

# Cómo realizar un crucigrama en JClic

---

*CRUCIGRAMA 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 Rodero Garduño)

# Cómo realizar un crucigrama en JClic

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 CRUCIGRAMA.
- ❖ Construir CRUCIGRAMAS de diferentes tipos y contenidos.

## CREAR UN CRUCIGRAMA.

Hay que ir rellenando un panel para palabras a partir de sus respectivas definiciones.

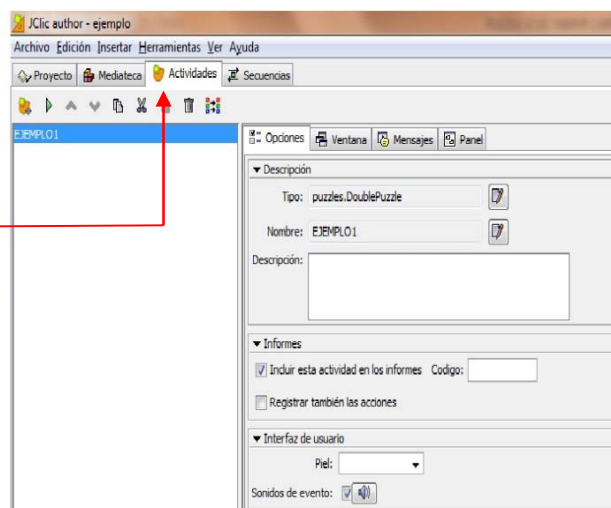
Estas definiciones pueden ser de tres tipos:

- Textuales.
- Gráficas.
- Sonoras.

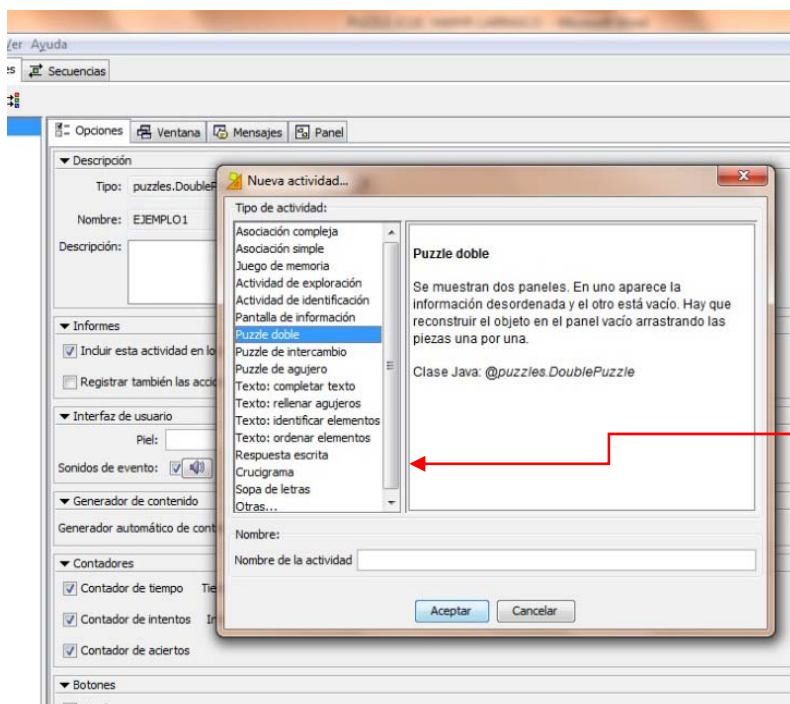
El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD.

1. Abrir *JClic Author*.
2. Abrir el proyecto pulsando *Archivo – Abrir Archivo*.
3. Seleccionar la pestaña *Actividades*.



## Cómo realizar un crucigrama en JClíc



4. Pulsar el botón *Añadir una nueva actividad al proyecto*.

5. Seleccionar como tipo de actividad *Crucigrama* y darle el nombre que tú elijas. (ejemplo: animales).

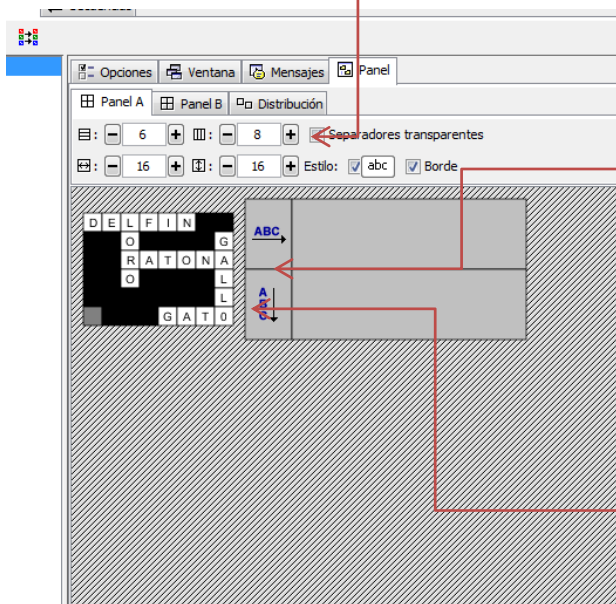
6. Aparecerán

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*.

## PANEL.

1. En la pestaña *Panel* aumentar a 6 el número de filas y a 8 el número de columnas del crucigrama.
2. Hacer clic en la primera casilla del *Panel A* y escribir DELFIN en la primera fila



3. Sobrarán dos casillas en dicha fila.

4. Hacer clic en la tercera casilla de la segunda fila y completar la palabra LORO en vertical.

5. Para Insertar la O y el resto de las letras se puede hacer con el uso del cursor o flechas del teclado.

6. Hacer clic en la tercera casilla de la tercera fila y completa la palabra RATON (sin acento) en horizontal.

7. Comenzar por la letra.

8. Hacer Clic en la última casilla de la segunda fila y completar la palabra GALLO en vertical.

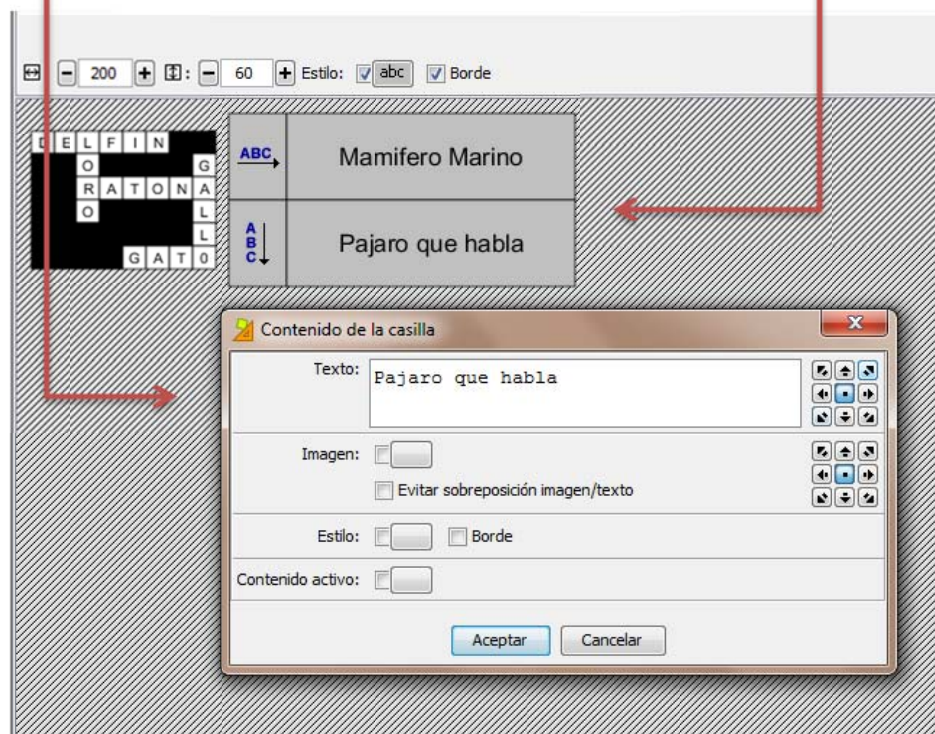
9. Por último, hacer clic en la quinta casilla de la última fila y completar la palabra GATON en horizontal.

10. Borrar las demás letras del crucigrama.

## INTRODUCIR DEFINICIONES.

Ahora se van a introducir las distintas definiciones de las palabras del crucigrama.

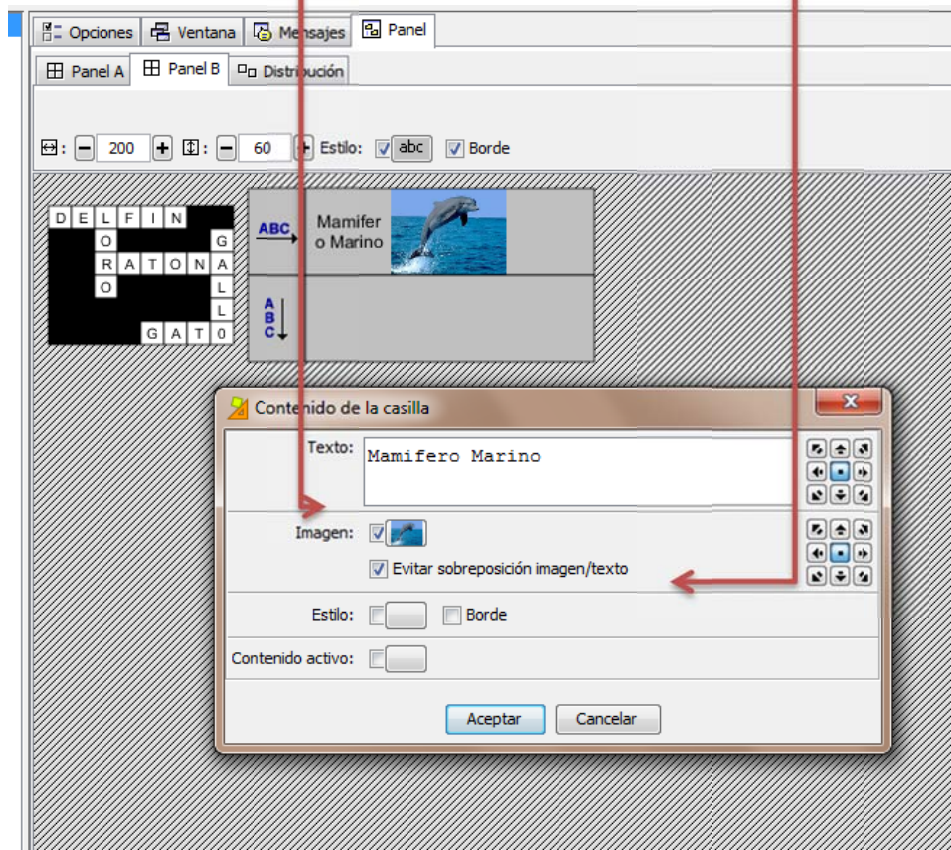
1. En el *Panel B* seleccionar la letra D de la primera casilla de la primera fila.
2. Hacer clic en el panel de *DEFINICION HORIZONTAL* y se abrirá un cuadro denominado *CONTENIDO DE LA CASILLA*.
3. Insertar el texto: "Mamífero marino"
4. Seleccionar la letra L de la tercera casilla de la primera fila
5. Hacer Clic en panel de *DEFINICION VERTICAL* para insertar el texto de la definición "Pájaro que habla".
6. Así sucesivamente hasta completar todas las palabras.



## INTEGRAR CONTENIDO MULTIMEDIA.

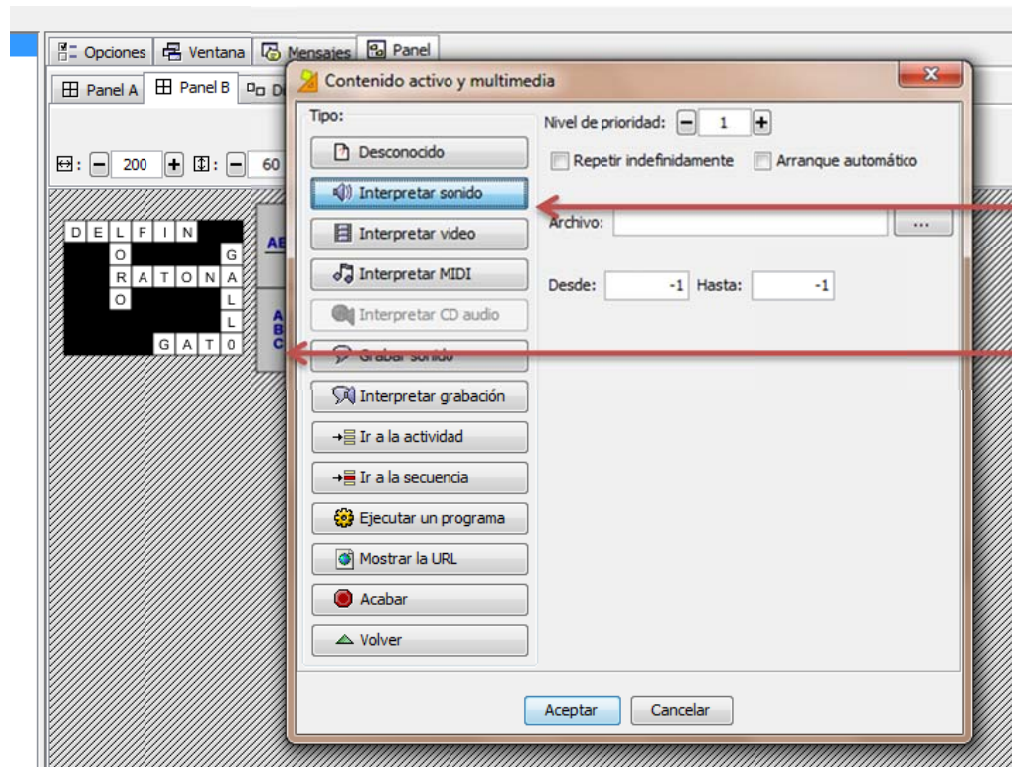
Además de las definiciones de las palabras del crucigrama, se pueden insertar imágenes y sonidos.


1. Copiar la actividad *Animales* y se obtendrá otra actividad denominada *Animales\_2*.
2. Hacer clic en *pestaña PANEL*.
3. Hacer clic en la primera caja horizontal del *Panel B*.
4. Además de la definición “Mamífero marino”, se va a insertar una imagen.
5. Hacer clic en el botón *Imagen* y seleccionar la imagen *delfin.gif* de la mediateca.
6. Activar la opción *Evitar la sobre posición imagen/texto* y aceptar.



## Cómo realizar un crucigrama en JClick

7. Se puede situar el texto a la izquierda de la caja y la imagen a la derecha, para ello y en cada caso, pulsar sobre las flechas izquierda o derecha respectivamente.
8. Se puede requerir aumentar la altura de la *caja de definiciones*. Se puede hacer arrastrando su borde hacia abajo.
9. En el *Panel B*, haz clic en la letra G de gato y en su caja horizontal.
10. En el contenido de la casilla, hacer clic en el botón *Contenido activo*. Selecciona la opción *Interpretar sonido* y hacer clic en el botón *Examinar* para buscar y seleccionar el archivo gato.wav de la mediateca.
11. Activar la opción *arranque automático* del contenido de la casilla y aceptar.
12. Comprobar el funcionamiento y guardar.





**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.