

# 5. Elaborando un recurso para la clase

### 1. Introducción

En los dos últimos temas del curso hemos visto diferentes procedimientos para elaborar contenidos digitales con el Constructor y también para trabajar con las plantillas que, una vez configuradas, se convertirán en actividades que después realizarán nuestr@s alumn@s. Para ello hemos elaborado dos recursos didácticos de manera dirigida y eso también nos ha servido para conocer el proceso a seguir en la creación de un recurso nuevo y también para ver dos formas diferentes de organizar los contenidos que se corresponden con dos estructuras distintas.

En este último tema del curso, como no podía ser de otra manera, vamos a tratar algunos aspectos relacionados con la planificación porque tiene como objetivo que tu elabores un recurso didáctico nuevo en el que desarrolles alguno de los contenidos relacionados con la materia o materias que impartes.

Pero antes reflexionaremos sobre el tamaño que deben tener los recursos. ¿Extensos o breves? ¿Cursos, bloques temáticos, unidades didácticas, secuencias didácticas u objetos de aprendizaje? Es algo de lo que ya hemos hablado, para profundizar en el tema pasa al <u>capítulo siguiente</u>.

### 2. Sobre el tamaño de los recursos

Ya hablamos en el tema 3 sobre el concepto de *Objeto Digital Educativo*, término que utiliza el Constructor para referirse a los recursos didácticos digitales y que pone el énfasis en la necesidad de buscar criterios técnicos y pedagógicos comunes que permitan a la comunidad educativa compartir y reutilizar contenidos digitales dado lo complejo de su elaboración.

Como apuntábamos antes, el término hace referencia al concepto educativo de *objeto de aprendizaje*, un concepto complejo pero necesario en un contexto caracterizado por:

- La paulatina difusión e incorporación de los recursos didácticos digitales al aula.
- El uso de nuevas plataformas tecnológicas para la enseñanza presencial y a distancia como Moodle.
- La gran cantidad de aplicaciones informáticas que existen para elaborar los materiales interactivos con sus correspondientes formatos específicos...

Todo ello ha creado la necesidad de *establecer ciertos estándares mínimos* con los que dotar a los recursos didácticos digitales de manera que puedan ser utilizados por toda la comunidad educativa. Por eso hoy la palabra clave es **"reutilización"** y por eso surge el concepto de **objeto de aprendizaje**, un tipo especial de recurso que está sujeto a ciertos estándares (acuerdos internacionales acerca de sus características técnicas) y que puede ser reutilizado fácilmente por otros docentes. Como ya decíamos en el tema 3, esta definición tiene unas connotaciones pedagógicas y otras tecnológicas:

#### ELABORACIÓN DE RECURSOS DIDÁCTICOS DIGITALES CON EL CONSTRUCTOR

- Desde un punto de vista educativo, un objeto de aprendizaje es un recurso didáctico de carácter indivisible en cuanto al contenido. Esto quiere decir que debe ser una unidad mínima de formación de carácter independiente, en contraposición con el concepto de unidad didáctica, curso, bloque temático .... Los objetos deben ser susceptibles de combinarse con otros para formar una secuencia didáctica. ¿Qué ventajas aporta este nuevo concepto? Para un docente es más fácil diseñar una unidad didáctica utilizando varios de estos objetos que tener que aplicar un recurso más amplio (unidad didáctica interactiva, curso, ...) que no se adapta a su grupo de alumnos. Un objeto de aprendizaje podría ser, por ejemplo, un mapa interactivo que un profesor podría incorporar de manera sencilla a una unidad didáctica más amplia.
- Desde el punto de vista técnico, el objeto de aprendizaje debe tener ciertas características accesible desde aue lo hagan cualquier equipo, independientemente de los programas que tenga instalados, y que pueda ser utilizado desde diferentes plataformas y soportes. Al ser pequeñas unidades de contenido, deben contar además con un sistema de almacenamiento que permita localizarlos de una manera eficaz. De esta forma, una profesora puede buscar un objeto de aprendizaje que necesite en un banco de recursos e integrarlo en un curso como el que estamos haciendo. Sus alumn@s podrán hacer las actividades y el registro de su evaluación quedará incorporado en sus calificaciones de manera automática.

Como veis, utilizar objetos de aprendizaje supone poder adaptar mejor los recursos al contexto en el que se aplican y posibilitan incluso la adaptación de los recursos a las necesidades concretas de cada alumn@.



Un curso completo de Español puede ser un **recurso didáctico digital** pero no es un objeto de aprendizaje



Un pequeño recurso didáctico digital para aprender a decir la hora sí es un **objeto de aprendizaje**.

#### ¿Como se ajusta nuestra herramienta a este concepto?

- Desde el *punto de vista técnico*, el Constructor crea recursos que se ajustan a los estándares internacionales que permiten catalogarlos de manera que el profesorado pueda localizarlos posteriormente mediante búsquedas sencillas. Además, al descargarlos desde el programa, crea un archivo comprimido con ciertas características. Se trata de un paquete SCORM que puede ser integrado en otras plataformas como Moodle, en la que hacemos este curso. Y esto supone que la plataforma va a emitir informes y recoger las calificaciones que consiguen los alumnos cuando hacen las actividades.
- Desde el *punto de vista educativo*, nuestro programa utiliza el término *ODE* (*Objeto Digital Educativo*) para poner el énfasis en la necesidad de crear recursos didácticos con estas características (unidades mínimas de contenido de carácter independiente) que faciliten su reutilización por parte del profesorado y

porque, además, el programa permite crear, de una forma bastante sencilla, secuencias didácticas que combinan varios de estos objetos.

Pero la decisión final acerca del contenido es siempre del profesorado que elabora los recursos.

¿Y tu que opinas? Me parece un tema de reflexión interesante en el que vale la pena detenerse un poco porque afecta al patrimonio de recursos que todos compartimos.

## 3. Antes de nada, planificar.

¿Lo has pensado ya? Desde aquí optamos por la elaboración de objetos y por eso, el recurso que debes elaborar como tarea final debe ser un objeto, una unidad mínima de formación. Menos mal que no tienes que hacer una didáctica completa ¿no?

Bien, nos ponemos en situación y como siempre que nos planteamos la elaboración de materiales didácticos, digitales o no, debemos partir de una reflexión pedagógica en la que se concreten:

- Los objetivos que queremos conseguir
- Las competencias que queremos desarrollar
- Los contenidos necesarios para ello.
- El alumnado al que va dirigido.
- Las actividades que vamos a diseñar teniendo en cuenta las posibilidades del programa (recuerda que dispone de 47 plantillas diferentes que se corresponden con otros tantos tipos de actividades).
- La secuencia didáctica que vamos a seguir y que permitirá organizar las actividades en función de los contenidos, de la dificultad, de las respuestas de los alumnos...



• En que momento del proceso de enseñanza-aprendizaje se va a utilizar el recurso: como motivación, como desarrollo de contenidos, como evaluación ...

Por eso y como paso previo, debes hacer esta pequeña programación sin perder de vista el concepto de objeto de aprendizaje. De esta forma daremos coherencia a nuestro recurso y evitaremos actuaciones poco recomendables como:

- Elaborar recursos cuyas actividades no guardan relación entre si ... o con actividades que no siguen una secuencia didáctica coherente.
- Elegir un tipo de actividad por sí misma: primero debemos considerar los contenidos que vamos a desarrollar y después seleccionar el tipo de actividad más adecuada de entre todas los que nos proporciona el programa.
- Crear recursos demasiado extensos, difícilmente reutilizables en otros contextos educativos.
- Desarrollar contenidos en función de los recursos multimedia que encontremos.

• .

Una vez hechas todas estas consideraciones podemos comenzar a diseñar nuestro recurso. Pasa al <u>capítulo siguiente</u>.

## 4. El guión

Aparte del aspecto pedagógico, la planificación de un recurso debe integrar también una *reflexión de tipo técnico* que básicamente consiste en elaborar un guión de lo que queremos hacer, es decir, hacer sobre el papel lo que después se materializará en el programa. Este momento de la planificación es muy importante ya que, si dejamos la mayor parte de las cosas claras, nos evitaremos bastante trabajo en el futuro, pues es mas fácil rectificar sobre el papel que sobre el recurso una vez hecho. Algún@s sabéis de lo que hablo porque lo habéis sufrido en la elaboración de alguna tarea anterior.

Es el momento de pensar en:

- La *estructura* que va a tener y su correspondencia con los fotogramas y escenas.
- El sistema de navegación, o la manera en la que el alumno de moverá por el recurso, y como se traduce esto a la hora de crear los botones y enlaces para ir a uno u otro fotograma.
- El diseño visual, definir un estilo, buscar o crear las imágenes que vamos a utilizar como fondos, también podemos diseñar nuestros propios elementos de navegación.
- Los *elementos multimedia* que vamos a necesitar y que previamente debemos buscar...

La forma de hacer este guión es algo bastante personal, aunque en este capítulo se exponen alguna ideas. A mi particularmente me gusta hacerlo de una manera *gráfica* en la que hago un pequeño esquema de cada uno de los fotogramas. Mira este ejemplo en el que todos los fotogramas tienen el mismo fondo y los mismos elementos de navegación. Es el guión del recurso que elaboramos como *tarea del tema 3*:



Una manera bastante completa de hacerlo es en forma de **tabla**, donde quedarán recogidos los números de las plantillas que se utilizaran, los textos ... y el listado de los recursos multimedia que vas a necesitar, algo especialmente útil como veremos en el capítulo siguientes. Como ejemplo, aquí tienes el guión del recurso que elaboramos como **tarea del tema 4**:

ESCE- NARIO	FOTO- GRAMA	PLAN- TILLA	CONTENIDO	ELEMENTOS MULTIMEDIA	ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN
1	1	-	PORTADA Título del recurso <i>"Diseñando actividades con el Constructor"</i>	Imagen del fondo de la portada	- Botón para ir al <b>inicio</b> . - Botón para ir al <b>fotograma siguiente</b> .
2	1	p13	Ordenar una frase de Arquímedes: <i>"Denme un punto de apoyo y levantaré el mundo"</i>	Fondo Imagen relacionada con la frase	<ul> <li>Botón para ir al inicio.</li> <li>Botón para ir al fotograma siguiente.</li> <li>Botón para ir al fotograma anterior.</li> <li>Botón para salir del recurso.</li> </ul>
	2	p16	Pregunta de elección múltiple: "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?" Respuestas: Arquímedes Pitágoras, Aritóteles, Tales de Mileto, Platón	Fondo Imagen de Arquímedes. Imagen de una palanca.	Igual que el anterior
	3	p01	<ul> <li>Completar un texto con las palabras sugeridas: "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:</li> <li>1. El agua se evapora desde los ríos y el mar.</li> <li>2. Al ascender, se enfría y se condensa en pequeñas gotas.</li> <li>3. Las gotitas acumuladas caen en forma de lluvia, nieve o granizo.</li> <li>4. Discurre por los ríos y las aguas subterráneas y vuelve al mar"</li> </ul>	Fondo Vídeo sobre el ciclo del agua.	Igual que el anterior
	4	P53	Completar textos escribiendo: "Escribe las soluciones a estas operaciones, para corregir puedes usar la calculadora.	Fondo Imagen de una pizarra.	Igual que el anterior Botón para abrir la <i>calculadora básica</i>
	5	p12	<ul> <li>Emparejamiento de textos con imágenes</li> <li>"Lee y relaciona la imagen con el texto uniéndolos con flechas: <ol> <li>Cuando el sol calienta, el agua de los ríos, mares y océanos se evapora.</li> <li>El vapor que forma sube a la atmósfera, forma nubes y se enfría formando así gotas de agua.</li> <li>Cuando la nube ya está muy llena de gotas de agua éstas caen en forma de lluvia, nieve o granizo.</li> <li>El agua que cae de las nubes puede penetrar en la tierra.</li> <li>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.</li> <li>El agua Ilega por la tierra hacia un río o arroyo cercano y fluye de nuevo hacia el mar. Y empieza de nuevo el Ciclo del agua."</li> </ol> </li> </ul>	Fondo 6 imágenes con las fases del ciclo del agua.	Igual que el anterior

ESCE- NARIO	FOTO- GRAMA	PLAN- TILLA	CONTENIDO	ELEMENTOS MULTIMEDIA	ELEMENTOS DE NAVEGACIÓN
	6	p08	Emparejar sonidos con imágenes: <i>"Escucha la palabra y une con la foto correspondiente"</i>	Fondo 6 audios con los nombres de los vegetales. 6 fotos correspondientes.	Igual que el anterior
	7	p31	Puzle con bordes irregulares: <i>"Ordena el dibujo en el cuadro vacío y completa del ciclo del agua"</i>	Fondo Imagen con el esquema del ciclo del agua.	Igual que el anterior
	8	p29	Juego del ahorcado: <i>"¿Qué famoso científico dijo esta frase? "¡Triste época la nuestra! Es más fácil desintegrar un átomo que un prejuicio"</i> Respuesta: Albert Einstein	Fondo Foto de Einstein	Igual que el anterior
	9	p23	Sopa de letras: "Busca en la sopa de letras seis palabras relacionadas con el ciclo del agua". Soluciones: evaporación, transpiración, condensación, absorción, precipitación, transporte.	Fondo 6 imágenes con las fases del ciclo del agua.	Igual que el anterior
	10	p34	Completar huecos arrastrando: <i>"Completa este gráfico del ciclo del agua"</i> Soluciones: <i>evaporación, condensación,</i> <i>absorción, precipitación, transporte.</i>	Fondo Imagen de un esquema del ciclo del agua sin nombres.	Igual que el anterior
	11	p35	Partitura musical: "Escucha la música y escribe la partitura"	Fondo	Igual que el anterior
	12	-	LECTOR DE RESULTADOS	Fondo	Igual que el anterior
3	1	-	Página de fin de la actividad y de créditos: "Este recurso ha sido elaborado por Maria Luisa Miras Cidad como practica del cuarto tema del curso "Elaboración de recursos didácticos digitales con el Constructor y ExeLearning" que se esta desarrolando en el Aula Virtual de Formación del profesorado durante el curso 2010/2011"	Fondo Imagen para indicar al alumno que ha terminado.	<ul> <li>Botón para ir al inicio.</li> <li>Botón para ir al fotograma siguiente.</li> <li>Botón para ir al fotograma anterior.</li> <li>Enlace al CEP Indalo.</li> </ul>

Como ves, si haces el guión, al final tendrás un listado de todos los media que vas a necesitar para elaborar tu recurso, algo muy útil ya que el siguiente paso será la búsqueda de esto recursos y su preparación para utilizarlos con el Constructor.

### 5. Recopilando los elementos multimedia

Si recuerdas, para elaborar los recursos que hiciste como tareas del tema 3 y 4 previamente tuviste que descargar dos carpetas comprimidas que contenían las fotos, ilustraciones, vídeos, animaciones, audio... necesarios para elaborarlos y luego los subiste al espacio de trabajo con la ayuda del **ASISTENTE DE CREACIÓN**. De esta manera ya los tenías a mano en el momento en el que ibas creando los contenidos y actividades. Esto es muy útil y ahorra tiempo. Por eso, si ya tienes elaborado tu guión, el paso siguiente sería **buscar o crear los recursos multimedia** necesarios y **prepararlos para subirlos al espacio de trabajo**.

Para *conseguir estos archivos* podemos:

 Crearlos nosotros mismos utilizando otros programas. Por ejemplo, podemos hacer dibujos con OpenOffice Draw, podemos modificar fotografías con Gimp, podemos grabar sonidos y modificarlos de una manera bastante sencilla con Audacity ...

- Como esto conlleva tiempo y conocimientos que quizás no tenemos, seguramente, lo más práctico sea *buscar los media en Internet*. A ello dedicaremos la <u>segunda parte de este</u> <u>tema</u>.
- También podemos extraerlos de otro recurso elaborado por el Constructor, solo tenemos que descargarlo desde el banco de recursos, descomprimir la carpeta y localizar los media que están clasificados en carpetas denominadas "animaciones", "imágenes", "sonidos" ...





 Y por último, podemos utilizar los módulos que incorpora la nueva versión del programa. Para ello elegiremos la opción MÓDULOS del menú APLICACIONES. Podemos elegir entre varias opciones y cargar en nuestro recurso audio, animaciones y gráficos que podemos utilizar como fondos, botones ...

I APLICACIONES         34           Escenas         10         13         24           Totogramas         (3) - +         +         +         +         +	Fórmulas matemáticas Geómetra Calculadora 5 Calculadora científica Tablas		AMartin_ode2 > Componentes > Animaciones > Videos > Audio
	Módulos 🕨	Cargar laboratorio de física Cargar sonidos de letras Cargar sonidos de números	Imágenes Otros recursos Plantillas
2 MODULUS		Cargar fondos Cargar iconos, botones Cargar audios de ayuda	Propiedades
3 CAR	GAR FOND	OS	

Independiente de la opción que elijamos, hay *tener en cuenta* que:

- Debemos comprobar los formatos de los media ya que el Constructor no los admite todos, aunque sí los más usuales. Para ello debemos fijarnos en la extensión de cada uno de los archivos:
  - Para las *imágenes* podemos utilizar los formatos *jpg*, *png*, *y gif*
  - Para las *animaciones*, solo podremos usar el formato *swf*.
  - Sonidos: mp3
  - Vídeo: flv
- Si los archivos de los que disponemos no tienen el formato adecuado, siempre podremos convertirlos utilizando la aplicación adecuada (se explica también en la segunda parte del tema).
- Debemos fijarnos especialmente en el tamaño de los media y evitar la utilización de los que sean demasiado grandes ya que si reproducimos el recurso a través de Internet va a tardar un tiempo excesivo en cargarse en el navegador. Por ejemplo:
  - El tamaño máximo de una *foto* nunca debe pasar de *800 x 600 pixele*s ya que este es el tamaño del espacio de trabajo del Constructor. Un fondo debería tener este tamaño y una imagen que ilustra un contenido o actividad debería ser menor.
  - La resolución de las imágenes no debe pasar de 72 ppp pues es la óptima para la pantalla del ordenador. Las resoluciones superiores se utilizan para imprimir y, como no suponen una mejora en la visualización

del material, es mejor descartarlas ya que aumentan considerablemente el tamaño del recurso.

- Por el mismo motivo, debemos evitar la utilización de *audio y vídeos demasiado largos*.
- En el caso del vídeo, debemos evitar también los que tienen un *tamaño de reproducción* demasiado grande.
- Si los *archivos* de los que disponemos son *demasiado grandes*, siempre podemos *modificarlos* con alguna de las herramientas que citamos anteriormente.

Todos los elementos multimedia debemos guardarlos en la misma carpeta y deben comprimirse de una manera determinada para subirlos juntos al espacio de trabajo. Si ya tienes los elementos multimedia para elaborar tu recurso, sigue leyendo y pasa al <u>capítulo siguiente</u>. Pero si no los tienes, puedes leer el documento complementario *"Cómo buscar multimedia en la Red"* te ayudará a buscar y guardar fotos, gráficos, audio, vídeo y animación en Internet.

### 6. Subiendo los media al espacio de trabajo

Para subir todos los elementos multimedia juntos, tienes que meterlos en una *carpeta comprimida* con la *extensión .zip*. Para comprimir la carpeta es necesario que en tu ordenador tengas instalado un *compresor de archivos* como *Winzip*, *Winrar* u otro.

Imagina que ya has recopilado todos los media que necesitas para elaborar tu recurso en una carpeta a la que has denominado *MIS ARCHIVOS MULTIMEDIA*.

1°) Abre la carpeta.

2°) Selecciona todos los archivos. Para seleccionar varios archivos, mantén pulsada la *tecla CTRL* (*CONTROL*) de tu ordenador al mismo tiempo que haces clic en cada uno de ellos. Está en la esquina inferior izquierda del teclado.



3°) Cuando todos los archivos están seleccionados, coloca el cursor sobre uno de ellos y pulsa el **botón derecho del** *ratón*.

• EN WINDOWS

4°) En el menú contextual que se abre, selecciona la *opción AÑADIR AL ARCHIVO*. Puede ser que venga en inglés (*add file*).



Copia de seguridad	Fecha y hora	Comentario
General	Avanzado	Ficheros
ombre del <u>a</u> rchivo		Examinar
nultimedia zip		
	6 CAMB	IA
Perfiles	EL NOMB	RE
Formato de archivo	Opciones de compresió	in
⊖ <u>B</u> AR	Ejiminar los ficheros	tras la compresió
<u> <u> </u> </u>	Crear un archivo Si	FX
	Crear un archivo <u>s</u> ó	lido
te compresión	Añadir Vertficación	de Autenticidad
al 🗡	Añadir Registro de	Recuperación
		DTAD
5.7TP		
5 ZIP	7 ACE	TAN

5°) Dependiendo del compresor que tengas en tu equipo, te puede salir esta ventana o no. Si se abre, selecciona la opción de *formato del archivo ZIP*.

6°) Escribe como nombre de la carpeta comprimida: "*mulmedia.zip*".

7°) Pulsa el botón ACEPTAR.

En tu carpeta aparecerá un nuevo *archivo comprimido*, *"multimedia.zip"*. Es el que tienes que subir al espacio de trabajo del Constructor.



### • EN GUADALINEX

Abrir con «Visor de imágenes»	4°) En el menú contextual que se abre, seleco	iona la
Abrir <u>c</u> on	<i>COMPRIMIR</i> (en Guadalinex 10.04).	).04) <b>0</b>
Cortar Copiar	5°) Escribe como nombre del nombre del a " <i>multimedia</i> ".	archivo:
Crear un en <u>l</u> ace <u>R</u> enombrar	6°) Selecciona la opción <i>.zip</i> como forma	ato de
🖴 Mo <u>v</u> er a la papelera	compresión porque es el único que ace Constructor.	pta el
Cifrar Firmar	7°) Pulsa el <i>botón CREAR</i> .	
Crear archivador	1. NOMBRE DEL 2. EXTENSIÓN ARCHIVO ZIP	
En tu carpeta aparecerá un nuevo	Archivador: multimedia	ar bz2 cbr
<i>archivo comprimido,</i> <i>"multimedia.zip"</i> . Es el	Lugar: Documentos ♀ . ▷ Otras opciones	cbz gz
que tienes que subir al espacio de trabajo del	Ayuda Scancelar Crear	jar Izma rar
		tar
	5. CREAR	tar.gz
multimedia.zip		zip

Ya tenemos todos los media preparados para subirlos al espacio de trabajo de una vez. Sin embargo, es muy difícil hacer la previsión completa de todos los archivos que

vamos a necesitar y sería bastante normal que, mientras elaboramos el recurso, surja la necesidad de incorporar algún elemento más que no habíamos previsto. También puede ser que alguno de los archivos no se haya subido correctamente y luego no aparezca en el panel correspondiente, puede pasar con archivos muy pesados como los vídeos.

Para dar respuesta a este tipo de situaciones, el Constructor nos permite *subir los elementos multimedia al espacio de trabajo de dos formas diferentes*:

- Podemos subir *todos los archivos de una vez* al crear el nuevo recurso didáctico.
- Y también podemos *subir uno o más archivos individualmente* en momentos posteriores, durante la elaboración del recurso.

Vamos a ver los dos procedimientos.

## A. Subir todos los archivos en una sola vez cuando se crea un recurso nuevo

Recuerda que, cuando creas un nuevo recurso, aparece el **ASISTENTE DE CREACIÓN** y en la primera página te da la opción de subir al espacio de trabajo todos los elementos multimedia de una vez. Vamos a repetir este proceso, pero antes crearemos un recurso nuevo, es la tarea final del curso:

1°) Abre el programa, cuando se haya cargado, pulsa en el *menú ARCHIVO* y selecciona la opción *NUEVO OBJETO DIGITAL EDUCATIVO*.

2°) Se abrirá una pequeña ventana en la que debes escribir el nombre de la nueva unidad didáctica. En esta ocasión debes escribir tu nombre y apellidos seguido de ode4, por ejemplo: *maria\_luisa\_miras\_cidad\_ode4*, y pulsamos el *botón ACEPTAR*.

Nuevo Objeto Digital Educativo Ctrl sN	
Abrie	Componentes
Guerdar Ctristi	11 20 21 30 35 40 45 50 13 *Animaciones
Carran come	*Videos
Cerrier.	*Audio
Importar un Objeto Digital Educativo	*Imágenes
A state sta	UEVO OBJEIO +Otros recursos
Vota previa DTC	TTAL EDUCATIVO *Partilas
DIG	ITAL EDUCATIVU *Propiedades
Compactar	
Imprima-	Numio Rhisto Nalto Education (*)
Cambiar idoma	North Court of Children Children Printerio
Sale	Nombre del dojeto digital Loucativo
685m	mani, usa, mini, 05id_03e4
	Escribe EL
	TOTAD
4 40	FPIAR

3°) Se abrirá el **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.

- 14 C3 C3	ALC C	DRA		30 13	<b>√</b> []	E B	5	
Escenas (1) - •	• Escena 1	Delesson Marco				STOR STOR		Componentes
Fotogramas (1)	0.000			TTT N TTT H	TITUT	1 51 1 1 1 2	ITTE	Animaciones
Asistente de nuevo c	#10(Pase 1/5							+ Videos
Estatella de Imias							_	+ Imágenes
Seleccione un fondo	de fotograma i	(por defecto) y un	formato (por defecto	) para las etique	tas. Los n	vevos fotog	ramas	Otros recursos
creados tendrán el	ondo seleccion	ado por defecto; e	igual sucederá con e	el formato de cua	alquier etiq	veta incorp	orada	+ Plantillas
al escenario. Atribut	os que podrán	ser modificados p	osteriormente de ma	nera individual.				Propiedades
Banda (1975)	101		Contraction					
Ferson Swager			seaccona	Devrar		263		
Audio global al O	DEI Sonido			selecciona	borrar	29 N		
Formato de etique	tas por defecte	· Verdaha		WICH F	000000			
0.0000000000000000000000000000000000000	10.90223033		157.00	and the second second	and could be	1.1		
	OF	OTO	DDE			10	~	
	GE	:510	K DE	AKC	нι	vO	5	
						-		

4°) Al pulsar este botón se abrirá una nueva ventana con el *Gestor de Archivos* del programa. Una vez abierto el gestor, para subir archivos, antes de nada tenemos que indicar a que espacio de la plataforma lo queremos subir, es decir, en qué recurso didáctico los vamos a integrar. Sigue estos pasos:

5°) Despliega la lista "*SELECCIONE UN OBJETO DIGITAL EDUCATIVO*" pinchando en la flechita que hay a la derecha. Busca el recurso que acabas de crear "*maria\_luisa\_miras\_cidad\_ode4*" y selecciónalo. Por último, pulsa el *botón SUBIR* que hay en la parte inferior.

CONSTRUCTOR -	Gestor de media - Windows	Internet Explorer	
Consejeria de Educación	E DOE 🔄	JUNTA DE D	(TREMADURA
CONSTRUCT	FOR e Archivos (imágenes, animacio	Archives   Osjete Digital Educative (OOE)   Otros recur nes, audios, vídeos, PDF, OpenOffice)	sos   Secuencias
Seleccion Seleccion ANA, ISAA Actuida, Antonio ( alica, bac esperanz, javier, gal jaan, jaou Join,	e un Objeto Digital Educativo e un Objeto Digital Educativo - e un Objeto Digital Educativo E un Objeto Digital Educativo Educativo Educativo Herreros, Rami gotel LuDUE ARADVO dotel zio Herreros, Rami gotel Educativo educativo a gotacios, bernidez, gotel zio educativo, cotel zio paralto varrass del del unizzacioni roccati avinto gotel zio paralto varrass del del unizzacioni roccati avinto gotel zio paralto varrass del del unizzacioni roccati avinto gotel zio educativo o, calvo, gotel zio educativo o, calvo, gotel zio educativa. estatos de renembrar cualquier archivo rizono fernandez, quel zio educativa. (Borrar archivos de un Objeto Digi racto "Cris", con ella pulsada, en la latti- rizona", con la pulsada, en la latti- da con latti- da con la pulsada, en la latti- da con latti- da con la pulsada, en la latti- da con latti- con latti- da con latti- da con latti- con latti- con latti- con latti- con latti- con latti- con latti-	Seleccione el tipo de archivo aleccione tipo	
		descargar borrar	1
r Subir arch • Para ac	Nvos a un Objeto Digital Educativo ceder al Asistente mediante el que sub	(000) or archin SUBIR -	1
		Statistic and the state	

6°) Entraremos en una nueva pantalla en la que hay dos zonas diferentes para subir los archivos multimedia desde nuestro ordenador hasta el espacio de trabajo.

- La primera, la que vamos a utilizar en esta ocasión, sirve para subir un conjunto de archivos
- La segunda la utilizaremos después para subir elementos multimedia • individualmente.



mmm

Pulsamos el botón 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 hemos creado ("multimedia.zip").

7°) 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. Durante unos segundos el Gestor de Archivos envía los elementos 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.

	Andrines   04	jeta Digital
Espacio de traba	ajo de CONSTRUCTOR	CERRAF
Subir anthives all convenientin anthi	Olgets Graftel Educative: marka_tuisa_mi vos repetidos? 📋 St	s valvet nas_cidad_ode2 ·
Subir archivos on	un poqueta (*.23P)	(Examinar)
*Elga en su ordenad	dor el * 204 que desee subir, y luego haga cie	er el totin "subr"
Subir anthives ind	Evidualmente	
Numero de archvo Fachero origen 1:	a zaubri 1_+	(Examinar)
* Si se cambia el ro	ombre, al subato se renombrará el andrivo	
Enforme de la imp Archivos subso	ertadén se correctame	2
Solute and Solute of constructor (So contained in (So reactions, ten		OS SUBID
Archives W2 tut	1 PROG	RESO DE UBIDA
perando a http://atenei	-	Internet *

8<sup>a</sup>) Abre algunos paneles para comprobar que contienen los nuevos archivos que acabas de subir: sonidos, imágenes, animaciones...



C CONSTRUCTOR - Gestar de media

#### B. Subir todos los archivos en una sola vez en cualquier momento

Si creamos nuestro primer recurso y no subimos los elementos multimedia, no importa porque los podemos subir en cualquier momento. Para ello utilizamos el *GESTOR DE ARCHIVOS* al que podemos acceder desde el *menú GESTOR.* Desde este gestor podemos subir, bajar, borrar, renombrar .... los elementos multimedia de un recurso concreto.

1°) Para subir los elementos multimedia, abre el *menú GESTOR* y selecciona la *opción ARCHIVOS*.

Archivo Edick	ón Ver	Escena	Fotogran	Gestor	Plantilla	Aplicacion	\$	Configu	ración	-	Accesi	bildad	Ay	uda	
1 10 H I		14 6	0	Arch	v01		3.6	7	-IT	M	1	B	5	27	mana_luisa_miras_cidad_cde4
Escenas	- •	. Escena	1	Object	o Digital Educi	stivo								Þ	Componentes
Entogramas	1-1-1	(COL)	5 10	Carbo	Pecursos			40	TIT	5	50		TTT	100	Animaciones
rocogramas			61116				7	1113			119	1111	111	1169	►Videos
															▶ Audio
															Imágenes
															+ Otros recursos

Una vez abierto el gestor, para subir archivos, debes seguir los mismos pasos que el apartado anterior a partir del 5° punto.

#### C. Subir archivos individualmente

De una forma bastante similar podemos subir a la plataforma uno o más archivos multimedia de forma separada. Para ello utilizamos el espacio *SUBIR ARCHIVOS INDIVIDUALMENTE*.

1°) Primero debes seleccionar el número de archivos que vas a subir, puedes subir hasta 10 archivos. En función del numero que elijas, se abrirán otras tantas cajas para incluir la ruta.



2°) Pulsamos el **botón EXAMINAR** en cada una de ellas. Se abrirá una ventana con los archivos de nuestro ordenador en la que tenemos que buscar el archivo que queremos subir.

7°) Seleccionamos el archivo y pulsamos el *botón ABRIR*. Por último, pulsa el *botón SUBIR* del Gestor de Media.

c//atenex2.educarex.es/ficheros_atenex/constructor_portal///constructor/ges	storlocal/_gestor_media_sim	
era de Educación 🔄 🕫 🕫	JUNTA DE D	
CONSTRUCTOR Actives   Digits Digits 1	- 3	
Especie de trabajo da CONSTRUCTOR	CERR/	<b>\F</b>
r Subir anthrea al Objeto Digital Education: maria_buka_mina_cidad_o	* ==) (e4	2
4Setmeunter anti-yos mpetidos" 📋 54		
Subir archives an un paquetis (* 200)		
1	Examinar	
• Dija en su ordenador e * ZIP cue cinae subri, y sepo haga dic en el botto "	uter"	
Subir antitisa individualmente		
húmero de archives a subir:		
Differencequer 2	(banirar)	
Rubers centre 1*:		
• State Cample of Northing, at submit an intermittance of anything	auter.	
Informe de la Importación		
Antrans satisfies semiclarising		
2	i h	
ARCHIVO	SUBTD	0
	AMENT	Ē
CORRECT	AFILIT	-
	L	1
1 PROGRESO DE LA	SUBTO	A
- I ROURLOO DE LA	00010	~
		_
3o a http://atene: 🚺 🧢 👘	net 6	100

El proceso durará más o menos tiempo en función del tamaño de los archivos. Cuando termine y si todo ha salido bien el nombre del archivo o archivos subidos aparecerá en la parte inferior del Gestor, en el espacio **ARCHIVOS SUBIDOS CORRECTAMENTE**.

8°) Ahora vuelve al constructor y abre algunos paneles. Comprueba que contienen los nuevos archivos que acabas de subir: sonidos, imágenes, animaciones... preparados para crear tu nuevo recurso didáctico.

101.10.101.001.001
 + 1000 + 1000
a Dona Antanaa a Tantina a Panatan

En este capítulo hemos visto como se preparan los media y como se suben al espacio de trabajo, en el siguiente apartado recapitulamos todos los pasos a seguir en la creación del recurso.

## 7. El proceso de creación

Hechas todas estas consideraciones previas, podemos recapitular los pasos que se deben seguir para la elaboración de un recurso. Son los siguientes:

**1°) LA REFLEXIÓN PEDAGÓGICA**: Como punto de partida para establecer los objetivos, contenidos, actividades ... del recurso, teniendo en cuenta que los más útiles desde el punto de vista de su reutilización son los **objetos de aprendizaje** (unidades mínimas de formación susceptibles de agruparse con otras para formar secuencias didácticas).

**2°) EL GUIÓN:** Elaboración de un esquema con el contenido de cada fotograma según vimos en el <u>apartado 4</u> del tema. Es el momento de tomar decisiones acerca de la *estructura* (organización de fotogramas y escenas) y de la interfaz (*sistema de navegación:* botones y enlaces). Elegiremos también el tipo de *plantilla* adecuado para cada actividad y la secuenciación que van a seguir. Si hacemos un buen guión, al final tendremos un listado de las imágenes, vídeos, animaciones ... que vamos a necesitar porque el siguiente paso es...



**3°) RECOPILAR LOS MEDIA:** Una vez que tenemos claro lo que vamos a hacer, debemos preparar los recursos multimedia que vamos a incluir en el recurso. Es la ocasión de **buscar o hacer** las fotos, dibujos, animaciones, vídeos, música ... que vamos a incluir en el recurso. Iremos guardando todos los media en la misma carpeta. No es imprescindible tenerlos preparados todos ya que siempre podemos añadir nuevos después, pero se agiliza mucho el trabajo si los tenemos recopilados de antemano.

**4°) PREPARAR LOS MEDIA:** El siguiente paso es comprimir los media según se explica en el <u>apartado 6</u> de este tema para subirlos al espacio de trabajo de una sola vez.





5°) CREAR EL RECURSO: Abrimos el Constructor y creamos un nuevo recurso al que pondremos como nombre tu nombre y apellidos seguido de ode4, por ejemplo: maria\_luisa\_miras\_cidad\_ode4. Es la tarea final del curso.

6°) CONFIGURACIÓN INICIAL DEL RECURSO. Una vez creado el nuevo recurso, lo primero es establecer sus características generales. Esto es algo que podemos hacer con el ASISTENTE DE CREACIÓN que se abre cuando creamos un recurso nuevo. Con su ayuda podremos establecer parámetros que se repetirán en todos los fotogramas que creemos y esto nos puede ahorrar trabajo y tiempo. En las tareas anteriores vimos, por ejemplo, como se puede:

- Seleccionar una imagen o animación como fondo que se repetirá en todos los fotogramas.
- Establecer un formato de letra predeterminado para las etiquetas.
- Establecer sonidos, animaciones, mensajes... diferentes para las actividades según se hagan o no correctamente.
- Definir la puntuación máxima de cada actividad, el tiempo máximo, el número de intentos...

Esto lo vimos en el <u>punto 2 del tema 4</u> y no impide cambiar estas propiedades en los fotogramas concretos que estimemos oportuno.

**7°) CREAR LA ESTRUCTURA**. Si hemos hecho un guión, tendremos más o menos clara la estructura que consistirá en *crear las escenas y fotogramas* que va a tener nuestro recurso. Esto nos ayudará a organizar mejor los contenidos y las actividades. En el <u>apartado 4</u> de este tema puedes ver la estructura de los recursos que elaborarte en las tareas anteriores. Una buena estructura podría ser esta:

ESCENAS	FOTOGRAMAS	CONTENIDO	
1	1	Portada	
	2	Presentación	
2	1	Contenido 1	
	2	Contenido 2	
	3	Contenido 3	
3	1	Actividad 1	
	2	Actividad 2	
	3	Actividad 3	
	4	Actividad 4	
	X	Lector de resultados	
4	1	Fin de actividades	
	2	Créditos	

**8°) CREAR EL SISTEMA DE NAVEGACIÓN**. Una vez creados las escenas y fotogramas, el siguiente paso es **crear los botones**, **enlaces**, **zona interactivas** que nos van a permitir ir de un fotograma a otro. Es algo bastante importante. Mediante este sistema de navegación podemos hacer que nuestros alumnos se muevan por el recurso libremente o, por el contrario, podemos obligarles a que sigan un itinerario determinado. Fíjate en los tres recursos con los que has trabajado:

CONTENIDO	۶ 	ACTIVEDAD 2: Elige la respu- tet e properte y execution de respu- tat have del operation per existe and ex-	vesta correcta eris serecta una serecta las de las definidas esta lagoritadas de la la las 4.6 y fanas ferfanente ar jamos par de la		Mi cuaderno de Geograf
3	Descrives Courrentees	Argumane Magine Argumane Tere de Minto	2		IA CONTAINANTSIA
$(x,x) \in K \to \mathbb{R}$ we are a set of particles (particles the set of the set o		33.49		0 1 8	
, an only an unsatisfied perpendition of a map priorition is, first points or $\left  z \right $	00				

Se puede acceder desde el índice a cualquier parte del recurso.

La secuencia es lineal, siempre tienes que ir al fotograma siguiente o volver al fotograma anterior.

Desde la portada accedes a las partes, pero dentro de cada parte hay una secuencia lineal.

9°) COPIAR Y PEGAR. Si en todos los fotogramas vamos a poner los mismos elementos de navegación, nos puede ayudar bastante copiar y pegar los botones, enlaces ... que hemos creado en el punto anterior(menú FOTOGRAMA -> COPIAR TODO). También podemos seleccionar varios objetos al mismo tiempo manteniendo pulsada la tecla CONTROL del teclado, haciendo clic sobre ellos y

utilizando después las *opciones COPIAR y PEGAR* del *menú EDICIÓN*. Pero debes tener cuidado y hacerlo en todos los fotogramas, sobre todo en los que se crean con posterioridad.

10°) CREAR LOS CONTENIDOS. Una vez hecho esto, ya tenemos preparado nuestro recurso para empezar a llenarlo de contenidos según vimos en el tema 3 del curso. Podemos facilitar información a nuestros alumnos mediante imagenes, animaciones, vídeo.... que simplemente arrastramos desde los distintos paneles hasta el fotograma o mediante textos cortos que introducimos utilizando las *etiquetas* y textos largos mediante el *componente TEXTO CON SCROLL* o a través de *PDF* o *documentos de OpenOffice* que se pueden lanzar al pulsar un botón.

**11°) CONFIGURAR LAS PLANTILLAS.** El siguiente paso lógico sería la creación de las actividades que se consiguen configurando las plantillas, según vimos en el <u>tema 4</u> del curso.

12<sup>a</sup>) **PROBAR EL RECURSO**. En diferentes momentos del proceso, debemos guardar y probar el recurso. Tenemos que asegurarnos muy bien de que el sistema de navegación funciona y del comportamiento de las actividades. En este caso, la **VISTA PREVIA** del **menú ARCHIVO** y del **menú FOTOGRAMA** son bastante fiables y nos mostraran de manera exacta como se reproducirá y se comportará nuestro recurso cuando lo utilice nuestro alumnado.

*13°) GUARDAR Y COMPACTAR*. Una vez terminado, el siguiente paso es guardarlo todo. También debemos compactar el recurso para eliminar todos los media que no hemos utilizado, de esta forma el tamaño del recurso será bastante menor.

14°) DESCARGAR. Y si queremos guardar una copia de seguridad del recurso, utilizarlo en modo local, enviárselo a alguien ... entonces debemos descargarlo en nuestro equipo utilizando el **Gestor de ODEs**.

Este proceso de creación que se propone es eso, una propuesta que nos puede ayudar a dar coherencia a nuestro recurso y a ahorrar algún tiempo, es obvio que cada un@ de vosotr@s seguirá su propia metodología de trabajo.

### 8. El recurso en clase

Terminado el recurso, llega el momento de utilizarlo en la clase y seguro que a cada uno de nosotr@s se nos ocurren numerosas estrategias para hacerlo y que básicamente podemos agrupar en dos maneras diferentes de utilizar nuestros recursos.

### A) En modo local.

Ya comentábamos en el primer tema que los recursos elaborados con el Constructor podían utilizarse sin necesidad de conexión a Internet pues se pueden guardar en un equipo y abrirlos desde ahí. Para ello solo tenemos que abrir el archivo comprimido del recurso y buscar un archivo llamado "index.html". Esta opción exige que copiemos el archivo en cada uno de los equipos de nuestros alumnos o que se lo facilitemos por medio de un CD o un lápiz de memoria. Esta tarea puede resultar un tanto tediosa y llevar un tiempo que normalmente no tenemos, sin embargo puede ser útil para el profesorado que no tiene internet en el aula, que aun lo hay, o cuando no hay posibilidad de publicar el recurso en Internet.

### B) A través de Internet.

Sin duda lo más útil y rápido para hacer llegar el recurso a nuestros alumnos es publicarlo en Internet. Para ello necesitamos un espacio donde subir el recurso y después facilitar a nuestro alumnado el enlace con la dirección donde se encuentran. Tenemos varias opciones:

## **B.1.** Publicar el recurso en el espacio que Averroes proporciona a cada centro educativo.

Sería la opción más lógica. Para ello habría que subir la carpeta que contiene nuestro recurso a ese espacio, la carpeta debe estar descomprimida, y después poner un enlace en la web del Centro que facilite la ruta para abrir el archivo "*index.html*". Ya son muchos los Centros que publican sus propios recursos o que tienen una sección en su página con enlaces clasificados por materias, cursos... de manera que el alumnado puede acceder desde ella a los contenidos digitales de una forma bastante sencilla.

Los centros TIC disponen además de la *plataforma Helvia* en la que es más sencillo publicar los propios recursos. En el tema opcional *"Publicando mi recurso en Internet"* se explica la forma de hacerlo.

### B.2. Publicar el recurso en un aula virtual

Muchos centros disponen de un *aula virtual Moodle*, un espacio similar a este en el que realizamos el curso, y cada profesor o profesora tiene su propio curso desde el que facilita a sus alumnos materiales didácticos o plantea algún tipo de actividad. Si tenéis esa opción, podéis utilizar los recursos elaborados con el Constructor de tres formas diferentes:

- Como pagina web para utilizarlos en línea. Así se han publicado los ejemplos de las tareas de los temas 3 y 4.
- *Como archivo descargable.* Puede resultar últil para descargarlo en los ordenadores de nuestro alumnado y utilizarlos posteriormente en modo local.
- Como scorm. Es sin duda la opción más interesante ya que si agregamos nuestro recurso como paquete scorm, todo lo que hace nuestr@ alumn@ mientras lo utiliza dejará un rastro que se recogerá en un informe que recibe el profesorado y que incluye: numero de veces que cada alumn@ abre el recurso, tiempo que permanece en cada fotograma, respuestas que da a las actividades, numero de veces que hace cada actividad y respuestas que da en cada intento... y también recoge la calificación final obtenida. Así se publicó el recurso <u>"Yo soy el</u>"

*<u>Constructor</u>*, una de las actividades del tema 1.

Así se muestra el recurso en un aula virtual a agregarlo como scorm



Todas estas posibilidades vienen explicadas en el tema opcional<u>"Publicando mi</u> recurso en Internet"

#### B.3. Publicar en un espacio gratuito para alojar archivos

Si vuestro Centro no dispone de página web ni de aula virtual, siempre podréis buscar un espacio gratuito en Internet en el que, de una manera sencilla, podéis publicar vuestros recursos y al que pueden acceder vuestros alumnos para descargarlos y/o reproducirlos.

Uno de estos espacios es *Webcindario*. Por sus características, es muy adecuado para publicar recursos elaborados por el Constructor. Solo tenemos que registrarnos y esto nos permitirá crear 5 dominios (direcciones) diferentes en los que podemos alojar 5 recursos. Las únicas limitaciones son que no podemos pasar de 100 Mb ni subir archivos de más de 5 Mb. Si no tenemos suficiente, podemos solucionarlo haciendo un nuevo registro. En el tema opcional *"Publicando mi recurso en Internet"* se explica la forma de crear la cuenta y de subir el recurso.

#### B.4. Publicar en un banco de recursos

Siempre podemos colaborar con un banco de recursos y enviar nuestro ODE para que sea publicado y con ello, además de facilitar el acceso a nuestro alumnado, lo compartiremos con otros docentes colaborando así en la creación de contenidos digitales educativos para tod@s. Si elegimos esta opción, el mejor banco de recursos para hacerlo es el de la propia herramienta que si recordáis se encuentra en el <u>Portal</u> <u>del Constructor</u>. Para enviar un ODE al banco de recursos del Constructor, primero debéis registraros.



Una vez hecho el registro, al poner vuestro usuario y contraseña *aparecerá el menú USUARIO* en la parte derecha de la página. Desde aquí podemos elegir la *opción ENVIAR ARCHIVO*. Se abrirá un formulario desde el que podemos subir el archivo comprimido del recurso, hacer un breve descripción, clasificarlo por nivel, ciclo, materia ...

Si publicas tu recurso aquí, tendrás dos opciones para acceder al recurso, en modo de visualización y en modo de descarga, como el resto de recursos que hay en el banco.



#### B.5. Instalar la versión del Constructor para Centros

El Constructor dispone de un versión para ser instalada en los servidores de los Centros, versión que conocéis porque es la que está instalada en el CEP Indalo y la que utilizamos por primera vez para adaptar el recurso de la tarea del tema 2. Si tenéis oportunidad de instalarla comprobaréis que es donde el programa desarrolla su máximo potencial ya que permite entre otras muchas funcionalidades:

- Elaborar los recursos online de manera que puedes acceder a tus materiales desde el Centro, desde casa y desde cualquier otro lugar sin necesidad de copiar y transportar archivos.
- Publicar los materiales para que los utilicen tus alumn@s.
- Dar de alta a tu alumnado y asignar a cada uno los ODEs agrupados en bloques temáticos y secuencias didácticas adaptados a sus necesidades. Esto lo podemos hacer en grupo o de forma individualizada.
- Recibir informes completos de la actividad y puntuaciones obtenidas por cada alumn@ ...

Para utilizar esta versión debéis descargar el archivo de instalación correspondientes que está en el <u>Portal del Constructor --> Archivos de Instalación</u>, e instalarlo en el servidor de tu Centro.



Constructor versión Servidor\_4.2.0-0\_i386.deb (58.2 MB) para sistemas Linux Debian.

#### B.6. Otras posibilidades

Seguro que hay otras formas de utilizar los recursos en clase que no se han contemplado aquí, sobre todo en los Centros TIC que tienen otros recursos. Participa en el foro si lo ves conveniente y aporta tus conocimientos y experiencia.

### 9. La tarea final

Como viene siendo habitual en los cursos online, la acción formativa termina con una tarea final en la que hay que poner en juego todas las habilidades adquiridas a lo largo del curso. En este caso, se trata de que elabores un recurso siguiendo el proceso que aquí se ha descrito o el que tu estimes oportuno. El recurso debe tener las siguientes características mínimas:



- Solo es obligatorio desarrollar un solo contenido, se trata de elaborar un Objeto de Aprendizaje, una unidad mínima de formación que luego podrás combinar con otras para formar diferentes secuencias didácticas. Pero eres libre de elegir la extensión del recurso.
- El recurso debe estar *relacionado con la materia que impartes* actualmente.
- Debe Ilamarse "tu\_nombre\_ode4.zip", por ejemplo: maria\_luisa\_miras\_cidad\_ode4.
- Debe *incluir como mínimo*:
  - Un fotograma para la portada con el título del recurso.
  - Un fotograma de presentación en el que expliques los objetivos del recurso, el contenido o contenidos que se desarrollan y el alumnado al que va dirigido.
  - Uno o varios fotogramas en los que se facilite información a través de imagen, texto, vídeo, animación, sonido .....
  - Al menos 5 fotogramas con actividades diferentes relacionadas con la información facilitada. Sería bueno que eligieras alguna plantilla de las que no se ha explicado al menos en una de las actividades para poder asesorarte en las dudas que tengas.
  - Un fotograma con el mensaje final y los créditos.
  - Un fotograma con el lector de resultados.
- Elige la *estructura* que estimes oportuna de acuerdo con el tipo de itinerario didáctico que diseñes y también *el sistema de navegación*, pero pruébalo bien para que funcione correctamente.

Cuando lo tengas terminado, envíalo a los tutores del curso utilizando la página de la tarea final. Aprovecha esta ocasión para preguntar todas las dudas que te surjan ya que en esta tarea es donde verdaderamente pondrás a prueba todo lo que has aprendido a lo largo del curso.

#### . . . . . . . . . . . . . . .

Hasta aquí llega nuestro curso, espero que te haya gustado. En este espacio hemos tratado algunas de las funcionalidades del Constructor, pero solo es la punta del iceberg. Hay muchísimas posibilidades más en las que puedes profundizar por tu cuenta, en un posible espacio compartido para el intercambio de experiencias, en un posterior curso de profundización... ¿Y tú que piensas? ¿Sería bueno contar con una pequeña red profesional en la que compartir recursos, problemas, dudas ...? ¿Y que opinas del Constructor? ¿Es lo que esperabas o ha ido cambiando tu percepción inicial a lo largo del curso? Y ya puestos a pensar, ¿qué te ha parecido el curso? Participa en el foro y aporta tus ideas para seguir el proceso de formación iniciado o para mejorar aspectos relacionados con los contenidos, desarrollo, planificación ... de esta actividad formativa.