

EDITORES MOTORES F en html5

21/7/15

Los nuevos editores de motores F en FTML5 funcionan de manera muy similar a los antiguos y generan interactivos como los ya existentes.

Permiten tanto la generación de nuevos interactivos como el cambio de los existentes.

Libro de estilo

Aunque el editor para fichas ofrece múltiples posibilidades, existe un libro de estilo para estos interactivos:

- Texto de las fichas F6-F7 Verdana: cpo 20 – 25 puntos
Se recomienda usar siempre un cuerpo de letra lo más grande posible dentro del ratio.
- Texto de webquest (F13): Verdana cpo 18 puntos

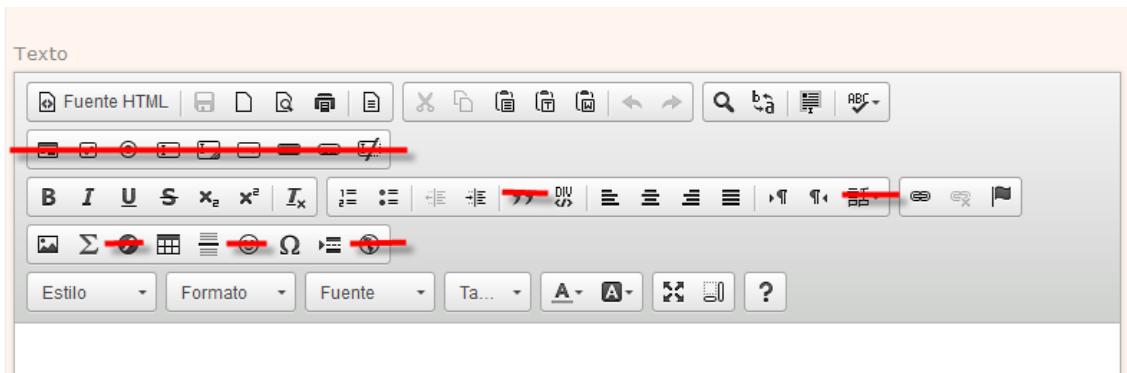
Carga de imágenes

Las imágenes deben recortarse en el exterior y cargarse a la medida necesaria y especificada. Ya no existe recortador de imágenes dentro del motor.

Deben estar optimizadas, con el menor peso posible para una correcta visualización en todos los formatos. Aproximadamente, una foto debería pesar entre 50 y 100 K.

CK Editor

Algunas de las funcionalidades que aparecen en el CK editor actual no las utilizamos, pues no están contempladas en nuestro libro de estilo actual (por ejemplo, los emoticonos).



F10- F11-F12

Este interactivo consta de un espacio central y unos botones a la izquierda, que dan lugar a páginas (de 1 a 4)

El espacio central puede estar ocupado por un texto (F10), un audio (F11) o un video (F12).

Menú principal

España en la Unión Europea

Comprensión

Léxico

20 años de España en la Unión Europea (1986-2006)

El balance de los 20 años de integración de España en la Unión Europea en lo económico, en lo político y, sobre todo, en lo social, es extraordinario. España ha protagonizado, gracias a la solidaridad comunitaria y al esfuerzo colectivo de todos los españoles, la mayor transformación y modernización de su historia.

Hace 20 años, la inflación española se acercaba al 10 % anual, la tasa de paro superaba el 17 % y el PIB estaba en el 71 % de la media comunitaria. Hoy la inflación está en el 3 %, el paro por debajo del 10 % y el PIB español por encima del 90 % de la media comunitaria de la Europa de los 15... y casi en el 100 % de la media de la

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F10

Menú principal

Título

España en la Unión Europea

Texto

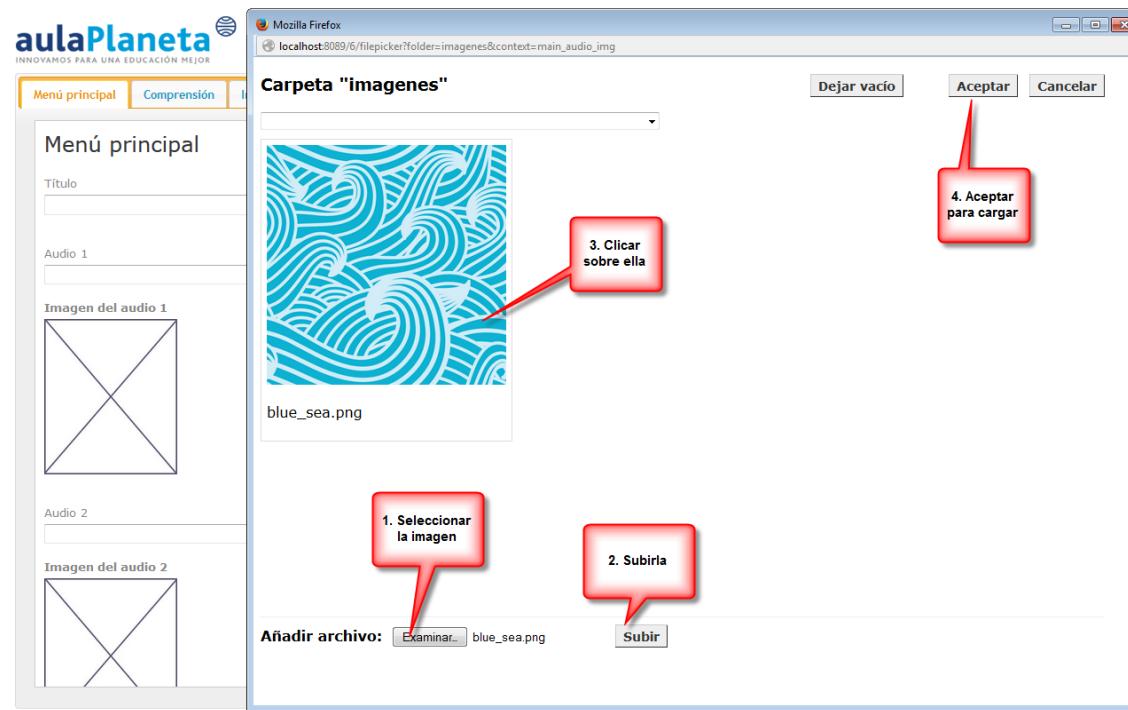
20 años de España en la Unión Europea (1986-2006)

El balance de los 20 años de integración de España en la Unión Europea en lo económico, en lo político y, sobre todo, en lo social, es extraordinario. España ha protagonizado, gracias a la solidaridad comunitaria y al esfuerzo colectivo de todos los españoles, la mayor transformación y modernización de su historia.

Hace 20 años, la inflación española se acercaba al 10 % anual, la tasa de paro superaba el 17 % y el PIB estaba en el 71 % de la media comunitaria. Hoy la inflación está en el 3 %, el paro por debajo del 10 % y el PIB español por encima del 90 % de la media comunitaria de la Europa de los 15... y casi en el 100 %

El cuerpo del texto central: Verdana 18 puntos

Si la pantalla central tiene imagen:



>> Atención: en estos motores no hay encuadrado de imágenes.

Pantallas del menú

Cada botón del menú se redacta en una pestaña superior del editor (marcadas en verde).

Solo aparecerán los botones que tengan el check visible.

Por defecto el texto del botón es el de la pestaña (Comprendión, Léxico, Investiga, Actividad). Si ha de aparecer otro texto, se escribe en “Texto del botón de la pantalla principal”

Páginas Comprendión e Investiga: estructura idéntica.

- Diapositivas: se pueden crear de 1 a 5 diapositivas.
- Hay dos navegaciones entre ellas:
 - por defecto aparece un pasapáginas.
 - También puede hacerse por botones inferiores. Su título se escribe en el apartado “Texto del botón”

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR Editor de ejercicios F10

Menú principal Comprepción Investiga Léxico Actividad

Pantalla tipo Comprensión

Visible La pestaña aparece en el menú principal

Texto del botón de la pantalla principal Nombre del botón en el menú principal

Título de la pantalla Título en la pantalla

Diapositivas Se pueden crear hasta 5 diapositivas (pantallas)

1. Texto del botón

Comprensión

- ¿Qué cambios sociales se han producido desde la entrada de España en la UE?
- ¿En qué proyectos europeos ha mostrado más interés España? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son, según Josep Borrell, las aportaciones españolas a la UE?

Texto

- Título de fichas (en color naranja): Verdana 24 puntos
- Texto de las fichas: Verdana 16. Si hay poco texto (bullets con preguntas) puede usarse en Comprensión Verdana 20



Investiga

- ¿Qué hábitos posturales son beneficiosos para nuestras articulaciones?
- ¿Qué tipo de lesiones y enfermedades suelen afectar a las articulaciones?



Pantalla léxico



Euro
Mercado Único
U. Eco. y Mon.

Par. Europeo
Comisión
PIB

Euro:
moneda oficial de la Unión Europea.
En la actualidad la Eurozona está formada por 17 Estados de la UE.



Texto: Verdana 18. El término a estudiar se acostumbra a poner en negrita, como el ejemplo.

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR Editor de ejercicios F10

Guardar Vista previa Restaurar

Menú principal Comprensión Investiga Léxico Actividad

Pantalla tipo Definiciones

Visible Texto del botón de la pantalla principal

Título de la pantalla

Términos

1. Texto del botón **Euro** Texto del botón

Euro: moneda oficial de la Unión Europea. En la actualidad la Eurozona está formada por 17 Estados de la UE. Texto central

[5] - Ejercicio de tipo F10 - ejercicio_5_f10.zip Descargar ZIP

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR Editor de ejercicios F10

Guardar Vista previa Restaurar

Menú principal Comprensión Investiga Léxico Actividad

Pantalla tipo Actividad

Visible Texto del botón de la pantalla principal

Actividad **data2.zip** Asignar actividad...

Cargar el mismo zip que sale de la herramienta de motores M

F6-F7

Estos motores son menús con fotografías que dan acceso a unas fichas (de 1 a 3). El menú admite de 2 a 8 imágenes de entrada.



Los gametos



Espermatozoides



Óvulos

Selecciona una imagen



Editor de ejercicios F7

Guardar

Vista previa

Restaurar

Estructura

- Principal
 - Espermatozoides
 - Ficha 1
 - Ficha 2
 - Ficha 3
 - Óvulos
 - Ficha 1
 - Ficha 2
 - Ficha 3
 - Mi nueva imagen
 - Ficha 1

Al iniciar, aparece plegado.
Clicar para ver las fichas de cada
imagen

Menú principal

Título del interactivo
Título de la pantalla
Los gametos

Mensaje al pie del interactivo
Pie de la pantalla
Selecciona una imagen

Escoger maquetación:
- nº de imágenes
- cuadradas o rectangulares

Distribución visual del menú **Modificar** **Impresión del menú**

Opciones del menú

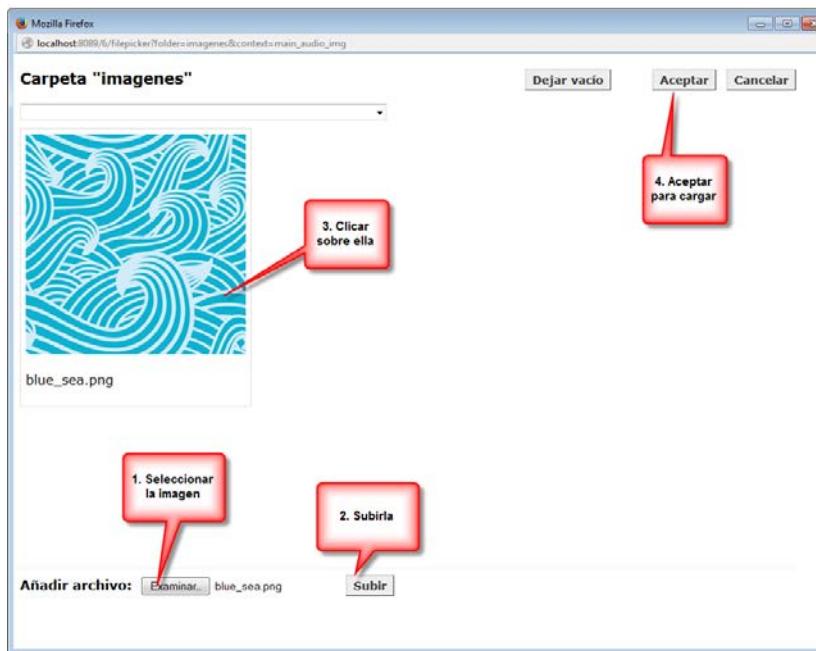
Opción 1:

Imagen (recomendado 350 x 230 px)

Con borde

Si la imagen tiene fondo blanco,
tal vez interese que aparezca
con borde

Para escoger cuántas imágenes, clicar sobre Distribución visual del menú- Modificar.



Para crear una ficha, en el menú izquierdo, clicar sobre el nombre de la imagen con el botón derecho del ratón.

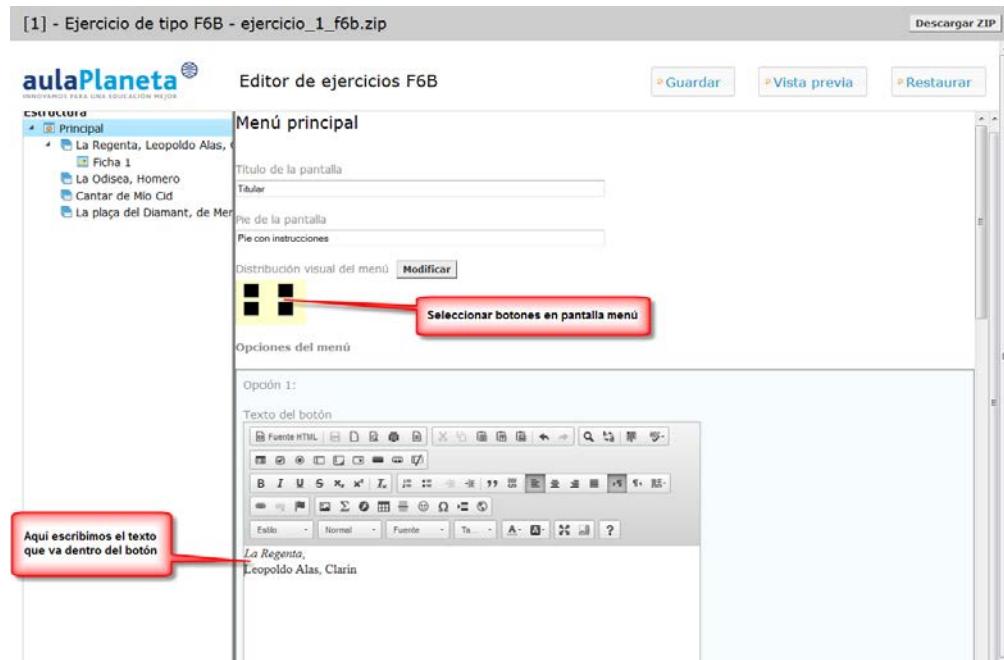
Para eliminar, clicar con botón derecho del ratón sobre la ficha y seleccionar Eliminar

Atención: Para cada ficha es necesario **formatear el texto** y seleccionar Verdana y un valor de cuerpo entre 20 y 25 puntos, según la cantidad de texto que vayamos a colocar. En un mismo interactivo, el cuerpo de las fichas hemos de intentar que sea el mismo.

F6B

Es una versión del F6 que tiene:

- texto en los botones de menú, en vez de imágenes
- preguntas asociadas a las fichas



No es necesario modificar la tipografía, se coloca automáticamente en Verdana dentro de los botones de Menú.

The screenshot shows the final menu screen. It features two cards. The first card contains the text 'La Regenta, Leopoldo Alas, Clarín'. A red box with an arrow points to this text with the instruction: 'Si queremos que quede el texto junto, tras la coma hemos de hacer MAY+Intro'. The second card contains the text 'La Odisea, Homero'. A red box with an arrow points to this text with the instruction: 'Si queremos este espaciado más amplio, tras la coma dar al Intro'. Both cards are styled with rounded corners and a light gray background.

Resultado en pantalla Menú.

[1] - Ejercicio de tipo F6B - ejercicio_1_f6b.zip

[Descargar ZIP](#)

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F6B

Fichas

Desde el árbol de estructura puedes desplegar las fichas que dependen de esta opción.

También puedes, con el botón derecho del ratón sobre la opción en el árbol, añadir fichas nuevas.

Para eliminar fichas ya existentes, con el botón derecho sobre el elemento de la ficha en el árbol puedes eliminarlas.

Haciendo clic con el botón derecho encima del texto de cada botón, se crean las fichas dependientes.

[1] - Ejercicio de tipo F6B - ejercicio_1_f6b.zip

[Descargar ZIP](#)

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F6B

Estructura

- Principal
 - La Regenta, Leopoldo Alas, C
 - Nueva ficha
 - Cantar de Mío Cid
 - La plaga del Diamant, de Mer

Ficha

Título de la ficha (no admite cursiva)

Título de la ficha

La Regenta

Texto de la ficha

La heroica ciudad dormía la siesta. El viento Sur, caliente y perezoso, empujaba las nubes blanquecinas que se rasgaban al correr hacia el Norte. En las calles no había más ruido que el rumor estridente de los remolinos de polvo, trapos, pajás y papeles que iban de arroyo en arroyo, de acera en acera, de esquina en esquina revolviendo y persiguiéndose, como mariposas que se buscan y huyen y que el aire envuelve en sus pliegues invisibles. Cuajadas de pilluelos, aquellas migajas de la basura, aquellas sobras de todo se juntaban en un montón, parábansen como dormidas un momento y brincaban de nuevo sobresaltadas, dispersándose, trepando unas por las paredes hasta los cristales temblorosos de los faroles, otras hasta los carteles de papel mal pegado a las esquinas, y había pluma que llegaba a un tercer piso, y arenilla que se incrustaba para días, o para niños, en la vidriera de un escaparate, agarrada a un plomo.

Imágenes de la ficha

Imagen 1:

Imagen (320 x 480 pixels)

Imagen ampliada (máximo 800 x 458 pixels)

Carga de imágenes como en F6.

Es necesario formatear el texto y seleccionar Verdana

Dentro de cada ficha se coloca el fragmento de texto y fotografías (hasta 8). El pie de fotografía es opcional.

Recordad que el editor marca en píxeles el cuerpo de letra. Es recomendable un cuerpo 16 (22 pixels). Puede ser algo inferior si el texto es muy largo.

[1] - Ejercicio de tipo F6B - ejercicio_1_f6b.zip

Descargar ZIP

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F6B

Guardar Vista previa Restaurar

ESTRUCTURA

- Principal
 - La Regenta, Leopoldo Alas, de M. C.
 - Ficha 1
 - La Odisea, Homero
 - Cantar de Mío Cid
 - La plaga del Diamant, de M. C.

Cuestionario

Pregunta 1

Texto de la pregunta 1

Texto de la pregunta

Texto de la respuesta (no admite cursivas)

Respuesta 1

Correcta Marcar la respuesta correcta

Respuesta 2

Correcta

Respuesta 3

Correcta

The screenshot shows the 'Editor de ejercicios F6B' interface. On the left, there's a tree view of the exercise structure. The main area is titled 'Cuestionario' and contains a question labeled 'Pregunta 1'. It has a text input field for the question text ('Texto de la pregunta') and a text input field for the answer ('Texto de la respuesta (no admite cursivas)'). Below the question is a list of three possible answers ('Respuesta 1', 'Respuesta 2', 'Respuesta 3'), each with a 'Correcta' checkbox. A red box highlights the 'Correcta' checkbox for the first answer. Another red box highlights the 'Texto de la pregunta' and 'Texto de la respuesta' fields.

Al final de las imágenes a cargar, aparece la opción de cuestionario. Se escriben las preguntas (de 1 a 10) y sus respuestas. Hay que marcar cuál es la correcta.

No es necesario dar formato Verdana a los textos, ya los toma por defecto.

F13

Este es un interactivo con un menú de pestañas superiores (de 2 a 8). El contenido de cada pestaña se muestra siempre en la zona central. Existen diferentes maquetaciones que la ficha puede adoptar (con una o dos fotos, a derecha o izquierda, o solo texto).



El impacto de la actividad humana en el medio natural

Introducción

Tarea

Proceso

Conclusión



Desde sus orígenes hasta hoy, el ser humano ha utilizado el medio natural en su propio provecho, modificándolo a su antojo. La **revolución industrial** hizo que la actividad humana se disparara, lo que a la larga ha provocado grandes impactos sobre el medio natural. El **crecimiento sin medida y el uso descontrolado de los recursos naturales** están llevando al ser humano a explotar el medio natural hasta unos límites insostenibles.

Contaminación, deforestación, incendios, desertificación, etc., son algunos ejemplos de los **impactos causados por la actividad humana** sobre el medio natural. Todos ellos son apreciables a simple vista, y sus efectos se hacen notar. Solo con observar nuestro entorno podemos darnos cuenta de la gran cantidad de problemas que genera la actividad humana descontrolada.

[2] - Ejercicio de tipo F13 - data_bg_09_10 (2).zip

[Descargar ZIP](#)

aulaPlaneta
INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F13

[Guardar](#)

[Vista previa](#)

[Restaurar](#)

Principal

Presentación X

Principal

Título

El impacto de la actividad humana en el medio natural

Aquí solo el título de interactivo

Aquí añadimos tantas pantallas como pestañas necesitemos en el interactivo

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F13

Principal Presentación X Presentación X Guardar Vista previa Restaurar + nueva pantalla

Sección tipo Presentación

1. Título de nuestra pestaña

2. Seleccionamos maquetación de esa pestaña

3. Escribimos el texto que se mostrará

4. Cargamos la imagen (una o dos, según la maquetación).

La imagen ampliada es opcional. Solo deberían llevar imagen ampliada aquellas que son significativas y requieren una visión completa y ampliada.

El cuerpo de letra estándar usado hasta ahora en webquest es Verdana 18 puntos.

Modificar un interactivo Planeta

Para modificar un interactivo ya creado, hacer un zip del media a través de Escriba y subirlo a la herramienta en Cargar y modificar ejercicio:

The screenshot shows the 'aulaPlaneta' logo and the title 'Sistema de edición de ejercicios v. 1.2.0.0'. On the left, there's a section titled 'Crear un nuevo ejercicio:' with buttons for 'Ejercicio tipo F10', 'F11', 'F12', 'F13', 'F6', and 'F7'. On the right, there's a section titled 'Cargar y modificar ejercicio:' which contains a 'Examinar...' button, a message 'No se ha seleccionado ningún archivo.', and a 'Cargar ejercicio' button. A red box and arrow highlight this 'Cargar y modificar ejercicio:' section.

Crear un nuevo ejercicio:

Ejercicio tipo F10 Ejercicio tipo F11 Ejercicio tipo F12 Ejercicio tipo F13 Ejercicio tipo F6
Ejercicio tipo F7

Cargar y modificar ejercicio:

Examinar... No se ha seleccionado ningún archivo.
Cargar ejercicio

Ejercicios editándose en este momento:

Id	Tipo (APRID)	Archivo	Acceder
0	F6	ejercicio_0_f6.zip	Acceder

Atención: **hay que verificar todas las pantallas del interactivo** porque pueden haberse desmaquetado. Es por un problema de compatibilidad entre flash y html5.

- Si había listados, seguramente han perdido los bullets y hay que volver a colocarlos.
- Hay que reformatear el tipo de letra (Verdana), revisar el cuerpo.

Pueden haber perdido estilos de tipografía (Verdana, etc.). Normalmente no pierden la distinción negrita y cursiva.

Nuevos motores

F13b

Este motor permite construir interactivos similares al modelo F13:

- la presentación es en pestañas, no botones
- máximo 4 pestañas
- se pueden colocar más de una pantalla en cada una de las pestañas (máximo, 10 páginas)

Ejemplo:

The screenshot displays a digital worksheet interface. At the top, there is a navigation bar with four tabs: 'Objetivo', 'Material', 'Procedimiento', and 'Preguntas'. A red callout bubble points to the 'Objetivo' tab with the text 'Disposición diferente de las pestañas'. Below the tabs, the title 'La detección de sustancias en los alimentos' is centered. To the left of the title, a blue button labeled 'Título' has a blue arrow pointing to it. A red callout bubble points to a black right-pointing arrow at the bottom left with the text 'Posibilidad de ver más de una pantalla en la misma pestaña'. The main content area features a variety of food items including a bottle of wine, a loaf of bread, sausages, cheese, and fresh produce like grapes, bell peppers, and tomatoes.



Pestaña 2

Objetivo

Material

Procedimiento

Preguntas

Material para la detección de almidón:

- Lugol o yodo.
- Cuentagotas.
- Patata.
- Otros alimentos: pan, embutido, etc.
- Plato.



Página 1



Pestaña 2

Objetivo

Material

Procedimiento

Preguntas

Material para la detección de proteínas:

- Huevos.
- Tubos de ensayo.
- Mechero Bunsen o llama.
- Ácido acético o vinagre.
- Cuentagotas.
- Otros líquidos: aceite, leche, etc.



Página 2



Editor

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR Editor de ejercicios F13B

Principal Presentación X

Título del interactivivo
El título del interactivivo se escribe aquí

Modo de presentación

Crear una escena teatral

Introducción Tarea Proceso

Tras asignar los papeles, los especialistas en su tema elaboran un informe sobre el desarrollo de la actividad en práctica.

GUIONISTAS

- Decir quién, cuándo, dónde, cómo y por qué se va a desarrollar el guion teatral.
- Redactar el guion teatral.

ESCENÓGRAFOS

- Decir dónde y por dónde se desarrolla la actividad y el efecto que se pretende.

Modo botones

Crear una escena teatral

Introducción Tarea Proceso

Tras asignar los papeles, los especialistas en su tema elaboran un informe sobre el desarrollo de la actividad en práctica.

GUIONISTAS

- Decir quién, cuándo, dónde, cómo y por qué se va a desarrollar el guion teatral.
- Redactar el guion teatral.

ESCENÓGRAFOS

- Decir dónde y por dónde se desarrolla la actividad y el efecto que se pretende.

Modo tabs

+ nueva pantalla

Clicar para añadir las pestanas (máximo, 4)

Maqueta como F13 (con botones)

Maqueta con pestanas

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR Editor de ejercicios F13B

Principal Presentación X Presentación X Presentación X

Texto del botón de la pantalla principal Tercera pestaña

Titular de la pestaña

Diapositivas

1. Modo de presentación

Imagen (recomendado 381 x 596 pixels, máximo 884 x 596 pixels para imagen sola)

Asignar imagen...

Cargar imagen...

escribir texto de la página 1

2. Modo de presentación

A partir de aquí, contenidos de la página 2 que se muestra en la misma pestaña

Recomendamos poner la imagen a la derecha si en el texto previsto va a haber lista con bullets.

F10b

El interactivo F10b es un esquema que consta de zona derecha con texto o imagen y zona izquierda con botones (de 1 a 8).

Cada botón da lugar a una pantalla diferente:

- pantalla blanca o con fondo
- pantalla léxico
- pantalla para cargar un ejercicio

Ejemplo

Pantalla principal



Ríos, lagos y mares de Oceanía

Lago Eyre

Río Murray

Río Darling

Mar de Tasmania

Río Mangawhero

Mar de Timor

Río Fly

Mar del Coral



i

Aquí en vez de texto a la derecha se ha cargado una imagen.

Cada botón puede dar paso a una pantalla con una de estas tres maquetaciones

Nueva pantalla

Escoja el tipo de pantalla que desea mostrar:

Comprensión

• ¿Cómo podemos acceder a la capilla de los Medici?

• ¿Qué ciudad está íntimamente ligada con el agua?

• ¿Cómo nos aconseja la guía que hagamos turismo por Venecia?

Legado:

Lo que se deja en herencia o se dona a través de los tiempos.

Legado	Concejo
Otros	Deseñar
Medieval	Mirada
Reverar	Méridpoli
Plantearte	Aseso

abc

Algunas definiciones y características de jardines.

Adornamiento de jardines a cielo abierto.

Lentes ópticos y como desenredarlos y de uso práctico.

Glosario, imagine Nomi.

En las dos primeras, se puede elegir fondo con figuras o blanco.

Aquí ejemplo con fondo blanco y una imagen alineada a la izquierda:



Murray

(2.575 km; cuenca 910.000 km²).

Río australiano que nace al pie del monte Pilot, en los Alpes Australianos y desemboca en el Índico, en Encounter Bay. Su principal afluente es el Darling.



El botón  da paso a una o dos pantallas blancas donde se da información complementaria sobre el interactivo.

Este botón también podemos hacerlo aparecer tanto en la pantalla de Menú como en el resto de pantallas del interactivo.

Editor

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F10B

Guardar Vista previa Restaurar

Menú principal Presentación X Presentación X Presentación X Presentación X Presentación X Selección X + nueva pantalla

Menú principal

Título del interactivivo

Aquí añadimos nuevos botones en la pantalla principal

Texto o imagen de la pantalla inicial

Sección Más Información

Puedes rellenar las siguientes 2 pantallas (la segunda es opcional)

Primera pantalla

Hola,

Si se completa, aparece el botón (i) en la pantalla de menú.

Aquí se escribe el texto de las pantallas

Para cargar una imagen en el centro:

Menú principal

Clicar sobre el editor de imagen.

Menú principal

Buscar la imagen

Modificar los valores para ajustar y que no aparezca un scroll

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F10B

Guardar Vista previa Restaurar

Menú principal Presentación X Presentación X Presentación X Selección X + nueva pantalla

Pantalla tipo Selección

Texto del botón de la pantalla principal:

Título de la pantalla:

Fondo:

Ninguno

Términos

Para cada nuevo botón (y por tanto pantalla), se puede elegir una maquetación entre estas tres.

Nueva pantalla

Escoja el tipo de pantalla que desea mostrar:

Comprendión

Legado

Resumen

Resumen con enlace

Resumen con enlace y descripción

Resumen con enlace y descripción y red

Resumen con enlace y descripción y red con iconos

Si se escoge el primer modelo (pantalla Comprendión):



Mar de Tasmania

Masa de agua del océano Pacífico comprendida entre la costa sudoriental de Australia, Tasmania y Nueva Zelanda. Lleva el nombre del primer explorador europeo que lo navegó, el holandés Abel Tasman.



aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F10B

Menú principal Presentación X Presentación X Guardar Vista previa Restaurar + nueva pantalla

Pantalla tipo Presentación

Nombre del botón en pantalla Menú
Ventana blanca

Título de la pantalla
Título dentro de la pantalla

Modo de navegación
Mostrar flechas de navegación
Si hay más de una pantallas, navegación por botón o flecha (como en F10)

Fondo
Niguno Fondo interrogantes Fondo ABC Fondo lupa

Diapositivas maquetas disponibles

Diapositivas

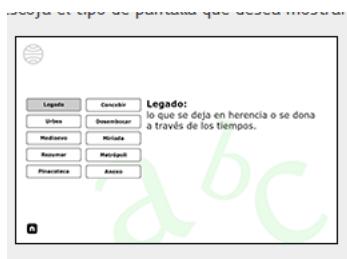
1. Texto del botón (sólo si no se usan flechas)
Contenido de la pantalla (texto, imagen)
Texto de botón de navegación entre pantallas

2. Texto del botón (sólo si no se usan flechas)
Contenido de la pantalla (texto, imagen)

3. Texto del botón (sólo si no se usan flechas)
Contenido de la pantalla (texto, imagen)

4. Texto del botón (sólo si no se usan flechas)

Si se escoge el segundo modelo:



aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F10B

Guardar Vista previa Restaurar

Menú principal Presentación X Presentación X Selección X + nueva pantalla

Texto del botón de la pantalla principal Botón en pantalla Menú

Título de la pantalla Titulo de la pantalla interior

Fondo

Ninguno Fondo interrogantes Fondo ABC Fondo lupa

Términos

1. Texto del botón Fondo a escoger

2. Texto del botón Texto de los botones (palabra)

Textos en el centro de la pantalla (definición)

Si se escoge el tercer modelo:

aulaPlaneta® Responde sobre el modelo dinámico

Completa el esquema del modelo dinámico de la Tierra.

Responder Corregir

Home

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR Editor de ejercicios F10B

Menú principal Presentación X Presentación X Selección X Actividad X Guardar Vista previa Restaurar + nueva pantalla

Pantalla tipo Actividad

Texto del botón de la pantalla principal
Botón actividad

Actividad
data2.zip Asignar actividad...

Título del botón en el Menú Cargar fichero zip con el ejercicio genérico M

Sección Más Información (botón [i], fondo siempre blanco)

Puedes rellenar las siguientes 2 pantallas (la segunda es opcional)

Primera pantalla
ampliación de los contenidos del interactivo.

Si escribimos aquí aparecerá un botón (i) que da a una pantalla. Contiene información sobre la actividad presentada (teoría necesaria para realizarla, consejos etc.).

Segunda pantalla

Si escribimos, se activa una segunda pantalla accesible desde el botón (i)

Las medidas del espacio en página inicial son 600 x 388 pixels

En páginas secundarias el espacio para texto es aprox 770 x 400 pixels.

F7b

Este motor permite crear interactivos con menú de fotos y fichas pero que contienen elementos extra:

- pantallas de información o práctica
- submenús (hasta 8 niveles) – se desaconseja usar más de dos niveles de submenú

Ejemplo:

El botón Practica da paso aquí a una pantalla con indicaciones:

La relación en los animales

Los sentidos El sistema nervioso El sistema endocrino

Selecciona una Imagen PRACTICA

iInvestiga!

- Busca información sobre los órganos que forman parte del sistema nervioso y del sistema endocrino.
- Indica qué órganos están relacionados con estos sistemas y qué funciones tienen.

Otro ejemplo donde el botón Practica de paso a una pantalla de ejercicio para hacer sobre la pizarra y una de solución que aparece también directamente.

También se podría haber optado por cargar un fichero zip con un ejercicio genérico.

Reproduction in animals

Sexual reproduction Asexual reproduction

Choose an image PRACTICE

 X

Classify the following animals by type of reproduction:

snail - sea sponge - starfish - cow - sea urchin - hydra - chicken - human being - coral - worm

Asexual	Sexual

SOLUTION

 X

Asexual	Sexual
sea sponge	snail
starfish	worm
coral	cow
hydra	human being
sea urchin	chicken

Identify them!
Find at least three animals that are viviparous, oviparous and ovoviviparous.

SOLUTION

Estos ejemplos tienen una pantalla de menú con un apartado información.

 Relaciones intraespecíficas


Familia


Gregarismo


Colonia


Sociedad

I Selección una imagen

 Relaciones intraespecíficas



- Son las relaciones que se dan entre miembros de la misma especie.

 La sociedad romana


Ciudadanos


No ciudadanos

I Escoge una Imagen

 La sociedad romana



PATRICIOS	PLEBEYOS	LIBERTOS	ESCLAVOS	MUJERES
CIUDADANOS		NO CIUDADANOS		

Editor

aulaPlaneta
INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F7B

Guardar Vista previa Restaurar

Estructura

- Principal
 - Uno
 - Dos

Menú principal

Título del interactivo
Titular
Pie de la pantalla
Pie con instrucciones

Mensaje al pie

Distribución visual del menú Escoger la plantilla (nº de fotos en menú)

Opciones del menú

Opción 1:

Tipo de opción

Imagen (recomendado 350 x 230 px)

Si elegimos que una imagen da paso a un submenú:

aulaPlaneta
INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F7B

Guardar Vista previa Restaurar

Estructura

- Principal
 - Uno
 - Dos

Clic aquí para acceder al menú

Este icono muestra que de ahí sale un nuevo menú

Submenú

Título del submenú
Titular
Pie de la pantalla

Mensaje al pie del menú

Distribución visual del menú Escoger maquetación

Opciones del menú

Opción 1:

Tipo de opción

Imagen (recomendado 350 x 230 px)

Si elegimos que una imagen de paso a fichas:

aulaPlaneta
INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F7B

Guardar Vista previa Restaurar

Estructura

- Principal
 - Uno
 - Dos

Nueva ficha

Hacer clic con el botón derecho del ratón y Seleccionar nueva ficha. Así se crean tantas fichas como sea necesario

Opción 2: Seleccionar "La opción muestra fichas"

Tipo de opción: La opción muestra fichas Modificar

Imagen (recomendado 350 x 230 px)

Con borde

Pie de la imagen

Dos

aulaPlaneta
INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F7B

Guardar Vista previa Restaurar

Estructura

- Principal
 - Uno
 - Dos
- Ficha 1

Desplegamos el menú y nos colocamos sobre la ficha. Se crean más fichas con el botón derecho del ratón

Ficha

Título de la ficha

Color de fondo (formato HTML: #RRGGBB)

Texto de la ficha

Completabamos los datos

Las fotografías se añaden de manera igual a como se hace en F6-7 standard.

Extras: botones Información y Práctica
Aparecen en todas las pantallas de menú

aulaPlaneta
INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F7B

Guardar Vista previa Restaurar

Estructura

- Principal
 - Uno
 - Dos
 - Ficha 1

Zona botón blanco inferior derecho

Sección Práctica

Texto del botón de Práctica

Indica una actividad...

Asignar actividad...

Texto dentro de botón blanco inferior derecho

Aquí podemos cargar un zip con un ejercicio genérico M

... o bien puedes rellenas las siguientes 2 pantallas

Primera pantalla

Si no hemos cargado un ejercicio M: Texto e imágenes en pantalla 1

Segunda pantalla

Si no hemos cargado un ejercicio M: Texto e imágenes en pantalla 2

Zona botón (i) negro inferior izquierdo

Sección Más Información (botón [i], fondo siempre blanco)

Puedes llenar las siguientes 2 pantallas (la segunda es opcional)

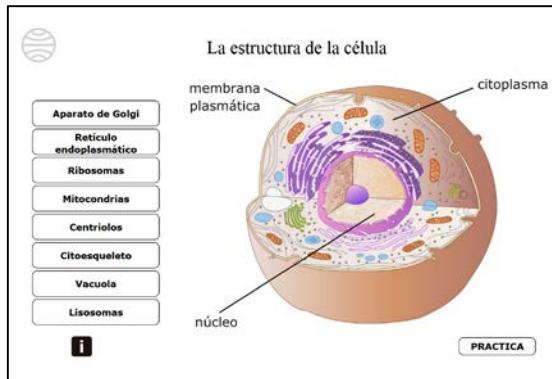
Primera pantalla

F8

Este motor permite crear interactivos con un menú a la izquierda y una imagen que cambia a la derecha. Además se pueden añadir:

- botón Practica que da lugar a una actividad
- botón (i) que da lugar a una o dos pantallas de información

Ejemplo con un botón (i) y otro Practica en el menú:



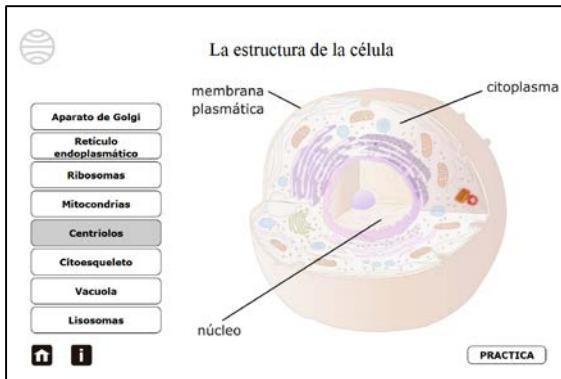
La estructura de la célula

membrana plasmática citoplasma

núcleo

PRACTICA

(i)



La estructura de la célula

membrana plasmática citoplasma

núcleo

PRACTICA

(i)

El tipo de célula que compone el cuerpo humano se denomina **célula eucariota animal** y está constituida por:

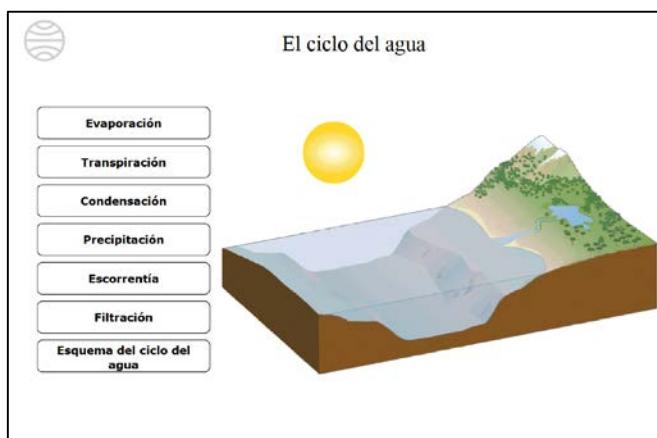
- **Membrana plasmática:** doble capa de lípidos y proteínas que rodea la célula y le permite realizar el intercambio con el medio exterior.
- **Citoplasma:** solución acuosa donde se encuentran dispersos los órganulos celulares y el citoesqueleto.
- **Núcleo celular:** órgano de mayor tamaño, limitado por una doble membrana. En su interior se encuentra:
 - **Cromatina,** que flota en el nucleoplasma.
 - **Nucléolo,** que colabora en la fabricación de ribosomas.

aulaSantillana®

Completa el siguiente cuadro con las funciones de los órganulos citoplasmáticos.

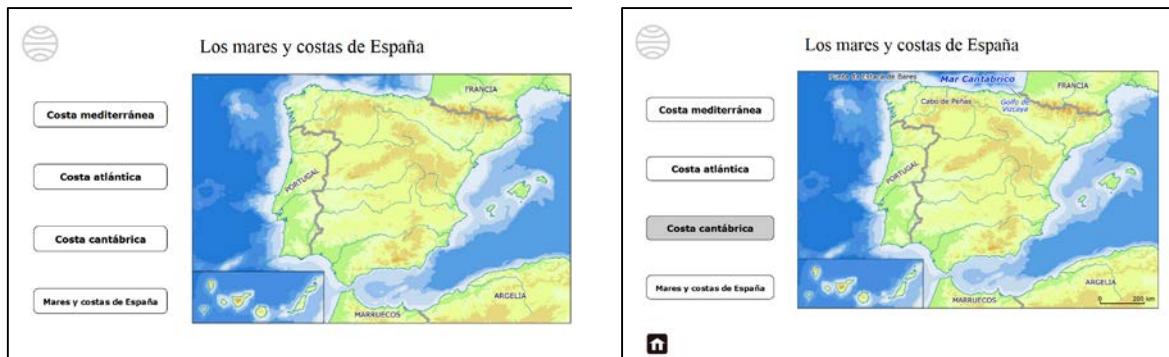
Reticulo Endoplasmático	Secreta secreciones
Centriolo	Abracciona y transporta proteínas.
Aparato de Golgi	Estabiliza y da forma a la célula
Mitochondria	Dorigen la separación de los cromosomas en la division celular
Citoesqueleto	Realiza respiración celular

Otro ejemplo:



El ciclo del agua

Evaporación
Transpiración
Condensación
Precipitación
Escorrentía
Filtración
Esquema del ciclo del agua



Editor

aulaPlaneta INNOVAMOS PARA UNA EDUCACIÓN MEJOR

Editor de ejercicios F8

Menú principal

Título del interactivivo Título del interactivivo

Color del título (formato HTML #RRGGBB) #000000 Por defecto es negro

Color del fondo de la pantalla principal (formato HTML #RRGGBB) #FFFFFF Por defecto es blanco

Aspecto botones 'home' y 'más información'
Botones negros (para fondos claros) Por defecto son negros

Anchura de los botones (en pixels) 220 Estos son los valores por defecto para los botones del menú

Altura de los botones (en pixels) 42

Efecto de transición entre pantallas
Sin efecto de transición

Imagen de inicio

Buttons: Guardar, Vista previa, Restaurar

Imagen de inicio

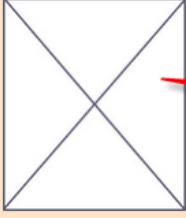


Imagen en la pantalla menú

Forzamos un ancho o algo para la imagen.

Posición x por defecto de las imágenes (en pixels)
300

Posición y por defecto de las imágenes (en pixels)
100

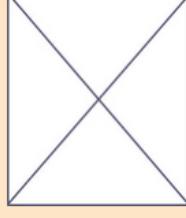
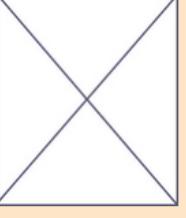
Forzar ancho de esta imagen (opcional, en pixels)

Forzar alto de esta imagen (opcional, en pixels)

Texto del botón 1

Océano Atlántico

Imagen al pulsar el botón 1 Animación (opcional)

Texto dentro del botón del menú

Posición x (opcional) Forzar ancho (opcional, en pixels)

Posición y (opcional) Forzar alto (opcional, en pixels)

Las imágenes pueden tener la medida que se quiera hasta un máximo de toda la pantalla (950x608 pixels). La posición X e Y indica donde colocar la imagen en la página de 950x608 pixels. Las opciones de forzar ancho y alto es para poder ajustar totalmente la imagen: pueden indicar dónde ponerla y su medida. Si no se especifican medidas, toma las propias de la imagen que se carga.

Esto permite jugar con la medida y posición de la imagen. Una imagen que ocupe todo el fondo sería x = 0, y=0, width: 950, height = 608.
(por si se da el caso, y la imagen es oscura, hay opción de colocar botones claros u oscuros).

Nuestra re

Per aquest mateix motiu també es pot escollir botons negres o blancs, donat que segons quina imatge es posa de fons (es pot fer que la imatge ocipi tota la pantalla), els botons negres no es veurien bé.

Sección Práctica (fondo siempre blanco)**Botón blanco inferior derecho**

Texto del botón de Práctica

Indica una actividad...

Cargar zip de ejercicio genérico M[Asignar actividad...](#)

... o bien puedes rellenas las siguientes 2 pantallas

Primera pantalla

o bien escribir texto para mostrar en una pantalla

Texto del botón de paso de la primera a la segunda pantalla

Segunda pantalla

Sección Más Información (botón [i], fondo siempre blanco)**Botón (i) negro inferior izquierdo. Puede tener 1 o 2 pantallas**

Puedes llenar las siguientes 2 pantallas (la segunda es opcional)

Primera pantalla

Segunda pantalla

F4

Permite crear interactivos diaporamas-cuestionario con extras:

- botón información en las pantallas
- botones blancos para simular cuestionario. Máximo: 10 preguntas/pantallas.

Ejemplos

El flujo de la energía en un ecosistema



▢

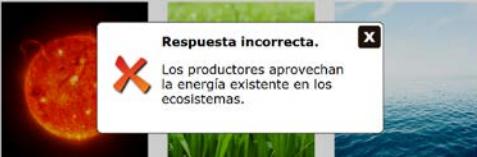
¿De dónde proviene la energía que llega a los ecosistemas?



Sol Productores Agua

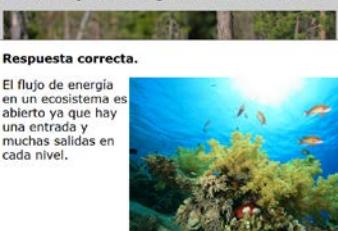
▢ ▶ ⓘ

¿De dónde proviene la energía que llega a los ecosistemas?



▢ Sol Productores Agua

¿Cómo es el flujo de energía de un ecosistema?



▢

Respuesta correcta.
El flujo de energía en un ecosistema es abierto ya que hay una entrada y muchas salidas en cada nivel.

▢ Ciclico Abierto

▢ ⓘ

Editor

Principal

Título del interactivo

Imagen de inicio (máximo 950x435 pixels)

Imagen de la pantalla inicial

Texto de inicio alternativo a la imagen

Botón (i) negro en pantalla inicial
Se activa al escribir o poner imagen

Información extra (opcional) de inicio

Cuestionario

Altura en pixels de los botones (recomendados 53 para 1 o 2 líneas, 73 para 3 líneas)
 botones que aparecen en las páginas

Título de respuesta correcta Mensaje genérico que aparece cuando

Título de respuesta incorrecta Mensaje genérico que aparece cuando fallas.

Pregunta 1

Enunciado de la pregunta 1

Imagen de la pregunta 1 (máximo 750x365 pixels)

Imagen de la pregunta 1 alternativo a la imagen

El mensaje genérico de fallo/acierto lleva por defecto el aspa roja o el check verde. El mensaje puede cambiar (para ponerlo en otro idioma, para decir “vuélvelo a intentar” en vez de respuesta incorrecta, etc.) pero siempre aparece en el mismo lugar con negrita.

Se pueden introducir hasta 8 respuestas por pregunta. Se recomienda no pasar de 4.

Respuesta 1	Texto dentro del botón que aparece en la diapositiva	<input type="checkbox"/> Correcta
Ancho popup de explicación 394	Con este ancho, solo se muestra el mensaje, no la explicación. Hacer mayor para enseñarla.	<input type="checkbox"/> Marcar solo en la correcta
Explicación a mostrar cuando se acierta/falla.		
Respuesta 2	Texto que acompaña al "Respuesta correcta" o "Respuesta incorrecta". Si hacemos más grande el pop up podemos llegar a poner imágenes	
Ancho popup de explicación 394	Explicación a mostrar cuando se acierta/falla.	
Respuesta 3	<input type="checkbox"/> Correcta	
Ancho popup de explicación 394	Explicación a mostrar cuando se acierta/falla.	
Respuesta 4	<input type="checkbox"/> Correcta	