

15. El diseño de la unidad

Aunque es posible que no exista una secuencia típica de trabajo común para todas las personas, en este capítulo queremos proporcionarte unas recomendaciones básicas para diseñar un recurso educativo digital con ATENEX. Lo mejor es realizar esta tarea de diseño antes de iniciar la elaboración del material, ya que te ayudará a tomar las decisiones adecuadas, agilizará el desarrollo del trabajo y proporcionará una mayor calidad a tu material. Por eso es tan importante que le dediques a este capítulo y a esta labor el tiempo que necesitan, ya que te daremos algunos consejos que te pueden servir para organizar mejor las tareas necesarias, sobre todo cuando el objetivo es crear un objeto educativo digital complejo.

Eso no quiere decir que no puedas introducir modificaciones posteriores: es muy normal que surjan nuevas ideas durante el trabajo que nos lleven a cambiar algunos aspectos del modelo inicial. Como te comentamos, eso es algo normal y fácil de realizar, por lo que no hay que preocuparse por ello. Sin embargo, queremos insistir en que siempre es necesario un cierto orden, una cierta previsión y un cierto diseño previo que nos faciliten el trabajo.

15.1. El guión

El guión es la base que nos permite desarrollar con más facilidad y rapidez las tareas posteriores. Quizá pienses que sabes bien cómo organizar tu UDI, qué contenidos quieres incluir, cómo organizarlos... y que elaborar un guión antes de empezar a trabajar con el Constructor es una pérdida de tiempo. Nosotros te aconsejamos que no dejes de hacerlo nunca: la elaboración del guión no solo te permitirá organizar mejor tu UDI; además, su propia elaboración te ayudará a reflexionar sobre lo que quieres hacer y cómo conseguirlo.

Para elaborarlo tienes que tener en cuenta varios aspectos:

1. **EL CONTENIDO EDUCATIVO** que quieres abordar: es fundamental que determines con claridad de qué te quieres ocupar en tu UDI; si no, corres el peligro de que crezca más de la cuenta.
2. Las **POSIBILIDADES QUE TE PROPORCIONA ATENEX** como herramienta de creación de contenidos: recuerda que además de sus plantillas puedes usar interacciones de muchos tipos e incluir otro tipo de objetos digitales (applets, flash, squeak), ayudas y mensajes motivadores o de refuerzo, etc. Cuanto más variada sea tu UDI, más motivadora resultará.
3. La **SECUENCIA DIDÁCTICA** que deseas seguir: te permitirá organizar las actividades por su contenido, por su dificultad, en función del resultado obtenido en otras anteriores, etc.
4. Los **MEDIAS NECESARIOS** para desarrollar la UDI.
5. Los **POSIBLES ITINERARIOS** que quieras crear: ATENEX te permite evaluar automáticamente el resultado de las actividades y, en función de lo que cada usuario obtenga, encaminarle a aquellas que le resulten sean más adecuadas.

Puede que pienses que la elaboración del guión va a exigir mucho esfuerzo y que tengas una cierta impaciencia por empezar a elaborar tu UDI, que quieras ver resultados lo antes posible: recuerda que es más simple corregir en el papel mientras realizas el guión que una vez que estés realizando tu material. Por eso nuestro consejo es sencillo: no dudes en realizar un guión lo más preciso posible de tu UDI; ahorrarás mucho más tiempo del que emplearás en su elaboración y, por si fuera poco, el resultado final de tu trabajo te dejará mucho más satisfecho.

El guión mediante una tabla

Para realizar el guión de tu UDI cuentas con varias alternativas. Una de ellas es el uso de una

tabla; te permitirá incorporar en ella los distintos elementos que necesitas para la adecuada realización de nuestros materiales educativos digitales. En sus distintas columnas puedes incluir referencias a escenarios y fotogramas, a las plantillas que emplearás, a los contenidos, enlaces y navegación, medias que vamos a necesitar, etc... El siguiente ejemplo te puede servir de modelo:

	Plantilla	Contenido	Medias	Enlaces /Itinerarios
Escena 1 Fotogr.1	Portada (sin plantilla)	Título y Autor Fondo Enlaces de navegación:	Botones: Créditos Información alumnos Información profesores Información padres o tutores Contenidos Actividades Evaluación Imágenes de fondo: (descripción) Botones o elementos de navegación: (descripción) Alternativas de audio para accesibilidad de discapacitados visuales: Grabaciones de audio	E1/F5 E1/F2 E1/F3 E1/F4 E2/F1 E3/F1 E4/F1
Escena 1 Fotogr.2	19	¿Verdadero o falso? Todas las palabras agudas llevan tilde. Todas las palabras agudas que terminan en vocal llevan tilde. Si una palabra aguda termina "n" o en "s" lleva tilde. "Canal" es aguda, pero no debe acentuarse. No llevan tilde las palabras agudas que terminan en consonante que no sea "n" o "s".	Fondo, Botones de navegación Alternativas de audio para accesibilidad de discapacitados visuales: Grabaciones de audio	<50 % aciertos ir a E2F4. >40% ir a E3F4
Escena 1 Fotogr.3	7	Completa las palabras y coloca la tilde si es necesario: El escri<tor> y académico de la Lengua Española Mario Vargas Llosa recono<ció> que la primera vez que afron<tó> la lectura del Quijote fue derrotado por su lenguaje y que fue en el segundo intento, siendo ya universitario, cuando sin<tió> su elegancia, su grandeza y su importancia.	Logo Agencia Efe Fondo, Botones de navegación Alternativas de audio para accesibilidad de discapacitados visuales: Grabaciones de audio	http://www.efe.es
Escena 1 Fotogr. 5	5	Escucha estas frases y escríbelas con atención: Tomé un refresco de limón. Suelo leer libros de acción. Comer golosinas es mi perdición. Llamar por llamar es normal entre los adolescentes. Visité a mis amigos este verano, cuando fuimos a Madrid. A esa actriz le han concedido un importante galardón.	Grabaciones de las frases Fondo, Botones de navegación Alternativas para accesibilidad de discapacitados auditivos: Textos	

El guión como descripción

Hay otras maneras de redactar el guión de tu UDI; utiliza la que más práctica te resulte, o con la que te encuentres más cómodo: puedes hacerlo, por ejemplo, como una descripción, en la que vayas incluyendo toda la información que necesites sobre cada uno de los fotogramas y

actividades que quieras elaborar.

Section 3: Dos actividades.

Activity one Título: Housework.

Instrucción: Make pairs

Desarrollada con la plantilla 25 Juego de las parejas de cartas. En esta actividad se incluirían las 10 tareas del hogar que hemos visto y sus correspondientes imágenes redimensionadas. Se supone que este ejercicio permitirá al alumno interiorizar las tareas.

Activity two Título: Housework-Pyramid.

Instrucción: Complete this crossword.

En ella el alumno resolverá un crucigrama piramidal **Plantilla 22** con los siguientes elementos:

2-**DO** the dusting. Pistathe dusting.

3-Make the **BED**. Pista Make the

4-**IRON** the clothes. Pistathe clothes.

5-**SWEEP** the floor. Pista the floor.

6-Cook **DINNER**. Pista Cook

7-Put the **CLOTHES** away. Pista Put the away.

8-Do the **SHOPPING**. Pista Do the

9- Do the **WASHING UP**. Pista Do the.....

10-Sophie is ill. She is not a **SUPERWOMAN**. Pista Sophie is not a

Nota: Incluir como pista las imágenes de las tareas, además del texto que se aporta como pista.

15.2. La lista de medias y su captura

Uno de los aspectos fundamentales del guión es el de los elementos multimedia (fotografías, ilustraciones, sonidos, animaciones o vídeos): unas veces resultan imprescindibles para la realización de las actividades que vamos a abordar y otras aportan un aspecto gráfico más agradable a nuestro material. En cualquier caso, nunca hay que utilizarlos indiscriminadamente; la abundancia de sonidos o de animaciones puede perturbar a la persona que esté realizando la actividad, por lo que hay que emplearlos con mesura.

Podemos distinguir tres tareas relacionadas con el uso de elementos multimedia en los materiales didácticos:

- 1.-Tenemos que determinar qué materiales precisamos.
- 2.-Tenemos que conseguir los elementos multimedia que necesitamos.
- 3.-Tenemos que hacerlos compatibles con los formatos de ATENEX, en el caso de que no lo sean ya.

La primera labor la realizaremos cuando redactamos el guión: ese es el momento en que debemos elaborar una relación lo más completa posible de los recursos multimedia que necesitaremos.

Una vez que ya has pensado en los medias que vas a utilizar, puedes empezar a generarlos. Si tienes cierta dificultad para realizarlos por ti mismo o no dispones de alguien que te eche una mano, no te preocupes, porque son muchos los lugares en los que podrás localizarlos. En el **capítulo 4** de este manual tienes un extenso repertorio de páginas web, repositorios y bancos de recursos en los que encontrarás material multimedia muy abundante. Recuerda que, si posteriormente quieres publicar los recursos que realices, es conveniente tomar los datos correspondientes de cada media (autor, tipo de licencia, texto de la licencia y url de dónde se ha tomado) para hacerlos constar en los créditos de tu material.

Una vez recopilados todos nuestros medios con la información correspondiente, debemos comprobar si su formato es el adecuado y si su tamaño hace aconsejable una modificación, de modo que no tengamos archivos muy grandes que dificulten luego el funcionamiento de nuestra UDI. Recuerda los formatos que acepta ATENEX; son los que aparecen en la tabla.

MEDIAS	FORMATOS
Imágenes e Ilustraciones	jpg, png y swf
Sonidos	mp3
Vídeos	flv
Animaciones	swf
Textos	odt, pdf

En el **capítulo 4** del manual te explicamos las alternativas de que dispones para convertir a estos formatos los medios que has recopilado, en el caso de que no lo estén ya. Tanto en un caso como en otro, debes vigilar su tamaño y resolución: por ejemplo, la resolución óptima para ver una imagen en la pantalla de un ordenador es de 72 ppp.

Con una resolución mayor no ganamos en calidad, pero sí conseguimos archivos con mayor tamaño que harán más lento el funcionamiento de nuestra UDI. Respecto al tamaño, deberemos elegir uno lo más parecido posible al que va a tener en la unidad, teniendo presente que para las imágenes de mayor tamaño (los fondos, por ejemplo) no debe superar los 800x600 píxeles, ya que ese es el tamaño del escenario de ATENEX.

Otro tanto ocurre con los vídeos y los audios: debes evitar incluir vídeos o audios muy largos, o, en el caso de los primeros, de un tamaño de reproducción muy grande; si no es así, y los archivos son muy grandes, tu UDI tardará mucho en cargarse en el navegador.

Una vez adaptados los formatos, los tamaños y resoluciones, solo te queda subirlos al Constructor de ATENEX. Para hacerlo, sigue los pasos que te indicamos en el **capítulo 4**.

Otros archivos: *html, applet, squeak...*

Hemos dejado para el final otros archivos que, por sus características especiales, requieren un proceso diferente para su incorporación en ATENEX. Se trata de formatos web en html, applet de java, materiales educativos squeak, o unidades creadas con ATENEX o partes de ellas. De algunos de ellos ya hemos hablado en el **capítulo 11**.

HTML, APPLETS Y SQUEAK

Los objetos en html o squeak es fácil que podamos elaborarlos nosotros mismos; sin embargo los applets de java, salvo que tengamos unas ciertas destrezas en programación, son más complicados de crear. Recuerda que estos applets deben tener un formato **jnlp**. Una vez que los tenemos, los subimos con el **Gestor/Otros recursos**, no olvides que una vez subidos debes realizar el enlace correspondiente como ya habrás podido ver en los apartados **11.1** y **11.2** de este manual.

UNIDADES DE ATENEX O FRAGMENTOS DE LAS MISMAS

También podemos utilizar en nuestros materiales educativos digitales otros materiales realizados con ATENEX o partes de los mismos; por ejemplo, podemos incluir algunas actividades de una UDI ya creada en la nuestra, o algunos de sus elementos multimedia (audios, imágenes, etc.). En cualquiera de estos casos debes asegurarte de que esos materiales tienen una licencia que te permite reutilizarlos con una finalidad educativa.

Veamos las distintas posibilidades que te ofrece ATENEX:

1.-Para utilizar una **unidad completa** sigue los siguientes pasos:

1. Crea una nueva unidad en ATENEX (**Archivo/Nueva unidad**).
2. Haz clic en **Archivo/Importar Udi** para importar la unidad ATENEX que desees. Esta UDI tiene que encontrarse en el disco duro de tu ordenador empaquetada en un formato **zip**.

Otra alternativa consiste en subir la UDI que nos interesa con el **Gestor de Udis** a nuestro Constructor; una vez allí, la abrimos y le asignamos un nombre nuevo. A partir de ese momento ya la podemos modificar e incluir nuevos objetos y actividades.

2.- Si lo que quieres es incorporar parte **de algunas unidades** a tu unidad, puedes hacerlo del siguiente modo:

1. Con el **Gestor de Udi** sube el paquete zip de cada unidad al Constructor.
2. Abre cada unidad y elimina todo aquello que no quieras reutilizar. No te olvides de pulsar en **Guardar** de vez en cuando, y, sobre todo, antes de cerrar.
3. Crea una nueva unidad en ATENEX (**Archivo/Nueva unidad**).
4. Ahora importa a la unidad que acabas de crear todas las que previamente has modificado. Para ello haz clic en **Archivo/Importar Udi** tantas veces como sea necesario, hasta que completes el proceso.
5. Crea o modifica los enlaces para que la nueva UDI funcione adecuadamente.
6. No te olvides de pulsar en **Guardar**.

3.- También es posible que desees utilizar parte de **los medios** de alguna unidad ATENEX ya realizada. El procedimiento que puedes seguir es el siguiente:

1. Descomprime en el disco duro de tu ordenador el archivo zip de la unidad.
2. Busca en las carpetas de los medios (animaciones, applet, html, imágenes, ...) los archivos que te interesan.
3. Una vez que los tengas seleccionados, puedes subirlos a tu unidad mediante los procedimientos que se indican en el **capítulo 4**.

15.3. El montaje

Si hemos seguido todos los pasos anteriores, el montaje nos resultará muy sencillo. Prácticamente solo tenemos que ir incorporando los elementos (medias) que ya tenemos incluidos en nuestra unidad, distribuyéndolos en los fotogramas correspondientes, ir añadiendo los textos que deseemos y creando las actividades con las plantillas.

No obstante, queremos recalcar algunos consejos que consideramos de utilidad:

1. Comienza **creando los escenarios** que vas a utilizar, no te preocupes si luego tienes que realizar cambios: añadir, borrar o cambiar de lugar son tareas que se hacen con suma facilidad.
2. Puedes dejar el primer escenario para fotogramas dedicados a la página inicial, información sobre la unidad, créditos, licencias de los medios, etc., aunque esto depende del gusto de cada uno. Esta parte es conveniente montarla al final, por si introducimos modificaciones sobre lo previsto, que suele ser lo habitual.
3. Si vas a incluir fotogramas de información (con *teoría*, podríamos decir) y otros con actividades referidas a los anteriores, créalos al mismo tiempo, aunque estén situados en escenarios diferentes.

Hay muchas posibilidades para organizarlos: puedes ir alojando los contenidos y sus actividades en un mismo escenario (agrupando unos y otros por bloques; por ejemplo, todos los fotogramas de contenido seguidos, y luego todos los de actividades); o contenidos en un escenario y actividades en otro.

También puedes utilizar diferentes escenarios para actividades de refuerzo, alternativas o

de ampliación. La idea es que te organices, de la forma que te resulte más sencilla, para llevar a cabo el trabajo.

4. Si vas a utilizar los mismos fondos en uno o varios escenarios es muy útil que hagas lo siguiente: prepara un fotograma con todos los elementos que se vayan a repetir (fondo, botones, enlaces, dibujos...). Ve al menú **Fotograma/Copiar todo**; a continuación, en cada nuevo fotograma, haz clic en **Fotograma/Pegar**. Procura mantener uno o dos fotogramas de muestra, en los que no incluyas ninguna actividad, para volver a utilizarlos si los necesitas.
5. A medida que vayas montando es conveniente que **realices los enlaces oportunos** entre fotogramas, y los itinerarios desde las plantillas de actividades, así como introduciendo los elementos gráficos necesarios y enlaces a materiales complementarios o a páginas web externas.
6. **No te olvides de ir guardando con frecuencia**, así te evitarás sorpresas. Sobre todo recuerda que hay acciones de borrado que no se pueden deshacer (eliminar un fotograma o escenario, por ejemplo).
7. Si ya has montado todos los contenidos informativos y actividades de aprendizaje, este es el momento de introducir las actividades de autoevaluación, si así lo estimas oportuno. De esta forma la evaluación estará en consonancia con el proceso de aprendizaje.
8. Bueno, pues ya vamos llegando al final, ahora podemos montar la página inicial, la información didáctica de la unidad, los créditos, el listado de medias y sus licencias. Esto último es muy importante, sobre todo si quieres que tu unidad termine siendo una publicación oficial en el Banco de Recursos de la Consejería de Educación.
9. Ya tenemos toda la UDI montada, pero ahora vienen dos recomendaciones fundamentales que es importante no olvidar:
 - a. **Repasa toda la unidad**, textos, enlaces, plantillas, itinerarios, posición de los gráficos, etc. No tengas ninguna pereza en realizarlo varias veces, porque lo normal es que se te haya pasado alguna cosa. Si puedes disponer de una o varias personas que prueben tu unidad, será estupendo. La comprobación del material es una fase fundamental para conseguir materiales de calidad, ya que, si no, podemos tener unos contenidos estupendos que no funcionen adecuadamente.
 - b. **Compacta la unidad**: haz clic en **Archivo/Compactar**, así podrás eliminar aquellos archivos que no utilizas y disminuir de peso tu unidad.
10. Finalmente ya puedes realizar el guardado final. A continuación, descárgala como te hemos explicado en el **capítulo 14**. ¡Enhorabuena!, ya tienes tu udi finalizada y empaquetada en un fichero **zip** lista para ser utilizada.