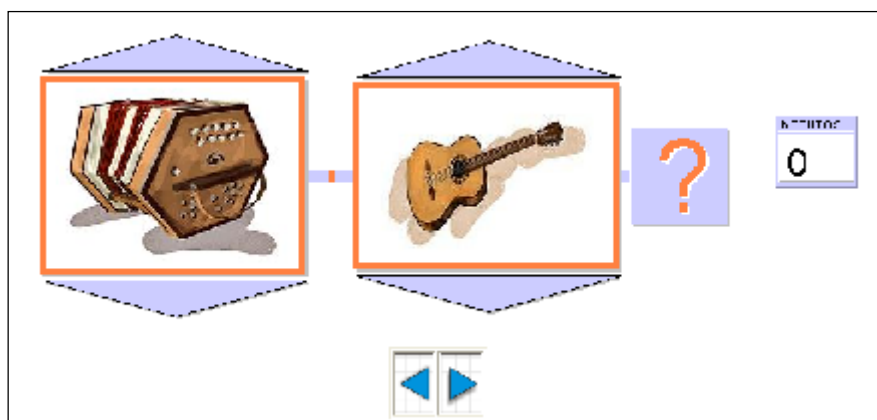


Tutorial Ardora 2.0

Ardora es una aplicación informática gratuita que permite, a todas y todos los docentes, crear sus propias actividades, en formato html, para sus alumnos y alumnas de una forma muy sencilla. Con Ardora se pueden crear más de 30 tipos distintos de actividades, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc. El profesor o profesora sólo debe centrar su esfuerzo en los elementos de la actividad, no en su tratamiento informático




Índice

Tipo de actividad	Pág
Actividades con gráfico	2
Juego de palabras	3
Actividades con sonidos	4
Relacionar	5
Completar	6
Clasificar	7
Ordenar	8
Test	9
Unidades de medida	10
Calculo	11
Esquemas	11
Geometría	12


Autor: Ramiro Garijo Tarancón

Actividades con gráficos

.:Panel Gráfico:.

1.- OBJETIVO:	Distinguir, diferenciar distintas partes de la imagen escogida.
2.- ALGUNOS USOS:	Localizaciones en el cuerpo humano, mapas geográficos, etc. Vocabulario. Diferenciación de partes (raíz tallo y hojas en una planta, etc) . Dictados fotográficos, etc.
3.- MATERIAL:	1 imagen del tema a tratar no superior a 500 píxeles de ancho e 320 de alto. <i>La imagen debe de ser de 500x320 máximo</i>
4.- PASOS:	<p>Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego pulse sobre el botón para seleccionar la imagen a introducir en la actividad.</p> <p>A continuación haga doble clic sobre el punto de la imagen que desea incluir en la actividad e introduzca la/las palabra/as que irán ligadas a ese punto de la imagen.</p> <p>Repita este proceso hasta tener todos los conceptos que desea trabajar sobre esta imagen.</p> <p>Escoja el método de solución:</p> <p><i>seleccionando palabra:</i> el/la alumno/a pulsará sobre el nombre que crea correcto.</p> <p><i>escribiendo palabra:</i> se deberá escribir la palabra o palabras tal y como fueron introducidas por el docente, mayúsculas, tildes, etc</p> <p> Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón</p>

.: Puzle :.



1.- OBJETIVO:	Los propios de estos pasatiempos .
2.- MATERIAL:	1 imagen del tema a tratar no superior a 500 píxeles de ancho y 320 de alto. <i>La imagen debe de ser de 500x320 máximo</i>
3.- PASOS:	<p>Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego pulse sobre el botón para seleccionar la imagen a introducir en la actividad.</p> <p>Por último debe seleccionar las filas y columnas que tendrá el puzle.</p> <p> Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón</p>

.: Colorear :.



1.- OBJETIVO:	Además de los propiamente plásticos, diferenciar partes, determinar zonas dentro de una imagen, etc.
2.- ALGUNOS USOS:	Coloreado de mapas geográficos en función de una leyenda, coloreado de fracciones, etc.
3.- MATERIAL:	1 imagen del tema a tratar no superior a 500 píxeles de ancho e 320 de alto en formato gif y en blanco y negro, se debe observar que la imagen deberá tener áreas perfectamente limitadas (cerradas). <i>La imagen debe de ser de 500x320 máximo. El fomato de mi imagen tiene que ser gif</i>
4.- PASOS:	<p>Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego pulse sobre el botón para seleccionar la imagen a introducir en la actividad.</p> <p>A la derecha aparecerá la imagen, escoja ahora el método de solución.</p> <p><i>coloreado libre:</i> el alumnado escoge los colores a su gusto.</p> <p><i>coloreado según leyenda:</i> para completar la actividad el alumno debe de colorear la actividad tal y como fue coloreada por el docente. Si escoge esta opción fíjese que deberá de introducir la leyenda para cada color que utilice.</p> <p>NOTA: Se mantendrán durante un tiempo prudencial las dos versiones de colorear ya que hay usuarios que crearon actividades con la más antigua.</p>

Juego de palabras

:: Crucigrama ::


- 1.- OBJETIVO:** Afianzamiento de vocabulario.
- 2.- MATERIAL:** Esta actividad no necesita de ningún archivo de imagen o sonido. Usted debe de crear el crucigrama con las palabras que desee, fíjese que este crucigrama no tiene por que ser "completo" (todas las celdas con letra).
- 3.- PASOS:** Escoja el número de filas y columnas del crucigrama, observe que la modificación de estos parámetros después de introducidos los términos puede llevar a la pérdida de alguno de ellos.
-  Pulse sobre la celda en la que desee escribir y teclee la palabra, **la barra espaciadora pone cuadros negros**. La tecla "supr" borra el contenido de la celda en la que nos encontremos. Observe la posición del botón de sentido de la escritura para alternar la introducción vertical o horizontal. Por último haga doble clic en las tablas para introducir las definiciones que se verán al pulsar sobre los distintos cuadros del crucigrama.
-  Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

:: Sopa de letras ::



- 1.- OBJETIVO:** Afianzamiento de vocabulario.
- 2.- MATERIAL:** Esta actividad no necesita de ningún archivo de imagen o sonido.
- 3.- PASOS:**  Simplemente haga doble clic sobre las tablas para introducir las palabras de la sopa. Recuerde que no puede introducir "tildes" ni espacios en blanco. Puede borrar aquella palabra y definición que desee situándose en ella y pulsando sobre el botón
- Finalmente escoja el método de solución:
- Con lista de palabras a buscar:* En la actividad aparecerán las palabras que se deben buscar en la sopa. Si va a optar por este método, excusa escribir la definición.
- Con definición de las palabras a buscar:* A la derecha de la sopa aparecerán todas las definiciones de las palabras.
- Sin ninguna ayuda:* No aparece ni lista de palabras ni definiciones.
- Para resolver la sopa** se debe de pulsar sobre la primera letra de la palabra encontrada e, sin dejar de pulsar el botón izquierdo del ratón, mover este hasta que la palabra se encuentre seleccionada.
-  Observe que en todo momento se puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Actividades con sonidos

.:Distinguir sonidos :.

- 1.- OBJETIVO:** Relacionar sonido-texto, sonido-imagen o sonido-texto e imagen..
- 2.- ALGUNOS USOS:** Ortografía, lenguas extranjeras, vocabulario, reconocimiento de letras, etc.
- 3.- MATERIAL:** Archivos de sonido en formato "au" (puede conseguirlos con un simple micrófono) y, opcionalmente, imágenes no superiores a 100 píxeles de ancho y 100 píxeles de alto..
La imagen debe de ser de 100x100
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego haga doble clic sobre la tabla para añadir los elementos de la actividad.
-  Introduzca la palabra correcta y seleccione el archivo de sonido relacionado con la palabra introducida, opcionalmente, puede escoger una imagen también relacionada con la palabra, para ello pulse en el botón que contiene una carpeta o un botón de borrar.
- Escriba luego las alternativas que van a aparecer en la actividad mezcladas con la correcta. Si va mostrar imágenes también debe de tener imágenes alternativas.
- Escoja el método de solución:
- Texto:* el/la alumno/a después de pulsar sobre el botón central para escuchar el sonido deberá de escoger entre las distintas alternativas escritas.
- Imagen:* marque este método si quiere que aparezcan imágenes en vez de texto.
- Por último puede poner un mensaje que aparecerá cada vez que se escoja la opción no correcta.

.: Auto-dictados :.

- 1.- OBJETIVO:** Los propios de los dictados tradicionales.
- 2.- ALGUNOS USOS:** Ortografía, lenguas extranjeras, vocabulario, etc.
- 3.- MATERIAL:** Archivos de sonido en formato "au" (puede conseguirlos con un simple micrófono).
- 4.- PASOS:**  Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego haga clic sobre el botón de la carpeta para buscar el archivo de sonido (puede borrar utilizando el botón que se encuentra al lado). A continuación introduzca el texto correspondiente al sonido, tenga en cuenta que para que la actividad "acepte como correcto" un texto introducido, debe de coincidir "fielmente" con el que usted introduce, mayúsculas, tildes, etc.
-  Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón .

Relacionar

.: Relacionar palabras .:

- 1.- OBJETIVO:** Relacionar, asociar conceptos o términos.
- 2.- ALGUNOS USOS:** Antónimos, sinónimos, equivalencias, etc .
- 3.- MATERIAL:** Ningún.
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego haga doble clic sobre las tablas para escribir las parejas.
Especifique el método de solución:
Uniendo con flechas: aparecerán dos columnas, para unir se debe de pulsar sobre el círculo amarillo de la primera columna y luego sobre el círculo amarillo de la palabra de la segunda columna con la que se cree que está relacionada.

Juego de memoria: para resolver esta actividad debe pulsar simultáneamente sobre las palabras que están relacionadas.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

.: Relacionar frases/párrafos .:

- 1.- OBJETIVO:** Relacionar, asociar conceptos o términos.
- 2.- ALGUNOS USOS:** Ligar concepto y definición, continuidad de un texto, etc .
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:** Primero haga doble clic sobre la tabla para escribir las parejas de frases o párrafos.

En la pestaña "2.- Opciones de ejecución" podrá cambiar el tamaño de la letra en la actividad con el fin de poder adaptarla en función de su extensión, haga varias "vistas previas" modificando los distintos "parámetros" de este apartado hasta que la actividad tenga el aspecto deseado.

Introduzca también en esta pestaña los mensajes que aparecerán en cada uno de los casos, acierto, error, tiempo agotado, etc.

.: Relacionar imagen - frase .:

- 1.- OBJETIVO:** Relacionar, asociar conceptos o términos.
- 2.- ALGUNOS USOS:** Unir imagen y su descripción en texto ó imagen, etc .
- 3.- MATERIAL:** Imágenes no superiores a 200x200 píxeles.
- 4.- PASOS:** Primero haga doble clic sobre las tablas para seleccionar las imágenes y escribir las frases o párrafos/imágenes relacionados con cada una.
La imagen debe de ser 200x200 máximo

En la pestaña "2.- Opciones de ejecución" podrá cambiar el tamaño de la letra en la actividad con el fin de poder adaptarla en función de su extensión, haga varias "vistas previas" modificando los distintos "parámetros" de este apartado hasta que la actividad tenga el aspecto deseado.

Introduzca también en esta pestaña los mensajes que aparecerán en cada uno de los casos, acierto, error, tiempo agotado, etc.

Completar

:: Completar palabras con sílabas::

- 1.- OBJETIVO:** Afianzamiento de las reglas ortográficas.
- 2.- ALGUNOS USOS:** ¿ Con B o V?, ¿ "bra" - "bar" ?
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional) y luego haga doble clic sobre las tablas para introducir las palabras. Fijese que en vez de la sílaba (ó letra) que debe de elegir el alumno **debe de escribir un guión**.
Si, por ejemplo, si queremos trabajar "la regla de la B antes de la R y la L", con el nombre "Braulio" escribiremos en la casilla de la palabra "-raulio", en la casilla de la correcta pondremos "B" y en las de opciones (opc.) "v" y "b" (como mínimo debe de señalar una opción).
Fijese que en el punto 3 puede seleccionar la opción que permite mostrar un mensaje para recordar, por ejemplo, la regla ortográfica que se está trabajando.

:: Completar textos con palabras (seleccionando)::

- 1.- OBJETIVO:** Escoger de entre varias aquellas palabras que completen un texto
- 2.- ALGUNOS USOS:** Definición de conceptos, ortografía (completa con "haber" o "a ver") etc .
- 3.- MATERIAL:** Ningún.
- 4.- PASOS:**



NOTA: Observe que hay tres "pestañas" para definir la actividad, numeradas del 1 al 3 y en las que se agrupan los distintos parámetros para la configuración de la actividad. Primero determine si las opciones para escoger como solución a cada palabra van a ser especificadas una a una o si, por el contrario, cada una de las palabras correctas es una opción a escoger en el resto de palabras.

A continuación haga doble-clic en el cuadro correspondiente para introducir el texto. **Observe que la palabra (o expresión) correcta debe de escribirla en el texto entre los símbolos "\$".**

DEJE UN ESPACIO EN BLANCO ANTES DEL PRIMER \$ Y DESPUÉS DEL SEGUNDO \$ en cada palabra, es decir no ponga cosas como "\$lo que sexa\$," ya que daría error, si necesita poner algún signo de puntuación deje un espacio entre el \$ y la coma o punto. Fijese que puede introducir hasta un total de tres textos.

Por último especifique (según su gusto) las "Opciones de ejecución" (pestaña 2) y/o "Página web" pulsando sobre dichas pestañas.

:: Completar textos con palabras (escribiendo)::

- 1.- OBJETIVO:** Escoger de entre varias aquellas palabras que completen un texto
- 2.- ALGUNOS USOS:** Definición de conceptos, ortografía (completa con "esta" o "está") etc .
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:**



NOTA: Observe que hay tres "pestañas" para definir la actividad, numeradas del 1 al 3 y en las que se agrupan los distintos parámetros para la configuración de la actividad.

Haga doble-clic en el cuadro correspondiente para introducir el texto. **Observe que la palabra (o expresión) correcta debe de escribirla en el texto entre los símbolos "\$". DEJE UN ESPACIO EN BLANCO ANTES DEL PRIMER \$ Y DESPUÉS DEL SEGUNDO \$** en cada palabra, es decir no ponga cosas como "\$lo que sexa\$," ya que daría error, si necesita poner algún signo de puntuación deje un espacio entre el \$ y la coma o punto. Fijese que puede introducir ata un total de tres textos. Observe que en "Alternativas " puede introducir otros posibles valores correctos distintas del escrito entre los símbolos "\$". Si introduce un frase de "ayuda", esta aparecerá en el momento en el que nos situemos sobre el propio espacio a cubrir.

Por último especifique (según su gusto) las "Opciones de ejecución" (pestaña 2) y/o "Página web" pulsando sobre dichas pestañas.

Clasificar

:: Clasificar palabras ::

- 1.- OBJETIVO:** Realizar agrupamientos, relaciones, etc
- 2.- ALGUNOS USOS:** Familias de ..., vocabulario relacionado con..., etc
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación escriba los criterios de agrupamiento (mínimo 2), luego deberá hacer doble clic en la tabla para introducir dentro de cada grupo las palabras a trabajar.
- En la actividad irá apareciendo cada una de las palabras introducidas (al azar), para resolver esta actividad se deberá pulsar sobre el grupo al cual se cree que pertenece.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

:: Clasificar imágenes ::

- 1.- OBJECTIVO:** Realizar agrupamientos, relaciones, etc
- 2.- ALGUNOS USOS:** Familias de ..., vocabulario relacionado con..., etc
- 3.- MATERIAL:** Imágenes en formato jpg que no excedan de 600 píxeles de ancho y 150 de alto.
- La imagen debe de ser de 600x150 píxeles máximo*
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación escriba los criterios de agrupamiento (mínimo 2), luego deberá hacer doble clic en la tabla para introducir dentro de cada grupo las palabras a trabajar y seleccionar las imágenes (archivos jpg).
- En la actividad irá apareciendo cada una de las imágenes introducidas (al azar), para resolver esta actividad se deberá pulsar sobre el grupo al cual se cree que pertenece.




Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Ordenar


.: Ordenar frases.:

1.- OBJETIVO:	Poner en orden los elementos de una frase o serie.
2.- ALGUNOS USOS:	Ordenar frases, colocar según un criterio (mayor a menor), etc.
3.- MATERIAL:	Ninguno.
4.- PASOS:	Después de introducir el enunciado de la actividad, haga doble-clic en la tabla y escriba las frases o series en su orden correcto, observe que tiene la posibilidad de poner una pregunta, mensaje, pista, etc para cada una de las palabras. A continuación escoja (punto 3) si quiere que se marquen aquellas palabras que están mal colocadas. NOTA: Esta actividad "entiende" que el orden lógico para colocar los elementos es de izquierda a derecha y de arriba - abajo. En el momento que el orden sea el correcto se avisará.

.: Ordenar párrafos .:

1.- OBJJETIVO:	Colocar en un orden lógico distintas frases.
2.- ALGUNOS USOS:	Ordenar una historia, instrucciones, etc.
3.- MATERIAL:	Ninguno.
4.- PASOS:	Haga doble clic sobre las tablas para escribir los párrafos a ordenar en su lugar correcto. Puede introducir hasta tres "ordenaciones" en la misma actividad. En la pestaña "2.- Opciones de ejecución" podrá cambiar el tamaño de la letra en la actividad con el fin de poder adaptarla en función de su extensión, haga varias "vistas previas" modificando los distintos "parámetros" de este apartado hasta que la actividad tenga el aspecto deseado. Introduzca también en esta pestaña los mensajes que aparecerán en cada uno de los casos, acierto, error, tiempo agotado, etc.  Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

.: Ordenar imágenes .:

1.- OBJJETIVO:	Colocar en un orden lógico distintas imágenes.
2.- ALGUNOS USOS:	Ordenar las viñetas de una historia, etc.
3.- MATERIAL:	Ninguno.
4.- PASOS:	Haga doble clic sobre la tabla para escoger las imágenes a ordenar. En la pestaña "2.- Opciones de ejecución" podrá cambiar el tamaño de la letra en la actividad con el fin de poder adaptarla en función de su extensión, haga varias "vistas previas" modificando los distintos "parámetros" de este apartado hasta que la actividad tenga el aspecto deseado. Introduzca también en esta pestaña los mensajes que aparecerán en cada uno de los casos, acierto, error, tiempo agotado, etc.  Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Tests

:: Test ::

- 1.- OBJETIVO:** Los propios de los tests.
- 2.- ALGUNOS USOS:** Preguntas de respuesta múltiple, marcar los que reúnen una condición, etc.
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:** **NOTA:** Observe que hay tres "pestañas" para definir la actividad, numeradas del 1 al 3 y en las que se agrupan los distintos parámetros para la configuración de la actividad.
- Haga doble-clic en el cuadro correspondiente para introducir la pregunta así como las respuestas correctas (en la actividad se "marcarán") como las incorrectas. Observe que, para cada pregunta, puede especificar un mensaje que aparecerá en el caso de que el alumno, al comprobar su "respuesta" pulsando sobre el interrogante, no acierte.
- Por último especifique (según su gusto) las "Opciones de ejecución" (pestaña 2) y/o "Página web" pulsando sobre dichas pestañas.

Unidades de medida

.: Contar monedas .:

- 1.- OBJETIVO:** Desarrollar el cálculo mental y conocimiento de las monedas.
- 2.- ALGÚNS USOS:** Establecer cantidades con monedas.
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación determine si la actividad va a utilizar unas cantidades "específicas" (deberá de introducir las) o, si por el contrario, desea que la propia actividad genere cantidades al azar.

Escoja también si la actividad se desenvolverá escogiendo directamente las monedas o si se deberá de introducir la cantidad (teniendo en pantalla la representación de las monedas).



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

.: Contar billetes .:

- 1.- OBJETIVO:** Desarrollar el cálculo mental y conocimiento de los billetes.
- 2.- ALGUNOS USOS:** Establecer cantidades con billetes.
- 3.- MATERIAL:** Ninguno.
- 4.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación determine si la actividad va a utilizar unas cantidades "específicas" (deberá de introducir las) o si por el contrario desea que la propia actividad genere cantidades al azar. Escoja también si la actividad se desarrollará escogiendo directamente los billetes o si se deberá de introducir la cantidad (teniendo en pantalla la representación de los billetes).



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

.: Relojes .:

- 1.- OBJETIVO:** Poner en la hora indicada un reloj analógico y/o uno digital.
- 2.- MATERIAL:** Ninguno.
- 3.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación introduzca las "horas" que van a formar parte de la actividad así como su expresión (la pista que guiará al/la alumno/a).

Observe que puede escoger que solucione en un reloj analógico, en un digital o en los dos.

Ya en la actividad, una vez "puestos los relojes en hora" pulsando sobre los botones de + ou - se deberá pulsar sobre "?" para comprobar si es correcto.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Cálculo

.: Puzle numérico .:

- 1.- OBJETIVO:** Agilizar el cálculo mental.
- 2.- MATERIAL:** Ninguno.
- 3.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación indique las operaciones que formarán parte del puzle.

Para resolver este puzle debe de tener en cuenta que los resultados aparecen siempre en fondo naranja.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

.: La serpiente de los números .:

- 1.- OBJETIVO:** Agilizar el cálculo mental.
- 2.- MATERIAL:** Ninguno.
- 3.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación indique las operaciones que formarán parte de la actividad.

Para resolver esta actividad debe dirigir la "serpiente" a la celda que contenga la solución mediante las flechas del teclado.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Esquemas

.: Esquemas .:

- 1.- OBJETIVO:** Organizar, clasificar, diversos conceptos.
- 2.- MATERIAL:** Ninguno.
- 3.- PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación debe de introducir los elementos que componen el esquema, observe que el número de orden 1.1 es el primer item del punto 1, el 2.3.1 y el 2.3.2 serían los dos apartados en que "se divide" el punto 2.3 Observe también que los primeros puntos en la jerarquía (1, 2 ..) ya los "escribe" la actividad.

Para completar el esquema el/la alumno/a deberá de pulsar sobre cualquiera de las partes que "componen" el apartado que está parpadeando.

Observe que puede escribir un mensaje que aparezca en el momento de pulsar sobre una celda incorrecta.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Geometría

.: Simetrías .:

1.- **OBJETIVO:** Trabajar conceptos simples de simetrías, traslaciones o giros.

2.- **MATERIAL:** Ninguno.

3.- **PASOS:** Simplemente haciendo doble clic realice el dibujo que va a ser objeto del giro, simetría o traslación, observe que para dibujar un cuadrado o un triángulo, deberá pulsar sobre el botón correspondiente, fíjese también que puede cambiar el color de las piezas pulsando sobre el botón con los aros de colores.

Para la opción de giro el centro sobre el que se realiza el giro es el centro de la cuadrícula, para traslaciones y simetrías el eje está situado perpendicularmente en la mitad de la cuadrícula.

Si marca comprobación automática, Ardora emitirá el mensaje de felicitación en el momento que el alumno tenga realizada la respuesta correcta.

.: Geoplano .:

1.- **OBJETIVO:** Trabajar aspectos básicos de la geometría.

2.- **MATERIAL:** Ninguno.

3.- **PASOS:** Observe que puede seleccionar una actividad "libre", sería la simulación de los tradicionales geoplanos, o "condicionada" debe de seleccionar los parámetros que desea poner en la condición y sus datos, así por ejemplo puede hacer una actividad en la que el alumno deba de realizar un cuadrado que tenga de perímetro 16, recuerde que **Ardora no hace ninguna comprobación previa en el sentido de comprobar si existe un polígono que cumpla los requisitos introducidos**, por lo que se aconseja que el docente realice previamente la actividad para comprobar que es factible.

Para mover la "goma" debe de pulsar sobre la línea, soltar el ratón y mover a otro punto, cuando esté en el punto deseado deberá pulsar el ratón. Si desea quitar alguno de los "puntos de anclaje" no tiene más que pulsar sobre él.

.: Tangram .:

1.- **OBJETIVO:** Desarrollar la organización espacial y estimular la creación y la imaginación.

2.- **MATERIAL:** Ninguno.

3.- **PASOS:** Primero introduzca el enunciado de la actividad (opcional), a continuación seleccione el tipo de método de solución, posteriormente, si no eligió el método de "figuras libres", haga doble clic sobre la rejilla para realizar la solución, recuerde que **para rotar una figura debe pulsar la barra espaciadora** una vez esté seleccionada esta.



Observe que en todo momento puede ver el "aspecto" de la actividad pulsando sobre el botón

Descarga del programa en: <http://www.webardora.net>