

## “A un CLIC de ratón”

“...más que cargar el currículum escolar, lo que hay que hacer es enseñar de otra manera...” (0)

Y como no podemos coincidir más, durante los cursos 97/98 y 98/99, estamos llevando a cabo una experiencia en el C.P. El Llano de Monesterio, Badajoz, para introducir los medios informáticos en el trabajo de los docentes. Si en el curso 97/98 se realizó un Grupo de Trabajo “*Los medios informáticos en Educación Infantil*” trabajando los 8 docentes del ciclo, en el que aplicamos tanto el procesador de textos, con el programa Creative Writer, para la realización de fichas, actividades, boletines... para los niños/as y el programa Clic, para realizar aplicaciones para ellos, en el siguiente curso, gracias al éxito de la convocatoria anterior, hemos convertido la experiencia en un Proyecto de Formación en Centro, “**A un Clic de ratón**”, en el que participan 26 de los 33 miembros del claustro y monográficamente circunscrito al programa Clic.

De esta manera, cuando decidí escribir sobre este programa, CLIC, no pensaba en la creación de un manual sobre el mismo, para eso ya incluye uno en la versión 1.1 difundida por el P.N.T.I.C. y una excelente ayuda, en formato hipertextual, en la 2.2, que es la versión actual. Se trata, pues, de difundir, divulgar, fomentar el uso del mismo, en el mundo educativo, vista y comprobada su extraordinaria potencialidad. Todo ello a partir de una experiencia en la que lo ponemos en práctica, de forma global, en un centro.

### **PODEROSAS RAZONES**

Las razones por las que hemos iniciado este proyecto parten del interés que ponemos, como educadores, en transmitir una enseñanza de calidad y favorecer la motivación que estos sistemas llevan implícitos, donde tengan cabida los recursos de mayor utilidad, ya contrastados, en el campo de las N.T.I. *Si hemos de preparar para el mañana la presencia de estos medios es incuestionable.*

“...de la necesidad de introducir los contenidos procedimentales que figuran en el currículum educativo los cuales se basan en relacionar, identificar, distinguir, memorizar, observar, ordenar, clasificar, completar,

explorar... conceptos, palabras o ideas. Las actividades y ejercicios que se plantean habitualmente a los alumnos se basan en este tipo de acciones, que deben realizar en su cuaderno o en una hoja de ejercicios.

El ordenador ofrece la posibilidad de plantear este tipo de actividades utilizando textos, gráficos, sonido o animaciones, en un medio interactivo capaz de ajustarse al proceso de aprendizaje individual de cada alumno.

- ◆ **El programa Clic 2.2 es un entorno abierto pensado para ofrecer a los educadores la posibilidad de preparar paquetes de actividades adaptadas a las necesidades de sus alumnos. El mismo entorno sirve para crear las actividades y para ejecutarlas.**

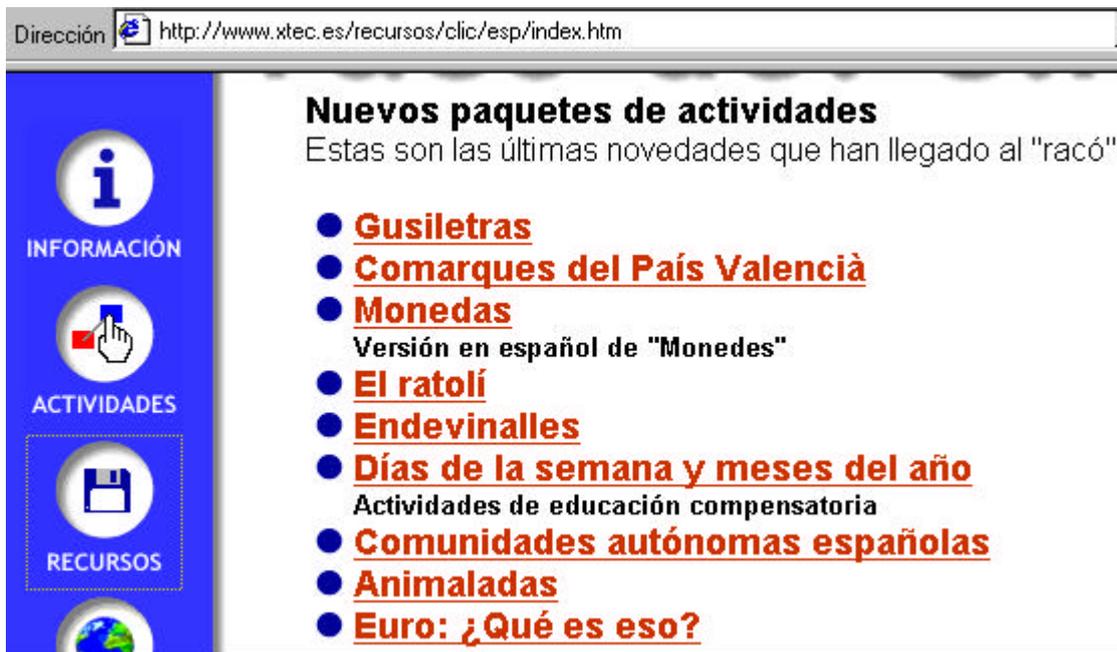
Puede ser utilizado en cualquier área (lenguas, matemáticas, música, ciencias...) y, dado que presenta una interfaz de usuario muy sencilla, su uso puede ser adaptado a cualquier nivel educativo, desde la educación infantil hasta el bachillerato. “ (1 )

Hay que aclarar que no se trata de un lenguaje de programación, de un programa de autor, ni nada de eso, sino de un programa que sirve para crear actividades educativas sencillas, asociaciones, rompecabezas, sopa de letras, crucigramas, etc. pero cuya **capacidad de desarrollo depende de nuestra imaginación** para sacarle el mayor jugo posible.

Bajo esta premisa estamos trabajando todos, así, tras varios años de investigación, vamos a continuar profundizando en el uso y conocimiento del programa, Clic, que ha sido elegido por varios motivos, además de los ya expuestos en el párrafo anterior, que creemos interesante enumerar:

- (a) **Se trata de un programa educativo de difusión gratuita**, premiado por el P.N.T.I.C en el año 1992, y disponible desde su espacio en Internet. Existe en dos versiones, español y catalán, la versión catalana está editado por el PIE, Programa d'Informática Educativa, de Catalunya. Editado en el CD-ROM Sinera 98 <http://www.xtec.es/recursos/sinera>. Se trata de un programa que evoluciona, (ya comentamos la existencia de una versión mejorada) del que aparecen nuevas versiones mejoradas, nuevas aplicaciones, nuevos recursos, ayudas, FAQ, documentación, artículos, etc. y todo ello disponible en Internet, en **"El Racó del Clic"**(el rincón del clic) <http://www.xtec.es/recursos/clic/>. Lo que indica las grandes posibilidades que presenta hoy y en un futuro razonable. No se trata de un programa que se quedará olvidado y obsoleto por no renovarse, de

hecho creo que Francesc trabaja en una próxima actualización, fruto de la gran cantidad de aplicaciones existentes y alto número colaboradores.



- En esta captura de imagen podemos ver el archivo de inicio de actividades Clic, entre las cuales tenemos dos generadas por el autor del artículo (Animaladas y Gusiletras) en colaboración con Pascual Colón, maestro del C. De San Francisco de Paula de Sevilla. Así como se ve el estilo de navegación que usa **El Racó del Clic**, por Actividades, Información, Recursos o Idioma.
  - ◆ En la actualidad ya está disponible la versión 3.0, con nuevas posibilidades, en catalán, vasco y español, aunque se trata de una beta 3.0 09. Cuando leas este artículo estará terminada la versión definitiva <http://www.xtec.es/recursos/clic/cat/info/ver30.htm>. Seguirá funcionando desde Windows.1 con actividades de texto, nuevo sistema de informes ClicDB, acabar automáticamente Clic, imprimir actividades, etc.
- (b) **La gran cantidad de aplicaciones, creadas para este programa**, 134 el 25-2-99, la mayor parte de ellas caven en un disquete, en todos los niveles y áreas, elaboradas por compañeros/as del gremio, de todos los niveles y especialidades, e incluso de Centros de Profesores, que trabajan en equipo o individualmente y a las que se le siguen sumando más y más con gran celeridad. Ya existen actividades sobre el Euro,

Prevención de Drogodependencias... disponibles, entre ellos los creados por nosotros y que ponemos a disposición de todos los centros, así como de los padres en nuestra página web, (ya se encuentran varias aplicaciones: Pasarratos, Animaladas, Gusiletras, Vocales...) lo que lo hace aplicable directamente al aula.

- ◆ Las aplicaciones están disponibles en "El Racó del Clic", pero para saber si llegan nuevas actividades no es necesario que visitemos su web periódicamente sino que podemos dejar nuestra dirección electrónica en el web del racó y el servicio que ofrece Netmind llamado URL-Minder nos mandará un correo electrónico, en inglés y gratuitamente, cuando se produzca algún cambio en el mismo es un "Avisador Automático de Cambios".

Cuando hemos creado una actividad, Francesc Busquets, tras mandarle comprimida con Winzip a [clic@pie.xtec.es](mailto:clic@pie.xtec.es) nuestra aplicación nos la devuelve y publica, dedicándole una página, como un archivo \*.exe, o sea, un ejecutable que instala la aplicación en nuestro disco duro fácilmente y genera un acceso a la aplicación. El ejecutable lo crea a partir del programa WISE 4.0, <http://www.glbs.com/> (ya está disponible la versión 7.0) de la empresa Wise Solutions Inc, producto comercial, por lo que es el propio Francesc el que "cuelga" los ejecutables en el *racó*. También permite que ocupen menos espacio, ya que los comprime, y se puedan bajar con mayor rapidez de la red, se trata de ftp, para ello os aconsejo usar un programa ftp como Getright, <http://www.getright.com> que, tras instalarlo permanece en memoria y toma el mando al bajar el archivo. Si se interrumpe el proceso o tenemos prisa podremos conservar lo bajado y continuar más tarde.

Juan José Mateo Molina ha localizado en la red una versión shareware, totalmente operativa, **Wise 2.0** y la ha colgado de su web, <http://members.es.tripod.de/jjmateo/wise20.htm> incluyendo en el archivo zip un ejemplo.txt y otro ejemplo.wse con lo que se facilita mucho la creación de nuestros propios archivos ejecutables. Su creación nos permite disponer de una actividad instalable, que se copia en el directorio c:\clic\ y genera su propio acceso directo en el grupo de programas de Windows lo que simplifica su uso, especialmente en E.I. y E.E.

En la página dedicada a cada aplicación podremos ver: las características de la aplicación, el nivel al que va dirigido, el texto o material bibliográfico de referencia, el idioma en el que está creado, su

tamaño, documentación adjunta... Tras lo cual decidiremos si bajarlo o no.

- (c) **Facilidad de uso y de instalación.** Se crean accesos directos automáticamente, tanto en Windows 3.x como en Windows 9X, y transporte tanto para los docentes como para los niños, sin grandes conocimientos de informática, algo que me parece imprescindible para su incorporación en las programaciones. Así mismo destacamos el **poco tamaño que ocupan las actividades** en el disco duro, incluido el programa, línea en la que trabajamos todos los que realizamos actividades con el programa.
- (d) **La unificación en el uso de un programa** permite concretar y coincidir en los criterios, conocimientos, formación, metodología, recursos, etc.
- (e) Se trata de un programa que **no necesita grandes y/o potentes equipos para funcionar**, basta con un modesto 386 con SX a 25 Mhz. con 2 Mb. de RAM y Windows 3.x, pero con tarjeta gráfica VGA que soporte 256 colores para la versión 2.2. Aunque con Windows 95 es probable que les funcione a 16 colores. No necesariamente multimedia. La versión 2.2 ocupa 999Kb. La beta 3.0 necesita dos disquetes. Y las aplicaciones no suelen superar este tamaño, por lo que caben perfectamente en disquetes, aunque esto relentizaría el programa, desde los que se podría trabajar. Ocupan muy poco espacio en el caso de que se instalen en el disco duro. Por ello es fácilmente transportable y almacenar las actividades creadas ya.

En este sentido nos podemos encontrar con un pequeño problema, principalmente en Windows 3.1 ya que Windows 95 reconocerá vuestra tarjeta y bastará con irnos a la opción propiedades para configurar nuestra pantalla a 256 colores. Nuestro monitor está configurado a 16 colores y no aparecen los drivers, controladores de la tarjeta y desconocemos su marca. Los pasos a seguir, los conozco bien ya que necesité hacerlo aquí, son: 1º desde MS-DOS teclead msd y aparecerá la configuración de vuestro equipo, ahí veréis el modelo y marca de vuestra tarjeta gráfica, 2º si no conocéis a nadie que los tenga usad un buscador en Internet para localizar la marca y en su web tendrá vuestro modelo, 3º una vez bajado, instalad esos controladores, 4º podéis configurarlo desde DOS tecleando en C:\windows instalar, ya simplemente tendréis que, observando la lista, elegir la opción que os corresponda. Si es desde Windows el camino a seguir será: Principal – Panel de Control – setup o Instalación de Windows – Tarjeta Gráfica... y elegir modelo. En ambos casos os solicitará, durante el cambio, varios

disquetes de Windows. Por cierto, elegid fuentes pequeñas sino clic no se verá bien en algunos casos. Reiniciar y listo.

¿Multimedia?, principalmente nos sería de gran utilidad una tarjeta de sonido, pero en algunos casos nos puede funcionar un emulador, un controlador, PC Speaker, para sacar el sonido por el altavoz del ordenador. Funciona tanto bajo Windows 3.1 como en Windows 95. Para instalarlo, en los dos casos realizamos una pequeña trampa, en Windows 3.1 el camino es: Principal – Panel de control – dispositivos de sonido y elegir PC Speaker e instalarlo desde el disquete. En Windows 95: en el "Panel de control" elegimos "Agregar Nuevo Hardware"; le indicamos que no busque el programa sino que seremos nosotros quien le indicaremos qué instalar; elegimos "Controladores de sonido, de vídeo y de juegos", y por último pulsamos la orden "Utilizar disco" y le señalamos el camino para encontrar el driver del PC Speaker. Este driver se puede encontrar en cualquier BBS o en Internet. Para agregarlo, tendremos que instalar dichos controladores según las instrucciones del propio programa, y posteriormente seguir los pasos indicados. No es que funcione siempre bien, pero, en algunos casos, es útil.

Si queremos ver videos \*.avi, debemos tener instalado el programa adecuado y usar el Transmisor de Medios, en Windows 3.1, instalando Video for Windows 1.1e, disponible en el *racó*. En el caso de Windows 9X no es necesario.

- (f) **Apoyo disponible mediante vía Telemática**, Internet o correo electrónico con el autor del programa, Francesc Busquets, <http://www.xtec.es/recursos/clic/>, o su E-mail, [fbusquets@pie.xtec.es](mailto:fbusquets@pie.xtec.es), [fbusquets@gregal.xtec.es](mailto:fbusquets@gregal.xtec.es) así como con otros centros, Centros de Profesores, profesores/as... que han llevado a cabo experiencias parecidas, como con Juan José Mateo, [jmateo4@acacia.pntic.mec.es](mailto:jmateo4@acacia.pntic.mec.es) al que conoceréis los que frecuentéis las news del P.N.T.I.C desde su centro el C.P. El Olivar en la localidad de Rivas-Vaciamadrid <http://acacia.pntic.mec.es/~jmateo4/cpolivar.htm>, así como ha creado otro espacio con las actividades creadas por el autor para sus alumnos/as, así como enlaces a Clic y que he conocí por medio de *La pagina mas educativa* <http://www.arrakis.es/~mapelo/> y que ha colgado en un servidor distinto al del MEC por el propio Juan J. Mateo Molina [http://www.paisvirtual.com/educacion/actividades\\_escolares/jmat/](http://www.paisvirtual.com/educacion/actividades_escolares/jmat/) y que el servidor *el Pais Virtual* le ha proporcionado tres megas para publicar su web, [www.paisvirtual.com](http://www.paisvirtual.com). O con un servidor de ustedes desde <http://www.redestb.es/personal/elllano>, web que cree para el C.P. El

Llano de Monesterio, Badajoz o a mi dirección personal [dlopez11@mimosa.pntic.mec.es](mailto:dlopez11@mimosa.pntic.mec.es). Desde ellos también se puede disponer de las nuevas aplicaciones que nosotros vayamos generando, no otras.

Igualmente, cuando bajamos una aplicación del *Racó*, podemos conocer a sus creadores y su dirección de correo electrónica, si la tienen. Dentro del web de *hiperespiral* <http://www.pangea.org/org/espiral/hiperespiral/> encontré información sobre un grupo de trabajo creado también sobre el programa Clic a propuesta de Pilar Iranzo [piranzo@pie.xtec.es](mailto:piranzo@pie.xtec.es), cuya propuesta considero muy interesante.

En cuanto a la navegación en el *racó* no nos será difícil encontrar aquella actividad que nos pueda interesar, buscando por idioma, incluso clasificados con mínimo contenido textual, áreas temáticas o niveles educativos. Pinchar, navegar, encontrar y descargar.

- (g) Por si fuera poco, no nos faltará información sobre el programa, documentos, información, una faq (espacio con las preguntas más frecuentes) así como un espacio disponible dedicado a los recursos con los que podemos profundizar en la elaboración de actividades y que podemos bajar para Clic como son:

## ❖ HERRAMIENTAS PARA CREAR APLICACIONES CON CLIC

- ◆ Los programas son los recomendados en el "Racó del Clic", por su facilidad de uso y por tratarse de free o shareware y desde donde nos redirecciona a su web o a otros enlaces relacionados. Sobre los mismos encontraréis suficiente información, ejemplos y documentación en el Racó del Clic, así como las direcciones para descargarlos por lo que me contentaré con enunciarlos, salvo aquellos que no aparecen en su web y que igualmente os pueden ser de gran utilidad por lo que añado su dirección en Internet, URL, para que podáis bajarlo. Otros programas se van mencionando a lo largo del artículo.

### ✓ TRATAMIENTO DE LA IMAGEN

- Paint o Paintbrush que vienen con Windows X
- Paint Shop Pro 4.12, con él podemos editar y trabajar imágenes.
- Jasc BatchMaster , cambiar los formatos, compresión de archivos por lotes.

### ✓ GRABACIÓN Y CONVERSIÓN DE SONIDOS

- Grabadora/Reproductora de Sonidos de Windows

- ACMAddOn Audio Compression Manager de Andreas "Al" Leeb para cambiar los formatos o comprensión de archivos por lotes.
  - ✓ PROGRAMA PARA EDITAR FICHEROS MIDI
    - Music 4.3 del propio Francesc Busquets
  - ✓ CONSTRUIR VIDEOS AVI
    - AVI Constructor de Michael Caracena
  - ✓ PARA REALIZAR SOPAS DE LETRAS.
    - WordSearch, de Steven D. Stern .
  - ✓ GENERAR CRUCIGRAMAS
    - XWord Creator 1.7. <http://www.centronsoftware.com> de Centron Software Technologies, Inc. Con el que se pueden realizar crucigramas, luego bastará con copiar el esquema.
  - ✓ REALIZACIÓN DE DOCUMENTOS DE AYUDA.
    - Las pantallas de ayuda se reproducen en el capítulo 6 de este manual, y utilizan el soporte para documentos en hipertexto WINHELP de *Windows*.
- (h) **Facilidad para la creación de actividades propias**, en las que podemos dejar la impronta de nuestra población, de nuestro proyecto educativo, de la idiosincrasia del lugar y de los profesores y profesoras del centro, de los intereses de nuestros niños y niñas, quedando reflejado en una producción adecuada a nuestras programaciones, a su contexto y personalizarlo.
- (i) **Su riqueza lingüística**, ya que existen actividades en las distintas lenguas del Estado, catalán, euskera, español, así como portugués e inglés, algo que personalmente es de mi agrado. Algunas bilingües. Si una de esas actividades nos interesa basta con traducirla. Para ello existe un “programita” que nos simplifica la tarea, de la casa Oak Tree Software, **Srwin 1.2**. Se trata de una utilidad para reemplazar pequeños textos o palabras en múltiples archivos que pueden estar localizados en diferentes directorios o carpetas y que surgió ante la necesidad del autor de modificar los *sitios* web que administraba. Podéis encontrarlo en <http://islandbay.wellington.net.nz/intereye/Iss.html> o en <http://www.geocities.com/siliconValley/Park/3093>.
- (j) **La existencia de un sistema de control de usuarios** mediante la cual sabemos los resultados que se van obteniendo, lo que nos sirve como un

criterio objetivo para conocer el proceso de comprensión, pero que también permite, en función de los resultados, pasar, encadenar los paquetes de actividades a otro de mayor o menor dificultad, algo especialmente útil en actividades matemáticas. El programa incorpora un módulo, Artih, para la realización de actividades de cálculo mental y del que podéis leer (2) y la ayuda.

**(k) Permitir que los alumnos/as tomen las riendas de su aprendizaje.**

Serán los que controlen sus progresos y limitaciones, a su propia velocidad o ritmo, con independencia y seguridad, explorando libremente, sin sentirse examinado/a, con libertad, autocorrigiéndose por ensayo y error, autoevaluándose, ya que no se avanza si no realiza correctamente la actividad, perdiendo el miedo al error y la timidez. El papel del profesor/a pasa a un segundo plano, el de Animador.

**(l)** No quiero olvidar que todo lo que sea trabajar con el ordenador como objeto supone la **familiarización con el medio informático**: ratón, teclado, monitor, etc.

**(m)** En los ciclos superiores es posible, incluso, que los chicos/as participen en la creación de actividades, algo muy estimulante sin duda si lo aplicamos a las clases de informática.

No quiero concluir la introducción sin recordar la necesidad de crear nuevas expectativas, ilusión en el profesorado y en los alumnos, en fin, de motivarnos todos, y este medio tiene la capacidad de involucrarnos a todos por igual.

## **ALGUNOS CONSEJOS PARA CREAR ACTIVIDADES**

Lo que tanto trabajo nos cuesta introducir en clase, por lo tópico o lo repetitivo, se convierte en algo diferente, original y atractivo transportado a otro medio. (Sobre el uso del programa y sus instrucciones será mejor leer el manual o la ayuda, incluso nos orienta sobre el tipo de actividades para cada ciclo educativo)

Ya conocemos la posibilidad de incorporar elementos multimedia, vídeo, imagen, sonido... en nuestras actividades, sobre todo son útiles en Educación Infantil, Primaria(3), E. Musical, Idiomas o Educación Especial, pero no debemos abusar de éstas, pues la aplicación resultará demasiado grande y largo y pesado el descargarlas de Internet, así como ocuparán mucho espacio en los Discos Duros. Para ello encontrarás en la web

información sobre los formatos de los waves comprimidos, y utilizar archivos gráficos gifs en lugar de bmp. Si se da el caso de no tener escaner podemos buscar las imágenes en Internet o usar las de otras aplicaciones, previamente habrá que descompactarlas en otro directorio con la herramienta Clic Pac que incorpora el programa por lo que es conveniente instalarla.

En este sentido es bien fácil dotar a las actividades de un atractivo colorido, que es aconsejable explotar con buen criterio.

Los pasos a seguir son: elegir el tema, seleccionar y preparar los materiales (imágenes, textos,...) prepararlos para el ordenador (grabación, scaneado...) y, por último, crear la actividad.

En las aplicaciones podemos seguir el siguiente esquema: primero actividades de información, explicación, exploración y continuación los ejercicios. En todo este proceso debemos tener en cuenta que el ordenador no es un fin en si mismo, debe existir un trabajo previo y paralelo al uso del programa sobre el tema tratado, de esta manera podremos usar "El Gusiletras" como un complemento, refuerzo o apoyo a nuestro trabajo en el campo de la ortografía realizado en el aula. Por ello algunas actividades traen consigo información para trabajarla de forma paralela con los alumnos/as, Francesc las pasa a formato *pdf* para Acrobat Reader, el programa para editar estos archivos es el citado, pertenece a la casa Adobe <http://www.adobe.com/acrobat/> y es gratis. Es el caso de nuestro Gusiletras, ortografía para 2º Ciclo de Primaria, con dictados, explicaciones... o con Geoclic, con materiales complementarios, orientaciones, bibliografía, enlaces de Internet y actividades de evaluación que permite leer usando el sistema de hipertexto característico del formato Acrobat. Normalmente podemos incluir fichas escritas, cuadernos de trabajo, programaciones... así como, paralelamente a la actividad, buscar refuerzos con visitas o excursiones apropiadas, a bibliotecas, librerías, museos, etc. dependiendo de cada caso y que si se crean documentos complementarios se puede añadir tal experiencia..

Si bien tenemos limitaciones bastará con algo de imaginación, como ya he mencionado con anterioridad, para conseguir todo aquello que nos propongamos.

## **NO DEBEMOS OLVIDAR**

Dentro de nuestros propósitos tratamos, en primer lugar, de continuar el camino emprendido en el centro durante los años anteriores, de incorporar

los recursos disponibles en el campo de la informática ilusionados por su gran cantidad y variedad de posibilidades que un proyecto de esta índole conlleva.

- **Actualizar nuestros conocimientos** científico didácticos.
- **Incorporar el uso de las NN.TT.** en el trabajo diario, por ende, en las diferentes programaciones, desde el proyecto de Centro, la Programación Anual, hasta la Programación de Aula. Principalmente los aspectos procedimentales tan presentes en el currículo.
- **Impulsar la renovación de los medios disponibles** usando el proyecto como espoleta, catapulta, para continuar actualizando el software y el hardware disponible, evitando el estancamiento del mismo, su abandono y consecuente caída en el olvido del material existente, quedando obsoleto e infrautilizado, siendo ésta una herramienta a la que el MEC y las CC.AA. le que supone un serio esfuerzo económico dotar a los centros y a éstos mantenerlas y actualizarlas.
- Crear una dinámica de **continuidad** dentro del tema tratado
- Buscar el mayor grado de **participación** posible, incluso la posible participación de padres.
- **Motivar y reforzar** a nuestros alumnos/as con la incorporación de un recurso atractivo para los niños/as, enseñando además.
- **Familiarizar y preparar a los niños/as para la vida**, para el futuro, ya que las herramientas tecnológicas son las herramientas del futuro.

## ¿CÓMO NOS HEMOS ORGANIZADO?

Dentro de este aspecto tenemos que distinguir dos puntos:

### A) Criterios metodológicos empleados en la formación de los maestros/as:

Atenderemos a una aplicación que, en muchos casos, dependerá de la **clase magistral**, (apoyada con recursos audiovisuales: retroproyector, diapositivas, TV...) en la que el ponente, ya sea el coordinador u otro profesor/a expondrá los principios, contenidos, sobre el área a tratar, Multimedia, Clic,... pero en cuyo soporte estarán presente criterios en los que prime la actividad y la participación. La vertiente práctica es inherente al proyecto, su aplicación es de obligado cumplimiento para el estudio de los resultados obtenidos y es, en sí mismo, el fin del trabajo.

Tendremos en consideración **la investigación y estudio** orientado dentro del campo de aplicación propuesto por parte del Coordinador y/o ponentes traídos ex-profeso para completar y ampliar conocimientos sobre el área.

Se estimulará también la creación de Grupos de Trabajo, **Trabajo en Equipo**, independientes, organizados por Ciclo para la posible creación, una vez adquiridos los conocimientos básicos, de actividades Clic, que nos permitirán adaptarlas a nuestra realidad educativa concretándolas en cuanto al tema o proyecto a abordar.

#### B) Criterios metodológicos empleados para poner en práctica el tema con los alumnos/as

Los criterios metodológicos se han de adaptar a los distintos ciclos y niveles en los que se desarrollará el proyecto, de tal forma que cada docente dispone libremente, con flexibilidad, para elegir cómo aplicarlo en las mejores condiciones posibles con sus alumnos/as.

De esta forma se tenderá a la organización bajo la modalidad de **"Agrupamiento Flexible"** con la que pretendemos solventar las limitaciones que, por un lado, tenemos en cuanto al número de equipos disponibles, pero, por otro, atender de forma más personalizada e individualizada a los/as participantes, sobretodo a los de Educación Infantil que se asistirán al aula en grupos no superiores a tres o cuatro durante las primeras sesiones, pudiendo ampliarse el número atendiendo a la evolución y control y grado de autonomía que éstos vayan adquiriendo.

En estos casos los maestros, de este centro, hemos optado por intercambiar los grupos en las sesiones, así como, en los grupos numerosos, cuando tenemos más niños/as de los que pueden trabajar los situamos juntos en el aula, unos realizando un trabajo relacionado con la actividad y otros frente al ordenador, dividiendo el tiempo de forma equitativa.

Un principio metodológico que deseáramos aplicar sería el de **trabajo por rincones**, para E. Infantil, pero la escasez de medios no nos permite albergar grandes esperanzas de que esto sea posible.

En Primaria se podrán realizar, atendiendo a la asimilación de los niños y niñas de los conceptos y el funcionamiento del aula y el programa, **sesiones con el grupo completo**.

**En el aula** todo este proyecto genera un material que ha de estar disponible durante los cursos siguientes por lo que se ha creado una carpeta con toda la documentación disponible: manuales, ayudas, etc. y un archivador de disquetes con todos los programas creados para Clic

## NOS PONEMOS MANOS A LA OBRA

### A) Fase de Estudio del Programa o Fase Teórica.

El objeto de este periodo es dar a los docentes la suficiente formación e información para dotar a los compañeros y compañeras de los conocimientos indispensables para llevar a cabo con sus alumnos puestas en prácticas de sus aplicaciones. Hemos realizado sesiones breves, concentrándolas en el tiempo, continuadas entre sí, para poder pasar, cuanto antes, al trabajo con los niños y que sea éste nuestro principal eje de referencia, aportándonos toda su riqueza basada en la experiencia.

### B) Fase Práctica.

De esta forma las siguientes reuniones estarán más esparcidas, dirigidas a exponer resultados obtenidos, dificultades, problemas, etc. Para poder actuar sobre nuestra planificación y solucionar los inconvenientes y mejorarlo sobre la marcha, abriéndonos a las necesidades que podamos detectar y a cubrirlas con prontitud. Todo ello supondrá un conocimiento real, concreto, del programa, su funcionamiento, su puesta en práctica y de las actuaciones pertinentes

### C) Fase de Desarrollo de Aplicaciones.

Esta fase no corresponde necesariamente a un orden temporal, aunque previsiblemente aparecerá durante el proceso final del proyecto, sino que dependerá del nivel de competencia con el programa de cada maestro/a y/o sus compañeros/as de nivel o ciclo. En este aspecto creo recomendable, por los diversos intereses de los compañeros, que el trabajo se realice por Equipos, en los que dividimos el trabajo: elección de temas, recopilación de datos o información, creación de un banco de imágenes, sonidos, videos, selección de ejercicios, etc. En los que un/una aborda el papel de *creador de la actividad frente al PC*. De tal manera que conforme se domine el programa **trataremos de realizar nuestras propias aplicaciones para Clic**. Aquí tenemos que destacar que empezamos con algunas actividades realizadas por profesores del centro, como trabajo realizado el curso anterior y ya publicadas en el web del centro, así como otras en fase de creación y que pronto verán la luz.

No debemos descartar el hecho de que, debido a la facilidad de uso del programa, como ya hemos aconsejado, en los ciclos superiores, puedan realizarse trabajos con los alumnos de elaboración de actividades Clic e igualmente proponerlos en el concurso de actividades creado en las paginas

de **COMPETENCIAS EDUCATIVAS**  
<http://www.ieducativa.com.ar/actividades/ce98/ce98.html>

## ¿QUIÉNES SOMOS?

- ◆ **Coordinador del Proyecto: Daniel María López Arroyo**
- ◆ Participantes: 26 profesores/as inscritos de 33 que componen el Claustro.

## YO EVALÚO, TÚ EVALÚAS, ÉL/ELLA EVALÚA...

La evaluación se realiza teniendo en cuenta todos los sectores implicados: profesores, alumnos y padres. Esperando recibir la máxima información y colaboración de cada uno de ellos.

Realizaremos un seguimiento personal y grupal, de cada tutor/a y su clase, tratando de cotejar las observaciones objetivas realizadas por los mismos y comparándolos con los de otros niveles. Será de vital importancia anotar el nivel de aceptación del proyecto entre nuestros miembros implicados, nuestros alumnos/as, algo indispensable para el éxito del proyecto.

Entre las herramientas de evaluación objetivas podremos comparar los resultados obtenidos, en los temas y áreas tratados, con los de otros cursos, niveles, años académicos. No hemos de olvidar que, para algunos niveles, será de gran utilidad la herramienta de control de resultados que poseen algunas aplicaciones del programa y que son, incluso, imprimibles, será una fuente de información directa y objetiva del proceso de aplicación con los niños/as. Para ello tendremos que abrir el archivo [clic.ini](#) que acompaña al programa y elegir las opciones informe y preguntanombre, esta segunda sólo para primaria.

Todo ello redundará en la posibilidad de realizar una **Evaluación Continua**, debido a la inmediatez o la prontitud con la que se pondrán en práctica los conocimientos adquiridos y, por ende, contrastar las experiencias, con la cual podamos revisar cualquier aspecto de nuestra programación, incluidos sus contenidos, metodología, periodización además de las convocatorias de reuniones estratégicamente dispersas en el tiempo para poner en común los resultados obtenidos en la puesta en práctica.

Como cierre realizaremos una **Evaluación Final** en la que expondremos todos los resultados obtenidos hasta la fecha de presentación de la

memoria, que no será, posiblemente, la de conclusión del trabajo, y en la que se creará un informe con todos los resultados, opiniones reseñables, recomendaciones, participación de los padres, aceptación de los alumnos/as, etc. Y que debe servirnos como guión para la continuidad del proyecto.

*Finalmente quiero manifestar mi interés en que este simple artículo sirva para que "echéis una ojeada" al programa Clic y a alguna de las aplicaciones creadas para él. Si esto se produce me daré por satisfecho, pues estoy seguro de que os animará a estudiarlo al igual que lo hizo conmigo.*

**0 - Cortina, Adela**, Catedrática de Ética de la U. De Valencia. Entrevista publicada en Escuela Española el 3-12-98.

**1 - Busquets, Francesc**. Revista Novática, nº 117, 1995 <http://www.ati.es/PUBLICACIONES/novatica>. Extraído de la página web con documentos de Francesc Busquets sobre el programa.

**2 - Quintana, Jordi**. 1995. Fonaments matemàtics, psicopedagògics i curriculars per a la generació d'activitats de càlcul mental per l'ensenyament primari, amb el mòdul Arith del Clic 2.0

**3 - Gómez, Juanjo**. Informàtica i llengües a l'ensenyament primari, 1995 (Documento en catalán) En este archivo ZIP encontraréis el apartado del Curs d'informàtica i llengües a l'ensenyament primari dedicado a la creación de actividades Clic. Contiene una completa descripción de los distintos tipos de actividades, con ejemplos y propuestas de prácticas. El documento está en en formato Word.