




Manual para crear actividades con JClic



F.García-Pozuelo /J.Rello
CEIP Luis Vives. Alcalá de Henares (Madrid)

francisco.garcia@educa.madrid.org



1.	CREACIÓN DE UN NUEVO PROYECTO	4
2.	CREACIÓN DE UN PUZZLE DOBLE CON IMAGEN.....	5
3.	CREACIÓN DE UN PUZZLE DE INTERCAMBIO CON CONTENIDO TEXTUAL.....	16
4.	CREACIÓN DE UN PUZZLE DE INTERCAMBIO CON UNA IMAGEN.	17
5.	CREACIÓN DE UN PUZZLE DOBLE (CON RECORTES).....	19
6.	CREACIÓN DE UN JUEGO DE MEMORIA.....	22
7.	RESUMEN DE LOS 6 PRIMEROS APARTADOS.....	27
8.	CREACIÓN DE UNA SOPA DE LETRAS CON CONTENIDO ASOCIADO.....	29
10.	CREACIÓN DE UNA ASOCIACIÓN SIMPLE	31
11.	CREACIÓN DE UNA ASOCIACIÓN COMPLEJA	36
12.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE EXPLORACIÓN	38
13.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE EXPLORACIÓN (2).....	40
14.	CREACIÓN DE ACTIVIDAD DE IDENTIFICACIÓN	42
15.	CREACIÓN DE UNA PANTALLA DE INFORMACIÓN.....	45
16.	GENERACIÓN AUTOMÁTICA DE CONTENIDOS (ARITH)	48
17.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: RELLENAR AGUJEROS (I).....	51
18.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: RELLENAR AGUJEROS (II)	55
19.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: RELLENAR AGUJEROS CON AYUDAS	57
20.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: IDENTIFICAR ELEMENTOS.....	60
21.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: ORDENAR ELEMENTOS.....	62
22.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: COMPLETAR TEXTO	64
23.	CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE RESPUESTA ESCRITA	66
24.	CREACIÓN DE UN CRUCIGRAMA	68
25.	LAS SECUENCIAS DE ACTIVIDADES.....	72
26.	LAS SECUENCIAS DE ACTIVIDADES (II).....	74
27.	INSTALACIÓN DE PROYECTOS JCLIC	77
28.	GESTIONAR LA BIBLIOTECA DE PROYECTOS DE JCLIC	79
1.	GESTIONAR LA BIBLIOTECA PRINCIPAL	79
2.	CREAR UNA NUEVA BIBLIOTECA.....	83
3.	INSTALAR PROYECTOS DE ACTIVIDADES EN LAS BIBLIOTECAS DESDE LA PÁGINA WEB DE JCLIC .	84
29.	CREAR Y COLGAR UNA PÁGINA WEB CON UN APPLLET DE JCLIC.....	87
30.	JCLIC	89
31.	INSTALACIÓN DE JCLIC.	92
32.	JCLIC REPORTS 	93



➤ INTRODUCCIÓN

Este manual se basa en el *Curso para creación de actividades educativas con Jclíc*, que está en la página web de Jclíc, <http://clíc.xtec.net>.

El manual está diseñado y pensado para que los maestros puedan crear actividades (relacionadas con su currículo) sin necesidad de tener profundos conocimientos de informática.

Quizá muchos de los que consulten este manual ya conocen el antiguo programa Clic 3.0; esta nueva versión nos ofrece una forma mucho más sencilla tanto de crear actividades como de utilizar actividades creadas por otros.

Para realizar las actividades que propone el manual se adjuntan unas carpetas con imágenes y sonidos.

Al final de cada apartado se proponen unas actividades para reforzar lo estudiado previamente.

El manual tiene cuatro partes: las tres primeras llamadas *proyectos* (1,2 y 3) en las que se estudia la creación de actividades; y una cuarta parte llamada *anexo* en la que se estudia la gestión de las actividades.

Cualquier sugerencia, duda o aclaración podéis enviarla a la dirección de la portada.

➤ JCLIC

Con esta versión Jclíc pretende:

1. Utilizar las aplicaciones Clic en red o directamente desde Internet.
2. Utilizar Clic en distintos sistemas operativos.
3. Mantener la compatibilidad con aplicaciones de la versión Clic3.0
4. Ampliar el intercambio de datos y aplicaciones entre escuelas de distintos países y facilitar su traducción.
5. Mejorar el funcionamiento con las sugerencias de usuarios.
6. **Novedades:**
 - **Uso de gráficos GIF, JPG y PNG**
 - **Uso de recursos multimedia en formato :**
 - **sonidos WAV, MP3,AU,AIF**
 - **vídeo AVI, MPEG, MOV**
 - **Flash 2.0, y gifs animados.**
 - **Archivos MIDI**
 - **Usos de diversos entornos gráficos de usuarios (“skins”).**
 - **Sonidos de eventos configurables para cada actividad.**
 - **Mejoras visuales: como el uso de gradientes para los fondos de las ventanas, ventanas transparentes, etc...**
 - **Nuevas características de las actividades: tiempo máximo, limitación de número de intentos...**
 - **Generador de formas (“sharppers”), ya las casillas no son siempre rectangulares.**



1. Creación de un nuevo proyecto

1. Abrir el programa

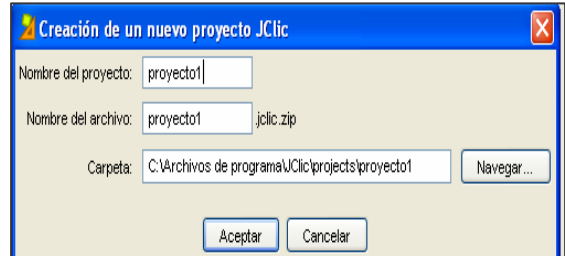


2. **Archivo --- nuevo proyecto:** nos aparece la pantalla de abajo sin nombres.

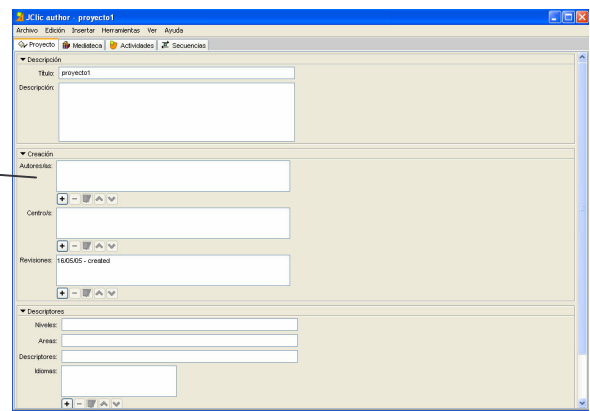
3. **Escribimos el nombre del proyecto:**

proyecto1

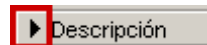
- El programa da el mismo nombre al archivo.
- El programa nos crea una carpeta para ese proyecto (por defecto la ubica en la carpeta proyectos de Jclíc)



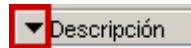
4. **Hacemos clic en aceptar** y nos aparece esta pantalla



- Para desplegar cada uno de los apartados si están cerrados, hacemos clic en la pestaña.



- Y la pestaña aparece así



- Rellenamos los diferentes apartados:

- **Descripción**
- **Creación**
- **Descriptores**
- **Interfaz del usuario: elegimos blue**

- En las casillas de Creación y descriptores nos aparece debajo los siguientes botones



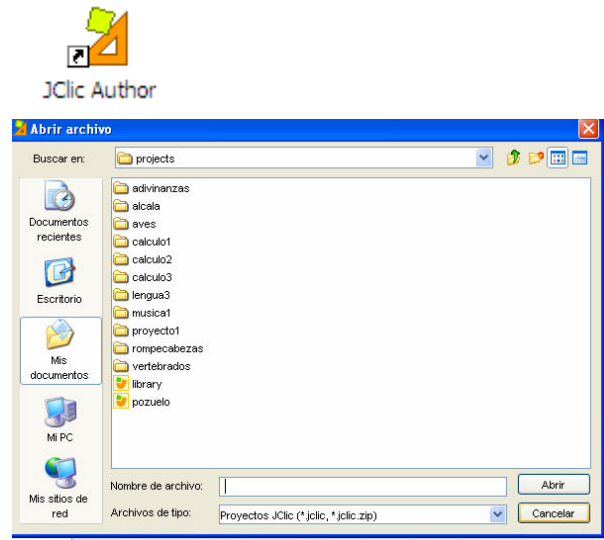
- ✎ + añadir nuevo elemento a la lista
- ✎ - eliminar un elemento
- ✎ modificar el elemento seleccionado.
- ✎ mover hacia arriba o hacia abajo el elemento seleccionado.

5. **Ahora guardamos el proyecto: archivo --- guardar** y queda guardado en la carpeta que nos ha creado el programa en el paso 3.




2. Creación de un puzzle doble con imagen.

1. Abrimos el programa Jclíc Autor
2. **Archivo---- abrir el archivo-** aparece la pantalla de abajo y abrimos la carpeta **proyecto1** y dentro de la carpeta tenemos el archivo **proyecto1.jclíc** ; hacemos doble clic y se nos abre el proyecto (que ahora tenemos sin ninguna actividad).

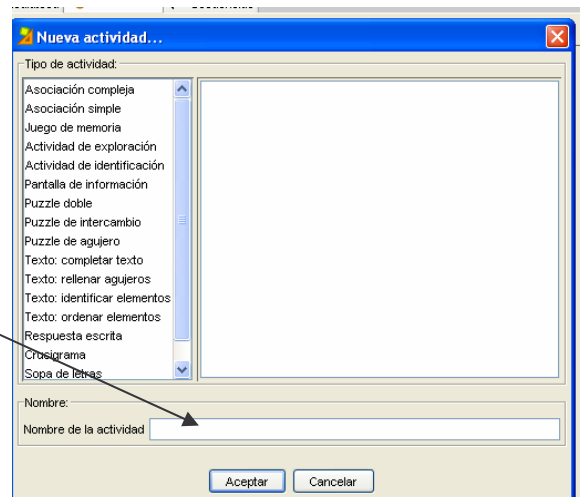


3. Pinchamos en la pestaña actividades



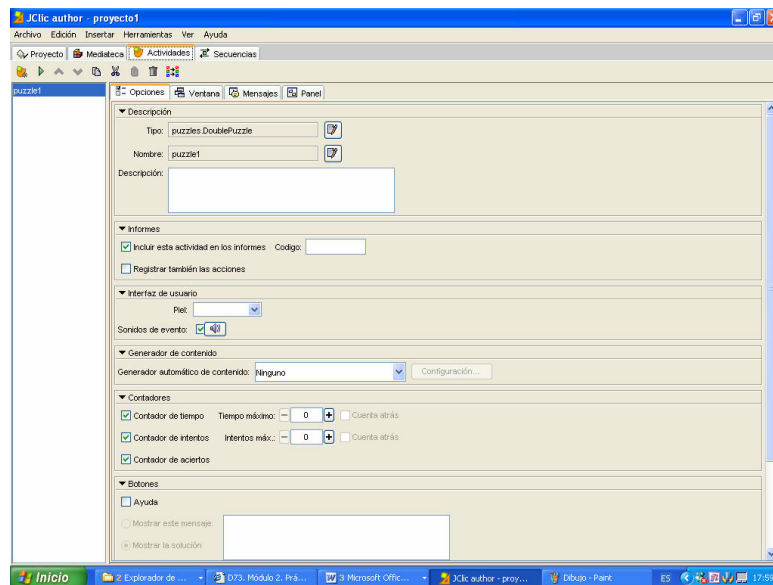
4. En la siguiente pantalla activamos el icono  **nueva actividad**
5. Y aparece una pantalla con la lista de actividades.
6. Elegimos **puzzle doble** al marcarlo en la ventana de la derecha aparece una breve descripción de las características de la actividad.



7. Escribimos el nombre de la actividad: **puzzle1**. (conviene establecer un buen criterio para el nombre de las actividades; es recomendable el numérico 01,02...)



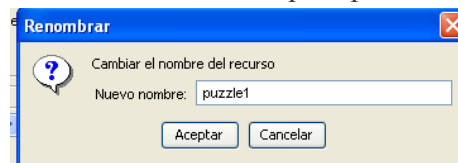


8. Nos aparece la pantalla de **opciones de la actividad**




8.1.Descripción: aparece el tipo y nombre de la actividad; junto a ellos aparece el icono ; si activamos el que está junto al nombre nos abre una pantalla en la que podemos cambiar el nombre de la actividad. El mismo icono  que aparece detrás de tipo lo estudiaremos más tarde.

8.2.En informes lo dejamos tal como aparece por defecto.



8.3.Interfaz elegimos piel: green.xml (esta piel prevalece por encima de la del proyecto)

8.4.Los sonidos de evento los dejamos marcados por defecto. Si quisiéramos cambiarlos sólo tenemos que activar el icono  que nos da acceso a una pantalla para poder modificarlos.

8.5.En generador automático no elegimos ninguno.

8.6.En contadores lo dejamos marcados por defecto; también tenemos las opciones de establecer un tiempo máximo o un número máximo de intentos.

8.7.En botones marcamos ayuda y mostrar la solución.

8.8.En barajar lo dejamos marcado tal como nos aparece (este botón nos permite establecer el número de veces que se mezclaran las piezas).

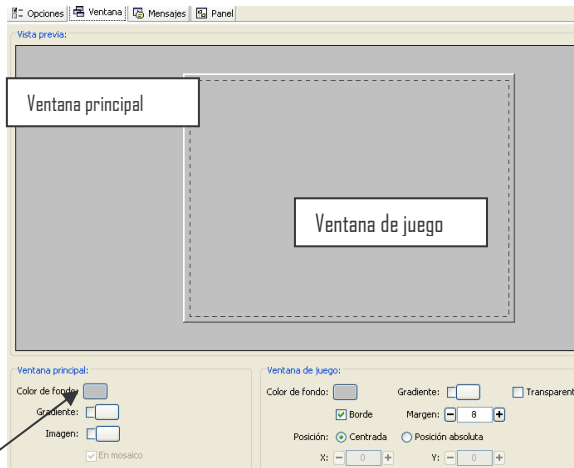


9. Ahora vamos a dar aspecto a las ventanas de la actividad. Pinchamos la pestaña ventana.



9.1. Nos aparece el aspecto de las ventanas por defecto.

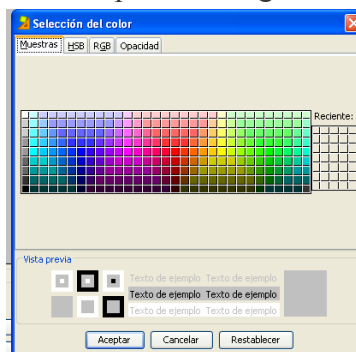
9.2. Vamos a cambiar el aspecto a la ventana principal.



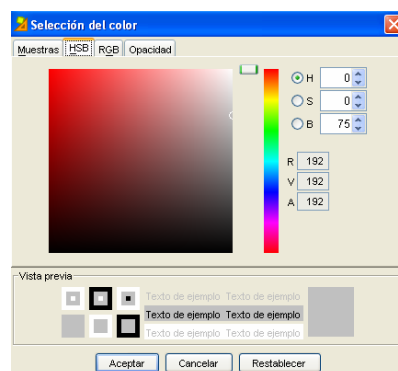
9.2.1. Pinchamos en color

de fondo, nos aparece la siguiente pantalla para elegir colores

9.2.2. la pestaña **muestra** permite elegir uno de los colores de la gama.



9.2.3. La pestaña **HSB** permite elegir un color básico y lo puedes aclarar y oscurecer.

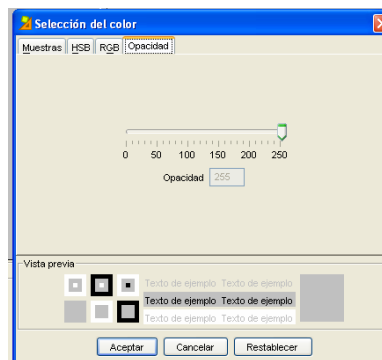




9.2.4. La pestaña RGB permite elegir proporciones de rojo y ver.

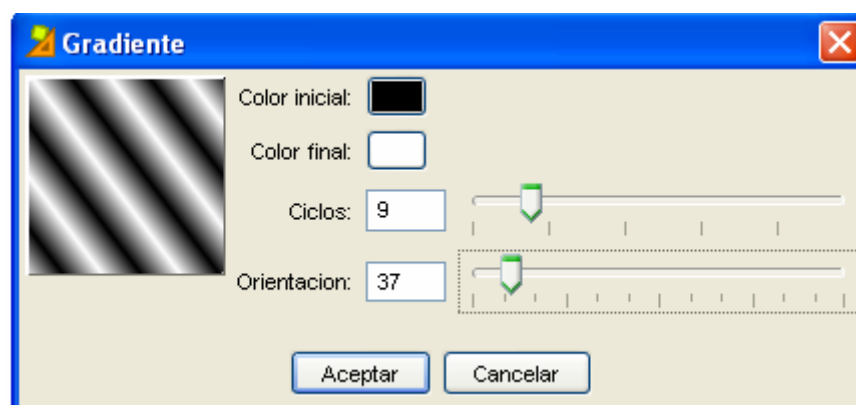


9.2.5. Opacidad: elegir la opacidad del color



9.2.6. También podemos elegir como fondo un gradiente de colores.

9.2.7. Pinchamos en gradiente y nos aparece la pantalla; donde tenemos las siguientes opciones:



- Color inicial
- Color final
- Ciclos: número de veces que se repite el gradiente.
- Orientación.



9.2.8. También podemos poner como fondo una imagen entera o en mosaico (esta opción la utilizaremos en otra actividad)

9.3. Aspecto de la **ventana de juego**: en la ventana de juego tenemos las mismas opciones que en la principal (menos la imagen) y además podemos elegir la posición, borde, y transparencia. (en este caso la ventana de juego toma el mismo aspecto que la ventana principal)

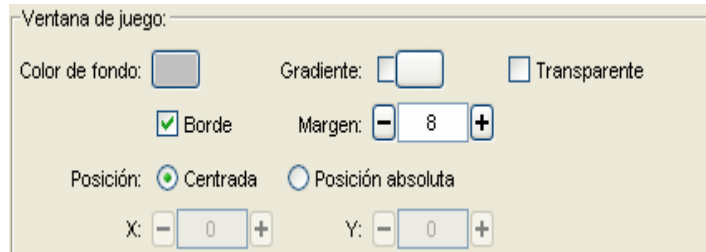
9.3.1. Centrada (para esta actividad)


9.3.2. Marcamos borde

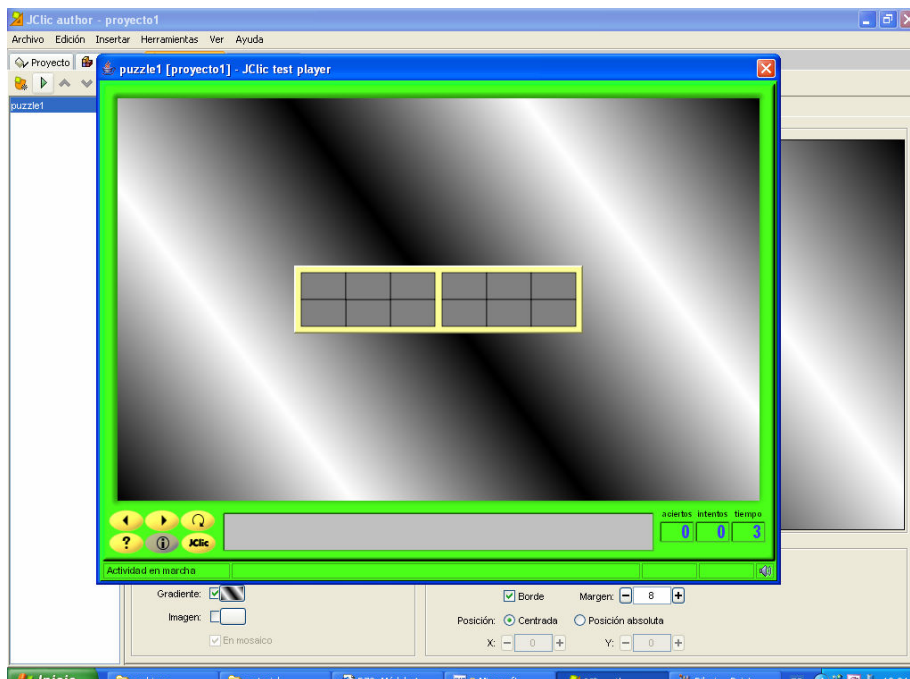
9.3.3. Margen alrededor de los objetos: 8

9.3.4. Posición absoluta: la pantalla de juego la podemos situar según los valores de X, Y.

9.3.5. Para nuestra actividad elegimos color de fondo un color amarillo claro (255,255,153).

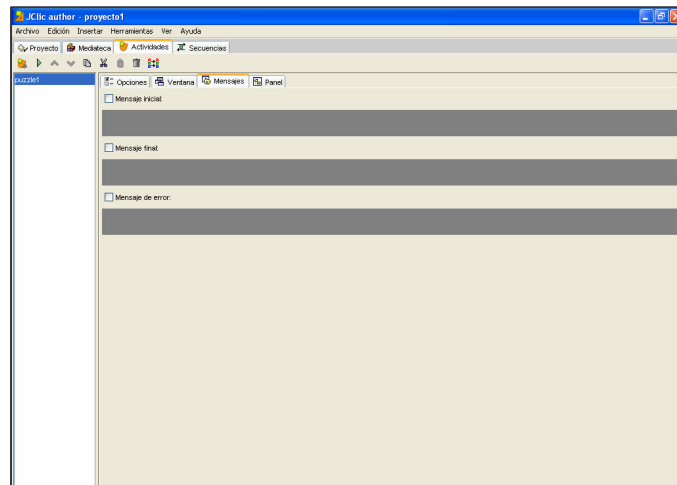


9.4. Para ver el aspecto de las ventanas de nuestra actividad pinchamos el icono  **probar la actividad** y nos aparece la pantalla del Jclie player; para volver al Jclie autor tenemos que cerrar la pantalla del Jclie player.

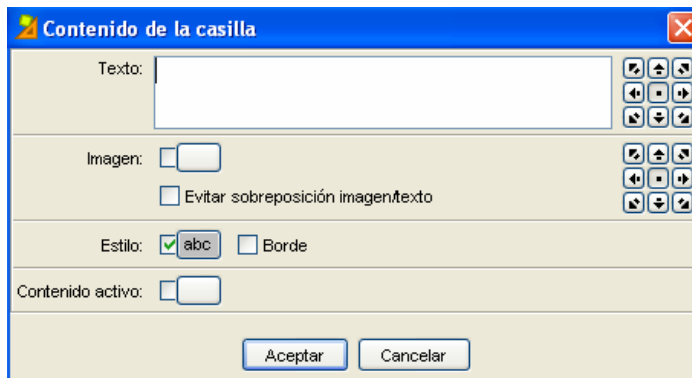




10. Ahora vamos a escribir los mensajes de la actividad: pinchamos la pestaña **mensajes**. Y nos aparece la siguiente pantalla:



- 10.1. Marcamos la casilla **mensaje inicial** y aparece la ventana donde podemos escribir el mensaje: *Coloca bien las piezas*




Estas flechas nos permiten colocar el texto y la imagen.

- 10.2. Pinchamos el botón estilo **abc** para dar formato y color al mensaje; aparece la siguiente pantalla: elegimos el tipo de letra, el tamaño y los colores tanto para la letra como para el fondo. Cuando pinchamos los botones relacionados con los colores nos aparece en todas las pantallas de colores que vimos en el apartado 9.2.



- 10.3. Marcamos la casilla de **mensaje final** y seguimos los mismos pasos que para el inicial. Escribimos: **bravo**.

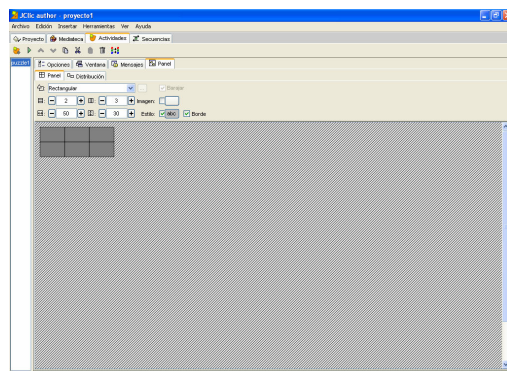
- 10.4. En esta actividad no escribimos mensaje error.

- 10.5. Pinchando  probamos como queda la actividad.

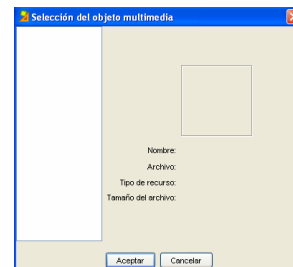
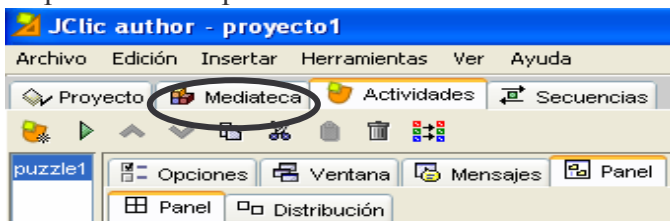


Las pestañas opciones, ventana y mensajes son comunes a todas las actividades
Están explicadas con detalle en los apartados 8, 9 y 10.
Algunas variantes se introducirán en otras actividades.

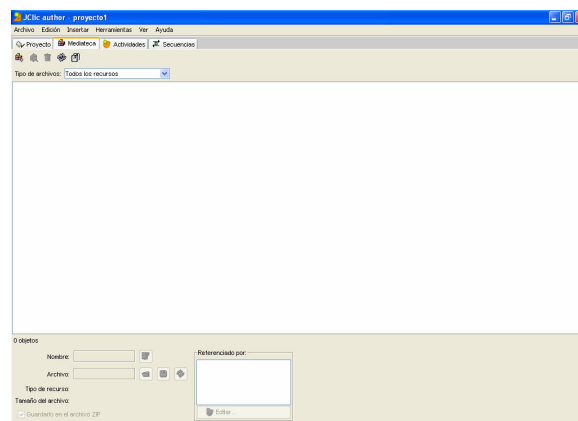
11. Pinchamos la pestaña **panel** para trabajar los contenidos del puzzle. Nos aparece la siguiente pantalla.



11.1. Hacemos clic en el botón **imagen** y nos aparece la pantalla **Selección del objeto multimedia** vacía, puesto que todavía no hemos guardado ningún objeto en la mediateca. Para ello pinchamos la pestaña mediateca








11.1.1. Nos aparece la ventana de la mediateca totalmente vacía

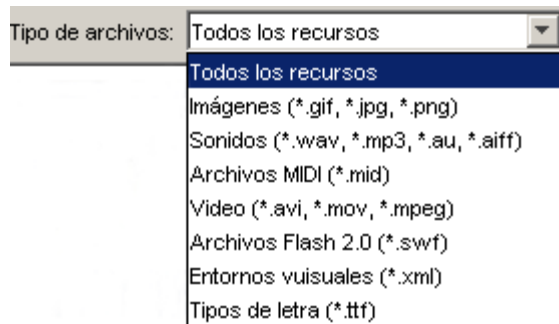




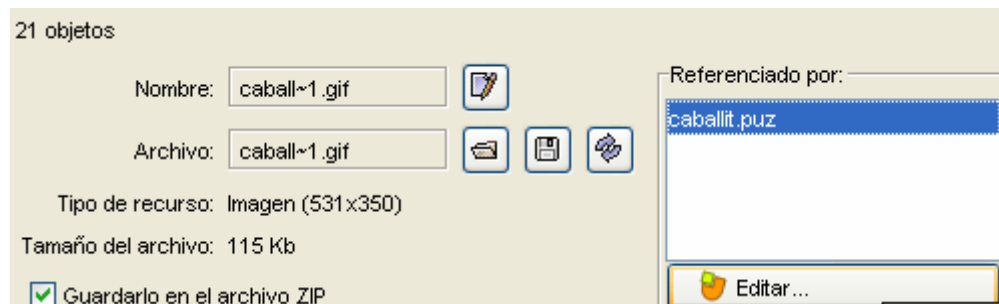
11.1.2. La **mediateca** tiene los siguientes botones par gestionar los recursos:

-  para añadir una imagen u objeto multimedia.
-  para ver previamente el objeto
-  Para eliminar un recurso siempre que no se esté utilizando.
-  actualizar lo recursos cargándolos en la mediateca con las modificaciones que se hayan podido hacer.
-  Extrae todos los archivos del proyecto **jelic.zip** y los coloca en la carpeta de proyectos; así podemos utilizarlos para realizar cambios.

Si abrimos la flecha de tipo de recursos podemos elegir un tipo determinado para facilitar la elección.




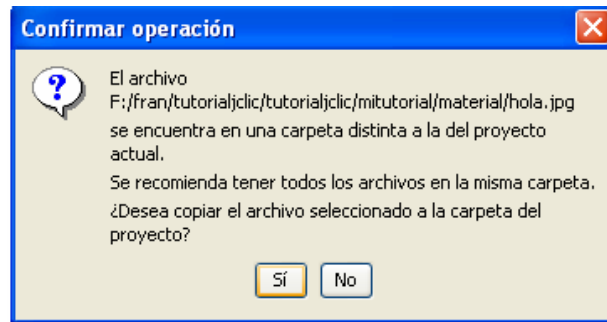
En la parte inferior podemos tener información de un objeto seleccionado: Nombre, archivo, tipo de recursos, tamaño, en qué actividad se utiliza y si activamos la casilla editar podemos ver la pestaña de esa actividad.






11.1.3. Ahora vamos a introducir la imagen para realizar esta actividad:

pinchamos  para añadir la imagen y nos aparece una pantalla para buscar la carpeta donde tenemos la imagen (en la carpeta material⁶) elegimos el archivo *hola.jpg* (doble clic en él) y nos aparece la siguiente pantalla de confirmación; elegimos sí y de esta forma tenemos los archivos multimedia en la misma carpeta que el proyecto jclíc.




11.1.4. Ahora ya tenemos la primera imagen en la carpeta del proyecto.

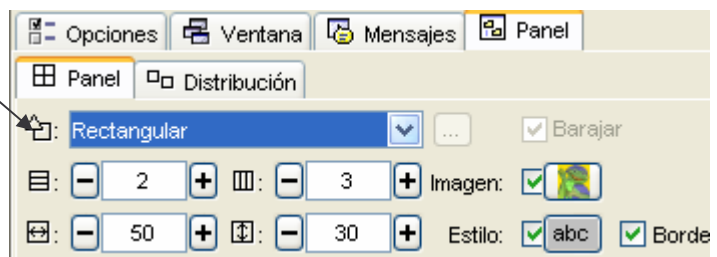
Pinchamos la pestaña actividades y volvemos a la pantalla del punto 11. Pinchamos el botón imagen y ahora nos aparece el panel de selección con la imagen que hemos metido anteriormente. La elegimos, aceptamos y nos aparece en el panel de la actividad.

11.1.5.  Probamos la actividad (no olvidar cerrar la pantalla de Jclíc player para volver al panel de trabajo)



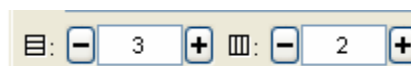
11.1.6. Ahora vamos a cambiar el recorte rectangular por otro más atractivo.

En el generador de formas elegimos **encajes con unión ovalada**. Y probamos la actividad 



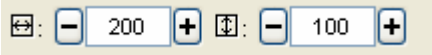
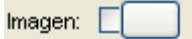
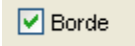

11.1.7. Veamos algunos elementos de la pestaña **panel**

- Para determinar el número de filas y columnas.



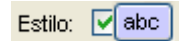
⁶ la dirección de la carpeta es C:\.....especificar según se haya guardado



- Para determinar el tamaño de las casillas 
- El botón imagen permite poner una imagen de fondo para todo el área 
- La opción borde para poner bordes a las casillas 
- El botón estilo que permite establecer un estilo para todas las casillas 

11.1.8. Para nuestro rompecabezas elegimos 3 filas y 3 columnas

11.1.9. Vamos a cambiar el fondo gris de uno de los paneles de juego para que tenga el mismo color amarillo: hacemos clic en estilo y marcamos transparente. Probamos la actividad.




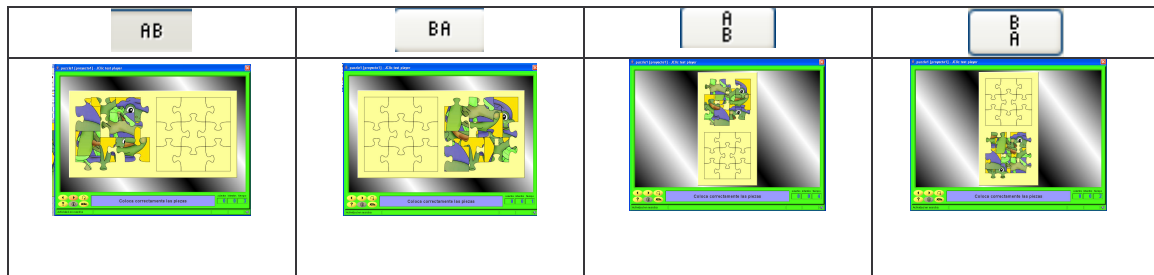
11.1.10. Guardamos la actividad.

La actividad tiene que quedar parecida a esta



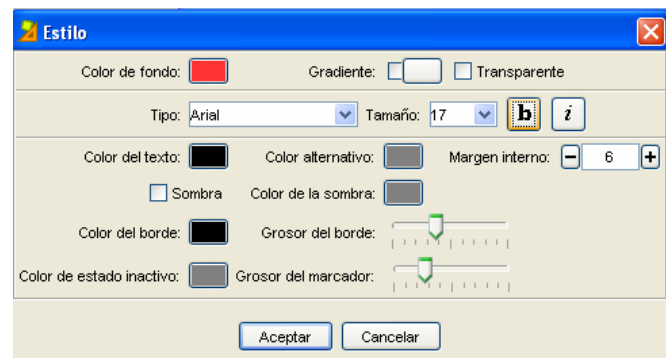


11.1.11. Si activamos la pestaña distribución  podemos elegir cuatro formas para distribuir la pantalla de juego



12. Pantalla estilo: esta pantalla es común a casi todas las actividades y en ella tenemos los siguientes botones de trabajo.

- ✎ *Color de fondo*: para cambiar el fondo de las casillas.
- ✎ *Gradiente*: poner un fondo con gradientes de colores.
- ✎ *Transparente*. El fondo es el mismo de la pantalla principal.
- ✎ *Tipo*: tipo de letra
- ✎ *Tamaño*: tamaño de letra (en negrita o cursiva)
- ✎ *Color del texto*
- ✎ *Color alternativo*: color en el que se muestran el contenido alternativo de las casillas.
- ✎ *Margen interno*: espacio entre los bordes de la celda y el texto.
- ✎ *Sombra*: texto con sombra. Color de la sombra: color que se le da a la sombra del texto.
- ✎ *Color del borde de las casillas*.
- ✎ *Grosor del borde*: el borde de las casillas lo podemos tener de distinto grosos.
- ✎ *Color estado inactivo*: color utilizado cuando la casilla está desactivada.
- ✎ *Grosor del marcador*: grosor del trazo utilizado para dibujar el borde cuando la casilla se encuentra marcada




Actividad nº 1:

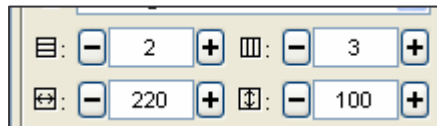
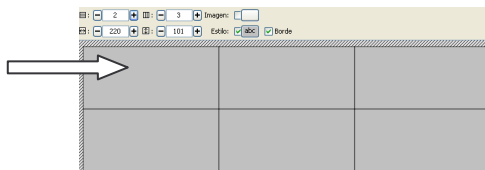
- ✓ Abrir el proyecto1.jclie.zip
- ✓ Crear un *puzzle doble* con la imagen Alcal27 de la carpeta material (que tienes que incorporar a la mediateca-punto 11.1.3) con estas características.
 - Limitar el número de intentos a 12
 - Encaje de unión triangular
 - 3 por 3 casillas. Distribución BA
 - Borde blanco con un grosor medio.
 - La ventana principal con gradiente de colores.
 - Guárdalo como *práctical*



3. Creación de un puzzle de intercambio con contenido textual.


1. Poner en marcha Jclíc Autor. Archivo ---- abrir archivo --- proyecto1.jclíc que está en la carpeta **C:\Archivos de programa\Jclíc\projects\proyecto1\proyecto1.jclíc**
2. Pestaña actividades y haz clic en el icono  para crear una nueva actividad.
3. Elige **puzzle de intercambio** en la lista de actividades.
4. Dale el nombre de puzzle2
5. En la pestaña **Opciones** rellena la descripción y en interfaz de usuario elige la piel orange.xml
6. En la pestaña **Ventana** da a la ventana principal un color en gradiente y a la de juego transparente.
7. En la pestaña **Mensajes** escribe el mensaje inicial: *Ordena el siguiente texto* y el final: *muy bien* los dos con fondo en gradiente.
8. Ve la pestaña **panel** : marca los valores como los de la imagen (*para que los cuadros tomen esas medidas pulsamos la tecla INTRO*)

9. Haz clic sobre la primera casilla



truco



A veces no podemos abrir esta casilla, para abrirla tenemos que cambiar el número de casillas (nos aparecen con un color más claro). Luego no tenemos más que restablecer el número de casillas que queremos.

10. En la ventan **contenido de la casilla** escribe: *En un lugar* confirma con aceptar.
11. Haz los mismo en las otras casillas y escribe en cada una el texto en fragmentos
En un lugar/ de la mancha/ de cuyo nombre/ no quiero acordarme/vivía no ha mucho/ un hidalgo (cada separación hay que escribirla en una casilla)
12. Haz clic en botón estilo de la pestaña panel y elige tipo de letra: book antigua, tamaño 16 , color azul (RGB: 51, 0, 153).negrita.
13. Color de fono amarillo (RGB: 204, 255, 153) confirma con aceptar
14. Comprueba el funcionamiento de la actividad 
15. Guarda la actividad: archivo --- guardar.
16. Tiene que aparecer así:

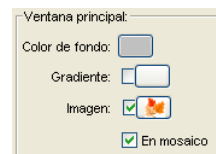




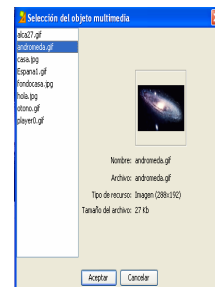
4. Creación de un puzzle de intercambio con una imagen.

1. Poner en marcha Jclie Autor. Archivo ---- abrir archivo --- proyecto1.jclie que está en la carpeta **C:\Archivos de programa\JClie\projects\proyecto1\proyecto1.jclie**
2. Pestaña actividades y haz clic en el icono  para crear una nueva actividad.
3. Elige **puzzle de intercambio** en la lista de actividades.
4. Dale el nombre de puzzle3
5. Abre la ventana **mediateca** e incorpora  en ella los archivos *Espana1.gif* y *Andrómeda.gif* que están en la carpeta **material**.
6. Vuelve a la pestaña **actividades**.
7. En la pestaña **Opciones** rellena la descripción y en interfaz del usuario elige la piel default.xml; en contadores limita el número de intentos a 14. Marcar el botón ayuda.
8. En la pestaña **Ventana** : vamos a poner una imagen de fondo a la ventana principal

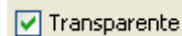
a. Haz clic en el botón imagen.



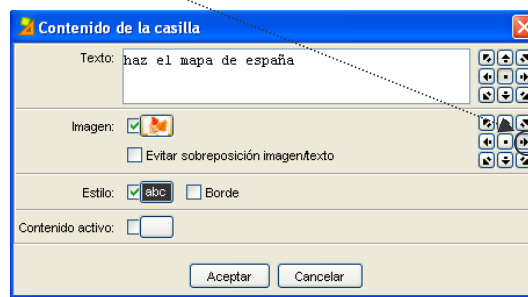
b. Nos aparece la ventana de selección de objeto multimedia y elegimos el archivo *Andrómeda.gif*



c. En la ventana de juego elegimos transparente

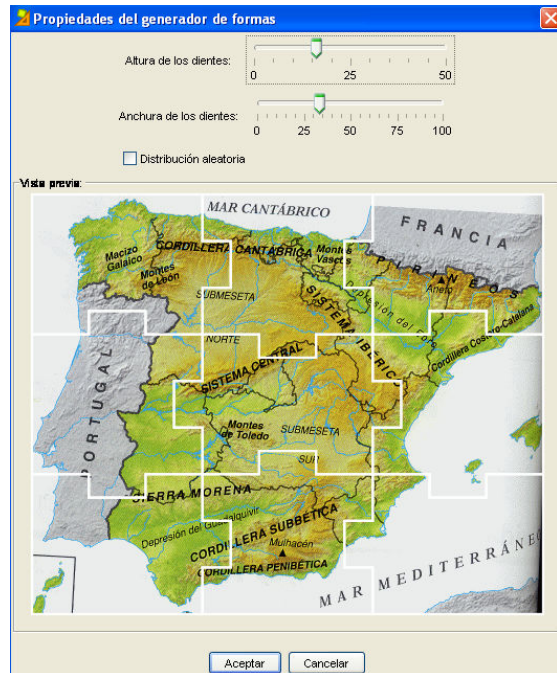
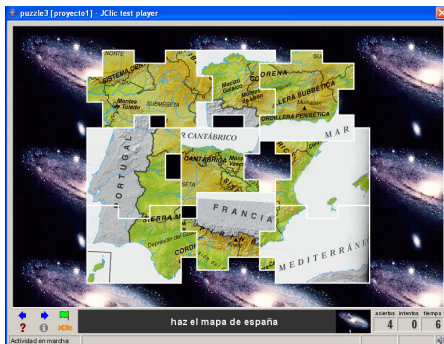


9. En la pestaña **Mensajes** escribe el mensaje inicial: *Coloca las piezas del mapa* y final : *bravo* los dos con fondo negro y el texto en blanco y con la imagen *Andromeda.gif* a la derecha.



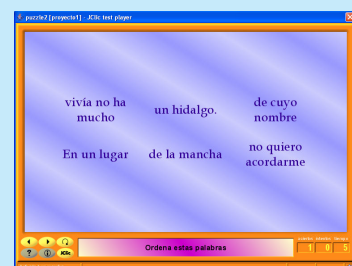


10. Abre la pestaña **panel** : marcar 3 por 3 casillas
11. Clic en botón imagen y en la pantalla de selección de objetos multimedia elegimos *espana1.gif*
12. En el generador de formas elegimos *Encaje con unión rectangular*.
13. Clic en el botón Abrimos las propiedades del generador de forma y se nos abre la siguiente pantalla.
 - a. Cambiar la altura de los dientes
 - b. Cambiar la anchura de los dientes.
 - c. Marcar distribución aleatoria.
14. Probamos la actividad.
15. Guardar ; archivo ---guardar






Actividad nº 2

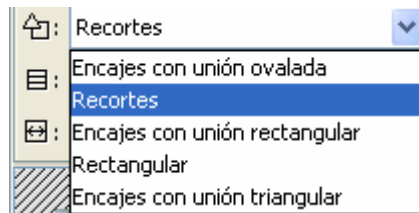
- ✓ Abre el proyecto1.jclíc.zip
- ✓ Crea un **puzzle de intercambio** de texto
 - Piel de usuario simple.xml
 - Limitar el tiempo
 - 3 por 3 casillas (busca un texto adecuado)
 - Ventana principal con fondo en gradiente y la de juego transparente y sin borde.
 - En la pestaña panel en estilo quita el borde y activa transparente;
 - tamaño 24 para el texto
 - Guárdalo como *práctica 2*




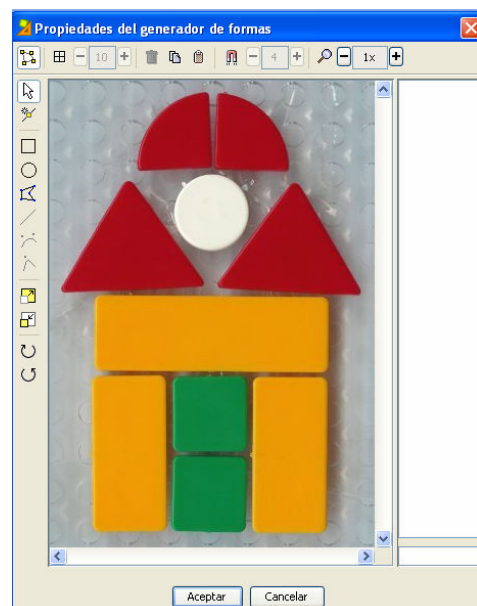


5. Creación de un puzzle doble (con recortes)

1. Poner en marcha Jclíc Autor. Archivo ---- abrir archivo --- proyecto1.jclíc que está en la carpeta **C:\Archivos de programa\Jclíc\projects\proyecto1\proyecto1.jclíc**
2. Pestaña actividades y haz clic en el icono  para crear una nueva actividad.
3. Elige **puzzle de doble** en la lista de actividades.
4. Dale el nombre de puzzle4
5. Abre la ventana **mediateca** e incorpora  en ella los archivos *casa.jpg* y *fondocasa.jpg* que están en la carpeta **material**.
6. Vuelve a la pestaña **actividades**.
7. En la pestaña **Opciones** rellena la descripción y elige la piel *simple.xml*; Marcar el botón ayuda.
8. En la pestaña **Ventana**: en ventana principal haz clic en imagen y en la pantalla de selección de objeto multimedia elije *fondocasa.jpg*; confirma con aceptar y deja marcada la opción mosaico. En la ventana de juego elige blanco.
9. Pestaña **mensajes** : escribe el mensaje inicial: *Coloca las piezas de la casa* y final: *Estupendo* tal como hemos hecho otras veces.
10. Abrimos pestaña **panel** hacer clic en el botón imagen  y de las imágenes elegimos *casa.jpg*
11. En el menú del generador de formas elegimos recortes . Ahora el panel de la imagen ya no está dividido en piezas.




12. Haz clic en el botón  que aparece a la derecha de la imagen anterior. Y nos aparece la siguiente pantalla para recortar la imagen.







13. Vamos a recortar la imagen:

- a. Selecciona  dibuja una elipse redonda que coincida con la forma redonda de la imagen
- b. Una vez dibujada la podemos ajustar estirando los puntos que la delimitan.




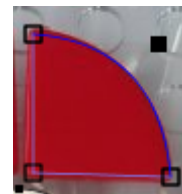
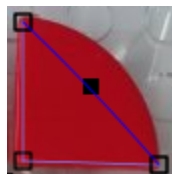
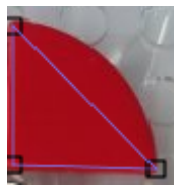
- c. Una vez realizado el primer recorte aparece en la columna de la derecha el número 0 , que corresponde a este recorte.
- d. Escogemos la herramienta  y dibuja un recorte encima de las piezas cuadradas y de las rectangulares.

- e. Selecciona la herramienta para dibujar polígonos  y repasa las piezas triangulares.

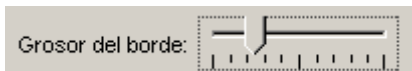
- ✓ Haz clic en el vértice superior y aparece un pequeño cuadrado. El puntero se convierte en un lápiz.
- ✓ Traza una línea hasta un vértice inferior; en el vértice haz clic y aparece otro cuadrado.
- ✓ Repite la acción hasta el otro vértice.
- ✓ Por último sube la línea al vértice de partida (en este caso el superior) y pincha justo encima del cuadrado. Entonces el puntero deja de ser un lápiz y ya tenemos toda la figura seleccionada.



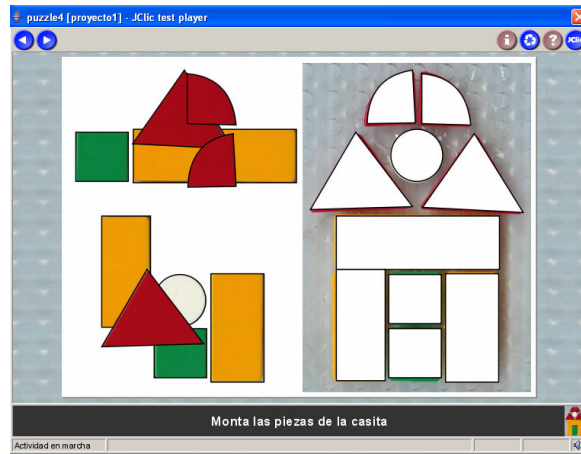
- f. Con esta misma herramienta
 - i. dibuja un triángulo en las piezas que tienen cuarto de círculo
 - ii. selecciona el lado que tiene que ser redondo.
 - iii. Selecciona  que convierte la recta en curva.



- g. Una vez dibujados los recortes confirma con aceptar
- h. En el botón **estilo** elige **color inactivo** blanco.
- i. Marca borde y el botón estilo súbelo un punto.



- j. Comprueba la actividad . Debe quedar así. Finalmente guarda la actividad.

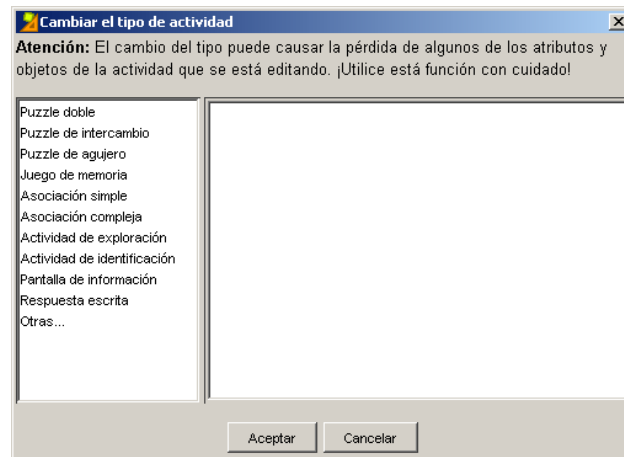



➤➤➤ Cambiar el tipo de una actividad creada.

- ✓ Abrimos el proyecto:
C:\Archivosdeprograma\Jclíc\projects\proyecto1\proyecto1.jclíc
- ✓ En la ventana de actividades elegimos el *puzzle2*
- ✓ Elegimos la pestaña **opciones**
- ✓ En la descripción vemos lo primero el tipo de actividad en este caso *puzzles.ExchangePuzzle*.
- ✓ Alguna vez nos puede interesar cambiar el tipo de actividad o probar otro tipo. Para ello hacemos clic en botón que está detrás del tipo de

actividad 

- ✓ Se nos abre una ventana con el listado de actividades que podemos transformar.



- ✓ Hay que tener en cuenta el aviso de atención que aparece en la pantalla, porque esta opción no siempre funciona bien.
- ✓ Transforma el puzzle2 en un de agujero. Y prueba el resultado. 
- ✓ Cierra el programa y no guardes los cambios.

Actividad nº 3:

- ✓ Abre el proyecto1.jclíc.zip
- ✓ Crea **un puzzle de agujero** con la imagen *alca27.gif* de la carpeta material
 - Piel de usuario blue.xml
 - Limitar el tiempo
 - 3 por 3 casillas
 - Ventana principal y de juego con color sólido
 - Guárdalo como *práctica3*



6. Creación de un juego de memoria


a) Con elementos iguales

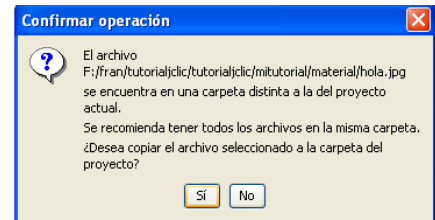
1. Poner en marcha Jelic Autor. Archivo ---- abrir archivo --- proyecto1.jelic que está en la carpeta **C:\Archivos de programa\JCLic\projects\proyecto1\proyecto1.jelic**

2. Pestaña actividades y haz clic en el icono  para crear una nueva actividad.

3. Elige **juego de memoria** en la lista de actividades.

4. Dale el nombre de puzzle5

5. Abre la ventana **mediateca** e incorpora  en ella los archivos *balo6.gif*, *balo8.gif*, *baloo.gif*, *bill.jpg*, *butterfly.jpg*, *caperpillar.jpg* que están en la carpeta **material**. (puedes seleccionarlas todas a la vez para incorporarlas, pero saldrá un aviso de confirmación para cada una de ellas)



6. Vuelve a la pestaña **actividades**.

7. En la pestaña **Opciones** rellena la descripción y en interfaz del usuario elige piel: orange.xml

8. En la pestaña **ventana** en ventana principal selecciona:

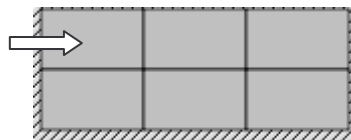
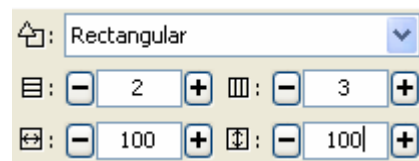
- ✓ gradiente con color inicial azul (102,102,255) y final blanco ciclos:4, orientación 52
- ✓ imagen y en la ventana de elementos multimedia selecciona *balo6.gif*,
- ✓ deja marcado la opción mosaico.

9. En la ventana de juego elegimos de fondo color blanco

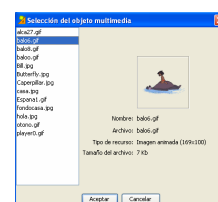
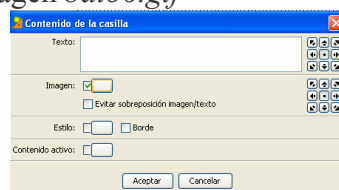
10. Activamos la pestaña **mensajes** en mensaje inicial escribimos: *busca las parejas* y en el mensaje final: *muy bien*. (elige los fondos que quieras)

11. Vamos a la pestaña **panel**:

- Elegimos forma rectangular
- 2 casillas por 3
- Tamaño 100 por 100
- Hacemos clic encima del primer panel.




- En el panel contenido de casilla marcamos el botón imagen y elegimos la imagen *balo6.gif*

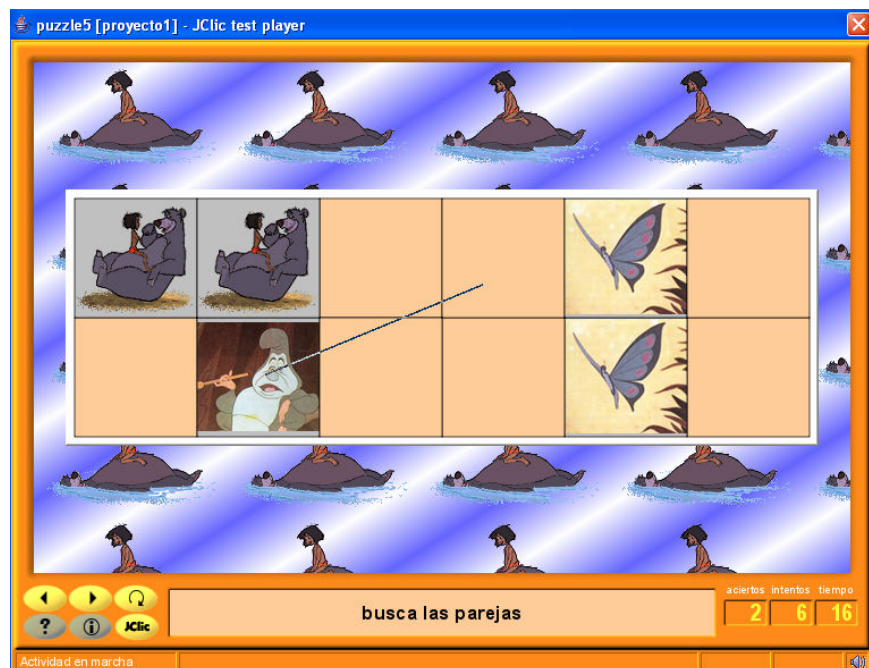




- Repetimos los pasos en las otras cinco casillas eligiendo estas imágenes: *balo8.gif*, *baloo.gif*, *bill.jpg*, *butterfly.jpg*, *caperpillar.jpg*
- Probamos la actividad y comprobamos el tamaño de las casillas si creemos necesario aumentarla podemos hacerlo tirando de las esquinas en la pestaña panel




- Pinchamos el botón estilo abc y cambiamos el color alternativo y elegimos color canela (255,204,153) confirmamos con aceptar
- En distribución dejamos AB (podemos probar otras).
- Y probamos la actividad  y tiene que tener este aspecto.

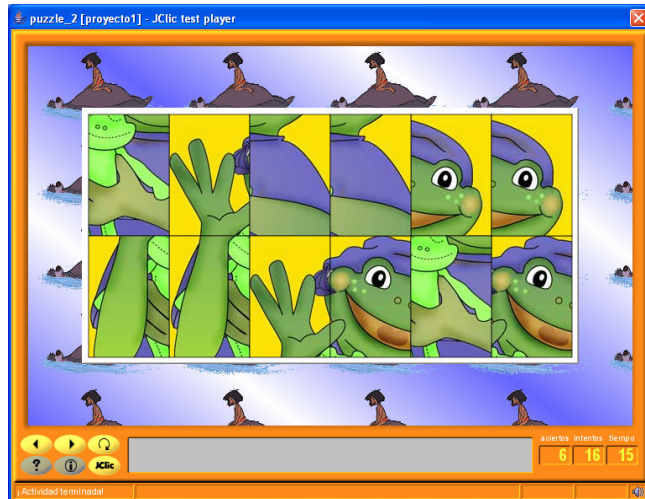



- Por último cerramos la pantalla del Jclíc test player y guardamos la actividad.





b) **Juego de memoria con parejas formadas por fragmentos repetidos de una imagen que ocupa todo el panel y queda dividida en trozos**

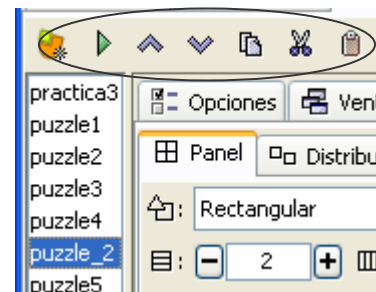
 Para realizar un juego de memoria con una sola imagen realizamos los mismos pasos del apartado anterior. En el paso 11 para elegir imagen en la pestaña panel elegimos imagen y elegimos la imagen *hola.jpg* y probamos la actividad. La actividad una vez resuelta nos debe aparecer así .



 Otro método para realizar esta actividad es copiar la actividad la actividad puzzle5 con las herramientas que tenemos en la pestaña de actividades.

-  copiar la actividad
-  pegar la actividad.

Si observamos la lista de actividades la actividad copiada nos aparece con el nombre de puzzle_2. Podemos cambiarle el nombre en la pestaña opciones. (le damos el nombre de puzzle6) Al igual que todas las otras características.




Elegimos imagen y realizamos los pasos como en el anterior.


Comprobamos la actividad. Por último guardamos la actividad.

c) **Juego de memoria con parejas formadas por dos casillas con contenido diferente.**

Vamos a crear un juego de memoria formado por parejas de elementos diferentes y de diferentes tipos: gifs animados y texto

1. Poner en marcha Jclíc Autor. Archivo ---- abrir archivo ---proyecto1.jclíc que está en **C:\Archivodprograma\Jclíc\projects\proyecto1\proyecto1.jclíc**
2. Pestaña actividades y haz clic en el icono  para crear una nueva actividad.


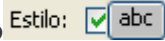




3. Le damos el nombre de **puzzle7**.
4. Abre la pestaña mediateca y abre el botón  añade los recursos **uno.gif, dos.gif, tres.gif, cuatro.gif, cinco.gif, seis.gif, siete.gif, ocho.gif, nueve.gif, diez.gif**. (que están en la carpeta material).
5. Vuelve a la pestaña de actividades. En opciones en interfaz del usuario elige piel : blue.xml.
6. En pestaña **ventana** a la ventana principal ponle un color en gradiente (el que elijas) pero con ciclo:1 y orientación: 91. confirma con aceptar. A la ventana de juego dale color blanco.
7. En la pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *find the numbers* y final.
8. Abre la pestaña **panel**
 - ✓ Número de casillas 2 por 5 y tamaño 70 por 70



- ✓ Hacemos clic en primera casilla y en contenido de casilla activamos en botón imagen y elegimos *uno.gif*



- ✓ Realizamos el mismo paso con los archivos dos.gif, tres.gif, cuatro.gif, cinco.gif, seis.gif, siete.gif, ocho.gif, nueve.gif, diez.gif.
- ✓ Marca la opción contenido alternativo  y hacer clic sobre el botón ALT
- ✓ Nos aparece de nuevo el panel con las casillas vacías.
- ✓ Hacer clic en la primera y en contenido de casilla escribir : one.
- ✓ Lo mismo hacemos en las demás casillas, se trata de escribir los 10 números en inglés: *one / two / three / four / five / six / seven / eight / nine / ten* (hay que escribir el número en la misma casilla donde antes hemos colocado la imagen de ese número).
- ✓ Una vez relleno el contenido alternativo haz clic en el botón estilo  elige color de fondo *negro*; color de la letra *blanco* y tipo *Georgia* tamaño 22.(haciéndolo desde este botón se aplica a todas las casillas).Color inactivo: *blanco*
- ✓ En la pestaña distribución elige 
- ✓ Probamos la actividad 



- ✓ Guarda la actividad que tiene que tener ese aspecto



Actividad nº 4

- ✓ Abre el proyecto1.jclíc.zip
- ✓ Crea **un juego de memoria**
 - Con seis imágenes
 - Elige los elementos de mensajes, ventanas como quieras.
 - Guárdala como *práctica4*

Actividad N° 5

- ✓ Crea un nuevo proyecto.
- ✓ Dentro de este proyecto crea las siguientes actividades:
 - Un puzzle doble con imagen
 - Un puzzle de intercambio con texto
 - Un puzzle de intercambio con imagen
 - Un juego de memoria con cuatro imágenes y un texto relacionado con ellas (puede ser el nombre de las imágenes)

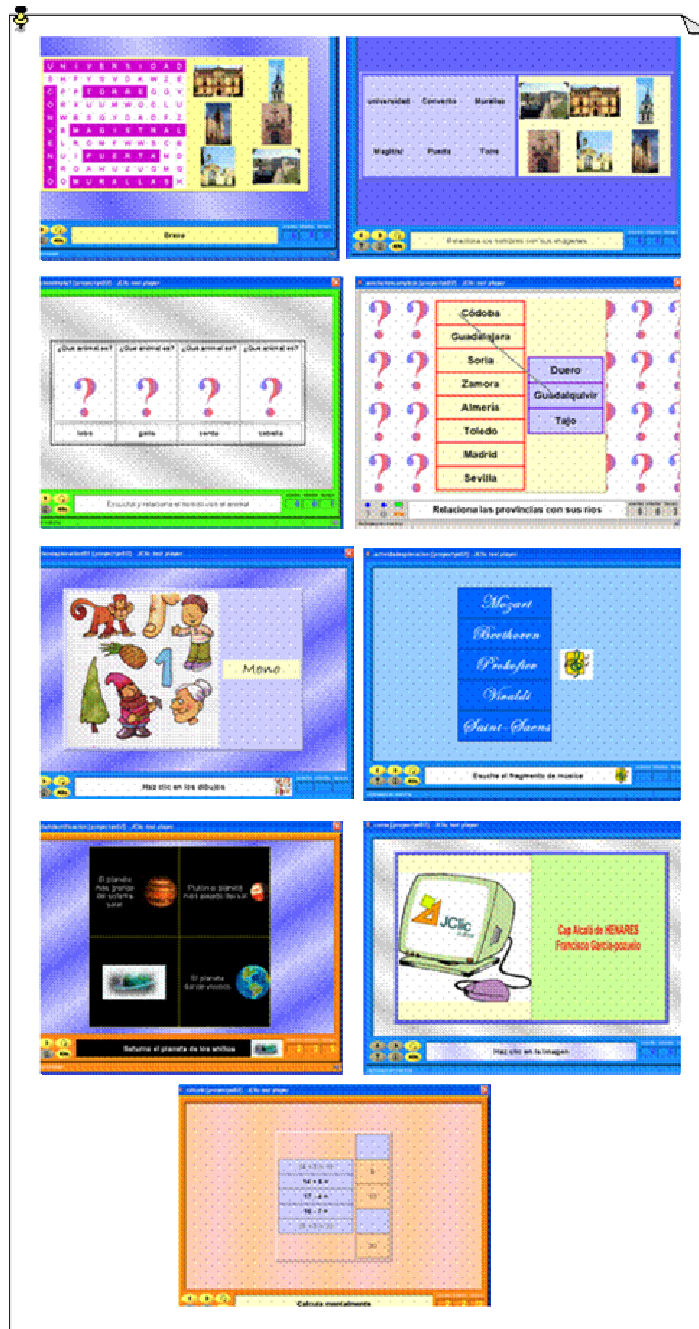


7. Resumen de los 6 primeros apartados Proyecto1

- 1) Creación de un proyecto
- 2) Creación de un puzzle doble con imagen
- 3) Creación de un puzzle de intercambio con texto
- 4) Creación de un puzzle doble con recortes
- 5) Creación de un juego de memoria:
 - a. Con elementos iguales
 - b. Con fragmentos de una imagen
 - c. Con casillas con contenido diferente.
- 6) **Técnicas utilizadas (la mayoría son comunes a todas las actividades)**
 - a. Opciones de las actividades
 - b. Dar fondo a las ventanas y utilizar la selección de color
 - c. Escribir y dar formato a los mensajes.
 - d. La ventana estilo
 - e. Manejar la pantalla de *Contenido de la casilla*
 - f. Incorporar imágenes y elementos multimedia a la mediateca.
 - g. El generador de formas.
 - h. Cambiar el tipo de actividad creada.
 - i. Copiar y modificar una actividad.
 - j. Utilizar la opción del contenido alternativo.
- 7) Actividades creadas:
 - a. Siete puzzles
 - b. Cinco actividades de prácticas.




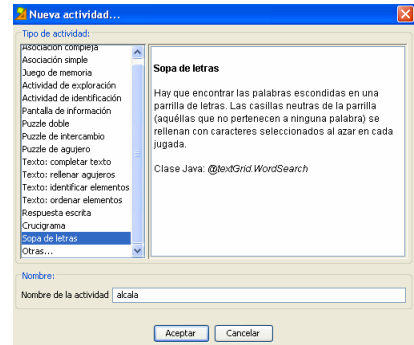
Proyecto 2







8. Creación de una sopa de letras con contenido asociado.

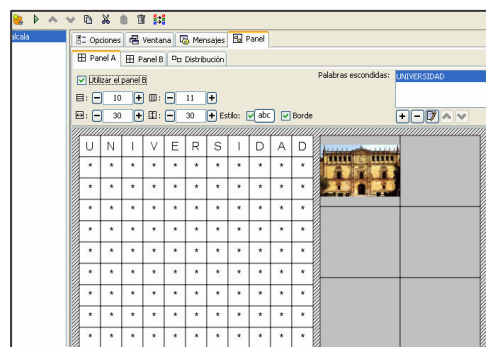
1. Para este bloque de actividades vamos a crear un nuevo proyecto. Abrir el programa Jclie autor: **Archivo ---- nuevo proyecto** y damos el nombre de *proyecto2* (ver el número 1 de la página 1) y rellenamos los campos de la pestaña del proyecto.
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos sopa de letras y le ponemos el nombre *alcala*.
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir *piel* como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *encuentra monumentos de Alcalá*
6. Pestaña **mediateca**: vamos a incorporar a la mediateca las imágenes que necesitamos.




Hacer clic en el icono  y en la ventana buscar recurso en la carpeta *material02*. Incorporamos las imágenes *alca01.gif*, *alca02.gif*, *alca03.gif*, *alca04.gif*, *alca05.gif*, *alca06.gif*

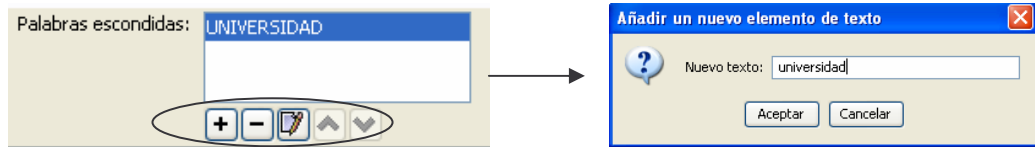
7. Pestaña **panel** de la pestaña actividades:
 - a. Activar la casilla *Utilizar panel B*. Se muestran dos nuevas pestañas  pestañas
 - b. **Panel A**: 10 filas por 11 columnas. Tamaño 30 por 30
 - c. **Panel B**: 3 filas por 2 columnas. Tamaño 135 por 100.
8. Pestaña **panel A** : ahora colocamos las palabras en las parrilla del panel A.: *universidad, convento, torre, magistral, puerta, murallas*. (en la imagen inferior podemos ver una posible distribución). El resto de las casillas quedan marcadas con un asterisco. Para desplazar de una a otra podemos usar el ratón o las flechas del teclado. Para eliminar una letra situar el cursor en esa casilla y pulsar espacio, suprimir o bien asterisco.



U	N	I	V	E	R	S	I	D	A	D
*	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
C	*	*	T	O	R	R	E	*	*	*
O	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
N	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
V	*	M	A	G	I	S	T	R	A	L
E	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
N	*	*	P	U	E	R	T	A	*	*
T	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
O	*	M	U	R	A	L	L	A	S	*

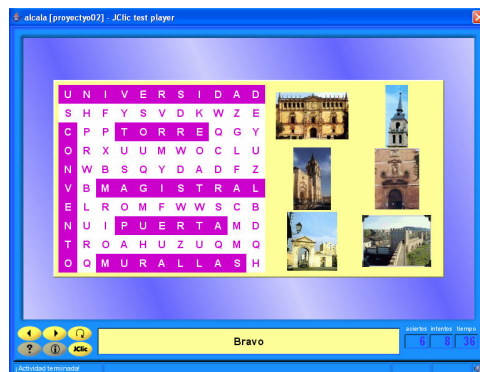




9. Hacer clic en el botón  de las casillas de **palabras escondidas** para introducir el listado de las palabras que se tienen que encontrar; nos aparece la siguiente ventana



- Se tienen que introducir una a una. Si se escriben con minúscula en el listado aparecen en mayúsculas.
 - Si hay que modificar el orden, o borrar alguna podemos utilizar los botones de abajo.
 - *La sopa de letras ya estaría hecha. Pero ahora vamos a introducir imágenes asociadas.*
10. Hacer clic en la pestaña del panel B. Y hacer clic sobre la primera casilla (ver imagen página anterior) y en la ventana de contenido de la casilla hacemos clic en imagen  y escogemos la imagen que queremos que aparezca. **El orden de las imágenes tiene que ser el mismo que el de las palabras escondidas.** En nuestro caso: *alca01.gif, alca06.gif, alca04.gif, alca02.gif, alca05.gif, alca03.gif*
11. En la pestaña distribución comprobamos como queda en las distintas combinaciones. Para esta elegimos AB.
12. Desmarcar la opción borde tanto en el panel A como en el panel B.
13. Panel B: clic en el botón estilo  y en color de fondo marcamos transparente.
14. Panel A: el botón estilo marcamos el botón de negrita. Y elegimos el color y formato de texto que más nos guste.
15. Comprobamos la actividad. Cerrar la ventana de comprobación y guardar la actividad. La actividad resuelta tiene que presentar este aspecto.



Actividad 1: Realizar una sopa de letras con limitación de tiempo. Guárdala como actividad1




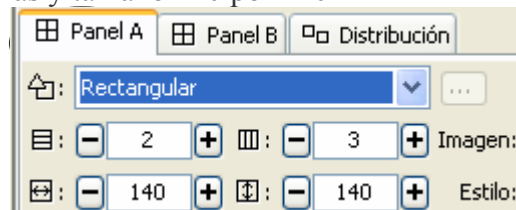
10. Creación de una asociación simple.

En las actividades de asociación simple se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos (casillas). A cada elemento del conjunto origen (*Panel A*) corresponde uno y sólo un elemento del conjunto imagen (*Panel B*).

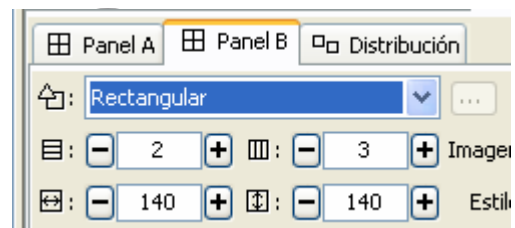
- **Asociaciones: descubrir la relación existente entre dos conjuntos de información.**

a) Asociación simple Texto –imagen (con contenido alternativo)

1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*.
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **asociación simple** y le damos nombre en nuestro caso *asociacionsimple*.
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *Relaciona el nombre de los monumentos con la foto*. Final: *Muy bien*
6. Vamos a utilizar las imágenes de la actividad anterior por lo tanto no tenemos que actualizar la mediateca. Sólo necesitamos la imagen **alca27.gif** que está en la carpeta *material02* (la incorporamos como ya sabemos)
7. Pestaña **panel**: *para esta actividad necesitamos dos paneles*:
 - a. **Panel A** : 2 columnas y 3 filas y tamaño 140 por 140



- b. **Panel B**: 2 columnas por 3 filas y tamaño 140 por 140



- c. **Distribución AB**







- d. En el panel B dejamos activada la opción **Barajar**

- e. **Panel A**: vamos a introducir los nombres en la parrilla del panel. Hacemos clic encima de la primera casilla y en el contenido de la



casilla escribimos *Universidad, convento, murallas, magistral, torre, puerta.*

- f. **Panel B:** hacemos lo mismo que en el panel A pero ahora en el contenido de la casilla elegimos imagen Imagen:  y seleccionamos las imágenes que ya tenemos en la mediateca (alca01.gif,alca02.gif,alcal03.gi,alca04.gif,alca04.gif,alca06.gif) Y la  colocamos centrada pinchando en el botón del centro
- g. **Las imágenes las tenemos que colocar en el mismo orden en que hemos escrito los nombres en el panel A.** (Lo mismo ocurre si en el panel B es un texto lo que escribimos) Ver imagen página siguiente:

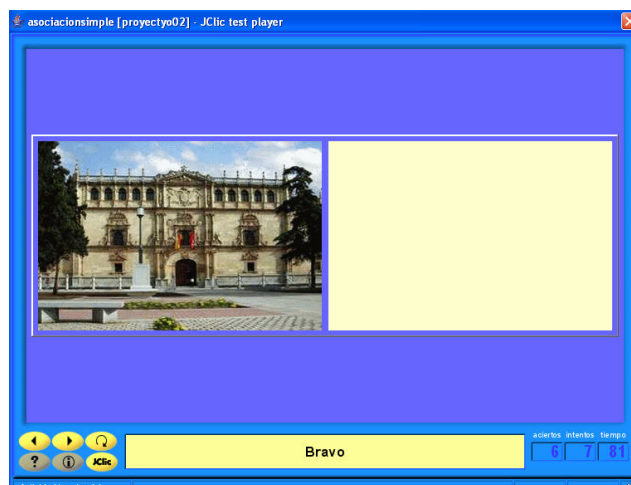
universidad	Convento	Murallas			
Magistral	Torre	Puerta			

- h. **Panel A:** hacer clic en el botón estilo Estilo: y dar color de fondo y tipo y tamaño de letra. Desactivamos la opción borde Borde.
- i. **Panel B:** hacer clic en el botón estilo Estilo: y dar color de fondo y el mismo en color de estado inactivo Color de estado inactivo: . Desmarcamos la opción borde.
- j. **Panel A:** ahora vamos a colocar el contenido alternativo (en este caso una imagen de la Universidad de Alcalá) que irá apareciendo según resolvamos la actividad.

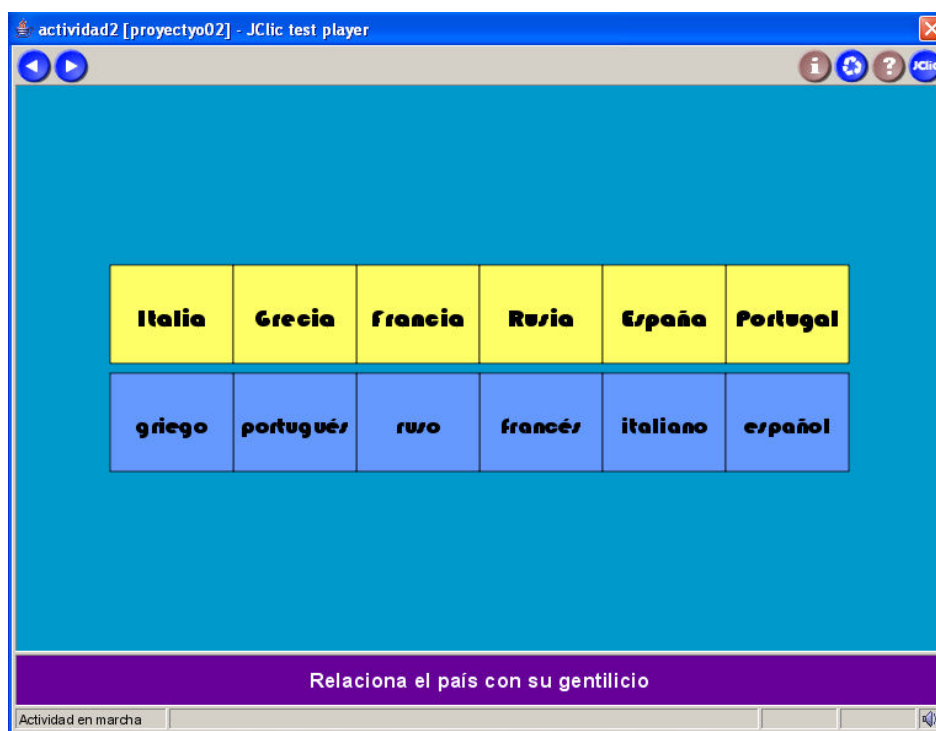
- i. Hacemos clic en el botón ALT Contenido alternativo: y nos aparece la parrilla del panel A vacío.
- ii. Hacemos clic en el botón imagen imagen: y elegimos *alca27.gif*
- iii. Nos aparece la imagen seleccionada ocupando toda la parrilla.
- iv. Desactivamos la opción barajar Barajar para que nos aparezca bien la imagen.
- v. Para ver el panel de los nombres desactivamos contenido alternativo hacemos clic en ALT Contenido alternativo:



k. Comprobamos la actividad 




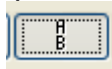
Actividad 2: Realiza una asociación simple que tenga un aspecto parecido a la pantalla de abajo. Guárdala como actividad2





b) Asociación simple texto – sonido

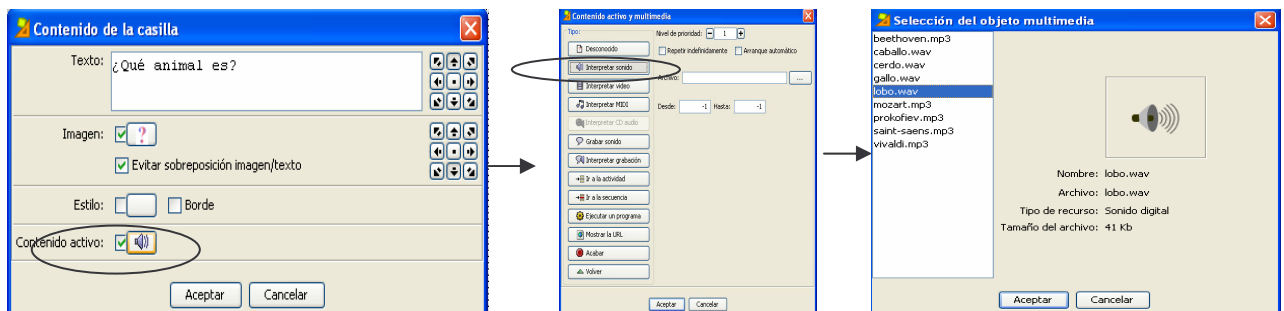
1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*.
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **asociación simple** y le damos nombre en nuestro caso *asociacionsimple1*.
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *Escucha y relaciona el sonido con el animal*. Final: *Muy bien*
6. Pestaña **mediateca**: incorporamos estos archivos de sonido que están en la carpeta *material02*: *lobo.wav*, *cerdo.wav*, *caballo.wav*, *gallo.wav*, y *pregunta.gif*.
7. Pestaña **actividad** ⇒ **pestaña panel**:
 - a. Panel A: 1 fila por 4 columnas. Tamaño: 144 por 180
 - b. Panel B : 1 fila por 4 columnas. Tamaño: 144 por 40



8. Panel A : vamos a introducir el contenido:
 - a. Haz clic en la primera casilla y el contenido de la casilla rellénalo así:
 - i. **Texto** : *¿qué animal es?* Coloca el texto parte superior
 - ii. **Imagen** : haz clic en el botón imagen y selecciona *pregunta.gif*. Activa la opción evitar sobreposición imagen/texto y colocalo
 - iii. Estilo y borde lo dejamos desmarcado (lo haremos con el botón del panel)
 - iv. Haz clic en el botón contenido activo y en la pantalla contenido activo y multimedia marca interpretar sonido y marcamos el archivo *caballo.wav* confirma con aceptar.



abajo





- v. Repetir los mismos pasos para los archivos: *cerdo.wav*, *gallo.wav*, *lobo.wav*
9. **Panel B:** haz clic en cada casilla y escribe el nombre del animal en el apartado texto .(recuerda que hay que escribirlas debajo de la casilla con la que va relacionada).
10. En el botón estilo del panel A Estilo: abc elige fondo blanco, tamaño de la letra 16 y negrita y cambia el color de estado inactivo(al hacer en este botón lo aplicamos a todo el panel).
11. Realiza lo mismo en el panel B.
12. Prueba la actividad y guárdala. Debe tener este aspecto

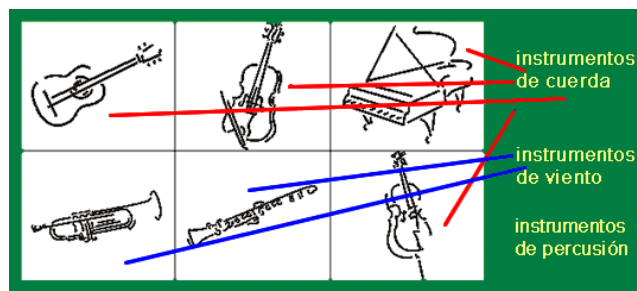




Actividad 3: realizar una asociación simple con imágenes de escritores para relacionarlas con su nombre. Guárdalo como *actividad3*




11. Creación de una asociación compleja

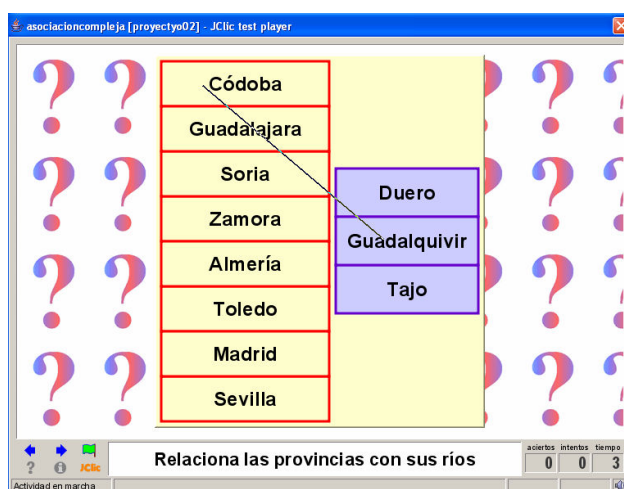
En el tipo de actividad de asociación compleja se presentan también dos conjuntos de información, pero éstos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden dar diversos tipos de relación: uno a uno, diversos a uno, elementos sin asignar ... De cada casilla del conjunto origen (*Panel A*) puede salir ninguna o una relación. Las casillas del conjunto destino (*Panel B*) pueden recibir ninguna, una o más relaciones



1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*.
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **asociación compleja** y le damos nombre en nuestro caso *asociacioncompleja*
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego. En la ventana principal coloca de fondo el archivo *pregunta.gif*
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *Relaciona las provincias con sus ríos* . Final: *Muy bien*
6. Como va a ser una actividad sólo con texto no necesitamos actualizar la mediateca.
7. **Pestaña actividad ⇔ pestaña panel**:
 - a. **Panel A**: 8 filas por 1 columna. Estira el panel hasta que las palabras queden bien ajustadas.
 - i. Escribir 8 provincias (recuerda que hay que hacer clic encima de cada casilla): *Zamora, Soria, Córdoba, Sevilla, Toledo, Madrid, Guadalajara, Almería*
 - ii. Como todo el contenido tiene que tener el mismo estilo haz clic en el botón estilo del panel A  y da los colores y fuentes que quieras. Aumenta el grosor del borde.
 - b. **Panel B**: 3 filas por 1 columna
 - i. Escribe el nombre de tres ríos: *Duero, Tajo, Guadalquivir*.
 - ii. Haz lo mismo que en el panel A para ajustar tamaño del panel y estilo.



- c. **Pestaña Relaciones:** Ahora vamos a marcar la relación de las casillas del Panel A con las del Panel B: Nos aparecen unas marcadas; pero que tenemos que modificar:
- Haz clic encima de la primera casilla (Zamora) la flecha que había desaparece y aparece la punta de una nueva flecha y la arrastramos hasta la casilla B de destino (Duero)
 - Realizar el paso anterior en las demás casillas.
 - La casilla de **Almería** no está relacionada, arrastramos se flecha a cualquier punto de la zona rayada fuera de los paneles.
- d. Probamos la actividad  para asegurarnos que hemos marcado bien las relaciones.
- e. Guarda la actividad que tiene que tener este aspecto




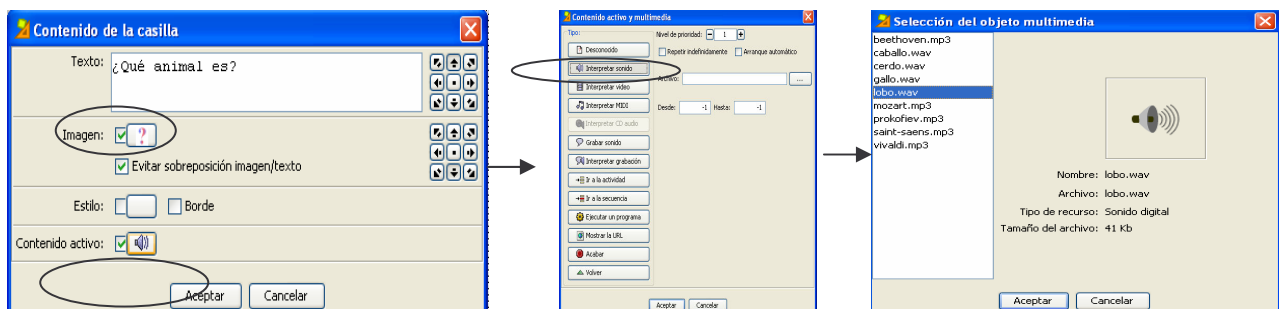
Actividad 4 : realizar una asociación compleja que tenga 10 elementos en el panel A y 4 en el panel B; guárdala como *activida4*.



12. Creación de una actividad de exploración

1. Es un tipo de actividad donde se muestra una información inicial. Al hacer clic encima de las casillas de un panel, se muestra la información que cada una de estas casillas tiene asociada. Esta información puede repetirse en diferentes casillas
2. La actividad de exploración no tiene fin. Es el usuario quien decide cuándo quiere pasar de actividad, apretando antes, tantas veces como quiera, en las casillas que muestran la información.

1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*.
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **actividad de exploración** y le damos nombre en nuestro caso *actividadexploracion*.
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *Escucha el fragmento de música*. No escribimos mensaje final.
6. Pestaña **mediateca**: incorporamos desde la carpeta *material02* estos archivos: [mozart.mp3](#), [beethoven.mp3](#), [prokofiev.mp3](#), [vivaldi.mp3](#), [saint-saens.mp3](#), y *clave.gif*.
7. Pestaña actividad ⇒ pestaña panel:
 - a. **Panel A** (como tenemos cinco archivos de música necesitamos cinco casilla): 5 filas por 1 columna
 - Escribir en cada casilla el nombre de uno de los compositores: mozart, beethoven, prokofiev, vivaldi, Saint-saens.
 - Haz clic en el botón estilo **Estilo: abc** común a toda la parrilla y elige color de fondo, tipo, tamaño y color de fuente.
 - Estira la parrilla para darle un tamaño apropiado.
 - b. **Panel B**: 5 filas por 1 columna
 - Tamaño de las casillas: aproximadamente la mitad de las del panel A.
 - Haz clic en la primera casilla: en contenido de la casilla selecciona el botón imagen y elige *clave.gif* (no cierres la ventana de contenido de la casilla)
 - Ahora haz clic en el botón *contenido activo* ⇒ *interpretar sonido* ⇒ *l archivo*: *mozart.mp3*. y vamos cerrando las ventanas con **aceptar**. (ver esquema de la página siguiente)





- Haz lo mismo con las otras cuatro casillas (seguimos el mismo orden que las casillas del panel A)

c. Pestaña Relaciones



marcamos las relaciones entre las casillas del panel A y del B .




d. Probar la actividad  y guardar.







Actividad 5: Realizar la misma asociación anterior pero con imágenes de los compositores en el panel B. Guardar como *actividad5*




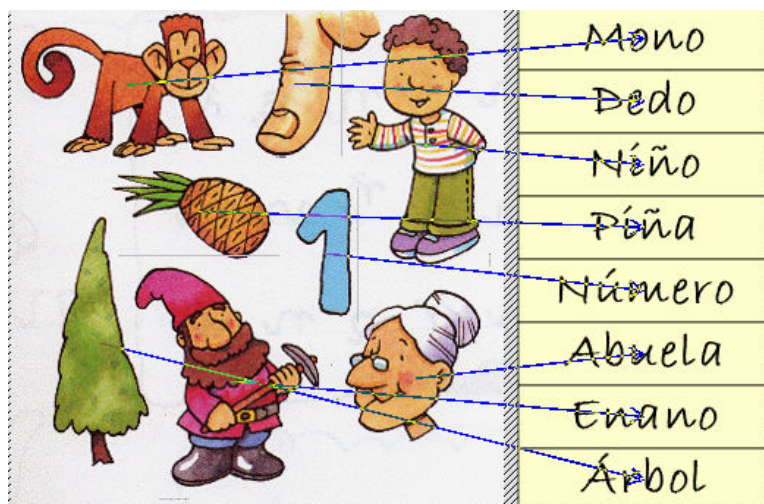
13. Creación de una actividad de exploración (2)

1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **actividad de exploración** y le damos nombre en nuestro caso *actividadexploracion01*
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *Haz clic en los dibujos*. No escribimos mensaje final.
6. Pestaña **mediateca**: incorporar el archivo *letra01.gif* que está en la carpeta material02.
7. **Panel actividad** ⇔ **pestaña panel**:

- i. **Panel A**: haz clic en el botón imagen del panel **Imagen:**  y selecciona el archivo *letra01.gif*
 - En el generador de formas elige recorte : Recortes 
 - Haz clic en botón 
 - Y se abre la ventana de propiedades del generador de forma. Marca los recortes (como ya se explicó en el proyecto 1) para que queden así



- ii. **Panel B**: marcamos 8 filas por 1 columna
 - Escribir un nombre en cada casilla : *mono, dedo, niño, abuela, número, piña, árbol, enano* (podríamos poner los nombres en inglés o con sonido)
 - Activar el botón estilo **Estilo:**  y elige color de fondo, tipo color y tamaño de la fuente
 - Estirar de la parrilla para darle un tamaño apropiado
- iii. **Pestaña distribución** : dejamos AB
- iv. **Pestaña relaciones**: en esta pestaña nos aparece el panel A con los recortes y el panel B con las casillas de los nombres. Para establecer las relaciones pinchar en un recorte y el cursor se convierte en flecha y lo llevamos a la casilla de su nombre correspondiente. Y nos queda así:



8. En la Panel A desmarcamos la opción borde. Probar la actividad. Y guárdala.


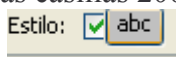


Actividad 6: Realizar una actividad de exploración con 9 palabras para que el alumno vea si son agudas, llanas, esdrújulas. Guárdala como *actividad6*.



14. Creación de actividad de identificación

En la actividad de identificación sólo se presenta un conjunto de información. Para resolver esta actividad se tienen que apretar las casillas que cumplen la condición que se especifica en el mensaje. La información de las casillas y los mensajes pueden ser de texto, sonoras, gráficas, musicales y de animación, o una combinación de diferentes tipos.

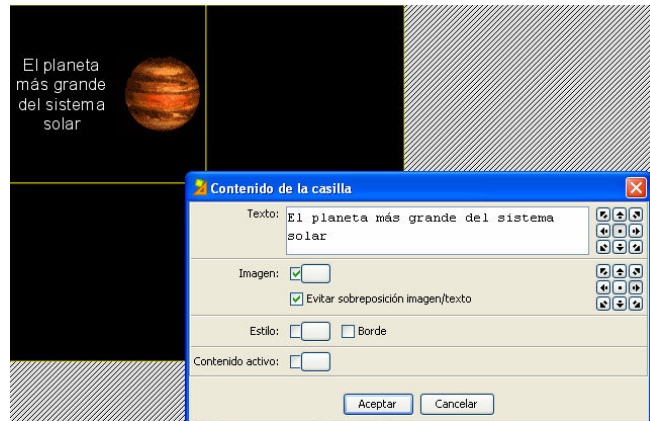
1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **actividad de identificación** y le damos nombre en nuestro caso *actividadidentificacion*
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
5. Pestaña **mensajes**: escribir el mensaje inicial y final. En este caso *¿Qué planetas no son Saturno?..* mensaje final: *Saturno el planeta de los anillos*
6. Pestaña **mediateca**: incorporar los archivos *tierra.gif*, *saturno.gif*, *jupiter.gif*, *pluton.gif* que están en la carpeta *material02*.
7. **Panel actividad** ⇔ **pestaña panel**: En esta actividad tenemos un único panel; como tenemos cuatro imágenes dividimos el panel en cuatro casillas (2 por 2).
 - i. En cada casilla introduce una imagen diferente en este orden.: Júpiter, Saturno, Tierra, Plutón.
 - ii. Tamaño de las casillas 200 por 200.
 - iii. Botón estilo  del panel : color de fondo negro, y colores claros al texto, al borde y al contenido alternativo.



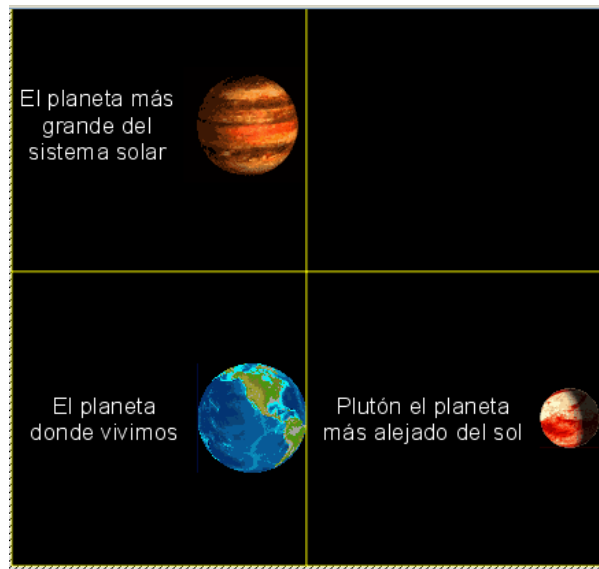


iv. Activar la opción **contenido alternativo** **ALT** y haz clic en el botón **ALT**. Las imágenes desaparecen para poder introducir el contenido alternativo:

- a. Haz clic en la primera casilla (la de Júpiter) y en el contenido de la casilla escribe: **El más grande del sistema solar**. Haz clic en el botón imagen e inserta otra vez la imagen *jupiter.gif*. Activa la opción **evitar sobreposición imagen/texto** y busca una buena posición de la imagen y el texto.

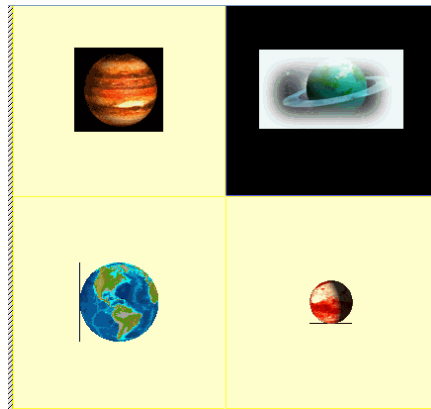


- b. En Plutón escribe: *el planeta más alejado del sol*
 c. En Tierra escribe : *el planeta donde vivimos*.
 d. El planeta Saturno no tiene contenido alternativo y la que da incorrecto como respuesta.





- e. **Pestaña relaciones:** haz clic sobre Júpiter, Plutón y Tierra y nos aparece el color inverso del fondo de la casilla.

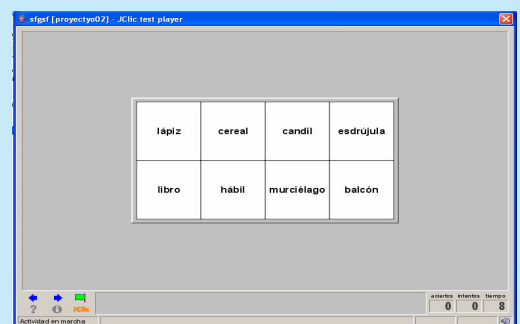


- f. Comprueba la actividad y guárdala



Actividad 7: realizar una actividad de identificación con palabras para identificarlas según su sílaba tónica. Puede ser un panel de 6 palabras.

➤ **Observación:** esta actividad nos da muchas posibilidades porque todo depende del mensaje inicial. Por ejemplo podemos pedir que se identifiquen las agudas; y este mismo panel los usamos para que identifiquen las llanas y esdrújulas. Con lo que con un panel podemos realizar 3 actividades distintas.



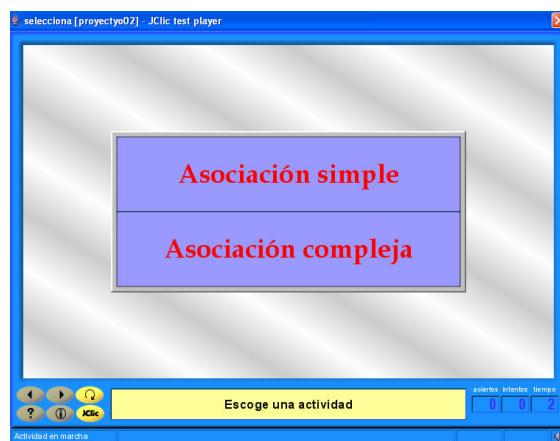
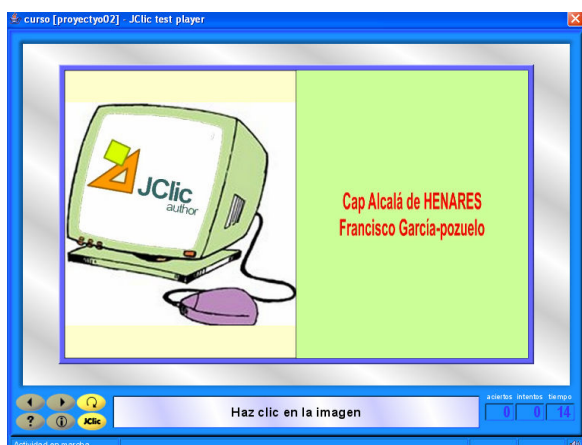


15. Creación de una pantalla de información

Es una sola parrilla que tiene asociada una información que tanto puede ser la entrada a un proyecto como un contenido multimedia. Sirve, en muchos casos, para mostrar una determinada información que hace falta que el usuario lea, mire o escuche antes de continuar con el resto de actividades.

Es muy recomendable que los proyectos JClíc se inicien con una pantalla de información. En una sola casilla puede constar el título y el autor e ilustrar gráficamente el contenido del proyecto. También se puede iniciar con una pantalla de información con diferentes casillas que se refieran a diversos niveles o diferentes recorridos.



Incluso se encuentran proyectos que vinculan una primera pantalla de información, a modo de carátula y créditos, con una segunda de elección de secuencias de actividades. En el diseño de la secuencia, la última actividad enlaza con esta pantalla de información inicial a fin de que el usuario escoja otra secuencia.

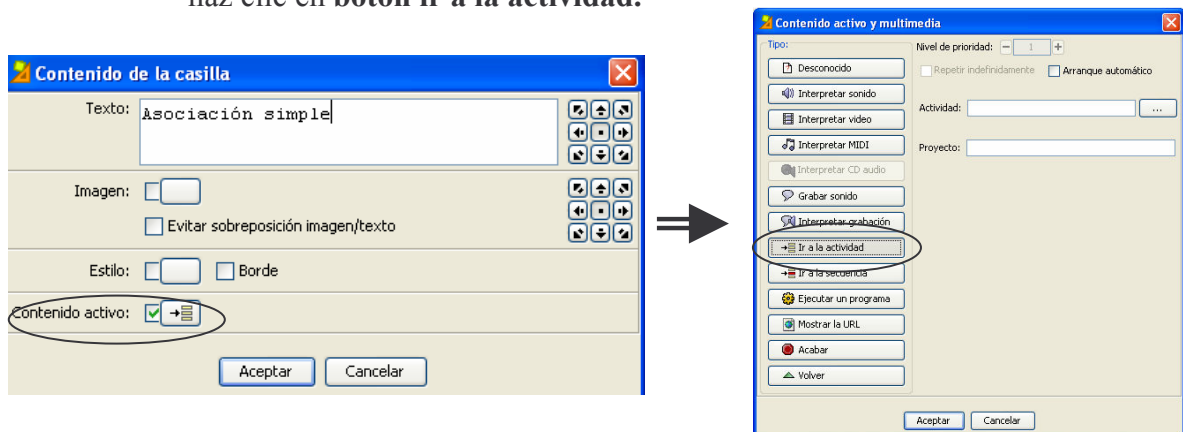





Vamos a realizar estas dos pantallas de información que están vinculadas: la primera con la segunda y esta a su vez con dos actividades que hemos realizado anteriormente.

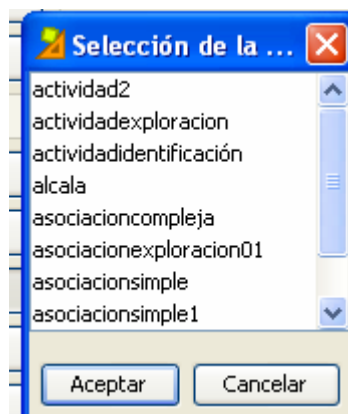
▪ **Vamos a comenzar por la segunda pantalla de la ilustración**

1. Abrir el programa Jelic autor y abrir el *proyecto2*
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **actividad de información** y le damos nombre en nuestro caso *selecciona*
3. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial *Escoge una actividad*
4. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
5. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego.
6. **Panel actividad** ⇔ **pestaña panel**:
 - a. 2 filas por 1 columna
 - b. Escribe en la primera casilla : *Asociación simple*
 - c. Escribe en la segunda casilla : *Asociación compleja*
 - d. Botón estilo  : establece el color de fondo, tipo, tamaño y color de fuente.
 - e. Redimensiona las casillas hasta un tamaño adecuado con el del texto.
 - f. Haz clic sobre la casilla *Asociación simple* y en la ventana **contenido de la casilla** activa la opción **contenido activo**, en la siguiente pantalla haz clic en **botón ir a la actividad**.


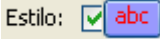
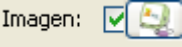
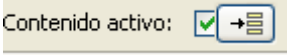



- g. Haz clic en botón  y nos abre un menú donde aparecen las actividades que tenemos en este proyecto.
- h. Elegir **asociacionsimple** y confirmamos con aceptar.
- i. Realizar los mismos pasos en la casilla de *Asociación compleja* y elegir **asociacioncompleja**.
- j. Probamos la actividad y la guardamos.¹

¹ Has comprobado en el Test Player que no has podido volver atrás desde la actividad a la cual se dirige una casilla. Esto es debido al hecho de que todavía no tienes la secuencia de actividades que permite enlazar una actividad detrás de otra. Esto lo veremos más adelante.



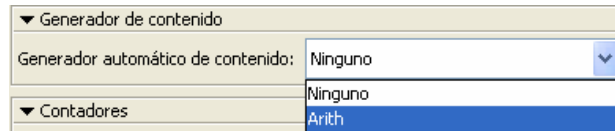
▪ **Vamos ahora a realizar la primera pantalla de la ilustración**

1. Abrir el programa Jelic autor y abrir el *proyecto2*
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **actividad de información** y le damos nombre en nuestro caso *curso*
3. Pestaña **opciones**: rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego
5. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial *Haz clic en la imagen*
6. Abre la **mediateca** y coloca en ella el archivo *ordenador.jpg* que está en la carpeta *materila02*
7. **Panel actividad** ⇔ **pestaña panel**
 - a. 1 fila por 2 columnas . Tamaños 300 por 375
 - b. Botón estilo  selecciona el color del fondo y tamaño y color de las fuentes
 - c. Haz clic en la primera casilla y en la pantalla de **contenido de la casilla** haz clic en el botón **imagen**  y elige el archivo *ordenador.jpg* Después haz clic en el botón **contenido activo**  y elige la actividad *selecciona*  y cierra las pantallas con **aceptar**
 - d. Escribe en la segunda casilla: *Curso Jelic Cap Alcalá de Henares* confirma con aceptar.
 - e. Probar la actividad y guardarla ene. Proyecto. Si está bien nos tiene que abrir la pantalla que hicimos anteriormente.




16. Generación automática de contenidos (arith)

- El generador automático de contenidos *Arith* permite crear actividades con operaciones de cálculo mental que se generan al azar a partir de unos determinados criterios fijados en el momento de diseñar la actividad.
- El generador de contenidos nos aparece en **panel actividades** ⇨ **pestaña opciones**.




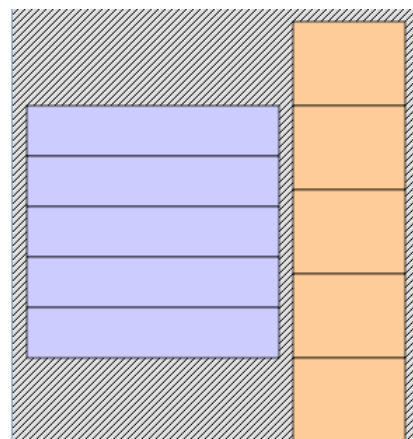
- El generador *Arith* es operativo con estas actividades:
 - ✓ asociación simple (**emparejar unas casillas con operaciones con otras con el resultado**)
 - ✓ actividad de exploración (**se enseña el resultado de una operación**)
 - ✓ juego de memoria (**encontrar parejas formadas por una operación y su resultado**)
 - ✓ respuesta escrita (**escribir el resultado**)
 - ✓ puzzle doble
 - ✓ puzzle de intercambio (**ordenar el resultado de forma ascendente o descendente**)
 - ✓ puzzle de agujero
- Para estudiarlo lo vamos a hacer con una asociación simple

1. Abrir el programa Jclie autor y abrir el *proyecto2*
2. En la pestaña actividades hacemos clic en este icono  para añadir una nueva actividad. En la ventana de tipo de actividades elegimos **asociación simple** y le damos nombre : *cálculo*
3. Pestaña **opciones**:
 - a. rellenar los datos y elegir piel como ya sabemos.
 - b. Abrir el generador automático Arith (ver figura de arriba)

- c. Hacer clic en el botón  y nos aparece la pantalla **Edición del generador de contenidos** : selecciona las opciones del modelo.



4. Pestaña **ventanas**: dar el color a las dos pantallas de juego
5. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial *Calcula mentalmente* y un mensaje fina.
6. **Pestaña panel**: 5 filas por 1 columna para los dos paneles. En el panel A damos de tamaño 180 por 40 y en el B 80 por 60.
7. **Estilo**: uno para cada parrilla tal como muestra la imagen.
8. **Comprueba la actividad**. Haz clic en el botón  y observa que cada vez se carga la actividad con operaciones diferentes.



9. **Panel A**: activa la opción **contenido alternativo**, comprueba de nuevo la actividad y observa que ahora en el panel A nos aparece la operación resuelta. Guarda la actividad.

$14 + 5 = 19$	
$14 + 6 =$	9
$17 - 4 =$	13
$16 - 7 =$	
$15 + 5 = 20$	20

← → ↻ ? i JClíc **Calcula mentalmente** aciertos intentos tiempo **2** **2** **13**

Actividad en marcha



Proyecto 3




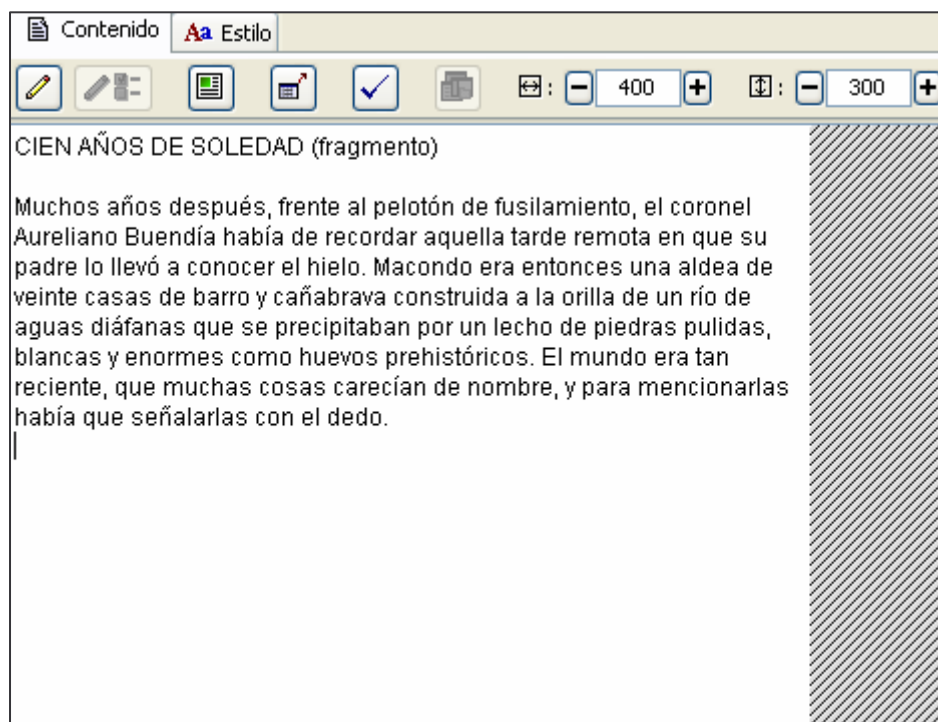
1. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: RELLENAR AGUJEROS (I)**
2. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: RELLENAR AGUJEROS (II)**
3. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: RELLENAR AGUJEROS CON AYUDAS**
4. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: IDENTIFICAR ELEMENTOS**
5. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: ORDENAR ELEMENTOS**
6. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE TEXTO: COMPLETAR TEXTO**
7. **CREACIÓN DE UNA ACTIVIDAD DE RESPUESTA ESCRITA**
8. **CREACIÓN DE UN CRUCIGRAMA**



17. Creación de una actividad de texto: rellenar agujeros (I)

➤ Esta actividad consiste en dejar un espacio vacío en un texto, que el alumno tendrá que rellenar.

1. Abrir Jclie autor y crear un nuevo proyecto: **Archivo** ⇒ **nuevo proyecto** y le damos el nombre de **proyecto 3**.
2. En la pestaña **proyecto** en descripción escribe: *actividades de texto y respuesta escrita y crucigramas*.
3. Selecciona en **interfaz del usuario** la piel blue.xml
4. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇒ **texto: rellenar agujeros**, le damos el nombre: *rellenar agujeros en blanco*.
5. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario.
6. Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas.
7. Pestaña **mensajes** escribir el mensaje inicial: *escribe las palabras que faltan* y el mensaje final.
8. Pestaña **texto** :
 - i. Pestaña **contenido**: copiar el texto en el recuadro blanco




☞ El texto lo podemos escribir directamente en la pantalla blanca como vemos en el ejemplo.

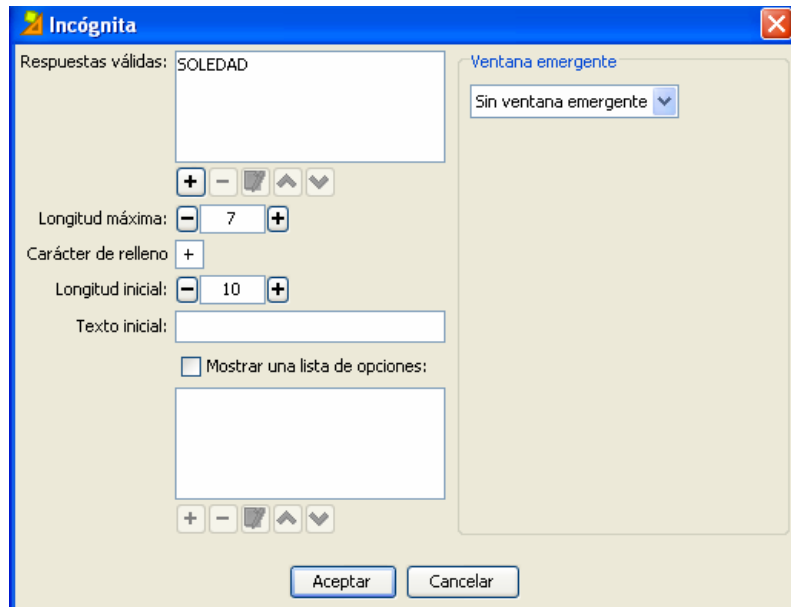


➤ Si ya tenemos un texto escrito en otro documento y lo queremos copiar directamente aquí tenemos que usar esta combinación de teclas: para copiar **Control + C** y para pegarlo **Control+V**.

ii. Seguimos en la pestaña **contenido**:

- Selecciona la palabra *soledad* del título

- Haz clic en el icono  y se abre el siguiente cuadro de diálogo




➤ **Respuestas válidas:** *soledad*


➤ **Longitud máxima:** aparece el número de letras de la palabra (cuando hay varias respuestas válidas hay que tener en cuenta la longitud de la palabra más larga para dar la longitud máxima de ella)

➤ **Carácter de relleno:** es el que visualiza el usuario. Por defecto viene el guión (aparece como una línea continua). Pero podemos introducir otros como el asterisco que permite contarlos.

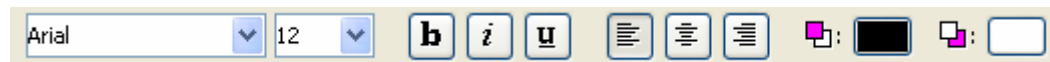
➤ **Longitud inicial.** El número de caracteres de relleno que se visualizan

- Para nuestra práctica dejamos todo por defecto y aceptar.
- Marca las incógnitas: *pelotón, aldea, orilla, dedo*.
-  comprueba la actividad.

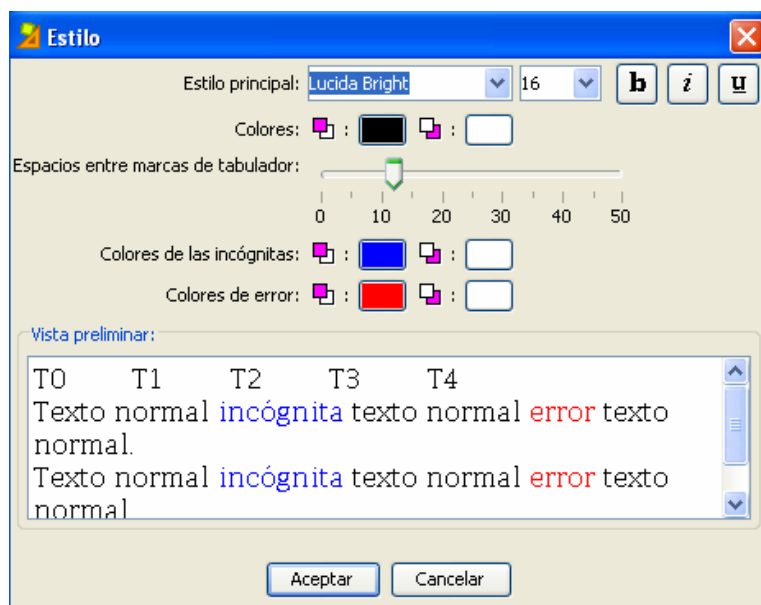
iii. Pestaña **estilo**  para cambiar el aspecto del texto. Desde el botón

estilo del documento  se puede coger el tipo de letra, tamaño y colores que se aplicarán por defecto a todo el documento.

Con la lista desplegable sólo se aplica al texto que se tiene seleccionado



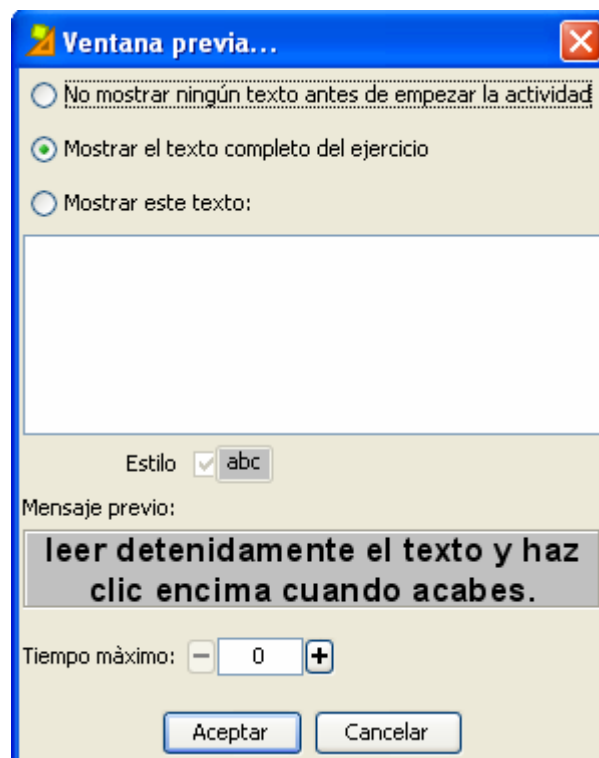
iv. Haz clic en el botón  escoge estilo de letra Lucila bright y tamaño 16.



v. probar la actividad


9. Para resolver esta actividad también tenemos la opción de presentar todo el texto antes de la actividad.

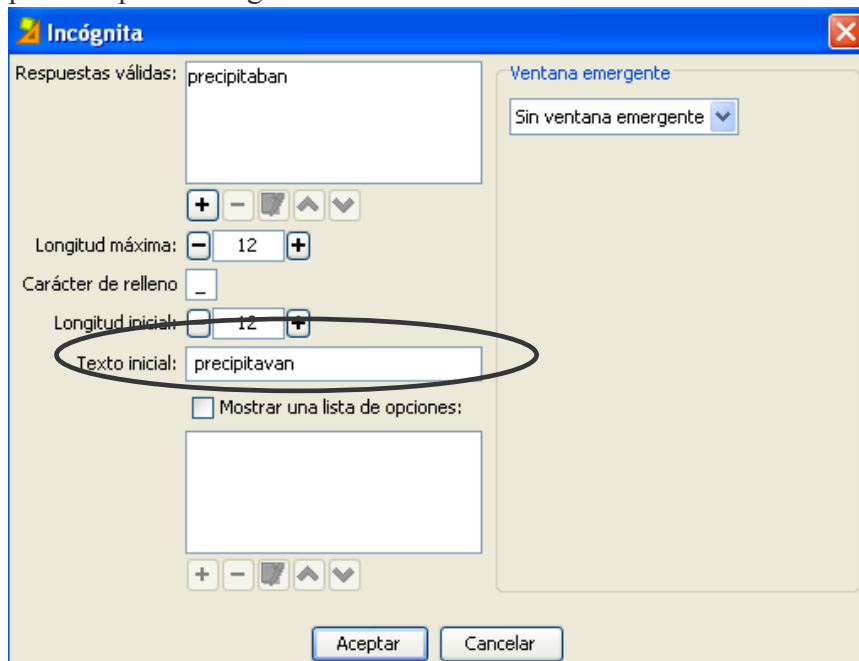
- i. Pestaña **contenido** y hacer clic en y nos aparece la siguiente pantalla
- ii. Marcar: *Mostrar el texto completo del ejercicio*
- iii. Hacer clic encima de mensaje previo y escribe un mensaje para leer previamente el texto.
- iv. Cuando el alumno está en la actividad y necesita volver a leer el texto sólo tiene que apretar el botón y vuelve a aparecer la pantalla con el texto.
- v. Prueba la actividad y guárdala



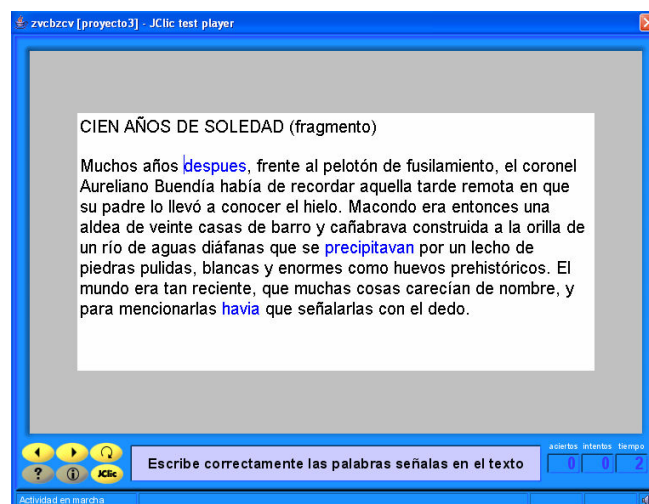
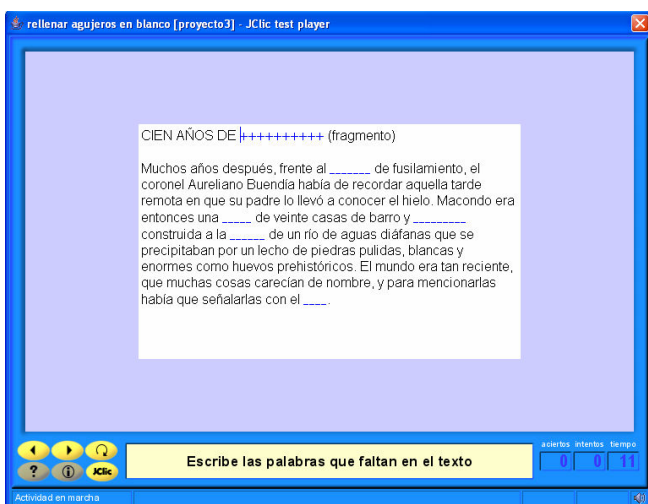


10. La actividad anterior la podemos plantear como una actividad para corregir los errores de un texto.

- i. Realizamos los mismos pasos que en la actividad anterior.
- ii. Seleccionar incógnita  y en el cuadro de diálogo escribimos en **texto inicial** la palabra que queremos que aparezca en la pantalla para corregir.






Así nos aparece la pantalla de estas actividades

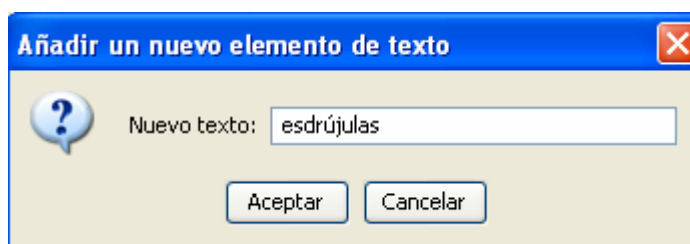









18. Creación de una actividad de texto: rellenar agujeros (II)

- Esta actividad se resuelve eligiendo un elemento de una lista desplegable

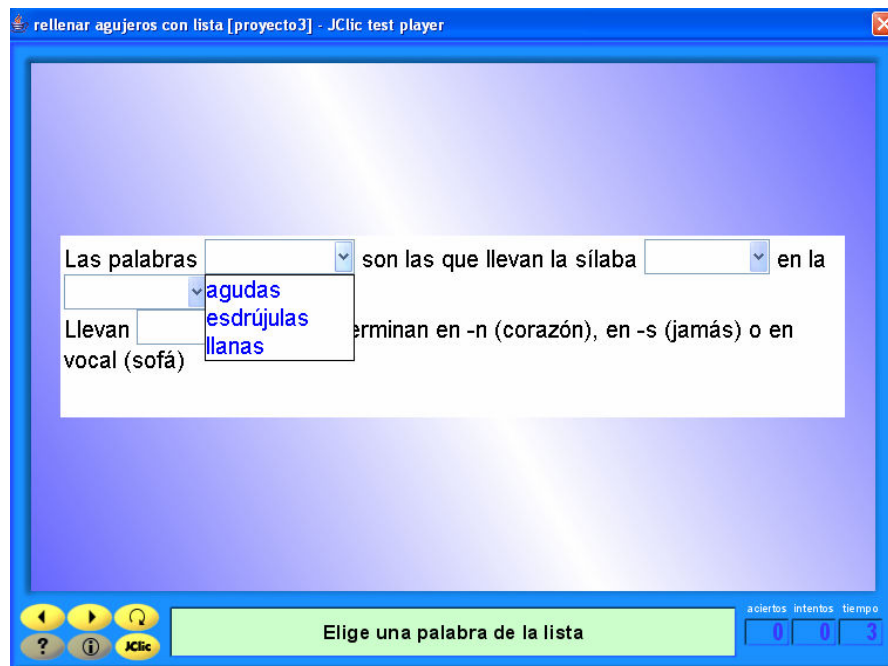
1. Abre el proyecto de Jlic **proyecto3.jlic.zip**
2. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇒ **texto: rellenar agujeros**, le damos el nombre: *rellenar agujeros con lista*
3. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
4. Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas
5. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *escoge una palabra de la lista*
6. Pestaña **texto**
 - a. Pestaña **contenido** escribe en la pantalla en blanco el siguiente texto
*Las palabras agudas son las que llevan la sílaba tónica en la última posición.
Llevan tilde cuando terminan en -n (corazón), en -s (jamás) o en vocal (sofá)*
 - b. Selecciona la *agudas* y haz clic en  para crear la incógnita.
 - c. En el cuadro de diálogo de la incógnita marca **Mostrar una lista de opciones:**
 - d. Haz clic en  para añadir palabras a la lista, nos aparece esta pantalla, añadimos las palabras sin olvidar añadir la respuesta válida.



- e. Las funciones de los otros botones son
 - i.  eliminar una palabra de la lista
 - ii.  modificar una palabra de la lista
 - iii.  mover arriba o abajo una palabra de la lista. (el orden que tenga en la lista es el mismo que el que aparece en el ejercicio)
- f. Seleccionamos como incógnitas las palabras *tónica, última, tilde* (escribe las opciones que quieras)
- g. Si queremos hacer alguna modificación en la incógnita tenemos que hacer clic en .
- h. Pestaña **estilo** hacer clic en  y dar estilo y tamaño al texto.






- i. Probar la actividad  y guardar.

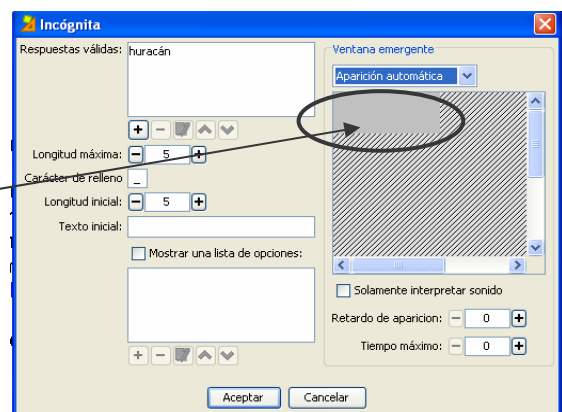




19. Creación de una actividad de texto: rellenar agujeros con ayudas

1. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇨ **texto: rellenar agujeros**, le damos el nombre: *rellenar agujeros con ayudas*
2. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
3. Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas
4. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *Completa el texto*
5. Pestaña **mediateca** incorpora el archivo *huracán.png* que está en la carpeta **material03**
6. Pestaña **texto**
 - a. Pestaña **contenido** escribe en la pantalla en blanco el siguiente texto
*¿Cómo se forman?
 La formación de un huracán depende, al menos, de cinco factores:
 temperatura del mar cálido, invasión de aire frío en las capas altas de la atmósfera, humedad elevada, vientos calientes cerca de la superficie marítima y tormenta pre-existente. Estos factores se dan en las zonas tropicales, donde se combinan para aumentar la tormenta, que se desplaza circularmente y que puede alcanzar unas dimensiones gigantescas. El remolino se forma por el movimiento de rotación de la Tierra.*
 - b. Antes de comenzar a elegir las incógnitas vamos a insertar una imagen:
 - i. coloca el cursor delante de todo el texto y pulsa **Intro** .
 - ii. Vuelve a colocar el cursor arriba (en la primera línea que ya no tiene texto)
 - iii. Haz clic en el botón **insertar una celda**  ⇨ **contenido de la casilla** ⇨ **imagen** ⇨ *huracán.png*²
 - c. Selecciona la palabra **huracán** como incógnita  y en el cuadro de diálogo **incógnita** elegimos **aparición automática** en ventana emergente.

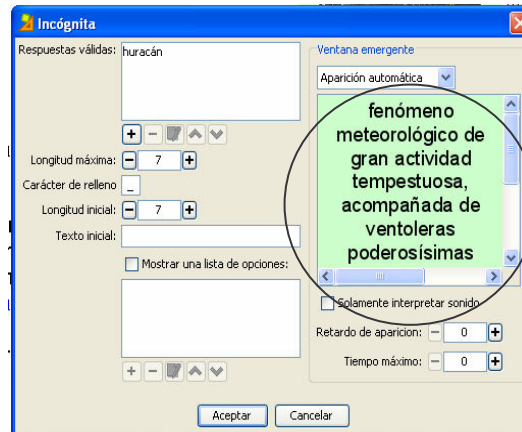
- d. Hacer clic encima de la casilla y nos aparece la pantalla de contenido de la casilla y escribir: ***fenómeno meteorológico de gran actividad tempestuosa, acompañada de ventoleras poderosísimas.***



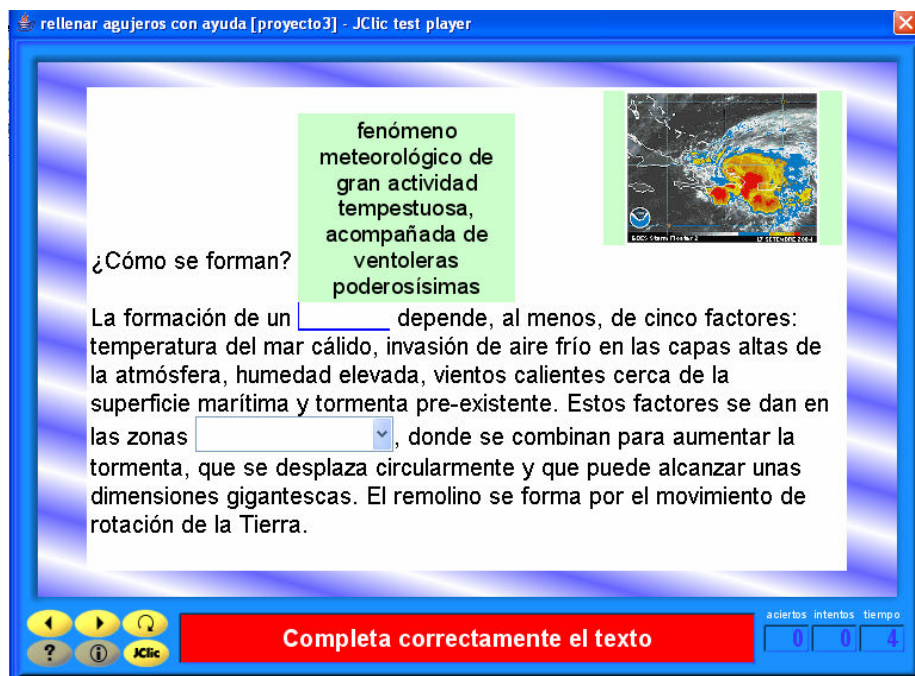
² Al ser una casilla dentro de otra casilla no podemos redimensionarla arrastrándola, sino que hay que darle los valores. Hay que dar valores que estén dentro del tamaño original 340 y 270 píxeles (El programa sí permite achicarla arrastrándola) . En nuestro ejemplo vale 200 por 130



- e. Botón estilo: fondo amarillo, tamaño 20. Al aceptar la pasilla aparece pequeña como en la figura de arriba, la grandamos estirando de ella. Y queda así:



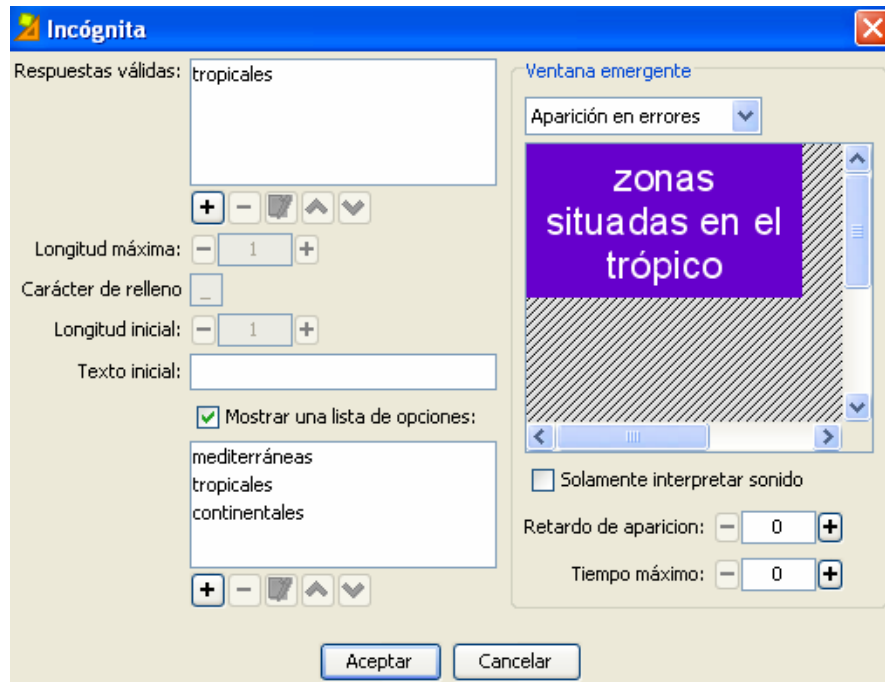
- f. Acepta y comprueba la actividad, y cambia si es oportuno el tamaño de la letra del texto.(conviene que el tamaño del texto y de la ayuda sea el mismo)
- g. Queda la pantalla así.



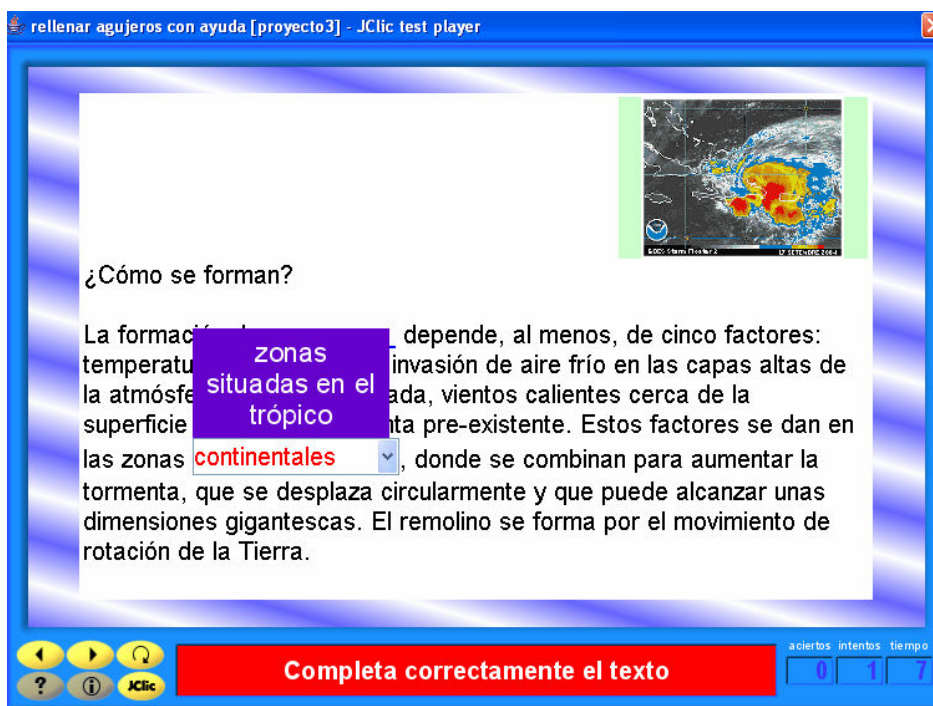
- h. Volver al texto y marcar *tropicales* como incógnita.
- i. Marcar la opción **mostrar lista de opciones** y añadir *mediterráneas*, *tropicales* y *continentales*.



- j. En la **ventana emergente** elegir **aparición en errores** y escribir en la casilla: *zonas situadas en el trópico*. Le damos el tamaño y estilo




- k. Dar estilo al texto principal.
 l. Comprobar la actividad y guardar.
 m. En caso de error aparecerá la pantalla así:







20. Creación de una actividad de texto: identificar elementos

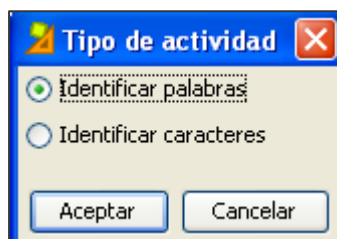
- En esta actividad el alumno tiene que señalar con un clic los elementos del texto que se hayan definido como incógnitas

1. Abre el proyecto **proyecto3**
2. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇨ **texto: identificar elementos**, le damos el nombre: *identificar palabras*.
3. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
4. Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas
5. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *Marca los adjetivos de la poesía*
6. Pestaña **texto**
 - a. Pestaña **contenido**: escribe el texto siguiente



**Íbase el Amor
por entre unos mirtos
en la verde margen
de un arroyo limpio.
Los niños con él
tras los pajarillos
que de rama en rama
saltan fugitivos.
En un verde valle
de álamos ceñido
vieron dos colmenas
en guardado sitio.**

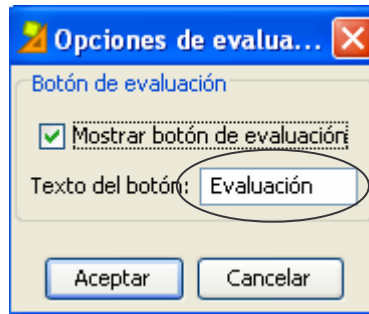
Lope de Vega (El galán de La Membrilla)

- b. Al elegir este tipo de actividad en la pestaña contenido se ha activado este botón . Haz clic encima del botón  y marca **identificar palabras** (que viene por defecto)





- c. Señala como incógnitas todos los adjetivos de la poesía: **pestaña contenido** ⇒ botón  (no se abre ningún cuadro de diálogo).
- d. Haz clic en el botón **evaluación**  y nos aparece esta pantalla ; podemos cambiar el texto del botón (por ejemplo comprueba, evalúate).



- e. Pestaña **estilo** da estilo al texto principal y a las incógnitas.

7. Comprueba la actividad  y guárdala.

Íbase el Amor
por entre unos mirtos
en la verde margen
de un arroyo limpio.
Los niños con él
tras los pajarillos
que de rama en rama
saltan fugitivos.
En un verde valle
de álamos ceñido
vieron dos colmenas
en guardado sitio.
Lope de Vega(El galán de la Membrilla)

Evaluación

← → ↺ ? ⓘ JClie

Marca los adjetivos de la poesía



aciertos intentos tiempo
2 5 15

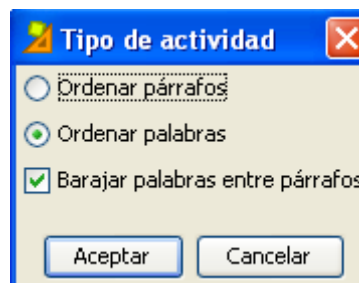
Actividad en marcha






21. Creación de una actividad de texto: ordenar elementos

- En esta actividad el alumno tiene que poner en orden los elementos de un texto que aparecen desordenados

1. Abre el proyecto **proyecto3**
2. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇒ **texto: ordenar elementos**, le damos el nombre: *ordenar elementos*
3. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
4. Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas Pestaña **ventanas** elegir el color de fondo para las dos ventanas
5. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *ordena las palabras que no están en su lugar.*
6. Pestaña **texto**
 - a. Pestaña **contenido**: para esta actividad vamos a utilizar un texto de otra actividad, el de Cien Años de soledad.
 - b. Par ello abre la actividad *rellenar agujeros en blanco*; abre la pestaña **texto** ⇒ **contenido** ; selecciona todo el texto y cópialo con las teclas **control + C**.
 - c. Sitúate ahora en la pestaña **texto** ⇒ **contenido** de esta nueva actividad y pégala en la pantalla con las teclas **control+V**
 - d. También aparece el botón ; hacer clic sobre él y nos aparece la siguiente pantalla; **marcar la opción ordenar palabras y barajar palabras entre párrafos.**

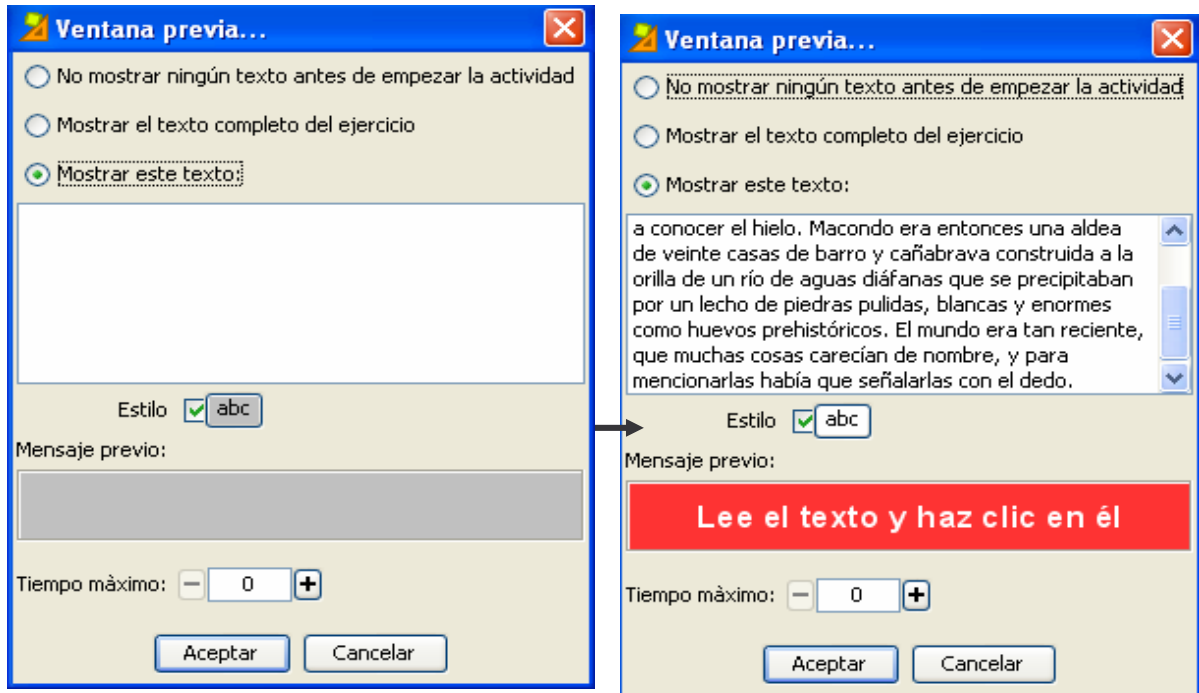


- e. Marcar las incógnitas: *pelotón, hielo, , barro, nombre, dedo.*³ Recuerda que hay que seleccionarlas y hacer clic en el botón 
 - f. Pestaña **estilo** botón  da estilo al texto y a las incógnitas.
7. Prueba la actividad.
8. También podemos mostrar el texto para leerlo antes de hacer el ejercicio de ordenar.
 - a. Copiar el texto: selecciónalo, y cópialo con **control+C**
 - b. Hacer clic en el botón  de la pestaña **contenido**⇒**mostrar este texto.**
 - c. Pegar el texto en la ventana en blanco con **contro+V**
 - d. Dar estilo con el botón estilo del mismo cuadro (conviene que el tamaño del texto sea igual que el que se va a presentar en el ejercicio)

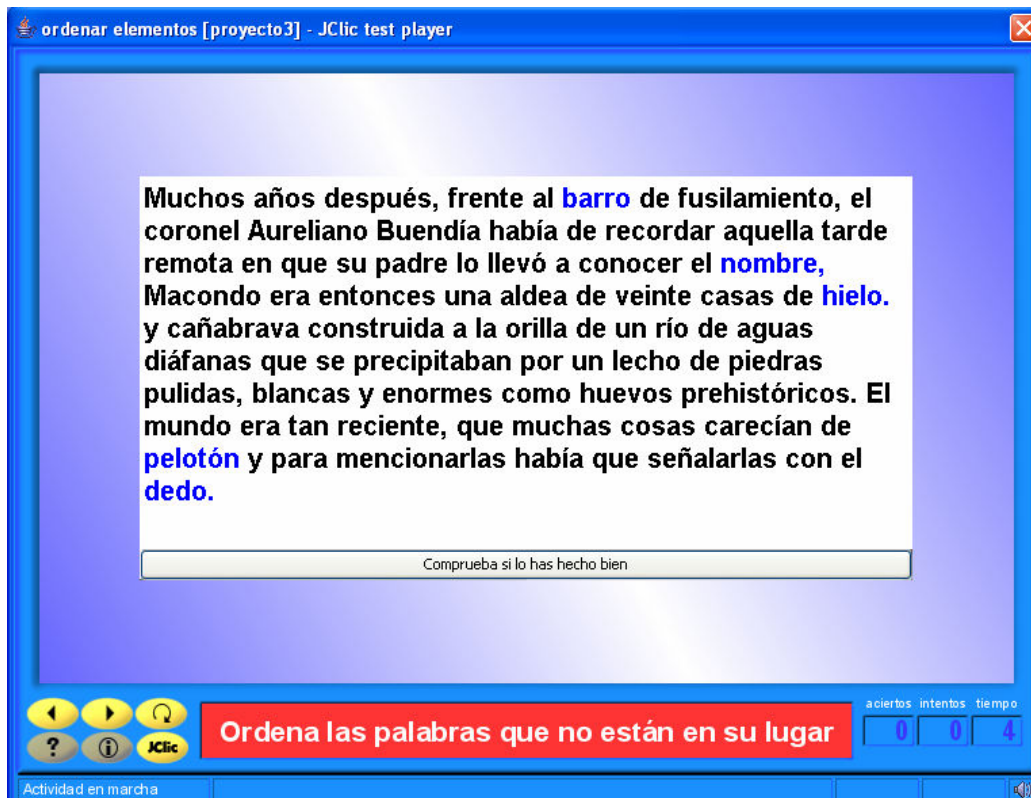
³ Si queremos borrar una incógnita basta con poner el cursor sobre ella, sin seleccionar y dar al botón 



- e. Escribir un mensaje previo: *lee el texto y haz clic en él*
9. Abrir el botón de evaluación  y cambiar el texto del botón





- Comprueba la actividad y guárdala.

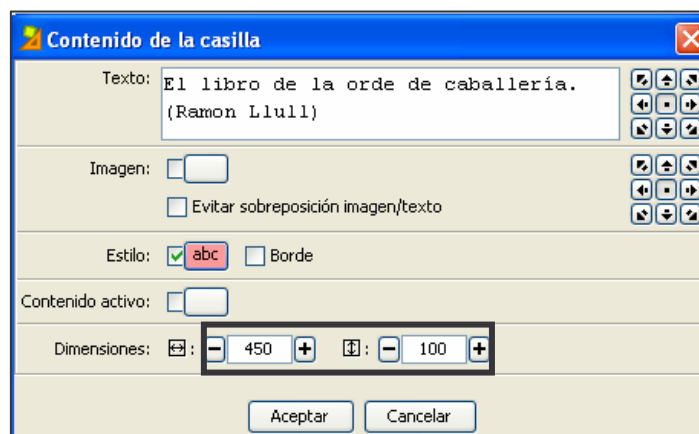









22. Creación de una actividad de texto: completar texto

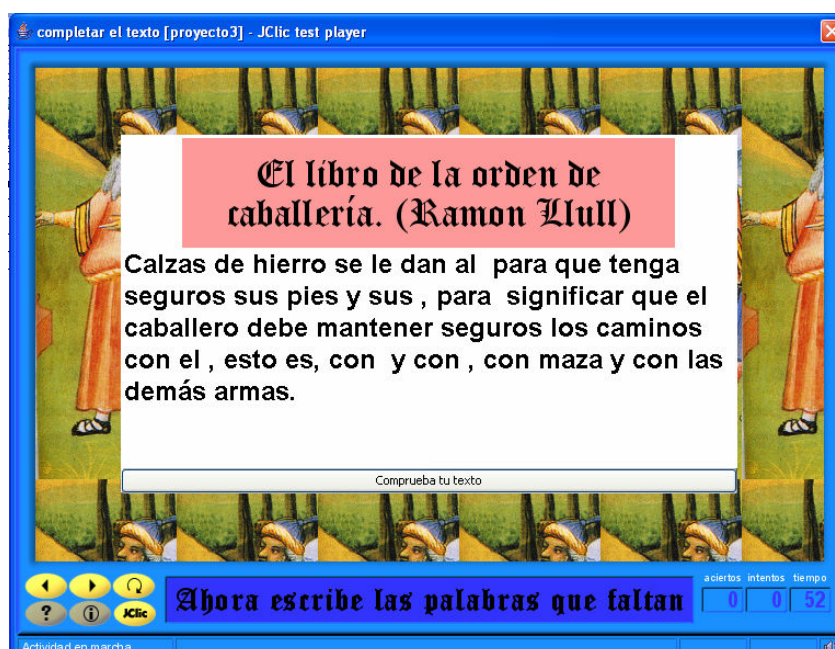
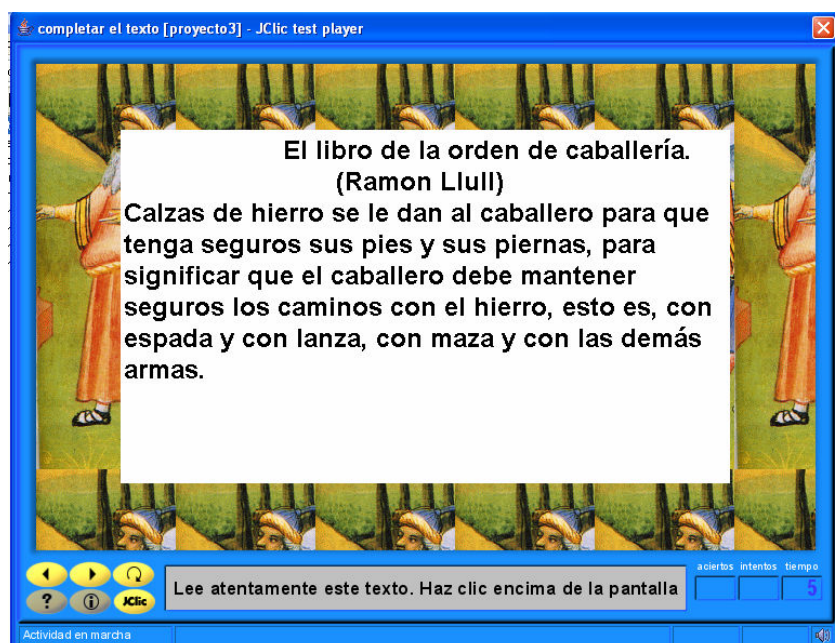
- Esta actividad es parecida a la de rellenar agujeros, pero aquí no aparecen los huecos donde hay que colocar las palabras ya que no aparece ninguna marca visual.
- Es por tanto una actividad difícil por lo que es conveniente mostrar el texto de trabajo antes del ejercicio, bien escrito o bien con un documento de sonido para escuchar el texto.

1. Abre el proyecto **proyecto3**
2. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇒ **texto: completar textos**, le damos el nombre: *completar el texto*
3. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
4. Pestaña **mediateca**: incorpora de la carpeta **material03** el archivo *lull.gif*
5. Pestaña **ventanas** elegir de fondo para la ventana principal la imagen *lull.gif*
6. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *ahora escribe las palabras que faltan.*
7. Pestaña **texto**:
 - a. Pestaña **contenido** escribe el texto en la ventana blanca
Calzas de hierro se le dan al caballero para que tenga seguros sus pies y sus piernas, para significar que el caballero debe mantener seguros los caminos con el hierro, esto es, con espada y con lanza, con maza y con las demás armas.
 - b. Antes de comenzar a elegir las incógnitas vamos a insertar un título:
 1. coloca el cursor delante de todo el texto y pulsa **Intro** .
 2. Vuelve a colocar el cursor arriba (en la primera línea que ya no tiene texto)
 3. Haz clic en el botón **insertar una celda**  ⇒ **contenido de la casilla** ⇒ **texto: El libro de la orden de caballería (Ramón Llull).**
 4. Con el botón estilo aplica tipo de fuente **Old english text Mt** y tamaño 36; aplica el color de fondo que quieras.
 5. Dimensiones de la celda 450 por 100 . Confirma con aceptar.






- c. Hacer clic en el botón **ventana previa**  y sigue los pasos del punto 8 de la actividad anterior.
 - d. Ahora selecciona las incógnitas  : *caballero, piernas, hierro, espada, lanza*.
 - e. Pestaña **estilo** haz clic en el botón  y da un tipo y tamaño de fuente al texto.
 - f. En la pestaña **contenido** activa el botón  de evaluación y cambia el texto del botón: *comprueba tu texto*
8. Comprueba el funcionamiento  y guarda la actividad.





23. Creación de una actividad de respuesta escrita

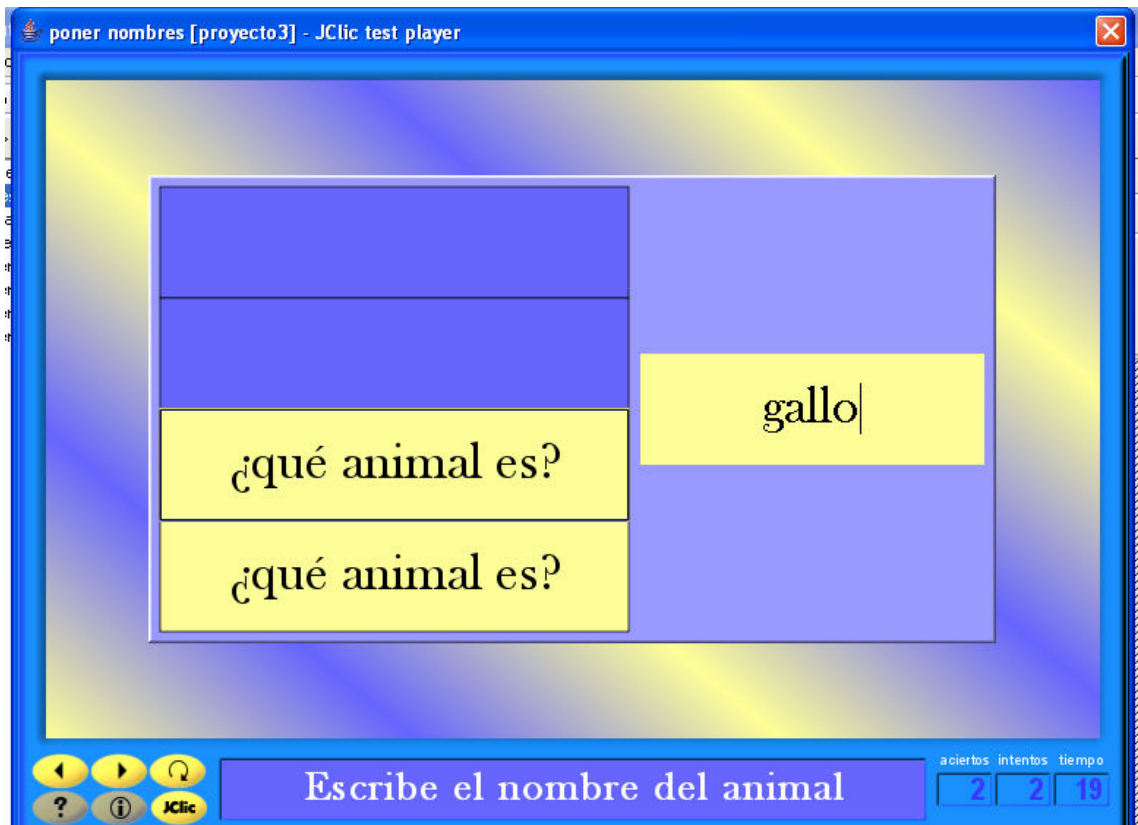
Este tipo de actividad presenta un aspecto visual parecido a las de la modalidad de exploración: muestran todo el contenido del panel A y sólo una casilla del panel B, donde el usuario tendrá que escribir el texto que considere oportuno para la casilla de A que se encuentre seleccionada en cada momento

1. Abre el proyecto **proyecto3**
2. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇒ **respuesta escrita**, le damos el nombre: *poner nombres*.
3. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
4. Pestaña **mediateca**: incorpora de la carpeta **material03** el archivo *caballo.wav*, *cerdo.wav*, *gallo.wav*, *perro.wav*
5. Pestaña **ventanas** elegir fondo para las dos ventanas.
6. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *escribe el nombre de los animales*.
7. Pestaña **panel** : 4 filas por 1 columna para los dos paneles (A y B) y tamaño 320 por 76.
 - a. **Panel A** botón estilo **abc** para dar el mismo estilo a todas las casillas.
 - b. Hacer clic en la primera casilla ⇒ **contenido de la casilla** ⇒ **texto** *¿qué animal es?* ⇒ **contenido activo** ⇒ **interpretar sonido** ⇒ **archivo**: *caballo.wav* (esto ya se ha hecho en actividades anteriores; ver esquema)





- c. Haz lo mismo con las restantes casillas del panel A.
 - d. **Panel B** haz clic encima de las primera casilla y en el contenido de la casilla escribe las posibles respuestas que se pueden dar a la primera casilla (en este caso el relincho del caballo) en este caso **caballo| yegua**. La barra | se escribe con la combinación **AltGr+1**. Los mismo hacemos en las demás casillas (por ejemplo en la del perro podemos aceptar como respuestas *perro| perrito|perra*)
8. Comprueba la actividad, después de escribir la primera respuesta hay que dar a la tecla **intro** y guarda la actividad.




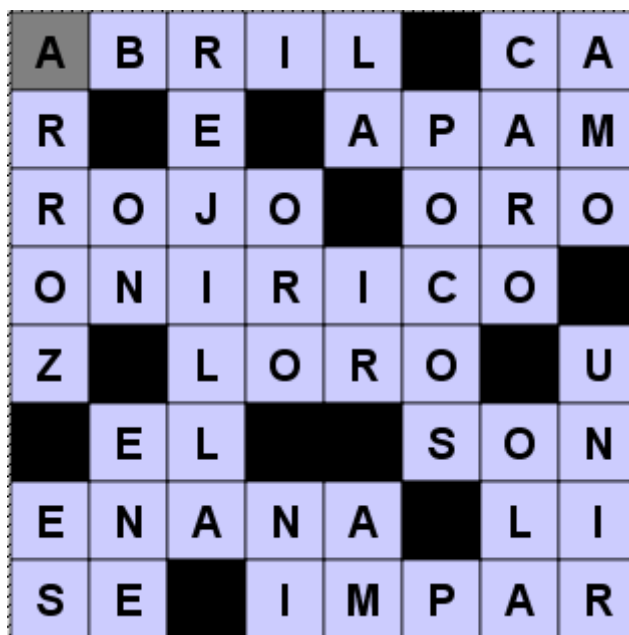


24. Creación de un crucigrama

Esta modalidad de actividad es una variante interactiva de los pasatiempos de las revistas y los diarios. El objetivo es ir rellenando el tablero de palabras a partir de sus definiciones. Las definiciones pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones tanto verticales como horizontales de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento

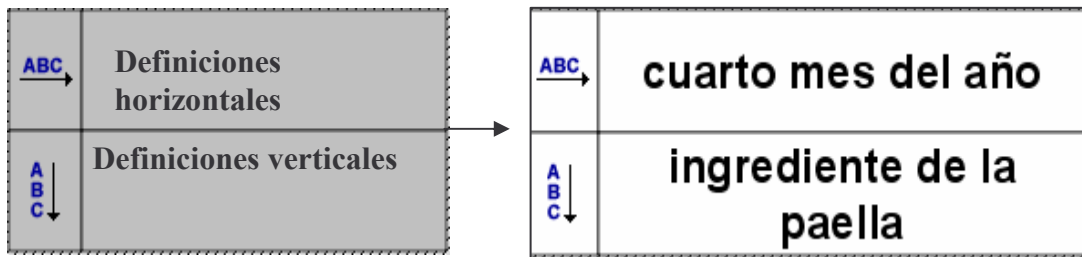
Los crucigramas se tienen que diseñar antes de introducir las entradas, aunque siempre se pueden hacer modificaciones sobre la actividad en Jclic autor.



1. Abre el proyecto **proyecto3**
2. Pestaña **Actividades**  **nueva actividad** ⇒ **crucigrama**, le damos el nombre: *crucigrama*
3. Pestaña **opciones** rellenar la descripción y elegir piel de usuario
4. Pestaña **ventanas** elegir fondo para las dos ventanas.
5. Pestaña **mensajes** escribe el mensaje inicial: *resuelve el crucigrama*.
6. Pestaña **panel**:
 - a. **Panel A**: 8 filas por 8 columnas; de tamaño 39 por 39; estilo Arial 22; elegir el fondo y color de la letra (los cuadros sin rellenar irán del color de la letra). Colocamos una letra por casilla para formar la palabra, como muestra la figura. Para la casillas en negro pulsamos **supr.**



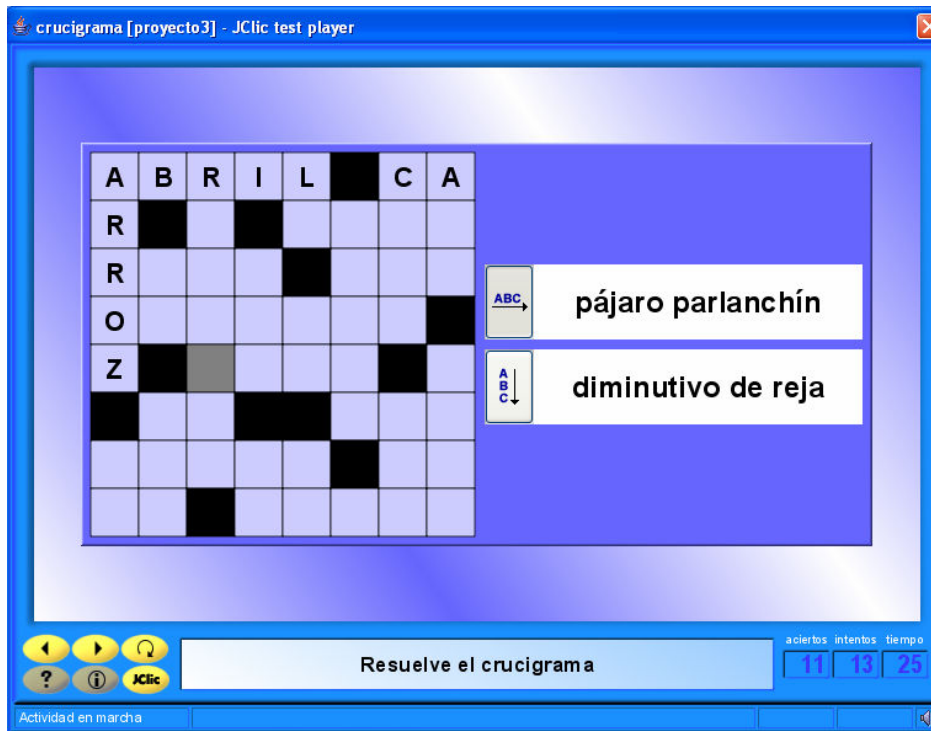


- b. **Panel B** : para rellenar el panel B (donde van las definiciones de las palabras del crucigrama):
- seleccionar con el ratón la letra inicial de la palabra del panel A, por ejemplo la ABRIL
 - hacer clic encima de la casilla de la definición horizontal del panel B
 - abre la pantalla de contenido de la casilla y escribimos la definición horizontal: *cuarto mes del año*.
 - Hacer lo mismo con la definición vertical de ARROZ
 - Rellenar las siguientes definiciones con la tabla de abajo (o bien libremente).



DEFINICIONES HORIZONTALES 	DEFINICIONES VERTICALES 
A : cuarto mes del año	A: ingrediente de la paella
C: otra forma de negación	E: forma del verbo ser
R: con la siguiente nota musical	B: segunda letra del abecedario
E: con la anterior nota musical	O: negación al revés
A: representación geográfica de un terreno (al revés)	E: nombre de letra
R: en inglés es Red	R: diminutivo de reja
O: metal precioso	I: as
O : relativo a los sueños	O: ----parece plata no es
Z: la última del abecedario	N: negación
L: pájaro parlanchín	L: artículo femenino
U: la última vocal	I: moverse de un lugar a otro
E: artículo determinado	A: repetido madre (al revés)
S: sonido	P: antónimo de muchos
E: mujer no muy alta	P: letra 22ª
L: cincuenta y uno	C: de precio elevado
S: pronombre reflexivo	O: se forma en la superficie de las aguas
I: antónimo de par	A: dueño
	U: juntar


- Pestaña **distribución**: elegimos una distribución y probamos la actividad.
- Si activamos en el panel A la opción **Separadores transparentes** los cuadros en negro (separadores) se muestran transparentes. Esto es útil para un crucigrama del tipo de palabras cruzadas.

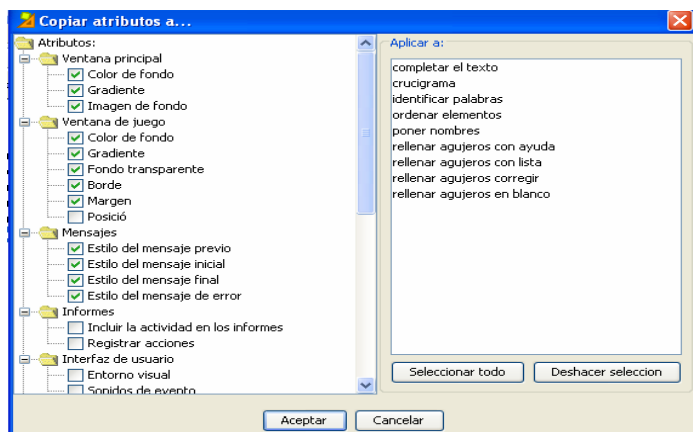


Quando elaboramos muchas actividades Jclíc nos ofrece la posibilidad de darlos a todas los mismos atributos (colores de las ventanas, estilos de los mensajes, estilos de las actividades de texto, tipo de botones, etc.); esto nos permite ahorrar mucho tiempo, pues sólo tenemos que elaborar una actividad cuya forma de presentación nos guste y copiar estos atributos a todas las demás.

Por ejemplo: si nos gusta cómo ha quedado la forma de la primera actividad de este proyecto3 (*rellenar agujeros en blanco*), realizamos las demás sin darle los atributos.

¿Cómo hacerlo? :

- ✎ Pestaña **actividades** ⇒ **seleccionar la actividad de la que vamos a copiar los atributos** ⇒ **hacer clic en el botón**  Copiar atributos y nos aparece la siguiente pantalla⇒y aquí seleccionamos las actividades **a las que queremos copiar los atributos** de la seleccionada.





Anexo

- **Las secuencias de actividades**
- **Instalación de proyectos JClie**
- **Gestionar las bibliotecas de proyectos JClie**
- **Crear y colgar un página Web con un applet Jclie**
- **Jclie player**
- **Instalación de Jclie**
- **Jclie reports**



25. Las secuencias de actividades

1. Las secuencias de los proyectos JClíc son listas en las que se especifica el orden en que se han de mostrar las actividades a los alumnos, y la función que en cada momento se asignará a los botones de avanzar y retroceder.
2. Lo primero que tenemos que establecer es el orden en que vamos a presentar las actividades (no necesariamente el mismo en que las hemos elaborado) para conseguir el mejor aprendizaje del tema en estudio.
3. El paso de una actividad a otra lo podemos establecer de tres formas:
 - Automáticamente, después de un cierto tiempo desde la finalización de la actividad.
 - Haciendo clic en alguna casilla que tiene como contenido activo el ir a otra actividad (esta se emplea principalmente en las actividades que nos sirven de menú)
 - A voluntad del alumno, haciendo clic en los botones que permiten avanzar o retroceder.

1. Creación de una secuencia de actividades

1. Abrir el **proyecto3.jclíc.zip**
2. Haz clic en la pestaña secuencias:



3. Nos aparece la lista de actividades que hemos realizado; encima de la lista nos aparecen botones que ya conocemos que nos permiten mover, copiar, cortar, pegar, eliminar⁴...)

etiqueta	actividad	←	→
	rellenar agujeros en blanco	↑	↓
	rellenar agujeros corregir	↑	↓
	rellenar agujeros con lista	↑	↓
	rellenar agujeros con ayuda	↑	↓
	identificar palabras	↑	↓
	ordenar elementos	↑	↓
	completar el texto	↑	↓
	poner nombres	↑	↓
	crucigrama	↑	↓

4. Los botones que aparecen a la derecha del nombre de la actividad son.

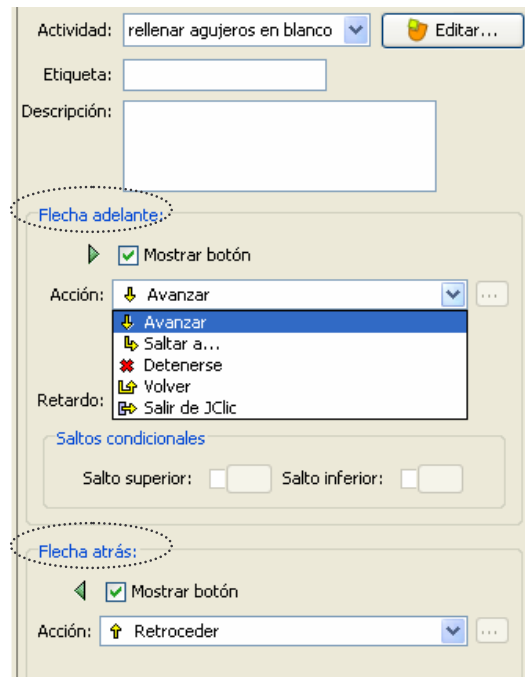
↓ ↑ **retroceder** / **avanzar**: pasar a la actividad anterior o siguiente (son los que vienen por defecto).

⁴ Si eliminamos una actividad de la pestaña de secuencias, no la eliminamos de la carpeta del proyecto.



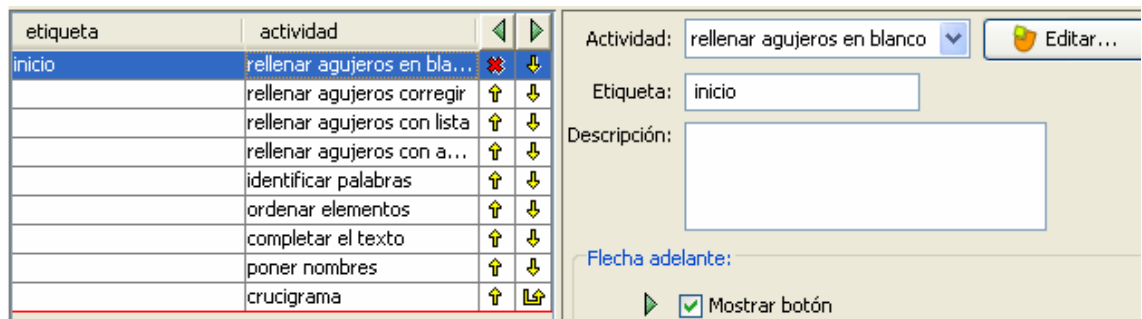
- ↳ **saltar:** ir a un determinado punto de la secuencia definido por una etiqueta. (también se pueden dar saltos a otro proyecto)
- ✖ **detenerse:** el botón que tiene esta función se muestra inactivo.
- ↳ **volver** si se ha dado un salto se vuelve al punto desde donde se había efectuado.
- ⇒ **salir**

5. **Configurar los botones** lo hacemos con el panel que queda a la derecha de la pantalla.



6. **Definir etiquetas** (las etiquetas son como puntos que nos van a permitir dar saltos de una actividad a otra)⁵

- Selecciona la primera actividad y escribe en la casilla de etiqueta de la derecha : **inicio**
- Ajustar los botones:
 - Flecha adelante avanzar ↑
 - Flecha atrás detenerse ✖
 - Colocar la acción volver en la última actividad



⁵ Por ejemplo en un paquete de lengua podemos colocar la etiqueta de **ortografía** en el punto en que están las actividades de ortografía, la etiqueta **gramática** en las actividades de gramática, y la etiqueta **comprensión** en actividades de comprensión lectora. Podemos tener 30 actividades agrupadas en 3 etiquetas.

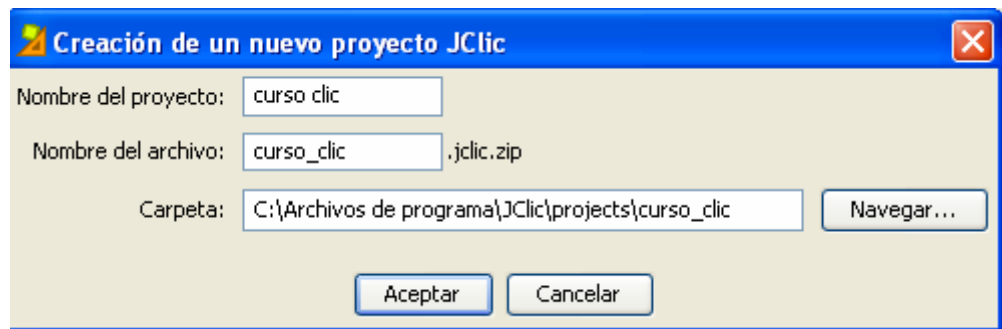



- Sigue el modelo del punto 6 y arregla las secuencias del **proyecto1.jclíc.zip** y **proyecto2.jclíc.zip**

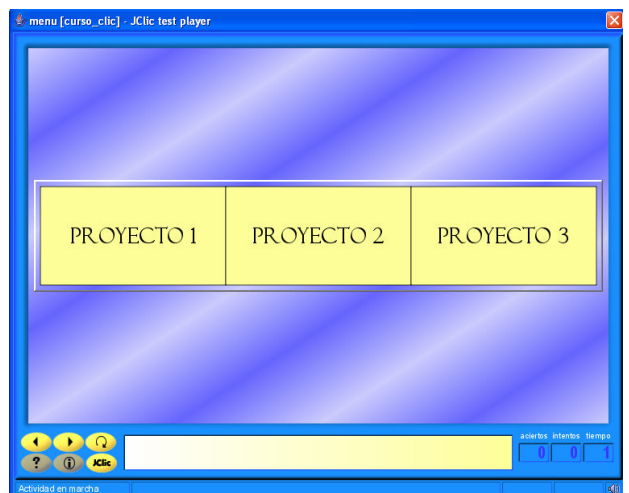
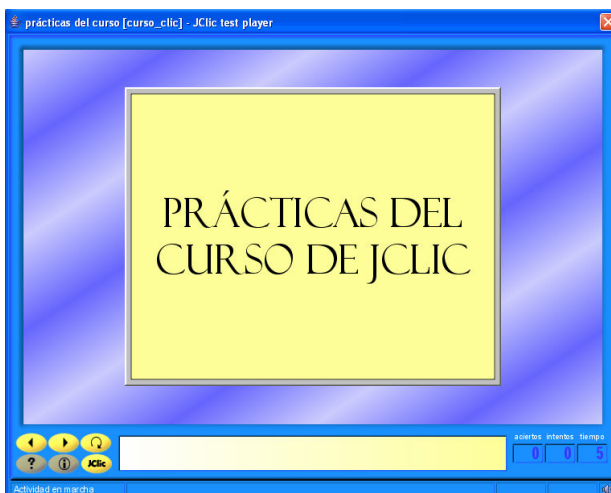
26. Las secuencias de actividades (II)

En esta actividad vamos a enlazar proyectos diferentes. Vamos a hacer un proyecto que sea la lanzadera de otros proyectos.


1. Crear un nuevo proyecto con Jclíc autor: **Archivo** ⇒ **nuevo proyecto** y le damos el nombre de *curso clic*

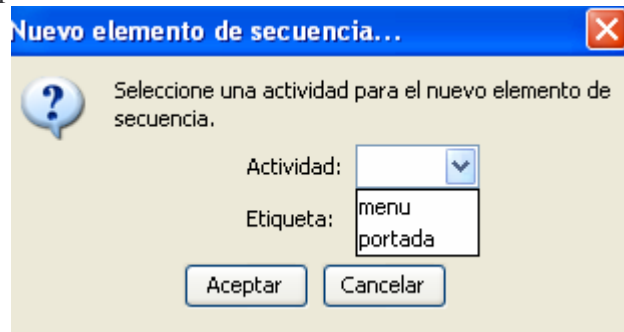


2. **Primera actividad:** crear una **pantalla de información** con el nombre de *portada*; con una única casilla donde se lea Prácticas del curso de Jclíc. Elige el estilo y colores que quieras.
3. **Segunda actividad:** crear otra **pantalla de información** con el nombre *menú* y que tenga 3 casillas (1 fila por 3 columnas) con el texto *proyecto1*, *proyecto2*, *proyecto3* y que tenga el mismo aspecto que la primera. Para ello hacer clic en el botón  y copiar a esta actividad los atributos de la primera.

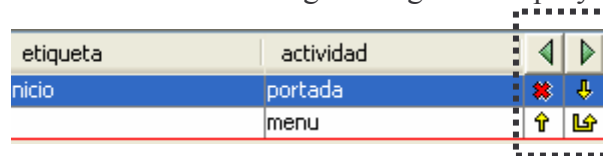




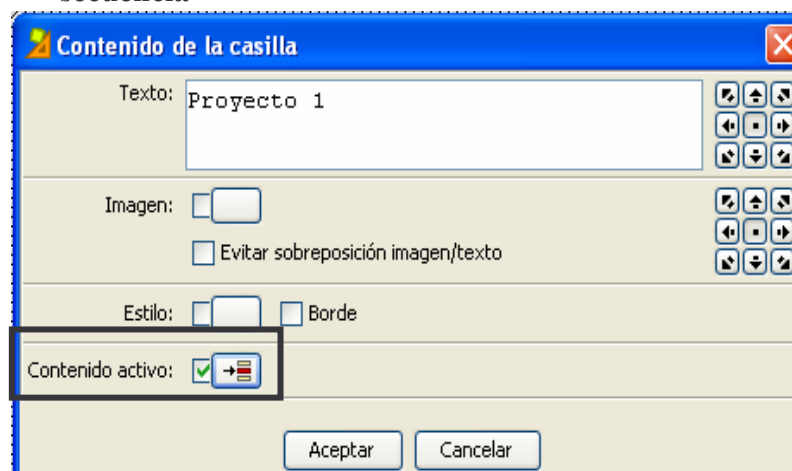
4. Pestaña **secuencias** haz clic en el botón **nuevo elemento de secuencia**  y nos aparece esta pantalla y añadimos las dos actividades a la secuencia. Si hemos probado el funcionamiento de la actividad no hace falta realizar este paso.




5. Coloca las flechas como ves en la figura. Y guarda el proyecto.

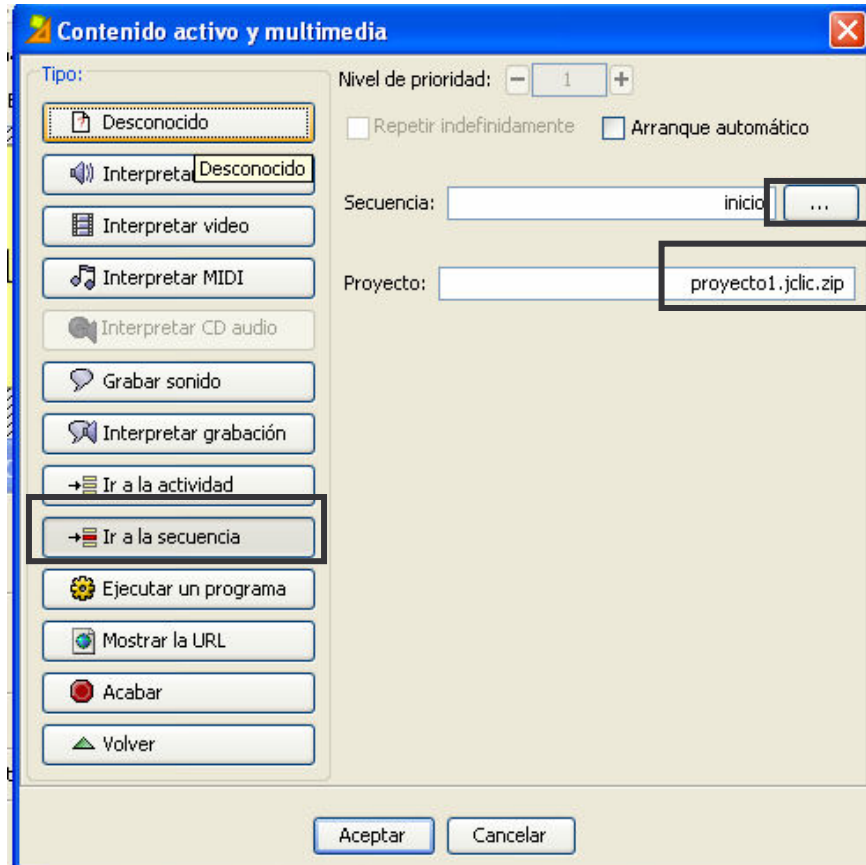


6. Las tres casillas de la pantalla de información menú todavía no están enlazadas con los proyectos. Para ello tenemos que colocar los tres proyectos dentro de la carpeta de la carpeta **curso clic** que es donde está el archivo **curso_clic.jclíc.zip** :
- Abrir: **C:\Archivos de programa\JClíc\projects\proyecto1**, marca el archivo **proyecto1.jclíc.zip**, cópialo y pégalo en la carpeta **curso clic**.
 - Realizar lo mismo con los archivos **proyecto2.jclíc.zip** y **proyecto3.jclíc.zip**
7. Volvemos al Jclíc autor y al proyecto **curso_clic.jclíc.zip** y establecemos los saltos de las tres casillas de la actividad menú:
- Pestaña **actividades** ⇒ **hacer clic** en la primera casilla **PROYECTO 1** ⇒ **contenido activo** ⇒ **selecciona ir a la secuencia**

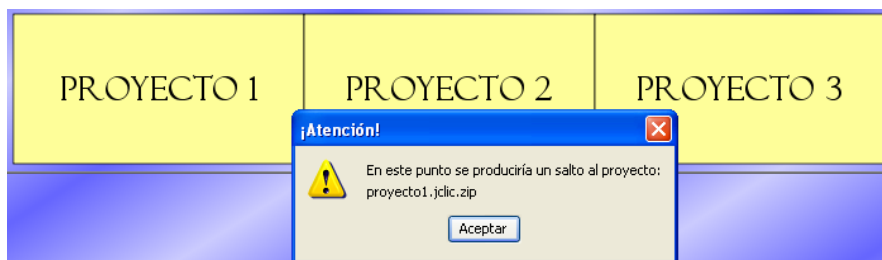





- b. Hacer clic en el botón  y elegimos la secuencia inicio (también lo podemos escribir), y en la ventana proyecto escribimos el nombre completo del archivo **proyecto1.jlic.zip**
- c. Haz lo mismo con los otros dos proyectos



8. Guardar el proyecto **curso_clic.jlic.zip** y comprobar su funcionamiento; al hacer clic sobre una de las casillas de la actividad *menú* aparece una advertencia, esto es porque estás trabajando con el visualizador dentro de un proyecto y esta acción se remite a otro proyecto.



9. Para comprobar su buen funcionamiento abrimos el programa **Jlic** ⇒ **Archivos** ⇒ **abrir el archivo** ⇒ **buscar en la carpeta curso_clic el archivo *curso_clic.jlic***. Si lo hemos hecho bien al acabar las actividades de cada proyecto vuelve automáticamente a la actividad *menú*, esto es debido a que en este punto de la secuencia hemos indicado que el botón de avanzar tiene que obedecer el orden "Volver" .




27. Instalación de proyectos Jclíc

JClíc autor permite crear unos archivos especiales que servirán para instalar los proyectos JClíc en las bibliotecas de otros ordenadores.

Estos archivos llevan en su nombre la doble extensión **.jclíc.inst.**, y deben ir siempre acompañados del archivo principal del proyecto, que como ya sabes lleva la extensión **.jclíc.zip**.

Vamos a crear un archivo de instalación del **proyecto3.jclíc.zip**



1. Abrir **Jclíc autor** **JClíc Author** : **archivo** ⇒ **abrir el archivo** ⇒ **carpeta proyecto3** ⇒ **abrir proyecto 3.jclíc**.
2. Herramientas ⇒ crear instalador de proyecto  **Crear instalador del proyecto..** y aparece la siguiente pantalla
3. Rellenamos el campo autores (si no está) en el campo descripción.
4. En archivos a copiar ya aparece el archivo **proyecto3.jclíc.zip**; los otros no hay que copiarlos

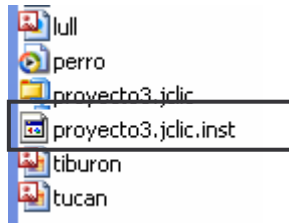




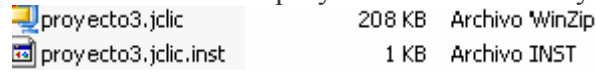
5. Confirmamos con aceptar y nos aparece la pantalla de guardar el archivo en: conviene asegurarse de que se guarda en la misma carpeta que el proyecto.



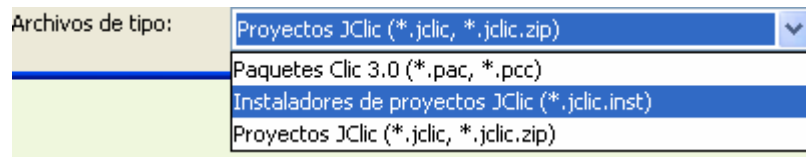
6. Si buscamos la carpeta proyecto3 podemos ver el nuevo archivo que se ha generado.




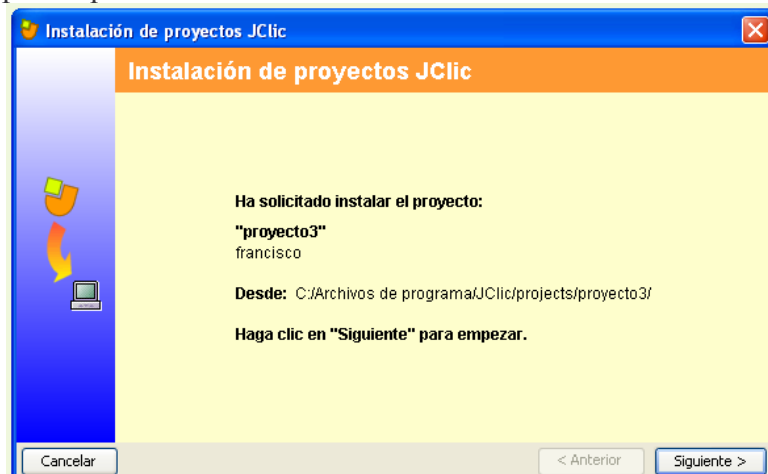
7. Si queremos que otro usuario instale nuestro proyecto en su disco hay que pasarle los dos archivos



8. Ahora vamos a instalar el proyecto en el **Jclie**  :



- a. Archivo ⇒ abrir archivo ⇒ carpeta proyecto3 ⇒ abrir la lista desplegable de archivos y seleccionar *Instaladores de proyectos Jclie* .
- b. Selecciona  proyecto3.jclie.inst y aparece el asistente de instalación de Jclie sigue los pasos que te marca el asistente.



- c. Al finalizar habrá un icono más en la pantalla de Jclie





28. Gestionar la biblioteca de proyectos de Jclíc

Las bibliotecas de proyectos de Jclíc player nos permiten organizar los proyectos de Jclíc en diversas carpetas para tenerlos fácilmente accesibles

1. GESTIONAR LA BIBLIOTECA PRINCIPAL

1. Abrir el programa JClíc
2. Herramientas ⇒ biblioteca...
3. Aparece la siguiente pantalla. (la biblioteca principal aparece por defecto)

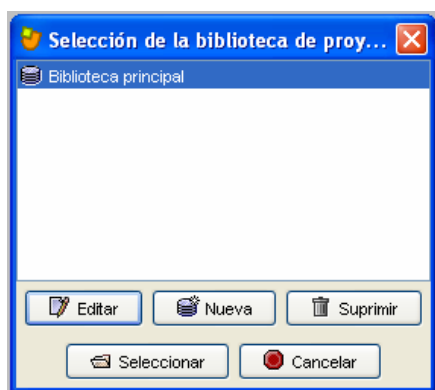


Ilustración 1

4. Pinchamos en editar y nos aparece esta otra pantalla

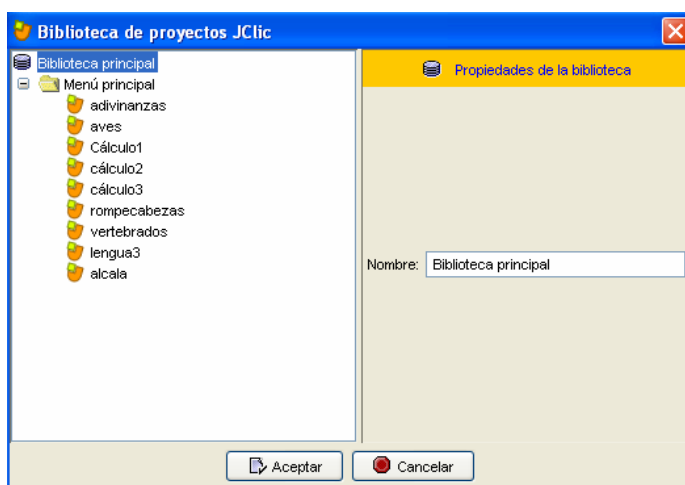


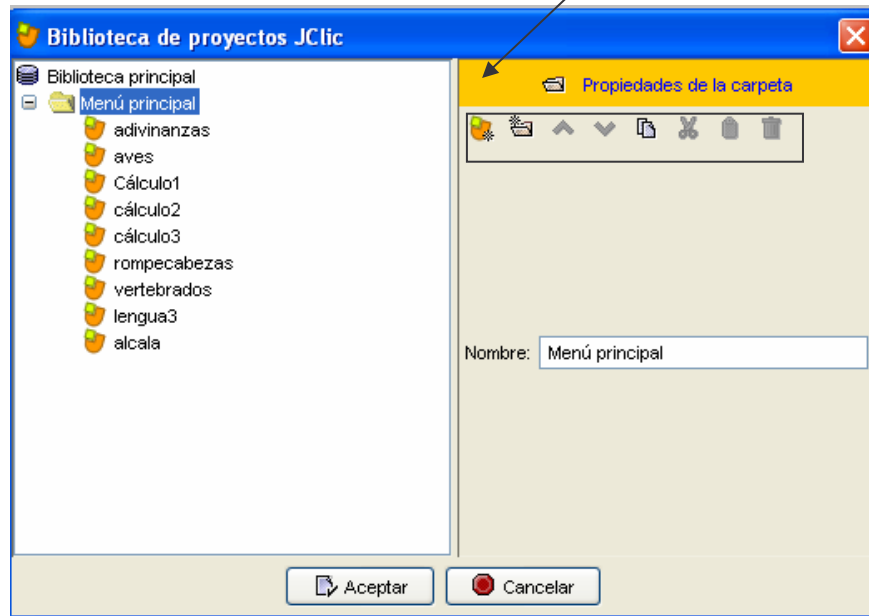
Ilustración 2

En esta pantalla tenemos

- ✓ El nombre la biblioteca



- ✓ Y las carpetas de actividades que forman esa biblioteca
- ✓ Si seleccionamos la carpeta **menú principal** nos aparece una pantalla parecida a la anterior pero con una barra para gestionar la carpeta



- ✓ En esta nueva pantalla tenemos estas herramientas

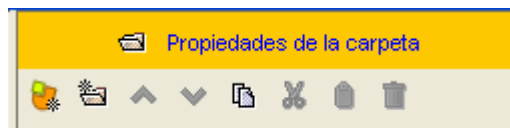

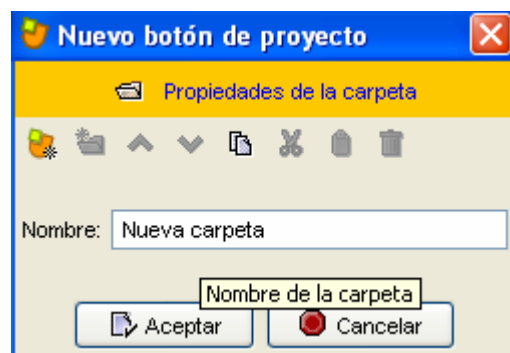
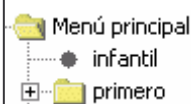



Ilustración 3

- ✓  Si abrimos este icono podemos crear una nueva carpeta de proyectos

La nueva carpeta nos aparece con el icono de un punto, porque está vacía.





- ✓  si abrimos este icono podemos crear un nuevo botón de proyecto dentro de la carpeta elegida.
- ✓ Elegimos el proyecto
- ✓ Podemos elegir un icono si abrimos el botón icono
- ✓ El texto con el que se presenta el botón.
- ✓ Una breve descripción. (que aparecerá como texto flotante cuando se deje quieto el ratón sobre el botón).

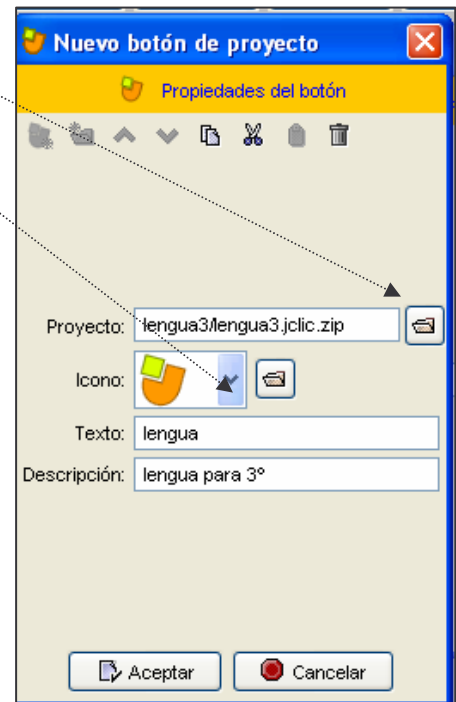


Ilustración 4

- ✓ Con los otros iconos de esta barra también podemos hacer:

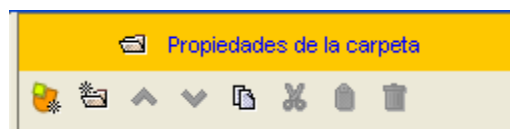







Ilustración 5

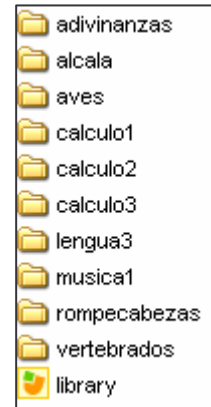
- ✗  Mover hacia arriba o hacia abajo el elemento seleccionado
- ✗  copiar.
- ✗  cortar
- ✗  pegar.
- ✗  eliminar.




Para gestionar esta biblioteca en red tenemos que tener en cuenta lo siguiente:

1) En el ordenador servidor

- ✓ Guardar todos nuestros proyectos en una carpeta compartida. Al instalar el programa nos crea una carpeta **projctcs.** (esta misma nos puede servir)



- ✓ En esta misma carpeta nos aparece el icono de la biblioteca principal  library

2) En los ordenadores de usuarios

- ✓ Abrir el programa **JClíc**
- ✓ Herramientas ⇒ bibliotecas.
- ✓ Nos aparece esta pantalla de la **ilustración 1**
- ✓ Elegimos **Nueva**
- ✓ Y en la siguiente pantalla elegimos **Añadir un enlace a una biblioteca ya existente** y buscamos la biblioteca que hemos creado y guardado en el punto 1). Aceptamos y ya tenemos la biblioteca en el ordenador usuario. (Cualquier modificación que hagamos en la biblioteca de origen la tendremos en la del usuario)

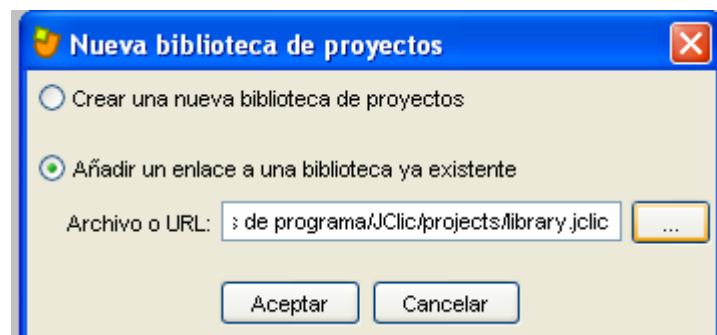


Ilustración 6



Aspecto de la pantalla del JClie con las carpetas organizadas

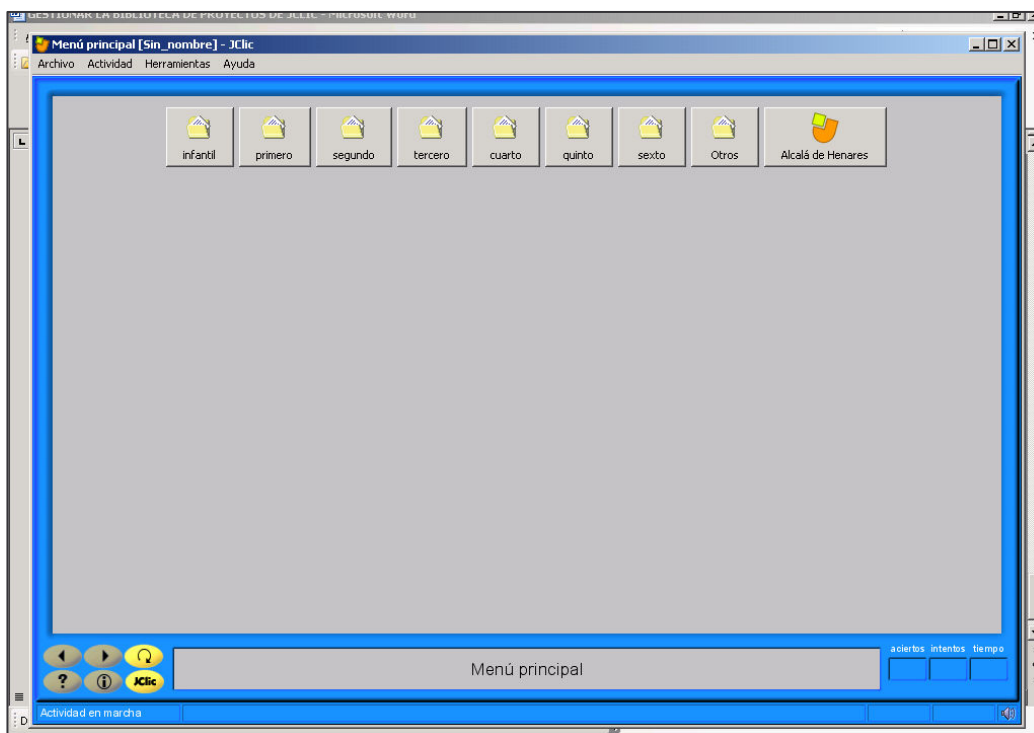
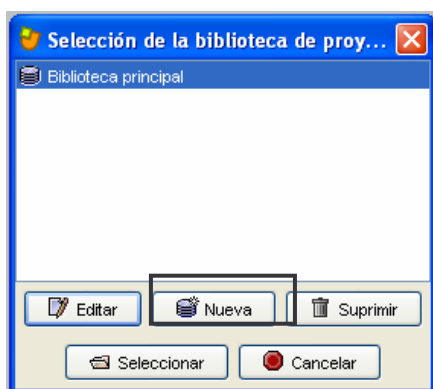


Ilustración 7

2. CREAR UNA NUEVA BIBLIOTECA

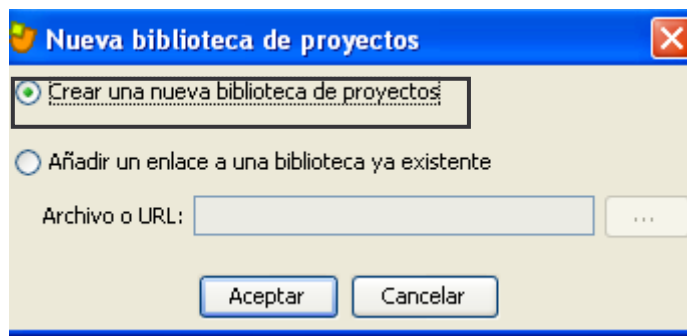
- ✓ Abrimos el programa **JClie**
- ✓ **Herramientas ----- bibliotecas...**
- ✓ Aparece la ventana siguiente.



- ✓ Pinchamos en **Nueva**.




- ✓ Nos aparece la ventana



- ✓ Ahora elegimos **Crear una nueva biblioteca de proyectos**.
- ✓ **Aceptar** ---- y guardar en la carpeta de proyectos. (le damos nombre la nueva biblioteca)

Nombre de archivo:

3. Instalar proyectos de actividades en las bibliotecas desde la página Web de Jclie

- ✓ Abrir la zona clic con esta dirección : <http://clic.xtec.net/>
- ✓ Seleccionar el idioma español y buscar el botón  que lleva a la sección **Actividades**. Nos aparece el siguiente esquema

Area:	<input type="text" value="Todas las áreas"/>
Idioma:	<input type="text" value="Todos los idiomas"/>
	<input type="checkbox"/> Incluir actividades con contenido textual mínimo
Nivel:	<input type="text" value="Todos los niveles"/>
Título:	<input type="text"/>
Autor/a:	<input type="text"/>
Descripción:	<input type="text"/>
Mostrar:	<input type="text" value="25"/> resultados por página
	<input type="button" value="buscar..."/>

Ilustración 8



- ✓ Buscamos el proyecto que nos interese. Hacemos clic en el título y nos aparece una página con la información de la actividad.

inicio | actividades | búsqueda

Cajón de sastre

Francisco García-Pozuelo Díaz y Juana Rello Serrano

CP Luis Vives
Alcalá de Henares (Madrid)

Un paquete de 55 actividades para repasar los conocimientos de 4º de educación primaria.

Área	Lenguas, Matemáticas, Diversos
Nivel	Primaria (6-12)
Fecha	25/01/05
Observaciones	nuevo
Licencia de uso	Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons

25/01/05

¿cómo funciona? 55 actividades

verlo (applet) 770 Kb

instalarlo en el ordenador

<http://clíc.xtec.net/projects/ginca/jclíc/ginca.jclíc.zip>

Ilustración 9

- ✓ Haz clic sobre la opción **verlo (applet)** y se ejecutará la actividad desde Internet sin necesidad de instalarla en el ordenador.
- ✓ Si nos gusta la actividad no situamos en su página y hacemos en **instalarlo en el ordenador**.
- ✓ Nos aparece una advertencia de seguridad, pinchamos en sí.
- ✓ Aparece la siguiente pantalla

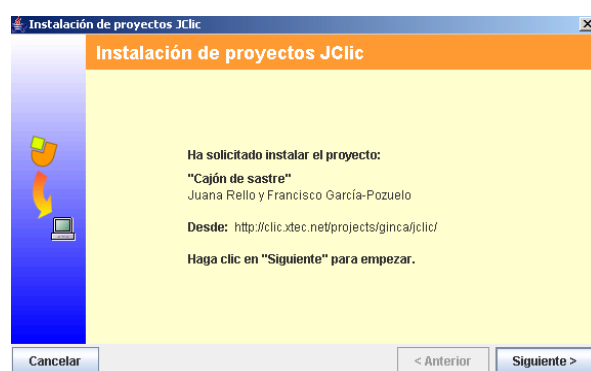


Ilustración 10



- Pinchamos siguiente y nos aparece la pantalla que nos ofrece en qué biblioteca queremos instalar el proyecto

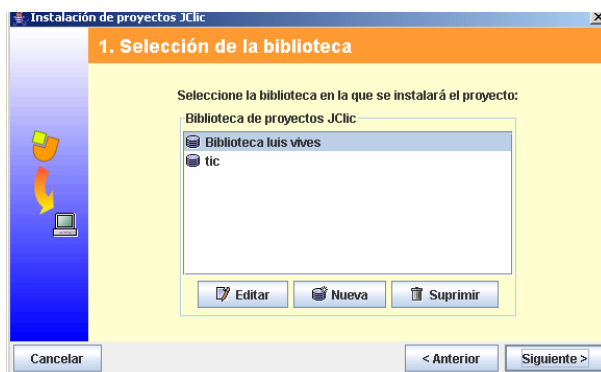


Ilustración 11

- Aparece una pantalla similar con el paso **2 Descarga de Archivos**
- La pantalla del paso **3 Creación de Iconos** nos permite elegir la carpeta en la que queremos instalar el proyecto.
- El paso **4 Instalación acabada** y nos permite ver la actividad.

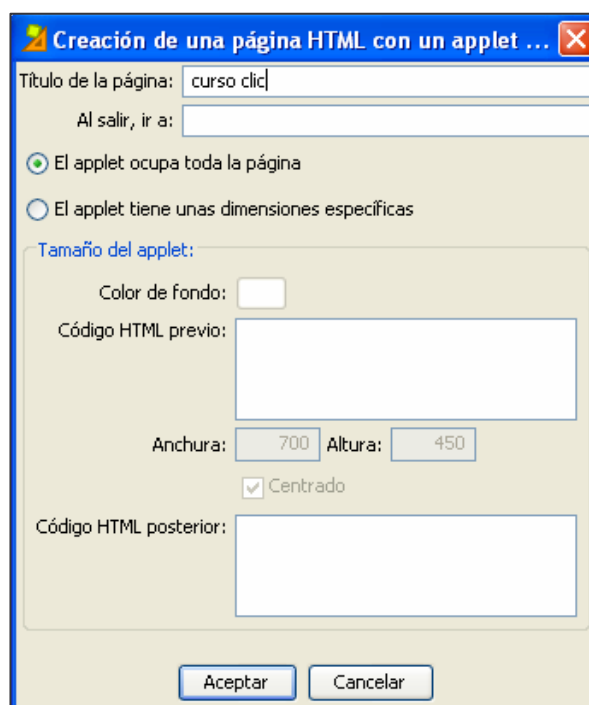


29. Crear y colgar una página Web con un applet de Jclíc

Un **applet** es una aplicación interactiva insertada en una página web, que puede mostrarse en cualquier navegador que soporte Java. Al abrir una página web con un proyecto JClíc se está iniciando un applet. El applet hace el mismo trabajo que JClíc: carga los datos del proyecto, muestra las secuencias de actividades al alumno y comprueba su realización.

La principal diferencia entre JClíc y el applet JClíc es que en el primer caso las aplicaciones se descargan y guardan en una unidad local de almacenaje (que se puede compartir en red), mientras que el applet está diseñado para funcionar sobre internet, sin guardar nada en el disco.

1. Abrir Jclíc autor y abri el archivo **curso_clic.jclíc.zip**
2. **Barra de menú: herramientas** ⇒ **crear página Web** y se activa la siguiente pantalla ⁶

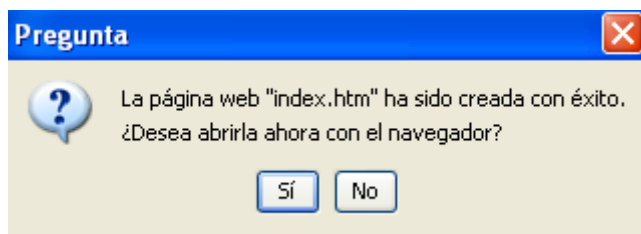


3. Dejamos las opciones tal como aparece (podemos cambiar el título) y aceptamos
4. Nos aparece la pantalla para guardar el archivo, que por defecto aparece como *index.htm* y que lo guarda en la misma carpeta que el proyecto.

⁶ hay dos maneras de insertar los applets (miniaplicaciones) en una página web: haciendo que ocupen todo el espacio de la ventana o dándoles unas dimensiones específicas (anchura y altura). En el primer caso no hay que indicar nada más, ya que el applet ocupará toda la página web sin dejar ningún espacio libre. En cambio, en el segundo caso puedes especificar el color de fondo, la alineación y el texto que quieres que aparezca encima y debajo del applet.



5. Fíjate que, por defecto, el nombre que da el programa para la página web que contiene el applet es el mismo que tiene normalmente la página de inicio de un sitio web (index). Puedes cambiar el nombre y poner un nombre corto, en minúsculas y sin espacios.
6. Confirmamos con aceptar y nos aparece el siguiente mensaje:



Si contestas afirmativamente **tienes que asegurarte de estar conectado a Internet**, ya que la página web contiene indicaciones que harán que el navegador tenga que descargar los archivos necesarios para poner en marcha el applet Jclic.

Para publicar la página hay que transferir al espacio web dos archivos: el proyecto Jclic (xxx.jclic.zip) y el documento html (index.htm).



30. Jclíc

Este es el programa principal que nos permite ver y ejecutar las actividades desde el disco duro (o desde la red).

Una vez que lo tenemos instalado nos aparece en nuestro escritorio con un acceso directo con el icono de arriba.

▪ Aspecto:

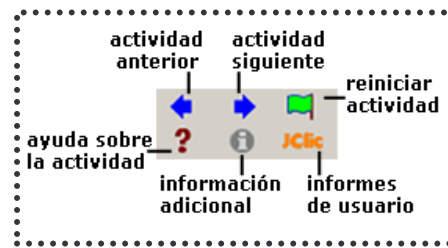


▪ Descripción de los componentes:

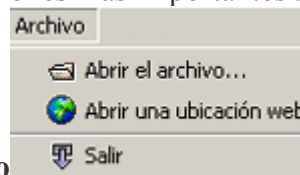
- **Pantalla principal:**(ventana principal): agrupa todos los elementos. Puede tener distintos colores, imágenes, etc..
- **Pantalla de juego (ventana de juego):** es la zona donde se desarrolla la actividad.
- **La caja de mensajes:** suele estar en la parte inferior. Las actividades pueden tener tres tipos de mensajes:
 - ✓ **Inicial:** aparece al iniciar la actividad y da las instrucciones para realizarla.
 - ✓ **Final:** aparece cuando se ha realizado la actividad.
 - ✓ **De error:** sólo aparece cuando la actividad tiene limitado el tiempo o el número de intentos.
 - ✓ Los mensajes pueden tener textos, sonidos, animaciones o combinarlos.



- **Los botones:** nos permiten pasar de una actividad a otra, repetir la actividad, solicitar ayuda, acceder a información adicional o ver los informes del usuario. Los botones pueden tener distintos aspectos.
- **Los contadores:** indican el número de aciertos, intentos y tiempo.
- **La barra de estado:** nos indica si la actividad está activa o se está cargando
 - ✓ sin sonido
 - ✓ con sonido.
- **La piel:** es el entorno visual en que se muestran las actividades. Hay distintas pieles para escoger que se diferencian por el color y el diseño.
- **La barra de menús:** permite acceder a las diferentes funciones para realizar las actividades y utilizar el programa.



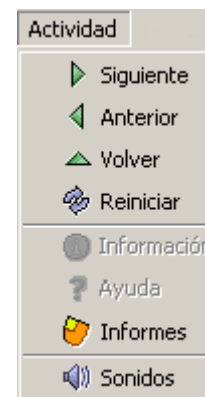
- Las opciones más importantes son



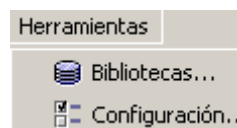
- **Archivo** desde aquí se pueden abrir los archivos y cerrar el programa.

- **Actividad**

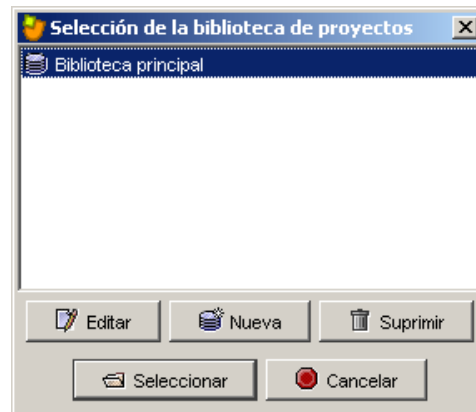
Las flechas siguientes y anteriores permiten avanzar o retroceder en la secuencia de actividades. La flecha volver lleva al último menú. Con reiniciar volvemos a comenzar la actividad. También podemos acceder a ayuda, informes o información; como también desactivar el sonido.



- **Herramientas**



- ✓ **Bibliotecas:** accedemos al menú de bibliotecas (donde guardamos los proyectos), bien para crear una nueva o editar una ya existente.



- ✓ **Configuración:** accedemos a este menú



- ✓ **Seguridad:** podemos proteger nuestra configuración

Proteger los cambios de configuración con contraseña

Nueva contraseña:

Confirmar nueva contraseña:

- ✓ **General:** para elegir, aspecto, idioma.

Aspecto:

Piel:

Idioma:

- ✓ **Multimedia:** elegir el sistema multimedia y activar / desactivar los sonidos de eventos

Multimedia activado

Sistema multimedia:

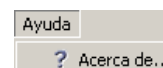
Detección automática

Java Media Framework (JMF)

QuickTime

Sonidos de evento activados

- ✓ **Ayuda:** información sobre Jclíc y la actividad que está abierta....





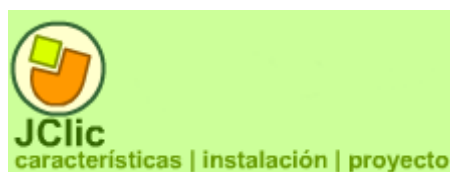
31. Instalación de Jclíc.





1. Comprobar si nuestro ordenador dispone del programa Java y si cuenta con todos los componentes necesarios. En nuestras aulas de informática hay que actuar con el perfil de **administrador**.



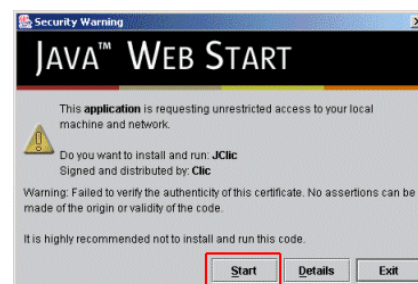
Java Plug-in

- 1.1. **Inicio ---Configuración---** panel de control y buscamos el icono
- 1.2. **Comprobar si la versión es igual o posterior a 1.4.0.** Si es así pasamos al punto. Si no procedemos a instalarlo:
2. **Instalar Java:** ve a la página <http://www.java.com> y sigue las instrucciones.
3. **Instalar el complemento multimedia JMF:** para instalarlo descarga y ejecuta [custumsJUMinstal.exe](#) desde la zona clic.
4. **Instalar Jclíc:** abre en Internet <http://clic.xtec.net> y selecciona el apartado instalación. Esto nos abre el lugar para instalar el programa y las actividades de ejemplo.
5. **Veamos la tabla:**



	JCLIC Instala el programa principal
	JCLIC AUTOR Instala las herramientas para crear, y probar las actividades
	Actividades de demostración Facilita la descarga de proyectos
	Jclíc report Permite gestionar los resultados de los alumnos en una base de datos.

- 5.1. Haz clic sobre el icono Jclíc y comenzará la instalación. Primero se descargan los archivos y luego se pide confirmación para empezar a instalarlo. Nos aparecerá esta pantalla. Sigue los pasos y elige idioma y carpeta donde quieres instalarlo. El programa quedará instalado y se ejecutará.
- 5.2. Vuelve a la zona web de clic o sea <http://clic.xtec.net> e instala el Jclíc autor.
- 5.3. Si quieres puedes instalar las actividades de demostración.

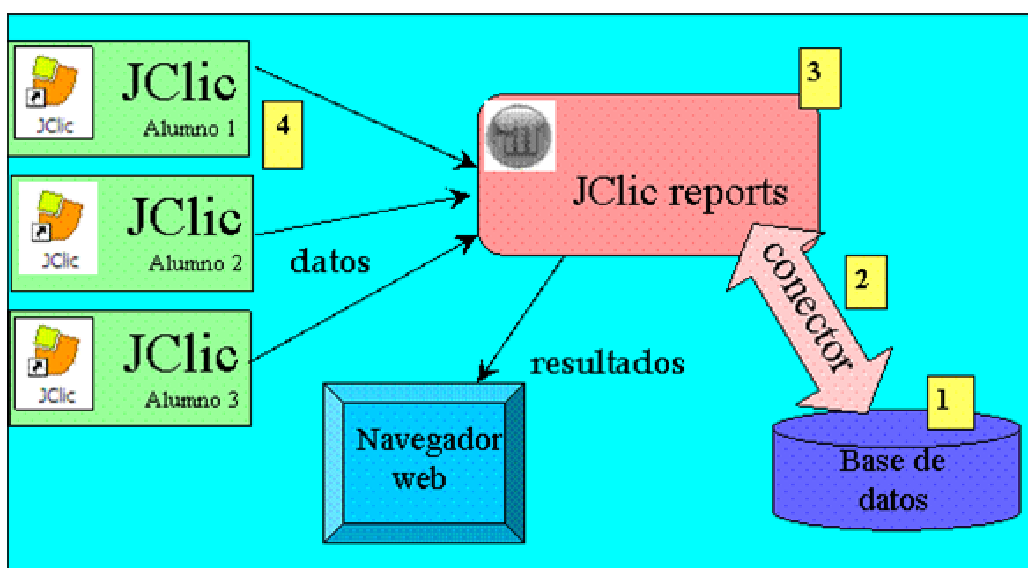




32.JClic reports

Jclic reports es un sistema de registro de los resultados de las actividades. Recopila los datos (tiempo empleado en cada actividad, intentos, aciertos, etc....) y los presenta en diversos informe estadísticos.

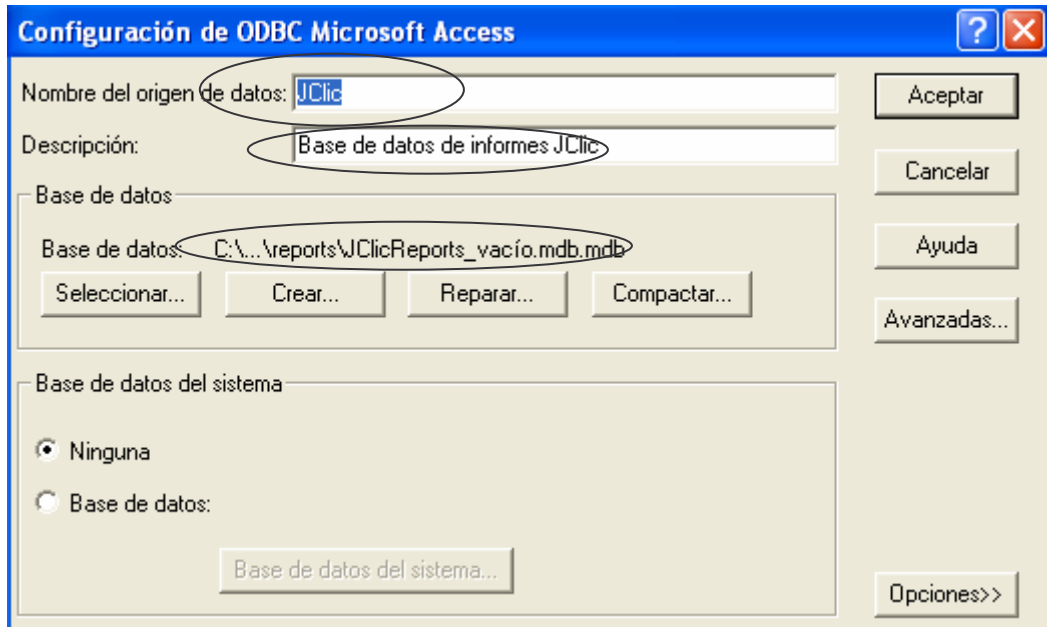
1. **Funcionamiento:** JClic reports se basa en un esquema **cliente- servidor**. El servidor puede ser cualquier ordenador y los clientes son de dos tipos: las aplicaciones JClic (applet y player) y los navegadores web desde los que se pueden consultar y administrar la base de datos. Necesitamos tres elementos:
 - a. **Un sistema de base de datos** para almacenar la información.
 - b. **Un conector** para establecer comunicación entre la base de datos y **JClic reports**.
 - c. **El programa JClic reports** que realiza dos funciones:
 - 1º. Ofrece a los clientes la información para identificar a los usuarios al iniciar las sesiones de trabajo y recibir los resultados.
 - 2º. Procesar los datos almacenados y mostrarlos en varios formatos.



2. **Configuración estándar con MS- Access**
 - a. **Creación de una base de datos**
 - 1º. Abrir Access
 - 2º. Crear una base de datos nueva
 - 3º. Darle el nombre de **JClicReports.mdb** (puede ser otro nombre)
 - 4º. Guardar la base de datos en una carpeta.
 - 5º. Cerrar el programa Access.
 - b. **Configuración del conector.**
 - 1º. Panel de control ⇒herramientas administrativas ⇒ orígenes de datos ODBC ⇒pestaña DSN de sistema...
 - 2º. Clic en agregar ⇒ y de la lista selecciona **Microsoft Access Driver (*mdb)** haz clic en **final**

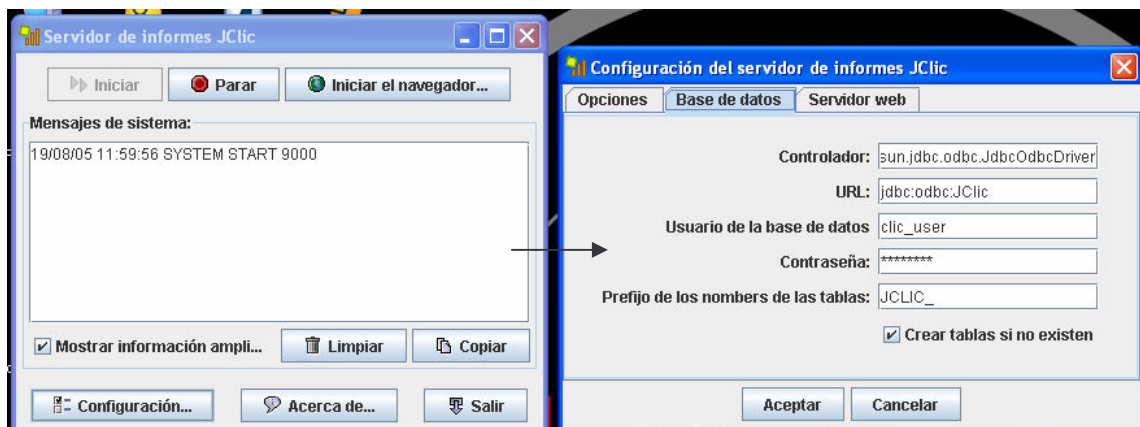


- 3°. En **Nombre del origen de datos** escribe “JClíc” y en **Descripción** cualquier texto explicativo, por ejemplo “Base de datos de informes JClíc”.
- 4°. Hacer clic en **seleccionar** y buscar el archivo “JClícReports.mdb”, que hemos creado en el apartado a. Confirmar con aceptar y cerrar la ventana de control de ODBC.




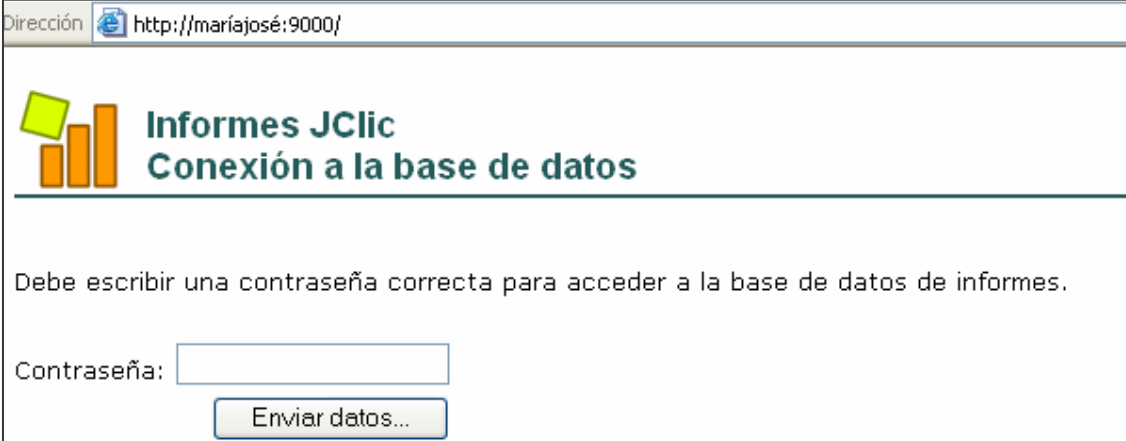
c. Configuración de JClíc reports


- 1°. Poner en marcha **JClíc reports** (que previamente hemos descargado de la página de descargas de Jclíc).
- 2°. Hacer clic en **configuración** ⇒ **pestaña base de datos**:
 1. En **Controlador** escribir: **sun.jdbc.odbc.JdbcOdbcDriver**
 2. En **URL** escribir: **jdbc:odbc:JClíc**
 3. Marcar la casilla **Crear tablas si no existen**
 4. Prefijo de los nombres de las tablas: **JCLIC_**






Para comprobar si todo ha ido bien hacer clic en  y el navegador nos mostrará la primera página; la contraseña la podemos dejar inicialmente en blanco.



Dirección  http://mariajosé:9000/


 **Informes JClíc**
Conexión a la base de datos

Debe escribir una contraseña correcta para acceder a la base de datos de informes.

Contraseña:

Si hacemos clic en Enviar datos... nos aparece la página del menú principal





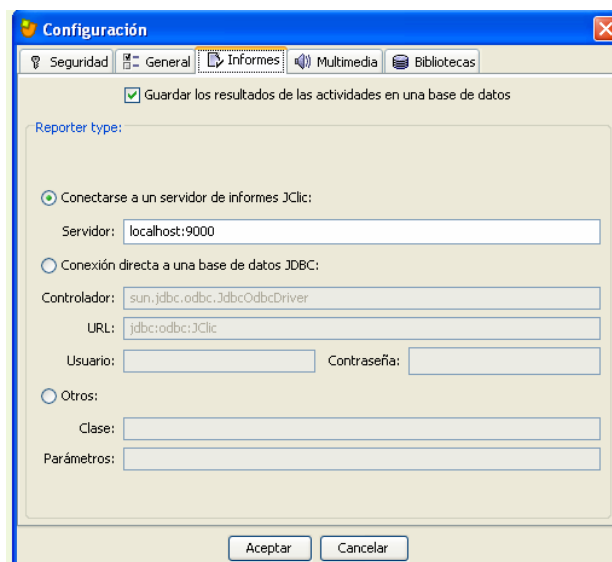
 **Informes JClíc**
Menú principal



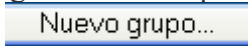
- Administración de grupos
- Informes de grupo
- **Informes de usuario/a**
- Informes de actividad
- Administración de la base de datos



3. Configuración de los clientes JClíc

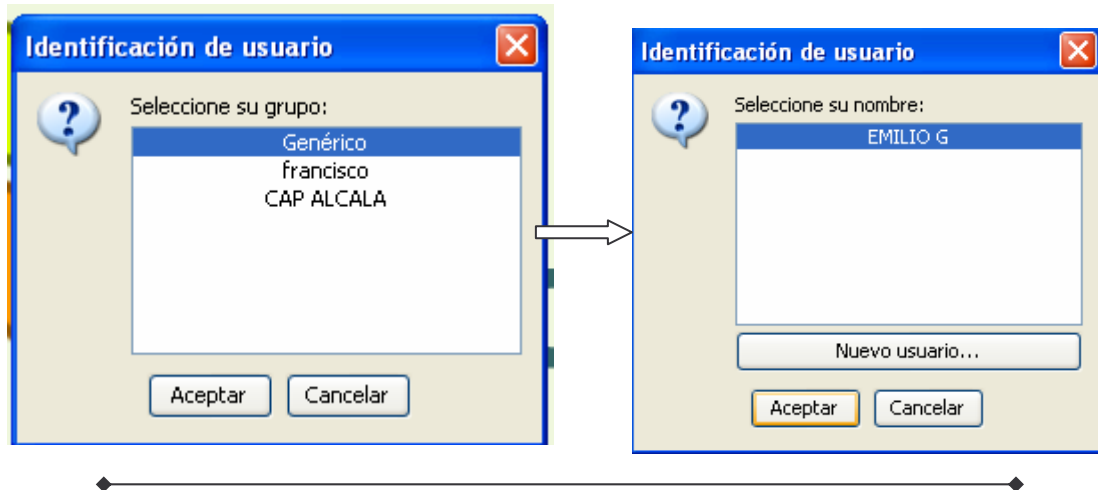
- Poner en funcionamiento **Jclíc reports** en algún ordenador de la red.
-  de **JClíc reports** ⇒ pestaña  ⇒ anotar el **Puerto** de comunicaciones, que normalmente es 9000.
- Buscar el **nombre** o la **dirección IP** del ordenador en el que funciona JClíc reports. (por ejemplo “servidor” o los números como 192.168.1.10).
- Abrir **Jclíc** en cualquier ordenador de la red. ⇒ herramientas ⇒ **configuración** ⇒ **pestaña Informes**.
- Marcar la casilla **Guardar los resultados de las actividades en una base de datos**,
- Seleccionar la opción **Conectarse a un servidor de informes JClíc** y escribir en el campo **Servidor** el **nombre o la IP de ordenador donde tenemos funcionando JClíc reports**.
- Confirmar los cambios; cerrar Jclíc y volver a abrirlo.



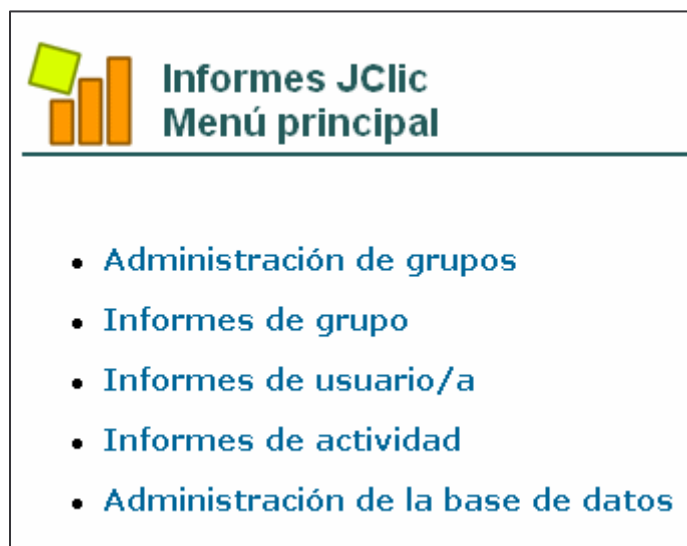
- Primero abrimos **JClíc reports** en el ordenador servidor.
-  y creamos un grupo en la página que se abre hacer clic en  y se abre la página del menú principal.
- Seleccionamos **administrar grupos** ⇒  y nos aparece la página con los campos del grupo.
- Los rellenamos y confirmamos con **enviar datos...**
- Aparece una pantalla similar para crear usuarios nuevos; creamos uno de prueba.



- ☞ Ahora abrimos **Jclíc** (sin cerrar JClíc reports) y nos aparece la pantalla de inicio con el recuadro de grupos; elegimos un grupo y nos aparece la lista de usuarios de este grupo.



Ventanas del navegador de Jclíc reports





Informes JClic
Administración de grupos

Menú principal

Grupos
Genérico
francisco
CAP ALCALA

Nuevo grupo...



Informes JClic
Administración de grupos: francisco

Menú principal | Administración de grupos

Identificador: fran
Nombre: francisco
Icono: ---

Modificar... Eliminar... Eliminar informes...

Usuarios

pozuelo

Crear un nuevo usuario/a...



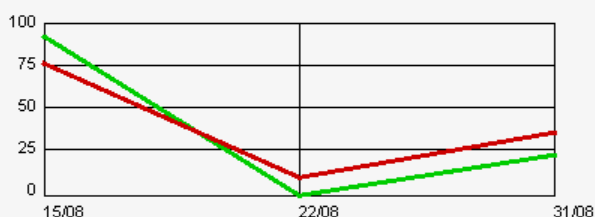
Informes JClíc Informes de grupo

Menú principal

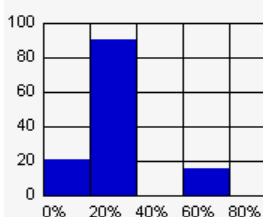
Grupo: Clave:
 Proyecto: Código:
 Contexto: Desde:
 Hasta:

Evolución del grupo

■ Precisión global ■ Actividades resueltas



Distribución de resultados



Resumen global

Sesiones:	33
Proyectos:	4
Actividades realizadas:	128
Actividades resueltas:	37 (28%)
Tiempo total:	1:34:50
Precisión global:	37%

fecha	usuario/a	sesiones	actividades	act. resueltas	tiempo	precisión
15/08/05	pozuelo	1	16	15 (93%)	07:53	77%
22/08/05	pozuelo	4	21	0 (0%)	02:30	11%
31/08/05	pozuelo	28	91	22 (24%)	1:24:27	37%

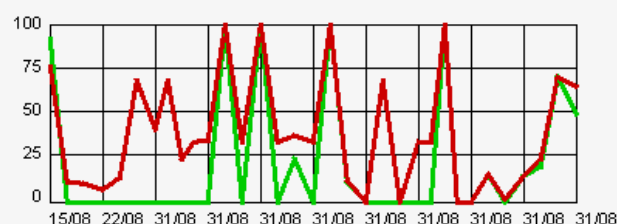
Informes JClíc Informes de usuario/a

Menú principal

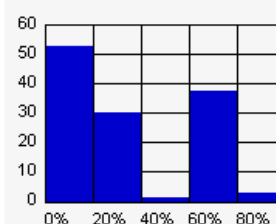
Grupo: Clave:
 Usuario: Código:
 Proyecto: Contexto:
 Desde:
 Hasta:

Evolución del usuario/a

■ Precisión global ■ Actividades resueltas



Distribución de resultados



Resumen global

Sesiones:	33
Proyectos:	4
Actividades realizadas:	128
Actividades resueltas:	37 (28%)
Tiempo total:	1:34:50
Precisión global:	37%

fecha	proyecto	actividades	act. resueltas	tiempo	precisión		
15/08/05	alcala	16	15 (93%)	07:53	77%		
22/08/05	caculo1	4	0 (0%)	01:09	12%		
		actividad	bien	acciones	aciertos	tiempo	precisión
		01	N	6	2 (33%)	00:12	11%
		02	N	7	3 (42%)	00:22	21%
		03	N	14	4 (28%)	00:25	19%
		04	N	0	0 (0%)	00:10	0%
22/08/05	alcala1	4	0 (0%)	00:22	11%		

