

## Utilizando la Pizarra Digital Interactiva – Smart Notebook 10

### LESSON ACTIVITY TOOLKIT

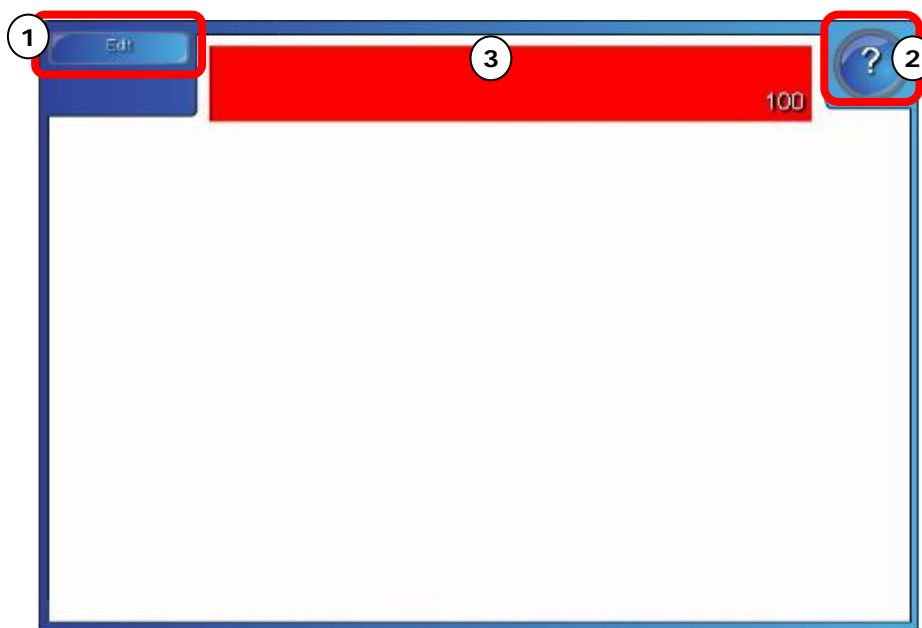
#### 1. ACTIVITIES -- ANAGRAM

Actividad que permite armar un juego con anagramas.

#### BLUE ANAGRAM

Estos anagramas también se encuentran en otros colores (Brown, Green, Orange, Purple, Teal) aunque realizan las mismas funciones.

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



1. **EDIT**: Botón que permite editar la actividad y cargar las palabras y definiciones.
2. **AYUDA**: Nos muestra la ayuda de la actividad, pero en inglés.
3. **TIMER**: Cronómetro.

Hacemos clic en el Botón EDIT (EDITAR) para comenzar a completar el ejercicio.

Anagram	Clue
Anagram 1	Clue 1
Anagram 2	Clue 2
Anagram 3	Clue 3
Anagram 4	Clue 4
Anagram 5	Clue 5

En los Cuadros ANAGRAM colocamos la palabra y en los Cuadro CLUE escribimos una pista o definición de esa palabra. Podemos también agregar una imagen. Esta imagen debemos tenerla guardada en nuestro equipo y simplemente arrastrarla hasta el cuadro.

Anagram	Clue
Anagram 1 BELGRANO	Clue 1 Creador de la Bandera Nacional
Anagram 2	Clue 2
Anagram 3	Clue 3

En la parte superior de la ventana, tenemos para establecer:

- ☑ **SPEED:** La velocidad. Tenemos 3 opciones: Slow (Lento), Medium (Medio) y Fast (Rápido).
- ☑ **TIMER:** Activamos o desactivamos el cronómetro.
- ☑ **PASSWORD:** Contraseña. Esta opción puede servir para que los alumnos no puedan editar la actividad. Activamos la casilla y escribimos la clave.

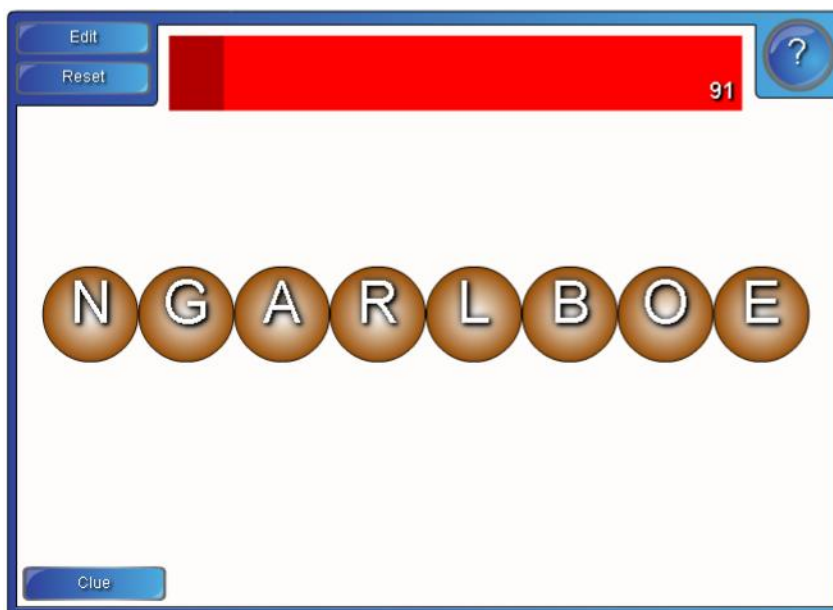
Una vez cargadas las palabras, hacemos clic en el Botón OK.

Podemos ver ahora que debajo del Botón EDIT, encontramos el Botón START con el que comenzamos a jugar.

Esta es la ventana que veremos al comenzar a jugar.

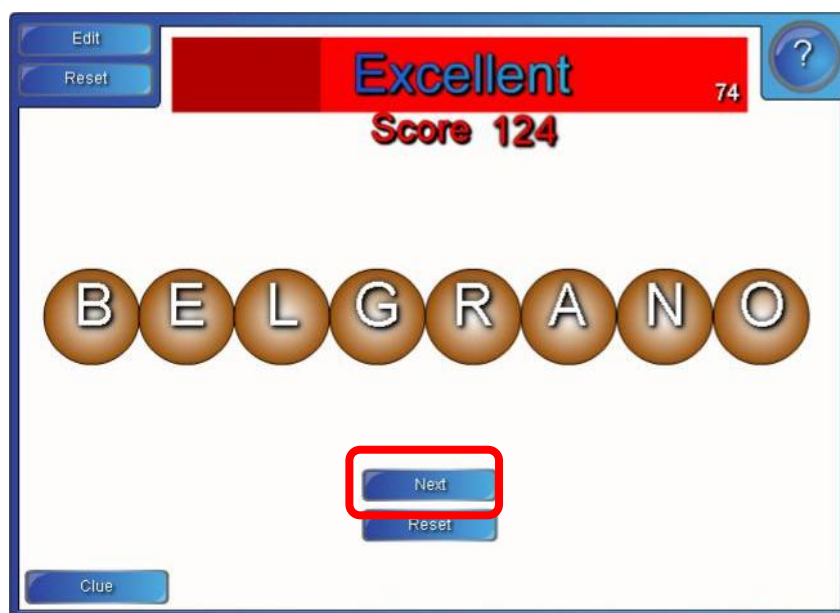
Las letras de la palabra indicada, aparecen en globos, todas mezcladas.

Para armar las palabras debemos arrastrar el globo a su correcta ubicación.

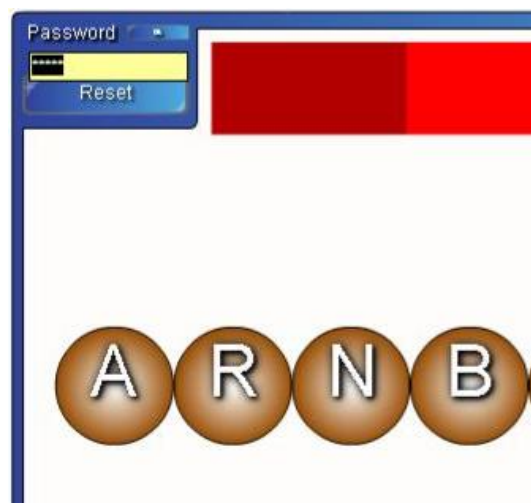


En la parte inferior de la ventana, tenemos el Botón CLUE que nos muestra las pistas colocadas, tanto el texto como la imagen.

Al ordenar las letras correctamente, nos indicará en la parte superior el puntaje y en la parte inferior veremos el Botón NEXT para pasar a otra palabra.



Como en este ejemplo hemos colocado clave, al intentar editar la actividad, nos pedirá ingresar la clave.



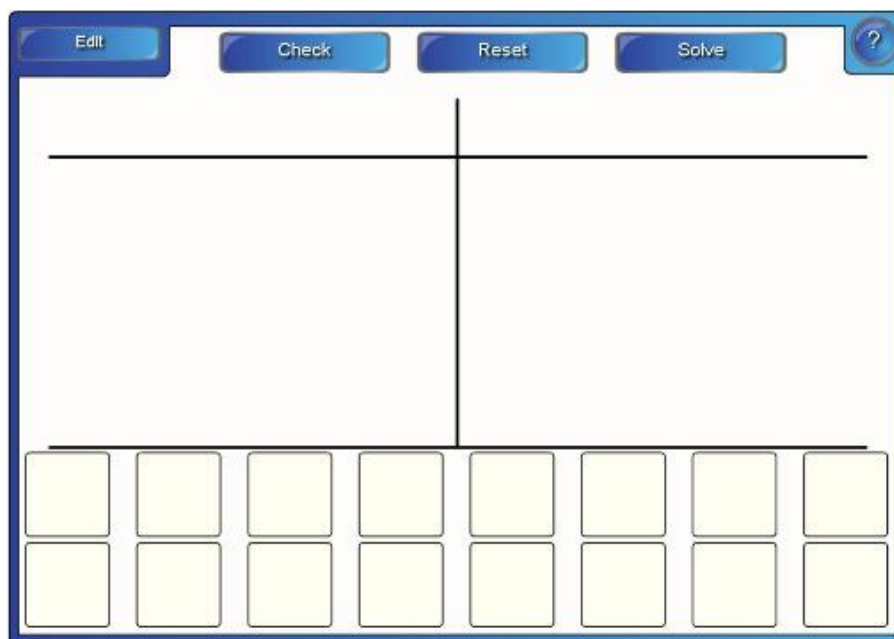
## 2. ACTIVITIES -- CATEGORY SORT (IMAGE)

Actividad que permite ordenar imágenes en un cuadro por categorías.

### BLUE CATEGORY SORT (IMAGE)

Estos cuadros también se encuentran en otros colores y realizan las mismas funciones.

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



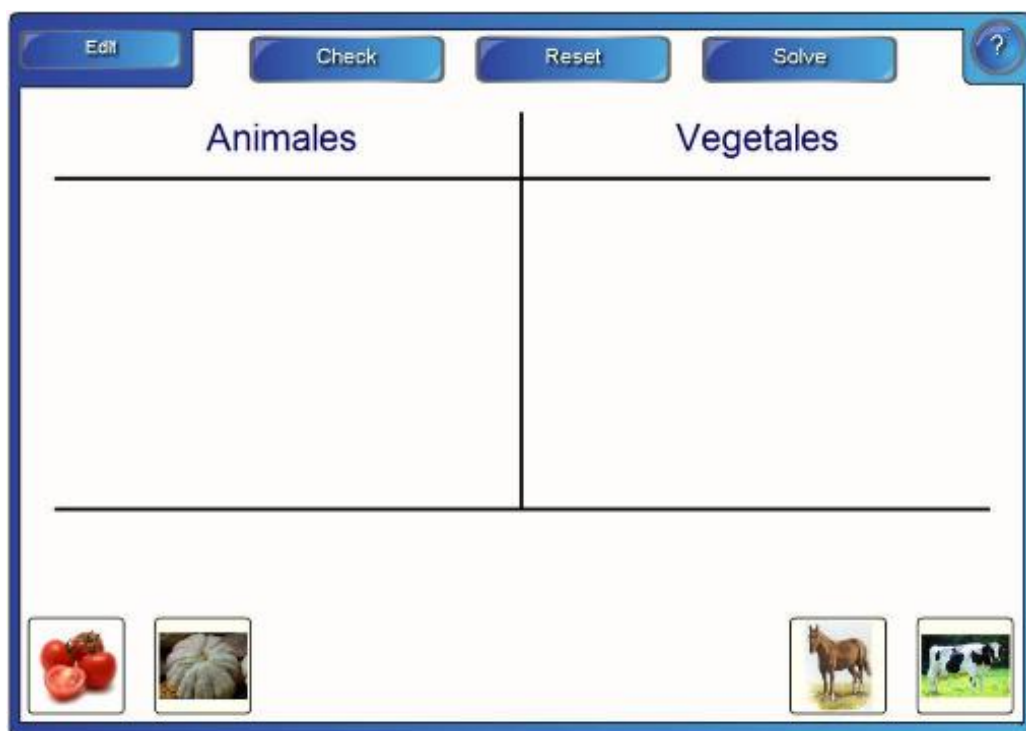
Comenzamos haciendo clic en el Botón EDIT para empezar a cargar las imágenes y configurar la actividad.



1. En primer lugar debemos indicar si trabajaremos con 2 o 3 columnas.
2. Luego escribiremos los títulos de las columnas.
3. A continuación seleccionaremos cuantas imágenes coloremos en la actividad.
4. Indicaremos si se mostrará en la actividad el Botón SOLVE para resolverla.
5. En la parte inferior deberemos colocar las imágenes de la actividad e indicar cuál sería la columna correcta en la que se deben ubicar. Para colocar las imágenes sólo basta con arrastrarlas desde la carpeta en la que se encuentren.

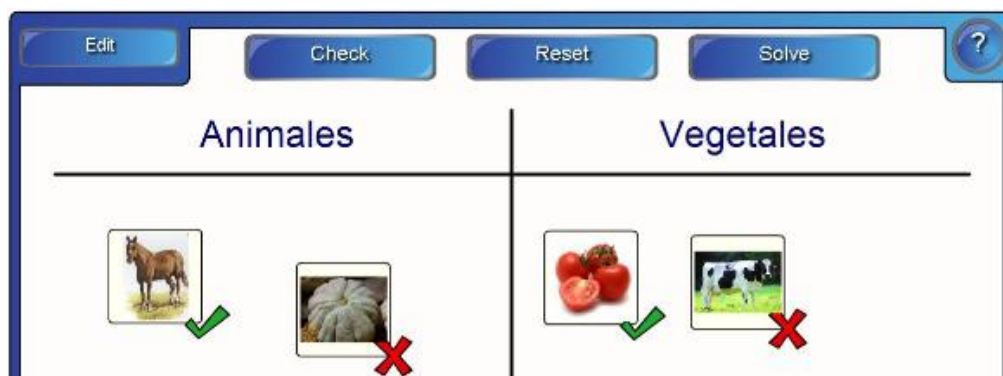


Veremos la siguiente ventana al comenzar la actividad:

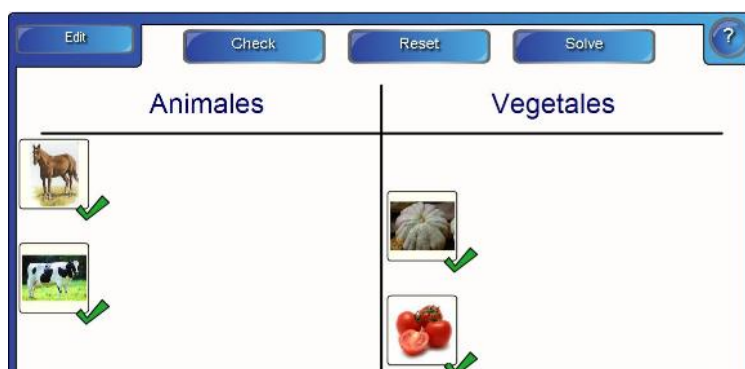


En la parte inferior tenemos las imágenes que deben ser ubicadas en la tabla. Al ubicarlas, podemos utilizar el Botón CHECK para corregir.

Veremos una tilde verde en las respuestas correctas y cruces rojas en las incorrectas.



También contamos con el Botón SOLVE para que el programa resuelva la actividad.



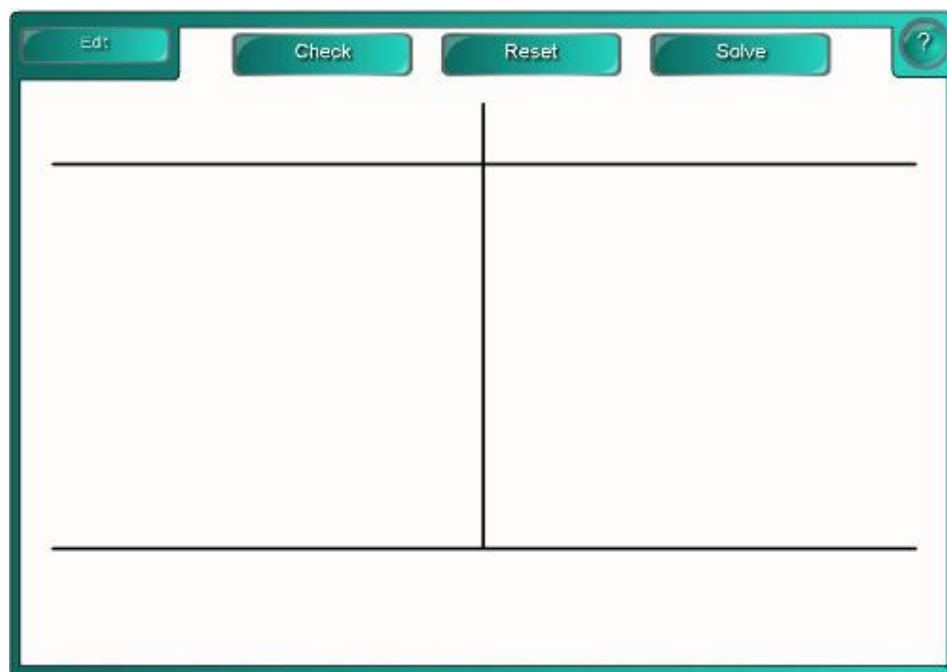


### 3. ACTIVITIES -- CATEGORY SORT (TEXT)

Actividad que permite ordenar textos en un cuadro por categorías.

#### TEAL CATEGORY SORT (TEXT)

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a cargar los textos y configurar la actividad.

Ok

Password ☐

Column 1 label

Column 2 label

Column 3 label

2 Columns ☒ 1

3 Columns ☐

Solve button ☒ 3

Label 1	<input type="text"/>	Column1	Label 2	<input type="text"/>	Column2
Label 3	<input type="text"/>	Column1	Label 4	<input type="text"/>	Column2
Label 5	<input type="text"/>	Column1	Label 6	<input type="text"/>	Column2
Label 7	<input type="text"/>	Column1	Label 8	<input type="text"/>	Column2
Label 9	<input type="text"/>	Column1	Label 10	<input type="text"/>	Column2
Label 11	<input type="text"/>	Column1	Label 12	<input type="text"/>	Column2
Label 13	<input type="text"/>	Column1	Label 14	<input type="text"/>	Column2
Label 15	<input type="text"/>	Column1	Label 16	<input type="text"/>	Column2

1:1

1. En primer lugar debemos indicar si trabajaremos con 2 o 3 columnas.
2. Luego escribiremos los títulos de las columnas.
3. A continuación indicaremos si se mostrará en la actividad el Botón SOLVE para resolverla.
4. En la parte inferior deberemos escribir los textos que serán ubicados en la tabla. Permite escribir hasta 16 textos.

Ok Password ☐

Column 1 label HERBÍVORO Column 2 label CARNÍVORO Column 3 label OMNÍVORO

2 Columns ☐ 3 Columns ☒ Solve button ☒

Label 1 jirafa HERBÍVOR Label 2 león CARNÍVOR

Label 3 mono OMNÍVOR Label 4 cerdo OMNÍVOR

Label 5 cocodrilo CARNÍVOR Label 6 venado HERBÍVOR

Veremos la siguiente ventana al comenzar la actividad:

Edit Check Reset Solve ?

HERBÍVORO	CARNÍVORO	OMNÍVORO

mono venado cocodrilo jirafa

cerdo león

En la parte inferior de la ventana tenemos unos rectángulos redondeados que contienen los textos que debemos ubicar en la tabla. Después de ubicar todas, podemos utilizar el Botón CHECK para corregir.

En el caso de que los textos sean más largos que el tamaño de la figura, podemos leer su contenido, haciendo clic sobre ella. El texto pasará en la figura como una animación deslizando.



Veremos una tilde verde en las respuestas correctas y cruces rojas en las incorrectas.

HERBÍVORO	CARNÍVORO	OMNÍVORO
jirafa ✓	cocodrilo ✓	mono ✓
venado ✓		cerdo ✓
		leon ✗

También contamos con el Botón SOLVE para que el programa resuelva la actividad.

HERBÍVORO	CARNÍVORO	OMNÍVORO
jirafa	león	mono
venado	cocodrilo	cerdo

## 4. ACTIVITIES -- HOT SPOTS

Actividad que permite marcar puntos principales en una imagen.

### BLUE HOT SPOTS

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.



1. En primer lugar debemos establecer la imagen de fondo. En la lista encontramos 5 opciones:

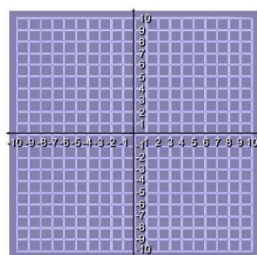
- ☒ **World Map (Planisferio).** Esta es la opción por defecto.



- ☒ **Human Body (Cuerpo humano)**



- ☒ **Grid (Ejes)**



- ☒ **Venn Diagram (Diagrama de Venn)**



- ☒ **Custom (Personalizado).** Esta opción permite que agreguemos una imagen a nuestro gusto.

En el caso de elegir esta opción, debemos arrastrar a la hoja, la imagen con la que vamos a trabajar. En el menú de la imagen elegimos ORDENAR – TRAER ATRÁS.

2. Luego estableceremos como se calculará el puntaje:

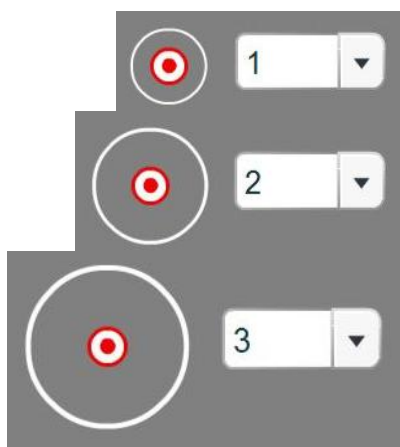
- ☒ **Por distancia (SCORE BY DISTANCE).** Calcula que tan lejos quedó nuestra marca de la original.
- ☒ **Por región (SCORE BY REGION).** Permite establecer un perímetro alrededor de nuestro objetivo.
- ☒ **Sin puntaje (NO SCORING).**

En la parte superior encontramos 4 botones:



- ☒ **ADD:** Permite agregar un nuevo punto en la imagen.
- ☒ **MOVE:** Permite mover un punto ya marcado.
- ☒ **DELETE:** Borra un punto de nuestra hoja.
- ☒ **CHANGE LABELS:** Para cambiar los textos de las etiquetas.

Pasando el mouse por el borde derecho de la hoja en edición, se abre un cuadro para establecer el perímetro de la región. Seleccionamos el valor de la lista desplegable.

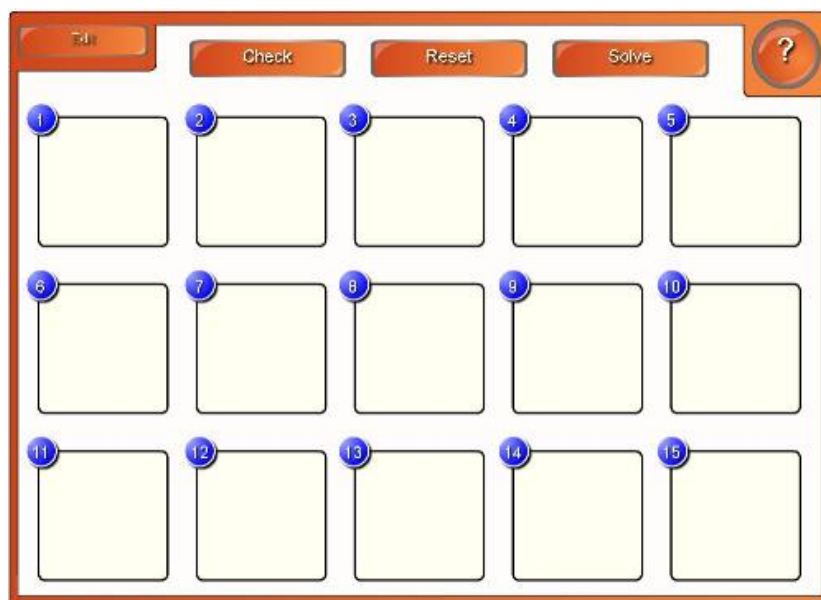


## 5. ACTIVITIES -- IMAGE ARRANGE

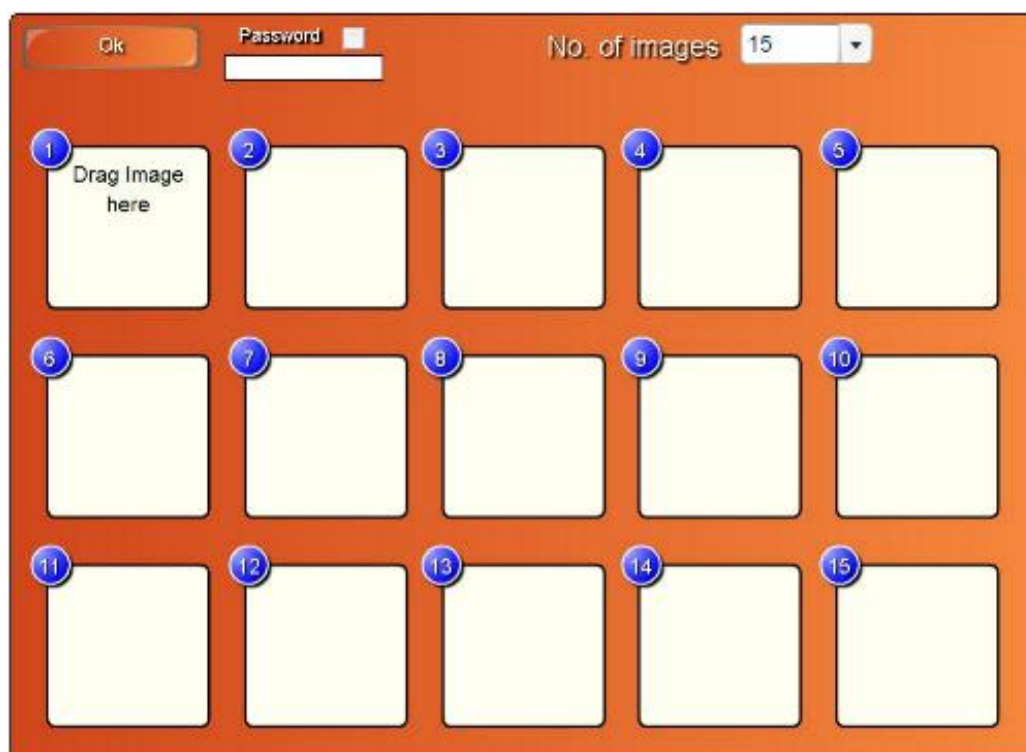
Actividad para ordenar secuencias de imágenes.

### ORANGE IMAGE ARRANGE

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:

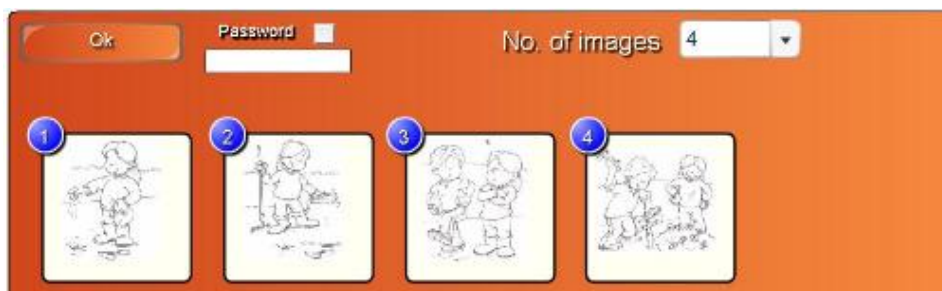


Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.



En primer lugar le indicaremos la cantidad de imágenes a usar (No OF IMAGES).

Luego arrastramos a los cuadros, las imágenes que vamos a usar, en orden. El programa se encarga luego de mezclarlas.

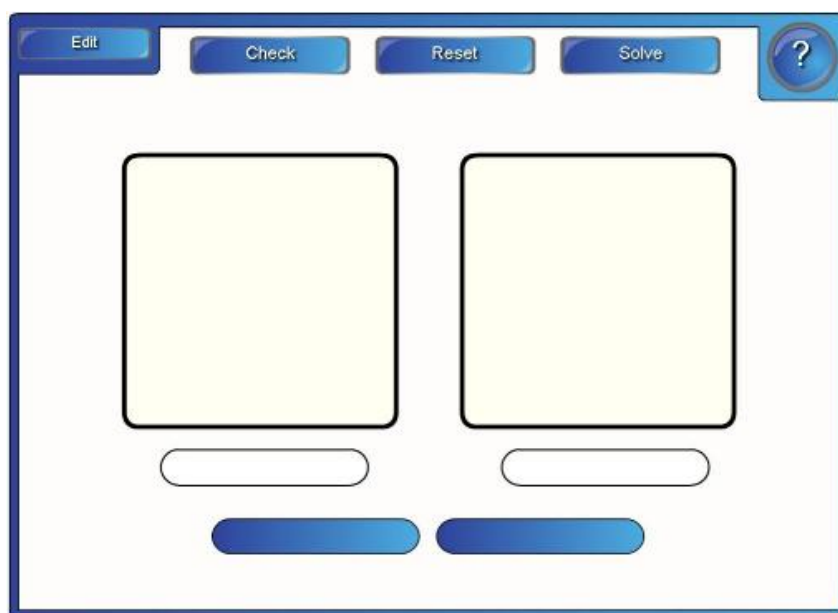


## 6. ACTIVITIES -- IMAGE MATCH

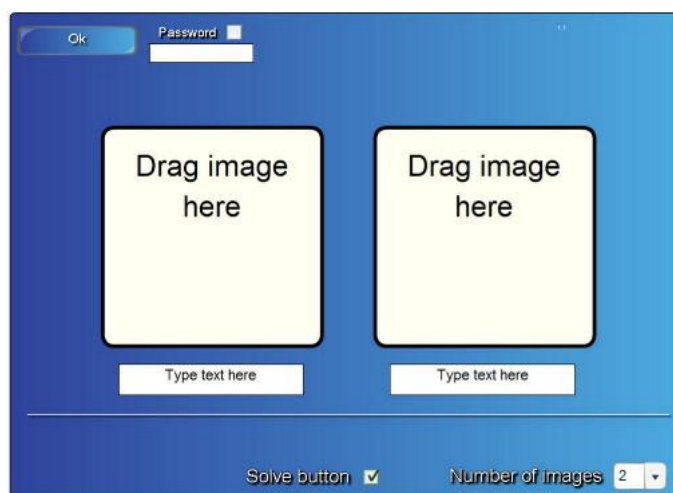
Actividad para armar correspondencia de imágenes.

### BLUE IMAGE MATCH

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



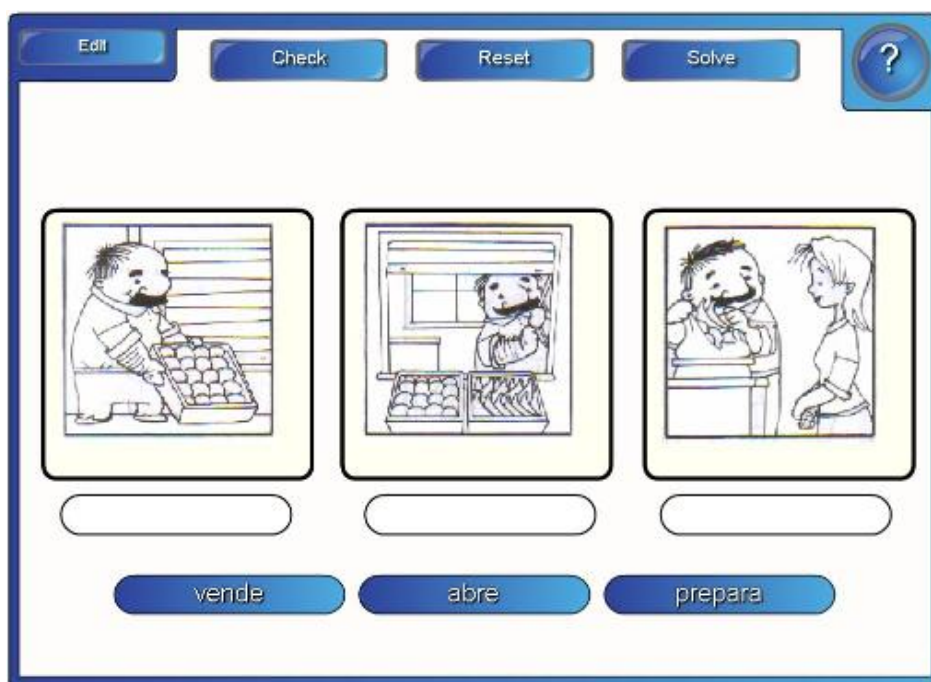
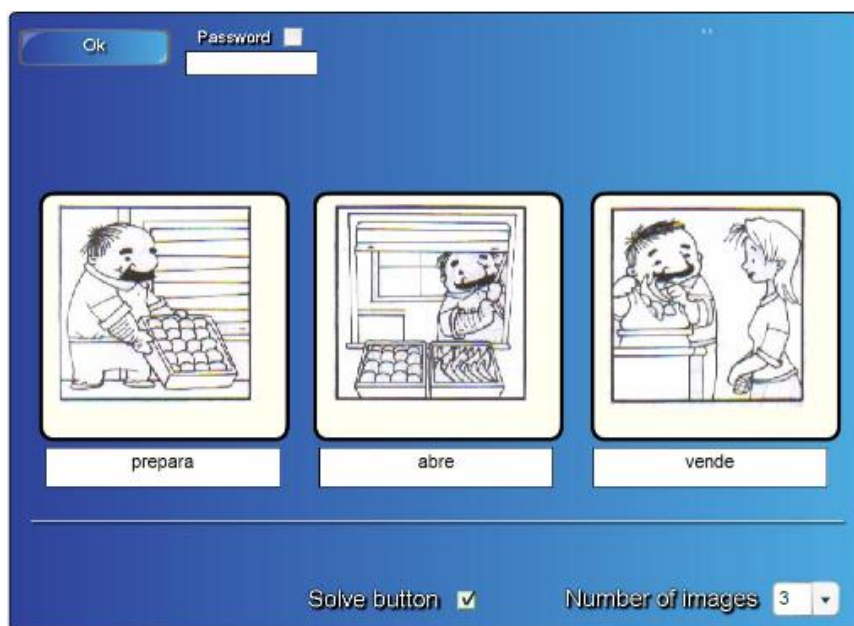
Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.





Para comenzar elegiremos la cantidad de imágenes (NUMBER OF IMAGES). Permite de 2 a 5.

Luego incorporamos las imágenes en los cuadros, arrastrándolas. A continuación escribimos debajo de ellas los textos que luego se mezclarán para ser ubicados.





## 7. ACTIVITIES -- IMAGE SELECT

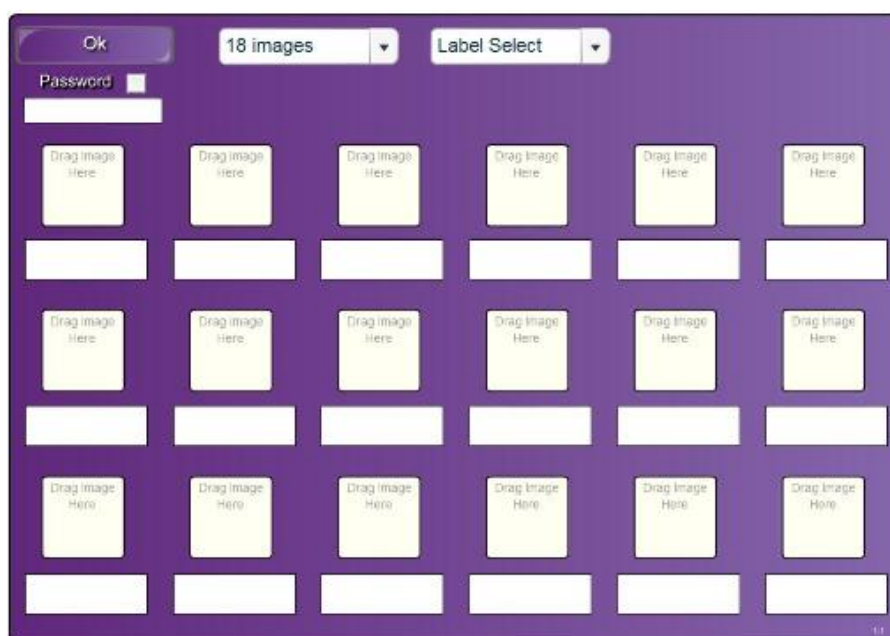
Actividad para identificar imágenes.

### PURPLE IMAGE SELECT

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

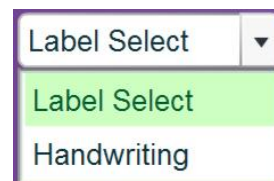


Elegimos cuantas imágenes se usarán. Permite colocar de 3 a 18 imágenes.

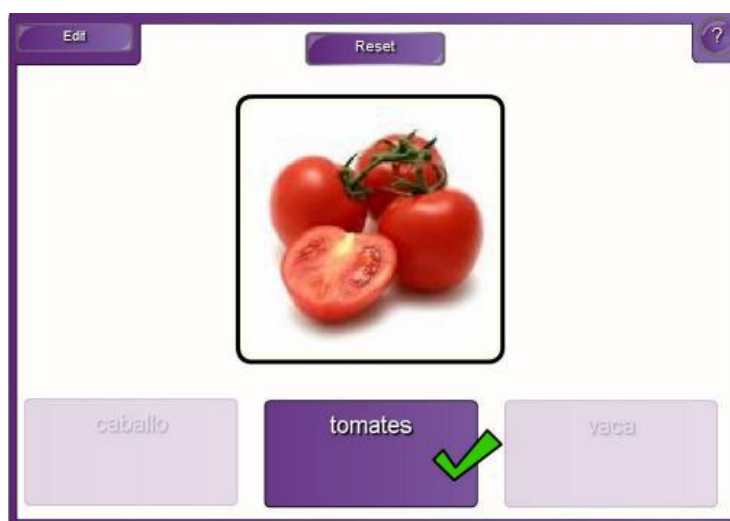
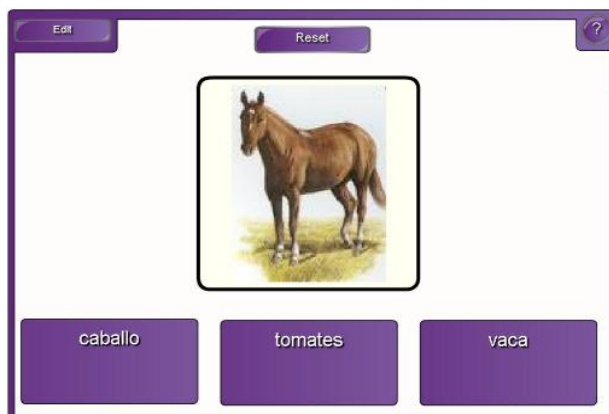
Las imágenes deben ser arrastradas a las cajas.

Etiquetamos las imágenes. Es decir escribimos debajo de ellas el texto que las reconoce.

Al lado de la lista para elegir la cantidad de imágenes encontramos otra lista que nos permite indicar si se asociaran las imágenes con una etiqueta (LABEL SELECT) o con escritura a mano (HANDWRITING).



Cuando finalizamos y hacemos clic en el Botón OK, veremos en pantalla, un cuadro en el que se van pasando las imágenes seleccionadas. Hacemos clic en una de ellas y aparecerán debajo las etiquetas para asociar o un cuadro en el que deberemos escribir su nombre.



En el caso de la escritura manuscrita, después de escribir la palabra, vemos a la derecha del cuadro un botón con la letra A. Hacemos clic en él y convierte a imprenta nuestra palabra, lo que le permite corregirla.



## 8. ACTIVITIES -- KEYWORD MATCH

Actividad que permite crear una tabla en la que se arrastran y sueltan elementos.

### BLUE KEYWORD MATCH

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:

Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Aquí vemos dos columnas. En la primera colocamos el término y en la segunda la descripción o definición del término.

Como ya vimos, podemos activar el Botón SOLVE que permite resolver la actividad.

Hacemos clic en el Botón OK y veremos la siguiente ventana:

Resolvemos la actividad arrastrando las figuras rectangulares de la derecha, en color celeste en nuestro ejemplo, hacia la posición correcta en la izquierda de la ventana.

Una vez que lo completamos, hacemos clic en el Botón CHECK para corregir.

## 9. ACTIVITIES -- MULTIPLE CHOICE

Actividad que permite crear un cuestionario con respuestas múltiples.

### GREEN MULTIPLE CHOICE

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:

Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Establecemos en primer lugar la cantidad de preguntas (NUMBER OF QUESTIONS). Permite armar un cuestionario de hasta 10 preguntas.

De acuerdo al número seleccionado, veremos una cantidad de solapas que corresponden a las preguntas indicadas.

Escribimos la pregunta y debajo, en cada cuadro, la respuesta correcta y tres erróneas.

Al pie de la ventana encontramos THE CORRECT ANSWER IS y una lista de la que elegiremos en que posición se encuentra la respuesta correcta.

The correct answer is A ▼

Cuando hacemos clic en el Botón OK, vemos la primera pregunta.

Debemos marcar cual es la respuesta correcta.

Q.1

¿Qué es la nutrición?

A Sinónimo de dieta.

B Conjunto de recetas para lograr una vida sana.

C Proceso biológico en el que se asimilan alimentos y líquidos.

D Enfermedad con síntomas parecidos a la gripe.

Como en actividades anteriores, marca con una tilde verde la respuesta correcta y con una cruz roja la respuesta errónea.

Se habilita en la parte superior el Botón NEXT para pasar a la siguiente pregunta.

Next

¿Qué es la nutrición?

A Sinónimo de dieta.

B Conjunto de recetas para lograr una vida sana.

C Proceso biológico en el que se asimilan alimentos y líquidos.

D Enfermedad con síntomas parecidos a la gripe.

## 10.ACTIVITIES -- NOTE REVEAL

Actividad que permite crear notas para revelar. Se encuentran ocultas y cuando se cliquea el botón aparecen.

### BLUE NOTE REVEAL

Lo arrastramos sobre la hoja de Note-book en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

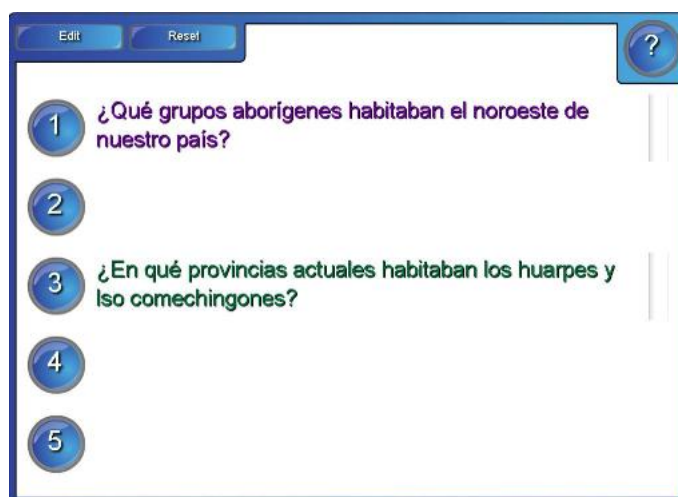
Los números pueden ser modificados por letras, haciendo clic en el cuadro y borrándolos.

Escribimos en los rectángulos el texto que después será mostrado.



Cada línea tomará un color distinto.

Si el texto tiene varias líneas se habilitará una barra de desplazamiento.



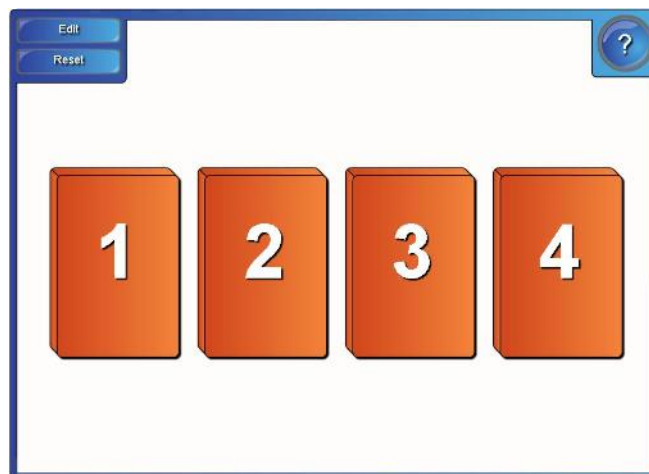


## 11.ACTIVITIES -- PAIRS

Permite crear una actividad de pares tipo Memotest.

### BLUE PAIRS

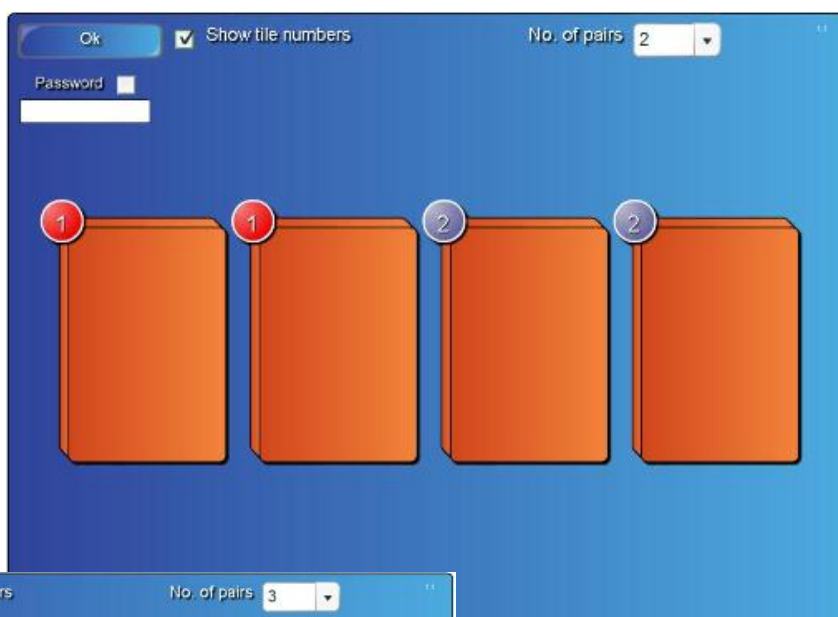
Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



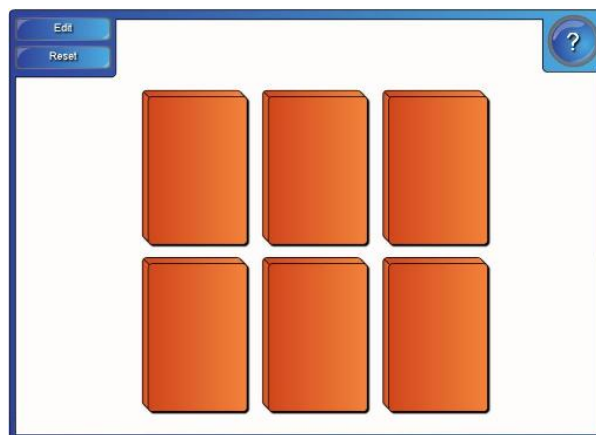
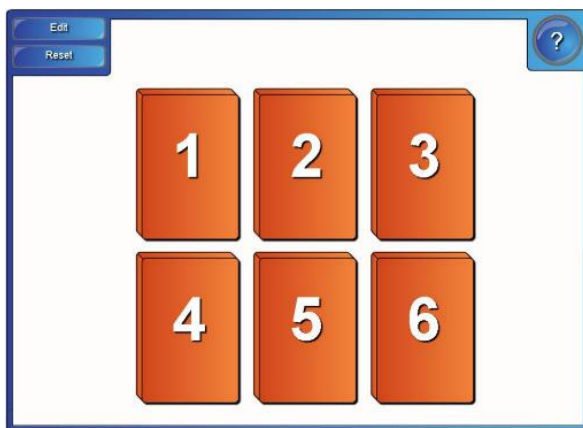
Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Indicamos cuantos pares (No. OF PAIRS) vamos a utilizar.

Podemos colocar en las fichas imágenes o texto.



Si desmarcamos la casilla SHOW TILE NUMBERS haremos que las fichas no muestren sus números en la portada.

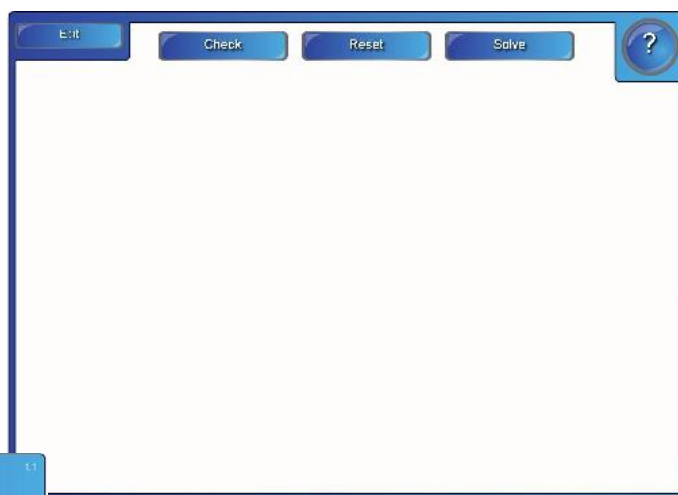
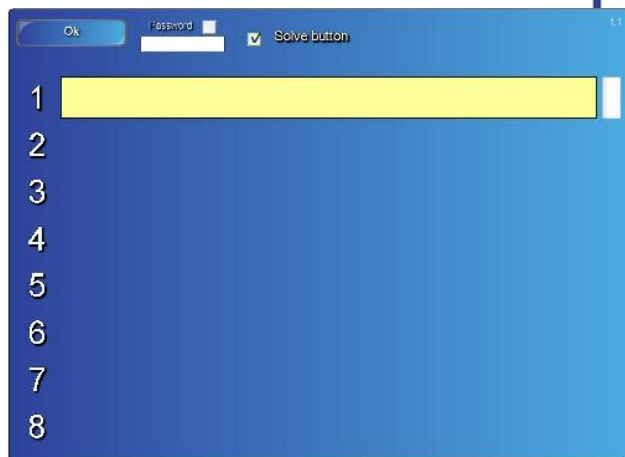


## 12.ACTIVITIES -- SENTENCE ARRANGE

Permite crear una actividad para ordenar oraciones en una secuencia o palabras en el orden indicado.

### BLUE SENTENCE ARRANGE

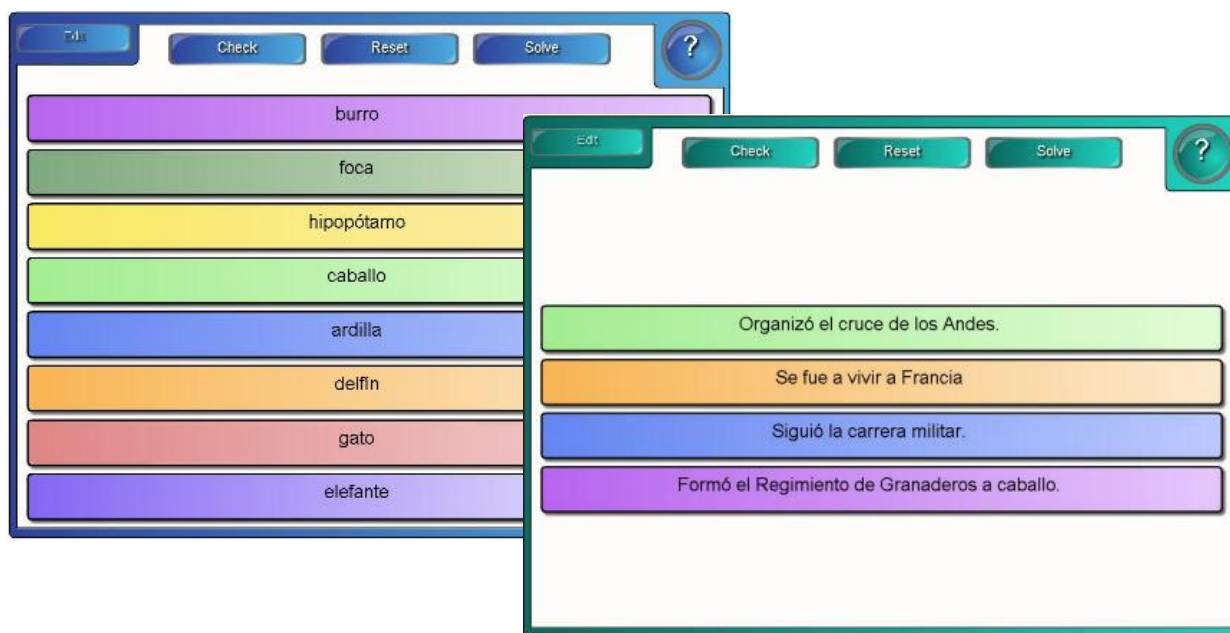
Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Permite trabajar con un máximo de 8 líneas.

Podemos armar actividades sólo con palabras o bien con frases.

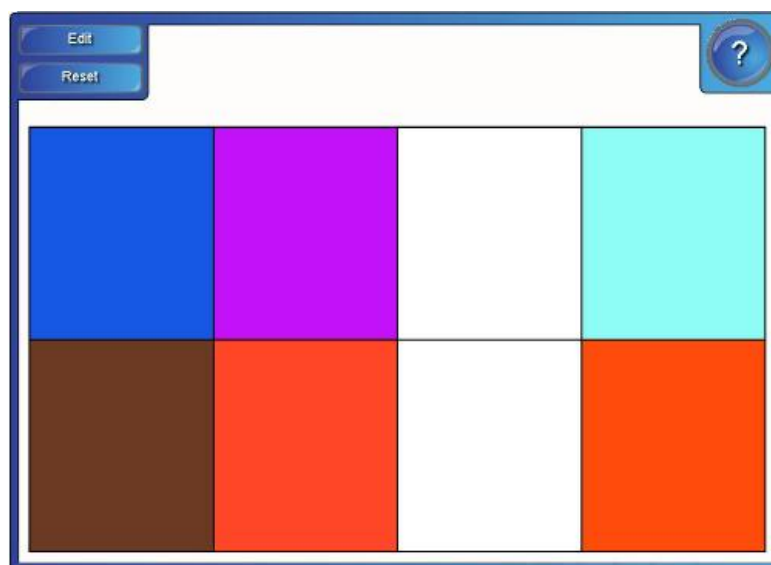


## 13. ACTIVITIES -- TILES

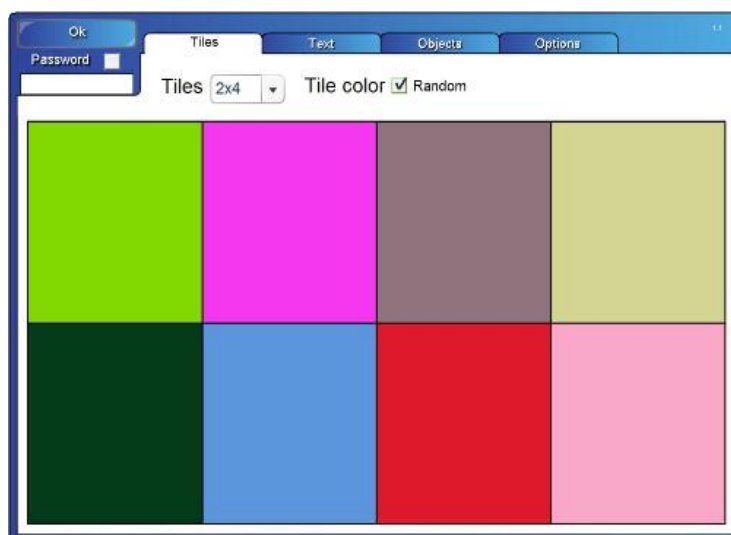
Permite crear una actividad de azulejos o tarjetas.

### BLUE TILES

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:

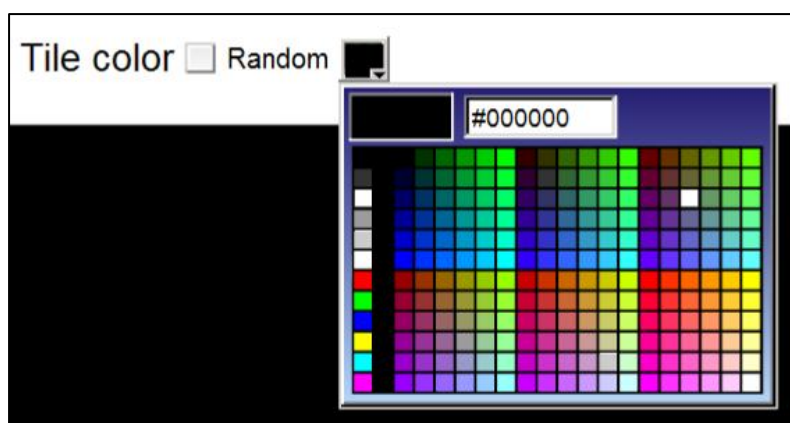


Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

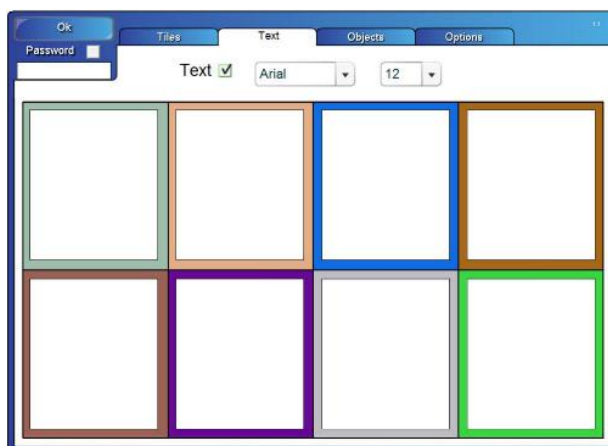


En la *Ficha Azulejos o Tarjetas*, indicamos el tamaño de la grilla. Lo seleccionamos en TILES.

Contamos también con la opción TILE COLOR donde podemos elegir la opción RANDOM para que tome los colores al azar o bien elegirlo de una paleta de colores.

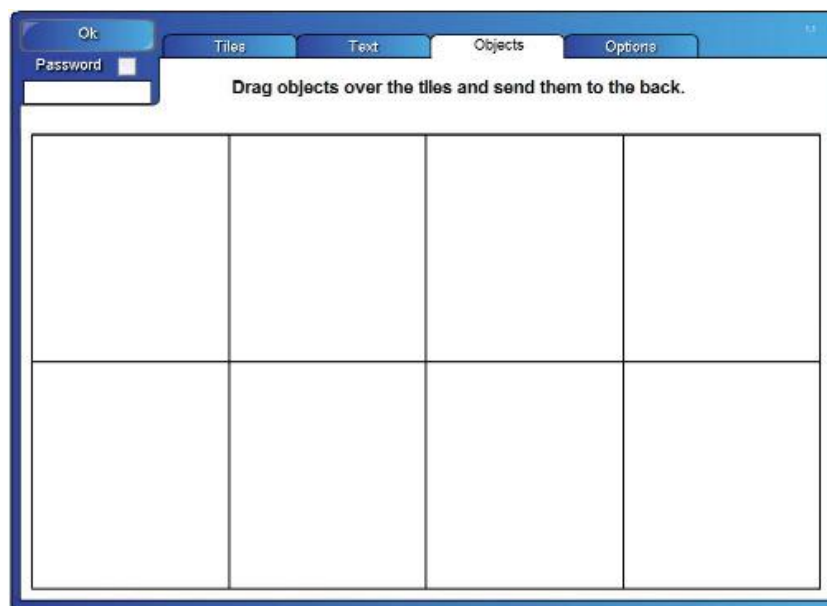


En la *Ficha Texto*, podemos marcar la opción para agregar texto. Lo hacemos en los cuadros blancos y este texto se verá en nuestras tarjetas.



En la *Ficha Objetos*, podemos agregar imágenes, textos, sonidos, animaciones. Estos objetos pueden quedar a la vista u ocultarse enviándolos atrás y que se vean sólo al hacer clic en la tarjeta.

Cuando hacemos clic en la tarjeta, ésta se hace transparente, mostrando lo que se encuentre detrás de ella.

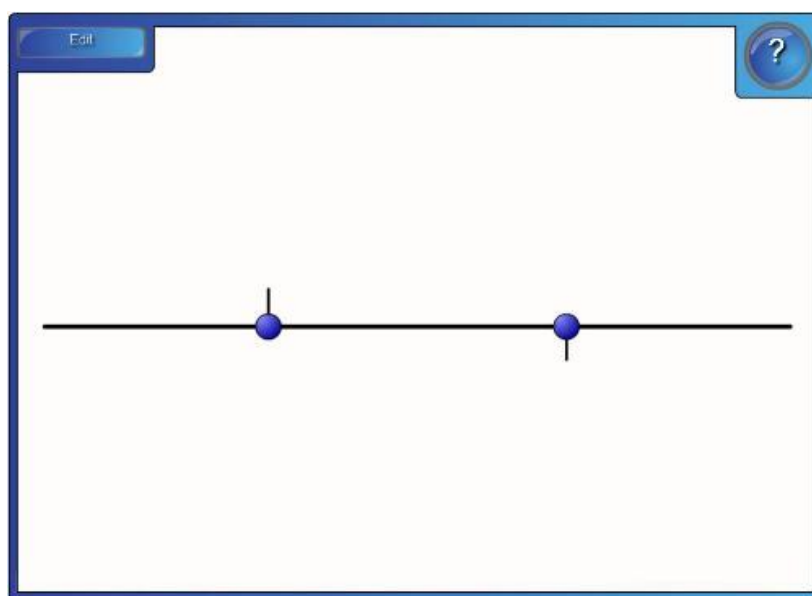


## 14. ACTIVITIES -- TIME LINE REVEAL

Permite crear una línea de tiempo.

### BLUE TIMELINE REVEAL

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Date	Description
<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>

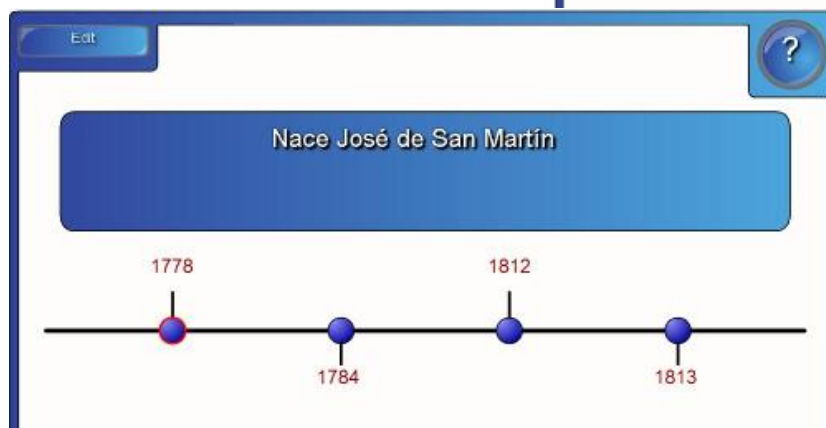
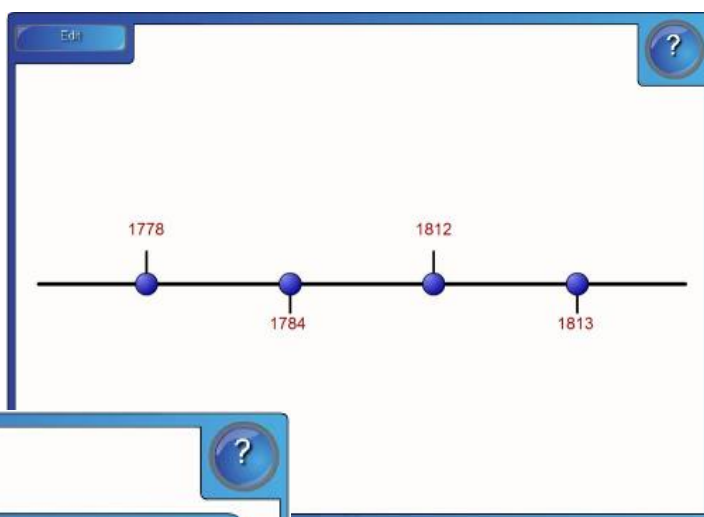
En primer lugar, debemos elegir la cantidad de fechas (NUMBER OF DATES) a utilizar. Mínimo 2 fechas, máximo 10.

Escribimos la fecha en el cuadro DATE y la descripción en el cuadro DESCRIPTION.

Date	Description
1778	Nace José de San Martín
1784	La familia se traslada a España.
1812	Regresa a Buenos Aires
1813	Victoria de San Lorenzo

Cuando vemos el ejercicio completo, nos mostrará sólo las fechas en una línea.

Haciendo clic en una de las fechas, nos mostrará un cuadro con la descripción.



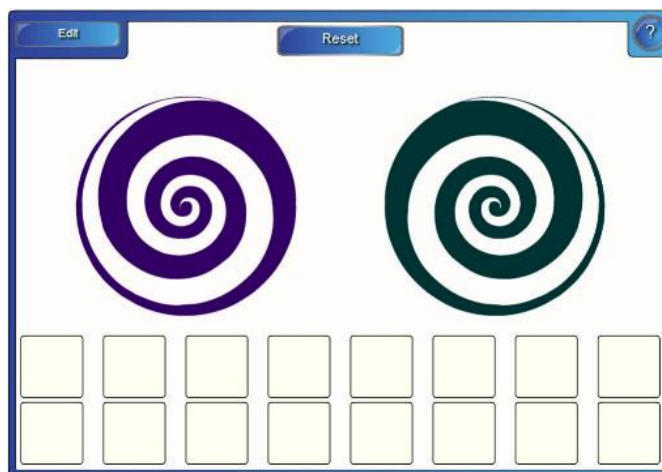


## 15.ACTIVITIES -- VORTEX SORT IMAGE

Permite utilizar dos vórtices para agrupar imágenes.

### BLUE VORTEX SORT IMAGE

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Ingresamos las dos categorías de vórtices en VORTEX LABEL.

Podemos elegir cuántas imágenes utilizaremos.



Si marcamos la casilla ROTATE VORTICES, estos tendrán animación.

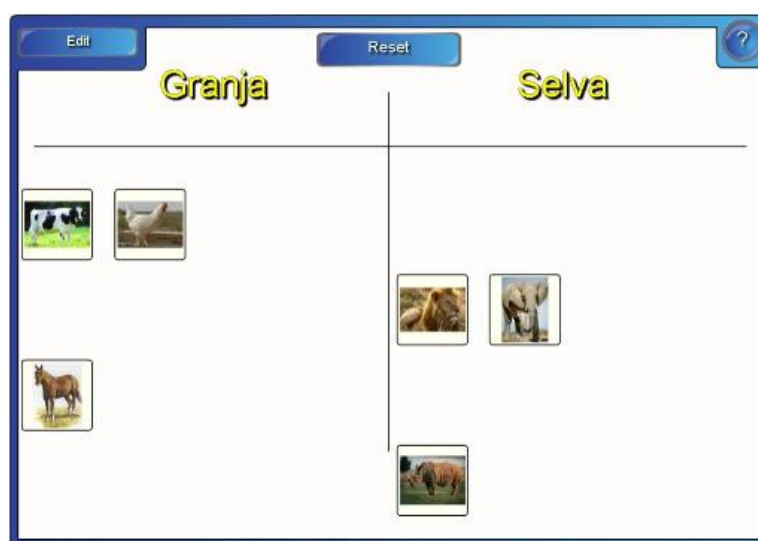
Arrastramos las imágenes a los cuadros y elegimos en qué vórtice deberían ubicarse.

Al finalizar veremos las imágenes en la parte inferior de la ventana. Sólo debemos arrastrarlas hasta el vórtice correcto.

Si la imagen está bien ubicada, la absorbe. De lo contrario, la saca.



Cuando se ubicaron todas las imágenes nos muestra una tabla con la ubicación de las imágenes.



## 16. ACTIVITIES -- VORTEX SORT TEXT

Permite utilizar dos vórtices para agrupar y ubicar textos.

### BLUE VORTEX SORT TEXT

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Ingresamos las dos categorías de vórtices en VORTEX LABEL.

Si marcamos la casilla ROTATE VORTICES, estos tendrán animación.

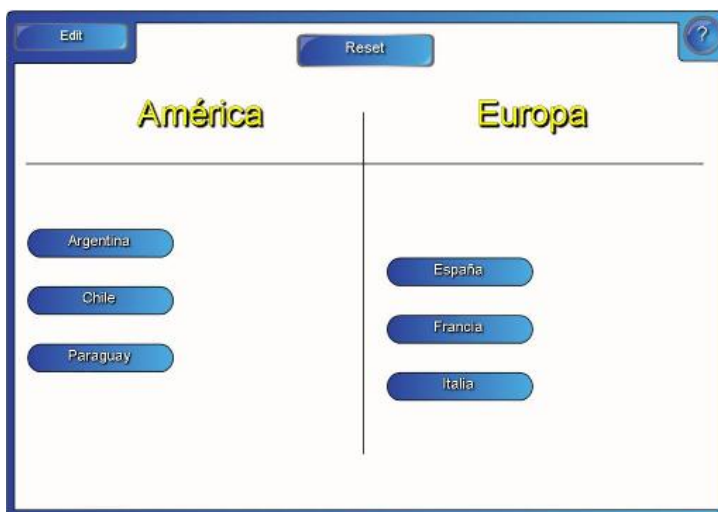
Escribimos en los distintos cuadros denominados LABEL los textos y seleccionamos en que vórtice deberían ubicarse.

Al finalizar veremos las los rectángulos con las palabras, en la parte inferior de la ventana. Sólo debemos arrastrarlos hasta el vórtice correcto.

Si la palabra está bien ubicada, la absorbe. De lo contrario, la saca.



Cuando se ubicaron todas las imágenes nos muestra una tabla con la ubicación de las palabras.

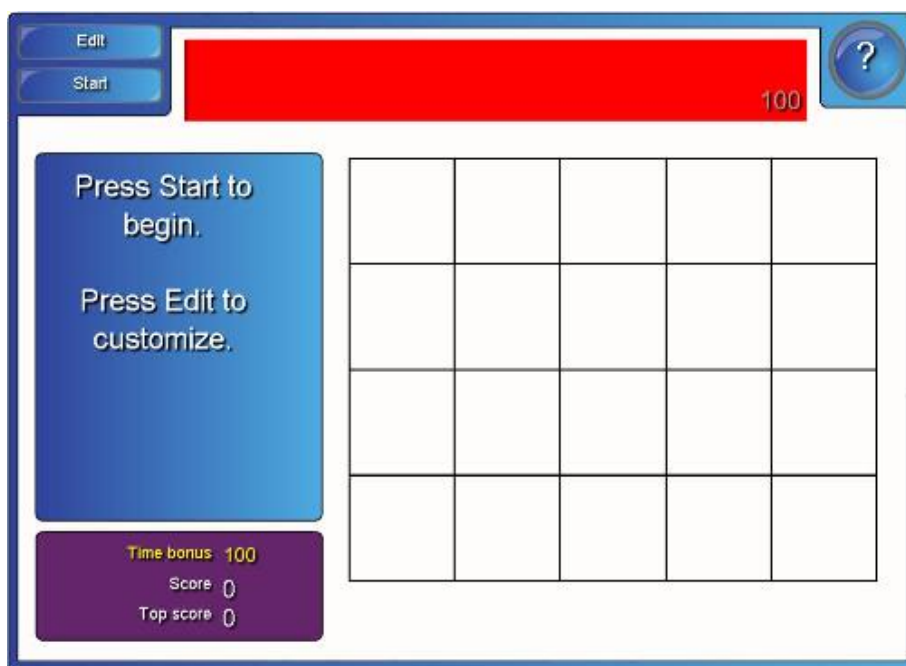


## 17.ACTIVITIES -- WORD BIZ

Permite crear un cuestionario. Las letras de la respuesta aparecen mezcladas en el tablero.

### BLUE WORD BIZ

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Comenzamos eligiendo el número de preguntas (NUMBER OF QUESTIONS) que pueden ser de 1 a 8.

Ingresamos las preguntas (QUESTIONS) y las respuestas (ANSWERS).

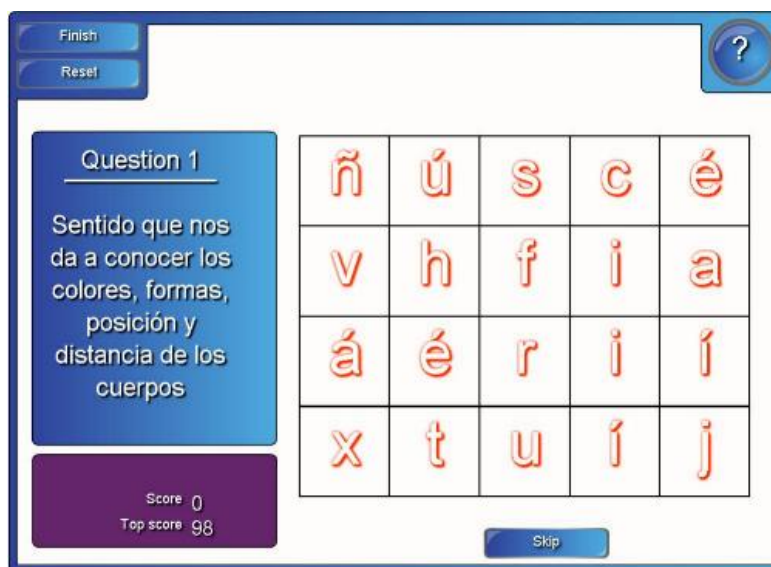


En el cuadro CHARACTERS podemos agregar las letras que usaremos como ser las vocales acentuadas, ñ, ü.

Al volver a la ventana principal, haremos clic en el Botón START.

Veremos la pregunta a la izquierda y una tabla a la derecha con las letras de la respuesta, mezcladas.

Debemos ir haciendo clic en cada letra de la palabra que corresponde a la respuesta.

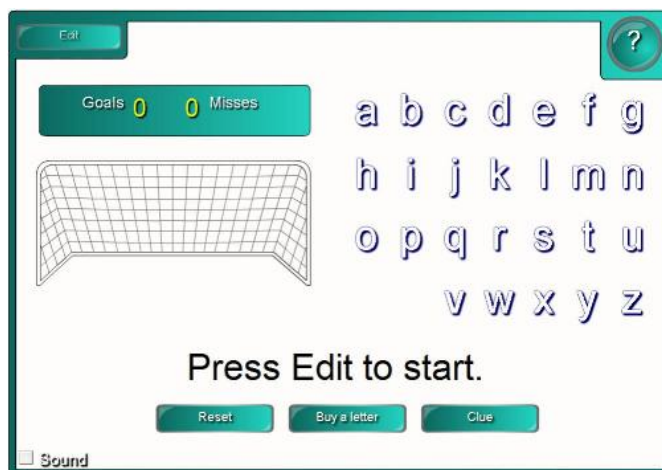


## 18.ACTIVITIES -- WORD GUESS

Permite crear una actividad de adivine la palabra. Es como un ahorcado.

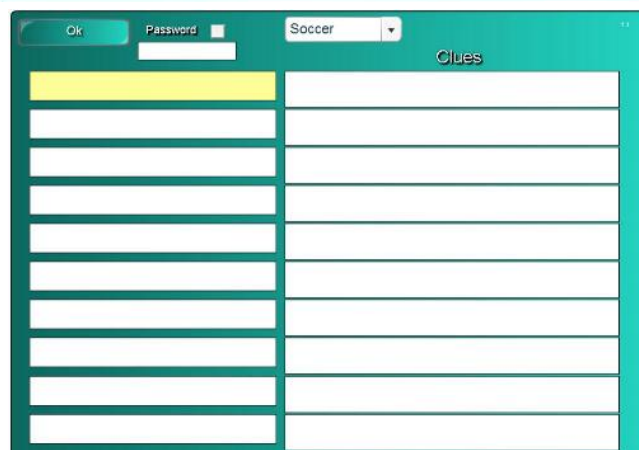
### TEAL WORD GUESS

Lo arrastramos sobre la hoja de Notebook en la que trabajaremos y veremos:



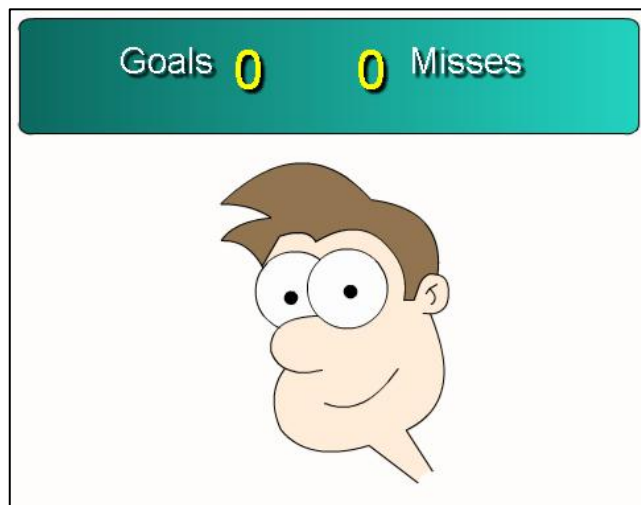
Empezamos haciendo clic en el Botón EDIT para comenzar a configurar la actividad.

Escribimos en la primera columna la palabra en minúsculas y en la columna CLUES las pistas.





Podemos elegir cambiar el tema: SOCCER (Fútbol), BASKETBALL o TOMATO SPLAT (Es una cara que recibe un tomatazo cuando acercamos la letra).



A volver a la ventana principal, obtenemos algo parecido a un ahorcado.

Contamos con la opción de comprar una letra (BUY A LETTER). Esto implica que se contará con un tanto errado, pero nos mostrará la ubicación de una letra en la palabra.



#### *Glosario - Términos utilizados en las actividades*

- ☐ *Activities: Actividades.*
- ☐ *Add: Agregar.*
- ☐ *Anagram: Anagrama.*
- ☐ *Blue: Azul.*
- ☐ *Brown: Marrón.*
- ☐ *Button: Botón.*
- ☐ *Clue: Pista.*
- ☐ *Column: Columna.*
- ☐ *Custom: Personalizar.*
- ☐ *Change: Cambiar.*
- ☐ *Check: Corregir.*
- ☐ *Date: Fecha.*
- ☐ *Delete: Borrar.*



- ☐ *Description: Descripción.*
- ☐ *Drag: Arrastrar.*
- ☐ *Edit: Editar.*
- ☐ *Fast: Rápido.*
- ☐ *Green: Verde.*
- ☐ *Grid: Grilla.*
- ☐ *Handwriting: Manuscrita.*
- ☐ *Human Body: Cuerpo humano.*
- ☐ *Images: Imágenes.*
- ☐ *Label: Etiqueta.*
- ☐ *Medium: Medio.*
- ☐ *Move: Mover.*
- ☐ *Next: Siguierte.*
- ☐ *No scoring: Sin puntaje.*
- ☐ *Objects: Objetos.*
- ☐ *Orange: Naranja.*
- ☐ *Pairs: Pares.*
- ☐ *Password: Contraseña.*
- ☐ *Purple: Púrpura.*
- ☐ *Random: Aleatorio, al azar.*
- ☐ *Remove images: Borrar imágenes.*
- ☐ *Reset: Reiniciar, resetear.*
- ☐ *Score: Puntaje.*
- ☐ *Slow: Lento.*
- ☐ *Solve: Resolver.*
- ☐ *Speed: Velocidad.*
- ☐ *Start: Comenzar.*
- ☐ *Teal: Azul verdoso.*
- ☐ *Text: Texto.*
- ☐ *Tiles: Azulejos, Tarjetas.*

- ❑ *Timeline: Línea de tiempo.*
- ❑ *Timer: Cronómetro.*
- ❑ *Venn Diagram: Diagrama de Venn.*
- ❑ *Word: Palabra.*
- ❑ *World Map: Mapa del mundo, Planisferio.*