



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

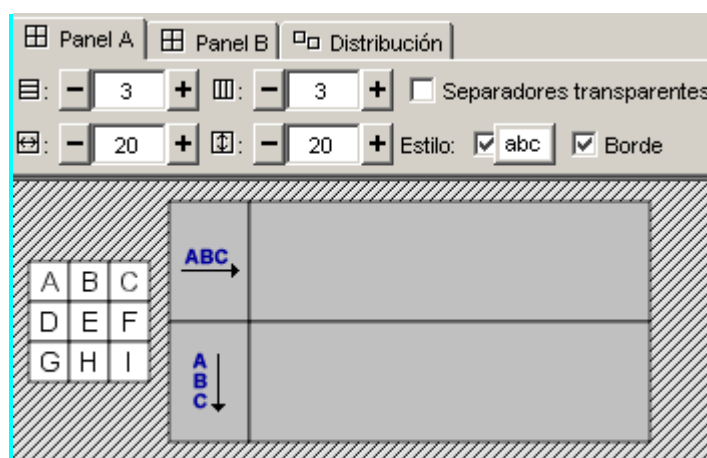
Elaboración de un crucigrama.

### Crucigramas

Esta modalidad de actividad es una variante interactiva de los pasatiempos de las revistas y los diarios. El objetivo es ir rellenando el tablero de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones tanto verticales como horizontales de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.

Los crucigramas se tienen que diseñar antes de introducir las entradas, aunque siempre se pueden hacer modificaciones sobre la actividad en JClic autor.

Cuando se edita una actividad de crucigramas, JClic autor muestra en la pestaña **Panel** el siguiente entorno a trabajo:



El **Panel A** es donde se compone la actividad. En cada casilla se inserta la letra conveniente para formar la definición. Los separadores de definiciones se dejan sin resolver. Si los crucigramas no tienen una figura regular (por ejemplo, un rectángulo), se puede hacer que los separadores sean transparentes, aunque al hacer la edición sí que se tiene que hacer encima de esta figura.

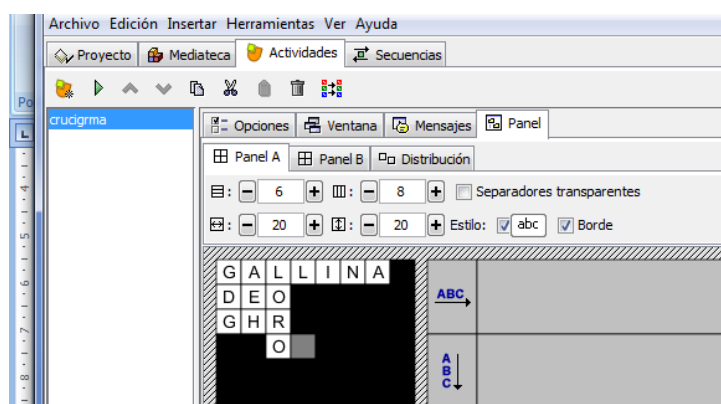
Es conveniente escribir este panel antes de pasar a la otra parrilla.

El **Panel B** es donde se lee, se ve o se escucha la definición. Hay la misma entrada para todas las letras de la definición.



Manos a la obra:

1. Ingrese al programa Jclic autor
2. Haga clic en el menú archivo nuevo proyecto (crucigrama) y guárdelo en su carpeta actividades
3. Haga clic en el menú insertar opción insertar nueva actividad y seleccione crucigrama (llámelo crucigrama).
4. **Introducir las palabras:** Vas a introducir las palabras del **crucigrama**. En el *Panel A* se introducirán las palabras del crucigrama y en el *Panel B* se introducirán las definiciones tanto verticales como horizontales.
5. En la pestaña *Panel* aumenta a 6 el número de filas y a 8 el número de columnas del crucigrama.
6. Haz **clic** en la primera casilla del *panel A* y escribe GALLINA en la primera fila. Te sobrará una casilla en dicha fila.
7. Haz **clic** en la tercera casilla de la segunda fila y completa la palabra LORO en vertical. Para **insertar** la **O** y el resto de las letras en vertical puedes hacer uso de los cursores o flechas del teclado.



8. Haz **clic** en la tercera casilla de la tercera fila y completa la palabra RATA en horizontal. Comienza por la letra **A**.
9. Haz **clic** en la última casilla de la segunda fila y completa la palabra CEBRA en vertical.
10. Por último, haz **clic** en la quinta casilla de la última fila y completa la palabra GATA en horizontal.
11. **Borra** las demás letras del crucigrama.

### Introducir definiciones

Ahora vas a introducir las distintas **definiciones** de las palabras del crucigrama.

1. En el *Panel B* **selecciona** la letra **G** de la primera casilla de la primera fila. Después haz **clic** en el panel de *definición horizontal* y se abrirá un cuadro denominado *Contenido de la casilla* e **inserta** el texto: "Da huevos".
2. **Selecciona** la letra **L** de la tercera casilla de la primera fila y después haz **clic** en el panel de *definición vertical* para **insertar** el texto de la definición: "Nos habla".
3. **Selecciona** la **R** de la tercera casilla de la tercera fila y haz **clic** en el panel de *definición horizontal* para **insertar**: "Le encanta el queso".
4. **Selecciona** la **C** de la octava casilla de la segunda fila y haz **clic** en la *definición vertical* para **insertar**: "Tiene rayas blancas y negras".
5. Por último, **selecciona** la letra **G** de la quinta casilla de la última fila y en la *definición horizontal* **inserta**: "En femenino y muy doméstica".



## Integrar contenido multimedia

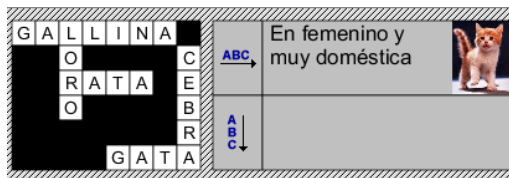
Además de las definiciones de las palabras del *crucigrama*, vas a **insertar** imágenes y sonido.

**Copia** la actividad *crucigrama* y obtendrás una actividad denominada *crucigrama \_2*.

1. Haz **clic** en la *pestaña Panel*.
2. Haz **clic** en la primera caja horizontal del *Panel B*.
3. Además de la definición "Da huevos", vas a **insertar** una imagen. Haz **clic** en el botón *Imagen* y **selecciona** la imagen *gallina.gif* de la *Mediateca*. **Activa** la opción *Evitar sobreposición imagen/texto* y **Acepta**.



4. Puedes situar el *texto* a la *izquierda* de la caja y la *imagen* a la *derecha*. Para ello y en cada caso, pulsa sobre las flechas izquierda o derecha respectivamente.



5. Puedes necesitar **aumentar** la altura de la *caja de definiciones*. Puedes hacerlo **arrastrando** su *borde* hacia abajo.
6. Repita el procedimiento para los demás animales. También puede cambiar la imagen por un sonido si lo desea.
7. En el *Panel B*, haz **clic** en la letra **G** de *GATA* y en su *caja horizontal*.
8. En el contenido de la casilla, haz **clic** en el botón *Contenido activo*. **Selecciona** la opción *Interpretar sonido* y haz **clic** en el botón *Examinar* para buscar y **seleccionar** el archivo *gato.wav* de la *Mediateca*.
9. **Activa** la opción *Arranque automático* del contenido de la casilla y **Acepta**.
10. **Comprueba** el funcionamiento de la actividad.
11. **Guarda** el proyecto.

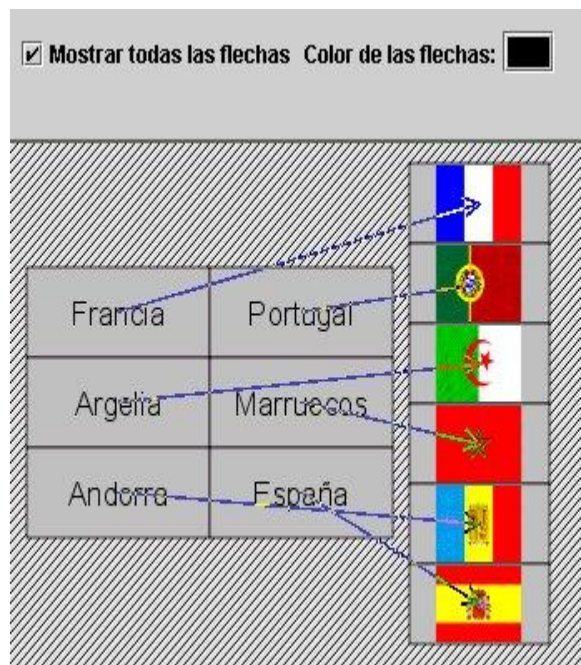




## Exploración

Vas a realizar una *actividad de Exploración*. En este tipo de asociación no tenemos **nada que resolver** y sí que **explorar**. A medida que vayamos haciendo clic sobre los distintos elementos de la ventana se nos **proporciona** alguna **información**.

1. **Añade** una *nueva actividad al Proyecto*, **nombra** como *BANDERAS* la actividad y **selecciona** como tipo de actividad *Actividad de Exploración*.
2. **Añade una Descripción** de la actividad.
3. **Escribe un Mensaje Inicial**. Inserta un texto que indique qué tarea tiene que realizar el alumno en dicha actividad. Por ejemplo: *Haz clic sobre cada país para recordar su bandera*.
4. Haz **clic** sobre la pestaña de *Panel A*. **Define** 3 filas y 2 columnas. Haz **clic** en cada casilla e **introduce** los siguiente nombres en cada una de ellas: Francia, Portugal, Argelia, Marruecos, Andorra y España.
5. **Ajusta** el tamaño de la ventana de juego a *20 columnas y 20 filas*.
6. En el *Panel B* **inserta** las imágenes de las banderas que deben aparecer al hacer clic sobre las casillas. **Define** 6 filas y 1 columna. Y en cada una de las casillas del panel haz **clic** e **inserta** las imágenes, haciendo **clic** sobre el botón *Imagen*.
7. **Desactiva** el borde del *Panel A*.
8. Ya sólo queda **definir** qué contenido aparecerá cuando se hace clic sobre cada una de las casillas del mapa. Para ello haz **clic** en las pestaña *Relaciones*, y haz **clic** en cada casilla y únela con el nombre del panel B que le corresponde.
9. **Guarda** el proyecto.



## ACTIVIDAD:

Repita las aplicaciones anteriores para os siguientes temas:

- Instrumentos de medición (10)
- Figuras geométricas (10)
- Departamento y su capital (15)