Cómo realizar un crucigrama en JClic

CRUCIGRAMA CON JClic

LIC. YAMYR JOSE CARRASCO MONROY

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO.

(Notas basadas en el programa JClic de Isidoro Espinosa de los Monteros Pérez, Luz González Domínguez y Luis Rodero Garduño)

En este documento encontrarás de una manera sencilla y concreta el aprendizaje necesario para crear actividades de tipo puzle con JClic Author.

Para esto, vas a:

- Conocer las actividades de tipo CRUCIGRAMA.
- Construir CRUCIGRAMAS de diferentes tipos y contenidos.

CREAR UN CRUCIGRAMA.

Hay que ir rellenando un panel para palabras a partir de sus respectivas definiciones.

Estas definiciones pueden ser de tres tipos:

- o Textuales.
- o Gráficas.
- o Sonoras.

El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.

JClic author - eiemplo

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

- 1. Abrir JClic Author.
- 2. Abrir el proyecto pulsando Archivo – Abrir Archivo.
- Seleccionar la pestaña Actividades.

| Archivo Edición Insertar | Herramientas <u>V</u> er A | yuda | | | | |
|--------------------------|----------------------------|---------------|-----------------|----------------|------------|--|
| 🖓 Proyecto 🔒 Mediated | a 🎯 Actividades 👮 | Secuencias | | | | |
| 8 > A Y D | 4 🛉 🖬 🛤 | | | | | |
| EJEMPL01 | | Copciones | Rentana | Nensajes | Panel | |
| | | ▼ Descripciór | 1 | | | |
| | | Tipo: | puzzles.Doubl | ePuzzle | | |
| | | Nombre: | EJEMPLO1 | | 7 | |
| | | Descripción: | | | (interest | |
| | | | | | | |
| | | | | | | |
| | | ▼ Informes | | | | |
| | | V Induir es | ta actividad en | los informes C | odigo: | |
| | | Registrar | también las ac | ciones | | |
| | | ▼ Interfaz de | e usuario | | | |
| | | | Piel: | - | | |

Sonidos de evento: 👿 📣

| iencias | | | |
|---|---|---|--|
| | | | |
| Opciones 🛱 Ventana 🕼 | Mensaies Panel | | |
| Descripción | | | |
| Tipo: puzzles.DoubleR | 🔏 Nueva actividad | × | |
| | Tipo de actividad: | | |
| escripción: | Asociación compleja A Asociación simple Juego de memoria Actividad de exploración Actividad de identificación | Puzzle doble Se muestran dos paneles. En uno aparece la información desordenada y el otro está vacío. Hay que | |
| Informes] Incluir esta actividad en lo] Registrar también las accic | Puzzle doble Puzzle de intercambio Puzzle de agujero Texto: completar texto | reconstruir el objeto en el panel vacio arrastrando las piezas una por una. Clase Java: @puzzies.DoublePuzzie | |
| Interfaz de usuario Piel: nidos de evento: V | Texto: relienar agujeros Texto: identificar elementos Texto: ordenar elementos Respuesta escrita Crucigrama | ▲ | |
| Generador de contenido | Sopa de letras | | |
| nerador automático de cont | Nombre: | | |
| Contadores | Nombre de la actividad | | |
| Contador de tiempo Tie Contador de intentos Ir | | Aceptar Cancelar | |

4. Pulsar el botón Añadir una nueva actividad al proyecto.

5. Seleccionar como tipo de actividad *Crucigrama* y darle el nombre que tú elijas. (ejemplo: animales).

6. Aparecerán

ahora las pestañas que definirán la actividad. Se debe trabajar en la pestaña Opciones.

- En Descripción se puede cambiar el nombre de la actividad y también se puede añadir una descripción del contenido o cual es el objetivo de la actividad.
- También se puede elegir el *Interfaz* que se desea aparecer en la ejecución de actividades. Si se desea probar antes de tomar la elección adecuada, se puede ir eligiendo y se prueba dándole clic en el botón Probar el funcionamiento de la actividad.
- 9. Guardar el proyecto dando clic en Archivo Guardar.

PANEL.

- 1. En la pestaña *Panel* aumentar a 6 el número de filas y a 8 el número de columnas del crudigrama.
- 2. Hacer clic en la primera casilla del *Panel A* y escribir DELFIN en la primera fila

| - | |
|------------|--|
| ; ; | |
| | 🗄 Opciones 🛱 Ventana 🕼 Mensajes 🗟 Panel |
| | Panel A Panel B Distribución |
| | E: - 6 + III: - 8 + Keeparadores transparentes |
| | ↔: - 16 + 10 + 16 + Estilo: V abc V Borde |
| | |

3. Sobrará dos casillas en dicha fila.

4. Hacer clic en la tercera casilla de la segunda fula y completar la palabra LORO en vertical.

5. Para Insertar la O y el resto de las letras se puede hacer con el uso del cursor o flechas del teclado.

6. Hacer clic en la tercera casilla de la tercera fila y completa la palabra RATON (sin acento) en horizontal.

7. Comenzar por la letra.

8. Hacer Clic en la última casilla de la segunda fila y completar la palabra GALLO en vertical.

- 9. Por último, hacer clic en la quinta casilla de la última fila y completar la palabra GATO en horizontal.
- 10. Borrar las demás letras del crucigrama.

INTRODUCIR DEFINICIONES.

Ahora se van a introducir las distintas definiciones de las palabras del crucigrama.

- 1. En el Panel B seleccionar la letra D de la primera casilla de la primera fila.
- 2. Hacer clic en el panel de *DEFINICION HORIZONTAL* y se abrirá un cuadro denominado *CONTENIDO DE LA CASILLA*.
- 3. Insertar el texto: "Mamífero marino"
- 4. Seleccionar la letra L de la tercera casilla de la primera fila
- 5. Hacer Clic en panel de *DEFINICION VERTICAL* para insertar el texto de la definición "Pájaro que habla".
- 6. Así sucesivamente hasta completar todas las palabras.

| | G ABC Mamifero Marino | |
|------------|---|--|
| O G A T | Lu a Pajaro que habla | |
| | A Contenido de la casilla | |
| | Texto: Pajaro que habla | |
| | Imagen: Evitar sobreposición imagen/texto | |
| | Estilo: 📃 🗖 Borde | |
| | Contenido activo: | |

INTEGRAR CONTENIDO MULTIMEDIA.

Además de las definiciones de las palabras del crucigrama, se pueden insertar imágenes y sonidos.

- 1. Copiar la actividad Animales y se obtendrá otra actividad denominada Animales_2.
- 2. Hacer clic en pestaña PANEL.
- 3. Hacer clic en la primera caja horizontal del Panel B.
- 4. Además de la definición "Mamífero marino", se va a insertar una imagen.
- 5. Hacer clic en el botón *Imagen* y seleccionar la imagen delfin.gif de la mediateca.
- 6. Activar la opción *Evitar la sobre posición imagen/texto* y aceptar.

| 🖺 Opciones 🖶 Ventana 🗟 Me | nsajes 🖻 Panel | | |
|------------------------------|-------------------------------------|---|---|
| 🗄 Panel A 🗄 Panel B 🗅 Distri | ución | | |
| | | | |
| ↔: - 200 + ⊈: - 60 | Estilo: 🔽 abc 👽 Borde | | |
| | | | |
| DELFIN ABC. | Mamifer | | |
| | o Marino | | |
| O L | | | |
| G A T O C | | | |
| | | | |
| Conte | nido de la casilla | × | Ŵ |
| | Texto: | | |
| | Mamilero Marino | | |
| | | | |
| | magen: | | |
| | V Evitar sobreposición imagen/texto | | |
| | Estilo: 🗌 🔲 Borde | | |
| Contenido | activo: | | |
| | | | |
| | Aceptar Cancelar | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

- Se puede situar el texto a la izquierda de la caja y la imagen a la derecha, para ello y en cada caso, pulsar sobre las flechas izquierda o derecha respectivamente.
- 8. Se puede requerir aumentar la altura de la *caja de definiciones.* Se puede hacer arrastrando su borde hacia abajo.
- 9. En el Panel B. haz clic en la letra G de gato y en su caja horizontal.
- 10. En el contenido de la casilla, hacer clic en el botón *Contenido activo.* Selecciona la opción *Interpretar sonido* y hacer clic en el botón *Examinar* para buscar y seleccionar el archivo gato.wav de la mediateca.
- 11. Activar la opción arranque automático del contenido de la casilla y aceptar
- 12. Comprobar el funcionamiento y guardar.

| | Tipo: | Nivel de prioridad: | L |
|--------------------|------------------------|---|---|
| ∃: - 200 + ⊉: - 60 | | Repetir indefinidamente Arranque automático | L |
| | Interpretar video | Archivo: | 1 |
| O G G R A T O N A | J Interpretar MIDI | Desde: -1 Hasta: -1 | |
| | Interpretar CD audio | | |
| | Si Grabar soriidu | | |
| | →릠 Ir a la actividad | | |
| | →≣ Ir a la secuencia | | |
| | 😸 Ejecutar un programa | | |
| | Mostrar la UKL | | |
| | ▲ Volver | | |
| | <u>.</u> | | |

