



Creación de actividades educativas multimedia con JClic

Enseñar de otra manera...



Asociación Ibn Firmás · Observatorio Astronómico de La Rinconada



Guía de referencia rápida



JClic es un proyecto de software libre que el Departamento de Educación de la Generalitat de Cataluña pone a disposición de la comunidad bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL).

La GPL permite utilizarlo, distribuirlo y modificarlo libremente siempre que se respeten determinadas condiciones, entre las que cabe destacar el reconocimiento de autoría y la persistencia de la licencia GPL en cualquier obra derivada. El código fuente de JClic está disponible.

La presente guía se ha realizado utilizando la información disponible en el sitio oficial del proyecto (ZonaClic -<http://clic.xtec.net/es/jclic/index.htm>) y pretende ser una ayuda para las personas que se han iniciado en JClic. Para ello, los textos del sitio oficial se han modificado ligeramente o resumido, en los capítulos 1, 2, 3, 4, 5 y 6. Si nunca utilizó JClic acceda a la información disponible en ZonaClic en la sección de cursos y tutoriales. Los iconos que identifican a los distintos programas y la imagen que aparece en el capítulo 7, después de la tabla de JClic Reports, provienen del sitio web ZonaClic.

La tabla de actividades del capítulo 6 pertenece al curso diseñado y producido por Luz González Domínguez-Adame y Luis Rodero Garduño y editado por la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía, publicado en el sitio Averroes.

Los capítulos 7 y 8 han sido realizados por Antonio Suárez Jiménez de la Asociación Ibn Firnás, Observatorio Astronómico de La Rinconada, Sevilla. Ofrecen una descripción breve de las opciones disponibles en los menús y paneles de los tres programas que conforman JClic e información básica sobre algunas herramientas útiles para los proyectos JClic.

Las Herramientas del Capítulo 8 están disponibles en la Web. Inforview es Freeware, sólo para uso privado y no comercial. Su empleo es libre para todas las instituciones educativas y organizaciones humanitarias. Audacity y El GIMP son programas gratuitos basados en código abierto distribuidos bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL).

Java es una marca registrada de Sun Microsystems Inc. JRE, JMF y Java Web Start son productos software que pertenecen a Sun Microsystems y están disponibles en el sitio <http://www.java.com>

Windows es un marca registrada de Microsoft Corporation



Creación de actividades educativas multimedia con JClic

1.¿Qué es JClic?, 4

2.Características de JClic, 5

3.Componentes, 6

4.Instalación de JClic, 7

5.Formatos de Datos, 8

6.Tipos de actividades, 9

7.Resúmenes, 12

a.JClic Player, 12

b.JClic Author, 13

c.JClic Reports, 22

8.Herramientas, 24

a.InfarView, 24

b.Audacity, 24

c.EL GIMP, 25



¿Qué es JClic?

JClic está formado por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, de memoria, palabras cruzadas ...

Las actividades no se acostumbran a presentar solas, sino empaquetadas en proyectos. Un proyecto está formado por un conjunto de actividades y una o más secuencias, que indican el orden en qué se han de mostrar.

El antecesor de JClic es Clic, una aplicación que desde 1992 ha sido utilizada por educadores y educadoras de diversos países como herramienta de creación de actividades didácticas para sus alumnos.

JClic es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia, desarrollado en la plataforma Java.

Es una aplicación de software libre basada en estándares abiertos que funciona en diversos entornos operativos: Linux, Mac OS X, Windows y Solaris.

JClic está desarrollado en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos.

En las páginas de “Actividades” de “zonaClic” (<http://clic.xtec.cat/es>) se ofrecen dos maneras de acceder a los proyectos JClic:

• Visualizar las actividades en un applet

Un applet es un objeto incrustado en una página web. Los proyectos que se ven de esta manera no quedan almacenados en el disco duro: JClic los descarga, los utiliza y finalmente los borra.

Si el applet JClic no se pone en marcha correctamente hay que comprobar la configuración del sistema Java del ordenador.

• Instalar las actividades en el ordenador

JClic tiene un asistente que permite descargar las actividades y guardarlas en la biblioteca de proyectos del ordenador. La biblioteca se crea la primera vez que se pone en marcha JClic, o cuando se intenta hacer la primera instalación de un proyecto. Para ver los proyectos de la biblioteca será necesario descargar e instalar JClic.



Características de JClic

El proyecto JClic es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia con más de 10 años de historia. A lo largo de este tiempo han sido muchos los educadores y educadoras que lo han utilizado para crear actividades interactivas donde se trabajan aspectos procedimentales como diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria, principalmente.

Los objetivos perseguidos al iniciar el proyecto serían:

- Hacer posible el uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde Internet.
- Mantener la compatibilidad con las aplicaciones Clic 3.0 existentes.
- Hacer posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como Windows, Linux, Solaris o Mac OS X.
- Utilizar un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de hacerlas transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en bases de datos de recursos.
- Ampliar el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores de diferentes países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.
- Recoger las sugerencias de mejoras y ampliaciones que los usuarios habéis ido enviando.
- Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.
- Crear uno entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptándolo a las características de los actuales entornos gráficos de usuario.

La herramienta de programación escogida ha sido Java, y el formato para almacenar los datos de las actividades es XML.



Componentes

JClic está formado por cuatro aplicaciones:

•JClic Player

○**Applet**: Un "applet" que permite incrustar actividades JClic en una página web para ejecutarlas en nuestro navegador favorito. Se descarga automáticamente la primera vez que se visita alguna página que contenga un proyecto JClic incrustado.

○**Aplicación JClic**: Un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del ordenador (o desde la red) sin que sea necesario estar conectado a Internet.

•JClic Author

JClic Author es la herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera sencilla, visual e intuitiva.

•JClic Reports

JClic reports es el módulo encargado de recopilar los datos (tiempo empleado en cada actividad, intentos, aciertos, etc...) y presentarlos después en informes estadísticos de diversos tipos.

JClic reports se basa en un esquema cliente - servidor. El servidor puede ser cualquier ordenador de una red, y los clientes son de dos tipos: las aplicaciones JClic (applet y player), que envían al servidor las puntuaciones obtenidas por los usuarios al realizar las actividades, y los navegadores web (Firefox, Opera, Explorer...) desde los que se pueden consultar los resultados y administrar la base de datos.

JClic es un proyecto de software libre que el Departamento de Educación de la Generalitat de Catalunya pone a disposición de la comunidad bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL).

La GPL permite utilizarlo, distribuirlo y modificarlo libremente siempre que se respeten determinadas condiciones, entre las que cabe destacar el reconocimiento de autoría y la persistencia de la licencia GPL en cualquier obra derivada.

El código fuente de JClic está disponible.



Instalación de JClic

JClic es una aplicación Java que se distribuye mediante la tecnología WebStart. La primera vez que hagas clic en los enlaces que están disponibles en la web ZonaClic se descargarán los programas, que quedarán instalados en el ordenador. A partir de ahí podrás poner en marcha las aplicaciones tantas veces como desees, ya sea desde la ventana de control de Java WebStart o mediante los iconos que se crean en el escritorio y en el menú inicio. La conexión a Internet sólo es necesaria la primera vez.

Para poner en marcha los programas haz clic en los iconos de la página “Descarga e instalación de JClic” de ZonaClic:



JClic Player



JClic Author



Actividades



JClic Reports

Si no arrancan automáticamente puede que sea necesario actualizar el sistema Java del ordenador.

Una de las ventajas del sistema WebStart es que los programas se instalan y se actualizan cuando hay alguna mejora disponible, sin que haya que descargarlos manualmente.

JClic desconectado

A pesar de todo, si prefieres no utilizar este sistema o si necesitas hacer una instalación manual (por ejemplo, en ordenadores sin conexión a Internet), existe también la posibilidad de descargar un instalador EXE (para sistemas Windows) o un ZIP en el que se encuentran los ficheros y las instrucciones de instalación (para Linux, Mac y Solaris) en ZonaClic.

Pasos para instalar JClic:

- 1.Instalar máquina virtual de JAVA (JRE, Java Runtime Environment), disponible en <http://www.java.com>.
- 2.Instalar las extensiones multimedia para JAVA “customJMFinstal.exe”, disponible también en el sitio de Java.
- 3.Instalar las aplicaciones JClic. El programa está disponible en la web ZonaClic (<http://clic.xtec.net/es/jclic/index.htm>). Se utiliza un mismo instalador para los distintos módulos: JClic Player, JClic Autor y JClic Reports.



Formatos de datos

Los datos de JClic se almacenan en un formato estándar de intercambio denominado XML.

JClic trabaja con dos tipos de archivos:

•Archivos con extensión **.jcl**

Son documentos que contienen la descripción completa de un proyecto JClic.

Contiene cuatro elementos principales:

- Información sobre los autores/se del proyecto, descriptores temáticos, revisiones, etc. (Settings).
- Contiene elementos que definen el funcionamiento y las características propias de cada actividad. (Activities).
- Describe la orden en que se tienen que presentar las actividades y el comportamiento de los botones de avanzar y retroceder. (Sequence).
- Relación del nombre y la ubicación de todos los ingredientes necesarios para ejecutar las actividades: imágenes, sonidos, vídeo, MIDI, fuentes TTF ... etc. (MediaBag).

•Archivos con extensión **.jcl.zip**

Son archivos ZIP estándar que contienen un único documento `.jcl` y algunos o todos los ingredientes (imágenes, archivos multimedia ...) necesarios para ejecutar las actividades. El uso de éste formato permite encapsular un proyecto en un único fichero.

Además de estos dos formatos, JClic es capaz también de importar los ficheros PAC y PCC de Clic 3.0.



Tipos de actividades

JClic permite realizar siete tipos básicos de actividades:

- Las **asociaciones** pretenden que el usuario descubra las relaciones existentes entre dos conjuntos de información.
- Los **juegos de memoria** donde hay que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos.
- Las actividades de **exploración, identificación e información**, que parten de un único conjunto de información.
- Los **puzzles**, que plantean la reconstrucción de una información que se presenta inicialmente desordenada. Esta información puede ser gráfica, textual, sonora ... o combinar aspectos gráficos y auditivos al mismo tiempo.
- Las actividades de **respuesta escrita** que se resuelven escribiendo un texto (una sola palabra o frases más o menos complejas).
- Las **actividades de texto**, que plantean ejercicios basados siempre en las palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, entender, corregir u ordenar. Los textos pueden contener también imágenes y ventanas con contenido activo.
- Las **sopas de letras** y los **crucigramas** son variantes interactivas de los conocidos pasatiempos de palabras escondidas.



Algunos de los tipos de actividades presentan diversas modalidades, dando lugar a 16 posibilidades diferentes:

TIPOS		DESCRIPCIÓN
Asociación	simple	Se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto origen corresponde un elemento del conjunto destino.
	compleja	También se presentan 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, uno a varios, elementos sin asignar ...
Juego de memoria		Este tipo de actividades consiste en descubrir parejas de elementos entre un conjunto de casillas inicialmente escondidas. Las parejas pueden estar formadas por dos piezas idénticas, o por dos elementos relacionados. En cada intento se destapan dos piezas, que se vuelven a esconder si no forman pareja. El objetivo es destapar todos los elementos del panel.
Actividad de exploración		Se muestra una información inicial y al hacer clic encima suyo se muestra, para cada elemento, una determinada pieza de información.
Actividad de identificación		Se presenta sólo un conjunto de información y hay que hacer clic encima de aquellos elementos que cumplan una determinada condición.
Pantalla de información		Se muestra un conjunto de información y, opcionalmente, se ofrece la posibilidad de activar el contenido multimedia que lleve cada elemento.
Puzzle	doble	Se muestran dos paneles. En uno está la información desordenada y el otro está vacío. Hay que reconstruir el objeto en el panel vacío llevando allí las piezas una por una.
	de intercambio	En un único panel se mezcla la información. En cada intento se conmutan las posiciones de dos piezas, hasta ordenar el objeto.
	de agujero	En un único panel se hace desaparecer una pieza y se mezclan las restantes. En cada intento se puede desplazar una de las piezas hacia el agujero, hasta que queden todas en el orden original.



TIPOS		DESCRIPCIÓN
Texto	Completar texto	En un texto se hacen desaparecer determinadas partes (letras, palabras, signos de puntuación, frases) y el usuario debe completarlo.
	Rellenar agujeros	En un texto se seleccionan determinadas palabras, letras y frases que se esconden o se camuflan, y el usuario debe completarlo. La resolución de cada uno de los elementos escondidos se puede plantear de maneras distintas: escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una expresión que contiene errores o seleccionando diversas respuestas posibles de una lista.
	Identificar elementos	El usuario ha de señalar con un clic de ratón determinadas palabras, letras, cifras, símbolos o signos de puntuación.
	Ordenar elementos	En el momento de diseñar la actividad se seleccionan en el texto algunas palabras o párrafos, que se mezclarán entre sí. El usuario ha de volver a ponerlo en orden.
Respuesta escrita		Se muestra un conjunto de información y, para cada uno de sus elementos, hay que escribir el texto correspondiente.
Palabras cruzadas		Hay que ir rellenando el panel de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o 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.
Sopa de letras		<p>Hay que encontrar las palabras escondidas en un panel de letras. Las casillas neutras del panel (que no pertenecen a ninguna palabra) se rellenan con caracteres seleccionados al azar en cada jugada.</p> <p>Puede tener un contenido asociado. En este caso se irá desvelando un elemento de un conjunto de información (texto, sonidos, imágenes o animaciones) cada vez que se localice una palabra nueva.</p>



JClic Player

Menú	Opción	Descripción
Archivo	Abrir el archivo...	Abrir proyectos Jclic -conjunto de actividades- (.jclíc, .jclíc.zip), Instaladores de proyectos (.jclíc.inst) y Paquetes Clic 3.0 (.pac, .pcc)
	Abrir una ubicación web...	Abrir URL: http://
	Salir	Salir de Jclic Player
	(lista de proyectos)	Abrir proyectos utilizados, por nombre
Actividad	Siguiente	Avanzar a la siguiente actividad
	Anterior	Retroceder a la actividad anterior
	Volver	Regresar a la primera actividad o la ventana de proyectos
	Reiniciar	Comenzar a realizar la actividad actual
	Información	Mostrar información del proyecto
	Ayuda	Ayuda de usuario
	Informes	Mostrar información: Acerca de, Sistema, Proyecto e Informes
	Sonidos	Activar / Desactivar sonido en las actividades
Herramientas	Bibliotecas...	Administrar bibliotecas de proyectos: Editar, Nueva, Suprimir, Seleccionar y Cancelar (library.jclíc)
	Configuración	Configurar Seguridad, General, Informes, Multimedia y Bibliotecas
Ayuda	Acerca de...	Mostrar información: Acerca de, Sistema, Proyecto e Informes



JClic Author

Menú	Opción	Descripción
Archivo	Nuevo Proyecto...	Comenzar un nuevo proyecto de actividades
	Abrir el archivo...	Abrir proyectos Jclic -conjunto de actividades- (.jclíc, .jclíc.zip), Instaladores de proyectos (.jclíc.inst) y Paquetes Clic 3.0 (.pac, .pcc)
	Abrir una ubicación web...	Abrir proyectos Jclic desde URL: http://
	Guardar	Guardar proyecto
	Guardar como...	Guardar proyecto (con otro nombre o en otra ubicación)
	Salir	Salir de Jclic Author
	(lista de proyectos)	Abrir proyectos utilizados, por nombre
Edición	Recortar	Cortar una actividad
	Copiar	Copiar una actividad
	Pegar	Pegar una actividad
	Eliminar	Eliminar una actividad
	Copiar atributos	Copiar a otras actividades algunos de los atributos de la actividad actual
	Mover hacia arriba	Mover una actividad hacia arriba
	Mover hacia abajo	Mover una actividad hacia abajo
Insertar	Insertar nuevo objeto multimedia	Insertar nuevo objeto multimedia a la mediateca (imágenes, sonidos, animaciones flash)
	Insertar nueva actividad	Insertar nueva actividad
	Insertar nuevo elemento de secuencia	Insertar una actividad a lista de actividades de secuencia
	Importar actividades...	Importar actividades desde un proyecto existente
Herramientas	Configuración	Configurar entorno General, Multimedia y Applet
	Árbol del documento	Mostrar y editar árbol del documento (proyecto)
	Crear página Web	Genera una página html donde se ejecuta un proyecto (applet)
	Crear instalación del proyecto	Generar y editar un archivo de instalación
Ver	Proyecto	Activar Panel de Proyecto
	Mediateca	Activar Panel de Mediateca
	Actividades	Activar Panel de Actividades
	Secuencia	Activar Panel de Secuencia
	Mostrar Actividad	Ejecutar actividad para comprobar su funcionamiento
	Visualizar Objeto	Mostrar objeto
Ayuda	Acerca de	Mostrar información de la aplicación y datos del Sistema



JClic Author

Paneles	Opción	Descripción
Proyecto	Título	Título genérico del proyecto de actividades.
	Descripción	Atributos como: Descripción o Tema, Nivel educativo de referencia, área, lenguaje...
	Autores	Datos de los autores del proyecto.
	Centros	Datos sobre el centro o centros al que pertenecen los autores.
	Revisiones	Fechas de creación-modificación y autores
	Descriptoros	Para indicar nivel y ciclo educativo, áreas, descriptoros e idioma del proyecto
	Interfaz de usuario	Permite seleccionar la piel del proyecto y habilitar, deshabilitar o cambiar los sonidos de evento.
Mediateca	Añadir una imagen o un objeto multimedia	Permite agregar a la mediateca archivos de imágenes, sonidos, videos y animaciones
	Previsualización del recurso multimedia	Reproduce un objeto multimedia (sonido, imagen...)
	Eliminar	Eliminar un objeto multimedia que no se esté utilizando en ninguna actividad
	Actualiza todos los recursos	Permite recargar todos los objetos multimedia. Resulta de utilidad si alguno ha sido modificado
	Grabar en archivos el contenido...	Exportar todos los objetos multimedia
	Tipos de archivos	Filtrar objetos por tipo de archivo
	[Lista de objetos]	Lista de objetos multimedia disponibles para el proyecto
	Cambiar nombre	Cambiar el nombre del objeto seleccionado y en todas las referencias existentes en las actividades
	Cambiar el archivo	Sustituir el objeto multimedia por otro
	Guardar el archivo	Extraer el objeto del archivo zip y guardarlo de forma independiente
	Actualizar el contenido del recurso	Actualiza la mediateca importando nuevamente un objeto multimedia
	Referenciado por	Muestra las lista de actividades que utilizan el objeto seleccionado
	Editar...	Editar la actividad seleccionada
Guardarlo en el archivo zip	Habilitar o deshabilitar la actualización de los objetos multimedia en el archivo zip	



JClic Author

Actividades	Nueva Actividad	<p>Agregar una nueva actividad al proyecto. Cada actividad será identificada por su nombre. En cada recarga del proyecto la lista de actividades se ordenará alfanuméricamente. Los tipos de actividades son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Asociación compleja</i> <i>Asociación simple</i> <i>Juego de memoria</i> <i>Actividad de exploración</i> <i>Actividad de identificación</i> <i>Pantalla de información</i> <i>Puzzle doble</i> <i>Puzzle de intercambio</i> <i>Puzzle de agujero</i> <i>Texto: completar texto</i> <i>Texto: rellenar agujeros</i> <i>Texto: identificar elementos</i> <i>Texto: ordenar elementos</i> <i>Respuesta escrita</i> <i>Crucigrama</i> <i>Sopa de letras</i> <i>Otras</i>
	Probar el funcionamiento de la actividad	Ejecutar la actividad para probar su funcionamiento
	Mover el elemento seleccionado hacia arriba	Mover una actividad hacia arriba
	Mover el elemento seleccionado hacia abajo	Mover una actividad hacia abajo
	Copiar	Copiar una actividad
	Recortar	Cortar una actividad
	Pegar	Pegar una actividad
	Eliminar	Eliminar una actividad
	Copiar atributos	Copiar a otras actividades algunos de los atributos de la actividad actual
	[Ista de actividades]	Permite seleccionar una actividad para editarla.
	[Paneles de actividades]	Paneles Opciones, Ventana, Mensajes, Panel y Texto



JClic Author

Actividades (continúa...)	Paneles Actividades	
	OPCIONES	Opciones generales de una actividad
	<p>Descripción</p> <p>Tipo: Cambiar el tipo de actividad:</p> <p>Nombre: Cambiar nombre: Descripción:</p>	<p>Muestra el tipo de la actividad que se está editando Permite cambiar el tipo de la actividad que se está editando. El cambio puede implicar pérdida de alguna información.</p> <p>Muestra el nombre asignado a la actividad Permite cambiar el nombre dado a una actividad Descripción breve de la actividad</p>
	<p>Informes</p> <p>Incluir esta actividad en informes:</p> <p>Código:</p> <p>Registrar también las acciones:</p> <p>Interfaz de usuario</p> <p>Piel:</p> <p>Sonidos de evento:</p>	<p>Habilitar / Deshabilitar inclusión de la actividad en informes</p> <p>Código opcional que se almacena en la base de datos y que se utiliza para filtrar la información existente</p> <p>Habilitar / Deshabilitar el registro de todas las acciones de un/a usuario/a cuando realiza una actividad</p> <p>Cambiar el aspecto del interfaz de usuario cuando se ejecuta un proyecto de actividades. Pielas disponibles:</p> <p><i>@orange</i> <i>@green</i> <i>@default</i> <i>@blue</i> <i>@simple</i></p> <p>Habilitar / Deshabilitar sonidos de eventos genéricos o agregados a la mediateca. Los eventos que pueden reproducir un sonido son:</p> <p><i>Inicio de actividad</i> <i>Hacer clic en un objeto</i> <i>Acción correcta</i> <i>Acción errónea</i> <i>Actividad correctamente finalizada</i> <i>Actividad finalizada con errores</i></p>



JClic Author

Actividades (continúa...)	Paneles Actividades	
	<p><u>Generador de contenido</u> Generador automático:</p> <p>Configuración:</p>	<p>Generar automáticamente el contenido de una actividad. El tipo <i>Arith</i> sirve para generar contenidos basados en operaciones aritméticas</p> <p>Definir los criterios a seguir en la generación del contenido automático</p>
	<p><u>Contadores</u> Contador de tiempo: Tiempo máximo: Cuenta atrás (tiempo):</p> <p>Contador de intentos: Intentos máximos:</p> <p>Cuenta atrás (intentos):</p>	<p>Mostrar / Ocultar contador de tiempo Tiempo máximo disponible para la actividad Cuando se inicia una actividad el tiempo comienza en el valor máximo y va decreciendo hasta cero</p> <p>Mostrar / Ocultar contador de intentos Número de intentos posibles cuando se resuelve una actividad Cuando se inicia una actividad el número de intentos comienza en el valor máximo y va decreciendo hasta cero</p>
	<p><u>Botones</u> Ayuda:</p> <p>Mostrar este mensaje:</p> <p>Mostrar la solución</p> <p>Información:</p> <p>Mostrar esta URL:</p> <p>Ejecutar el comando:</p>	<p>Habilitar / Deshabilitar el botón de ayuda en una actividad Muestra un mensaje que ayuda a resolver una actividad Muestra la solución de una actividad Habilitar / Deshabilitar el botón de info en una actividad Muestra el contenido de una página web Ejecuta un programa externo a Jclic</p>
	<p><u>Comportamiento</u> Mezclas Arrastrar</p> <p>Comprobar orden de ejecución</p>	<p>Número de veces que se mezclarán las piezas Arrastrar los objetos en lugar de unirlos con una línea Obliga a realizar las actividades siguiendo un orden</p>



JClic Author

Actividades (continúa...)	Paneles Actividades	
	VENTANAS	<i>Aspecto de la ventana que contiene la actividad</i>
	<u>Vista previa</u>	Presenta una vista de la ventana de la actividad
	<u>Ventana principal (exterior)</u> Color de fondo Gradiente Imagen En mosaico	Seleccionar color de fondo y valor de opacidad Activar / Desactivar gradiente a partir de dos colores, un número de ciclos y orientación Habilitar / Deshabilitar una imagen de fondo Habilitar / Deshabilitar imagen formando un mosaico
	<u>Ventana de juego (interior)</u> Color de fondo Borde Posición Gradiente Transparente Margen	Seleccionar color de fondo y valor de opacidad Activar / Desactivar un borde Establecer posición con respecto a la ventana principal: centrada o en posición absoluta Activar / Desactivar gradiente a partir de dos colores, un número de ciclos y orientación Activar / Desactivar un fondo transparente Establecer margen de la ventana de juego (línea punteada)
	MENSAJES	
	<u>Mensaje inicial</u> Mensaje inicial	Activar / Desactivar el mensaje que se muestra cuando se inicia la actividad (ver atributos de un mensaje)
	<u>Mensaje final</u> Mensaje final	Activar / Desactivar el mensaje que se muestra cuando finaliza una actividad (ver atributos de...)
	<u>Mensaje de error</u> Mensaje de error	Activar / Desactivar el mensaje cuando la actividad termina con errores (ver atributos de un mensaje)
	Atributos de un mensaje	
	Texto [posición del texto] Imagen [posición de imagen] Evitar sobreposición imagen/texto Estilo Borde Contenido activo	Texto que se mostrará en el mensaje Posición del texto dentro de la ventana del mensaje Imagen de fondo para la ventana del mensaje Posición de la imagen dentro ventana del mensaje Activar / Desactivar la sobreposición imagen / texto Establecer opciones de estilo: color de fondo, gradiente, transparente, fuente, tamaño fuente, colores, sombra, grosor borde Activar / Desactivar borde de la ventana del mensaje Reproducir sonido, video, edición sonidos, opciones flujo secuencia de actividades, mostrar URL.



JClic Author

Actividades (continúa...)	Paneles Actividades	
	PANEL	<i>Tablas para el contenido de una actividad</i>
	<p>Todos los tipos de actividades tienen al menos un panel, excepto las actividades del tipo Texto. Un panel está formado por un conjunto de celdas organizadas en filas y columnas que pueden contener texto o algún objeto de la mediateca. Una actividad puede tener un panel o dos, dependiendo de qué tipo sea:</p>	
	Tipo de actividad	Número de paneles
	Asociación simple y compleja	2
	Juego de memoria	1
	Actividad de exploración	2
	Actividad de identificación	1
	Pantalla de información	1
Puzzle doble	<p>1, aunque tiene dos no tiene la pestaña del panel B ya que éste sólo tiene la función de ser el sitio donde se tienen que ir colocando las piezas del puzzle. Lo que sí tiene es la pestaña de distribución.</p>	
Puzzles de intercambio y agujero	1	
Respuesta escrita	2	
Crucigramas	2	
Sopa de letras	<p>1, aunque tiene la opción de un segundo panel donde aparece el contenido asociado.</p>	
Panel A	Establecer "Preguntas", forma de las celdas del panel, nº filas, nº columnas, altura de filas, anchura de columnas, imagen de fondo para todo el panel, estilo, borde, opción de barajar y contenido alternativo.	
Panel B	Establecer "Respuestas", forma de las celdas del panel, nº filas, nº columnas, altura de filas, anchura de columnas, imagen de fondo para todo el panel, estilo, borde, opción de barajar y contenido alternativo.	
Distribución	Opción de distribuir (verticalmente u horizontalmente) y el orden de los paneles en la ventana donde se ejecuta una actividad	
Relaciones	Establecer relación entre "preguntas y respuestas" seleccionándolas de los paneles A (preguntas) y B (respuestas). Las relaciones pueden hacerse "uno a uno", o bien, "uno a varios" dependiendo de la actividad.	



JClic Author

Actividades (continúa...)	Paneles Actividades	
	TEXTO	<i>Texto escrito para las actividades del tipo Texto</i>
	Contenido	Introducir texto; configurar su aspecto y el funcionamiento de la actividad.
	<p>Crear una incógnita o suprimirla</p> <p>Incógnita...</p> <p>Insertar una celda</p> <p>Ventana Previa...</p> <p>Evaluación...</p> <p>Tipo...</p> <p>Anchura</p> <p>Altura</p>	<p>Permite definir las incógnitas. Previamente, seleccionar la palabra o el párrafo.</p> <p>En una actividad del tipo <i>Texto: rellenar</i>, escribir la lista de respuestas válidas; longitud máxima del texto; carácter de relleno; longitud inicial; texto inicial; lista de opciones a mostrar y ventana emergente</p> <p>Puede contener textos, imágenes y contenido activo. Opcionalmente, antes comenzar la actividad permite mostrar un texto.</p> <p>Después de realizar la actividad se puede utilizar el botón de evaluar para corregirla</p> <p>En una actividad del tipo Texto: identificar define si se identificarán palabras completas o caracteres y en una del tipo Texto: Ordenar establece el tipo de ordenación</p> <p>Anchura de la ventana del texto</p> <p>Altura de la ventana del texto</p>
	Estilo	Fuentes, colores del texto, colores de aciertos y errores



JClic Author

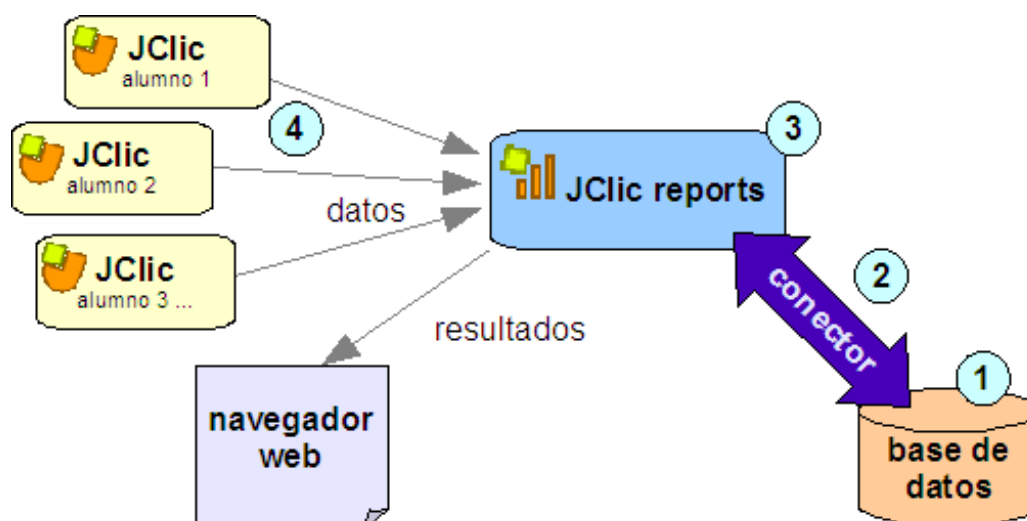
Paneles	Opción	Descripción
Secuencias	Insertar un nuevo elemento	Insertar en la lista de secuencia una actividad
	Probar el funcionamiento	Prueba el funcionamiento de la actividad seleccionada
	Mover el elemento hacia arriba	Mueve la actividad seleccionada a la posición anterior
	Mover el elemento hacia abajo	Mueve la actividad seleccionada a la posición posterior
	Copiar	Copiar una actividad al portapapeles (copiar)
	Recortar	Cortar una actividad al portapapeles (mover)
	Pegar	Pegar la actividad del portapapeles
	Actividad	Permite sustituir por otra la actividad seleccionada
	Editar	Editar la actividad seleccionada
	Etiqueta	Identificador de una actividad en el flujo
	Descripción	Descripción de la secuencia
	Flecha Adelante	
	Mostrar botón	Mostrar / Ocultar botón "adelante"
	Acción	Flujo: avanzar, saltar a (etiqueta), detenerse, volver y salir
	Avance automático	Continuar la ejecución automáticamente
	Retardo	Detener un tiempo la actividad
	Saltos condicionales	
	Salto superior	Umbral superior de puntuación o tiempo que condiciona el flujo
	Salto inferior	Umbral inferior de puntuación o tiempo que condiciona el flujo
	Flecha Atrás	
	Mostrar botón	Mostrar / Ocultar botón "atrás"
	Acción	Flujo: avanzar, saltar a (etiqueta), detenerse, volver y salir



JClic Reports

Panel	Opción	Descripción
Servidor Informes Jclic	Iniciar	Inicia el servicio de Informes y el sistema comienza a atender a los "clientes".
	Detener	Detiene el servicio de informes y el sistema deja de atender a los "clientes".
	Iniciar navegador...	Iniciar navegador web para acceder al sistema de informes y consultar información, dar de alta/baja usuarios "clientes" y grupos.
	(mensajes del sistema)	Desde que se activa el servicio de informes hasta que se detiene registra todos los sucesos que ocurren. Sirve para auditar al sistema.
	Mostrar información ampliada	Activar / Desactivar que se visualice en la ventana de mensajes del sistema más o menos información.
	Limpiar	Borra toda la información de la ventana de mensajes del sistema
	Copiar	Copia al portapapeles del sistema todos los mensajes del sistema
	Configuración...	Permite cambiar las opciones de configuración: apariencia, navegador preferido, base de datos y servidor web
	Acerca de	Mostrar información de la versión del programa y de los recursos del sistema
	Salir	Detener el servicio de informes y salir del Jclic Reports

Esquema de funcionamiento de JClic Reports



Fuente de la imagen: sitio ZonaClic



Una prueba rápida con Jclic Reports y Access 2000

•Configuración en el servidor

- 1.Descomprimir jcllc_test_access2000.zip y extraer la BD de pruebas: jcllc_test_access2000.mdb. (Puedes descargarla de ZonaClic).
- 2.Renombrar el fichero jcllc_test_access2000.mdb con el nombre "JClicReports.mdb".
- 3.Crear conector ODBC:

- En Panel de Control buscar el icono "Orígenes de datos ODBC" (puede que esté en Herramientas administrativas).
- Ejecutar "Orígenes de datos ODBC" y acceder a la pestaña "DSN de sistema".
- Hacer clic en "Agregar..." y seleccionar en la lista el tipo "Microsoft Access Driver (*.mdb)". Confirmar haciendo clic en el botón "Final".
- Escribir en "Nombre del origen de datos" la palabra "JClic", y en "Descripción" cualquier texto explicativo, como por ejemplo: "Base de datos de informes JClic".
- Hacer clic en "Seleccionar..." y buscar el archivo "JClicReports.mdb".
- Para finalizar hacer clic en "Aceptar" y cerrar la ventana de control de ODBC.

•Configuración en los clientes

Es necesario configurar los clientes JClic para que se conecten con el servidor JClic reports y le envíen información de las actividades realizadas.

- 1.JClic reports debe estar funcionando en algún ordenador de la red (servidor).
- 2.Hacer clic en "Configuración" de JClic reports y acceder a la pestaña Servidor web. Anotar el valor del "Puerto de comunicaciones", normalmente es 9000.
- 3.Averiguar el nombre o la dirección IP del servidor.
- 4.Iniciar en un "cliente" JClic Placer y acceder al menú "Herramientas" y en "Configuración" seleccionar la pestaña "Informes".
- 5.Marcar la casilla "Guardar los resultados de las actividades en una base de datos".
- 6.Seleccionar la opción "Conectarse a un servidor de informes JClic", y escribir en el campo Servidor el nombre o la IP del ordenador servidor seguido de dos puntos y el número de puerto. Ejemplos: "192.168.1.10:9000" ó "servidor:9000".
- 7.Confirmar los cambios, cerrar JClic y volver a iniciarlo. Si todo va bien debería aparecer la pantalla de identificación, y JClic reports empezará a registrar los resultados de todas las actividades que realice.

Repetir los pasos 4, 5, 6 y 7 en todos los ordenadores "clientes" en los que desee activar el sistema de informes de JClic.



Herramientas

Infarview

Es un programa que ocupa muy poco espacio y aunque muchos usuarios lo utilizan principalmente como visor de imágenes, está repleto de prestaciones. Enumeramos las más importantes:

- Permite visualizar y editar las imágenes realizando una carga rápida de las mismas.
- Realiza capturas de pantalla
- Aplica edición avanzada y efectos especiales a las imágenes.
- Convierte las imágenes a los formatos más extendidos (.JPG, GIF, BMP, PNG...)
- Convierte imágenes a iconos.
- Genera GIF y PNG transparentes.

Una vez instalado en el ordenador si copiamos la carpeta del programa “Infarview” que se encuentra en “Archivos de programas” a un lápiz de memoria (pendrive) puede ejecutarse en otros equipos, de la misma manera que un programa portable, es decir, sin necesidad de instalarlo.

Audacity

Es una utilidad para la edición de sonido que permite abrir archivos WAV, MP3, OGG y MIDI, entre otros formatos. Audacity permite capturar sonidos de distintas fuentes y editarlos en distintas pistas que luego fácilmente pueden mezclarse. Las pistas pueden exportarse incluso por separado.

Resulta una herramienta muy práctica para capturar sonidos desde el micrófono que posteriormente pueden emplearse en la elaboración de los proyectos JClic.

Para grabar un sonido, conecte el micrófono al ordenador, ejecute Audacity y haga clic en el botón “Grabar”. Luego, cuando lo desee, detenga la grabación en el botón “Parar”. El sonido capturado o parte de él que previamente haya sido seleccionado, puede ser editado (cortado, copiado, borrado, silenciado...) o modificado con la aplicación de efectos especiales (eco, reversión, cambio de velocidad, de tono, de tiempo...).

Cuando finalice la edición del sonido puede grabar el proyecto y exportarlo al formato que más le interese.

Existe una versión portable (que no requiere instalación) descargable desde el sitio PortableApps.com

EI GIMP

EL GIMP tiene unas características similares a otras aplicaciones de manipulación de imágenes como Adobe Photoshop y trabaja con una gran cantidad de formatos de ficheros gráficos.

GIMP significaba originalmente «General Image Manipulation Program» («Programa general para manipulación de imágenes»); en 1997 se cambió para que significase «GNU Image Manipulation Program» («Programa de manipulación de imágenes de GNU»). Es parte oficial del proyecto GNU.

GIMP sirve para procesar gráficos y fotografías digitales. Los usos típicos incluyen la creación de gráficos y logos, el cambio de tamaño y recorte de fotografías, el cambio de colores, la combinación de imágenes usando un paradigma de capas, la eliminación de elementos no deseados de las imágenes y la conversión entre distintos formatos de imágenes. También se puede utilizar el GIMP para crear imágenes animadas sencillas.

Se ejecuta en una ventana principal de herramientas y varias adicionales que podemos elegir según las necesidades de cada tarea. Las ilustraciones se muestran en una ventana de imagen y puede abrir tantos archivos simultáneamente como permita la capacidad del equipo. En todo momento se encuentra accesible el menú general de la aplicación, pulsando con el botón derecho del ratón sobre cualquier área de una imagen abierta.

Entre sus capacidades se encuentran:

- Soporte para canal alfa en las imágenes, es decir, es capaz de distinguir y gestionar regiones transparentes.
- Herramientas de transformación con las que podemos rotar, escalar, sesgar, etc.
- Trabaja con canales y capas, o sea, puede descomponer los colores básicos y permite superponer distintas ilustraciones en capas diferentes dentro de una misma imagen.
- Herramientas inteligentes de selección de zonas de una imagen.
- Una completa gama de ajustes del color.
- Potentes utilidades de retoque como el clonado, suavizado, difuminado,...
- Convierte trazados en selecciones y viceversa.
- Gradientes y motivos de rellenos personalizados.
- Diferentes herramientas de dibujo como el lápiz, aerógrafo, etc.
- Amplia paleta de pinceles editables.
- Soporta scripts (pequeños programas) en varios lenguajes de programación lo que le permite contar con un completo surtido de plugins en constante evolución.
- Múltiples niveles de deshacer sólo limitados por la capacidad de equipo.