



@tic. revista d'innovació educativa
E-ISSN: 1989-3477
attic@uv.es
Universitat de València
Espanya

Tárraga Mínguez, Raúl

JClic y Edilim: programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital para
educación infantil y primaria

@tic. revista d'innovació educativa, núm. 9, julio-diciembre, 2012, pp. 123-126
Universitat de València
Valencia, Espanya

Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349532305015>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

JClic y Edilim: programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital para educación infantil y primaria



Raúl Tárraga Mínguez

Profesor Contratado Doctor del Departamento de Didáctica y Organización Escolar de la Universitat de València
raul.tarraga@uv.es

| Fecha presentación: 14/12/2011 | Aceptación: 28/06/2012 | Publicación: 20/12/2012

1. Los programas de autor

Los programas de autor en educación son herramientas que permiten a los docentes el diseño de actividades educativas en soporte digital de un modo relativamente sencillo, y con unos resultados de calidad interesantes.

Bajo esta etiqueta de *programas de autor* se agrupa una notable variedad de programas cuyo funcionamiento es muy similar en casi todos los casos. El programa proporciona la estructura básica de cierto tipo de actividades educativas, y permite que cada docente personalice estas actividades dotándolas del contenido que le interese y adecuando el formato y la dificultad a las características de sus estudiantes. El producto final que se obtiene con estos programas son actividades educativas diseñadas por el propio docente, sin la necesidad de programar toda la estructura de la actividad partiendo desde cero, ya que la base sobre la que trabajar viene dada por el programa de autor.

Este funcionamiento convierte a los programas de autor en una herramienta interesante ya que permite al profesorado elaborar sus propios materiales educativos en soporte digital sin necesidad de tener elevados conocimientos informáticos y realizando un esfuerzo razonable y proporcional a los resultados obtenidos. Además, esta lógica basada en proporcionar herramientas para que los docentes creen sus propios materiales invierte el modelo más o menos generalizado e impuesto en nuestro sistema educativo en el que el docente es el *consumidor final* de productos educativos digitales que son comercializados por las grandes compañías editoriales, o de productos educativos recopilados por la administración y clasificados en repositorios educativos (Peirats y San Martín, 2011).

Existen múltiples ejemplos de programas de autor para educación: Atenex, desarrollado por la Consejería de Educación de Extremadura; Cuadernia, desarrollado por la Consejería de Educación de Castilla-La Mancha; Rayuela, desarrollado por el Instituto Cervantes; MALTED, desarrollado por el Instituto de Tecnología Educativa del Ministerio de Educación de España; Hot Potatoes, desarrollado por la University of Victoria (Canadá), etc. Todos estos programas se distribuyen con diferentes licencias de uso gratuito.

En el presente artículo se analizarán dos de los programas que más difusión tienen en los centros de educación infantil y primaria, y que ofrecen además posibilidades interesantes para el diseño de actividades educativas para estudiantes con necesidades educativas especiales: JClic, desarrollado por Francesc Busquets, y alojado en la web del Departamento de Universidades, Investigación y Sociedad del Conocimiento de la Generalitat de Cataluña, y EdiLim, desarrollado por Fran Macías, y alojado en la web del mismo autor *Edulim*.

2. Diseño de actividades educativas con JClic

JClic es uno de los programas educativos más conocidos y empleados en los centros educativos en España, gracias al enorme repositorio de actividades que ofrece, a su uso gratuito, y a que el programa viene incluido en algunas de las principales distribuciones de Linux que las administraciones educativas españolas están generalizando en los centros escolares (como Lliurex en la Comunitat Valenciana).

JClic se compone de los programas JClic Player, que permite abrir y *jugar* con actividades ya elaboradas, JClic Re-



Figura 1. Actividad de asociación elaborada con JClic.

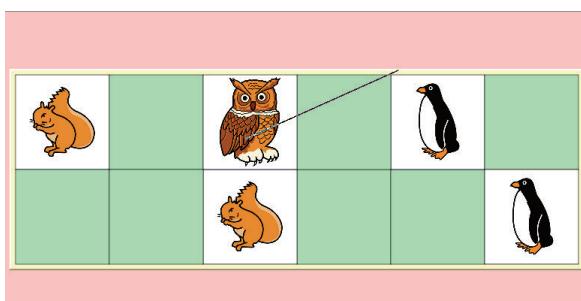


Figura 2. Juego de memoria elaborado con JClic.

ports, que permite registrar los informes de actividad de los estudiantes una vez han realizado las actividades, y JClic Author, que es el programa que permite diseñar las actividades.

JClic Author permite diseñar 17 tipos de actividades. A continuación se exponen algunas de ellas.

Actividades de asociación simple y compleja. Son dos de los tipos de actividades más usuales en JClic. En estas actividades se presentan dos paneles divididos en diferentes casillas con contenido de imágenes, sonidos, texto, vídeo o la combinación de varios de estos elementos. La tarea de los estudiantes consiste en relacionar las casillas de uno y otro panel de acuerdo al contenido de las mismas y a las instrucciones dadas.

Juegos de memoria. En este tipo de juegos aparece un panel dividido en casillas cuyo contenido está oculto. Los estudiantes deben ir descubriendo una a una cada casilla, y recordar su contenido para emparejar las casillas con el mismo contenido.

Actividades de identificación. En estas actividades aparece un panel dividido en casillas con diferente contenido. Los estudiantes deben seleccionar sólo las casillas que cumplan una determinada condición de acuerdo a las instrucciones ofrecidas.

Puzzle doble, de intercambio y de agujero. Son tres tipos de actividades en las que los estudiantes deben realizar puzzles, bien traspasando las piezas de un panel a otro (puzzle doble), bien ordenándolas dentro de un único panel (puzzle de intercambio), o bien ordenando las piezas en un único panel con la dificultad de que falta una de las piezas (puzzle de agujero).

Actividades de texto: completar texto, rellenar agujeros, identificar elementos y ordenar. En estas actividades predomina el componente textual. Los estudiantes deben completar determinadas partes que se han suprimido (completar texto y rellenar agujeros), ordenar partes de una palabra, frase o texto (ordenar elementos), o identificar partes determinadas de un texto (identificar elementos).

Actividades de respuesta escrita. En estas actividades los estudiantes deben teclear la respuesta a las preguntas planteadas (son las únicas actividades en JClic que exigen el uso del teclado).

v	d	n	n	d
n	m	u	n	u
v	h	m	w	n
n	n	m	v	n

Busca la letra n

Figura 3. Actividad de identificación elaborada con JClic.

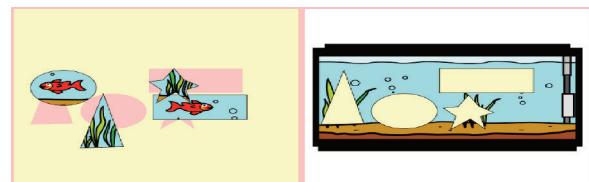


Figura 4. Puzzle elaborado con JClic.

Sopas de letras y crucigramas. Son actividades que permiten diseñar de un modo sencillo sopas de letras o crucigramas.

Actividades de aritmética. Finalmente, este tipo de actividades permite generar aleatoriamente operaciones aritméticas sencillas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones) de acuerdo a unos parámetros de dificultad que determinemos (tamaño de los operandos, decimales, etc.)

3. Diseño de actividades educativas con EdiLim

El Editor de Libros Interactivos Multimedia (EdiLim) es un programa que hasta el momento no ha alcanzado la difusión y popularidad de JClic, probablemente debido a que su repositorio de actividades es bastante más modesto. Sin embargo, ofrece prestaciones muy interesantes: tiene una versión portable que podemos utilizar sin necesidad de instalar el programa en nuestro ordenador, la exportación a formato html de las actividades permite incluirlas con facilidad en blogs o sitios web y en la última versión del programa se permite la posibilidad de diseñar hasta 51 tipos de páginas diferentes. Muchas de estas páginas son similares a las que ofrece JClic, como las páginas de puzzles, sopas de letras, juegos de memoria, actividades de asociación, de respuesta escrita, o de identificación de elementos, por lo que podríamos afirmar que EdiLim contiene prácticamente todas las actividades de JClic, pero además las amplía con una notable cantidad de nuevas actividades. A continuación se resumen algunas de ellas.

Páginas de respuesta múltiple. Este tipo de actividades permite el diseño de preguntas en que los estudiantes deben escoger una respuesta entre varias propuestas.

Páginas de etiquetas. En este tipo de páginas los estudiantes deben colocar una serie de etiquetas en las partes correspondiente.

Páginas de clasificación de imágenes y textos. En este tipo de actividades se presenta una serie de imágenes o textos, y dos contenedores de elementos correspondientes a dos categorías de elementos. Los estudiantes deben colocar las imágenes o textos en la categoría correspondiente.

Páginas de uso del reloj. En este tipo de páginas los estudiantes deben escribir la hora que indica un reloj, o bien deben colocar en el reloj la hora que se indica en un texto.

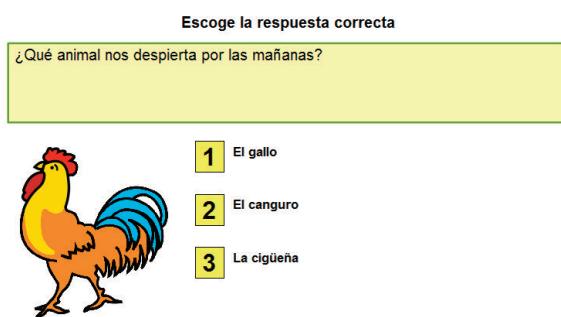


Figura 5. Página de respuesta múltiple elaborada con Edilim.

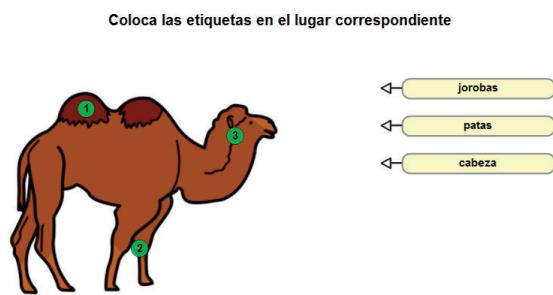


Figura 6. Página de etiquetas elaborada con Edilim.

Página de palabra secreta. En estas actividades los estudiantes deben adivinar una palabra escondida a partir de una definición, y seleccionando letras del abecedario. Es similar al tradicional juego del *ahorcado*.

Página de dictado. En estas actividades se activa un sonido, que el estudiante debe escribir con el teclado imitando un dictado tradicional.

4. Conclusiones

Tras la revisión de JClic y Edilim, extraemos las siguientes conclusiones:

- Ambos programas tienen la virtud de que permiten diseñar una interesante variedad de tareas educativas sin necesidad de poseer elevados conocimientos informáticos.



Figura 7. Página de clasificación de imágenes elaborada con Edilim.

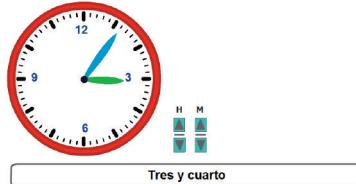


Figura 8. Página de juego de reloj elaborada con Edilim.

cos, con baja inversión de tiempo, y con resultados interesantes para el trabajo en el aula.

- Las características y el nivel de dificultad de las actividades que pueden diseñarse con estos programas convierten a JClic y Edilim en herramientas apropiadas para el trabajo en las etapas de educación infantil y educación primaria, así como para el trabajo con estudiantes con necesidades educativas especiales. En niveles educativos superiores, aunque pueden diseñarse proyectos interesantes, este tipo de tareas pueden resultar menos adecuadas dada su sencillez y su carácter básicamente procedural, por lo que será conveniente recurrir a otras herramientas (webquests, trabajo en redes sociales, etc.).

- Pese a que JClic es uno de los programas más populares y de uso más generalizado, Edilim ofrece la posibilidad de diseñar las mismas actividades que JClic, y además añade nuevos tipos de actividades no contemplados en JClic.

- Finalmente, dada la facilidad y prestaciones de estos programas, sería interesante que su uso y análisis se incluyera en los planes de estudio de formación de maestros.

	JClic	Edilim
Licencia de uso	Licencia Pública General de GNU.	No se especifica, aunque se indica que Edilim es gratuito para cualquier tipo de uso, pero no se permite modificar el código fuente sin autorización.
Idiomas a los que se ha traducido la interfaz	Alemán, asturiano, castellano, catalán, euskera, francés, gallego, griego, inglés, italiano, neerlandés, portugués, ruso, y turco (entre otros).	Alemán, asturiano, castellano, catalán, euskera, francés, gallego, inglés, italiano, y portugués (entre otros).
Plataformas	Linux, Mac, Solaris, Windows.	Linux, Windows.
Requerimientos	Requiere tener instalado sistema Java. Requiere instalar el programa en el ordenador para diseñar actividades.	Puede descargarse una versión portable (no requiere instalación).
Formatos de las actividades	Permite exportar a html, o visualizar en formato jclic	Permite exportar a html, o visualizar en formato .lime
Web de descarga	http://clic.xtec.cat/es/jclic/download.htm	http://www.edulim.com/cdescargas.htm
Sitios web con tutoriales	http://clic.xtec.cat/es/jclic/curs.htm	http://www.edulim.com/ccrear.htm
Repositorio de actividades	http://clic.xtec.cat/db/listact_es.jsp	http://www.edulim.com/biblioteca/index.php

Tabla 1. Comparación de las características básicas de JClic y Edilim.

tos de educación infantil y primaria, ya que los programas de autor pueden convertirse en una herramienta de uso cotidiano del profesorado.

5. Bibliografía

Peirats, Jose; San Martín, Angel (2011). *Tecnologías educativas 2.0. Didáctica de los contenidos digitales*. Madrid: Pearson.

| Cita recomendada de este artículo

Tárraga Mínguez, Raúl (2012). JClic y Edilim: programas de autor para el diseño de actividades educativas en soporte digital para educación infantil y primaria. *@tic. revista d'innovació educativa*. (nº 9) [Evaluación de herramientas] URL. Fecha de consulta, dd/mm/aaaa.