

Ejercicios del capítulo 7

PRÁCTICA GUIADA 1: CREAR UN CRUCIGRAMA

1.-Carga en escenario 1, fotograma 2 de la UDI **capítulo7** la plantilla 20, **Crucigrama**.

2.- Introduce los siguientes términos (recuerda: todos sin tildes y en minúsculas):

Palabra vertical: **educacion**

Horizontales: educador, didactica, utopia, clase, pedagogia, iniciacion, tutoria, evaluacion, niño

3.-Configura la plantilla del siguiente modo:

Formato del texto: Times New Roman, tamaño 15, color: #000099, negrita.

Casilla: celda: 30 x 30.

Color del borde: #000033.

Color de celda normal: #ffffffz.

Color de celda seleccionada: #0066ff.

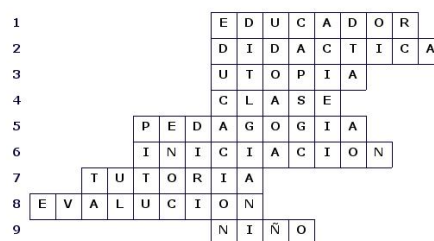
Color de texto correcto: #009966.

4.-Guarda tu trabajo.



Crucigrama 1

Rellena el siguiente crucigrama. Dispones de las definiciones si pinchas sobre los números correspondientes



PREGUNTAS 1 2 3 4 5 6 7 8 9

EJERCICIO 1: CREAR UN CRUCIGRAMA NUMÉRICO

1.-Carga en escenario 1, fotograma 3 de la UDI **capítulo7** la plantilla 21, **Crucigrama numérico**.

2.-Configura la plantilla de acuerdo con estas características:

Número de palabras: 7.

Número máximo de filas: 13.

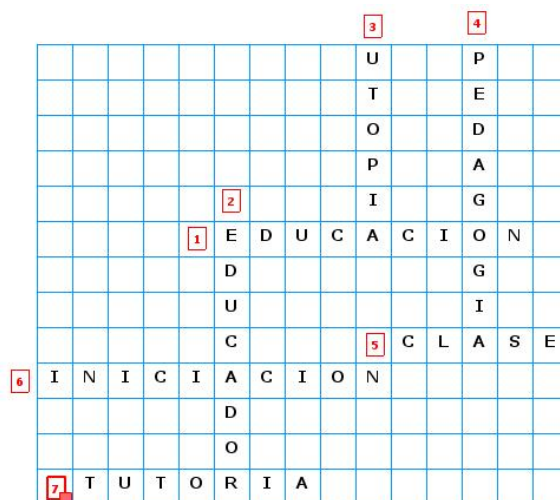
Número máximos de columnas: 15.

Formato del texto: idéntico al del ejercicio 1.

Casilla, mismo formato que el ejercicio 1.

3.-Introduce, por este orden, las definiciones correspondientes a los siguientes términos:

educacion, educador, pedagogia, utopia, clase, tutoria, iniciacion.



Recuerda que primero has de ir introduciendo las definiciones y luego ya configurarás

el crucigrama con el editor en el propio espacio de trabajo.

Cuando hayas indicado las definiciones, tendrás que ir haciendo clic sobre la casilla correspondiente según el esquema previo del crucigrama e ir introduciendo el término en cuestión.

EJERCICIO 2: PIRÁMIDE

Crea en el escenario 1, fotograma 4 de la UDI **capítulo 7** un crucigrama en pirámide con algunos de los términos del **ejercicio 1**.

EJERCICIO 3: SOPA DE LETRAS

Crea en el escenario 1, fotograma 5 de la UDI **capítulo 7** Configura una sopa de letras con cuatro términos.

EJERCICIO 4: ROMPECABEZAS

Realiza en el escenario 1, fotograma 6 de la UDI **capítulo 7** un rompecabezas cargando desde el Panel **Plantillas** la nº 24 (**Rompecabezas**) con la imagen **flor.jpg**, que encontrarás en la carpeta **medias/imagenes** del CD. El programa te dividirá la imagen que selecciones en 9 partes de forma determinada. En el fotograma 7 realiza lo mismo con la plantilla 31 (**Puzzle con bordes irregulares**).



EJERCICIO 5: EMPAREJAR

Crea en el escenario 1, fotograma 8, realiza alguna actividad de emparejar con la plantilla 26. Los medias los encontrarás en la carpeta **medias/emparejar**.



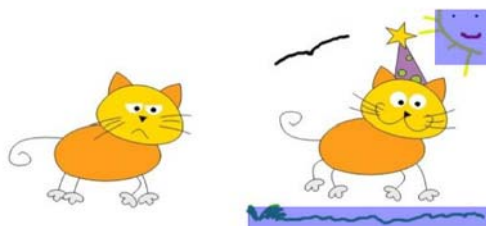
EJERCICIO 6: DESCUBRIR PAREJAS

En el escenario 1, fotograma 9, configura un juego de descubrir parejas con las imágenes de la carpeta a la que nos acabamos de referir en el ejercicio anterior. Prueba a hacerlo de varias formas: media-media, media-texto o texto-texto.



EJERCICIO 7: JUEGO DE LAS DIFERENCIAS

En el escenario 1, fotograma 10, con las dos imágenes que tienes en la carpeta **medias/diferencias**, trata de hacer una actividad de descubrir las diferencias.



EVALUACIÓN:

- 1.-Crea una unidad y ponle el nombre de **evaluacion07**. Realiza un rompezabezas (**plantilla 24**) con la imagen que tú elijas.
 - 2.-A la misma unidad añádele un crucigrama numérico.
 - 3.-Realiza en esa misma unidad creada una actividad de diferencias con las dos imágenes que encontrarás en la carpeta del CD **medias/diferencias2**.
- Estos tres ejercicios componen la evaluación del **capítulo 7**. Descarga la unidad a tu disco duro. Mándale a tu tutor este archivo descargado (**evaluacion07.zip**).