

Ejercicios del Capítulo 8

PRÁCTICA GUIADA 1: CRUCIGRAMA MATEMÁTICO

Con esta plantilla vamos a realizar el siguiente ejercicio matemático: crear cuatro series de progresión numérica de seis números cada una, en las que el alumno debe adivinar el número o números ocultos de cada serie.

Por ejemplo, puedes crear las siguientes, recuerda que los números entre "<>" son los que serán visibles, el resto (indicados en rojo en las explicaciones) son los que el alumno tiene que adivinar.

Puedes utilizar estas series u otras que estimes oportunas:

<1><4><7><10><13>**16**

<10><8><6><9><7>**5**

<1><2><3><6><12>**24**

<3><6>**9**<12>**15**<18>

Vas a necesitar una imagen para el fondo del fotograma en el que se incorporará la plantilla. Así que puedes ir eligiendo la que desees o simplemente puedes poner un fondo de color. Como ejemplo mira las siguientes imágenes (la primera es lo que se ve en el constructor, la segunda previsualizando el fotograma):



Pasos a seguir:

1. Recuerda que tienes que abrir el Constructor de ATENEX y crear una unidad a la que puedes denominar **capítulo8**. Para ello elige **Archivo/Nueva unidad** y dale nombre. Sitúate en el escenario 1, fotograma 1.
2. Desde el panel **Plantillas** arrastra hasta el espacio de trabajo la plantilla **p32 Crucigrama matemático** y después de darle un título al ejercicio (el que te parezca más adecuado; por ejemplo, **Operaciones matemáticas**), deberás configurar la plantilla, siguiendo las indicaciones dadas en el Manual. Recuerda que al pulsar el botón **Configurar** debes elegir las siguientes opciones: 4 en Número máximo de filas y 6 en Número máximo de columnas. No te preocupes

por el formato ahora, se lo daremos al final, así que pulsa **Aceptar** para introducir las expresiones matemáticas.

3. Una vez introducidas, pulsa **Aceptar**, guarda el trabajo y previsualiza el fotograma para verificar que todo es correcto.
4. Ahora vamos a decorar o dar formato al fotograma y a la actividad incluida en él. Si quieres usar una imagen, para incluirla en el fotograma, como fondo del mismo o de la plantilla, deberás subirla a la unidad siguiendo el procedimiento que ya hemos comentado en el Manual (**Capítulo 4, apartado 4**). Si no, elige un fondo para el fotograma y/o para la plantilla y sitúa el crucigrama en el espacio que consideres más adecuado. También deberás dar el formato que desees al crucigrama: tamaño de las casillas, borde de las mismas y formato de los textos (números) incluidos en él.

Puedes realizar la misma configuración que hemos dado al modelo de ejemplo que aparece en las imágenes anteriores. Para ello sigue los siguientes pasos:

1. Cambiamos el color del fondo del fotograma. **Menú Fotograma/Fondo** y elige en **Tipo de fondo: Color**. Puedes elegir el color desde la paleta o introducirlo mediante el código (#ffff99). No olvides pulsar "Aceptar" para ejecutar la nueva configuración.
2. Quitamos bordes y fondos a la plantilla. **Menú Plantilla/Configurar/Quitar bordes y fondos**, para unificar el fondo del fotograma con el de la plantilla.
3. Ponemos fondo a la plantilla. **Doble clic** sobre una parte de la plantilla que esté en blanco (vacía) y nos aparecerá una ventana que pone **Configurar plantilla**. Marcamos la casilla **Relleno** y elegimos el mismo color que en el fotograma.
4. Damos formato a la etiqueta título. Doble clic sobre la etiqueta título y aparecerá la ventana **Configurar etiqueta**. Desmarcamos la casilla **Borde** y marcamos la casilla **Relleno** eligiendo un color con la paleta o con el código numérico (#990000). Ahora pulsamos **Ajustar**, para dar formato al texto. Elegimos: Verdana a 20, negrita, alineación central y color blanco (#ffffff).
5. Damos formato a la etiqueta instrucciones. Doble clic sobre la etiqueta instrucciones. Ahora las casillas **Borde**, **Relleno** e **Imagen de fondo** deben quedar desmarcadas. Y con el botón **Ajustar** damos el siguiente formato al texto: Verdana a 14, negrita, alineación izquierda y el mismo color de texto que el utilizado como relleno en la anterior etiqueta (#990000).
6. Para dar formato a los botones, seguimos el mismo procedimiento de las etiquetas. Configura los tres sin bordes con color de fondo (#990000) y el texto: Verdana a 12, negrita, alineado central y color blanco (#ffffff).
7. Para dar formato al crucigrama vamos al menú **Plantilla/Propiedades** y mediante el botón **Configurar** le otorgamos las siguientes características: casillas a 99 de alto por 60 de ancho, **Color de borde** (#996600), **Color de celda seleccionada** (#ffcc66) y dejamos el color por defecto en **Celda seleccionada** y **Color de texto correcto**. Pulsando en el botón **Formato de Texto**, elegimos Verdana a 20, negrita y color

negro(#000000), para dar formato a los números del crucigrama. No olvides pulsar **Aceptar**, para actualizar el formato, nos volverá a aparecer la pantalla para introducir las expresiones matemáticas; lo dejamos como está y volvemos a pulsar **Aceptar** y otra vez **Aceptar** en la última pantalla.

5. Finalmente guarda el ejercicio y prevvisualiza, para verificar que todo es correcto.

PRÁCTICA GUIADA 2: RELLENAR HUECOS ARRASTRANDO TEXTOS

Para realizar este ejercicio deberás disponer de una imagen a la que se puedan asociar las etiquetas de textos. Para no generarte más dificultades de las necesarias te proporcionamos una imagen para que puedas realizar un ejercicio como el que aparece en la imagen (se llama **mapa** y se encuentra en la carpeta **medias/imagenes**), consistente en la identificación de los principales ríos españoles. Deberás obtener un resultado similar al que aparece en la imagen. También puedes utilizar otra imagen y realizar otro ejercicio diferente.



Pasos para realizar el ejercicio:

1. Abre la UDI **capítulo8** y sitúate en el escenario 1, fotograma 2.
2. Sube la imagen que te facilitamos u otra imagen mediante el Gestor de medias.
3. Carga la plantilla 34 desde el panel **Plantillas** y comienza la configuración. Primero ponle un título, por ejemplo "Principales ríos de la península". Luego hay que elegir el número de textos (8 en el caso del ejercicio que te proponemos). Pulsando en el botón **Configurar**, puedes añadir las instrucciones y después el tamaño de las casillas de destino (90x20) y, finalmente, tendrás que introducir, uno por uno, los textos de los ríos en la casilla **Texto**, pulsando el botón **Añadir** para que se introduzcan. Finaliza esta fase del trabajo pulsando en **Aceptar**.
4. Ahora debes hacer doble clic sobre el cuerpo central de la plantilla para configurarla gráficamente. Elige imagen de fondo y busca el archivo correspondiente (el mapa, o el que hayas decidido usar en su lugar): recuerda que esa imagen aplicada como fondo de la plantilla puedes redimensionarla como desees. Nosotros hemos dado un tamaño de 800X556 y la hemos situado en la posición X=0 Y=44 (Recuerda que puedes realizar estos ajustes en el **Panel de Propiedades**).
5. Ahora debes situar las casillas de destino en los lugares adecuados y puedes configurar las etiquetas de los textos haciendo doble clic sobre ellas. Igualmente

puedes configurar las etiquetas de título e instrucciones y los botones como ya hicimos en la práctica anterior.

6. Guarda el ejercicio y previsualiza el fotograma para verificar que todo funciona correctamente.

PRÁCTICA GUIADA 3: ARRASTRA Y SUELTA MÚLTIPLE



El siguiente ejercicio, consiste en realizar una actividad de enlaces múltiples. Si te resulta muy difícil conseguir los medios necesarios o editarlos para tener un tamaño adecuado, te facilitamos unas imágenes que se encuentra en la carpeta **medias/imágenes/08_03**, para que realices un ejercicio similar al de la imagen.

Para realizar el ejercicio debes seguir los siguientes pasos:

1. Sitúate en el escenario 1, fotograma 3 de la UDI **capítulo8**.
2. Con el gestor de medias sube los que vayas a utilizar. Copia la carpeta en tu ordenador y crea un paquete zip como se explica en el **Capítulo 4.4**.
3. Desde el panel **Plantillas** carga la número 36, dale título y elige el número de elementos que vas a utilizar (los elementos que aparecerán a la izquierda y que hemos denominado preguntas), en nuestro caso serán cinco.
4. Haz clic en el botón **Configurar**, introduce las instrucciones en el cuadro correspondiente y establece las dimensiones de las casillas adecuadas a preguntas y respuestas. En nuestro ejemplo hemos configurado ambas casillas a 75x75.
5. Elige los medias para las preguntas y para las respuestas y asócialas, tal y como se indica en el Manual. Selecciona la imagen pregunta (ejemplo **aquino**) con la imagen respuesta (ejemplo **medieval**) y pulsa en el botón **Asociar**, hasta que tengas asociadas todas las preguntas y respuestas. Verás como en el cuadro inferior van apareciendo casillas con las asociaciones. Recuerda que si te equivocas, puedes solucionarlo pulsando en el botón **Borrar**. Una vez que hayas terminado no olvides pulsar el botón **Aceptar**.
6. Después de aceptar, guarda la unidad y previsualízala, para ver si todo funciona correctamente.

Ahora ya puedes dar el formato que desees al fotograma: título, instrucciones, botones, fondos y colocación de preguntas y respuestas. Recuerda cómo hemos ido haciéndolo en las prácticas anteriores. Guarda de nuevo y previsualiza para ver el resultado final.

EJERCICIO 1: ORDENACIÓN DE MEDIAS

Como ya has ido practicando de forma guiada, ahora vas hacer práctica sin esta guía.

Comenzaremos con una plantilla (nº 37) similar a la anterior. La práctica consiste en lo siguiente:

1. Crea una UDI con un sólo fotograma la denominarás **capitulo8_ej1**. En dicho fotograma incluirás una actividad (ordenación de cuatro medias) con la plantilla 37. Puedes utilizar cuatro imágenes que desees (recuerda ajustarlas al formato y tamaño adecuado) o elegir alguna de las que se te facilitaron para realizar la práctica anterior. Si tienes alguna duda, consulta el Manual, pero verás que el procedimiento es muy sencillo.
2. Una vez que hayas configurado la plantilla y funcione correctamente, deberás darle el formato al fotograma, puedes hacerlo como hemos venido haciendo en prácticas anteriores o dar un formato más elaborado.

EJERCICIO 2: PARTITURA MUSICAL

Vamos a realizar otra práctica sencilla sin guía, ahora con la plantilla musical.

1. Crea una UDI con un sólo fotograma y denomínala **capitulo8_ej2**. En dicho fotograma incluirás una actividad musical con una de las tres posibilidades que te ofrece la plantilla 35. Ten en cuenta que para empezar a componer la partitura debes pulsar en el botón **Componer** de la plantilla incluida en el fotograma.
2. Una vez que hayas configurado la plantilla y funcione correctamente, deberás darle el formato al fotograma; puedes hacerlo como hemos venido haciendo en prácticas anteriores o dar un formato más elaborado. Recuerda que en esta plantilla no se puede configurar el fondo de la misma, por lo que solamente podrás configurar el fondo del fotograma, las etiquetas de título e instrucciones y los botones Borrar, Comprobar y Terminar.

EJERCICIO 3: EXPLORANDO UN DIBUJO

Para esta práctica con la plantilla 40 te facilitamos 5 imágenes, que encontrarás en la carpeta **medias/imágenes/ej_03**.

1. Deberás crear una unidad llamada **capítulo8_ej3** con un solo fotograma con una actividad realizada con esta plantilla. Para ello escogerás la imagen **fondo.jpg** como imagen de fondo a insertarás sobre ella cuatro zonas interactivas que permitirán lanzar cada una de las otras imágenes.
2. Configura el fotograma y la plantilla con el formato que consideres más adecuado.

EVALUACIÓN

Deberás crear una udi denominada **evaluacion8**. En ella crearás tres fotogramas, a cada uno de los cuales incorporarás una actividad diferente creada con alguna de las plantillas avanzadas. En cada fotograma establecerás un diseño para el fondo y para

la plantilla y sus elementos. Cuando finalices el ejercicio descarga la unidad en tu disco duro y envía a tu tutor el paquete .zip correspondiente.