

Ardora é un programa de autor enfocado principalmente ao desenvolvemento de contidos educativos para a web co que se pretende que o profesorado centre o seu esforzo no aspecto metodolóxico e didáctico non no tecnolóxico. Os seus máis de dez anos de presenza en Internet fixeron que hoxe sexa o produto da colaboración e esforzo dos docentes que o empregan nas súas aulas.

## A. - Requisitos mínimos

Un **ordenador básico** (calquera de 10 ou menos anos sería suficiente) cun sistema operativo Linux ou Windows (versións XP, Vista, 7 ou 8). Estase a valorar a posibilidade de crear tamén unha versión para Mac.

Un **navegador** recente como Mozilla, Chrome, Chromiun, Opera,... dado que dende a versión 7 de Ardora se empregan os últimos estándares Html5 Css3 e javascript non se aconsella o uso de Internet Explorer en canto non se adapte na súa totalidade aos citados estándares.

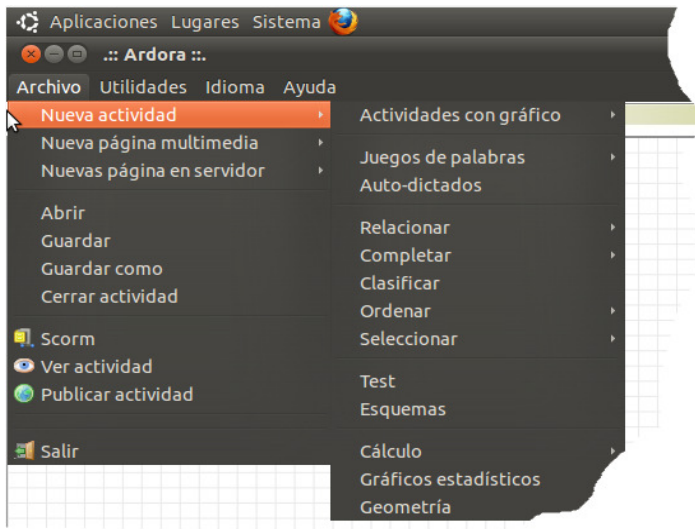
Debido ás restricións que algúns navegadores, como Chrome, poñen á execución dalgúns arquivos "en local" (no disco duro do seu ordenador) aconséllase ter a Mozilla Firefox como navegador predeterminado no ordenador no cal se van crear os contidos. Non obstante teña claro que unha vez creado o contido e situado baixo un servidor web, este será visible en calquera dos navegadores.

## B.- Os tipos de contido

Con Ardora pode crear diverso material para a súa aula, dende solucións sinxelas para por exemplo, a presentación dun tema ao seu alumnado ou o agrupamento "a un clic" de distintos recursos xa existentes ata contidos máis complexos e elaborados como unidades didácticas, espazos para traballos colectivos de alumnado e profesorado ou a creación de auténticos libros dixitais.

O primeiro que debe de ter presente ao empezar a traballar con Ardora é os tres grandes bloques de contidos que se poden crear:

**1. - Actividades interactivas:** Quizais as máis coñecidas do programa, se tratan dun amplo número de apartados, agrupados segundo a súa "mecánica de funcionamento" (relacionar, cálculo, etc) e que nos permiten obter unha páxina na cal os nosos alumnos deberán de solucionar unha situación a resposta da cal introducimos nós previamente.



Neste apartado pode realizar exercicios de completar un texto, relacionar conceptos test, sopas de letras, indicar zonas nunha imaxe, encrucillados, etc. Na web de Ardora, no apartado de axuda ten unha explicación detallada de cada unha delas así como un tutorial válido para todas nas que se explica o control do tempo para a súa solución, as mensaxes que a actividade pode dar ao alumno, por exemplo, cando comete un

erro, etc.

**2. - Páxinas multimedia:** moi útiles para explicacións dun tema, organización de recursos, elaboración de textos en diversos formatos, imaxes interactivas, reprodutores multimedia, etc.

**3. - Páxinas en servidor:** pensadas para o traballo colectivo do alumnado, o resultado adoita ser un "produto" (páxina web) que se constrúe entre todos, un álbum con imaxes e texto de distintos aspectos dun tema, unha liña de tempo onde cada alumno achega parte da súa investigación, un sistema que permite a profesorado e alumnado compartir e visionar arquivos directamente na web,...

Como o seu nome indica, para o seu funcionamento, necesitan estar "baixo un servidor web" (non necesariamente en Internet) e ademais necesitan tamén un control de usuarios.

## C. - Empezando.

O traballo con Ardora comeza coa creación das distintas pezas que necesita o docente para a creación do material que desexa, así por exemplo, se quere realizar unha serie de exercicios para o afianzamento duns determinados conceptos, deberá ir creando as distintas actividades interactivas que estime conveniente, se quere achegar ao alumno un texto sobre o que van tratar eses exercicios deberá de crear a páxina multimedia que lle permita ver ese texto, pode mesmo que considere oportuno facilitar ao alumno un contido propio da web 2.0 (Youtube, Calameo, Slideshare, etc) creando a correspondente páxina tamén, para finalizar o seu traballo pode pensar nunha tarefa na que os seus alumnos creen, colectivamente un glosario polo que deberá de crear tamén a correspondente páxina en servidor.

É dicir, con Ardora, inicialmente debe de crear cada unha das "pezas" que van formar o seu traballo, unha vez creadas (ou segundo se van creando), Ardora bríndalle diversas formas de organizar todo ese contido nun único bloque (explicase máis adiante neste mesmo manual).

## D. - Vista previa gardar e publicar.

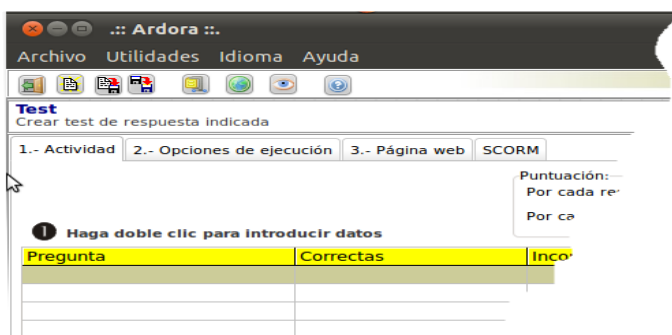
Cando estea a crear un contido, unha práctica aconsellable é ir vendo como quedaría o noso traballo, no botón coa icona dun ollo ten a posibilidade de que a actividade interactiva ou páxina que está a deseñar se mostre no navegador (recorde o especificado do navegador predeterminado), así poderá corrixir erros, engadir ou quitar elementos, ver a dinámica do creado, etc.

En todos os apartados que ten Ardora ten a posibilidade de gardar o seu traballo e os arquivos achegados por vostede (imaxes, audio, vídeo) a ese traballo nun único ficheiro. A través do menú "Arquivo" ou no botón coa icona dun disquete pode gravar este arquivo que terá o nome que vostede indique e por extensión as letras "**ard**". Este arquivo permitiralle realizar futuras modificacións no seu traballo.

Unha vez que todo está "ao seu gusto" debemos obter o "produto final", este produto non será máis que unha carpeta cunha serie de arquivos e subcarpetas necesarias para o seu funcionamento, para iso debemos de **publicar** o contido pulsando sobre o botón coa icona da bóla do mundo, despois de introducir un nome o programa creará a citada carpeta.

## C. - Un exemplo sinxelo. Creamos un test.

Supoñamos que quere crear un test cunha serie de preguntas dun determinado tema ás que facilitará unha serie de posibles respostas.



Trátase dunha actividade interactiva, imos a "Arquivo" - "Nova actividade" e no menú seleccionamos "Test". O formulario para a creación deste test aparecerá na pantalla.

Na primeira pestana "1. - *Actividade*" introducimos as preguntas e posibles respostas así como, se o estimamos oportuno, imaxes que poidan acompañar a cada unha das preguntas, audios relacionados coas preguntas ou mensaxes de erro específicas para cada unha das preguntas. Consulte o titorial específico sobre o test para máis detalle.

Na segunda pestana escribimos as mensaxes da propia actividade, por exemplo unha felicitación

se resolveu correctamente o test, opcionalmente podemos tamén determinar cuántos fallos permitimos ou se haberá un tempo para a súa realización. Consulte o tutorial "Puntos, tempo, mensaxes e enunciado".

Na terceiro pestana introduciremos as explicacións pertinentes para a solución do test (enunciado).

En todo este proceso podemos ir facendo "vistas previas" e interactuar co propio test para ter claro o que estamos a crear.

Cando estimamos que todo é correcto, se non o fixemos antes debemos de gardar a actividade e publicala, ao publicar obterá no lugar que vostede indicara unha carpeta co nome que introduciu, por exemplo se escribiu "testPrevioTema1" (CONSELLO: o destino do material creado é "para a web", por iso e para evitar problemas posteriores, é moi aconsellable que, **nestes nomes de arquivos, non empregue eñes, acentos ou espazos en branco**), no seu ordenador haberá unha carpeta co nome de "testPrevioTema1", á súa vez, dentro dela, haberá un arquivo co mesmo nome pero extensión ".htm", é dicir "testPrevioTema1.htm", se fai dobre clic nel verá que se abre o navegador e aparece o seu test.

Este test por se só, xa pode ser usado, por exemplo subíndoo á súa aula virtual (detállase noutro manual como incluír mesmo un sistema de avaliación SCORM que "pase" a cualificación á propia plataforma de e-learning) ou enlazandolo dende o seu blog, ou colocándoo na intranet do seu centro ou en Internet, etc

### **IMPORTANTE:**

**NON modifique o contido das carpetas "publicadas",** se quere realizar algún cambio, "abra" o arquivo "ard" corríxalo e volva publicar.

**NON introduza dentro delas outras carpetas ou arquivos.**

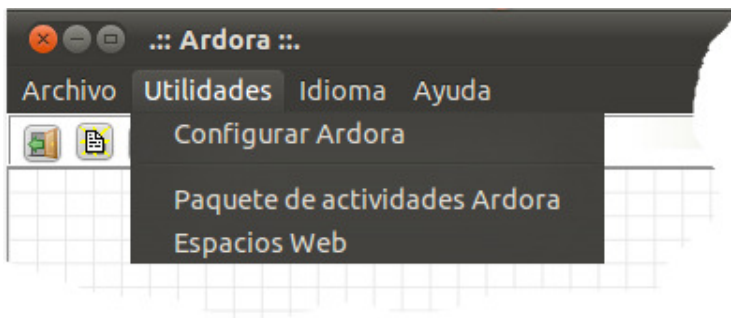
Fundamentalmente para os usuarios de Windows, observouse que aleatoriamente, ao hora de incluír arquivos (jpg, mp3,...) dentro de páxinas e actividades o programa dá un erro ao facer a vista previa indicando que non atopa ese arquivo. Mentres non se atope unha solución, o mellor é colocar eses arquivos nunha carpeta ou carpetas no nome (tanto a carpeta como o nome do arquivo) das cales non aparezan as xa citadas **eñes, acentos ou espazos en branco**.

Unha práctica aconsellable é que no seu ordenador teña unha carpeta co nome, por exemplo, "actividadesTema1" no que ir publicando as distintas actividades e páxinas que vaia creando.

Tamén é moi probable que desexe que o seu traballo vaia máis alá dun simple exercicio e que queira crear algúns exercicios máis nos que probar o nivel de coñecemento do seu alumnado, para iso debería de formularse unha nova actividade e novamente publicar, con isto obtería outra carpeta con esa actividade.

## D. - Xa teño varias "pezas" do meu proxecto.

Unha vez teña as actividades e/ou páxinas creadas debemos de darlles un aspecto conxunto



facendo que "funcionen" como un único bloque para iso Ardora lle presenta varias posibilidades:

### 1. - Paquete de actividades:

Serían os equivalentes aos cadernos de exercicios, boletíns de problemas, ...

No menú de "Utilidades", serve para crear un conxunto de

actividades e/ou páxinas multimedia (non acepta páxinas en servidor) cun aspecto idéntico para todas, opcionalmente un sistema de navegación entre as distintas actividades, a posibilidade de incluír distintos enlaces a material en Internet que poida ser de axuda para a realización das actividades, un sistema de autoavaliación ou un de avaliación conxunta de todas as actividades nunha plataforma de teleformación.

**2. - Espazos web:** Tamén dende o menú de utilidades ideais para a concentración nunha única pantalla de por exemplo todos os recursos e actividades necesarias para unha unidade didáctica ou un libro dixital.

Presenta a posibilidade de crear dous tipos de menús dende os que "lanzar" calquera contido que poida ser visualizado nun navegador web aínda que ese contido non fose creado con Ardora, enlaces a páxinas web, mostra de imaxes, contidos desenvolvidos con outras ferramentas, visionado de distintos tipos de arquivos como os "pdf". Así mesmo permite especificar o lugar no cal se visualizará o contido, por exemplo podemos ter un texto de traballo na pantalla principal e un paquete de actividades aberto nunha ventá superposta de modo que o alumno poida minimizala para consultar o texto e volver novamente ás actividades.

Para estes dous tipos consulte os manuais do apartado de utilidades.

**3. - Páxinas multimedia:** Algunhas páxinas multimedia permiten tamén o conter recursos alleos a eles, por exemplo, sobre unha imaxe no "panel multimedia" podemos facer que ante un clic nunha determinada área se escoite un audio, apareza a "wikipedia" nunha determinada páxina, se vexa un vídeo, ou apareza un texto,...

Para máis detalle consulte os manuais das distintas páxinas multimedia que hai, fundamentalmente a de "Texto e imaxes", "Pestana/Acordeóns" ou "Panorma interactivo".

En todos estes casos, ao publicar, volverá obter unha carpeta co seu ficheiro htm que fará que os contidos aparezan no navegador, esa carpeta xa contén todo o necesario (o programa xa se encargou de crear aquí copias das distintas partes que a forman).

### **E. - Xa rematei. Agora como levo o meu traballo á aula?.**

Existen varias opcións para isto que dependen tanto dos contidos creados coma da extensión que lle queiramos dar (visibles en internet, só en nuestro centro...).

**1. - Copia soportes físicos;** pense que a excepción das "páxinas en servidor", todos os contidos poden ser visualizados directamente dende un soporte como as memorias USB, o disco duro do noso ordenador, un CD, etc ("en local"). Evidentemente esta é a forma menos recomendada, necesitaríamos que eses contidos estivesen en todos e cada un dos ordenadores que van usar os nosos alumnos o cal pode resultar moi tedioso, pero pode ser útil, por exemplo, ante situacións nas que necesitemos unha serie de imaxes e recursos xa existentes en Internet para a nosa explicación ou introdución dun tema, pode ser interesante elaborar un páxina na que todos estes elementos estean a un único clic e non perderemos tempo en "buscas" ou "tecleo" de direccións.

Para isto tan só teremos que copiar a carpeta que crea Ardora ao noso dispositivo, para executalo será suficiente con abrir o arquivo htm que hai no seu interior.

**2. - Aula virtual:** aínda que non cheguemos a usar a aula virtual como tal, esta pode ser unha forma moi doada e cómoda para poñer os contidos a disposición do noso alumnado. Na web de Ardora irán aparecendo diversos manuais sobre este tema.

**3. - Como enlace dende un blog:** podemos subir o traballo á "nube" (por exemplo dropbox) e dende o noso blog poñer un enlace ao ficheiro htm da carpeta que se atopa na nube. Tamén existe un manual detallado de como facer isto.

**4. - Intranet:** unha intranet é unha rede privada con servizos propios de Internet, máis sinxelamente, un ordenador do noso centro conectado á rede, no cal se instalou un servidor web e nunha das súas carpetas copiáronse os nosos contidos, inmediatamente todos os ordenadores do centro que estean conectados á rede terán acceso a eses contidos. Consulte o correspondente manual na web de Ardora, é moito máis sinxelo do que nun principio lle poida parecer. Como **gran vantaxe**, a velocidade de acceso é a da rede interna do seu propio centro (o máis básico e normal 100 Mb) independentemente do tráfico ou velocidade que poida ter Internet, como inconveniente, só se pode acceder dende ordenadores que estean na mesma rede que o que ten o servidor web instalado.

**5. - Internet:** se o seu centro dispón de paxina web, probablemente teña un servizo de hosting, colocar os contidos volvería ser tan sinxelo como "subir" (FTP) a carpeta creada por Ardora ao servidor de Internet, con isto, o noso material estaría dispoñible dende calquera lugar do mundo no que haxa unha conexión a internet.