

9. Interacciones e itinerarios

Una vez que ya hemos visto el funcionamiento de las plantillas, vamos a ver a continuación cómo podemos diseñar interacciones e itinerarios dentro de las mismas. Como tendrás posibilidad de comprobar esta es una funcionalidad muy interesante y útil que nos brinda el CONSTRUCTOR de Atenex. Vamos a comenzar primero con la posibilidad de configurar las **Interacciones** y luego pasaremos a los **Itinerarios**.

9.1. Interacciones

En ATENEX se denomina **Interacciones** a la posibilidad que tiene el profesor de configurar cada actividad para determinar el número de posibilidades que tiene el alumno para completarla, así como el conjunto de mensajes que recibirá a lo largo del proceso.

Si ya tienes una actividad realizada con una plantilla, no tienes nada más que ir al menú **Plantilla** y elegir **Propiedades** en el desplegable. Si no la tienes, puedes crear una actividad sencilla con cualquier plantilla para ir practicando. Una vez hemos hecho clic en **Propiedades** nos aparecerá la ventana emergente para configurar la plantilla.

Si nos fijamos en la imagen, nos daremos cuenta de que en ella aparece un apartado llamado **Interacciones**. Todas las plantillas de ATENEX tienen esta sección, cuya configuración es realmente sencilla.

The image shows a 'Configurar plantilla' dialog box with the following fields:

- Tipo de plantilla: p43_Vestir a un personaje
- Título: Vestir al personaje
- Plantilla: Número de prendas: 3
- Interacciones: Puntuación: 100, Tiempo: 3min, Intentos: 4, Habilitar botón "terminar" tras cualquier número de intentos.
- Itinerarios: No configurado

Para hacerlo tenemos que introducir una cifra en la casilla **Puntuación**, que será la **puntuación máxima** que puede obtener el alumno si realiza correctamente la actividad. Puede ir de **5 a 100** y la seleccionaremos mediante el combo desplegable.

The image shows the 'Interacciones' configuration panel with the following settings:

- Puntuación: 100
- Tiempo: 3min
- Intentos: 4
- Habilitar botón "terminar" tras cualquier número de intentos: checked

Justo debajo de la anterior puedes ver la casilla **Intentos**, en la que puedes determinar el **número máximo de intentos** que el alumno o alumna tendrá para terminar la actividad, desde **ilimitados** hasta **11** intentos como máximo.

Si lo deseas, también puedes establecer el **tiempo máximo** en que el alumno debe realizar la actividad: lo

puedes hacer en la casilla **Tiempo**. Estas dos últimas configuraciones son compatibles entre sí, por lo que puedes definir las de forma conjunta: es decir, conceder mayor número de intentos para aquellas actividades a las que concedas mayor tiempo de realización, y menos intentos a las que se puedan terminar más rápidamente.

La última posibilidad que nos brinda esta ventana es **Habilitar el botón "Terminar" tras...** un número determinado de intentos. Como sabes, en las plantillas de ATENEX el botón **Terminar** es el que permite al alumno visualizar el resultado de la actividad correctamente realizado: si lo pulsa, la actividad ha terminado y puede pasar a otra. Si utilizas esta posibilidad de configurar las interacciones, podrás decidir en qué momento aparecerá ese botón en la actividad: la opción **Cualquier número** hace que el botón esté visible desde el principio, pero cualquier otra cifra (hasta **11**) controla su aparición en el momento que tú determines.

En la parte inferior de la ventana aparecen otros dos botones. **Vocabulario** ofrece una opción muy útil para las enseñanzas de idiomas, ya que podemos conseguir que aparezcan en el idioma de la asignatura correspondiente. Con él, por ejemplo, el profesorado de idiomas

puede conseguir fácilmente que en las actividades en lugar de **Siguiente** aparezca **Next**. Esta es una de las múltiples posibilidades que tienes.


Si hacemos clic en el otro botón, **Configurar**, nos encontramos con un interesante conjunto de posibilidades para incluir mensajes de distinto tipo: refuerzo tras la correcta realización de la actividad, mensajes de fin de tiempo o fin de intentos y mensajes de ayuda o ánimo cuando la actividad no se realiza correctamente.

The screenshot shows a window titled "Interacciones de la plantilla" with several sections for configuring messages and sounds:

- Intentos:** A dropdown menu set to "4".
- Mensaje de acierto:** Text input "¡Muy bien!", Sound: "sonidos/aplausos.mp3", Animation: "animaciones/bien.swf".
- Mensajes de ayuda (rellene los campos y pulse añadir):** Text input "¡Casi lo consigues!", Sound: "sonidos/aplausos.mp3", Animation: empty.
- Mensaje de fin de tiempo:** Text input "¡Vaya! Has utilizado todo el tiempo que tenías.", Sound: empty, Animation: "animaciones/vaya.swf".
- Mensaje de intentos agotados:** Text input "Se te acabaron los intentos.", Sound: "sonidos/ooohh.mp3", Animation: empty.
- Buttons:** "Añadir", "Borrar", "Modificar", "Aceptar", "Cancelar".
- Preview:** A list box showing "1º fallo: ¡Vaya! Deberías prob.../".

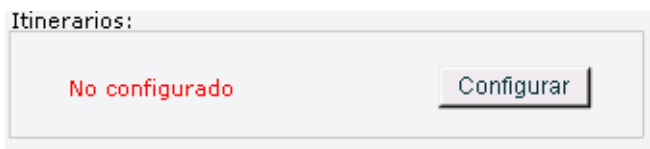
En la casilla **Mensajes de ayuda** puedes incluir más de uno mediante el botón **Añadir**. Irán apareciendo sucesivamente en la medida en que el alumno vaya necesitando más oportunidades para completar la actividad.

Estos mensajes son configurables según el número de intentos realizados y se pueden complementar con sonidos o locuciones y con animaciones, que debes haber preparado previamente e incorporado a la UDI por el procedimiento indicado. En esta pantalla también puedes establecer o modificar el número máximo de intentos configurado anteriormente. Cuando hayas terminado de configurar todos los elementos, pulsa en **Aceptar**.

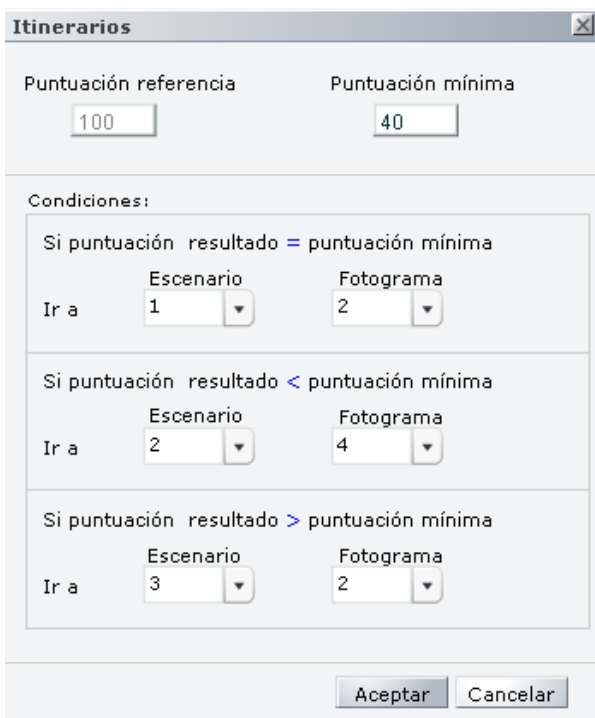
El uso de animaciones como complemento de estos mensajes tiene una particularidad, y es que pueden aparecer en el lugar del fotograma que desees. Para ello debemos colocar la circunferencia amarilla que suele encontrarse en la parte superior izquierda del fotograma en  el lugar en que deseemos que aparezca la animación.

9.2. Itinerarios

Un itinerario es una funcionalidad de las plantillas que permite configurar las distintas posibilidades de navegación que tiene el alumno en función de los resultados obtenidos cuando realiza la actividad. Esto quiere decir que, dependiendo de los resultados que el alumno obtenga, podemos dirigirle hacia un fotograma u otro. Así podemos plantearle una actividad de repaso, si sus resultados no han sido buenos, también podemos proponerle una actividad de ampliación, o simplemente que continúe con el proceso de aprendizaje que hemos diseñado.



Para acceder a la configuración de los itinerarios tenemos que hacer clic en el botón inferior de la ventana de configuración de las plantillas; inicialmente veremos en rojo el mensaje **No configurado**, indicándonos que el itinerario aún no ha sido definido; cuando lo hagamos, aparecerá en el mismo lugar un mensaje en color azul que señala que el itinerario ya está **Configurado**, aunque en cualquier momento podemos modificar esta configuración.

Una ventana de configuración con el título 'Itinerarios'. En la parte superior, hay dos campos de entrada: 'Puntuación referencia' con el valor '100' y 'Puntuación mínima' con el valor '40'. Debajo, se muestran tres condiciones de navegación. La primera es 'Si puntuación resultado = puntuación mínima', con 'Ir a' 'Escenario' 1 y 'Fotograma' 2. La segunda es 'Si puntuación resultado < puntuación mínima', con 'Ir a' 'Escenario' 2 y 'Fotograma' 4. La tercera es 'Si puntuación resultado > puntuación mínima', con 'Ir a' 'Escenario' 3 y 'Fotograma' 2. En la parte inferior, hay dos botones: 'Aceptar' y 'Cancelar'.

Una vez que demos en el botón "**Configurar**" nos aparecerá una nueva ventana, en la que podemos ver cómo se pueden configurar de forma sencilla las diferentes posibilidades para definir los itinerarios.

Vamos a ir desglosando los diferentes apartados que podemos configurar:

Puntuación de referencia: en esta casilla aparecerá la puntuación que señalaras en el apartado de Interacciones de la configuración general de la plantilla. Lo hemos explicado en el anterior apartado de este capítulo.

La puntuación mínima: establecer la puntuación mínima nos permite poder configurar los distintos itinerarios. En la parte superior de la imagen aparece la puntuación de referencia que se ha

seleccionado para esa actividad, en este caso 100. Ahora debes establecer cuál es la puntuación mínima que estimas oportuna para la actividad. Si deseas que al menos el alumno realice bien el 50% de la actividad deberás poner 50, si te interesa el 75% pondrás 75. En el ejemplo hemos puesto 40. Ahora ya podemos establecer las distintas posibilidades de navegación para los alumnos una vez hayan terminado la actividad.

Puntuaciones iguales al mínimo: simplemente elegimos el escenario y fotograma al que queremos que vaya tras completar la actividad. Lo normal es que realice la siguiente actividad prevista, pero puedes pensar en otras posibilidades; por ejemplo, un ejercicio similar que le sirva de refuerzo. En el ejemplo hemos configurado que vaya a la actividad que está en el fotograma 2 del escenario 1; es decir, justo la siguiente a la que acaba de realizar.

Puntuaciones inferiores al mínimo: ahora nos encontramos con el caso de que un alumno no ha alcanzado la puntuación mínima. Como en la situación anterior, elegimos el escenario y el fotograma al que queremos dirigir su navegación. Lo normal es que le enviemos a un ejercicio más sencillo que hayamos preparado, a que repase una información y realice otro ejercicio más sencillo o a que repita el mismo. Como es obvio, estas actividades debemos haberlas preparado e incluido en el lugar adecuado para que el alumno pueda realizarlas. En el ejemplo hemos dispuesto que vaya al fotograma 4 del escenario 2, que es el lugar en el que hemos preparado una actividad de refuerzo, en previsión de que algún alumno pudiera necesitarla.

Puntuaciones superiores al mínimo: ahora lo más habitual es dirigir al alumno a la siguiente actividad prevista o a una actividad de profundización o ampliación. Como en los casos anteriores elegimos escenario y fotograma correspondiente. Si te fijas en la imagen verás que en este caso el alumno tiene que ir al fotograma 2 del escenario 3; allí encontrará una actividad de ampliación que ya teníamos preparada.

Como ves, el asunto es muy sencillo; basta con que configures las distintas opciones y ATENEX dirigirá al alumno a la actividad adecuada en función del resultado que haya obtenido al realizarla.

Planificar los itinerarios

Imaginamos que ahora te estarás haciendo una pregunta: ¿cómo sé a qué escenario y fotograma voy a dirigir la navegación? Las posibilidades son muchas y dependen de lo que tú desees hacer; en cualquier caso, quizá podamos darte algunos consejos prácticos para facilitarte el primer contacto con este asunto, así que vamos a intentar responder a algunas de las preguntas que quizá te estés haciendo ya:

- 1. ¿Tengo que configurar necesariamente itinerarios en mi UDI?** No, puedes configurar tu UDI sin necesidad de incluir itinerarios. Basta que no completes la casilla **Puntuación mínima** de la ventana de configuración de itinerarios.
- 2. Quiero configurar itinerarios. ¿Cuántos puedo incluir en mi UDI?** Los que desees; cuantos más incluyas, más complejo será su manejo, por lo que no te aconsejamos que utilices una estructura muy complicada.
- 3. ¿Cómo y cuándo realizo la planificación de los itinerarios?** Lo mejor es que la planificación la realices previamente, mediante un esquema o en el guión de tu UDI. Nuestro consejo es que reserves para cada itinerario un escenario completo en el

Constructor; de este modo te resultará más fácil trabajar y realizar los cambios que puedas necesitar.

- 4. *Sólo quiero incluir un itinerario, ¿tengo que completar la casilla de puntuación mínima?*** En principio no es necesario, pero se trata de una opción muy recomendable; por ejemplo, en el caso de que quieras realizar una evaluación final tras haber concluido las actividades de aprendizaje de la unidad. En este caso deberás elegir el mismo escenario y fotograma para las tres posibilidades de puntuación.
- 5. *Quiero configurar sólo dos itinerarios, ¿cómo lo hago?*** Lo más habitual es que por debajo de la puntuación mínima se cree un itinerario (de refuerzo, podríamos llamarlo) y otro itinerario para puntuaciones iguales o superiores a la mínima. En este último caso habrá que elegir el mismo escenario y fotograma para ambas puntuaciones.
- 6. *¿Y para tres itinerarios?*** Puedes hacer como en la imagen del ejemplo: crea tres itinerarios en tres escenarios diferentes. Uno para el itinerario común, otro para actividades de refuerzo y otro para actividades de ampliación.
- 7. *Si incluyo varios itinerarios, ¿tengo que duplicar o triplicar todas las actividades?*** No es necesario; puedes, por ejemplo, graduar la dificultad de las actividades del itinerario común. De este modo, las primeras, más sencillas, serían las mismas para todos los alumnos, y sólo tendrías que preparar actividades para los otros itinerarios a partir de un cierto nivel de dificultad.
- 8. *¿Puedo modificar una planificación de itinerarios que ya he realizado en mi UDI?*** No te preocupes: es muy normal tener que introducir cambios, a no ser que seamos perfectos en la planificación. Pero no pasa nada, como ya habrás comprobado, se pueden realizar sin problemas. Tan sólo tienes que abrir la configuración de itinerarios de las actividades que quieras cambiar y modificar la puntuación o los escenarios y fotogramas de destino.