

4. Diseñando actividades con el Constructor

1. Introducción

En el tema anterior vimos algunos de los recursos de los que dispone el Constructor para incorporar contenidos didácticos a nuestros materiales interactivos reutilizando elementos multimedia que podemos encontrar en Internet: imágenes, vídeos, animaciones, sonidos ... y para ello seguimos el proceso completo de creación de un recurso digital, desde cero, pero nos faltaron las actividades.

Las actividades son sin duda el principal atractivo del Constructor:

- La gran *variedad* de ellas, hasta 53 tipos diferentes con sus correspondientes variantes.
- La sencillez con la que se diseñan, por medio de plantillas configurables que no son otra cosa que pequeños formularios en los que solo tenemos que introducir los datos que se nos pide.
- La *complejidad* de los resultados que se obtienen.
- La posibilidad de *añadir elementos extra* como fotos, sonidos, animaciones...
- La posibilidad de *modificarlo todo*: los tipos de letra, los fondos, la disposición de los elementos de la actividad...
- La posibilidad de *crear diferentes itinerarios educativos* en función de las respuestas de los alumnos.
- Y *mucho más* que irás descubriendo a lo largo de este tema.

Por este motivo dedicamos este capítulo del curso a explorar las posibilidades del Constructor a la hora de diseñar actividades interactivas y para ello vamos a crear un nuevo recurso didáctico:

- 1. Repasaremos el proceso de creación y configuración del nuevo recurso.
- 2. Crearemos la estructura y el sistema de navegación, pero esta vez exploraremos otras posibilidades para navegar por el ODE.
- Veremos los diferentes tipos de plantillas y configuraremos algunas de ellas, esto nos servirá para entender los procedimientos básicos mediante los que se incorporan las actividades a nuestras unidades didácticas interactivas.
- 4. Seguiremos conociendo nuevas maneras de dotar de interactividad y contenidos digitales a nuestros recursos.



5. Y todo ello con un diseño totalmente diferente ya que, como vamos a comprobar, el aspecto final del recurso solo dependerá de los elementos multimedia que utilicemos, especialmente los gráficos.

2. Creamos y configuramos un nuevo recurso

Empezamos a elaborar el nuevo recurso y, para ello, seguiremos los mismos pasos que en el tema anterior, pero esta vez nos vamos a fijar especialmente en la configuración general de las actividades, es algo que nos puede ahorrar bastante trabajo.

1°) Antes de comenzar, descarga la carpeta comprimida que contiene los elementos multimedia que vamos a utilizar para elaborar el nuevo

recurso. Se llama *multimedia2.zip*. Pincha en el enlace que hay en el curso para descargarla en tu equipo y recuerda donde se guarda (en el escritorio, por ejemplo)

multimedia2.zip 400 KB

2°) Abre el Constructor, puedes usar la versión online o la versión local (la que instalaste en tu equipo). Cuando el programa se haya cargado, pulsa en el menú ARCHIVO y selecciona la opción NUEVO OBJETO DIGITAL EDUCATIVO o pulsa el botón NUEVO de la barra de herramientas.

3°) Se abrirá una pequeña ventana en la que debes escribir el nombre del nuevo recurso. En esta ocasión escribe tu nombre y apellidos seguido de ode3, por ejemplo: "maria_luisa_miras_cidad_ode3", y pulsa el botón ACEPTAR.

chivo Locon Ver Escena Fotog	grama Gestor Plantilla Aplicaciones Configuración Accesibilidad Ayuda
Huevo Objeto Digital Educativo OblaN	2 S
Abrie	Componentes
Context Context	13 29 21 20 25 40 43 30 15 *Animaciones
Autor Correct	*Videos
	*Audio
moortar un Obieto Dioital Educativo.	*Imágenes
NI	JEVO OBJETO +Otres recurse
lata previa	TAL EDUCATING +Partilas
DIGI	AL EDUCATIVO »Propiedades
Compactar	
mproma-	Nuevo Obleto Dieltal Educative
ambiar Moma	
	Remove del Objeto Dialtal Educativo
Fale	
	MANE_MAA_MINE_0582_0003
	ESCRIBE EL

Ya has creado un nuevo recurso didáctico digital vacío y preparado para incorporar las actividades. El siguiente paso es configurar algunos aspectos generales. En el tema anterior subimos los elementos multimedia que se iban a utilizar, establecimos el formato del texto por defecto y el fondo de los fotogramas. Ahora repetiremos el mismo proceso y además configuraremos las opciones generales que tendrán las actividades: las puntuaciones máximas, mensajes, sonidospara las respuestas correctas e incorrectas ... y esto nos ahorrará bastante tiempo, aunque luego podremos cambiar las opciones en cada actividad concreta.

4°) Cuando se crea un nuevo recurso y de manera automática aparece el asistente de configuración que te irá quiando en este cometido. Si el asistente no apareciera, siempre lo puedes abrir desde el menú CONFIGURACIÓN, eligiendo la opción ASISTENTE DE CREACIÓN o pulsando el **botón ASISTENTE DE CREACIÓN** de la barra de herramientas.





5°) Ya sabes que uno de los pasos más importantes es la *subida de los elementos multimedia* que van a formar parte del recurso que acabamos de crear. Esta operación debemos hacerla al principio aunque también podremos subir fotos, sonidos, vídeos... posteriormente, en cualquier momento. Por este motivo, subir los archivos multimedia necesarios para elaborar el recurso constituye el primer paso de este asistente de creación. Pulsa el *botón GESTOR DE ARCHIVOS* que hay en la parte inferior derecha del asistente para subir los elementos multimedia que vas a necesitar al espacio de trabajo del Constructor.



7°) Entraremos en una nueva pantalla en la que hay dos zonas diferentes para buscar y subir archivos multimedia desde nuestro ordenador hasta el espacio de trabajo. Utilizaremos la primera pues es la que sirve para subir un conjunto de archivos de una sola Pulsamos el botón vez. EXAMINAR que hay en la zona "SUBIR ARCHIVOS EN UN PAQUETE (*.ZIP)". Se abrirá una ventana con los archivos de nuestro ordenador en la que tenemos que buscar la carpeta comprimida que descargamos al principio de ese capítulo ("multimedia2.zip").

Seleccionamos el archivo y pulsamos el **botón ABRIR**. Por último, pulsa el **botón SUBIR** del Gestor de Archivos tal y como se indica en este gráfico.

8°) Durante unos segundos el *Gestor de Archivos* envía los archivos de esta carpeta al espacio de trabajo. Si todo ha ido bien, los archivos subidos correctamente aparecerán en la parte inferior del Gestor. Hecho esto puedes cerrar la ventana y volver a tu recurso.

9^a) Abre algunos paneles y comprueba que contienen los nuevos elementos multimedia que acabas de subir: sonidos, imágenes, animaciones... que vas a necesitar para elaborar tu nuevo recurso.



• Pulsa el *botón Selección* del fondo.





10°) Una vez subidos los media, ya podemos empezar a configurar el recurso. La primera opción nos ofrece el Constructor es **utilizar una imagen como fondo** en todos los fotogramas. Esto ya lo vimos en el tema anterior, ¿te acuerdas?:

• Se abrirá el **EXPLORADOR DE IMÁGENES**. Selecciona el archivo "fondo2.jpg".

Pulsa el **botón ACEPTAR**.

		+Au00
Selección de Imágenes		▶1mágones
Seleccione un fondo	i etiquetas. Los nuevos fotogramas	Otros recursos
creados tendrán el 1 SELECCION	de cualquier etiqueta incorporada al	Partillas
escenario. Atributos	IL.	 Propiedades
12 - 24 - 24 - 14 - 14 - 14 - 14 - 14 -		
Fondo: Imagen •	eelectionar borrar	
Audio global al ODE: Sonds	[seleccorer] [
1.0.		
Explorador de Imágenes	K PH LET - 12 - N C U F000000	
Custada celeste las		
thatat an	2	
Control (or	SELECCIONA	
lacelula.pg	Wenned a Diane //	
objętivos.jpg •	"fondo2.jpg"	
Acertar Cancelar		
- 3		
ACED	TAD	
ACEP	IAR	

A partir de ahora, todos los fotogramas que se creen van a tener esta imagen como fondo.

11°) Continuamos configurando el recurso. En la misma pantalla podemos elegir la *configuración del texto* que de manera predeterminada aparecerá en las *etiquetas*. Si lo cambiamos a través de este asistente, todas las etiquetas que creemos a partir de ahora tendrán el formato elegido. Por ejemplo, podemos elegir estas opciones:

- *Fuente*: dejamos la que hay (Verdana). Las fuentes que aparecen son las que tiene instaladas tu ordenador y pueden variar de un equipo a otro. Si no dispones de esta fuente, utiliza una similar: Arial, Helvética...
- Tamaño de la fuente: pulsamos la flechita y elegimos 14.
- Color de la fuente: dejamos el negro.



12°) Pulsamos el **botón SIGUIENTE** para pasar a la siguiente pantalla donde podremos **configurar aspectos comunes a todas las plantillas** con las que se diseñan las actividades como la puntuación final, limitar o no el tiempo, permitir un solo intento o más ... Fíjate bien en todas las opciones de las que disponemos aunque solo vamos a cambiar los siguientes datos:

- Puntuación: desplegamos la lista y elegimos 10.
- Texto de error: Borramos el que hay en el cuadro y escribimos: "No está bien ¡Repítelo otra vez!"
- Sonido de acierto: Pinchamos en el botón SELECCIÓN y se abrirá una ventanita con los archivos de sonido que has subido. Elige el archivo "acierto.mp3" y pulsa el botón ACEPTAR.
- Sonido de error: Seguimos el mismo procedimiento que en el caso anterior, pero elegimos el archivo "error.mp3"

Configuración por defecto de las stantillas	1
Seleccione la configuración por CPUNTU seleccione en este paso. Posteri CADA	ACION DE plantilla al escenario, tendrá los valores que plantilla individualmente.
Borrar bordes de las plantilla	3
Puntuación: 10	SELECCIONAR
Tiempo Inmesda 🔹	SONIDO
Intentos: Ilimitados v	DE ACIERTO
Número de Intentos para habilitar el botón "I	terminar": Cualquier número de intentos
Texto de aclerto: [Muy bien!	borrar
Animación de acierto: Animación +	Select onar Borrar
Sonido del acierto: Sonido +	Explorador de sonidos X
Texto de error: Na está bien i Repítelo atra vez!	audel.mpl
Animación de error: Ascón +	
Sonido del error:	Adds.maj SELECCIONAR
	pol arror.ma3
SCRIBIR NUEVO	
EXTO DE ERROR	
Sonido de tiempo agotado: Sonido +	5 Annu Control
	Cancelar Cancelar

13°) Pulsa el **botón SIGUIENTE** y pasarás a una nueva pantalla donde se configura el vocabulario que aparecerá por defecto en cada **plantilla** (**actividad**). En esta ocasión lo vamos a dejar como está pero podríamos cambiarlo desde aquí para emplear otro diferente.

Asistente de nuevo curso(Paso 3/5)	×
Configuración del vocabulario de las plantillas Seleccione el vocabulario por defecto de las plantillas, si va a elaborar un Objeto Digital Educativ Castellano, cambie el vocabulario de las plantillas al idoma de su Objeto Digital Educativo. Poste cambiar estos valores individualmente para cada plantilla.	ro en un idioma distinto al eriormente se podrán
Aclertos: Aciertos borrar	
Puntuación borra	
Siguiente: Siguiente borrar	
Tiempo: Tiempo Dorrar	
Intentos: Intentos Dorrar	
Segundos (abreviatura): Segundos borrar	
Texto botón comprobar plantilla: Comprober berrar	
Texto botón finalizar plantilla: Terminar borrar	
Texto botón limplar plantilla: Borrar borrar	

14°) Pulsa el **botón SIGUIENTE**. En esta pantalla del asistente podremos determinar las escenas y fotogramas que va a tener nuestro recurso de manera inicial aunque posteriormente podremos añadir y quitar. Pero no lo haremos en este momento así que vuelve a pulsar el **botón SIGUIENTE**.

Asistente de nuevo curso(Paso 4/5)	
Creación inicial de escenarios y fotogramas En este paso podrá especificar cuántos escenarios y fotogramas tendrá automáticamente. Posteriormente podrá añadir o suprimir los que deser	su Objeto Didactico Educativo. Se crearán e.
Número de fotogramas en 1 • añade	
	Barrar

15°) Estamos en la última pantalla que nos da la oportunidad de crear una página inicial con un índice para acceder a las diferentes partes del recurso. Como no nos interesa esta opción pulsamos el **botón TERMINAR** para cerrar el asistente.

Cuando se cierra, aparece el primer fotograma que contiene la imagen de fondo que seleccionamos anteriormente. Fíjate que se trata de una fotografía encontrada en internet que se ha modificado y a la que se ha añadido el título del recurso.



Ya hemos creado y configurado el nuevo recurso y está preparado para que comencemos a crear las actividades. Pero antes de proseguir, guarda los cambios pulsando el *menú ARCHIVO* y seleccionando la *opción GUARDAR* o el *botón GUARDAR* de la barra de herramientas .

3. La estructura: escenas y fotogramas

Nuestro nuevo recurso ya está creado y solo tiene una escena con un fotograma. En este capítulo vamos a crear la estructura, es decir, las escenas y fotogramas de los que se va a componer.

Recuerda que tenemos dos formas de *crear y borrar escenas*:

A) Una más sencilla, utilizando los botoncitos + y - que hay en la línea del tiempo. Esta opción solo permite crear y borrar escenas al final de la línea del tiempo:

- Si pulsas el *botón +* se creará una nueva escena que siempre se va a colocar al *final*.
- Si pulsamos el **botón -** se borrará la última escena.

Archivo Edición	n Ver		CI	ZEA	R	NII	FVΔ	FS	CF	NΔ	ón	Accesib	ilidad Ay	uda
1 16 19 19	1 .	1	~				-		1000	-	1 1	11	8 🙈	20
Escenas	- •	• Esce	na 1	10		-		- 10	16	40	45	60		ŀ
Fotogramas		-	'nп		ПП	TTTT	TTÎTT		35	~		30	20	16

B)También podemos crear una escena desde el **menú ESCENA**, eligiendo la **opción NUEVO**. Si elegimos este procedimiento, el escena se creará delante (a la izquierda) de la escena que en ese momento esté seleccionada.

Archivo E	dición	Ver		Escena Fotogran	na	Gestor	P	lantilla	
	西	100	1	Nuevo		R	#	#	E
Escenas	(3)	- +	11	Comportamiento	1	rena 3	Eso	ena 4	1
				Mover	~		.20	25	
Fotogramas	(1)	- +	11	Borrar	1				

Desde el *menú escena* también podremos cambiar el orden en el que se muestran las escenas, seleccionando la *opción MOVER* y eliminar una escena seleccionada pulsando en la *opción BORRAR*.

Recuerda que podemos *crear y borrar fotogramas* también de dos maneras, igual que las escenas:

- A) Con los botoncitos + y que hay en la línea del tiempo de los fotogramas. Como los fotogramas pertenecen a una escena concreta, previamente habrá que seleccionar el escena en el que queremos crearlos. Si utilizamos este sistema los nuevos fotogramas se crearán o se borrarán al final.
 - Por ejemplo, si seleccionas la escena 2 y pulsas el *botón +* se creará un nuevo fotograma que siempre se va a colocar al final. Si pulsas el *botón -* se borrará el último fotograma.
- B) También puedes crear fotogramas desde el desde el menú FOTOGRAMA, eligiendo la opción NUEVO. Si elegimos este procedimiento, el fotograma se creará delante (a la izquierda) del fotograma que en ese momento esté seleccionado.

Archivo	Ed	ición		Ver		Escena	Fotograma	Gestor	Plantilla	e.
	14	빤	1	-	-	Ę.	Nuevo		#	1
Escenas		(3)	-	+	•	Escena 1	Nombre de	fotograma	4	12
Fotograma	s	(1)	-	+	-		1000 000 000			П

Desde el *menú FOTOGRAMA* también podremos cambiar el orden en el que se muestran los fotogramas, seleccionando la *opción MOVER* y eliminar un fotograma seleccionado pulsando en la *opción BORRAR*.

En principio nuestro recurso va a tener 3 apartados y por tanto tendremos que crear 3 escenas:

- Escena 1: La página de inicio o portada con 1 solo fotograma.
- Escena 2: Las actividades con 11 fotogramas.
- Escena 3: Los créditos con 1 fotograma

1°) Siguiendo alguno de los procedimientos anteriores, *crea las 3 escenas* que va a tener nuestro recurso.

2°) Selecciona el *escena 2* y crea *11 fotogramas*.



Ya hemos creado la estructura de nuestro recurso, en el capítulo siguiente diseñaremos la página de inicio. Pero antes de seguir recuerda que tienes que guardar los cambios que acabas de hacer pulsando el menú ARCHIVO y seleccionando la opción GUARDAR o el botón GUARDAR de la barra de herramientas.

4. La página de inicio

La página de inicio, también llamada pantalla inicial, portada... es la primera página que se muestra cuando se abre el recurso y está situada, como es lógico, en el primer fotograma de la primera escena. Esta primera página es como la portada de un libro y suele contener el *título* del recurso, un *botón* como mínimo para entrar y, a veces, también se utiliza como *índice* para acceder a las diferentes partes de un recurso. ¿Recuerdas tu primer trabajo en el que modificaste un ODE sobre las capas de la tierra? Pues tenía un índice en la portada.

Nosotros vamos a hacer un recurso muy simple en cuanto a la estructura puesto que solo tendrá una secuencia de actividades que se harán de una forma lineal. Por tanto no vamos a necesitar un menú para acceder a las diferentes secciones y tan solo añadiremos a la portada los elementos básicos de navegación. Sigue estas instrucciones:

1°) Selecciona el fotograma 1 de la escena 1. Aunque tenemos una imagen predeterminada como fondo, nosotros podemos colocar una nueva imagen sobre el espacio de trabajo que cubrirá a la primera. Es bueno que la portada se distinga del resto del recurso pero que mantenga una unidad de estilo. En este caso hemos utilizado la misma imagen del fondo pero tratada de manera diferente.

2°) Para poner la imagen de la página de inicio, abre el **panel IMÁGENES** y busca una que se llama "portada.jpg".

3°) Selecciona el archivo, pincha la imagen que aparece en la parte superior y arrástrala hasta la zona de trabajo. Una vez aquí intenta colocarla en el centro. Debe cubrir todo el recuadro que marca los límites del recurso. Recuerda aue para mover objetos dentro del fotograma solo hay pinchar que У arrastrar.





4°) Como resulta un poco difícil centrar la imagen, puedes utilizar otro sistema para ubicar los objetos de manera exacta. Selecciona la imagen y abre el **panel PROPIEDADES**.

5°) En los recuadros para fijar la **POSICIÓN** de un objeto denominados **X** e **Y** (recuerda que se corresponden con los puntos de unas coordenadas horizontales y verticales), escribe en el **cuadro X** el valor "**0**" y en el **cuadro Y** el valor "**0**" también. Después pulsa el **botón APLICAR** para que se efectúen los cambios. Con ello hemos indicado al programa que coloque la imagen en la esquina superior izquierda que es donde estaría el punto (0,0).

6°) Selecciona la *casilla ANCLAR OBJETO* para evitar que la imagen se mueva de manera fortuita cuando sigamos trabajando. Para volver a moverla solo tenemos que deseleccionar esta casilla.



Para terminar la página de inicio debemos incluir los elementos de navegación. Esta vez utilizaremos otros botones diferentes a los que aporta el programa. Estos botones son animaciones y los encontraremos en el panel correspondiente.

7°) Abre el *panel ANIMACIONES* y selecciona el archivo "boton_empezar.swf". Pincha y arrastra el archivo hasta la zona de trabajo.



8°) Selecciona el archivo "*boton_adelante.swf*" que hay en el mismo panel y arrástralo hasta el espacio de trabajo. Debe quedar algo así.

Para terminar debemos indicar qué es lo que queremos que pase cuando se pulsan los botones. Lo que pretendemos es que el usuario acceda al recurso. Por tanto debemos incluir un enlace al siguiente fotograma que está en el escena 2.



9°) Selecciona el *botón EMPEZAR*, y pulsa el *botón ENLACES* de la barra de herramientas. También lo puedes hacer desde el *panel PROPIEDADES*, pulsando el *botón ENLACES*. En la ventana que se abre selecciona:

- **TIPO DE LINK:** Fotograma
- **ESCENA**: 2
- FOTOGRAMA: 1

10°) Pulsa el *botón AÑADIR* y después *el botón ACEPTAR*.



11°) Repite los mismos pasos con el *botón ADELANTE* porque debe llevarnos al mismo sitio.

12°) Cuando hayas terminado, guarda los cambios pulsando el *menú ARCHIVO* y seleccionando la *opción GUARDAR*.

Con esto hemos terminado la primera página, en el capítulo siguiente crearemos el sistema de navegación.

5. La navegación

El *sistema de navegación* está formado por un conjunto de elementos que nos permiten movernos a través del recurso didáctico y es algo que debemos diseñar escrupulosamente si queremos que nuestros alumnos naveguen sin dificultad y utilicen el material interactivo de forma correcta. En el tema anterior utilizamos para ello:

- Un BOTÓN genérico que viene en el panel COMPONENTES, al que añadimos un enlace a un fotograma concreto.
- Los *botones* para *ir a la página siguiente y a la anterior* que también están en el *panel COMPONENTES*.
- Las ZONAS SENSIBLES que está en el mismo panel y que utilizamos para dar interactividad a una zona de un gráfico, en el tema anterior añadimos un enlace a cada uno de los apartados del recurso.

Pues bien, el Constructor nos permite utilizar como elemento de navegación cualquier objeto situado en el espacio de trabajo, esto quiere decir que *podemos añadir enlaces y acciones* a:

- una simple etiqueta de texto
- una imagen
- una animación...

Por tanto, las posibilidades de diseño son enormes y solo están condicionadas por lo que nuestra imaginación nos permita crear. Vamos a comprobarlo incluyendo otros botones diferentes a los que lleva el programa.

1°) Pincha en fotograma 1 de la escena 2. Este fotograma ya tiene la imagen de fondo que establecimos cuando se configuró el recurso en el capítulo 2 ¿Recuerdas?

2°) Abre el *panel ANIMACIONES* y selecciona el archivo "boton_adelante". Pincha y arrastra el botón hasta la zona de trabajo.

3°) Coloca el botón en la zona inferior. Recuerda que para mover objetos hay que pinchar y arrastrar.

4°) Haz lo mismo con los archivos *"boton_atras", "boton_inicio"* y *"boton_salir"*. Fíjate en este gráfico y coloca los botones de la misma manera.



Hemos incorporado una serie de animaciones (botones) que no funcionarán hasta que no le añadamos las correspondientes acciones o enlaces. Lo que queremos hacer es lo siguiente:





Este botón debe llevarnos a la *primera página* -> le añadiremos un *enlace* al fotograma 1.



Este botón debe *ir al fotograma siguiente* y podríamos añadir un enlace pero sería mucho trabajo y además, en el momento en que se borrara un fotograma, todo el sistema de navegación se trastocaría. Lo mejor es *añadir una acción -> Ir al fotograma siguiente.*



Este botón debe ir al fotograma anterior -> le añadiremos la *acción "Ir al fotograma anterior"*



Este botón debe cerrar el recurso -> le añadiremos la acción "Cerrar"

5°) Selecciona el **BOTÓN INICIO** y, para añadirle un enlace a la primera página del recurso, sigue estas instrucciones:

- Pulsa el *botón ENLACES* de la barra de herramientas. También lo puedes hacer desde el *panel PROPIEDADES*, pulsando el *botón ENLACES*.
- En la ventana que se abre, selecciona la opción FOTOGRAMA.
- Selecciona la ESCENA 1
- Pulsa el *botón AÑADIR* y, para terminar, pulsa el *botón ACEPTAR*.

6°) Selecciona el **BOTÓN ADELANTE**, vamos a añadirle un acción para que siempre nos dirija al fotograma siguiente:

 Pulsa el botón ACCIONES de la barra de herramientas (también está en el panel PROPIEDADES) y elige las siguientes opciones en la ventana que se abre:



144

- e:
- EVENTO: Pulsar
- ELEMENTOS: Curso
- ACCIONES: Siguiente fotograma.
- Pulsa el **botón AÑADIR**, en la caja inferior aparecerá "*Pulsar: Curso/Curso: Siguiente fotograma*".
- Pulsa el *botón ACEPTAR* para añadir la acción al botón.



7°) Seguimos el mismo procedimiento con el **BOTÓN ATRÁS**, pero le añadiremos una acción que nos llevará siempre al fotograma anterior. Selecciona el **BOTÓN ATRÁS** y sigue estas instrucciones:

Pulsa el botón ACCIONES de la barra de herramientas (también está en el panel PROPIEDADES) y elige las siguientes opciones en la ventana que se abre:



- EVENTO: Pulsar
- ELEMENTOS: Curso
- ACCIONES: Anterior fotograma.
- Pulsa el **botón AÑADIR**, en la caja inferior aparecerá "Pulsar: Curso/Curso: Anterior fotograma".
- Pulsa el botón ACEPTAR para añadir la acción al botón.

8°) Ahora selecciona el **BOTÓN CERRAR** al que vamos a añadir una acción para que, al pulsarlo, se cierre el recurso. Los pasos son los mismos que en los botones anteriores, solo va a cambiar la acción asignada:

- Pulsa el botón ACCIONES de la barra de herramientas (también está en el panel PROPIEDADES) y elige las siguientes opciones en la ventana que se abre:
 - EVENTO: Pulsar
 - ELEMENTOS: Curso
 - ACCIONES: Cerrar.
- Pulsa el botón AÑADIR, en la caja inferior aparecerá "Pulsar: Curso/Curso: Cerrar".
- Pulsa el *botón ACEPTAR* para añadir la acción al botón.

Ya hemos creado elementos de navegación que se van a repetir en todos los fotogramas del recurso. Ahora debemos copiar estos botones y pegarlos en todos los fotogramas que forman parte de nuestro recurso. Podemos hacerlo desde el *menú FOTOGRAMA*, seleccionando la *opción COPIAR TODO* con lo que se copiaran todos los elementos que hemos incluido en el fotograma actual. Después seleccionamos el siguiente fotograma y seleccionamos la *opción PEGAR* del *menú FOTOGRAMA*. Pero en la nueva versión del Constructor vienen nuevas funcionalidades que nos pueden facilitar el trabajo. Sigue estos pasos:

9°) Selecciona los cuatro botones que acabas de configurar. Puedes hacerlo de dos maneras:

Pincha en el espacio de trabaio У arrastra el *recuadro* que se abre *hasta* incluya que los cuatro botones. Cuando sueltes, comprobarás que los cuatro objetos están seleccionados.



• Otra forma de hacerlo consiste en mantener pulsada la *tecla CONTROL* y hacer *clic en todos los elementos* que se quiere seleccionar.

10°) Una vez seleccionados los cuatro botones, pulsa el *menú EDICIÓN* y selecciona la *opción COPIAR*.



11°) Selecciona el *fotograma 2*. Abre el *menú EDICIÓN* y selecciona la *opción PEGAR*, observa que los botones se han pegado en el nuevo fotograma y en el lugar adecuado. Pasa al siguiente fotograma y realiza la misma operación. Tienes que pegar los elementos de navegación en todos los fotogramas del recurso menos en la página de inicio.

		2 ΜΕΝΙΊ ΕΠΙCΙÓΝ	
Archivo	Edición escena	Accesibilited Ayuda	
D 19 1	Deshacer Ctri+z	🛯 🥔 💫 🔲 🗉 🔂 🖾 😥 🐨 🗹 🖂 🛠 🐼 🗁 (mata)ata	miras_cidad_ode2
Escenas	Rehacer Ctrl+Shift+Z	Escena 2 Escena 3	ntes
		10 15 20 25 10 35 40 45 50 55 Animacio	nes
Fotograma	Copiar Ctri+C	Videos	
	A var Ctrl+Supr		
	COLUMN ST		
N 7		SELECCIONA CONSTRUCTOR +Otros rec	ursos
100		ATDO Patilas	
			05
	-	FOTOCDANA	
D	FGAR	FUIUGRAMA	
	LUAN		
1.1			
2.2			
A 4 4 4			
100			
1.1			
1 × X			
1			
and the second sec			
1000			

12°) Guarda los cambios pulsando el *menú ARCHIVO* y seleccionando la *opción GUARDAR.*

13°) Por último vamos a probar si el sistema de navegación funciona correctamente, esto es algo que debes hacer concienzudamente para evitar fallos. Para ello abre el *menú ARCHIVO* y selecciona la *opción VISTA*



PREVIA o pulsa el botón **PREVISUALIZAR** de la barra de herramientas. Cuando se cargue el recurso, pulsa sobre los botones y comprueba que enlazan hasta el fotograma adecuado.

En este apartado hemos creado los elementos interactivos necesarios para navegar sin problemas por nuestro recurso y está todo preparado para que empecemos a diseñar las actividades.

6. Las actividades

Las actividades son el principal atractivo del Constructor, tanto por la enorme variedad de su repertorio como por la forma sencilla de crearlas y configurarlas. Ya hemos hablado de ellas en varias ocasiones, se introducen por medio de *plantillas* que no son otra cosa que sencillos formularios en los que se introducen las instrucciones, se seleccionan las respuestas ... La configuración de una actividad puede ser muy *sencilla*, si nos limitamos solo a poner instrucciones, preguntas y respuestas, o puede ser muy *compleja* puesto que además podemos

- :
- Limitar o no el tiempo de que dispone el alumno para contestar.
- Permitir o no que vuelva intentar la respuesta en caso de error.
- Establecer el número de veces que puede intentarlo.
- Añadir mensajes diferentes de acierto y error, incluir sonidos y animaciones con el mismo fin.
- Establecer diferentes itinerarios en función de la respuesta ...

Los creadores del Constructor ha clasificado las PLANTILLAS en tres grupos:

- 1. Plantillas para crear actividades que sirven para poner en práctica lo aprendido -> PLANTILLAS DE EVALUACIÓN
- 2. Plantillas para crear actividades que sirven para aprender de una forma divertida -> *PLANTILLAS LÚDICAS*
- 3. Plantillas que requieren más tiempo para ser diseñadas, que son más complejas o que necesitan la ayuda de otros programas -> *PLANTILLAS AVANZADAS*.



En los capítulos siguientes utilizaremos algunas de ellas, pero aquí tienes una relación de todas, clasificadas por grupos, para que tengas una idea de todo lo que se puede hacer con el programa:

- LiC

TIPO	PLANTILLAS	EJEMPLOS
PLANTILLAS LÚDICAS (14 plantillas diferentes)	 P20. Crucigrama P21. Crucigrama numérico P22. Pirámide P23. Sopa de letras P24. Rompecabezas P25. Descubrir parejas P26. Emparejar P29. Ahorcado P31. Puzol de bordes irregulares P33. Tangram P38. Unir puntos P39. Mi mosaico P42. Sudoku P44. Juego de las diferencias 	
PLANTILLAS AVANZADAS (13 plantillas diferentes)	 P27. Trabajando con el color y la forma P28. Película aventura P30. Recomposición de una figura P32. Crucigrama matemático P34. Rellenar huecos arrastrando textos P35. Partitura musical P36. Arrastra y suelta múltiple P37. Ordenación de medias P40. Exploración de un dibujo P41. Colorear guiado P43. Vestir a un personaje P46. Colocar objetos. P48. Contenedor avanzado. 	<complex-block></complex-block>

Si quieres ver como quedan, el programa también dispone de un *plantillero* que te permite ver y descargar ejemplos de cada una de las actividades, de esta manera puedes verlas por fuera, como las verán tu alumnado, y también por dentro, para comprobar como se configuran. Puedes *acceder* al plantillero de manera diferente según utilices el programa instalado en tu equipo o el programa en su versión on line.

- Lic?





Acceso desde el Constructor online

Acceso al plantillero desde la aplicación local

También podéis acceder al plantillero desde el **bloque de ENLACES** que hay en la parte derecha de la página principal curso.

Cuando pulsas sobre el plantillero, accedes a una nueva ventana, pulsa *ENTRAR*.





En la siguiente página se muestra el listado de las plantillas con el nombre y número que tienen en el programa. Al lado hay dos iconos que te permiten *VER* y *DESCARGAR* la plantilla. Pincha en algunas de ellas para ver los tipos de actividades que puedes hacer con el programa.

Consejería de Educación	🖂 DOE 合 🕴	5	JUNTA DE EXTREMADURA
Plantillas	(ejempios)	R LA ACTIVIE	DAD
Pla	ntilla P01: ompletar texto con palabras	: (arrastra y sueita)	•
Pla	nti J: Completar texto con palabras	(escribiendo)	
DE L		RO DESCAF A PLAN	RGAR LA TILLA

Pasa al <u>capitulo siguiente</u> que vamos a crear algunas actividades de evaluación.

7. Creando actividades para evaluar

En este capítulo del tema vamos a ver como se utiliza el programa para introducir actividades interactivas en los recursos didácticos elaborados con el Constructor. Para ello dispone de un conjunto de **53 plantillas** y cada una de ellas responde a un tipo de actividad diferente. El procedimiento es bastante sencillo y consiste en elegir un tipo de plantilla y configurarla introduciendo un título, unas instrucciones y los textos, imágenes u otros elementos multimedia según los casos. La actividad aparece entonces en la zona de trabajo y dotada de la interactividad necesaria. Este es el procedimiento que comúnmente utilizan la mayoría de las herramientas de autor, pero lo bonito del Constructor es que, una vez hecho esto, la actividad sobre el fotograma se descompone en un conjunto de **ETIQUETAS** que nosotros podemos mover, ajustar y configurar con lo que las posibilidades de edición y diseño se multiplican. Vamos a ver el procedimiento a seguir para insertar actividades de evaluación en nuestro recurso.

7.1. La primera actividad, mover palabras.

1°) Comenzamos con una plantilla bastante sencilla, pero primero abre el **FOTOGRAMA 1** del **ESCENA 2**.

2°) Abrimos el *panel PLANTILLAS* y seleccionamos la *PLANTILLA 13* mediante la cual podremos configurar una actividad que consiste en ordenar una frase.

3°) Se abrirá la ventana de configuración de la plantilla. Esta primera ventana es común a todas las plantillas y nos permite poner un *TÍTULO* a la actividad y definir algunos aspectos como la puntuación máxima que el alumno obtendrá, el tiempo (si queremos limitarlo) y el número de intentos que puede realizar para hacer la actividad correctamente. Estos aspectos vienen por defecto en la plantilla porque, si recuerdas, los configuramos cuando creamos el recurso. Por tanto no vamos a cambiar nada aunque podamos hacerlo siempre que queramos desde esta ventana.



4°)Pulsa el botón CONFIGURAR que viene en el cuadro PLANTILLA. Esta es la fundamental parte donde vamos а introducir las instrucciones, y el texto que hay que ordenar en la actividad.

5°) En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:

- **TÍTULO:** ACTIVIDAD 1: Ordena la frase.
- INSTRUCCIONES: Mueve las palabras y ordénalas hasta formar una frase muy famosa que dijo un sabio de la antigüedad.
- TEXTO DE LA FRASE: Denme un punto de apoyo y levantaré el mundo.



6°) Pulsa el botón FINALIZAR y después ACEPTAR.

7°) Espera un poco y verás que la actividad aparece en la zona de trabajo. Fíjate que algunos textos están fuera del espacio central que hemos diseñado para incluir las actividades. No hay problema porque los diferentes elementos de una plantilla se pueden mover y, algunos de ellos, también se pueden editar y cambiar de tamaño. Selecciona uno de los textos y comprueba que aparece el cuadradito rojo para cambiar el tamaño y que se puede mover por el fotograma. Si pinchas en el título y las instrucciones comprobarás que son **ETIQUETAS** y que podemos cambiar el texto y el formato.

8°) Haz doble clic sobre el título de la actividad para configurar la etiqueta. En la ventana que se abre, pincha el **botón FORMATO**. Se abrirá el pequeño procesador de textos que nos permitirá cambiar el formato del título.

9°) Selecciona el texto y aumenta el *tamaño de la fuente* hasta *16*. Pulsa el *botón ACEPTAR* para guardar los cambios.

	$\boldsymbol{\mathcal{L}}$	CON	FIGURAR L	A ETIQUETA	Videos Audo Imágenes	
					Kancilas	15.08
1400	eve las polabras y o	Configurar eti	mar una frase muy famosa que dijo un sabi questa	e da is ant quedad.	44323	4357891
		Gorde	Color:			ançlar media son la arrastrando
	mundo.	Rationo	Color:	FORMATO	05 Chai Strop	arsjar media son la mediarte fiechas
1	Y	Fando	Bar		14 <u>0</u>	angjar media con i vertical
10	2	Eliqueta:	Forward		110m test	endar media (on shorizortal
		ACTIVIDA	D 1: Ordena la frase.			and a second second
		1.000	Formato del texto		in the second	diante Rectras
1					* 000000	palatras para
		-	Interlineado:	URL	33	
2			ACTIVIDAD 1: Ordena	la frase.		ta e fano 1920
			3			

10°) Haz lo mismo con la etiqueta de las instrucciones, la letra es demasiado pequeña. Aumenta el *tamaño de la fuente* hasta *14*.

11°) Mueve el título y las instrucciones hasta colocarlos dentro del marco (pinchar y arrastrar).

12°) Mueve también las palabras que hay que ordenar para dejar un espacio al lado a fin de colocar una imagen, pero **cuidado, no cambies el orden**, debes guiarte por los **números** que hay en el cuadrado celeste. Debe quedar aproximadamente así:

Fa P naran naparan						mana, sale mine, askad, askad • Canapanentase • Morea • Worea • Autor
	ACTIVIDAD Muove las palab artigladad. mundo.	1: Ordena la fi irras y ordénsias has di	rase. punto de	The second	KTOR	
4	atoko	levantarð	Denme			+Coron rescarpen +Parellae +Propretailes
		88				

13°) Abre el *panel IMÁGENES* y busca un archivo que se llama "*arquimedes.jpg*". Pincha y arrástralo sobre el espacio de trabajo.

14°) Para terminar, vamos a quitar los bordes grises que encuadran las etiquetas. Pulsa el *menú PLANTILLA*, selecciona la *opción QUITAR BORDES*.

cenerces	(2) -+ 1		Cargar Propiedadm	Joner Comguración Accesiólido Ayuda Jo 23	marta jursa, minta, cidad, co
ME		NITTLE	Dirden relative	1 16 40 48 50 55	+ Componentest
ME	NU PLA	NILL	A		Anmaciones
-		Contraction of the local division of the loc	Colore •	Quite hordes	• Videos
	ADICE	6.00		Quitar tondas	* Audio
			doriar	Quitar bordes/fondos	> Imágenes
e al	2	~		SOFTER CO. 3 LIDE	* PDF
6.62	CONI	FIGUR	AR	OUTTAD DOL	DEC
		10010		QUITAK BUN	DES
	ACTIVIDAD	1: Ordena la	frase	-	1
	Musue Inc. cala	hear v ordenalar	hasta formar una f	raza muu famora qua dila un rabio	+ HIML
	de la antiqueda	d.	the te termer une i	tere may remose que olto un secto	Harolas
-	are in an in garage				 Propiedades
24				Interior Martin	
10	levantaré	el	de	Contraction of the second s	
		_		10122 122	
	apoyo	Denme	punto	dista	
	100000	and the second second		See.	
				CARRY S	
	· · ·	un:	mundo	12002	
		0.552		ADDA U NA K	
	2			Service 11 11	
	1.000			Deter and	
				and the second se	

La actividad está terminada. Guarda los cambios y pulsa el botón *PREVISUALIZAR FOTOGRAMA* de la barra de herramientas para comprobar como queda y como funciona. El resultado debe quedar así:

Ya has creado la primera actividad, es bastante sencillo ¿no? Aquí tienes otras cosas bastante útiles que debes tener en cuenta cuando trabajas con las plantillas:

 Si quieres volver a configurar la plantilla, puedes hacerlo desde el menú PLANTILLA, escogiendo la opción PROPIEDADES o pulsando el botón EDITAR PLANTILLA de la barra de herramientas. Esto es lo que hicimos en el ejercicio del tema 2 para modificar una recurso ya elaborado ¿te acuerdas?



• Si te ha salido un desastre y quieres comenzar desde el principio, puedes borrarlo todo también desde el *menú PLANTILLA*, escogiendo la *opción BORRAR*. Esto puede tardar unos segundos. Ten paciencia.

Las *plantillas 14 y 15* se configuran de una manera similar a la que acabamos de realizar solo que los resultados son diferentes y consisten en ordenar textos utilizando flechas o números.

terentarii				1
	Danme	punts	23	R.
	-	manda		No.

7.2. Actividades de elección múltiple

1°) Vamos a diseñar una nueva actividad que sirva para repasar lo aprendido y aprender alguna cosilla más, para ello selecciona el **FOTOGRAMA 2** de la **ESCENA 2**.

- Abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 16*. Se trata de una actividad en la que hay que escoger una respuesta entre varias posibles, es la típica *pregunta de elección múltiple.*
- En la ventana de configuración que se abre, en el *cuadro PLANTILLA*, elige el *NÚMERO DE RESPUESTAS* que va a tener la pregunta. Elige 5 Y pulsa el *botón CONFIGURAR* para seguir creando la actividad.



- En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:
 - TÍTULO: ACTIVIDAD 2: Elige la respuesta correcta.
 - INSTRUCCIONES: Lee la pregunta y selecciona la respuesta correcta.
 - **PREGUNTA** (enunciado de la pregunta): "La frase del ejercicio anterior la dijo uno de los científicos más importantes de la antigüedad clásica que vivió en el siglo III a. C. y hace referencia al principio de la palanca. ¿Sabes su nombre?"
 - o TEXTO DE RESPUESTA 1: Arquímedes
 - o TEXTO DE RESPUESTA 2: Pitágoras
 - o TEXTO DE RESPUESTA 3: Aristóteles
 - o TEXTO DE RESPUESTA 4: Tales de Mileto
 - o TEXTO DE RESPUESTA 5: Platón
- Tenemos que *indicar la respuesta correcta* seleccionando el círculo que hay a la derecha de "ARQUÍMEDES"...
- Podemos dar formato al texto de las respuesta. Pulsa el botón FORMATO y selecciona TAMAÑO 14 y NEGRITA.
- Para guardar los cambios, pulsa el botón FINALIZAR.

2°) Cuando la plantilla aparezca sobre el fotograma, ajústala dentro del marco, tal y como hicimos en la actividad anterior.



- 3°) Después cambia el formato de los textos para resaltarlos:
 - Selecciona la ETIQUETA del título "ACTIVIDAD 2: ..", haz doble clic para editarla y pincha el botón FORMATO para cambiar el formato del texto. Selecciona TAMAÑO 16.
 - Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO 14*.

4°) Introduce dos fotos que se llaman "*arquimedes2.jpg*" y "*palanca.jpg*", ajusta el tamaño y quita los bordes de la plantilla. El resultado debe ser este:



15°) Y Para terminar, vamos a quitar los bordes grises que encuadran las etiquetas. Pulsa el *menú PLANTILLA*, selecciona la *opción QUITAR BORDES*.

Hay otras plantillas similares a esta con algunas variaciones que seguro que podrás hacer sin problemas, por ejemplo las *plantillas 17, 18 y 19*.

7.3. Actividades para completar textos

1°) Vamos a introducir una actividad un poco mas compleja desde el punto de vista de la elaboración. Para ello seleccionamos el *FOTOGRAMA 3* de la *escena 2*, abrimos el *panel PLANTILLAS* y seleccionamos la *PLANTILLA 01* mediante la cual podremos configurar una actividad *que consiste en completar un texto arrastrando palabras*.

2°) Se abrirá la ventana de configuración de la plantilla. Pulsa el **botón** *CONFIGURAR*.

3°) En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:

- TÍTULO: ACTIVIDAD 3: Completar textos
- **INSTRUCCIONES:** Mira el vídeo y después completa el texto con las palabras que hay debajo. Tienes que arrastrar y soltar en el lugar adecuado.
- **TEXTO ACTIVIDAD:** En nuestro planeta, la cantidad de agua siempre es la misma, aunque va cambiando de lugar. A este proceso se le llama Ciclo del Agua:
 - 1. El agua se evapora desde los ríos y el mar.
 - 2. Al ascender, se enfría y se condensa en pequeñas gotas.
 - 3. Las gotitas acumuladas caen en forma de lluvia, nieve o granizo.
 - 4. Discurre por los ríos y las aguas subterráneas y vuelve al mar.

4°) Las palabras que queremos que nuestros alumnos coloquen correctamente en el texto las tenemos que poner entre los *signos menor y mayor (<>)*. Vamos a seleccionar de esta forma las palabras *"Ciclo del Agua", "evapora", "condensa", "Iluvia", "granizo" y "aguas subterráneas"*.

El texto, una vez hecho esto, debe quedar así:

En nuestro planeta, la cantidad de agua siempre es la misma, aunque va cambiando de lugar. A este proceso se le llama <Ciclo del Agua>:

- 1. El agua se <evapora> desde los ríos y el mar.
- 2. Al ascender, se enfría y se <condensa> en pequeñas gotas.
- 3. Las gotitas acumuladas caen en forma de <lluvia>, nieve o <granizo>.
- 4. Discurre por los ríos y las <aguas subterráneas> y vuelve al mar.

5°) Terminamos la configuración de la plantilla dando formato a los textos:



TAMAÑO 12 y NEGRITA.

- En el cuadro ORIGEN, pulsa el botón FORMATO y selecciona TAMAÑO 12 y NEGRITA.
- Para guardar los cambios, pulsa el **botón FINALIZAR**.

6°) Espera un poco y verás que la actividad aparece en la zona de trabajo. Fíjate que nuevamente los elementos están fuera del espacio central que hemos preparado para incluir las actividades. Pero no hay problema porque podemos ajustar los diferentes elementos dentro del marco. Pincha y arrastra los textos hasta que queden así:

ceturius		21 mars_1/254_mins_25846,0082
-	1 10 13 20 25 30 35 40 45	50 36 Componenties
INTER POS	(Z) - + + + + + + + + + + + + + + + + + +	> Anmacones
-		* Videos
	A DICENA NIROLA PTICH BABI	1 Auto
		A Indenes
2 m 1	CON IL C	120 AND 110 AND 120
1.52		+ OpenOffice
1000		+ Signer
	ACTIVIDAD 3: Completar textos	* Applet
	Mins et vides y después completa el texto con las palatinas pue hay detaps. Tienes que amacthar y saltar en el	Tugar adecuado. A HIML
		 Martilas.
-	En ruestro planeta, la cantidad de aqua siempre es la	+ Propiedades
100	misma aunque va cambiando de lunar à este omoreso se	Mäs spoores
	in fame	The second second second second second
N		(planeto plantia)
	1. El aqua se desde los ríos y el mar.	Tamaho:
	2. Al ascender, se enfria y se en	At say ", here
	pequeñas gotas.	AL SUN
	3. Las gottas acumuladas caen en forma de	Poucán
	Fine a	X 565
	A Thomas has been as the	Y 10
	 viscurie por los nos y las y vuelve si 	
	mar,	Apicat
	liuvia granizo Cicio del Agua evapor	 A second sec second second sec
	CONCERNENCE CONCERNENCE CONCERNENCE	Anciar objeta:
		-
	concensa aguas	
100	0 00	and the second se

7°) Ahora vamos a cambiar el formato de algunos textos para resaltarlos:

- Selecciona la *etiqueta* del título "*ACTIVIDAD 3:...*", haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* para cambiar el formato del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.
- Abre el *panel VÍDEOS* y coloca el archivo "*agua.flv*" en el hueco que has quedado a la derecha.
- *Ajusta el tamaño* del título, las instrucciones, el texto y el vídeo para que el fotograma quede más o menos así:

ACTIVIDAD 3: 0	Completar textos		antitud addapted
Mira el video y des arrastrar y soltar o	spués completa el texto co en el lugar adecuado.	in las palabras qu	e hay debajo. Tienes que
En nuestro planeta,	la cantidad de agua siempre		
es la misma, aunque	e va cambiando de lugar. A		
este proceso se le li	ama	10 C	A STATE OF A
1. El agua se	desde los nos y		and the second second
ei mar.	atria y ca		
2. Al docenuer, se e	ning y se	1.0	
3 Las notitas acum	ladas caen en forma de		
, nie	eve o		and the second second
4. Discurre por los r	los y las y		
vuelve al mar.			14 > II =
201125			
subterráneas	evapora	granizo	Ciclo del Agua
	The second		thusta

8°) Para terminar, vamos a quitar los bordes grises que encuadran las etiquetas. Pulsa el *menú PLANTILLA*, selecciona la *opción QUITAR BORDES*.

La actividad está terminada. Guarda los cambios y abre la **VISTA PREVIA** del **menú FOTOGRAMA** o pulsa el **botón PREVISUALIZAR FOTOGRAMA** de la barra de herramientas para comprobar como queda y como funciona.

Las *plantillas 02, 03, 04 y 05* se hacen exactamente igual que la 01 que es la que acabamos de realizar, solo que los resultados son diferentes: completar con frases, escribir palabras, elegir opciones...



7.4. Actividades realizar operaciones matemáticas sencillas.

Vamos a diseñar una de las nuevas plantillas que trae la nueva versión del Constructor, se trata de un *generador de operaciones matemáticas sencillas* que nos permitirá crear páginas de cuentas con las cuatro operaciones básicas, con y sin decimales, algo que echábamos de menos en una herramienta tan sofisticada como esta.

1°) Selecciona el *FOTOGRAMA 4* de la *ESCENA 2*.

- Abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 53*.
- En la ventana de configuración que se abre, pulsa el *botón CONFIGURAR* que viene en el *cuadro PLANTILLA*.
- En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:
 - TÍTULO: ACTIVIDAD 4: Operaciones matemáticas sencillas.
 - **INSTRUCCIONES:** Escribe las soluciones a estas operaciones, para corregirlas puedes usar la calculadora.
- Para guardar los cambios, pulsa el *botón FINALIZAR* y en la siguiente ventana, pulsa el *botón ACEPTAR*.

ACTIVIDAD4: Operaciones matemáticas sencillas.	-
Instrucciones:	
Escribe las soluciones a estas operaciones, para corregiñas	*
puedes usar la calculadora."	Ŧ

2°) Cuando la plantilla aparezca sobre el fotograma, *ajusta los textos* dentro del marco tal y como hicimos en el ejemplo anterior.

3°) Observa que aparece un nuevo elemento, es el *gestor de operaciones matemáticas*, una serie de botones mediante los cuales puedes seleccionar el tipo de operación para después arrastrarlas hasta el espacio de trabajo. Para introducir una operación:

- Selecciona el tipo de operación, en este caso una suma con decimales.
- El esquema de la operación aparece en el cuadro de la derecha. *Pincha la cuenta y arrástrala* hasta el espacio de trabajo.
- Colócala en el lugar adecuado y escribe las cantidades que se van a sumar.
- Añade un nuevo sumando pulsando sobre el botoncito +.



4°) Siguiendo el mismo procedimiento, añade una multiplicación y una división. Escribe las cantidades que prefieras.

5°) Para *mover las operaciones p*uedes seguir el mismo procedimiento que con las imágenes y resto de objetos: pinchar y arrastrar. Distribúyelas sobre la página teniendo en cuenta que, al visualizarse, ocuparán más espacio del que ahora ves ya que los números se mostrarán independientemente y también habrá espacios para desarrollar la operación (multiplicación de más de una cifra, división... Debe quedar algo así:



6°) No te preocupes por el generador de operaciones, no se verá después. *Guarda el recurso y utiliza la vista previa* para comprobar como se van a quedar las operaciones.



7°) Seguimos configurando la actividad, vamos a cambiar el formato de los textos para resaltarlos:

- Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* para cambiar el formato del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.

8°) La actividad queda un poquito sosa y queremos poner alguna imagen como fondo. Si arrastramos una imagen hasta el fotograma vemos que se queda delante de la actividad. Si queremos ponerla detrás tendremos que utilizar la etiqueta que lleva la plantilla como fondo, es una grande que ocupa casi todo el espacio:

- Haz *doble clic* sobre la etiqueta para editarla.
- Selecciona la *casilla IMAGEN DE FONDO*.
- Pulsa el botón BUSCAR en la nueva ventanita y selecciona un archivo que se llama "*pizarra.jpg*" y pulsa el botón ACEPTAR.
- La imagen se queda en el fondo, adaptándose a la etiqueta. Pincha en el *cuadradito rojo* para ajustar el tamaño.



9°) La actividad está casi terminada, pero vamos a colocar un nuevo componente bastante interesante. Abre el *panel COMPONENTES*, selecciona la *CALCULADORA BÁSICA*, colócala en la parte derecha y aumenta el tamaño. Este nuevo componente es un botón que, al pulsarlo, abrirá una calculadora donde, aparte de hacer las operaciones básicas, estas pueden ir anotándose por si el alumno lo necesita para problemas que requieran varias cuentas.



10°) Y ya para terminar, vamos a quitar los bordes grises que encuadran las etiquetas. Pulsa el *menú PLANTILLA* y selecciona la *opción QUITAR BORDES*. La actividad está terminada. Guarda los cambios y abre la *VISTA PREVIA* del *menú FOTOGRAMA* para comprobar como queda y como funciona. Prueba la calculadora ¿a que es fantástica? También se puede integrar en los recursos una calculadora científica para resolver operaciones matemáticas más complejas.



7.5. Actividades de emparejamiento: textos con media

1°) Vamos a diseñar un nuevo tipo de actividad, para ello selecciona el *FOTOGRAMA* 5 de la *ESCENA 2.*

• Abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 12*. Se trata de una actividad en la que hay que emparejar imágenes con textos uniéndolos con flechas.

 En la ventana de configuración que se abre, en el cuadro PLANTILLA, elige el NÚMERO DE ELEMENTOS que va a tener la actividad. Elige 6 y pulsa el botón CONFIGURAR para seguir diseñándola.



- En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:
 - o TÍTULO: ACTIVIDAD 5: Emparejamiento de textos con imágenes
 - o **INSTRUCCIONES:** Lee y relaciona la imagen con el texto uniéndolos con flechas.
- Selecciona estas opciones:
 - o **TIPO DE MEDIA:** Imagen
 - BORDE: Selecciona la casilla BORDE, pincha en el cuadro de color y selecciona el color rojo.
 - *RELLENO*: Selecciona la *casilla RELLENO*, pincha en el *cuadro de color* y selecciona el color *blanco*.
 - ANCHO DEL CUADRO : 150
 - ALTO DEL CUADRO : 150
- Ahora debes buscar cada foto y escribir el texto con el que quieres emparejarla.
 Selecciona los archivos pulsando en el *botón BUSCAR* y escribe el texto debajo:
 - ARCHIVO 1: "agua_1.jpg" FRASE 1: Cuando el sol calienta, el agua de los ríos, mares y océanos se evapora.
 - **ARCHIVO 2:** "agua_2.jpg" **FRASE 2:** El vapor que forma sube a la atmósfera, forma nubes y se enfría formando así gotas de agua.
 - **ARCHIVO 3:** "agua_3.jpg" **FRASE 3:** Cuando la nube ya está muy llena de gotas de agua éstas caen en forma de lluvia, nieve o granizo.
 - **ARCHIVO 4:** "agua_4.jpg" **FRASE 4:** El agua que cae de las nubes puede penetrar en la tierra.
 - **ARCHIVO 5:** "agua_5.jpg" **FRASE 5:** Las plantas, con sus raíces, absorben el agua del suelo. El agua viaja hasta las hojas por el tallo y sale de nuevo por las hojas.
 - **ARCHIVO 6:** "agua_6.jpg" **FRASE 6:** El agua llega por la tierra hacia un río o arroyo cercano y fluye de nuevo hacia el mar. Y empieza de nuevo el Ciclo del agua.
- Para guardar los cambios, pulsa el botón FINALIZAR.



2°) Cuando la plantilla aparezca sobre el fotograma, ajústala dentro del marco tal y como hemos venido haciendo en los ejemplos anteriores. Ordena y ajusta el tamaño de los textos y coloca las imágenes de esta forma (*no olvides mover cada flechita roja con su correspondiente imagen*, es **importante**):



3°) Después cambia el formato de los textos para resaltarlos:

- Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* para cambiar el formato del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.

4°) Y para terminar quita los bordes de la plantilla y guarda los cambios. Debe quedar así:

La actividad está terminada, pulsa el **botón PREVISUALIZAR FOTOGRAMA** para comprobar como queda y asegúrate de que funciona correctamente.

Hay bastantes plantillas similares a esta en las que podemos emparejar diferentes elementos multimedia entre si o con un texto como en este caso. El procedimiento para emparejar también puede cambiar: arrastrando los textos, uniendo con flechas... Son las *plantillas 08, 09, 10, 11, 13 y 14*.



7.6. Actividades de emparejamiento: media con media

Vamos a ver otro ejemplo. Esta vez emparejaremos audio con fotos arrastrando, un buen ejercicio para la clase idiomas.

1°) Selecciona el FOTOGRAMA 6 de la ESCENA 2.

- Abre el panel PLANTILLAS y selecciona la PLANTILLA 08.
- En la ventana de configuración que se abre, en el cuadro PLANTILLA, elige el NÚMERO DE ELEMENTOS que va a tener la actividad. Elige 6 y pulsa el botón CONFIGURAR para seguir diseñándola.

	2	6
Tipo de plantilla:		
p08_Emparejar media con media		
Titulo:		
Plantilla:		1 NUMERO DE
Número de elementos	6	ELEMENTOS = 6
	Configure	2 CONFIGURAR

- En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:
 - o TÍTULO: ACTIVIDAD 6: Emparejar media con media
 - o **INSTRUCCIONES:** Escucha la palabra y coloca la foto en el lugar adecuado.
- Debajo de las instrucciones podemos configurar el tamaño que han a tener los elementos multimedia, ancho y alto. Las PREGUNTAS las dejamos como están, pero en las RESPUESTAS las vamos a cambiar el ANCHO y escribimos 120 (es el tamaño que tendrán las imágenes)
- Fíjate que en el cuadro *ELEMENTO MEDIA NÚMERO* aparece el 1 para indicar que estamos configurando la primera pareja de elementos.
- Debajo tenemos que escoger el tipo de multimedia de la primera lista. En *ELEMENTO PREGUNTA* desplegamos la lista y elegimos *SONIDO*.
- Ahora debes buscar el archivo de audio que va a formar parte de la primera pareja. Para ello pulsa el *botón BUSCAR*. Se abrirá el explorador de sonidos. Selecciona el archivo "*audio1.mp3*" y pulsa el *botón ACEPTAR*.

1 ΤΊΤΙΙΙ Ο	P08: Emparejar media con media Titulo: ACTIV IDAD 6: Emparejar media con media
2 INSTRUCIONES	Instrucciones: Eccutra la patri a y une con la foto correspondente:
3 TAMAÑO DE LOS MEDIA	Preguntas: Ancho: 85 Alto: 85 Color: #0066FF
	Ancho: 120 Alto: 85 NÚMERO 1 5 SELECCIONA
	Elemento pregunta: Sanido
	Elemento respuesta: Imagen • Bug Traincader de senidos
	Lista de elementos media:
	Aceptar C
	8 ACEPTAR Acousti Canonel

- Ahora tenemos que escoger el tipo de multimedia de la segunda lista. En *ELEMENTO RESPUESTA* desplegamos la lista y elegimos *IMAGEN*.
- Como en el caso anterior, debes buscar el archivo de gráfico que va a formar parte de la primera pareja. Para ello pulsa el *botón BUSCAR*. Se abrirá el explorador de imágenes. Selecciona el archivo "*foto1.jpg*" y pulsa el *botón ACEPTAR*.
- Ya has seleccionado la primera pareja de elementos multimedia y solo te resta pulsar el *botón AÑADIR*. Observa que en la caja inferior aparece "*Elemento_media1*"

ACTIVIDAD 6: Emparejar media con media	ŝ - 11			
Instrucciones: Escucha la palabita y une con la foto comespo	nderee.	3 SE	LECCIO	NAR
	Explorade	or de imágene	•	X
Preguntas:			_ _	
Ancho: 85 Alto: 85 Color: #0	064	10.00	foto1	
Personantas:	Contraction of the second	1	foto2.jpg	
Ancho: 120 Alto: 85			foto4.jpg	2
			foto5.ipq	-
Elemento media número: 1			4	ACEPT
		•	Ar	Cancelar
IMAGEN	Constant 1			-
Du	ISCAT	2 BU	SCAR I	MAGE
Elemento respuesta: Imagen	1.			
Bu	iscar			
Lista de elementos media:	ATAda			
	Antone		A	
		▼5 A	NADIR	
2	Modificar			
	and the second s			

- Sigue el mismo procedimiento para las otras cinco parejas. Debes unir los siguientes archivos:
 - o ELEMENTO MEDIA 2: "audio2.mp3" "foto2.jpg"
 - ELEMENTO MEDIA 3: "audio3.mp3" "foto3.jpg"
 - ELEMENTO MEDIA 4: "audio4.mp3" "foto4.jpg"
 - *ELEMENTO MEDIA 5:* "audio5.mp3" "foto5.jpg"
 - ELEMENTO MEDIA 6: "audio2.mp3" "foto6.jpg"
- Cuando termines, pulsa el *botón FINALIZAR*.



2°) Cuando la plantilla aparezca sobre el fotograma, ajusta sus elementos dentro del marco y cambia el formato de las etiquetas para que queden como en las actividades anteriores.

- Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* para cambiar el formato del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.

3°) Y para terminar quita los bordes de la plantilla y guarda los cambios. Debe quedar así:

4°) Si quieres comprobar cómo funciona, pulsa el botón PREVISUALIZAR FOTOGRAMA de barra de la herramientas. El alumno debe reproducir el sonido pinchando el *botón PLAY* la gue hay en cada elemento de sonido de la lista derecha. Escucha la palabra, pincha la foto arrastra hasta el hueco la У correspondiente.

5°) Guarda los cambios y pulsa el **botón PREVISUALIZAR** de la barra de herramientas para ver como va quedando tu recurso.



Podemos configurar de la misma forma la *plantilla 08* aunque los resultados serán diferentes. En el <u>capítulo siguiente</u> vamos a crear las actividades lúdicas.

8. Creando actividades para divertirse aprendiendo.

En el apartado anterior configuramos 6 plantillas de evaluación, en este capítulo vamos a conocer algunas de las plantillas lúdicas que tiene el programa. En total son 14, algunas muy conocidas como la sopa de letras o el crucigrama, pero otras realmente originales y actuales como el sudoku o el tangam.

8.1 Para empezar un clásico: el puzzle

El Constructor dispone de dos plantillas diferentes para hacer esta actividad, la plantilla 24 (el rompecabezas) y la 31 (el puzzle de bordes irregulares). La forma de configurarlas es idéntica pero los resultados son muy diferentes. Vamos a utilizar la segunda.

1°) Selecciona el *FOTOGRAMA* 7 de la *ESCENA 2*, abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 31.*

2°) En la ventana de configuración que se abre, pulsa el *botón CONFIGURAR*.

3°) Completa el formulario escribiendo:

- **TÍTULO:** ACTIVIDAD 7: puzzle de bordes irregulares.
- **INSTRUCCIONES:** Ordena el dibujo en el cuadro vacío y completa del ciclo del agua.
- DIMENSIONES DE LA IMAGEN: Ancho 300 y Alto 250

4°) Pulsa el *botón BUSCAR* y selecciona una imagen que se llama "*ciclo_de_agua.jpg*". Pulsa el *botón FINALIZAR*.

5°) Cuando la plantilla aparezca sobre el fotograma, ajusta sus



elementos dentro del marco y cambia el formato de las etiquetas para que queden como en las actividades anteriores.

- Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* para cambiar el formato del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.

6°) Y para terminar quita los bordes de la plantilla y guarda los cambios. Debe quedar así:

La actividad está terminada, guarda los cambios y abre la **VISTA PREVIA** del **menú FOTOGRAMA** para comprobar como queda y asegúrate de que funciona correctamente.



8.2 El ahorcado, pero sin ahorcado (afortunadamente)

El Constructor dispone de una plantilla para jugar a este popular juego de manera interactiva. Su configuración también es bastante sencilla aunque, pienso que de manera acertada, el dibujo que se va mostrando con los errores no es un ahorcado sino una cigüeña:

1°) Selecciona el *FOTOGRAMA 8* de la *ESCENA 2*, abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 29.*

2°) En la ventana de configuración que se abre, pulsa el botón CONFIGURAR.

3°) Completa el formulario escribiendo:

- TÍTULO: ACTIVIDAD 8: El ahorcado.
- INSTRUCCIONES: ¿Qué famoso científico dijo esta frase? "¡Triste época la nuestra! Es más fácil desintegrar un átomo que un prejuicio"
- PALABRA A ADI VINAR: ALBERT EINSTEIN
- **PISTAS:** *at* (las letras que pongamos no habrá que adivinarlas)
- Pulsa el botón FORMATO para cambiar el tamaño de las letras que debe pulsar el alumn@ para encontrar la palabra, deben ser grandes, así que elegimos TAMAÑO 35 y COLOR violeta.
- CARTEL DE LA CIGUEÑA: ¡Se siente! (mensaje que recibe si no descubre la palabra)
- Pulsa el botón AJUSTAR para dar formato al texto anterior y selecciona TAMAÑO 20, COLOR rojo, NEGRITA y CENTRADO.

4°) También podemos incluir una imagen que se mostrará cuando aciertes la palabra. Para ello:

- Pulsa el *botón BUSCAR*.
- Selecciona una imagen que se llama "einstein.jpg"
- y pulsa FINALIZAR.

5°) Cuando la plantilla aparezca sobre el fotograma, ajusta sus elementos dentro del marco y cambia el formato de las etiquetas para que queden como en las actividades anteriores.

- Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón* FORMATO para cambiar el tamaño del texto. Selecciona TAMAÑO 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.

6°) Y para terminar quita los bordes de la plantilla y guarda los cambios. Debe quedar así:



La actividad está terminada, guarda los cambios, abre la **VISTA PREVIA** del **menú FOTOGRAMA** para comprobar como queda y asegúrate de que funciona correctamente.

8.3 La sopa de letras

1°) Configuramos la última actividad lúdica. Selecciona el FOTOGRAMA 9 de la ESCENA 2.

- Abre el panel PLANTILLAS y selecciona la PLANTILLA 23.
- En la ventana de configuración que se abre, en el cuadro PLANTILLA, elige el NÚMERO DE PALABRAS que el alumno tendrá que buscar en la sopa, elige 6 y pulsa el botón CONFIGURAR para seguir diseñándola.



- En el nuevo cuadro que se abre, escribe estos textos:
 - o **TÍTULO:** ACTIVIDAD 9: Sopa de letras
 - **INSTRUCCIONES:** Busca en la sopa de letras seis palabras relacionadas con el ciclo del agua.
- Debajo de las instrucciones en el cuadro PALABRA escribimos una de las palabras que hay que buscar en la sopa. Escribe "evaporación" y pulsa el botón AÑADIR. Observa que la palabra se anota en el cuadro inferior.
- Siguiendo el mismo procedimiento, escribe el resto de las palabras: "transpiración", "condensación", "absorción", "precipitación" y "transporte". Cuando todas las palabras estén en la lista, pulsa el *botón SIGUIENTE*.

	P23: Sopa de letras
1 TÍTULO	Titule: ACTIVIDADS
2 INSTRUCCIONES	Instrucciones: Docen las Verduras que hay en la foto
3 ESCRIBE UNA PALABRA	Palabra:
	Lista de palabras: Modificar
	Siguiente
	5 SIGUIENTE

- En la siguiente ventana que se abre, podemos configurar todos los elementos de la sopa de letras. Nosotros vamos a elegir:
 - o NÚMERO DE FILAS: 14
 - o NUMERO DE COLUMNAS: 14
 - En el *cuadro CASILLA* las siguientes dimensiones: *ANCHO 25* y *ALTO 25.*
- Deseleccionamos la casilla MOSTRAR PALABRAS y seleccionamos la casilla BORDE. Pulsamos el botón FINALIZAR.



- La plantilla se carga en la zona de trabajo. Como siempre, tendrás que encajar sus elementos dentro del marco. Coloca la sopa de letras a la izquierda ya que hemos elegido la opción no mostrar las palabras. En su lugar vamos a poner imágenes y los alumn@s deberán buscar los nombres de los procesos que representan.
- Cambia el formato de las etiquetas para que queden como en las actividades anteriores:
 - Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* para cambiar el tamaño del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16.
 - Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón FORMATO* y selecciona *TAMAÑO* 14.
- Abre el panel IMÁGENES, busca los archivos "agua1.jpg", "agua2.jpg", "agua3.jpg", "agua4.jpg", "agua5.jpg" y "agua6.jpg" y arrástralos hasta la zona de trabajo.
- Por último, quita los bordes de la plantilla. El resultado debe ser así:

 Guarda los cambios y selecciona la VISTA PREVIA del menú FOTOGRAMA para comprobar que la actividad funciona correctamente.

Bien, en este capítulo hemos configurado algunas plantillas para realizar actividades lúdicas. Pasa al <u>capítulo siguiente</u> para configurar algunas plantillas avanzadas.



9. Creando actividades avanzadas

Las plantillas avanzadas son las que requieren una mayor dedicación por parte del profesorado que desea utilizarlas, ya sea porque su configuración exige conocimientos en el manejo de otros programas como Flash o porque conllevan mayor complejidad en el diseño de las mismas. Sin embargo, esto no implica que las actividades que se generan sean más complicadas para los alumnos, todo lo contrario, suelen ser sencillas, atractivas y sorprendentes. Por eso, no podemos terminar este tema sin configurar algunas de ellas.

9.1 Una sencilla, completar huecos arrastrando

Quizás una de las más sencillas sea la plantilla 34. Vamos a crear una actividad a partir de ella:

1°) Selecciona el *FOTOGRAMA* 10 de la *ESCENA* 2, abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 34*.

2°) En la ventana de configuración que se abre, selecciona 5 en la *casilla NÚMERO DE TEXTOS* (es el número de palabras que vamos a arrastrar) y pulsa el *botón CONFIGURAR*.



3°) Completa el formulario escribiendo:

- **TÍTULO:** ACTIVIDAD 10: Completar huecos arrastrando.
- INSTRUCCIONES: Completa este gráfico del ciclo del agua.
- TIPO: Selecciona IMAGEN
- Pulsa el botón BUSCAR y en la nueva ventanita, selecciona un archivo que se llama "ciclo2.jpg" y pulsa el botón ACEPTAR. Es el gráfico que vamos a completar.
- CONFIGURACIÓN DE LA CASILLA DE DESTINO: Ancho 100 y Alto 25 (es el tamaño de los huecos)

4°) Pulsa el **botón FORMATO DE TEXTO** y selecciona **TAMAÑO** 11, **COLOR** rojo, **CENTRADO** y **NEGRITA**.

5°)En la *casilla TEXTO* escribe "*evaporación*" y pulsa el *botón AÑADIR*. Observa que la palabra se anota en el cuadro inferior. Siguiendo el mismo procedimiento, escribe el resto de las palabras: "*condensación*", "*absorción*", "*precipitación*" y "*transporte*".

6°) Pulsa el botón FINALIZAR para terminar.

		Line and Lin
Titulo:		
ACTIVIDAD 10: Completar huecos areastrand	0.	arguimedes.jpg
Instructiones:	the off	angumedesz.jpg
Completa este gráfico del cido del agua.		odo jet squaltog einsteinitoo
Selecciona una imagen de fondo:		
Tipo: Imagen		Aceptar Cancelar
	Buscar	
Configuración de la casilla destino: Ancho: 100 Alto:	25 Terreto de la	
Formato del texto: Ejemplo formato Formato	-	Conjunction Formation
Formato del texto: Ejemplo formato Texto:	Madir	Read Francis (SOL)
Formato del texto: Ejemplo formato Texto:	Atadir	Reads forms
Formato del texto: Ejemplo formato Texto: EVAPORACION	Aradır Modficar	Typesda Formers array formers are formers

7°) Hecho esto, la imagen, los huecos que son de color azul y las palabras para arrastrar quedan dispuestas sobre el fotograma. Ahora tenemos que ajustarlo y ordenarlo todo. Coloca la imagen en el lado izquierdo.

8°) Coloca los cuadritos azules sobre la imagen, en el lugar adecuado y las etiquetas con las soluciones en la parte derecha.

9°) También tienes que cambiar el formato de los textos del título y las instrucciones como en el resto de las actividades:

- Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón* AJUSTAR para cambiar el formato del texto. Selecciona TAMAÑO 16.
- Selecciona la *etiqueta* que contiene las instrucciones de la actividad, haz doble clic para editarla y pincha el *botón AJUSTAR* y selecciona *TAMAÑO* 14.

6°) Y ya para terminar, vamos а quitar los grises bordes que encuadran las etiquetas. Pulsa el menú **PLANTILLA**, selecciona opción QUITAR la BORDES. El resultado final debe ser algo como esto:



9.2 Una de música, la partitura musical.

Esta plantilla es una de las más espectaculares y originales del Constructor y, como hay algunos profes de música en el curso no me he resistido a dejarla sin hacer. La plantilla tiene tres posibilidades: escuchar una partitura, escribir música de forma libre o escuchar una melodía e intentar escribirla. Esta última es la que elegiremos.

1°) Selecciona el *FOTOGRAMA* 11 de la *ESCENA* 2, abre el *panel PLANTILLAS* y selecciona la *PLANTILLA 35*.

2°) En la ventana de configuración que se abre, pulsa el botón CONFIGURAR.

3°) Completa el formulario escribiendo:

- TÍTULO: ACTIVIDAD 11: La partitura musical
- INSTRUCCIONES: Lo dejamos en blanco.
- *MODO:* Selecciona la *casilla REPETIR PARTITURA*.
- COMPAS: Selecciona la casilla 3x4

4°)Y pulsa el **botón FINALIZAR**, tras lo cual la plantilla se insertará en el fotograma.

5°) Ahora debemos escribir la partitura que queremos que el alumno la escuche para reproducirla después. Sigue estos pasos:

- Pulsa la etiqueta COMPONER y empieza a escribir la partitura.
- Selecciona en la barra de la izquierda las *herramientas NOTA o SILENCIO* y simplemente debes pinchar la nota y arrastrala hasta el pentagrama. Cuando esté en el lugar correcto aparecerá un cuadradito rojo. Para los que no sabéis mucho de música, tened en cuenta que algunas notas cambian de grafía cuando se agrupan:



- Para poner bemol, sostenido o puntillo, haz *doble clic sobre la nota* y selecciona la opción adecuada.
- Si pones mal alguna nota, arrástrala hasta la **PAPELERA**.
- Cuando termines pulsa la *etiqueta FINALIZAR*.



6°) Selecciona la *etiqueta* del título, haz doble clic para editarla y pincha el *botón AJUSTAR* para cambiar el formato del texto. Selecciona *TAMAÑO* 16. Colócala dentro del marco y *quita los bordes de la plantilla.* Debe quedar así:



Al pinchar sobre el **botón REPRODUCIR EL PENTRAGRAMA**, la melodía se escucha y se va resaltando la nota reproducida en cada momento. La partitura es de internet y mis conocimientos musicales son muy pobres, seguro que los especialistas de música lo hacéis mucho mejor.

7°) Guarda los cambios y *selecciona la VISTA PREVIA* del *menú FOTOGRAMA* para comprobar que la actividad funciona correctamente.

Bien, en estos últimos capítulos hemos configurado algunas de las plantillas de las que dispone el Constructor para realizar actividades. Con todo lo aprendido, estoy segura de que puedes intentar probar otro tipo de plantillas. Investiga por tu cuenta e intenta configurar otro tipo de actividades.

10. Y al final, las notas.

Ya hemos configurado una buena muestra de las actividades y ahora debemos arbitrar una fórmula que nos permita *recoger los datos de los resultados obtenidos por el alumnado*. Hay varias formas de hacerlo que van en función del lugar donde tengamos ubicado nuestro recurso. En el último tema de este curso nos ocuparemos de como podemos publicarlo en la red y las posibilidades que existen, dependiendo de la fórmula elegida, de hacer el seguimiento de la actividad de nuestros alumnos y alumnas. Pero, mientras tanto, en esta capítulo veremos una forma sencilla de hacerlo que no hace necesario depender de una plataforma para recoger los resultados. Sigue las instrucciones:

1°) Selecciona el FOTOGRAMA 12 de la ESCENA 2.

2°) Abre el *panel COMPONENTES*, selecciona el *LECTOR DE RESULTADOS* y arrastralo hasta el espacio de trabajo.

3°) Aparecerá una tabla que recogerá los resultados que cada alumno tiene cuando hace las actividades. *Colócala en la parte superior* porque después tendrá tantas filas como actividades e intentos realice nuestro alumnado.

Archive Edición	Ver Escena Fotogran	ia Gestor Plantille Ad	Rical Configurac	ón Accesibilido A	yuda	
D 19 🖪 間	N # 10 10 1	🤌 🕵 🔒 🔲 🏛	C 3.9	🛃 📲 🖸 🖯	65 🕵 📡	maria_luisa_minas_cidad_ode2
Escenas (2)	- · · Escene 3	ANTEL CO		ICAITE	c 1990	Componentes
Fologramas (12)		ANEL CO	JMPUI	NENIE		Etiqueta
	Aurono Normbre o Pregunta Runtuación V Transi Transiti de la proposa		recograma I	PINC	2 CHA Y ASTRA	Cudro de texto con scroll Pend Pen
1.10			e	\rightarrow		

4°) Cuando se introduce el *LECTOR DE RESULTADOS*, al mismo tiempo se también se crea un campo para que el alumno ponga su nombre que se coloca, de manera automática, a en el primer fotograma de la escena en la que se colocó el componente. Selecciona el *FOTOGRAMA 1* de la *ESCENA 2* y compruébalo.

5°) Fíjate que *hay dos etiquetas nuevas. Arrástralas* y colócalas en un sitio más visible, por ejemplo en la parte inferior.



5°) Hecho esto, ya puedes guardar los cambios desde el *menú ARCHIVO -> GUARDAR*.

6°) Prueba tu recurso simulando que eres un alumn@, escribe tu nombre en la primera pregunta, resuelve todas las actividades y comprueba como se recogen tus notas en el nuevo lector de resultados. ¿Eres buen o buena estudiante? No sé, no sé.

Observa que hay un botón que permite *imprimir los resultados* y esto es un medio de hacer el seguimiento de la actividad del alumnado.

N.	Alumno: Maria Luisa Miras Cidad						
	Preguntas Puntuación	e					
	N° Preguzia	Intentos Aciertos Puntuación (a ^r)					
	1 ACTIVIDAD 1: Ordena la frase.	9.9 10					
	2 ACTIVIDAD 2: Elige la respuesta correcta.	1/1 10					
	3 ACTIVIDAD 4: Operaciones matemáticas sencillas.						
	4 ACTIVIDAD 5: Emparejamiento de textos NÚME						
	5 ACTIVIDAD 6: Emparejar media con mec DE						
	6 ACTIVIDAD 7: puzzle de bordes irregular INTEN	TOS					
	7 ACTIVIDAD 8: El aborcado.						
	8 ACTIVIDAD 9: Sopa de letras	ACIEPTOS					
	9 ACTIVIDAD 10: Completar baccos arrastrando.	ACIERTOS					
	10 ACTIVED ': La partitura musical	- 0.0 0					
	11 ACTIVE La partitura musical	- 00 0					
	Puntuse an preguntas contestadas	0 10/15 20					

Nuestro recurso está prácticamente acabado, pasa al siguiente capítulo para finalizar.

11. Para terminar

Terminadas las actividades y establecido un mecanismo para recoger los resultados, ya solo nos resta terminar nuestro recurso, guardarlo, compactarlo y descargarlo.

1°) Pero antes debemos terminar el último fotograma que está en el **ESCENA 3**. Es la pagina final, la que encontrará el alumno cuando termine las actividades. Diseña esta página de manera libre, debe incluir:

- Una imagen, por ejemplo una que se llama "*fin.jpg*" u otra que tu prefieras.
- Tu nombre y apellidos como autor.
- Un mensaje de ánimo para el alumn@.
- Así mismo, debes borrar el botón para pasar a la página siguiente porque esta es la última.

2°) Hecho esto, ya puedes guardar los cambios desde el *menú ARCHIVO -> GUARDAR*.

3°) Una vez guardado, el siguiente paso es compactar el recurso. Recuerda que durante este proceso se eliminan todos los elementos multimedia que no se han utilizado para que el material interactivo ocupe menos espacio y tarde menos tiempo en cargarse y, muy importante, *antes de compactar hay que guardar*. En caso contrario podrías perder los cambios que has realizado. Recuerda que para compactar:

- Desde el *menú ARCHIVO* elegimos la opción *COMPACTAR*.
- El programa nos informará del número de archivos que se van a eliminar. Pulsamos el botón SÍ y después el botón ACEPTAR.

4°) Una vez compactado, debes descargar tu recurso en tu equipo para enviarlo a la tutora del curso. Para *descargarlo* en tu ordenador, desde el *menú GESTOR* elige la

opción *OBJETO DIGITAL EDUCATIVO*. Se abrirá una nueva ventana, es el Gestor de Objetos digitales. Para guardar el recurso en tu equipo:

- Selecciona el recurso en la lista de archivos que hay en la parte superior, recuerda que lleva tu nombre seguido de ode3. Ejemplo: maria_luisa_miras_cidad_ode3
- Pulsa el *botón DESCARGAR*.

Anthro Edicid for Escana Fotop Sentor Ramilia Aplicacor	nes Configuración Accesibilidad Ayuda	12
MENU CESTOR	30 7 47 10 10 18 18 4	mate, Maa, mine, sided, ode
MENU GESTUR - actra:	2	Componentials
Patagramas (1) = • • • • Securicat	OBJETO	Etiqueta
	DIGITAL	Cuadro de texto
CONSTRUCTOR - Gestor de Objetos Digitales Educativos	EDUCATIVO	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
http://constructor.cepazahar.org/constructor/gestoriocal/_gestor_udis.ph @	EDUCATIVO TOR	
Course a linear in the second se		Post
CONSTRUCTOR Avience Marine Tracket Management More research More researc		Alaster
Gester de Objetes Bighales Educations		Sale
international provide and prov		
Nuclei printe angla, del		
mount same advanta 0003		R
pers and cells and c		1.000000
SELECCIONA		+ Villein
TU RECURSO		+ Audo
Security of a faile sparse, of IOE gas investmenting (large) a large hage for an al latter "reserves?		+ Imágenes
Summer and a second		+ Ocrus recursus
mana, funa, mina, pidat, pdr)		Autorian
the sector of the sector (Md) of sector is the sector of the sector in the sector is t	recurso ha sido elaborado por	• *******
Vita en su prémaier et (EC Der Tormain * 201) que Base suits, a lossa haux sit et et la latier "suiter".	a Luisa Miras Cidad como	
(turner)	acion de recursos digitales con el	
CAHCI INS	tructor' que se esta	
Figure at this hate fixed as (00) is seen to sate of CONTRACTOR	nte el curso 2009/2010.	
Description of the hypertext of 1000 and descent description is sample fragment on the body "and and and and and and and and and and	4	
mana luna mina odać adrž		
DESCARCAR		
DESCARGAR		

El recurso se descargará y se guardará en la carpeta que tu indiques. Recuerda que se trata de un *archivo comprimido* con el mismo nombre que elegiste pero con la *extensión .zip*. Siguiendo con nuestro ejemplo, sería: *maria_luisa_miras_cidad_ode3.zip*.

Una vez descargado, para *ver el recurso* tenemos que abrir la carpeta comprimida y buscar un archivo llamado index.html, es la página de inicio de nuestro recurso.



maria_luisa_miras_cidad_ode3.zip 7.452 KB

