



Jclic  
Author

**GUÍA**

**para crear**

**“Actividades de texto y otras actividades)”**

## Índice

1. Actividades de texto y otras actividades	3
2. Respuestas Escritas	3
3. Completar Texto	13
4. Rellenar Agujeros	24
5. Identificar Elementos	38
6. Ordenar Elementos.	53
7. Otras Actividades	70
8. Actividades de Identificación	70
9. Actividades de Exploración	87
10. Pantalla de Información	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## GUÍA

### “Actividades de texto y otras actividades)”

En la presente guía se describirán los pasos para poder elaborar actividades de texto y otras actividades utilizando el Software Jclíc Author.

#### Actividades de Texto

- Respuestas escritas
- Completar texto
- Rellenar agujeros
- Identificar elementos
- Ordenar elementos

A continuación se dará una breve descripción en que consiste cada una de estas actividades.

Las Actividades de Texto, contemplan ejercicios basados en las palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, entender, corregir u ordenar, estas pueden contener imágenes si así se considera.

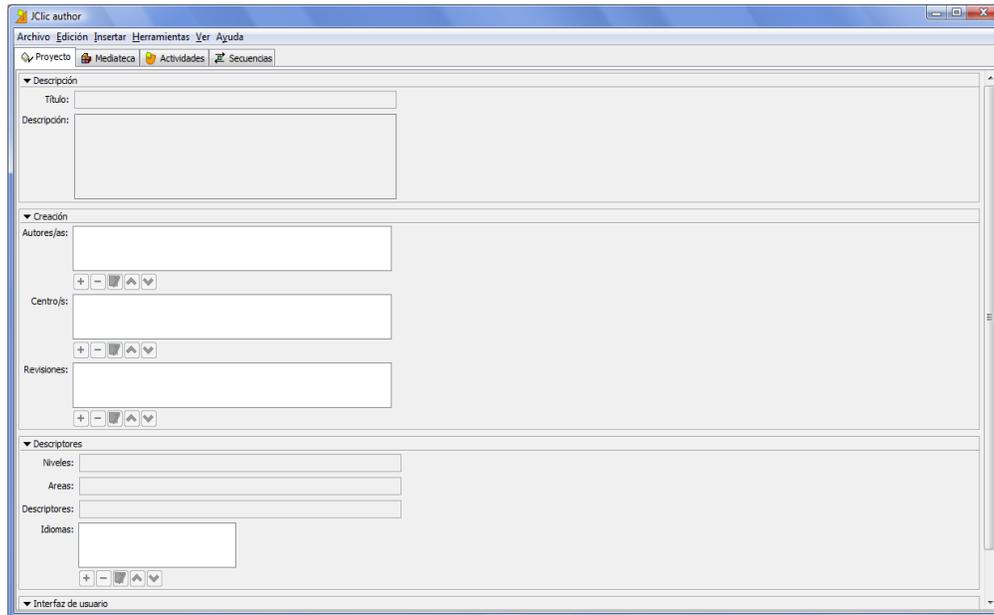
#### Respuestas Escritas

Esta actividad es donde se plantea una pregunta relacionada con el tema seleccionado y se tendrá que escribir la respuesta o texto correspondiente según sea el caso, a continuación se desarrolla paso a paso para poder elaborar la actividad.

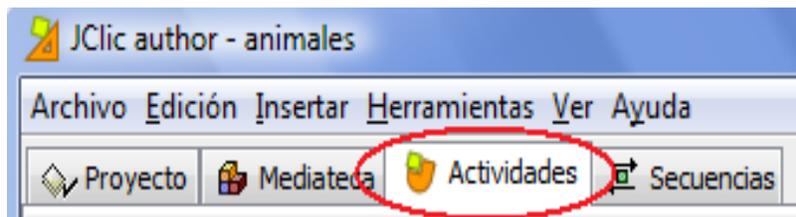
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClíc Author**



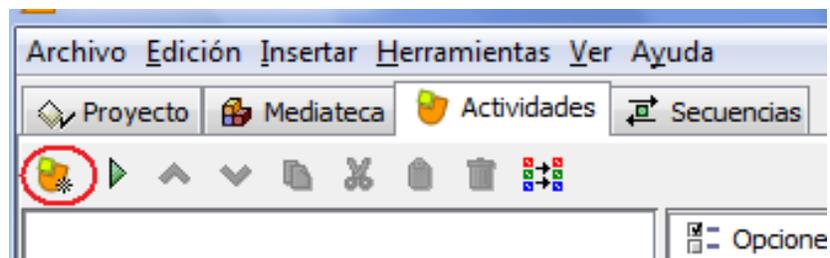
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**.

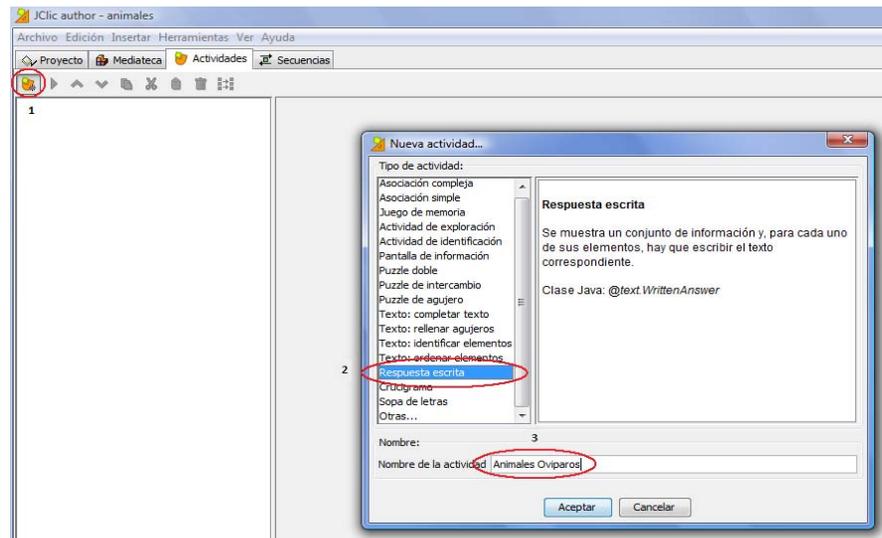


**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.

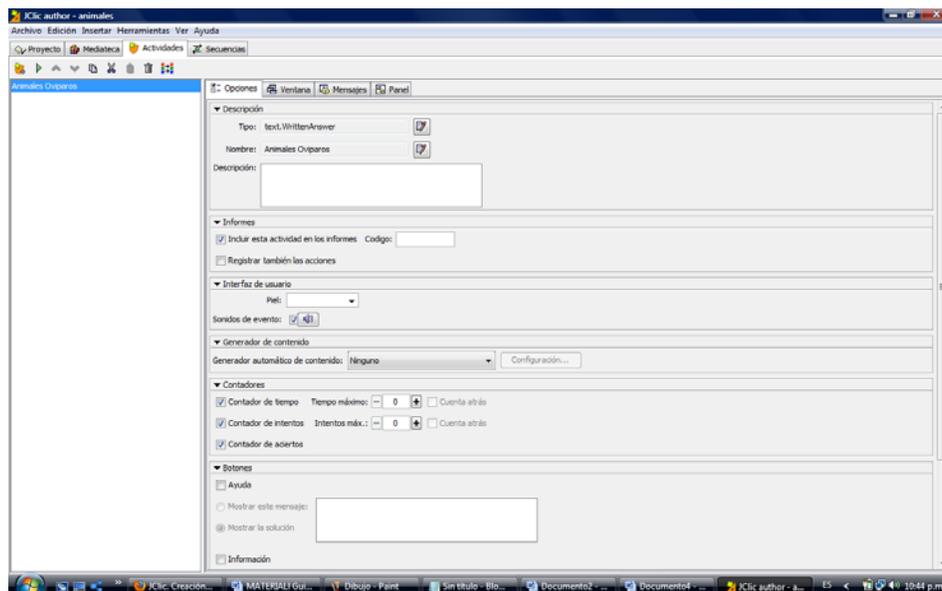


## “Actividades de texto y otras actividades)”

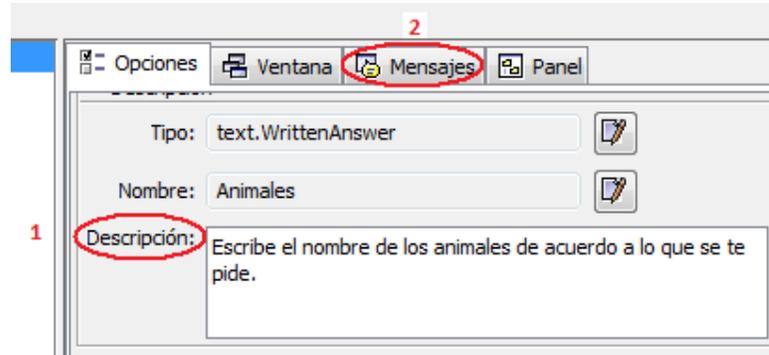
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad **“Respuesta Escrita”**, escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en aceptar.



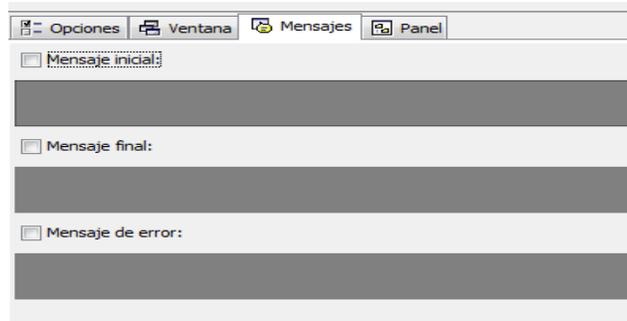
**Paso 5:** Te mostrara la ventana en donde trabajaras la actividad seleccionada.



Aquí tendrás que describir de manera breve las indicaciones que se tendrá que hacer en esta actividad, posteriormente ve a la pestaña **mensajes**, como se muestra en la siguiente imagen.



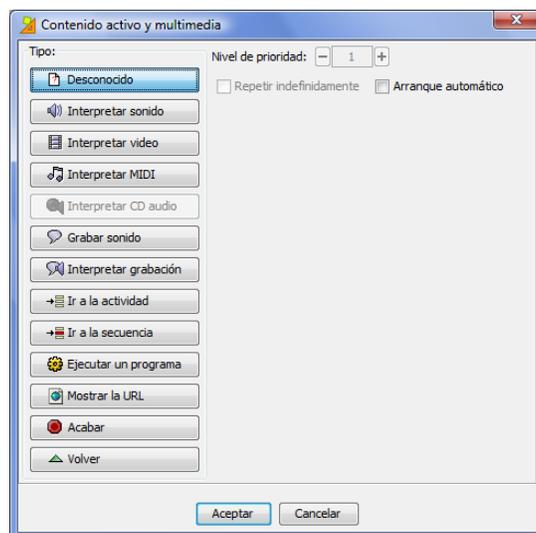
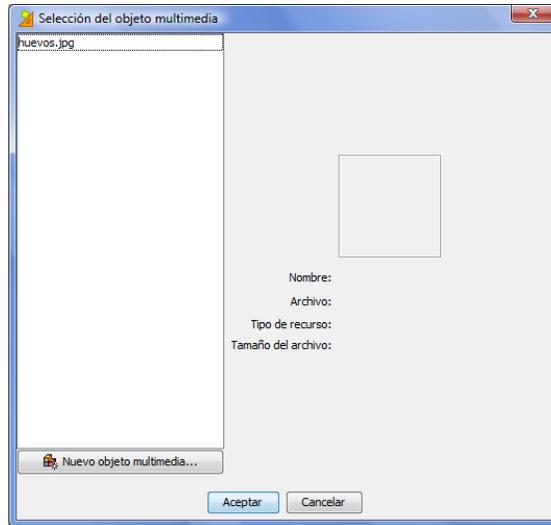
**Paso 6:** En esta ventana escribirás el mensaje inicial y final de la actividad, seleccionando cada una de ellas.

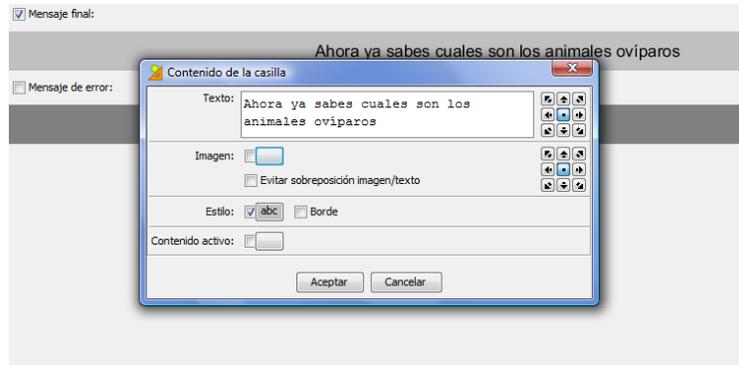


Ejemplo: Al hacer clic en la casilla de mensaje inicial y mensaje final se abrirá una ventana en la que tienes que escribir el texto y podrás agregar imágenes, estilo, ubicación siendo estas ultimas opcionales. (Ver siguientes imágenes).

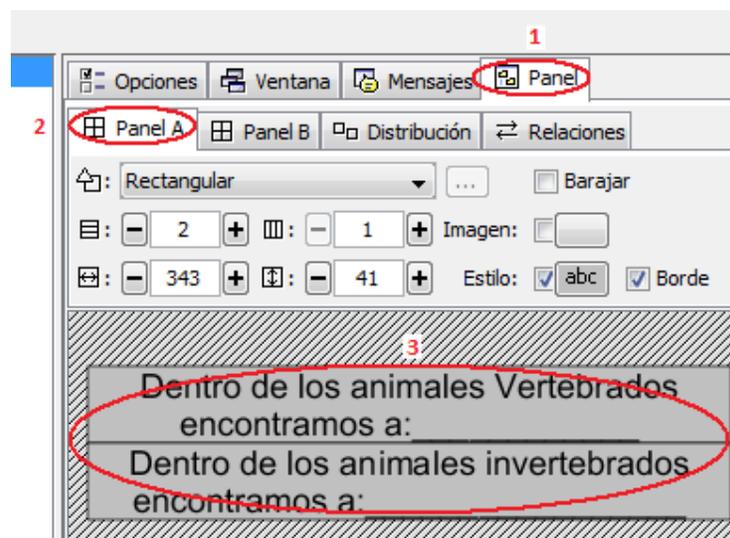


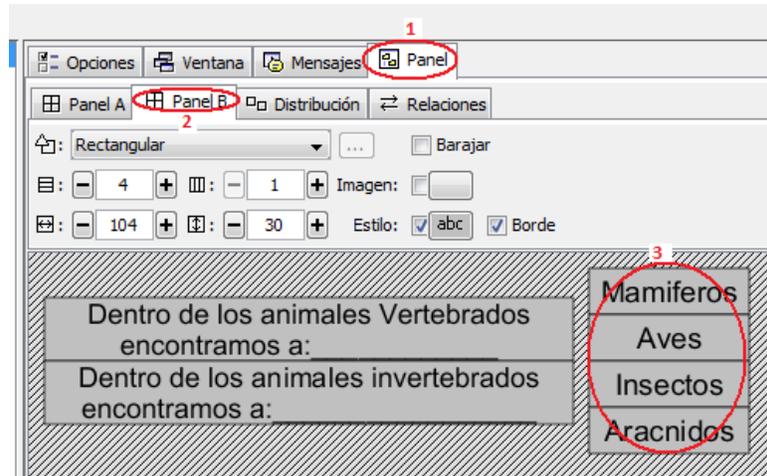
**“Actividades de texto y otras actividades)”**



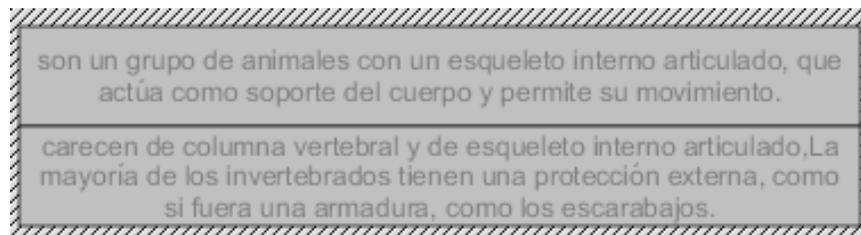
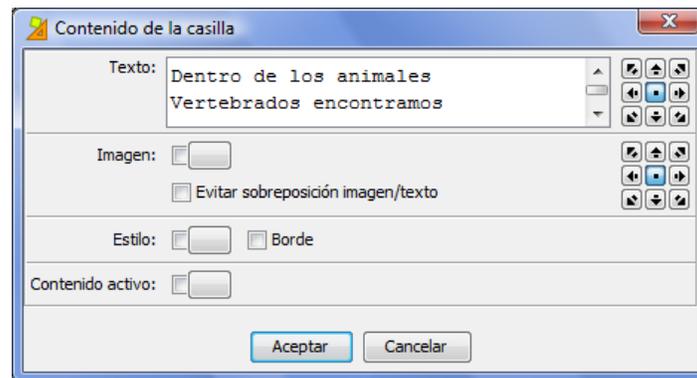
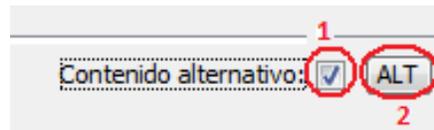


**Paso 7:** Hacer clic en la pestaña **Panel**, donde te habilitará un **Panel A** y el **Panel B**, selecciona primero el panel A, en el cual podrás determinar el número de filas y columnas que utilizaras para esta actividad, en cada una de las casillas escribe la frase o preguntas relacionadas con el tema, puedes ajustar el ancho de las casillas arrastrando la esquina inferior derecha. De la misma manera selecciona el Panel B y escribe las respuestas en cada una de las casillas en relación a las preguntas del Panel A.





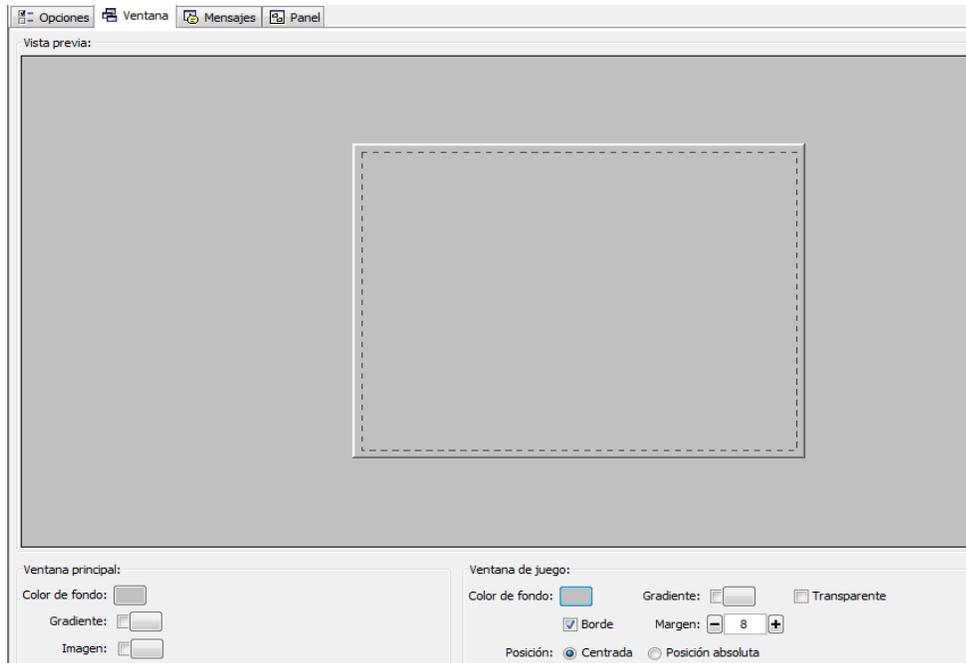
**Paso 8:** De manera opcional puedes introducir un Contenido Alternativo a cada una de las casillas del Panel A, el contenido puede dar respuesta o solución al ejercicio de esta actividad, como se muestra en las siguientes imágenes.



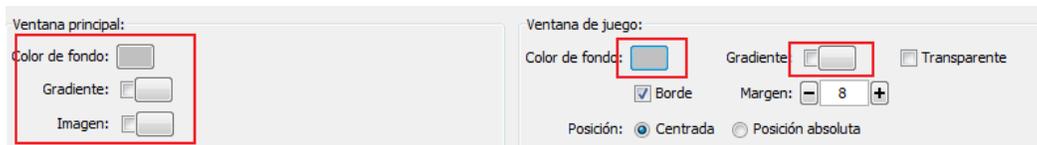
**Paso 9:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



Te mostrara la siguiente imagen.



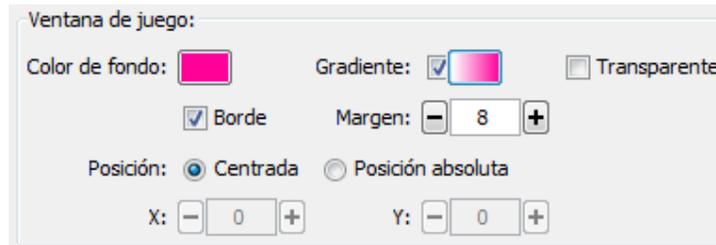
Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



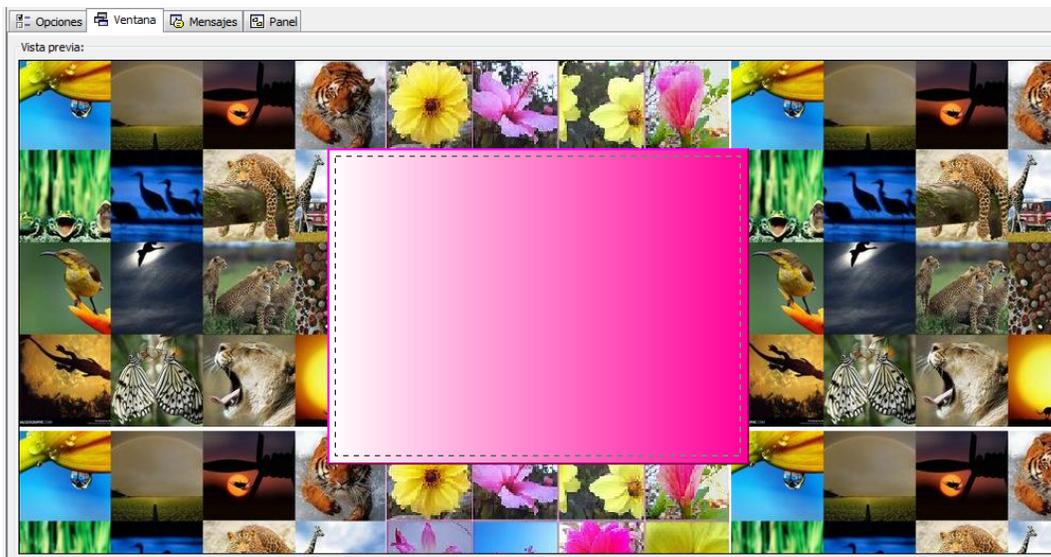
**Ventana principal.**



## Ventana de juego.



Que dando de la siguiente manera



**Paso 10:** Para ver la funcionalidad de la actividad da clic en el siguiente icono.



Y te mostrara la siguiente pantalla donde podrás hacer pruebas para verificar la correcta funcionalidad del ejercicio de la actividad.



**Paso 11:** Por ultimo selecciona el menú **archivo** y dale clic en la opción **Guardar**.



Con esto se termina los pasos para la actividad de **Respuesta Escrita**.

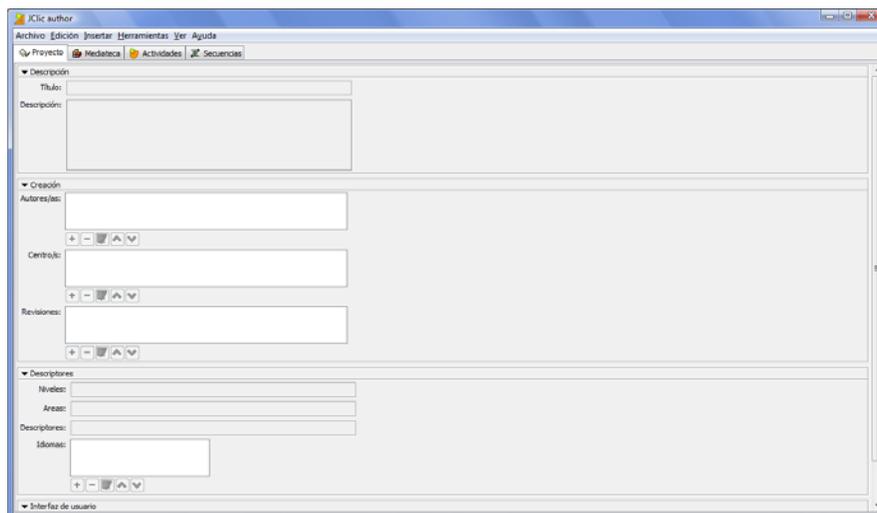
## Completar texto

En esta actividad se selecciona en texto de un tema a tratar en el cual se hace desaparecer determinadas fragmentos del mismo como por ejemplo letras, palabras, signos de puntuación o frases y el estudiante tendrá que completarlo de acuerdo a lo que falte en la frase o palabra. A continuación se desarrolla paso a paso de cómo elaborar la actividad.

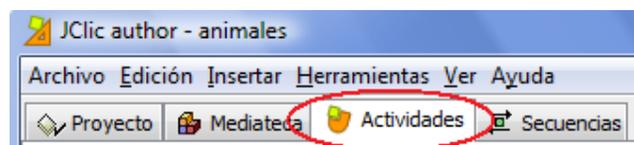
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



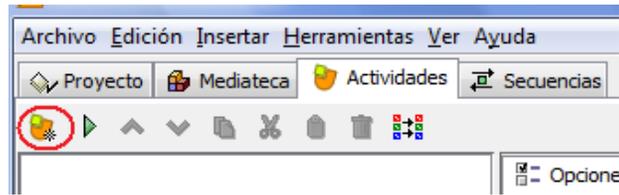
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



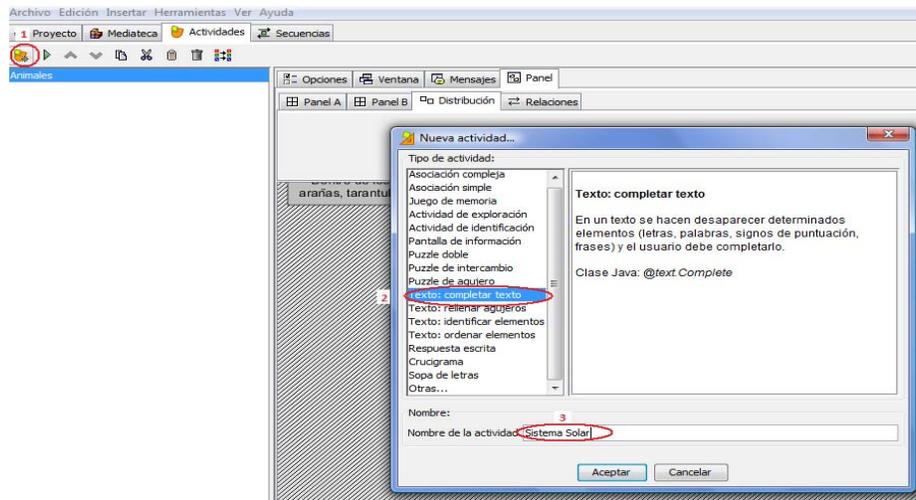
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**



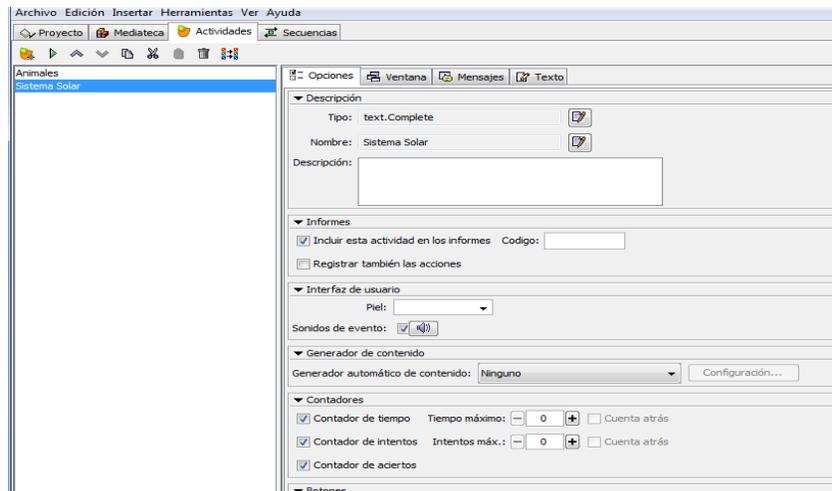
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



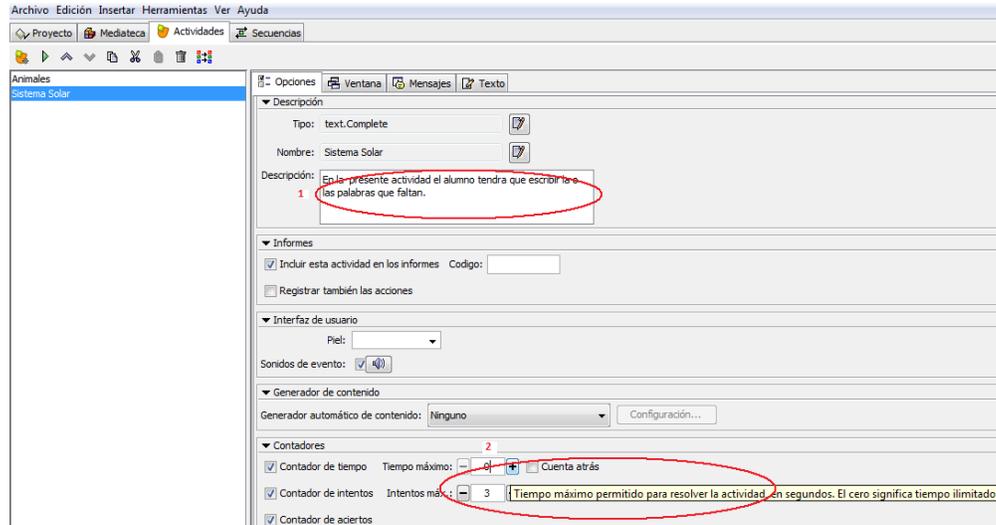
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (2) “**Completar Texto**”, (3) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en aceptar.



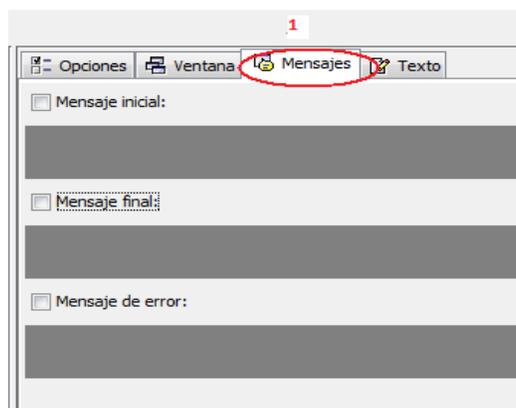
**Paso 5:** Te mostrara la siguiente pantalla.



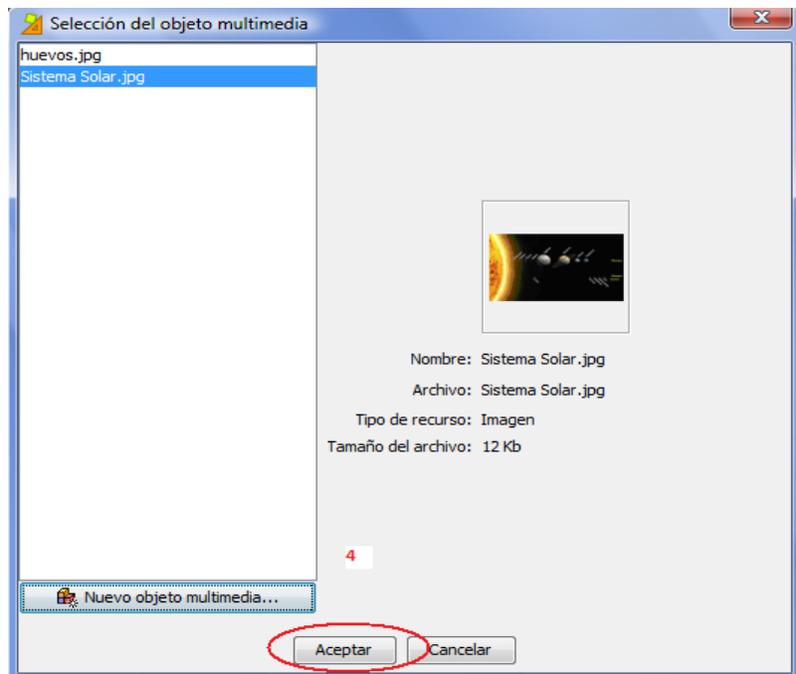
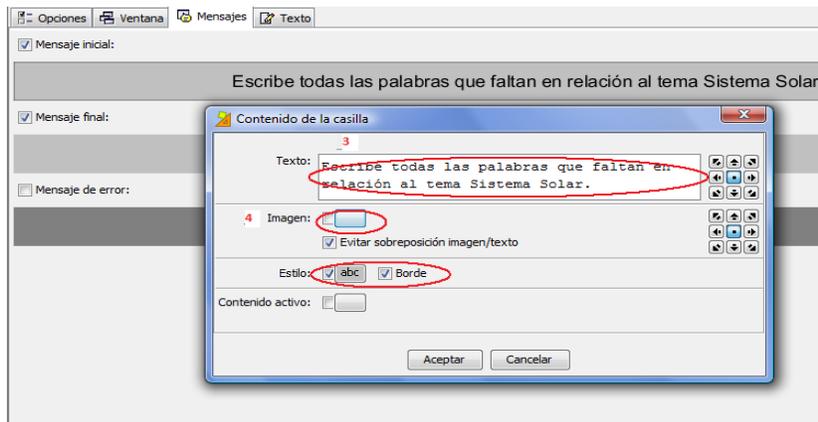
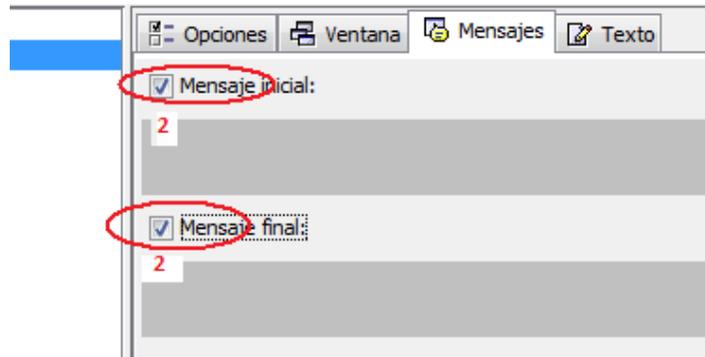
**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrá que realizar en esta actividad, (2) también se puede determinar el tiempo máximo y el número de intentos que se tiene para resolver la actividad.

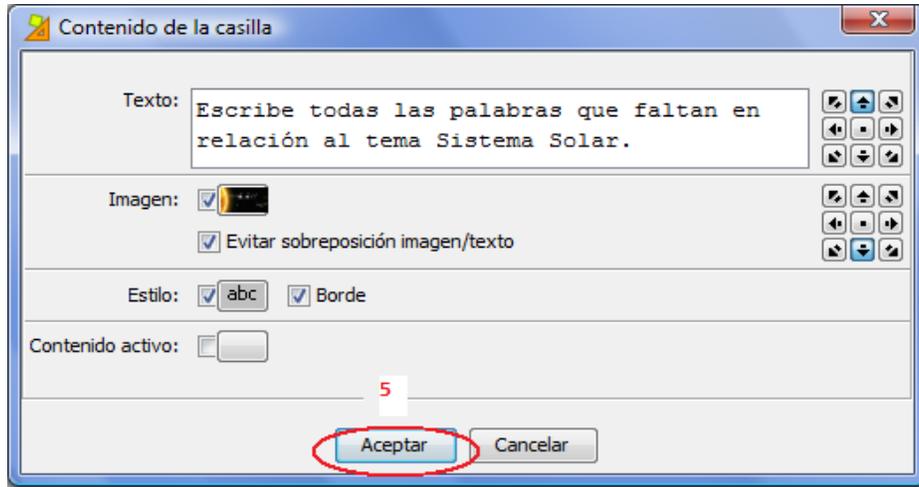


**Paso 7:** (1) Seleccionar la pestaña de **Mensajes**, (2) activar el mensaje inicial y el mensaje final, (3) en el **mensaje inicial** tendrás que indicar la tarea que el usuario realizara para que se active haz clic en la casilla de color gris y (4) podrás agregar una imagen referente al tema, dar estilo si así lo deseas y dar (6) aceptar:

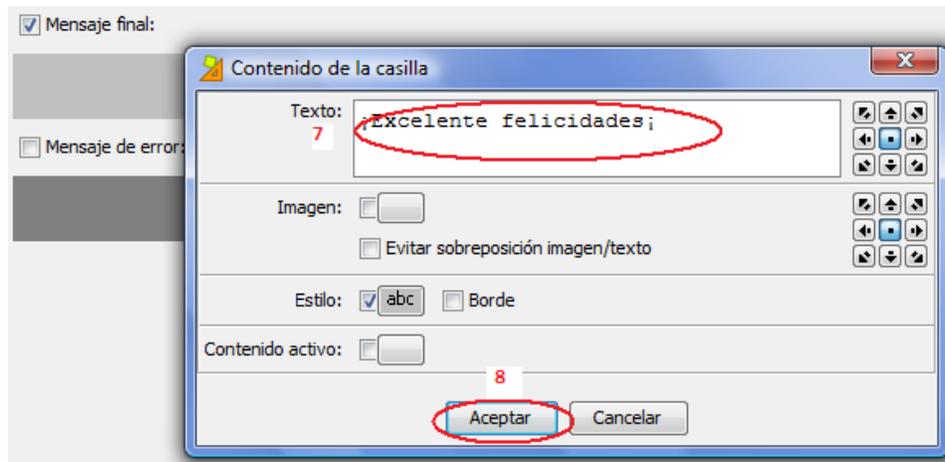


“Actividades de texto y otras actividades)”

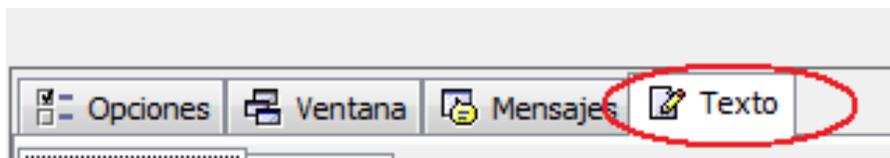




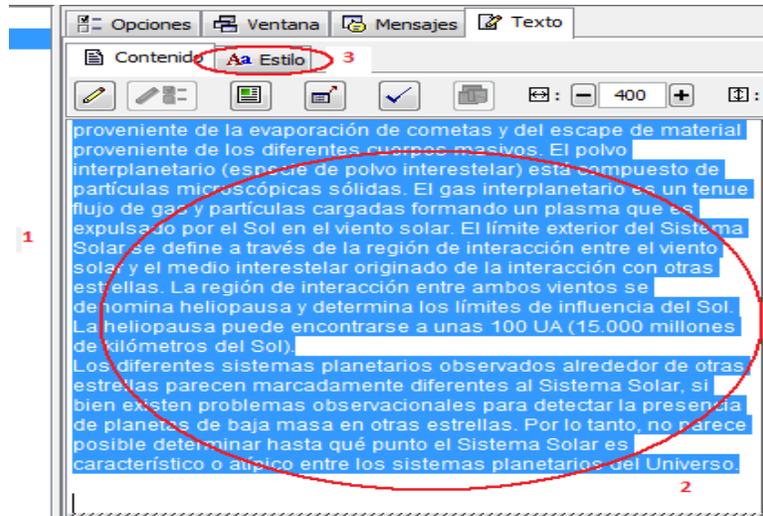
**Mensaje final:** (7) De igual manera tendrás que escribir un mensaje final como se muestra en las siguientes imágenes, este mensaje tiene como finalidad motivar o felicitar al usuario por realizar la actividad de manera correcta y da (8) aceptar.



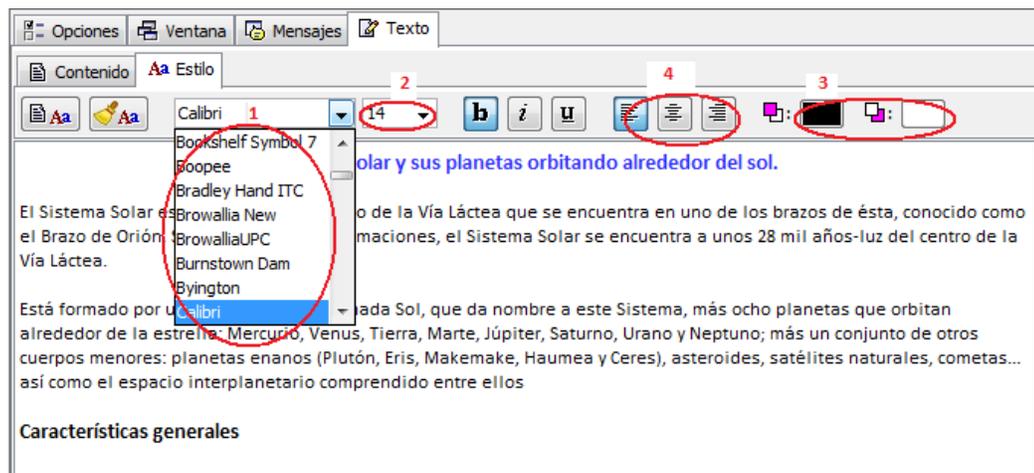
**Paso 8:** Da clic en la pestaña de **Texto**.



Te mostrara la siguiente imagen, (1) en el cuadro blanco deberás introducir el texto del tema relacionado a la actividad, (2) con la ayuda del cursor selecciona todo el texto y haz clic en la pestaña de (3) **Estilo**.



En la pestaña **Estilo** permite que se activen diferentes opciones con lo que podrás seleccionar el (1) tipo de fuente, (2) tamaño de la fuente, darle (3) color, (4) centrar el texto, como se muestra en la imagen siguiente.

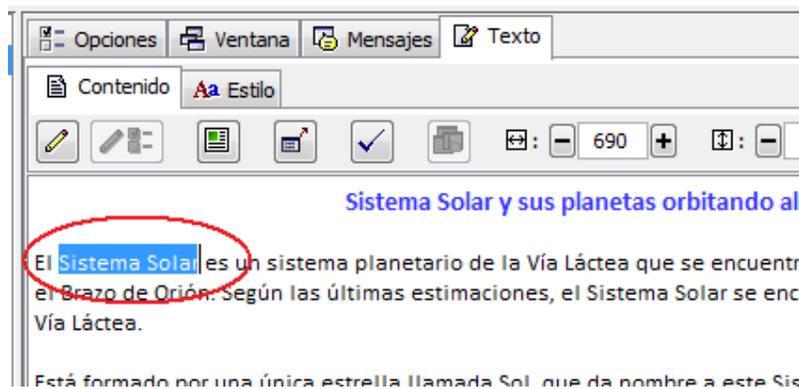


**Paso 9:** Regresa a la pestaña de **contenido**.

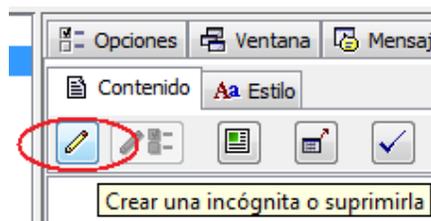


A continuación se seleccionara una por una cada palabra que se quieren ocultar para que el usuario las escriba en los espacios correspondientes.

(1) selecciona con el cursor la palabra a ocultar.



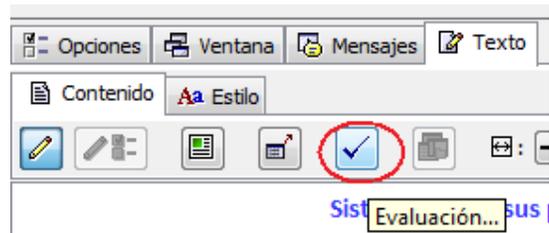
(2) Haz clic en la opción crear una incógnita o suprimirla.



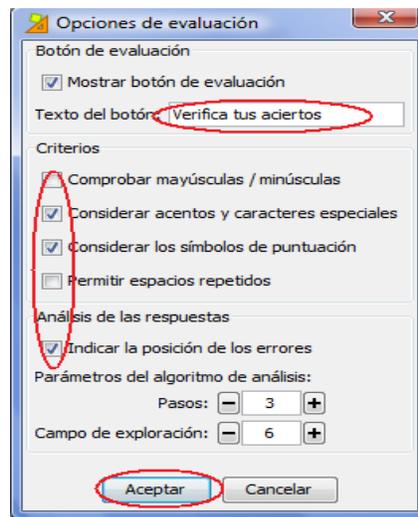
(3) Las palabras se pondrán de color azul. Y si quieres eliminarla vuelve a dar clic en incógnita y regresara a al color negro.

El **Sistema Solar** es un sistema planetario de la Vía **Láctea** que se encuentra en el Brazo de **Orión**. Según las últimas estimaciones, el Sistema Solar se encuentra en la Vía Láctea.

**Paso 10:** Selecciona la opción de **Evaluación**



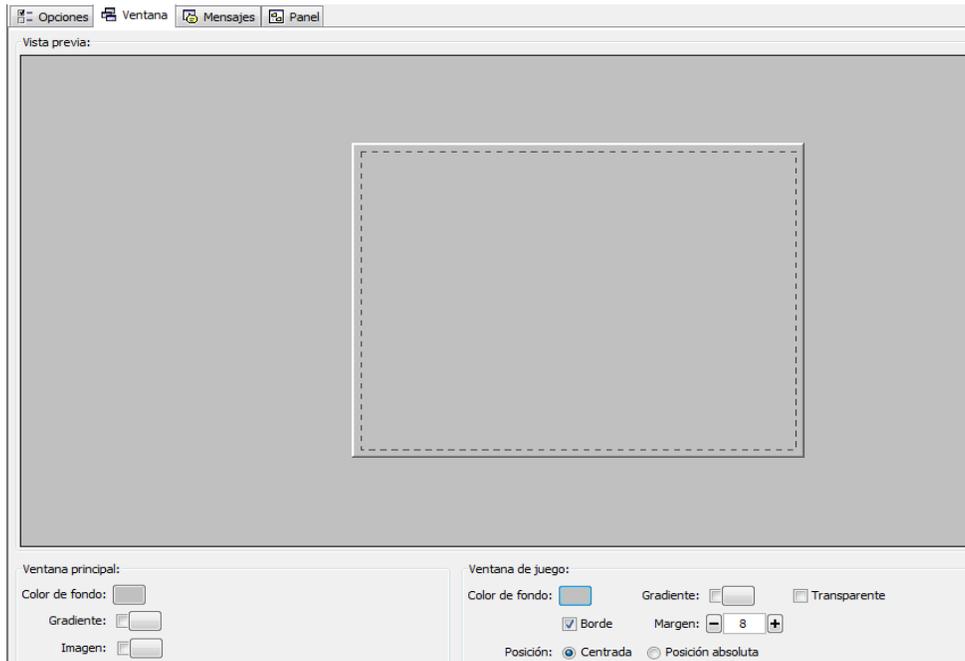
Mostrará la siguiente imagen en la cual podrás determinar los criterios de evaluación de la actividad, por ejemplo al momento de escribir la palabra que le indique o señale al alumno o usuario en dónde se equivoco y da aceptar.



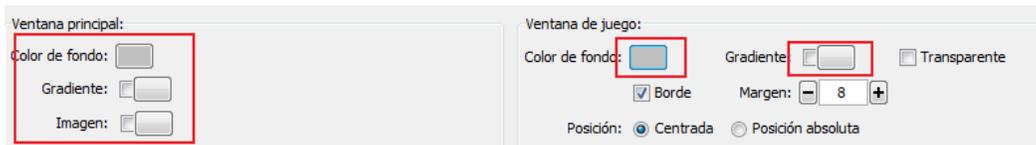
**Paso 11:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



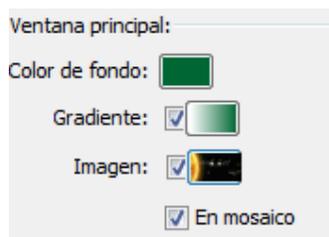
Te mostrara la siguiente imagen.



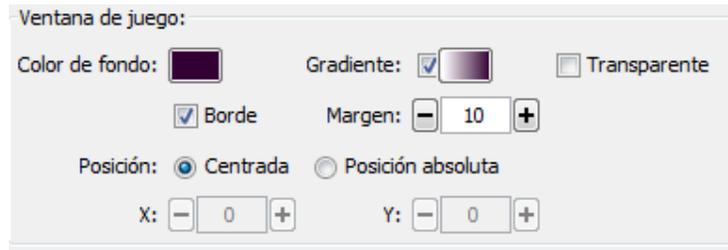
Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



**Ventana principal.**



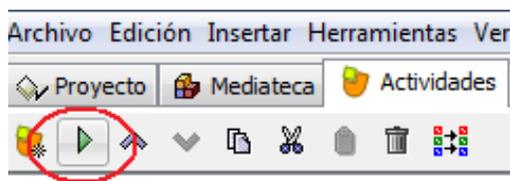
## Ventana de juego.



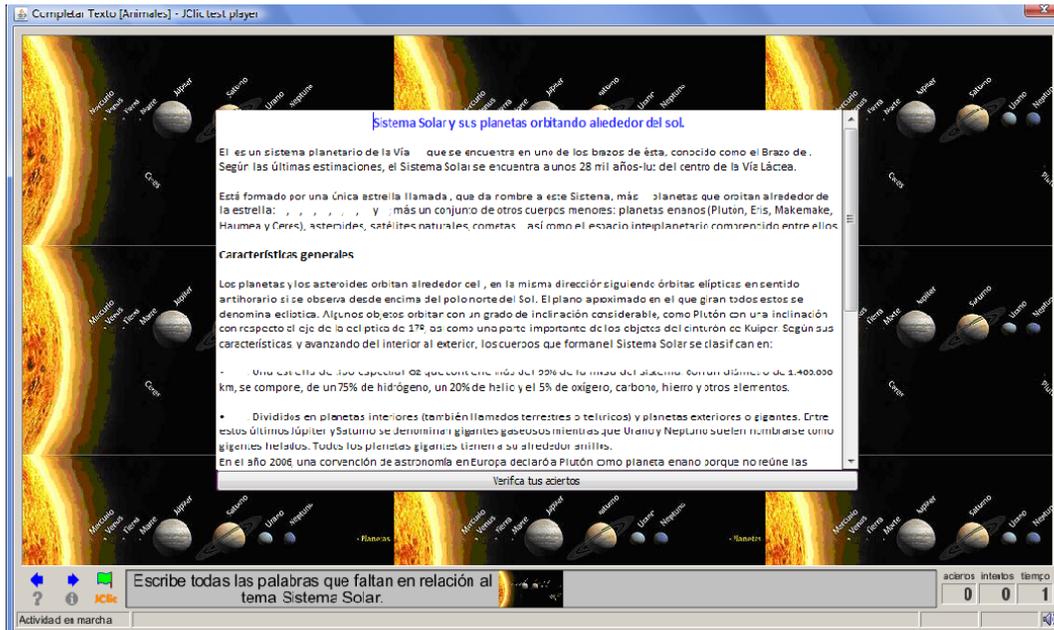
Que dando de la siguiente manera



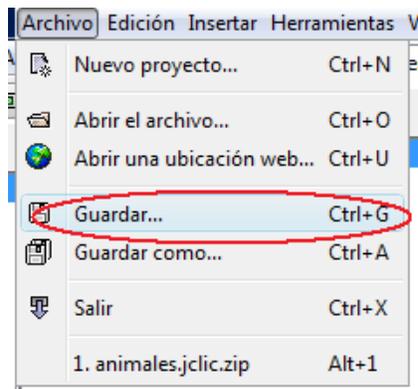
**Paso 12:** Hacer un prueba de la actividad dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.



Mostrándote la siguiente imagen



**Paso 12:** Por ultimo selecciona el menú **archivo** y dale clic en la opción **Guardar**.



Con esto se termina los pasos para la actividad de **Completar Texto**.

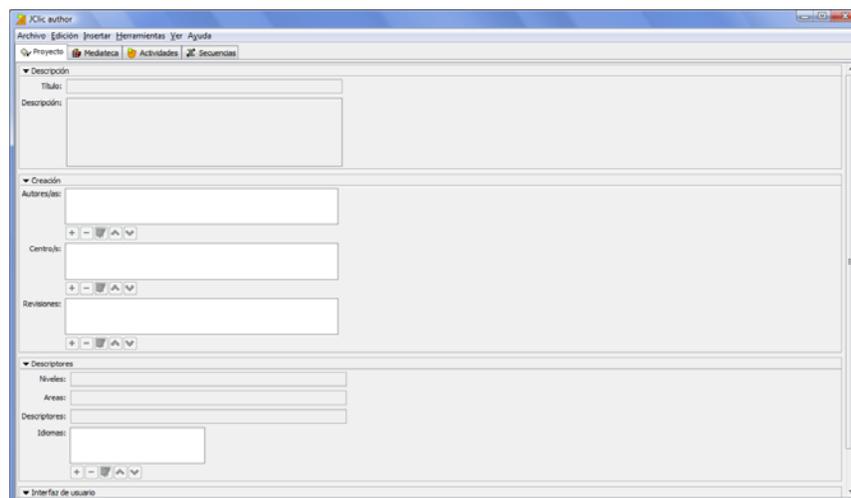
## Rellenar Agujeros

Se escoge un texto de interés del cual se elegirá determinadas palabras, letras o frases, mismas que se pueden esconder o ocultar y el estudiante tendrá que completarlo de acuerdo a lo que se le pida. La respuesta que se da a cada una de las palabras o frases que se ocultaron se pueden plantear de distintas maneras, ya sea escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una frase o letra que contiene errores o bien seleccionando entre diversas respuestas probables de una lista. A continuación se desarrolla paso a paso de cómo elaborar la actividad.

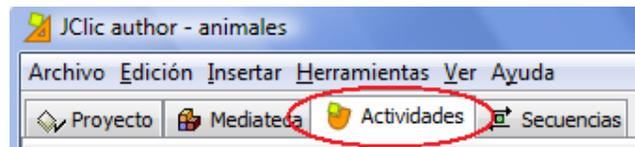
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClíc Author**



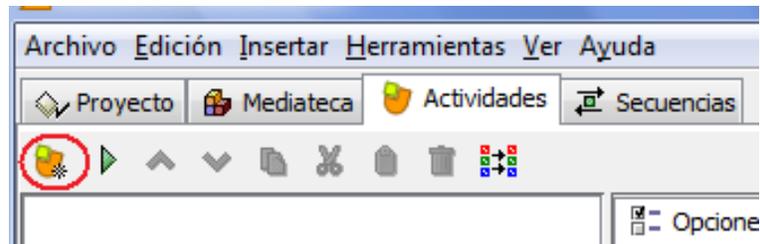
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



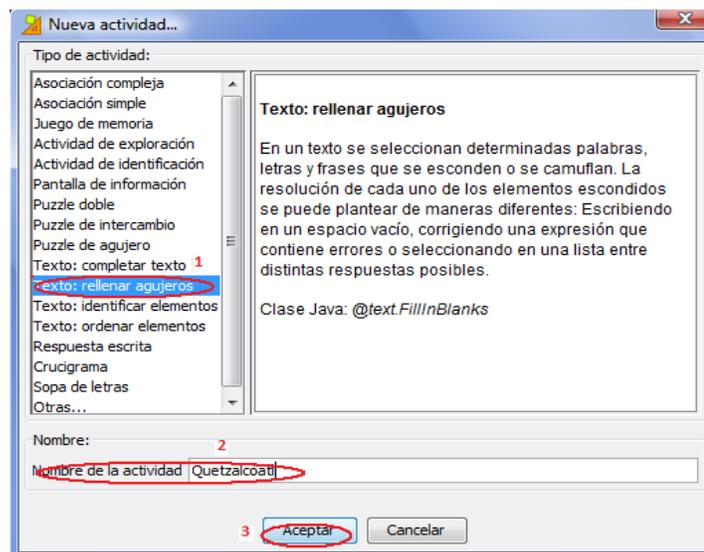
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**.



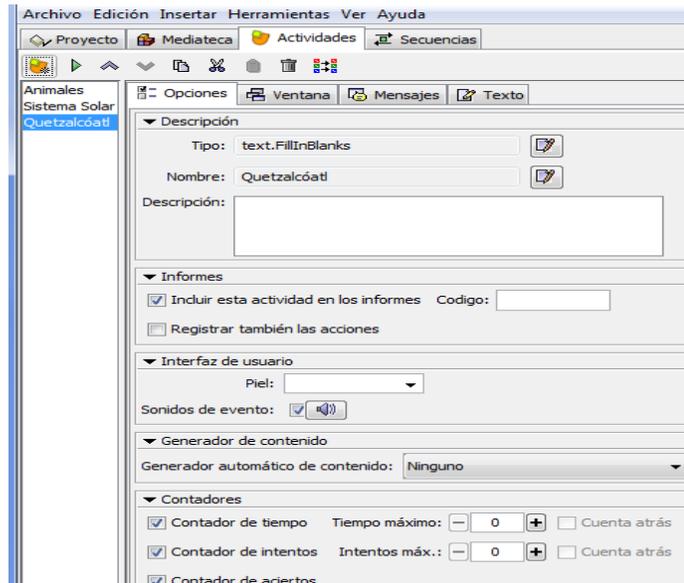
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



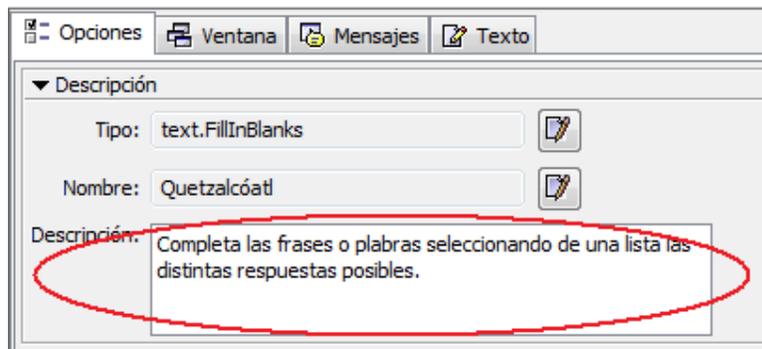
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (2) “**Rellenar Agujeros**”, (3) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en aceptar.



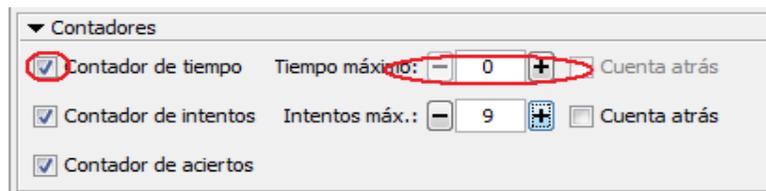
**Paso 5:** Te muestra la siguiente pantalla.



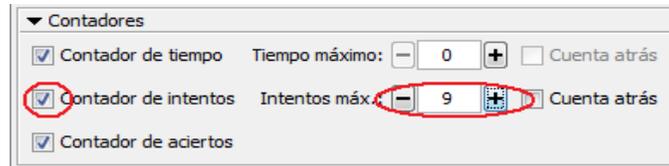
**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrán que realizar en esta actividad.



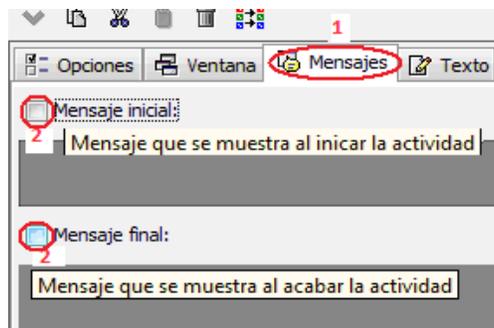
También en la pestaña de **Opciones** se puede determinar el contador de tiempo, haz clic en el contador de tiempo y asigna el tiempo máximo que le das a la actividad para resolverla.



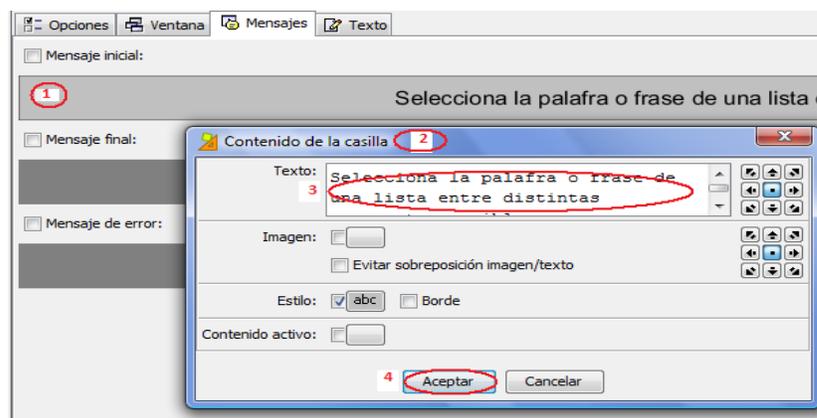
De igual manera puedes activar el **contador de tiempo** recordando que los intentos máximos siempre deben de ser mayor al número de aciertos.



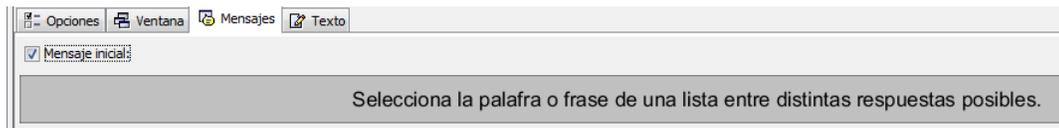
**Paso 7:** Ve a la pestaña (1) **mensajes**, en esta ventana podrás escribir el mensaje inicial y final activando cada uno de ellos (2).



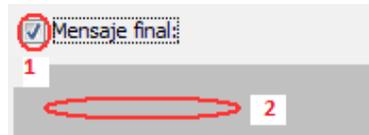
(1) Selecciona **Menaje inicial** haz clic en el recuadro de color gris, (2) y (3) te mostrara un una pantalla en la cual podrás escribir el mensaje el cual tiene como finalidad indicar la tarea que el usuario realizara en esta actividad, en este caso se seleccionara de una lista entre distintas respuestas posibles. También puedes agregar imágenes, estilo, ubicación siendo estas ultimas opcionales, (4) haz clic en guardad. (Ver siguientes imágenes).



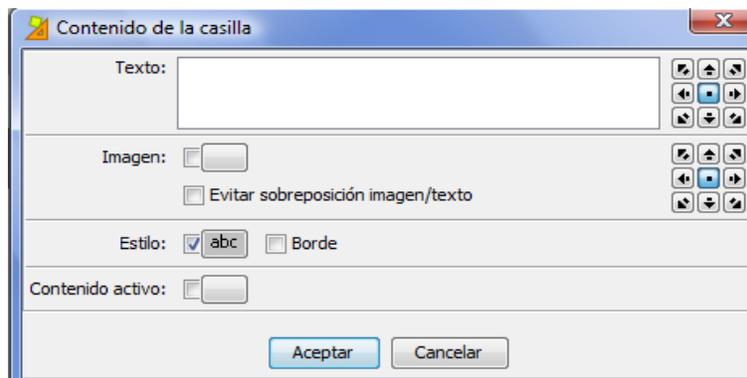
Quedando de la siguiente manera.



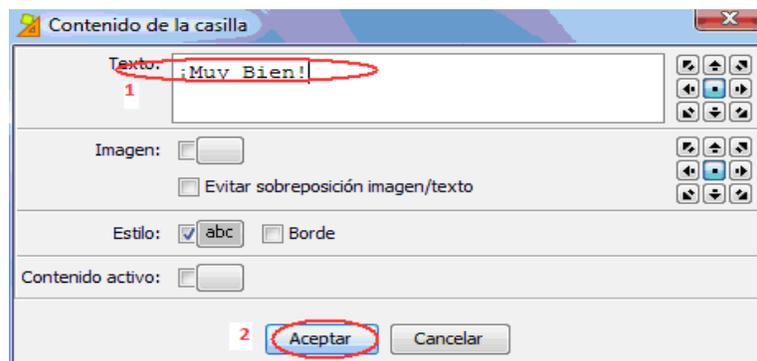
**Paso 8:** (1) Haz clic en la casilla del mensaje final y en el (2) recuadro gris.



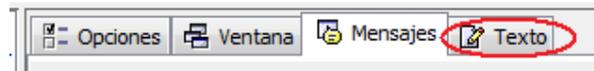
Te mostrara la siguiente ventana.



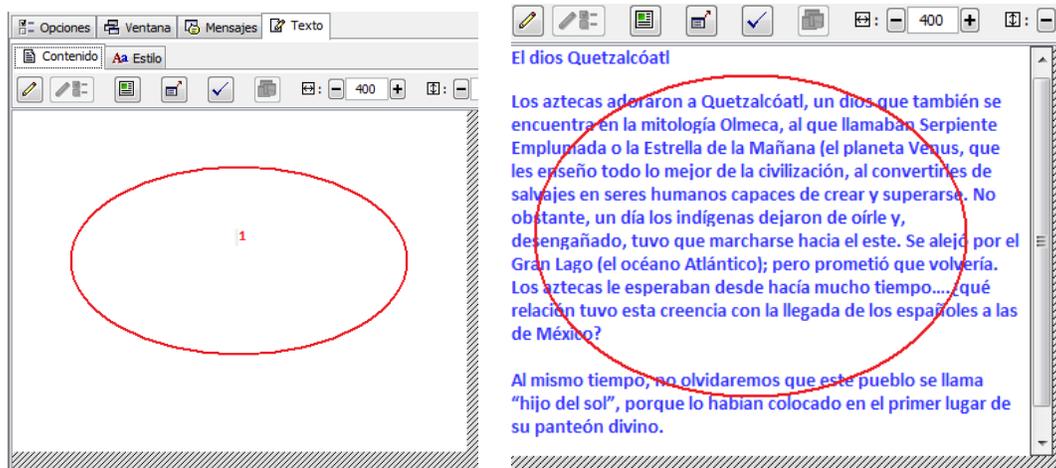
**Mensaje final:** (1) De igual manera tendrás que escribir un mensaje final como se muestra en las siguientes imágenes, este mensaje tiene como finalidad motivar o felicitar al usuario por realizar la actividad de manera correcta y da (2) aceptar.



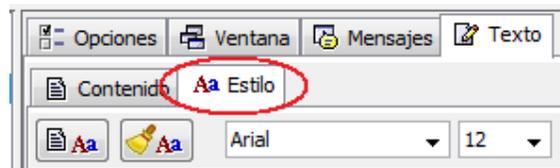
**Paso 9:** Selecciona la pestaña donde dice **Texto**.



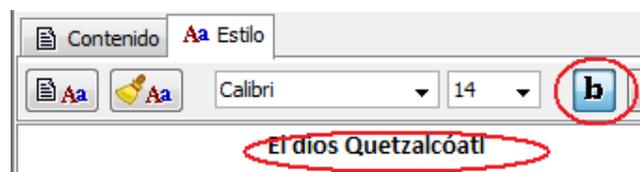
Te mostrara la siguiente pantalla,(1) en el cuadro de color blanco se escribe el texto que aplicarás en esta actividad.



Después da clic en la pestaña de **Estilo**.



En esta pestaña te permite poner el título en negritas.



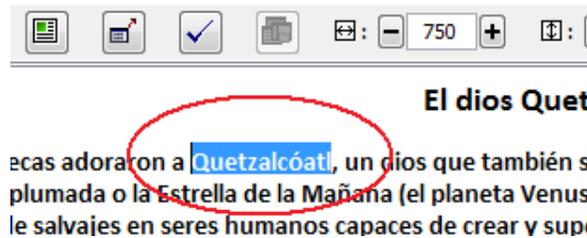
Aumentar (1) el tamaño de la fuente si así lo requieres, (2) centrar el texto o título, (3) cambiar el color del texto.



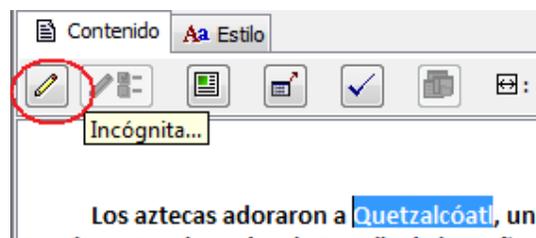
**Paso 10: Regresar a la pestaña de Contenido.**



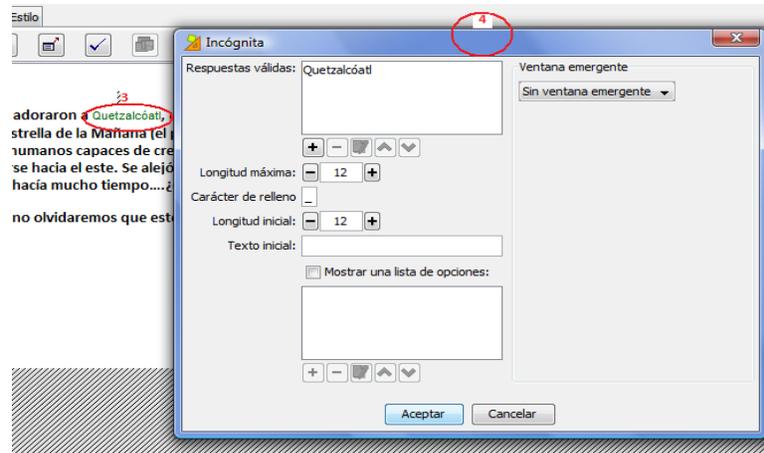
(1) selecciona con el cursor la palabra o frase a ocultar.



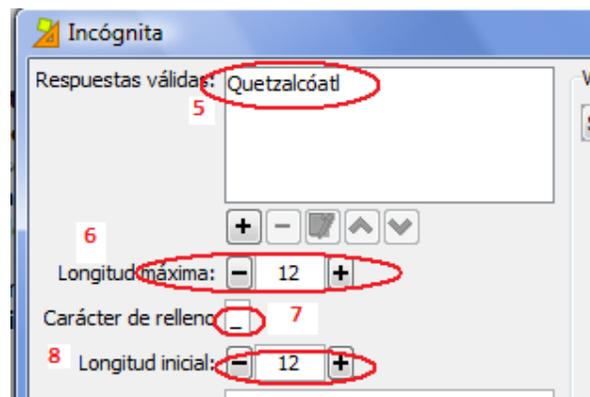
(2) Haz clic en la opción incógnita, Para crear una incógnita o suprimirla.



(3) La palabra cambiara de color y (4) te mostrara otra ventana.

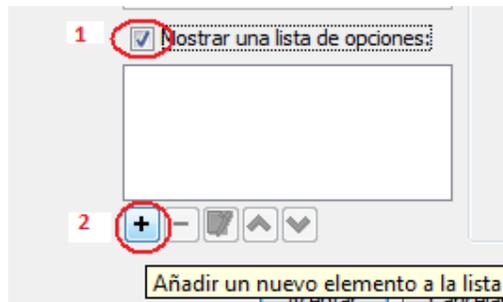


En esta ventana nos muestra la respuesta valida o correcta, (5) en este caso es Quetzalcóatl, (6) nos marca de manera automática la longitud de la palabra que en este caso tiene 12 letras, (7) nos muestra el carácter de relleno que aparecerá en la actividad el cual indica que hay que rellenar con una palabra esa parte del texto el cual aparece de manera automática dependiendo el número de longitud o caracteres de la palabra con un guión bajo ( \_ ), (8) también permite que en la actividad se visualice el número de caracteres que hacen falta para rellenar el texto.

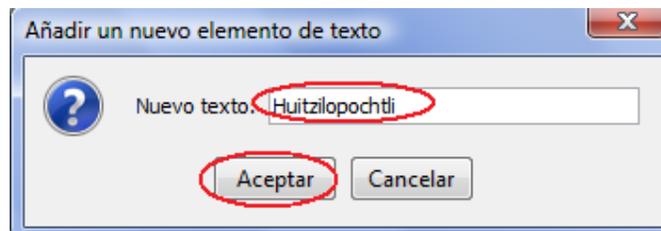


Puede activar la lista de opciones la cual permite dar una lista de posibles respuestas correctas si así se quiere esto es de manera opcional. Ver las imágenes siguientes.

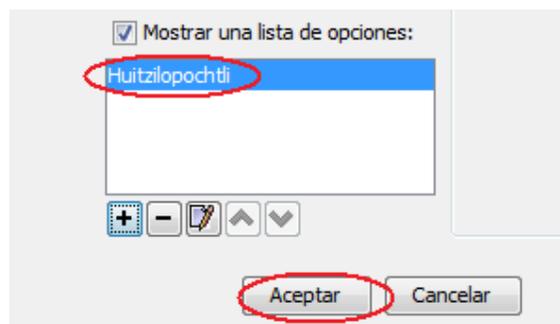
(1) Haz clic en mostrar una lista de opciones y (2) en añadir un nuevo elemento a la lista.



Te muestra la siguiente ventana, en donde tendrás que agregar la palabra a la lista como posible respuesta y darle aceptar.

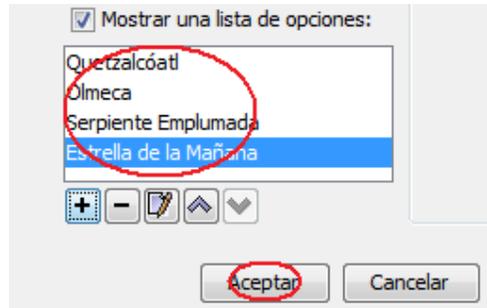


Se agrega la palabra de manera automática y da clic en aceptar como se muestra en la siguiente imagen.

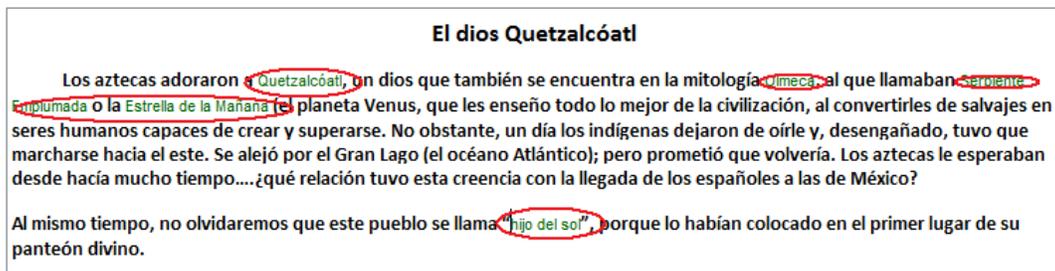


De esta manera puedes añadir el número de palabras a la lista de opciones que desees, esto es opcional.

**“Actividades de texto y otras actividades)”**



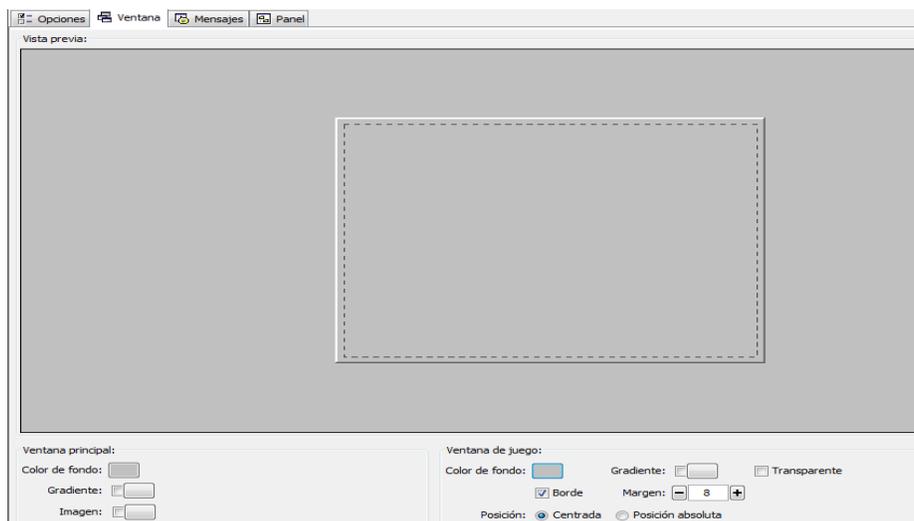
Repita el paso 9 cuantas palabra o frases desees ocultar en el texto. Y te mostrara una imagen como la siguiente.



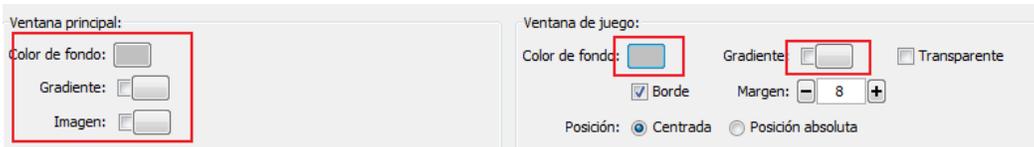
**Paso 11:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



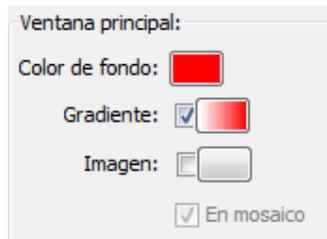
Te mostrara la siguiente imagen.



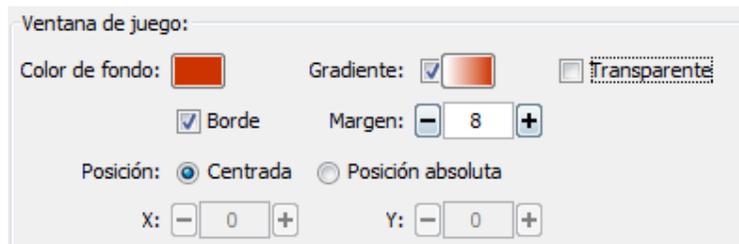
Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



### Ventana principal.



### Ventana de juego.



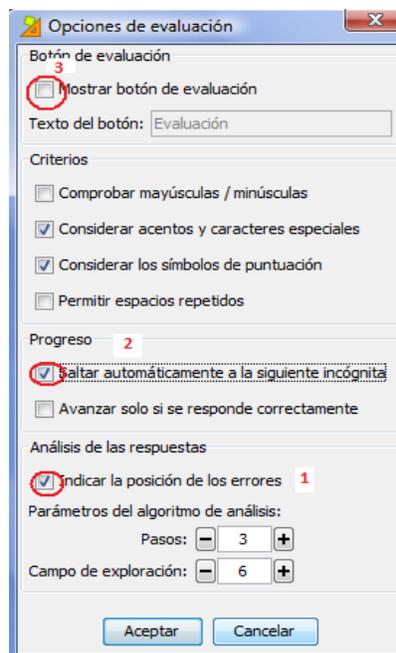
Que dando de la siguiente manera.



**Paso 12.**Selecciona la opción de **Evaluación**.

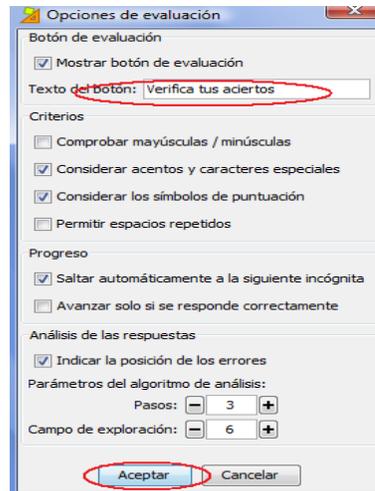


Mostrará la siguiente imagen en la cual podrás determinar los criterios de evaluación de la actividad que consideres pertinentes para la actividad, por ejemplo (1) al momento de escribir la palabra que le indique o señale al alumno o usuario en dónde se equivocó, (2) saltar automáticamente a la siguiente incógnita, ya establecidos los criterios de evaluación da (3) clic en mostrar botón de evaluación.



Al hacer clic en mostrar el botón de evaluación se activara de manera automática, la casilla de texto del botón, puedes dejar el texto que se muestra o cambiarlo por el que tú consideres, por ejemplo: verifica tus aciertos.

**“Actividades de texto y otras actividades)”**

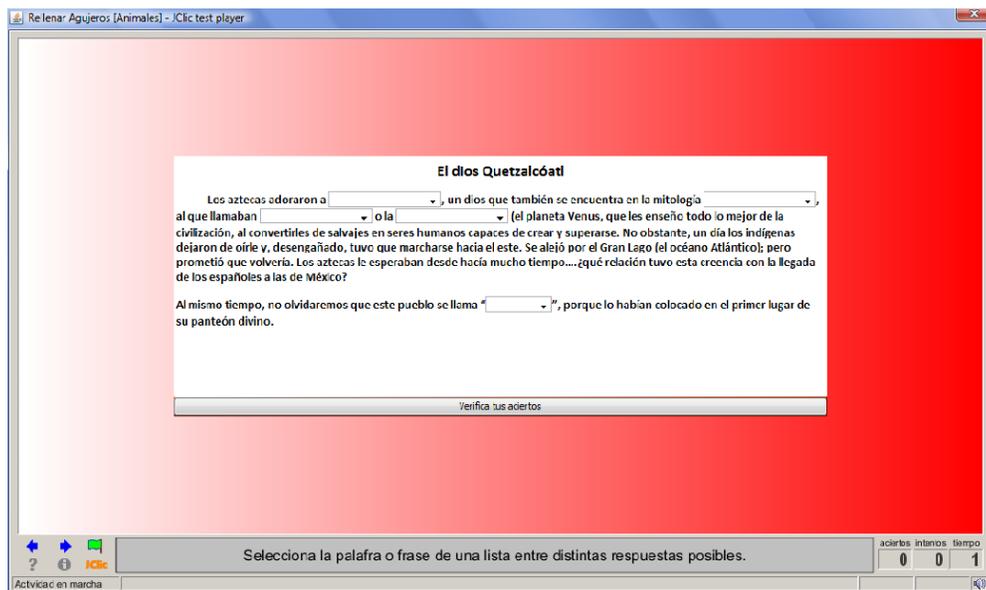


Terminando los criterios de evaluación por ultimo da clic en aceptar

**Paso 13:** Ya terminada realiza una prueba de la actividad dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.



Te mostrara la siguiente pantalla para verificar la funcionalidad de la actividad.



Rellena los agujeros con las palabras o frases que faltan en el texto o selecciona de la lista la respuesta correcta.

**El dios Quetzalcóatl**

Los aztecas adoraron a [dropdown], un dios que también se encuentra en la [dropdown] mitología [dropdown], un dios que también se encuentra en la [dropdown] o la [dropdown] (el planeta Venus, que les enseñó todo lo mejor de la [dropdown] civilización, al convertirlos en seres humanos capaces de crear y superarse. No obstante, un día los indígenas dejaron de oírle y, desengañado, tuvo que marcharse hacia el este. Se alejó por el Gran Lago (el océano Atlántico); pero prometió que volvería. Los aztecas le esperaban desde hacía mucho tiempo....¿qué relación tuvo esta creencia con la llegada de los españoles a las de México?

Al mismo tiempo, no olvidaremos que este pueblo se llama "[dropdown]", porque lo habían colocado en el primer lugar de su panteón divino.

Verifica tus aciertos

Al terminar de rellenar los agujeros haz clic en la casilla donde dice **verifica tus acierto.**

**El dios Quetzalcóatl**

Los aztecas adoraron a Quetzalcóatl, un dios que también se encuentra en la mitología Olmeca, al que llamaban Serpiente emplumada o la Estrella de la mañana (el planeta Venus, que les enseñó todo lo mejor de la civilización, al convertirlos de salvajes en seres humanos capaces de crear y superarse. No obstante, un día los indígenas dejaron de oírle y, desengañado, tuvo que marcharse hacia el este. Se alejó por el Gran Lago (el océano Atlántico); pero prometió que volvería. Los aztecas le esperaban desde hacía mucho tiempo....¿qué relación tuvo esta creencia con la llegada de los españoles a las de México?

Al mismo tiempo, no olvidaremos que este pueblo se llama "hijo del sol", porque lo habían colocado en el primer lugar de su panteón divino.

Verifica tus aciertos

Y si el usuario o alumno realizo de manera correcta la actividad, te enviara el siguiente mensaje, indicando los aciertos, intentos y tiempo de duración para la resolución de la actividad.

Verifica tus aciertos

¡Muy Bien!

Aciertos: 5 Intentos: 15 Tiempo: 530

¡Actividad terminada!

Con esto se termina los pasos para la actividad de **Rellenar agujeros.**

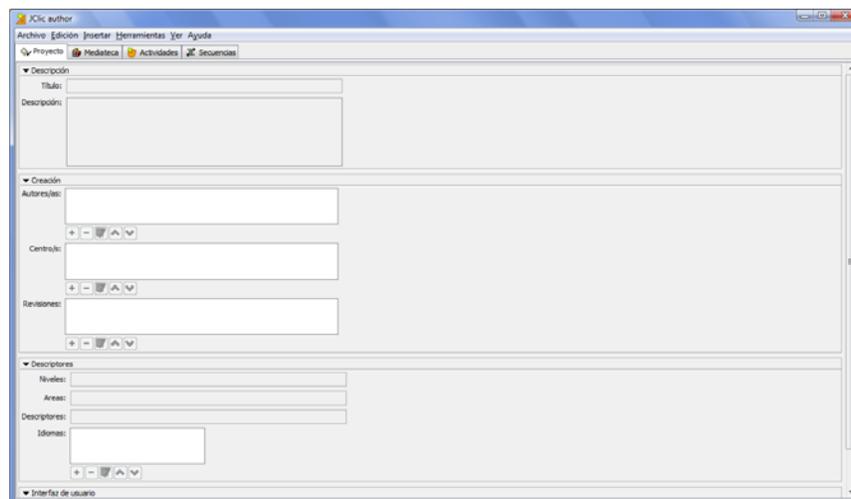
## Identificar Elementos

En esta actividad el estudiante tendrá que señalar con la ayuda del ratón determinadas palabras, letras, cifras, símbolos o signos de acuerdo al tema y a las indicaciones que se le pidan. A continuación se desarrolla paso a paso para poder elaborar la actividad.

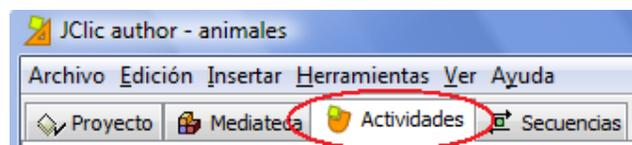
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



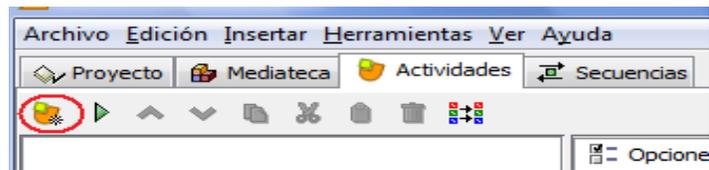
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



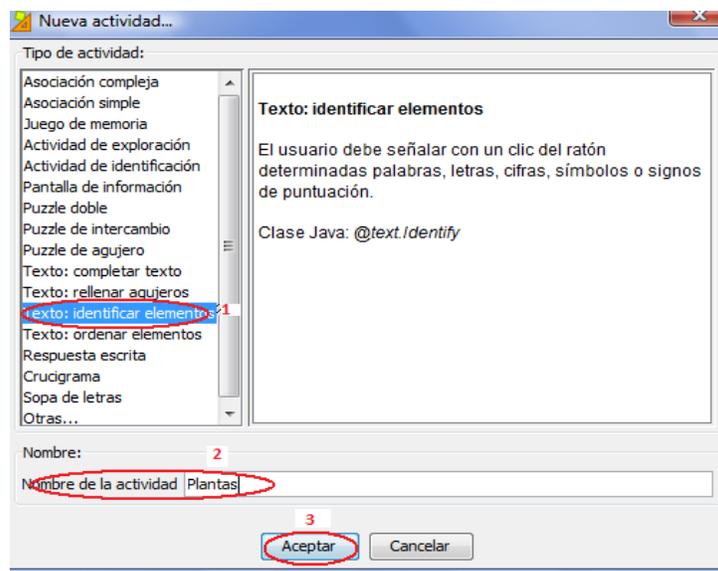
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**



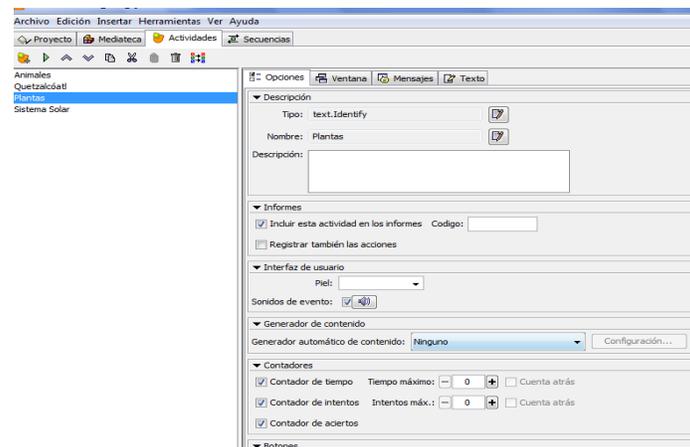
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



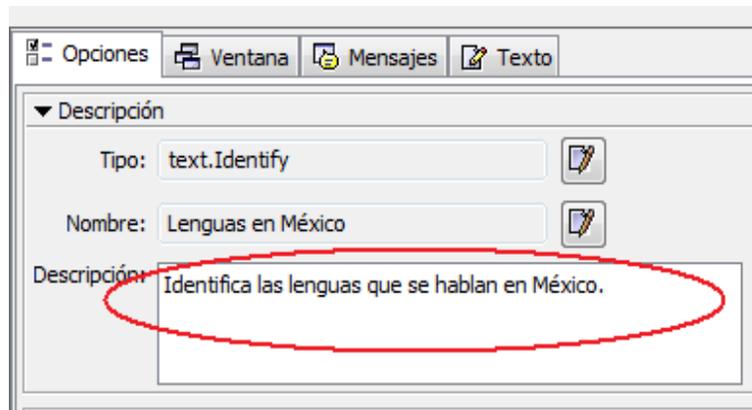
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (1) “**Identificar elementos**”, (2) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en (3) aceptar.



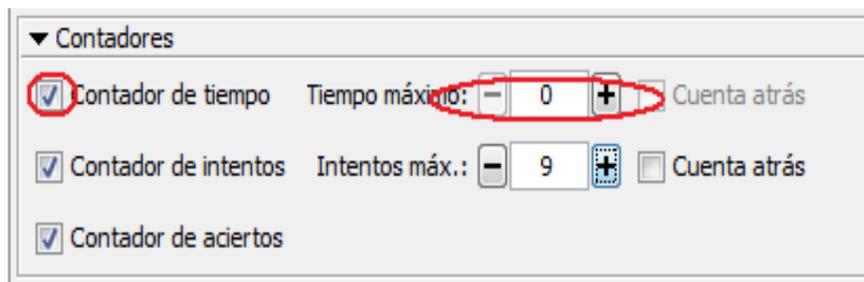
**Paso 5:** Te muestra la siguiente pantalla.



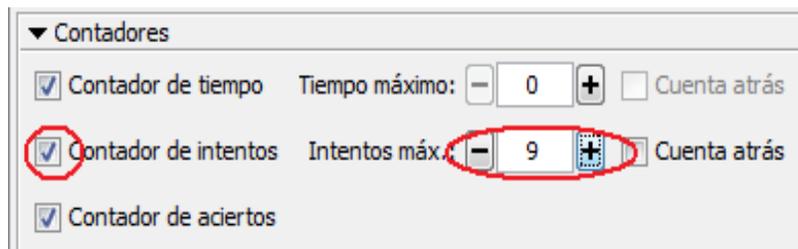
**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrán que realizar en esta actividad. O anota el nombre de la actividad.



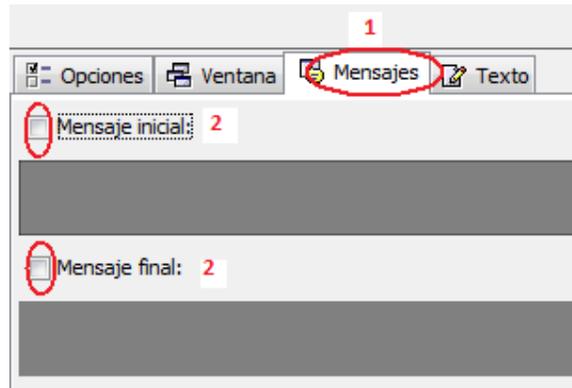
También en la pestaña de **Opciones** se puede determinar el contador de tiempo, haz clic en el contador de tiempo y asigna el tiempo máximo que le das a la actividad para resolverla.



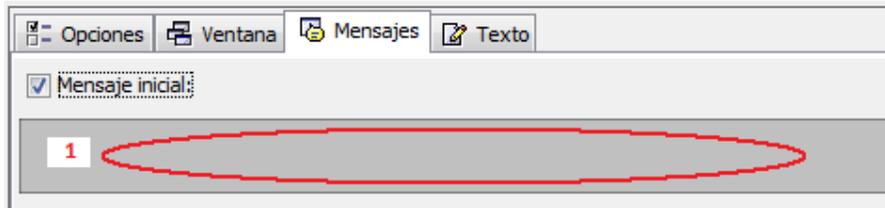
De igual manera puedes activar el **contador de tiempo** recordando que los intentos máximos siempre deben de ser mayor al número de aciertos.



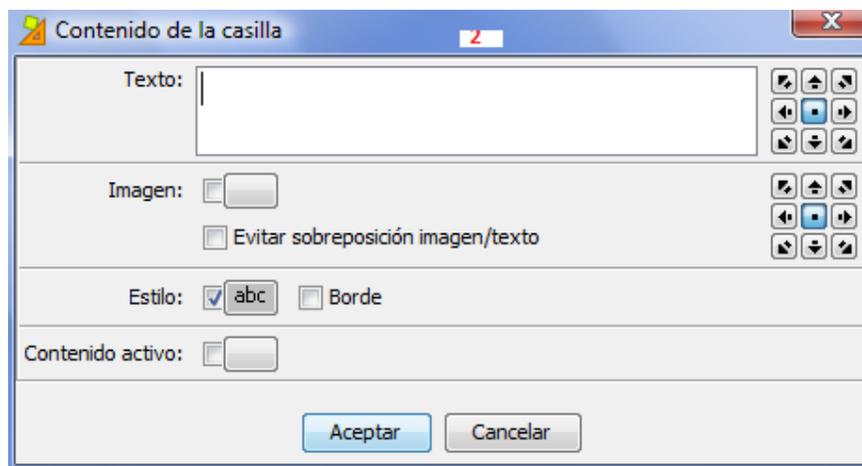
**Paso 7:** Ve a la pestaña (1) **mensajes**, en esta ventana podrás escribir el mensaje inicial y final activando cada uno de ellos (2).

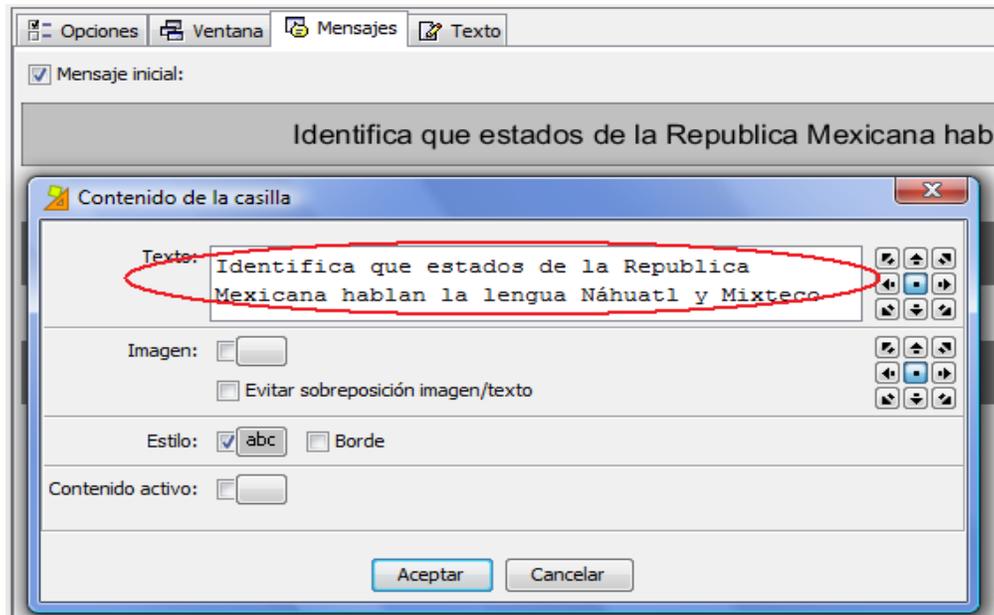


(1) Selecciona **Menaje inicial** haz clic en el recuadro de color gris,

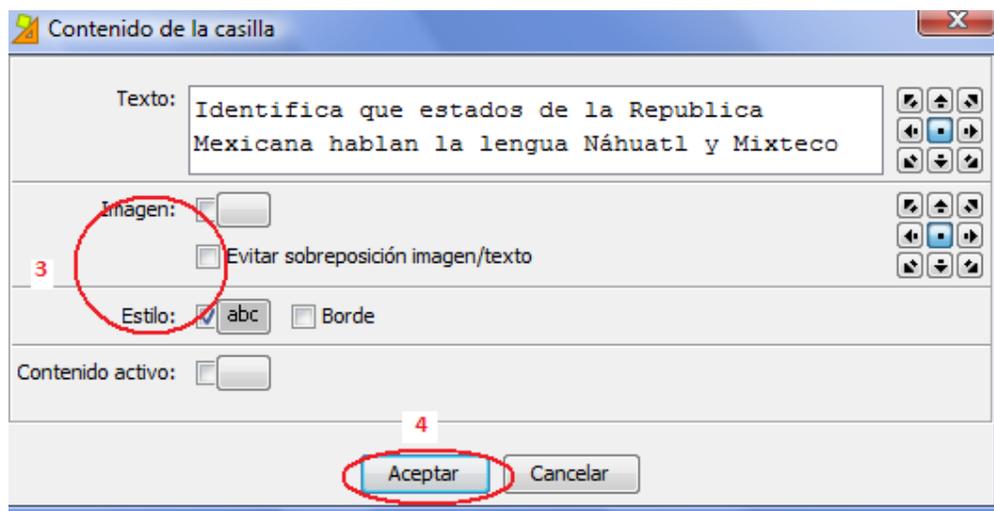


(2) te mostrara un una pantalla en la cual podrás escribir el mensaje el cual tiene como finalidad indicar la tarea que el usuario realizara en esta actividad.





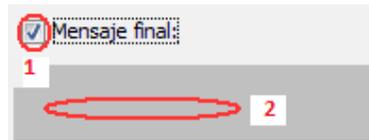
( 3) También puedes agregar imágenes, estilo, ubicación siendo estas ultimas opcionales, (4) por ultimo haz clic en guardad.



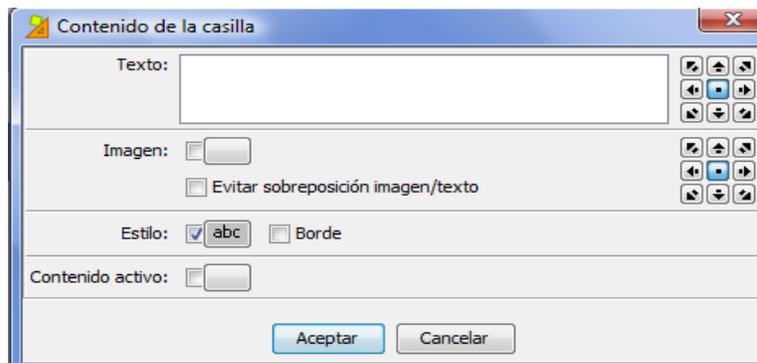
Quedando de la siguiente manera.



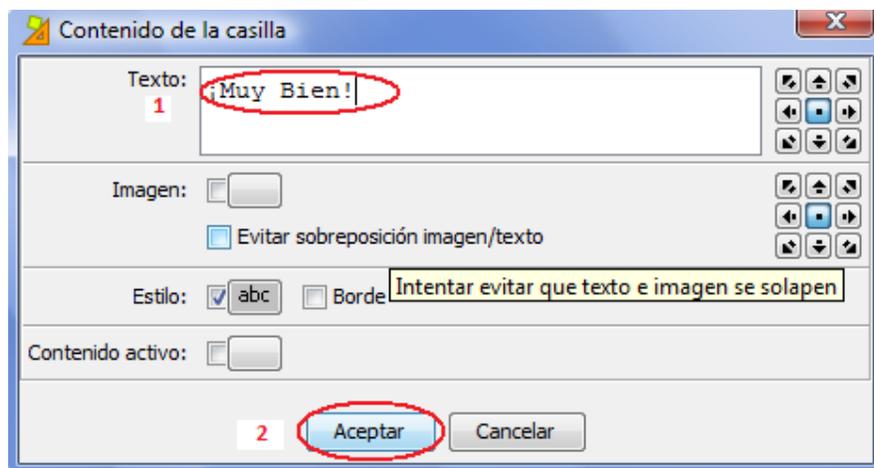
**Paso 8:** (1) Haz clic en la casilla del mensaje final y en el (2) recuadro gris.



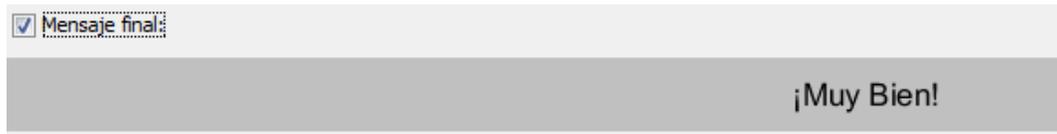
Te mostrara la siguiente ventana



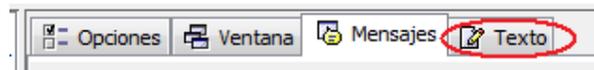
**Mensaje final:** (1) De igual manera tendrás que escribir un mensaje final como se muestra en las siguientes imágenes, este mensaje tiene como finalidad motivar o felicitar al usuario por realizar la actividad de manera correcta y (2) da aceptar.



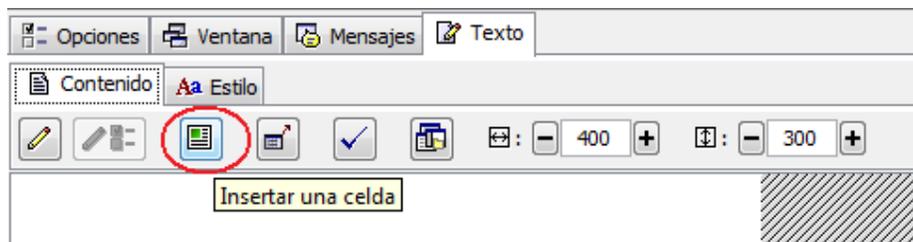
Quedando de la siguiente manera.



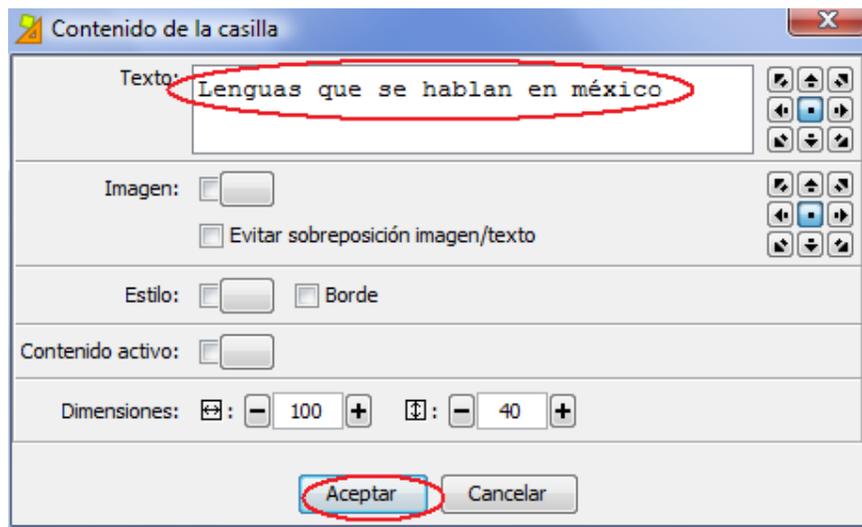
**Paso 9:** Selecciona la pestaña donde dice **Texto**.



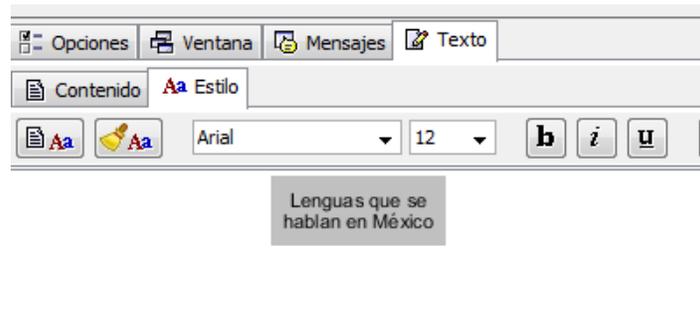
Puedes insertar una celda para escribir el título de la actividad. Haz clic insertar una celda como se muestra en la imagen.



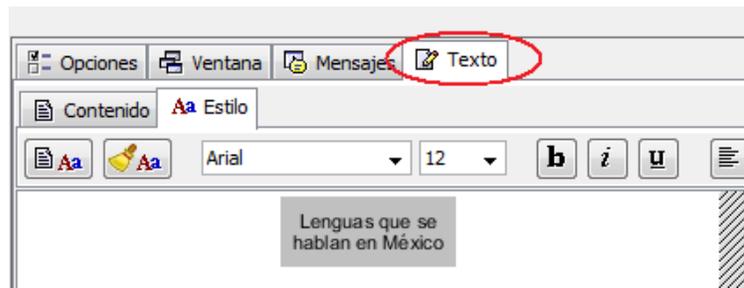
Te abrirá la siguiente ventana y al igual que en los pasos 7 y 8 podrás escribir el texto, inserta imagen, darle estilo, centrarlo y haz clic en aceptar.



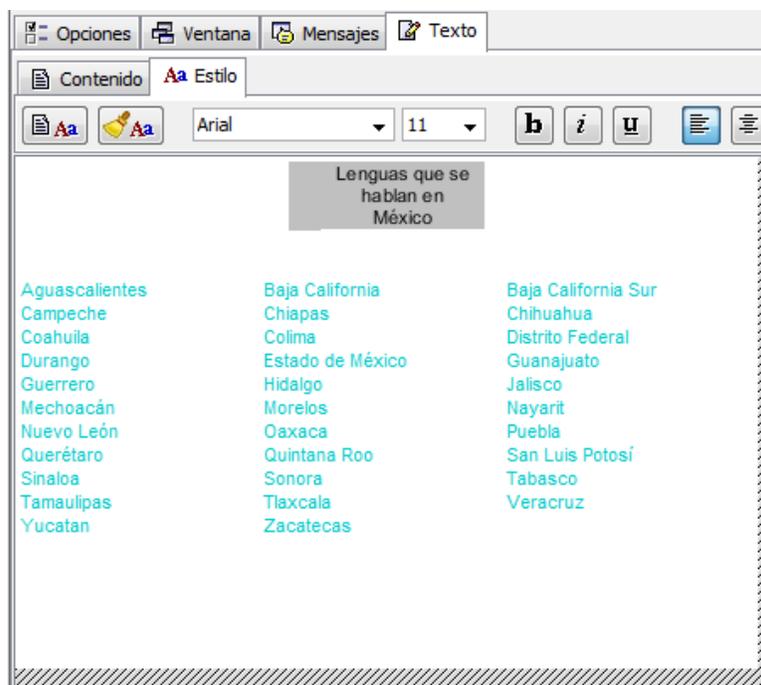
Quedando de la siguiente manera.



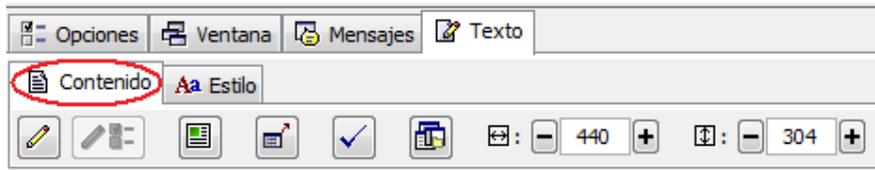
Puedes darle color a la letra, cambiar el color del fondo, tipo de fuente, o bien solo céntralo, seleccionando la pestaña **Estilo**.



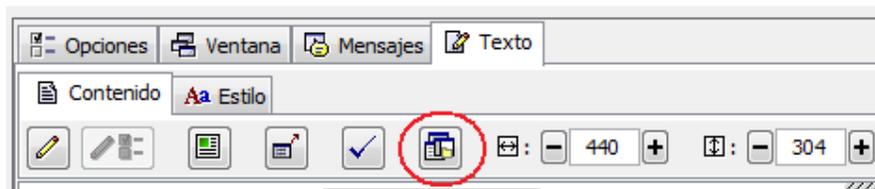
**Paso 10:** Insertar o escribir el texto de la actividad.



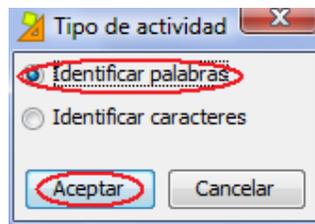
**Paso 11:** Haz clic en la pestaña **Contenido**.



**Paso 12:** Dentro de este tipo de actividad se activa el boton de **Tipo**, como se muestra en la siguiente imagen.



En donde se puede seleccionar que es lo que se va a identificar **palabras** o **caracteres**. Selecciona la que aplicara a tu actividad y da acepta.

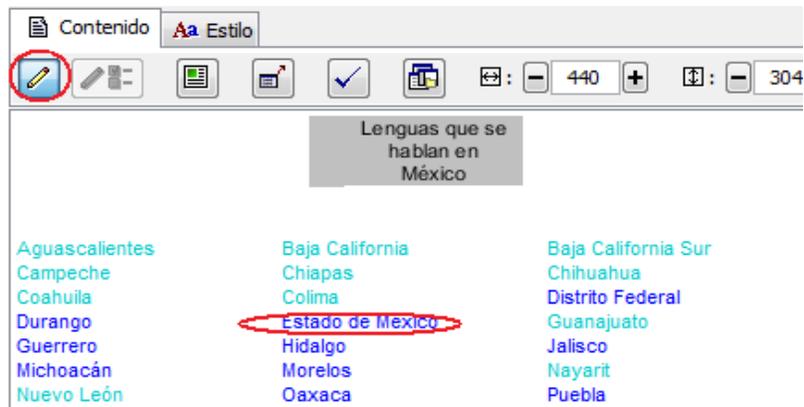


**Paso 13:** Selecciona las palabras que quiera ocultar a crear una incógnita, en este caso se seleccionara los estados que hablan lengua Náhuatl.

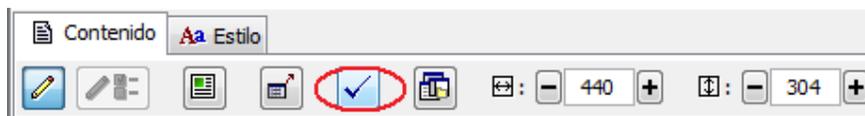
(1) Selecciona la palabra.



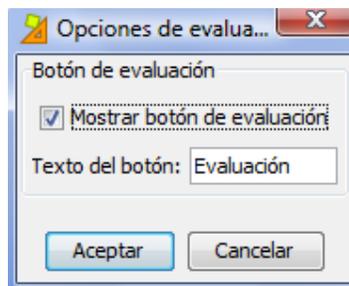
(2) Al momento de hacer clic en el botón de incógnita y cambiara de color la palabra que se selecciono.



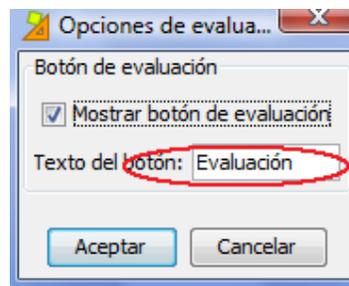
**Paso 14:** Selecciona el botón de **Evaluación**.



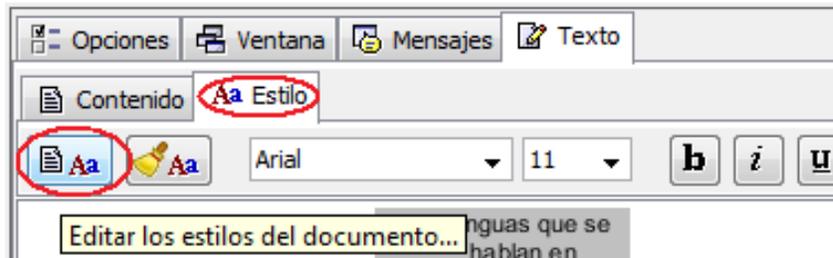
(1) Y se mostrara la siguiente imagen.



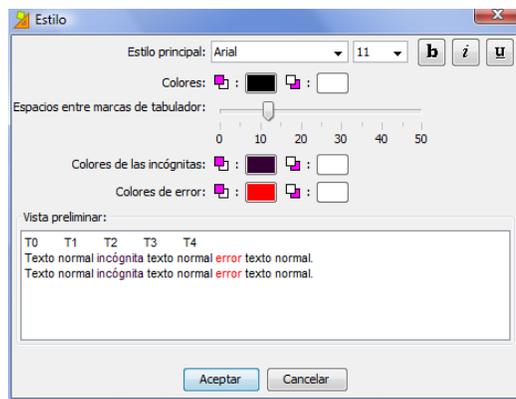
(2) Puedes cambiar el texto del botón o solo dar aceptar.



- (3) Se quieres puedes darle un color diferente tanto a las palabras incógnitas como a las palabras que se marcaran como error. Haz clic en el botón de Editar los estilos del documento que se encuentra en la pestaña Estilos.



Te mostrara la siguiente ventana. Selecciona los colores que prefieras y darle aceptar, de inmediato el color de las incógnitas cambiaron.

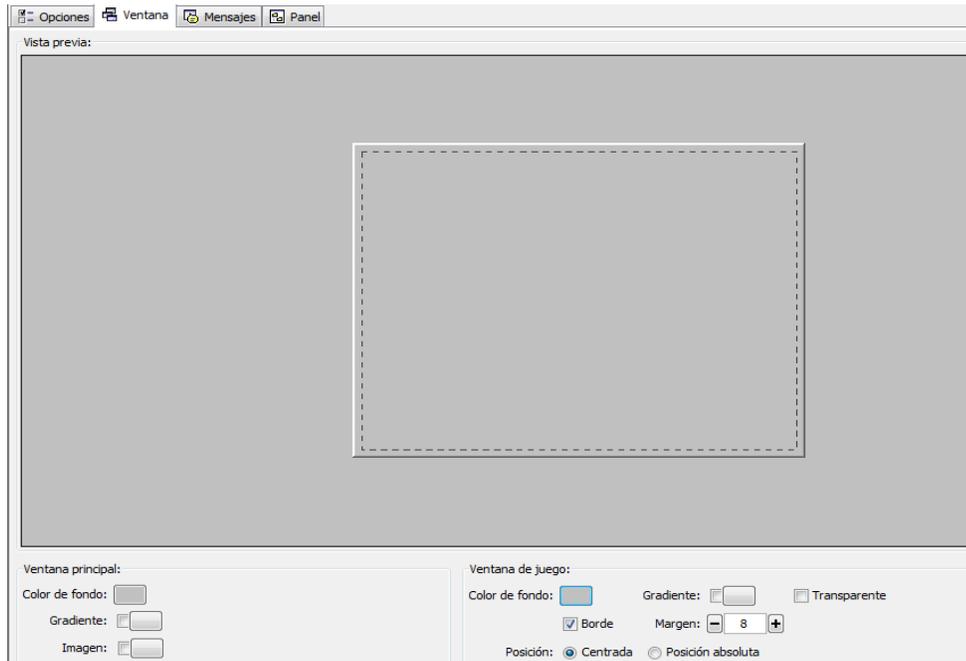


Baja California  
Chiapas  
Colima  
Estado de México  
Hidalgo  
Morelos  
Oaxaca  
Quintana Roo  
Sonora  
Tlaxcala  
Zacatecas

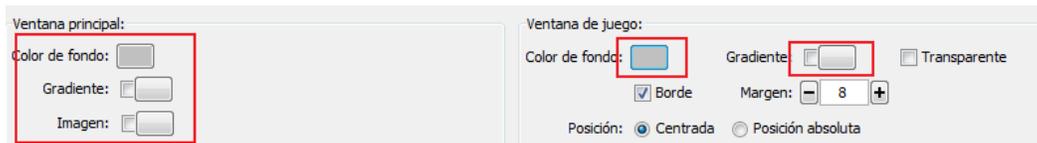
**Paso 15:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



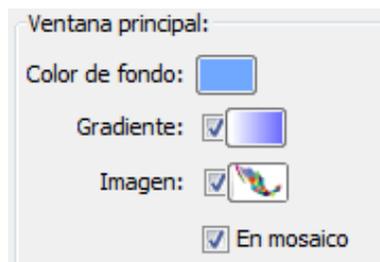
Te mostrara la siguiente imagen.



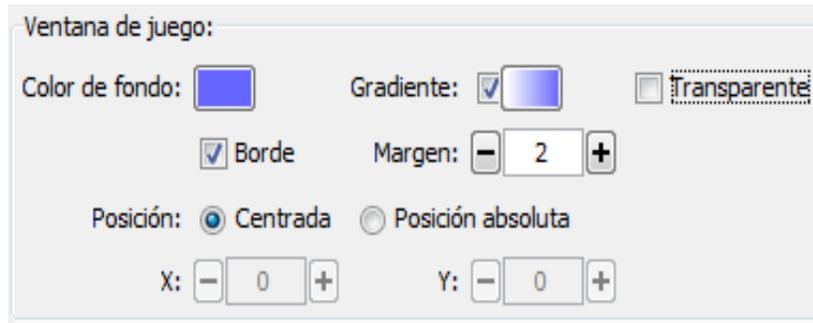
Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



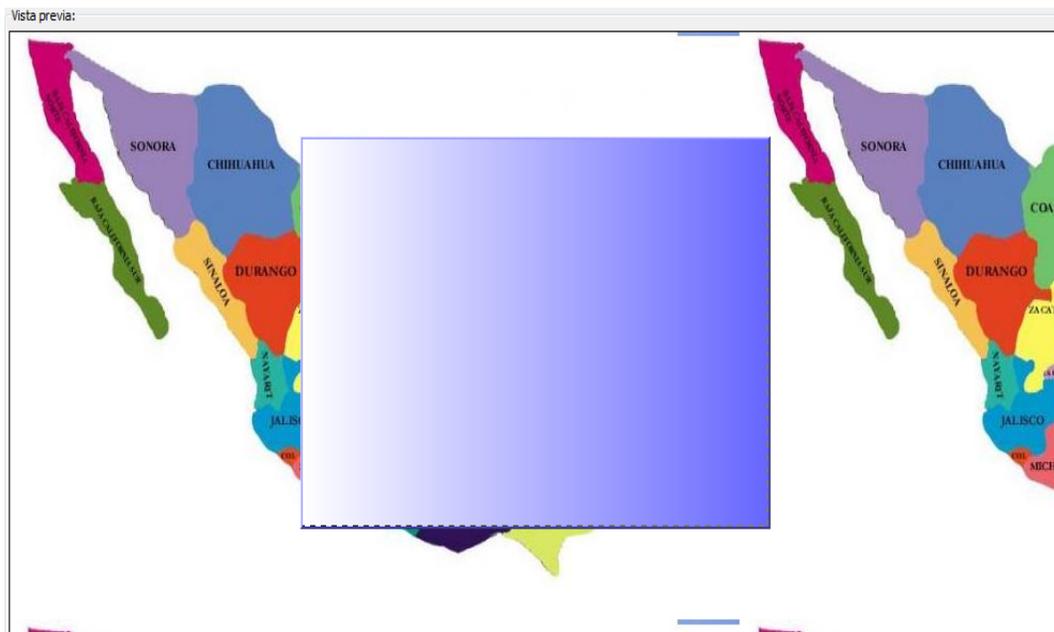
**Ventana principal.**



### Ventana de juego.



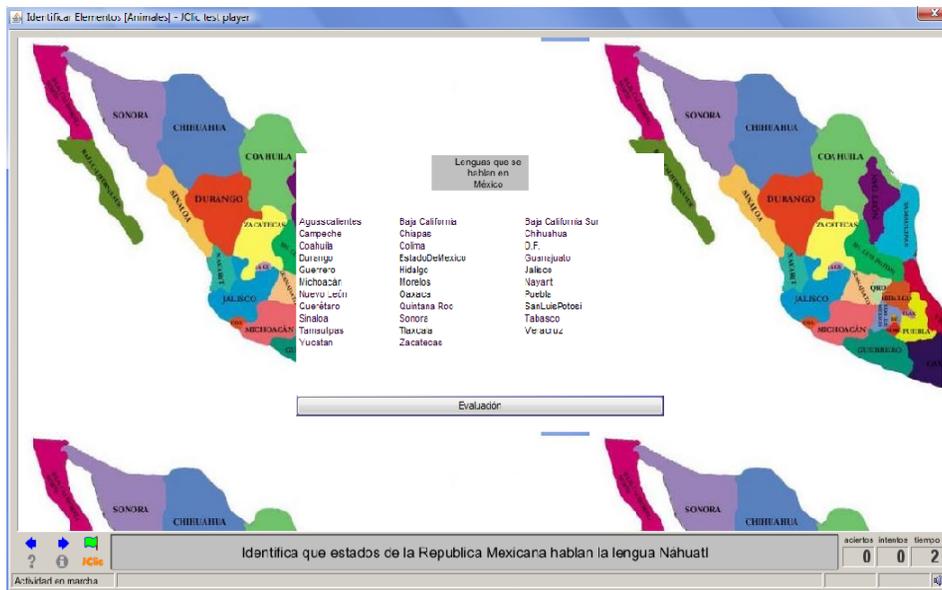
Que dando de la siguiente manera



**Paso 16:** Ya terminada la actividad realiza una prueba dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.



Te mostrara la siguiente pantalla para verificar la funcionalidad de la actividad.



Haz clic en cada uno de los nombres de los Estados de la Republica Mexicana con la ayuda del ratón y notarás que se cambian al color que seleccionaste para las incógnitas como se muestra en la imagen.

Lenguas que se hablan en México

- |                |                 |                     |
|----------------|-----------------|---------------------|
| Aguascalientes | Baja California | Baja California Sur |
| Campeche       | Chiapas         | Chihuahua           |
| Coahuila       | Colima          | D.F.                |
| Durango        | EstadoDeMexico  | Guanajuato          |
| Guerrero       | Hidalgo         | Jalisco             |
| Michoacán      | Morelos         | Nayarit             |
| Nuevo León     | Oaxaca          | Puebla              |
| Querétaro      | Quintana Roo    | SanLuisPotosi       |
| Sinaloa        | Sonora          | Tabasco             |
| Tamaulipas     | Tlaxcala        | Veracruz            |
| Yucatan        | Zacatecas       |                     |

Da clic en la casilla donde dice evaluación.

Lenguas que se hablan en México

Aguascalientes	Baja California	Baja California Sur
Campeche	Chiapas	Chihuahua
Coahuila	Colima	D.F.
Durango	EstadoDeMexico	Guanajuato
Guerrero	Hidalgo	Jalisco
Michoacán	Morelos	Nayarit
Nuevo León	Oaxaca	Puebla
Querétaro	Quintana Roo	SanLuisPotosi
Sinaloa	Sonora	Tabasco
Tamaulipas	Tlaxcala	Veracruz
Yucatan	Zacatecas	

Evaluación

Y si el usuario o alumno realizo de manera correcta la actividad, te enviara el siguiente mensaje, indicando los aciertos, intentos y tiempo de duración para la resolución de la actividad.

¡Muy Bien!

aciertos	intentos	tiempo
13	13	292

Con esto se termina los pasos para la actividad de **Identificar Elementos**.

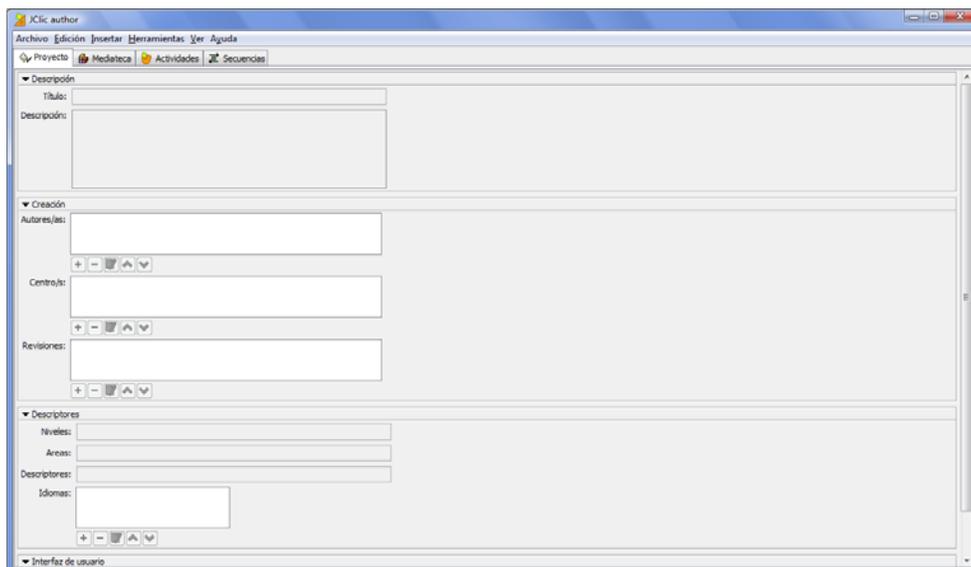
## Ordenar elementos

Dentro de esta actividad después de elegir el tema a tratar o de interés se seleccionan ya sea una frase o determinadas palabras de un párrafo mismas que se mezclan o revuelven entre sí y el estudiante tendrá que volver a ordenar de la manera correcta. Para lo que se tiene que ocultar por lo menos dos incógnitas para que se pueda aplicar esta actividad, tiene parecido a lo que es un rompecabezas. A continuación se desarrolla paso a paso el cómo elaborar la actividad.

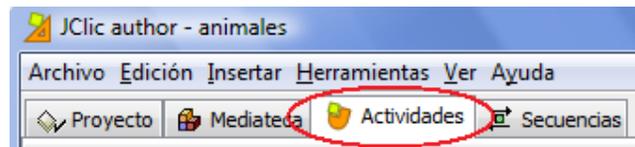
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



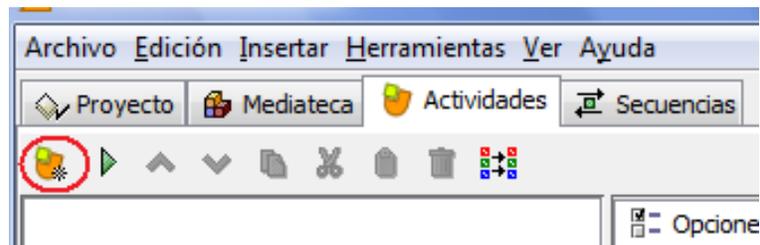
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



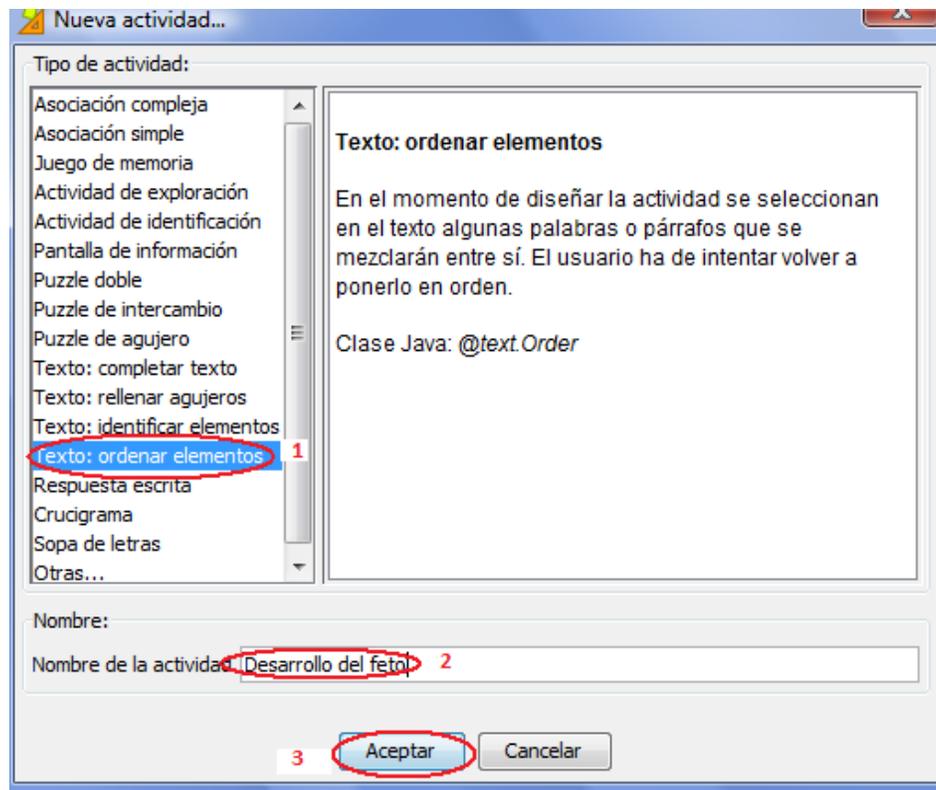
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**



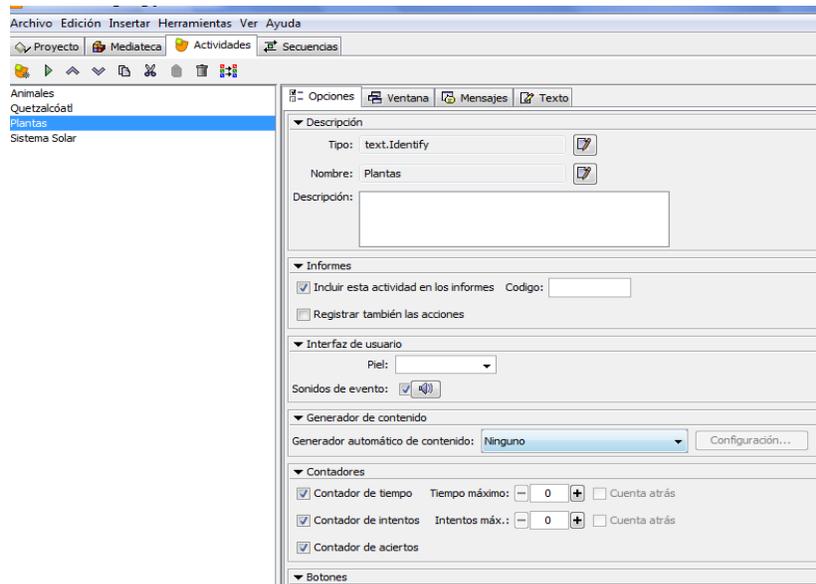
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



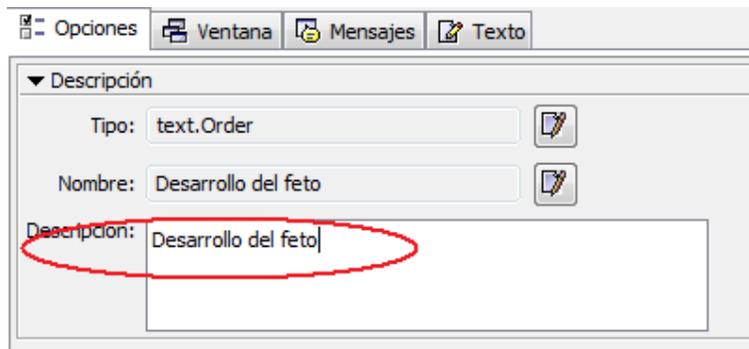
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (1) “**Ordenar elementos**”, (2) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en (3) aceptar.



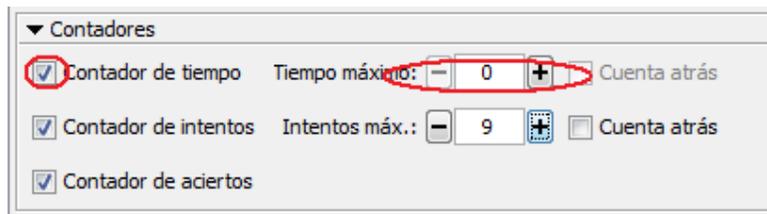
**Paso 5:** Te muestra la siguiente pantalla



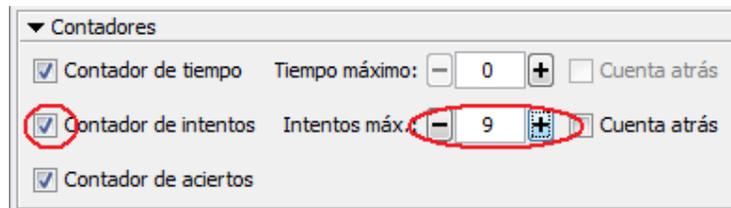
**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrán que realizar en esta actividad. O anota el nombre de la actividad.



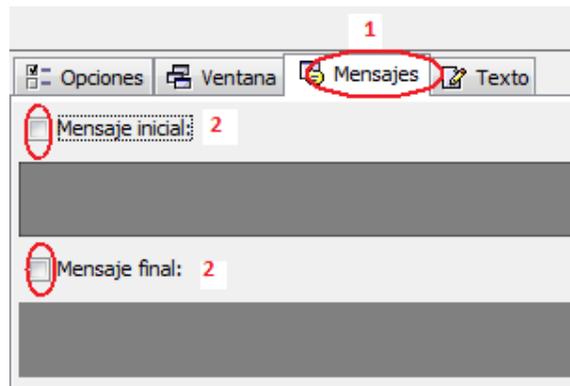
También en la pestaña de **Opciones** se puede determinar el contador de tiempo, haz clic en el contador de tiempo y asigna el tiempo máximo que le das a la actividad para resolverla.



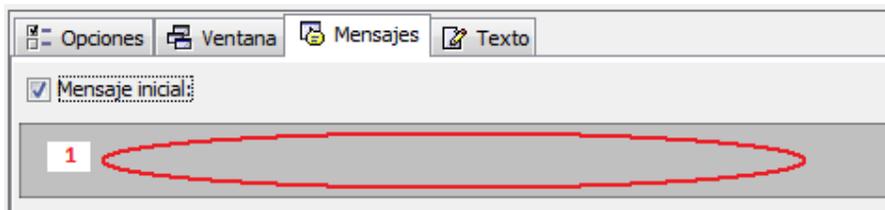
De igual manera puedes activar el **contador de tiempo** recordando que los intentos máximos siempre deben de ser mayor al número de aciertos.



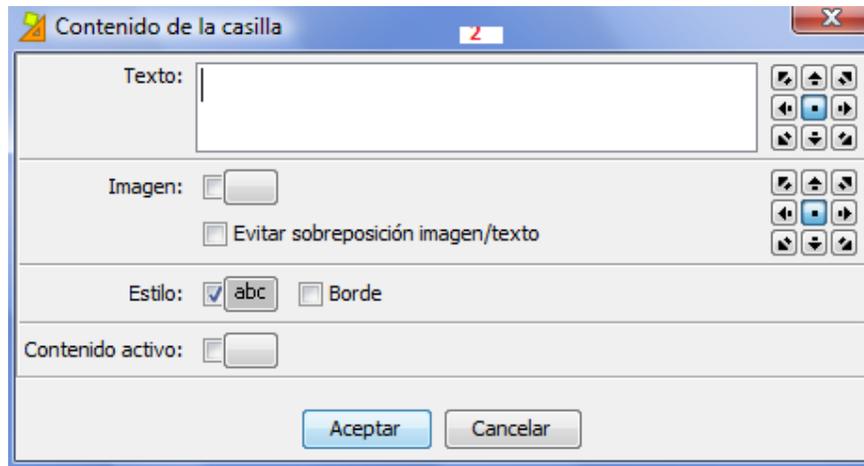
**Paso 7:** Ve a la pestaña (1) **mensajes**, en esta ventana podrás escribir el mensaje inicial y final activando cada uno de ellos (2), como se muestra en la siguiente imagen.



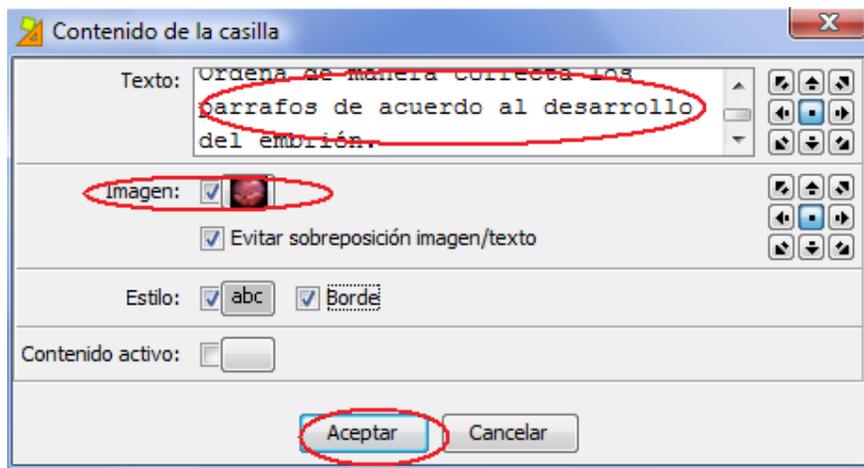
(1) Selecciona **Menaje inicial** haz clic en el recuadro de color gris.



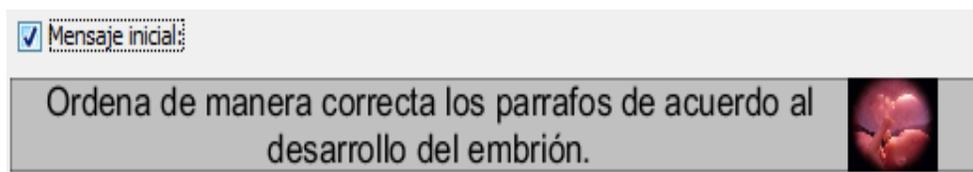
( 2 ) te mostrara una pantalla en el que podrás escribir el mensaje, el cual tiene como finalidad indicar la tarea que el usuario realizara en esta actividad.



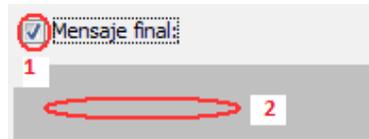
Escribe el texto y agrega una imagen si así lo deseas, céntralo, dale estilo y por ultimo haz clic en aceptar.



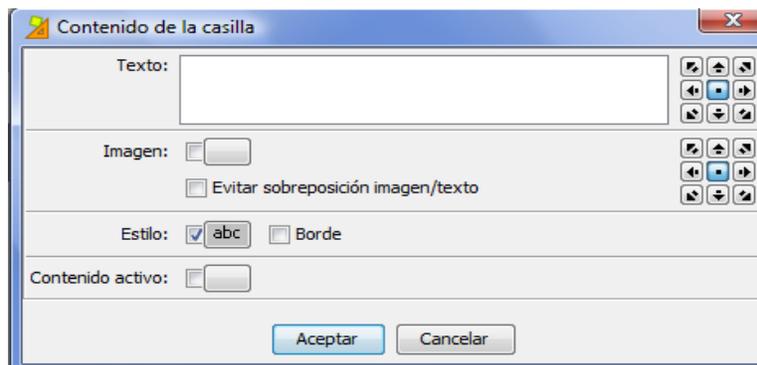
Quedando de la siguiente manera.



**Paso 8:** (1) Primero haz clic en la casilla del mensaje final y (2) posteriormente en el recuadro gris, como se muestra en la imagen.



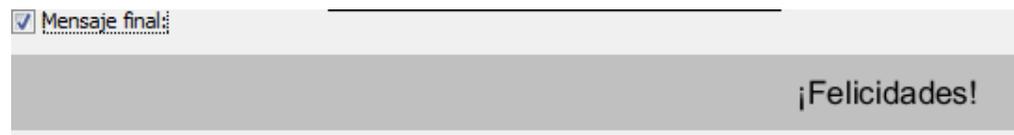
Te mostrara la siguiente ventana.



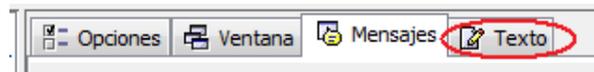
Para el **Mensaje final:** (1) De igual manera escribe el mensaje como se muestra en las siguientes imágenes, recuerda que este mensaje tiene como finalidad motivar o felicitar al usuario por realizar la actividad de manera correcta y (2) da aceptar.



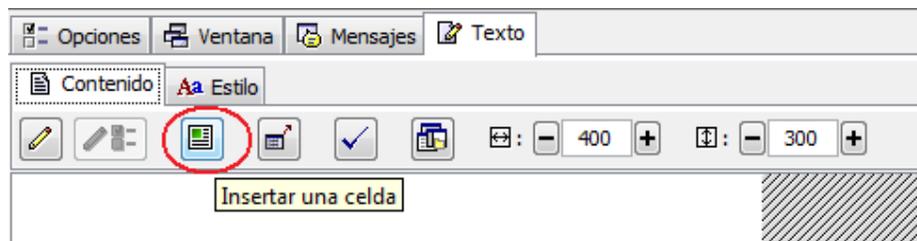
Quedando de la siguiente manera.



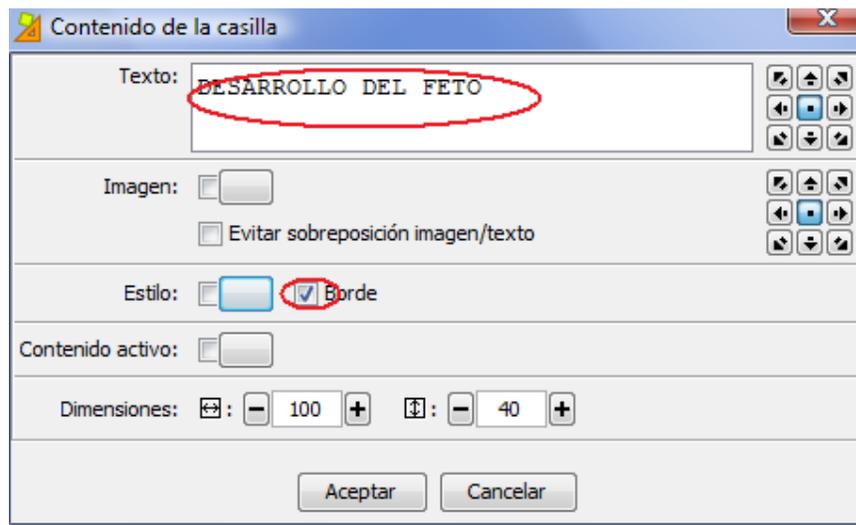
**Paso 9:** Selecciona la pestaña donde dice **Texto**.



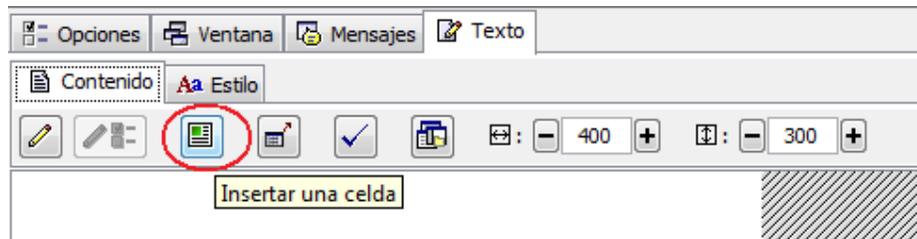
Puedes insertar una celda para escribir el título de la actividad. Haz clic **insertar** una celda como se muestra en la imagen. De la pestaña **Contenido**



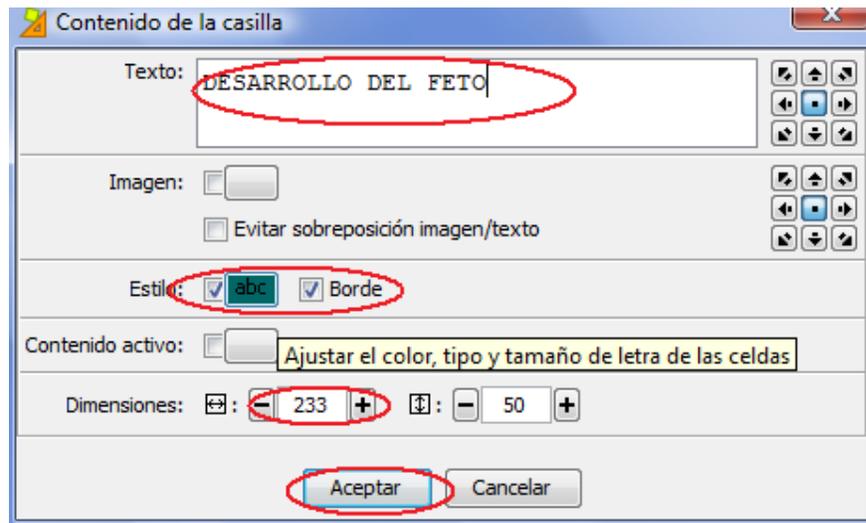
Te abrirá la siguiente ventana y al igual que en los pasos 7 y 8 podrás escribir el texto, inserta imagen, darle estilo, centrarlo.



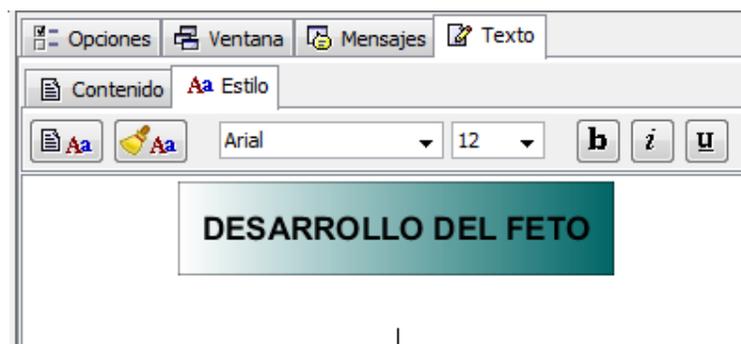
Puedes insertar una celda para escribir el título de la actividad. Haz clic insertar una celda como se muestra en la imagen.



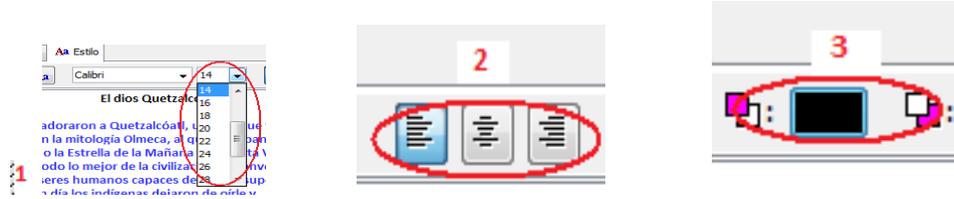
Te abrirá la siguiente ventana y al igual que en los pasos 7 y 8 podrás escribir el texto, inserta imagen, darle estilo, centrarlo y haz clic en aceptar.



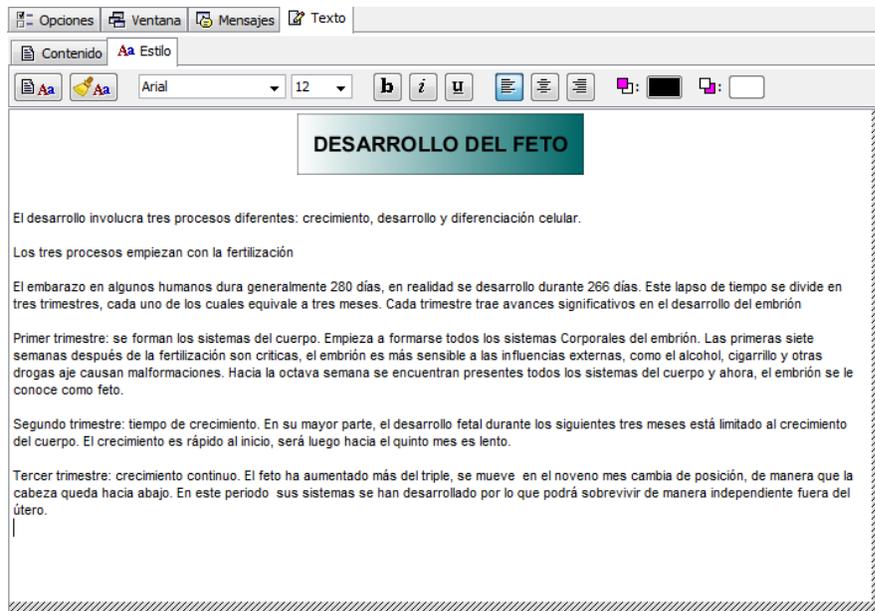
Quedando de la siguiente manera.



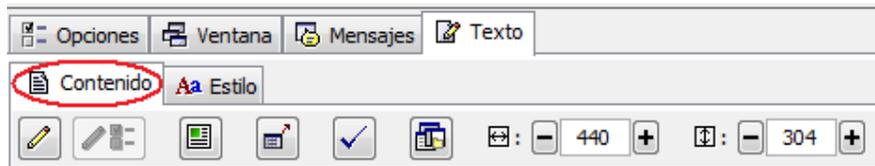
Puedes (1) aumentar el tamaño de la fuente si así lo requieres, (2) centrar el texto o título, (3) cambiar el color del texto. Seleccionando la pestaña **Estilo**.



**Paso 10:** Insertar o escribir el texto de la actividad.



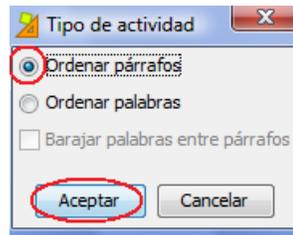
**Paso 11:** Haz clic en la pestaña **Contenido**.



**Paso 12:** Dentro de este tipo de actividad se activa el botón de **Tipo**, como se muestra en la siguiente imagen.



En donde se puede seleccionar si se quiere ordenar párrafos o palabras. Selecciona la que requieras para la actividad. En este caso se seleccionara ordenar párrafos y haz clic en aceptar.



**Paso 13:** Selecciona párrafo por párrafo y haz clic en el botón de incógnita con la finalidad de que los párrafos se reordenen Selecciona la palabra.

Primer trimestre: se forman los sistemas del cuerpo. Empieza a formarse todos los sistemas Corporales del embrión. Las primeras siete semanas después de la fertilización son críticas, el embrión es más sensible a las influencias externas, como el alcohol, cigarrillo y otras drogas aje causan malformaciones. Hacia la octava semana se encuentran presentes todos los sistemas del cuerpo y ahora, el embrión se le conoce como feto.

Al momento de hacer clic en el botón de incógnita y cambiara de color la palabra que se selecciono.

### DESARROLLO DEL FETO

El desarrollo involucra tres procesos diferentes: crecimiento, desarrollo y diferenciación celular.

Los tres procesos empiezan con la fertilización

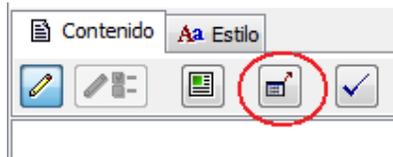
El embarazo en algunos humanos dura generalmente 280 días, en realidad se desarrollo durante 266 días. Este lapso de tiempo se divide en tres trimestres, cada uno de los cuales equivale a tres meses. Cada trimestre trae avances significativos en el desarrollo del embrión

Primer trimestre: se forman los sistemas del cuerpo. Empieza a formarse todos los sistemas Corporales del embrión. Las primeras siete semanas después de la fertilización son críticas, el embrión es más sensible a las influencias externas, como el alcohol, cigarrillo y otras drogas aje causan malformaciones. Hacia la octava semana se encuentran presentes todos los sistemas del cuerpo y ahora, el embrión se le conoce como feto.

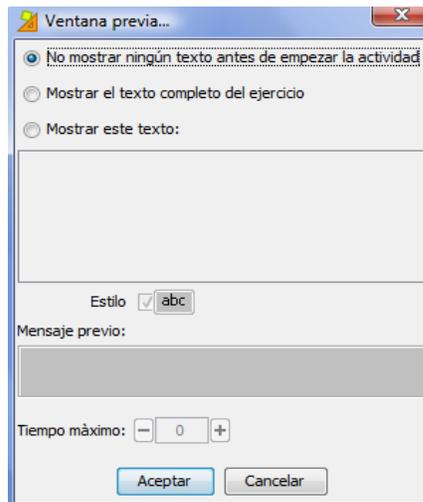
Segundo trimestre: tiempo de crecimiento. En su mayor parte, el desarrollo fetal durante los siguientes tres meses está limitado al crecimiento del cuerpo. El crecimiento es rápido al inicio, será luego hacia el quinto mes es lento.

Tercer trimestre: crecimiento continuo. El feto ha aumentado más del triple, se mueve en el noveno mes cambia de posición, de manera que la cabeza queda hacia abajo. En este periodo sus sistemas se han desarrollado por lo que podrá sobrevivir de manera independiente fuera del útero.

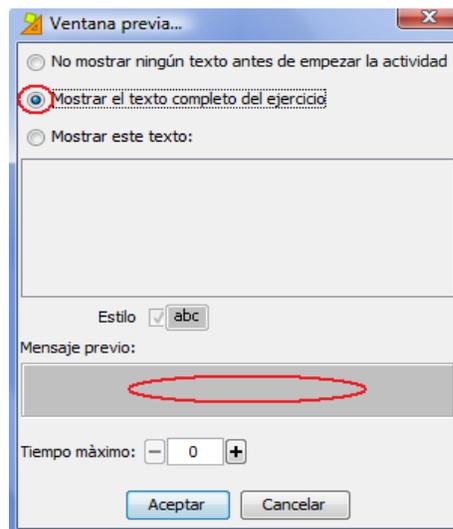
**Paso 14:** Selecciona el botón de **Ventana Previa**.



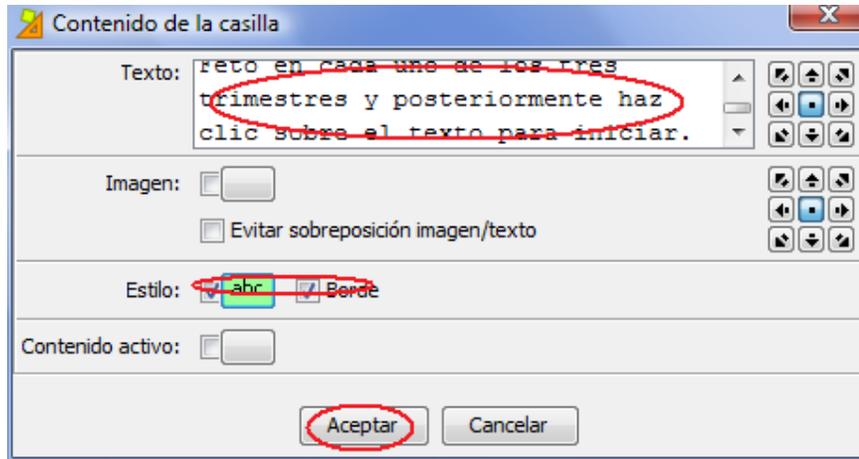
Se abrirá la siguiente ventana.



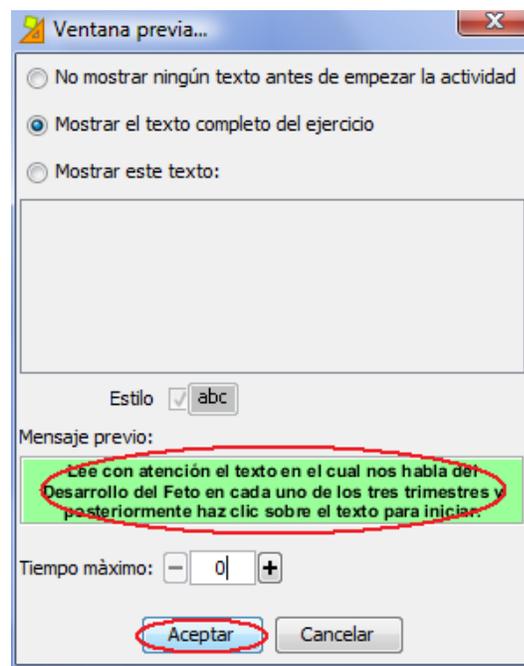
Selecciona la opción de **Mostrar el Texto completo del ejercicio**. Posteriormente donde dice **Mensaje previo** haz clic en el recuadro de color gris



Te mostrara la siguiente ventana. Y al igual que en el paso del mensaje inicial o el mensaje final, escribe un texto previo a que el alumno o usuario realice la actividad de texto **Ordenar Elementos**.



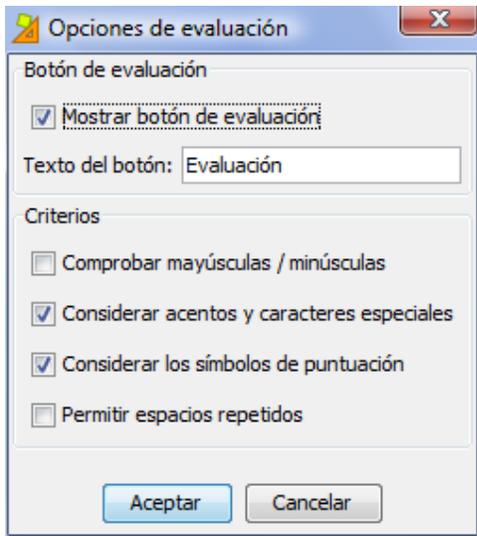
Te muestra la siguiente imagen y haz clic en aceptar.



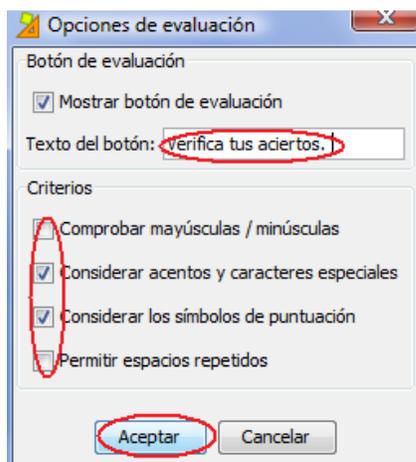
**Paso 15:** Selecciona el botón de **Evaluación**.



Y se mostrara la siguiente imagen.



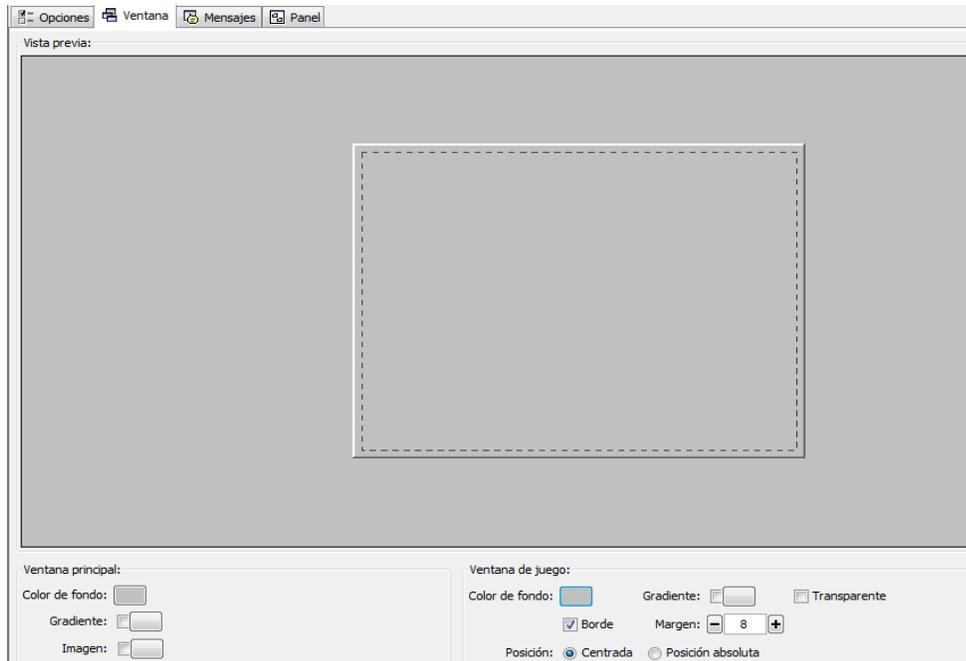
En el Texto de Botón puedes cambiar el texto y considerar los criterios que requieras aplicar en esta actividad, por ultimo haz clic en aceptar.



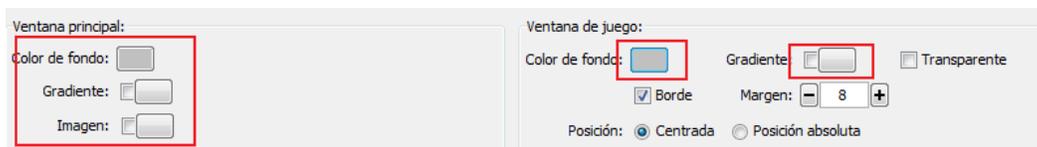
**Paso 16:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



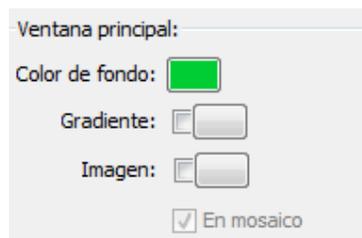
Te mostrara la siguiente imagen.



Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



**Ventana principal.**



## Ventana de juego.



Que dando de la siguiente manera.



**Paso 17:** Ya terminada la actividad realiza una prueba dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.

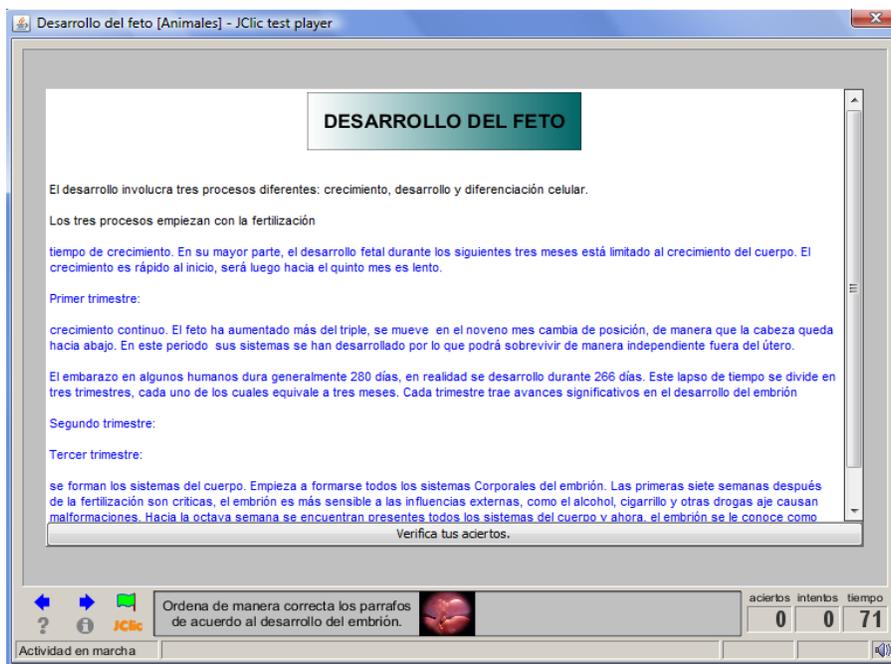


Te mostrara la siguiente pantalla para verificar la funcionalidad de la actividad.

## “Actividades de texto y otras actividades)”

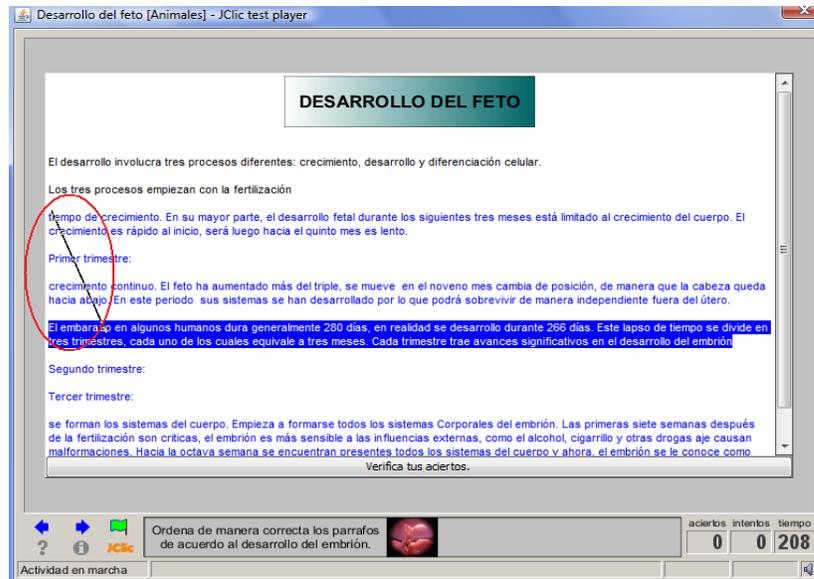


Haz clic sobre el texto para iniciar la actividad y te mostrara la siguiente pantalla.

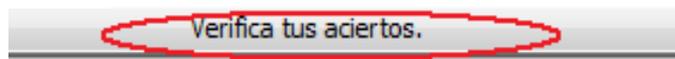


Tendrá que hacer clic en cada uno de los párrafos y con la ayuda del ratón arrástralos para ordenar los elementos de acuerdo a la lectura previa del texto.

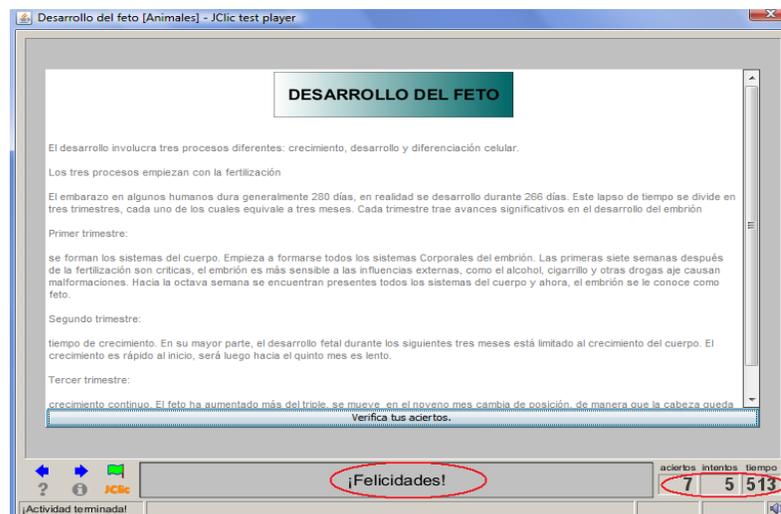
**“Actividades de texto y otras actividades)”**



Da clic en la casilla donde dice verificar tus aciertos.



Y si el usuario o alumno realizo de manera correcta la actividad, te enviara el siguiente mensaje, indicando los aciertos, intentos y tiempo de duración para la resolución de la actividad.



Con esto se termina los pasos para la actividad de **Ordenar elementos**.

## Otras actividades

- Identificación
- Exploración
- Información

Dentro de Otras actividades encontramos a Actividades de identificación, actividades de exploración y actividades información, de las cuales aprenderemos a como elaborarlas. A continuación se describen cada una de las Actividades y los pasos para su construcción.

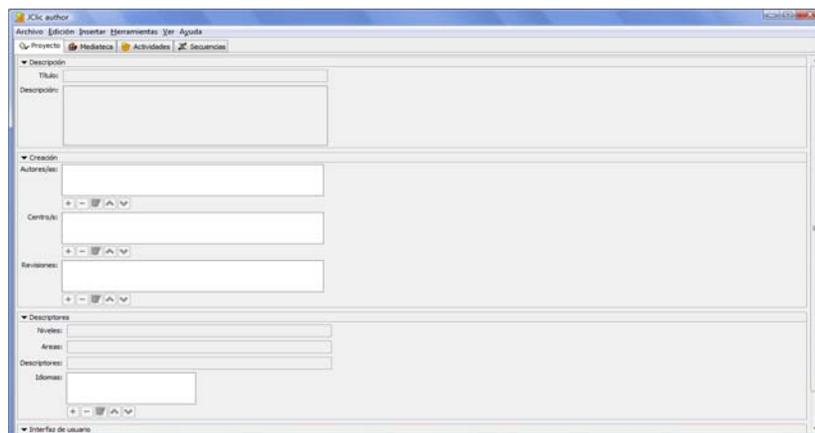
### Actividades de Identificación

Dentro de estas actividades de Identificación, primero se da a conocer un conjunto de información referente a un tema de interés, posteriormente con la ayuda del ratón el estudiante tendrá que hacer clic en aquellos elementos o indicadores que cumplan la condición o lo que se le pide. A continuación se desarrolla paso a paso el cómo elaborar la actividad.

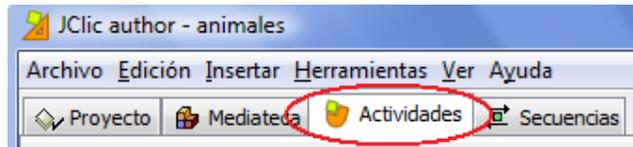
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



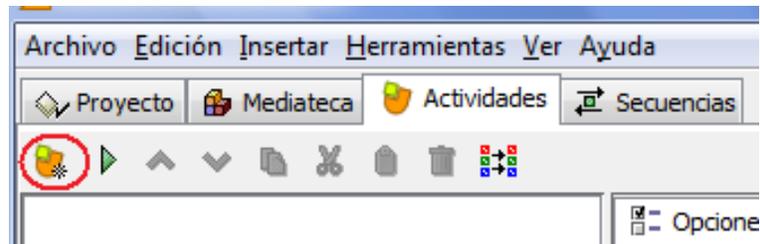
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



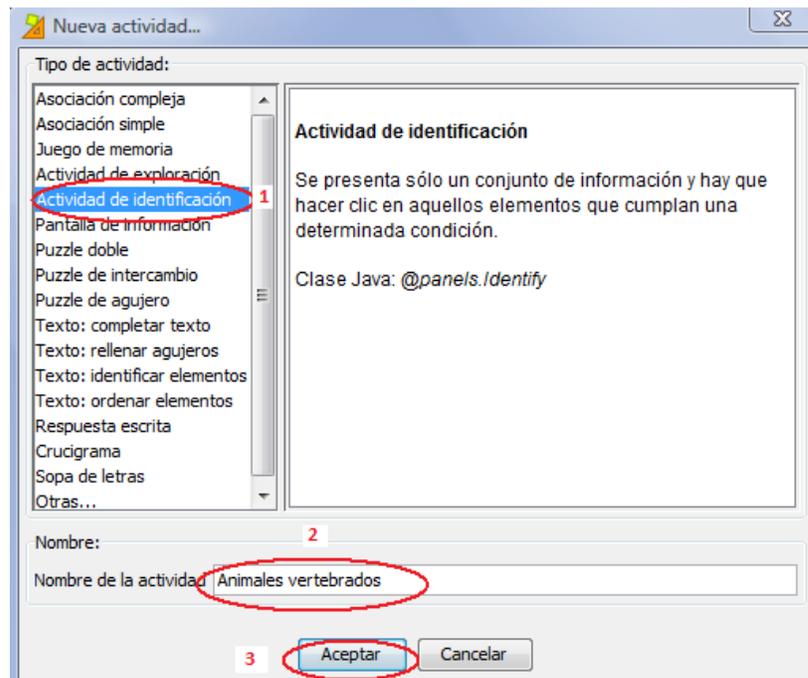
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**



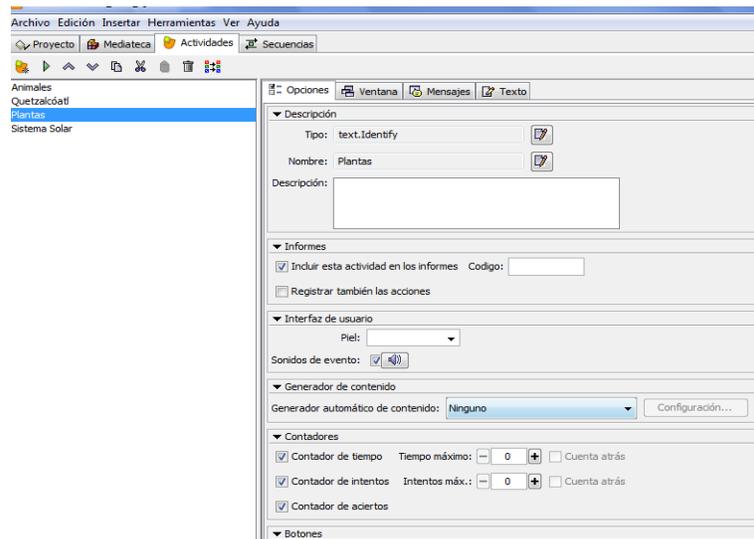
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



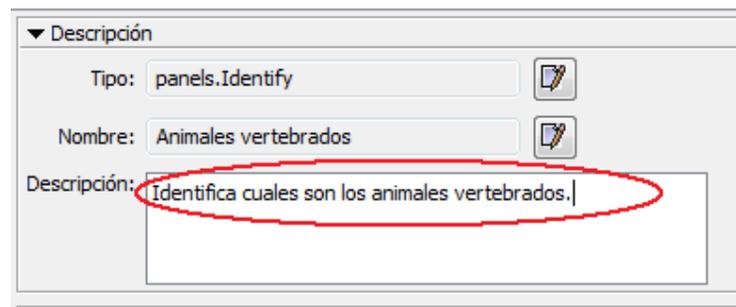
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (1) **“Actividades de Identificación”**, (2) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en (3) aceptar.



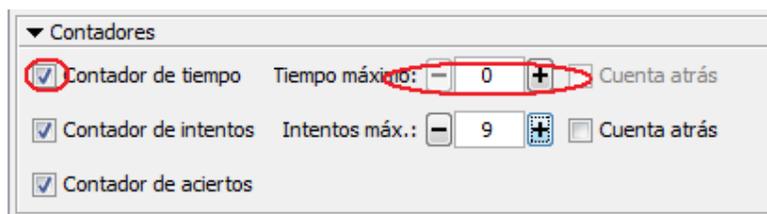
**Paso 5:** Te muestra la siguiente pantalla



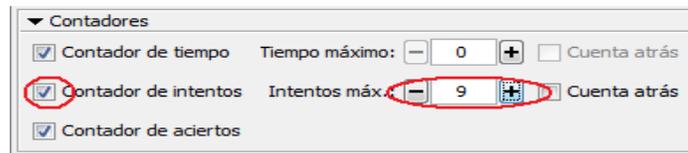
**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrán que realizar en esta actividad. O anota el nombre de la actividad.



También en la pestaña de **Opciones** se puede determinar el contador de tiempo, haz clic en el contador de tiempo y asigna el tiempo máximo que le das a la actividad para resolverla.



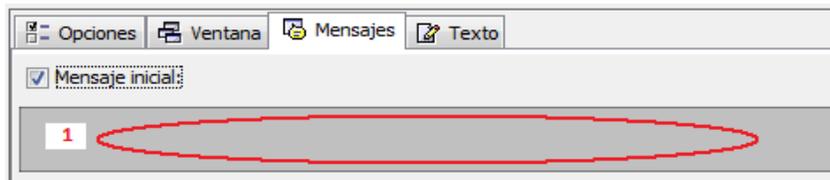
De igual manera puedes activar el **contador de tiempo** recordando que los intentos máximos siempre deben de ser mayor al número de aciertos.



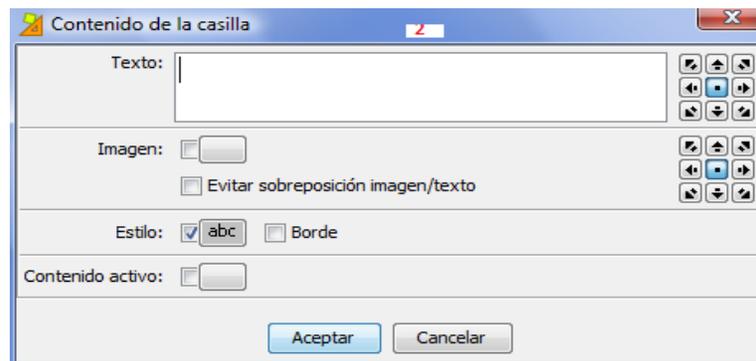
**Paso 7:** Ve a la pestaña (1) **mensajes**, en esta ventana podrás escribir el mensaje inicial y final activando cada uno de ellos (2), como se muestra en la imagen.



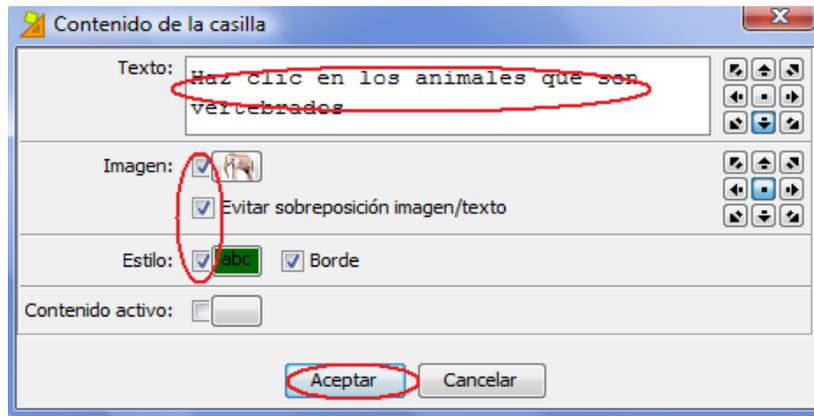
(1) Selecciona **Menaje inicial** haz clic en el recuadro de color gris.



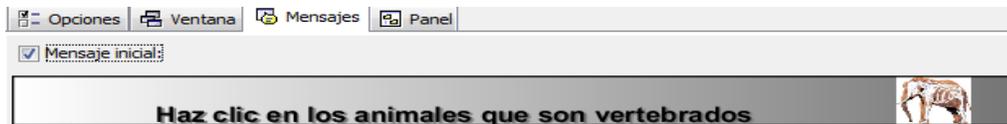
( 2 ) te mostrara una pantalla en el que podrás escribir el mensaje, el cual tiene como finalidad indicar la tarea que el usuario realizara en esta actividad.



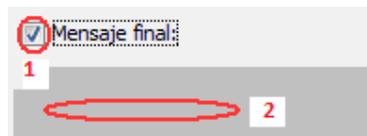
Escribe el texto y agrega una imagen si así lo deseas, céntralo, dale estilo y por ultimo haz clic en aceptar.



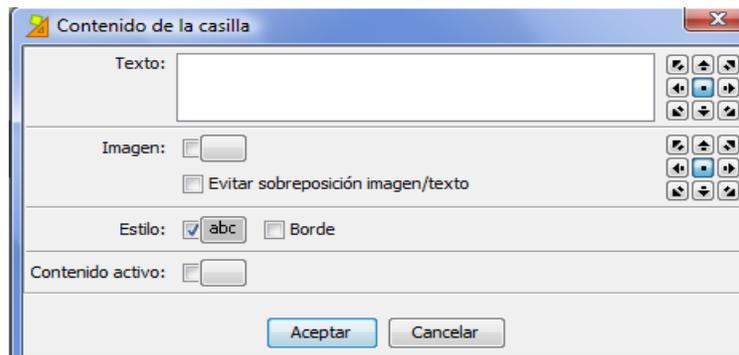
Quedando de la siguiente manera.



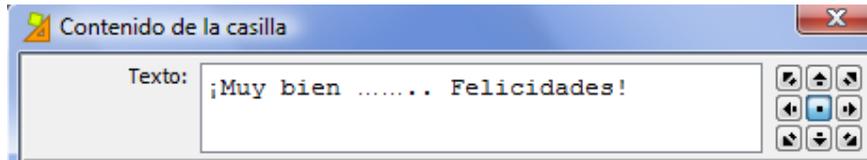
**Paso 8: Mensaje final** (1) primero haz clic en la casilla del mensaje final y (2) posteriormente en el recuadro gris, como se muestra en la imagen.



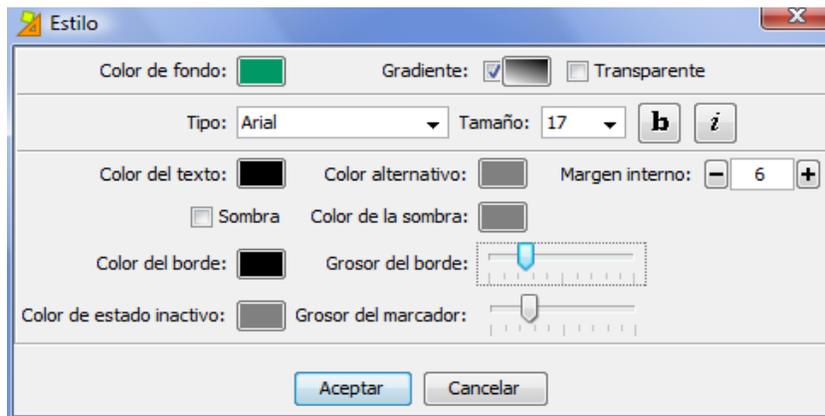
Te mostrara la siguiente ventana



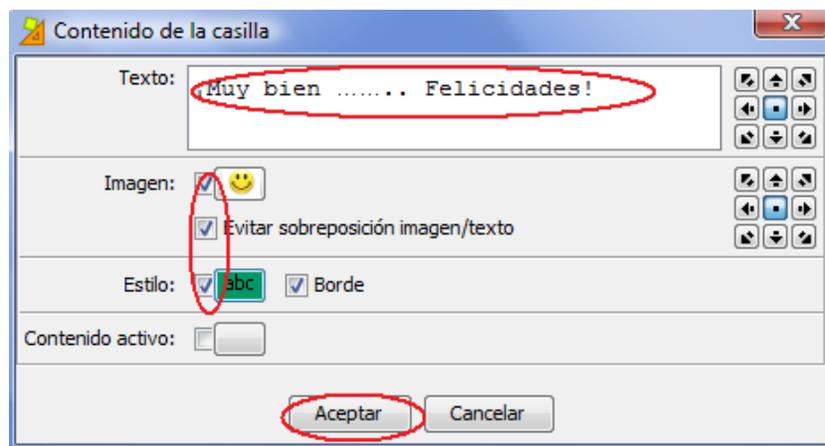
Para el **Mensaje final**: (1) De igual manera escribe el mensaje como se muestra en las siguientes imágenes, recuerda que este mensaje tiene como finalidad motivar o felicitar al usuario por realizar la actividad de manera correcta.



Recuerda que puedes agregar una imagen, darle Estilo (color de fondo, margen, esto es opcional, al terminar haz clic en aceptar.



Y te regresara a la ventana inicial, para terminar el mensaje final solo haz clic en aceptar.



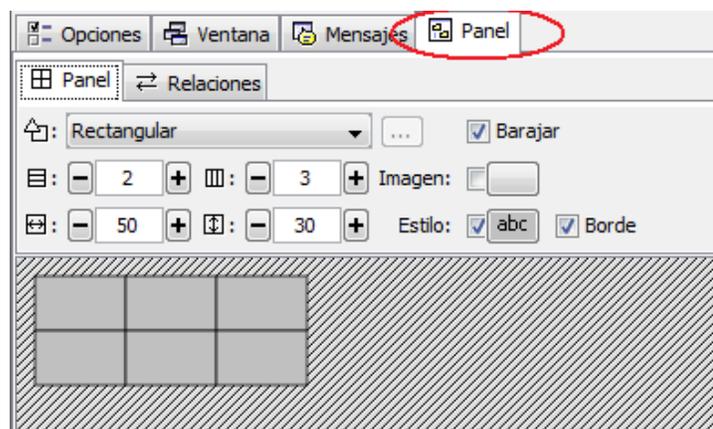
Quedando de la siguiente manera.



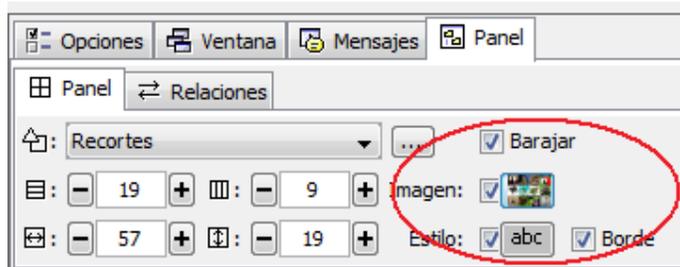
**Paso 9:** A diferencia de las anteriores actividades que contemplan la pestaña de **Texto**, en esta actividad no la contempla, tendrás que seleccionar la pestaña **Panel**.



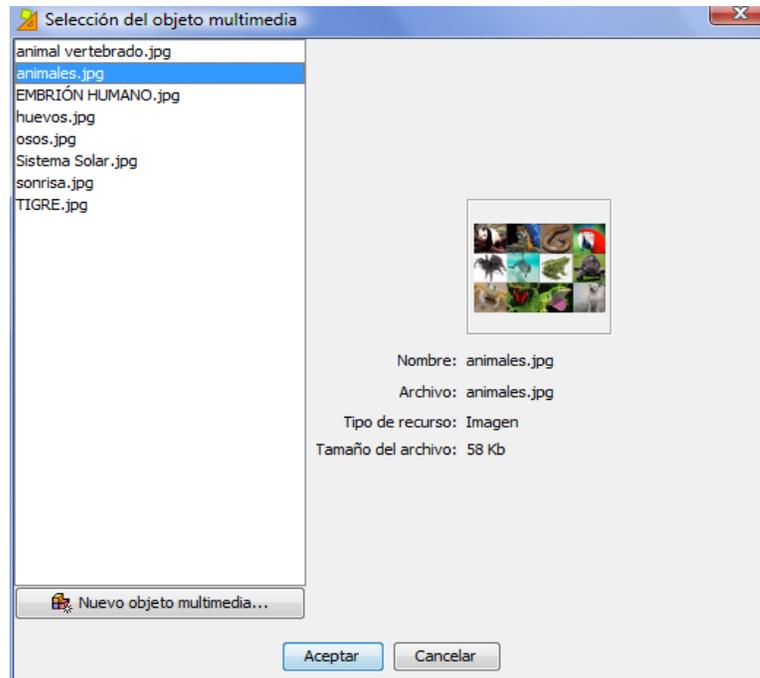
Te mostrara la siguiente ventana.



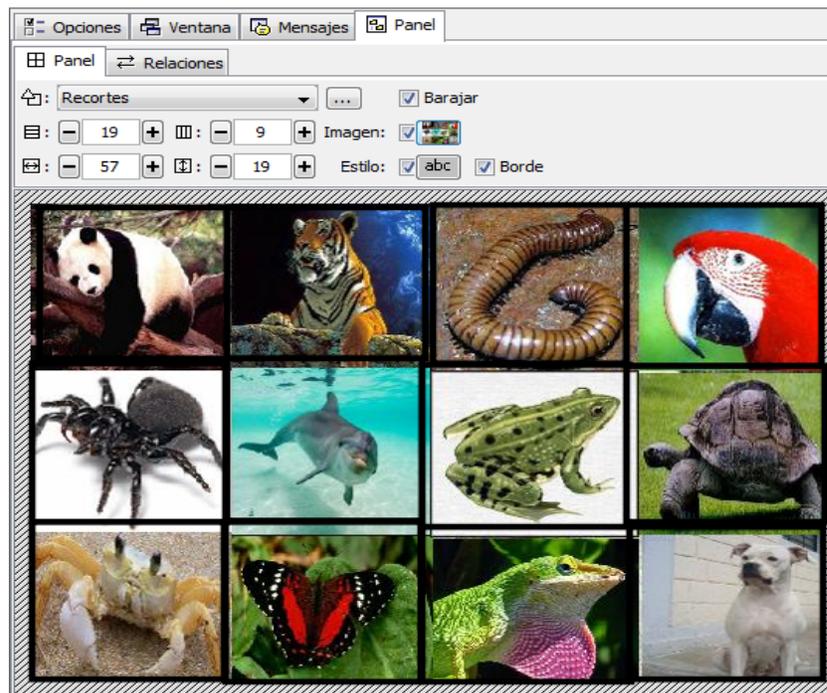
En donde podrás hacer clic para agregar contenido alternativo como insertar una imagen, recuerda que el archivo de la imagen que aplicarás en esta actividad debe de estar guardado previamente en la mediática.



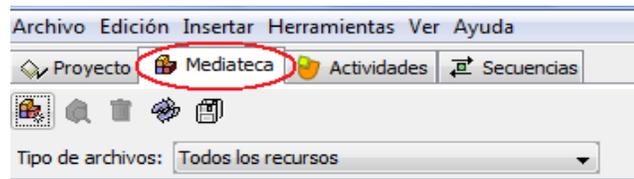
Haz clic en imagen y te mostrara la siguiente ventana selecciona la imagen y da aceptar.



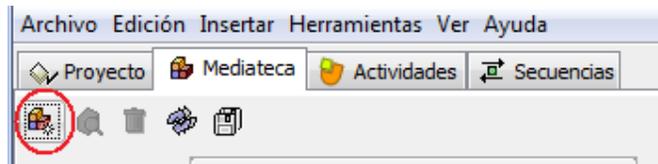
Quedando de la siguiente manera.



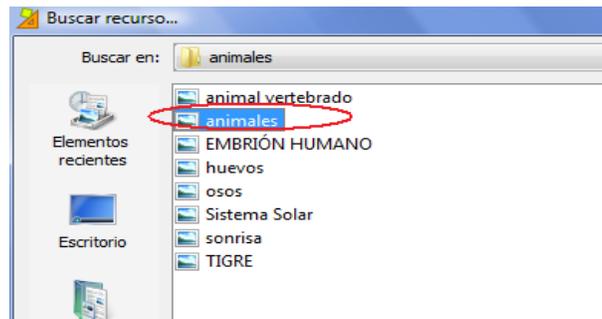
**Mediática:** Haz clic en la mediática.



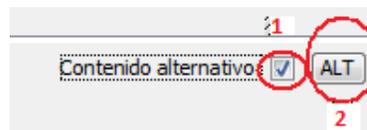
Después selecciona el icono de añadir una imagen u objeto.



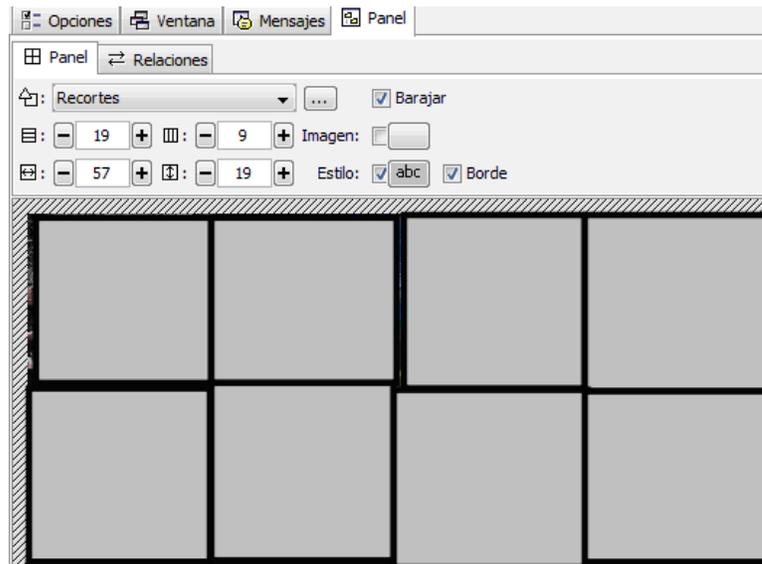
Se abrirá la siguiente ventana. En donde podrás agregar la imagen que aplicarás en esta actividad, y da aceptar.



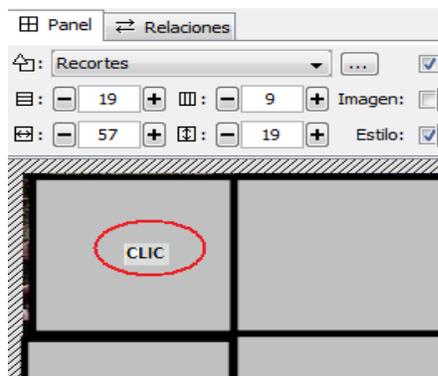
**Paso 10:** Siguiendo en la pestaña de **Panel**, (1) haz clic en la casilla de **contenido alternativo**, que se encuentra en la parte derecha superior de la ventana, (2) después haz clic en **ALT**, como se muestra en la siguiente imagen.



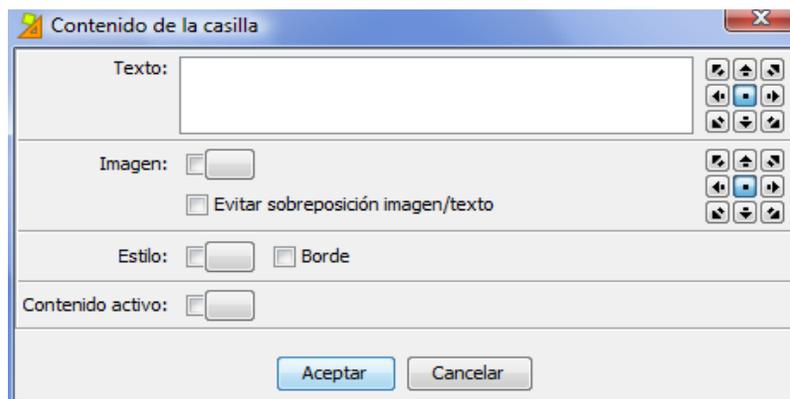
Se abrirá la siguiente ventana.



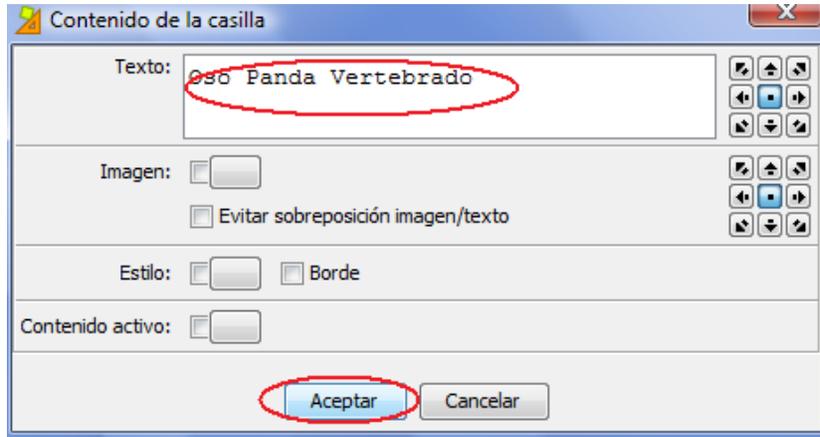
**Paso 11:** Haz clic en la primera casilla del panel



Y se abrirá la siguiente ventana.



Escribe El texto alternativo para esa casilla, por ejemplo: Oso Panda vertebrado y das aceptar.



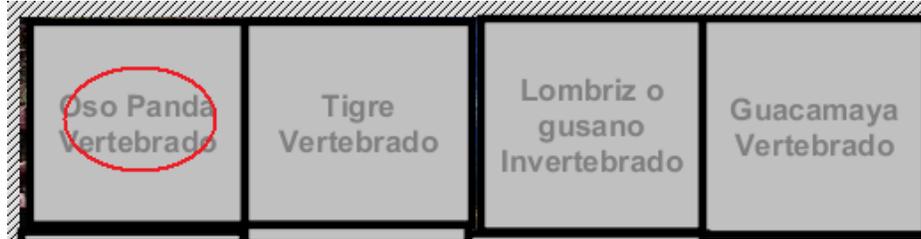
Quedando de la siguiente manera.

Oso Panda Vertebrado	Tigre Vertebrado	Lombriz o gusano Invertebrado	Guacamaya Vertebrado
Tarántula Invertebrado	Delfin Vertebrado	Rana Vertebrado	

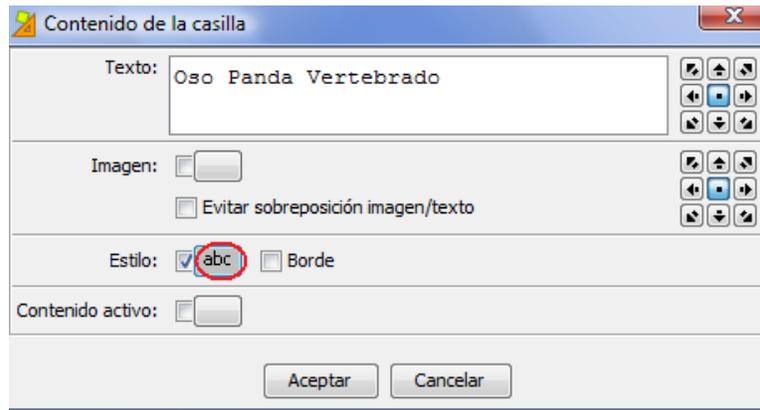
De igual manera sigue el mismo procedimiento para completar cada una de las casillas que conforma el panel. Quedando de la siguiente manera.

Oso Panda Vertebrado	Tigre Vertebrado	Lombriz o gusano Invertebrado	Guacamaya Vertebrado
Tarántula Invertebrado	Delfin Vertebrado	Rana Vertebrado	Tortuga Vertebrado
Cangrejos Vertebrados	Mariposa Invertebrado	Iguana Vertebrado	Perro Vertebrado

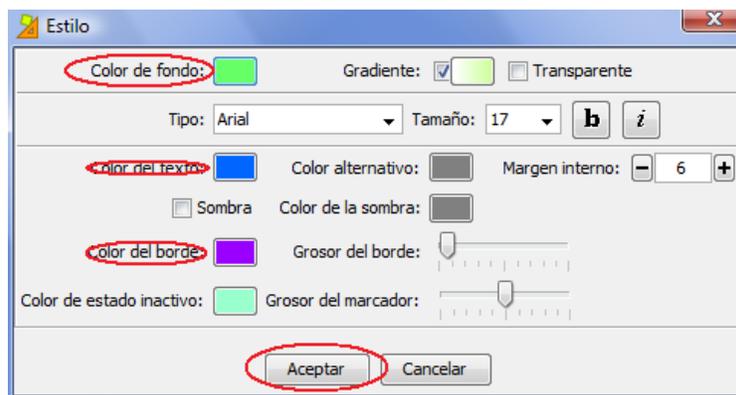
**Paso 11:** Hay que darle **estilo** a las casillas que cubren las indicaciones de la actividad, siguiendo los siguientes pasos. Haz clic en la casilla que cumple las indicaciones (animales vertebrados).



Te muestra la siguiente imagen. Haz clic en el botón **Estilo**.



Se abrirá de manera automática otra ventana, en donde podrás darle color al fondo de la casilla, al texto, al borde de la casilla, esto es opcional, ya que seleccionaste el estilo que le quieres dar a la casilla haz clic en aceptar.



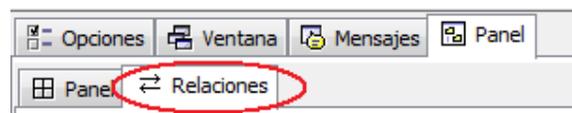
Te regresara a la ventana anterior pero ya activada y da aceptar.



Sigue estos pasos en cada una de las casillas del **Panel** que cumplen la indicaciones de esta actividad.

Oso Panda Vertebrado	Tigre Vertebrado	Lombriz o gusano Invertebrado	Guacamaya Vertebrado
Tarántula Invertebrado	Delfín Vertebrado	Rana Vertebrado	Tortuga Vertebrado
Cangrejos Vertebrados	Mariposa Invertebrado	Iguana Vertebrado	Perro Vertebrado

**Paso 12:** A continuación haz clic en la pestaña con el nombre de **Relaciones**.



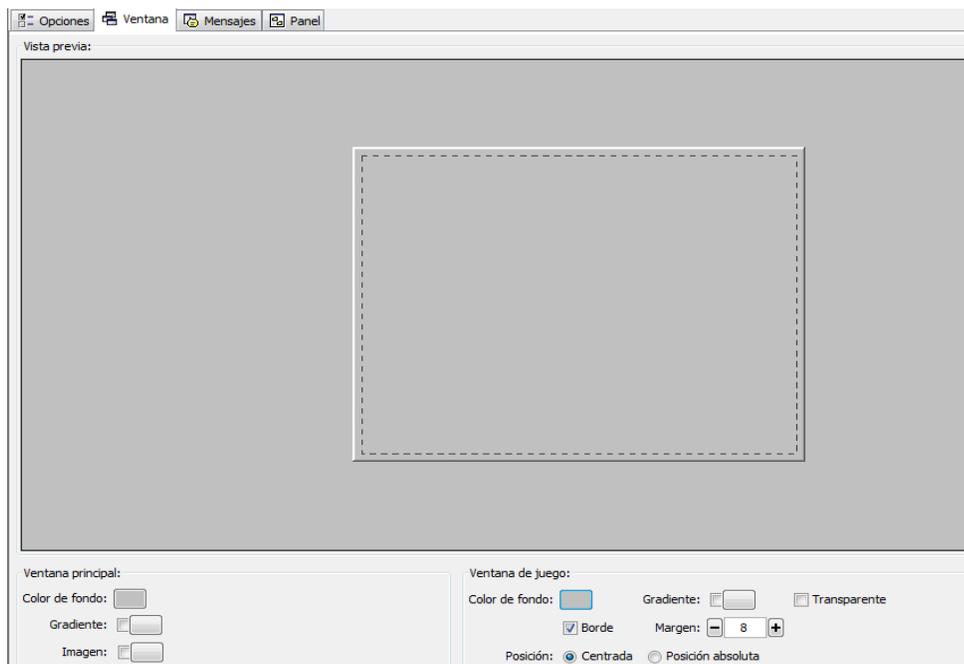
Haz clic en la primera casilla que cumple con las indicaciones de la actividad, notarás que el marco de la casilla cambiara de color. Haz esto con cada una de las casillas del Panel.

Oso Panda Vertebrado	Tigre Vertebrado	Lombriz o gusano Invertebrado	Guacamaya Vertebrado
Tarántula Invertebrado	Delfin Vertebrado	Rana Vertebrado	Tortuga Vertebrado
Cangrejo Vertebrado	Mariposa Invertebrado	Iguana Vertebrado	Perro Vertebrado

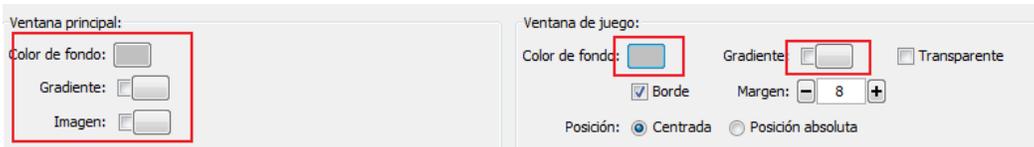
**Paso 13:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



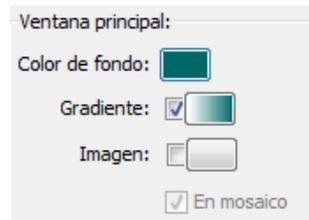
Te mostrara la siguiente imagen.



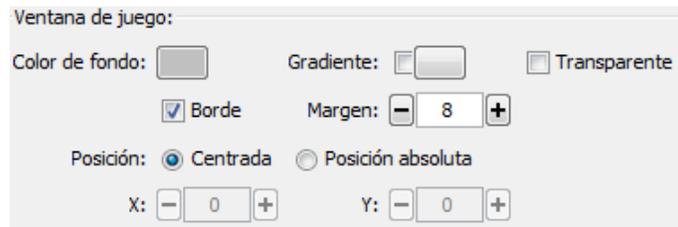
Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



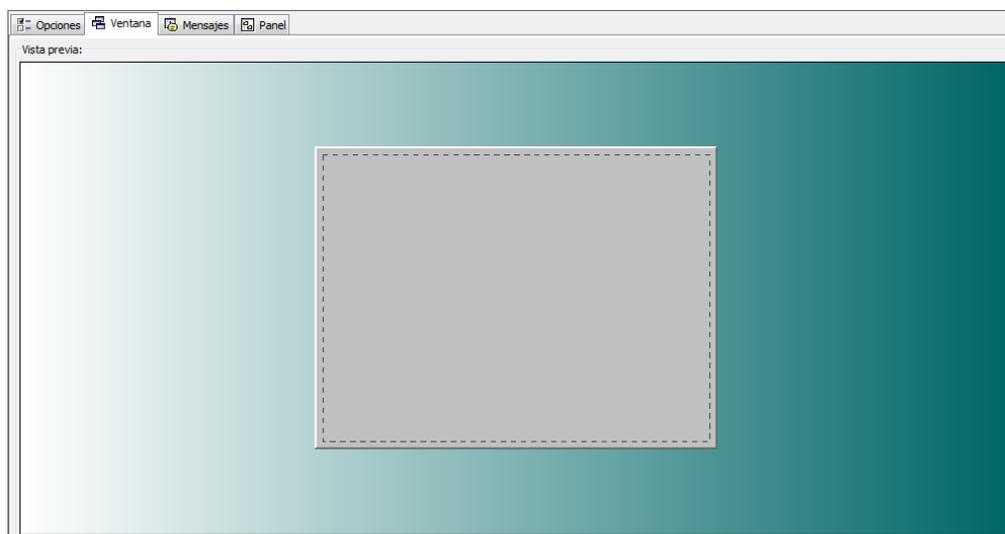
### Ventana principal.



### Ventana de juego.



Que dando de la siguiente manera



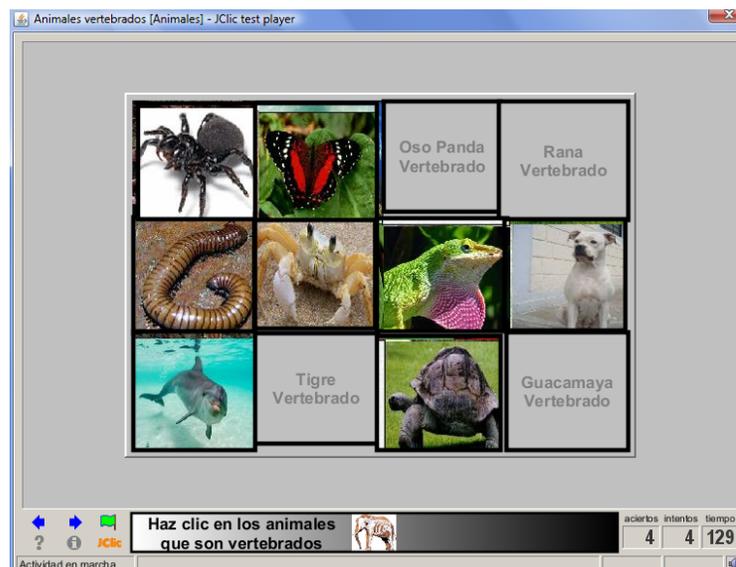
**Paso 14:** Ya terminada la actividad realiza una prueba dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.



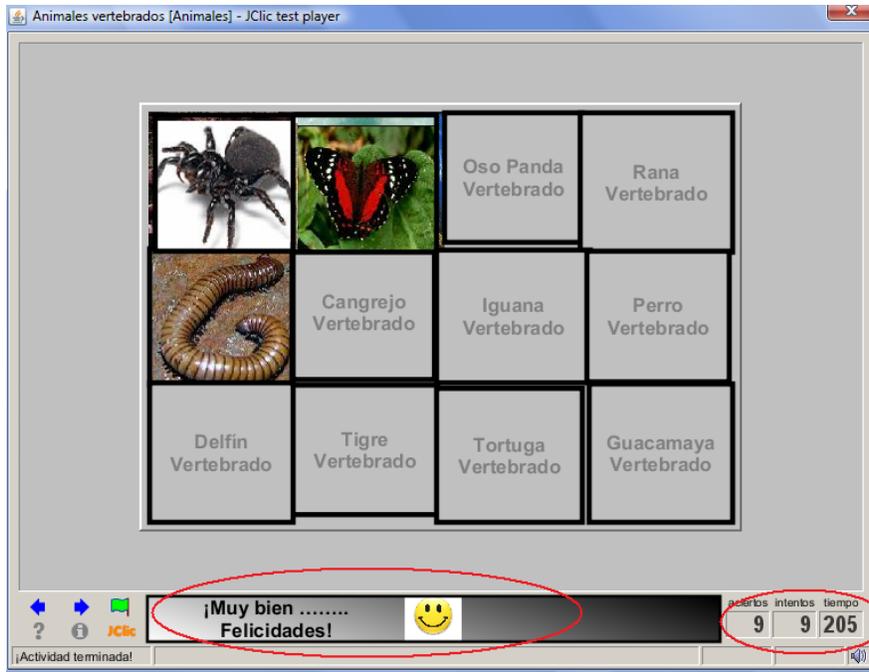
Te mostrara la siguiente pantalla para verificar la funcionalidad de la actividad.



De acuerdo a las instrucciones haz clic en los animales vertebrados, notarás que cambian, como lo muestra la imagen.



Y si el usuario o alumno realizo de manera correcta la actividad, te enviara el siguiente mensaje, indicando los aciertos, intentos y tiempo de duración para la resolución de la actividad.



Con esto se termina los pasos para la actividad de **Identificación**.

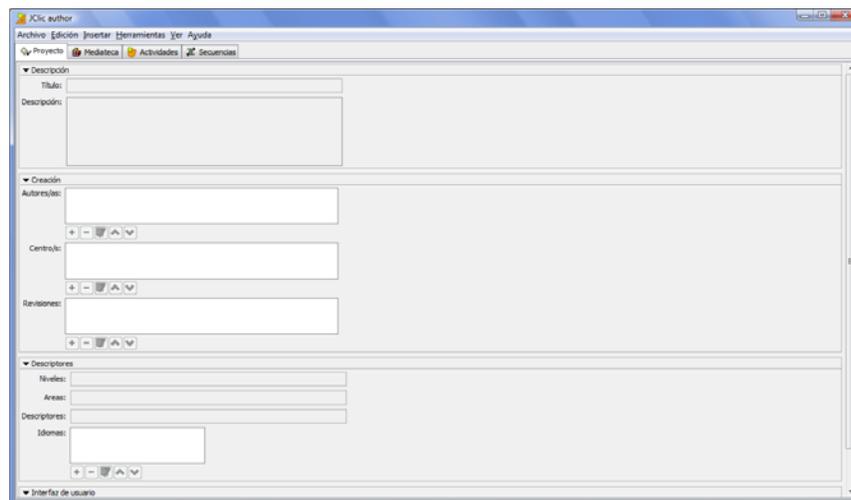
## Actividades de Exploración

En esta actividad el alumno o usuario tendrá que explorar o averiguar haciendo clic en las casillas que contendrá una palabra o una información inicial, lo que le enviara una información adicional, referente a la palabra a la que le dio clic. A continuación se desarrolla paso a paso el cómo elaborar la actividad.

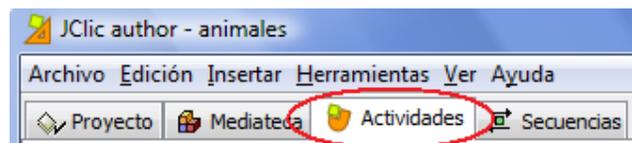
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



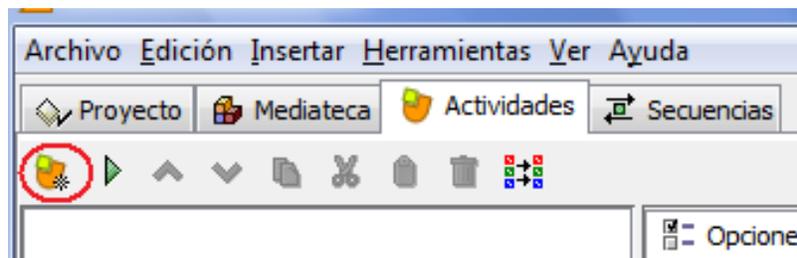
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



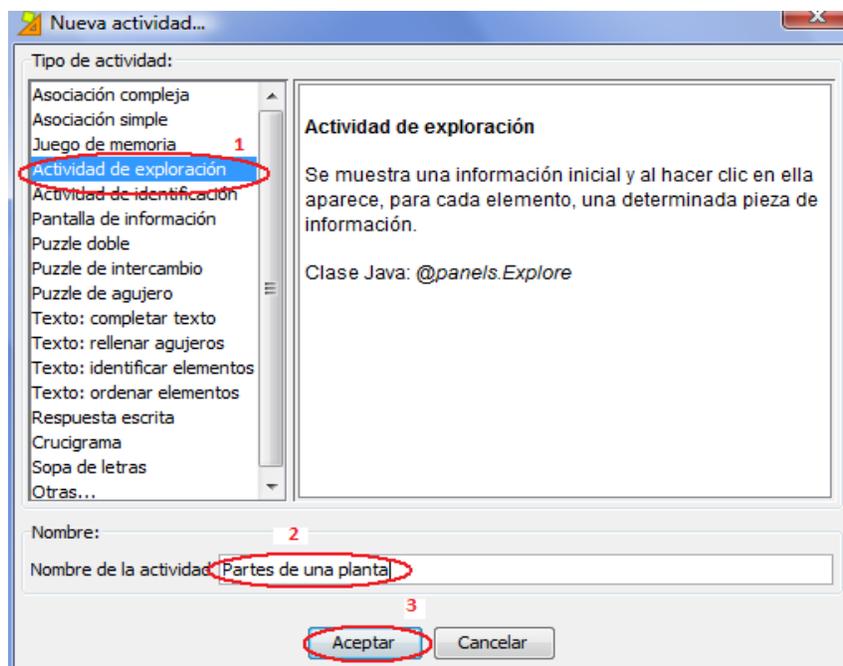
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**



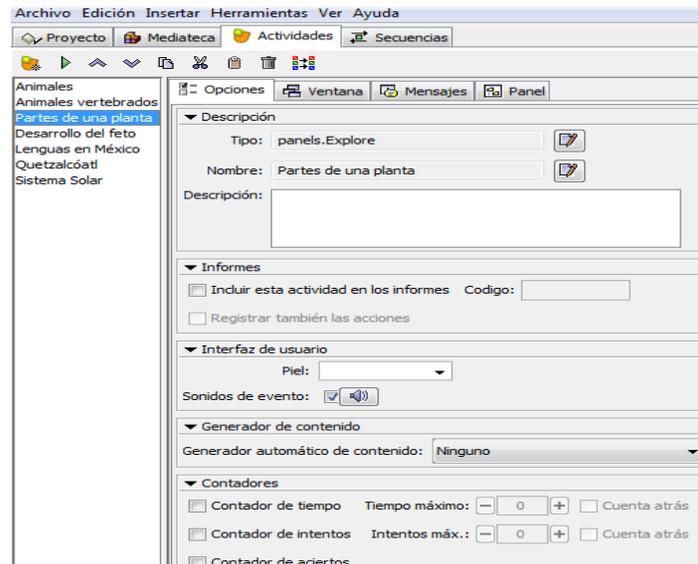
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



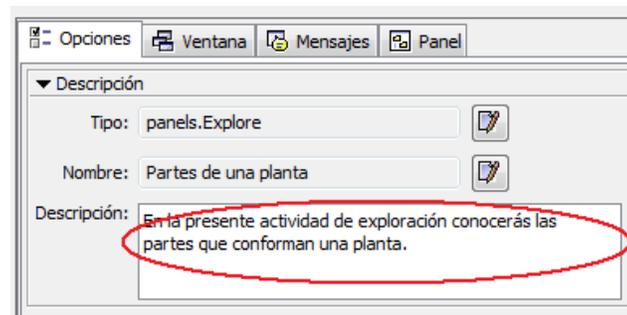
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (1) “**Actividades de Exploración**”, (2) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en (3) aceptar.



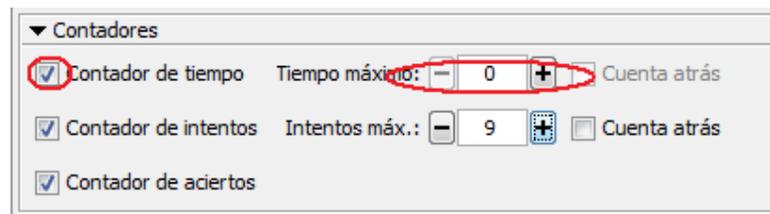
**Paso 5:** Te muestra la siguiente pantalla.



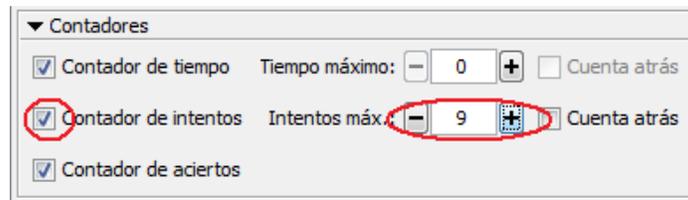
**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrán que realizar en esta actividad o bien anota el nombre de la actividad.



También en la pestaña de **Opciones** se puede determinar el contador de tiempo, haz clic en el contador de tiempo y asigna el tiempo máximo que le das a la actividad para resolverla.



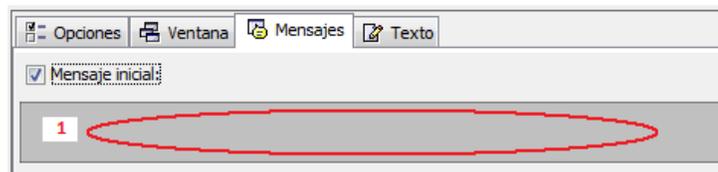
De igual manera puedes activar el **contador de tiempo** recordando que los intentos máximos siempre deben de ser mayor al número de aciertos.



**Paso 7:** Ve a la pestaña (1) **mensajes**, en esta ventana podrás escribir el mensaje inicial y final activando cada uno de ellos (2), como se muestra en la imagen.



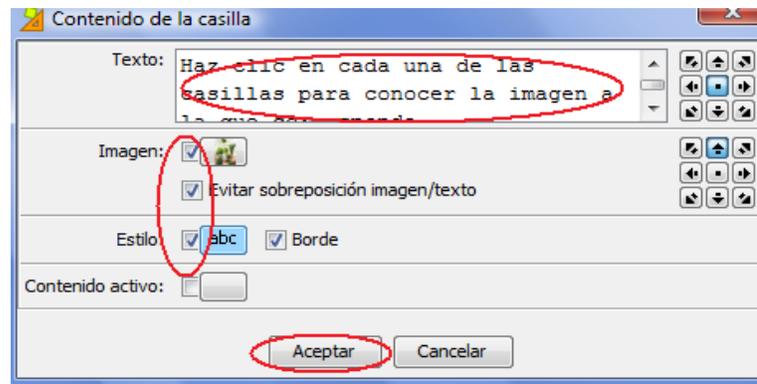
(1) Selecciona **Menaje inicial** haz clic en el recuadro de color gris.



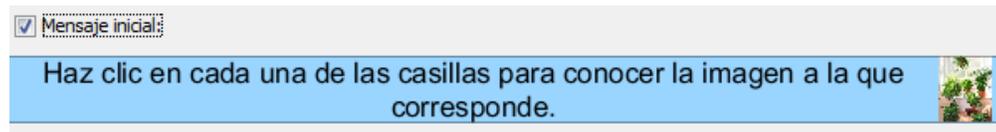
(2) Te mostrara una pantalla en el que podrás escribir el mensaje, el cual tiene como finalidad indicar la tarea que el usuario realizará en esta actividad.



Escribe el texto y agrega una imagen si así lo deseas, céntralo, dale estilo y por ultimo haz clic en aceptar.

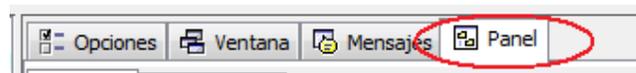


Quedando de la siguiente manera.

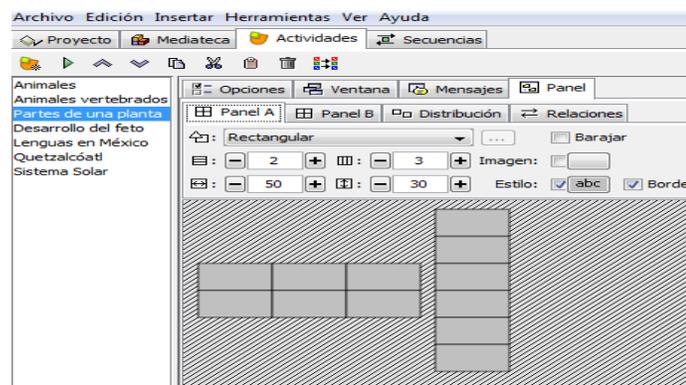


**Paso 8: Mensaje final** a diferencia de las anteriores actividades, en esta actividad no se agrega ningún mensaje final ya que en las actividades de Exploración no hay nada que resolver.

**Paso 9:** Haz clic en la pestaña **Panel**.



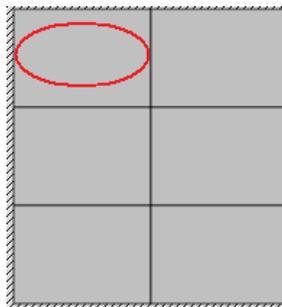
Te mostrara la siguiente ventana.



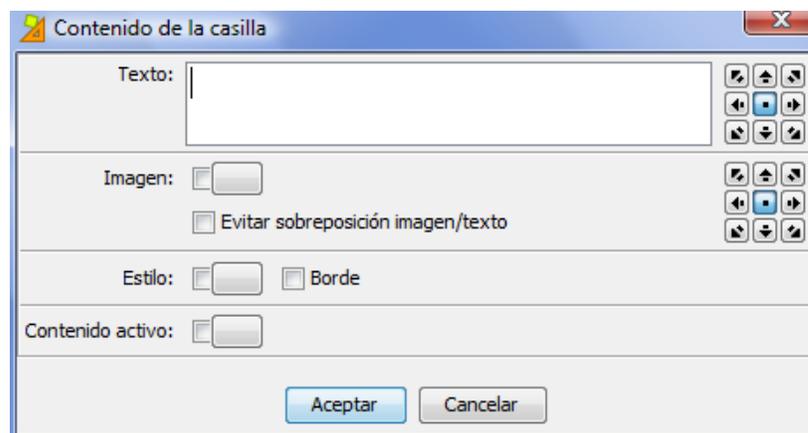
Trabaremos primero en el **Panel A**, cambia el número de columna y filas de acuerdo a las casillas que utilizaras en esta actividad, así como la anchura y altura.



**Paso 10:** Haz clic en la primera casilla del **Panel A**



Te mostrara la siguiente ventana.



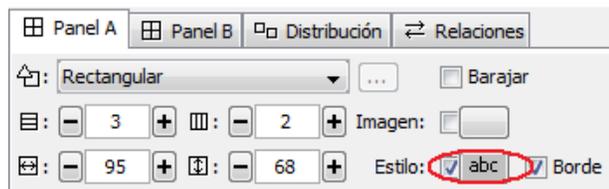
Escribe en el texto el contenido que llevara la casilla, por ejemplo Las planta y da aceptar, quedando de la siguiente manera.

Las plantas	

Continua con cada una de unas de las casillas del Panel A.

Las plantas	Tallo
Flor	Hoja
Raíz	Fruto

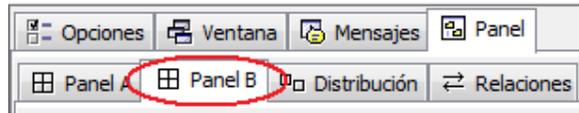
Si deseas puedes hacer clic en **Estilo** para darle color al fondo de las casillas.



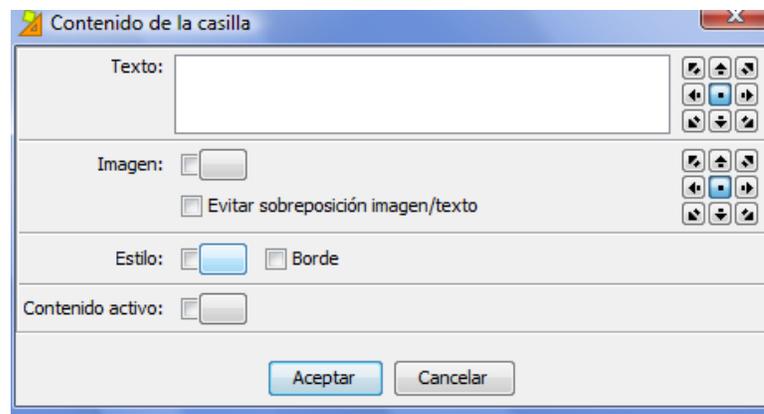
Quedando de la siguiente manera.

Las plantas	Tallo
Flor	Hoja
Raíz	Fruto

**Paso 11:** A continuación haz clic en la pestaña del **Panel B**.



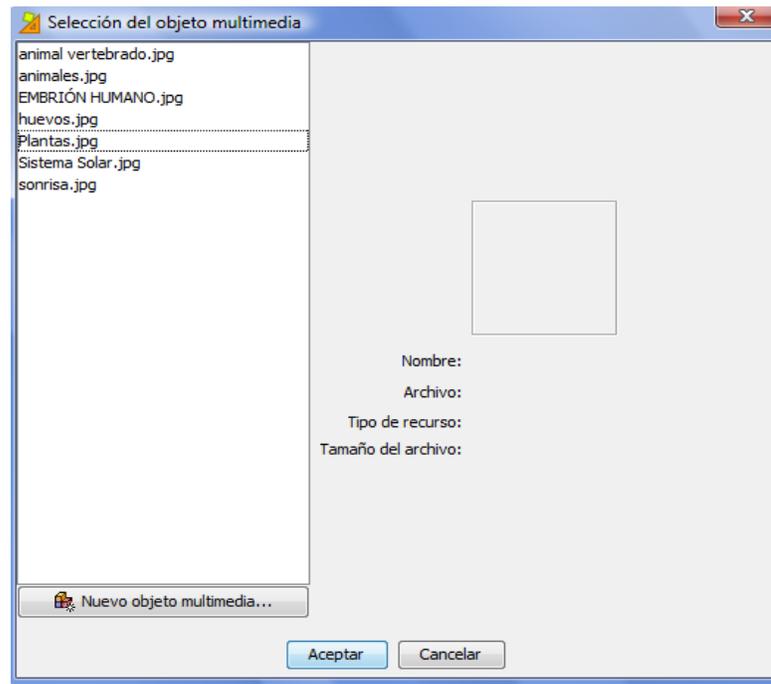
Y al igual que en el Panel A haz clic en cada una de las casillas para introducir el texto o la imagen que corresponda a las casillas del Panel A, en este caso insertaremos imágenes. (1) haz clic en la casilla, te enviara la siguiente imagen.



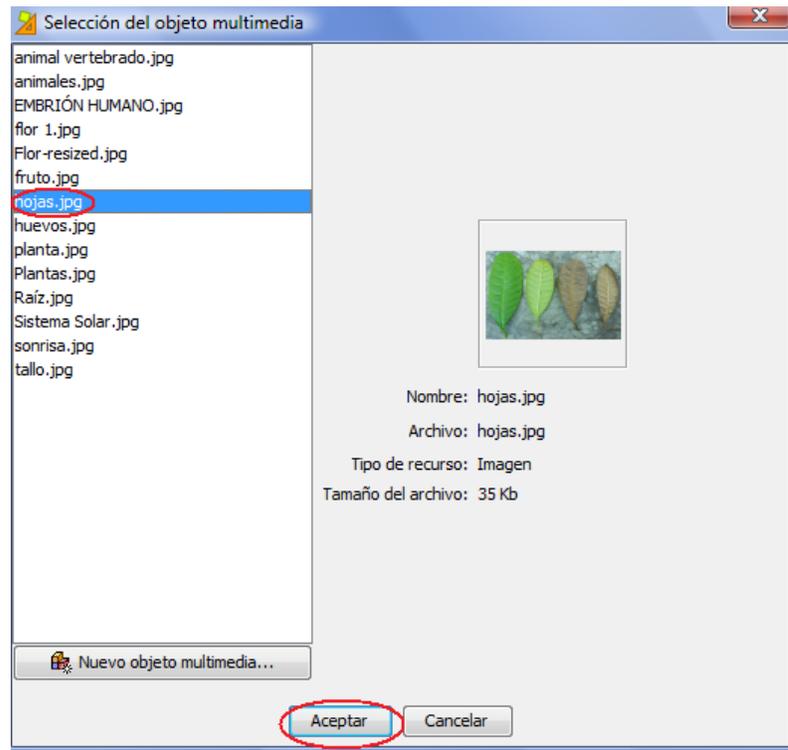
(2) haz clic en **Imagen**



Te enviara la siguiente imagen.



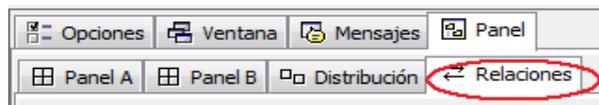
Recuerda guardar en el proyecto previamente las imágenes que utilizarás en la actividad. Haz clic en la casilla, selecciona la imagen y da aceptar.



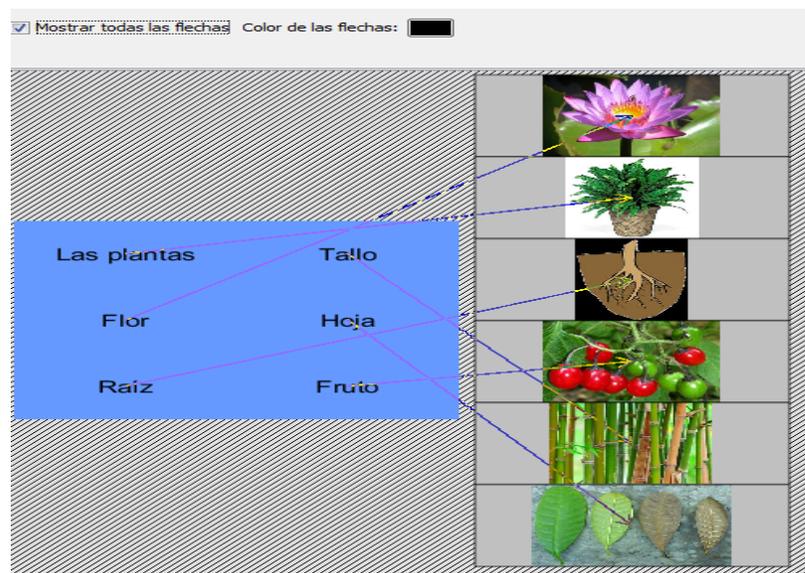
Continua así con cada una de las casillas del **Panel B**, quedando de la siguiente manera.



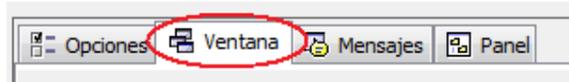
**Paso 12:** Haz clic en la pestaña de **Relaciones**.



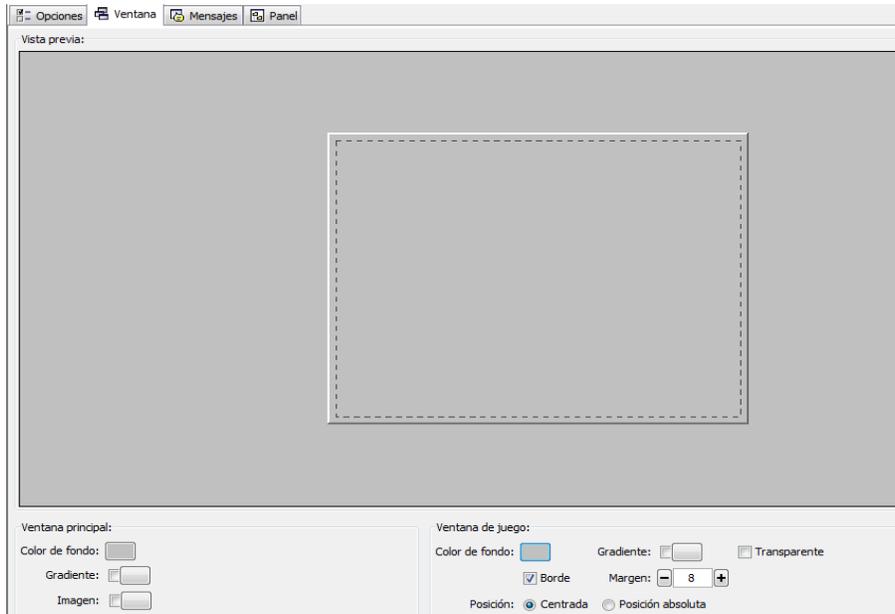
Te mostrara la siguiente imagen, si es necesario corregir haciendo clic en la casilla del panel A, arrástrala con el ratón a la imagen correcta.



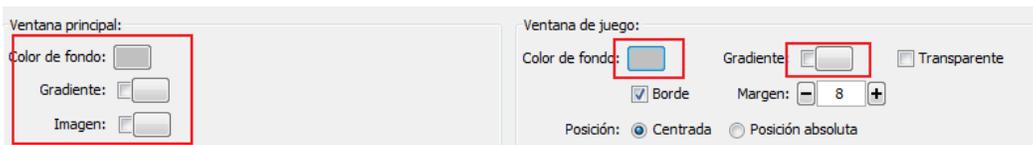
**Paso 13:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



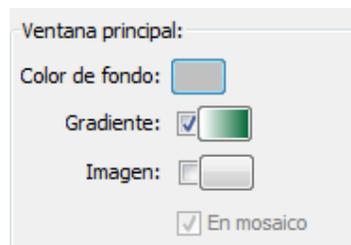
Te mostrara la siguiente imagen.



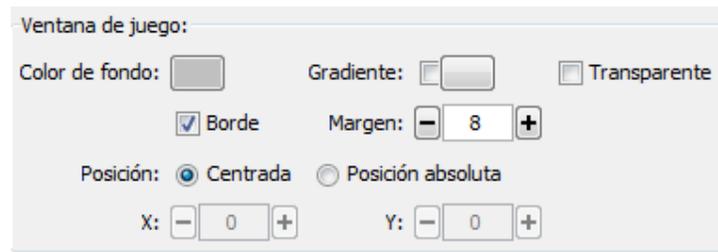
Te muestra dos ventanas una ventana principal y una ventana de juego a las cuales les puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



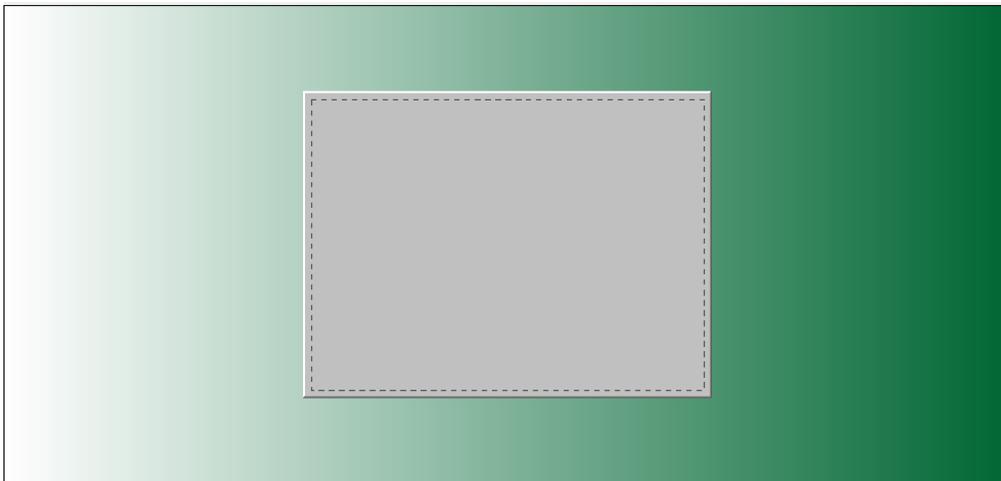
**Ventana principal.**



## Ventana de juego.



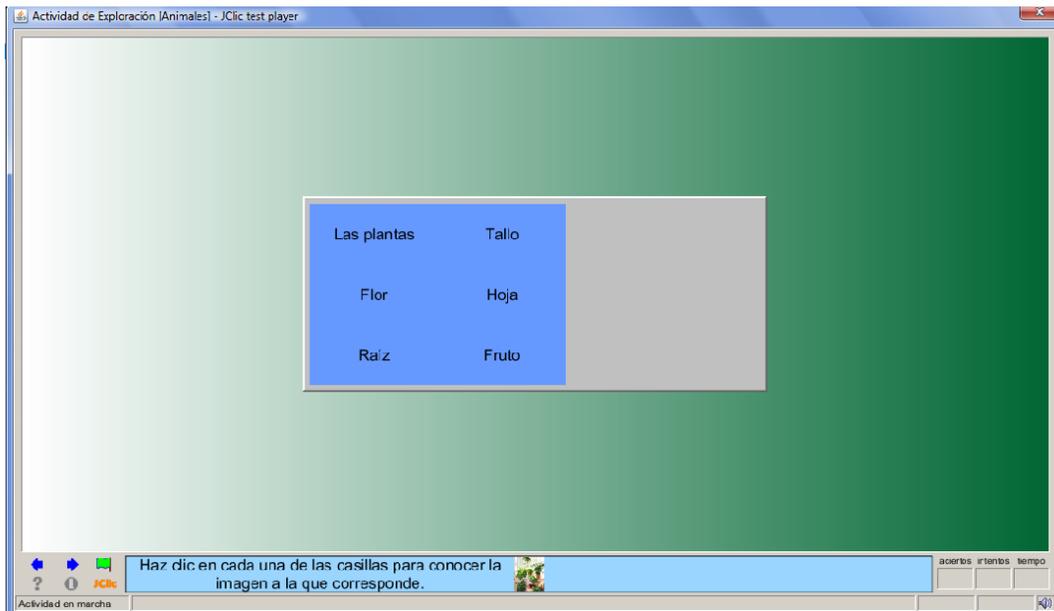
Que dando de la siguiente manera



**Paso 14:** Ya terminada la actividad realiza una prueba dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.



Te mostrara la siguiente pantalla para verificar la funcionalidad de la actividad.



De acuerdo a las instrucciones haz clic en cada una de las casillas y te mostrara la imagen correspondiente



Y así continua haciendo clic y explorando para conocer las partes de una planta. Con esto se termina los pasos para la actividad de **Identificación**.

## Actividades de Información o Pantalla de Información.

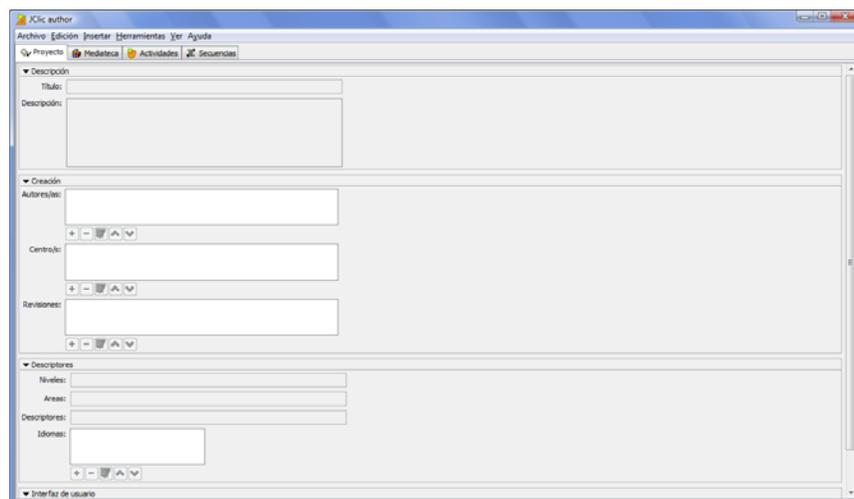
En esta actividad se muestra un conjunto de información y de manera opcional le ofrece al usuario la posibilidad de activar un contenido multimedia asociado a cada uno de los elementos que se presenten en la actividad, con la finalidad de que el alumno o usuario pueda tener información adicional para poder continuar con la actividad.

Es recomendable que al inicio de un proyecto se elabore una pantalla de información, la cual indicara de manera general las actividades que contiene y el usuario tendrá la opción de elegir que actividad trabajar. A continuación se desarrolla paso a paso el cómo elaborar la actividad.

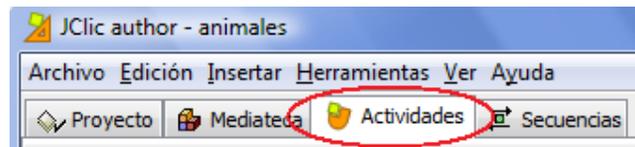
**Paso 1:** Ejecutar dando doble click el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



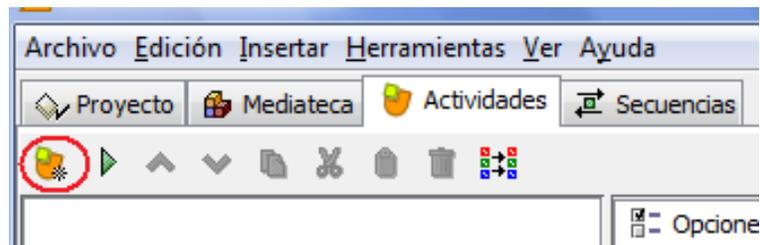
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



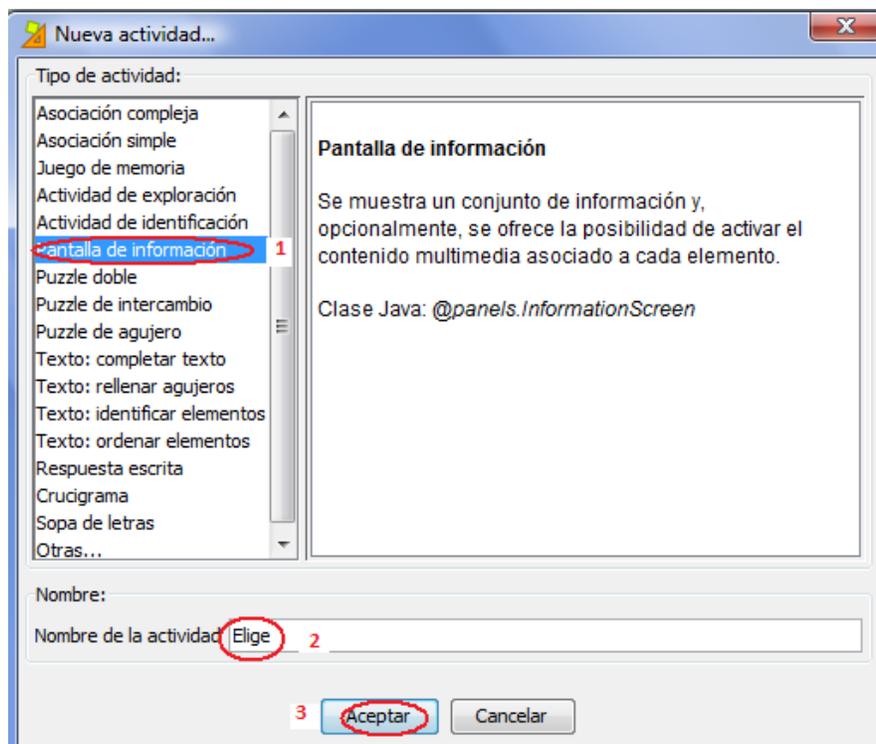
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Actividades**



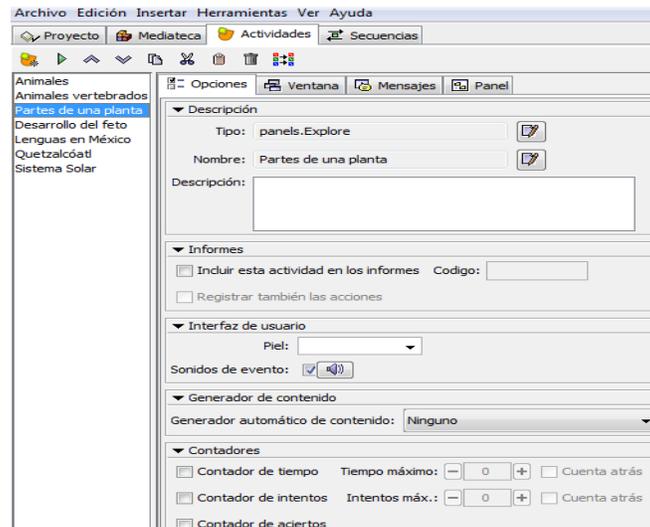
**Paso 4:** Seleccionar una nueva actividad como se muestra en la imagen.



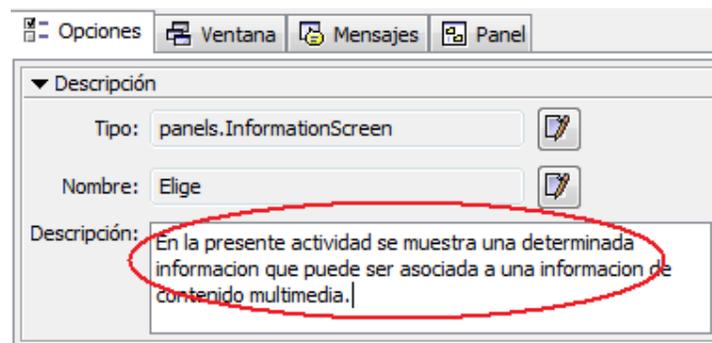
La cual te abre la siguiente ventana en donde te mostrara el listado de los tipos de actividades que puedes desarrollar, en este caso seleccionaras la actividad (1) “**Actividades de Información o Pantalla de Información.**”, (2) escribe el nombre correspondiente a tu actividad y haz clic en (3) aceptar.



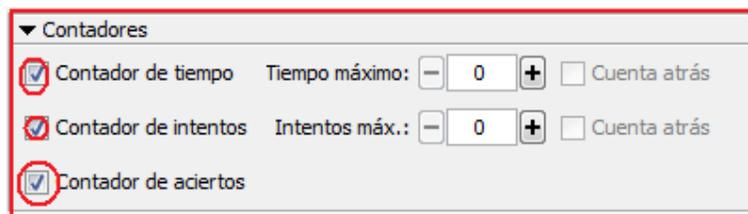
**Paso5:** Te muestra la siguiente pantalla.

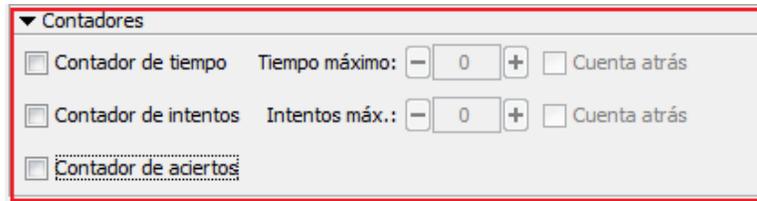


**Paso 6:** (1) Describir de manera breve lo que el usuario o el estudiante tendrán que realizar en esta actividad o bien anota el nombre de la actividad.

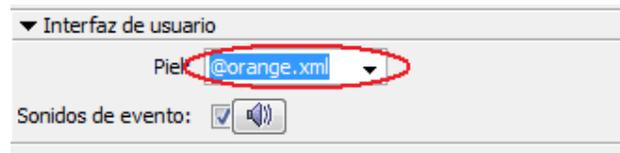


Desactiva los contadores haciendo clic en cada uno de ellos, como se muestra en las siguientes imágenes.





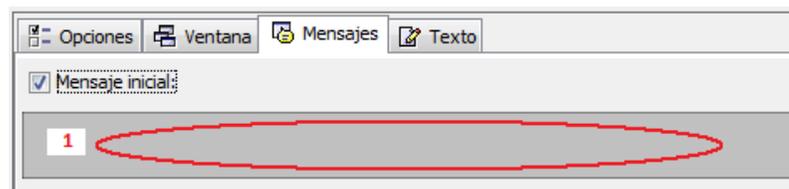
Ve a la opción de interfaz de usuario. Haz clic en Piel, te desplegara una lista y elige uno. Como lo uestra la imagen.



**Paso 7:** Ve a la pestaña (1) **mensajes**, en esta ventana podrás escribir el mensaje inicial y final activando cada uno de ellos (2), como se muestra en la imagen.

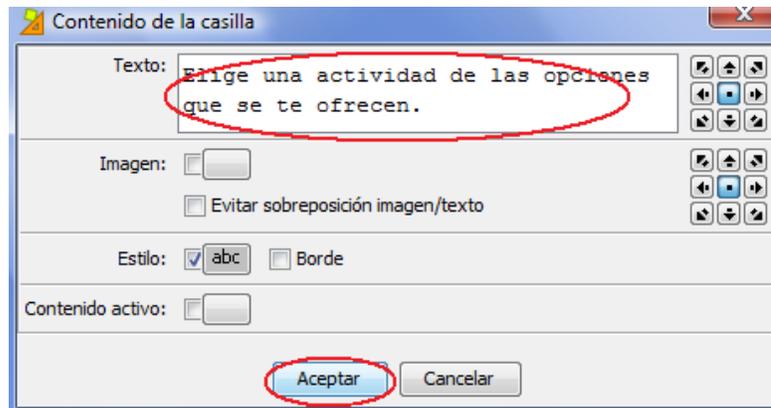
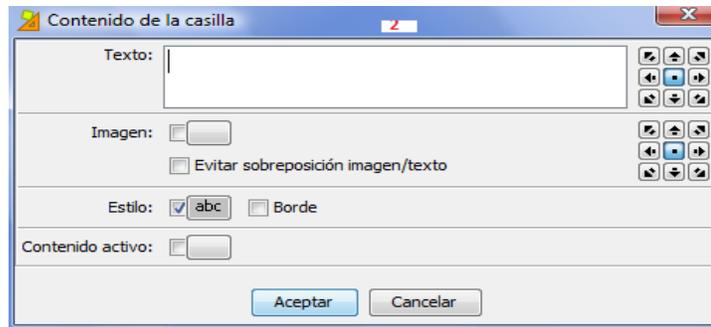


(1) Selecciona **Menaje inicial** haz clic en el recuadro de color gris.



(2) Te mostrara una pantalla en el que podrás escribir el mensaje, el cual tiene como finalidad indicar la tarea que el usuario realizara en esta actividad y por ultimo haz clic en aceptar.

**“Actividades de texto y otras actividades)”**



**Paso 8:** Mensaje final Igual que en la Actividad de Exploración, no se agrega mensaje final, ya que no se requiere de hacer alguna acción o resolver una actividad, sino no que sirve para dar paso a otra actividad.

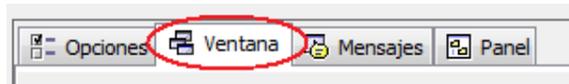
**Paso 9:** Haz clic en la pestaña **Panel**.



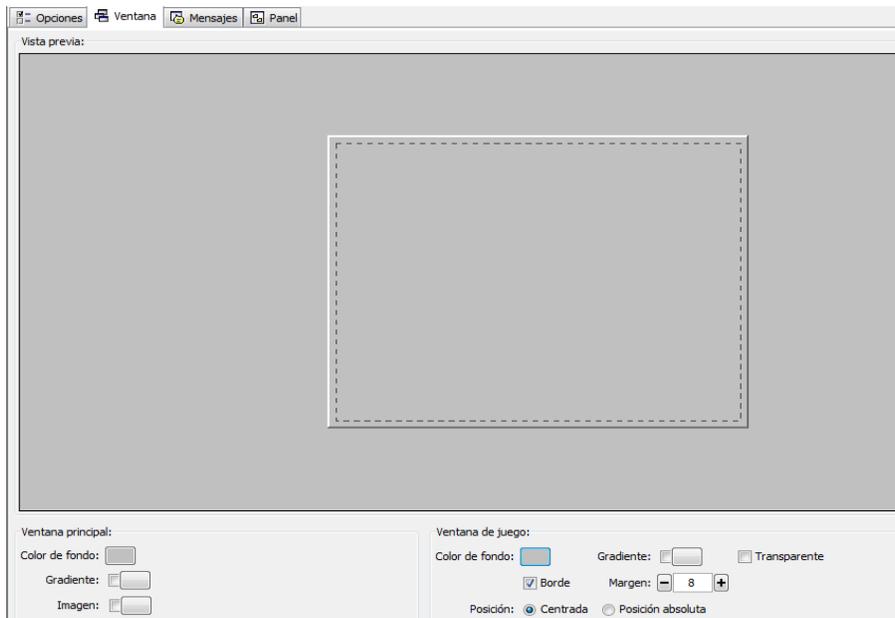
Te mostrara la siguiente ventana.



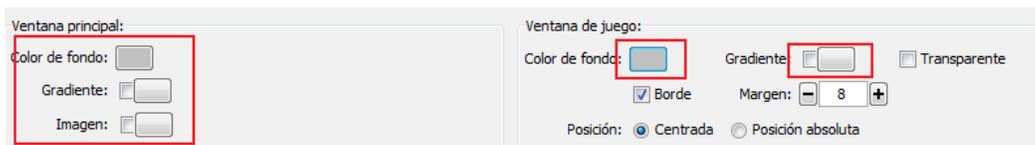
**Paso 10:** Haz clic en la pestaña **Ventana**.



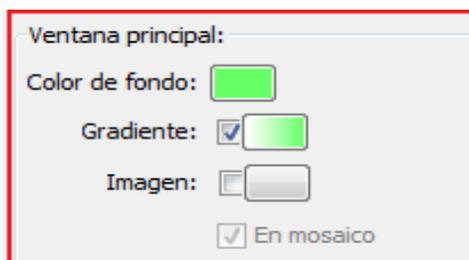
Te mostrara la siguiente imagen.



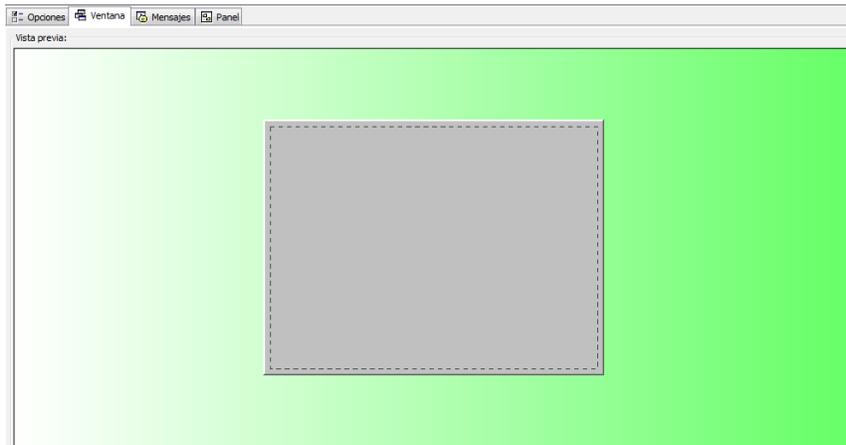
Te muestra dos ventana una ventana principal y una ventana de juego a las cuales le puedes dar color de fondo haciendo clic en los botones.



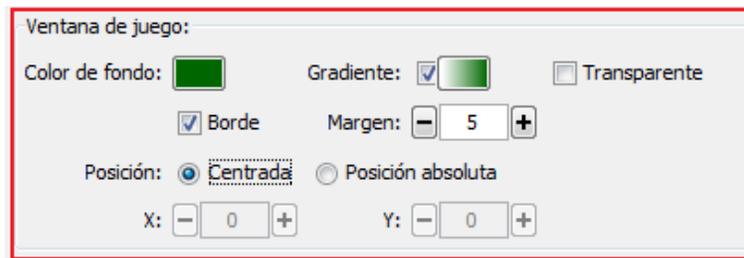
**Ventana principal.**



Que dando de la siguiente manera



**Ventana de juego.**



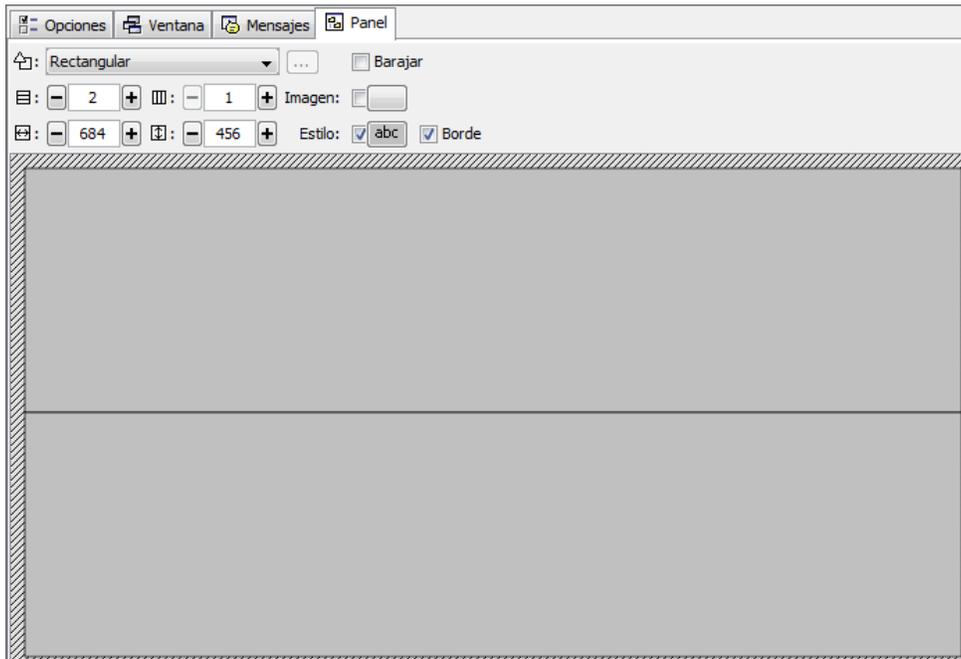
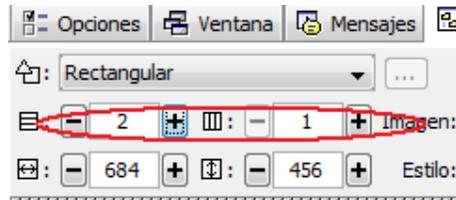
Que dando de la siguiente manera



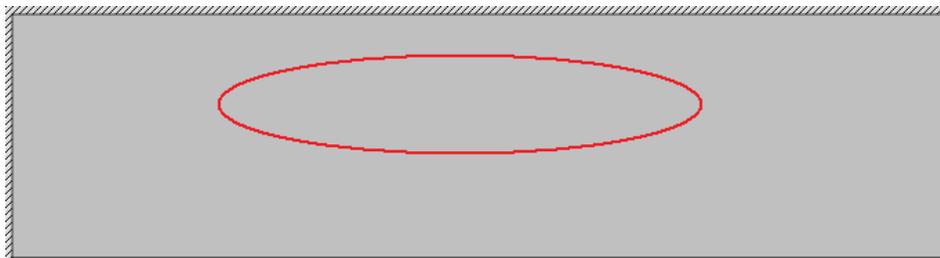
**Paso 11:** Regresa a la pestaña Ventana **Panel**.



Agrega las columnas y filas que requieras para esta actividad.



Haz clic en la primera casilla.



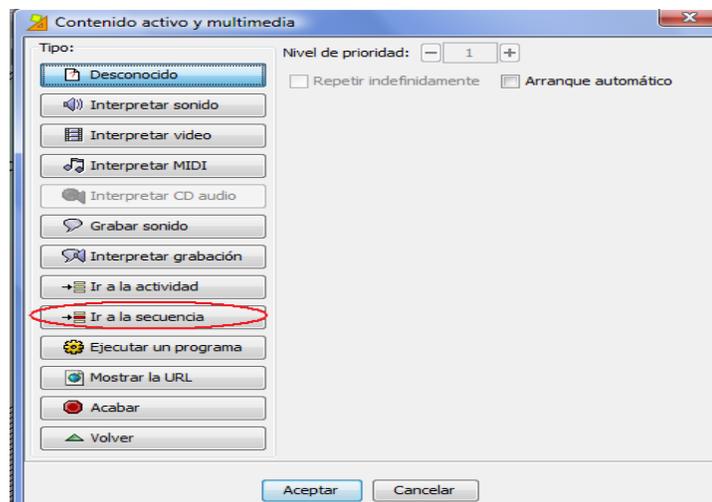
Te abrirá la siguiente ventana. En donde escribirás en el **texto** la actividad que vas a asociar a esta actividad, haz clic en los botones **Imagen** para agregar una imagen, **Estilo** para darle color de fondo tamaño y color de fuentes así lo requieres y por ultimo haz clic en aceptar.



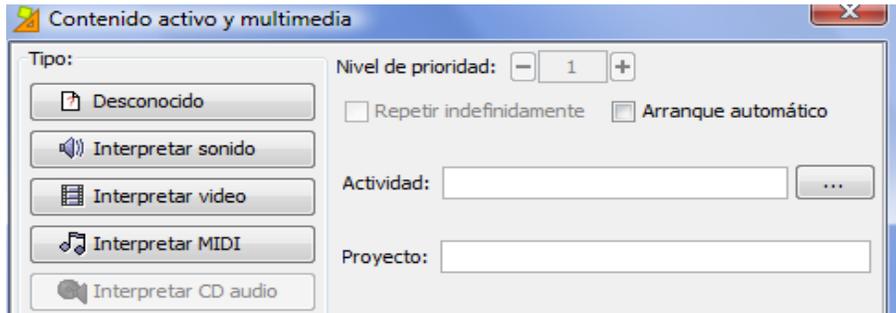
Haz clic en el botón **Contenido Activo**.



Te abrirá la siguiente ventana. Haz clic en el botón **ir a la actividad**.



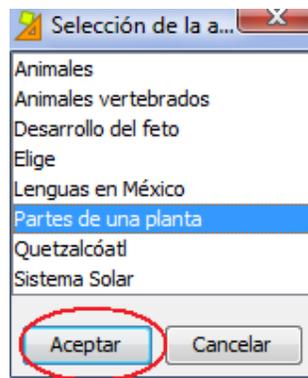
Se activaran otros botones.



Haz clic en botón que te muestra la imagen.

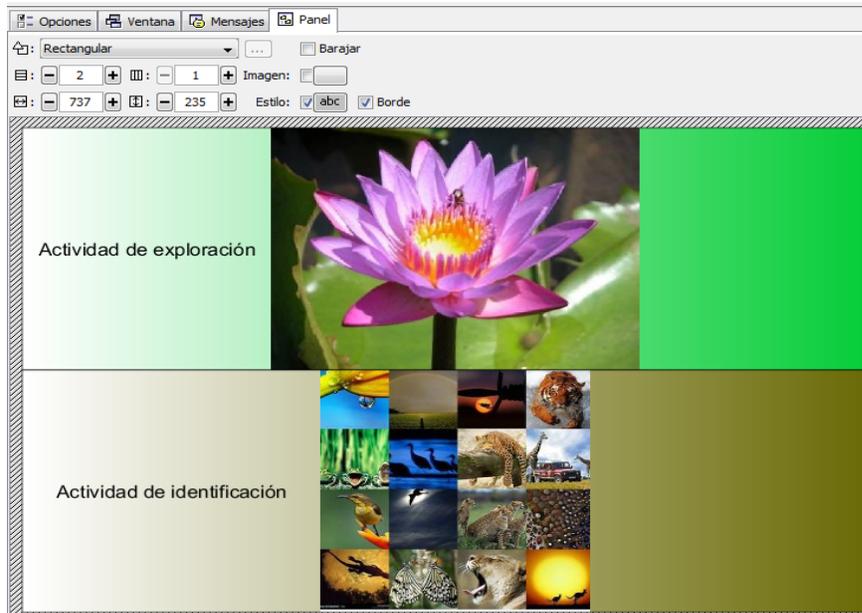


De manera automática nos despliega una lista de las actividades que tenemos dentro del proyecto que se esta trabajando. Selecciona la actividad y haz clic en aceptar.



De la misma manera continúa con la siguiente casilla, agregando una segunda actividad y cada uno de los pasos que se realizaron en la primera casilla.

Quedando de la siguiente manera.



**Paso 12:** Ya terminada la actividad realiza una prueba dando clic en el icono de probar el funcionamiento de la actividad.



Te mostrara la siguiente pantalla para verificar la funcionalidad de la actividad.



De acuerdo a las instrucciones haz clic en las dos opciones que te ofrece y aparecerá la actividad.



Con esto se termina los pasos para la actividad de **Panales de Información**.

	<b>Lecturas</b>	
<b>Colaborador:</b>	L.T.S. CLAUDIA DUEÑAS SOTO	
<b>Nombre de la Asignatura:</b>	JClick una ventana hacia la innovación didáctica	
<b>Área del Conocimiento:</b>	Pendiente	
<b>Programa Académico</b>	Educación Continua	