



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

**METAS DE COMPRENSION**

- 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**

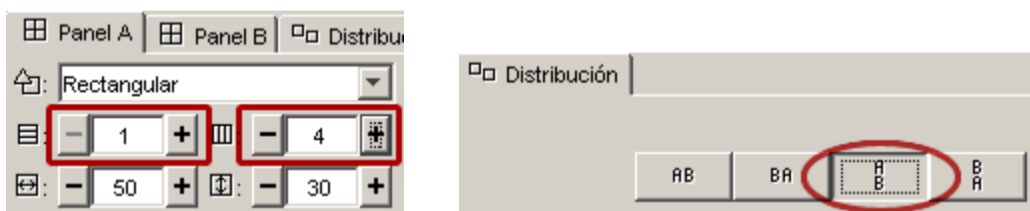
Durante la ejecución de cada una de las actividades propias en cada una de las asignaturas que componen el área se tendrán en cuenta los aspectos de asistencia, contextualización del tema, producción individual o grupal, evaluación y/o socialización de los resultados y cumplimiento de las normas.

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

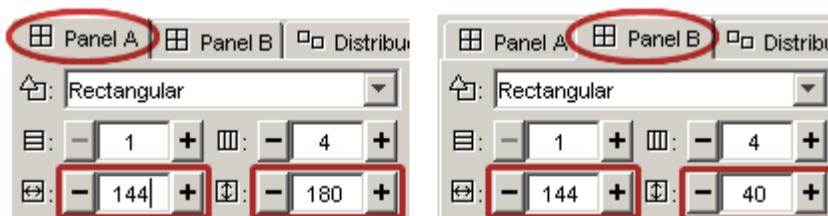
**Actividad: Asociación simple de sonidos con nombres**

Para realizar esta actividad de asociación simple, necesitarás los archivos **caballo.wav, gallo.wav, perro.wav, cerdo.wav y pregunta.gif**.

1. Si no lo está, pon en marcha **JClic autor**, y crea el proyecto **animales**
2. Desde la pestaña **Mediateca**, haz clic en el botón de añadir un objeto multimedia, Ve a la carpeta donde guardo los sonidos haz clic sobre los archivos **caballo.wav, gallo.wav, entre otros**.
3. Desde la pestaña **Actividades**, haz clic sobre el botón. Selecciona **Asociación simple** y da el mismo nombre a la actividad: **Animales**.
4. Ve directamente a la pestaña **Panel**. En el entorno de trabajo se visualizan las dos parrillas necesarias para este tipo de actividad. Fíjate que cada panel (A y B) tiene su pestaña correspondiente. Como es una asociación simple, las parrillas han de tener el mismo número de casillas (en este caso, tendrán 4). Dimensiona los paneles a **1 fila y 4 columnas**, y selecciona una **distribución** de tipo "A sobre B".







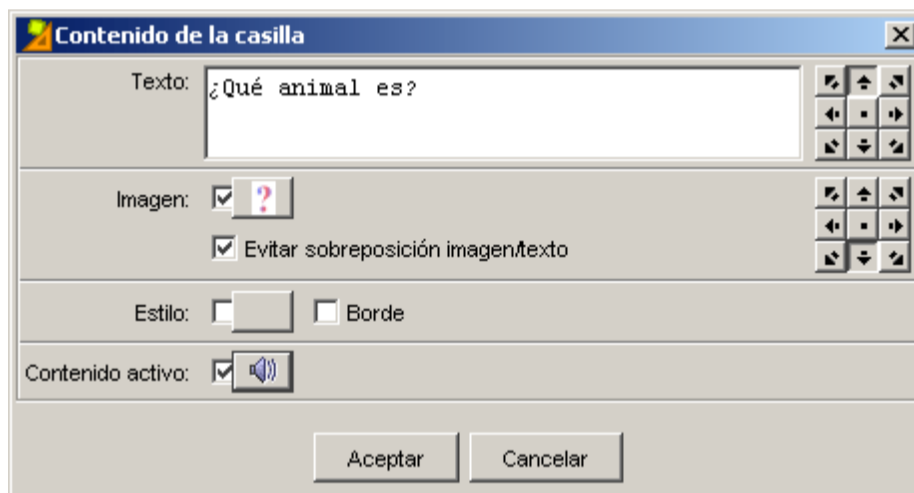
5. Dimensiona las casillas del **Panel A** en 144 de anchura por 180 de altura, y las del **Panel B** en 144 por 40. Lo puedes hacer de dos maneras: haciendo clic en los bordes y arrastrándolos hasta obtener los valores indicados, o escribiéndolos directamente en las cajitas correspondientes. En este caso, pulsa la tecla *Retorno*.



6. En las casillas del **Panel A** introduce **texto, imagen y sonido** de la siguiente manera:



- Haz clic sobre la primera casilla. El cuadro de diálogo, rellénalo de la siguiente manera:
  - **Texto:** escribe: ¿Qué animal es? Posiciona el texto en la parte superior. 
  - **Imagen:** aprieta el botón de selección de una imagen y escoge **pregunta.gif**.   
imagen abajo 
- Además de activar la opción de **Evita sobre posición texto/imagen**, posiciona la imagen abajo.
- **Estilo** y **Borde:** desmarcadas. Utilizaremos los botones del panel para que todas las casillas sean iguales.
- **Contenido activo:** haz clic en el botón. En el cuadro de diálogo selecciona el tipo **Interpretar sonido**. Haz clic sobre el botón y escoge el archivo **caballo.wav** 
- en el cuadro **Selección del objeto multimedia**. Confirma con el botón **Aceptar** dos veces hasta que tengas esta ventana:



7. Al apretar el botón **Aceptar** habrás acabado el contenido de la primera casilla. **Repite el mismo procedimiento** con las siguientes tres casillas, escribiendo el texto, colocando el interrogante y los sonidos gallo.wav, perro.wav y cerdo.wav.
8. Una vez rellenado el panel A, continúa con el **Panel B**. Éste sólo tendrá contenido textual. Recuerda que, en la **asociación simple**, los datos de las casillas de los dos paneles han de introducirse en el **mismo orden**.
9. Colócate sobre la pestaña del **Panel B**. Haz clic encima de la primera casilla. Como contenido tienes que rellenar el apartado **Texto** con la palabra **caballo**.
10. Acto seguido, haz la segunda casilla escribiendo el nombre del animal cuyo sonido has introducido en la segunda casilla del Panel A (gallo). Y lo mismo con la tercera y la cuarta casilla (perro y cerdo).
11. Para acabar, y desde el entorno visual de trabajo, modifica los **estilos de cada panel** y estira o encoge las **parrillas** (por los lados inferior y derecho de la parrilla o por el vértice que une estos lados) hasta que tengan el **tamaño** más favorable al contenido de las casillas.
12. Prueba el funcionamiento de la actividad con el play.
13. Introduce desde la pestaña **Mensajes** un texto que aclare la realización de la actividad: (**Mensaje inicial**, por ejemplo: *Relaciona el sonido con el animal*) y otro para felicitar su finalización (**Mensaje final**, por ejemplo: *Así es*).
14. También desde la pestaña **Ventana**, da color a la ventana principal (puede ser el mismo que el de los paneles) y a la ventana de juego (si seleccionas **Transparente**, el efecto será que no se diferencia la ventana de juego de la principal).
15. Cuando des por terminada la actividad, guarda el proyecto: **Archivo | Guardar**.

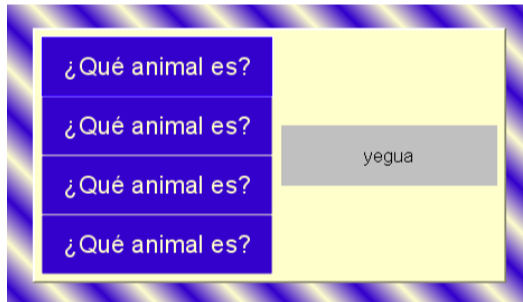


**Actividad: Respuesta escrita - escribir nombres de animales**

El objetivo es crear una actividad de **respuesta escrita**. Su elaboración es parecida a la de las asociaciones. En esta práctica utilizarás los archivos del sonido de animales usados anteriormente: **caballo.wav**, **cerdo.wav**, **gallo.wav** y **perro.wav**. Por eso, estos archivos ya se encuentran en la mediateca.

1. Abre, si no lo está, JClic Autor, abre el **proyecto animales.jclic.zip**.
2. Añade los siguientes archivos de imagen a la mediateca: **caballo.gif**, **cerdo.gif**, **pollo.gif**, **perro.gif** yendo a **Mediateca**.
3. Ve a la pestaña **Actividades** y crea una de *Respuesta escrita*. Nómbrala: *Poner nombres*.
4. Desde la pestaña **Panel**, elige en los dos paneles (A y B) 4 filas y 1 columna.
5. Elige un **estilo** para el **Panel A**: color de fondo, tipo y color de texto.
6. Pulsa en cada casilla e introduce el texto: **¿Qué animal es?** Y ve a **Contenido activo | Interpretar sonido >** selecciona para cada casilla un archivo wav: **caballo.wav**, **cerdo.wav**, **gallo.wav** y **perro.wav**.
7. Activa **Contenido Alternativo > Contenido Casilla > Imagen >** Añade a cada casilla su imagen correspondiente, en el mismo orden: caballo.gif, cerdo.gif, pollo.gif, perro.gif.
8. *Vamos a escribir, en el Panel B, la palabra que los alumnos tienen que entrar con el teclado, después de haber oído el sonido del animal. Es muy posible que los alumnos tengan varias respuestas correctas para una sola voz (pueden entrar el nombre en masculino, en femenino, en diminutivo ...), por lo cual el diseño de la respuesta escrita puede hacerse, si se desea, teniendo en cuenta este abanico de posibilidades.*
9. Haz clic sobre la **primera casilla del Panel B**. En *Texto* escribe las posibles respuestas que puede dar un alumno cuando escuche el relincho de un caballo, separándolas con el signo | (**AltGr + 1**). Completa las casillas siguiendo el modelo de la imagen izquierda.

¿Qué animal es?	caballo yegua un caballo una yegua
¿Qué animal es?	cerdo un cerdo el cerdo
¿Qué animal es?	gallo un gallo el gallo
¿Qué animal es?	perro un perro el perro



10. Comprueba el funcionamiento de la actividad escribiendo las diferentes opciones que has entrado. Acuérdate de apretar **Retorno** después de introducir la palabra.
11. Escribe el **mensaje** inicial, el mensaje final y da estilo a la ventana.
12. Comprueba el funcionamiento. Observa que, por defecto, no está activada la opción **Barajar**.
13. Archivo > guardar.