

**GUÍA**  
**Para**  
**“CONSTRUIR Y PUBLICAR UN PROYECTO”**



Y



JClic  
Author

JClic  
Player

## Índice

1. Construir y Publicar un Proyecto.	3
2. Secuenciar Actividades.	3
3. Pasos para secuenciar actividades.	4
4. Determinar acciones o condiciones de las secuencias.	9
5. Instalación de un proyecto.	12
6. Servidor de informes.	19

## **Guía para "CONTRUIR Y PRUBLICAR UN PROYECTO"**

El objetivo de esta guía es explicar los pasos para la construcción y publicación de proyectos aplicando el Software JClic, con la finalidad de implementarlos en el ámbito educativo fortaleciendo el proceso de enseñanza aprendizaje.

En las unidad anterior haz aprendido a como elabora actividades de texto y otras actividades con la ayuda de JClic Author, en la presente guía se te dará a conocer los pasos para poder construir y publicar un proyecto aplicando, sin embargo para poder construir y/o publicar un proyecto, tendrás que aprender a secuenciar actividades.

Iniciaremos por aprender esta parte de secuenciar las actividades, después coordinar los pasos entre las actividades y por ultimo instalar o publicar un proyecto en una biblioteca de JClic Player.

### **Secuenciar Actividades**

Cuando se habla de secuenciar actividades nos referimos a que se tiene que establecer una secuencia entre las actividades que se han elaborado previamente y que quieras que estas se encuentren dentro del proyecto a publicar, o bien ordenar las actividades que queremos que se muestren al alumno (que actividad ira en primer lugar, en segundo lugar, etc.), al mismo tiempo de secuenciar se tiene que dar ciertas condiciones que determinen los parámetros o cubrir ciertos requisitos para que se pueda pasar entre una actividad y otra. Por ejemplo que para que un alumno pueda pasar de una actividad a otra este tiene que resolver correctamente la primera actividad y en automático le aparecerá la siguiente actividad, o bien que después de un tiempo determinado pueda pasar o saltar a la siguiente actividad.

El orden o la secuencia que se de a cada una de las actividades se puede determinar por ejemplo: en el grado de complejidad para la resolución

de la actividad (de menor a mayor) o bien se puede secuenciar primero las actividades que evalúan un conocimiento y después secuenciar a las actividades que solo van a explorar cierta información como ejemplo podemos mencionar las actividades de Exploración.

Las condiciones que se pueden aplicar para dar paso entre una y otra actividad son tres, mismas que se mencionan a continuación:

- 1.- Por **tiempo**. Quiere decir que después de un determinado tiempo el estudiante podrá de manera automática pasar a otra actividad.
- 2.- Activar una casilla que indique que se puede **saltar** a la siguiente actividad o bien a una determina secuencia que se encuentren en el proyecto.
- 3.- y la última puede ser por **voluntad propia**: es decir que el alumno podrá hacer clic en los botones o flechitas que indicar avanzar o retroceder en cualquier momento.

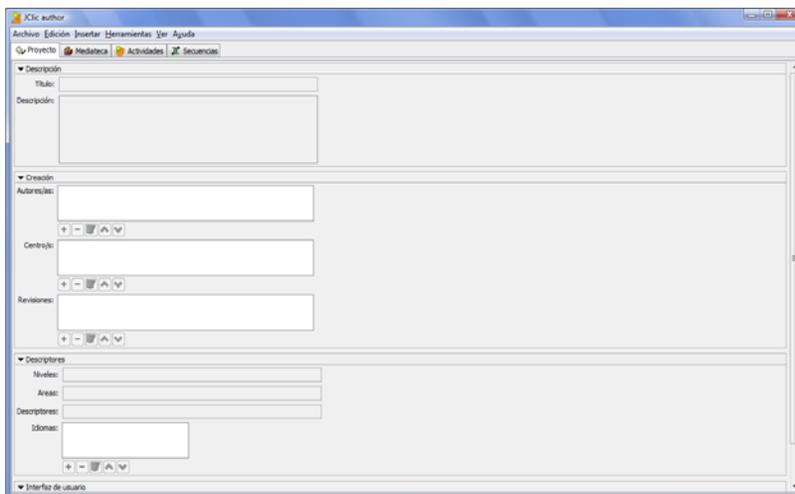


### **Pasos para secuenciar actividades.**

**Paso 1:** Ejecutar dando doble clic el acceso directo del aplicativo **JClic Author**



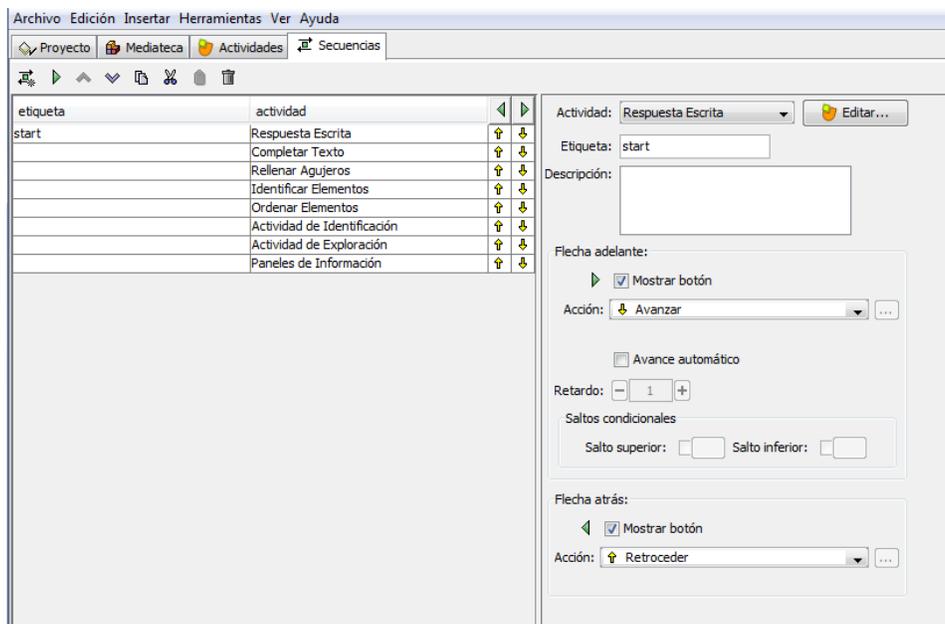
**Paso 2:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



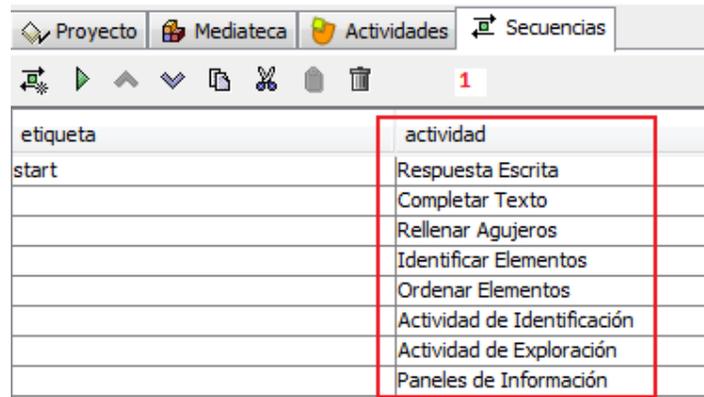
**Paso 3:** Ir a la pestaña **Secuencias**.



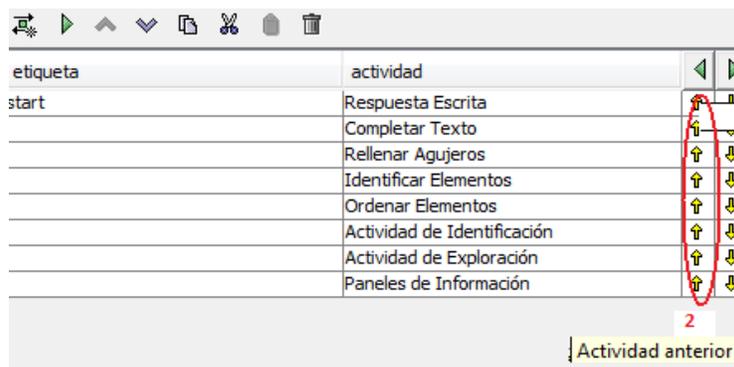
**Paso 4:** Una vez abierto el aplicativo se mostrara la siguiente pantalla.



Como puedes observar (1) te muestra las actividades que elaboraste previamente y (2) unas flechas que te indican la actividad anterior y (3) la actividad siguiente.

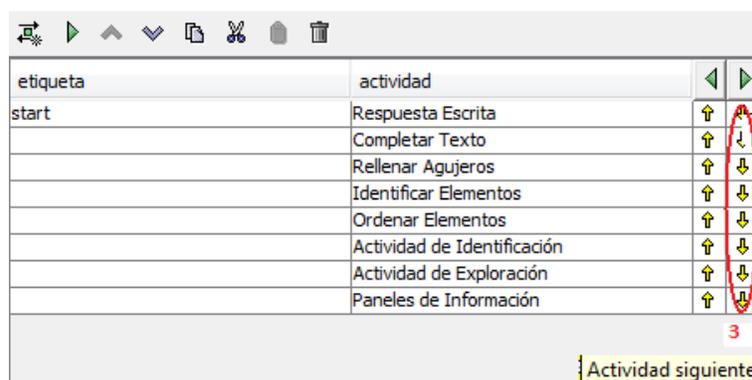


etiqueta	actividad
start	Respuesta Escrita
	Completar Texto
	Rellenar Agujeros
	Identificar Elementos
	Ordenar Elementos
	Actividad de Identificación
	Actividad de Exploración
	Paneles de Información



etiqueta	actividad	←	→
start	Respuesta Escrita	↑	↓
	Completar Texto	↑	↓
	Rellenar Agujeros	↑	↓
	Identificar Elementos	↑	↓
	Ordenar Elementos	↑	↓
	Actividad de Identificación	↑	↓
	Actividad de Exploración	↑	↓
	Paneles de Información	↑	↓

2 | Actividad anterior



etiqueta	actividad	←	→
start	Respuesta Escrita	↑	↓
	Completar Texto	↑	↓
	Rellenar Agujeros	↑	↓
	Identificar Elementos	↑	↓
	Ordenar Elementos	↑	↓
	Actividad de Identificación	↑	↓
	Actividad de Exploración	↑	↓
	Paneles de Información	↑	↓

3 | Actividad siguiente

**Paso 5:** Si quieres configurar cada una de las actividad que aparecen en la lista en cuanto a que esta avancen o retrocedan, para ello tendrás que utilizar el panel que se encuentra a la de derecha de la ventana.

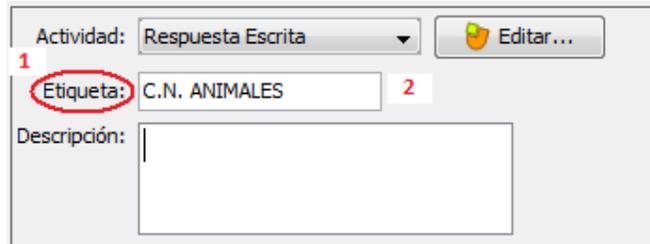
The image shows a configuration panel for an activity. At the top, there is a dropdown menu for 'Actividad:' set to 'Respuesta Escrita' and an 'Editar...' button. Below this is a text field for 'Etiqueta:' containing 'start' and a larger empty text area for 'Descripción:'. The 'Flecha adelante:' section includes a 'Mostrar botón' checkbox (checked), an 'Acción:' dropdown set to 'Avanzar', an 'Avance automático' checkbox (unchecked), and a 'Retardo:' spinner set to '1'. There are also 'Saltos condicionales' for 'Salto superior' and 'Salto inferior', both with unchecked checkboxes. The 'Flecha atrás:' section includes another 'Mostrar botón' checkbox (checked) and an 'Acción:' dropdown set to 'Retroceder'.

( 1) Como te podrás dar cuenta al darle clic en actividad te mostrara el listado de las actividades que realizaste. ( 2) Selecciona una por una de las actividades.

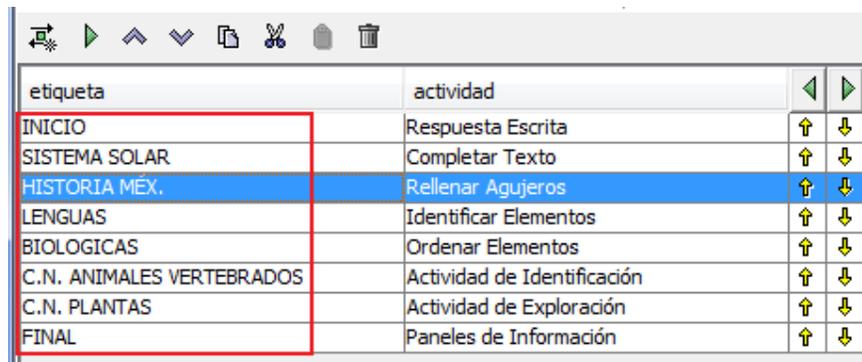
The image shows a close-up of the 'Actividad:' dropdown menu. The menu is open, showing a list of activity types: 'Actividad de Exploración', 'Actividad de Identificación', 'Completar Texto', 'Identificar Elementos', 'Ordenar Elementos', 'Paneles de Información', 'Rellenar Agujeros', and 'Respuesta Escrita'. The 'Respuesta Escrita' option is highlighted with a red box and has a small red '1' next to it. Below the dropdown, the 'Flecha adelante' section is partially visible, showing the 'Mostrar botón' checkbox (checked).

( 1 ) Posteriormente en el campo de Etiqueta, ( 2 ) tendrás la opción de dar un nombre a cada actividad con el fin de identificar el orden en que estas aparecerán.

### ETIQUETAS

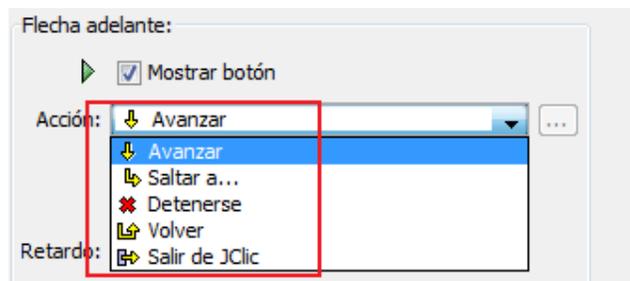


Y te darás cuenta que en de manera automática aparecerán el nombre de la etiquetas en el cuadro de la derecha.



etiqueta	actividad		
INICIO	Respuesta Escrita	↑	↓
SISTEMA SOLAR	Completar Texto	↑	↓
HISTORIA MÉX.	Rellenar Agujeros	↑	↓
LENGUAS	Identificar Elementos	↑	↓
BIOLOGICAS	Ordenar Elementos	↑	↓
C.N. ANIMALES VERTEBRADOS	Actividad de Identificación	↑	↓
C.N. PLANTAS	Actividad de Exploración	↑	↓
FINAL	Paneles de Información	↑	↓

**PASO 6:** A continuación se determinara la función o condicionar las flechas, que pueden ser Avanzar, Saltar a..., Detenerse, Volver y Salir de JClic.

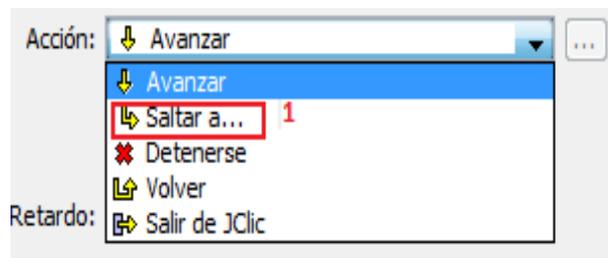


**Estas acciones o condiciones se refieren a:**

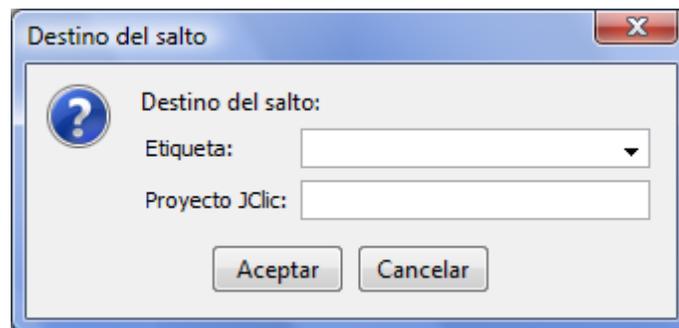
**Avanzar o retroceder:** el alumno tendrá la opción de continuar con la actividad siguiente o bien retroceder a una actividad anterior.

**Saltar a....:** esta te permitirá a ir a una determinada actividad que tú selecciones, como se muestra en la imagen.

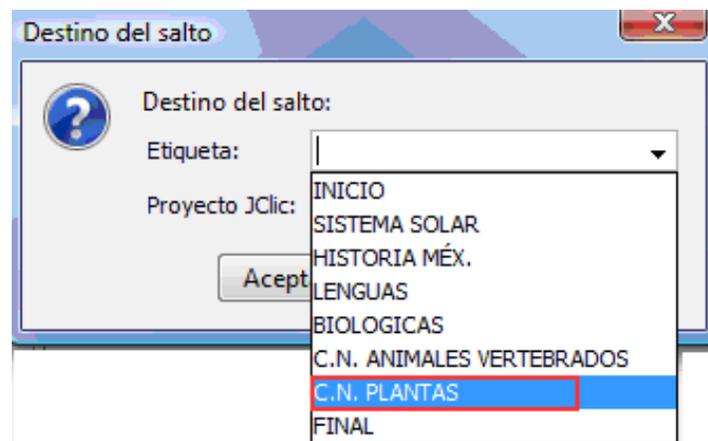
(1) primero selecciona la acción de Saltar a....



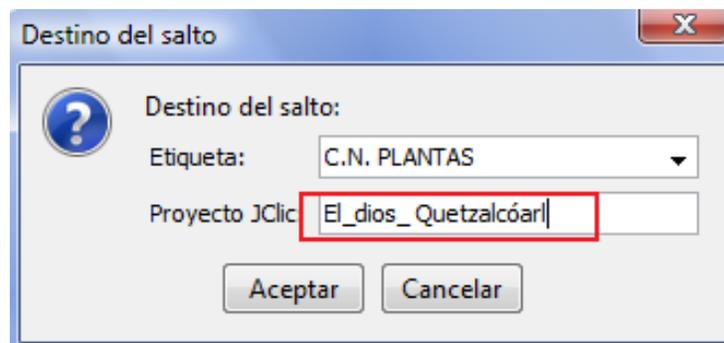
(2) te mostrara la siguiente ventana a la actividad que quieras que salte.



Haz clic en el combo del campo etiqueta y te desplegara un listado, selecciona la etiqueta a donde quieres que salte esta actividad.



Y escribe el nombre del proyecto. Y posteriormente da clic en aceptar.

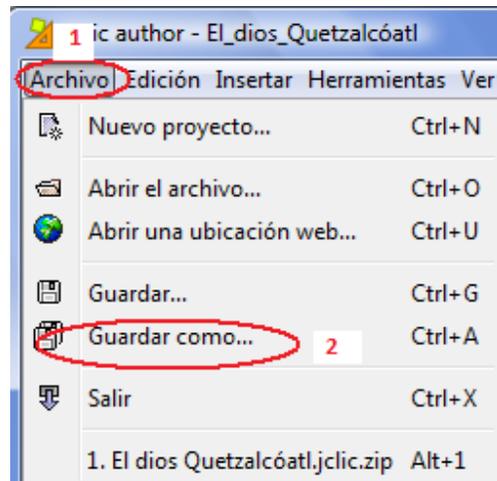


**Detenerse:** al seleccionar esta acción la actividad quedara inactiva.

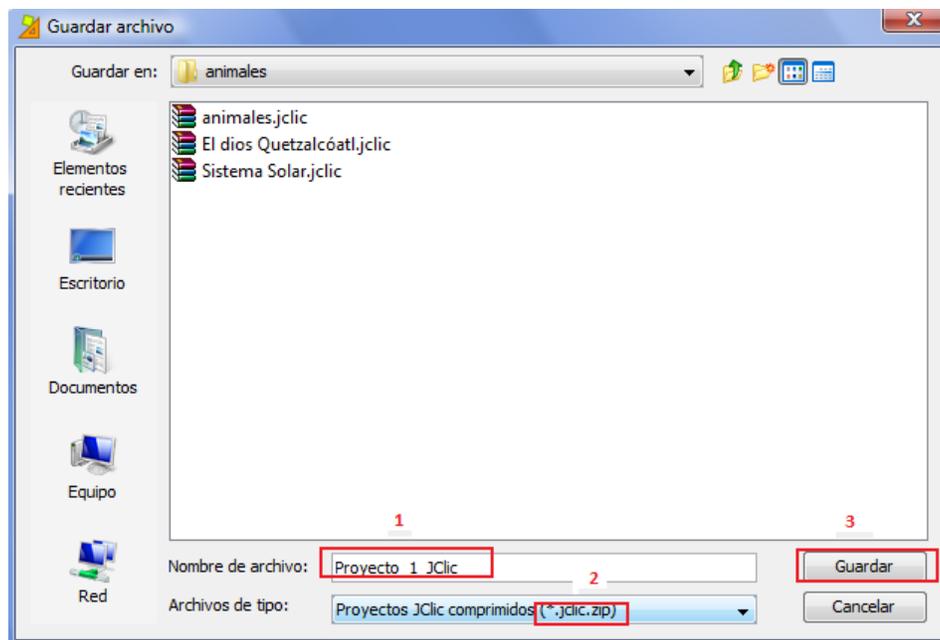
**Volver:** esta acción permite regresar a la actividad donde se activo la acción de Salta a..., es recomendable que se asigne al final de la secuencia para facilitar al punto de partida.

**Salir de JClic:** permite cerrar el proyecto.

**PASO 7.** (1) Ya que terminaste de secuenciar guarda el proyecto (1) menú archivo y (2) guardar como.



Te abrirá la siguiente ventana, (1) dale un nombre para identificarlo (como el proyecto contiene varias actividades guárdalo como (2) **zip**), y (3) haz clic en guardar.



## INSTALACIÓN DE UN PROYECTO

En este punto de instalar un proyecto utilizando JClic Player, esta instalación se da en la biblioteca de JClic Player, permitiendo que los alumnos tengan acceso a las actividades que elaboraste previamente y trabajen en ellas.

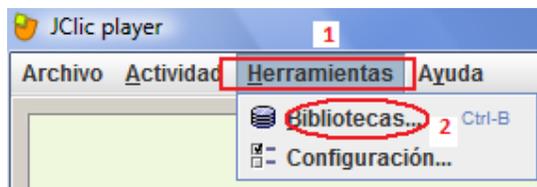
**PASO 1: Haz clic en JClic Player**



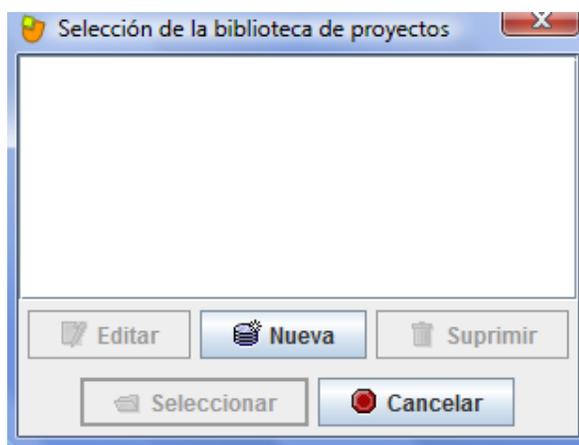
Se abrirá la siguiente ventana.



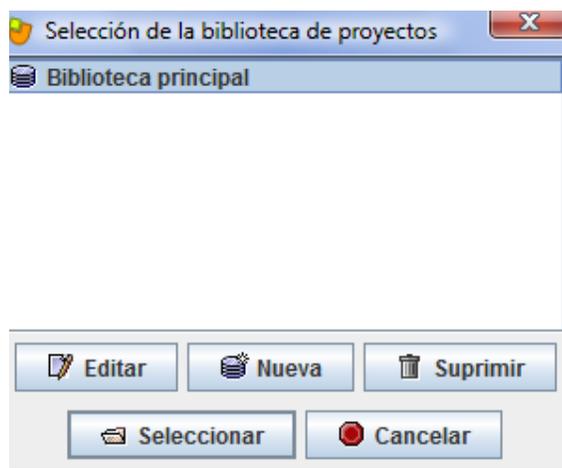
**PASO 2: Cierra** o bien cancela las ventanas que te aparezcan. (1) Posteriormente haz clic en el menú **Herramienta** y (2) selecciona la opción **Biblioteca**.



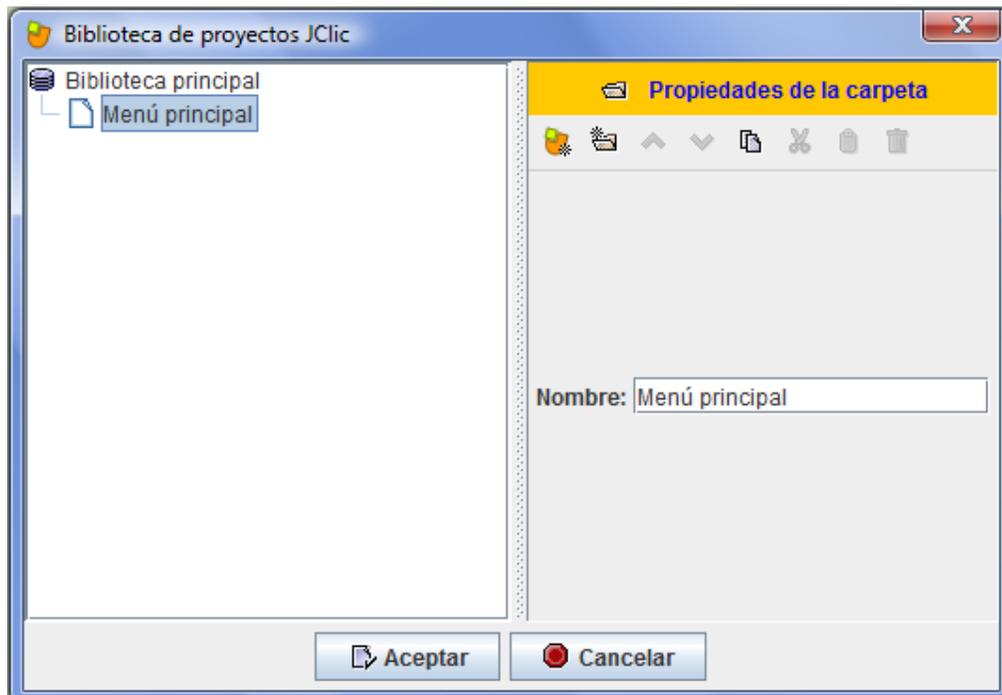
Te mostrara la siguiente ventana.



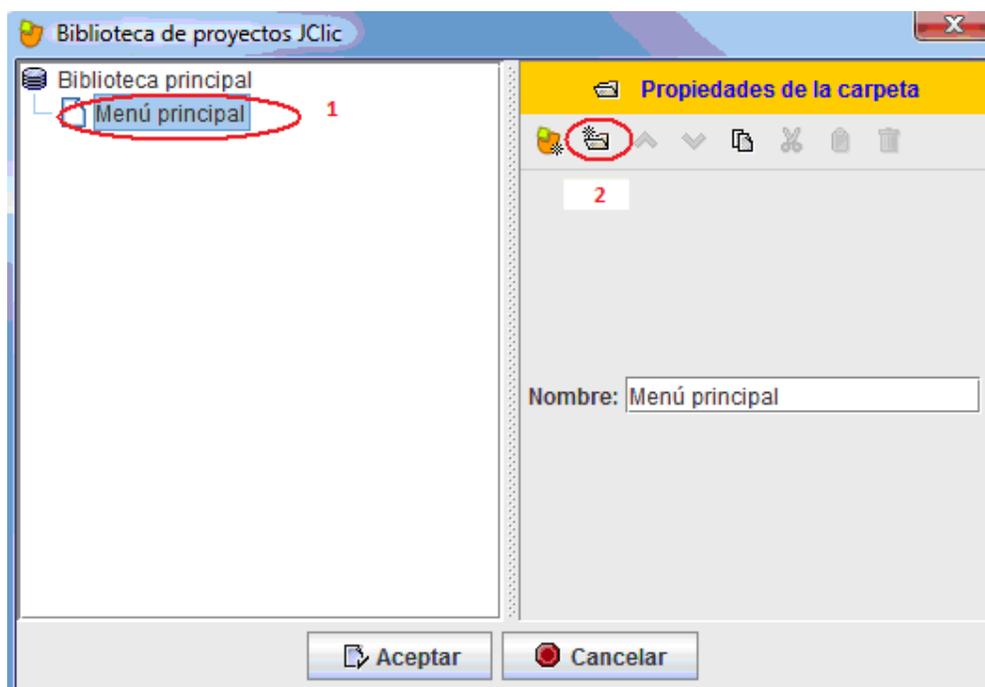
**Paso 3:** Selecciona biblioteca principal



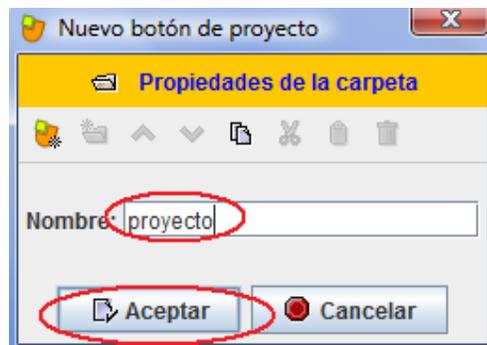
Haz clic en **Editar** y te mostrara la siguiente ventana



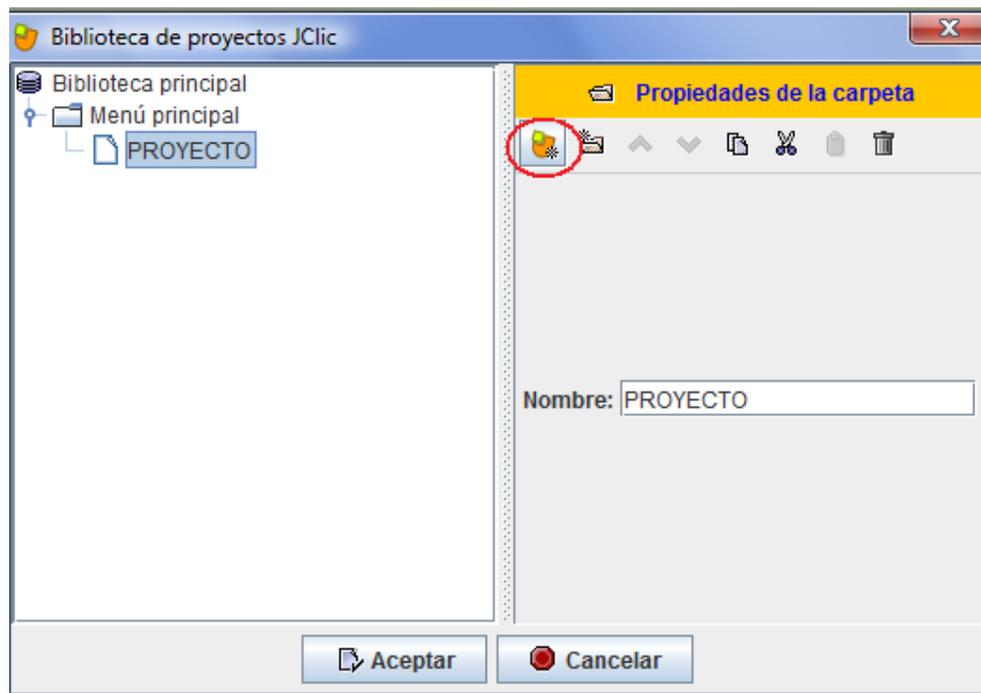
**PASO 4:** Selecciona (1) **Menú Principal**. Y (2) haz clic en crear una nueva carpeta.



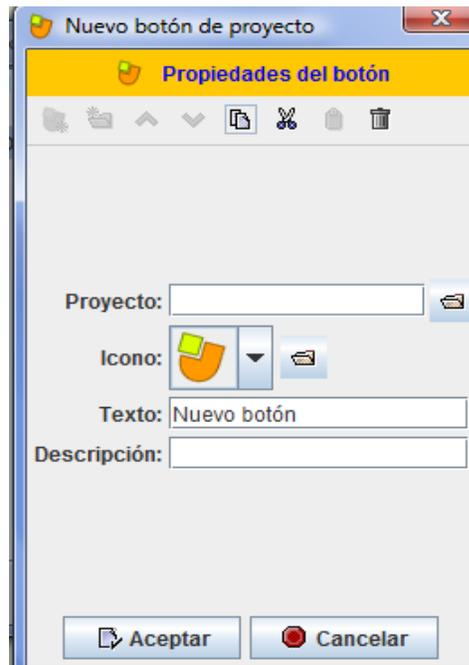
Te abrirá la siguiente ventana. Asígnale un nombre a la carpeta y haz clic en aceptar.



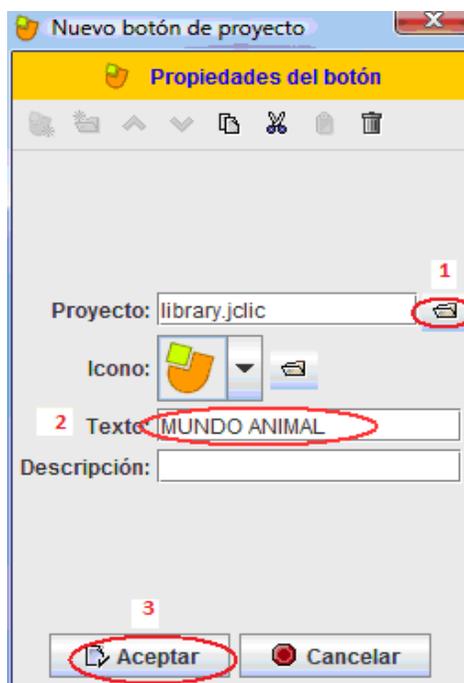
**PASO 5:** Selecciona crear un nuevo botón de proyecto.



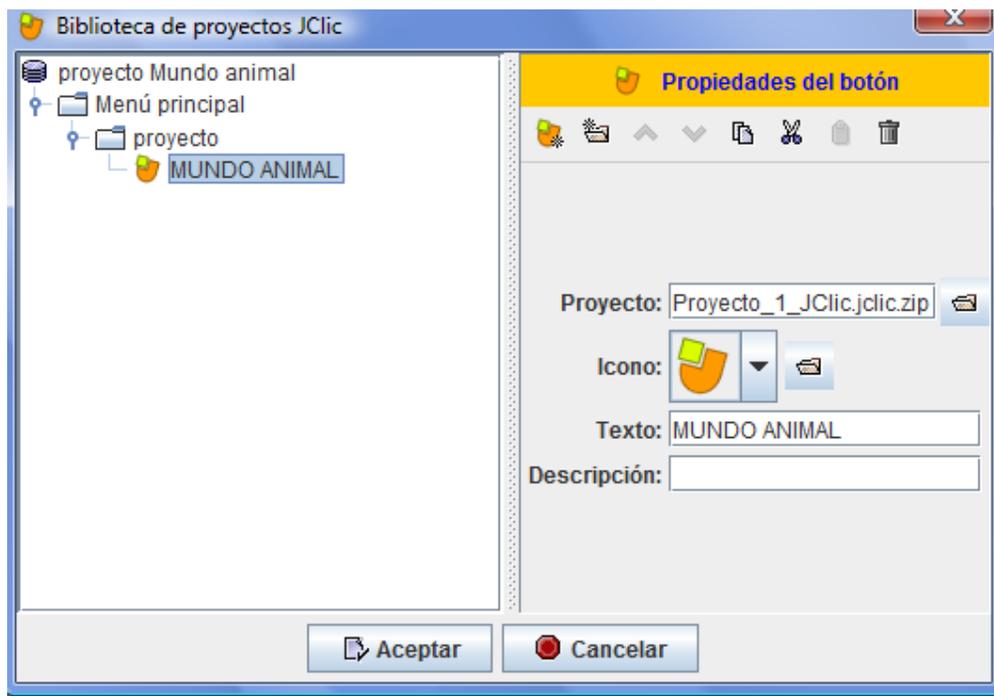
A lo que te abrirá la siguiente ventana



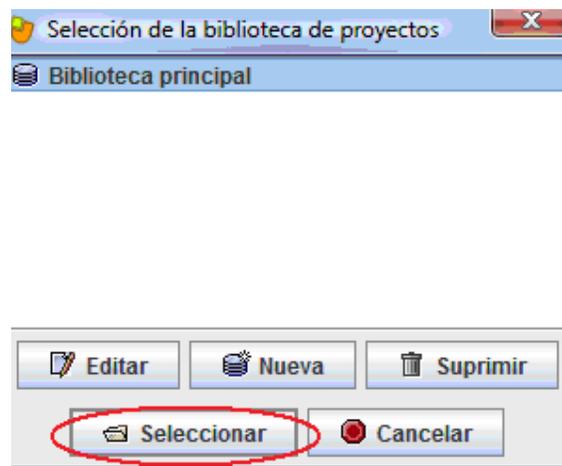
(1) Haz clic en el **botón examinar** y elige la ruta en donde se encuentra tu proyecto (seleccionalo) y haz clic en abrir. (2) Después en la casilla de **Texto** asígnales un breve nombre relacionado al proyecto y una breve descripción esto es opcional, (3) por ultimo haz **click** en **aceptar**.



Abriendo la siguiente ventana. Haz clic en aceptar.



**Paso 6:** Haz clic en el botón seleccionar



Te mostrara los proyectos o proyectos que quieres que el alumno desarrolle



Haz clic en el botón ANIMALES.



De manera automática se abrirá **MUNDO ANIMAL**



Por ultimo los alumnos pueden empezar a trabajar en las actividades.



## SERVIDOR DE INFORMES

Cabe hacer mención de que se puede consultar el seguimiento de los resultados obtenidos por cada uno de los alumnos, por medio del **servidor de informes**. Para ello se tiene que seleccionar primero el icono de JClic.



Te mostrara el siguiente menú de opciones.



(1) Selecciona el proyecto que contenga las actividades que quieres que los alumnos practiquen y/o elaboren, (2) Haz clic en el menú **actividad** y selecciona la opción **Informes**.



Y te desplegara la siguiente ventana con los informes actuales realizados en el momento. Al cerrar la sesión se pierde la información, te recomiendo guardar la información si es que quieres consultarlo posteriormente para darle un seguimiento.

**Resultados de la sesión actual**

Inicio de sesión: 14/06/11 22:38:34  
 Sistema de informes: El informe no se está registrando en ninguna base de datos  
 Secuencias: 1  
 Actividades realizadas: 5  
 Actividades correctas: 2 (40%)  
 Puntuación global: 59%  
 Tiempo total en actividades: 4'11"  
 Acciones efectuadas: 34

Secuencia	Actividad	Correcta	Acciones	Puntuación	Tiempo	
C.N. ANIMALES	Respuesta Escrita	Si	8	25%	3'0"	
	Completar Texto	No	0	0%	2"	
	Rellenar Agujeros	Si	5	100%	23"	
	Identificar Elementos	No	12	92%	26"	
	Actividad de Identificación	No	9	79%	19"	
<b>Totales:</b>		<b>5</b>	<b>2 (40%)</b>	<b>34</b>	<b>59%</b>	<b>4'11"</b>

Volver

Con esto se termina esta guía.



## Lecturas



**Colaborador:** L.T.S. CLAUDIA DUEÑAS SOTO

**Nombre de la Asignatura:** JClíc una ventana hacia la innovación didáctica

**Área del Conocimiento:** Pendiente

**Programa Académico** Educación Continua.