

3. Mi primera unidad

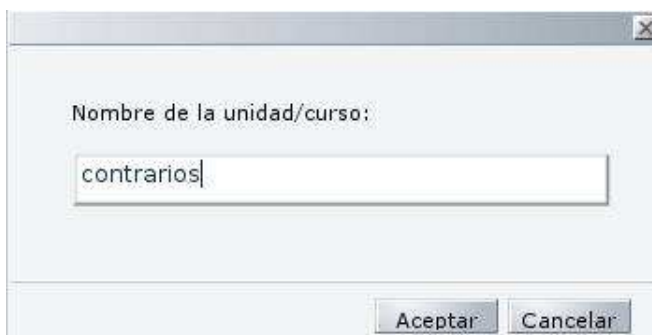
Ya tenemos a nuestra disposición el Constructor ATENEX, bien instalado en nuestro ordenador (en modo local) o a través de la web. Nuestra recomendación es que trabajes en local, ya que es mucho más rápido y, por lo tanto, más cómodo. Ahora te proponemos comenzar a crear tu primera unidad, ¿te animas?

3.1. Crear o abrir una UDI

Crear una unidad es sencillo. Sólo has de escoger en el menú **Archivo/Nueva unidad...** Introduces a continuación el nombre que quieras darle a la unidad. Al elegir un nombre para tu unidad debes tener en cuenta lo siguiente: no dejes espacios en blanco (si necesitas separar palabras en el nombre de la unidad, hazlo con guiones bajos), no utilices tildes, ñ o símbolos extraños (especiales).

Vas a crear tu propia unidad. Escoge en el menú **Archivo: nueva unidad**.

En la ventana que se abre, teclea **contrarios** y dale al botón **Aceptar**. Es el título de la unidad que vas a ir desarrollando a lo largo de los capítulos.



Si necesitas abrir una unidad ya existente, en el mismo menú **Archivo** escoge **Abrir unidad** y en la lista que aparece selecciona la que desees y pulsa el botón **Aceptar**.

3.2. Escenarios

¿Cuántos escenarios vas a necesitar en tu unidad? Llegados a este punto es posible que no comprendas qué es eso de "escenario". Entiéndelo como una parte, un apartado de tu unidad. Resultan muy útiles para organizar los distintos contenidos que vas a tratar. Por ejemplo, si tu unidad se compone de **introducción**, **contenidos** y **actividades**, puedes crear tres escenarios, uno para cada una de estas secciones. ATENEX te permite crear tantos escenarios como necesites.

La unidad que has creado puede tener cuatro escenarios, cada uno de los cuales estará reservado para un contenido específico:

Primer Escenario: para la presentación o portada de la unidad.
Segundo Escenario: en él puedes incluir una serie de actividades de inicio.
Tercer Escenario: resérvalo para las actividades de desarrollo.
Cuarto Escenario: incluye aquí los créditos (autores, licencias de los medias...) y los consejos e indicaciones de uso.

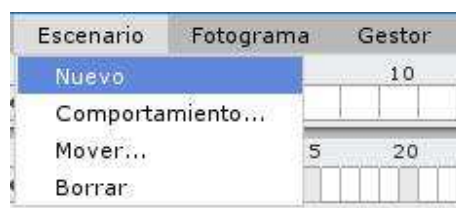
Esta organización te puede servir de ejemplo, pero recuerda que puedes elegir cualquier otra que te resulte útil.

Al crear tu UDI habrás observado que en el Constructor ha aparecido automáticamente **un escenario** con un fotograma. Los nuevos escenarios que necesitas puedes crearlos de dos formas diferentes; cada una de ellas tiene sus propias características o comportamientos, por lo que no siempre puedes usarlas indistintamente. En cualquiera de los dos casos, para crear un nuevo escenario lo primero que debes hacer es clic con el ratón sobre el recuadro del escenario a partir del cual quieres añadir otro; estos son los dos procedimientos posibles para crear los nuevos escenarios:

1.- En la línea del tiempo, en la parte superior de **escenarios** verás un signo +. Pincha sobre él y se creará otro escenario **a la derecha o detrás del último escenario existente**. Aparecerá un nuevo recuadro para indicártelo.



2.- En el menú **Escenario**, elige **Nuevo**. En este caso el nuevo escenario aparecerá **a la izquierda o delante** del escenario **en que estemos situados**.



Crea, de cualquiera de las dos maneras indicadas, cuatro escenarios.

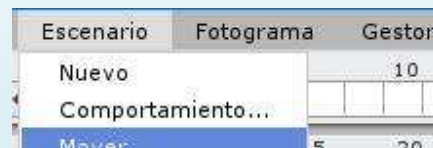


Así pues, ya que sabes cómo hacerlo, puedes crear los cuatro escenarios de tu unidad.

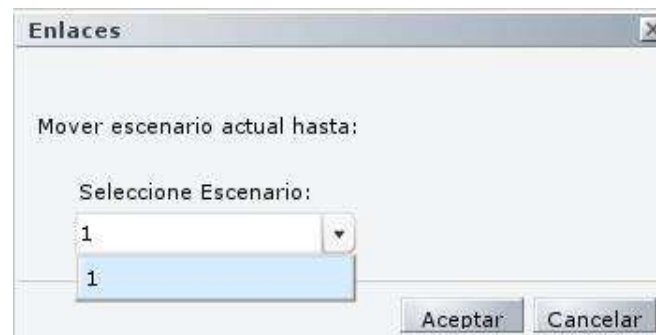
Si quieres eliminar algún escenario de los que has creado, también lo puedes hacer de dos maneras; como en el caso anterior cada método tiene un funcionamiento diferente, así que para evitar sorpresas y no borrar lo que no desees hacer desaparecer debes tener presentes estas diferencias:

Como hasta ahora tu UDI no tiene contenido alguno, te resulta indiferente usar uno u otro procedimiento para crear o borrar escenarios. No ocurrirá lo mismo cuando necesites modificar una UDI mientras estés creándola, y quieras añadir o quitar un escenario.

- 1.- Haz clic sobre el signo - y verás cómo se **elimina el último escenario** que tenemos.
- 2.- En la línea de tiempo, haz clic en el recuadro del escenario que quieres suprimir; a continuación selecciona **Escenario/Borrar** y observarás como se elimina **el escenario en el que estás situado**.



Si quieres cambiar el orden de los escenarios, debes hacer clic con el ratón en el recuadro de la línea de tiempo correspondiente al escenario deseado y después seleccionar **Escenario/Mover**. Se abre la ventana que puedes ver en la ilustración siguiente y que te permite elegir el lugar al que quieres trasladarlo.



3.3. Fotogramas

Cada escenario que has creado está compuesto por una serie de fotogramas. Digamos que los fotogramas son a modo de "páginas" de cada escenario o "apartado" de tu unidad.

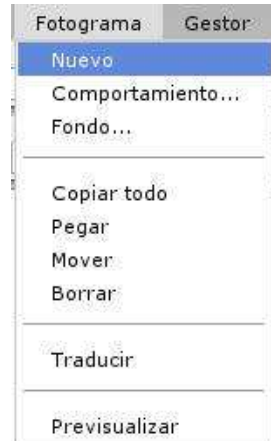
Insertar fotogramas en cada escenario es sencillo:

1.-Haz clic con el ratón en el recuadro de la línea de tiempo que corresponde al escenario en el que quieres añadir un nuevo fotograma.



2.- Si quieres colocar el nuevo fotograma al final de todos los de ese escenario, haz clic en cualquier fotograma de ese escenario y, después, en el signo + de la línea de tiempo de fotogramas. El nuevo fotograma se colocará en último lugar.

3.-Si quieres añadir el nuevo fotograma en otra posición, haz clic con el ratón en el fotograma delante del cual quieres colocar el nuevo. Por ejemplo, si quieres que el nuevo fotograma aparezca en tercer lugar, haz clic en el tercer fotograma. A continuación, elige **Fotograma/Nuevo**. El nuevo fotograma aparecerá ahora en tercer lugar.



Igual que en el caso de los escenarios, puedes **borrar** fotogramas. Para hacerlo, debes situarte en la línea del tiempo sobre el fotograma que deseas eliminar y elegir la acción **Borrar** en el menú **Fotograma**, o bien puedes borrarlo directamente en la línea del tiempo al pulsar sobre el signo -.



Recuerda:

- * con "+" añadimos un escenario o fotograma al final de los existentes.
- * con "-" eliminamos el último escenario o fotograma que tenemos.
- * con "Escenario o Fotograma/Nuevo" añadimos siempre un escenario o fotograma a la izquierda del que estamos situados.
- * con "Escenario o Fotograma/Borrar" eliminamos siempre el escenario o fotograma en el que estamos situados.

Si lo que deseas es cambiar de lugar un fotograma, debes elegir **Fotograma/Mover**; se abrirá una ventana que te permite elegir lugar

del escenario y fotograma donde lo quieres trasladar.



Un consejo importante para evitar sorpresas desagradables cuando eliminemos fotogramas y escenarios: antes de realizar estas acciones es conveniente guardar nuestra unidad (**Archivo/Guardar**); así, si eliminamos por error algo que no deseamos (**la opción**

deshacer no funciona para recuperar escenarios o fotogramas borrados), pues cerramos la unidad **sin guardar nuevamente**, volvemos a abrirla y recuperaremos la situación anterior.

Cuando creamos un fotograma, su fondo es de color blanco, pero nosotros podemos cambiarlo si queremos. Para hacerlo, sigue los siguientes pasos:

- 1.- Elige, dentro del menú **Fotograma**, la opción **Fondo...**
- 2.-En la ventana que se te abrirá aparece el menú desplegable **Tipo de fondo**: selecciona **Color**.
- 3.-Te aparecerá una ventanita que indica **Color: #ffffff**, con un recuadro blanco al lado. Haz clic sobre el recuadro blanco.
- 4.-Verás ahora una paleta de colores. Al pasar el ratón por encima de ella, observa que cambia el nombre del color (al principio era **#ffffff**) y el color del pequeño recuadro sobre el que hicimos clic.
- 5.-Escoge, por ejemplo, el siguiente color: **#ff9933**. Pulsa **Aceptar**.
- 6.-Comprueba que el fondo del fotograma tiene el color que acabas de seleccionar.



Si quieres que varios fotogramas tengan este mismo fondo, tienes dos opciones: repetir el proceso que te acabamos de explicar con cada fotograma o bien seleccionar en la línea de tiempo el fotograma que ya hayas preparado y, a continuación, elegir **Fotograma/Copiar todo**. Selecciona después en la línea del tiempo los nuevos fotogramas y con **Fotograma/Pegar** tendrás copiado el fondo o todo lo que hubiera en el fotograma de origen. A veces no vemos el resultado, pero pinchando en otro fotograma y volviendo de nuevo veremos que la acción se ha hecho efectiva.

3.4. Acciones con Escenarios y Fotogramas

Hay una opción interesante que puedes realizar con una serie de escenarios o fotogramas consecutivos. ¿Quieres presentarlos uno detrás de otros con un intervalo de tiempo predeterminado entre ellos? Puedes hacerlo con la opción **Comportamiento** del menú **Escenario** o del menú **Fotograma**. Para ejecutar esta acción debes ir eligiendo uno por uno cada escenario o fotograma de la serie y escogiendo el tiempo que se mostrará en pantalla.



Se trata de una opción muy útil que puedes usar, por ejemplo, para realizar presentaciones con ATENEX, o cuando quieres que los alumnos puedan ver sólo durante un tiempo determinado el contenido de ese fotograma.

3.5. Añadir contenido a los Fotogramas

Para incluir el contenido que desees en tus fotogramas debes utilizar los paneles laterales del Constructor. A continuación te explicamos brevemente qué puedes encontrar en cada uno de estos paneles y en qué capítulo del manual puedes consultar información más detallada sobre ellos.

PANEL	ELEMENTOS				CAPÍTULO
Componentes	Etiqueta	Botones de navegación	Cuadro de texto con scroll	Botón	1
	Zona enlazable a URL o fotograma	Bocadillo de texto	Calculadoras y editor gráfico	Botón Salir	
Animaciones	Animaciones, botones o ilustraciones en formato swf				1
Vídeos	Vídeo en formato flv				4
Audio	Sonido en formato mp3				4
Imágenes	Fotos, ilustraciones en formato jpg, png o gif				4
Pdf	Documentos pdf				1

OpenOffice	Documentos Openoffice en formatos odt o sxw			1
Squeak	Proyectos de squeak en formato pr			1
Applet	Applets de Java			
Html	Documentos html			
Plantillas	Plantillas de evaluación			6
	Plantilla 1. Completar texto arrastrando las palabras.	Plantilla 2. Completar texto arrastrando las frases.	Plantilla 3. Completar texto escribiendo las palabras	
	Plantilla 4- Completar texto escribiendo las frases.	Plantilla 5. Completar texto eligiendo las palabras.	Plantilla 6. Dictado de palabras.	
	Plantilla 7. Dictado de frases.	Plantilla 8. Emparejar media con media arrastrando.	Plantilla 9. Emparejar media con media con flechas.	
	Plantilla 10. Emparejar media con texto vertical.	Plantilla 11. Emparejar media con texto horizontal.	Plantilla 12. Emparejar media con texto con flechas.	
	Plantilla 13. Ordenar palabras para formar una frase.	Plantilla 14. Ordenar textos arrastrando.	Plantilla 15. Ordenar textos con flechas.	
	Plantilla 16. Elegir la respuesta correcta (I).	Plantilla 17. Elegir la respuesta correcta (II).	Plantilla 18. Elegir las proposiciones correctas.	
	Plantilla 19. Elegir las proposiciones verdaderas.			
Plantillas	Plantillas lúdicas			7
	Plantilla 20. Crucigrama.	Plantilla 21. Crucigrama numérico.	Plantilla 22. Pirámide.	
	Plantilla 23. Sopa de letras.	Plantilla 24. Rompecabezas.	Plantilla 25. Descubrir parejas.	
	Plantilla 26. Emparejar.	Plantilla 29. Ahorcado.	Plantilla 31. Puzzle de bordes irregulares.	
	Plantilla 33. Tangram	Plantilla 38. Unir puntos.	Plantilla 39. Mi mosaico.	
	Plantilla 42. Sudoku.	Plantilla 44. Juego de las diferencias.		
Plantillas	Plantillas avanzadas			8
	Plantilla 27. Trabajando con el color v la forma.	Plantilla 28. Película aventura.	Plantilla 30. Recomposición de una	
	Plantilla 32. Crucigrama matemático.	Plantilla 34. Rellenar huecos arrastrando	Plantilla 35. Partitura musical.	
	Plantilla 36. Arrastra y suelta múltiple.	Plantilla 37. Ordenación de media.	Plantilla 40. Exploración de un dibujo.	
	Plantilla 41. Colorear guiado.	Plantilla 43. Vestir a un personaje.		

3.6. Guardar la unidad



Es importante que todo cambio que vayas haciendo en la unidad, lo guardes para que no se pierda. Para ello, en el menú **Archivo** selecciona **Guardar** o **Guardar como** si deseas guardarla con otro nombre; en este caso se creará otra unidad.



También puedes realizar esta acción desde el teclado pulsando simultáneamente la tecla "control" y "s".