

## 2. El Constructor por dentro

### 1. Introducción

Si después de analizar las características del Constructor quieres seguir profundizando en su conocimiento, bienvenid@, vamos a empezar un viaje hacia las entrañas de esta aplicación para que, al final, podamos sacarle el mayor rendimiento posible, que es bastante. En este tema vamos a familiarizarnos con el programa, a entender su lógica, su forma de hacer las cosas. Para ello, nada mejor que abrir un recurso, verlo por dentro y, aprovechando una de las características más interesantes del Constructor, hacer algunas modificaciones. Así podremos comprobar como se pueden adaptar recursos ya elaborados al contexto de nuestra clase de una forma bastante rápida. Este es el **plan**:

1. Descargaremos un recurso ya elaborado en nuestro equipo.
2. Accederemos al Constructor a través de Internet y subiremos el recurso que hemos descargado. Como ves, en este momento del curso, trabajaremos online, otra posibilidad del Constructor que permite utilizarlo sin necesidad de hacer instalaciones en nuestro ordenador.
3. Abriremos el recurso y haremos modificaciones y esto nos servirá para aprender bastantes cosas: abrir, cerrar y guardar recursos..., borrar objetos, actividades y contenidos, introducir fotos, botones ... modificar textos ....
4. Al final, con un mínimo esfuerzo, tendremos un nuevo recurso que descargaremos y enviaremos a los tutores pues es la actividad obligatoria de este tema.

### 2. Descargando el recurso

Desde el **banco de recursos** del Portal del Constructor podemos descargar cualquier material elaborado por otro docente y utilizarlo en nuestras clases. Esto suele ser bastante común en la mayoría de las herramientas de autor ya que cuentan con su propio repositorio de materiales digitales educativos. Lo que es bastante inusual es que los recursos descargados sean **editables** y podamos **reutilizar** cosas ya hechas y aprovechar recursos completos, actividades aisladas, o solamente elementos multimedia. Este es el objetivo de este tema, pero para ello utilizaremos un recurso preparado con el objetivo de sacar el máximo partido a esta práctica.

1º) Antes de empezar y como paso previo, **crea una nueva carpeta** en tu ordenador que se llame "**Mis recursos didácticos digitales**". En adelante, vamos a utilizar esta carpeta para guardar los recursos didácticos interactivos elaborados con el Constructor.

#### **Cómo crear una carpeta**

Puedes crearla en el escritorio, en tu espacio personal o donde quieras. Por ejemplo, para crear una carpeta en "**Mis documentos**" podemos seguir este procedimiento (en **Windows**):

- Abre la **carpeta MIS DOCUMENTOS**.
- Pincha en el **menú ARCHIVO** y selecciona la **opción NUEVO**.
- En la nueva lista desplegable, selecciona la **opción CARPETA**



- La nueva carpeta se ha creado y, ahora, mientras el texto está de color azul podemos cambiar el nombre. Por ejemplo escribimos: "**Mis recursos didácticos digitales**".



- Pincha fuera del cuadro de texto para que los cambios queden guardados (si necesitas cambiar el nombre de la carpeta, sitúa el ratón sobre el nombre, pulsa el **botón derecho** del ratón y selecciona la **opción CAMBIAR NOMBRE** del menú desplegable que se abre).

Para crear una carpeta en **Guadalinex**, por ejemplo en el **ESCRITORIO**:

- Haz clic en el **botón derecho** del ratón sobre cualquier parte de la pantalla que esté vacía.
- Se abrirá un menú desplegable, elige la **opción CREAR UNA CARPETA**.



- La nueva carpeta aparece y, mientras que el texto está de color negro, puedes cambiar el nombre, por ejemplo escribimos: "**Mis recursos didácticos digitales**".
- Pincha fuera del cuadro de texto para que los cambios se guarden (si necesitas cambiar el nombre de la carpeta, sitúa el ratón sobre el nombre, pulsa el **botón derecho** del ratón y selecciona la opción **RENOMBRAR** del menú desplegable que se abre).



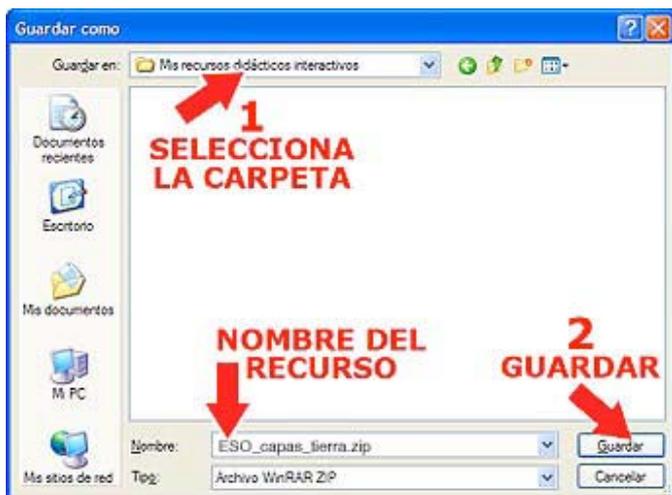
2º) **Pincha en este enlace** para descargar el recurso en tu equipo, se trata de un material interactivo para secundaria sobre las capas de la tierra y el magnetismo:



3º) Se abrirá una nueva ventana, pulsa el **botón GUARDAR**.

7º) Si estás utilizando Internet Explorer, deberás indicar el lugar donde quieres que guarde el recurso que es, por supuesto, la carpeta que creamos al principio. Por eso debes buscar y abrir esta carpeta en el cuadro de diálogo que se abre y después pulsar el **botón GUARDAR**; antes fíjate en el nombre del archivo que, en este caso, es

"**ESO\_capas\_tierra.zip**". Este archivo es el que luego debes subir al espacio de trabajo del Constructor.



Si abres la carpeta que has creado, "**Mis recursos didácticos digitales**", comprobarás que hay un nuevo archivo comprimido, es el recurso que has descargado:



8º) Ya tienes el recurso en tu ordenador. Para **ver el material desde tu equipo**, haz doble clic sobre el archivo descargado. Se abrirá una ventana con varios archivos y carpetas que no debes modificar. Haz doble clic sobre el **archivo index** o **index.html**, es la página de inicio del recurso y se abrirá el material desde tu equipo sin necesidad de conexión a Internet.



### 3. El Constructor en línea

Como vimos en el tema anterior, una de las características más inusuales del Constructor es la **posibilidad de utilizar la herramienta a través de internet**, sin necesidad de hacer ningún tipo de instalación en nuestro equipo. Se une así a una de las últimas tendencias de la Web como es el uso de herramientas virtuales, propiedad que proporciona una accesibilidad casi total de todos los usuari@s, independientemente de su equipo, su navegador, sistema operativo...

Usar el programa en línea tiene sus ventajas y también sus inconvenientes. Para que puedas valorarlos, durante el desarrollo de esta unidad trabajaremos con el programa online y será en la siguiente cuando realicemos la instalación en el equipo.

1º) En esta ocasión vamos a utilizar una **versión para servidores de los Centros** que los administradores del **CEP Indalo** han instalado en su plataforma (CEP Indalo es la plataforma de teleformación de Almería). Entra en el portal y pincha en el enlace que hay en la zona inferior izquierda de la página. Esta es la dirección:

<http://www.cepindalo.es>

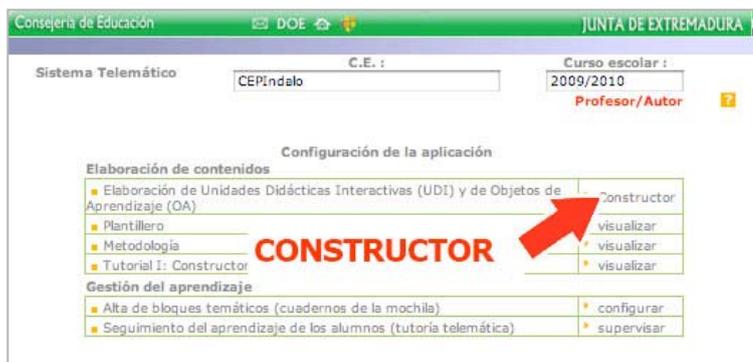
También puedes acceder utilizando el enlace que hay en la página principal del curso, en el bloque de la derecha:



2º) Para entrar en la plataforma del Constructor debes introducir un nombre de **usuario** y **contraseña**. Utiliza:

- NOMBRE DE USUARIO: NOMBRE DE USUARIO: Tu DNI con letra mayúscula.
- CONTRASEÑA: Tu apellido con mayúsculas y sin acento. Los que tenéis la letra ñ la cambiáis por la n.

3º) Fijate que has entrado con el **perfil de profesor/autor**. Esto te va a permitir **elaborar contenidos** con el programa y también utilizarlos en línea, asignando a cada uno de tus alumn@s unos contenidos concretos y haciendo el seguimiento de lo que hace cada uno de ell@s. Pero, de momento, nos vamos a centrar en la herramienta, pincha en el enlace "**Constructor**" para abrir el programa.



4º) Una vez abierto, fijate en las diferentes **zonas del programa**, cada una de ellas tiene una función diferente:





1. En la parte superior está la barra del **menú**, un elemento similar al de otros programas donde podrás reconocer el **menú Archivo** con las típicas opciones comunes a otras aplicaciones como **Nuevo, Abrir, Guardar, Imprimir ...** y otras específicas del programa que más tarde veremos.



2. Debajo de la barra de menú encontramos otro elemento similar a la mayoría de los programas, es la **barra de herramientas** que contiene las opciones del programa que más se usan: *archivo nuevo, abrir, guardar, deshacer ...* y a las que podemos acceder de manera directa, pinchando cada uno de sus botones.



3. Y más abajo está la **línea del tiempo**, bueno en realidad hay dos líneas del tiempo que nos van a permitir organizar los contenidos y las actividades de los materiales didácticos. En una de las líneas se sitúan los **escenas** que son como los capítulos o apartados del material didáctico y en la otra están los **fotogramas** que son las diferentes pantallas o páginas que veremos al reproducir el material. En cada fotograma se sitúa una actividad o una información y cada escena está formado por uno o varios fotogramas.



4. A la derecha encontramos los **paneles** que no son otra cosa que un conjunto organizado de **componentes** y **elementos multimedia** que nos van a permitir incorporar contenido a los fotogramas mediante el simple procedimiento de arrastrar y soltar y también modificar este contenido utilizando todas sus opciones de configuración.



5. Por último, debajo de la línea del tiempo está la **zona de trabajo**, un gran espacio en blanco donde desarrollaremos los contenidos y las actividades de nuestros materiales didácticos. Es la zona de edición y el lugar al que iremos añadiendo los contenidos desde los diferentes paneles.

Ahora que conocemos las diferentes partes del programa, podemos subir y abrir el recurso que descargamos y ver como es por dentro. Esto lo haremos en el capítulo siguiente, pero antes de proseguir es necesario que tengas siempre presente **dos cosas**:

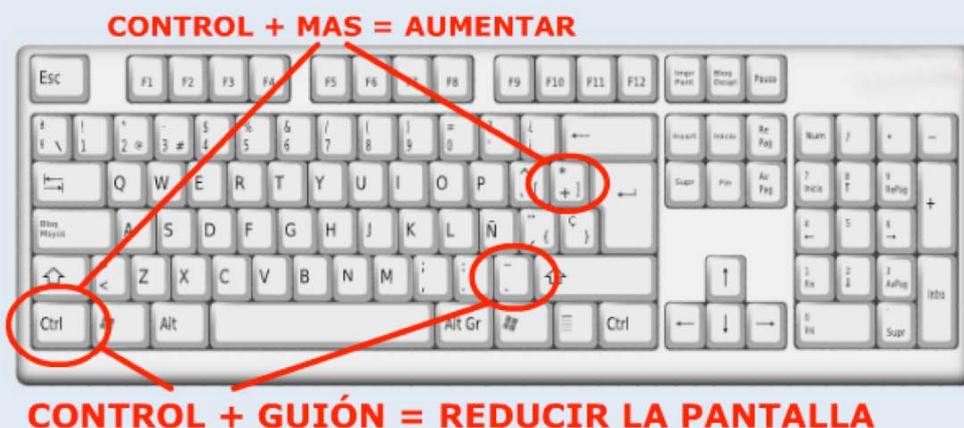
- En primer lugar, que vamos a **trabajar con una herramienta online** y que, por tanto, cualquier acción que realicemos implica un intercambio de datos con un servidor remoto. Esto lleva tiempo, tanto más cuanto menor sea la velocidad de nuestra conexión a Internet y mayor el número de personas que utilizan la plataforma. Por este motivo recuerda siempre que **algunas acciones como abrir, guardar, vista previa... requieren esperar algún tiempo**, incluso se pueden producir **errores** debido a fallos en la conexión.
- Asegúrate de que la **ventana del programa** se vea **completa** en tu ordenador. La **resolución óptima** del monitor para utilizar el Constructor es

**1024 x 768 píxeles.** Normalmente la mayoría de los ordenadores están configurados con esta resolución u otra mayor pero, de no ser así, no se mostrará la ventana completa del programa y algunos elementos quedarán fuera. Esto también puede suceder en ordenadores portátiles debido a que la pantalla es alargada. Para evitarlo puedes utilizar **combinaciones de teclas** que te permitirán aumentar y reducir el tamaño de la ventana. Son las siguientes:

### Cómo cambiar el tamaño de la ventana del programa

**Combinaciones de teclas** para aumentar, reducir y restaurar el tamaño del Constructor:

- **CONTROL + GUIÓN (-)** para reducir la pantalla y ver todo el espacio del Constructor.
- **CONTROL + MAS (+)** para aumentar.
- **CONTROL + CERO (0)** para volver al tamaño original.



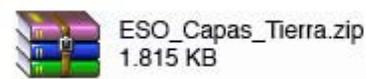
## 4. Subir un recurso al espacio de trabajo

Para utilizar cualquier recurso o elemento multimedia con el Constructor, primero tenemos que subir el archivo o archivos a su **espacio de trabajo** y para ello el programa dispone de varios **gestores**. Lo que vamos a hacer ahora es subir el material didáctico que descargamos en el capítulo 2 del tema y que ya tienes guardado en tu equipo.

Pero antes debemos **cambiar el nombre del recurso** ya que, en estos momentos, el Constructor en línea está configurado como un espacio común que vas a compartir con el resto de compañeros y compañeras del curso y por esta razón tu archivo debe tener un nombre único. Para cambiar el nombre del recurso puedes seguir el mismo procedimiento que harías con cualquier otro archivo:

### Cambiar el nombre del archivo

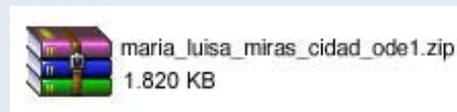
- **Abre la carpeta** donde lo descargaste: **"Mis recursos didácticos digitales"**
- **Selecciona el archivo "ESO\_capas\_tierra.zip"**
  - Si trabajas con **Windows**, **vuelve a hacer clic** sobre el nombre para editarlo, se pondrá de color azul.
  - Si trabajas con **Guadalinex**, pulsa el **botón derecho** del ratón y elige la **opción RENOMBRAR**, se pondrá de color negro.





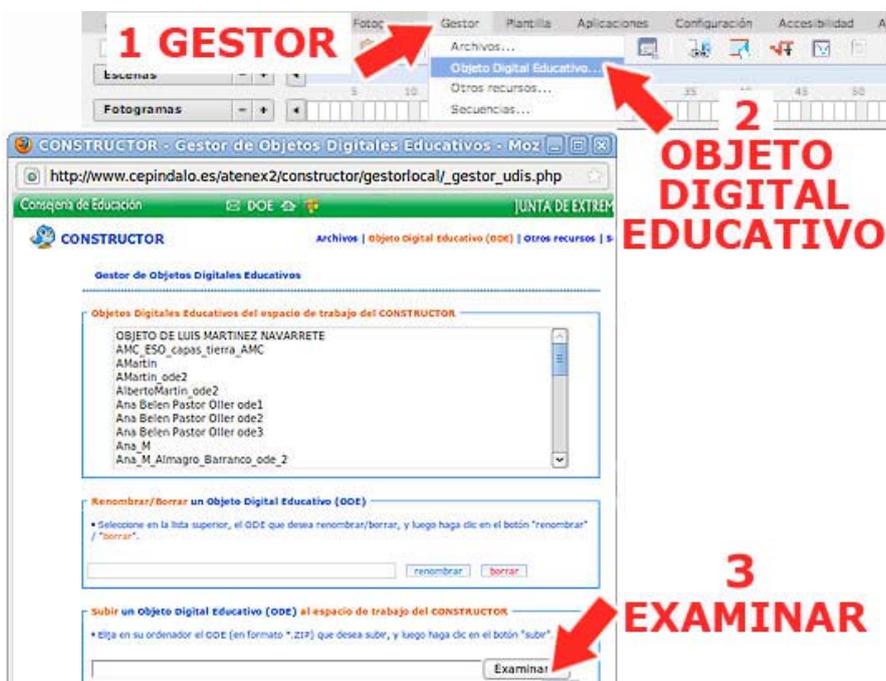
- Ahora puedes **escribir**, ponle tu nombre y tus apellidos seguidos de la expresión **ode1**. Para poner nombres a los recursos hechos con el Constructor seguiremos las mismas normas que para las direcciones de Internet a fin de no tener problemas con los navegadores. Son muy sencillas: **no poner acentos, ni "eñes", ni caracteres especiales y no dejar espacios en blanco, las palabras se pueden unir utilizando el guión bajo** y no te olvides de la **extensión .zip**. Por ejemplo, en mi caso sería: **"maria\_luisa\_miras\_cidad\_ode1.zip"**

- Pincha fuera** de la casilla del texto para conservar los cambios.



Una vez hecho esto, sigue los siguientes pasos para subir el recurso al espacio de trabajo del Constructor:

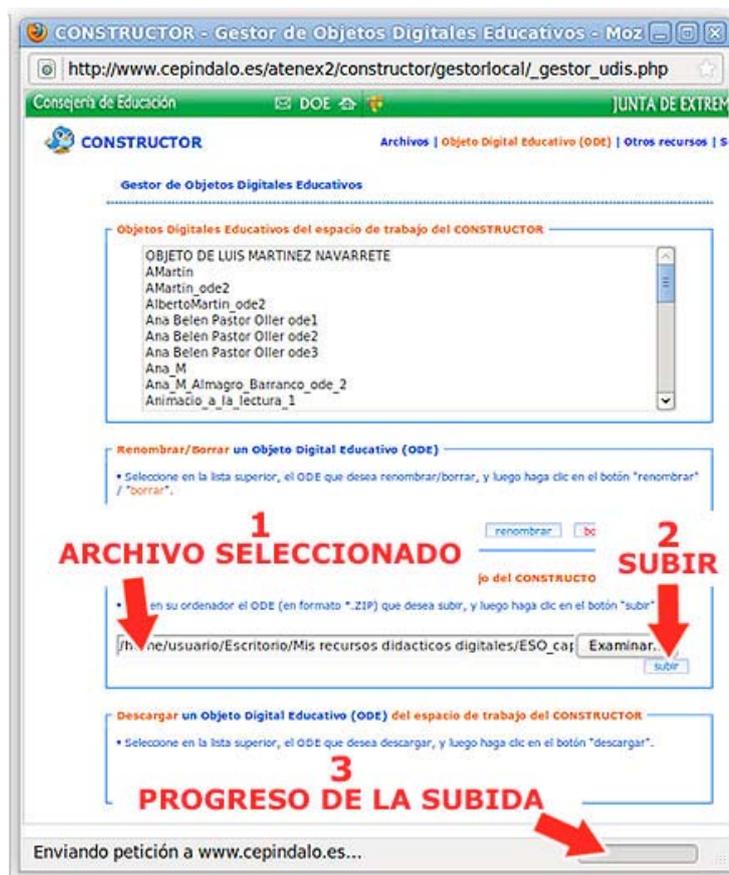
1º) Despliega el **menú Gestor** y selecciona la opción **Objeto Digital Educativo** (así denomina el programa a los recursos didáctico digitales). Se abrirá una nueva ventana. Es el **Gestor de Objetos Digitales Educativos**, un elemento de la aplicación que, como su propio nombre indica, sirve para gestionar los materiales didácticos creados con el Constructor: subirlos al espacio de trabajo y descargarlos en tu equipo, cambiarles el nombre y borrar los que no necesites.



2º) Para subir el recurso desde tu equipo a la plataforma, pulsa el **botón EXAMINAR** que viene en el apartado "**Subir un Objeto Digital Educativo (ODE) al espacio de trabajo del CONSTRUCTOR**". Se abrirá una nueva ventana con los archivos que hay en tu ordenador. Ahora tienes que **buscar el recurso** que habías descargado previamente, recuerda la carpeta en la que lo has guardado: "**Mis recursos didácticos digitales**". Cuando lo encuentres, **selecciona el archivo** y pulsa el **botón ABRIR**.

3º) Observa que la ruta del archivo aparece en la caja de texto y ya solo te queda pulsar el **botón SUBIR** para llevar el recurso al espacio de trabajo del Constructor:

Esta operación tardará un poco y, si todo ha bien aparecerá este mensaje en color verde: "**ODE incorporada correctamente**" y, además, en la parte superior aparecerá el nombre del recurso que acabamos de subir. Cierra la ventana del **Gestor de Objetos Digitales Educativos** y vuelve al **Constructor**. En el siguiente capítulo abriremos el recurso y empezaremos a modificarlo.



## 5. Abrimos un recurso

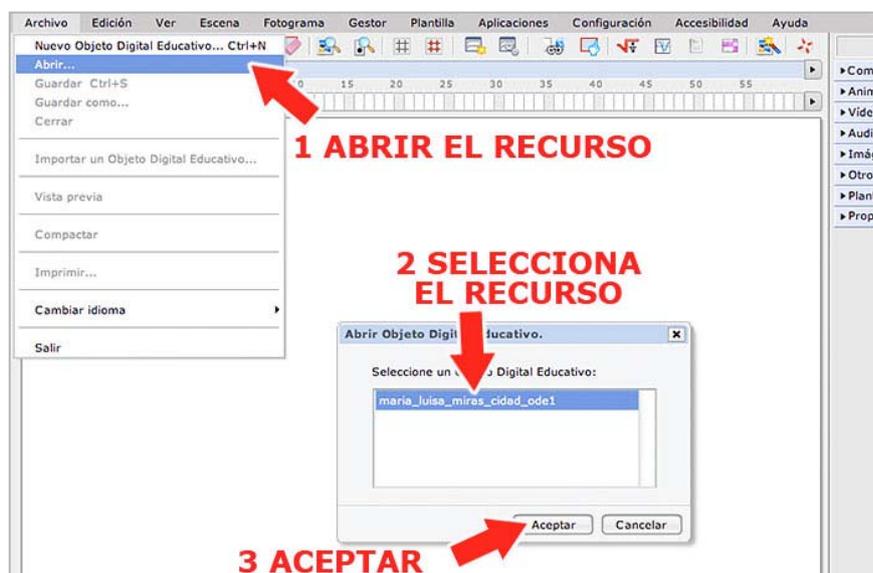
Ahora que ya tenemos el material en el espacio de trabajo del Constructor, podemos **abrir un recurso ya elaborado** y ver como es por dentro. Esta es una buena manera de empezar a conocer la herramienta.

1º) Para abrir un recurso puedes hacer lo mismo que para abrir un archivo en cualquier programa informático. Pincha en el **menú ARCHIVO** y selecciona la **opción ABRIR...** Al elegir esta opción accederemos a la **zona** a la que subimos nuestro recurso.

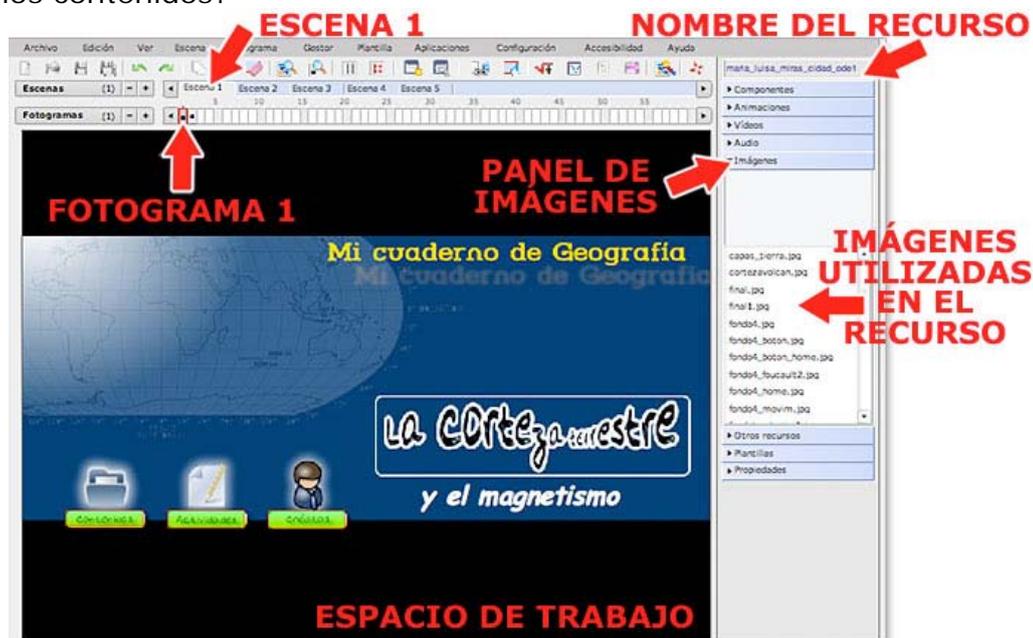
 También podemos abrir un recurso pulsando el **botón ABRIR** de la barra de herramientas. Es una forma mucho más rápida.

2º) En la nueva ventana que se abre, vamos a seleccionar el recurso que subimos, recuerda que se llama "**tu\_nombre\_y\_apellido\_ode1.zip**", y después pulsaremos el **botón ACEPTAR**. El recurso tardará unos segundos en abrirse, recuerda que estamos trabajando online.

Ahora que ya tienes abierto el recurso, quiero que te fijes en la **línea del**



**tiempo.** ¿Cuántas **escenas** (capítulos) tiene? Pincha en cada una de las escenas y comprueba que cambian los **fotogramas**. Pincha la primera escena y explora sus fotogramas pinchando en cada uno de ellos. Verás que van cambiando las diferentes páginas o pantallas que tiene el recurso. Unas presentan información mediante textos e imágenes, otras son actividades. ¿Te haces una idea de su estructura, de cómo se organizan los contenidos?

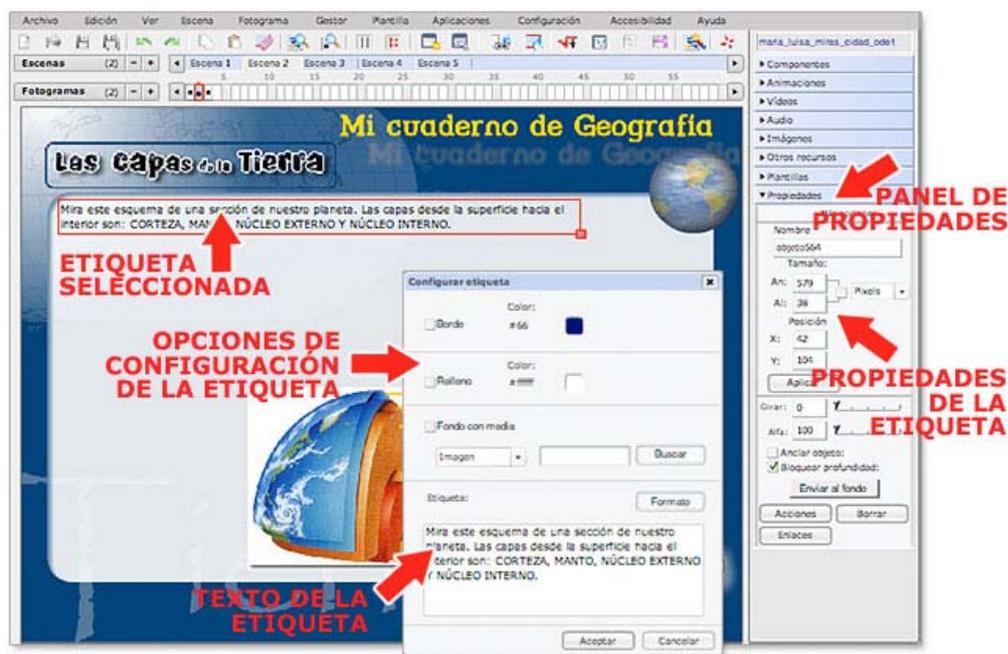


Observa que el **nombre del recurso** ha aparecido en la esquina superior izquierda.

Ahora nos fijaremos en los **paneles**. Recuerda que aquí están almacenados los elementos multimedia y otros componentes que van a formar parte del recurso. Abre cada uno de los paneles para ver lo que hay dentro. ¿Hay muchas imágenes? ¿Hay sonidos y vídeos?.. Como estamos trabajando online, el programa puede tardar un poco para realizar algunas acciones como abrir, guardar ... Observa la **barra de estado** para comprobar que la acción ejecutada está terminada.

El penúltimo panel contiene las **plantillas prediseñadas** que utilizaremos para crear las actividades y el último es el **panel de propiedades** mediante el cual podemos ver las características de cada uno de los **objetos** que hay en la **zona de trabajo** y también modificarlas.

Pincha en la escena 2 y el fotograma 2. Vamos a ver los **objetos** que contiene y las características de cada uno de ellos. Fíjate en la imagen siguiente:



Pincha en el espacio de trabajo y comprueba que hay 5 **objetos** diferentes. Al hacer "clic" sobre cada uno de ellos se selecciona mediante un marco rojo y si hacemos "doble clic" veremos algunas de sus propiedades configurables.

- Dos de los objetos son **imágenes**, al hacer "doble clic" aparecerá el nombre del archivo. Son "*cap.swf*" y "*capas\_tierra.jpg*"
- Otro de los objetos es una **etiqueta**, un pequeño **componente** que sirve para añadir textos, imágenes, animaciones, cuadros de color... al espacio de trabajo. Al hacer "doble clic" sobre una etiqueta se abrirá una ventana donde podrás ver y configurar el color del borde y del relleno, introducir una imagen o animación como fondo y escribir y dar formato a un texto.
- Otro de los objetos es una **animación**, una imagen animada, al hacer doble clic aparece su nombre: "*globo.swf*"
- Por último, sobre el espacio de trabajo hay un **botón** que sirve para pasar al fotograma siguiente. Si haces doble clic sobre el, comprobarás que se trata de un tipo de enlace que nos llevará a otro fotograma (fotograma siguiente).

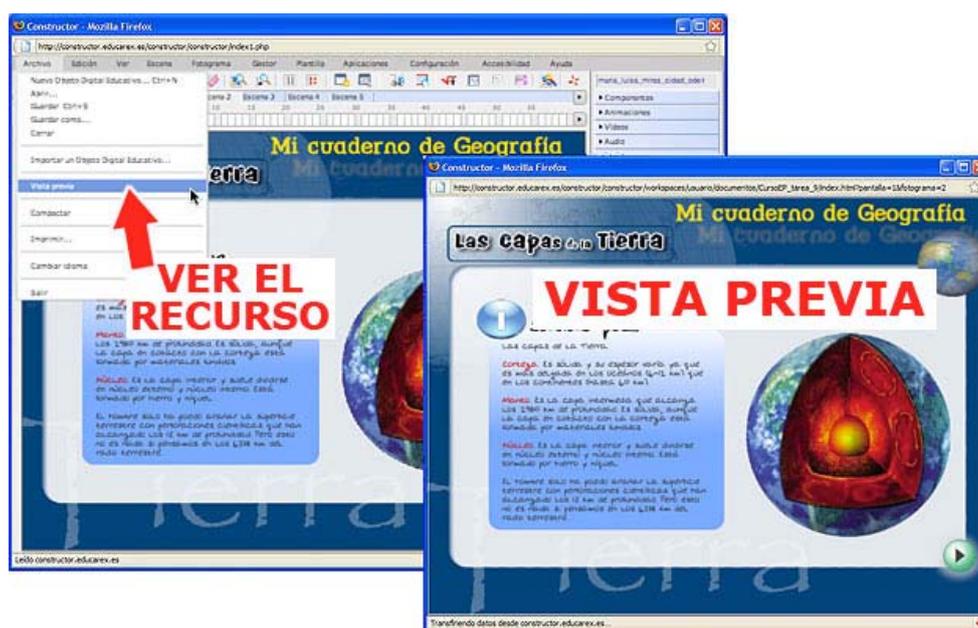
Si seleccionamos uno de los objetos y abrimos el **panel de propiedades**, este nos informará del tamaño del objeto, su situación, acciones y enlaces que contiene ... Desde este panel también podremos cambiar estas y otras propiedades como la transparencia, el giro, la alineación... incluso podremos borrar el objeto.

Para terminar este primer contacto con el programa, vamos a recorrer el recurso por dentro al mismo tiempo que lo utilizamos como lo verán nuestro@s alumn@s. Para ello pincha en el **menú ARCHIVO** y selecciona la **opción VISTA PREVIA**.



Para hacerlo de una manera más rápida, puedes pinchar en el **botón PREVISUALIZAR** de la barra de herramientas.

Puede tardar un poco, paciencia que estamos trabajando en línea. Explora el recurso de las dos formas para entender un poco mejor como funciona.



## 6. Modificando un recurso: 1ª parte

Una de las características más interesantes de *los recursos elaborados con el Constructor* es que *son editables* por otras personas diferentes a sus autor@s. De esta forma, puedes abrir un recurso realizado por otro profesor o profesora, tal y como has hecho en el capítulo anterior, y modificarlo para que se adapte mejor al contexto de tu clase. Puedes añadir y quitar actividades, cambiar textos y fotos, reorganizar los contenidos, establecer otros itinerarios... En este capítulo vamos a ver de manera práctica como se puede adaptar un recurso ya elaborado. Sigue estas instrucciones:

1º) Abre el [Constructor en línea](#) y abre también el recurso que estuviste explorando en el apartado anterior, recuerda que se llama "*tu\_nombre\_y\_apellido\_ode1.zip*".

- Recuerda: **menú Archivo => Abrir.**
- O pulsa el **botón ABRIR** de la barra de herramientas.

Una vez abierto el **archivo**, puedes empezar a realizar algunas modificaciones. Imagínate que quieres utilizarlo en tu clase pero que solo te interesa hablar de las capas de la tierra y no del magnetismo. Así que vamos a eliminar todo lo que se relaciona con este tema.

2º) Pincha en la escena 2 y comprueba que tiene 3 fotogramas que presentan la información a través de textos e imágenes. Observa que el fotograma 3 trata sobre el magnetismo, por tanto debemos borrarlo. Para **eliminar un fotograma**:

- **Accede al fotograma** que quieres borrar, para ello selecciona la escena 2 y el fotograma 3.
- Pincha en el **menú FOTOGRAMA** y selecciona la opción **BORRAR**.
- Comprueba que el fotograma desaparece.



3º) Ahora vamos a eliminar las actividades en las que se aplican estos contenidos. Fijate que la escena 3 tiene las actividades relacionadas con las capas de la tierra y la escena 4 tiene tres actividades sobre el magnetismo. Por tanto debemos eliminar la escena completa (recuerda que una escena es como un capítulo). Para **eliminar una escena**:

- **Selecciona la escena** que quieres borrar, en este caso la escena 4 .
- Pincha el **menú ESCENA** y selecciona la **opción BORRAR**. Observa que la escena ha desaparecido y con ella se han eliminado todas las actividades sobre el magnetismo terrestre.



4º) Para que el recurso quede bien, tendremos que **borrar** también **el título** que aparece en el primer fotograma y que hace referencia al tema del magnetismo:

- Selecciona el fotograma 1 de la escena 1 que hace de portada del recurso.
- Pincha en el título ("y el magnetismo ") para seleccionar este **objeto**, se trata de una **etiqueta**.
- Abre el **panel propiedades**.
- Por último, pulsa el **botón BORRAR** del panel de propiedades.

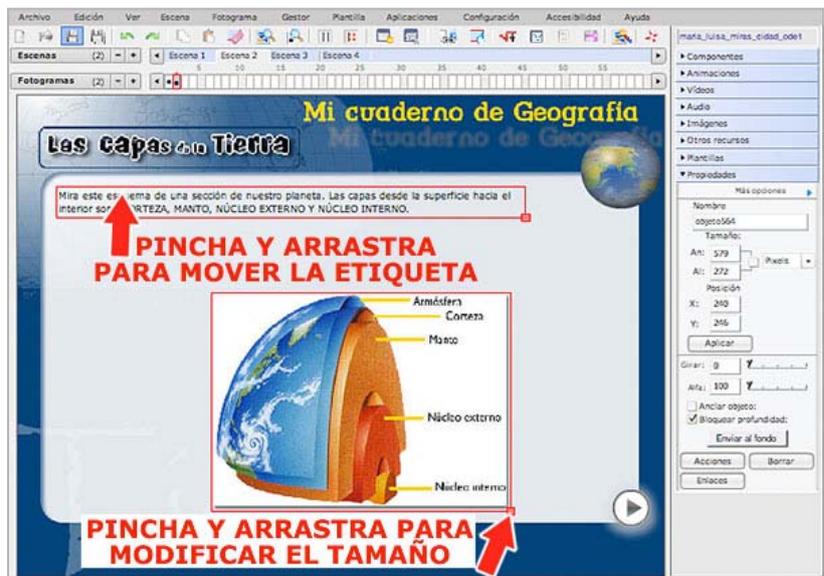


De una manera mucho más rápida puedes borrar un objeto utilizando el **botón BORRAR** de la barra de herramientas (primero hay que seleccionarlo).

Siguiendo el mismo proceso, puedes **borrar cualquier objeto de la zona de trabajo**.

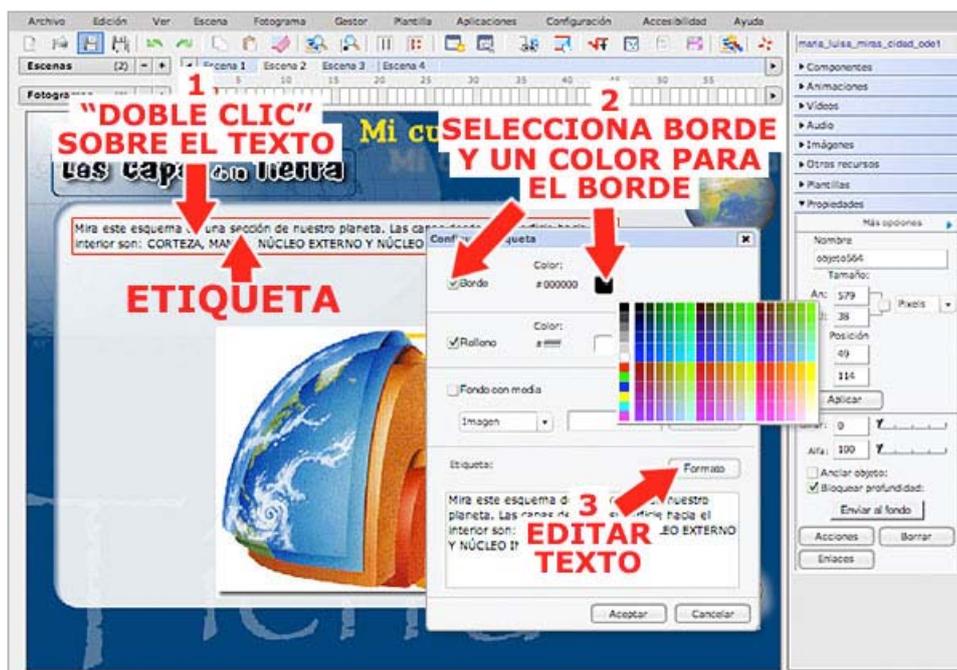
5º) Para seguir modificando el recurso, selecciona el fotograma 2 de la escena 2. Vamos a colocar mejor los objetos que aquí se encuentran. Para **mover un objeto** de la zona de trabajo solo tenemos que pincharlo y arrastrarlo hasta el lugar elegido. Siguiendo este procedimiento, mueve el texto y céntralo mejor en la página.

7º) Para **cambiar el tamaño de un objeto**, pincha en él para seleccionarlo. Fíjate que aparece un borde rojo alrededor y que en la esquina inferior derecha hay un cuadradito. Si pinchas en el cuadradito y arrastras podrás modificar el tamaño del objeto. Cambia el tamaño de la imagen del fotograma 2 (escena 2) hasta que quede como en la imagen siguiente:



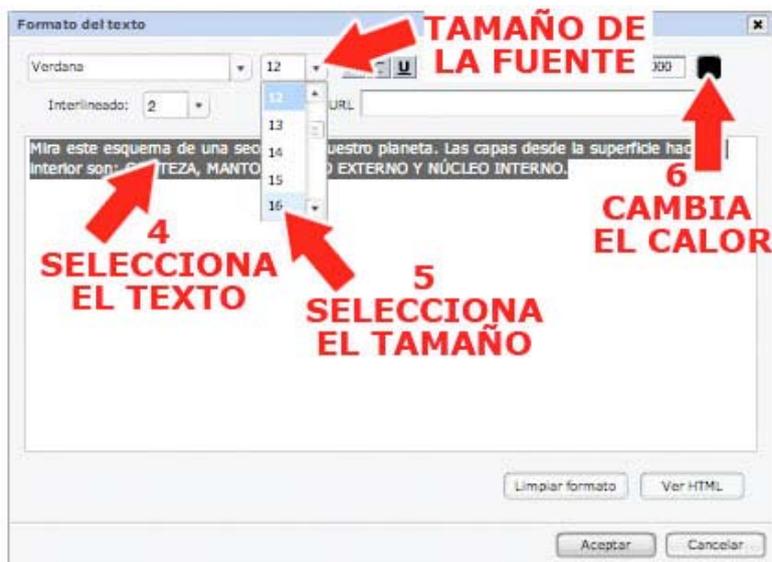
8º) Ahora vamos a **cambiar el formato de un texto**. Imagina que la letra es demasiado pequeña y que queremos resaltar algunas palabras. Recuerda que los textos se introducen mediante **etiquetas** y que se pueden editar fácilmente haciendo "doble clic" sobre ellas.

1. Selecciona el texto (**etiqueta**) y haz "doble clic" para editarlo. Se abrirá la **ventana CONFIGURAR ETIQUETA**.
2. Selecciona la **casilla BORDE** y pincha en el **cuadro del COLOR**. Se desplegará el **selector de colores**, selecciona un color azul oscuro.
3. Selecciona la **casilla RELLENO** y pincha en el **cuadro del COLOR**. Se desplegará el **selector de colores**, selecciona el color blanco.
4. En el cuadro inferior podemos modificar el texto, pero es mejor pulsar el **botón FORMATO** para abrir un pequeño procesador con el que podrás cambiar varias opciones de formato.



5. Una vez abierto este pequeño procesador puedes modificar el formato de la misma manera que se hace en un procesador de textos como Word o Swriter. Primero **selecciona el texto**.

6. Despliega la lista del **tamaño de la fuente** y selecciona 16.
7. Pincha en el cuadro del color para modificar el **color del texto**. Elige el color azul oscuro.

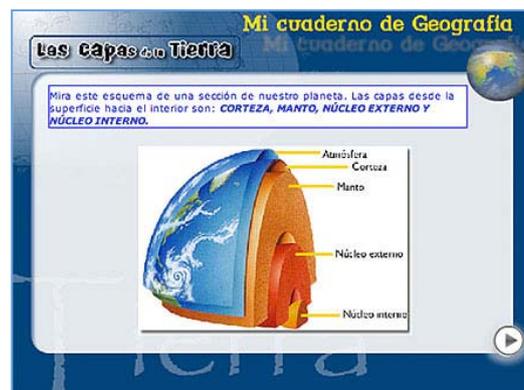


8. También puedes **resaltar con negrita, cursiva o subrayado algunas partes del texto** con el simple procedimiento de seleccionar y pulsar el botón correspondiente en la ventana del procesador de textos. N C U
9. Por último pulsa el **botón ACEPTAR** para aplicar los cambios. Regresarás a la ventana anterior donde debes volver a pulsar el **botón ACEPTAR**.

9º) Recuerda que puedes **desplazar el texto** por la zona de trabajo simplemente pinchando y arrastrando y que puedes **cambiar el tamaño de la etiqueta** que lo contiene seleccionándola (con un clic) y arrastrando el cuadradito de color rojo que aparece en la esquina inferior izquierda.



El resultado final debe ser algo así:



10º) En el siguiente capítulo vamos a seguir haciendo modificaciones a nuestro recurso, pero antes es recomendable **guardar nuestro trabajo** para evitar perderlo ante imprevistos

fallos y errores de nuestro ordenador o de la conexión. Para guardar los cambios realizados pincha en el **menú ARCHIVO** y selecciona la **opción GUARDAR**.

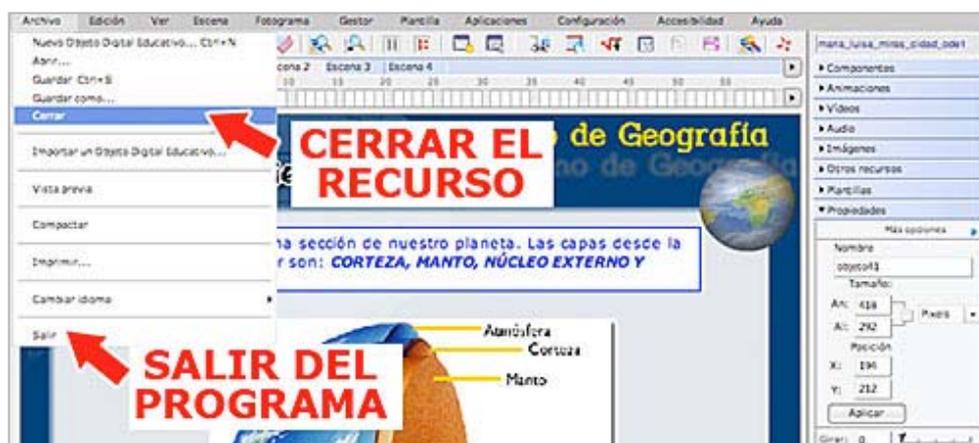


También puedes guardar los cambios pulsando el **botón GUARDAR** de la barra de herramientas.

El proceso de guardado puede durar algunos segundos, paciencia que estamos trabajando en línea. Una nueva ventana te informará de que los cambios se han guardado correctamente.



11º) También es importante que cierres el recurso correctamente y salgas del programa. Para ello puedes seleccionar la **opción CERRAR** del **menú ARCHIVO** y después la **opción SALIR**.



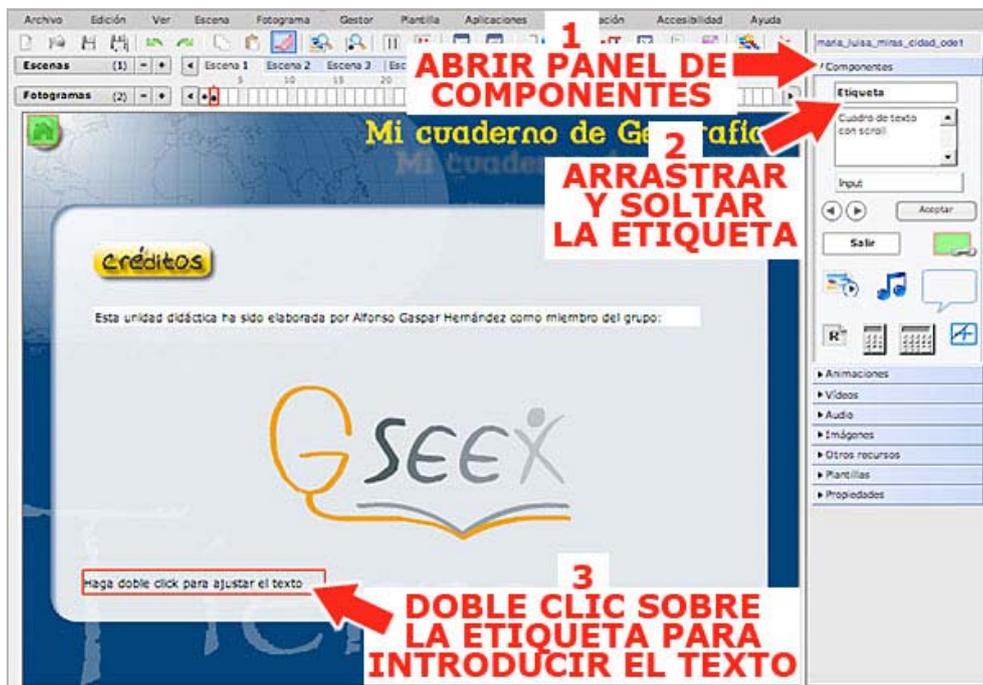
## 7. Modificando un recurso: 2ª parte

En este nuevo capítulo continuaremos adaptando el recurso igual que hicimos en el apartado anterior. En esta ocasión añadiremos nuevos objetos como textos, imágenes y botones y también modificaremos una actividad.

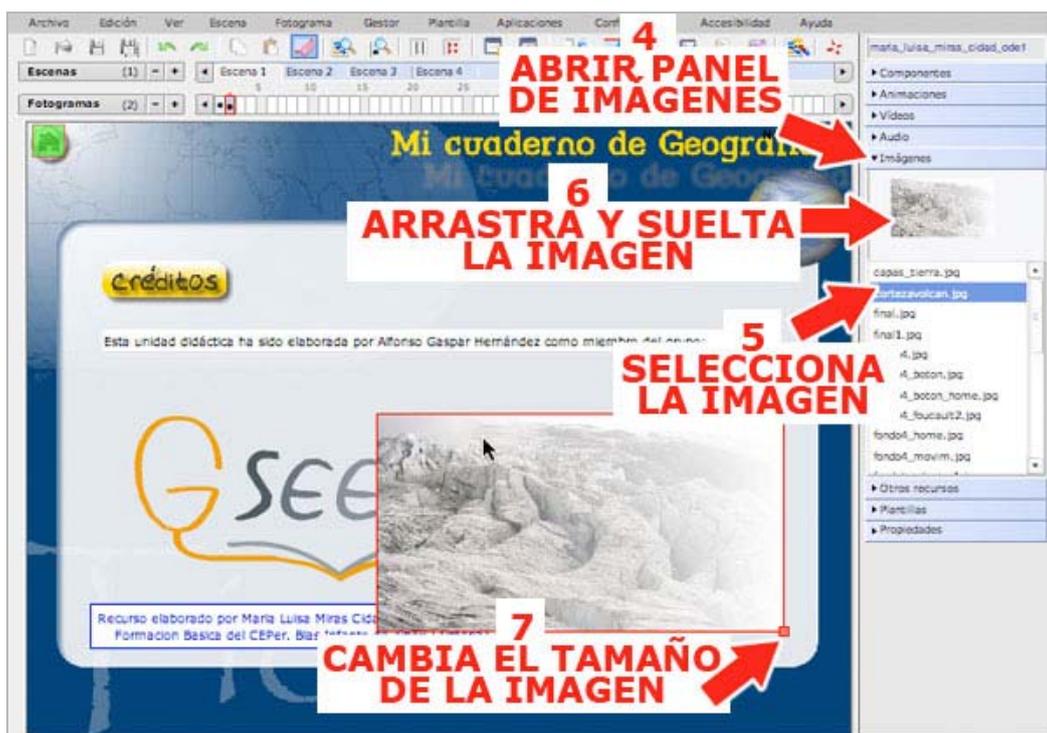
1º) **Añadir nuevos objetos** a alguno de los fotogramas es bastante fácil solo tienes que buscar estos elementos en los paneles laterales y utilizar el procedimiento de **arrastrar y soltar** en el lugar elegido de la zona de trabajo. Vamos a añadir texto e imagen a uno de los fotogramas con el fin de indicar que el recurso ha sido adaptado (es una obra derivada de la original tal y como nos permite la [licencia CC](#) del Constructor):

1. **Selecciona el fotograma 2 de la escena 1**, es la página de créditos donde se relacionan lo autores del recurso.
2. Para **introducir un texto** nuevo abrimos el **panel de COMPONENTES**, pinchamos en **ETIQUETA**, arrastramos y soltamos en el espacio de trabajo.
3. Haz "doble clic" sobre la etiqueta para introducir el texto.
4. Selecciona un **borde** y un **color de relleno** y escribe un texto similar a este:  
*"Recurso adaptado por .... (tu nombre y apellidos) ... para el nivel de .... del*

..... (tu centro)". Para ello, sigue el mismo [procedimiento](#) que en el apartado 8º del capítulo anterior para dar formato a la etiqueta.



5. Ahora vamos a **añadir una nueva imagen**. Pincha en el **panel IMÁGENES**. Tardará unos segundos en aparecer la lista de archivos.
6. Al **seleccionar** cada uno de ellos podrás visualizar la imagen en la parte superior.
7. Busca una foto que te guste, **pincha y arrastra hasta el fotograma**.
8. Recuerda que puedes **mover** la foto sobre el espacio de trabajo y también **cambiar su tamaño** como se explica en el punto 6º del apartado anterior.

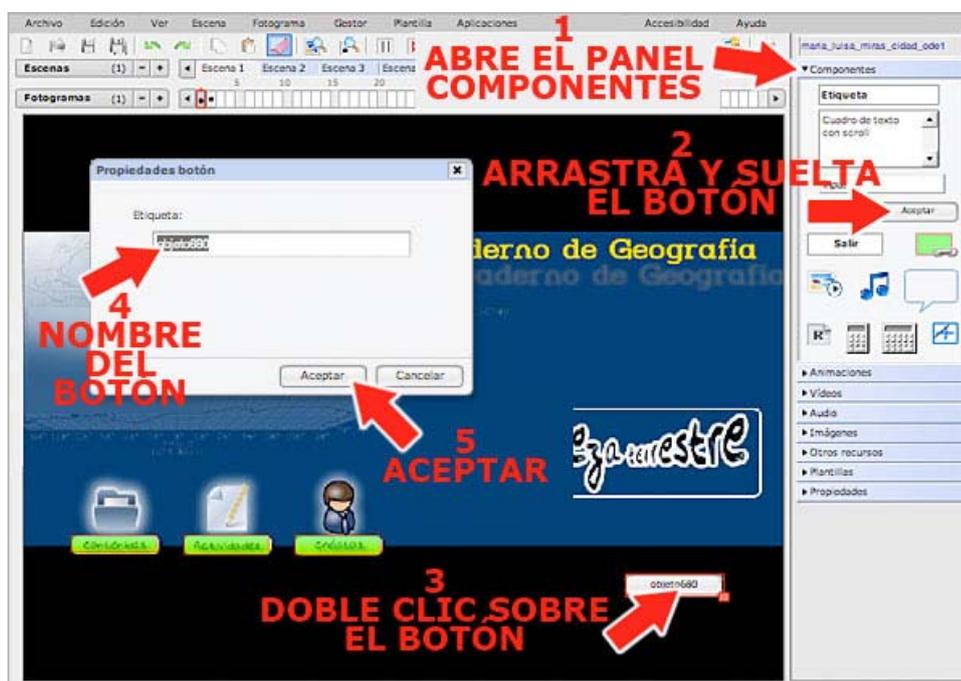


- Para terminar, distribuye todos los objetos por el espacio de trabajo, cambia la posición y el tamaño si es necesario. Puede quedar algo así:



2º) También podemos añadir nuevos **objetos** que proporcionan **interactividad** a los recursos didácticos digitales. En esta ocasión vamos a **añadir un nuevo botón** para acceder directamente al recurso desde la página de inicio, ya que puede ser que no esté muy claro por donde hay que iniciar el itinerario didáctico. Para **introducir un botón** nuevo:

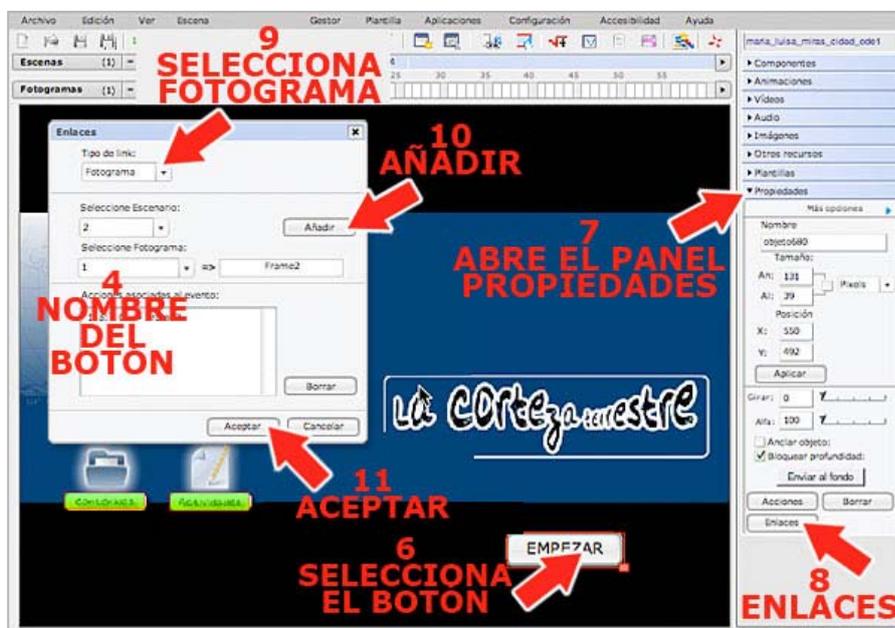
- Pincha el fotograma 1 de la escena 1 y abre el **panel de COMPONENTES**.
- Pinchamos sobre un **BOTÓN** que lleva la palabra **ACEPTAR**, arrastramos y soltamos en el espacio de trabajo.
- Al situarlo en la pantalla, cambia su nombre por el de **"objeto ..."**, se trata de una numeración que el programa asigna de manera automática a cada uno de los elementos (objetos) que forman parte del recurso. Haz "doble clic" sobre el botón para **modificar el nombre**.
- En la ventana que se abre escribe **"EMPEZAR"** y pulsa el **botón ACEPTAR**.
- Puedes **mover el botón y cambiar su tamaño** utilizando el mismo procedimiento que para las etiquetas.



- Ahora solo nos queda **indicar la acción** que queremos que realice. Para ello debes **seleccionar el botón...**
- ...y abrir el **panel de PROPIEDADES**.
- Pulsa el **botón ENLACE** que hay en el **panel de PROPIEDADES**. También puedes pulsar el **botón ENLACE** de la barra de herramientas.
- En la nueva ventana que se abre selecciona las siguientes opciones:



- o Tipo de link: **FOTOGRAMA** (esta opción nos llevará a un fotograma concreto cuando se pulsa el botón)
  - o Escena: 2
  - o Fotograma: 1
10. Pula el **botón AÑADIR** y comprobarás que en el cuadro inferior de acciones asociadas al evento aparece el texto: "Ir a 1 0=> frame 2" haciendo referencia a la escena y fotograma.
11. Por último, pulsa el **botón ACEPTAR**.

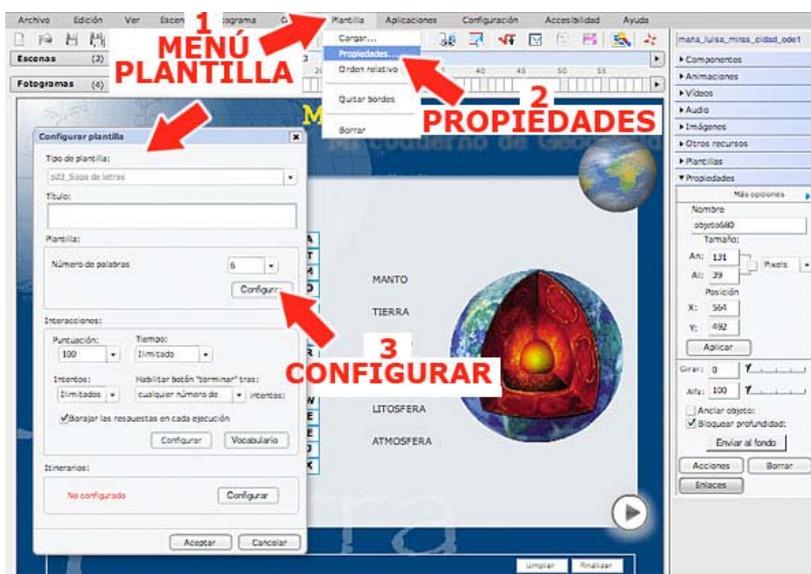


3º) Para terminar, vamos a **modificar alguna de las actividades** incluidas en el recurso. Las actividades se introducen por medio de **plantillas prediseñadas** pero que tienen opciones configurables. Vamos a modificar una actividad de tipo lúdico, por ejemplo una sopa de letras. Pero primero selecciona el fotograma 4 de la escena 3.

1. Pincha en el **menú PLANTILLA**.
2. Selecciona la opción **PROPIEDADES**. También puedes hacerlo pinchando en el **botón EDITAR PLANTILLA** de la barra de herramientas.



3. Se abrirá una nueva ventana desde la que puedes modificar la configuración de la plantilla. Pincha en el **botón CONFIGURAR**.



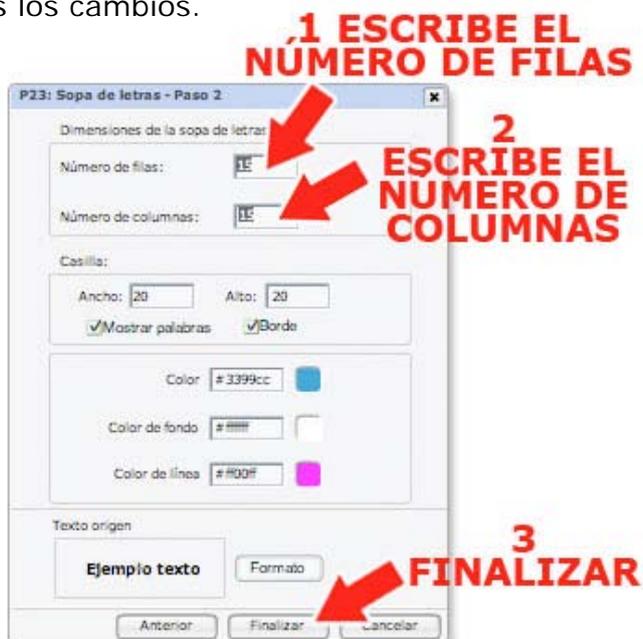
En la nueva ventana que se abre podemos **poner el título y las instrucciones** de la actividad porque no los lleva. Por ejemplo, puedes escribir:

- TÍTULO: **"Las capas de la Tierra "**
- INSTRUCCIONES: **"Selecciona con el ratón las palabras que encuentres (pinchar y arrastrar) y se irán marcando"**.
- También podemos **cambiar las palabras** que el alumno debe buscar. Selecciona **"LITOSFERA"** de la lista de palabras y pulsa el **botón BORRAR**.
- En el **cuadro de introducción de texto PALABRA** escribe la palabra **"HIDROSFERA"** y pulsa el **botón AÑADIR**.
- Pulsa el **botón SIGUIENTE** para guardar los cambios.



Aparecerá una nueva ventana donde podrás configurar otras opciones:

- Cambia el **NÚMERO DE FILAS** por 15 ya que vienen 10 como opción predeterminada.
- Haz lo mismo con el **NÚMERO DE COLUMNAS**, escribe 15.
- Pulsa el **botón FINALIZAR**.
- Volverás a la primera ventana de configuración. Pulsa el **botón ACEPTAR** para que se guarden todos los cambios.



Aparecerán nuevos elementos en la actividad que puedes mover por la zona de trabajo de manera independiente. Así que coloca los enunciados bien y el resto de los elementos. Debe quedar algo así:

Aquí terminamos de realizar las modificaciones que nos habíamos propuesto y que nos han servido para adaptar un recurso ya elaborado, pero también para entender la lógica de este programa pues esto nos ayudará bastante cuando comencemos a elaborar nuestros propios materiales.



## 8. Guardar, compactar y descargar

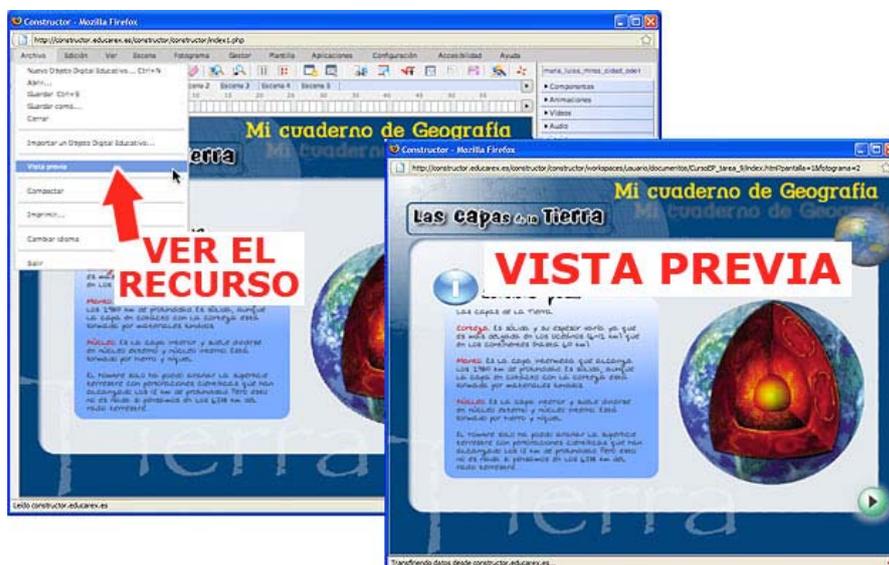
Una vez terminadas las modificaciones debemos guardar nuestro trabajo. Para ello, el programa nos ofrece varias alternativas, ya hemos utilizado algunas de ellas:



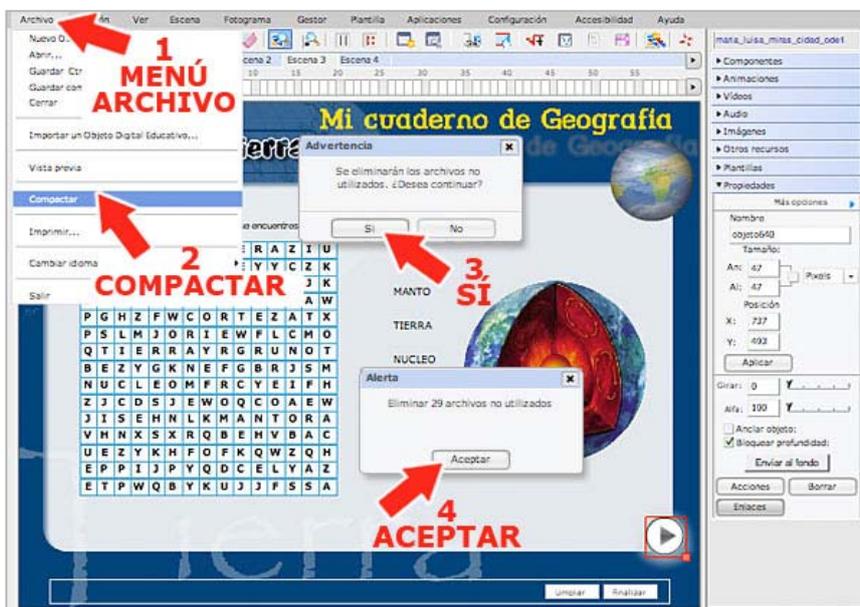
1º) Desde el **menú ARCHIVO** elegimos la opción **GUARDAR** o pulsando el **botón GUARDAR** de la barra de herramientas. Utilizaremos este procedimiento para conservar todos los cambios que vamos haciendo al recurso y siempre que sea necesario. El proceso de guardado puede llevar algunos segundos porque no olvidemos que estamos trabajando en línea. Un mensaje nos advertirá de que el recurso se ha guardado correctamente.



2º) Desde el **menú ARCHIVO**, elegimos la opción **VISTA PREVIA** (o pulsando el **botón PREVISUALIZAR** de la barra de herramientas) para ver como va quedando nuestro trabajo, primero hay que guardarlo. Así podremos comprobar si los botones que hemos añadido funcionan correctamente, si las actividades son adecuadas en tiempo y forma, si los textos son legibles ... aunque realmente el aspecto que tendrá el recurso educativo será muy similar al que vemos en la zona de trabajo.

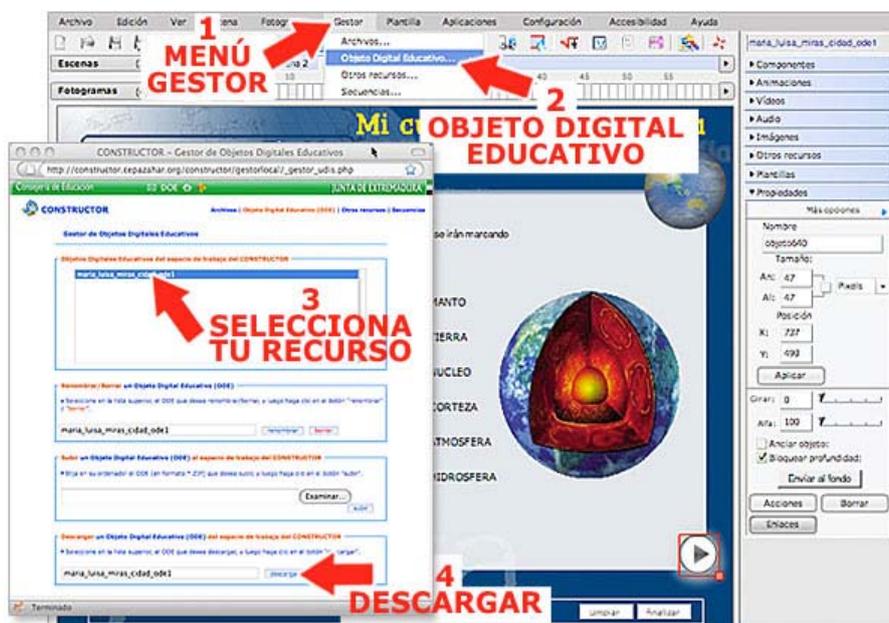


3º) Desde el **menú ARCHIVO**, elegimos la opción **COMPACTAR** para eliminar todos los elementos multimedia que no se han utilizado y conseguir que nuestro recurso tenga menos peso y, por tanto, que tarde menos tiempo en abrirse, guardarse, descargarse, ... Esta opción la utilizaremos SOLO cuando el recurso esté totalmente terminado y SIEMPRE después de guardarlo. Al elegirla, el programa nos informará del número de archivos que se van a eliminar. Pulsamos el **botón SÍ** y después el **botón ACEPTAR**.



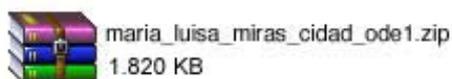
4º) Para terminar vamos a **descargar el recurso** en nuestro ordenador. Recuerda que ahora está guardado en la plataforma del Constructor que hay instalada en el CEP Indalo. Elegiremos esta opción para guardar una copia de seguridad de nuestro recurso, recuerda que ahora está en un espacio común y que otras personas tienen acceso. También lo descargaremos para utilizarlo sin necesidad de conexión a Internet. Desde el **menú GESTOR** elegimos la opción **Objeto Digital Educativo**. Se abrirá una ventana que ya conoces porque la utilizaste para subir el recurso a la plataforma. Para guardar el recurso en tu equipo:

- **Selecciona el recurso** en la lista de archivos que hay en la parte superior, recuerda que ahora se llama "**tu\_nombre\_y\_apellido\_ode1.zip**"
- Pulsa el **botón DESCARGAR**.



- El recurso se descargará y se guardará en la carpeta que tu indiques. Observa que se trata de un **archivo comprimido** con el mismo nombre que elegiste y con la **extensión .zip**.

5º) Para **ver el material desde tu equipo**, haz doble clic sobre el archivo descargado. Recuerda que se llama "**tu\_nombre\_y\_apellido\_ode1.zip**". Se abrirá una ventana con varios archivos y carpetas que no debes modificar. Haz doble clic sobre el **archivo index** o **index.html**, es la página de inicio del recurso y se abrirá tu material desde tu equipo sin necesidad de conexión a Internet.



Este archivo que has descargado es el que deberás enviar a los tutores del curso como tarea obligatoria del tema 2.

## 9. ¿Y donde están los recursos?

Bueno, pues siguiendo este procedimiento puedes modificar cualquier recurso hecho con el Constructor puesto que es uno de las condiciones de su licencia. Los recursos los puedes encontrar en el **Portal del Constructor** que es la web oficial del programa y está es la dirección:

<http://constructor.educarex.es>

Y en el portal está el **banco de recursos abiertos** donde los profesores puede publicar sus materiales y, a su vez, ver y descargar otros ya elaborados que se pueden adaptar y utilizar en la clase.

El procedimiento para descargar un recurso es muy sencillo:

1º) Entra en la [página del Constructor](#) y pincha en la solapa **Recursos**. Desde esta página puedes acceder a una zona donde puedes ver recursos didácticos digitales elaborados con el Constructor y a otra desde donde puedes descargarlos.



En ambas secciones los materiales están clasificados por niveles educativos y por materias.

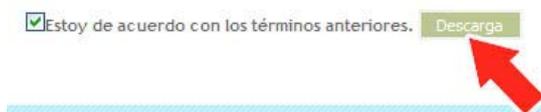


2º) Puedes pulsar el **botón VER** para buscar algún recurso y utilizarlo en línea y, cuando veas alguno que te interese, pulsar el **botón DESCARGAR** para ir a la zona desde la que puedes descargarlo en tu equipo. Nosotros hemos seleccionado un recurso que se llama **"El acento de las palabras"** que se encuentra en la sección de Educación Secundaria Obligatoria/Lengua y Literatura Castellana. Pulsa el **botón DESCARGAR** y para buscar el recurso en la carpeta correspondiente:

3º) Cuando entres en la página del recurso, pincha en el **enlace DESCARGA**.



4º) Entrarás en una nueva página donde viene la licencia de uso. Debes seleccionar la **casilla** para aceptar las condiciones de la licencia y después pulsar el **botón DESCARGAR**



5º) Se abrirá una nueva ventana, pulsa el **botón GUARDAR**.



6º) Ahora deberás indicar el lugar donde quieres que guarde el recurso, por ejemplo, en la carpeta que creamos al principio. Por eso debes buscar y abrir esta carpeta en el cuadro de diálogo que se abre y después pulsar el **botón GUARDAR**. Debes fijarte en el nombre del archivo porque es el que luego debes subir al espacio de trabajo del Constructor.



Si abres la carpeta comprobarás que hay un nuevo archivo comprimido, es el recurso que has descargado:

7º) Ya tienes el recurso en tu ordenador.

- Para **ver el material desde tu equipo**, haz doble clic sobre el archivo descargado. Se abrirá una ventana con varios archivos y carpetas que no debes modificar. Haz doble clic sobre el **archivo index** o **index.html**, es la página de inicio del recurso y se abrirá el material desde tu equipo sin necesidad de conexión a Internet.
- Para **modificar el recurso** recuerda que primero tienes que subirlo al espacio de trabajo del Constructor, tal y como viene explicado en el capítulo 4 de este tema.

Y hasta aquí llegamos, en este segundo tema del curso aprendimos a reutilizar un recurso ya elaborado, pero sobre todo, aprendimos bastantes procedimientos que nos van a servir para crear nuestro propio material didáctico interactivo. Pero eso será en el tema siguiente.