc, así como distintos tipos de páginas multimedia y otras funciones como páginas para servidor.

Esta práctica consistirá en la creación de un número (a concretar) de actividades sobre la misma temática que se viene trabajando en las dos prácticas anteriores, seleccionando las que mejor se adapten a dicha temática de entre los diferentes tipos que ofrece el programa.

Posteriormente, una vez realizado el conjunto de actividades elegidas, se deberá crear un paquete de actividades con todas ellas ordenadas secuencialmente mediante algún criterio que deberá ser explicado en la presentación de dichas actividades cuando se incorporen al sitio web que se realizará en la práctica siguiente.

### 2. Realización de la práctica.

En las páginas siguientes encontrará información detallada sobre la práctica, cuales son las condiciones que debe cumplir y los pasos necesarios para llevarla a cabo. Recuerde que es muy importante tener organizados todos los archivos que se generan con las actividades, piense que por cada actividad se generan tres archivos con el mismo nombre, aunque con tres extensiones distintas. Además tenga en cuenta que determinados archivos deben permanecer juntos en una misma carpeta para que la actividad pueda funcionar correctamente.

Comience por crear una carpeta en el "Escritorio" o en "Mis Documentos" que tenga como nombre "**Practica\_3**"; guarde en ella los documentos necesarios para el desarrollo de esta práctica que son los siguientes:

- Las actividades a elaborar con Ardora deberán tratar y desarrollar el mismo tema que se viene trabajando en las prácticas anteriores.
- Archivos del programa (Portable en PenDrive o instalado en tu ordenador).
- Documentación para consulta (Guía básica Ardora).
- Archivos de imagen en formato .jpg, .gif o .png que vayan a ser incluidos en las Actividades.
- Archivos de sonido vayan a ser incluidos en las Actividades.
- Cualquier otro documento que puedan ser relevante para la elaboración de la práctica o vaya a ser incluido en las Actividades.

### 3. Procedimiento

#### *Como realizar la práctica*

##### *1. Comience organizando su zona de trabajo*

- Cree una carpeta en el "Escritorio" o en "Mis Documentos" que tenga como nombre "Practica\_3".
- Dentro de la carpeta "Practica\_3" cree ahora nuevas carpetas con el nombre:
  - Imagenes, para guardar todas las imágenes que usemos en las actividades.
  - Sonidos, de igual utilidad para los sonidos.
  - Actividades, para guardar los tres archivos que se generan de cada una de las actividades.

##### *2. Descargue e instale el programa*

Desde la versión 5.1, el programa no necesita instalación alguna. El proceso de descarga e instalación es muy sencillo, únicamente tendremos que bajar un archivo "auto-descomprimible" que, una vez ejecutado, creará una carpeta en el que se encuentra la aplicación lista para ejecutar.

Para descargar la última versión de Ardora accedemos a la página Web oficial de Ardora [http://webardora.net/index\\_cas.htm](http://webardora.net/index_cas.htm). Aparecerá una pantalla (figura siguiente) en la que encontrará



Web de ayuda de Ardora - Creación de contenidos escolares para la web





[Presentación](#)
[DESCARGAR](#)
[Ayuda](#)
[Contactar](#)
[Ejemplos](#)
[Lenguas](#)
[Novedades](#)

## Ardora 6 creación de contenidos escolares para la web

**Versión 6.4 - Portable**

**Ardora no necesita ser instalado**, únicamente debe **descargar** a su computadora el **archivo exe** (archivo **autodescomprimible**). Al hacer doble clic sobre el archivo descargado, automáticamente se creará una carpeta llamada "Ardora6\_4" en la que se descomprimirán todos los archivos, dentro de los archivos descomprimidos hay uno llamado "Ardora.exe", ejecute este para lanzar la aplicación.

**AVISO:** Ardora se proporciona de forma totalmente gratuita y "tal cual", sin ningún tipo de garantía implícita o explícita. Ardora utiliza, en algunos apartados, software (de código abierto) de terceras partes ajenas a Ardora, así como modificaciones específicas realizadas para Ardora sobre este software (manteniendo el mismo tipo de licencia).

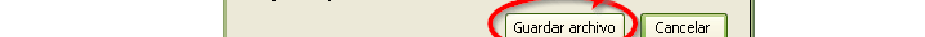
El usuario en el momento de descargarlo y/o instalarlo así lo reconoce.

Usuarios de sistemas operativos de 64 bits

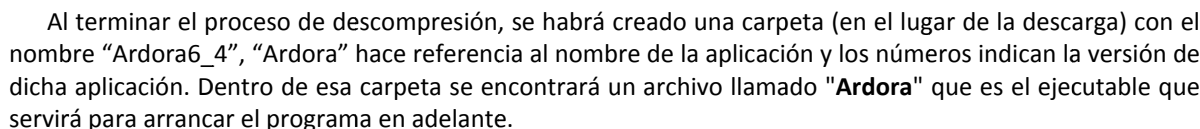
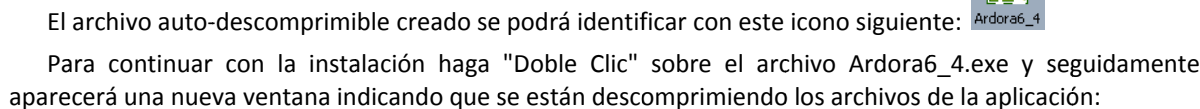
DESCARGA

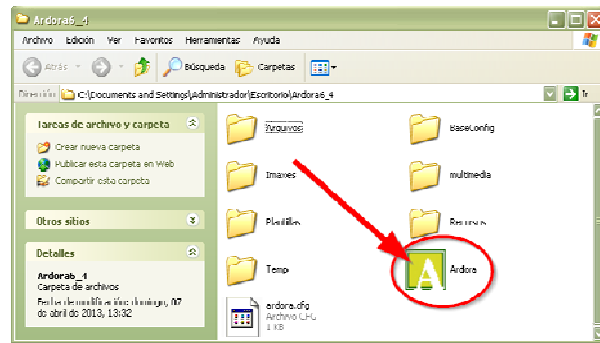


AUTO

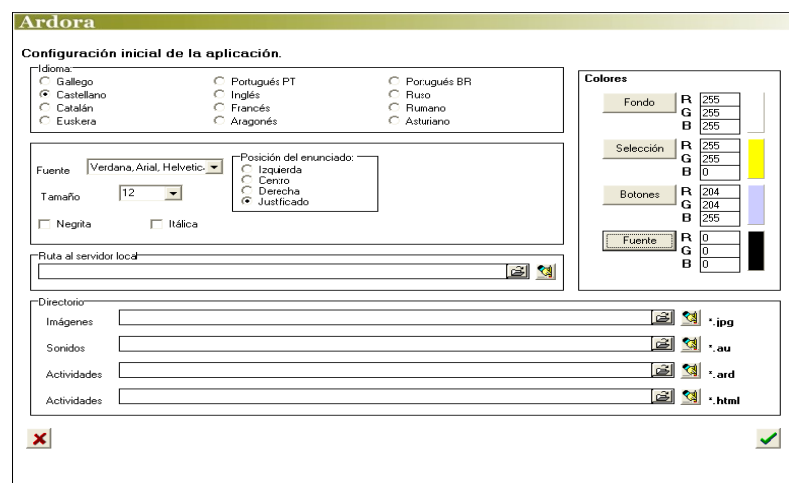


Una vez descomprimido, podemos "mover" la carpeta con el programa a otro lugar u otro ordenador únicamente copiando la carpeta creada por el archivo "autodescomprimible".

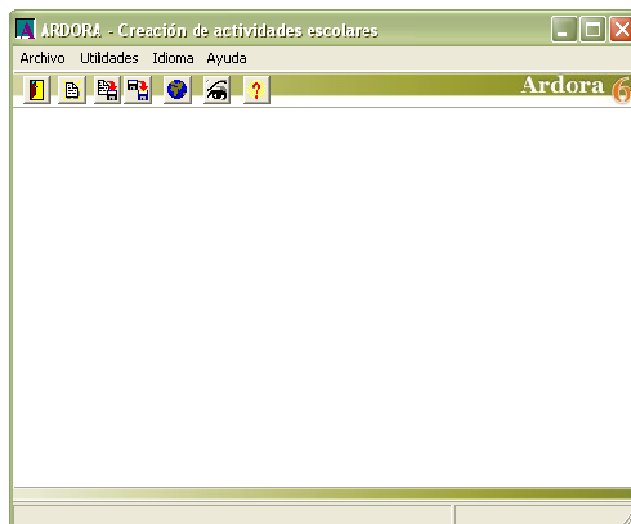




En esta primera ocasión, una vez descomprimido el archivo se abrirá automáticamente el programa y le pedirá que indique el idioma que por defecto usará el programa y otras variables de configuración global, es decir son parámetros que afectan al aspecto que tendrá el programa, a características tipográficas de su escritura, etc. Si no se elige ahora, se puede hacer en cualquier momento desde el menú **"Utilidades > Configurar Ardora"**.



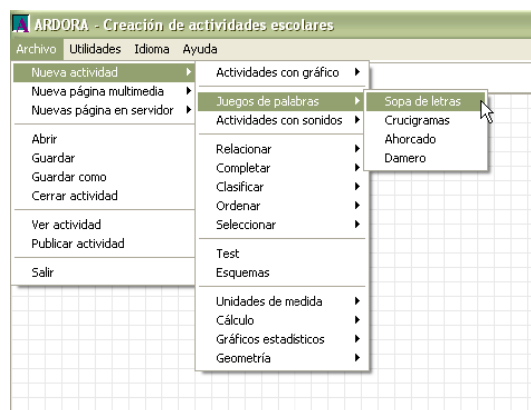
Una vez finalizada la configuración inicial de la aplicación aparecerá la ventana de inicio del programa (en la imagen siguiente):



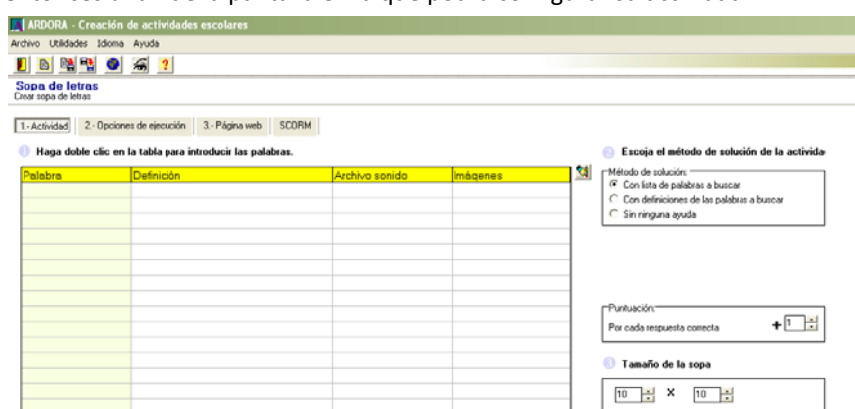
### 3. Realice sus actividades

Siga los pasos del siguiente ejemplo para aprender los rudimentos básicos para crear actividades. Recuerde que puede obtener información detallada de como se crea cada tipo de actividad picando en el menú **"Ayuda > Ver ayuda"** y seleccionando la actividad sobre la que se necesite, como en el **"Punto 3. Guía Básica"** de este objeto de aprendizaje.

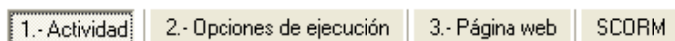
1. Para crear una actividad debe de ir al menú “**Archivo**” y seleccionar la opción “**Nueva actividad**”, entonces aparecerá un menú en el que se agrupan los distintos tipos de actividades. Pulsamos la que deseemos, en este ejemplo: “**Archivo > Nueva actividad > Juego de palabras > Sopa de letras**”:



2. Aparecerá entonces una nueva pantalla en la que podrá configurar su actividad:



3. Dentro de esa pantalla, en el ángulo superior izquierdo observará cuatro pestañas:

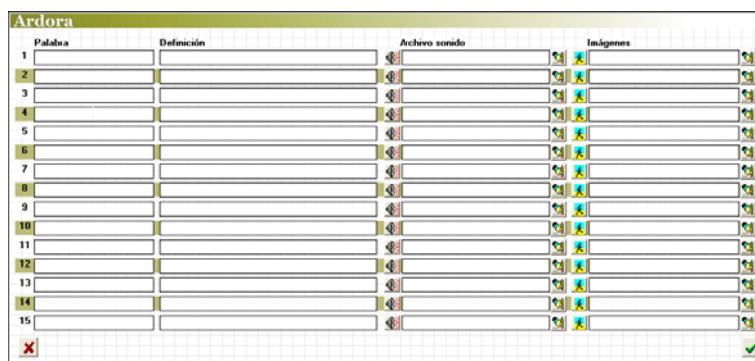


Cada una de esas pestañas activa una pantalla en la que hay formularios que ha de ir cumplimentando para construir las actividades. Todas las actividades cuentan con las mismas pestañas pero en cada actividad los formularios son distintos. Comenzaremos con la primera de ellas.

### Pestaña "1.- Actividad".

Debajo de dichas pestañas encontrará órdenes numeradas en circulitos azules ( 1 ).

4. En nuestro caso, como es una sopa de letras, el número 1 dice "Haga doble clic en la tabla para introducir las palabras". Al hacer doble clic sobre la tabla, aparecerá una ventana flotante como la siguiente en la que debemos indicar qué palabras vamos a introducir en la sopa, y si lo deseamos las definiciones, imágenes o sonidos que podemos emplear en la actividad.



5. En las casillas correspondientes escriba los contenidos para configurar la sopa de letras,

- En la columna "Palabras" escriba las palabras a buscar en la sopa.
- En la columna "Definición" escriba la definición para cada una de las palabras.
- En las columnas "Archivo de sonido" e "Imágenes" puede elegir algún archivo de estos tipos para completar la actividad. Pulsando sobre el icono correspondiente de sonido o de imagen se abrirá una ventana emergente para que pueda localizar en su ordenador un sonido o una imagen.
- En las actividades de Ardora no siempre es necesario cumplimentar todos los datos, en los casos en que esto sea necesario el programa avisará.

6. Una vez que hemos terminado de cumplimentar las columnas que deseemos y, en su caso, escogido el archivo de imagen y/o sonido deseado; pulse sobre el icono de la esquina inferior derecha para validar.

Iconos de las ventanas: Validar  Cancelar  Borrar – Modificar 

Una vez "Validada" la tabla tenemos la parte fundamental de la actividad lista para ser resuelta.

## Pestaña "2. - Opciones de ejecución", para seguir configurando la actividad

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

Le llevará a una pantalla donde podrá configurar otros parámetros, como por ejemplo: limitaciones por tiempo, número de intentos permitidos, mensajes o tamaños de fuentes, etc (esta pantalla funciona igual en todas las actividades). Para esta actividad encontraremos las siguientes opciones:

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

**Seleccione las opciones de tiempo y aspecto**

☐ Limitar por tiempo

Bonificación aciertos

Al acabar el tiempo:

☒ Parar

☐ Volver a empezar

☐ Mostrar solución

☒ Botón Comenzar

**Mensajes**

Felicitación

L. Tiempo

Tiempo de espera en los mensajes

**URL**

**Destino**

Nueva vent

Nueva vent

**Archivo sonido**

**Tamaño Fuente**

Aspecto de los mensajes

Actividad

Palabra / Definición

**Colores:**

☐ Fondo

☒ Selección

☐ Botones

☐ Fuente

7. En el lado izquierdo de la pantalla tenemos la posibilidad de limitar la realización de la actividad a un determinado tiempo marcando la casilla correspondiente. También podemos ir dando un tiempo "extra" cada vez que se produce un acierto, en nuestro caso, cada vez que se encuentra una palabra de la sopa. Determinamos aquí también qué ocurre cuando el tiempo se agota y no se ha resuelto la actividad.

8. En algunas actividades se puede limitar el número máximo de errores que puede haber al "resolver" una actividad, ofreciendo que active alguna de estas opciones:

- ☐ Mostrar intentos y aciertos
- ☐ Finalizar después de.  fallos

Este apartado no aparece en la sopa de letras por carecer de sentido, sin embargo aparecerá en otras actividades donde pueda ser necesario. Esto implica que en dichas actividades aparecerá un "marcador" con el número de errores que se han cometido.

Para todos estos procesos, completar la actividad, tiempo agotado, exceso de intentos, etc, la aplicación le permite que introduzca los mensajes que aparecerán en cada caso:

**Mensajes**

Felicitación

L. Tiempo

L. Intentos

**URL**

**Destino**

Nueva vent

Nueva vent

Nueva vent

**Mensaje de error**

Nueva vent

Note que en la imagen anterior hay más espacios destinados a los mensajes que en nuestro ejemplo. Esto ocurrirá en las actividades en las que hay limitación por errores.

9. En cada recuadro de la columna de **"Mensajes"** puede introducir los textos que aparecerán en pantalla en caso:

- De que la actividad se haya resuelto correctamente (Felicitación)
- Que el tiempo se haya agotado (L. Tiempo) o
- Se produzcan más intentos que los permitidos (L. Intentos).
- El "mensaje de error" aparecerá cuando en el transcurso de la actividad se de una solución errónea, piense por ejemplo en una actividad en donde se estuviera "trabajando" una regla ortográfica, podría ser interesante que, cada vez que el alumno cometiese un error, apareciese en pantalla la citada regla ortográfica. Observe que estos dos últimos apartados no aparecen en nuestra sopa de letras por no tener sentido.

10. En los recuadros correspondientes al apartado URL podemos escribir direcciones que enlazan a documentos que pueden ayudar a resolver la actividad. Supongamos que conocemos un lugar en Internet en el cual se explican detalladamente los conceptos que se están buscando en la sopa de letras y nos parece conveniente que, cuando un alumno no resuelva a tiempo la sopa, aparezca en su pantalla un documento en el que pueda consultar los conceptos que se están trabajando. Lo único que tendríamos que hacer es escribir en URL esa dirección. Tenemos dos opciones:

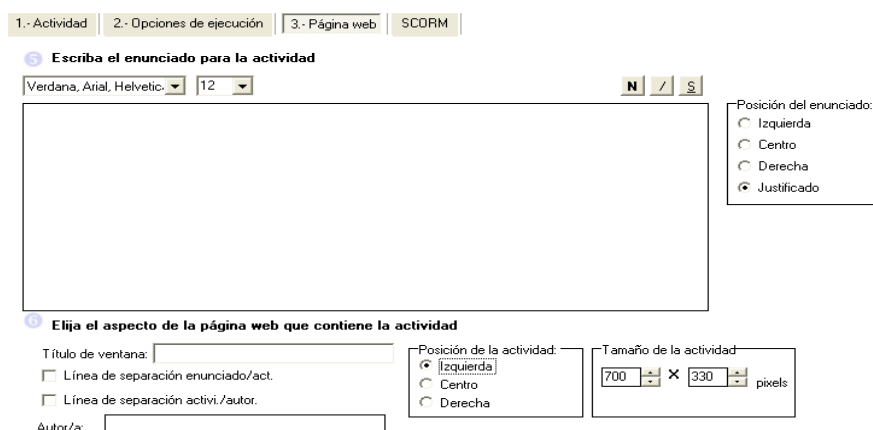
- Si el documento se encuentra alojado en Internet debemos introducir la dirección completa: [http://seguido de la dirección, algo parecido a http://www.loquesea.com/conceptos.html](http://seguido.de.la.dirección.algo.parecido.a.http://www.loquesea.com/conceptos.html). Esta dirección puede copiarla de su lugar de origen y pegarla en el recuadro de direcciones;
- Cuando ese documento se encuentra en el ordenador con el que se trabaja únicamente deberemos especificar la ruta "sin http://", algo parecido a <C:/DocumentsandSettings/a/Escritorio/Mesa.jpg>.

Note que aquí se pueden "enlazar" archivos de imagen, pdfs, audio, presentaciones y por supuesto páginas web. Por ejemplo, puede introducir en la URL de felicitación la dirección de la siguiente actividad que tenga preparada del mismo tema, con lo cual, al finalizar correctamente la sopa de letras, automáticamente aparecería la siguiente actividad; supongamos que tenemos una actividad relacionada con la sopa de letras un Damero que hemos guardado con el mismo nombre, entonces escribiríamos "damero.htm" ya que esta actividad va a estar junto con nuestra sopa, sólo nos quedaría cambiar el valor de "Nueva ventana" por "misma ventana" con esto en la misma ventana que estamos trabajando, desaparecería la sopa y aparecería el damero

También puede controlar el tamaño de la letra con la que aparecerán estos mensajes cambiando en el apartado de "Tamaño fuente" el correspondiente a los mensajes.

Por último en esta segunda pestaña se pueden variar los colores usados para la actividad, Ardora no se concibe como una aplicación cerrada, busca siempre su integración en contenidos más grandes, de ahí que si está desarrollando una web, blog, etc sobre un determinado tema, puede ser interesante que las actividades tengan cierta "coherencia cromática" con el resto del proyecto.

**Pestaña "3.-Página web", en la que finalizamos la actividad.** En nuestro ejemplo de la sopa de letras vemos lo siguiente, aunque es muy parecido en todas las actividades.



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

5. Escriba el enunciado para la actividad

Verdana, Arial, Helvetic. 12 N / S

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:

Posición de la actividad:

☒ Izquierda

☐ Centro

☐ Derecha

Tamaño de la actividad:

700 x 330 pixels

11. En el recuadro grande tiene que escribir el enunciado de la actividad (usted puede escribir algo parecido a “Encuentra en esta sopa de letras cuatro...”. Sea cuidadoso con la redacción de las instrucciones, procure que el alumno tenga claro qué es lo que tiene que hacer para resolver la actividad. Al lado del recuadro donde escribe el enunciado puede decidir la posición del texto del enunciado respecto de la actividad (izquierda, centro, derecha y justificado).

El resto de opciones, más abajo, sirven para determinar el aspecto que tendrá la actividad en relación a la página del navegador en la que se abrirá.

***Preste especial atención al tamaño de la actividad dentro de la página web, si observa que la actividad no se ve “completa”, puede variar estos valores. Algunas actividades presentan una casilla de “auto-ajustar” tamaño en función de los parámetros que vaya introduciendo.***


**La última pestaña: SCORM** presenta una página donde podrá introducir información adicional para integrar la actividad en plataformas LMS (Learning Management System) como por ejemplo Moodle.

Dado que esta función del programa no entra en estas prácticas, puede obviar esta pantalla.

Esta opción proporciona información detallada en estas plataformas de la actividad: puntos obtenidos, tiempo que ha dedicado el alumno a la actividad, si ha resuelto la actividad correctamente, si se agotó el tiempo antes de que diese una solución, si ha hecho excesivos intentos, incluso se puede evitar que una actividad vuelva a ser hecha:


Para una descripción completa de como insertar actividades SCORM, descargue el tutorial Actividades SCORM desde la página oficial de Ardora.

#### 4. Guardar la actividad.

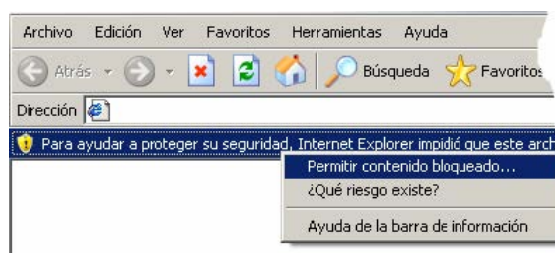
Una vez que consideramos terminada la actividad, al menos en una primera fase, debemos proceder a guardarla. Para ello podemos hacer uso del menú "**Archivo > Guardar**" o el botón de la barra de herramientas " , Grabar actividad" y, en la ventana de diálogo que parece pondremos un nombre a la actividad y la guardaremos en la carpeta "**Actividades**" creada anteriormente. Pondremos como nombre de archivo "Sopa". Se guardará un archivo con la extensión ".ard" (Sopa.ard), que servirá para modificarlo en otra ocasión, si fuese necesario, pero que sólo se puede abrir con la aplicación Ardora.

- En este punto es conveniente recordar las **normas en cuanto al nombre de los archivos**:
- Se aconseja usar minúsculas para nombrar ficheros y carpetas, así como que la longitud de los nombres sea la mínima posible. Se pueden usar mayúsculas, minúsculas y números, así como guiones medios y bajos. No se pueden usar los espacios, ni la (ñ), ni los acentos, ni los caracteres especiales como !, @, #, \$, %, ^, &, \*, :, ;, '.

#### 5. Ver la actividad.

Para ver como ha quedado lo hecho hasta ahora vaya al menú "**Archivo > Ver actividad**", o pulse sobre el icono " , Ver actividad" en la barra de herramientas, esta operación “lanzará” la actividad con los datos que haya introducido. Es importante que comprenda que la única “misión” de este botón es enseñarle como quedará su actividad, únicamente se trata de una vista previa no de la actividad terminada.

Se abrirá su navegador para mostrar la actividad, En muchas ocasiones cuando intentamos visualizar la actividad aparece una molesta barra (ver figura siguiente) sobre la que debe de pulsar y elegir la opción “Permitir contenido bloqueado”, o "Ejecutar esta vez", dependiendo de las opciones que le dé:



Si después de esto observamos en nuestro navegador, únicamente un rectángulo gris y no vemos la actividad, indicará que nuestro ordenador no tiene Java instalado o actualizado, en este caso: Introducimos en la dirección de nuestro navegador <http://www.java.com/es/> y accederemos al sitio de descarga de la página de Java



Pulsamos sobre el botón **“Descarga gratuita de Java”** y veremos



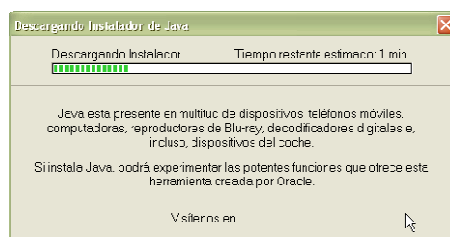
Pulsamos sobre el botón **“Aceptar e iniciar descarga gratuita”** y se iniciará el proceso de instalación en el que tendremos que ir aceptando los diferentes pasos.



1. Guardamos



2. Doble clic para instalar

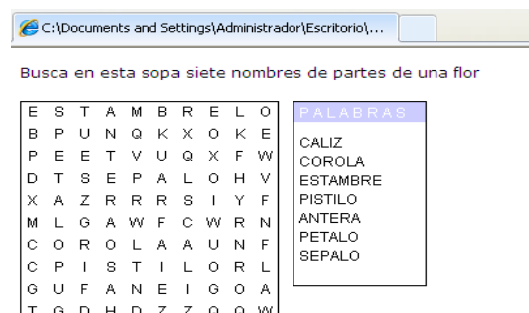


3. Descarga del instalador



4. Instalación

Al acabar la instalación nos dará un mensaje de que ha terminado y ha ido bien el proceso y cuando la página de Java podremos ver la actividad.





Tenga en cuenta que prácticamente todas las actividades generadas con este programa tienen un desarrollo “aleatorio”, quiere esto decir que si usted vuelve por segunda vez a ver su “sopa”, las palabras ya no “estarán” en el mismo sitio que la primera vez, incluso si se ejecuta la misma actividad en distintos ordenadores a la vez (aulas de informática) en cada ordenador tendrá una ejecución distinta.

Después de ver el resultado pueden surgir algunas preguntas como: ¿tiene que ser así de pequeña? ¿todas las actividades van a tener estos colores?

Ardora ofrece dentro de cada una de las actividades, una serie de posibilidades para que cada docente adapte éstas a su alumnado, así, en la misma pantalla donde tenemos los datos pueden aparecer recuadros para escribir texto, cuadros de selección, marcadores, etc. que van encaminados a conseguir “distintas variantes” de la misma actividad.

#### **En nuestro ejemplo:**

En el apartado de “**Método de solución**” está marcado “Con lista de palabras a buscar”, si no queremos que aparezca esa lista, deberíamos marcar la tercera opción, si queremos ayudar en la búsqueda con la definición de cada una de las palabras deberemos de introducir estas definiciones y seleccionar la segunda opción;


En lo relativo a filas y columnas ocurre algo parecido, si introducimos muchas palabras, probablemente no haya espacio suficiente con las filas y columnas indicadas, por lo que debería de aumentar las filas y/o columnas.

Una vez visualizada y probada la actividad salga del navegador y vuelva al programa Ardora.

**CONSEJO:** *mientras no adquiera una cierta experiencia con la aplicación, cada vez que cambie uno de estos parámetros, pulse sobre el botón de “Ver actividad” y compruebe si es lo que anda buscando.*

#### **6. Publicar la actividad.**

Para poder presentar nuestra sopa a los alumnos, antes debemos hacer una acción más que es “**Publicar la actividad**”

Esta operación se puede hacer a través del menú “**Archivo > Publicar actividad**”, o directamente desde la pantalla de Ardora pulsando sobre el icono de la bola del mundo (  ) en la barra de herramientas:

Al pulsar sobre cualquiera de los dos citados, le pedirá que seleccione el lugar para grabar la actividad y el nombre de la actividad. Seleccione como destino la carpeta “Actividades” con el fin de mantener los archivos de actividades en la misma carpeta (debe utilizar el mismo nombre que escribió cuando guardó su actividad por primera vez, esto es posible puesto que las extensiones de los archivos son diferentes)

**IMPORTANTE:** *Recuerde la norma para escribir nombres expuesta anteriormente.*

Pulsamos “**Aceptar**” y en la carpeta donde hemos guardado, los archivos (Actividades), el programa nos dará un mensaje de aviso acerca de los archivos que se crearán.



- Aceptamos en “**OK**”.
- Vamos a la carpeta “**Actividades**” y encontraremos tres archivos:
  - El que se creó al guardar la actividad (Sopa.ard),
  - Un archivo con extensión “.htm” (Sopa.htm) y

- Otro archivo con extensión “.jar” (Sopa.jar).
- NO OLVIDE que los archivos con extensión “htm” y “jar” (si se trasladan a otro lugar) deben estar siempre juntos en la misma carpeta para que la actividad funcione correctamente.
- Para ver o realizar la actividad sólo tiene que hacer doble clic sobre el fichero htm, lo que abrirá su navegador y podrá ver y realizar la actividad.

Con esto hemos completado la primera actividad. Proceda de forma similar para crear el resto de actividades. RECUERDE: que tiene que hacer dos actividades de los siguientes tipos: Actividades de gráfico, Juego de palabras, Relacionar, Completar, Clasificar, Ordenar, Seleccionar, y una Actividad de sonido.

## 7. Cree un Paquete de Actividades

Un paquete de actividades Ardora, no es más que un conjunto de actividades creadas con este programa entre las cuales se crea un sistema de navegación, enlaces a elementos externos todo ello bajo una misma estética.

### ¿Qué necesito?

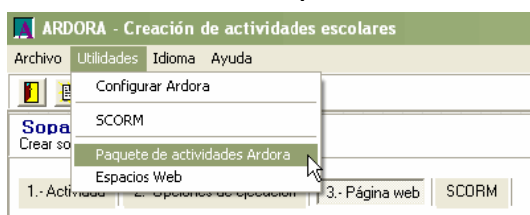
Un grupo de actividades creadas (publicadas) con Ardora, es decir, para cada actividad debe de tener en la misma carpeta el archivo htm y jar, una práctica aconsejable, no obligatoria, es que agrupe en la misma carpeta los ficheros correspondientes a las actividades que quiere que formen el paquete.

### ¿Por dónde empiezo?

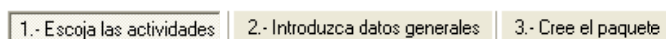
Obviamente por crear las actividades que desea “empaquetar”. Puede agrupar actividades de todo tipo, y aunque no hayan sido creadas con la intención de empaquetarlas.

### ¿Cómo lo hago?

1. Para empezar pulse sobre el menú “**Utilidades > Paquete de actividades Ardora**”



2. Se abrirá una ventana con tres pestañas: 1. - Escoja las actividades, 2. - Introduzca datos generales, 3. - Cree el paquete



3. En la primera pestaña "1. - Escoja las actividades" debe proceder igual que con las actividades: haga doble clic en la pantalla inicial para indicar las actividades que formarán parte de su “paquete” y aparecerá un menú flotante dentro de la misma pantalla.

**Paquete de actividades Ardora**  
Crear un sistema de navegación entre actividades

1.- Escoja las actividades    2.- Introduzca datos generales    3.- Cree el paquete

Haga doble clic en la tabla para añadir

Nº	Descripción	Archivo	Enla.	Act.	Ayuda	Sig/Ant	Av.	Aut.	M.P.	N.L.	Re.	Aut.	Tamaño
1													
2													
3													
4													
5													
6													
7													
8													
9													
10													
11													
12													
13													
14													
15													
16													
17													
18													
19													
20													
21													
22													
23													
24													
25													
26													
27													
28													
29													
30													

Marcar Todos ☐



Por último podemos indicar a Ardora que nos cree para este paquete una “primera página” (obligatoria en esta práctica) que actúe de índice para el resto de actividades en esta misma pantalla. Para ello, activamos la casilla “**Crear 1ª página con enlace a todas las actividades**” y se abre un menú que hemos de definir:

☒ Crear 1ª página con enlace a todas las actividades

Cabeceira

Texto en la primera página índice

☒ Centrar ventana de actividad

Tamaño de la actividad  
 X  pixels

- De un nombre a la cabecera de la página.
- Introduzca el texto que aparecerá en la cabecera de la página como subtítulo.
- “Centrar ventana de actividad” indica que, cuando se pulse sobre el enlace de una actividad, la actividad aparecerá en una ventana nueva y en el centro de pantalla.
- El “Tamaño de la actividad” incide en que todas las actividades sean visibles en la cabecera de la página. Elija el tamaño de pantalla para el cual quiere crear el paquete, tenga en cuenta que si alguna actividad es “excesivamente alargada”, el indicar un tamaño de 800 y que se muestre el menú lateral hará que aparezcan las barras de desplazamiento, incluso que algún elemento sufra desplazamientos.

### Pestaña “3. – Cree el paquete”

**Paquete de actividades Ardora**  
 Crear un sistema de navegación entre actividades

1. - Escoja las actividades    2. - Introduzca datos generales    3. - Cree el paquete

Primeras letras para el nombre de los archivos

Destino

Tema

☐ Autoevaluación  X  pixels

Título

☐ scroll

**SCORM**

☐ Hacer actividad compatible con SCORM 1.2

Identificador (comience por una letra)

Versión  Palabra clave

Descripción

Contenedor

Actividad

**Correcto si...**

☒ puntos >

☐ actividad >

**Personajes de la historia**

Colegio Ardora    Biografías I    Biografías II    Wikipedia

Algunos datos:

Albúm de fotos

Coloca debajo de cada personaje su nombre

Pitagoras	Einstein	Gandhi	Fleming

Más actividades

Teresa de Calcuta	Ché Guevara	Shakespeare	Einstein

Un estudio de personalidades a lo largo de la historia

Sólo nos queda indicar en ella unos breves datos para tener acabado el paquete de actividades:

Primeras letras para el nombre de los archivos

Destino

Tema

- En “Primeras letras para el nombre de los archivos” debe de indicar un máximo 6 letras que Ardora utilizará como prefijo para nombrar los ficheros que componen el paquete y la carpeta que los contiene (Recuerde las normas en cuanto a los nombres).
- En “Destino” se le pide que indique la carpeta en la cual quiere crear la actividad, cuando pulse sobre el botón para crear Ardora creará una carpeta (tomando como nombre las 6 letras previamente introducidas) en la cual ubicará todos los archivos, en este proceso, no se modifica ningún fichero de las actividades.
- Por último debe de escoger un tema (colores, letra...), esto le dará un aspecto u otro a su paquete.

*Las últimas opciones sirven para definir archivos SCORM, y subirlas a plataformas LMS como Moodle. Recuerde que no es obligatorio rellenar estos datos ya que la actividad SCORM no entra en esta práctica.*

- ## 8. Prepare el documento para entrega

- La “NO ENTREGA” de las prácticas supone que no se puede aprobar la asignatura, por tanto los alumnos y alumnas que no “suban” las prácticas en la fecha prevista deben tener claro que no podrán entregarlas hasta la convocatoria de septiembre.
- Es recomendable el trabajo previo de estos materiales, ya que de otra manera puede que no sea suficiente el tiempo disponible para la realización de la práctica.
- No se recogerá en mano absolutamente ningún documento de prácticas a no ser por causa grave debidamente documentada.