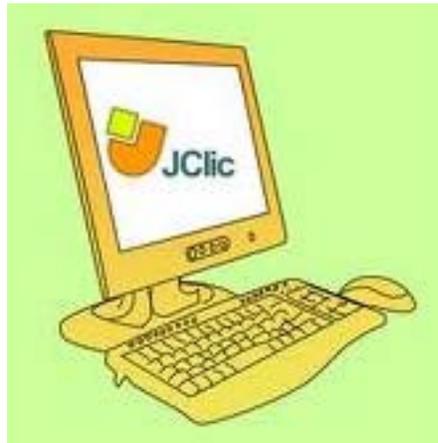


JClic Author paso a paso



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL



CURSO EN LINEA

UNIDAD IV

JCLIC AUTHOR PASO A PASO

L.A.E. JANNETH PALACIOS CANO, E.T.E

JClic Author paso a paso

1.1 Creación de actividades: JClic autor

JClic autor es el programa de JClic que permite crear nuevas actividades de una manera sencilla, visual e intuitiva.

En el área de trabajo de JClic autor se encuentra la barra de menús y las cuatro pestañas en que se organizan las diferentes herramientas del programa.



Las pestañas son:

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

- **Mediateca**: desde la mediateca se gestionan las imágenes y los otros recursos multimedia utilizados en el proyecto.

Hay que activar la pestaña **Mediateca** para añadir, borrar o visualizar los recursos multimedia del proyecto y sus propiedades.

- **Actividades**: desde aquí se crean y/o modifican las actividades del proyecto.

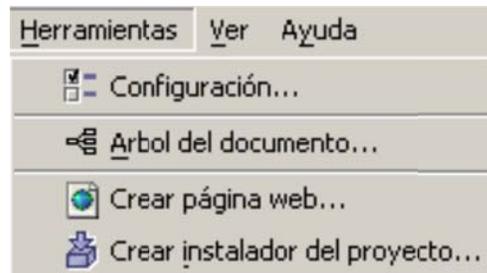
JClic Author paso a paso

La pestaña actividades contiene cuatro apartados, tres de los cuales son iguales para todos los tipos de actividades (Opciones, Ventana y Mensajes) y uno que varía en función del tipo de actividad que se esté creando o modificando, esta es la pestaña **Panel**.



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

Desde la **barra de menús** de JClic autor se accede a opciones de abrir y guardar archivos, funciones de edición y acceso a las diversas pestañas.



Desde el **Menú Herramientas** se accede a las opciones de configuración del programa y a las utilidades que permiten crear páginas Web e instaladores de proyectos.

1.2 Creación de un nuevo proyecto

Para iniciar actividades con JClic autor se comenzará por crear un nuevo proyecto, o abriendo no existente.

El proyecto, una vez acabado, estará integrado por un grupo de actividades, sus relaciones y el conjunto de los recursos multimedia utilizados.

Se pueden crear los proyectos desde JClic autor. En ese momento se deberá especificar:

JClic Author paso a paso

- El **nombre del proyecto**.
- El **nombre del archivo** que contendrá el proyecto. Este archivo llevará la doble extensión **.jclib.zip**.

El programa da automáticamente al archivo el mismo nombre que al proyecto, reemplazando si fuese necesario los caracteres problemáticos por otros que aciliten su localización en Internet o en cualquier sistema operativo.

Conviene que el nombre del archivo no tenga acentos, caracteres especiales (ñ, ç...) ni espacios, y conviene también que no sea demasiado largo ya que después podría ser problemático publicarlo en Internet. Si el nombre del proyecto no es adecuado por contener acentos o espacios el programa lo transformará automáticamente.

Los archivos jclib.zip usan un formato ZIP estándar. Se pueden abrir también con cualquier herramienta que soporte este tipo de documentos, como WinZip o 7zip, aunque lo más recomendable es manipularlos siempre desde JClic autor.

- La **carpeta** en la que se guardará, que por defecto es:

C:/Archivos de programa/JClic/projects/nombre del proyecto (en MS-Windows)
\$home/JClic/projects/nombre del proyecto (en otros sistemas).

JClic author crea la carpeta automáticamente. Es aconsejable guardar en esta carpeta todos los recursos que se vayan a utilizar en el proyecto.

Ejercicio: Crear un nuevo proyecto

Crema un nuevo proyecto, siguiendo las instrucciones de los párrafos anteriores.

Pon en marcha **JClic autor**, desde el icono o desde **Inicio / Programas / JClic / JClic autor**.

Si todavía no ha aparecido este icono, o si lo has borrado accidentalmente, pon en marcha al gestor de aplicaciones de Java WebStart, ve al menú **Ver / Aplicaciones**

JClic Author paso a paso

descargadas, selecciona el icono **JClic autor** y activa el menú **Aplicación / Crear accesos directos** (*shortcuts* o *métodos abreviados* según la versión).

Ve al menú **Archivo/Nuevo proyecto**, y en la ventana de **Creación de un nuevo proyecto JClic** rellena la casilla del **Nombre del Proyecto** escribiendo **modulo1** (junto y sin acento).

observa:



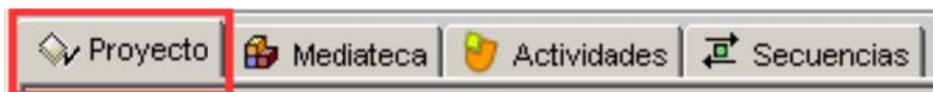
Observa que el programa pone en **Nombre del archivo** lo mismo que has puesto en **Nombre del proyecto**, y también asigna por defecto una carpeta en la que se guardará el proyecto, en este caso **C:\Archivos de programa\JClic\projects\modulo1** en MS-Windows, o **\$home/JClic/projects/modulo1** en otros sistemas. Deja el nombre del archivo y la carpeta tal como propone el programa.

Confirma con el botón **Aceptar**.

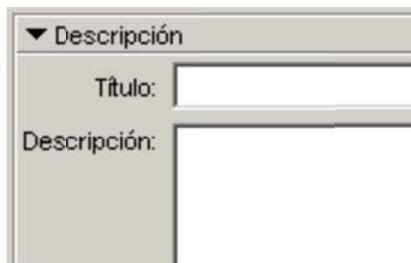
Una vez creado el nuevo proyecto hay cierta información que conviene especificar antes de empezar a crear las actividades y que se podrá modificar cuando convenga, cómo son el título y la descripción del proyecto, los datos de los autores y el nivel y área a que va dirigido y el idioma o idiomas que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

JClic Author paso a paso

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



Esta pestaña contiene cuatro apartados, que se muestran en franjas desplegadas de controles.



- **Descripción**

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

La casilla **Descripción** está destinada a contener una [1-027.png] [ALT:Apartado Descripción de la pestaña Proyecto] pequeña explicación del contenido del proyecto. Conviene dedicar un rato a rellenar este campo, ya que la información que escribimos resultará de gran ayuda para hacerse una idea de los objetivos y contenido de las actividades. La descripción se mostrará también a los alumnos que realicen las actividades, en una de las pestañas de la ventana que aparece al activar el botón **Jclic**.

- **Creación**

Contiene las casillas para introducir el nombre y otros datos de los autores, de los centros que han participado y de las fechas de creación y modificaciones.

JClic Author paso a paso

Se aconseja añadir una nueva línea en el apartado **Revisiones** cuando se realice alguna modificación significativa del proyecto original. Por ejemplo, cuándo realicemos modificaciones importantes a un proyecto ya existente, elaborado por otra persona. El objetivo de este registro es dejar constancia de las diferentes personas que han intervenido en la realización del proyecto, y el papel que en él han jugado.

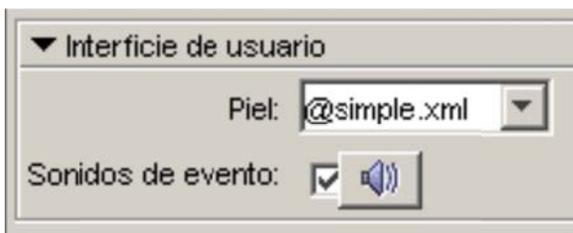


- **Descriptores**



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

- **Interfaz de usuario**



Por último, desde aquí se puede definir, si se quiere, la piel del proyecto, es decir el marco con que se visualizan las actividades, y decidir si se asignan sonidos de evento distintos

a los que se utilizan por defecto.

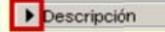
JClic Author paso a paso

Dar forma el proyecto.

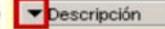
Una vez existe un nuevo proyecto creado, hay que rellenar algunos datos más antes de empezar a crear actividades.

Haz clic sobre la pestaña **Proyecto**.

Para desplegar y poder utilizar cada uno de los apartados, en el caso de que los encuentres cerrados, pulsa sobre la flecha de la izquierda.



Si quieres cerrar de nuevo algún apartado vuelve a pulsar en la flecha, que ahora se muestra hacia abajo.



En el apartado **Descripción** de esta pestaña, escribe el **Título del proyecto** y la **Descripción**. Puede quedar de la siguiente manera:

Descripción

Título: Prácticas módulo 1

Descripción: Prácticas del módulo 1 del curso de JClic

Para rellenar el apartado **Creación** con tus datos tienes que pulsar sobre el botón **+** que se encuentra bajo la casilla **autor/es**, rellena los datos que creas convenientes de la ventana **Añadir un autor a la lista** y confirma con OK.

Añadir un autor a la lista

Datos del autor/a:

Nombre:

Rol:

Correo electrónico:

URL:

Organización:

Comentarios:

Aceptar Cancelar

Un proyecto puede tener más de un autor. Se puede ir añadiendo los datos de las personas participantes una por una, e irán apareciendo en la lista.

Debajo de cada una de las casillas hay un grupo de botones:



con estos botones puedes añadir, quitar y modificar los elementos de las listas

JClic Author paso a paso

	<p>Añadir un nuevo elemento a la lista.</p> <p>Si haces clic en este botón se abrirá una ventana, que será diferente según el objeto con el que esté relacionado (autor, centro o revisiones), en la que podrás rellenar los datos necesarios.</p>
	<p>Eliminar el elemento seleccionado de la lista</p>
	<p>Modificar el elemento seleccionado.</p> <p>Abre la ventana con los datos para poder modificarlos.</p>
	<p>Mover hacia arriba o hacia abajo el elemento seleccionado de la lista.</p>

De la misma manera que has introducido los datos personales puedes introducir, si lo deseas, los de tu centro.

Por ahora dejaremos vacía la pestaña **Descriptores**.

Finalmente, en la pestaña **Interfaz de usuario**, comprueba que esté marcada la opción **Sonidos de evento** y escoge la piel **@simple.xml**.

Guarda el proyecto con el menú **Archivo | Guardar...** y cuando se abra la ventana para guardar confirma con **Guardar**. El proyecto se grabará con el nombre **modulo3.jclic.zip**.

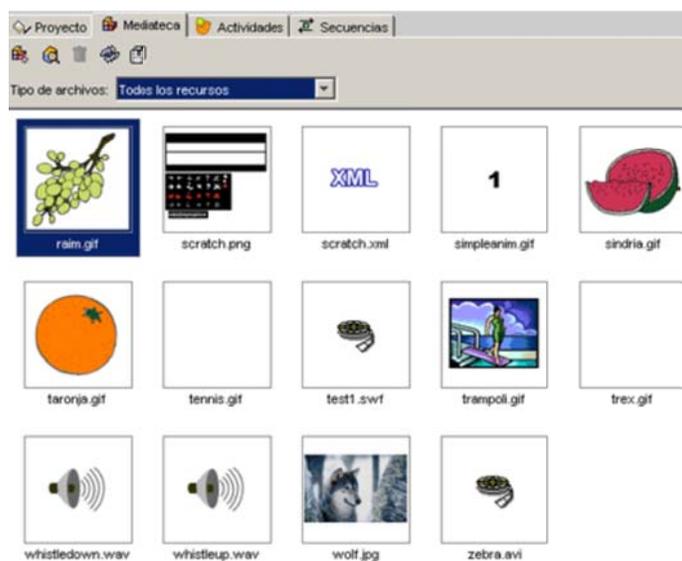
- **La mediateca**

La mediateca es el almacén de recursos multimedia de un proyecto.

Desde la mediateca se gestionan las imágenes y los otros recursos multimedia utilizados en el proyecto.

JClíc Author paso a paso

En la ventana principal de la mediateca se muestran miniaturas de las imágenes y GIF animados, mientras que el resto de recursos aparecen representados por un icono específico para cada tipo de recurso.

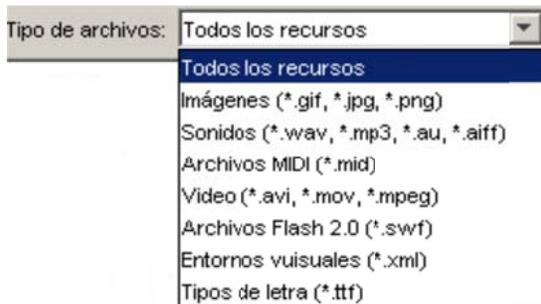


Desde la mediateca se pueden añadir, borrar o visualizar los recursos multimedia del proyecto utilizando los botones de la parte superior.

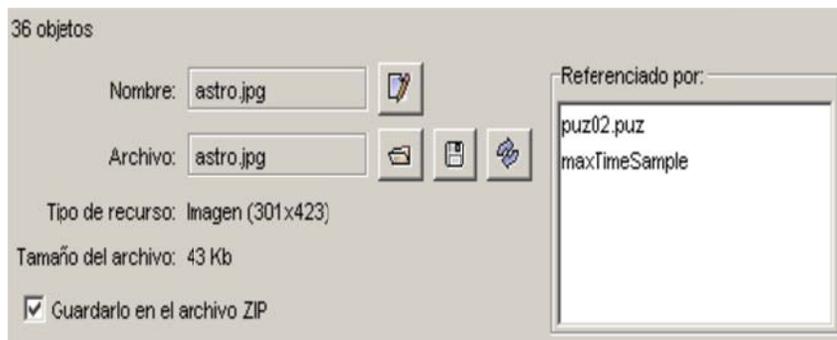
	Añade una imagen o un objeto multimedia a la mediateca.
	Muestra una visualización preliminar del recurso
	Elimina el recurso seleccionado, siempre que no se esté utilizando en ninguna actividad. El botón de borrar no estará activo si el recurso seleccionado está siendo utilizado en alguna actividad del proyecto.

JClic Author paso a paso

	Actualiza todos los recursos volviendo a cargar en la mediateca los archivos con las modificaciones que se les hayan podido hacer.
	Extrae todos los recursos de archivo jclic.zip y los coloca en la carpeta del proyecto. De esta manera se pueden editar para realizarles cambios.



Cuando se añaden recursos se puede optar entre ver todos los recursos o únicamente los de un determinado tipo. Esto facilita la tarea cuando se trabaja con muchos archivos.



En la parte inferior de la ventana se encuentra información sobre las propiedades de

los recursos, como el tipo de archivo, el nombre, el tamaño y en qué actividad o actividades se está utilizando, así como los botones para cambiar el nombre o el archivo por otro, y para extraer y actualizar el archivo seleccionado.

JClic Author paso a paso

- **Insertar archivos en la mediateca**

Como primer paso explicaremos el proceso de uso de la mediateca para gestionar los recursos utilizados por las actividades (imágenes, sonidos y animaciones).

Para hacer esta práctica necesitaremos los archivos **curso.png** y **curso2.png** de los materiales del curso.

Éstos archivos se encuentran en la carpeta **archivos**.

Es aconsejable tener preparados en una carpeta los archivos que se utilizarán en las actividades, preferiblemente en la misma carpeta donde se guarda el proyecto. Durante las prácticas de este curso, sin embargo, los irás a buscar a otra carpeta.

Desde la mediateca se visualizan y gestionan los recursos utilizados en el proyecto. El primer paso es añadir estos recursos, que pueden ser de diferentes tipos; los más utilizados son: imágenes, sonidos y animaciones, con variedad de formatos.

Pon en marcha **JClic autor**, ve al menú **Archivo/Abrir el archivo** y escoge el proyecto **modulo1.jclic.zip** que has creado anteriormente y que se encuentra en la carpeta **C:\Archivos de programa\JClic\projects\modulo1** (en MS-Windows) o en **\$home/JClic/projects/modulo1** (en otros sistemas).

Confirma con **Abrir**.

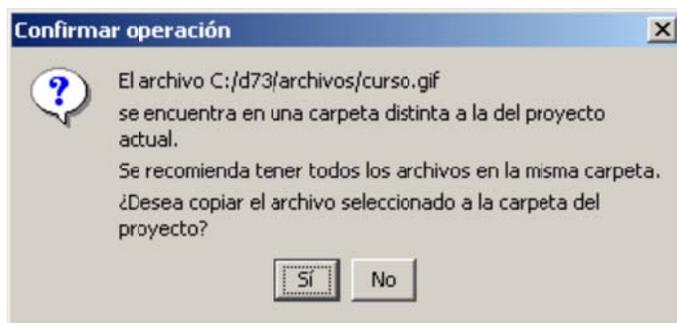
Haz clic en la pestaña **Mediateca**. En estos momentos, al estar trabajando en un proyecto recién cerrado, la mediateca está vacía.

Haz clic en el botón para añadir las imágenes en la mediateca. Al abrirse la ventana **Buscar recurso...** dirígete a la carpeta en la que se encuentran los archivos del curso y selecciona **curso.png** y **curso2.png**, manteniendo pulsada la tecla *Control* para poder seleccionar los dos al mismo tiempo.

Una vez seleccionados los archivos confirma con **Abrir**.

JClic Author paso a paso

Aparecerá un mensaje como éste, debido a que los archivos no se encuentran en la carpeta del proyecto:



Confirma con **Sí**.

Este mensaje aparece dos veces, porque has seleccionado dos archivos que no se encuentran en la carpeta del proyecto. Confirma las dos veces.

Ya tienes los archivos en la mediateca. Guarda el archivo con el mismo nombre (**unidad 3**)

- **Creación de actividades**

Una vez creado el proyecto y colocados en la mediateca los archivos necesarios, se puede pasar a crear la actividad desde la tercera pestaña de JClic author, la de **Actividades**.



JClic Author paso a paso

En la parte izquierda de la ventana de JClic autor hay una columna en la que podemos ver el listado de todas las actividades del proyecto. Desde aquí seleccionamos la actividad que queremos modificar una vez esté creada.

Esta pestaña tiene una serie de botones y cuatro apartados (pestañas) más con las herramientas para la creación y/o modificación de actividades.

Botones

	Añade una nueva actividad al proyecto.
	Prueba el funcionamiento de la actividad seleccionada abriendo una ventana similar a la de JClic. Esta ventana se tiene que cerrar para poder continuar trabajando con el JClic author.
	Mueve la actividad seleccionada arriba o abajo en el listado de actividades.
	Copia la actividad seleccionada.
	Recorta la actividad seleccionada.

JClic Author paso a paso

	
	Pega la actividad seleccionada.
	Elimina la actividad seleccionada.
	Copia a otras actividades algunos atributos de la actividad actual abriendo una ventana que permite seleccionar qué atributos son los que se quieren copiar, y a cuál o qué actividades del proyecto.

Pestañas

Contiene las herramientas para configurar diversas opciones de la actividad, como el título, autor, piel, botones...	 Opciones
Contiene las herramientas para establecer el aspecto, tamaño y posición de la ventana donde transcurre la actividad.	 Ventana
Desde aquí se establece el contenido y la forma de los mensajes de la actividad.	 Mensajes
La última pestaña tiene herramientas diferentes según el tipo de actividad que se esté editando. Puede llevar las etiquetas Panel o Texto.	 Panel  Texto

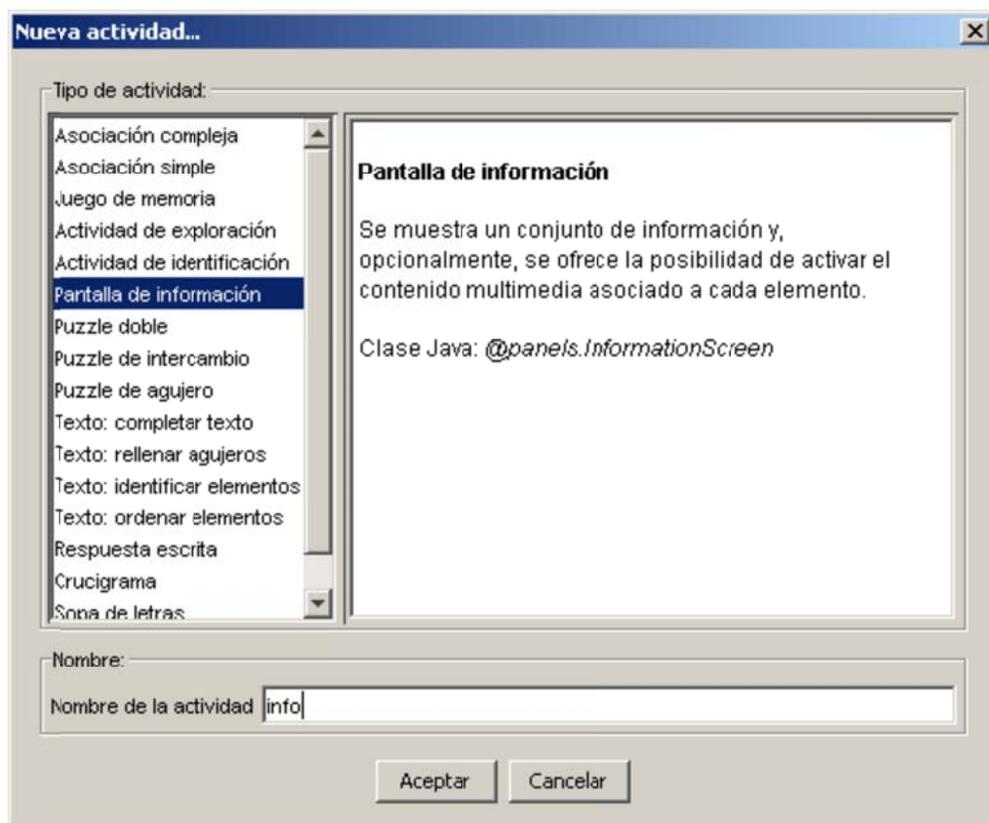
Ejercicio 6: Crear una actividad

Ahora crearás la actividad. Vuelve a abrir el archivo **modulo1** que creaste en los ejercicios anteriores.

Ve a la pestaña **Actividades** y haz clic en el botón para añadir una nueva actividad al proyecto.

En la ventana **Nueva actividad** selecciona en el listado de la izquierda el tipo **Pantalla de información**.

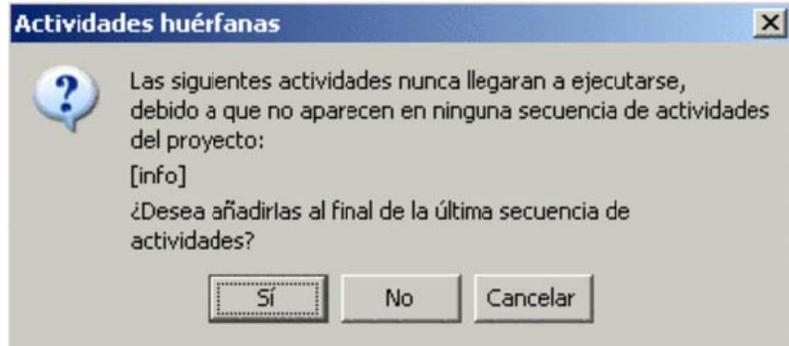
En la casilla **Nombre**, situada en la parte inferior de la ventana de **Nueva actividad**, escribe el nombre de la actividad



JClic Author paso a paso

Confirma con el botón **Aceptar**. Guarda momentáneamente el proyecto pulsando **Archivo | Guardar**.

Debido a que la actividad no está incluida en ninguna secuencia de actividades nos informará de que no se ejecutará. Pulsamos **Sí** para hacerlo. De todos modos, la actividad aún está vacía.



Opciones de la actividad

La primera de las pestañas que se encuentra en la de **Actividades**, y que es común a todas las actividades de JClic, es la de **Opciones**.

Desde esta pestaña se pueden definir algunos aspectos que afectan sólo a la actividad en concreto y no a todo el proyecto.

Estos aspectos son:

- **Descripción**

Informa del tipo y del nombre de la actividad y permite hacer cambios si se desea.

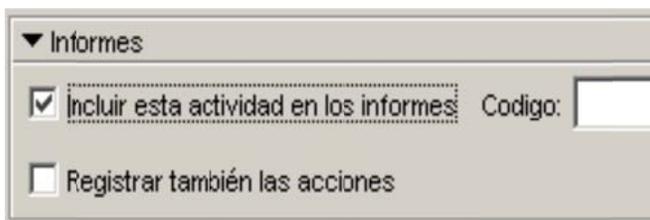
Contiene también una casilla para incluir una descripción de la actividad.



JClic Author paso a paso

- **Informes**

Permite decidir si se quiere o no que los resultados de la actividad se incluyan en los informes de usuario.



Conviene dejar esta casilla desmarcada en aquellas actividades que sean sólo informativas o que tengan algún tipo de contenido irrelevante de

cara a la evaluación global del proyecto.

- **Interfaz de usuario**

Desde aquí se puede definir la piel para la actividad en concreto que se está trabajando. Esta piel prevalece por encima de la del proyecto, si hubiéramos definido alguna.

También se encuentra aquí la casilla para asignar sonidos de evento distintos a los que se utilizan por defecto.



- **Generador de contenido**

Las actividades pueden utilizar *generadores automáticos de contenido*, que son programas auxiliares encargados de definir el contenido que la actividad acabará mostrando al alumno. En el momento de redactar este documento había un único

JClic Author paso a paso

generador de contenido disponible. Se llama *Arith* y se encarga de proveer la actividad con operaciones de cálculo mental que se generan al azar a partir de unos determinados criterios fijados en el momento de diseñar la actividad.

- **Contadores**

Otro aspecto de la actividad que se puede determinar desde las opciones es el de mostrar o esconder los contadores de tiempo, intentos o aciertos. También se puede establecer un tiempo máximo para resolver la actividad y un número máximo de intentos permitidos.

▼ Contadores

Contador de tiempo Tiempo máximo: Cuenta atrás

Contador de intentos Intentos máx.: Cuenta atrás

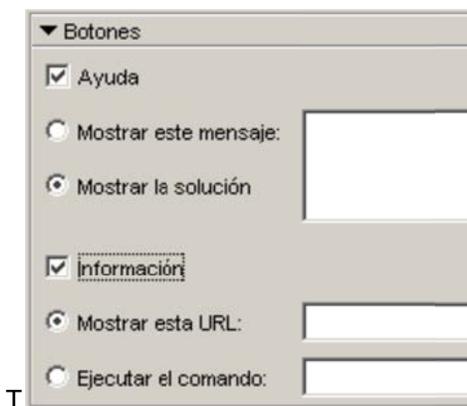
Contador de aciertos

- **Botones**

Los botones de ayuda e información también se pueden mostrar o esconder en las actividades.

Desde este apartado se establece cuál será el contenido de la ayuda y el tipo de información que se ofrecerá al invocarla.

JClic Author paso a paso



- **Barajar**



Por último, se puede determinar el número de veces que se mezclarán las piezas de la actividad.

Aspecto y posición de las ventanas

Visualmente, las actividades de JClic se sitúan en dos ventanas:

- La **ventana principal**, que agrupa todos los elementos y puede tener diferentes colores, texturas o imágenes de fondo.
- La **ventana de juego**, que es la zona donde se desarrolla la actividad. Es donde se muestra el contenido de los paneles, que pueden ser uno o dos según el tipo de actividad y pueden estar situados en cualquier lugar de la ventana principal.

JClic Author paso a paso



Tanto la una como la otra tienen unas características que se pueden modificar desde la pestaña **Ventana**.

Esta pestaña es igual sea cuál sea el tipo de actividad.

- **Ventana principal**



En una nueva actividad las dos ventanas son de color gris.

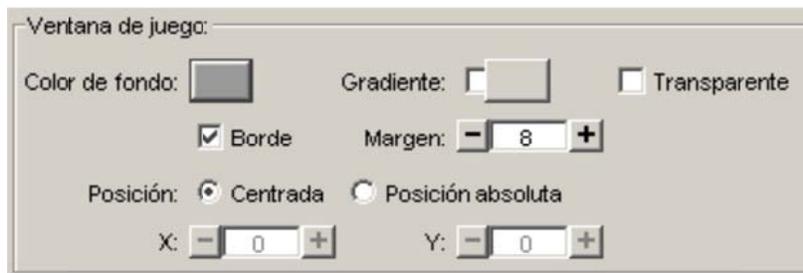
JClic Author paso a paso

El programa permite cambiar el gris de la ventana principal por:

- Un **color de fondo** sólido del cual se puede establecer la opacidad, es decir, se puede hacer que sea más o menos transparente;
- Un **gradiente**, estableciendo el color inicial y el final y las veces que se quiere que el gradiente se repita en la superficie que ocupe, así como su orientación;
- Una **imagen**, que puede aparecer centrada o en mosaico.

También se pueden hacer combinaciones entre las diferentes posibilidades, por ejemplo, una imagen centrada con un color de fondo diferente del gris o con un gradiente.

Ventana de juego



La ventana de juego tiene más opciones de configuración que la principal.

Las características que se pueden definir en la ventana de juego son:

- El **color de fondo**, bien por un color sólido o bien por un gradiente.
- Establecer que sea totalmente **transparente**, dejando ver por completo lo que tiene detrás, es decir, la ventana principal.

JClic Author paso a paso

- Si tiene que tener o no una línea de **borde** alrededor.
- El tamaño del **margen** alrededor a los objetos.
- La **posición**, dado que la ventana de juego está centrada, por defecto, en la ventana principal. Esta posición centrada se puede cambiar por una posición absoluta y determinar el lugar exacto donde tiene que ir definiendo los valores de X y Y. Estos valores se miden desde la esquina superior izquierda de la ventana principal excepto en un caso especial: cuando la ventana principal tiene una imagen que no está en mosaico. En este único caso las coordenadas se miden desde la esquina superior izquierda de la imagen. Sean cuáles sean las medidas indicadas en esta sección, JClic siempre intentará recolocar la ventana de juego si queda fuera del área de la ventana principal, aunque sea sólo parcialmente.

Los mensajes

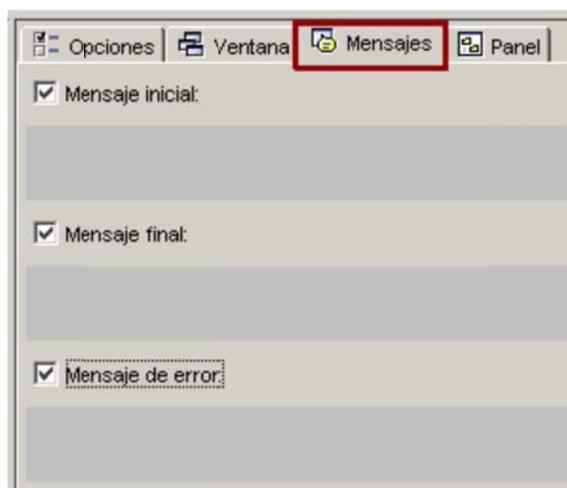
Las actividades JClic pueden contener tres tipos de mensajes:

- un **mensaje inicial**, que aparece cuando empieza la actividad y a menudo informa de lo que se tiene que hacer;
- un **mensaje final**, que se muestra sólo cuando se ha resuelto la actividad, y
- un **mensaje de error**, que puede aparecer en las actividades que tienen limitados el tiempo o el número de intentos.

Estos mensajes pueden contener texto, imágenes, sonido, animaciones, o bien una combinación de estos recursos.

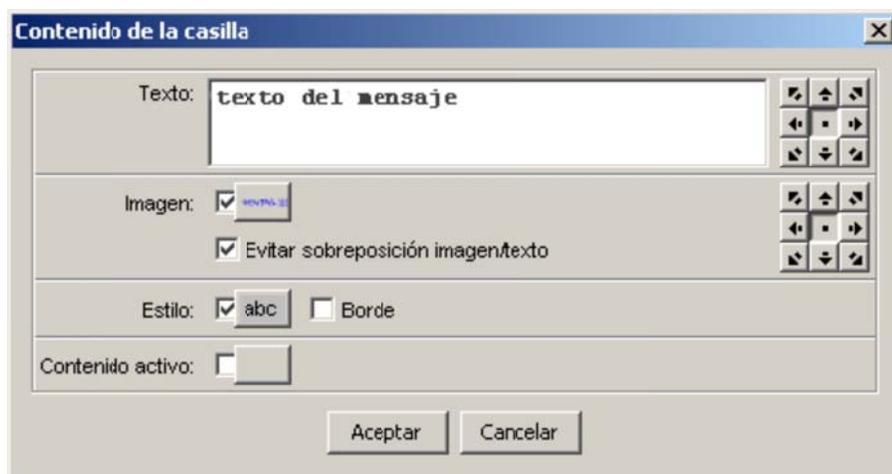
Desde la pestaña **Mensajes** de la actividad, que es igual para todos los tipos de actividades, se establece qué mensajes tienen que aparecer y qué contenido tienen que tener.

JClic Author paso a paso



Para editar un mensaje primero se tiene que activar marcando qué mensajes tiene que contener la actividad.

Una vez activados, el espacio de cada uno de los mensajes se comporta como una casilla y haciendo clic encima suyo se abre la ventana de **Contenido de la casilla**, desde donde se establece el contenido correspondiente



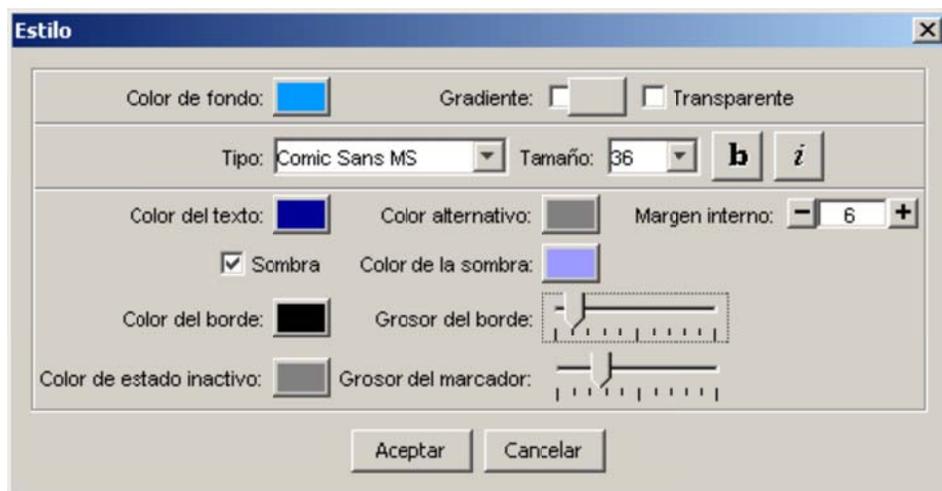
Esta ventana es la que aparece cuando se hace clic encima de cualquier casilla, tanto de los mensajes como de los paneles, y contiene las herramientas para introducir texto

JClic Author paso a paso

y determinar su estilo (tipo de letra, color, tamaño, sombra ...), escoger una imagen, establecer un color o gradiente de fondo o determinar un contenido activo.

Se puede configurar el estilo del mensaje de la siguiente manera:

- Cambia el formato del texto desde **Tipo**, **Tamaño** y **Color del texto**.
- Marca la casilla **Sombra** y establece el color desde **Color de la sombra**.
- Cambia el **Color de fondo** de la casilla.



Cuando los valores de la ventana **Estilo** sean como los de la imagen, confirma con **Aceptar**.

De nuevo en la ventana **Contenido de la casilla**, haz clic en el botón Imagen:



REFERENCIAS:

JClic Author paso a paso

JClic Author, <http://rodrigodexerez.blogspot.es/img/jclic.pdf>. Consultado el 2 de junio del 2011.

Asociación Ibn, Firmas. **Creación de actividades educativas multimedia con JClic , otra forma de enseñar.** http://clic.xtec.cat/docs/JClic_referencia.pdf, consultado el 3 de junio del 2011.

Marin, Calvo ,Moncho (2008). Programa educativo JClic, "Creación de actividades con JClic Author", <http://infopadresjag.files.wordpress.com/2009/05/jclic-authortutorial-1.pdf>. consultado el 3 de junio del 2011.

Lecturas

Colaborador:	L.A.E. JANNETH PALACIOS CANO
Nombre de la Asignatura:	JClic una ventana hacia la innovación didáctica
Área del Conocimiento:	Pendiente
Programa Académico	Educación Continua