



METAS DE COMPRESION

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

Para seguridad de nuestros archivos crearemos una carpeta con el nombre del curso en el disco local D, por ejemplo grado 904jt2012

SOFTWARE DE APLICACIÓN

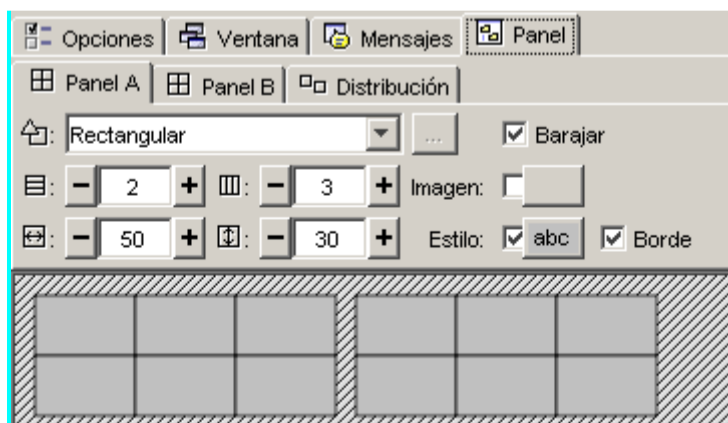
Asociación simple

En las actividades de **asociación simple** se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos (casillas). A cada elemento del conjunto origen (*Panel A*) corresponde uno y sólo un elemento del conjunto imagen (*Panel B*).

Para hacer la relación hace falta hacer un clic dentro de la casilla de una parrilla y arrastrar el cursor hasta la casilla correspondiente de la otra parrilla. El orden de este emparejamiento de casillas no es significativo para la asociación. El acierto de la relación se verifica al desaparecer el contenido de las dos casillas, a menos que se haya seleccionado un contenido alternativo en el panel A:

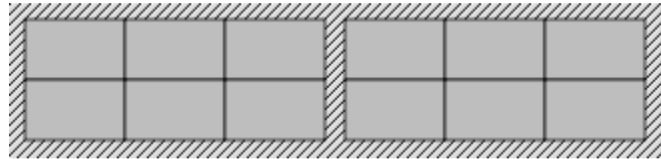
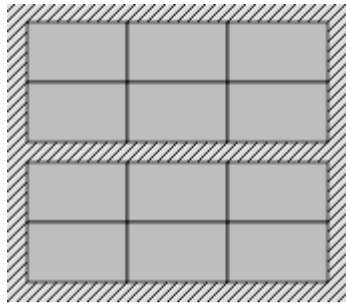
DOMI	
JUE	NES
VIE	TES
SÁB	VES
MAR	OLES
MIÉRC	
LU	ADO

Al editar actividades de asociación simple con el JClic autor, la pestaña **Panel** define la actividad con los siguientes elementos:

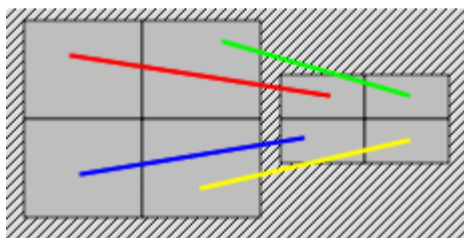


La **información** que contienen las casillas puede ser textual, sonora, musical, gráfica o de animación y, lo que es más importante, pueden complementarse entre ellas.

La **disposición de filas y columnas** de las dos parrillas tiene que ser la misma. La **distribución** dentro de la misma ventana de juego puede variar en posición vertical u horizontal.



En la asociación simple la **relación entre los elementos** de un panel y del otro siempre es la misma, empieza por la casilla superior izquierda y sigue la misma direccionalidad que la escritura, hasta la casilla inferior derecha, sea cuál sea la distribución de las parrillas. JClic siempre asume automáticamente esta relación:



El Panel A permite editar un **contenido alternativo**, es decir, una vez que el usuario ha realizado correctamente la relación aparece en la casilla el acierto de la elección en formato de imagen, texto, sonido, animación, o la combinación de formatos, que corrobora este acierto.

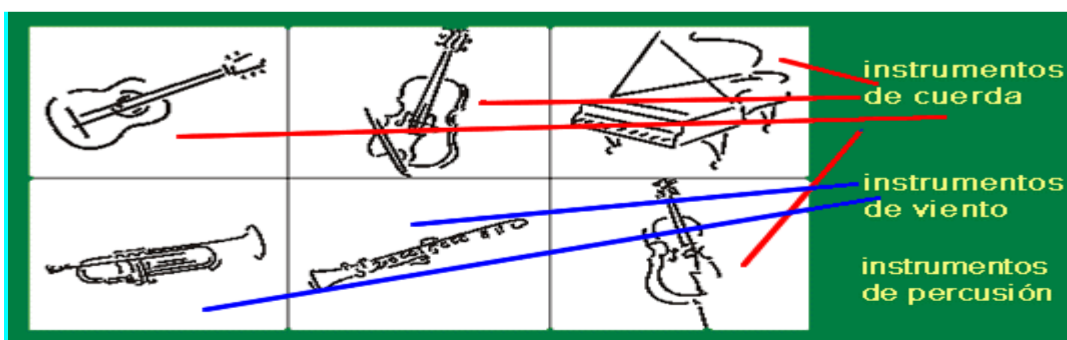
Las opciones de imagen, estilo y borde funcionan igual que en las actividades descritas anteriormente.

También la forma de los encajes de las casillas y la selección del número de columnas y filas actúan de la misma manera que los puzzles.

La elección de la anchura y altura de ambos paneles son independientes, y tanto se pueden hacer por los botones + y -, por la introducción de los números a través del teclado o por el arrastre del ratón desde los dos lados y el vértice inferior de las parrillas que aparecen a la parte gráfica del entorno a trabajo.

Asociación compleja

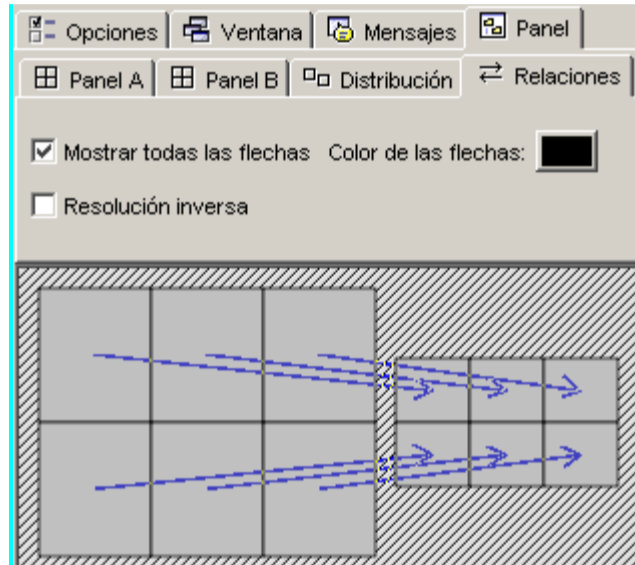
En el tipo de actividad de **asociación compleja** se presentan también dos conjuntos de información, pero éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden dar diversos tipos de relación: uno a uno, diversos a uno, elementos sin asignar ... De cada casilla del conjunto origen (*Panel A*) puede salir ninguna o una relación. Las casillas del conjunto destino (*Panel B*) pueden recibir ninguna, una o más relaciones:





Al editar una asociación compleja, se abre una actividad en que el comportamiento de las pestañas **Panel A**, **Panel B** y **Distribución** es el mismo que en la asociación simple, teniendo en cuenta que el número de casillas de los dos paneles puede ser diferente.

La diferencia se encuentra en la nueva pestaña **Relaciones**.



Las **relaciones entre los elementos** del *Panel A* y el *Panel B* se tienen que indicar manualmente, ya que es imposible que el programa descubra cuál tiene que ser la relación entre estos elementos. Por defecto, al crear una actividad de este tipo, se visualizan las flechas guardando una relación de una casilla en una casilla, como si fuera una asociación simple.

Las asociaciones se consideran resueltas cuando se ha encontrado la pareja de cada una de las casillas del panel A, exceptuando las casillas "no asignadas" (aquellas de las cuales no sale ninguna flecha). La opción **Resolución inversa**, en cambio, hace que la actividad se considere resuelta cuando se haya encontrado al menos un elemento asociado para cada una de las casillas del panel B.

Por ejemplo, imagina una asociación con diez imágenes de frutas y una lista con los nombres de tres colores. Para resolverla habría que encontrar el color de cada fruta. En cambio, si se marca la casilla **Resolución inversa** habrá bastante con encontrar una fruta de cada color.

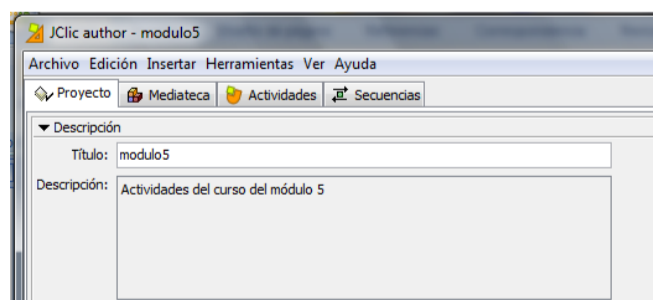
MANOS A LA OBRA

Creación de una asociación simple

El objetivo de esta práctica es conocer como crear una asociación simple. Para hacerlo, utilizarás diferentes recursos, unos que ya están incorporados en la mediateca y otros que los tendrás que añadir.

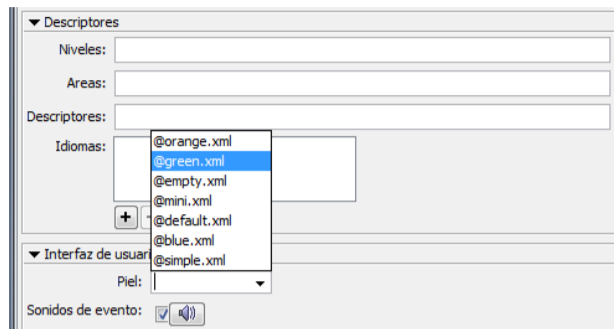
Desde **JClic autor**, crea un nuevo proyecto: **Archivo | Nuevo proyecto**. Escribe como nombre del proyecto: modulo5. También queda introducido el nombre del archivo que incluirá este proyecto y crea la carpeta por defecto en el camino que los indica (tal como ha pasado en los ejercicios anteriores). Haz clic en **Aceptar**.

Ve a la pestaña **Proyecto**. En el apartado **Descripción** aparece el título que has dado al proyecto. Cambia el nombre por su transcripción correcta (**módulo 5**). En la casilla **Descripción**, añade: Actividades del curso del módulo 5.






En el apartado **Interfaz de usuario**, escoge en el desplegable la piel: **@green.xml**. Esta tipología de interfaz afectará a todo el proyecto.



Para realizar la primera actividad del proyecto **Módulo 5**, la asociación simple, ve a buscar los archivos [caballo.wav](#), [gallo.wav](#), [perro.wav](#), [cerdo.wav](#) y [pregunta.gif](#).

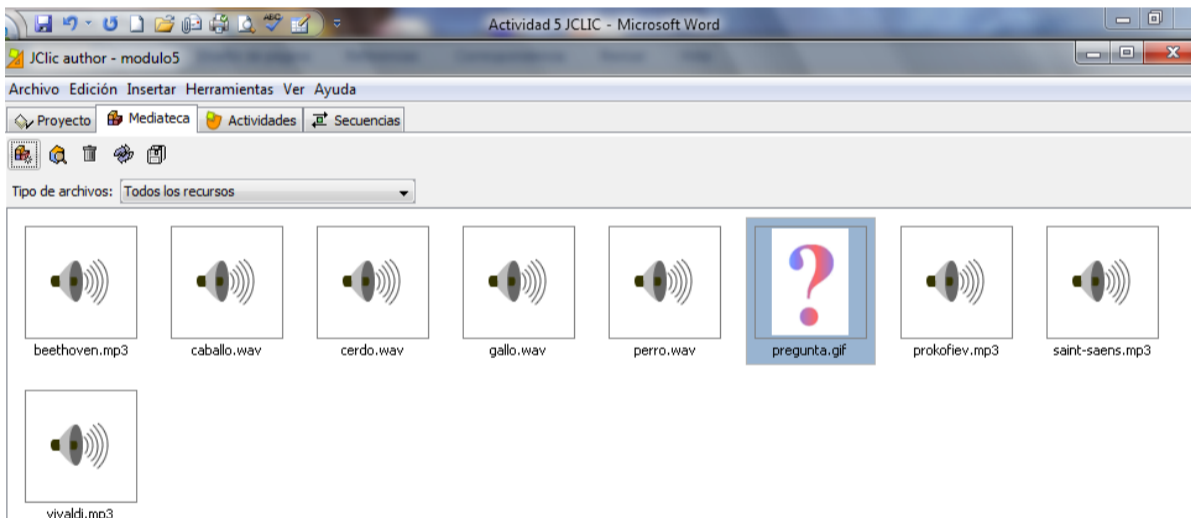
Desde la pestaña **Mediateca**, haz clic en el botón de añadir un objeto multimedia . Desde el cuadro de diálogo, busca la carpeta donde tienes los archivos del curso. Para facilitar la busca, selecciona:

Tipo de archivos: **Sonidos (*.wav, *.mp3, *.au, *.aiff)**

Con la tecla **Control** apretada haz clic sobre los archivos **caballo.wav**, **gallo.wav**, **perro.wav**, **cerdo.wav**. Y a continuación encima del botón **Abrir**. Como los archivos están fuera de la carpeta de trabajo, el programa te avisa si quieres copiar el archivo seleccionado en la carpeta del proyecto. Haz clic en el botón **Sí**. Lo harás cuatro veces, ya que son cuatro los archivos seleccionados.

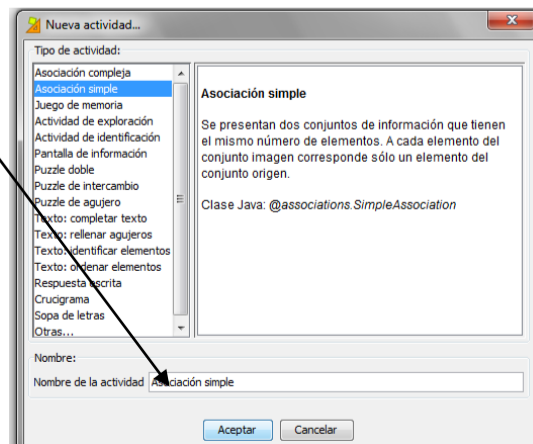
Repite esta operación de añadir un objeto multimedia, ahora para seleccionar el archivo de imagen **pregunta.gif**. Para hacerlo más rápido, escoge la opción:

Tipo de archivos: **Imágenes (*.gif, *.jpg, *.png)**



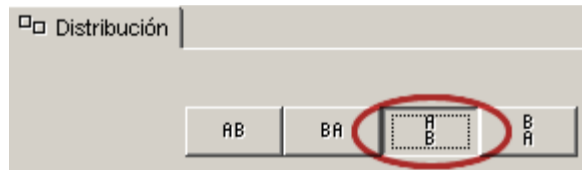
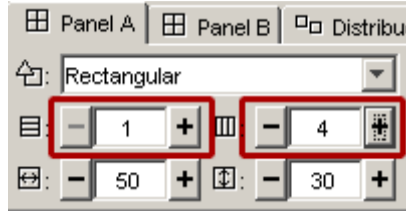
Cuando tengas los archivos deseados en la carpeta de trabajo y para asegurarte de que están, vuelve a seleccionar la opción **Todos los recursos**, a **Tipo de archivos**.

Desde la pestaña **Actividades**, haz clic sobre el botón . Selecciona **Asociación simple** y da el mismo nombre a la actividad (Asociación simple).

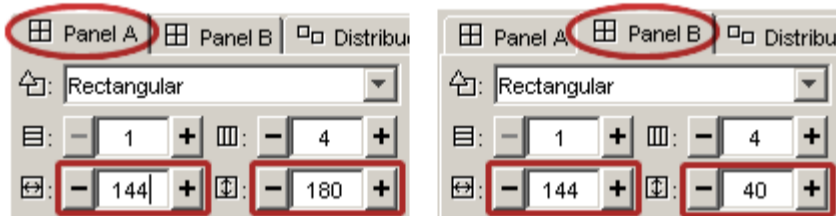




Ve directamente a la pestaña **Panel**. En el entorno de trabajo visualiza las dos parrillas necesarias para este tipo de actividad. Fíjate que cada panel (A y B) tienen su pestaña correspondiente. Como es una asociación simple, las parrillas tienen que tener el mismo número de casillas (en este caso, tendrán 4). Dimensiona los paneles a una fila y 4 columnas, y selecciona una distribución de tipo "A sobre B".



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 y arrastrando los bordes de cada panel hasta obtener los valores indicados, o escribiéndolos directamente en las cajitas correspondientes. En este segundo caso hay que pulsar la tecla *Retorno* después de haber escrito los valores a fin de que JClic autor los lea.



Vamos así



Una vez resuelta la distribución de los paneles (aunque siempre puedes hacer modificaciones en el diseño inicial), darás contenido a las casillas. Este contenido se define a partir del objeto u objetos multimedia que hay en la mediateca o que se introducen sobre cada casilla.

En las casillas del Panel A introduce texto, imagen y sonido.

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**. Además de activar

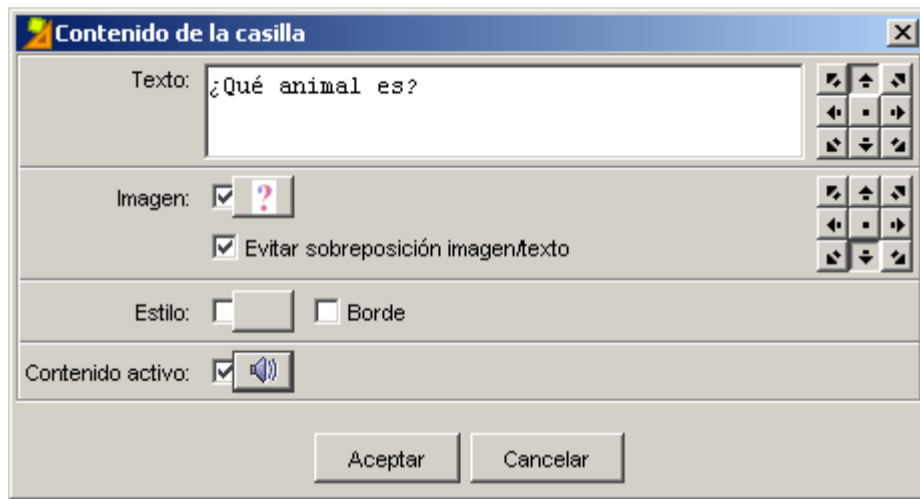


la opción de **Evita sobre posición texto/imagen**, posiciona la imagen abajo

- **Estilo y Borde:** Como en esta actividad todas las casillas de cada panel tendrán el mismo aspecto, mejor que dejes estas opciones desmarcadas y utilices los botones correspondientes del panel. De lo contrario, te tendrás que entretener en efectuar los cambios casilla por casilla.
- **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:




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. Si quieres, varía las posiciones del texto y de la imagen de cada casilla.

Una vez rellenado el panel A, continua con el **Panel B**. Éste sólo tendrá contenido textual. Recuerda cómo se relacionan las casillas de los dos paneles en las asociaciones simples. 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* (si quieres, puedes poner un texto que defina este animal).

Acto seguido haz la segunda casilla escribiendo el nombre de cuyo animal has introducido el sonido en la segunda casilla del Panel A (gallo). Y lo mismo con la tercera y la cuarta casilla (perro y cerdo).

Para acabar, y desde el entorno visual de trabajo, modifica los estilos de cada panel para obtener unos resultados parecidos a la imagen que se muestra más abajo 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.

Prueba el funcionamiento de la actividad con .

Introduce desde la pestaña **Mensajes** un texto que invite a la realización de la actividad (Mensaje inicial) y otro para felicitar su finalización (Mensaje final).

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 hay ventana de juego).

Cuando des por terminada la actividad, guarda el proyecto: **Archivo | Guardar**. Como que ya le habías dado nombre, tienes que confirmar que quieres reemplazar el archivo con el botón **Sí**.

