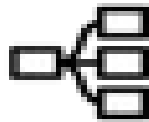




Actividad Laberinto

Versión 11





Índice

Introducción.....	3
Descripción de la Interface.....	3
Espacio de trabajo.....	4
Pestañas	8
Pestaña Actividad.....	8
Pestaña Editar.....	9
Pestaña Ver.....	9
Herramientas.....	10
1. Modo de edición	10
Modo de edición.....	11
Modo de texto.....	12
Modo de dibujo.....	13
Modo de añadir imágenes.....	14
Modo de etiquetar.....	16
Unir / desunir dos pensamientos seleccionados.....	17
Borrar pensamiento seleccionado.....	17



Introducción

Es una Actividad básica que nos permite realizar mapas mentales. Podemos adaptar su uso a mapas conceptuales, al mover los cuadros y jerarquizarlos.

Nos permite incluir texto e imágenes seleccionadas del Diario. Las relaciones se establecen a través de líneas que unen los cuadros, llamados pensamientos en esta Actividad.

Descripción de la Interface

Al iniciar la Actividad vemos la siguiente pantalla:

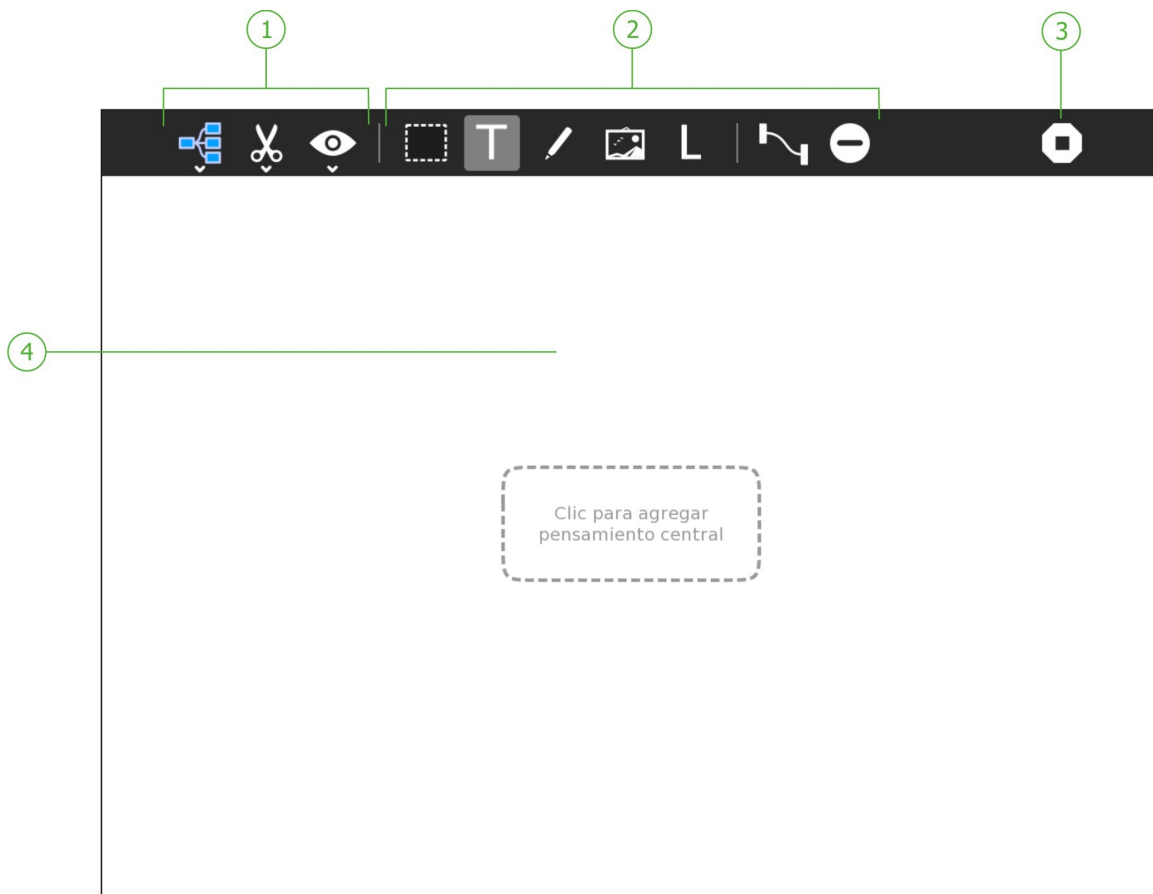


Figura 1. Interface

1. Pestañas
2. Herramientas
3. Botón Parar o Salir
4. Espacio de trabajo



Espacio de trabajo

El espacio de trabajo es donde vamos a crear nuestro mapa mental o conceptual utilizando las herramientas del panel superior.

Básicamente ubicamos aquí *pensamientos*, cuadros que contienen una idea o concepto, expresado, como veremos, a través de un texto, un dibujo o una imagen.

Al iniciar la Actividad Laberinto, un texto en el centro del espacio de trabajo nos indica la ubicación del pensamiento central. No obstante, podemos ubicar nuestro primer pensamiento en cualquier otro sitio y luego moverlo a nuestra conveniencia.

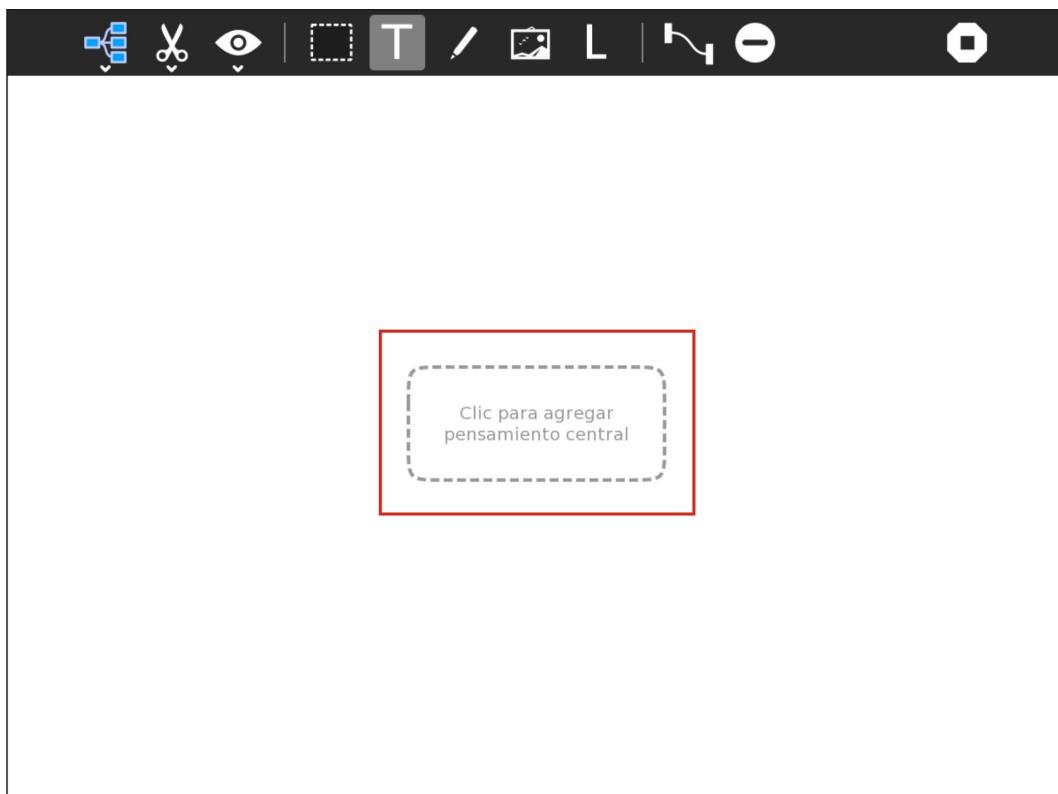


Figura 2. Pensamiento central

Si hacemos clic sobre un pensamiento, éste queda seleccionado. Al ir agregando pensamientos, se crean automáticamente conexiones, representadas por líneas entre éstos y el pensamiento seleccionado.

Como veremos más adelante, contamos con herramientas para cambiar esas dependencias entre pensamientos.



Formación

Para mover un pensamiento debemos posicionarnos sobre él, mantener presionado el botón derecho del ratón y desplazar el puntero.

Para cambiar las dimensiones, posicionamos el puntero del ratón en alguna de las esquinas o bordes del cuadro, mantenemos presionado el botón izquierdo y nos desplazamos.

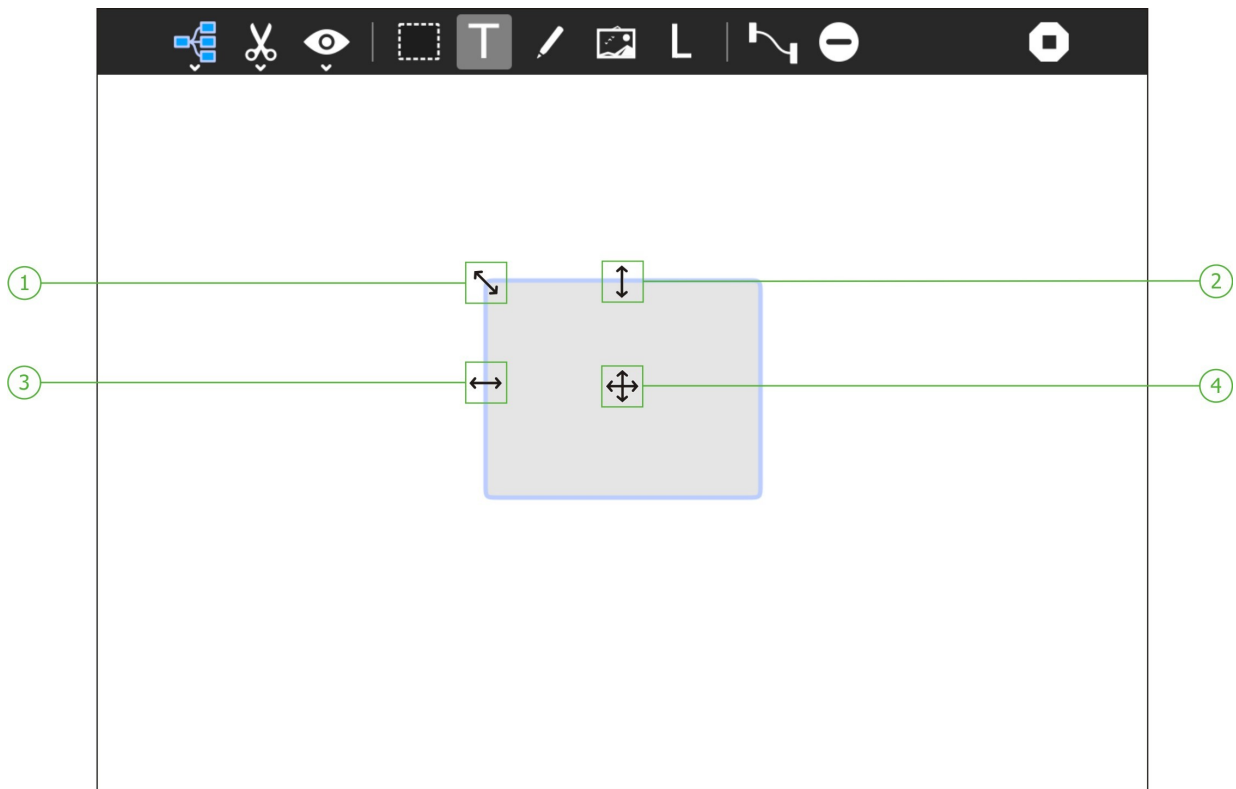


Figura 3. Redimensionar y mover un cuadro de pensamiento

1. Redimensionar proporcionalmente
2. Redimensionar verticalmente
3. Redimensionar horizontalmente
4. Mover (botón derecho)

Contamos con la posibilidad de mover los pensamientos y de poder establecer un rótulo o etiqueta, los cuales explicitan mediante un texto el tipo de relación existente entre un pensamiento y otro. De este modo, podemos crear tanto mapas mentales como conceptuales.



Figura 4. Ejemplo 1: mapa mental

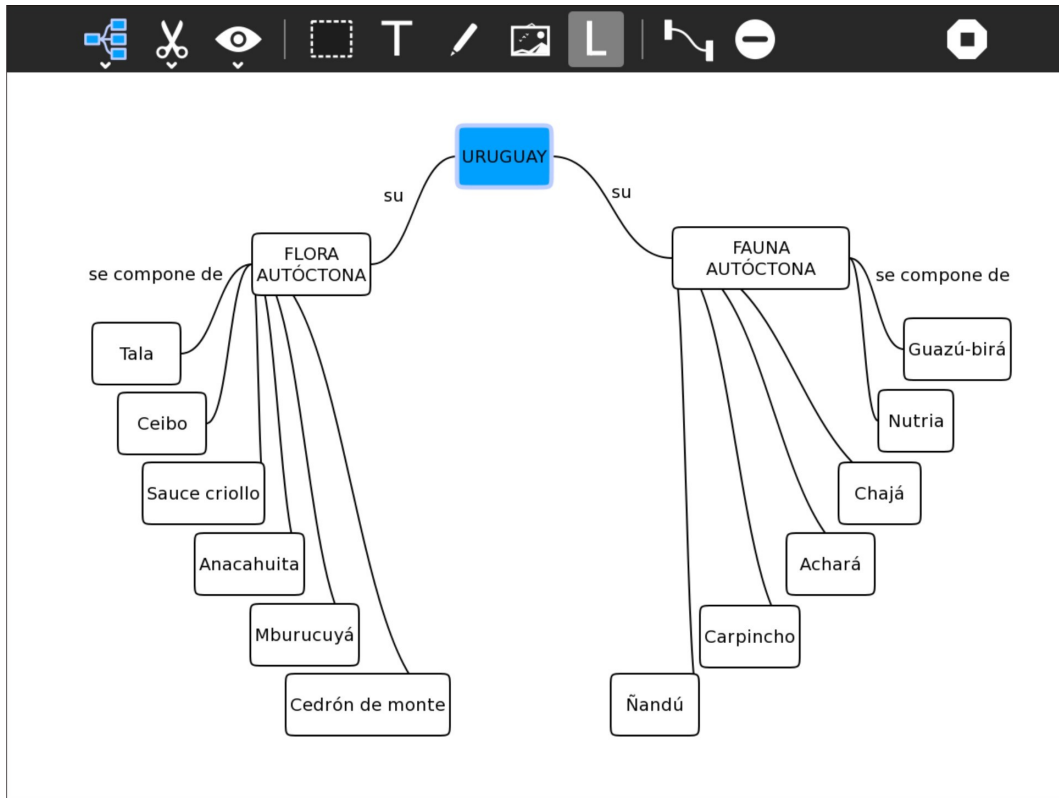


Figura 5. Ejemplo 2: mapa conceptual

Pestañas

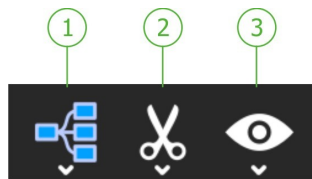


Figura 6. Pestañas

1. Pestaña Actividad
2. Pestaña Editar
3. Pestaña Ver

Pestaña Actividad

La pestaña Actividad nos permite establecer el nombre del archivo y guardarlo o exportarlo a otros formatos.



Figura 7. Pestaña Actividad

Esta pestaña nos posibilita diferentes acciones.

- **Nombre de la Actividad:** en este campo podemos nombrar nuestro proyecto, permitiendo así que quede guardado en el Diario con el nombre deseado.
- **Guardar una copia:** es el botón que nos permite guardar el progreso de nuestro proyecto.
- **Exportar a PDF:** guarda nuestro proyecto como un documento *.PDF*. Cabe recordar que este tipo de archivo es un documento de texto cerrado, por lo cual una vez guardado en este formato, ya no será posible realizar cambios en el mismo.

En Sugar, el archivo *.PDF* puede ser abierto con la Actividad Leer. En un PC, tanto si contamos con los sistemas operativos Windows o Linux, puede ser abierto con Adobe Reader, aunque existen otros programas que permiten leer documentos *.PDF*.



- *Exportar a PNG:* en este caso el proyecto se guarda como un archivo de imagen.

Pestaña Editar

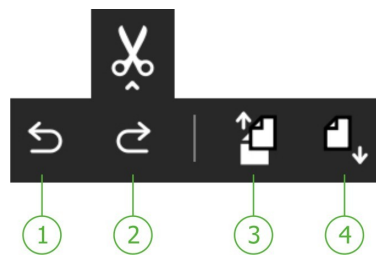


Figura 8. Pestaña Editar

La pestaña Editar agrupa herramientas que facilitan la edición del proyecto:

1. **Deshacer:** con estas herramienta podemos deshacer la última acción realizada
2. **Rehacer:** nos permite rehacer alguna de la última acción que hemos deshecho.
3. **Copiar / Cortar:** copia el contenido seleccionado al portapapeles. En el caso de la opción Cortar, elimina el contenido seleccionado quedando solamente en el portapapeles.
4. **Pegar:** pega el contenido del portapapeles dentro de nuestro proyecto de Laberinto.

Pestaña Ver

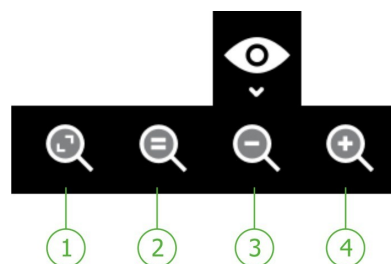


Figura 9. Pestaña Ver

En la pestaña Ver encontramos herramientas para cambiar la forma en que vemos nuestro proyecto en pantalla. Hay que tener en cuenta que estas opciones no afectan al documento en si sino a la forma en que lo vemos.



Formación

1. Ajustar a la ventana: redimensiona nuestro proyecto para que pueda ser visto dentro de los límites de la pantalla.
2. Tamaño original: restaura el proyecto a su tamaño real.
3. Reducir: aleja el zoom de pantalla.
4. Aumentar: acerca el zoom de pantalla.

Herramientas

Aquí tenemos todas las herramientas necesarias para la creación de nuestro mapa mental o conceptual.



Figura 10. Herramientas

1. Modo de edición
2. Modo de texto
3. Modo de dibujo
4. Modo de añadir imágenes
5. Modo de etiquetar (Label mode)
6. Unir/desunir dos pensamientos seleccionados
7. Borrar pensamiento(s) seleccionado(s)



Modo de edición

Para seleccionar múltiples pensamientos debemos hacer clic sobre cada uno de ellos, manteniendo la tecla MAYUS presionada, o también podemos utilizar el Modo Edición.

En este modo podemos seleccionar varios pensamientos dibujando un rectángulo que los contenga, manteniendo presionado el botón izquierdo y arrastrando el puntero del ratón.



Figura 11. Selección de múltiples pensamientos



Modo de texto

Mediante este modo agregamos cuadros de pensamientos que contienen texto.

NOTA: el formato de texto es único, de modo que no es posible modificarlo.

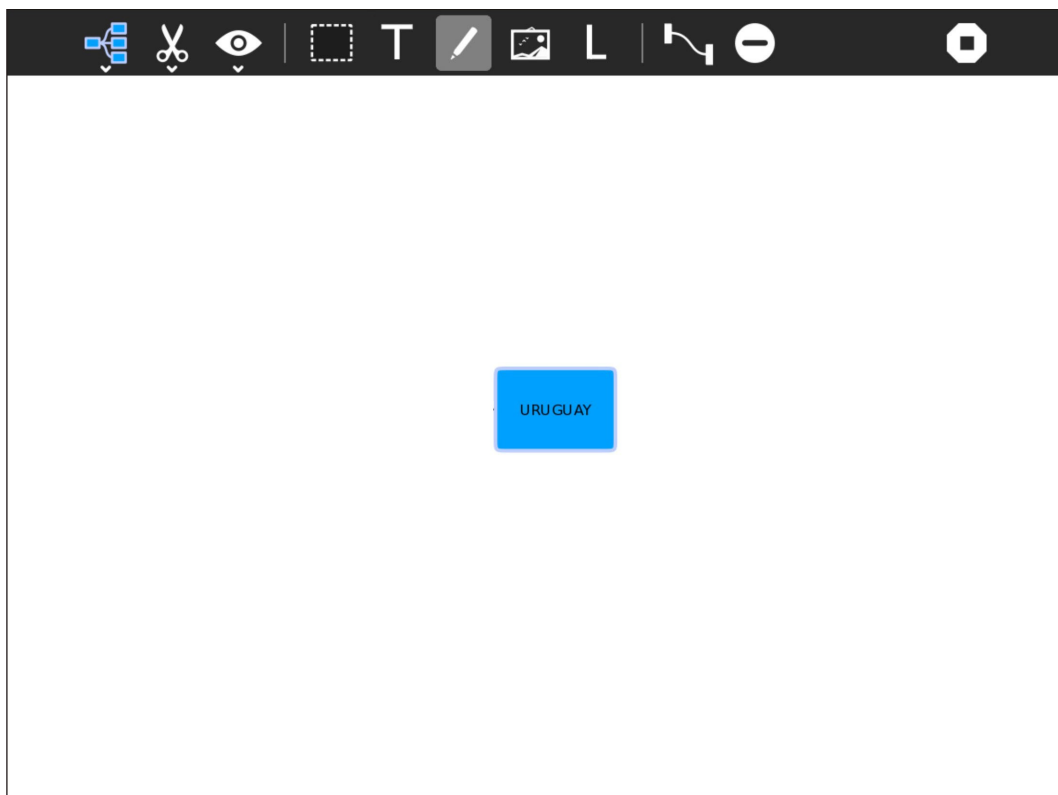


Figura 12. Modo de texto



Modo de dibujo

Esta herramienta permite crear cuadros de pensamiento dentro de los cuales podemos realizar dibujos que ilustren un determinado concepto.

Al posicionar el puntero del ratón sobre un cuadro creado en este modo, éste adopta el ícono de un lápiz.

Para dibujar debemos mantener presionado el botón izquierdo del ratón y deslizar el puntero. No es posible modificar ni el tamaño del trazo ni su color.

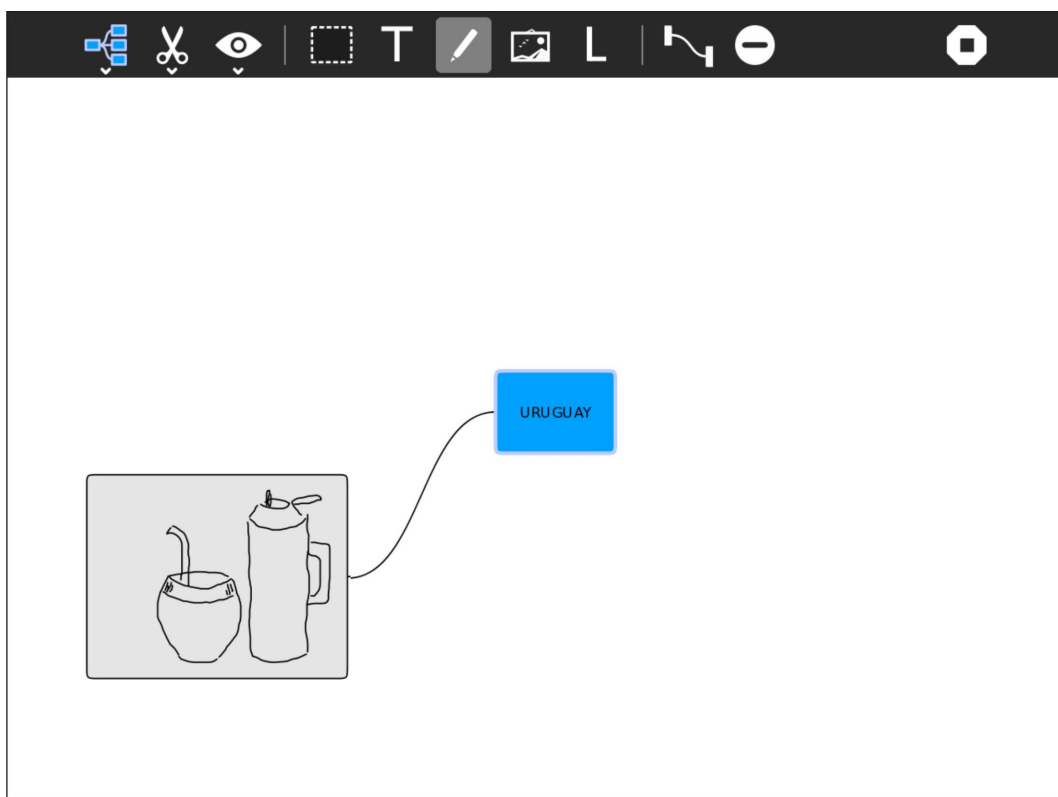


Figura 13. Modo de dibujo

La herramienta Deshacer, la cual se encuentra en la Pestaña Editar, nos es sumamente útil en caso de equivocarse al trazar: permite deshacer y volver a intentarlo.



Modo de añadir imágenes

Mediante este modo podemos agregar pensamientos a partir de imágenes almacenadas en el Diario.

Si tenemos seleccionada esta herramienta, al crear el cuadro de pensamiento en el *espacio de trabajo* se abre una ventana de exploración del Diario para que escojamos la imagen que deseamos insertar.

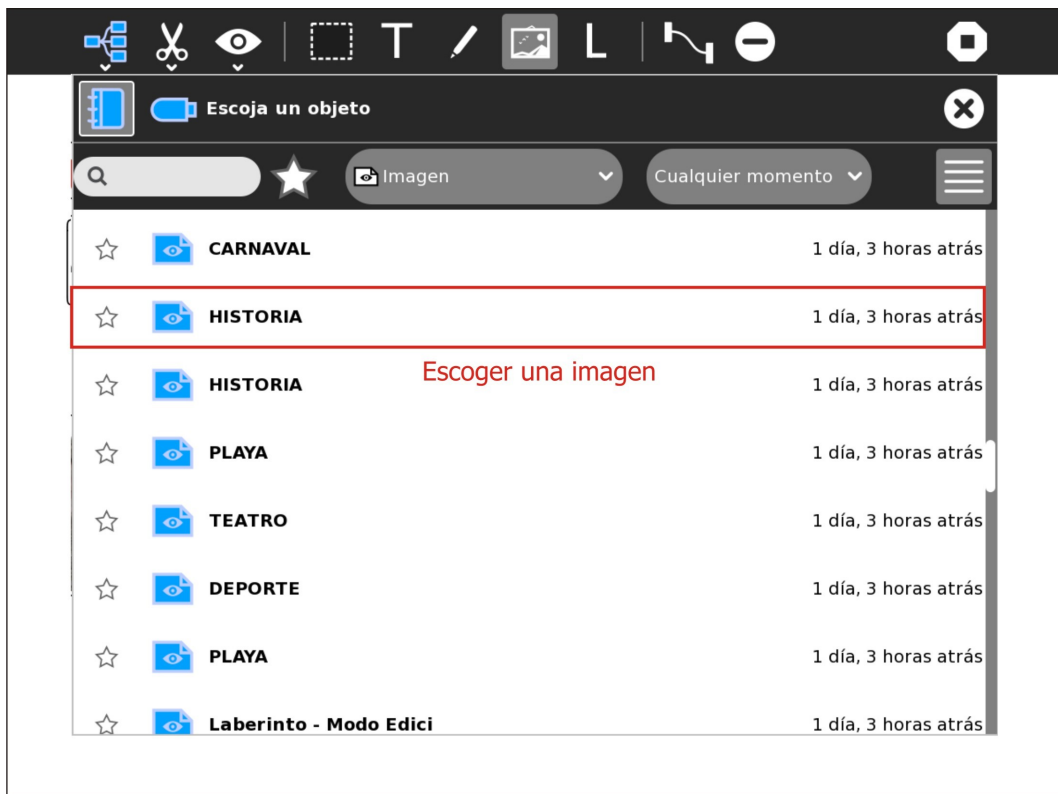


Figura 14. Seleccionar imagen desde el Diario o un Dispositivo de almacenamiento

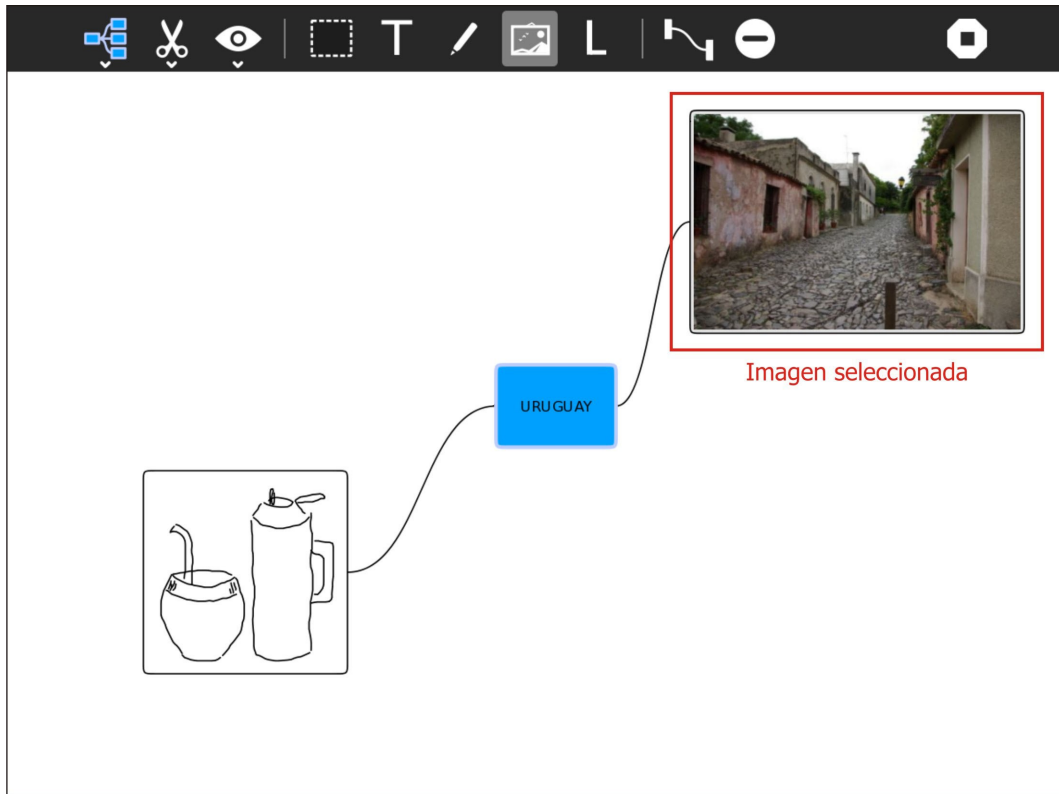


Figura 15. Imagen ubicada en el Espacio de trabajo



Modo de etiquetar

En este modo podemos agregar a nuestro mapa etiquetas de texto.

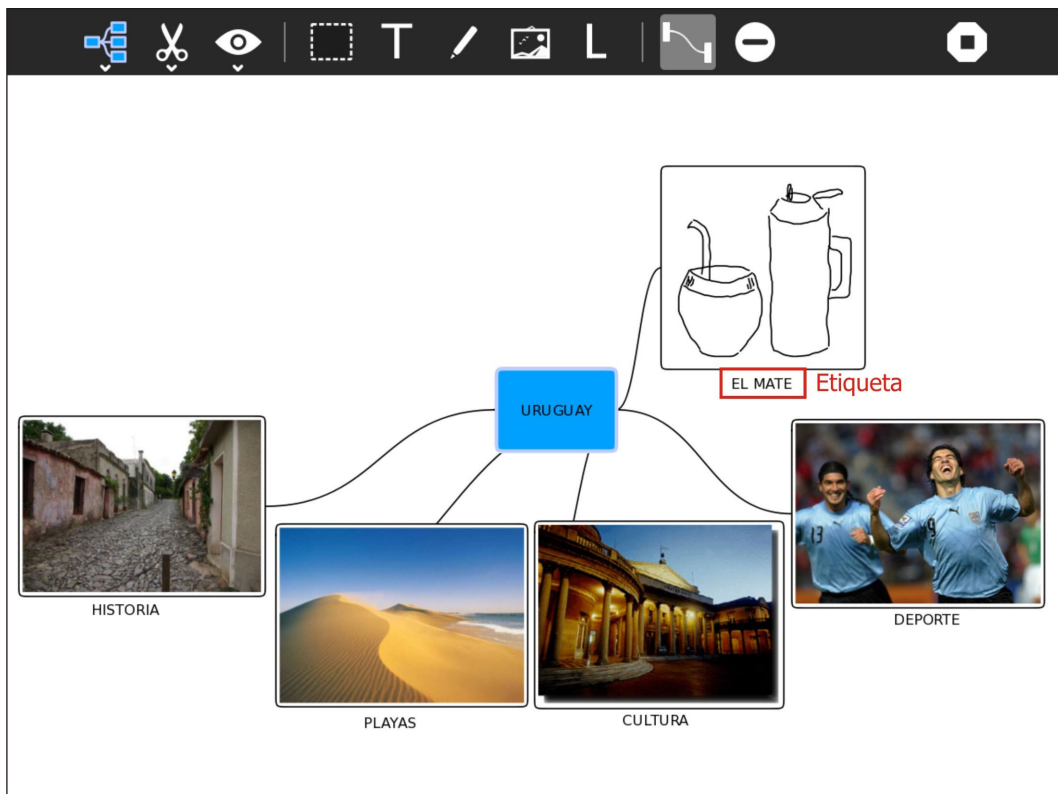


Figura 16. Modo de etiquetar. Etiqueta utilizada en Ejemplo 1 (mapa mental)



Éstas pueden ser utilizadas para explicitar las relaciones conceptuales existentes entre los diferentes pensamientos.

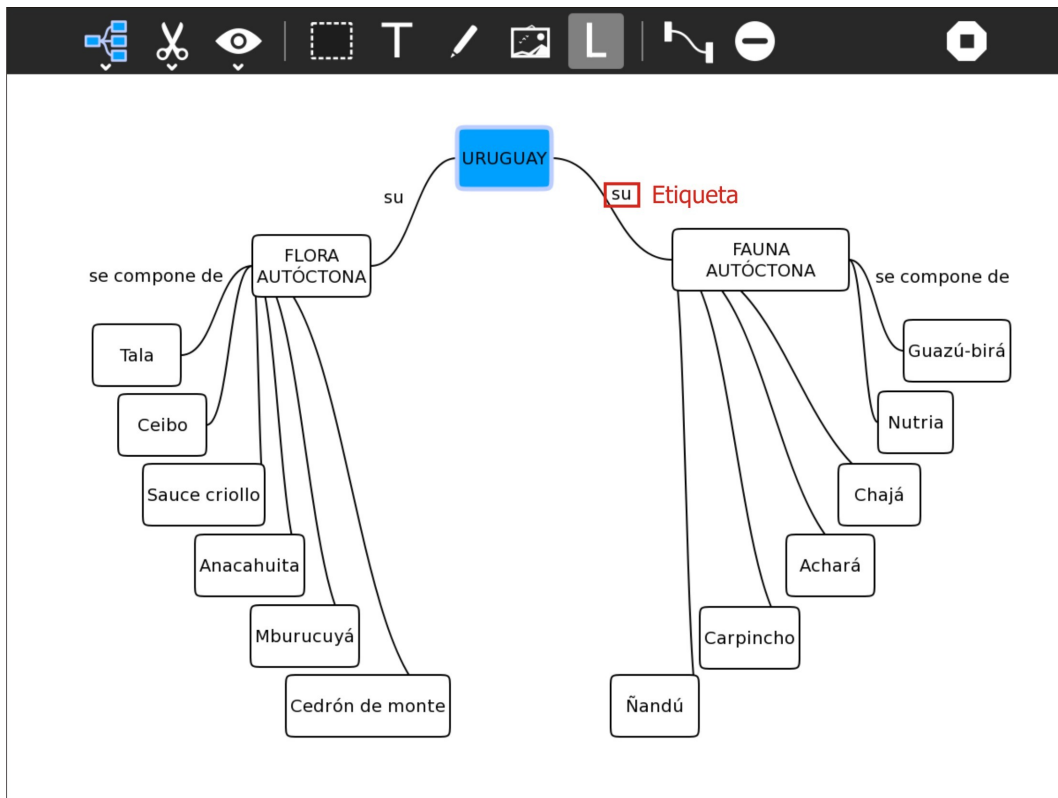


Figura 17. Modo de etiquetar. Etiqueta utilizada en Ejemplo 2 (mapa conceptual).

Unir / desunir dos pensamientos seleccionados

Con esta herramienta podemos cambiar las conexiones existentes entre los pensamientos de nuestro mapa, representadas mediante líneas.

Para unir o desunir dos pensamientos debemos previamente seleccionarlos, haciendo clic sobre cada uno de ellos mientras mantenemos presionada la tecla MAYUS, o utilizando el *Modo de edición*. Una vez seleccionados, hacemos clic sobre la herramienta *Unir / desunir*.

Borrar pensamiento seleccionado

Al hacer clic sobre esta herramienta, podemos borrar uno o más pensamientos de nuestro mapa.