

http://recursostic.educacion.es/descartes/web/

Contenido

INTE	RODUCCIÓN	2
1.	EL AHORCADO	3
2.	ASOCIACIÓN DE IMÁGENES	4
3.	ASOCIACIÓN DE IMÁGENES Y TEXTOS	6
4.	ASOCIACIÓN DE TEXTOS	7
5.	CLASIFICA IMÁGENES EN DOS CONTENEDORES	8
6.	CLASIFICA TEXTOS EN DOS CONTENEDORES	9
7.	CLASIFICA TEXTOS EN TRES CONTENEDORES	10
8.	CLASIFICA TEXTOS EN CUATRO CONTENEDORES	11
9.	COLOREA CON GUÍA	12
10.	COLOREA LIBREMENTE	14
11.	COMPLETA PALABRAS	15
12.	COMPLETA FRASES	16
13.	CONSTRUCTOR	17
14.	CONSTRUCTOR – SIMETRÍA	18
15.	CRUCIGRAMA HORIZONTAL CON LA PRIMERA LETRA DADA	19
16.	CRUCIGRAMA HORIZONTAL	20
17.	DICTADO IMÁGENES Y SONIDO	21
18.	DICTADO TEXTOS Y SONIDOS	23
19.	EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES (TRES PAREJAS)	24
20.	EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES Y TEXTOS (TRES PAREJAS)	25
21.	EMPAREJAMIENTO DE TEXTOS (TRES PAREJAS)	26
22.	EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES (CINCO PAREJAS)	27
23.	EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES Y TEXTOS (CINCO PAREJAS)	28
24.	EMPAREJAMIENTO DE TEXTOS (CINCO PAREJAS)	29
25.	EMPAREJAMIENTO DE TEXTOS (SEIS PAREJAS)	30
26.	PREGUNTAS DE FALSO Y VERDADERO	31
27.	PUZLE DE INTERCAMBIO DE IMÁGENES	32
28.	PUZLE DE INTERCAMBIO DE TEXTOS	33
29.	JUEGO MEMORIZA IMÁGENES	34
30.	JUEGO MEMORIZA PALABRAS	35
31.	ORDENACIÓN DE IMÁGENES	36
32.	ORDENACIÓN DE IMÁGENES	37
33.	IDENTIFICACIÓN DE PARTES – RESPUESTA ESCRITA	38
34.	IDENTIFICACIÓN DE PARTES – USANDO FLECHAS	39
35.	IDENTIFICACIÓN DE PARTES – ARRASTRANDO LOS NOMBRES	40
36.	IDENTIFICACIÓN DE PARTES – SELECCIÓN MÚLTIPLE	41
37.	TEST DE RESPUESTA ESCRITA	42
38.	TEST DE RESPUESTA ESCRITA CON IMÁGENES	43
39.	SELECCIÓN MÚLTIPLE – VARIAS RESPUESTAS	44
40.	SELECCIÓN MÚLTIPLE – ÚNICA RESPUESTA	45
41.	SOPA DE LETRAS (12X12)	46
42.	SOPA DE LETRAS (15X15)	47

INTRODUCCIÓN

Este documento presenta los procedimientos para modificar las plantillas elaboradas para el Proyecto Descartes. En general, los cambios son sencillos de realizar siempre que se tengan las competencias digitales mínimas; tales como: exploración y consulta de directorios y carpetas, uso de editores de texto, copiado y pegado de textos e imágenes, entre otras.

Las 42 plantillas permiten el diseño de actividades que, si el usuario lo desea, pueden hacer parte de una unidad didáctica o constituirse en elementos de un objeto de aprendizaje.

Esperamos, en un futuro cercano, incluir más plantillas o modificar las presentes de acuerdo a las necesidades que se presenten por parte de la comunidad académica que usa este recurso.

1. EL AHORCADO

Tradicional juego en el que hay que encontrar una palabra escondida digitando letras hasta completar la palabra.



El juego está diseñado para cinco palabras que se almacenan en los ficheros P1.txt, P2.txt,..., P5.txt. Estos ficheros se encuentran en la carpeta datos. Es importante tener en cuenta para modificar cada fichero:

- La palabra debe tener un máximo de 10 letras (para que no se cruce con la imagen de la horca).
- El primer dato es el número de letras de la palabra.
- Las letras deben escribirse separadas entre comillas simples.





Un último fichero modificable tiene el nombre tema.txt, que indica el tema a tratar en el juego. Sólo se debe modificar el tema, escribiéndolo entre comillas simples. El número cero no se debe modificar.

2. ASOCIACIÓN DE IMÁGENES

Puzle en el que se busca formar cinco parejas que tengan asociación.



Esta plantilla presenta por defecto cinco ejercicios; sin embargo, el usuario puede incluir más o menos ejercicios, teniendo en cuenta:

En la carpeta de datos debe modificar los siguientes ficheros:

 ficheros.txt en el que aparece el número de ejercicios (5 para el ejemplo) y las carpetas donde se encuentran las imágenes encerradas en comillas simples: '/imagenes1/', '/imágenes2/',...,'imagenesn/'.



 temas.txt que corresponde al tema tratado en cada ejercicio. El primer dato no se debe modificar, los siguientes datos deben ser igual, en número, al dado en el fichero anterior (5 para el ejemplo).



Las carpetas de imágenes deben incluir 12 imágenes cada una, como lo muestra la siguiente imagen:



Es importante tener en cuenta:

- Las imágenes f1.png y f2.png no se modifican, deben ir en todas las carpetas
- Cada par de imágenes que tienen asociación deben ser consecutivas: g11.png y g12.png, g21.png y g22.png,..., g51.png y g52.png
- Las imágenes deben ser de 90x90 pixeles en formato png. Para ello, es necesario usar algún editor gráfico que permita el cambio de tamaño de la imagen. Esta tarea es sencilla en tanto que la mayoría de editores tienen esta funcionalidad.

3. ASOCIACIÓN DE IMÁGENES Y TEXTOS

Puzle similar al anterior que cambia uno de los grupos de imágenes por textos.



Las diferencias con el anterior se aprecian en



En las carpetas de imágenes desaparecen las imágenes asociadas: g12.png, g22.png, etc. Se presenta un nuevo fichero con los nombres de los textos asociados; por ejemplo, a g11.png le corresponde el texto 'Hexágono' y así sucesivamente. Las imágnes g0.png a g5.png no se deben modificar, sólo van en la carpeta imagenes1.

4. ASOCIACIÓN DE TEXTOS

Tercer puzle de asociación que no incluye imágenes.



Los ficheros modificables son tres y sencillos de cambiar. El primero, como lo dijimos en el primer modelo, incluye el número de temas (2 para el ejemplo) y el nombre de los temas; el segundo y el tercero presentan los textos asociados, observa en la imagen que París (en el fichero textos1.txt) se corresponde con Francia (en el fichero textos2.txt) y así sucesivamente. Recuerda que para cada ejercicio debe haber cinco parejas de textos. No debes cambiar el número cero (0) que aparece en los ficheros textos1.txt y textos2.txt.



5. CLASIFICA IMÁGENES EN DOS CONTENEDORES

Como lo muestra la imagen, se trata de arrastrar las imágenes al contenedor correspondiente.



Los ficheros modificables son los siguientes:

Fichero títulos.txt, que incluye un primer dato con el número de ejercicios (2 para el ejemplo) y los títulos de los contenedores (dos por cada ejercicio).





Por cada ejercicio debe haber una carpeta de imágenes nombrada como: imagenes1, imagenes2, etc. En cada una de ellas se deben incluir 16 imágenes de tamaño 70x70 y en formato primeras png, las 8 corresponden al contenedor 1 (img1.png, img2.png,...) y las otras 8 al contenedor 2 (img9.png, img10.png,...). Los demás ficheros y carpetas no se deben modificar.

6. CLASIFICA TEXTOS EN DOS CONTENEDORES

Similar al anterior pero sólo se incluyen textos para arrastrarlos a los contenedores.





Sólo se deben modificar dos ficheros; el primero (titulos.txt), que incluye el número de ejercicios y los títulos de los contenedores (dos por cada ejercicio), y el segundo (palabras.txt) con los datos de los textos, que detallamos a continuación: se deben incluir 8 textos por ejercicio de tal forma que los primeros textos sean del primer contenedor (ratón,

toro y elefante para el ejemplo) y los últimos correspondientes al segundo contenedor. El primer número indica la cantidad de palabras del primer contenedor (3 para el ejemplo), luego se escribe cada palabra entre comillas simples y a continuación el número de letras de la palabra (5 para la palabra ratón en el ejemplo).

7. CLASIFICA TEXTOS EN TRES CONTENEDORES

Similar al anterior pero con un contenedor más.



itulos: Bloc de notas	palabras: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda	Archivo Edición Forma
3 'Diptongos' 'Triptongos' 'Hiatos' 'Mamíferos' 'Peces' 'Aves' 'Frutas' 'Granos' 'Bebidas'	4 4 Gato' 4 'Perro' 5 Toro' 4 'Tigre' 5 Delfín' 6 'Salmón' 6 'Salmón' 6 'Atún' 4 'Bacalao' 7 'Tucán' 5 'Loro' 4 'Canario' 7 'Águila' 6

El procedimiento de modificación de ficheros es similar. El primer fichero (titulos.txt) incluye el número de ejercicios y los títulos de los contenedores (tres por cada ejercicio), y el segundo (palabras.txt) con los datos de los textos, que detallamos a continuación: se deben incluir 12 palabras por ejercicio de tal forma que los primeros textos sean del primer contenedor (gato, perro, toro y tigre para el ejemplo), las palabras del segundo contenedor

siguen a continuación (delfín, salmón, atún y bacalao) y finalmente las del tercero.

Así las cosas, el fichero se construye así: un primer número que indica el número de palabras del primer contenedor (4 para el ejemplo), un segundo número con el número de palabras del segundo contenedor (4 para el ejemplo), luego vienen las palabras tal como lo explicamos en la plantilla anterior.

8. CLASIFICA TEXTOS EN CUATRO CONTENEDORES

Similar a los dos anteriores pero con cuatro contenedores.



📄 titulos: Bloc d 😐 😐	23	🗐 palabras:
Archivo Edición Formato Ayuda	Ver	Archivo Edición I Ver Ayuda
5 'Peces' 'Aves' 'Reptiles' 'Mamíferos' 'Asia' 'Africa' 'Europa' 'América' 'Entero positivo' 'Entero negativo' 'Decimal' 'Complejo' 'Mineral' 'Vegetal' 'Animal' 'Ciudad' 'Carnes' 'Lácteos' 'Bebidas' 'Frutas'	*	4 3 'Japón' 5 'China' 5 'Rusia' 5 'Filipinas' 9 'Congo' 5 'Egipto' 6 'Uganda' 6 'Uganda' 6 'Lalia' 6 'España' 6 'Colombia' 8 'Perú' 4

Obsérvese que los ficheros a modificar son los mismos anteriores. El primer fichero (titulos.txt) incluye el número de ejercicios y los títulos de los contenedores (cuatro por cada ejercicio), y el segundo (palabras.txt) con los datos de los textos, que detallamos a continuación: se deben incluir 12 palabras por ejercicio de tal forma que los primeros textos sean del primer contenedor (Japón, China, Rusia y Filipinas para el ejemplo), las palabras del segundo contenedor siguen a continuación (Congo, Egipto y Uganda) y así hasta completar todos los contenedores.

Así las cosas, el fichero se construye así: un primer número que indica el número de palabras del primer contenedor (4 para el

ejemplo), un segundo número con el número de palabras del segundo contenedor (3 para el ejemplo) y el siguiente número para el tercer contenedor (3 para el ejemplo), luego vienen las palabras tal como lo explicamos anteriormente.

9. COLOREA CON GUÍA



Los ficheros e imágenes modificables son las siguientes:

Fichero imágenes.txt que se encuentra en la carpeta datos, presenta dos datos, sólo se modifica el segundo que indica el número de imágenes de la actividad.



Otro dibujo



Por cada imagen se debe crear un fichero de coordenadas: coordenadas1.txt, coordenadas2.txt, etc., los cuales deben contener la siguiente información: el número de regiones a colorear (6 para el ejemplo), el nombre, coordenadas y color de cada región; por ejemplo, la región 'Galicia' (entre comillas simples) se encuentra en las coordenadas x = 3.3, y = 13 y el color es el 5 (amarillo), la región 'Madrid' en las coordenadas x = 7, y = 9.8 y el color es el 8 (rosa). Tanto las coordenadas como los colores se pueden determinar con una aplicación auxiliar de ayuda que aparece en la carpeta de esta plantilla con el nombre coordenadas_color.html, la cual explicaremos mas adelante.

Las imágenes deben corresponder en número al indicado en el fichero imágenes.txt (6 para el ejemplo). Estas imágenes son de un tamaño máximo de 400x400 pixeles y su interior no debe tener color, se nombran así: i1.png, i2.png, etc... En la red se pueden encontrar varias imágenes para colorear; sin embargo, es importante prestar atención a los derechos de autor.

Determinación de las coordenadas y el color. Al ejecutar el fichero coordenadas_color.html aparecerá una escena como la indicada en la imagen de abajo, basta ubicar el ratón en la región a colorear y tomar nota de las coordenadas (en la imagen lo hemos hecho con la región de Madrid y seleccionado el color 8 o rosa).



10. COLOREA LIBREMENTE

Actividad para pintar libremente una imagen.





Las modificaciones son simples, el fichero imágenes.txt similar al caso anterior, contiene el número de imágenes a colorear (10 para el ejemplo). En la carpeta de imágenes debe haber tantas como las definidas el por número dado en el fichero anterior. Es

importante atender dos sugerencias:

- Las imágenes deben tener un tamaño máximo de 400x400 pixeles.
- El número de regiones a colorear no debe ser muy numeroso porque vuelve lenta la escena (las uvas por ejemplo).

11. COMPLETA PALABRAS

Actividad para completar una palabra arrastrando las letras.



Las modificaciones son sencillas. En la carpeta de datos se encuentran seis ficheros:

TEMA.txt. Sólo tienes que modificar la palabra por el tema que escogiste, recuerda las comillas simples y no debes borrar el número cero (o).

Cinco ficheros que contienen las palabras: P1.txt, P2.txt, P3.txt. P4.txt y P5.txt. La actividad está diseñada para cinco palabras, así que debes incluir las cinco en cualquier tema que elijas. Cada palabra debe incluir el número de letras de la palabra y cada letra escrita en forma separada y con comillas simples (observa la imagen derecha).



12. COMPLETA FRASES

Actividad para completar una frase arrastrando las palabras.

COMPLETA LA	FRASE	Tem	a: Miscelán	ea Soli	ución
Mueve todas las palabra	is, pueden estar	montada	s con otras.		
COMPLETA LA FRASE Tema: Miscelánea Mueve todas las palabras, pueden estar montadas con otras. Solución					
					_
Las				alas	
tienen				aves	
			Arras	ra las palabras h s, hasta complet	acia los ar la frase.

El procedimiento de modificación es igual al de la plantilla anterior con la siguiente diferencia: en lugar de letras se deben escribir palabras.



13. CONSTRUCTOR

Actividad tomada de una idea del profesor José Ireno Fernández Rubio. Se trata de construir una estructura de bloques igual a la mostrada en la ventana del lado derecho de la escena.



Para modificar la escena sólo se tienen que cambiar los códigos que generan los modelos de estructuras; para ello, se modifica el fichero codigo.txt de la carpeta datos. Este fichero debe conformase así: Un número que indica el número de modelos a utilizar (2 para el ejemplo) y cuatro códigos por cada modelo, cada código es un número de seis cifras (para el primer modelo del ejemplo, los códigos son 173337, 130003, 130003 y 173337). Estos códigos se pueden obtener ejecutando el fichero generador.html incluido en la plantilla (ver imagen en la siguiente plantilla).

Codigo:	B
Archivo	Ec
2 173337 130003 130003 173337 100070 101430 101430 100070	

14. CONSTRUCTOR – SIMETRÍA

Actividad similar a la anterior, la construcción debe hacerse de tal forma que se obtenga una imagen simétrica la modelo.



Las modificaciones se realizan igual a como se explicó en la plantilla anterior. Los códigos se obtienen ejecutando el fichero generador.html (ver siguiente imagen).



15. CRUCIGRAMA HORIZONTAL CON LA PRIMERA LETRA DADA



Se trata de responder a las preguntas dadas en la columna del lado derecho.

Para modificar la actividad hay que intervenir tres ficheros:

Preguntas.txt. El primer dato es el número de preguntas (máximo 10), luego se escriben las preguntas entre comillas simples.

Respuestas.txt. El primer dato es la letra inicial, luego las respuestas que deben empezar con esa letra inicial (los datos de este fichero deben ir en MAYÚSCULAS).

Longitudes.txt. El primer dato (cero) no se debe modificar, luego aparecen el número de letras de cada respuesta (5 para KOREA, 9 para KILOGRAMO, etc.)

preguntas: Bloc de notas	🦳 🦳 respuestas: Bloc de not	Iongitudes: BI
Archivo Edición Formato Ver Ayuda	Archivo Edición Formato	Archivo Edició
6 'País asiático' '1000 gramos' 'Caseta para vender periódicos' 'Filósofo alemán' 'Mamífero australiano' 'Fruto comestible'	'K' 'KOREA' 'KILOGRAMO' 'KIOSCO' 'KANT' 'KOALA' 'KIWI'	0 5 9 6 4 5 4

16. CRUCIGRAMA HORIZONTAL

Se trata de responder a las preguntas dadas en la columna del lado derecho.



Para modificar la actividad hay que intervenir tres ficheros:

Preguntas.txt. El primer dato es el número de preguntas (máximo 10), luego se escriben las preguntas entre comillas simples.

Respuestas.txt. El primer dato es cero (no se debe modificar), luego las respuestas (los datos de este fichero deben ir en MAYÚSCULAS).

Longitudes.txt. El primer dato (cero) no se debe modificar, luego aparecen el número de letras de cada respuesta (6 para MADRID, 5 para AGUDO, etc.)

preguntas: Bloc de notas	respuestas: Bloc o	longite	udes:
Archivo Edición Formato Ver Ay	Archivo Edición	Archivo	Edic
10 'Capital de España' 'Menor de 90 grados' 'Fruto de la vid' 'Equipo de fútbol catalán' 'Consorte del león' 'Gran rìo suramericano' 'Moneda europea' '1000 gramos' 'Diminutivo de perro' 'Un famoso mago'	0 'MADRID' 'AGUDO' 'UVA' 'BARCELONA' 'LEONA' 'AMAZONAS' 'EURO' 'KILOGRAMO' 'PERRITO' 'OZ'	D 6 5 3 9 5 8 4 9 7 2	

17. DICTADO IMÁGENES Y SONIDO

Actividad en la que se escucha una palabra y el usuario debe hacer clic en la imagen correspondiente.



Para cambiar los datos debes tener en cuenta:

El fichero de respuestas que contiene un primer dato que es la cantidad de textos, imágenes y sonidos que se usarán en la escena (debe ser superior a cuatro). A continuación se escriben los textos que deben corresponder en número al valor dado al inicio del fichero.



Las imágenes (ver carpeta de imágenes) deben tener un tamaño no superior a 80x80 pixeles (la imagen i15, por ejemplo, es de 55x80) y en formato png, se de ben nombrar como i1.png, i2.png, i3.png, etc.

La carpeta de sonidos contiene ficheros de formato mp3, hay dos ficheros que no se deben modificar, a no ser que el usuario desee utilizar otros sonidos para anunciar respuesta correcta (bien.mp3) o incorrecta (mal.mp3). Los otros ficheros deben ser grabados por el usuario (s1.mp3, s2.mp3, etc.), para lo cual puede recurrir a:

- Utilizar sonidos de repositorios subidos a la web y de uso libre
- Utilizar un software especializado de grabación y edición de sonido
- Utilizar software libre como el Audacity (<u>http://audacity.sourceforge.net/?lang=es</u>) que hemos utilizado para esta plantilla. Un manual en español se puede descargar desde: <u>http://5lineas.com/files/curso/cfie-valladolid/curso-web20-manual-audacity.pdf</u>. Cuando se intente guardar en formato mp3 un sonido creado en Audacity, te exigirá un fichero "encoder" llamado lame, lo puedes descargar desde <u>http://www.dll-files.com/dllindex/dllfiles.shtml?lame_enc</u>
- Una última opción (mas simple) es usar la grabadora de sonidos del sistema y luego hacer la conversión a mp3 a través de algún conversor en línea. Por ejemplo, la grabadora de Windows (carpeta accesorios), crea un fichero en formato "Windows Media Audio" o WMA que podemos convertir a mp3 desde <u>http://audio.online-convert.com/convert-to-mp3</u>

18. DICTADO TEXTOS Y SONIDOS

Haz clic sobre el altavoz, escucha y luego escribe el texto que corresponde al sonido.



Las modificaciones se realizan igual a como se explicaron en la plantilla anterior, excepto por las imágenes que no se incluyen en esta plantilla.

19. EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES (TRES PAREJAS)



Actividad para emparejar imágenes que tienen correspondencia

Los cambios son sencillos. El fichero temas.txt contiene un número que indica el número de parejas de imágenes a utilizar (mayor de 2). Existen dos carpetas de imágenes (imagenes1 e imágenes 2), en las que deben guardarse un número de imágenes igual al dado en temas.txt, cada imagen tiene un tamaño máximo de 70x70 pixeles y en formato png.





20. EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES Y TEXTOS (TRES PAREJAS)



Actividad para emparejar imágenes y textos que tienen correspondencia

Los cambios son similares a la plantilla anterior con dos excepciones: desaparece la carpeta imagenes2 y en el fichero temas.txt, además del número de temas, aparecen los textos a emparejar que deben coincidir en cantidad al número dado al inicio.

temas: Bloc de notas Archivo Edición Forma 15 Dinosaurio' 'Pez' 'mariquita Cerdo Iguana' Pollo Zorro Burro Coche' Camión' Despertador' Taladro Llaves Lupa Jeringa'

21. EMPAREJAMIENTO DE TEXTOS (TRES PAREJAS)



Actividad para emparejar textos que tienen correspondencia

Para modificar la actividad basta cambiar los textos en el fichero temas.txt, de la siguiente forma:

- El primer número es la cantidad de temas a desarrollar (3 para el ejemplo).
- Por cada tema debe haber un grupo de seis textos, los tres primeros que aparecerán aleatoriamente en la columna de la izquierda (España, Italia y Colombia para el primer tema del ejemplo); los tres últimos son textos que tienen correspondencia con los tres primeros y se escriben en el mismo orden de los tres primeros (Madrid, Roma y Bogotá, para el primer tema del ejemplo).

temas:	Bloc de n	otas
Archivo	Edición	Form
3 'España 'Italia 'Colomb 'Madric 'Roma' 'Bogotá	a' a' bia' J'	
'Mamífe 'Ave' 'Reptil 'Vaca' 'Golond 'Iguana	ero' ' drina' a'	
'Minera 'Vegeta 'Animal 'Diorit 'Zanaho 'Serpie	al' al' ca' pria' ente'	

22. EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES (CINCO PAREJAS)



Actividad para emparejar imágenes que tienen correspondencia

Los cambios son sencillos. El fichero temas.txt contiene un número que indica el número de parejas de imágenes a utilizar (mayor de 4). Existen dos carpetas de imágenes (imagenes1 e imágenes 2), en las que deben guardarse un número de imágenes igual al dado en temas.txt, cada imagen tiene un tamaño máximo de 70x70 pixeles y en formato png.





23. EMPAREJAMIENTO DE IMÁGENES Y TEXTOS (CINCO PAREJAS)



Actividad para emparejar imágenes y textos que tienen correspondencia

Los cambios son similares a la plantilla anterior con dos excepciones: desaparece la carpeta imagenes2 y en el fichero temas.txt, además del número de temas, aparecen los textos a emparejar que deben coincidir en cantidad al número dado al inicio (20 palabras para el ejemplo).

🥘 temas:	Bloc de n	ota
Archivo	Edición	Fo
20 'Dinosa 'Pez' 'Mariqu 'Cerdo' 'Iguana 'Pollo' 'Zorro' 'Burro' 'Coche' 'Coche' 'Camiór 'Desper 'Taladr 'Llaves 'Lupa' 'Jering 'Flor' 'Balón' 'Casco' 'León'	urio' ita' ' tador' o'	

24. EMPAREJAMIENTO DE TEXTOS (CINCO PAREJAS)

Actividad para emparejar textos que tienen correspondencia





- El primer número es la cantidad de temas a desarrollar (2 para el ejemplo).
- Por cada tema debe haber un grupo de 10 textos, los cinco primeros que aparecerán aleatoriamente en la columna de la izquierda (España, Italia, Colombia, Perú y Rusia para el primer tema del ejemplo); los cinco últimos son textos que tienen correspondencia con los cinco primeros y se escriben en ese mismo orden (Madrid, Roma, Bogotá, Lima y Moscú para el primer tema del ejemplo).

/ temas:	Bloc de n	otas
Archivo	Edición	Forma
2 'España 'Italia 'Colomb 'Perú' 'Rusia' 'Madrid 'Roma' 'Bogotá 'Lima' 'Moscú'	' 'ia' '	
'Mamífe 'Ave' 'Reptil 'Pez' 'Insect 'Vaca' 'Golond 'Iguana 'Carpa' 'Luciér	ro' 'o' Irina' 'naga'	

25. EMPAREJAMIENTO DE TEXTOS (SEIS PAREJAS)



Actividad para emparejar textos que tienen correspondencia

📃 temas:	Bloc de n	ota
Archivo	Edición	Fo
2 'España 'Colomb 'Urugua 'Italia 'Venezu 'Argent 'Madric 'Bogota 'Montev 'Roma' 'Caraca 'Buenos '3x(5+4 '3r(5-4 '3+(5-4 '3+(5-4 27 3 23 2 4 12	a' oia' ay' iuela' tina' d' iiueo' as' Aires 4)' 4)' 4)' 4)'	

Para modificar la actividad basta cambiar los textos en el fichero temas.txt, de la siguiente forma:

• El primer número es la cantidad de temas a desarrollar (2 para el ejemplo).

• Por cada tema debe haber un grupo de 12 textos, los seis primeros que aparecerán aleatoriamente en la columna de la izquierda (España, Colombia, Uruguay, Italia, Venezuela y Argentina para el primer tema del ejemplo); los seis últimos son textos que tienen correspondencia con los seis primeros y se escriben en ese mismo orden (Madrid, Bogotá, Montevideo, Roma, Caracas y Buenos Aires para el primer tema del ejemplo).

26. PREGUNTAS DE FALSO Y VERDADERO

Test de preguntas para responder falso o verdadero

PREGUNTAS DE FALSO Y VERDADERO		
La capital de Colombia es Cali		×
La capital de Francia es Paris		<
5+8-10 es 4		×
Un pasado el verbo cantar es canté	VOFO	×
El rombo es un cuadrilátero		×
En la tierra hay cuatro continentes		×
La raiz cuadrada de 25 es 6		<
El toro es un animal rumiante		<
El rosado se obtiene con el rojo y el blanco		×
El tigres es un animal carnívoro	VOFO	<
Tienes 4 respuestas buenas		

Las modificaciones en la plantilla son sencillas. Existen dos ficheros de texto, en el primero (preguntas.txt) aparece un número que corresponde al número de preguntas (máximo 10) y luego las preguntas entre comillas simples; en el segundo fichero (respuestas.txt), aparecen las respuestas que se deben escribir como 'F' o 'V' (en mayúsculas), no borres el mensaje inicial.

j preguntas: Bloc de notas	respuestas:
Archivo Edición Formato Ver Ayuda	Archivo Edi
10	'Escribe]
'La capital de Colombia es Cali' 'La capital de Francia es París' '5+8-10 es 4' 'Un pasado el verbo cantar es canté' 'El rombo es un cuadrilátero' 'En la tierra hay cuatro continentes' 'La raiz cuadrada de 25 es 6' 'El toro es un animal rumiante' 'El rosado se obtiene con el rojo y el blanco' 'El tigre es un animal carnívoro'	F V F V V F V V V V V V V

27. PUZLE DE INTERCAMBIO DE IMÁGENES

Puzle de intercambio para organizar imágenes con el nombre correspondiente



Los cambios para un ejercicio diferente son simples: en la carpeta de imágenes deben aparecer seis imágenes de 120x120 pixeles en formato png (img1.png, img2.png,..., img6.png), en el fichero palabras.txt se escriben los nombres correspondientes, el número 6 inicial no lo debes borrar.



28. PUZLE DE INTERCAMBIO DE TEXTOS

Puzle de intercambio para hacer coincidir los textos según un atributo común.



Las tarjetas del puzle se pueden modificar a través de los dos ficheros que están en la carpeta de datos. El primer fichero (palabras.txt) debe tener seis palabras, el primer dato no se modifica. El segundo fichero (palabras2.txt) presenta otras seis palabras asociadas en el mismo orden, a las del fichero anterior, el primer dato tampoco se modifica.



29. JUEGO MEMORIZA IMÁGENES

Es un puzle que tiene cinco parejas de imágenes escondidas.



El puzle se ha diseñado para incluir cualquier cantidad de temas, para lo cual debes modificar:

 En la carpeta de datos hay tres ficheros. En el primero con el nombre ficheros.txt puedes cambiar el número de temas (4 para el ejemplo) y escribir igual número de textos para las imágenes: '/imagenes1/', ...,'/imagenesn/', donde n es el número de temas; el fichero imágenes.txt no lo debes modificar; en el fichero temas.txt escribe el nombre de los temas, respetando el primer dato 'vacío', observa que aparecen el nombre de

imagenes:	temas: Bloc de Archivo Ediciór Ayuda
chivo Edición er Ayuda mg0.png'	Archivo Ediciór Ayuda
r Ayuda maQ.png'	Ayuda
maO.pna'	
mg1.png' mg2.png' mg3.png' mg4.png' mg5.png' mg5.png' mg6.png' mg7.png' mg9.png' mg10.png' mg11.png' mg12.png' mg13.png' mg14.png' mg14.png' mg15.png' mg16.png' mg16.png' mg18.png' mg19.png' mg19.png' mg20.png'	'vacio' 'Animales' 'Ciudades' 'Formas' 'Transporte'
	mg0.png' mg1.png' mg2.png' mg3.png' mg3.png' mg5.png' mg6.png' mg6.png' mg9.png' mg9.png' mg10.png' mg11.png' mg11.png' mg12.png' mg13.png' mg14.png' mg15.png' mg16.png' mg16.png' mg17.png' mg19.png' mg19.png' mg19.png'

cuatro temas, que coincide con el primer dato dado en el primer fichero.

• Las carpetas de imágenes deben tener 20 imágenes cada una, de tamaño 120x120 pixeles y en formato png. La cantidad de imágenes es para garantizar aleatoriedad en la selección de las cinco parejas.

30. JUEGO MEMORIZA PALABRAS

Es un puzle que tiene cinco parejas de imágenes escondidas.



Similar al anterior pero sólo se modifican los siguientes ficheros: temas.txt que contiene el número de temas y sus nombres; en el fichero términos.txt deben aparecer 10 términos por cada tema, el dato inicial (0) no se modifica.

31. ORDENACIÓN DE IMÁGENES



Para cambiar la actividad debes tener en cuenta: en el fichero textos.txt puedes modificar el número de ejercicios (2 para el ejemplo) y luego incluir seis nombres por cada ejercicio (antes de cada grupo de nombres, debes escribir la consigna). En la carpeta de imágenes deben aparecer por cada nombre la imagen correspondiente, nombradas así. I1.png, i2.png, etc., cada imagen es de 80x80 pixeles.



32. ORDENACIÓN DE IMÁGENES

Actividad de ordenación según una consigna.



Para cambiar la actividad sólo tiene que modificar el fichero textos.txt en el que puedes modificar el número de ejercicios (2 para el ejemplo) y luego incluir seis nombres por cada ejercicio, antes de cada grupo de nombres debes escribir la consigna ('en orden alfabético' y 'de la menor fracción a la mayor' para ele ejemplo).



33. IDENTIFICACIÓN DE PARTES – RESPUESTA ESCRITA



Las modificaciones de esta actividad inician con la ejecución del fichero coordenadas.html, el cual permitirá conocer la posición de la parte de la imagen a identificar. Para el ejemplo se han seleccionado cuatro partes con coordenadas (9.2, 9), (3.3, 10.7), (11, .34) y (3.9, 5). En el fichero coordenadas se deben escribir estas coordenadas (ver imagen), el otro fichero (partes.txt) contiene el número de partes (4 para el ejemplo) y luego el nombre de las partes. Finalmente, en la carpeta de imágenes guardamos la imagen con el nombre img1.png, que deber tener un tamaño máximo de 400x400 pixeles.



34. IDENTIFICACIÓN DE PARTES – USANDO FLECHAS



Actividad de identificación de las partes una imagen

Las modificaciones de esta actividad inician con la ejecución del fichero coordenadas.html, el cual permitirá conocer la posición de la parte de la imagen a identificar. Para el ejemplo se han seleccionado cinco partes con coordenadas (4.4, 6.7), (6.7, 5.9), (9.1, 11.7), (6.4, 3.6) y (6.6, 11.3). En el fichero coordenadas se deben escribir estas coordenadas (ver imagen), el otro fichero (partes.txt) contiene el número de partes (5 para el ejemplo) y luego el nombre de las partes. Finalmente, en la carpeta de imágenes guardamos la imagen con el nombre img1.png, que deber tener un tamaño máximo de 400x400 pixeles.

coordenadas:	partes: Blc
Archivo Edició	Archivo Ed
0 4.4 6.7 5.9 9.1 11.7 6.4 3.6 6.6 11.3	5 'Fruto' 'Tallo' 'Hoja' 'Raiz' 'Flor'

35. IDENTIFICACIÓN DE PARTES – ARRASTRANDO LOS NOMBRES



Actividad de identificación de las partes una imagen

Las modificaciones de esta actividad inician con la ejecución del fichero coordenadas.html,

el cual permitirá conocer la posición de la parte de la imagen a identificar. Para el ejemplo se han seleccionado siete partes con coordenadas (1.4, 12), (4.5, 10.5), (10.5, 10.5), (5.4, 8.8), (6.3, 7.3), (4.4, 4.8) y (2.9, 7.2). En el fichero coordenadas se deben escribir estas coordenadas (ver imagen), el otro fichero (partes.txt) contiene el número de partes (7 para el ejemplo) y luego el nombre de las partes. Finalmente, en la carpeta de imágenes guardamos la imagen con el nombre img1.png, que deber tener un tamaño máximo de 400x400 pixeles.

coordenadas: E	partes: Bloc de notas
Archivo Edición	Archivo Edición Formato
0 1.4 12 4.5 10.5 10.5 10.5 5.4 8.8 6.3 7.3 4.4 4.8 2.9 7.2	7 'Galicia' 'Castilla y León' 'Cataluña' 'Madrid' 'Castilla La Mancha' 'Andalucía' 'Extremadura'

36. IDENTIFICACIÓN DE PARTES – SELECCIÓN MÚLTIPLE



Actividad de identificación de las partes una imagen

Las modificaciones de esta actividad inician con la ejecución del fichero coordenadas.html, el cual permitirá conocer la posición de la parte de la imagen a identificar. Para el ejemplo se han seleccionado siete partes con coordenadas (0.6, 3.8), (1.7, 3.9), (5.5, 6.8), (5.5, 3.7), (6.9, 6.7), (5.8, 6) y (6.2, 8.6). En el fichero coordenadas se deben escribir estas coordenadas (ver imagen), el otro fichero (partes.txt) contiene el número de partes (7 para el ejemplo) y luego el nombre de las partes. Finalmente, en la carpeta de imágenes guardamos la imagen con el nombre img1.png, que deber tener un tamaño máximo de 400x400 pixeles



37. TEST DE RESPUESTA ESCRITA

Cuestionario de respuesta escrita		
Preguntas	Respuestas	
¿Cuál es el resultado de 3x8 + 5?	<mark>→</mark> 29	
El, medida patrón de longitud	→ metro	
¿Cuál es la capital de Rusia?	<mark>→</mark> Moscú	
En qué año pisó el hombre la luna] →	
¿Cunatos segundos tiene una hora?] →	
¿En qué continente se encuentra Egipto] →	
¿Cuál es el nombre del libertador Bolivar?	→	

Actividad para responder el cuestionario en forma escrita

¡Escribe las respuestas y haz clic en verificar!

Verificar

```
formulario: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda
'¿Cuántos centímetros tiene un metro?'
'100'
0
 ¿Cuál es la capital de Rusia?'
Moscú
 ¿En qué continente se encuentra Egipto'
Africa
'En qué año pisó el hombre la luna'
1969
'¿Cuál es el resultado de 3x8 + 5?'
'29'
'¿Cuál es el nombre del libertador Bolivar?'
'Simón'
'¿Cuántos segundos tiene una hora?'
'3600'
'El..., medida patrón de longitud'
'metro'
'¿Cuantos días tiene un año bisiesto?'
'366'
'¿Cuál es el resultado de (3 + 2)(5 - 7)'
'-10'
'¿Cuál es el resultado de 3/4 - 8/4'
 -5/4
'Combinación de los colores azul y amarillo'
verde
```

Las modificaciones para cambiar la actividad se hacen en el fichero formulario.txt, que puede contener hasta 24 preguntas (mínimo siete), la plantilla se ha diseñado para escoger al azar siete preguntas (el primer dato no se debe modificar), los siguientes datos son las preguntas con sus respuestas a continuación, todas encerradas en comillas simples.

38. TEST DE RESPUESTA ESCRITA CON IMÁGENES

Actividad para responder el cuestionario en forma escrita de acuerdo a la imagen.



En la actividad aparecerán cinco imágenes seleccionadas al azar de un grupo de 20. Así las cosas, para cambiar la actividad, debes incluir 20 imágenes (i1.png, i2.png,..., i20.png) y los 20 textos correspondientes (respuestas.txt). Las imágenes son de un tamaño de 80x80 pixeles.



39. SELECCIÓN MÚLTIPLE – VARIAS RESPUESTAS

Actividad de varias preguntas con la posibilidad de varias respuestas



Para modificar la actividad debes hacer los siguientes cambios:

- Fichero preguntas.txt. Un primer dato que corresponde al número de preguntas no superior a 10 (5 para el ejemplo), luego vienen las preguntas entre comillas simples.
- Fichero respuestas.txt. Para cada pregunta debes escribir cinco respuestas y luego 5 números de tal forma que cero (0) corresponde a una respuestas errada y uno (1) a una respuesta correcta, estos números deben corresponder en orden a las cinco respuestas. El primer dato (frase) no lo debes modificar.



40. SELECCIÓN MÚLTIPLE – ÚNICA RESPUESTA

Actividad de varias preguntas con una única respuesta.

Pregun	ıta 2:			
	La capital de l	Francia		
	Se	elecciona la respuesta	correcta:	
	París	○ Madrid	⊖ Bogotá	
;	¡EXCELENT Pasa a la siguiente	E! e pregunta		
				2 de 5 >

Para modificar la actividad debes hacer los siguientes cambios:

- Fichero preguntas.txt. Un primer dato que corresponde al número de preguntas no superior a 10 (5 para el ejemplo), luego vienen las preguntas entre comillas simples.
- Fichero respuestas.txt. Para cada pregunta debes escribir tres respuestas y luego un número que indica la posición de la respuesta correcta, el primer dato (frase) no lo debes modificar.

📄 preguntas: Bloc de notas 👘 👘	respuestas: Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda	Archivo Edición Formato Ver Ayuda
5 'La capital de Colombia' 'La capital de Francia' '5+8-10' 'Un pasado el verbo cantar' 'Es un cuadrilátero'	l'Escribe las tres respuestas de c posición de la respuesta correcta 'Medellín' 'Bogotá' 'Estambul' 2 'Madrid' 'Bogotá' 'París' 3

41. SOPA DE LETRAS (12X12)

Actividad para hallar palabras en la sopa de letras.



Para cambiar el tema de la sopa y las palabras, debes modificar:

- Ficheros temas.txt. Sólo debes modificar el segundo dato 'FRUTAS'
- Ficheros de palabras (p1.txt. p2.txt,..., p8.txt). Son ocho fichero en los cuales se debe incluir: el número de letras de la palabra (6 para SANDÍA en primer fichero del ejemplo) y luego, en forma separada, cada letra de la palabra entre comillas simples (ver imagen de abajo).

Cada palabra no puede ser superior a ocho letras



42. SOPA DE LETRAS (15X15)

Actividad para hallar palabras en la sopa de letras.



Los cambios se hacen en forma similar a la plantilla anterior con las siguientes modificaciones:

- El número de palabras es de 10 y, por lo tanto, se deben modificar 10 ficheros (p1.txt, p2.txt,..., p10.txt).
- El número máximo de letras para cada palabra es de 10.