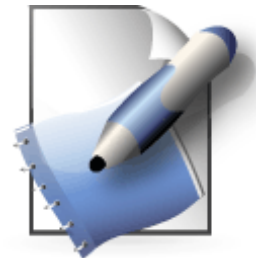


Guía de actividades para el software Notebook

La guía de actividades para el software Notebook™ está concebida como referencia para las mejores prácticas en la creación y presentación de actividades utilizando dicho software.



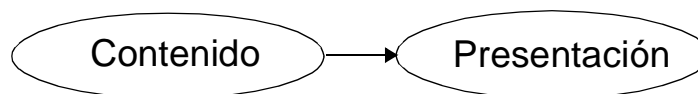
Esta guía asume que usted está familiarizado con los aspectos básicos del software Notebook, tales como cómo escribir en el área de trabajo, cómo añadir nuevas páginas a su archivo de Notebook, cómo navegar de una página a otra y cómo seleccionar y mover objetos en una página de Notebook.

Para aprender los aspectos básicos del trabajo con una pantalla interactiva SMART Board™ y un software Notebook, visite el centro de formación de SMART en www.smarttech.com/trainingcenter.

Antes de continuar leyendo el resto de la guía de actividades para el software Notebook, asegúrese de que en su equipo está instalada la versión más reciente del software de SMART Board comprobándolo en www.smarttech.com/support/software.

Diseño de las actividades de la lección

Se debe diseñar tanto el contenido como la presentación de las actividades de la lección. La pantalla interactiva SMART Board es un elemento visual e interactivo. Algunos conocimientos sobre diseño y las mejores prácticas sobre cómo integrar la interactividad usando el software Notebook le ayudarán a crear actividades de la lección que cumplan los objetivos de aprendizaje curriculares y fomenten la participación de los estudiantes. La creación de contenido en el software Notebook con el conocimiento necesario para presentarlo en un aula garantizará que su lección se desarrolle sin sobresaltos.



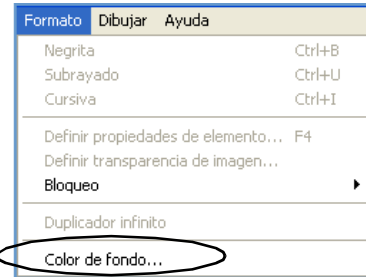
Una vez que haya determinado qué contenido utilizará para su clase, cree una página de título y escriba sus notas del profesor al inicio de su actividad de la lección. Los títulos y las notas del profesor destacan los objetivos de aprendizaje y proporcionan información importante para cualquier otro profesor que utilice la actividad de la lección. Podrá observar ejemplos de cómo otros profesores los han creado descargando cualquier actividad de la lección del sitio web de soluciones educativas www.education.smarttech.com/ste/en-US/Ed+Resource.

Configuración de la página

Cuando tenga la idea de una actividad de lección para el software Notebook, deberá comenzar a diseñar su página. Una de las primeras cosas que tendrá que decidir es el color del fondo. Cuando vaya a seleccionar el color, recuerde que los colores muy brillantes o intensos pueden resultar distractores y desplazar la atención del contenido de la página al fondo. El amarillo brillante le puede parecer una elección divertida, pero también puede distraer la atención de otros elementos de su página. Reserve los colores más llamativos para los objetos individuales de la página de Notebook a la que desee dirigir la atención de sus estudiantes.

Escoja un color de fondo seleccionando **Formato > Color de fondo** en el menú del software Notebook. Se mostrará una paleta de colores en la que podrá seleccionar el color de fondo para su página de Notebook.

A continuación, debe seleccionar los tipos de letra que desea utilizar para el resto de su actividad de lección. Al seleccionar un tipo de letra, está seleccionando la forma en la que el texto se mostrará en el software Notebook. Por ejemplo, Times New Roman, Comic Sans y Arial tienen un aspecto muy diferente.



F

Times New Roman

F

Comic Sans

F

Arial

Si es posible, procure utilizar un único tipo de letra a lo largo de su actividad de lección. El uso de demasiados tipos de letra puede resultar distrayente para el ojo y puede desviar la atención de los puntos importantes.

Considere qué tamaño y color de texto utilizará a lo largo de su actividad de lección. Las elecciones adecuadas facilitarán a sus estudiantes la lectura del texto en su página de Notebook. Una vez que haya decidido el aspecto de su texto, asegúrese de que éste es consistente para que su lección fluya suavemente de una página a otra.

Entre las directrices generales que debe seguir a la hora de seleccionar el tipo de letra para su actividad de lección en el software Notebook se incluyen:

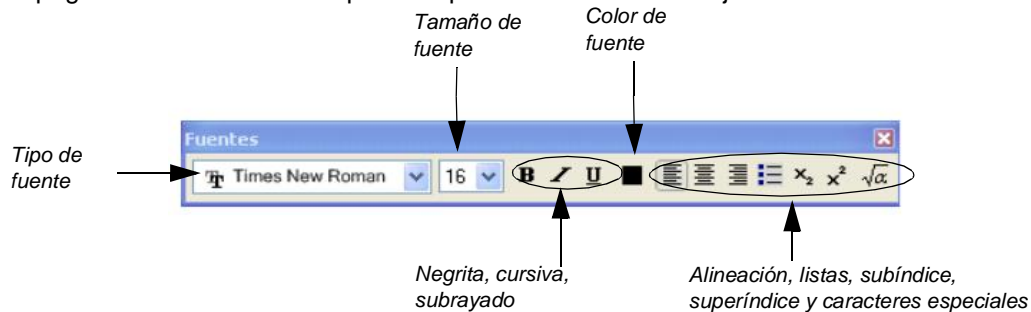
- Los títulos deben tener al menos un tamaño de 28 puntos y estar en negrita.
- El texto empleado para las frases y párrafos debe tener el mismo tipo de letra que el encabezado, un tamaño de 22 puntos y un tipo de letra normal.
- Asegúrese de que el color del tipo de letra seleccionado resulta fácil de leer y de ver con el color de fondo escogido.

El uso de demasiados tipos de letra puede dificultar la lectura de su actividad de lección.

NOTA: El contenido de su actividad de lección del software Notebook es más importante que el esquema de colores general. Si no desea perder tiempo escogiendo colores, puede utilizar texto en color negro sobre un fondo blanco.

Trabajo con tipos de letras en el software Notebook

Una forma de establecer el tipo de letra es seleccionando el texto y utilizando las funciones disponibles en la barra de herramientas Fuentes. La barra de herramientas Fuentes aparece siempre que esté escribiendo en una página de Notebook o después de pulsar dos veces un objeto de texto.



Si sabe que utilizará el mismo tipo de letra una y otra vez, puede ajustar un tipo de letra permanente en el botón Texto. Para ello, presione la flecha que se encuentra junto al botón Texto de la barra de herramientas del software Notebook y seleccione **Personalizar texto**. El cuadro de diálogo Personalizar texto le permitirá adaptar los tipos de letra disponibles en el menú desplegable del botón de la flecha a los estilos que utilice con mayor frecuencia.



Adición de interactividad

Uno de los beneficios del software Notebook es la posibilidad de modificar objetos de la página. Esta sección se centrará en algunas de las diversas formas en las que puede fomentar la participación de sus estudiantes diseñando planes de lecciones interactivas.

Revelación

Una de las formas más rápidas de añadir interactividad a una actividad de lección es ocultar la respuesta a una pregunta detrás de un objeto de la página Notebook. La siguiente información le ofrecerá tres métodos diferentes que puede utilizar para crear actividades de revelación que se pueden integrar fácilmente en cualquier currículo.

Mover y revelar

Una forma de crear una actividad de revelación es ocultar una respuesta detrás de otro objeto.

- 1 Escriba su pregunta y la respuesta.
- 2 Dibuje un rectángulo y rellénelo con color para ocultar la respuesta.
- 3 Presione dos veces sobre la figura para poder añadir texto en ella, asegúrese de que su texto tiene un color diferente al del rectángulo.
- 4 Si desea añadir indicaciones en la figura para que otros miembros del profesorado o un profesor sustituto puedan trabajar con el archivo, escriba *Mueve el recuadro para revelar la respuesta* - . Sin estas indicaciones, alguien podría asumir que deben escribir la respuesta sobre el rectángulo en lugar de moverlo para revelar la respuesta.

NOTA: Resulta útil seleccionar **Ordenar > Traer Adelante** del menú desplegable de cualquier objeto que vaya a utilizar para cubrir una respuesta. Esta acción garantizará que sus estudiantes no vean la respuesta antes del momento de su revelación.

5 Mueva la figura para revelar la respuesta.

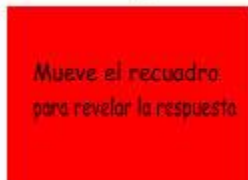
¿Cuál es el animal nacional de Inglaterra?



Antes

¿Cuál es el animal nacional de Inglaterra?

El león



Después


Borrar y revelar

Otra forma de revelar información es con la herramienta Borrador.

- 1 Escriba su pregunta y la respuesta.
- 2 Utilice un bolígrafo para cubrir la respuesta con tinta digital.
- 3 Seleccione la tinta digital y escoja el mismo color que el fondo de la página. Por ejemplo, si el fondo de la página es blanco, la tinta digital debe ser blanca.
- 4 Seleccione la herramienta **Borrador** y borre la tinta digital que cubre la respuesta. La herramienta Borrador sólo borrará los objetos creados con tinta digital. Cualquier elemento que haya escrito con su teclado no se podrá borrar con la herramienta Borrador.

SUGERENCIA: Puede añadir indicaciones para informar a la clase o a otros profesores de que lo único que tienen que hacer es utilizar el Borrador.

Utiliza el borrador para revelar el siguiente número de la secuencia

1, 3, 5, 7, 

Antes

Utiliza el borrador para revelar el siguiente número de la secuencia

1, 3, 5, 7, 9

Después

Revelar con Sombra de pantalla

La tercera forma en la que puede revelar información es con la herramienta Sombra de pantalla.

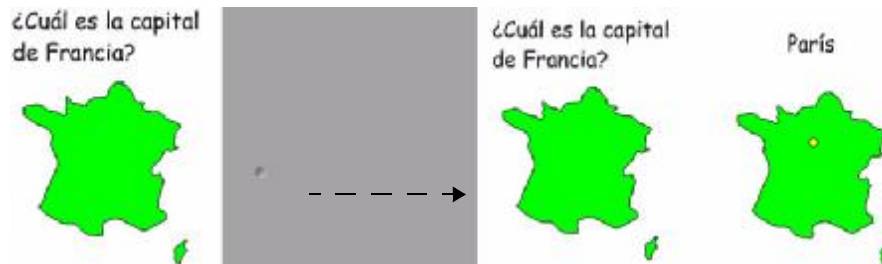
- 1 Escriba su pregunta y la respuesta.
- 2 Pulse el botón **Sombra de pantalla** de la barra de herramientas del software Notebook.
- 3 Arrastre la sombra de pantalla de forma que sólo quede oculta la respuesta a su pregunta.
- 4 Cuando esté listo, arrastre la sombra de pantalla para que deje de cubrir la respuesta. Esta acción es similar al uso de un papel para cubrir respuestas que se mostrarán a través de un retroproyector.

NOTA: Al abrir un archivo de Notebook, la sombra de pantalla cubrirá el mismo área que ocultaba y podrá seguir comentando el contenido de su archivo desde el punto exacto en el que lo dejó.



Antes

Después



Antes

Después

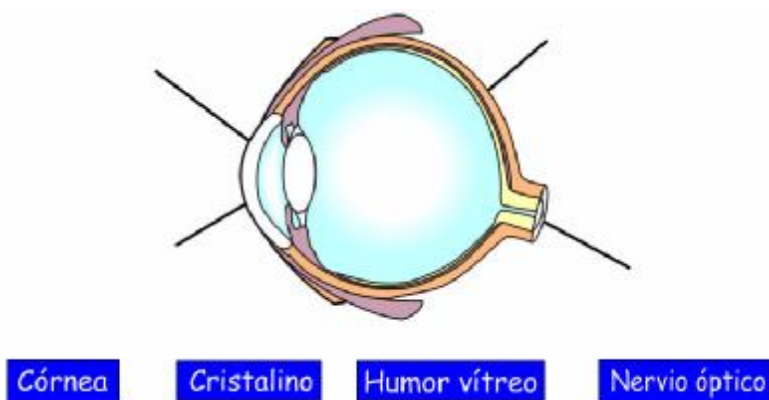
Identificación y etiquetado

Arrastrar y colocar

Las actividades de arrastrar y colocar resultan una forma excelente de determinar si su clase ha logrado la identificación de determinados objetivos de aprendizaje.

Para crear una actividad de arrastrar y colocar etiquetas, añada al área de trabajo el objeto al que desee agregar etiquetas. El objeto puede pertenecer a la Galería del software Notebook, al área Mi Contenido o puede ser un gráfico importado utilizando el menú Insertar. Utilice el menú desplegable del objeto para bloquearlo en su sitio. Esta acción garantiza que el objeto no se mueva accidentalmente durante la actividad de la lección.

A continuación, cree las etiquetas para su diagrama y alinéelas en la parte inferior de la página de Notebook. Ahora podrá pedir a los miembros de su clase que arrastren las etiquetas al área correspondiente del gráfico.



Arrastre las etiquetas a la zona apropiada del diagrama.

Puede añadir a un objeto, como el globo ocular anterior, un vínculo a otra página del software Notebook que contenga las respuestas. Esta página servirá de ayuda para que cualquiera con quien comparta el archivo disponga de las respuestas correctas.

Las actividades de arrastrar y colocar también se pueden utilizar para lecciones basadas en texto. Por ejemplo, puede arrastrar eventos a fechas específicas de una línea cronológica o definir una serie de palabras.

| Palabra | Definición |
|------------|--|
| | Palabra que indica un nombre |
| | Palabra que indica una acción |
| Adverbio | Puede modificar a un verbo o a un adjetivo |
| Adjetivo | Modifica a un nombre o a un pronombre |
| Sustantivo | |
| Verbo | |

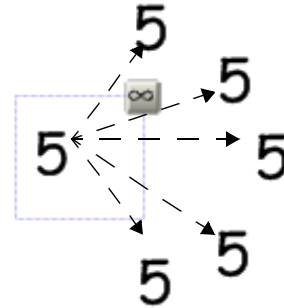
Empareje las palabras con su definición.

Duplicador infinito

El Duplicador infinito le permite reproducir un objeto un número de veces ilimitado, sin tener que seleccionar la duplicación constantemente en el menú desplegable. El Duplicador infinito también le ayuda a que el tamaño de los archivos de Notebook sea inferior que si tuviera que copiar y pegar la misma información, haciendo que resulte más sencillo compartir el archivo con sus compañeros.

Para establecer un objeto como un Duplicador infinito, realice los siguientes pasos:

- 1 Seleccione un objeto.
- 2 Pulse en el menú desplegable del objeto.
- 3 Seleccione **Duplicador infinito**
- 4 Pulse en el objeto y, a continuación, arrástrelo para crear un objeto idéntico.



Pulse y arrastre para crear un objeto idéntico.

Uso del mismo objeto para respuestas múltiples

Una de las ventajas del Duplicador infinito es la posibilidad de crear una actividad de arrastrar y colocar sin alterar el conjunto de opciones disponibles cada vez que una pregunta se responde correctamente.

| | |
|----------------|----------------|
| $2 + 3 =$ | $10 - 5 =$ |
| $5 \times 6 =$ | $12 + 15 =$ |
| $9 / 3 =$ | $7 \times 3 =$ |

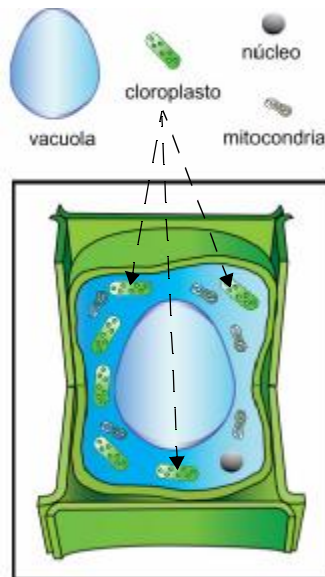
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

| | |
|-------------------|-------------------|
| $2 + 3 = 5$ | $10 - 5 = 5$ |
| $5 \times 6 = 30$ | $12 + 15 = 27$ |
| $9 / 3 = 3$ | $7 \times 3 = 21$ |

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Establezca cada número de la línea como Duplicador infinito.

Utilice el mismo número varias veces para responder a las preguntas.



Gráficos de etiquetado que necesitan utilizar el mismo elemento más de una vez.

Mantener la información en su contexto

Otro beneficio de la función de Duplicador infinito es que facilita mantener la información en su contexto. Esta función resulta especialmente útil para las lecciones basadas en texto.

¿Cuántas palabras diferentes puedes formar a partir de esta palabra?

c a b a l l e r o s o

- | | |
|----------|----|
| 1. o s o | 5. |
| 2. bello | 6. |
| 3. solar | 7. |
| 4. | 8. |

Establezca cada letra de una palabra como Duplicador infinito. Arrastre la letra a un área diferente de la página para crear anagramas. La palabra original permanecerá en su lugar. Puede añadir un cronómetro para que la lección resulte más desafiante. En las colecciones de Galería dispone de un cronómetro interactivo.

Uso del sonido

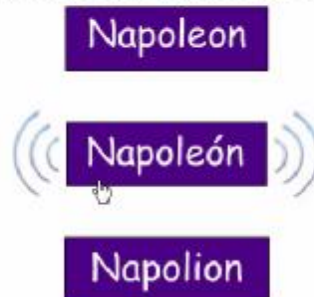
El software Notebook hace que resulte muy sencillo captar la atención de los estudiantes auditivos utilizando el sonido durante una actividad de lección. También resulta útil informar a los estudiantes sobre la personalidad de un orador; escuchar un discurso histórico puede resultar más estimulante que leerlo.

Busque en la Galería del software Notebook para encontrar los sonidos que necesite. Pruebe con palabras clave como *sonido* o *fónico* para saber qué contenido está disponible. Adjunte un sonido MP3 desde su equipo a un objeto pulsando el menú desplegable del objeto y seleccionando **Sonido**.

El sonido como herramienta de refuerzo





Una de las formas de utilizar el sonido es proporcionando información inmediata a los estudiantes cuando tocan objetos específicos en el software Notebook. Puede grabar unos aplausos para utilizarlos en las respuestas correctas o la frase *Inténtalo de nuevo* para las respuestas incorrectas.

¿Cuál es el nombre correcto del famoso emperador francés?
(Sólo la respuesta correcta emitirá un sonido.)



Captura de información

La barra de herramientas Captura de pantalla le permite capturar una imagen, como una fotografía digital de Internet, en una página de Notebook. Para acceder a la barra de herramientas Captura de pantalla, pulse el botón **Capturar** (icono de la cámara) en la barra de herramientas del software Notebook. Recuerde que siempre debe respetar el copyright.


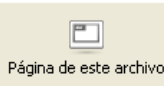
| Botón | Cómo se usa |
|---|---|
|  | Pulse y arrastre para marcar el área rectangular que desea capturar. Una vez que haya seleccionado el área, deje de pulsar. |
|  | Pulse en la ventana que desee capturar. Deje de pulsar cuando la ventana que desee aparezca como un área con tramas. |
|  | Desplácese a la pantalla que desee capturar y presione el botón para capturar toda la pantalla. |
|  | Pulse y arrastre para crear una forma a mano alzada alrededor del área que desea capturar. Una vez que haya seleccionado el área, deje de pulsar. |

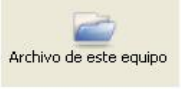
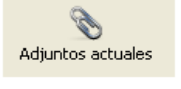
Vinculación

Puede vincular un objeto a una página web, a otra página de Notebook, a un archivo de su equipo o a un archivo de la ficha Anexos, como un clip de vídeo u otro elemento multimedia.

En el menú desplegable de un objeto, seleccione **Vincular** y, en el cuadro de diálogo Insertar vínculo, escoja el tipo de vínculo que desea añadir a su objeto.

Se le dará la opción de iniciar el elemento vinculado desde el objeto a través de un icono situado en la esquina inferior izquierda del objeto o pulsando el propio objeto. Si establece todo el objeto como un vínculo, no siempre el resto de profesores sabrá que dicho vínculo existe. Asegúrese de que resulta obvio que un objeto es un vínculo utilizando algún tipo de indicación o texto en color azul y subrayado si el vínculo es un texto. Recomendamos que convierta el objeto en un vínculo, en lugar de utilizar el icono de la esquina, si el espacio entre los objetos de su página pudiera provocar problemas de claridad o si el hecho de tocar determinados objetos forma parte de sus objetivos de aprendizaje.

| Tipo de vínculo | Utilícelo para |
|---|---|
|  | Vincular objetos de una actividad de lección del software Notebook a una página web relacionada. Una nota en la que se indique el autor y la relevancia del contenido vinculado informará a sus estudiantes de qué es lo que pueden esperar ver y aumenta la utilidad del vínculo para los compañeros que puedan estar compartiendo su contenido. |
|  | Vincular a otra página de su archivo de Notebook. Puede utilizar este tipo de vínculo al presentar una pregunta. Por ejemplo, puede formular una pregunta y, a continuación, pedir a un estudiante que realice su selección entre un conjunto de objetos que representan las posibles respuestas. El objeto que contenga la respuesta correcta podría estar vinculado a una pantalla de recompensa. Los objetos que contengan respuestas incorrectas podrían estar vinculados a una página que anime a los estudiantes a intentarlo de nuevo. |

| Tipo de vínculo | Utilícelo para |
|---|--|
|  <p>Archivo de este equipo</p> | <p>Vincular a un archivo almacenado en su equipo relacionado con su lección o presentación. Por ejemplo, podría crear un vínculo a un archivo de Microsoft Word o Excel que contenga información que califica una afirmación de su archivo de Notebook.</p> |
|  <p>Adjuntos actuales</p> | <p>Vincular a un archivo que ha almacenado en la ficha Anexos. Algunos profesores almacenan archivos de vídeo en la ficha Anexos. Vinculando estos vídeos directamente desde un objeto de la página de Notebook, podrá iniciar sin problemas el vídeo correspondiente sin necesidad de abrir la ficha Anexos o durante la presentación de una lección en el modo de pantalla completa.</p> |

Contenido interactivo y multimedia

Se puede acceder fácilmente a los contenidos de vídeo y de Macromedia® Flash® desde la galería del software Notebook. El contenido de vídeo se puede utilizar para ofrecer a los estudiantes una impresión de un evento histórico o para demostrar cómo se mueve algún elemento, como las células microscópicas. El contenido flash se puede utilizar si desea que los estudiantes interactúen directamente con un objeto de aprendizaje y reciban información inmediata.

Si busca contenido relacionado con un tema específico, los elementos de flash y vídeo de la Galería siempre se encuentran bajo el encabezado Interactiva y Multimedia.



Existen cientos de elementos de flash y vídeo en la Galería. Para explorar el contenido interactivo y multimedia disponible en la galería del software Notebook, escriba *vídeo* o *flash* en el campo de búsqueda de Galería y experimente con los elementos de la misma para saber cómo puede aplicarlos a sus lecciones.

Posibles problemas

Los elementos multimedia son una forma muy popular de integrar contenido en sus actividades de la lección y resultan atractivos para los diversos estilos de aprendizaje. Estas herramientas son un buen complemento para cualquier lección, pero se deben utilizar con algunas restricciones. Si llenamos cada página con animaciones, vídeos y sonidos se puede distraer a los estudiantes de los objetivos de aprendizaje y dirigir su atención a la tecnología en lugar de al contenido de su lección.

Utilice y experimente con todas las herramientas de las que dispone, pero asegúrese de que sabe por qué está utilizando una herramienta específica: para satisfacer un objetivo de aprendizaje.

Inspiración

Algunas veces, lo más complicado a la hora de crear una actividad de lección es encontrar ideas creativas. Si desea obtener inspiración, puede consultar el sitio web de soluciones educativas de SMART. Se trata de una comunidad en línea en la que los educadores pueden compartir recursos e ideas con otros educadores de todo el mundo.

Visite www.education.smarttech.com y seleccione **Educator resources > Lesson activities** para explorar las actividades de lección del software Notebook creadas por profesores y organizadas en función de estándares curriculares.

