



DIVERSOS SOFTWARE (jclíc, derive, cabri, corel draw, entre otros)

### METAS DE COMPRESION

- Plantea y propone ideas y/o proyecto de síntesis haciendo uso de software comercial.
- Desarrolla comprensión al elaborar materiales educativos para sus pares trabajados con diversos software (software educativo)

### METODOLOGIA DEL ÁREA

Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.

- **O:** orden y aseo
- **T:** trato digno y respetuoso
- **A:** atención y asistencia
- **C:** cumplimiento
- **U:** útiles y uniforme

### Puzzles

Los **puzzles (rompecabezas)** son un tipo de actividad consistente en reconstruir un contenido, gráfico o textual, que inicialmente se presenta desordenado.

Hay tres modalidades diferentes de puzzles: puzzle doble, de intercambio y de agujero.

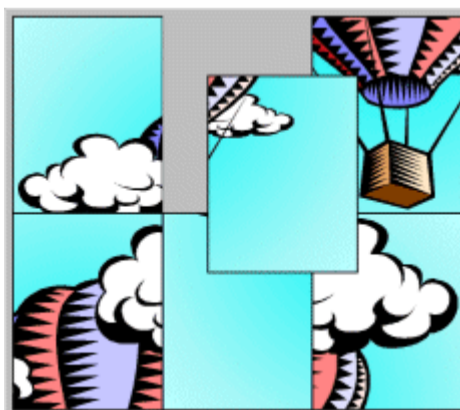
- El **puzzle doble** presenta en pantalla dos paneles, uno en que se muestra desordenada la información que hay que ordenar y otro vacío donde se trasladará ordenado el contenido de la primera.

No importa en qué orden se coloquen las piezas, siempre que al final la información esté bien construida.

Para mover las piezas de los rompecabezas hay que hacer un clic con el ratón para seleccionarlas y arrastrarlas al lugar correspondiente.



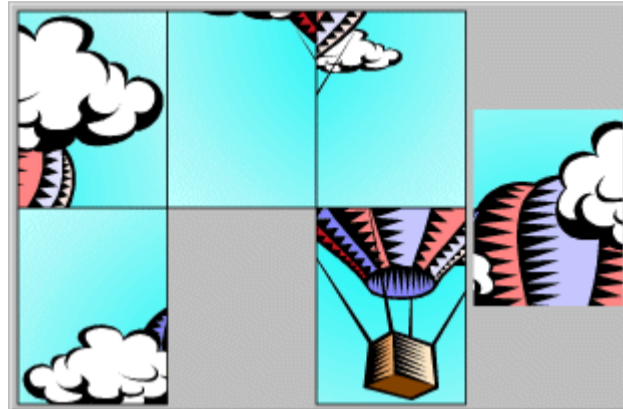
- En el **puzzle de intercambio** también está toda la información desordenada. La diferencia está en que sólo hay un panel y para reconstruir el contenido se tienen que ir cambiando las piezas de lugar hasta que las casillas estén ordenadas. Igual que en el rompecabezas doble, para mover las piezas hace falta hacer un clic con el ratón para seleccionarlas y arrastrarlas al lugar correspondiente.



- El **puzzle de agujero** consta de un solo panel con las piezas desordenadas y una casilla vacía. El contenido de esta casilla, que es una de las piezas escogida por el programa aleatoriamente, aparece a la derecha. Esta casilla es la última pieza que se colocará sola en el rompecabezas cuando se haya resuelto. Los desplazamientos de las piezas es restringido, sólo se pueden mover las piezas contiguas a la

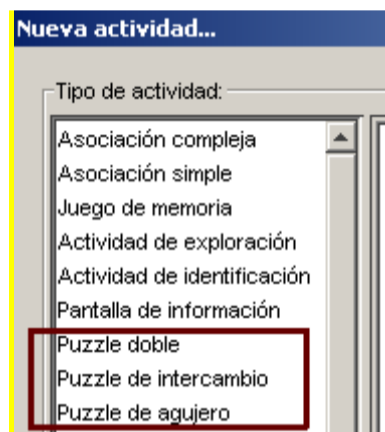


casilla vacía y eso hace que esta modalidad resulte la más complicada de todas, especialmente si el contenido no es gráfico o si tiene un elevado número de piezas. Para mover las piezas sólo hay que hacer clic con el ratón sobre la pieza que se quiere cambiar de lugar y ésta, siempre que esté al lado de la casilla vacía, se desplazará al lugar libre.

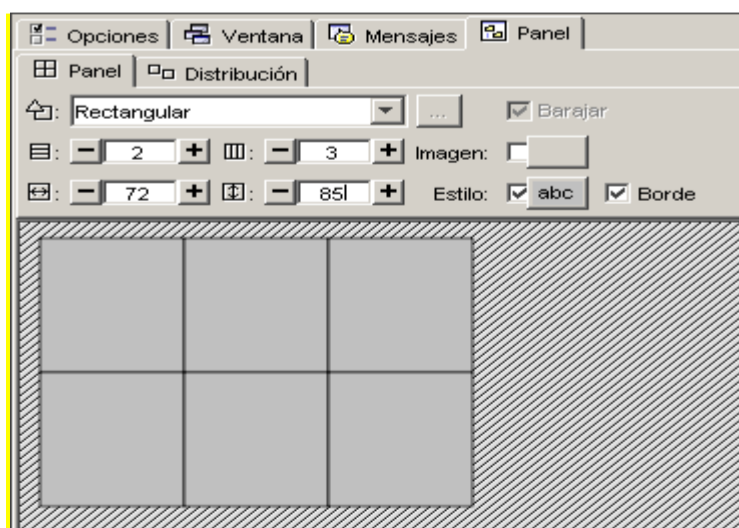


### Creación de los puzzles

En el momento de crear un puzzle hace falta escoger de qué tipo se quiere hacer: *puzzle doble*, *puzzle de intercambio* o *puzzle de agujero*



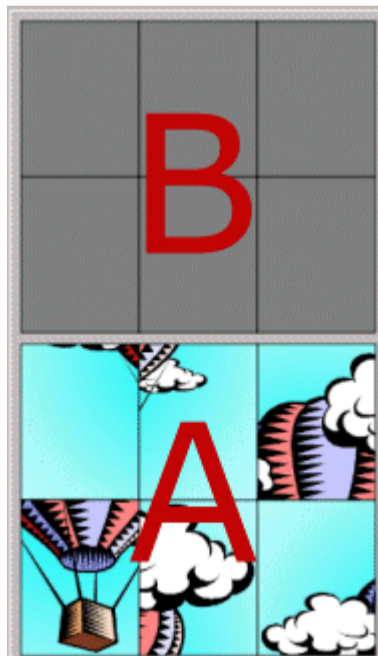
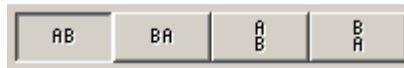
Más adelante se puede cambiar el tipo, si conviene, desde la pestaña **Opciones** de la actividad. Sea cuál sea el tipo de puzzle escogido, las opciones del **Panel** serán las mismas.



El contenido del puzzle puede ser gráfico o textual; también se pueden combinar los dos. El **contenido gráfico** se escoge desde el botón Imagen y el **contenido textual** se introduce directamente desde cada casilla.

La **distribución** de los paneles sólo puede variar en la modalidad doble, ya que en la de intercambio y en la de agujero sólo hay un panel.

Hay 4 opciones de distribución de los paneles en los puzzles dobles. El panel **A** corresponde siempre a las piezas que se tienen que colocar, y el panel **B** a la solución. Desde JClic autor, sin embargo, aunque se cambie la opción, siempre se ve sólo un panel y para ver el efecto de las diferentes distribuciones hay que abrir la actividad en la ventana de pruebas.





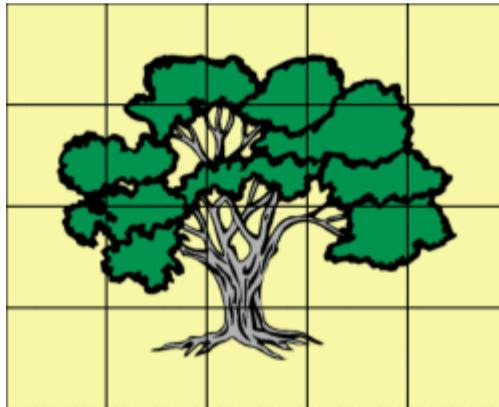
Cuándo se crea un puzzle también se puede determinar:

El **número de casillas**, indicando el número de filas y de columnas que tiene que tener el panel.

El **tamaño de las casillas**. Hay que tener en cuenta, sin embargo, que en caso de que el contenido del panel sea una imagen, las dimensiones de la imagen prevalecen sobre las medidas que se indiquen.

La **forma de las piezas**, desde el generador de formas que se detalla en el documento [generador de formas](#) de este módulo.

Al diseñar un puzzle con una imagen y con las piezas de forma rectangular (que es la más adecuada para puzzles de intercambio o de agujero), se tiene que tener en cuenta que pueden aparecer zonas de fondo con un único color. Se tiene que procurar que en la división de filas y columnas que se indique no haga aparecer nunca dos casillas que tengan exactamente el mismo contenido, ya que puede ser que visualmente pareciera que el puzzle está resuelto aunque el programa detecte que aún hay piezas fuera de lugar. Aquí hay un ejemplo:




En este puzzle las cuatro casillas de los extremos tienen exactamente el mismo contenido: el color de fondo. Si no se modifica la imagen o se cambia el número de filas y columnas resultará muy difícil que el programa dé por buena la resolución del puzzle, ya que estas piezas pueden estar intercambiadas entre sí sin que visualmente se note ninguna diferencia.

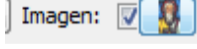
También es importante trabajar previamente la imagen con un editor gráfico a fin de que tenga las dimensiones adecuadas. Si la imagen es demasiado grande se puede recortar el trozo que interese, o redimensionarla al tamaño adecuado.

### DEJEMONOS DE TANTA TEORIA Y VAMOS A PRODUCIR

El objetivo de este ejercicio es crear un juego de **PUZZLE** formado por elementos diferentes y de diversos tipos. Imágenes y texto.

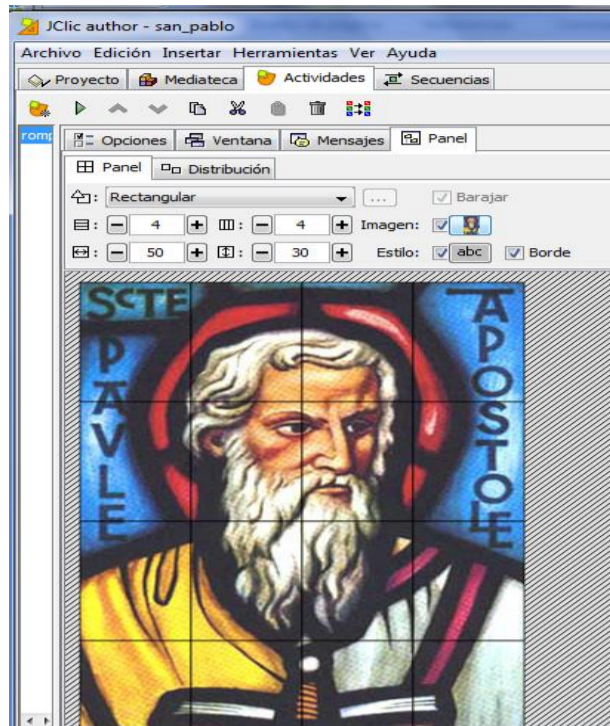
1. Para hacer este ejercicio necesitarás tener en su carpeta los recursos necesarios, es decir la imagen a trabajar.. (Se debe guardar en su carpeta).
2. Ingrese al programa Jclic Autor
3. Haga clic en el menú Archivo nuevo proyecto.
4. En el cuadro de Dialogo escriba San Pablo
5. Haga clic en el menú insertar opción nueva actividad y seleccione Puzzle doble y en nombre de la actividad rompecabezas y Aceptar.

6. Ve a la pestaña **Mediateca** y con el botón  añada los recursos de cada una de las **imágenes a trabajar**
7. Haga clic en la pestaña panel y cambie el número de filas (4) y de columnas (4),

a continuación haga clic sobre el botón imagen  seleccione la deseada y aceptar.



8. Vamos de esta manera.

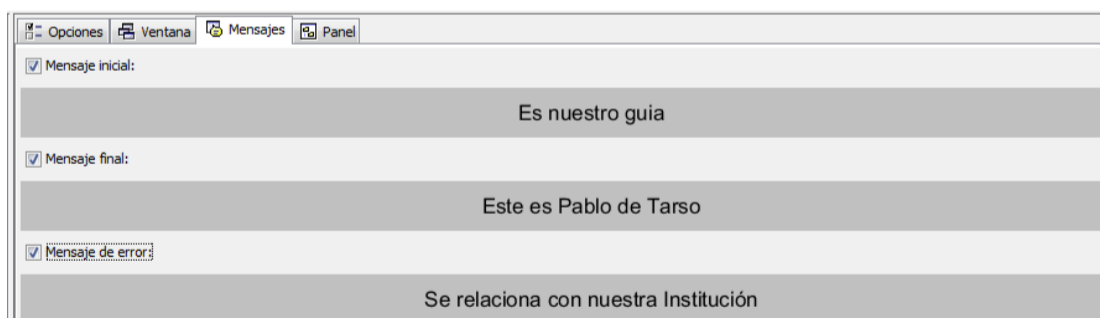


9. Desde la pestaña **Opciones** y en el apartado **Contadores**, sitúate en la casilla que indica el tiempo máximo para resolver la actividad, que ahora tiene el valor 0, lo cual quiere decir que no hay límite de tiempo. Introduce el valor 30, bien con los botones +/-, bien escribiendo directamente el número con el teclado. De esta manera limita a **50 segundos** el tiempo para resolver la actividad.



Marca también la casilla **Cuenta atrás**, que hará que el contador de tiempo empiece con el número 30 y vaya contando hasta el 0.

10. Escribe un mensaje inicial, uno final y uno de error, que es el que aparece en el caso de que no se resuelva la actividad antes de 30 segundos, desde la pestaña **Mensajes**.



11. Acaba de dar formato a los mensajes escogiendo el color de la letra y el del fondo, el tipo de letra y el tamaño, y cambia el color de las ventanas a fin de que, una vez resuelta la actividad, sea similar a la de la imagen siguiente:
12. Comprueba el funcionamiento de la actividad. Comprueba también qué pasa si no se resuelve la actividad en el tiempo establecido.
13. Cierra la ventana de pruebas y guarda el proyecto. (GURDE UNA COPIA EN SU CARPETA).
14. Repita el procedimiento para diversas imágenes y trabaja con las otras opciones de puzzle. (dos de cada uno).



# **COLEGIO PABLO DE TARSO IED**

**"CONSTRUCCION DE PROYECTOS DE VIDA PRODUCTIVOS"**

**SOFTWARE DE APLICACION- PRÁCTICAS DOC RAUL MONROY PAMPLONA**

