

5. Plantillas. Aspectos generales

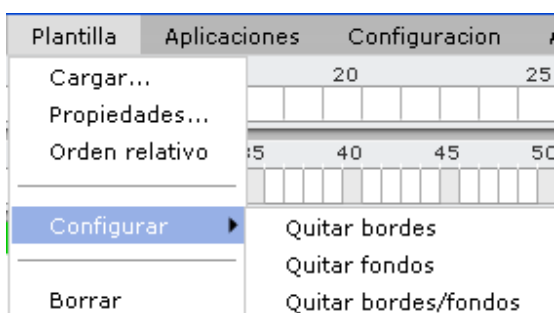
Comenzamos en este capítulo con uno de los pilares en los que se fundamenta ATENEX, su plantillero. Este plantillero te permitirá cargar una gran variedad de actividades y juegos (44 en total) de forma muy sencilla y con un resultado muy eficaz. Además, a eso se suma el hecho de que pueden ser editadas con facilidad para adaptarlas a nuestros objetivos sin necesidad de volver a cargarlas en sucesivas ocasiones.

Ese amplio y variado número de actividades, ha sido agrupado, en este manual, en tres capítulos de características similares en los cuales se aborda, paso a paso, su configuración. A ellos, se sumara otro final en el cual trataremos aspectos generales para todas ellas como todo lo relacionado con la interactividad y la creación de itinerarios diversificados.

Antes de comenzar con el análisis de cada una de ellas, tenemos que abordar una serie de aspectos básicos, a modo de introducción para los tres capítulos de plantillas, que serán muy útiles en cada una de ellas.

5.1. Cargar una plantilla

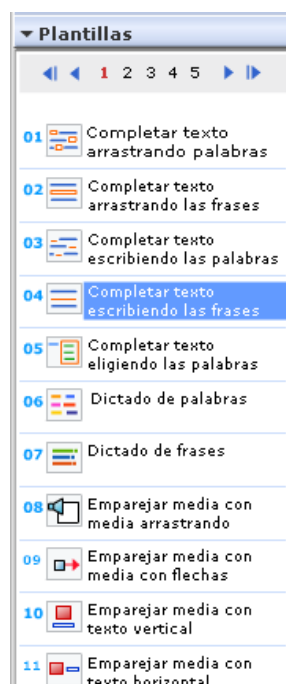
Para acceder a una plantilla determinada, tenemos dos posibilidades, una es el menú superior **Plantillas**, y la otra, más recomendada por la comodidad de uso, es el panel **Plantillas** que verás a la derecha del escenario de trabajo. En el primer caso, tan solo tienes que pulsar en ese menú superior y elegir la opción **Cargar...**; verás que se abre



una ventana en el centro del escenario, en la cual sólo debes desplegar el cuadro que aparece como **Elija el tipo de plantilla**. Tras seleccionar una, se marcará su nombre en la parte superior donde indica **Tipo de**

plantilla y podremos comenzar con su configuración.

La otra opción, es acceder al panel **Plantillas** que aparece a la derecha del escenario de trabajo. Haz clic en él, si no está desplegado, y verás los nombres de las 11 primeras. Para pasar a otras, tan solo tendrás que pinchar en los números que aparecen en la parte superior de ese panel y que van del 1 al 5, o avanza



pulsando las flechas azules. Cuando estemos sobre la que deseamos tan solo hay que pulsar en su nombre y se cargará una ventana en el espacio de trabajo para su configuración.

El segundo de esos aspectos básicos es comprender las partes de la ventana de configuración de las plantillas. En ella podemos apreciar cuatro zonas comunes:

-Título. En este espacio podemos escribir un título para nuestra actividad. No es necesario ni obligatorio para su carga en el espacio de trabajo.

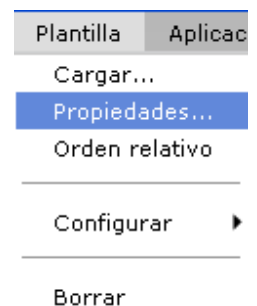
-Plantilla. Este espacio es el que nos da acceso a la verdadera configuración de la plantilla a través del botón **Configurar**. En función del tipo de actividad puede aparecer junto a este botón algún menú desplegable para elegir el número de elementos que deseamos relacionar, el de respuestas posibles...; en esos casos deberemos elegir primero el número de esos elementos y posteriormente pulsar el botón **Configurar**.

-Interacciones. Este espacio nos permitirá definir aspectos como el tiempo para completar la actividad, número de intentos, edición de los mensajes de acierto, error y ayuda, así como la carga de medias asociados a esos mensajes y otros aspectos más relacionados con los mensajes de comprobación de la actividad.

-Itinerarios. Este bloque nos permite establecer para cada una de las plantillas unos itinerarios en función de la puntuación obtenida que son totalmente configurables por parte del profesor. De estos dos últimos puntos hablaremos detenidamente en el **capítulo 9**.

5.2. Editar la plantilla

Otro aspecto básico, es el hecho de poder modificar en cualquier momento una actividad ya planteada para adaptarla a las nuevas necesidades. Para ello debemos seleccionar en el menú superior **Plantilla** la opción **Propiedades**. Se abre entonces la ventana de configuración de la plantilla seleccionada, por lo que tan solo queda volver a editar las cajas de texto y desplegables. Tras aceptar, veremos que la plantilla ha recogido los últimos cambios introducidos.



Es posible que los nuevos elementos presenten una disposición diferente que los de la actividad original, pero es importante recordar que cada uno de esos elementos (cajas de texto, etiquetas, gráficos, etc.) se puede mover libremente por el espacio de trabajo. Algunos de ellos, como las etiquetas, permiten incluso la edición, de modo que si hacemos doble clic podremos darles otro formato o cambiar la imagen de fondo. De esta manera tendremos la actividad ajustada a nuestras preferencias.

5.3. Menú Plantillas

El menú superior **Plantillas** nos muestra, además de lo ya comentado, otras tres opciones más. Son las siguientes:

ORDEN RELATIVO. Esta característica es necesario definirla cuando se elaboren materiales con alternativas accesibles para personas con discapacidad. En el capítulo sobre la accesibilidad se explica con más detalle todo lo relativo a esta posibilidad.

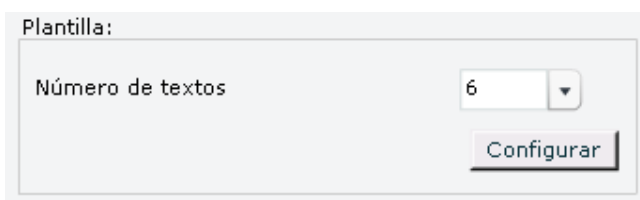
CONFIGURAR. Esta opción es muy útil para definir las características de los campos de la plantilla. Las plantillas están configuradas para que se carguen con un borde gris y un relleno transparente. Si en nuestro trabajo hemos usado una imagen como fondo del fotograma y no queremos que aparezcan esas líneas, tan solo seleccionamos la opción **Configurar/Quitar bordes** y desaparecerán.

BORRAR. Esta opción elimina la plantilla del fotograma que tengamos seleccionado en la línea de tiempo.

5.4. Proceso de configuración

Para configurar una plantilla siempre tendrás que seguir los mismos pasos:

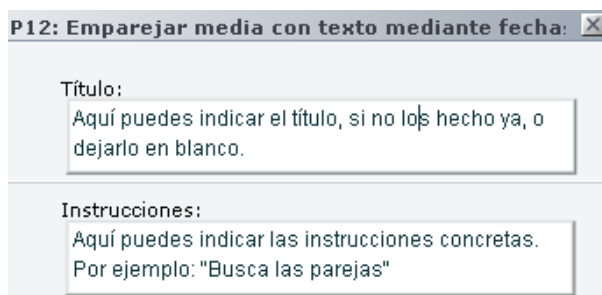
- 1.-Carga la plantilla, ya sea desde **Plantilla/Cargar** o pinchando sobre ella en el panel **Plantillas**.
- 2.-Cuando se te abra la ventana de configuración de la plantilla, pon el título, si lo deseas, en la casilla **Título**. Esto es algo que siempre podrás hacer más tarde, o no poner ningún título.
- 3.-Si la plantilla que has elegido necesita seleccionar un número determinado de párrafos o imágenes, hazlo en este momento.
- 4.-Haz clic en **Configurar** para acceder a la ventana de configuración de la plantilla.
- 5.-Ahora puedes introducir, si no las hecho ya, el título, y también las instrucciones concretas para la actividad que se va a realizar.



Plantilla:

Número de textos: 6

Configurar



P12: Emparejar media con texto mediante fecha: X

Título:
Aquí puedes indicar el título, si no lo has hecho ya, o dejarlo en blanco.

Instrucciones:
Aquí puedes indicar las instrucciones concretas.
Por ejemplo: "Busca las parejas"

- 6.-Introduce las opciones de configuración específicas de la plantilla elegida, que te explicaremos en los siguientes capítulos. **En todas las explicaciones siguientes**

partimos de esta ventana, en la que se introducen las opciones de configuración específicas de cada plantilla.