



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 AREA

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

Para seguridad de nuestros archivos crearemos una carpeta con el nombre del curso en el disco local D, por ejemplo grado 904jt2011

SOFTWARE DE APLICACIÓN

Una vez instalados daremos inicio con el programa Jclíc: **JCLic** está formado por un extenso conjunto de herramientas informáticas que están pensadas para realizar diversos tipos de actividades educativas como rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, palabras cruzadas, etc.

Todas estas actividades vienen agrupadas en proyectos personalizados e individuales que incluyen actividades y secuencias de orden. Para desarrollar esos proyectos, necesitas una aplicación como **JCLic**. El programa permite el uso de aplicaciones multimedia directamente desde Internet y usa un formato estándar para el almacenamiento de datos. Además, **JCLic** está desarrollado en un entorno sencillo, potente e intuitivo. El programa está desarrollado en la plataforma Java por lo que necesitarás el paquete Java Runtime para usarlo correctamente.

JCLic es la nueva versión de Clic, que pretende aprovechar las ventajas derivadas de la evolución de las TIC, de las prestaciones técnicas de los ordenadores y de los entornos gráficos de usuario y, sobre todo, de la aparición de Internet.

JCLic consta de tres aplicaciones:

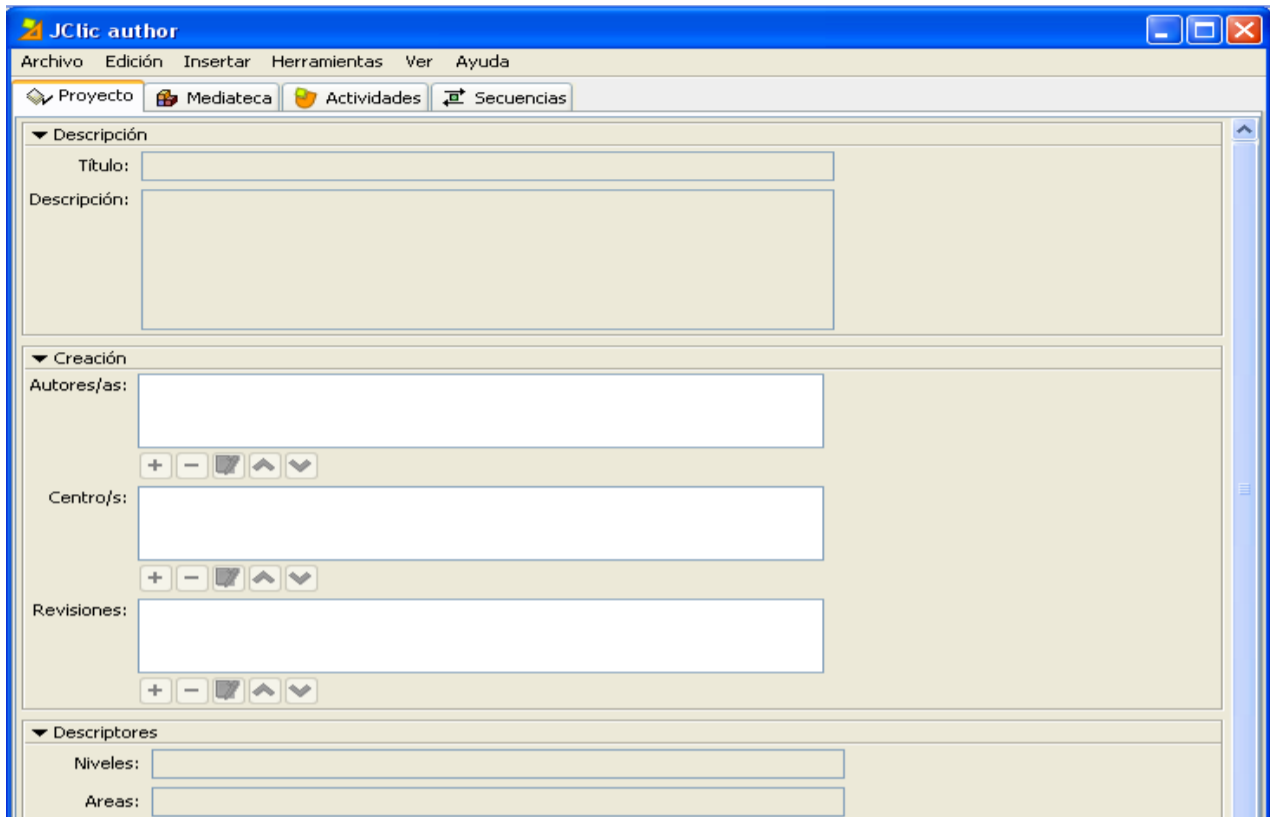
- **JCLic:** Es el programa principal y sirve para ver y ejecutar las actividades previamente elaboradas. Permite crear y organizar las bibliotecas de proyectos y escoger entre diversos entornos gráficos y opciones de funcionamiento.
- **JCLic autor:** Esta herramienta permite crear, modificar y probar proyectos JCLic en un entorno visual intuitivo e inmediato. También permite convertir al nuevo formato los paquetes hechos con Clic 3.0, y otras prestaciones como la publicación de las actividades insertadas en una página Web o la creación automática de archivos de instalación de proyectos JCLic.
- **JCLic reports:** Es un módulo que permite gestionar una base de datos donde se recogen los resultados obtenidos por los alumnos al realizar las actividades de los proyectos JCLic. El programa trabaja en red y ofrece también la posibilidad de generar informes estadísticos de los resultados.

La herramienta de programación utilizada en JCLic es Java, y los datos de las actividades se almacenan en formato XML. Sin embargo, no necesitamos saber programar en Java o escribir documentos XML, de la misma manera que para utilizar Clic 3.0, la anterior versión del programa tampoco era necesario conocer el lenguaje C++.



Para utilizar JClic debemos tener instalada la versión 1.3.1 o superior de la máquina virtual Java, así como un certificado digital y diversos complementos. La primera vez que visitemos una página Web que contenga un applet JClic deberemos comprobar la existencia de estos componentes y, en caso negativo, redirigir la navegación hacia una página desde donde se puedan descargar.

Ingrese al programa Jclic Autor y obtendrá el siguiente pantallazo



Jclic Author

En el área de trabajo de JClic author se encuentran la barra de menús y las 4 pestañas con que se organizan las diferentes herramientas del programa.

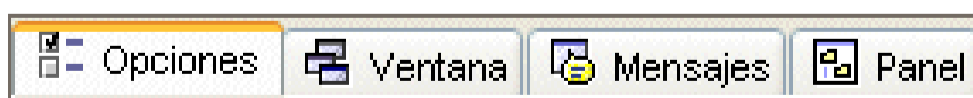
Estas pestañas son:

- **Proyecto:** desde aquí se introducen y/o modifican los datos generales del proyecto. Es la que aparece en pantalla cuando se abre el programa.



- **Mediateca:** desde la mediateca se gestionan las imágenes y otros recursos multimedia empleados en el proyecto. Hay que activar la pestaña **Mediateca** para agregar, borrar o visualizar los recursos multimedia del proyecto y sus propiedades.

- **Actividades:** desde aquí se crean y/o modifican las actividades del proyecto. Esta pestaña contiene cuatro apartados (pestañas), tres de los cuales son iguales para todos los tipos de actividades (Opciones, Ventana y Mensajes) y una que varía en función del tipo de actividad que se esté creando o modificando, la pestaña **Panel**.



- **Secuencias:** en la última pestaña de JClic author están las herramientas para crear y modificar secuencias de actividades. Desde aquí se determina el orden en que se presentarán las actividades y como se han de comportar los botones de estas actividades.



Desde la **barra de menús** de JCLic author se accede a opciones de abrir y guardar ficheros, funciones de edición y acceso a las diferentes pestañas.

▼ Descripción
Título: inicial
Descripción:

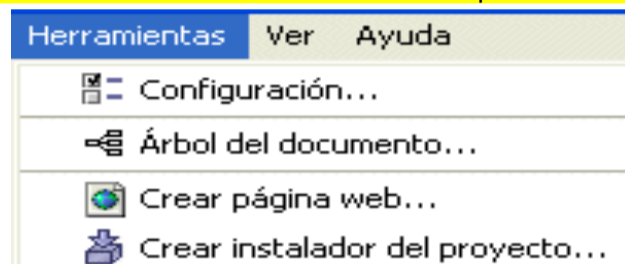
Desde esta barra se accede también desde **Menú | Herramientas | configuración**, a las opciones que permiten, tal y como se hace en JCLic, cambiar el aspecto de los menús y botones del programa, y a las herramientas que permiten crear una página web que contenga el proyecto, o bien crear un instalador.

Creación de un Proyecto Nuevo

Cuando se quieren crear actividades con JCLic author se ha de crear primero un **proyecto** o abrir uno existente. El proyecto, una vez acabado, estará formado por el conjunto de las actividades, sus relaciones y el conjunto de los recursos multimedia utilizados.

Los proyectos se crean desde JCLic author, y en el momento de crear uno siempre se ha de especificar:

- El **nombre del proyecto**.
- El **nombre del fichero** que contendrá el proyecto y que tendrá extensión **JCLIC.ZIP**. El programa nombra automáticamente el fichero con el mismo nombre que el proyecto, aunque los dos nombres no han de ser necesariamente iguales.



Hay que tener en cuenta que el nombre del fichero no ha de tener ni acentos ni espacios, y conviene que no sea muy largo por el hecho de que después crearía problemas en el momento de ponerlo en Internet. Si el nombre del proyecto no es adecuado por contener acentos o espacios el programa lo transformará automáticamente.

Los ficheros JCLIC.ZIP tienen un formato ZIP estándar. Se pueden abrir también con cualquier herramienta que soporte este tipo de documentos, como WinZip, aunque lo más recomendable es manipularlos siempre desde el JCLic author.

- La **carpeta** donde se guardará, por defecto en Guadalinex es: **/home/usuario/Jcllic/projects/nombre del proyecto** o en windows **C:/Archivos de programa/JCLic/projects/nombre del proyecto**
- JCLic author crea la carpeta automáticamente y es allí donde se guardará el proyecto y donde se han de guardar los recursos utilizados.

Por tanto, en la ventana de creación de un nuevo proyecto solo es imprescindible rellenar el nombre del proyecto, el resto se rellena automáticamente.

Una vez creado el nuevo proyecto hay una serie de información, que llegará a los usuarios, que conviene especificar antes de comenzar a crear las actividades y que se podrá modificar cuando convenga, como son el título y la descripción del proyecto, los datos de los autores, el nivel, área al que va dirigido y el idioma o idiomas que utiliza. También desde aquí se pueden configurar algunos aspectos del interfaz de usuario, como son la piel y los sonidos de evento.

Toda esta información se introduce desde la pestaña **Proyecto** de JCLic author.

Esta pestaña contiene 4 apartados. Estos apartados se pueden ocultar y se podrían mostrar como se ve en la imagen si están todos cerrados.



Descripción

Contiene las casillas para escribir el título y la descripción del proyecto.

El programa pone como **Título** el mismo nombre que se pone al proyecto al crearlo. Si es necesario, se puede cambiar desde aquí.

La casilla **Descripción** está destinada a contener una pequeña explicación del contenido del proyecto. Conviene dedicar un tiempo a rellenar este campo, ya que la información que ahí escribimos resultará de gran ayuda para hacerse una idea de los objetivos y contenidos de las actividades. La descripción se mostrará también a los alumnos que realicen las actividades, en una de las pestañas de la ventana que aparece al activar el botón "JCLic".





Creación

Contiene las casillas para introducir el nombre y otros datos del autor/a o autores/as, del centro/s que ha/han participado y de las fechas de creación y modificaciones.

Se aconseja agregar una nueva línea al apartado "Revisiones" cada vez que se realice una modificación significativa en el proyecto original. Por ejemplo, cuando hemos partido de un proyecto elaborado por otra persona y hemos hecho modificaciones importantes. El objetivo de este registro es dejar constancia de las diferentes personas que han intervenido en la realización del proyecto, y el papel que han jugado.


Descriptores

Contiene las casillas para introducir información sobre los niveles, ciclos educativos y áreas a las que se dirige el proyecto, sobre los descriptores y sobre los idiomas que utiliza.

Interfaz de usuario

Por último, desde aquí se puede definir, si se quiere, la **piel** del proyecto, es decir el marco con el que se visualizan las actividades, y decidir si se asignan sonidos de eventos diferentes de los que se utilizan por defecto.

MANOS A LA OBRA: DE LA TEORIA A LA PRÁCTICA

1. NO OLVIDE CREAR LA CARPETA QUE SE INDICÓ ANTERIORMENTE EN LA UNIDAD D: 
2. INGRESE AL PROGRAMA JCLIC AUTOR.
3. Haga clic en el menú archivo, opción nuevo proyecto.

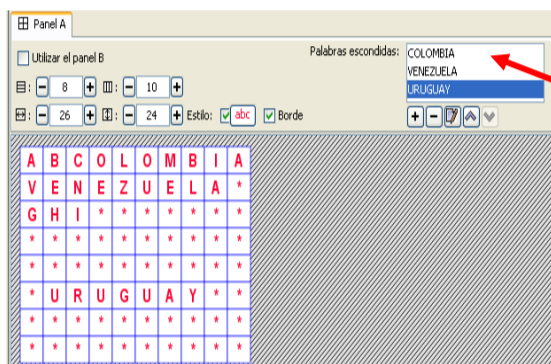
4. En la ventana de dialogo coloque el nombre de la actividad, la llamaremos sopa de letras1, el programa creara el archivo con ese nombre, una carpeta y lo guardara en la siguiente ruta C:\Archivos de programa\JCLic\projects\sopa_de_letras1. **Usted DEBE** sacar una copia y guardarla en su carpeta. Haga clic en aceptar.
5. Haga clic en el menú insertar nueva actividad y aparece el siguiente menú desplegable, en donde usted puede escoger la actividad a desarrollar, en este caso escogeremos **sopa de letras**. En la opción nombre de la actividad colocaremos **sopa1** y clic en aceptar.

La sopa de

letras se crea en el



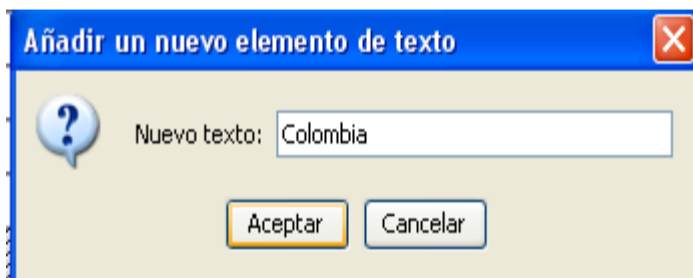
Panel A, dónde se colocan las palabras que se tienen que encontrar. JClic no combina aleatoriamente las posiciones de las palabras, sino que parte de la distribución que se le indique y rellena con caracteres, seleccionados al azar en cada jugada, las casillas que hayan quedado vacías. Los números 3 y 3 nos determinan el número de filas y de columnas y los números 20 y 20 la amplitud de cada casilla tanto horizontal como vertical.




Además de escribir las palabras en la sopa de letras hay que introducir el listado de palabras, **en la casilla palabras escondidas** en la casilla que hay a la derecha haciendo clic en el signo más (+).

Es muy importante escribir correctamente la lista de palabras escondidas, ya que JClic no puede deducir qué expresiones son correctas y cuáles no. Haga clic en signo + para introducir las palabras.

Por ejemplo Colombia, así con las demás **(COMPLETAR 10 PAISES LATINOAMERICANOS)**



Las palabras deben estar en el listado como en la sopa de letras.

Comprueba el funcionamiento de la actividad. 

resuelve la actividad en el tiempo establecido.

Cierra la ventana de pruebas y guarda el proyecto.

Elabore varias sopas de letras (tres) para familiarizarse con las diferentes opciones y aplicándolas a diferentes aéreas del conocimiento.