

PUZZLES (HABILIDAD VISO-ESPACIAL)

HABILIDADES COGNITIVAS NECESARIAS:

- ATENCIÓN.
- PLANIFICACIÓN.
- HABILIDAD VISO-ESPACIAL.

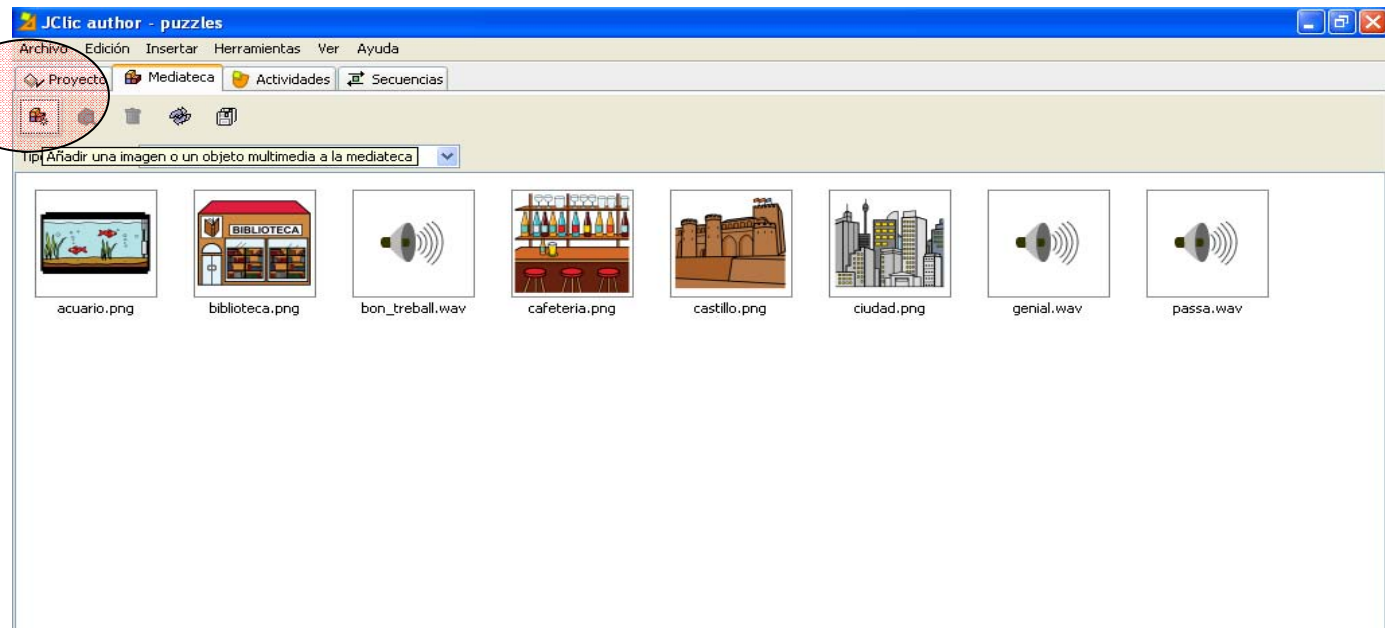
PROCEDIMIENTO:

1. SELECCIÓN DE LAS IMÁGENES.

2. ABRIMOS UN PROYECTO JCLIC Y LAS COLOCAMOS EN MEDIATECA.

(Pestaña mediateca; añadir una imagen o un objeto multimedia; exploramos la carpeta y lo seleccionamos).

Insertar
recursos



3. CREAMOS UNA ACTIVIDAD DE PUZZLE DOBLE,

The image shows a screenshot of the JCLic author software interface. The main window is titled "JCLic author - puzzles" and has a menu bar with "Archivo", "Edición", "Insertar", "Herramientas", "Ver", and "Ayuda". Below the menu bar is a toolbar with icons for "Proyecto", "Mediateca", "Actividades", and "Secuencias". The "Actividades" icon is circled in red, with an arrow pointing to a text box that says "Insertar nueva actividad".

In the background, there is a list of activities: "puzzle", "puzzle_2", "puzzle_3", "puzzle_4", and "puzzle_5". A "Panel" window is also visible, showing "Recortes" with a count of 2 and "166".

In the foreground, a dialog box titled "Nueva actividad..." is open. It has a list of activity types on the left, with "Puzzle doble" selected. The dialog box contains the following text:

Tipo de actividad:

- Asociación compleja
- Asociación simple
- Juego de memoria
- Actividad de exploración
- Actividad de identificación
- Pantalla de información
- Puzzle doble**
- Puzzle de intercambio
- Puzzle de agujero
- Texto: completar texto
- Texto: rellenar agujeros
- Texto: identificar elementos
- Texto: ordenar elementos
- Respuesta escrita
- Crucigrama
- Sopa de letras
- Otras...

Puzzle doble

Se muestran dos paneles. En uno aparece la información desordenada y el otro está vacío. Hay que reconstruir el objeto en el panel vacío arrastrando las piezas una por una.

Clase Java: @puzzles.DoublePuzzle

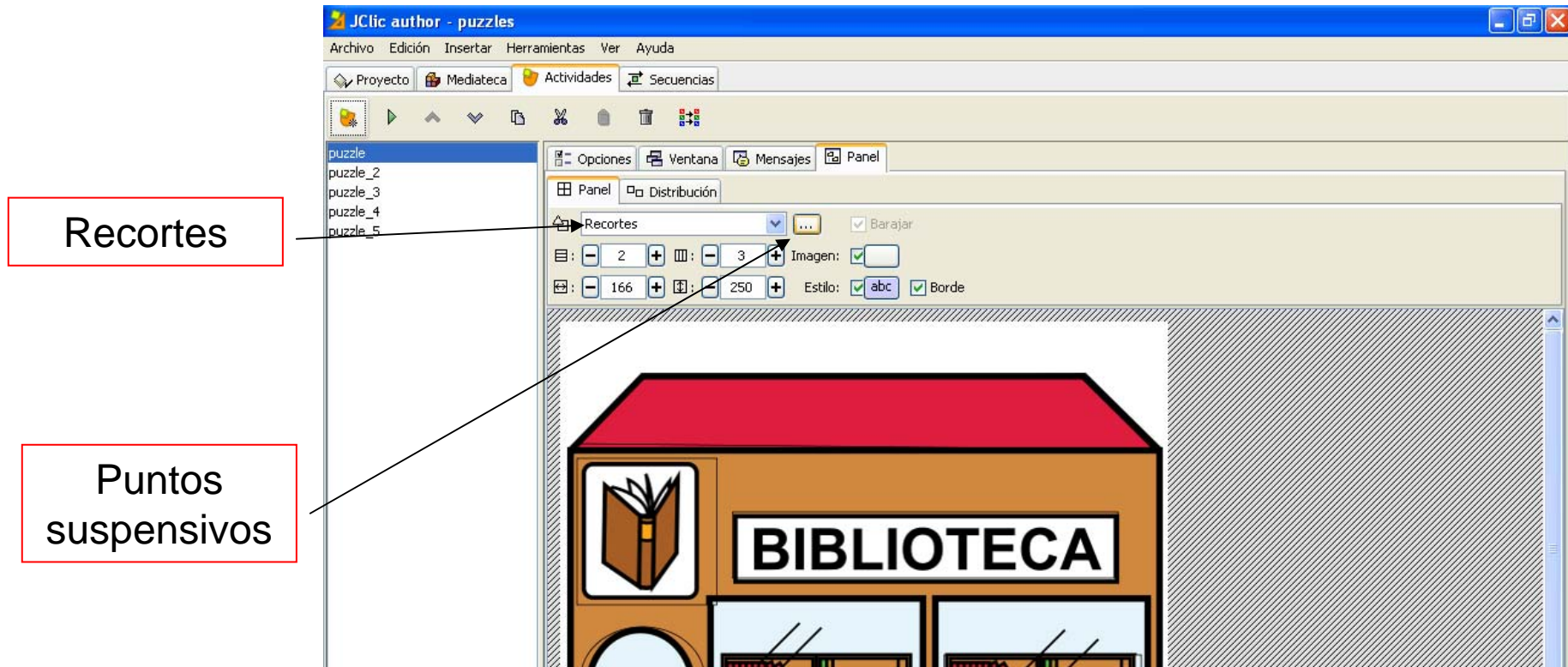
Nombre:

Nombre de la actividad

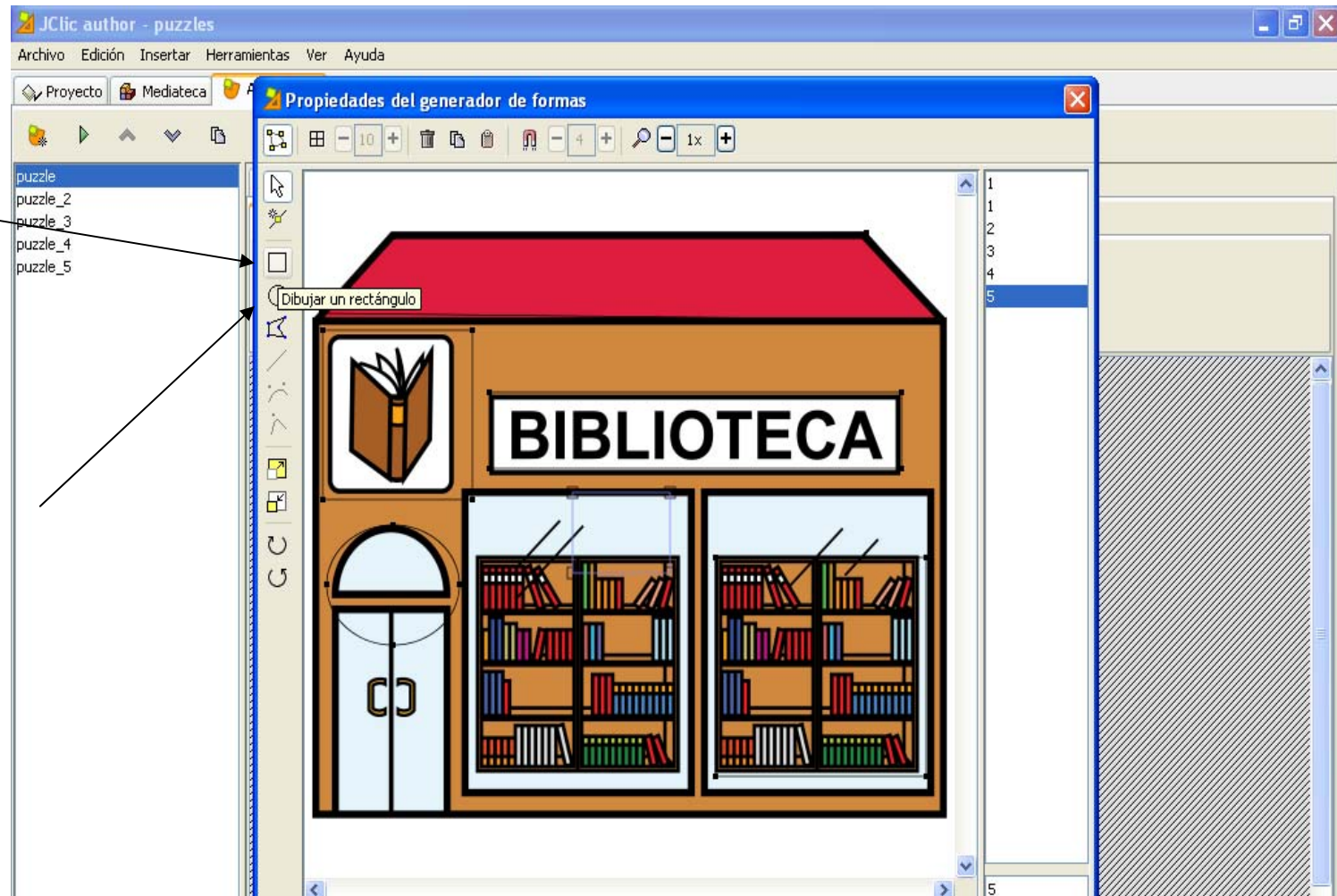
Buttons: "Aceptar" and "Cancelar".

An arrow points from a text box labeled "Puzzle doble" to the "Puzzle doble" option in the list.

4. SELECCIONAMOS RECORTES, Y PULSAMOS SOBRE LOS PUNTOS SUSPENSIVOS.



5. CREAMOS LAS PIEZAS DEL PUZZLE LIBREMENTE SOBRE LA IMAGEN.



Seleccionar
rectángulo

Seleccionar
círculo