



**Guía básica de
Ardora**

Índice

¿Para qué sirve la herramienta?	3
¿Qué es?.....	3
¿Cómo funciona?	4
Características y requerimientos	4
Ventajas y desventajas de la herramienta.....	5
¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?	6
¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?.....	9
Bibliografía.....	15
Anexos.....	16
Créditos de autores de la guía básica o Micro Cápsula para el usuario	36



¿Para qué sirve la herramienta?

Para que los estudiantes aprendan de una forma más sencilla y divertida, haciendo más interactivas las lecciones, se pueden crear más de 35 actividades y utilizar una gran variedad de material educativo para crearlas.

El docente tiene con esta herramienta una forma más sencilla de colocar el material educativo y que los estudiantes se sientan atraídos hacia una nueva inclusión de la materia.

¿Qué es?

Ardora es una aplicación informática para docentes, que permite la creación de contenidos web, de un modo muy sencillo, sin la necesidad de tener conocimientos técnicos de diseño o programación web.



¿Cómo funciona?

Con Ardora se pueden crear más de 45 tipos distintos de actividades, entre ellas: crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos y relojes; adicionalmente, alrededor de 10 tipos distintos de páginas multimedia: galerías, panorámicas o zooms de imágenes, reproductores mp3 o flv, etc y seis nuevas páginas para servidor, anotaciones, álbum colectivo, líneas de tiempo, chat, sistema de comentarios y gestor de archivos.

Características y requerimientos

Requerimientos mínimos de hardware:

- Procesador Pentium
- 125 MB de espacio libre en disco
- 128 MB de memoria RAM.
- WinXp, Win8, Win10
- GNU/Linux,

Es necesario que la computadora tenga instalado una versión de Java.

Ventajas y desventajas de la herramienta

Ventajas

- Disponible en varios idiomas y dialectos.
- Cuenta con una versión portable.
- Fácil de usar.
- Posibilidad de publicar los ejercicios en red.
- Gran variedad de ejercicios.
- Permite exportar a formatos HTML y SCORM.

Desventajas

- Herramienta que al ser descargada puede afectar el computador con virus.
- Requiere la instalación de Java.

¿Qué tipo de contenidos puedo generar con esta herramienta?

Esta aplicación permite crear distintos tipos de actividades interactivas con orientación educativa, según las necesidades del proceso de enseñanza-aprendizaje, tales como:

- Actividades con gráfico
 - Panel gráfico
 - Puzzle
 - Colorear
 - Colorear según leyenda
- Juegos de palabras
 - Sopa de letras
 - Crucigramas
- Actividades con sonidos
 - Distinguir sonidos
 - Autodictados

- Relacionar
 - Palabras
 - Frases
 - Imagen-Frase
 - Imagen-Imagen

- Completar
 - Palabras con sílabas
 - Textos con palabras (seleccionado)
 - Textos con palabras (escribiendo)

- Clasificar
 - Palabras
 - Imágenes

- Ordenar
 - Frases
 - Párrafos
 - Imágenes

- Test

- Unidades de medida
 - Contar monedas
 - Contar billetes
 - Relojes

- Cálculo
 - Puzzle numérico
 - La serpiente de los números

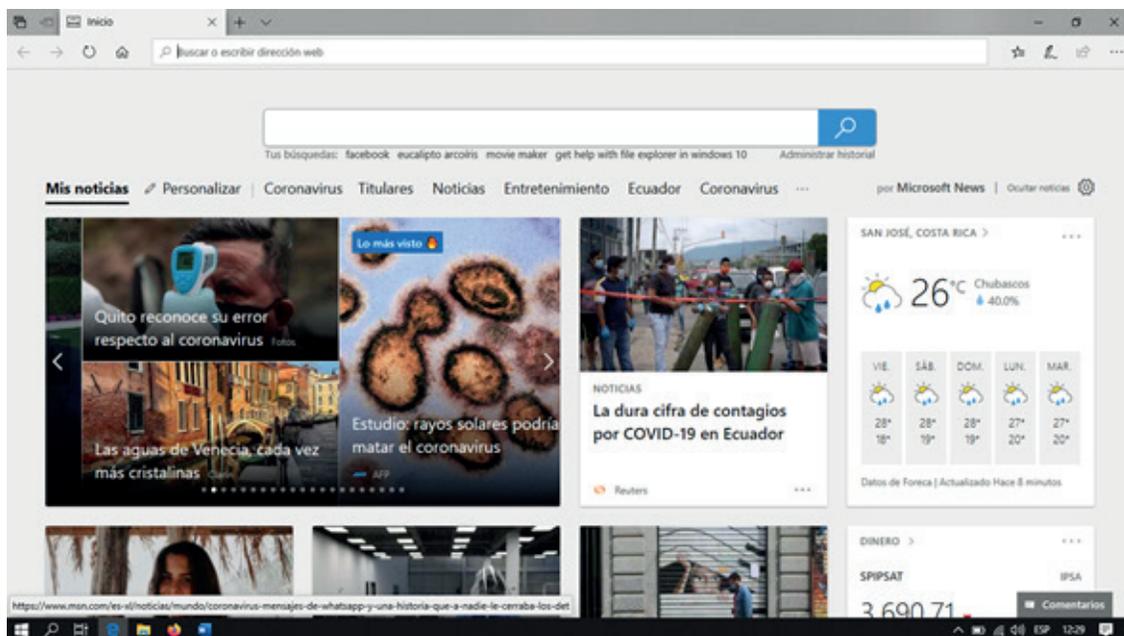
- Esquemas

- Geometría
 - Geoplano
 - Simetrías, traslaciones y giros
 - Tangrama

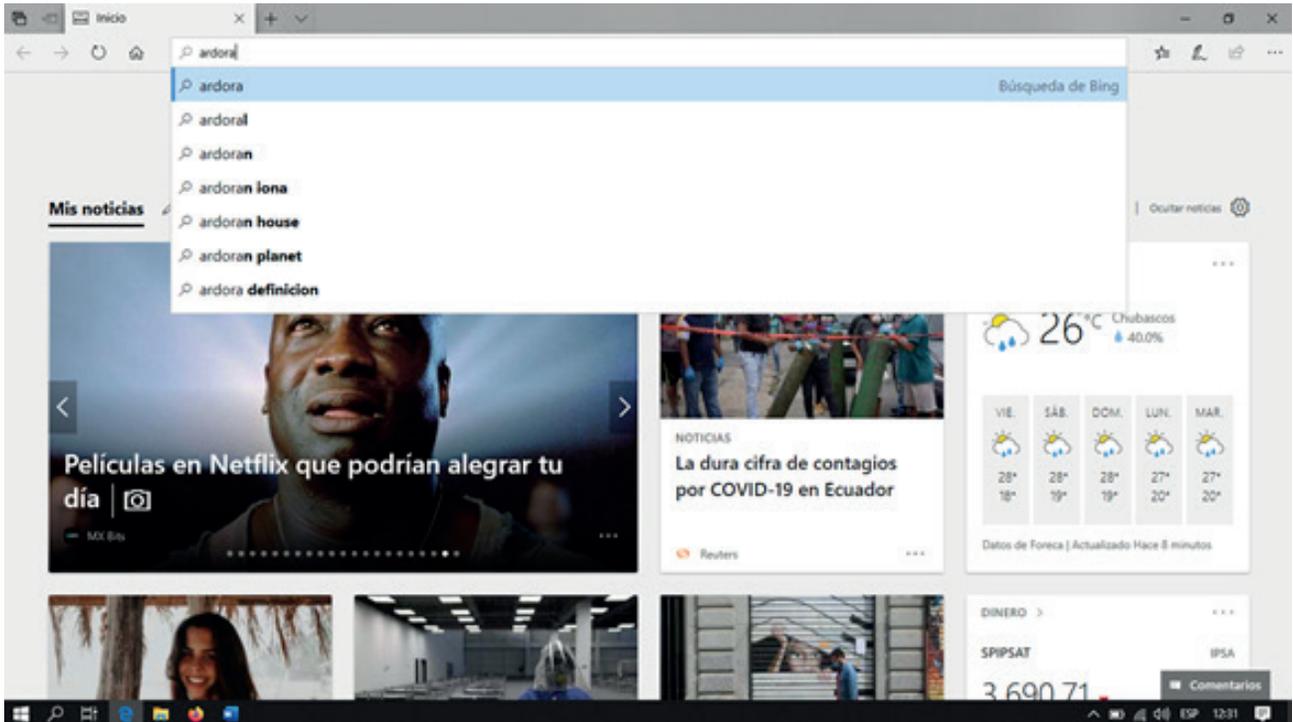
¿Cómo buscar, descargar e instalar la herramienta?

Atienda los siguientes pasos:

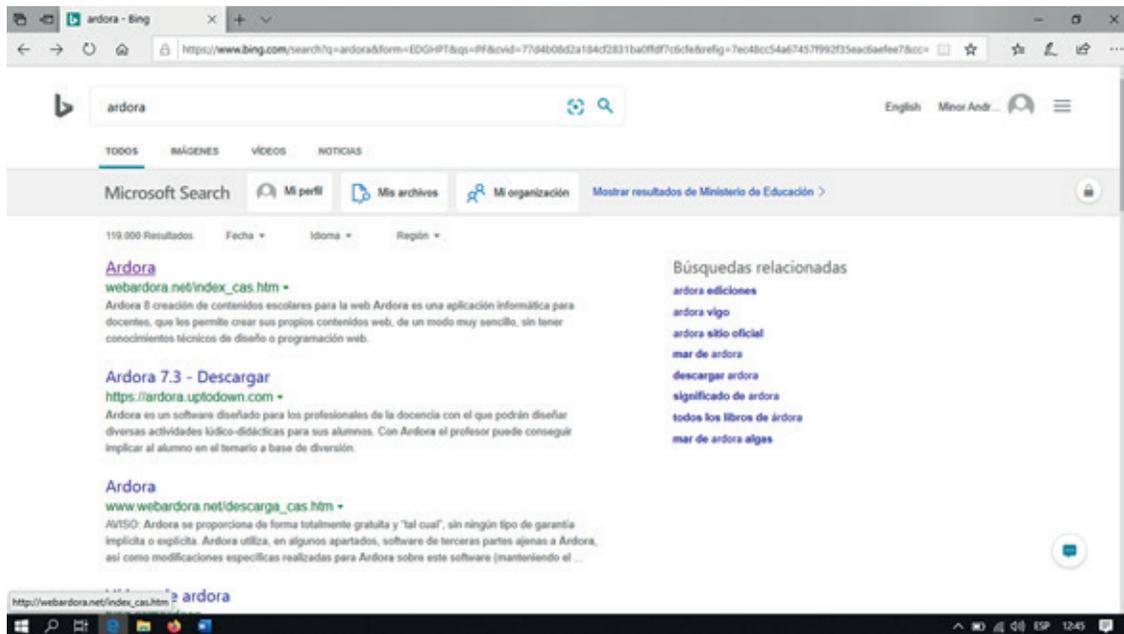
1. Abra el explorador de su preferencia.



2. Digite la palabra “Ardora” y presione la tecla **Enter**.



3. El buscador realizará una exploración y mostrará los resultados de esa palabra; seguidamente, presione la tecla **Enter** para ingresar en la página oficial de la herramienta.



4. Ubíquese en el panel izquierdo y haga clic sobre la palabra “Descargar”



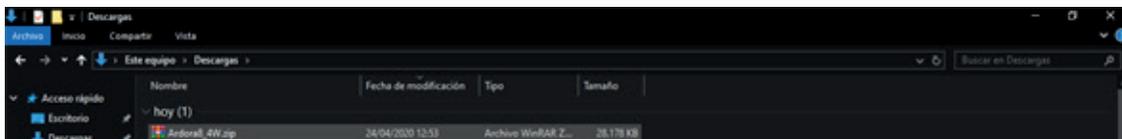
5. En este punto, se abre una ventana que muestra las distintas opciones para descargar la herramienta, según variedad de sistemas.



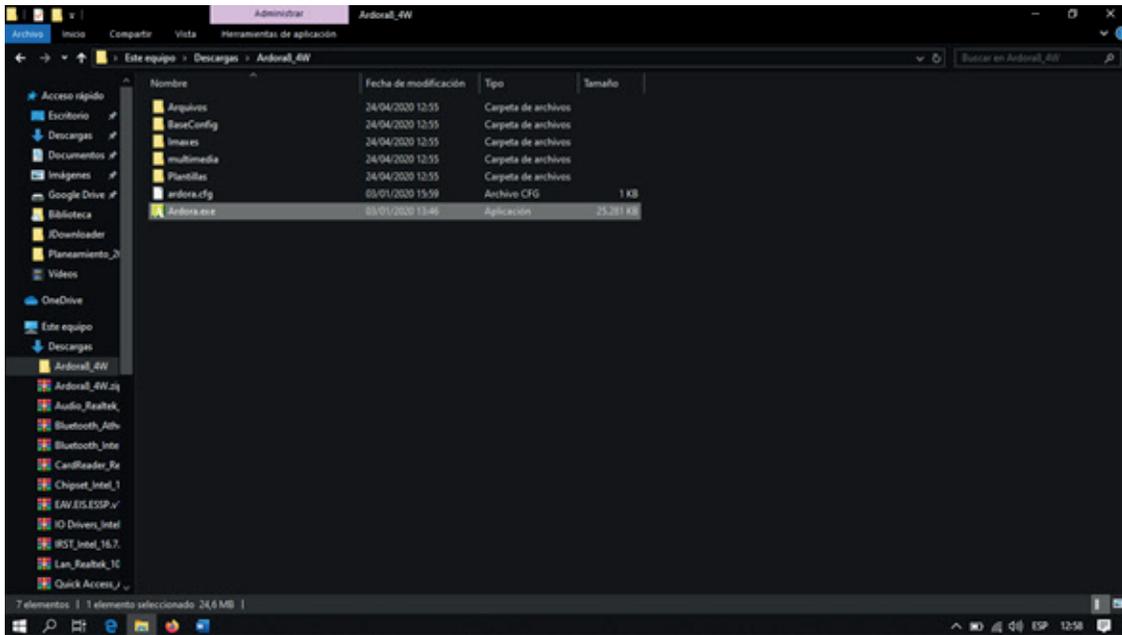
6. Seleccione la opción de acuerdo con su sistema operativo, seguidamente se abrirá una caja de diálogo, haga clic en la opción “**Guardar**”.



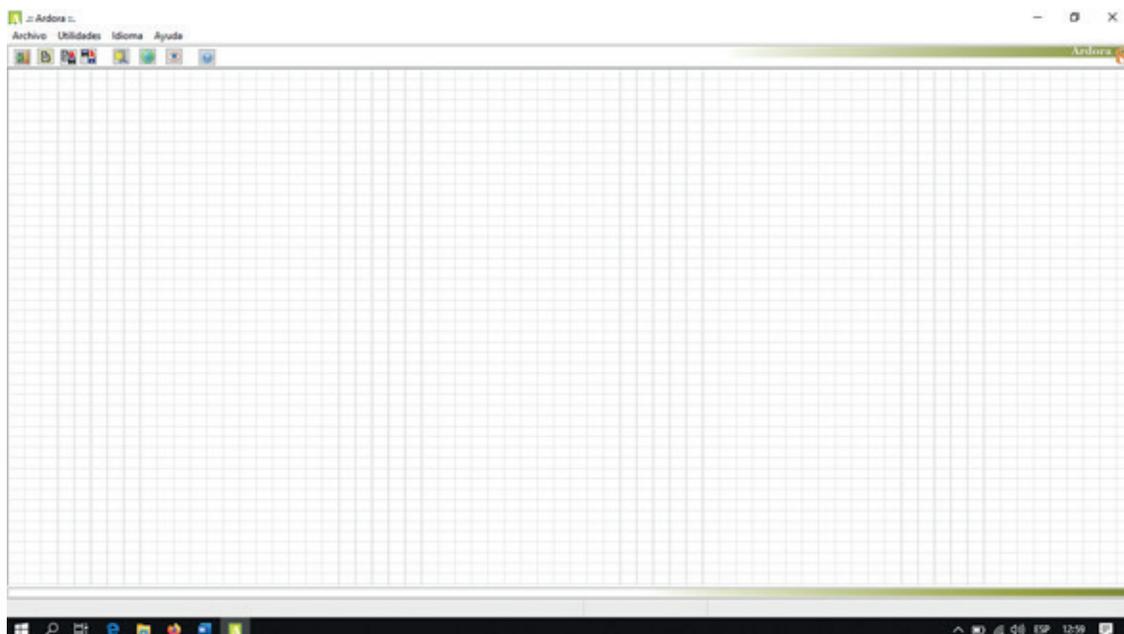
7. De manera inmediata, se iniciará la descarga del programa. Usted deberá ubicar la carpeta de descargas o el sector en su computador donde está ubicada la descarga del programa.



8. Proceda a descomprimir el “archivo zip”, de manera que pueda ingresar a la carpeta generada para que localice el archivo **Ardora.exe** y haga clic sobre éste.



9. En este punto, se iniciará la ejecución del programa.



10. ¡Listo! Puede empezar a utilizar la aplicación.

Bibliografía

BLOG educativa. Ardora. Abril 24, 2020.

Recuperado de <https://www.educativa.com/blog-articulos/ardora/>

EcuRed. Ardora. Consultado el 19:20, abril 24, 2020 en

<https://www.ecured.cu/index.php?title=Ardora&oldid=3415968>.

http://webardora.net/licenza_cas.htm

Anexos

Puzzle (Preescolar)

Para crear un rompecabezas: se trata de recomponer una figura o una imagen, encajando de manera correcta determinadas piezas que constituyen una porción o segmento de la imagen completa. Se puede trabajar con dos opciones gráficas, la primera a partir de una única imagen segmentada en diferentes piezas (pueden ser planas o de distintas formas); la segunda, a partir de cuadros que permiten crear seis imágenes distintas.

Para el siguiente ejemplo se utilizará el tema: Estilos de vida saludable, para nivel preescolar.

En la pestaña “Actividad” se visualizan los siguientes elementos:



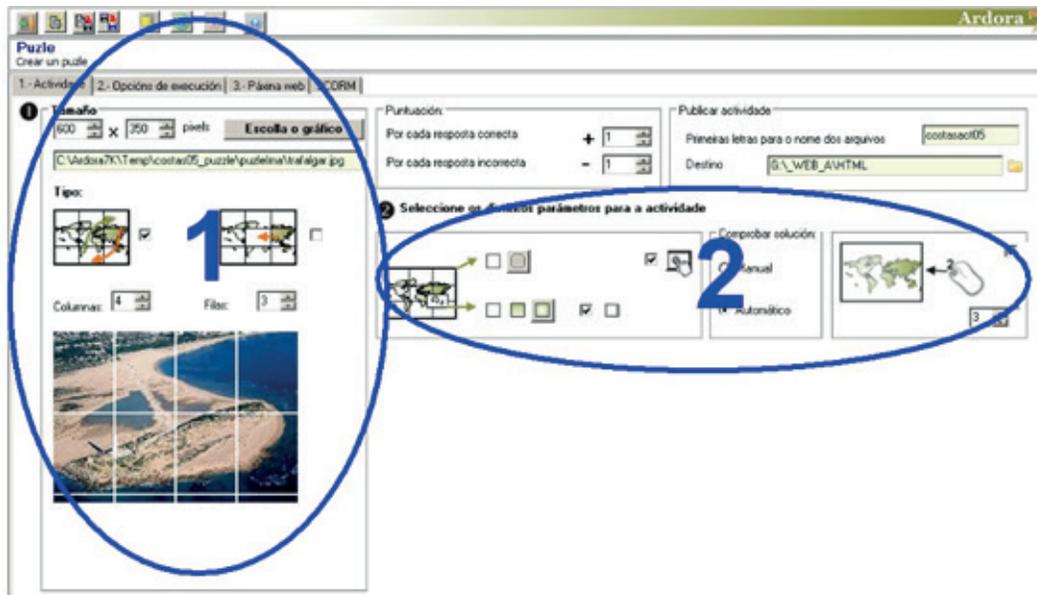


Gráfico #1

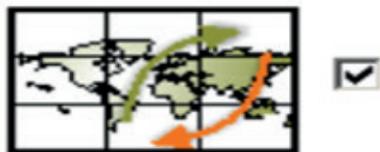
Controles de la ZONA 1:

En primer lugar, hacer clic en el botón “Escoja el gráfico”, abrir un archivo .JPG que aparece en la parte inferior del recuadro “Tamaño”. Hemos de tener cuidado de que el tamaño del gráfico que insertemos sea superior o al menos igual a las dimensiones que se van a configurar en los campos que aparecen a la izquierda del botón, pues el programa

redimensiona siempre el gráfico al tamaño especificado en estos dos campos, por lo que, en caso que el tamaño sea muy pequeño, el gráfico podría visualizarse pixelado. Tampoco hay que preocuparse por la relación de aspecto (si se aumenta o disminuye sólo una de las dimensiones), dado que Ardora conserva siempre las proporciones ajustando el tamaño a la longitud del lado más pequeño.

Es necesario seleccionar la estrategia visual en la que el usuario deberá resolver el rompecabezas:

Tipo:

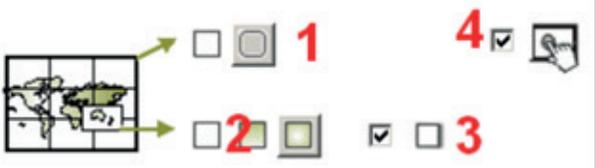
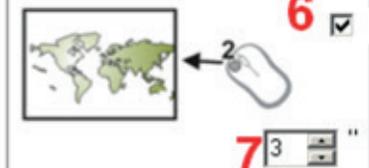


Por un lado, al marcar la casilla de la izquierda, el usuario tendrá que hacer clic sobre una de las piezas y arrastrarla sobre las demás hasta la posición que considere como correcta; al soltarla, la pieza que ocupaba esa posición se trasladará automáticamente al lugar que tenía la pieza que se haya arrastrado. Por otro lado, al marcar la casilla de la derecha, aparecerá en el rompecabezas un hueco en la parte central, por lo que el participante sólo podrá mover una de las piezas adyacentes a ese hueco para que ocupe ese lugar, quedando libre el espacio que ocupaba la pieza (más difícil).

Bajo estas dos opciones, se utilizan los campos “Columnas” y “Filas” (si se selecciona la segunda opción, es decir, mover pieza al hueco, sólo aparecerá el campo “Columnas”, pues ha de tener igual número de filas y columnas), para fraccionar la imagen en el número de piezas que se considere conveniente, hasta un máximo de 9 filas y 9 columnas (81 piezas).

Controles de la ZONA 2:

2 Seleccione os distintos parámetros para a actividade

	Comprobar solución: <input type="radio"/> Manual <input checked="" type="radio"/> Automático	
---	--	---

- 1.- Para indicar si el rectángulo que contiene las piezas tendrá o no las esquinas redondeadas.
- 2.- Para indicar si el rectángulo que contiene las piezas sea transparente (izquierda), degradado de arriba hacia abajo (centro) o degradado de los bordes hacia el centro (derecha). Este será fondo que queda a la vista cuando se mueven piezas. El rectángulo será rellenado con el color especificado en la pestaña 2 (“Opciones de ejecución”) en el apartado “Selección” del recuadro “Colores” de la parte superior derecha de la pantalla (ver imagen gráfico #1).
- 3.- Con esta casilla activada, el rectángulo que contiene las piezas proyectará sombra en los lados derecho e inferior.
- 4.- Con esta casilla activada, la actividad será compatible con dispositivos táctiles como tabletas, móviles, etc.
- 5.- En caso de activar la casilla “Comprobación manual de la solución”, el programa añadirá a la actividad un botón de verificación que el usuario tendrá que pulsar cuando considere que el rompecabezas está correctamente formado. Si se activa la casilla de “Comprobación automática de la solución”, el programa emitirá el mensaje de felicitación final automáticamente, cuando el rompecabezas esté correctamente formado.

- 6.- Al activar esta casilla, el participante podrá observar en cualquier momento y durante unos segundos, la imagen original completa que deberá formar, basta con hacer doble clic sobre algunas de las piezas del rompecabezas, dentro del área de trabajo.
- 7.- Esta casilla es para indicar la cantidad de segundos permanecerá visible la imagen original, antes de desaparecer, una vez que se hace doble clic sobre el área de trabajo.

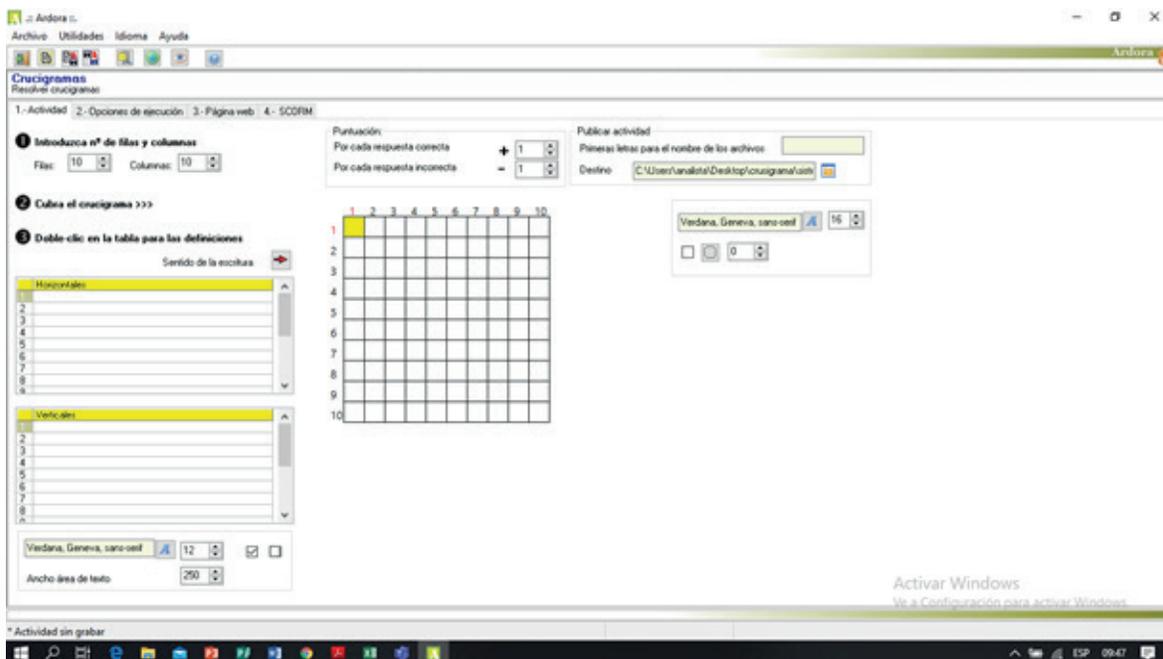


Primaria (Crucigrama)

Otra actividad interesante es la elaboración de un Crucigrama, que consiste en rellenar con letras las casillas en blanco de un dibujo (cuadrado o rectangular) para que al ser leídas formen palabras (horizontal y verticalmente).

Para este ejemplo, se seleccionó el tema: **El Sistema Urinario de Ciencias**, de quinto nivel de primaria.

En la pestaña “Actividad” aparecen los siguientes elementos:



Controles de la ZONA 1

En el punto 1, se selecciona el número de filas y columnas deseado para la creación del crucigrama. Para este ejemplo, se definen 10 filas y 12 columnas.

En el punto 3 se define la dirección para el ingreso de las palabras, al hacer clic en la flecha (color rojo). En caso de seleccionar la digitación de palabras en sentido horizontal, la flecha tendrá dirección horizontal.

3 Doble-clic en la tabla para las definiciones

Sentido de la escritura



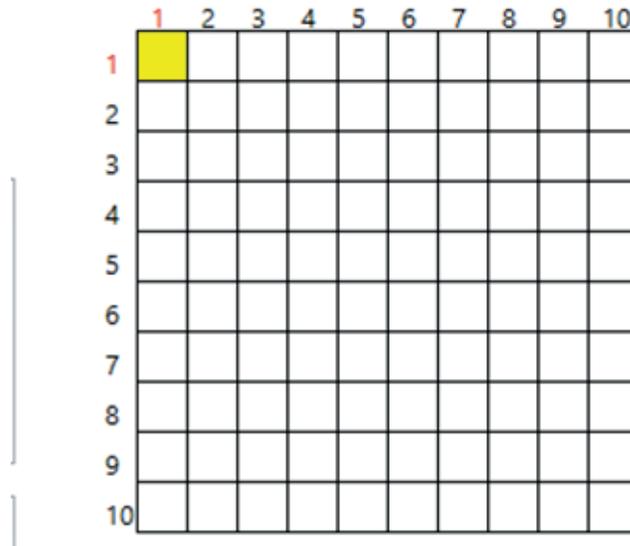
Si queremos digitar en vertical la flecha debe ir en vertical.

3 Doble-clic en la tabla para las definiciones

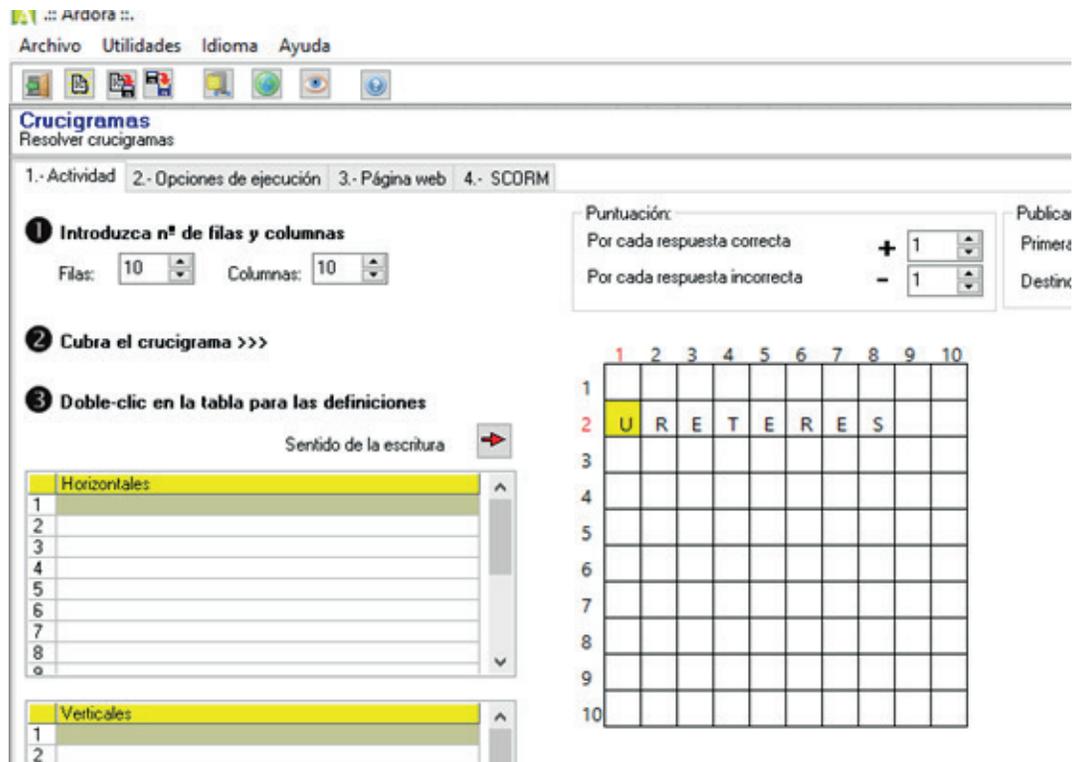
Sentido de la escritura



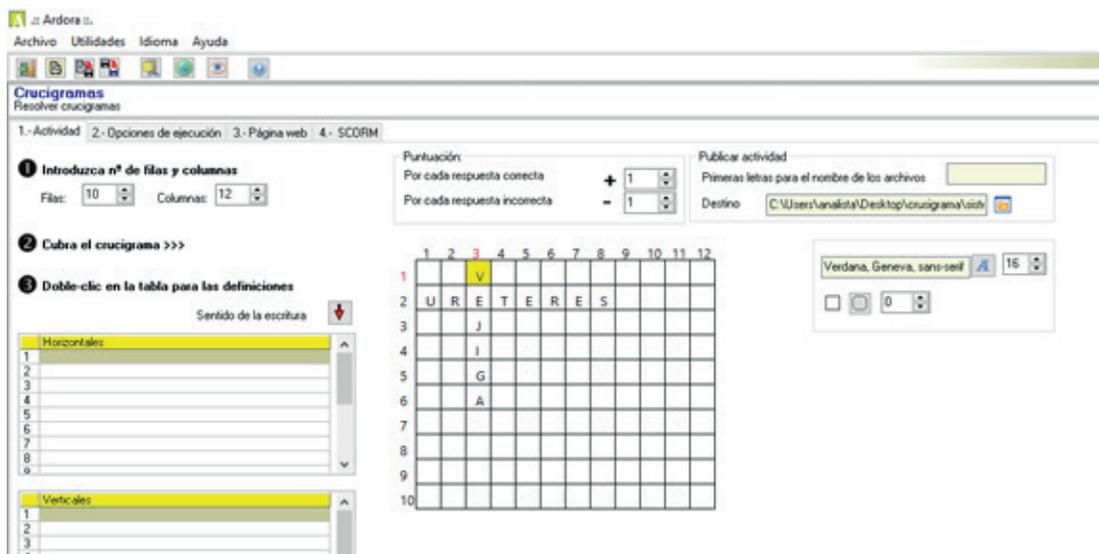
Seguidamente se digitan/ingresan las palabras a utilizar en el crucigrama, una vez definida la dirección, se ubica el curso en la fila o columna en que se desea ingresar la palabra.



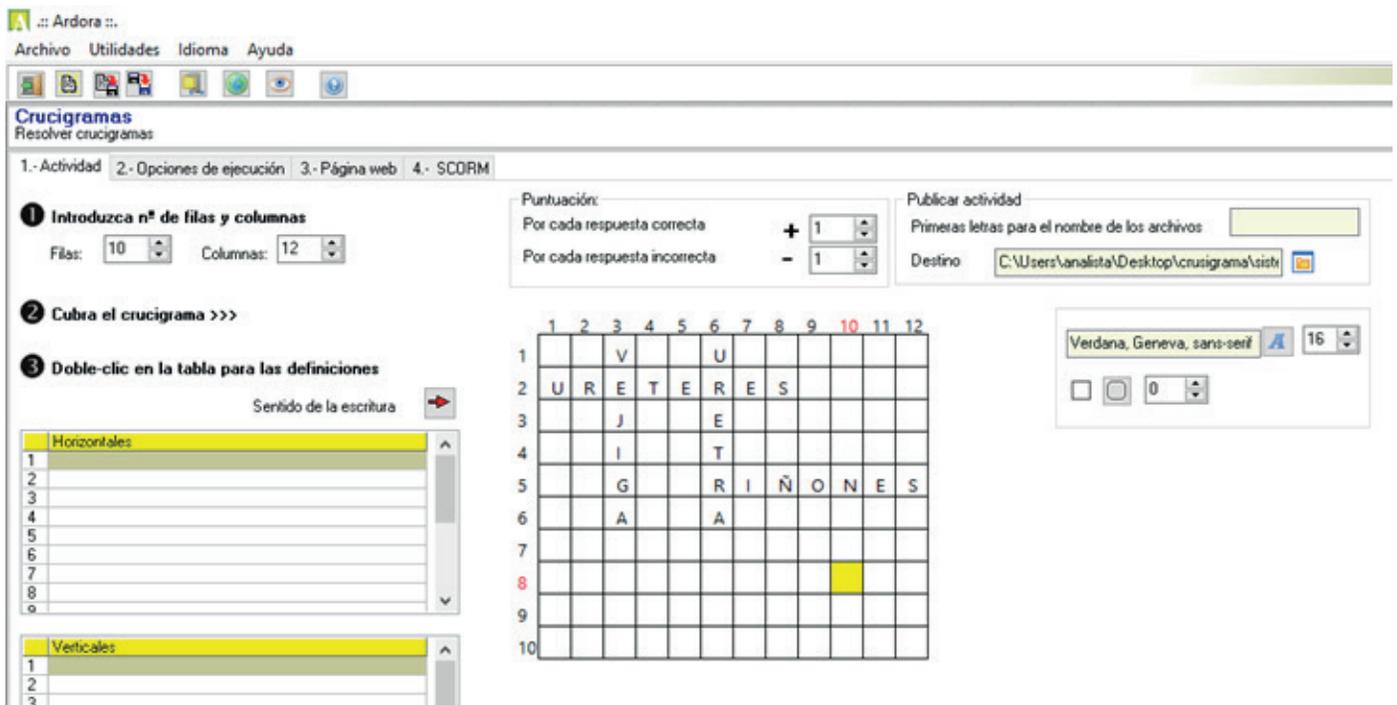
Para este ejemplo, la ubicación será en la fila 2, para digitar la primera palabra “Uréteres”.



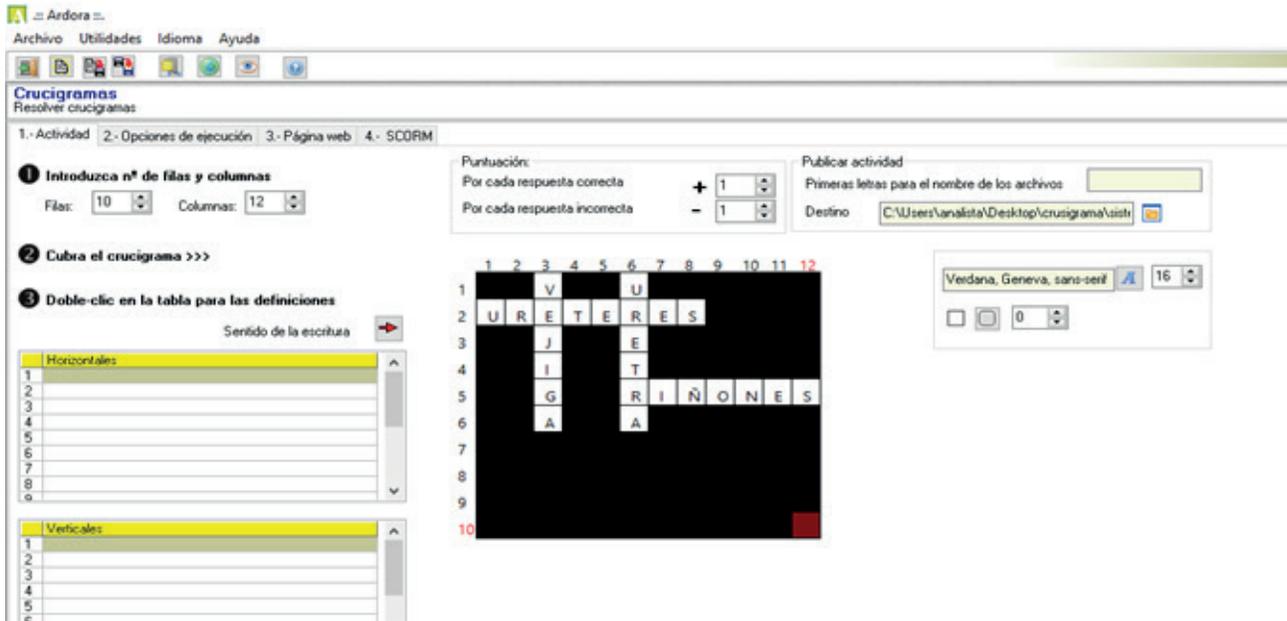
Posteriormente, la ubicación será la columna 3, al ser vertical, es preciso cambiar el sentido de la flecha (color rojo), para digitar la palabra “Vejiga”.



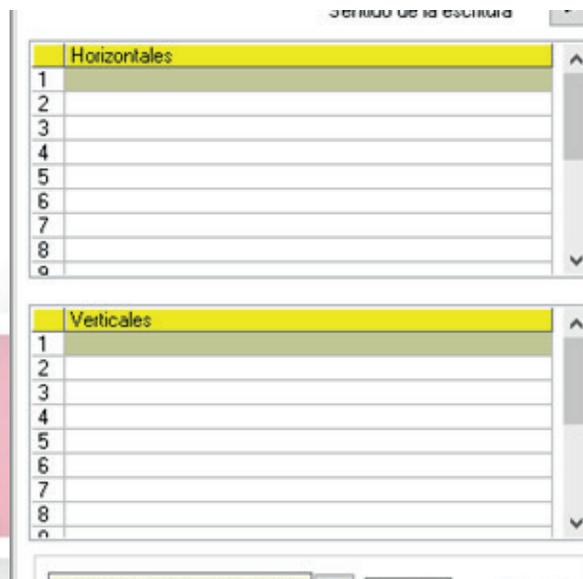
Y así se continúa sucesivamente con todas las palabras (para este ejemplo, los órganos del sistema urinario), a saber: Riñones, Uréteres, Vejiga, Uretra.



Tal y como se observa en la imagen anterior, se ha completado el crucigrama con todas las palabras, por lo que es preciso “rellenar” los espacios/cuadros que no se utilizaron, de manera que se delimite el crucigrama para el participante. Esta acción se realiza ubicándose sobre el espacio/cuadro innecesario y presionar la tecla de barra espaciador (se rellenará con color negro el espacio innecesario).



Lo siguiente será escribir o introducir las definiciones que van a guiar al participante para completar el crucigrama. Esto se realiza en las líneas de texto de columnas denominadas Horizontales y Verticales.



Para este ejemplo, al hacer “doble clic” en la columna #2 en sentido horizontal, se introduce el texto para la definición de la palabra **Uréteres**.



Horizontales	
1	
2	Son un par de tubos largos, musculosos y elásticos. Salen
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	

Así debe continuar sucesivamente con todas las definiciones de los órganos del sistema urinario (para este ejemplo).

Controles de la ZONA 2

En esta zona se indica la ubicación o lugar destinado para guardar el crucigrama.

Publicar actividad

Primeras letras para el nombre de los archivos

Destino

En el espacio etiquetado “Primeras letras para el nombre de los archivos”, se digita el nombre o nomenclatura definida para guardar el crucigrama, para este ejemplo es **crucigrama del sistema urinario**.

De manera inmediata, en la línea “Destino”, se selecciona la carpeta que contiene el lugar para guardar el proyecto.

Secundaria (Colorear según leyenda)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PÚBLICA
Dirección Regional Pérez Zeledón

Del nomadismo a las sociedades agrícolas: movilidad y ocupación del espacio geográfico.

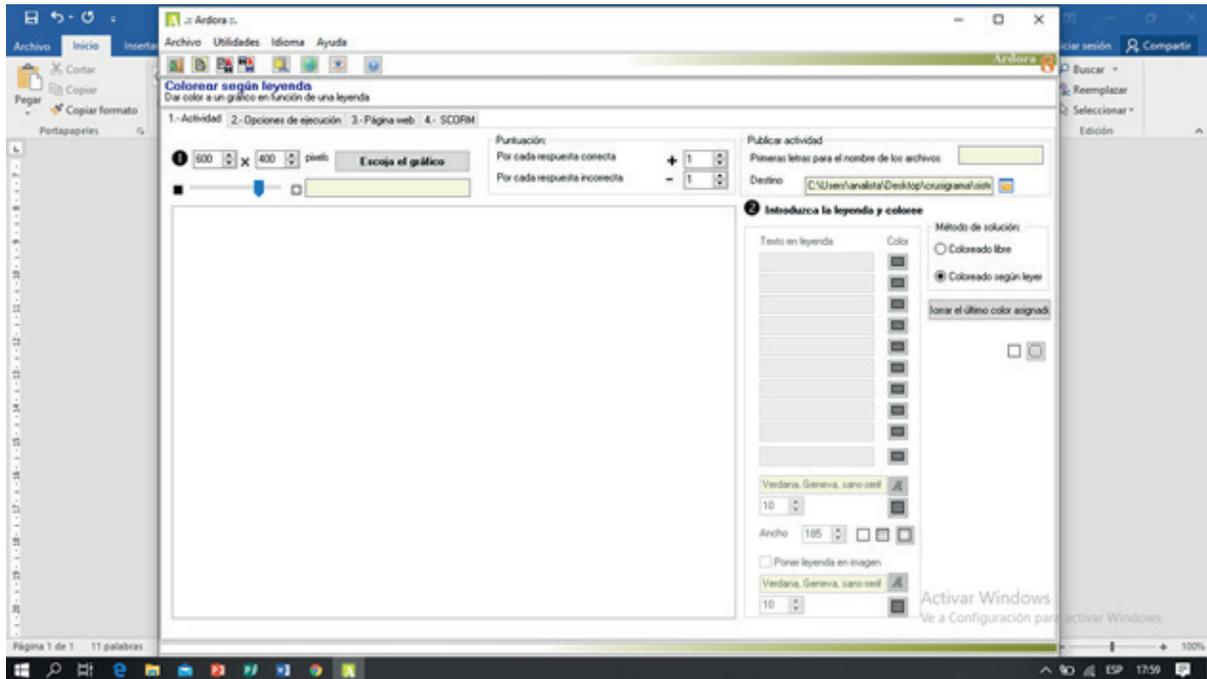
En el siguiente mapa coloque el color de cada uno de los continentes que se le presentan en los siguientes cuadros.

● America
● Europa
● Africa
● Asia
● Oceanía

TIEMPO: 0:00
ACERTOS: 0/0

?

En la pestaña “Actividad” se visualizan los siguientes elementos:



Controles de la ZONA 1

En primer lugar, presionar el botón “Escoja el gráfico” y abrir un archivo con formato .JPG
Importante: las zonas a colorear deben estar en blanco y los bordes que delimitan esas zonas deben ser de **color negro y continuas**. Así mismo, tener cuidado con el tamaño del gráfico que se insertará, ya que debe ser superior o al menos igual, que las dimensiones en pixeles indicadas en los campos que aparecen a la izquierda del botón, ya que el programa **siempre redimensiona** el gráfico al tamaño especificado en estos dos campos. Así pues, en caso que el tamaño sea muy pequeño, el gráfico **evidenciará un efecto pixeleado**. No es necesario preocuparse por la relación de aspecto si se aumenta o disminuye únicamente una de las dimensiones, dado que Ardora siempre mantiene las proporciones, ajustando el tamaño a la longitud del lado más pequeño.



Aquí se determina el “nivel de conversión de grises”: muchas imágenes pueden tener zonas en las que aparentemente hay un color blanco o negro pero que, sin embargo, se trata de un color “gris” “muy blanco” o “muy negro”; Ardora convierte a estos “grises” en blancos o negros exactos (en función de este indicador hará el cambio).

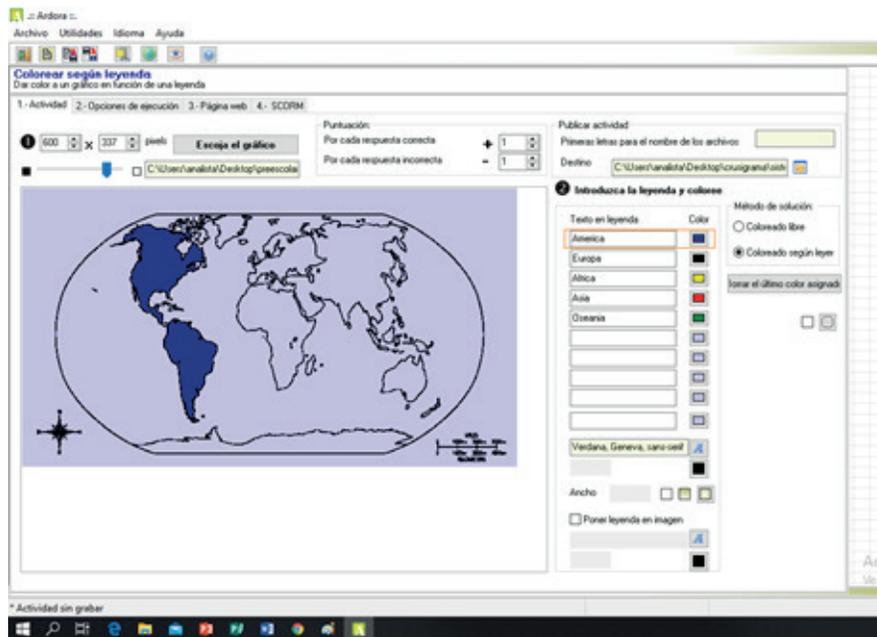
Controles de la ZONA 2

A continuación se describen los elementos asociados con esta zona.

Texto de leyenda y color: en este apartado se digita la leyenda y se selecciona el color que lo acompaña en la imagen.



Posteriormente, más abajo, se determina el tipo de letra, tamaño y color del texto correspondiente a la “leyenda” seleccionada previamente para identificar el gráfico.



Para escoger qué color debe ir en la imagen, debe seleccionar en texto en leyenda, hacer clic en el color y luego en la imagen.

En “Método de solución” se determina si se hace **un coloreado libre** (en este caso la actividad no tendrá ningún control sobre lo hecho) o **un coloreado según leyenda** (para que la actividad sea resuelta correctamente, el participante debe colorear con el mismo color las zonas que se indicaron).

ee

Método de solución:

Coloreado libre

Coloreado según leyenda

Borrar el último color asignado

El Botón “**Borrar el último color asignado**”, permite borrar el último color que se seleccionó en la leyenda.

Créditos de autores de la guía básica o Micro Cápsula para el usuario

Nombre: Mauricio Bermúdez Varga

Puesto: Analista de Sistemas

Institución donde labora: Liceo Las Esperanzas

Dirección Regional: Dirección Regional Pérez Zeledón

Nombre: Juan José Cascante Segura

Puesto: Analista de Sistemas

Institución donde labora: Liceo Canaán

Dirección Regional: Dirección Regional Pérez Zeledón

Nombre: Cinthya Chinchilla Mora

Puesto: Analista de Sistemas

Institución donde labora: Liceo La Uvita

Dirección Regional: Dirección Regional Pérez Zeledón

Nombre: Andrea Elizondo Moya

Puesto: Profesora Innovación

Institución donde labora: Liceo Canaán

Dirección Regional: Dirección Regional Pérez Zeledón

Nombre: Randall Garro Bustamante

Puesto: Profesora Innovación

Institución donde labora: Liceo Las Esperanzas

Dirección Regional: Dirección Regional Pérez Zeledón

Nombre: Minor A. Navarro Abarca

Puesto: Profesor Innovación

Institución donde labora: Liceo La Uvita

Dirección Regional: Dirección Regional Pérez Zeledón

Comisión del PNIE

Kattia Marín Tencio.

Asesora Nacional Coordinadora de MicroCápsulas TecnoAprender con Innovaciones

Silvia Hernandez Baldelomar.

Asesora Nacional

Fressy Aguilar Chinchilla.

Profesional en informática

Guillermo Fonseca Alfaro.

Asesor Regional