

Cómo realizar un puzzle en JClic

ROMPECABEZAS 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 Roderio Garduño)

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

Para esto, vas a:

- ❖ Conocer las actividades de tipo PUZZLE.
- ❖ Construir PUZZLES de diferentes tipos y contenidos.
- ❖ Conocer los tipos de PUZZLES que se pueden crear
(Intercambio, Doble, Agujero)
- ❖ Elegir el tipo y el contenido adecuado a cada una de las actividades que se deseen diseñar.

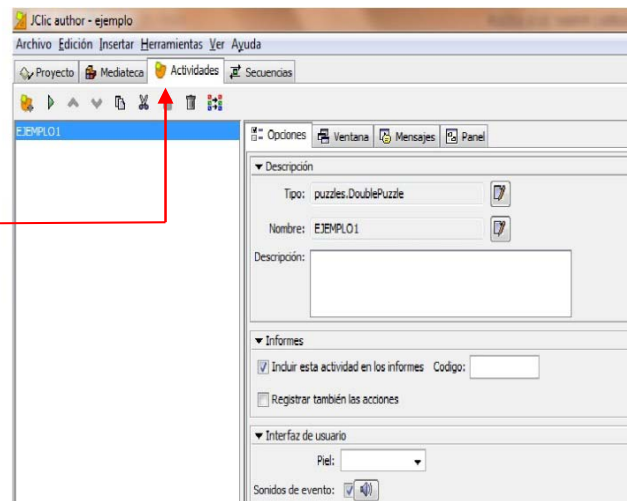
PUZZLE DE INTERCAMBIO.

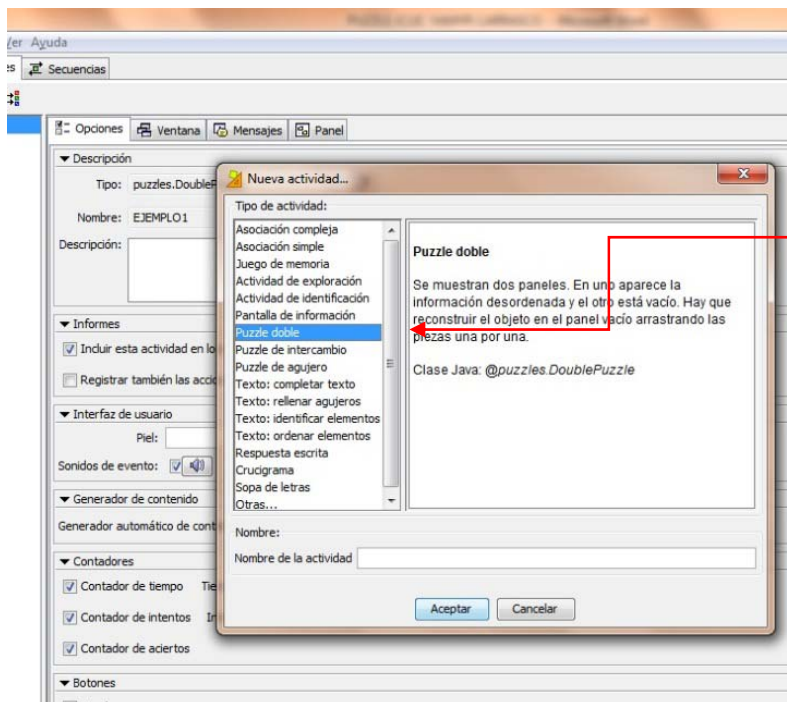
Iniciarás diseñando un Puzzle de modalidad INTERCAMBIO a partir de una imagen.

También se puede realizar para textos, sonidos o videos.

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

1. Abrir *JClic Author*.
2. Abrir el proyecto pulsando *Archivo – Abrir Archivo*.
3. Seleccionar la pestaña *Actividades*.
4. Pulsar el botón *Añadir una nueva actividad al proyecto*.





5. Seleccionar como tipo de actividad *Puzzle de intercambio* y darle el nombre que tú elijas. (ejemplo: ejercicio1).

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

7. 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.
8. 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*.

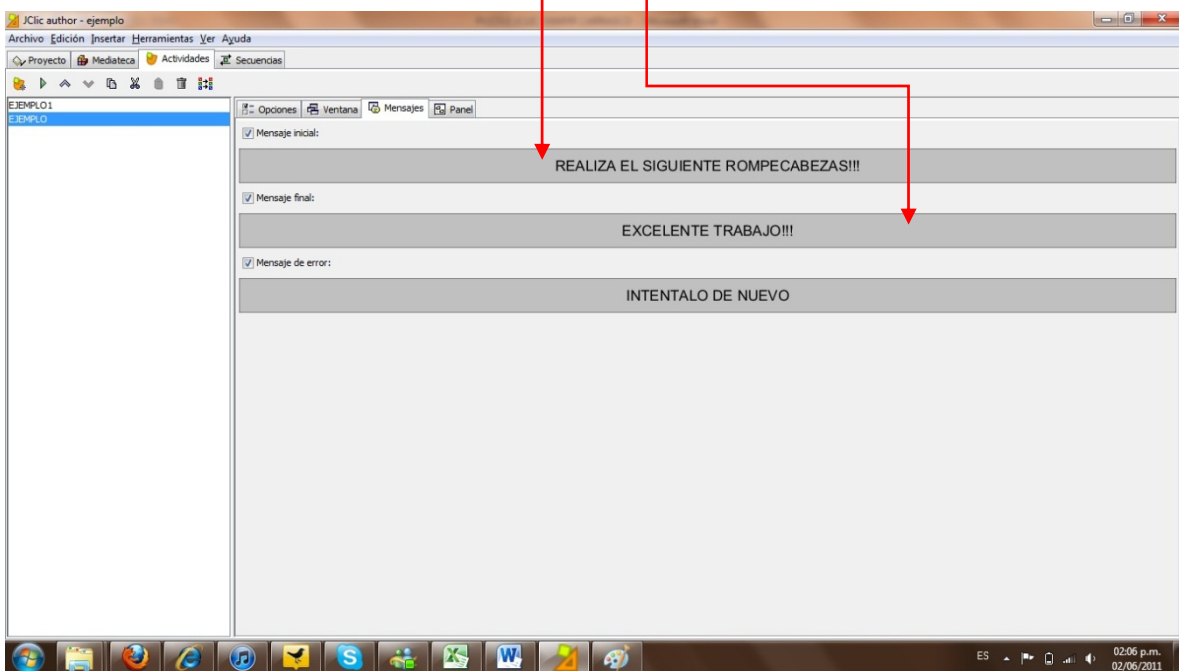
MENSAJE INICIAL Y FINAL.

Ahora, se definirá el mensaje inicial y final de la actividad.

1. Pulsar sobre la pestaña *Mensaje*.
2. Activar la casilla de *Mensaje Inicial* y hacer clic sobre el cuadro de mensaje.

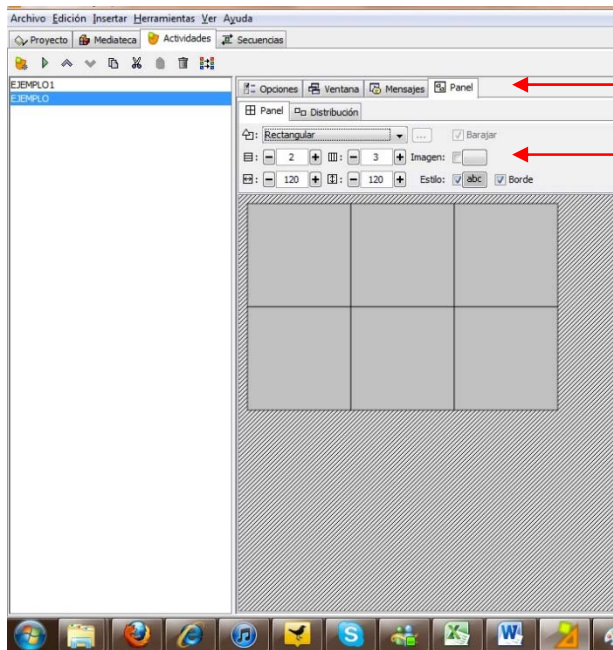
Cómo realizar un puzzle en JClic

3. *Insertar* un texto que indique cuál es la tarea que se debe realizar por la persona a contestar o jugar con el puzzle. (Ejemplo: “Realiza el siguiente rompecabezas”).
4. Activar *Mensaje Final* y hacer clic en el cuadro de mensaje para insertar el texto. (Ejemplo: “Excelente trabajo”)
5. Se puede cambiar el formato del texto, los colores del texto y del fondo de la caja de mensajes si se hace clic en el botón de *Estilo*.
6. Guardar el proyecto pulsando *Archivo – Guardar*.



FORMA DEL PUZZLE.

Ahora se debe variar la forma de las casillas del puzzle.



1. Hacer clic en la pestaña *Panel*.

2. Elegir la forma que tendrán las piezas del rompecabezas.

3. Desplegar la lista y elegir entre las diferentes opciones.

4. Seleccionar el número de filas y columnas del rompecabezas.

5. Otra manera de simplificar o complicar el rompecabezas, sería variando las *Medidas de los dientes*.

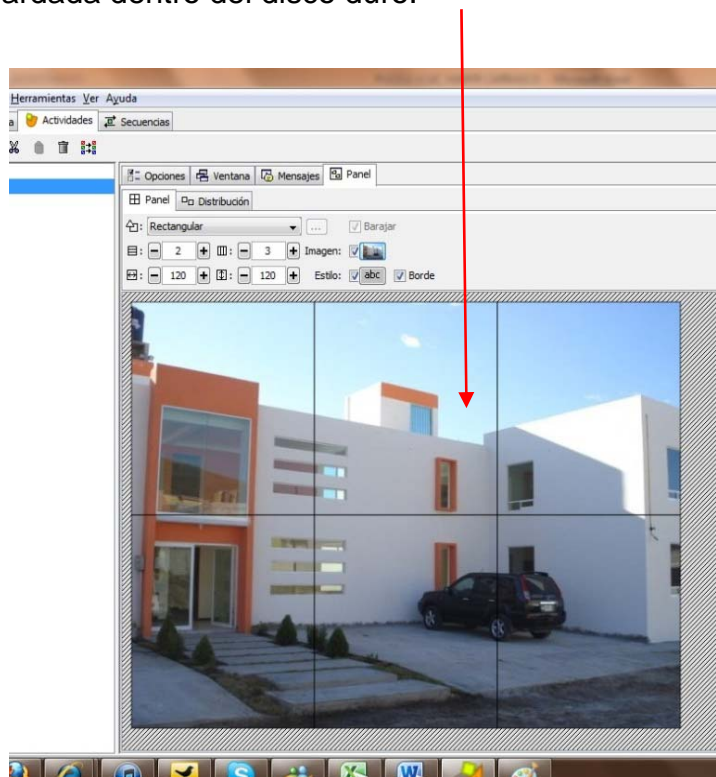
6. Se puede también designar una *Distribución Aleatoria* para la colocación de los dientes en las fichas.

7. Guarda el proyecto pulsando *Archivo – Guardar*.

INSERTAR IMAGEN.

La imagen que se desee insertar en un rompecabezas puede ser una imagen estática o también un .gif animado.

1. En la pestaña *Panel* hacer clic sobre el botón Imagen y seleccionar ahora la imagen que se debe tener guardada dentro del disco duro.
2. También existe la opción *Barajar*, que si se activa, hace que cada vez que se inicia la actividad, las piezas aparezcan barajadas aleatoriamente y, por tanto, en posiciones de inicio distintas.
3. La opción *Borde* rodea con un borde cada pieza del rompecabezas.
4. Guardar el proyecto pulsando *Archivo – Guardar*.
5. Para ver cómo está quedando el proyecto, se puede pulsar sobre el *Menú: Ver – Mostrar Actividad* o también puede ser por Probar el funcionamiento de la actividad.
6. Cada evento va acompañado de un sonido, estos sonidos pueden ser activados o desactivados en la pestaña Opciones, dentro de la Interfaz del Usuario.
7. No olvidar guardar el proyecto.



PUZZLE DOBLE.

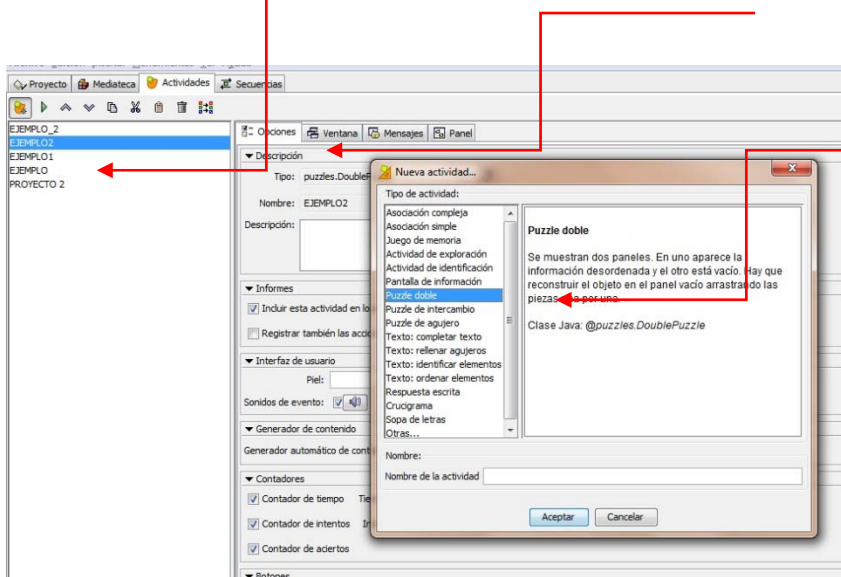
La segunda modalidad de rompecabezas es el rompecabezas doble.

MODIFICANDO EL TIPO DE ACTIVIDAD.

Teniendo lista la actividad anterior se puede trabajar con las otras modalidades de puzzles.

Dando asentado que para la realización de cualquier tipo de rompecabezas en sus tres modalidades, se deben seguir las indicaciones primeras como en el caso de un Puzzle de Intercambio.

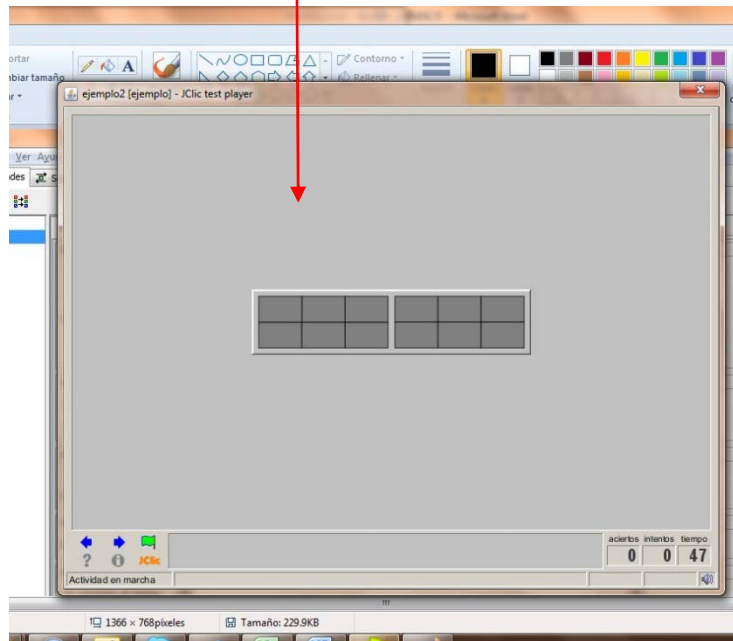
1. Seleccionar la actividad anterior de la columna izquierda.
2. Hacer clic en el botón de copiar y después en el botón de pegar.
3. Ahora aparecerá en la columna de la izquierda otra actividad con el sub-fijo 2.
4. Seleccionar de la pestaña *Opciones* esa actividad.



5. Dar clic en el botón *Tipo*.
6. Seleccionar la modalidad **Puzzle Doble**.

Cómo realizar un puzzle en JClic

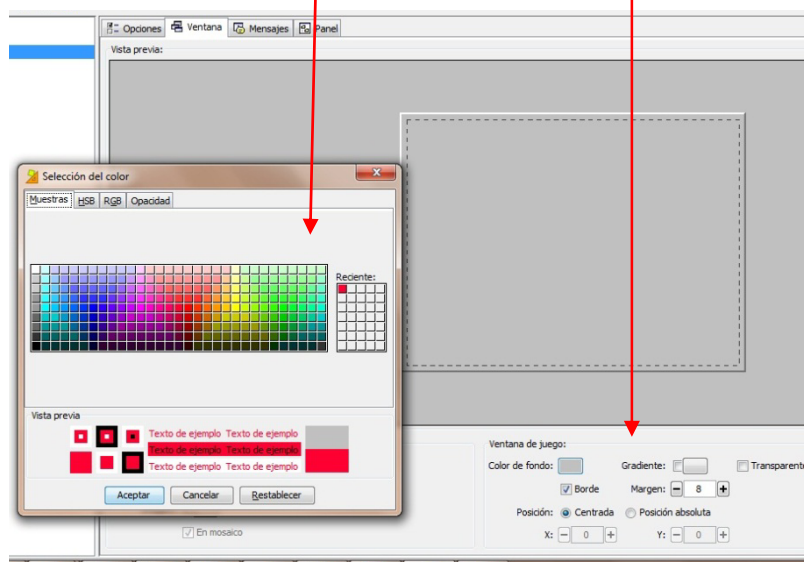
7. Al aceptar aparecerá la nueva actividad, qué es una copia de la anterior pero en la *Modalidad Doble*.
8. Para ver cambios pulsar el botón de *Probar* el funcionamiento de la actividad.
9. Guardar el proyecto dando clic en Archivo – Guardar.



VENTANAS PRINCIPALES Y DE JUEGO.

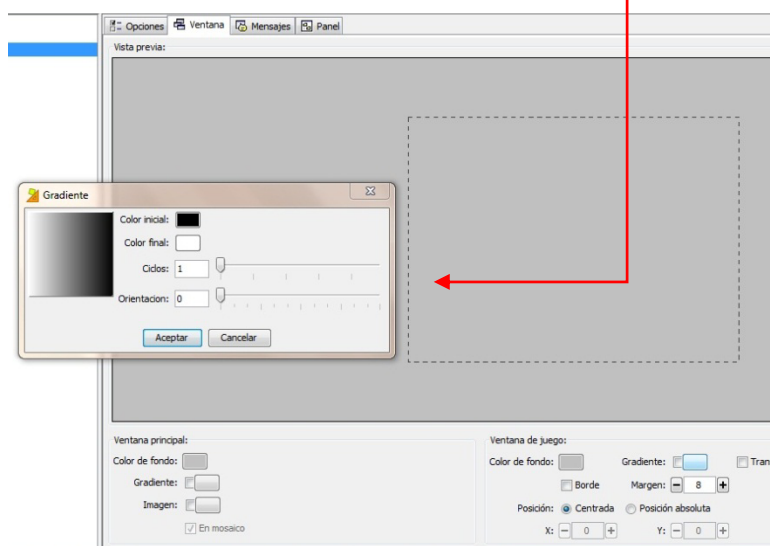
Para cualquier actividad se puede elegir entre distintos estilos para las ventanas principales y de juego.

1. Dar clic en *Ventana*.
2. Se puede *cambiar* el fondo de la *ventana principal*. Hacer *clic* sobre el color de fondo y elegir un color.
3. Se puede elegir también un *gradiente* entonces esta opción prevalecerá sobre la anterior.
4. También es posible elegir una imagen como fondo.



5. En segundo lugar, se puede *cambiar* el fondo de la *ventana de juego*.

- Hacer clic sobre el color de fondo o sobre el gradiente. Si se elige una opción como otra, cuando se activa la opción de transparente, la ventana de juego adquirirá el color o gradiente de la ventana principal.
- Se puede *Desactivar* la opción de *borde* para ver el efecto sin él.

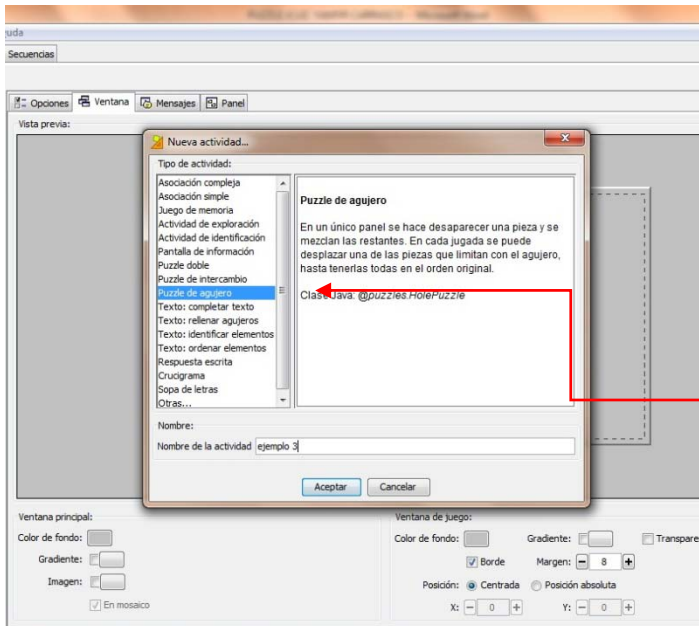


- En tercer punto, se puede cambiar el fondo del segundo panel de la ventana de juego.
- Para ello, volver a la ficha *Panel* y hacer clic sobre el botón *Estilo* y elegir un color para *Color de estado inactivo*.
- Guardar el proyecto pulsando *Archivo – Guardar*.

PUZZLE DE AGUJERO.

Utilizando la misma actividad primera, se creará un puzzle de agujero.

- Seleccionar la actividad primera de la ficha *Actividades*.



2. Después hacer clic en *copiar* y *pegar*. Una vez duplicada la actividad aparecerá con el sub-fijo *_3*.

3. Para cambiar su tipo se deberá hacer en la pestaña *Opciones*.

4. Ahora es momento de elegir la modalidad de *puzzle de agujero*.

5. Elegir el color para la *Ventana de juego* y para la

Ventana principal.

6. Guardar el proyecto pulsando *Archivo – Guardar*.

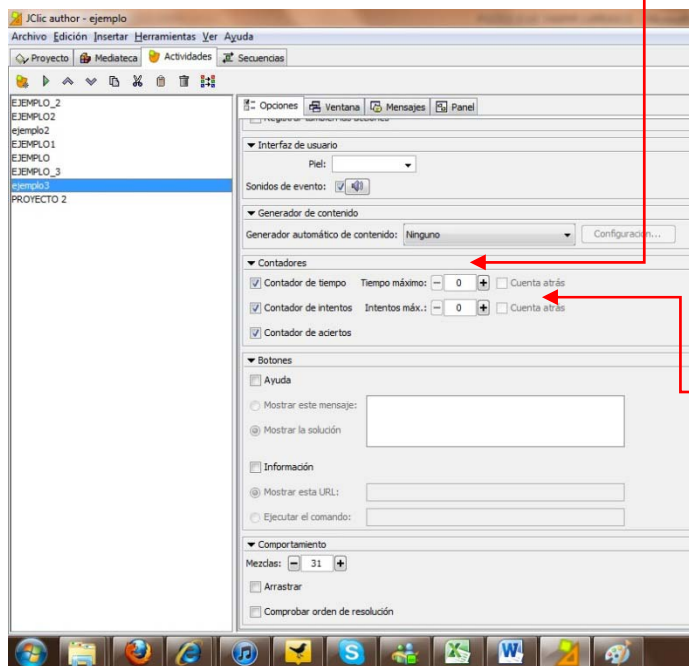
7. Para ver los cambios dar clic en el botón de *Probar el funcionamiento de la actividad*.

CONTADORES.

Existen en JClic tres diferentes tipos de contadores para hacer un seguimiento en la ejecución del ejercicio.

Estos son: **Contador de tiempo**, **contador de aciertos** y **contador de intentos**.

Para poderlos utilizar aquí se encuentran unas sencillas indicaciones:



1. El *Contador de tiempo* permite determinar un tiempo máximo para realizar la tarea.

2. *Ajustar* el contador y elegir si el tiempo se medirá con *cuenta atrás* o *cuenta hacia adelante*.

3. De igual forma el *Contador de intentos* puede determinar el número máximo de intentos en *cuenta atrás* o *hacia adelante*.

4. Si el jugador tiene

tiempo o número de intentos máximo para completar la actividad y no lo logra, puede aparecer un MENSAJE DE ERROR, que puede definirse en la pestaña de *Mensajes*.

GENERADOR DE FORMAS.

Esta opción ayuda a generar formas diferentes y a personalizar el rompecabezas.


1. Seleccionar la actividad primera de la ficha *Actividades*.
2. Después hacer clic en *copiar y pegar*. Una vez duplicada la actividad aparecerá con el sub-fijo *_4*.
3. En la pestaña *Panel* seleccionar como generador de formas la opción *Recortes*.
4. Hacer clic en el botón *Examinar*.
5. Se encontrará con las *Herramientas para generar formas*.
6. En este momento se pueden *insertar* formas que dividan la imagen en un rompecabezas. Estas formas pueden ser rectangulares, elípticas, poligonales. Cada forma estará definida por unos puntos.
7. Para las formas poligonales se tendrá que hacer clic para definir dichos puntos y conseguir la forma deseada.
8. Para cerrar la forma el último punto se obtiene haciendo clic sobre el primer punto que se marcó.
9. Para ver el resultado se debe pulsar el botón de *Probar el funcionamiento de la actividad*.
10. Guardar el proyecto.

Cómo realizar un puzzle en JClick

Existen muchas más opciones para poder lograr un rompecabezas de manera efectiva y exitosa, qué sea atractivo para ti y a la vez educativo y divertido.

Lo que se te recomienda también es seguir probando con el sin fin de opciones que se pueden tener haciendo un rompecabezas.

¡ÉXITO!



Lecturas

| | |
|---------------------------------|--|
| Colaborador: | LIC. YAMYR JOSE CARRASCO MONROY |
| Nombre de la Asignatura: | JClick una ventana hacia la innovación didáctica |
| Área del Conocimiento: | Pendiente |
| Programa Académico | Educación Continua. |