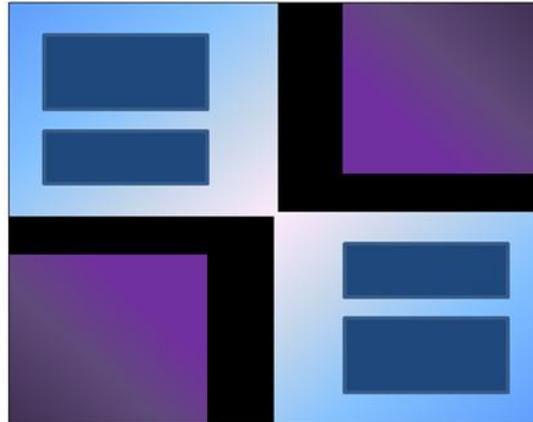


Learning Content Development System (LCDS)

Desarrollo de Objetos de Aprendizaje.

LCDS
LCDS



Desarrollo de Objetos de Aprendizaje.....	1
Introducción	4
Instalación	5
Interfaz de Usuario.....	12
Estructura del Curso:.....	13
Plantillas.....	15
Página.....	15
Añadir módulos, lecciones o temas.....	15
La Barra de Herramientas Estándar.....	17
Pasos Básicos para Crear tus Cursos.	19
Creando un nuevo curso:.....	19
Vista previa:.....	21
La carpeta de Media.....	22
Publicando el Curso:.....	22
Abriendo un curso existente:.....	23
WRAPPER	27
Sustituyendo un wrapper.....	28
Abriendo un curso en una versión anterior del LCDS.....	30
PLANTILLAS.....	31
Interactuar – Actividad de Aventuras	32
Interactuar – Arrastrar y Colocar.....	35
Interactuar – Ayuda de Tarea Interactiva.....	39
Interactuar –Control Deslizante	43
Ver – Animación	47
Ver – Demostración	51
Ver – Multimedia con puntos principales.....	55
Ver – Haga clic en Animación de tabla.....	61

Reproducir – Juego de Ordenación.....	65
Reproducir – Juego de Mosaicos.....	69
Leer-Introducción	73
Leer-Texto e Imagen.....	76
Leer-Tabla.....	79
Leer-Haga clic en tabla.....	82
Leer-Selección Múltiple.....	85
Leer-Verdadero Falso.....	88
Leer - Preguntas de Redacción.....	91
Leer – Glosario	93
Leer – Mostrar Ocultar.....	95
Probar – Simulación	98
Probar – Escenario de Prácticas / Sin Conexión	102
Aula – Texto, imagen y tabla.....	105

Introducción

Microsoft Learning Content Development System (**LCDS**), es una aplicación de Microsoft gratuita para el desarrollo rápido de paquetes con contenido para e-learning de alta calidad, interactivo y muy sencillo de utilizar.

LCDS es una herramienta que permite a cualquiera en la comunidad de aprendizaje Microsoft publicar cursos e-learning con sólo seguir las plantillas que además son fáciles de usar para generar contenido altamente personalizado, actividades interactivas, concursos (quizzes), juegos, animaciones, ejemplos, etc. y otros contenidos **Multimedia**.

En la versión **LCDS** 2.3 posibilita la generación de contenido con:

- Soporte para imágenes jpg y png
- Soporte para Video (wmv)
- Soporte para flash (swf)
- Archivos de audio (mp3)

Con la intención de facilitar el entendimiento del contenido del **LCDS**, se ha desarrollado este manual, sus temas están tratados en un lenguaje sencillo y acompañado de imágenes que apoyan su explicación.

Encontrarás las indicaciones necesarias para crear un curso hasta su publicación.

Además se explican todas las Plantillas que esta versión del **LCDS** te ofrece, con la finalidad de que las integres en el diseño de tus clases.

También puedes solicitar a los estudiantes que sean ellos quienes elaboren temas a través del **LCDS**.

En fin no hay límites a la diversidad de aplicaciones que encontrarás en esta maravillosa e innovadora herramienta.

Instalación

El archivo de instalación se localiza en la siguiente página oficial de Microsoft, es gratuito, sólo es necesario registrarse para descargarlo:

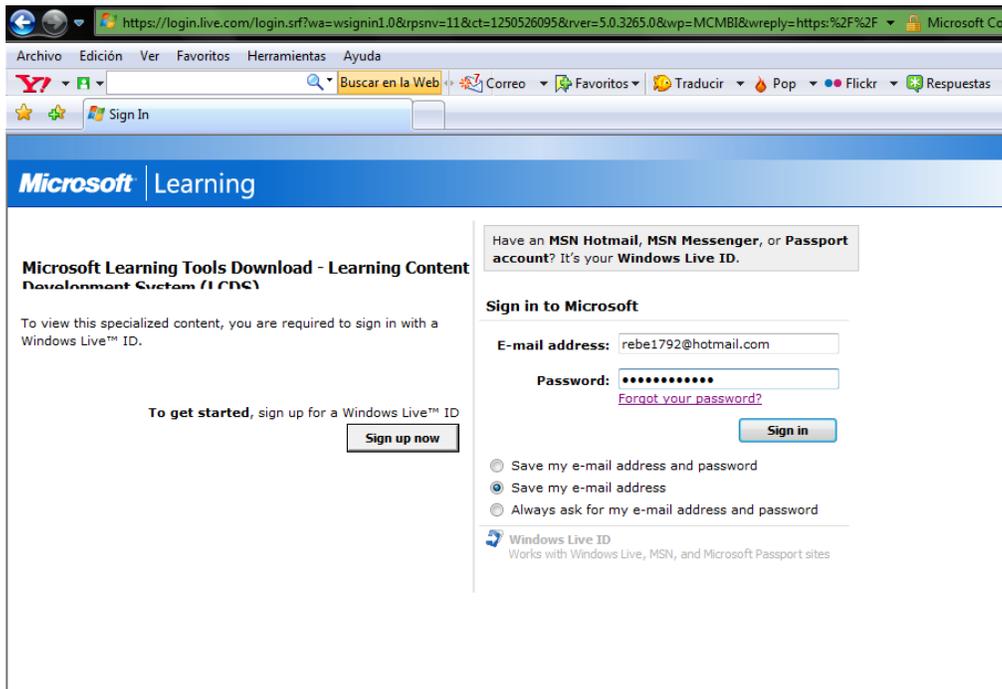
<http://www.microsoft.com/Learning/tools/LCDS/default.mspx>

Una vez que das clic en la liga, ve al final de la página y ahí se localiza el botón de registro para descargar la aplicación.



Tal vez este botón cambie de apariencia, sin embargo siempre busca esta frase o una similar, para que descargues la aplicación. Después da clic en él.

Aparecerá una pantalla como la siguiente:



Los campos a llenar son:

- **E-mail address:** Escribe una dirección de correo electrónico de **Hotmail** o bien una cuenta de **MSN**.

- **Password:** Escribe tu contraseña para entrar a tu cuenta.
- Ahora da clic en el botón **Sign In**.

Muy bien, se desplegará una pantalla como la siguiente:

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://profile.microsoft.com/RegSysProfileCenter/wizard.aspx?wizid=2d2500a6-e56b-473d-8071-8b5b93f5939a&lcid=1033>. The page title is "Microsoft Learning" and the main heading is "Microsoft Learning Tools Download - Learning Content Development System (LCDS)". Below the heading, it says "Thank you for taking the time to fill out the following online form. If you do not want to submit your information, click **Cancel**." There are several form sections: "My Name (Personal Information)" with fields for First Name, Last Name, Middle Name/Initial, Additional Last Name, Prefix, and Suffix/Title; "Country/Location" with a dropdown menu; and "Mv E-Mail Address".

Obviamente en esta imagen, sólo se visualiza una parte de los datos que son solicitados para el registro. Debes llenar todos los campos solicitados y dar clic en **continuar**, posteriormente se desplegará la siguiente pantalla:

The screenshot shows a web browser window with the URL <http://www.microsoft.com/learning/en/us/training/lcids-thankyou.aspx>. The page title is "Microsoft Learning: Thank You for Registering fo...". The main heading is "Create Online Courses with LCDS". Below the heading, it says "Just one more step to complete your download!" and "Thank you for registering for the Microsoft Learning Content Development System (LCDS).". There is a link to "Learn more in the 'Installation and setup' section of the LCDS FAQ". Below that, it says "Download LCDS version 2.3 now so that you can begin creating your own e-learning courses." There is a table with two columns: language and "Download now" button. The languages listed are English, Chinese (Simplified), Hindi, Portuguese (Brazil), Russian, Spanish (Spain), and Turkish.

Language	Download now
English	Download now
Chinese (Simplified)	Download now
Hindi	Download now
Portuguese (Brazil)	Download now
Russian	Download now
Spanish (Spain)	Download now
Turkish	Download now

Pulsa el botón **Download now** en la versión en Español, que es la penúltima opción. Es importante hacer notar que las páginas en Internet continuamente cambian su apariencia por lo que es probable que al momento en que quieras llevar a cabo la instalación, las imágenes no sean las mismas, sin embargo asegúrate de localizar las mismas instrucciones.

Una vez registrados deberán descargar el archivo de instalación **LCDSv2.3.exe**

(Recuerda que se actualizan constantemente las versiones) de aproximadamente 50 Mb, toma alrededor de 5 min la descarga (este tiempo puede variar dependiendo de la velocidad de conexión que se tenga), cuando finalice, ejecuta el archivo y sigue las instrucciones de instalación.

Cuando la instalación del **LCDS** se está llevando a cabo, es probable que solicite ciertos requerimientos mínimos de aplicaciones necesarias, para la correcta ejecución del mismo, sin embargo la misma ejecución del **LCDS** hace la búsqueda de dichas aplicaciones.

Por lo regular, si tienes instalado Windows Vista casi todos ya vienen incluidos:

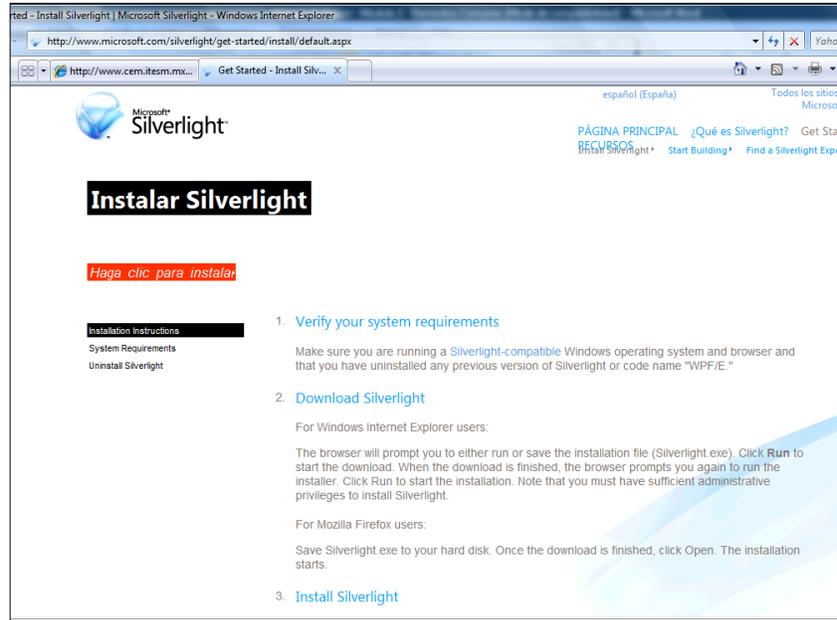
- Operating system: Windows XP Service Pack 2
- Browser: Microsoft Internet Explorer Developer platform: Microsoft .NET Framework 2.0
- **.XML** software development services: Microsoft Core **.XML** Services (MSXML) 6.0
- Installation and configuration service: Windows Installer 3.1
- **Multimedia** player: Adobe Flash Player 8, Microsoft Silverlight 1.0

Silverlight™

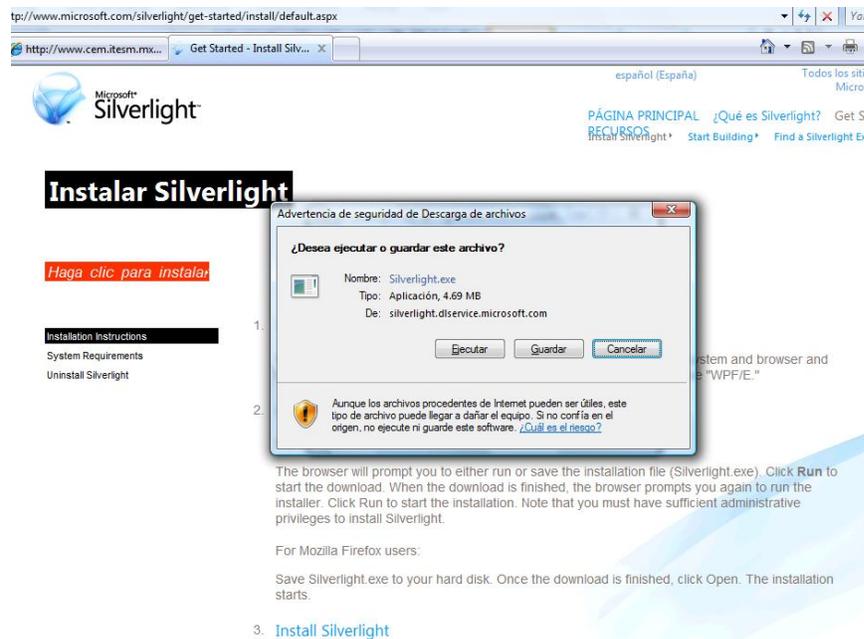
Este último es un reproductor **Multimedia** de Microsoft que puede descargarse del sitio oficial, es necesario para reproducir contenido interactivo.

<http://www.microsoft.com/silverlight/resources/install.aspx>

Cuando das clic en la dirección anterior, se despliega una página como la siguiente:

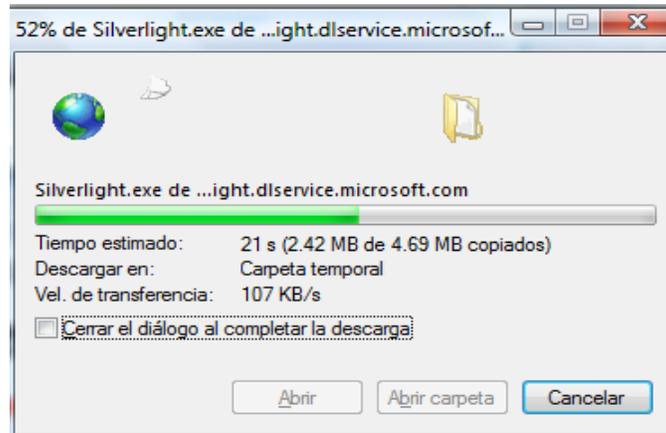


Observa el recuadro rojo, en donde dice *Haga clic para instalar*, da clic y la descarga comenzará...

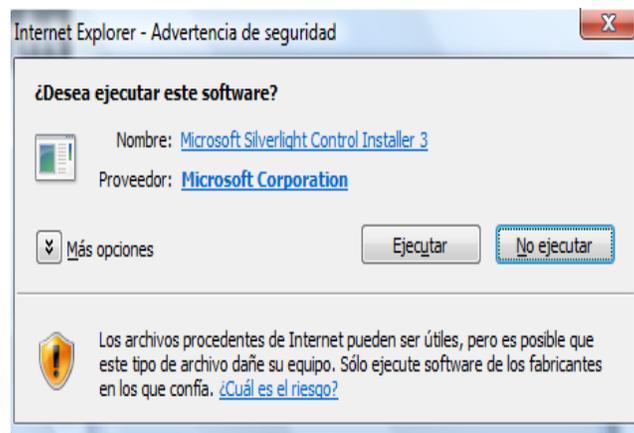


En la imagen anterior, el cuadro de diálogo te pregunta si deseas guardar o ejecutar, da clic en **Ejecutar**, sí deseas conservar la aplicación en tu PC, entonces da clic en **Guardar**, lo anterior te permite instalarla posteriormente en otros equipos.

Inmediatamente después de dar clic en **Ejecutar**, observa el proceso de descarga:



Cuando la descarga termina, se muestra el cuadro de diálogo para iniciar la instalación del Software, da clic en **Ejecutar...**



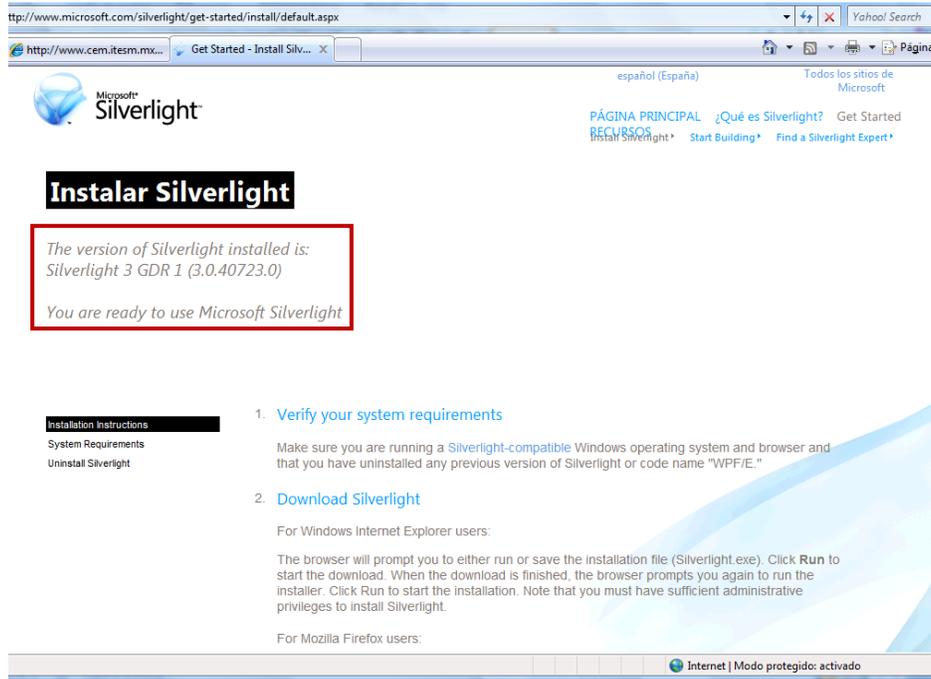
Ahora en la siguiente pantalla da clic en el botón **Iniciar ahora**, para que se instale en el equipo la **Aplicación**.



Después de un momento, la instalación concluye:



Esta es la última pantalla que verás, aquí te informa que está concluido el proceso de instalación.

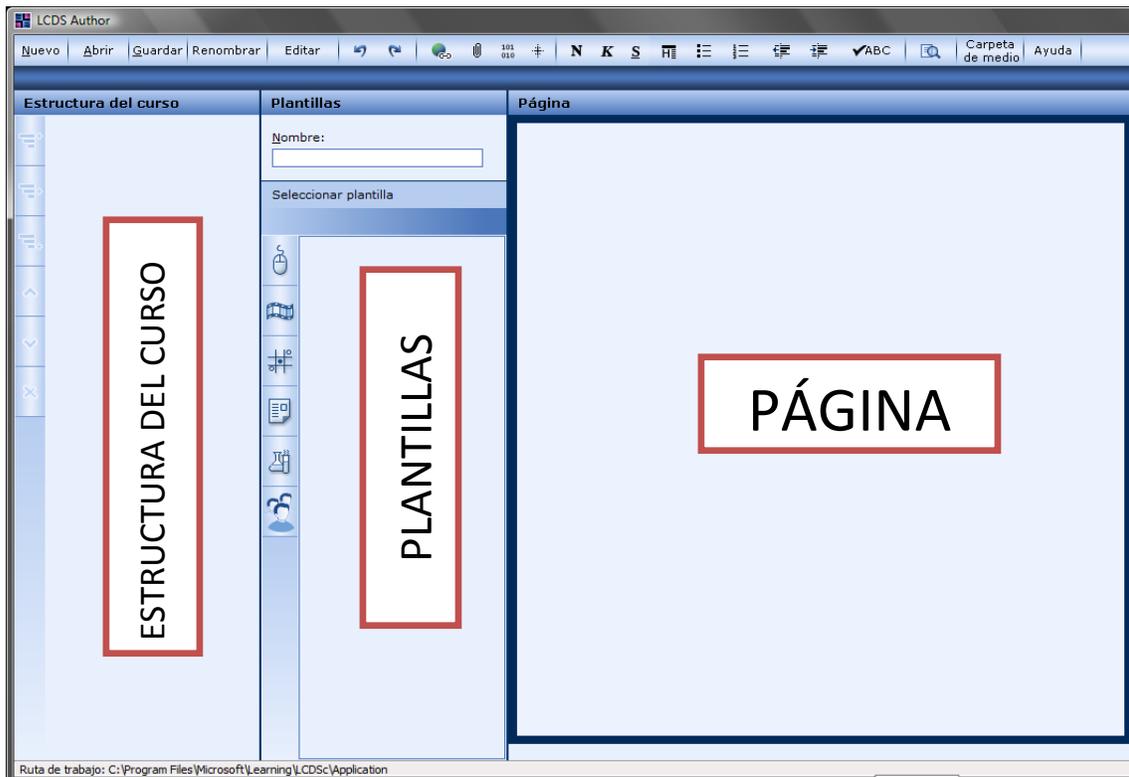


Interfaz de Usuario

Una vez instalado el **LCDS**, estás listo para diseñar cuantos cursos desees!!

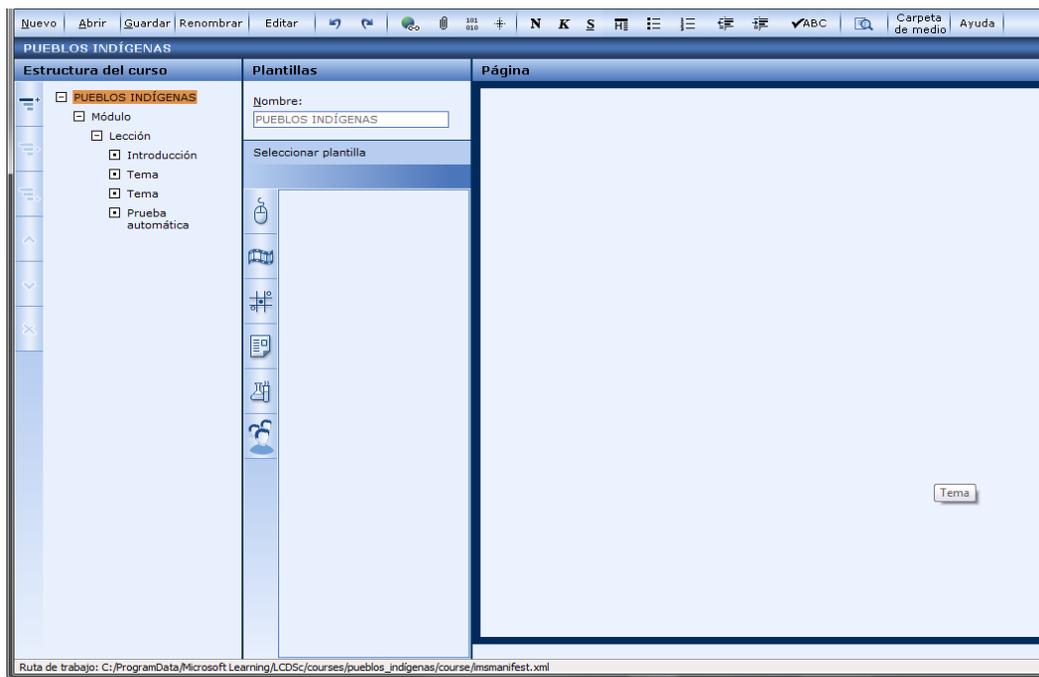
Se desplegará una imagen similar a la siguiente y se nombra **Interfaz del usuario**.

La **interfaz de usuario** está dividida en tres apartados: **estructura del curso**, **plantillas** y **página**.

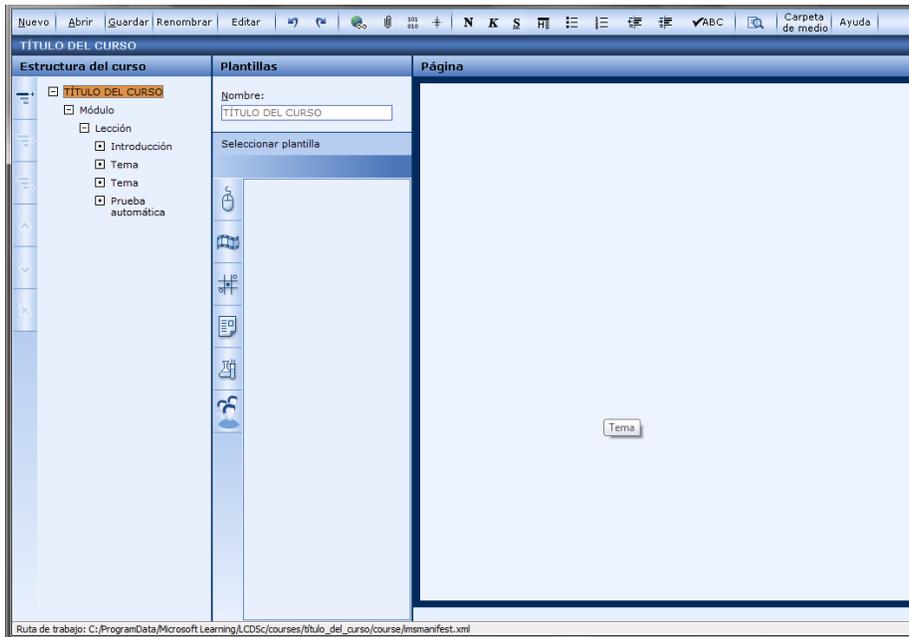


Estructura del Curso:

El panel de la Estructura del Curso es donde se crea y modifica la tabla de contenido de los módulos, lecciones, y los temas. Cuando creas un curso nuevo, da clic en **Nuevo** y aparecerá un cuadro que te solicita nombrar a dicho curso, también te pide que selecciones el **Idioma**, una vez hecho lo anterior, da clic en **Aceptar** y aparecerá una pantalla como la siguiente:



En ella observarás como el nombre del curso se encuentra en la parte superior en este caso, para ejemplificar se llama PUEBLOS INDÍGENAS.



La **Estructura del Curso**, está conformada por los siguientes elementos:

Título del Curso: Aquí aparece el nombre que hayas decidido darle al curso.

Módulo: En este espacio escribes el subtema o bien el número de módulo.

Lección: Escribe el nombre de la lección. Cada lección está compuesta de cuatro tópicos, que por *default* están definidos así:

- Introducción
- Tema
- Tema
- Prueba Automática.

No es necesario que todos los tópicos contengan información.

Los requerimientos mínimos de contenido en esta parte son los siguientes:

Elementos de la estructura del curso	Requerimientos Mínimos	Requerimiento máximo permitido.
Curso	1 módulo	16 módulos
Módulo	1 lección	16 lecciones
Lección	4 tópicos	16 tópicos

Es posible crear lecciones sin temas. Esta clase de estructura puede ser aprovechada para presentar resúmenes, glosarios, materiales referenciales, etc., que tu puedes incluir en tu curso, y que sin duda deseas destacar más que un simple tema.

1. En el panel de **Estructura del Curso** localiza el nivel de Lección y da clic en **Introducción**.
2. Renombra a la **Introducción** con el mismo nombre de la **Lección**.
3. Selecciona el tipo de **Plantilla** que elegirás y no ocupes el resto de los **Temas**.
4. Si deseas repetir el proceso añade otra **Lección** y sigue los mismos pasos.

Plantillas

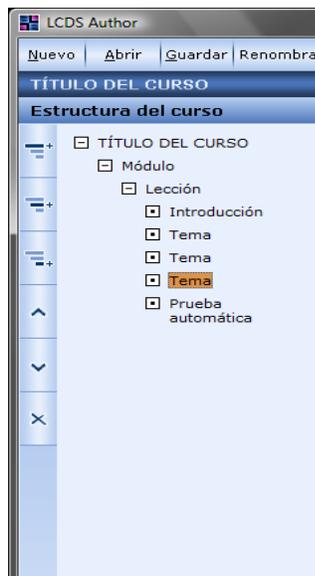
Las Plantillas son una serie de documentos mediante los cuales es posible presentar un contenido temático de manera interactiva, dinámica y divertida, se dividen en seis tipos y en total hay 22 diferentes plantillas, éstas se estudian con detenimiento en este manual.

Página

La Página es el espacio donde se visualiza cada plantilla, se aplica el contenido y se llevan a cabo modificaciones.

Añadir módulos, lecciones o temas.

Es posible agregar los módulos, lecciones y temas que requieras, sigue los siguientes pasos.



ICONO	A C C I Ó N
	Da clic en este botón si deseas insertar un módulo nuevo a tu curso. Se aconseja cuando requieras agregar un módulo al curso que estás desarrollando.
	Da clic en este botón, si requieres agregar una nueva lección a tu curso.
	Da clic en este botón, si lo que necesitas es añadir un tema más a tus lecciones.
	Con este botón, subes de nivel a un tema, lección o módulo. Posiciónate en el tema, lección o título que desees colocar en un nivel superior y da clic en este icono hasta que esté en el lugar que requieras.
	Con este botón, bajas de nivel a un tema, lección, módulo o título de curso. Posiciónate en el tema, lección o título que desees colocar en un nivel inferior y da clic en este icono hasta que esté en el lugar que requieras.
	Con este botón elimina el tema, lección o módulo. Basta con que te posiciones en el elemento que desees eliminar y luego des clic en este icono.

Recomendaciones acerca del tamaño de los elementos:

Título del Curso: 95 caracteres.

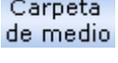
Módulo: 80 caracteres.

Lección: 80 caracteres.

Temas: 70 caracteres.

La Barra de Herramientas Estándar.

Botón	Descripción
	Nuevo. Te permite iniciar un nuevo curso. Al hacer clic en Nuevo , se abrirá un cuadro de diálogo que te pedirá introducir un nombre y un idioma para tu curso.
	Abrir. Abre uno de los cursos existentes. Al dar clic en Abrir , aparecerá un cuadro de diálogo que presenta una lista de los cursos existentes. Da clic en el curso deseado, y da clic en Abrir en el cuadro de diálogo.
	Guardar. Guarda la página actual en tu curso. Si intentas navegar fuera de la página actual, y has hecho cambios y no los guardaste, te aparecerá un cuadro de diálogo que te informa que se perderán los cambios si continúas. Puedes dar clic en Continuar para descartar los cambios hechos a la página actual o da clic en Cancelar para reanudar el trabajo y guardar los cambios.
	Renombrar. Te permite guardar un duplicado de tu curso con un nombre diferente.
	<p>Editar. Las siguientes opciones están disponibles para el menú Editar:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Documento de Word. Da formato al contenido de tu curso en un documento de Microsoft Office Word. • Crear Índice. Puedes crear un archivo de índice, en donde el LCDS generará un archivo que contiene una lista de términos que serán utilizados por la función de búsqueda para aquellos que están consumiendo este curso en línea. Sin el archivo de índice, la función de búsqueda no funcionará. • Mapa de Medios (archivo CSV). Un Mapa de Medios te ofrece una tabla de Excel con información relativa a los archivos de tu curso como: nombre del archivo, ubicación (capítulo, lección, tópico), tipo de plantilla y su clave de identificación.
	Deshacer. Deshace una acción previa.
	Rehacer. Rehace una acción deshecha anteriormente.
	Insertar Hipervínculo. Convierte el texto seleccionado en un hipervínculo. Así mismo, también puede ser usado para quitar el hipervínculo del texto seleccionado.
	Adjuntar Archivo. Te permite adjuntar un archivo con el texto seleccionado. Los siguientes formatos de archivo se pueden utilizar: .zip, .doc, .ppt, .xls, .gsa, .oft, .exe, .htm, .html, .mht. Para utilizar los archivos adjuntos, el texto aparecerá como un hipervínculo, cuando des un clic en él se abrirá un cuadro de diálogo que te pedirá abrir el archivo.
	Línea de Código. Formatea el texto seleccionado como texto. Puede ser utilizado también para extraer el formato de código del texto seleccionado. En la plantilla el código te aparece con texto color naranja, en la vista previa y en el producto final

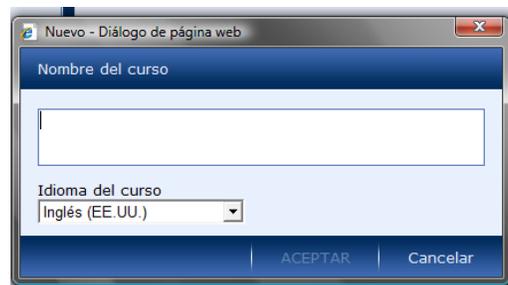
	aparece con un fondo gris claro.
	Ayuda al Lector. Te brinda la posibilidad de insertar un aviso al texto.
	Negrita. Convierte el texto seleccionado a Negrita , también sirve para volver normal el texto seleccionado. La combinación de teclas es: CTRL+ B por si prefieres usar esta secuencia.
	Cursiva. Convierte el texto seleccionado a <i>Cursiva</i> , también sirve para volver normal el texto seleccionado. La combinación de teclas es: CTRL+ I por si prefieres usar esta secuencia.
	Subrayado. Convierte el texto seleccionado a <u>Subrayado</u> , también sirve para volver normal el texto seleccionado. La combinación de teclas es: CTRL + U por si prefieres usar esta secuencia.
	Encabezado. Convierte el texto seleccionado a Encabezado , también sirve para volver normal el texto seleccionado. El Encabezado esta con estilo Negrita y es ligeramente más grande que el texto normal.
	Viñetas. Convierte el texto seleccionado en una lista con viñetas , o lo vuelve a su presentación anterior.
	Numeración. . Convierte el texto seleccionado en una lista numerada , o lo vuelve a su presentación anterior.
	Disminuir Sangría. Disminuye el nivel de sangría sobre determinadas listas numeradas o con viñetas. NOTA: Esta función sólo puede aplicarse dentro de listas numeradas o con viñetas .
	Aumentar sangría. Aumenta el nivel de sangría sobre determinadas listas numeradas o con viñetas. NOTA: Esta función sólo puede aplicarse dentro de listas numeradas o con viñetas .
	Revisión Ortográfica. Comprueba la ortografía de la selección de temas, lecciones, módulos o cursos a nivel de página
	Vista previa. Te permite una Vista previa del contenido que tus alumnos verán. Puedes obtener una Vista previa en cualquier momento.
	Abrir la Carpeta de Media. Accede rápidamente a la carpeta Media que es donde almacenas los contenidos de imágenes, audios, Videos y animaciones de tu curso.
	Ayuda. Accede a la explicación de las acciones y elementos del LCDS .

Pasos Básicos para Crear tus Cursos...

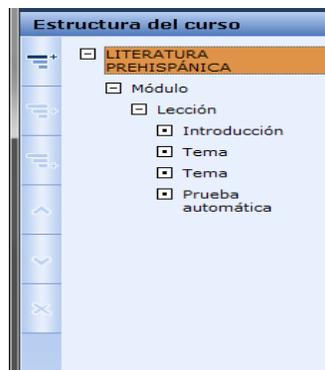
Cabe mencionar que en este manual se describirán los pasos básicos para utilizar el **LCDS**, ya que en el Módulo de Integración se explicará detalladamente el procedimiento a seguir para desarrollar un curso.

Creando un nuevo curso:

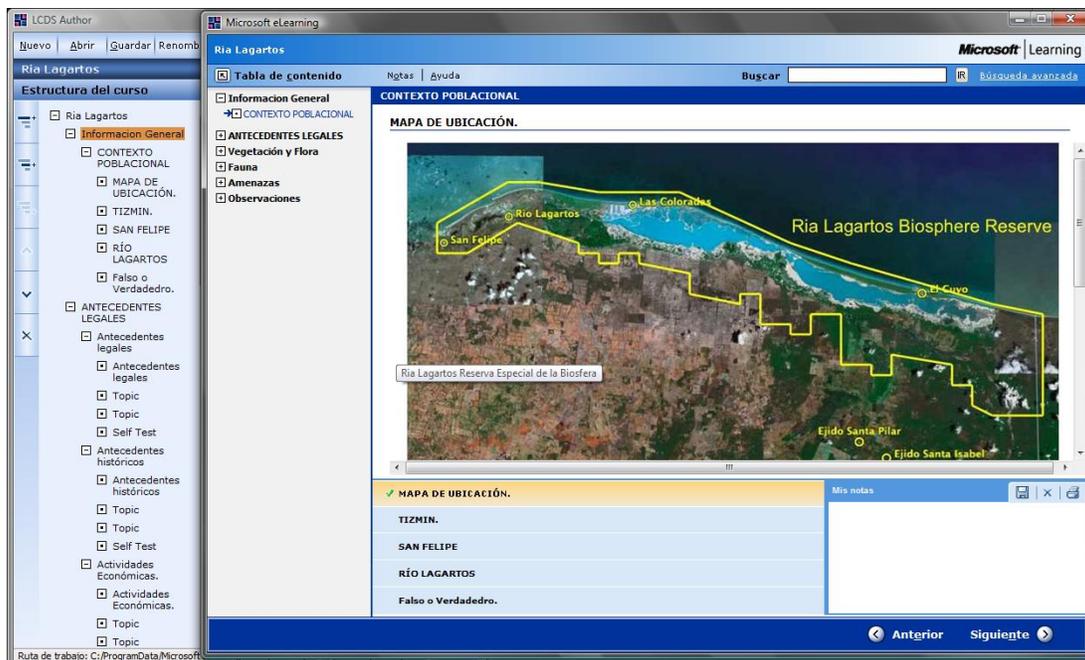
1. En la barra de herramientas estándar da clic en **Nuevo**.
2. Se despliega un cuadro de diálogo en el que te solicitan darle un nombre al curso.
3. También verás una lista desplegable, en donde debes elegir el **Idioma** que desees, éste no puede ser cambiado posteriormente, a menos que diseñes un nuevo curso.



4. En cuanto le das un nombre y seleccionas el idioma, da clic en **ACEPTAR** y entonces verás una pantalla con la Estructura del Curso tal como se muestra a continuación:

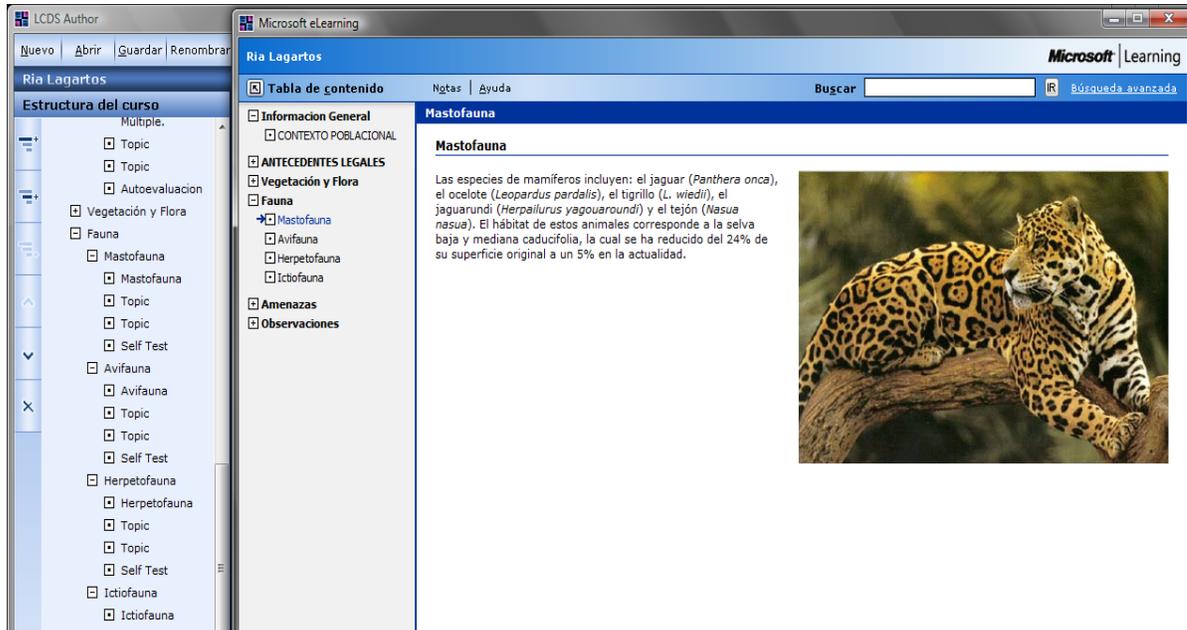


5. Por default, te dará un curso, un módulo, una lección y cuatro temas. Tú puedes agregar todos los elementos que requieras. Observa que el curso ya tiene el nombre que elegiste darle.
6. Ahora, da clic en el **Módulo** y en la sección de **Plantillas**, verás una caja donde solicita el **Nombre**, ahí escribe como deseas que se llame el **Módulo**.
7. Posteriormente selecciona el tipo de **Plantilla** que convenga al desarrollo de tu **Tema**.
8. En el elemento llamado **Lección** solo puedes darle un nombre a ésta, pero no te permite hacer elección de plantillas.
9. Tienes cuatro temas, nómbralos, selecciona el tipo de plantilla que convenga. No necesariamente debes trabajar con los cuatro temas, solo toma en cuenta, que si eliges, trabajar por lo menos con dos temas, la vista previa de ese capítulo se verá así:



10. En la imagen anterior, están sobrepuestas la **Vista previa** y la **Interfaz del Usuario**, sólo para ejemplificar. Observa como en la **Estructura del Curso**, en el **capítulo: Información General**, en la **lección Contexto Poblacional** se desarrollaron los cuatro **Temas**. Bien, ahora observa la imagen superpuesta que es la que corresponde a la **Vista previa** de este capítulo. En la parte inferior se encuentran ubicados los **cuatro temas**, basta que des un clic en cualquiera de ellos, para que se despliegue y revise la información.

11. Si solo eliges el Capítulo, la Lección y el primer Tema, entonces se verá como sigue:



Vista previa:

Puedes obtener una vista previa de tu curso en cualquier momento. La **Vista previa** te permite ver cómo se mostrará el contenido y funcionalidad del tema, te dará la oportunidad de evaluar contenido y presentación, de manera que si no es de tu agrado, regresas a la **Interfaz del Usuario** y llevas a cabo las modificaciones pertinentes.

1. Una vez abierto el Curso requerido, ve a la barra de herramientas y da clic en el botón de **Vista previa**:



2. Navega por la tabla de contenido y selecciona la lección o tema que necesites revisar en **Vista previa**.

La carpeta de Media.

Es importante que sepas que todas las imágenes, audios, animaciones, Videos que requieras para añadir a las plantillas, deberán estar colocados en la **Carpeta de Media**, que se encuentra ubicada en la **Barra de Herramientas Estándar**.

La ubicación de la misma es la siguiente:

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\

O bien abre la carpeta de **Media** desde el **LCDS** y arrastra hasta ahí el elemento que desees, si es que éste está por ejemplo, en la carpeta de **Mis imágenes**.

Publicando el Curso:

Con el fin de preparar el contenido para su alojamiento en un LMS, es necesario comprimir tu curso, es decir comprimir la carpeta con el nombre de tu curso. Consulta la siguiente tabla para encontrar la ubicación del mismo:

VERSIÓN	UBICACIÓN
Windows Vista®	C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\ <el >\course<="" curso="" de="" nombre="" td="" tu=""> </el>
Windows® XP Service Pack 2	C:\ProgramData\Microsoft\Learning\LCDSc\courses\ <el curso>\course<="" de="" nombre="" td="" tu=""> </el>

El resultado de comprimir una carpeta, representa un paquete SCORM 1.2, lo cual significa que su contenido es compatible con el SCORM 1.2 y puede ser alojado en un LMS (Learning Management System). Cuando se aloja en un LMS, el contenido de los cursos no es asociado con el Visor empleado en la Vista previa, sino que más bien se verá en el visor empleado por el hospedador del LMS.

¿Qué es SCORM?

SCORM (del inglés *Sharable Content Object Reference Model*) es una especificación que permite crear objetos pedagógicos estructurados. Los sistemas de gestión de contenidos en web originales usaban formatos propietarios para los contenidos que distribuían. Como resultado, no era posible el intercambio de tales contenidos. Con SCORM se hace posible el crear contenidos que puedan importarse dentro de sistemas de gestión de aprendizaje diferentes, siempre que estos soporten la norma SCORM.

Los principales requerimientos que el modelo SCORM trata de satisfacer son:

- *Accesibilidad*: capacidad de acceder a los componentes de enseñanza desde un sitio distante a través de las tecnologías web, así como distribuirlos a otros sitios.
- *Adaptabilidad*: capacidad de personalizar la formación en función de las necesidades de las personas y organizaciones.
- *Durabilidad*: capacidad de resistir a la evolución de la tecnología sin necesitar una reconcepción, una reconfiguración o una reescritura del código.
- *Interoperabilidad*: capacidad de utilizarse en otro emplazamiento y con otro conjunto de herramientas o sobre otra plataforma de componentes de enseñanza desarrolladas dentro de un sitio, con un cierto conjunto de herramientas o sobre una cierta plataforma. Existen numerosos niveles de interoperabilidad.
- *Reusabilidad*: flexibilidad que permite integrar componentes de enseñanza dentro de múltiples contextos y aplicaciones.

Abriendo un curso existente:

Si necesitas abrir un curso, en el que previamente has trabajado en tu computadora, sigue el siguiente procedimiento:

1. En la barra de Herramientas da clic en **Abrir**.
2. En el cuadro de diálogo **Abrir**, da un clic en el curso que requieras y luego da clic en el botón **Abrir**.
3. El curso seleccionado se verá en la pantalla del **LCDS**.

Si deseas abrir un curso que no está en tu lista, tal vez un curso diseñado en otra computadora, sigue los siguientes pasos:

Versión	La carpeta de cursos está localizada aquí:
Windows Vista®	C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDS\courses
Windows® XP Service Pack 2	C:\ProgramData\Microsoft\Learning\LCDS\courses

1. En la computadora que deseas se abra el curso, abre el **LCDS** y da clic en la barra de Herramientas en el botón **Nuevo**.
2. En el cuadro de diálogo, escribe el nombre apropiado del curso y asimismo selecciona el idioma en el cual está desarrollado el curso. Da clic en el botón **ACEPTAR**.
3. Cierra la aplicación del **LCDS**.
4. Abre una ventana del Explorador de Windows y navega hasta la ubicación de los archivos del curso. En estos archivos se incluyen algunos archivos **.XML** y la carpeta de **Media**.
5. Selecciona todos los archivos y cópialos.

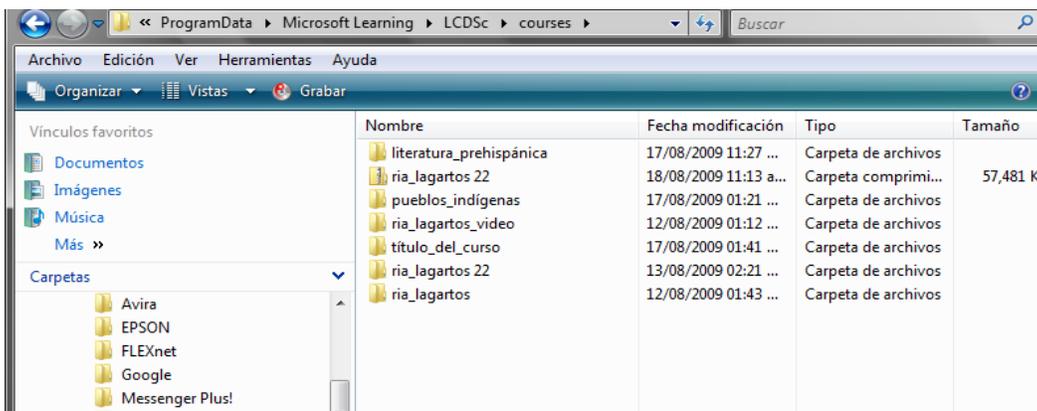
6. Ahora regresa a la computadora en donde deseas conservar este Curso y abre una ventana del explorador, escribe la ubicación del curso, de acuerdo a la tabla anterior.
7. En esta dirección: **C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDS\courses**
8. Da clic en la ubicación courses, entonces se desplegará, la lista de cursos que han sido creados. Reemplaza el archivo existente por el que deseas conservar.
9. Abre el **LCDS**.
10. Da clic en abrir, selecciona el curso que recién copiaste, da doble clic para que éste se despliegue.

Está listo para que sea manipulado.

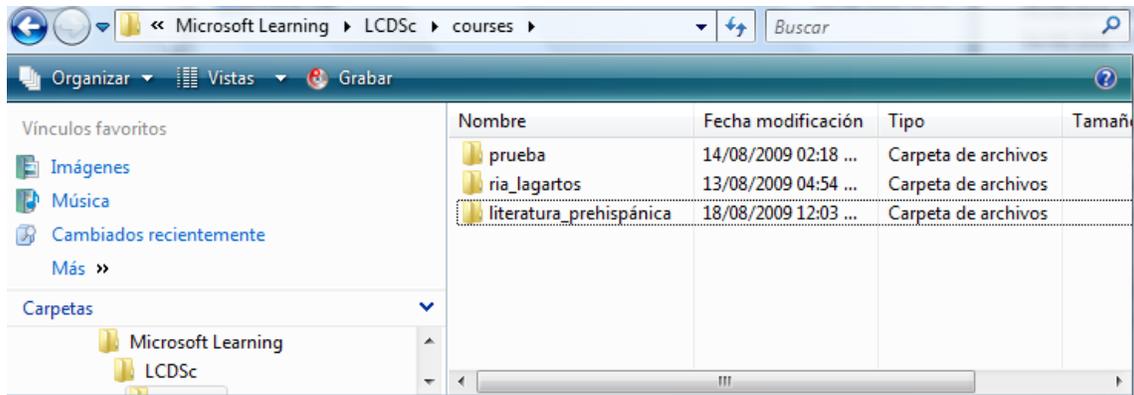
Ejemplo:

Lucía ha creado un curso al que tituló Literatura Prehispánica y Sara desea conservarlo en su PC. Los pasos que siguen son los siguientes:

1. Sara abre su **LCDS**.
2. Da clic en NUEVO.
3. Escribe en el cuadro de diálogo que se despliega el nombre del curso, es decir: **Literatura Prehispánica**.
4. Cierra su **LCDS**.
5. Ahora Lucía, abre una ventana del explorador y va a la siguiente dirección: **C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDS\courses**
6. Aquí está ubicado el curso llamado **Literatura Prehispánica**.



7. Ahora Lucía lo copia y se lo da a Sara.
8. Sara va a su PC. y abre una ventana del explorador y va a la misma dirección: **C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDS\courses**



9. Ahora Sara reemplaza el archivo llamado **Literatura Prehispánica**.
10. Sara abre su **LCDS**, le da clic en **Abrir**, selecciona el archivo **Literatura Prehispánica**, da doble clic... y ya tiene Sara este archivo el cual puede manipular, de acuerdo a su conveniencia.

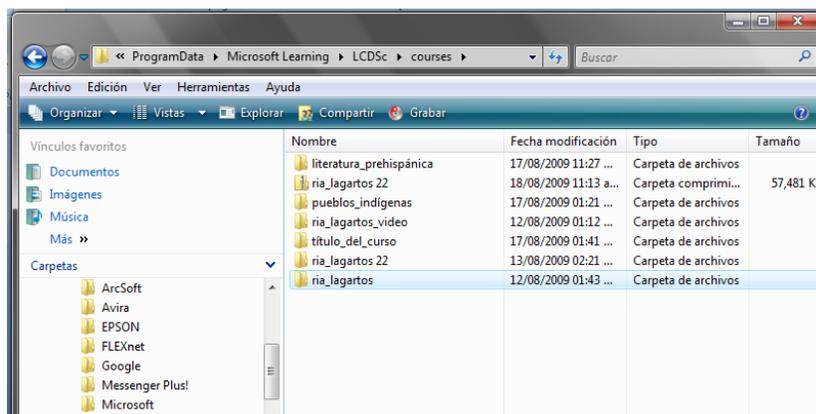
Ejecutando el curso como archivo HTML

En los cursos creados en **LCDS**, los usuarios tienen la ventaja de ver el curso, aún sin contar con una conexión a Internet, el requisito mínimo es que esté activo el Explorador de Windows.

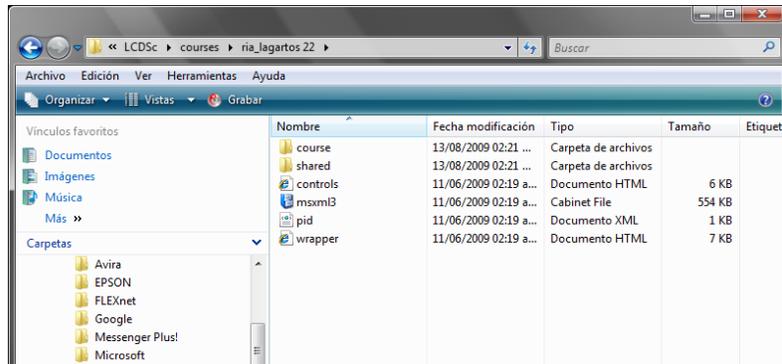
- 1 Ve a la dirección:

VERSIÓN	UBICACIÓN
Windows Vista®	C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses
Windows® XP Service Pack 2	C:\ProgramData\Microsoft\Learning\LCDSc\courses

- 2 Ahora selecciona la carpeta del curso que requieres.
Ejemplo:



3 Selecciona la carpeta ría_lagartos 22, da doble clic y ábrela.



4 Un curso está formado siempre por este grupo de elementos, ahora abre el archivo llamado **wrapper**.

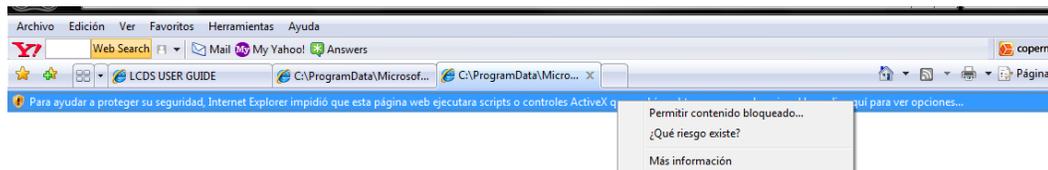
5 Observa esta secuencia de imágenes:



6 Da clic en la franja en color rosa que dice:

Para ayudar a proteger su seguridad....Haga clic aquí para ver opciones.

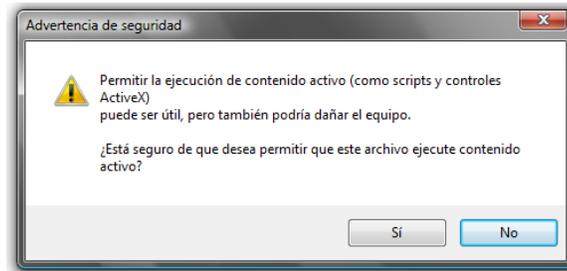
7 Ahora aparece la siguiente pantalla:



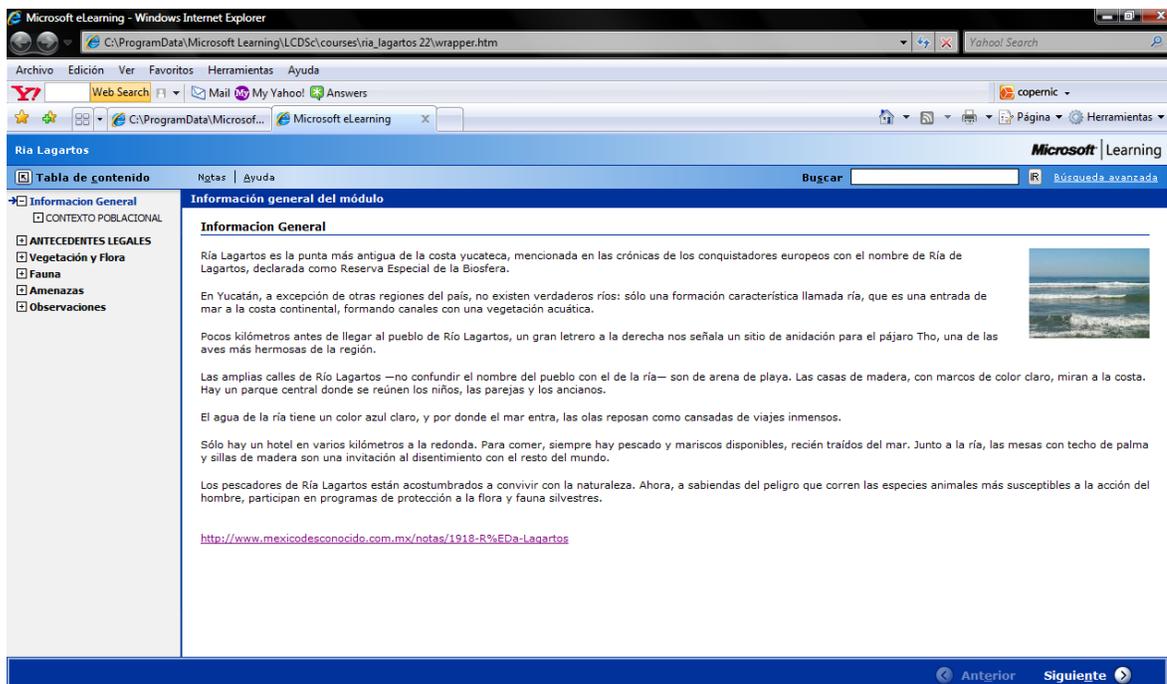
8 Da clic en la opción: **Permitir contenido bloqueado**.

9 Ahora se despliega este cuadro:

10 Da clic en el botón **Si**



11 Ahora estás listo para ver tu curso, desde este visor:



12 Navega a cualquier capítulo, lección o tema que desees!!!

WRAPPER

Un **Wrapper** es un programa que controla el acceso a un segundo programa. El **Wrapper** literalmente cubre la identidad de este segundo programa, obteniendo con esto un más alto nivel de seguridad. Los **Wrappers** son usados dentro de la seguridad en sistemas UNIXs. Estos programas nacieron por la necesidad de modificar el comportamiento del sistema operativo sin tener que modificar su funcionamiento.

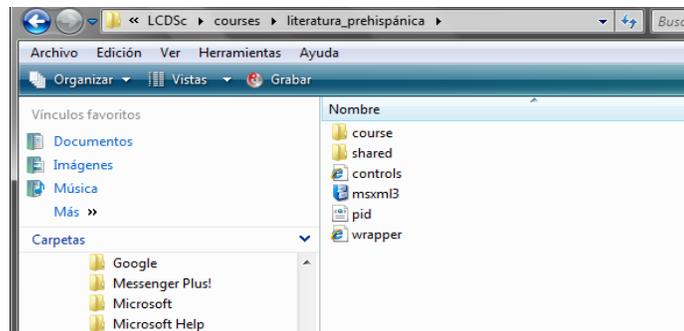
Los **Wrappers** son ampliamente utilizados, y han llegado a formar parte de herramientas de seguridad por las siguientes razones:

- Debido a que la seguridad lógica está concentrada en un solo programa, los **Wrappers** son fáciles y simples de validar.
- Debido a que el programa protegido se mantiene como una entidad separada, éste puede ser actualizado sin necesidad de cambiar el **Wrapper**.
- Debido a que los **Wrappers** llaman al programa protegido mediante llamadas estándar al sistema, se puede usar un solo **Wrapper** para controlar el acceso a diversos programas que se necesiten proteger.
- Permite un control de accesos exhaustivo de los servicios de comunicaciones, además de buena capacidad de Logs y auditorias de peticiones a dichos servicios, ya sean autorizados o no.

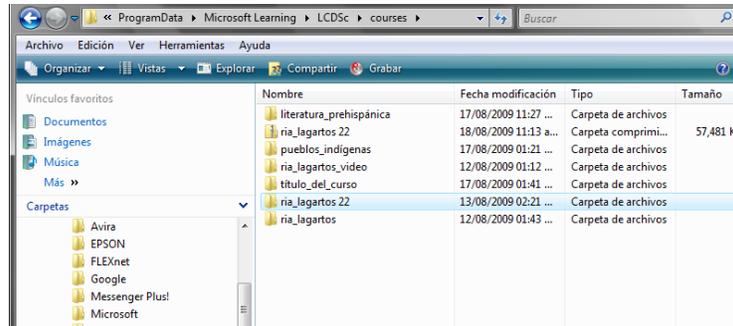
Sustituyendo un wrapper

En ocasiones cuando seleccionas un curso, para visualizarlo como formato HTML, y das doble clic en el archivo **Wrapper** para su ejecución, ésta no se lleva a cabo, por lo tanto te sugiero seguir los siguientes pasos, empleando un ejemplo.

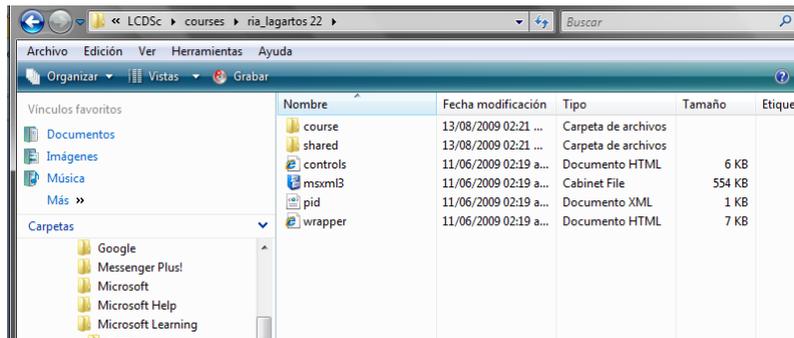
- 1 Abre el curso literatura prehispanica



- 2 Da doble clic en el **wrapper**.
- 3 Ocorre que no se visualiza la presentación.
- 4 Quiere decir que es probable que el **wrapper** esté dañado.
- 5 Ve nuevamente a la carpeta de cursos:



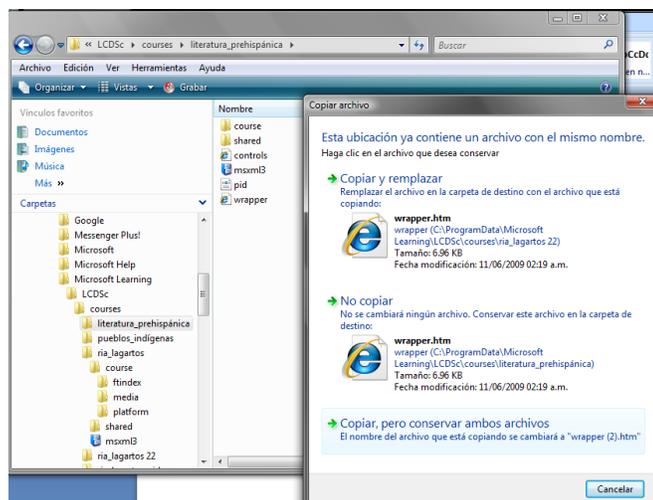
6 Abre otro curso, por ejemplo **ría_lagartos 22**



7 Copia el **wrapper** de este curso.

8 Ahora ve nuevamente al curso **literatura_prehispánica** y pega el wrapper del curso **ría_lagartos**.

9 Observa esta pantalla:



10 En cuanto intentas pegar el **wrapper**, se muestra este cuadro de diálogo que te da dos opciones Copiar y reemplazar o bien No copiar, elige **Copiar y reemplazar**.

11 Ahora ya puedes visualizar y navegar en el curso de **literatura_prehispánica**.

Abriendo un curso en una versión anterior del LCDS.

Se aplica sólo a usuarios de Windows Vista.

Si tienes los cursos que comenzaron a desarrollarse en las versiones de **LCDS** anteriores a 2.2, y que deseas ver o editar en **LCDS** 2.2 o superiores, tendrás que pasar los cursos de actualización en una ruta de archivo como se explica a continuación.

1. Ir a C: \ Archivos de programa \ Microsoft \ Learning \ LCDSc \ cursos.
(Aquí es donde se encuentran los archivos de los cursos desarrollados en **LCDS** utilizando las versiones anteriores a 2.2).
2. Selecciona Cortar (CTRL+X) aquellos cursos que desees ver en **LCDS** 2.3.
3. Pega (CTRL+V) en la siguiente carpeta de destino:
C: \ ProgramData \ Microsoft Learning \ LCDSc \ cursos.
4. Abra el **LCDS** y, a continuación, da clic en **Abrir** (en la barra de herramientas). Los cursos que acabas de mudar deben aparecer en la lista de cursos en el cuadro de diálogo **Abrir**.

PLANTILLAS

Dada la extensión de la explicación de las Plantillas, éstas se revisan en este apartado de manera detallada. Recuerda que son seis los grupos en los que se conjuntan:

- Interactuar.
- Ver
- Reproducir.
- Leer.
- Probar.
- Aula.

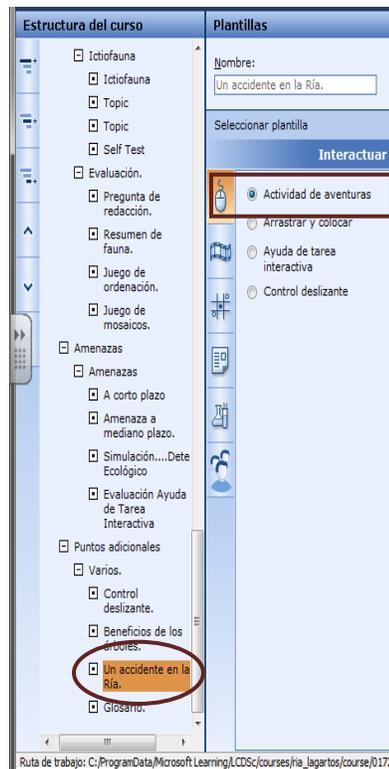
Cada una de ellas contiene un número de plantillas, que a continuación explico:

Interactuar – Actividad de Aventuras

La **Actividad de Aventuras** es una plantilla de múltiples páginas interactivas. Cada página contiene cuatro espacios para que el estudiante escriba las probables respuestas al problema presentado y cada una de ellas le llevará a otra sección en donde verá la respuesta a la decisión tomada.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

1. Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Actividad de Aventuras**
2. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono del **mouse**, éste representa las plantillas tipo **Interactuar**, y se desplegará un submenú con cuatro opciones, selecciona la plantilla **Actividad de Aventuras**.



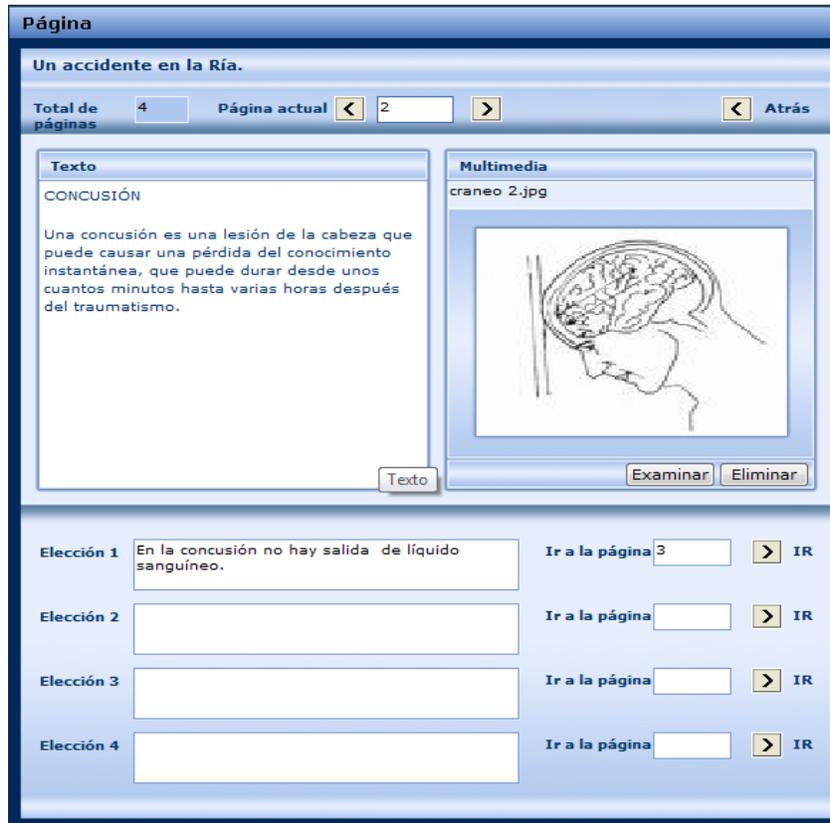
3. Ahora se despliega la plantilla **Actividad de Aventuras**.



¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

1. En el cuadro de texto titulado **Texto**, escribe el problema que requieres sea discutido por un grupo de estudiantes.
2. En el cuadro de texto **Multimedia**, inserta una imagen que sea adecuada al texto que escribiste, da clic en **Examinar** y busca en la carpeta **Media** la imagen que necesites, ésta deberá ser tipo. JPG o PNG, el tamaño recomendado es de 385 x 216.
3. Como verás hay cuatro campos titulados **Elección 1(2,3,4)** en este espacio escribe las opciones que den respuesta al problema planteado.
4. **Ir a la Página:** Cada **Elección** te lleva a otra página en donde se muestra un texto que guarda continuidad y congruencia con la elección hecha.
5. La casilla **IR** solo tiene como función llevarte a la página elegida.

6. Observa la imagen anterior, si eliges la primera opción, irás a la página 2 y entonces verás una imagen como la siguiente:



Fases de desarrollo

Las fases de desarrollo pueden coincidir en algunos casos. La planeación de las estrategias y directrices para cada fase reduce la necesidad de reelaborar y produce una experiencia óptima en el alumno.

Planificación

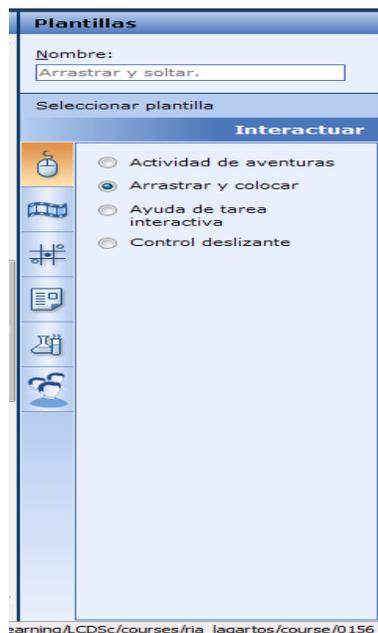
Siempre empieza con un diagrama de flujo y define primero el camino óptimo en este procedimiento. Luego regresa y corrige los datos erróneos (o respuesta menos correcta) en cada casilla de Elección. Una buena práctica consiste en incluir tan poco texto como sea necesario

Interactuar – Arrastrar y Colocar.

Esta plantilla ofrece una divertida manera de plantear una evaluación a los estudiantes. Es recomendada para actividades en donde el contenido temático se preste a la categorización de un grupo de elementos. Favorecerá capacidades cognitivas asociadas a la síntesis.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

1. Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Arrastrar y colocar**.
2. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono del **mouse**, éste representa las plantillas tipo **Interactuar**, y se desplegará un submenú con cuatro opciones, selecciona **Arrastrar y colocar**.



3. Observa cómo se despliega la plantilla correspondiente:

Página

Arrastrar y soltar.

Instructions
Ubica cada una de las características al tipo de biotipo al que pertenecen.

Categories

Category 1	Category 2	Category 3
Vegetación sumergida.	Dunas.	Selva baja caducifolia.
Category 1 Items	Category 2 Items	Category 3 Items
Thalassia	Potentes Rizomas	Cactáceas candelabroformes.
Euchema	Sustrato Arenoso.	Leguminosas espinosas.

Tema

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

1. En ella tienes la oportunidad de examinar a tus alumnos de forma divertida y creativa.
2. En la etiqueta **Instrucciones** escribe los pasos que el participante debe observar para llevar a cabo esta actividad.
3. Posteriormente en la etiqueta principal **Categorías**, escribes el nombre de cada concepto que agrupa a otra serie de individuos de la misma especie.
4. En las columnas que tienen por nombre **Categoría 1 Items**, aquí escribe el nombre de cada uno de los individuos que pertenecen a un grupo.
5. No es necesario que completes todas las casillas de cada categoría.

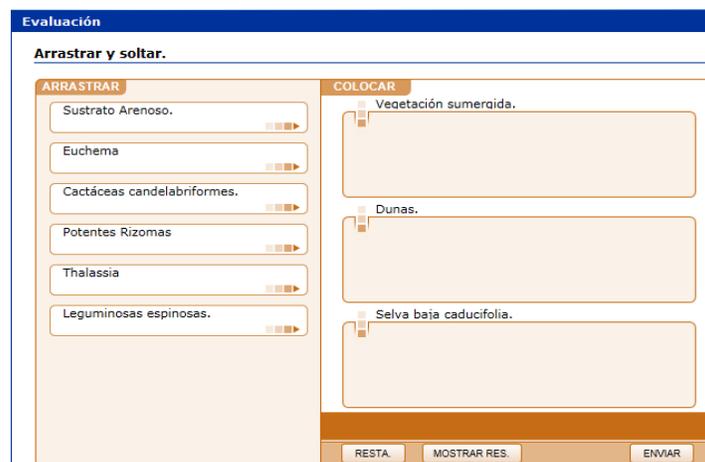
Para aclarar: En el ejemplo que te presento en la **Categoría 1** dice **Vegetación sumergida**, y posteriormente en la columna de **Categoría 1 Items**, escribe los nombres de **plantas** que pertenece al tipo de **Vegetación sumergida**.

6. Da un clic en la **Vista previa**:

Aparece esta pantalla:



Como observarás aparece un cuadro que te proporciona las indicaciones para participar en esta actividad, da clic en **Inicio**, y ahora se despliega la siguiente imagen:



7. Bien, la actividad consiste en arrastrar cada concepto de la izquierda al lugar que le corresponde en la sección de la derecha.

8. Da clic en **RESTA** para restablecer la actividad e iniciar.

9. Da clic en **MOSTRAR RES.**, para que te muestre los resultados correctos.

10. Da clic en **ENVIAR** y te mostrará cual fue el status de tus respuestas.

Emplea esta plantilla haciendo uso de tu ingenio y creatividad!!!

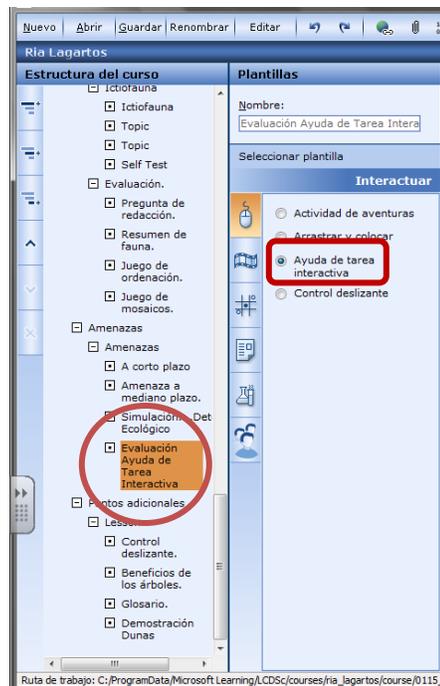
Interactuar – Ayuda de Tarea Interactiva

La plantilla de **Ayuda de Tarea Interactiva**, está constituida por escenarios basados en la toma de decisiones si/no, así los estudiantes, ante una pregunta decidirán contestar SI o No y su respuesta los llevará a otro cuestionamiento, en donde se repite el ciclo. Finalmente ellos llegarán a una conclusión acerca del tema que fue iniciado en base a una pregunta.

Este tipo de plantillas favorece el pensamiento crítico y se convierte en una excelente herramienta de trabajo reflexivo en el salón de clases.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **Tema** insertarás la plantilla **Ayuda de Tarea Interactiva**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono del **mouse**, éste representa las plantillas tipo **Interactuar**, y se desplegará un submenú con cuatro opciones, selecciona la plantilla **Ayuda de Tarea Interactiva**.



3 Ahora se despliega la plantilla **Ayuda Interactiva de Tarea**.

En la plantilla de **Ayuda Interactiva de Tarea**, tú eres el autor de un trabajo de toma de decisiones, que puede conformarse de varias páginas. Cada respuesta te llevará a otro par de respuesta **SI/NO**, y en cada una escribirás la razón por la cual has contestado **SI** o **NO**. Al final del flujo de respuestas estarás frente a una conclusión.

La plantilla **Ayuda Interactiva de Tarea**, puede incluir un máximo de 63 preguntas. Una sola ruta puede incluir un máximo de 6 preguntas. Al llegar a la sexta pregunta en una ruta, la opción **Ir a la pregunta**, se desactiva, por lo tanto solo se verá activada la opción **Mostrar decisión**.

ANTES DE COMENZAR...

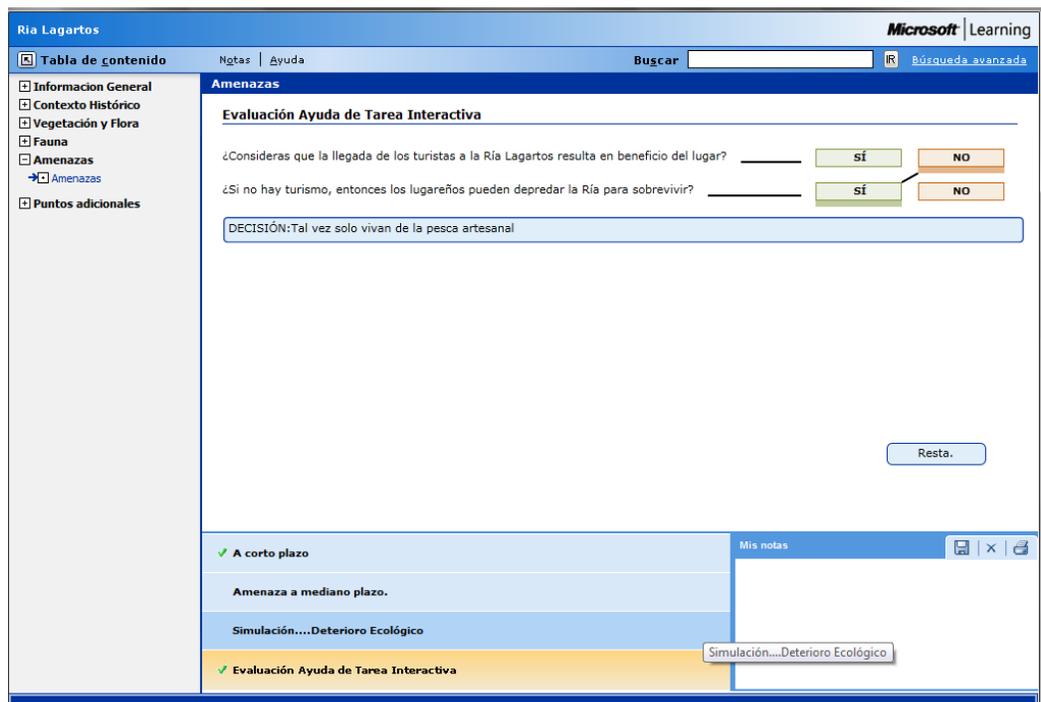
Es una buena idea crear un diagrama con todos los posibles caminos y las respuestas, para asegurarte que todas las hipótesis se contabilizan. Además, puede ser un gran recurso en el ensayo de tu trabajo de ayuda interactiva

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Pregunta SI/No** escribe una pregunta con la cuál iniciarás un tema, toma en cuenta que tu pregunta deberá estar orientada a que el estudiante conteste **SI** o **NO**.
- 2 En caso de que el estudiante conteste que **SI**, la casilla **Ir a la pregunta**, lo enviará a otra página en donde a su vez encontrará otra pregunta, nuevamente con dos opciones de respuesta **SI/NO**.
- 3 En caso de que el estudiante conteste que **NO**, la casilla **Ir a la pregunta**, lo enviará a otra página en donde a su vez encontrará otra pregunta, nuevamente con dos opciones de respuesta **SI/NO**.
- 4 Además debajo de cada casilla **Ir a la pregunta**, se encuentra otra llamada **Mostrar decisión**, aquí escribe una razón que valide tu respuesta, o bien escribe una conclusión apropiada, es importante asesorar al estudiante en este punto.
- 5 De esta manera se continúa, hasta que se terminan los escenarios disponibles.
- 6 Da clic en **Vista previa** y revisa tu trabajo, lleva a cabo las correcciones necesarias, si es el caso, y después da clic en **Guardar**.



Así se visualiza la plantilla una vez que das clic en el botón de **Vista previa**.
 Ensayá con ella y registra tus avances!!!

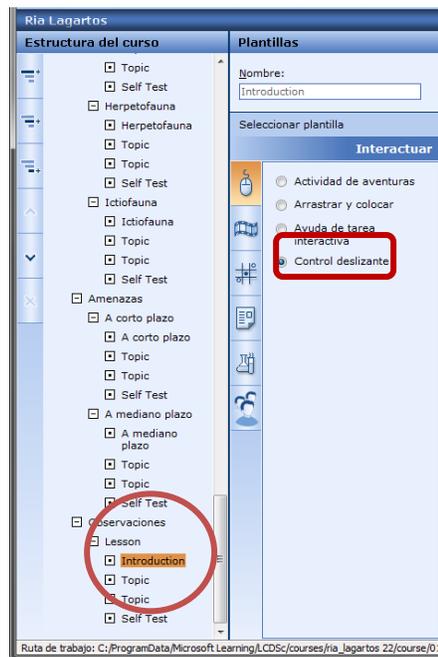


Interactuar –Control Deslizante

La Plantilla **Control Deslizante** permite a los estudiantes explorar las relaciones entre un máximo de cuatro variables y obtener rápidamente el resultado. Tienes la facilidad de aplicar diferentes valores a cada una de las variables, observando así su comportamiento, de manera que se entiendan las consecuencias de dicha relación.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Control Deslizante**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono del **mouse**, éste representa las plantillas tipo **Interactuar**, y se desplegará un submenú con cuatro opciones, selecciona la plantilla **Control Deslizante**.



3 Ahora se despliega la plantilla **Control Deslizante**.

Introduction

Instrucciones

Un terreno tiene 5 mts de base, 10mts de altura, calcula el área de este terreno en forma triangular.

Párrafo

Tamaño Media página Página completa

Número de controles deslizantes 2 3 4

Ecuación de la relación del control deslizante

Resultados

Dar formato a los resultados como Unidades/Etiqueta de resultados Numeral Gráfico de

Valor mínimo de resultados **Valor máximo de resultados** **Posiciones decimales**

Controles deslizantes

Valor mínimo	<input type="text" value="3"/>	Valor indicador	<input type="text" value="9"/>	Etiqueta indicadora	<input type="text" value="mts"/>
Valor máximo	<input type="text" value="15"/>	Valor indicador	<input type="text" value="12"/>	Etiqueta indicadora	<input type="text" value="mts"/>
Unidades	<input type="text" value="mts"/>	Posición inicial	<input type="text" value="3"/>		

Control deslizante C

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

1. En la etiqueta **Instrucciones** escribe un texto con las instrucciones precisas para usar esta plantilla.
2. **Tamaño:** Tienes dos opciones:

Media Página: La plantilla ocupará la mitad de la página.

Página completa: La plantilla ocupará el total del espacio de la página.

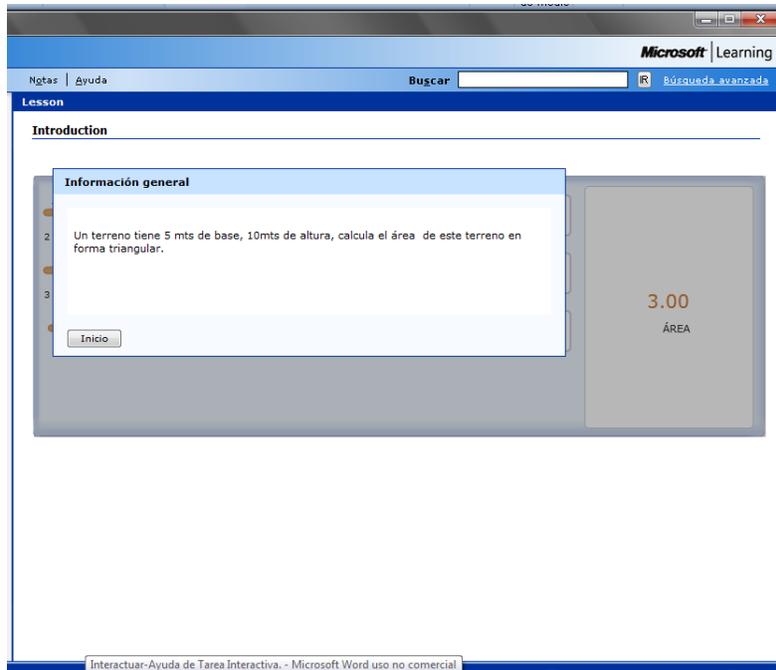
3. **Número de controles deslizantes:** Aquí elige tantos controles como variables independientes tenga tu ecuación.

4. En la etiqueta **Resultados** tienes varias casillas que llenar:
- **Dar formato a los resultados como:** Te da la opción de elegir **Numeral**, si solo quieres la cifra y **Gráfico** si deseas que esté acompañado de una gráfica de barra.
 - **Unidades/Etiqueta de Resultados:** Aquí escribe las unidades en las que deseas se muestre el resultado.
 - **Valor mínimo de resultados:** Debes introducir el valor mínimo del resultado que permita mostrar.
 - **Valor máximo de resultados:** Debes introducir el valor máximo del resultado que permita mostrar.
 - **Posiciones decimales:** Escribes cuantas cifras decimales, requieres que se muestren en el resultado.

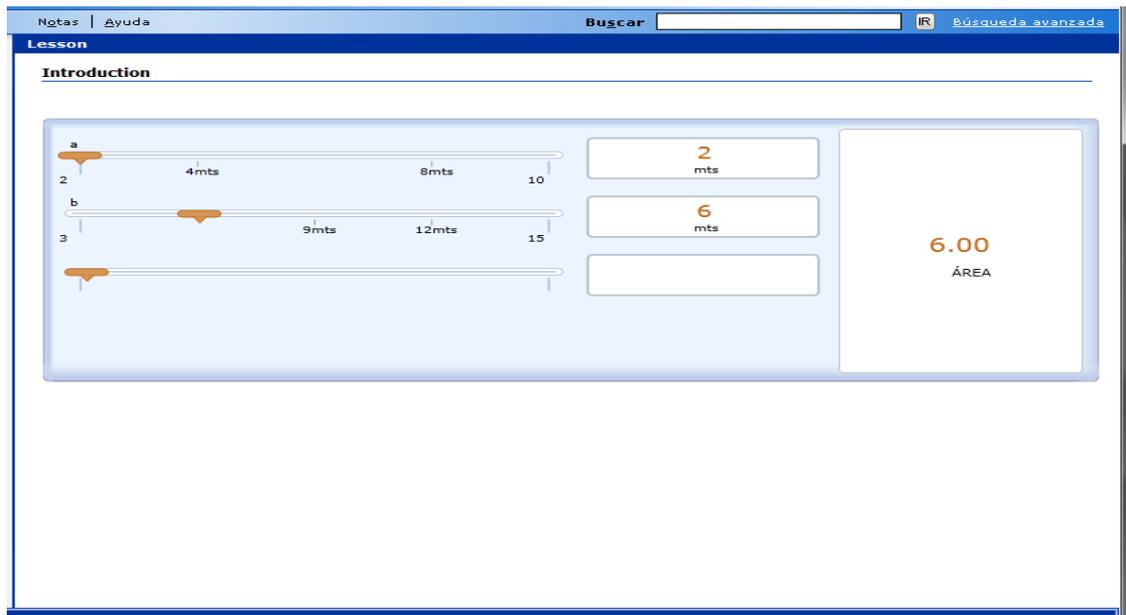
En el cuadro combinado titulado **Controles Deslizantes**, escribe los datos correspondientes a cada variable.

- **Valor mínimo:** Este es el valor inicial con el que comienzan los cálculos.
- **Valor máximo:** Este es el valor máximo con el que se llevarán a cabo los cálculos.
- **Unidades.** Escribe en qué tipo de unidades expresarás los valores (mts, cms, kg, hertz, etc.)
- **Valor indicador:** El valor indicador representa, un valor intermedio entre el mínimo y el máximo y que tiene como función representar un marcador en la línea.
- **Posición Inicial:** Es el valor con el cual comienzan los cálculos.
- **Etiqueta Indicadora:** Escribe las unidades con las que el resultado se visualizará.

Una vez que vaciaste los datos requeridos a la plantilla, da un clic en **Vista previa** y se desplegará esta imagen:



La cual muestra un cuadro de diálogo titulado **Información General**, en donde verás lo que escribiste anteriormente en el cuadro llamado **Instrucciones**, cuando le des clic en **Enviar**, se desplegará la siguiente imagen:

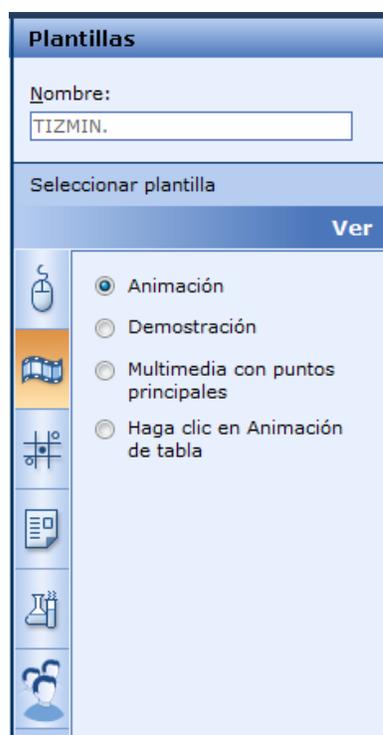


Ver — Animación

Las animaciones son breves películas que transmiten conceptos de una lección visual con un mínimo de texto. Estas animaciones se crean fuera del programa de **LCDS**, es decir, que si cuentas con algún Video que hayas descargado de Internet o incluso alguna animación que sea de tu autoría, tienes la oportunidad de agregarlas a esta plantilla.

Es importante comentar que este tipo de plantilla solo permite añadir tipos de archivos **.SWF**, **.XAML** o bien **.WMV**. Esta plantilla de animación en general puede incluir audio, los controles de tiempo y las transcripciones de narración de la animación.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?



representa las plantillas tipo **Ver**, y se desplegará un submenú con cuatro opciones, selecciona **Animación**.

1. Crea tu archivo de animación de preferencia con las medidas 555 x 374 pixeles con el software de animación deseado y como se mencionó anteriormente debe ser guardada como **.SWF**, **.XAML** o **.WMV** y recuerda que el archivo debe ser colocado en la carpeta **Media**. (Ver explicación detallada al final de esta plantilla).
2. Posteriormente ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Animación**.
3. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **cinta de Video**, éste

4. Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

Página

TIZMIN.

Transcript

TOPONIMIA.

Uno de los poblados con los que colinda la Reserva de Ría Lagartos es Tizimín.

Sobre la etimología de Tizimín hay varias versiones. La mayoría de ellas relacionan Tizimín con el tapir o manta, (Tapirella dowii). En la antigüedad la población o la región era conocida con el nombre de Te-tzimin-cah o Tzimintán, entre otros. Los nombres anteriores significan Lugar de Tzimin, es decir, lugar del Tapir o Danta, animal que abundaba por el rumbo.

Animation

neek kaan -.wmv



Examinar Eliminar

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

La plantilla **Animación** ofrece una estrategia de aprendizaje eficaz para muchos alumnos, al utilizar la combinación de texto, audio e imágenes, permite una adecuada presentación de hechos y conceptos. El alumno tiene el control de la animación, por ejemplo puede realizar el avance rápido o repetitivo de la animación mediante el uso de los controles del reproductor. Sin embargo debes tomar en cuenta que las animaciones en algunas ocasiones son utilizadas de manera inadecuada.

Al crear las animaciones, considera lo siguiente:

Brevedad. La mayoría de las animaciones son pasivas por naturaleza, por lo tanto, que el diseño sea lo más breve posible.

Motivación. Las animaciones deben ofrecer un panorama general de alto nivel o inspirar a los estudiantes a aprender más.

Evitar detalles. Las animaciones deben contener datos concisos de la información que deseas transmitir.

Los pasos a seguir para agregar el texto y el Video a la plantilla son los siguientes:

1. En la etiqueta **Transcript** tienes dos opciones, escribir la transcripción exacta del lo que representa la animación (Video), o bien redactar una reseña de tu autoría que describa lo que ocurre en el Video.
2. Posteriormente en la etiqueta **Animation**, da clic en el botón **Examinar** y busca el archivo de Video que fue guardado con anterioridad en la carpeta **Media**.
3. Guarda el archivo y da un clic en la **Vista previa**:
4. Aparece esta pantalla:



Información Adicional:

A continuación se explica cómo descargar un Video de Internet, para que pueda ser utilizado como una animación...

1. Primeramente busca en **Internet** un Video que sea de tu agrado.
2. Posteriormente apoyándote de una herramienta o programa de descarga como por ejemplo: **Real Player** descarga de internet el Video para guardarlo en la carpeta **Media**.
3. En algunas ocasiones el Video es descargado como tipo de archivo **.FLV**, por lo cual será difícil que se ejecute en el programa **LCDS**, por lo que deberás utilizar un programa para convertir este Video a un tipo de archivo (o mejor conocidas como extensiones) **.SWF**, **.XAML** o **.WMV**, como por ejemplo el programa **FormatFactory**.

Nota: Es importante comentar que si utilizas el Video con una extensión **.SWF**, éste no te permitirá utilizar los controles para detener, adelantar o regresar el Video, solo se mostrará la ventana del Video. Mientras que si utilizas un archivo con extensión **.WMV** deberás instalar con anterioridad la herramienta **Silverlight**, la cual añadirá la barra de control y permitirá la correcta ejecución del Video en el Programa **LCDS**.

4. Por último recuerda que el Video debe ser guardado en la carpeta **Media** del programa **LCDS** para que, al dar clic en el botón **Examinar** de la etiqueta **Animation**, localices con seguridad el Video de animación. La dirección de esta carpeta es la siguiente:

C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDS\courses\Nombre_del_archivo\course\Media

Ver — Demostración

La plantilla **Demostración** ofrece una interfaz en la cual se realiza una descripción breve sobre un tema en específico. Esta proporciona demostraciones de una presentación visual por medio de una imagen, narración explicativa a través de un Video, o bien una transcripción por escrito sobre el tema expuesto en esta plantilla, la cual puedes imprimir a través de una impresora.

Es importante comentar que este tipo de plantilla solo permite añadir imágenes con extensiones **.JPG**, **.PNG**, o Videos de tipo **.SWF**, y **.WMV**.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?



1. Busca o crea una Imagen de tipo **.JPG**, **.PNG**, la cual deberá tener un tamaño en pixeles de 145x145 y guárdala en la carpeta **Media**. (Para cambiar el tamaño de una imagen ve a la explicación detallada al final de esta plantilla).
2. Crea tu archivo de demostración de preferencia con las medidas 826x529 pixeles, con el software de animación deseado y como se mencionó anteriormente debe ser guardado como **.SWF** o **.WMV**, recuerda que el archivo debe ser colocado en la carpeta **Media**. (Ver explicación detallada al final de esta plantilla).
3. Posteriormente ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Demostración**.
4. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **cinta de Video**, éste representa las plantillas tipo **Ver**, y se desplegará un submenú con cuatro opciones, selecciona **Demostración**.

Ahora se despliega la plantilla correspondiente:



¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

Completa los campos de la página de inicio (a la izquierda) y para la demostración (a la derecha).

1. En la etiqueta **Picture** da clic en el botón **Examinar** para buscar en la carpeta **Media** la Imagen representativa del tema expuesto en la plantilla.
2. Posteriormente en el cuadro de texto **Alt Text** escribe un texto referente a la imagen añadida. El texto se mostrará cuando el usuario pase el puntero del ratón sobre la imagen.
3. En la etiqueta **Demo** da clic en el botón **Examinar**, después de que se abra la ventana de la carpeta **Media** busca el Video o animación de demostración que utilizarás en esta plantilla y da clic en **abrir** para que se inserte el Video.

4. En la etiqueta **Transcript** escribe la traducción exacta de lo que representa la demostración (Video), o bien redacta una reseña de tu autoría que describa lo que ocurre en el Video. Posteriormente al dar clic en la vista previa se visualiza y si así lo requieres se imprime el texto escrito en este apartado.
5. A continuación da clic en **Guardar** el archivo y da un clic en la **Vista previa**.
6. Aparece esta pantalla:

The screenshot shows a Microsoft Learning interface. At the top, there's a header with 'Ria Lagartos' and 'Microsoft Learning'. Below the header, there's a navigation menu on the left with options like 'Tabla de contenido', 'Información General', 'Contexto Poblacional', 'Contexto Histórico', 'Vegetación y Flora', 'Fauna', 'Amenazas', and 'Puntos adicionales'. The main content area is titled 'Contexto Poblacional' and 'SAN FELIPE'. It features a large image of a boat on a river. Below the image, there's a list of location points: 'MAPA DE UBICACIÓN.', 'TIZMIN.', 'SAN FELIPE', 'RÍO LAGARTOS', and 'FALSO O VERDADERO'. To the right of the image, there's a transcript area with an 'Iniciar' button and a link to 'Haga clic para ver e imprimir la transcripción de esta demostración.'.

The screenshot shows a page titled 'Contexto Poblacional' and 'SAN FELIPE'. It features a detailed text description of the location and its history. The text is as follows:

Imprima esta página.

Bienvenidos una vez más a cultivarte e yo soy Alonso y el día de hoy me encuentro ofreciéndote una opción más para visitar durante estas vacaciones desde el bellissimo puerto de san Felipe en el oriente del estado de Yucatán la importancia de san Felipe reside en la gran conciencia ecológica de su gente y una muestra de esto es el reconocimiento como primer municipio limpio del estado así que acompáñame a conocerlo.

San Felipe es un pintoresco puerto de pescadores formado en su mayor parte por casas de madera tiene un hermoso malecón a lo largo del estero desde donde se puede admirar la belleza de la vegetación es una comunidad pesquera que se encuentra aproximadamente a unas dos horas y media de la ciudad de Mérida para llegar se usa la carretera a Tizimin la cual por cierto ha quedado en excelentes condiciones además puedes viajar mas cómodamente en un automóvil Montejo Car Rental la compañía rentadora de automóviles más eficiente en el estado de Yucatán y con la mejor calidad en cuanto servicio y la atención al cliente.

Y si vienes a San Felipe no te puedes perder la oportunidad de dar un tour por la playa y para eso nos acompaña el día de hoy don Oscar López que es el presidente de la sociedad cooperativa Hubel Chac-Ha como se encuentra don Oscar, - Muy bien, este invito a todos los jóvenes que vienen a visitar el bello puerto de san Felipe a que vengán a conocer los atractivos que tenemos acá para ofrecerles aquí la ciudad de Hubel Chac-Ha pues les ofrece viajes de pesca, tenemos viajes de snorkels para ver arrecifes artificiales y naturales y diversos paseos por la ría que tenemos para ver aves, principalmente lo que es ahí en cerritos donde hubo asentamiento Maya y una maravillosa playa que tiene... vengán y disfruta a todos los jóvenes y a personas grandes, de todas las edades les invitamos ; especialmente a jóvenes de todo el estado de Yucatán e internacionalmente e igual a todos los compañeros que nos ven en distintas partes del mundo. Perfecto don Oscar entonces vamos a ver qué vamos a hacer ahorita continuamos en Cultivarte.

Si visitas san Felipe prepárate para ver uno de los más hermosos pueblos costeros de México sus hermosas casas de madera con colores vistosos, su muelle, lanchas, la vista del atardecer, una caminata en el malecón, su tranquilidad son cosas que no te debes perder.

Pues bien estamos aquí desde el muelle de San Felipe listos para continuar nuestro recorrido y agradezco a la Sociedad cooperativa Hubel Chac-Ha por todas las facilidades que nos está prestando, así que acompáñame no te despegues.

San Felipe se encuentra enclavado en una región costera abundante en manglares, pastos marinos, así como abundantes recursos pesqueros tales como meros, pargos, langostas y pulpos. La reserva marina Actan Chuleb se localiza aproximadamente a cinco punto cinco kilómetros al oeste del puerto de San Felipe y está situada



Información Adicional:

A continuación se mencionarán algunas de las herramientas que pueden ser utilizadas para modificar el tamaño de una imagen y descargar un Video de Internet.

Imagen:

Una vez que tengas la imagen que utilizarás en la plantilla, revisa si el tamaño de ésta, es el solicitado por el programa de **LCDS** en caso de no ser así, será necesario modificarla, por lo tanto utiliza una aplicación que te permita cambiar el tamaño, como por ejemplo; **Microsoft Office Picture Manager**.

Video:

1. Primeramente busca en **Internet** un Video que sea de tu agrado.
2. Posteriormente apoyándote de una herramienta o programa de descarga como por ejemplo: **Real Player** descarga de internet el Video para guardarlo en la carpeta **Media**.
3. En algunas ocasiones el Video es descargado como tipo de archivo **.FLV**, por lo cual será difícil que se ejecute en el programa **LCDS**, por lo que deberás utilizar un programa para convertir este Video a un tipo de archivo (mejor conocidas como extensiones) **.SWF**, **.XAML** o **.WMV**, como por ejemplo el programa **FormatFactory**.

Nota: Es importante comentar que si utilizas el Video con una extensión **.SWF**, éste no te permitirá utilizar los controles para detener, adelantar o regresar el Video, solo se mostrará la ventana del Video. Mientras que si utilizas un archivo con extensión **.WMV** deberás instalar con anterioridad la herramienta **Silverlight**, la cual añadirá la barra de control y permitirá la correcta ejecución del Video en el programa **LCDS**.

4. Por último recuerda que tanto la imagen como el Video deben ser guardados en la carpeta **Media** del programa **LCDS** para que, al dar clic en el botón **Examinar** localices con seguridad la imagen y el Video que se utilizarán en esta plantilla, te sugiero guardar el Video y la imagen con un nombre referente al tema que se explicará en la plantilla, lo anterior con la finalidad de facilitar su búsqueda en la carpeta **Media**. La dirección de esta carpeta es la siguiente:

C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDSc\courses\Nombre_del_archivo\course\media

Ver — Multimedia con puntos principales.

La plantilla **Multimedia con puntos principales** o puntos clave, proporciona una forma clara y sencilla de mostrar el seguimiento de un Video, estos puntos pueden ser sincronizados, lo que permite que al dar clic sobre los mismos, el Video avanzará al momento específico de la reproducción del punto clave que seleccionaste, es decir, que si se cuenta con un Video que tienen una duración de 3 minutos, y se crea un punto clave en el minuto 2, al dar clic en éste automáticamente se moverá a este punto.

Los puntos clave pueden ser nombrados en base a la información que se visualiza en el Video, por ejemplo si éste habla de un documental de los Mayas, se pueden generar varios puntos clave identificados con el nombre “las costumbres”, “los rituales”, “sus hallazgos”, etc. y al dar clic en uno de éstos, el Video avanzará al momento en que se habla de este tema o punto.

Para generar los puntos clave puedes utilizar una herramienta como lo es Microsoft® Expression Encoder® para crear un archivo **.XML** que especifica los puntos clave y su ubicación en el archivo de Video **.WMV**. (Ver información detallada al final de esta plantilla).

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

1. Crea tu archivo de Video, con el software de animación deseado, como se mencionó anteriormente debe ser guardado como **.WMV**, así mismo genera el archivo **.XML** con los puntos clave, recuerda que los archivos deben ser colocados en la carpeta **Media**.



2. Posteriormente ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Multimedia con puntos principales**.
3. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **cinta de Video**, éste representa las plantillas tipo **Ver**, se desplegará un submenú con cuatro opciones, activa **Multimedia con puntos principales**.

4. Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

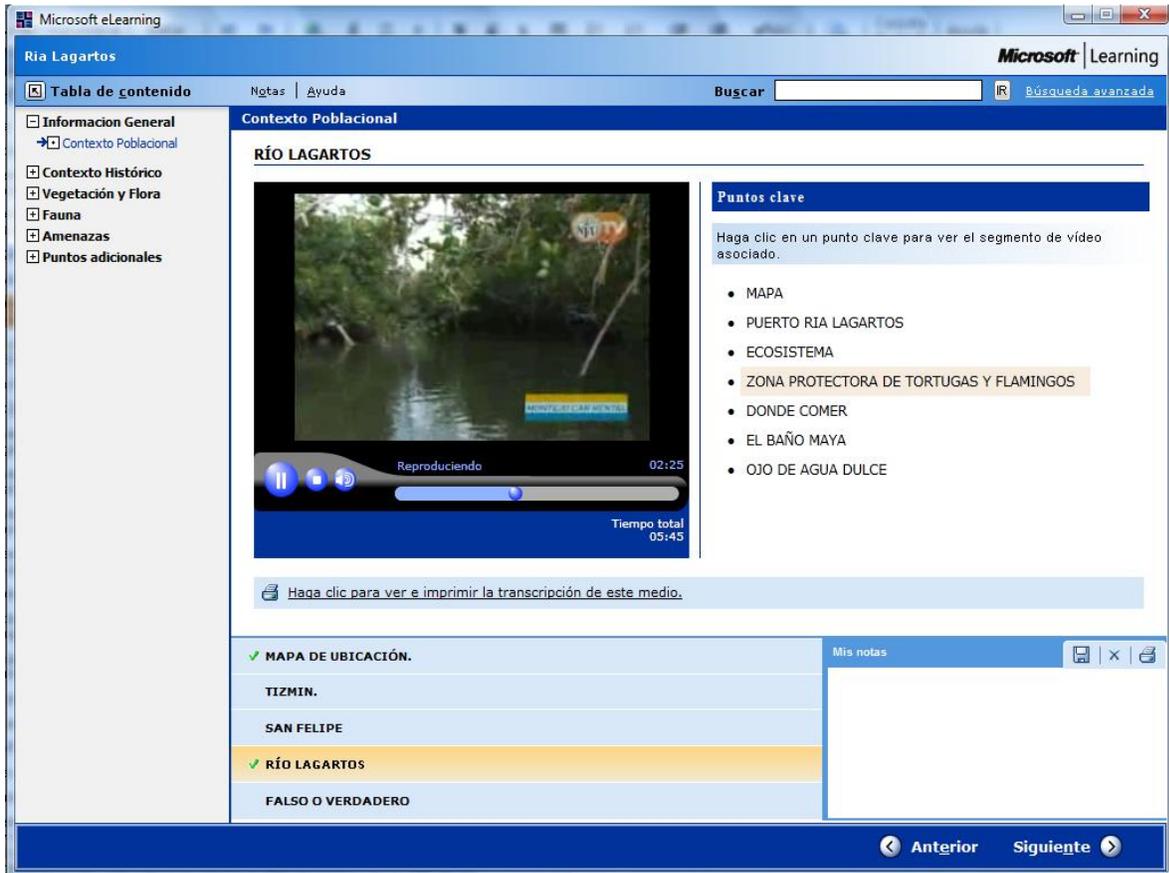
The screenshot shows a web application interface with a blue header and a main content area. The header contains the text 'Página' and 'RÍO LAGARTOS'. The main content area is divided into several sections:

- Video:** A section with a title bar 'Video' and a text input field containing 'ria_lagartos.wmv'. Below the input is a video player area showing a placeholder image with the text 'MONTEJO CAR RENTAL' and 'Presenta'. At the bottom of this section are two buttons: 'Examinar' and 'Eliminar'.
- Transcript:** A section with a title bar 'Transcript' and a text area containing the text: 'El territorio donde actualmente se ubica la cabecera municipal perteneció al cacicazgo de Ecab en la época prehispánica. En 1900 Río Lagartos figura en el censo como pueblo y cabecera del municipio.' Below the text area is a section titled 'Localización'.
- XML:** A section with a title bar 'XML' and a text input field containing 'ria_lag.xml'. At the bottom of this section are two buttons: 'Examinar' and 'Eliminar'.
- Key Points:** A large, empty rectangular area on the right side of the main content area.

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

1. En la etiqueta Video da clic en el botón **Examinar** para buscar en la carpeta **Media** el tipo de archivo **.WMV** que utilizarás en el tema expuesto en la plantilla.
2. En la etiqueta **Transcript** escribe la traducción exacta de lo que representa el Video, o bien redacta una reseña de tu autoría que describa lo que ocurre en éste. Posteriormente al dar clic en la **Vista previa** el alumno pueda visualizar e imprimir el texto escrito en este apartado.
3. En la etiqueta **.XML** da clic en el botón **Examinar** para añadir el archivo que contendrá la programación de los puntos clave. Los cuales se mostrarán como una lista con viñetas al lado derecho del Video.

4. Mientras que en la etiqueta **Key Points**, si generaste los puntos principales como **.XML**, no es necesario que escribas en el campo de los puntos principales.
5. A continuación guarda el archivo y da un clic en la **Vista previa**:
6. Aparece esta pantalla:



Nota: Como verás al seleccionar un punto clave la reproducción del Video se mueve automáticamente al punto donde se habla de este tema. Por otra parte si das clic en el link **Haga clic para ver e imprimir la transcripción de este medio**, se abrirá una ventana desde la cual puedes ver y/o imprimir la transcripción del Video.

Información Adicional:

A continuación se mencionarán algunas de las herramientas que puedes utilizar para descargar un Video de Internet, así como generar el archivo **.XML** que contendrá los puntos clave.

1. Primeramente busca en **Internet** un Video que sea de tu agrado.
2. Posteriormente apoyándote de una herramienta o programa de descarga como por ejemplo: **Real Player** descarga de internet el Video para guardarlo en la carpeta **Media**.
3. En algunas ocasiones el Video es descargado como tipo de archivo **.FLV**, por lo cual será difícil que se ejecute en el programa **LCDS**, por lo que deberás utilizar un programa para convertir este Video a un tipo de archivo **.WMV**, como por ejemplo el programa **FormatFactory**.

Nota: Es importante comentar que si utilizas un archivo con extensión **.WMV** deberás instalar con anterioridad la herramienta **Silverlight**, la cual añadirá la barra de control y permitirá la correcta ejecución del Video en el Programa **LCDS**.

4. Para crear los puntos clave en un archivo **.XML** utiliza la herramienta **Microsoft® Expression Encoder®**. A continuación te explicaré de forma breve como generar el archivo desde este programa.

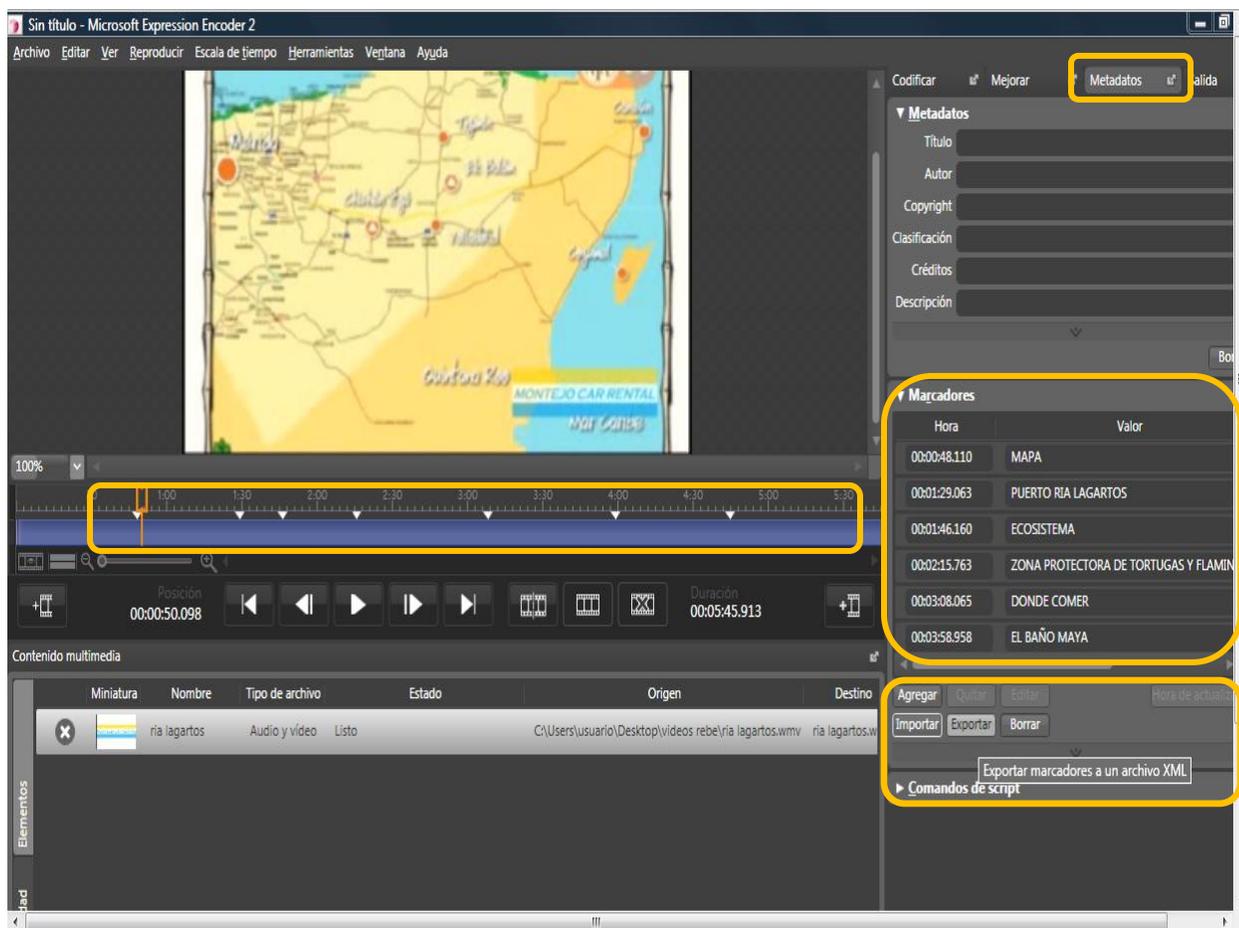
Abre el programa **Microsoft® Expression Encoder** e importa el archivo de Video que descargaste de **Internet**.

Para crear un marcador realiza lo siguiente:

- En la parte derecha de la ventana de la aplicación, da clic en la ficha **Metadatos**. Si la ficha **Metadatos** no está visible, en el menú **Ventana**, da clic en **Metadatos** para abrir el panel.
- Si es necesario, da clic en la flecha de la categoría **Marcadores** para expandir las opciones.
- En **Escala de tiempo**, arrastra el **cabezal de reproducción** hasta el punto del vídeo donde deseas agregar un marcador.
- En la categoría **Marcadores**, da clic en **Agregar**. Una ficha con un marcador en blanco aparece en la **Escala de tiempo**.
- Para escribir cualquier tipo de texto que desees que se asocie al marcador, da clic en **Editar** y, a continuación, escribe el texto en la columna **Valor**.

- Si has creado varios marcadores y necesitas volver a uno anterior para modificarlo, selecciona el marcador en la lista y da clic en **Editar**.
 - Para que **Expression Encoder** cree un fotograma **I (clave)** en el marcador seleccionado, activa la casilla **Fotograma clave** del marcador. Si deseas que **Expression Encoder** cree un **fotograma I** en cada marcador, activa la casilla **Fotograma clave** en la parte superior de la columna.
5. Una vez que generes cada uno de los puntos clave que contendrá el Video, da clic en el botón **Exportar** para exportar los marcadores a un archivo **.XML** y guarda el archivo. Si lo deseas también puedes guardar el proyecto o archivo del programa **Expression Encoder** para su posterior uso.

Nota: La siguiente imagen muestra un ejemplo de cómo se visualizarán los puntos clave en el programa **Expression Encoder**.



Si deseas saber más sobre la aplicación **Microsoft® Expression Encoder** consulta en el menú **Ayuda** del **Manual de Usuario**, el cual contiene toda la información sobre el uso de esta Herramienta.

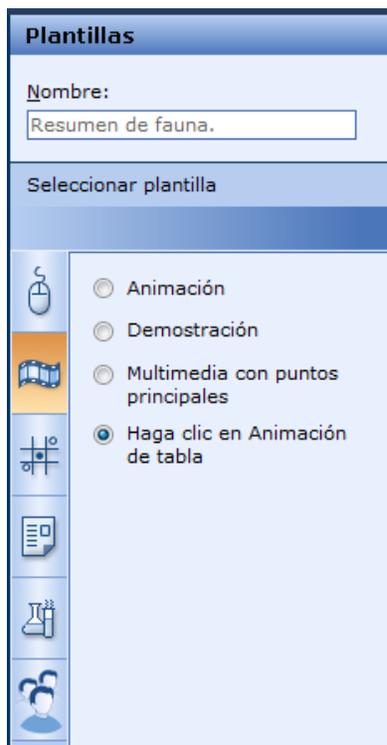
6. Por último recuerda que tanto el Video como el archivo **.XML** deben ser guardados en la carpeta **Media** del programa **LCDS** para que, al dar clic en el botón **Examinar** localices con seguridad el Video y el archivo que se utilizarán en esta plantilla, te sugiero guardar el Video y el archivo **.XML** con un nombre referente al tema que se explicará en la plantilla, esto con la finalidad de facilitar su búsqueda en la carpeta **Media**. La dirección de esta carpeta es la siguiente:

C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDScourses\Nombre_del_archivo\course\media

Ver — Haga clic en Animación de tabla.

La plantilla **Haga clic en animación de tabla** proporciona una serie de elementos **Multimedia** que contiene una animación o Video en cada sección de la tabla. Si tienes un tema en el cual requieres utilizar múltiples vídeos, utiliza esta plantilla para incorporar hasta diez Vídeos, texto y transcripciones para el desarrollo del tema.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?



1. Crea los archivos de Video, con el software de animación deseado, como se mencionó anteriormente debe ser guardado como **.SWF**, **.XAML** o **.WMV**, recuerda que los archivos deben ser colocados en la carpeta **Media**. (Ver explicación detallada al final de esta plantilla).
2. Posteriormente ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Haga clic en Animación de tabla**.
3. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **cinta de Video**, éste representa las plantillas tipo **Ver**, se desplegará un submenú con cuatro opciones, activa **Haga clic en Animación de tabla**.

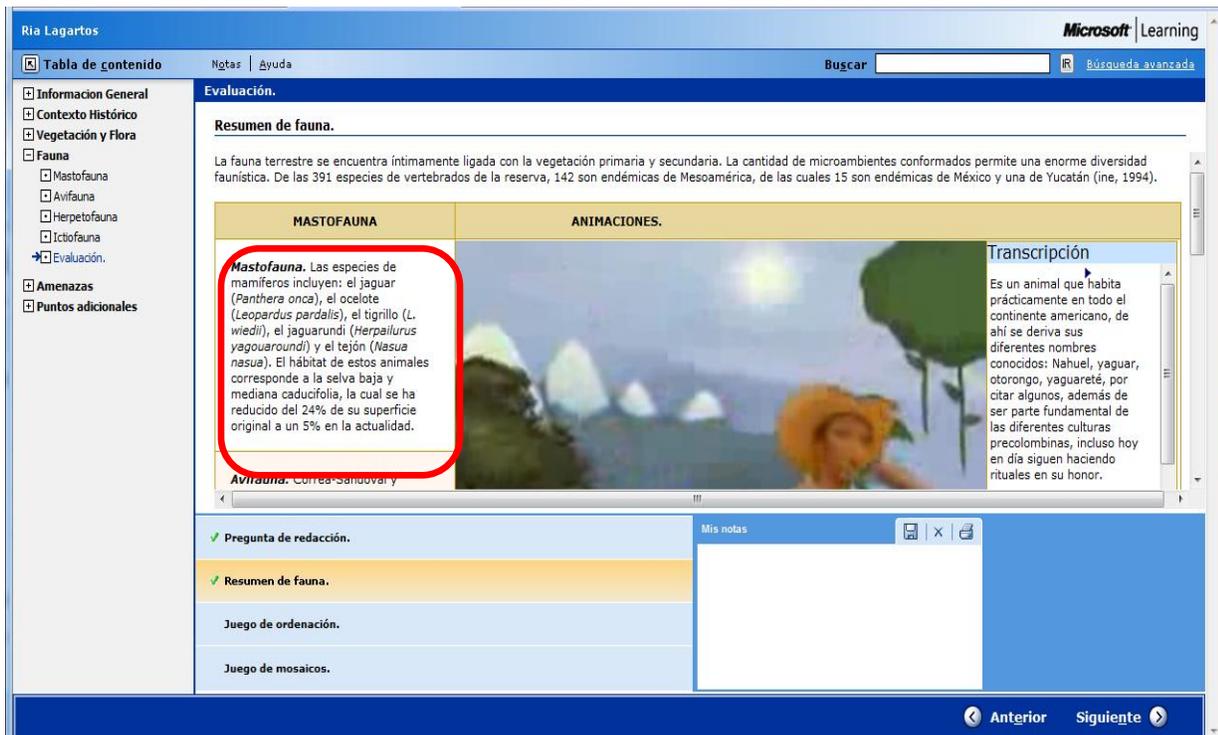
4. Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

The screenshot shows a web application interface titled "Resumen de fauna." It features a paragraph section at the top and a table below. The paragraph section is titled "Párrafo" and contains text about the fauna of a reserve. The table has two columns: "Título de la columna 1" and "Título de la columna 2". The first column is titled "MASTOFAUNA" and contains a text box with the heading "C1/R1" and "Texto". The second column is titled "ANIMACIONES." and contains a video player and a transcription box. The video player is titled "C2/R1" and "Animación" and shows a video of a toucan. The transcription box is titled "Transcripción" and contains text about the toucan. The table also has a second row with "Avifauna" in the first column and "flamencos.wmv" in the second column.

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

1. En la etiqueta **Párrafo** añade el contenido de introducción a este apartado de la plantilla.
2. La **primera columna**. Es para la descripción del artículo o la categoría, por lo tanto en la etiqueta **Título de columna 1** agrega un título para la categoría de descripción de la tabla.
3. La **segunda columna**. Contendrá el Video y la transcripción de los Videos que añadas a la tabla. En la etiqueta **Título de columna 2**, agrega un título referente a las animaciones que añadirás en esta parte.
4. En la etiqueta **Texto** escribe una breve descripción de la animación correspondiente.
5. En la etiqueta **Animación** da clic en el botón **Examinar** para buscar en la carpeta **Media** el tipo de archivo **.SWF**, **.XAML** o **.WMV** que emplearás en cada uno de los renglones de la tabla, para esta plantilla.

6. En la etiqueta **Transcripción** escribe la traducción exacta de lo que representa la animación, o bien redacta una reseña de tu autoría que describa lo que ocurre en éste.
7. A continuación guardar el archivo y da un clic en la **Vista previa**:
8. Aparece esta pantalla:



Nota: Para visualizar cada una de las animaciones de la tabla será necesario dar clic en el área del texto, es decir en cada uno de los renglones de la primera columna.

Información Adicional:

A continuación se explica cómo descargar un Video de Internet, para que pueda ser utilizado como una animación...

1. Primeramente busca en **Internet** un Video que sea de tu agrado.
2. Posteriormente apoyándote de una herramienta o programa de descarga como por ejemplo: **Real Player** descarga de internet el Video para guardarlo en la carpeta **Media**.
3. En algunas ocasiones el Video es descargado como tipo de archivo **.FLV**, por lo cual será difícil que se ejecute en el programa **LCDS**, por lo que deberás utilizar un programa para convertir este Video a un tipo de archivo

(o mejor conocidas como extensiones) **.SWF**, **.XAML** o **.WMV**, como por ejemplo el programa **FormatFactory**.

Nota: Es importante comentar que si utilizas el Video con una extensión **.SWF**, éste no te permitirá utilizar los controles para detener, adelantar o regresar el Video, solo se mostrará la ventana del Video. Mientras que si utilizas un archivo con extensión **.WMV** deberás instalar con anterioridad la herramienta **Silverlight**, la cual añadirá la barra de control y permitirá la correcta ejecución del Video en el programa **LCDS**.

4. Por último recuerda que el Video debe ser guardado en la carpeta **Media** del programa **LCDS** para que, al dar clic en el botón **Examinar** de la etiqueta **Animation**, localices con seguridad el Video de animación. La dirección de esta carpeta es la siguiente:

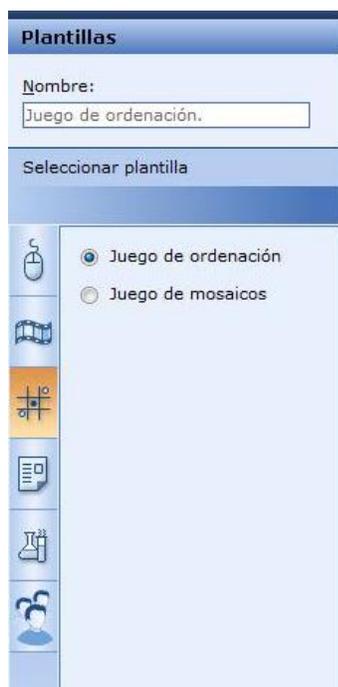
C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDS\courses\Nombre_del_archivo\course\media

Reproducir — Juego de Ordenación

El **Juego de Ordenación** ofrece una manera de reafirmar los conceptos que se han estudiado en clase.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

1. Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Juego de Ordenación**.
2. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono del **juego clásico del gato**, éste representa las plantillas tipo **Reproducir**, y se desplegará un submenú con dos opciones, activa **Juego de Ordenación**.



3. Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

Página

Juego de ordenación.

Instrucciones

Ordene el [tipo de elemento] por categorías asociadas tan rápidamente como sea posible haciendo clic en el depósito adecuado. También puede utilizar las teclas de acceso directo presionando 1 para el depósito izquierdo [, 2 para el depósito central y 3 para el depósito derecho.] o [y 2 para el depósito derecho.]

Categorías

Categoría 1	Categoría 2	Categoría 3
TAXA NOTABLE	TAXA AMENZADA	TAXA ESTABLE
Elementos de la categoría	Elementos de la categoría	Elementos de la categoría
Flamenco rosado	Jaguar	Mero
Garza blanca	Ocelote	Golondrina
Cormorán	Tigrillo	Mocasín cantil
Pelícano café	Jaguarandi	Cocodrilo
Venado cola blanca	Chupaflor	Paloma
Garza gris	Kuká	Lisa

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

1. En la etiqueta **Instrucciones** escribe los pasos que el participante debe observar para llevar a cabo esta actividad.
2. Posteriormente en la etiqueta principal **Categorías**, escribes el nombre de cada concepto que agrupa a otra serie de elementos de la misma especie.
3. En las columnas que tienen por nombre **Elementos de la Categoría**, aquí escribe el nombre de cada uno de los elementos que pertenecen a un grupo.
4. No es necesario que completes en su totalidad la plantilla.

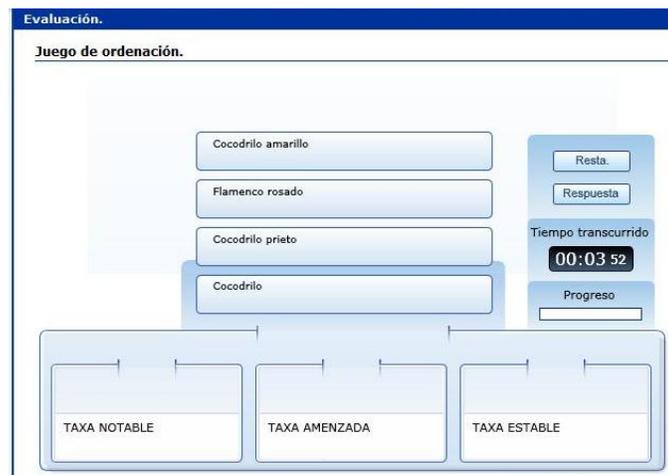
Para aclarar: En el ejemplo que te presento en la **Categoría 1** dice **Taxa Notable** y posteriormente en la columna de **Elementos de Categoría 1** escribe los nombres de **animales** que pertenece al tipo de **Taxa Notable**.

5. Da un clic en la **Vista previa:**

6. Aparece esta pantalla:



Como observarás aparece un cuadro que te proporciona las indicaciones para participar en esta actividad, da clic en **Inicio**, y ahora se despliega la siguiente imagen:



7. Los elementos van apareciendo en forma de cascada, con el mouse arrastra cada uno de ellos a la categoría a la que pertenecen. Si la categoría es correcta, la barra de progreso ira rellenándose de color verde, si el elemento no es colocado adecuadamente en su categoría, pasará nuevamente a la parte superior.

8. Da clic en **RESTA** para restablecer la actividad e iniciar.

9. Da clic en **RESPUESTA**, para que te muestre los resultados correctos.

10. El **cronómetro** te muestra el tiempo transcurrido y también consta de una **barra de progreso** que te permite visualizar un avance promedio en tus respuestas correctas.

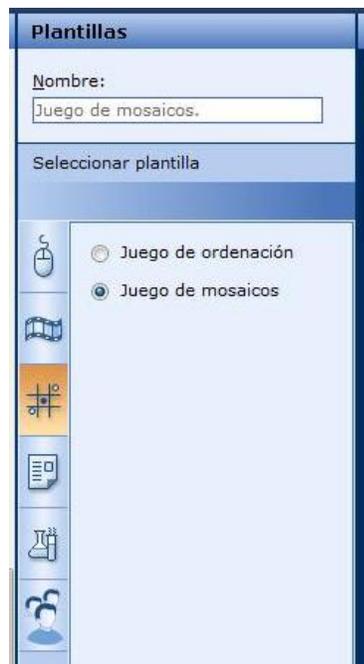
Los juegos pueden ayudar a asimilar los conceptos vistos en clase mediante un desafío al tiempo!!!

Reproducir – Juego de Mosaicos

El **Juego de Mosaicos** es una plantilla que proporciona una divertida manera de plantear un método de evaluación mediante el juego de verdadero / falso (permite 15 turnos como máximo).

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

1. Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Juego de Mosaicos**.
2. Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono del **juego clásico del gato**, éste representa las plantillas tipo **Reproducir**, y se desplegará un submenú con dos opciones, activa **Juego de Mosaicos**.



3. Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

Página

Juego de mosaicos.

Instrucciones

Cada mosaico contiene una instrucción verdadera y una falsa sobre el [tema]. Haga clic en una fila o columna de los mosaicos hasta que cada uno muestre la instrucción verdadera y, a continuación, haga clic en la flecha Enviar que está al lado de la fila o sobre la columna para comprobar su respuesta. Cada turno termina al hacer clic en Enviar o en un mosaico incorrecto. Quite todos los mosaicos antes de pasar todos los turnos.

Instrucciones verdaderas/falsas

	Verdadero	Falso
Mosaico 1	El flamenco rosado es una especie notable	El flamenco rosado es una especie en extinción
Mosaico 2	El jaguarandí es una especie en extinción	El jaguarandí es una especie estable
Mosaico 3	El mero es una especie estable	El mero es una especie en extinción
Mosaico 4	El ocelote es una especie en extinción	El ocelote es una especie estable
Mosaico 5	La garza blanca es una especie notable	La garza blanca es una especie en extinción
	El mocasín cantil es una especie que	El mocasín cantil es una especie que

Número de turnos

Imagen

flamingos.jpg

Examinar Eliminar

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Instrucciones** escribe los pasos que el participante debe observar para llevar a cabo esta actividad.
- 2 Posteriormente en la etiqueta **Verdadero**, escribe los conceptos correctos del tema.
- 3 En la columna que tienen por etiqueta **Falso**, escribe los conceptos incorrectos del mismo tema, en el mismo orden que tecleaste los conceptos verdaderos.
- 4 En la etiqueta **Número de Turnos** asignas el número de veces que se puede dar clic en los paneles antes de comprobar sus respuestas. Por default se asigna 8 turnos y máximo 15. Como advertencia, si asignas como un total de turnos el número 3 será prácticamente imposible terminar el juego, ya que solo te permitirá dar clic en el total de paneles de una columna o una fila.

- 5 En la etiqueta **Imagen**, da clic en el botón de **Examinar...** para colocar la imagen referente a tu tema. Se recomienda utilizar las siguientes dimensiones **525x250** y formato **.JPG** o **.PNG** para las imágenes.
- 6 Una vez que tengas la imagen que utilizarás en la plantilla, revisa si el tamaño de ésta, es el solicitado por el programa de **LCDS** en caso de no ser así, será necesario modificarla, por lo tanto utiliza una aplicación que te permita cambiar el tamaño, como por ejemplo; **Microsoft Office Picture Manager**.

**Nota: Las imágenes y animaciones seleccionadas deben estar previamente guardadas en la siguiente ubicación:*

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\nombre_de_tu_curso\course\media

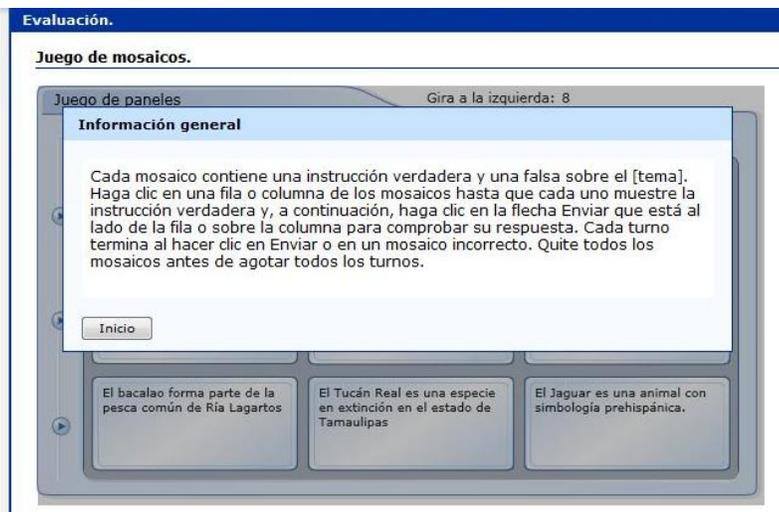
De lo contrario no será posible su integración a tu curso.

Si escogiste la imagen incorrecta o no fue de tu agrado en la vista previa puedes quitarla mediante el botón **eliminar**.

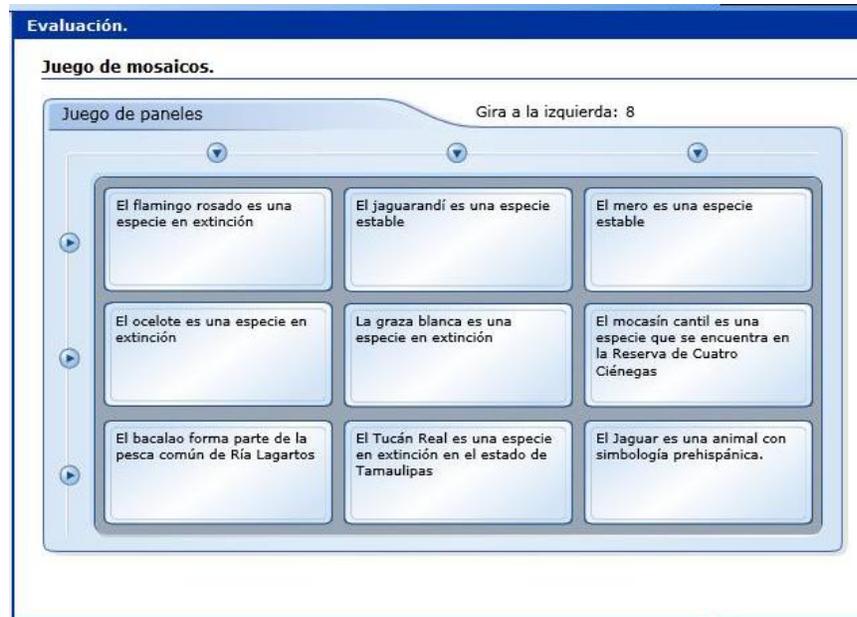
Para aclarar: En el ejemplo que te presento en la etiqueta **Verdadero** dice **El Flamingo Rosado es una Especie Notable** que es el concepto correcto y posteriormente en la etiqueta de **Falso** y en la misma línea dice **El Flamingo Rosado es una Especie en Extinción** que es el concepto incorrecto.

- 7 Da un clic en la **Vista previa**:

Aparece esta pantalla:



Como observarás aparece un cuadro que te proporciona las indicaciones para participar en esta actividad, da clic en **Inicio**, y ahora se despliega la siguiente imagen:



- 8 Ahora la actividad consiste en dar clic en cada cuadro y seleccionar la vista que te muestre el concepto verdadero.
- 9 En cuanto consideres que todos tus paneles presentan el concepto que creas correcto da clic en el botón de enviar (botones redondos) de cada columna o cada fila, si están correctos los 3 conceptos en fila o columna te mostrará parte de la imagen que esconde el panel entero, si está incorrecto alguno, te lo indicará cambiando de color e intentarás nuevamente.

Por último al escribir los elementos del juego trata de seguir las siguientes pautas:

- a) Cubre los temas o datos más importantes de la lección vista en clase.
- b) No incluyas características que no fueron vistas en tu clase.
- c) Haz tus enunciados lo más claro y concisos posible.

Leer-Introducción

Esta plantilla te ofrece un interesante escenario para presentar información relevante acerca de un tópico de clase.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Introducción**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Introducción**.



- 3 Una vez que activaste la plantilla **Introducción** se desplegará en la parte derecha para ser manipulada. A continuación se muestra el ejemplo:



¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

Esta plantilla te permite introducir información relacionada con el tema que desarrollarás en clase y además puedes incluir una imagen.

Sigue los siguientes pasos:

Dentro de la etiqueta **Imagen** verás un botón llamado **Examinar** a través del cual se agrega la fotografía del experto. (Es necesario que la imagen tenga 145 x 145 pixeles además debe estar dentro de la carpeta de **Media**).

Ruta de la carpeta:

C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDSc\courses\Nombre_del_archivo\course\media

También cuenta con la etiqueta **Leyenda VOE / Alt text** (Leyendas voz del experto/ Texto alternativo), en la cual agregarás datos referentes al nombre, profesión, área de experiencia del experto, la cual siempre estará visible.

La etiqueta **Audio** cuenta con un botón llamado **Examinar**, si das clic sobre éste se abrirá la carpeta de **Media**, y de ahí seleccionarás el audio que requieras, el cual debe ser referente a lo que se describe en la etiqueta. Recuerda que debe estar en formato MP3.

En la etiqueta **Transcripción** redacta todo lo que está en el audio que has agregado a la plantilla.

- 1 La etiqueta **Encabezado 1** permite agregar el tema principal de la introducción.
- 2 En la etiqueta **Párrafo** agrega información relacionada con el tema.
- 3 Por último en el **Encabezado 2** con su respectivo **Párrafo** también puedes agregar información relativa al tema.
- 4 Da un clic en la **Vista previa** y enseguida verás la siguiente imagen.

The screenshot displays a web interface with a blue header and a white content area. The header contains the text "Antecedentes históricos". Below the header, there is a sub-header "Antecedentes históricos" followed by a horizontal line. On the left side, there is a profile box for "Opinión del experto" featuring a photo of a man in a suit and glasses. Below the photo, the text reads "Mario Rhiens es experto ambientalista egresado de la Universidad Autónoma". To the right of the photo are three small icons: a play button, a speech bubble, and a dropdown arrow. Below the profile box, there is a "Transcripción" label with a dropdown arrow. On the right side of the page, there are two sections of text. The first section is titled "CACICAZGO DE ECAB" and contains a paragraph of text. The second section is titled "CHICHEN ITZÁ." and contains another paragraph of text.

Explora todas las posibilidades de aplicación de esta plantilla!!!

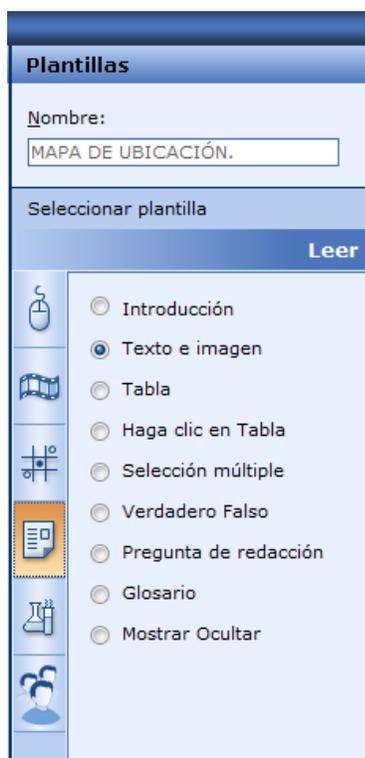
Leer-Texto e Imagen

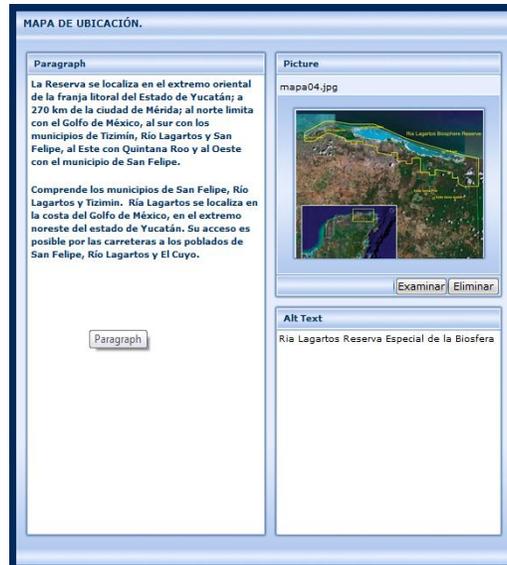
Esta plantilla es muy versátil, en ella puedes mostrar la introducción de un tema, o bien la conclusión del mismo, tal vez una lista con viñetas, donde solo quieras destacar puntos importantes.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Texto e Imagen**.

Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Texto e Imagen**.





Una vez que seleccionaste la opción de **Texto e imagen** se despliega la siguiente plantilla.

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Paragraph (Párrafo)** redacta información relacionada al tema que desarrollarás dentro de esta plantilla.
- 2 Dentro de la etiqueta **Picture (Imagen)** encuentras dos botones **Examinar** el cual te permite agregar imágenes y el botón **Eliminar** te permite borrar dichas imágenes.

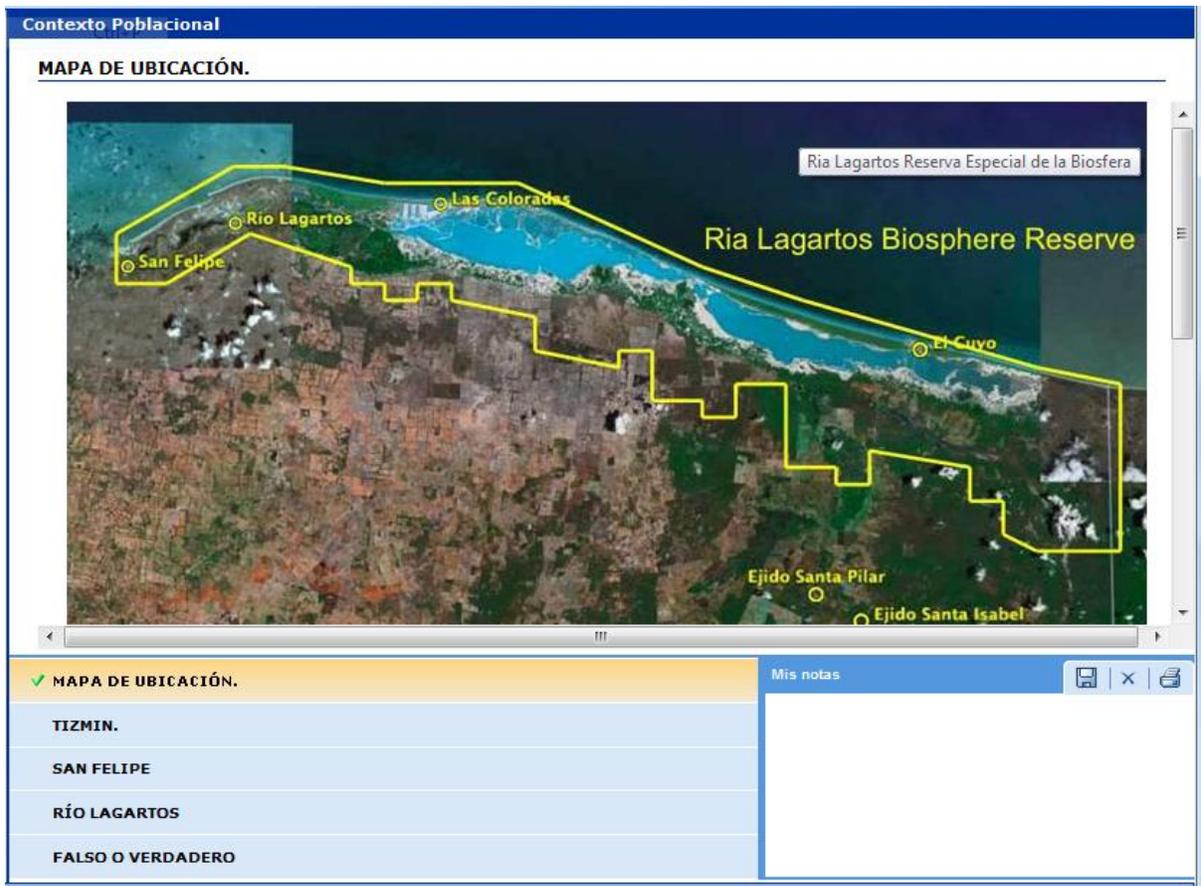
Es importante que las imágenes estén dentro de la carpeta de **Media**, también toma en cuenta que éstas deben medir 145 x 145 pixeles y deben ser de tipo formato **.JPG** y **.PNG**.

Ruta de la carpeta de medios:

C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDSc\courses\Nombre_del_archivo\course\media

- 3 En la parte inferior de la imagen se muestra un letrero que dice **Alt Text (Texto Alternativo)** en él se tendrá que incluir una breve descripción de la imagen.

- 4 Una vez terminada la plantilla de **Texto e Imagen** da clic en el icono de **Vista previa** en la barra de herramientas de **LCDS**, observarás lo siguiente:

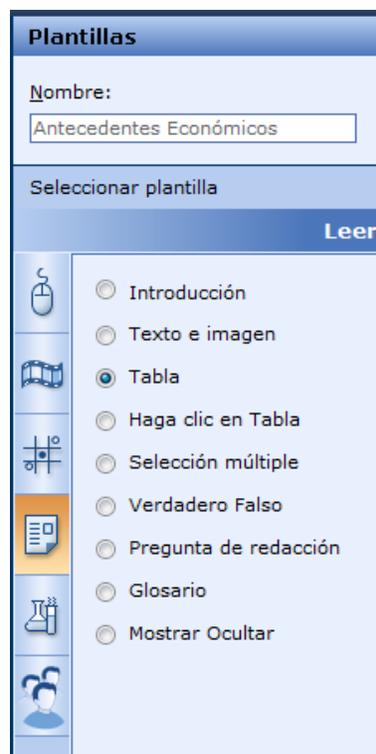


Leer-Tabla

La Plantilla **Tabla** resulta una herramienta muy interesante, permite la exposición de contenidos temáticos de una manera ordenada y secuencial.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Tabla**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Tabla**.



3 Se despliega la siguiente imagen.

The screenshot shows a web application interface titled "Antecedentes Económicos". It features a paragraph at the top, a table with three columns, and another paragraph at the bottom. The table has the following structure:

Título de la columna 1	Título de la columna 2	Título de la columna 3
ACTIVIDADES ECONÓMICAS	ACTIVIDADES ECONÓMICAS SECUNDARIAS	ACTIVIDADES ECONÓMICAS TERCIARIAS.
C1/R1 Imagen agropecuario.jpg  Examinar Eliminar	C2/R1 Imagen panadería.jpg  Examinar Eliminar	C3/R1 Imagen servicios.jpg  Examinar Eliminar
Texto alternativo Sector agropecuario	Texto alternativo Rico pan!!	Texto alternativo Diversos comercios
Texto SAN FELIPE Agropecuario, pesquero y extractivo.	Texto SAN FELIPE. Albañilería, costura y panadería.	Texto SAN FELIPE Comercio y servicios. Texto

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

En ella tienes la oportunidad de revisar la información de una manera más simple y organizada.

- 1 En la etiqueta **Párrafo** escribe información relativa al tema.
- 2 La estructura de la plantilla está conformada por tres columnas. Cada una está compuesta de los siguientes elementos:
 - i) **Título de la columna 1.-** Escribe el nombre de cada una de las categorías principales.
 - ii) **C1/R1. Images.** En esta sección y dando clic en Examinar, localiza en la Carpeta de Medios la imagen de tu elección que esté de acuerdo al tema en desarrollo.
 - iii) **Texto alternativo.** Escribe unas líneas referentes a la imagen, mismas que se visualizarán cuando el puntero del mouse se deslice sobre ella.

- iv) **Texto.** Una breve información sobre la categoría de esta columna, quedará plasmada en este espacio.

Es importante que las imágenes estén dentro de la carpeta de **Media**, también toma en cuenta que éstas deben medir 145 x 145 pixeles y deben ser de tipo formato **.JPG** y **.PNG**.

Ruta de la carpeta de **Media**:

C:\ProgramData\MicrosoftLearning\LCDS\courses\Nombre_del_archivo\course\media

- 3 Una vez terminada la plantilla de **Tabla** da clic en el icono de **Vista previa** en la barra de herramientas de **LCDS**, así se verá:

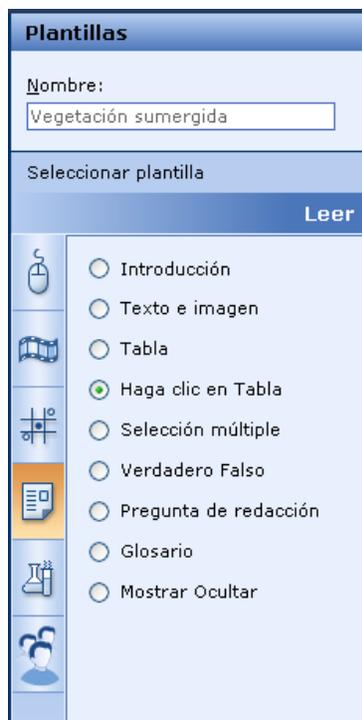
ANTECEDENTES		
Antecedentes Económicos		
La distribución de las labores entre la población económicamente activa son:		
ACTIVIDADES ECONÓMICAS	ACTIVIDADES ECONÓMICAS SECUNDARIAS	ACTIVIDADES ECONÓMICAS TERCIARIAS.
 <p>SAN FELIPE Agropecuario, pesquero y extractivo.</p>	<p>SAN FELIPE. Albañilería, costura y panadería.</p> 	 <p>SAN FELIPE Comercio y servicios.</p>
	<p>RÍO LAGARTOS Manufactura, producción industrial de sal.</p>	
 <p>EL CUYO La pesca artesanal</p>	<p>EL CUYO No hay reporte</p>	<p>EL CUYO No hay reporte.</p>
<p>La pesca ribereña es la actividad económica más importante, pues proporciona ingresos a 1,000 familias aproximadamente. De acuerdo con el ine (1993), el volumen de captura obtenido en la reserva en 1984 fue de 3,231 ton, del cual el consumo interno estimado fue del 35%. Actualmente el volumen de captura alcanza 4,500 ton anuales (ine, 1993). Las especies comerciales objeto de captura son: mero, pulpo, langosta, huachinango, tiburón, camarón, mojarra, chac-chi, carito, jurel, robalo, corvina y caracol.</p>		

Leer-Haga clic en tabla

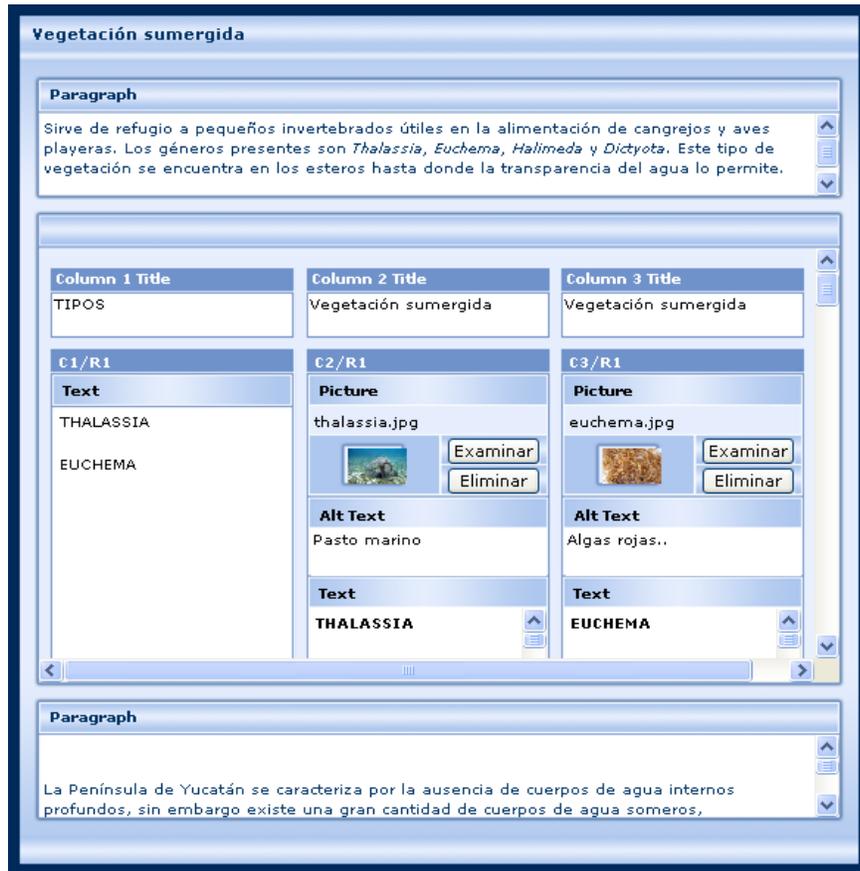
La plantilla **Haga clic en Tabla** también permite tratar una serie de información de forma organizada, rápida y concreta.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Haga clic en Tabla**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Haga clic en Tabla**.



3 Se despliega la siguiente imagen.



¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Párrafo** escribe información acerca del tema a tratar.
- 2 En el siguiente apartado encontrarás opciones tales como **Column 1 Title** (Columna 1 título), **Column 2 Title** (Columna 2 título), **Column 3 Title** (Columna 3 título) en las cuales introduce el título de cada columna.

Nota: esta plantilla solo cuenta con tres columnas.

- 3 Dentro de esta misma etiqueta se encuentran las siguientes opciones por ejemplo: **C1/R1**, **C2/R2**, **C3/R3**, éstas representan la columna y el renglón en la que te encuentres.
- 4 Además cuenta con la etiqueta **Text** en la cual se agrega información referente al tema.
- 5 La etiqueta **Picture** (Imagen) te permite agregar una imagen a través del botón **Examinar** y en caso contrario que ya no desees tener la imagen utiliza el botón **Eliminar**.

Es importante que las imágenes estén dentro de la carpeta de **Media**, también toma en cuenta que éstas deben medir 145 x 145 píxeles y ser de tipo formato **.JPG Y .PNG**, selecciona una imagen para cada columna.

Ruta de la carpeta de **Media**:

C:\ProgramData\Microsoft\Learning\LCDSc\courses\Nombre_del_archivo\course\media

- 6 En la parte inferior de la Imagen muestra el **Texto Alternativo** en él se tendrá que incluir una breve descripción de la imagen.
- 7 Y por último la etiqueta **Texto**, en ella colocarás información que se refiere al tema.
- 8 Una vez terminada la plantilla da clic en el icono de **Vista previa** en la barra de herramientas de **LCDS**, y se visualizará como en el siguiente ejemplo.

Vegetación sumergida

Vegetación sumergida

Sirve de refugio a pequeños invertebrados útiles en la alimentación de cangrejos y aves playeras. Los géneros presentes son *Thalassia*, *Euchema*, *Halimeda* y *Dictyota*. Este tipo de vegetación se encuentra en los esteros hasta donde la transparencia del agua lo permite.

Haga clic en un elemento para consultar más información.

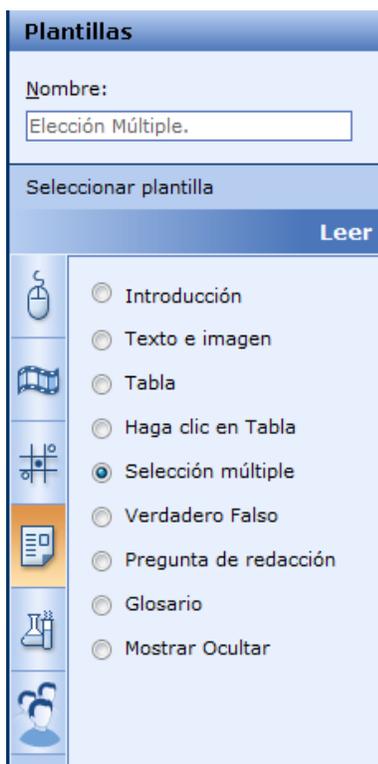
TIPOS	Vegetación sumergida	Vegetación sumergida
<p>THALASSIA</p> <p>EUCHEMA</p>	<p>THALASSIA</p> <p>Los pastos marinos (<i>Thalassia testudinum</i>) son plantas que producen flores que desarrollan extensas praderas en las aguas poco profundas de lagunas arrecifales y bahías del Caribe Mexicano. En la Ria Lagartos una amplia área de su fondo arenoso, está cubierta por una comunidad vegetal en la que los pastos marinos son las especies dominantes, coexistiendo con algas calcáreas y carnosas. Debajo del sedimento los pastos desarrollan redes de raíces y rizomas que ayudan a estabilizar la arena, propiciando la transparencia del agua.</p> <p>Las praderas de pastos marinos son particularmente importantes porque brindan refugio y representan sitios de alimentación y crianza para diversas especies de peces, crustáceos, moluscos, manatíes y tortugas marinas—como la tortuga blanca (<i>Chelonia mydas</i>)</p> 	 <p>EUCHEMA</p> <p>El Mar Caribe contiene cientos de especies de algas rojas, verdes y marrones, de las cuales unas diez son comestibles, las llamadas musgo de mar. Al igual que todas las algas, el musgo de mar no tiene verdaderas raíces, hojas ni flores. Más bien, la planta consiste en frondas enramadas unidas a una superficie sólida mediante un "ancla" a través de la cual toda la planta absorbe nutrientes del agua marina circundante. Las dos especies más populares en</p>
<p>HALIMEDA</p> <p>DICTYOTA</p>		

Leer-Selección Múltiple

La plantilla **Selección múltiple** es una de las opciones de evaluación disponibles en el **LCDS**. Esta plantilla admite un máximo de 10 preguntas. Como su nombre lo indica, cada pregunta tiene cinco opciones diferentes, al momento de elegir cualquiera de ellas y enviarla te dirá si tu selección fue correcta o no y además te retroalimentará con información correcta de acuerdo a la pregunta.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Selección múltiple**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Selección múltiple**.



3 Ahora se despliega la siguiente imagen:

Selección Múltiple	
Preguntas	
Pregunta 1 1.- La reserva de la biósfera Ría Lagartos, está ubicada en:	
Respuesta 1 a)Veracruz	Comentario 1 Aquí se encuentra la reserva de la biosfera llamada "Los Tuxtlas"
Respuesta 2 b)Tamaulipas	Comentario 2 Aquí se encuentra la reserva de la biosfera llamada "El Cielo"

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Pregunta** escribe la pregunta que deseas realizar.
- 2 Cada pregunta tiene cinco opciones de respuesta, mismas que escribirás en las casillas tituladas **Respuesta 1, 2**, etc.
- 3 En la sección de **Comentario**, escribe un texto que retroalimente la respuesta correspondiente.
- 4 Una vez terminada la plantilla de **Selección Múltiple** da clic en el icono de **Vista previa** en la barra de herramientas de **LCDS**, y verás la siguiente imagen.

Evaluación

Selección Múltiple

Pregunta 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1.- La reserva de la biosfera Ría Lagartos, está ubicada en:

Seleccione la respuesta correcta.

a) Veracruz

b) Tamaulipas

c) Yucatán

d) Coahuila

e) Baja California Sur

Enviar

✓ Arrastrar y soltar.

✓ Selección Múltiple

Topic

Autoevaluación

Mis notas

5 Ahora la actividad consiste en seleccionar la respuesta correcta

6 Da clic en **ENVIAR** y te mostrará cual fue el status de tus respuestas.

Evaluación

Selección Múltiple

Pregunta 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

1.- La reserva de la biosfera Ría Lagartos, está ubicada en:

Correcto

El 21 de mayo de 1999, Ría Lagartos se decreta Reserva de la Biosfera, con el propósito de contar con diversos ecosistemas bien conservados o que requieren preservarse y restaurarse. En estos lugares habitan especies en peligro de extinción y representativas de la biodiversidad nacional, como el flamenco rosa.

Seleccionar

a) Veracruz

b) Tamaulipas

c) Yucatán

d) Coahuila

e) Baja California Sur

Enviar

Aceptar

✓ Arrastrar y soltar.

✓ Selección Múltiple

Topic

Autoevaluación

Mis notas

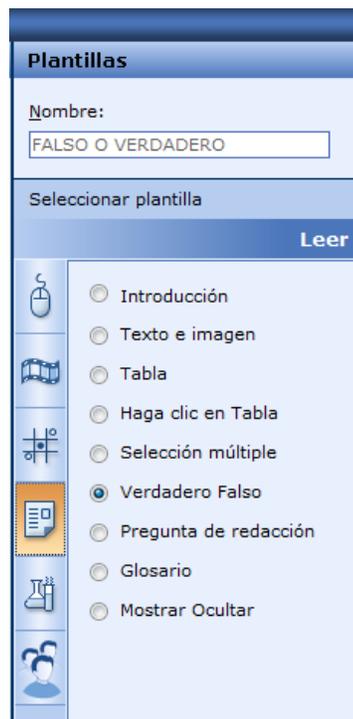
Emplea esta plantilla haciendo uso de tu ingenio y creatividad!!!

Leer-Verdadero Falso

La plantilla **Verdadero/ Falso** es una de las opciones disponibles para evaluar.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Verdadero Falso**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Ver**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Verdadero Falso**.



3 Se despliega la siguiente imagen:

FALSO O VERDADERO

Statements

Statement 1

El nombre de Ría se le atribuye a una entrada de mar a la costa continental, formando canales con una vegetación acuática.

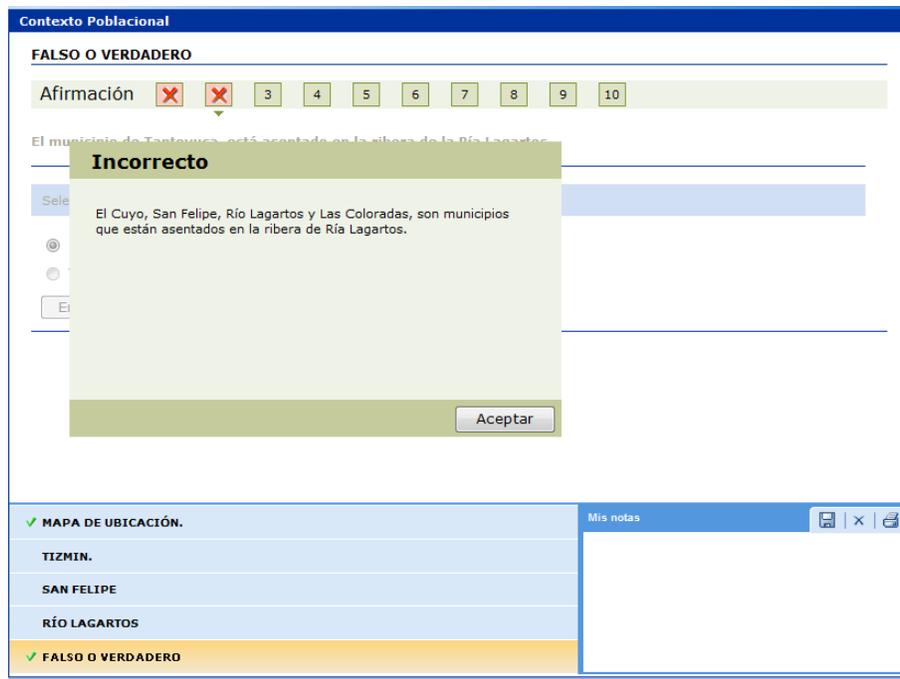
Feedback 1 (for correct answer)

Feedback 2 (for incorrect answer)

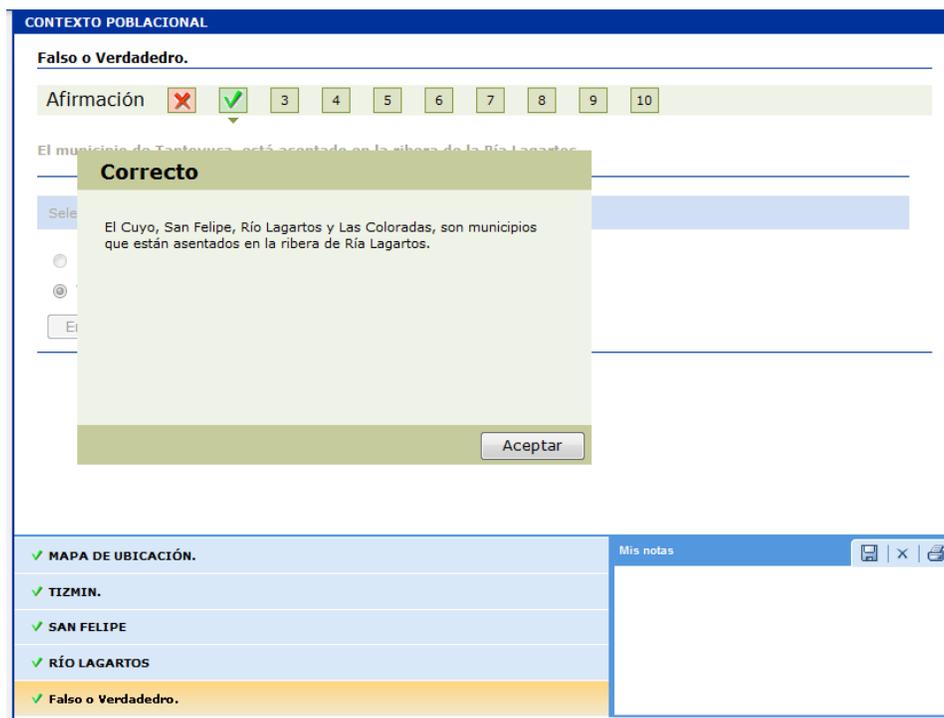
Respuesta correcta Verdadero Falso

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Statement 1** (declaraciones) escribe la declaración correspondiente para llevar a cabo esta actividad.
- 2 **Feedback 1 (for correct answer)**. Escribe la retroalimentación que consideres adecuada, si el estudiante eligió la respuesta correcta.
- 3 **Feedback 2 (for incorrect answer)**. Escribe la retroalimentación que consideres adecuada, si el estudiante eligió la respuesta incorrecta.
- 4 En la parte inferior se exhibe un letrero que dice **Respuesta correcta** y te da dos opciones **Verdadero o Falso**, da clic en la que sea correcta.
- 5 Una vez terminada la plantilla de **Verdadero o Falso** da clic en el icono de **Vista previa** en la barra de herramientas de **LCDS**, se visualizará como en el siguiente ejemplo.



6 Cuando la respuesta es incorrecta o correcta te muestra la información de la respuesta verdadera, como verás en el ejemplo.

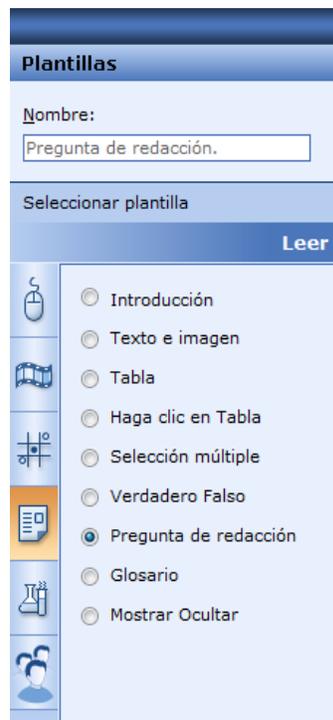


Leer - Preguntas de Redacción

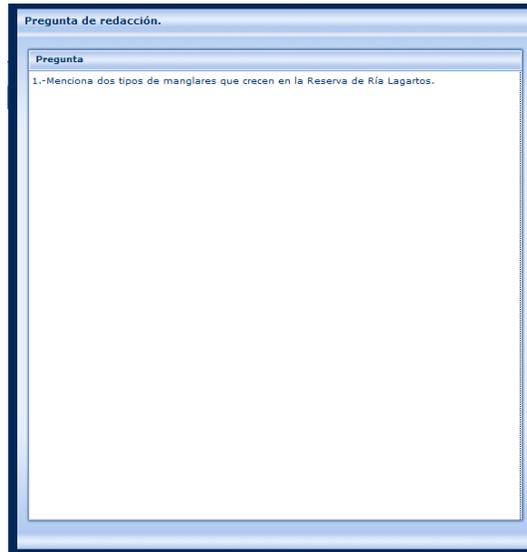
La plantilla **Preguntas de redacción**, te permite elaborar preguntas de tipo abierta o también llamadas de ensayo.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Preguntas de redacción**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Preguntas de Redacción**.



3 Se despliega la siguiente imagen.



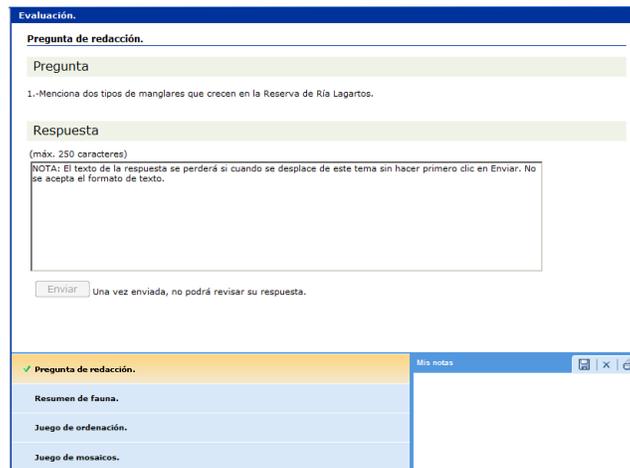
¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

En la etiqueta **Pregunta** escribe una pregunta acerca del tema visto.

- 1 Nota: solo debes escribir una pregunta no más, ya que la respuesta es abierta, ésta sólo te permite introducir 250 caracteres.
- 2 Una vez contestada la pregunta da clic en el botón **Enviar**.

Nota: El texto de la respuesta se perderá si te desplazas de este tema sin haber hecho primero clic en **Enviar**.

- 3 Da un clic en la **Vista previa** y verás la siguiente pantalla:
- 4 Se despliega la pregunta y un espacio para redactar la respuesta.

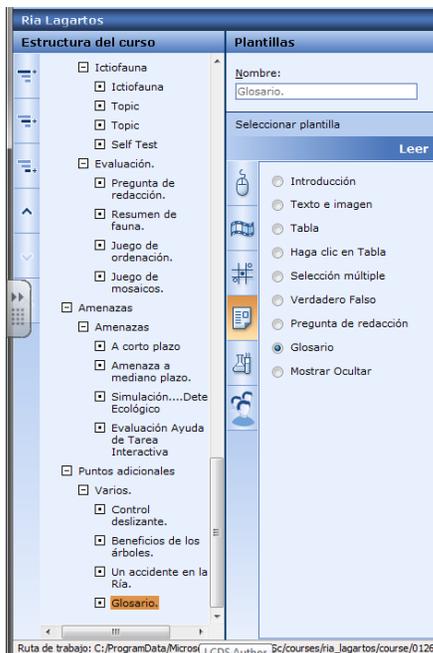


Leer – Glosario

La plantilla **Glosario**, como su nombre lo indica es un catálogo de palabras de una misma disciplina, de un mismo campo de estudio, etc., definidas o comentadas.

Te recomiendo recopiles todas las palabras que consideres deben formar parte de este glosario y selecciona el último tema para elaborar esta plantilla.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

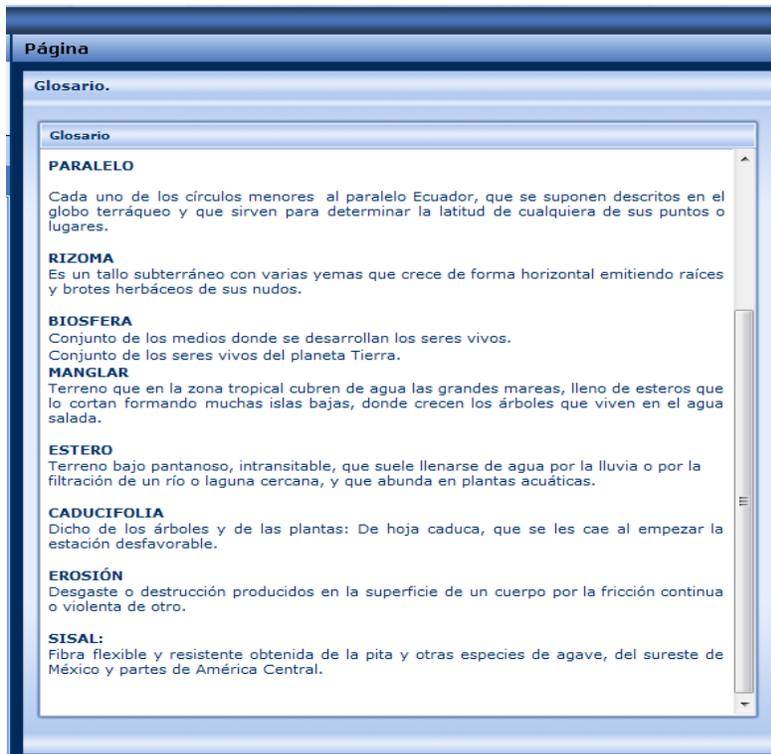


- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige el último **tema** en donde insertarás la plantilla **Glosario**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de la **hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, selecciona la plantilla **Glosario**.
- 3 Escribe la palabra por definir con mayúsculas y negritas, luego da ENTER y escribe la definición con mayúsculas y minúsculas, otra vez da ENTER y

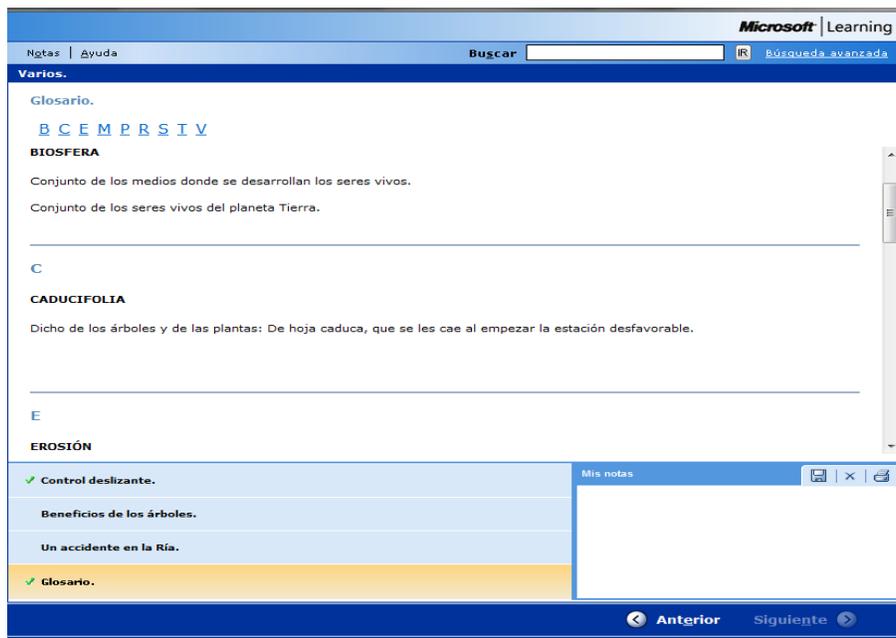
continúa de esta manera.

- 4 No necesitas llevar un orden alfabético, en cuanto solicites la vista previa, observarás como el programa llevó a cabo esta labor por ti.
- 5 Observa la siguiente secuencia de imágenes:
- 6 Una vez que la plantilla **Glosario** se despliega, escribe todas aquellas palabras y sus respectivas definiciones que consideres deban aparecer en esta sección.

Recuerda las indicaciones hechas en el número 3 y 4 de esta plantilla.



7 Da clic en **Vista previa**: Aquí ya están ordenadas alfabéticamente cada palabra.



Leer — Mostrar Ocultar

Mostrar Ocultar. Esta plantilla proporciona la opción de integrar un párrafo inicial, una imagen fija con texto alternativo, y una serie de 10 títulos y textos que se ocultan y se muestran. Además te ayuda a mantener limpia la interfase para no abrumar al alumno con demasiada información y resaltar los temas principales que necesites ampliar.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Mostrar Ocultar**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de **una hoja**, éste representa las plantillas tipo **Leer**, y se desplegará un submenú con nueve opciones, activa **Mostrar Ocultar**.



3 Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

Página

Distribución geográfica de los manglares.

Párrafo

Los manglares en México se distribuyen en el interior de lagunas costeras y sistemas deltáicos de las costas del Golfo de México y del Océano Pacífico, con algunas lagunas osteras que poseen bocas efímeras que se abren durante la temporada de lluvias o por acción de los pescadores. En el Caribe, los manglares se distribuyen en depresiones

Imagen

manglar 3.jpg



Examinar
Eliminar

Texto alternativo

A pesar de la importancia de los manglares, su extensión a nivel global se ha reducido notablemente. Se estima que en las últimas dos décadas se ha perdido aproximadamente el 35% de los manglares del mundo1.

Mostrar/Ocultar texto

Encabezado	Texto
La costa del Pacífico de la Península de Baja California	Con pequeñas cuencas de drenaje y poca escorrentía. En esta zona se localizan 16 lagunas costeras y alrededor del 50% de éstas tiene manglares
La costa oeste del Golfo de California	Una zona con pendientes muy drásticas, carente de plataforma continental y bajo condiciones de aridez. Aquí se localizan solamente cinco lagunas costeras y los manglares se encuentran en depresiones
La costa este del Golfo de California	Con numerosas lagunas costeras; las lagunas más grandes se encuentran en la zona de las bocas efímeras

Párrafo

Los humedales costeros, en particular los manglares, brindan una gran variedad de servicios ambientales: son zonas de alimentación, refugio y crecimiento de juveniles de crustáceos y alevines, por lo que sostienen la producción pesquera, son utilizados como combustible, poseen un alto valor estético y recreativo, actúan como sistemas naturales de control de

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Párrafo** introduce el texto inicial del tema de la lección.
- 2 En la etiqueta **Imagen** da clic en el botón de **Examinar...** para colocar la imagen referente a tu tema.

Nota: Las imágenes y animaciones seleccionadas deben estar previamente guardadas en la siguiente ubicación:

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\nombre_de_tu_curso\course\media

De lo contrario no será posible su integración a tu curso.

Si escogiste la imagen incorrecta o no fue de tu agrado en la **Vista previa** puedes quitarla mediante el botón **Eliminar**.

- 3 Posteriormente en la etiqueta **Texto Alternativo**, escribe el concepto o título de la imagen que seleccionaste y que aparecerá al posicionar el mouse sobre ella.
- 4 Ahora en la etiqueta **Encabezado**, escribe el título del texto del tema que se desarrolló en clase y que deseas incluir en esta plantilla
- 5 En la etiqueta de **Texto** escribe el desarrollo del tema del título que insertaste en el paso anterior. La plantilla tiene un total de 10 títulos con sus respectivos textos.
- 6 Por último te aparece nuevamente otra etiqueta llamada **Párrafo** donde te sugiero escribir una conclusión para cerrar tu tema. Este párrafo te aparecerá después de tus títulos y textos ocultos.
- 7 Da un clic en la **Vista previa**:

Aparece esta pantalla:

Manglares

Distribución geográfica de los manglares.



Los manglares en México se distribuyen en el interior de lagunas costeras y sistemas deltáicos de las costas del Golfo de México y del Océano Pacífico, con algunas lagunas ostras que poseen bocas efímeras que se abren durante la temporada de lluvias o por acción de los pescadores. En el Caribe, los manglares se distribuyen en depresiones formadas entre cordones litorales del Pleistoceno, más extensas cuando están frente a barreras arrecifales.

[▶ Show All](#)

- ▶ La costa del Pacífico de la Península de Baja California
- ▶ La costa oeste del Golfo de California
- ▶ La costa este del Golfo de California.
- ▶ Las costas de los estados de Jalisco y Colima.
- ▶ Abarca los estados de Oaxaca y Chiapas.

Los humedales costeros, en particular los manglares, brindan una gran variedad de [servicios ambientales](#): son zonas de alimentación, refugio y crecimiento de juveniles de crustáceos y alevines, por lo que sostienen la producción pesquera, son utilizados como combustible, poseen un alto valor estético y recreativo, actúan como sistemas naturales de control de inundaciones y como barreras contra huracanes e intrusión salina, controlan la erosión y protegen las costas, mejoran la calidad del agua al funcionar como filtro biológico, contribuyen en el mantenimiento de procesos naturales tales como respuestas a cambios en el nivel del mar, mantienen procesos de sedimentación y sirven de refugio de flora y fauna silvestre, entre otros servicios.

En esta página verás, el texto escrito en la sección superior e inferior llamada **Párrafo** y los títulos de tus textos ocultos.

Para **mostrar / ocultar** el contenido de cada uno de los títulos, posíciónate en cada uno de ellos y la información se desplegará.

Si necesitas visualizarlos todos da clic en las palabras: **Show All**, para volverlos a ocultar da clic en las palabras **Hide All**.

Emplea esta plantilla para resaltar temas principales de una lección, con una breve explicación a modo de síntesis.

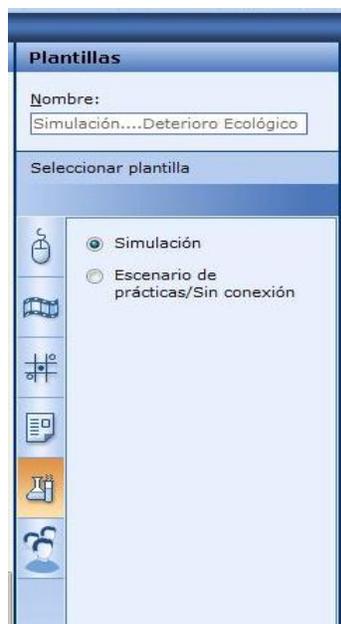
Probar – Simulación

La simulación ofrece una manera diferente de presentar mediante ejemplos interactivos los conceptos que se han estudiado en clase.

Esta plantilla proporciona la opción de integrar una imagen fija y una animación al texto del tema de tu clase.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Simulación**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de **un matraz y un tubo de ensayo**, éste representa las plantillas tipo **Probar**, y se desplegará un submenú con dos opciones, activa **Simulación**.



3 Ahora se despliega la plantilla correspondiente:



¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Página de Inicio** en la opción de **imagen**, da clic en el botón de **examinar...** para colocar la imagen referente a tu tema. Se recomienda utilizar las siguientes dimensiones **145x145** y formato **.JPG** o **.PNG** para las imágenes.

Una vez que tengas la imagen que utilizarás en la plantilla, revisa si el tamaño de ésta, es el solicitado por el programa de **LCDS** en caso de no ser así, será necesario modificarla, por lo tanto utiliza una aplicación que te permita cambiar el tamaño, como por ejemplo; **Microsoft Office Picture Manager**.

Nota: Las imágenes y animaciones seleccionadas deben estar previamente guardadas en la siguiente ubicación:

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\nombre_de_tu_curso\course\media

De lo contrario no será posible su integración a tu curso.

Si escogiste la imagen incorrecta o no fue de tu agrado, puedes quitarla mediante el botón **eliminar**.

- 2 Posteriormente en la etiqueta **Texto Alternativo**, escribe el concepto o título de la imagen que seleccionaste y que aparecerá al posicionar el mouse sobre ella.
- 3 En la etiqueta **Párrafo**, escribe el texto del tema que se desarrolló en clase.
- 4 En la etiqueta de **Simulación** en la opción **Examinar...** carga la animación interactiva (recuerda la nota citada en el punto uno de esta explicación) además sigue los pasos descritos a continuación:
 - a) Primeramente busca en **Internet** un Video que sea de tu agrado.
 - b) Posteriormente apoyándote de una herramienta o programa de descarga como por ejemplo: **Real Player** descarga de Internet el Video para guardarlo en la carpeta **Media**.
 - c) En algunas ocasiones el Video es descargado como tipo de archivo **.FLV**, por lo cual será difícil que se ejecute en el programa **LCDS**, así que deberás utilizar un programa para convertir este Video a un tipo de archivo (mejor conocidas como extensiones) **.SWF** (en esta plantilla solo acepta este tipo de archivo), como por ejemplo el programa **FormatFactory**.

Nota: Es importante comentar que si utilizas el Video con una extensión **.SWF**, éste no te permitirá utilizar los controles para detener, adelantar o regresar el Video, solo se mostrará la ventana del Video. Para mejores resultados tu Video debe de tener un tamaño de **826x529 pxs**.

- 5 En la etiqueta de **Transcripción** escribe una síntesis breve del contenido de tu animación.

6 Da un clic en la **Vista previa**: Aparece esta pantalla:

Amenazas

Simulación....Deterioro Ecológico



¿Qué es el calentamiento global?

El calentamiento global refiere a un aumento gradual de la temperatura en la atmósfera terrestre y en los océanos registrada en las últimas décadas. Si bien no lo indica el término, suele ser asociado este aumento de la temperatura a las actividades realizadas por el hombre. La producción excesiva de dióxido de Carbono aumenta la existencia de los gases con efecto invernadero que son aquellos que captan los fotones infrarrojos que proviene de la tierra al ser calentada por el sol pero no generan ninguna reacción química, rotan aumentando la temperatura del aire.

Una proyección en el tiempo

La proyecciones en el tiempo acerca del calentamiento global, si se toma como base las medidas e incrementos actuales son terribles, peligran lo glaciares y los polos, todo eso hielo derretido generaría inundaciones mortales y un desequilibrio ecológico imposible de controlar. La tala descontrolada de árboles empeora de manera alarmante la situación. Grandes extensiones de selvas y bosques son desforestadas para el uso de la madera o para liberar la tierra y plantar semillas nocivas como la soja que agotan la tierra en dos cosechas dejándola seca y pedregosa o para usarlas para el pastoreo continuo.

 [Haga clic para ver e imprimir la transcripción de esta simulación.](#)

Como observarás aparece tu página principal con la imagen seleccionada, el texto de tu tema y el botón **Iniciar** que te permitirá visualizar tu animación, un icono de impresora que te permitirá imprimir la transcripción de tu animación.

Esta plantilla seguramente agregará creatividad e interactividad a tus lecciones.

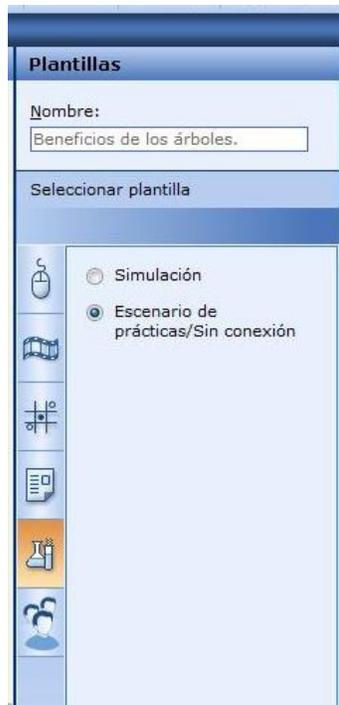
Probar – Escenario de Prácticas / Sin Conexión

Escenario de Prácticas / Sin conexión ofrece una manera de presentar mediante un ejemplo gráfico los conceptos que se han estudiado en clase.

Esta plantilla proporciona la opción de integrar una imagen fija al texto del tema de tu clase.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Simulación**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de **un matraz y un tubo de ensayo**, éste representa las plantillas tipo **Probar**, y se desplegará un submenú con dos opciones, activa **Escenario de Prácticas / Sin conexión**.



3 Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

Página

Beneficios de los árboles.

Párrafo

1. Reducen la velocidad del viento en un 50%
2. Filtran hasta una tonelada de polvo en un año (polvo mezclado con otras partículas, gases, bacterias, virus, etc.).
3. Diluyen las emisiones radioactivas del aire y el sonido, por cada 10m que se interne en el bosque (parques).
4. Tienen la facultad de reducir en 15 decibeles el sonido, por cada 10m que se interne en el bosque (parques).
5. Protegen la piel del humano de los rayos ultravioleta emitidos por el sol, y magnificados por la debilitación de la capa de ozono.
6. Pueden consumir 2,350 kgs de bióxido de carbono en una hora.
7. Un árbol adulto puede producir 1,7 kgs de oxígeno molecular en una hora, lo cual representa en un día, el oxígeno necesario para 64 personas en el mismo lapso.
8. Aumenta la humedad relativa del aire hasta en un 10% (bajo su sombra).
9. Bajo un árbol, se produce una disminución de temperatura ambiental en el día hasta de 2°C, y por las tardes hasta de 5°C.
10. Los tonos verdes de las hojas producen tranquilidad a las personas.
11. Muchos árboles y pequeñas plantas proporcionan esencias medicinales o curativas, como el té, eucalipto, naranjo agrio, guayaba, etc.
12. La cantidad de vapor de agua, cedida por una planta a la atmósfera es significativa, valorándose en el orden de 350 a 800 litros, la requerida y devuelta por un árbol, para formarse un kilo de madera.

Imagen

arboleda.jpg



Examinar Eliminar

Texto alternativo

Si no se frena el ritmo de deforestación que hasta ahora hay, es indudable que el futuro de los bosques tropicales está en serio peligro, incluyendo todo lo que contienen y los efectos que producen sobre el resto del planeta.

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Página de Inicio** en la opción de imagen, da clic en el botón de **Examinar...** para colocar la imagen referente a tu tema. Se recomienda utilizar los formatos **.JPG** o **.PNG** y las siguientes dimensiones para las imágenes.

145x145
196x150
227x227
380x227
227x350
340x350

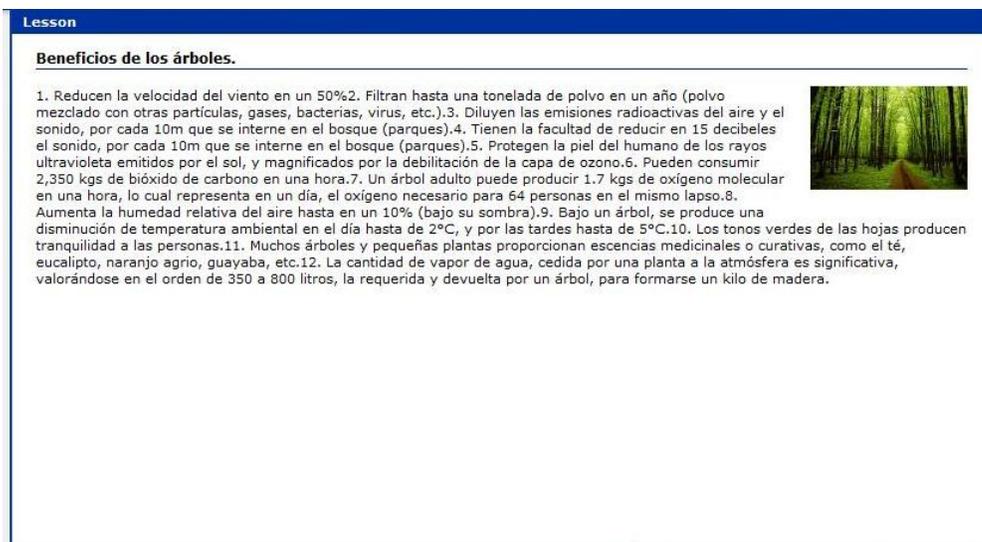
Una vez que tengas la imagen que utilizarás en la plantilla, revisa si el tamaño de ésta, es el solicitado por el programa de **LCDS** en caso de no ser así, será necesario modificarla, por lo tanto utiliza una aplicación que te permita cambiar el tamaño, como por ejemplo; **Microsoft Office Picture Manager**.

Nota: **Las imágenes y animaciones** seleccionadas deben estar previamente guardadas en la siguiente ubicación:

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\nombre_de_tu_curso\course\media

De lo contrario no será posible su integración a tu curso.

- 2 Posteriormente en la etiqueta **Texto Alternativo**, escribe el concepto o título de la imagen que seleccionaste y que aparecerá al posicionar el mouse sobre ella.
- 3 En la etiqueta **Párrafo**, escribe el texto del tema que se desarrolló en clase.
- 4 Da un clic en la **Vista previa**:
- 5 Aparece esta pantalla:



Como observarás aparece tu página principal con la imagen seleccionada y el texto del tema. Trata de no dejar solo la palabra “imagen” o “foto” en el texto alternativo, usa términos descriptivos y concisos referentes a tu tema.

Emplea esta plantilla para exponer ejemplos visuales de los conceptos vistos en clase mediante una forma atractiva!!

Aula – Texto, imagen y tabla

Texto, Imagen y Tabla presenta mediante un ejemplo gráfico y comparativo los conceptos que se han estudiado en clase.

Esta plantilla proporciona la opción de integrar una imagen fija al texto del tema de tu clase, además de una tabla con 3 columnas y 10 filas para comparación u ordenamiento de datos.

¿CÓMO SE DISEÑA ESTA PLANTILLA?

- 1 Primero ve a la sección **Estructura del Curso** y elige en que **tema** insertarás la plantilla **Texto, imagen y tabla**.
- 2 Ahora ve a la sección **Plantillas** y da un clic en el icono de **un grupo de personas**, éste representa las plantillas tipo **Aula**, y se desplegará un submenú con solo una opción **Texto, imagen y tablas**.



3 Ahora se despliega la plantilla correspondiente:

Página

Amenaza a mediano plazo.

Página 1

Encabezado AMENAZAS A MEDIANO PLAZO.

Imagen

amenaza 2.jpg

Examinar

Eliminar

Texto

Las amenazas secundarias son las que a continuación se muestran:

Texto alternativo

Tabla

Título de la columna 1	Título de la columna 2	Título de la columna 3
Pozas de evaporación		
Inmigración.		

Total de páginas 5

Agregar página

¿CÓMO OPERA ESTA PLANTILLA?

- 1 En la etiqueta **Encabezado** escribe un título para tu plantilla, en la opción de **Imagen**, da clic en el botón de **Examinar...** para colocar la imagen referente a tu tema. Se recomienda utilizar las siguientes dimensiones para las imágenes.

145x145
196x150
227x227
380x227
227x350
340x350

Una vez que tengas la imagen que utilizarás en la plantilla, revisa si el tamaño de ésta, es el solicitado por el programa de **LCDS** en caso de no ser así, será necesario modificarla, por lo tanto utiliza una aplicación que te permita cambiar el tamaño, como por ejemplo; **Microsoft Office Picture Manager**.

Nota: Las imágenes y animaciones seleccionadas deben estar previamente guardadas en la siguiente ubicación:

C:\ProgramData\Microsoft Learning\LCDSc\courses\nombre_de_tu_curso\course\media

De lo contrario no será posible su integración a tu curso.

Si escogiste la imagen incorrecta o no fue de tu agrado puedes quitarla mediante el botón **Eliminar**.

- 2 Posteriormente en la etiqueta **Texto Alternativo**, escribe el concepto o titulo de la imagen que seleccionaste y que aparecerá al posicionar el mouse sobre ella.
- 3 En la etiqueta **Texto**, escribe la descripción del tema que se desarrolló en clase y que será distribuido en tu tabla.
- 4 En la etiqueta **Tabla** asignas los encabezados respectivos de cada columna e ingresas los datos que empleas para una mejor descripción de tu tema.
- 5 Puedes agregar más hojas si así lo necesitas dando clic en el botón **Agregar Página**.
- 6 No es necesario que completes en su totalidad la plantilla.
- 7 Da un clic en la **Vista previa**:
- 8 Aparece esta pantalla:



Como observarás aparece tu página principal con tu imagen seleccionada, el texto descriptivo de tu tema y la tabla con los datos que escribiste.

Emplea esta plantilla para exponer datos de una forma más ordenada y detallada.

He terminado de explicarte los contenidos suficientes para desarrollar contenidos temáticos con el **LCDS**.

Ahora te toca el turno de probar una y otra vez esta herramienta, te garantizo que las ganancias académicas que obtendrás, te llenarán de satisfacción, dado que acercarás a tus estudiantes a entornos modernos, actualizados y pertinentes para promover ambientes de aprendizaje.

Este manual te será de gran utilidad!!!