

Clic

> Busquets, Francesc;

- > 1.Descripción de la experiencia
- > 2.Evaluación de la experiencia

La experiencia se basa en el intercambio de las aplicaciones realizadas por profesores de diversos países y comunidades con las herramientas de autor "Clic" y "JClic". La zonaClic (<http://clic.xtec.net>) es el espacio web desde el cual se pueden descargar estos programas, y en el que se encuentra alojada la biblioteca de materiales.

La biblioteca cuenta con más de 100.000 actividades, agrupadas en más de 800 proyectos que cubren diversas áreas del currículum de educación infantil, primaria y secundaria en diversos idiomas.

JClic es un conjunto de aplicaciones de software libre que se distribuyen bajo los términos de la Licencia Pública General de GNU (GPL). Con ellas se pueden realizar diversos tipos de actividades educativas: rompecabezas, asociaciones, ejercicios de texto, 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 que 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 se está desarrollando en la plataforma Java, es un proyecto de código abierto y funciona en diversos entornos y sistemas operativos. Está formado por tres aplicaciones:

JClic Player: es el programa principal, y sirve para visualizar y ejecutar las actividades. Permite crear y organizar una biblioteca propia de proyectos, y escoger entre diversos entornos gráficos y opciones de funcionamiento. JClic author: esta herramienta permite crear y modificar proyectos JClic, en un entorno visual muy intuitivo e inmediato. También ofrece la posibilidad de convertir al nuevo formato los paquetes hechos con Clic 3.0, y otras prestaciones como la publicación de las actividades en una página web o la creación de instaladores de proyectos. JClic reports: este módulo permite gestionar una base de datos en la que se recopilarán 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.

En las páginas de actividades de la zonaClic 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.

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.

La zonaClic cuenta también con documentación, tutoriales, un canal de noticias RSS, un boletín y listas de correo. Desde ella se puede acceder también a la plataforma utilizada para el desarrollo de JClic:
<http://projectes.lafarga.org/projects/jclic/>

1 Descripción de la experiencia

1.- Contexto en el que surgió

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. El Clic 3.0, fue creado para Windows 3.1 y está disponible en siete idiomas diferentes. Su desarrollo se inició en 1992 y desde entonces ha servido para crear miles de actividades dirigidas a diversas áreas y niveles educativos. 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 de diversas áreas del currículum, desde educación infantil hasta secundaria. Se trata de un conjunto de aplicaciones que responden a los mismos objetivos que la aplicación inicial, pero con muchas mejoras y nuevas funcionalidades. Entre ellas, el hecho de poder utilizarlo en diversos entornos (Windows, Linux, Mac y Solaris), o la posibilidad de colocar directamente las actividades en una página web. Además, ofrece un nuevo entorno de creación de actividades que permite ver cómo quedan los materiales mientras los vas haciendo. Y es software libre, esto significa que cualquier persona puede descargarlo y, si quiere, modificarlo o contribuir a su desarrollo.

Al ser JClic una evolución de Clic 3.0 el ámbito de uso incluye el que ya tenía anteriormente e incorpora las funcionalidades derivadas del entorno de programación Java, siendo independiente de la plataforma donde se ejecute y convirtiéndose en una herramienta de uso a través de Internet.

Después de un largo camino con Clic 3.0 se desarrolla JClic para poder atender a las nuevas necesidades educativas multimedia. Esta nueva versión del programa incorpora nuevos tipos de actividades y funcionalidades, uso de nuevos formatos, nuevos entornos gráficos de usuario, sonidos de evento y nuevas características de actividades. Se ha de tener en cuenta que las aplicaciones desarrolladas con Clic 3.0 son totalmente compatibles e importables a esta nueva versión enriqueciendo la amplia biblioteca de actividades existente en la zonaClic.

2.- Objetivos:

1.- Hacer posible el uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde Internet.

2.- Mantener la compatibilidad con las aplicaciones Clic 3.0 existentes.

3.- Hacer posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como Windows, Linux, Solaris o Mac OS X

4.- 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

5.- 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.

6.- Recoger las sugerencias de mejoras y ampliaciones que los usuarios han ido enviando.

7.- Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.

8.- Crear uno entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptándolo a las características de los actuales entornos gráficos de usuario.

3.- Metodología

El programa y sus actividades puede ser utilizado para la mayoría de las áreas del currículum de infantil, primaria, secundaria, bachillerato, formación de adultos y formación no reglada.

Dada la gran versatilidad del programa, tenemos constancia del uso del mismo con alumnos de todo tipo y cursos. Todos los alumnos pueden beneficiarse el este programa y de sus actividades.

El "rincón de Clic", antecesor de la zoncaClic abrió sus puertas en 1995 y a día de hoy siguen llegando actividades, y se siguen publicando proyectos. Periódicamente se actualiza la biblioteca de la zonaClic y se informa a los usuarios a través de una lista de distribución llamada ClicNews.

2 Evaluación de la experiencia

1. Logros:

El principal logro es la gran cantidad de materiales producidos, la mayoría de ellos de gran calidad y con planteamientos innovadores, creados por educadores que han decidido compartir desinteresadamente su trabajo en un entorno de cooperación internacional.

