

Actividad en la que tenemos que relacionar palabras de dos o más columnas:

**Relaciona cada un dos accidentes xeográficos coa costa na que se atopa.**

Golfo de Valencia
Cabo Trafalgar
Cabo de Gata
Cabo de Creus
Golfo de Biscaia
Golfo de Rosas
Golfo de Almería
Golfo de Cádiz
Cabo de Penas
Cabo Fisterra

COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ
COSTA CANTÁBRICA
COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA
COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA
COSTA ATLÁNTICA GALEGA
COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA

ACERTOS:  
0/10

?

En la pestaña "Actividad" tenemos:

**Relacionar - Palabras**  
Emparellar frases ou expresións atendendo a un criterio

1.- Actividade | 2.- Opcións de execución | 3.- Páxina web | 4.- SCORM

**1. Introduza os datos**

Escollidos  Unir celdas

Puntuación:  
Por cada resposta correcta + 1  
Por cada resposta incorrecta - 1

Publicar actividade  
Primeiras letras para o nome dos arquivos: costasact06  
Destino: G:\\_WEB\_A\HTML

Cabo de Penas	COSTA CANTÁBRICA				
Cabo Fisterra	COSTA ATLÁNTICA GA				
Cabo Trafalgar	COSTA ATLÁNTICA AN				
Cabo de Gata	COSTA MEDITERRÁNE				
Cabo de Creus	COSTA MEDITERRÁNE				
Golfo de Valencia	COSTA MEDITERRÁNE				
Golfo de Biscaia					
Golfo de Cádiz					
Golfo de Almería					
Golfo de Rosas					

**2. Seleccione os distintos parámetros para a actividade**

Tamaño da actividade: 600 x 340 pixels

Verdana, Geneva, sans-serif 13 260

Colocación inicial:  
 Aleatoria  
 Fixa, igual ó deseñado

## Actividad interactiva – Relacionar palabras

www.webardora.net

Por defecto Ardora marca la casilla “*Escribir datos*” (1) para que introduzcamos las palabras/textos a relacionar. Así pues, cubriremos las columnas con todas las palabras que queramos y finalmente pulsaremos en el botón “*Unir celdas*” para asociar las palabras que queramos de una a otra columna. Para ello haremos clic en uno de los campos donde está la palabra y volveremos a hacer clic en el campo correspondiente con la palabra que queramos asociar en la columna de la derecha. En ese momento el programa presentará una línea uniendo los dos campos:

Como podemos observar en la imagen, no es necesario que la aplicación sea biyectiva, sino que podremos relacionar cada uno de los elementos con más de un ítem entre columnas.

Por otra parte, observar que disponemos de hasta 5 columnas para introducir datos, por lo que en la misma actividad pueden aparecer varias columnas relacionadas entre sí:


**Une as palabras en minúscula da columna esquerda coas da columna central, e estas coas da dereita. As tres celas da parte superior non se unen.**

NOME	UNIDADE DE...	SÍMBOLO
metro	masa	l
litro	tempo	m
kilogramo	lonxitude	s
segundo	volume	m <sup>3</sup>
grao centígrado	superficie	Kg
metro cadrado	capacidade	°C
metro cúbico	temperatura	m <sup>2</sup>

ACERTOS: 0/14

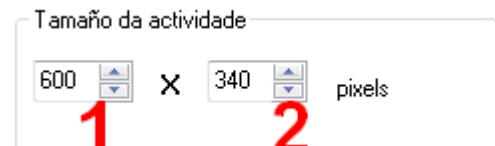
?

Una vez hayamos introducido todos los datos y relacionado los diversos items de las columnas, siempre podremos eliminar alguno de ellos simplemente haciendo clic en la fila correspondiente de la tabla y usando el botón rojo de la parte derecha:

Cabo de Penas	COSTA CANTÁBRICA	
Cabo Fisterra	COSTA ATLÁNTICA GALEGA	
Cabo Trafalgar	COSTA ATLÁNTICA ANDALUZA	
Cabo de Gata	COSTA MEDITERRÁNEA BÉTICA	
Cabo de Creus	COSTA MEDITERRÁNEA CATALÁ	
Golfo de Valencia	COSTA MEDITERRÁNEA LEVANTINA	
Golfo de Biscaia	COSTA CANTÁBRICA	

## ZONA 2

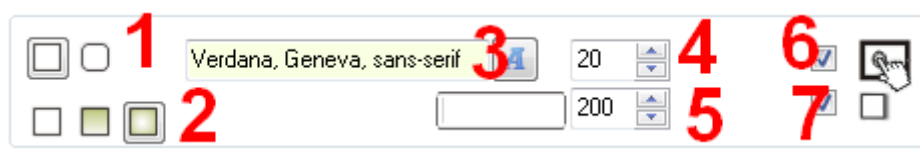
En la parte izquierda podemos ajustar el ancho (1) y el alto (2) de la actividad. Esto es útil pues a veces, dependiendo del tamaño y tipo de letra, así como del número de elementos que introduzcamos en cada



columna, podría suceder que algunas celdas quedarán fuera del área de trabajo de la actividad, que en una celda el texto se distribuyese en 2 líneas, etc. como puede verse en la siguiente imagen:



En la parte central tenemos los siguientes controles:



para hacer que los recuadros tengan o no las esquinas redondeadas (1), para indicar el tipo de relleno que tendrán las celdas (2) cuando el usuario sitúe el puntero del ratón sobre las mismas (sólido, degradado de arriba a abajo o degradado de los bordes hacia el centro), para indicar tipo (3) y tamaño (4) de fuente, para ajustar el ancho de las celdas que contendrán los textos (5) (el alto lo ajusta Ardora automáticamente dependiendo del tamaño de fuente y cantidad de caracteres, como puede verse en la penúltima imagen) y finalmente, las ya conocidas casillas de verificación para hacer compatible la actividad con dispositivos de pantalla táctil (6) y para crear una sombra en la parte interior de las celdas, lados superior e izquierdo (7).

Por último, en la parte derecha tenemos unos botones de opción para escoger si queremos que el programa sitúe las celdas de forma aleatoria (siempre sólo las que están dentro de cada columna, por supuesto) o si queremos que las celdas queden ordenadas tal y como las hemos escrito al editar la actividad.

Colocación inicial:

Aleatoria

Fija, igual ó diseñado