

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

JCLIC



AUTORAS:

- Elisabeth Rodríguez Fernández.
- Aída M^a Rodríguez Morales.

CURSO: 3º.C Grado en Educación Infantil.

ÍNDICE

1. <u>Justificación de la elección del proyecto</u>	Pág. 3.
--	---------

2. Marco Teórico

2.1	Importancia de las TIC	Págs. 3 y 4.
2.2	Software educativo	Págs. 4 y 5.
2.3	Tipos de aprendizaje	Págs. 5 y 6.
2.4	Jclic ¿Qué es? ¿Qué objetivos se persiguen?	Págs. 6 y 7.
2.5	Como buscar actividades en la Web oficial de JClic	Págs. 7 y 8.
2.6	Tipos de actividades que se pueden hacer con Jclic	Págs. 8, 9 y 10.
2.7	Como realizar actividades con Jclic	Págs. 10-22.
2.8	Valoración del uso de JCLIC en el ámbito educativo	Pág. 22.

3. Resolución y planificación de la actuación

3.1	Niveles curriculares	Pág. 23.
3.2	Objetivo General	Pág. 23.
3.2.1	Objetivos Específicos	Pág. 23.
3.3	Desarrollo de las competencias básicas de educación infantil	Págs. 23, 24 y 25.
3.4	Contenidos	Pág. 26.
3.5	Actividades	Págs. 26, 27 y 28.
3.6	Metodología	Pág. 28.
3.7	Recursos	Págs. 28 y 29.
3.8	Evaluación	Pág. 29.
3.9	Atención a la diversidad	Pág. 30.

4. <u>Conclusiones</u>	Págs. 30 y 31.
-------------------------------	----------------

5. <u>Webgrafía</u>	Págs. 31 y 32.
----------------------------	----------------

6. <u>Bibliografía</u>	Pág. 32 y 33.
-------------------------------	---------------

1. Justificación de la elección del proyecto

Lo que nos llevó a la elección de este tema para el proyecto fue la curiosidad que nos invadía al encontrar recursos educativos para educación infantil destinados al programa JLIC y no saber el provecho que podíamos sacar de cada recurso que encontrábamos.

Por ello, decidimos encaminar nuestro proyecto a partir del programa JCLIC, ya que nos permite elaborar nuestro propio material didáctico. Se trata de una herramienta interactiva de la cual no debemos prescindir en el aula, debido a que les facilitará a los alumnos el proceso de enseñanza-aprendizaje. Intentaremos sacar el máximo provecho de dicho programa para que nuestras compañeras/os adquieran nociones básicas sobre JLIC y puedan ponerlo de manifiesto en sus aulas.

2. Marco Teórico

2.1 Importancia de las TIC en educación infantil

Nos encontramos sumergidos en un mundo que sufre continuos cambios donde docentes y discentes se ven afectados. Esto repercute en la calidad de la enseñanza y en la formación del alumnado. Podemos decir que Tecnología y Sociedad son dos términos íntimamente ligados, de ahí que nos encontremos inmersos en la llamada Sociedad del Conocimiento (Trujillo Torres, J.M., Garzón Artacho, Esther., y Hinojo Lucena, M.A., 2011). Este término comprende las transformaciones que ocurren en la sociedad actual, y la futura. Cuando hablamos de la etapa de educación infantil nos referimos a un período en el que el niño va moldeando sus propios cimientos o pilares a través de los cuales adquiere las habilidades necesarias para responder a las demandas que la sociedad plantea.

Con respecto al uso de las TIC en los centros educativos a edades tempranas podemos decir que ayudan a los niños a ir familiarizándose con el mundo del aprendizaje interactivo, lo cual supone un cambio metodológico en la enseñanza y la oportunidad ideal para la innovación, el cambio y la mejora.

A través del uso de Internet, los niños y niñas descubrirán la utilidad de esta herramienta para encontrar cualquier tipo de información. Esta búsqueda de sitios, enlaces, datos, etc., guiada por el tutor o la tutora, analizando, valorando, seleccionando de forma compartida la información idónea y rechazando la menos válida, ayudará a los niños y las niñas a aprender a leer en la red,

donde la elección de una u otra ventana puede llevar a mundos muy diferentes de todo tipo y la facilidad de acceso (BOJA, Orden 5 de Agosto de 2008).

El proceso de innovación en el contexto educativo depende de la voluntad por parte del docente para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Tras la incorporación de las TIC en la escuela surge un compromiso entre docente y discente. El docente tiene la obligación de seguir formándose en el uso de los nuevos instrumentos, al mismo tiempo, que debe enseñarle al alumnado a interactuar e intervenir en los espacios virtuales, redes sociales y materiales interactivos (Trujillo Torres, J.M., Cáceres Reche, M.P., Hinojo Lucena, F.J., y Aznar Díaz, I., 2011).

La incorporación de las TIC en educación infantil supone para el docente la continua formación tecnológica, tanto en la manera de enseñar como en los instrumentos de apoyo a la hora de impartir la enseñanza. Para el discente supone la entrada a un nuevo mundo interactivo donde en la mayoría de los casos la sabiduría y el manejo del que parten los niños ante su primer contacto con la tecnología es sorprendente.

Los medios tecnológicos de los que disponga la escuela deben adecuarse a las necesidades específicas de cada alumno. El docente se ve obligado a utilizar recursos novedosos donde la originalidad sea el factor predominante, para evitar así un proceso de enseñanza-aprendizaje repetitivo y monótono.

Como conclusión, decir que las TIC son nuestro presente y futuro, y nos abren la puerta hacia un mundo lleno de herramientas y recursos para compartir entre docentes y discentes y grupo de iguales. Nos ofrecen la posibilidad de compartir, intercambiar y opinar sobre cualquier idea, información, noticia, reflexión, etc.

2.2 Software educativo

El Software Educativo lo podemos considerar como todos los recursos TIC's que se utilizan en el proceso de enseñanza - aprendizaje. A modo de actualizarnos socialmente innovando también en nuestra forma de impartir la enseñanza establecida.

El software educativo permite a los alumnos estar en contacto constantemente, trabajar con el material que ellos utilizan para divertirse, de esta forma hacemos que los niños pongan más interés en las tareas otorgadas. Pueden compartir opiniones, las propias tareas, recursos encontrados en internet como

pueden ser vídeos, imágenes, páginas de ayuda en ciertas materias, juegos educativos...

Podemos decir que el software educativo es importante ya que permite acceder a información de una forma mucho más rápida, permite interactuar con fuentes de conocimiento que otras personas ponen a disposición de los demás como puede ser en Internet.

El trabajar con dicho recurso, hace que los niños se sientan motivados ya que aprenden utilizando las TIC's que prácticamente forman parte de su vida diaria, y al mismo tiempo que les permiten estar en contacto con sus iguales al igual que también pueden estar en contacto con sus profesores.

Trabajar con estas herramientas les permite a los niños aprender jugando, con un "aprendizaje invisible", en el que los niños aprenden sin saber que están aprendiendo.

Para finalizar podemos decir que el software educativo nos permite trabajar con los alumnos desde cualquier lugar y en cualquier momento, que a ellos mismos les favorece puesto que pueden ponerse en contacto con sus iguales y con sus maestros en el momento en el que lo necesiten, consultar información, reforzar en cualquier materia a través del juego, averiguar más sobre temas que realmente les interesen, la interacción con el mundo de las TIC's...

2.3 Tipos de Aprendizaje

Hay distintos tipos de aprendizaje que los niños se enfrentan durante el desarrollo del proyecto JCLIC.

Estos tipos de aprendizaje son descritos por Ausubel:

- **Aprendizaje repetitivo:** El alumno memoriza contenidos sin comprenderlos o relacionarlos con sus conocimientos previos. No encuentra significado a los contenidos.
- **Aprendizaje significativo:** La información es comprendida por el alumno y éste relaciona sus conocimientos previos con los nuevos dotándolos de coherencia respecto a su estructura cognoscitiva.
- **Aprendizaje por recepción:** La información es proporcionada en su forma final y el alumno es un receptor de ella, es decir, solo necesita comprender el contenido para poder reproducirlo.
- **Aprendizaje por descubrimiento:** En este aprendizaje, el alumno descubre el conocimiento y sólo se le proporcionan elementos para que llegue a él.

La metodología podríamos decir que es activa y participativa, con esto queremos decir que los alumnos van contruyendo su propio conocimiento a través de la indagación, siguiendo sus propios intereses, y no son "máquinas" que deben absorber todo lo que el maestro dice que deben aprender.

Aquí dejamos un vídeo en el que podemos apreciar las diferencias del aprendizaje tradicional con la metodología activa y participativa, y por tanto sus ventajas e inconvenientes: ariadna-tic.blogspot.com.es/2012/10/metodologia-tradicional-vs-metodologia.html

2.4 Jclic ¿Qué es? ¿Qué objetivos se persiguen?

Jclic es un programa que nos permite crear nuestras propias actividades educativas, para poner en práctica en nuestra aula.

Las actividades se presentan en proyectos por lo que podemos encontrar varias actividades relacionadas con un solo tema.

Jclic se desarrolla en Java por lo que es un proyecto de código abierto, funcionando en diversos entornos y sistemas operativos.

Los objetivos de Jclic son:

- Hacer posible el uso de aplicaciones educativas multimedia "en línea", directamente desde Internet.
- Mantener la compatibilidad con las aplicaciones Clic 3.0 existentes.
- Hacer posible su uso en diversas plataformas y sistemas operativos, como Windows, Linux, Solaris o Mac OS X.
- Utilizar un formato estándar y abierto para el almacenaje de los datos, con el fin de hacerlas transparentes a otras aplicaciones y facilitar su integración en bases de datos de recursos.
- Ampliar el ámbito de cooperación e intercambio de materiales entre escuelas y educadores de diferentes países y culturas, facilitando la traducción y adaptación tanto del programa como de las actividades creadas.
- Recoger las sugerencias de mejoras y ampliaciones que los usuarios habéis ido enviando.
- Hacer posible que el programa pueda ir ampliándose a partir del trabajo cooperativo entre diversos equipos de programación.

- Crear un entorno de creación de actividades más potente, sencillo e intuitivo, adaptándolo a las características de los actuales entornos gráficos de usuario

Jclic está formado por las siguientes aplicaciones:

- JClic applet: Un "applet" que permite incrustar las actividades JClic en una página Web.
- JClic player: Un programa independiente que una vez instalado permite realizar las actividades desde el disco duro del ordenador (o desde la red) sin que sea necesario estar conectado a Internet.
- JClic autor: La herramienta de autor que permite crear, editar y publicar las actividades de una manera más sencilla, visual e intuitiva.
- JClic reports: Un módulo de recogida de datos y generación de informes sobre los resultados de las actividades hechas por los alumnos.

2.5 Como buscar actividades en la Web oficial de JLIC (clic.xtec.cat/es/index.htm)

Se busca el botón que lleva a la sección Actividades.

Se abrirá el buscador de actividades.

Area:

Idioma:

☐ Incluir actividades con contenido textual mínimo

Nivel:

Título:

Autor/a:

Descripción:

Mostrar: resultados por página

Despliega el campo Área y escoge una opción.

Despliega ahora el campo Idioma y escoge la opción que te interese.

Haz lo mismo en el campo Nivel.

Si estás interesado en un proyecto con contenido textual mínimo marca la opción correspondiente. Si no es el caso, déjala desmarcada.

Si estás buscando una actividad que ya conoces puedes rellenar los campos Título, Autor y/o Descripción si dispones de estos datos. Piensa que cuántos más campos rellenes más esmerada será la búsqueda y obtendrás un listado más corto de actividades, de manera que será más fácil encontrar lo que buscas.

Una vez rellenados los campos que te interesen, pulsa sobre el botón buscar... Acabada la búsqueda obtendrás información del número de actividades encontradas y un listado de estas actividades en grupos de 25. Si se han encontrado más de esta cantidad verás que hay más de una página y, sobre el listado, el lugar para acceder.

Escoge una actividad del listado y haz clic encima del título.

Observa la página que se ha abierto y qué tipo de información te da.

Bajo la información tienes la primera barra, la de la Versión JClic - idioma original.

Haz clic sobre la opción  verlo (applet) . Se abrirá JClic y se ejecutará la actividad desde Internet.

La actividad no quedará instalada en tu ordenador. Si la cierras y la quieres volver a ver lo tienes que volver a hacer desde la Web.

Prueba varias actividades hasta encontrar una que te guste.

Sítuate en la Web de la actividad escogida. Tienes que continuar conectado a Internet.

En la barra de Versión JClic del idioma que prefieras, si la actividad está en más de un idioma, haz clic sobre  instalarlo en el ordenador .

La actividad ha quedado instalada en tu ordenador. Ahora ya no hay que estar conectado a Internet para utilizarla.

Cierra el navegador (puedes desconectar) y abre JClic. Localiza en la biblioteca el botón de la actividad que acabas de instalar y haz un clic para ponerla en marcha.

2.6 Tipos de actividades que se pueden hacer con Jclic

1. Asociación:

- Simple: Se presentan dos conjuntos de información que tienen el mismo número de elementos. A cada elemento del conjunto origen le corresponde un solo elemento del conjunto imagen.

- Compleja: Se presentan dos conjuntos de información pero estos pueden tener un número diferente de elementos y entre ellos se pueden establecer relaciones como: uno a uno, varios a uno, elemento sin asignar,...

2. Juego de memoria: Cada una de las piezas que forman el objeto aparece oculta dos veces. En cada tirada se destapan un par de piezas que se vuelven a ocultar si no son idénticas. El objetivo es destapar todas las parejas.

3. Actividad de exploración: Se muestra una información inicial y al pulsar sobre ella se muestra una información determinada para cada pieza.

4. Actividad de identificación: Se presenta un conjunto de información y hay que pulsar encima de aquellas que cumplen una determinada condición.

5. Puzzle:

- Doble: Se muestran dos en una está la información desordenada y en la otra vacía hay que reconstruir el objeto llevando las piezas una por una.
- De intercambio: En una ventana se mezclan la información y en cada movimiento se conmuta una pieza por otra hasta ordenar el objeto.
- De agujero: En una ventana se hace desaparecer una pieza y se mezclan las restantes. Cada tirada desplaza una de las piezas vecinas al agujero hasta tenerlas todas en orden.

6. Texto:

- Completar texto: En un texto se ocultan determinadas partes (letras, palabras, signos de puntuación, frases) y el usuario ha de completarlo.
- Rellenar agujeros: En un texto se seleccionan determinadas palabras, letras y frases que se ocultan y el usuario las ha de completar. La solución se puede plantear escribiendo en un espacio vacío, corrigiendo una expresión o seleccionando de una lista.
- Identificar elementos: El usuario ha de señalar con el ratón determinadas palabras, letras, cifras, símbolos...

- Ordenar elementos: En el momento de diseñar la actividad se seleccionan en el texto algunas palabras o párrafos que se mezclan y el usuario ha de ponerlas en orden.

7. Respuesta escrita: Se muestra un conjunto de información y para cada elemento hay que escribir su texto correspondiente.

8. Pantalla de información: Se muestra un conjunto de información y opcionalmente se ofrece la posibilidad de activar el contenido multimedia que lleve cada elemento.

9. Crucigramas: Hay que rellenar las casillas a partir de sus definiciones, que pueden ser textuales, gráficas o sonoras. El programa muestra automáticamente las definiciones de las dos palabras que se cruzan en la posición donde se encuentre el cursor en cada momento.

10. Sopa de letras: Hay que encontrar palabras ocultas en una cuadrícula de letras. Las casillas neutras se rellenan con caracteres seleccionados al azar. Puede tener contenido asociado, que se irá desvelando a medida que se localizan las palabras.

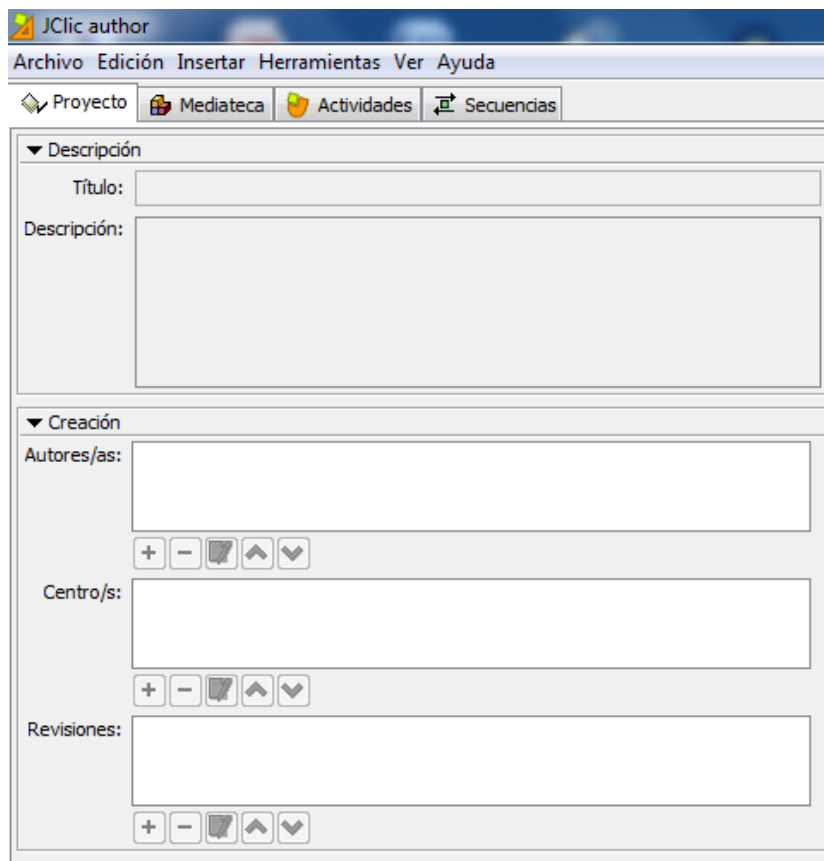
2.7 Como realizar actividades con Jclíc

Primeramente debemos empezar por descargarnos el programa JCLIC. Es aconsejable crear un acceso directo a dicho programa en el escritorio.

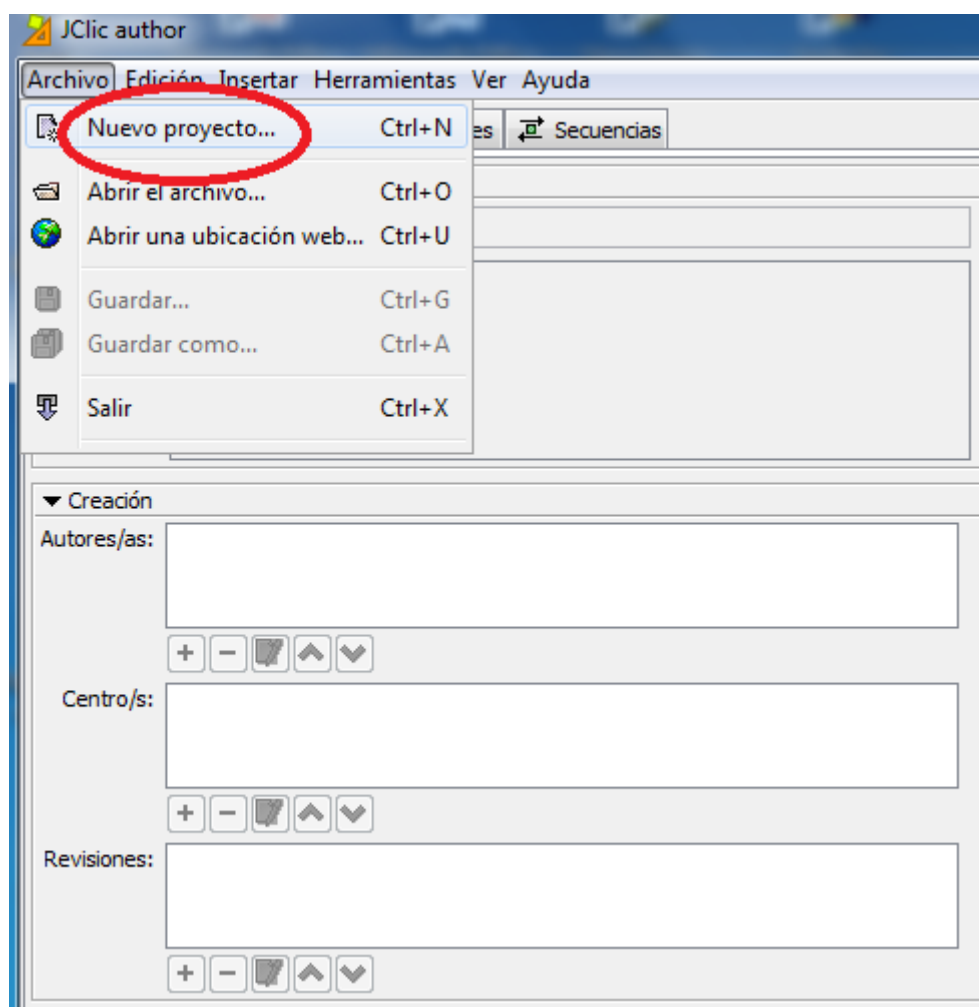
Creado el acceso directo, encontraremos por un lado JCLIC  y por otro lado JCLIC AUTOR . Nosotros vamos a trabajar con JCLIC AUTOR.

Empezamos con el proceso de realización de actividades:

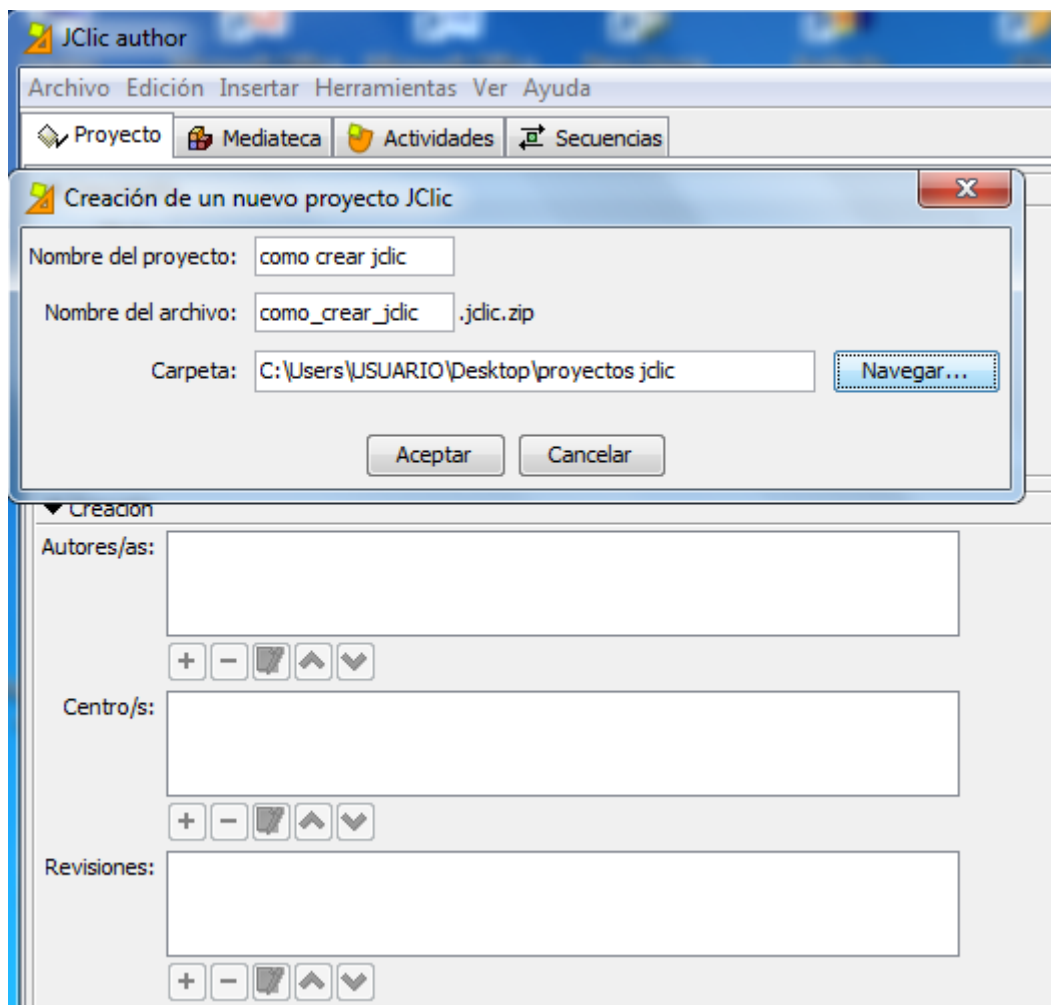
Abrimos el programa JCLIC AUTOR y nos sale esta pantalla:



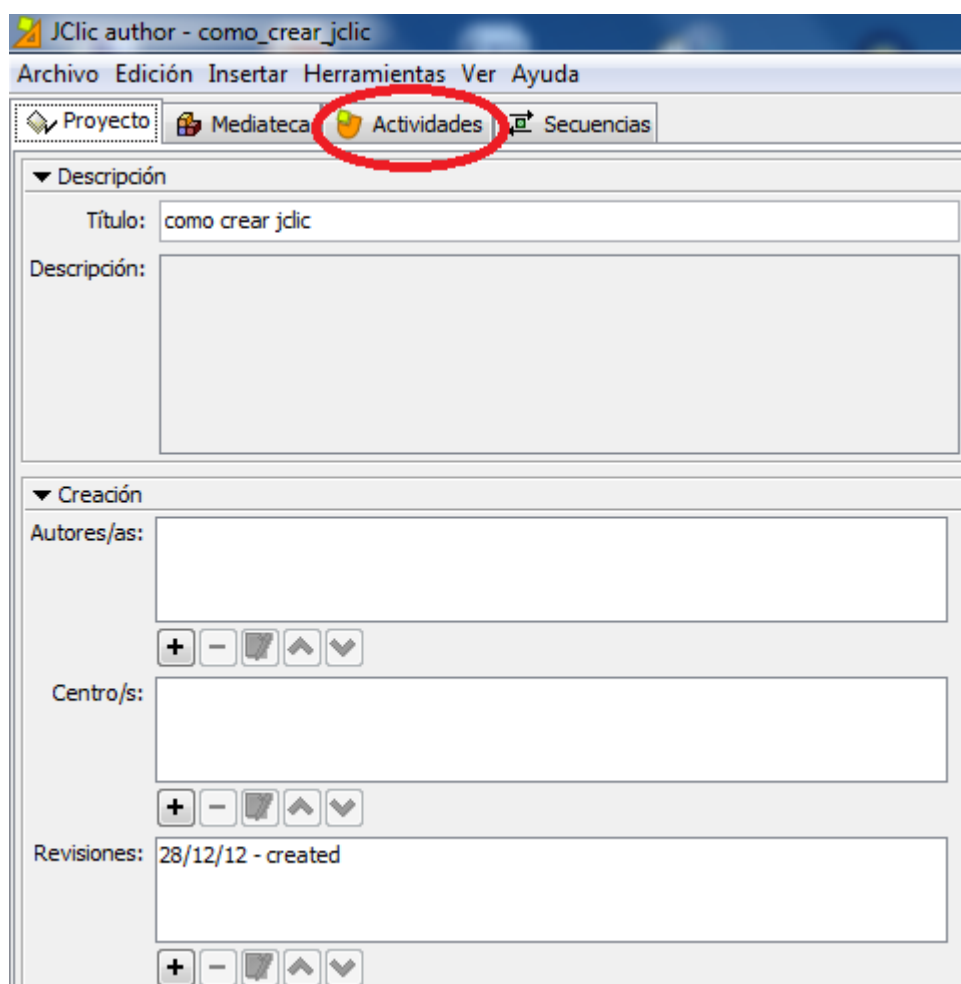
Pinchamos  “Archivo” y “Nuevo proyecto”.



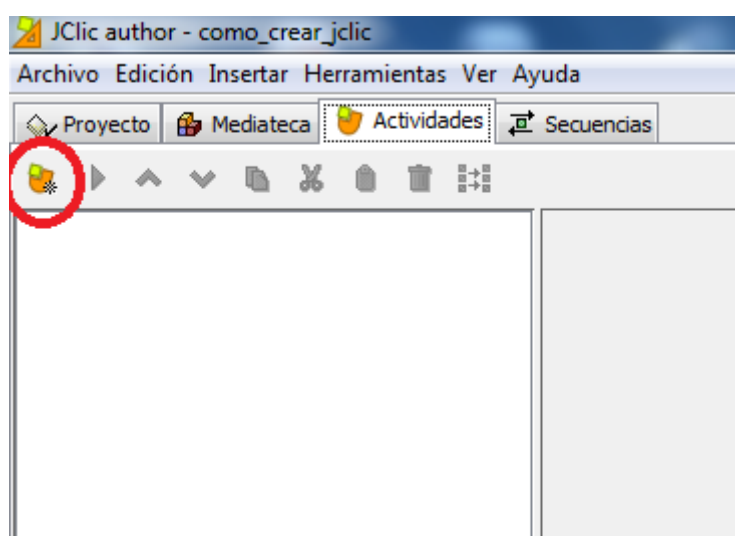
Nos sale esta página donde escribiremos los datos del proyecto (el conjunto de actividades que vamos a hacer: puzzles, sopa de letras,...etc). Rellenamos los campos.



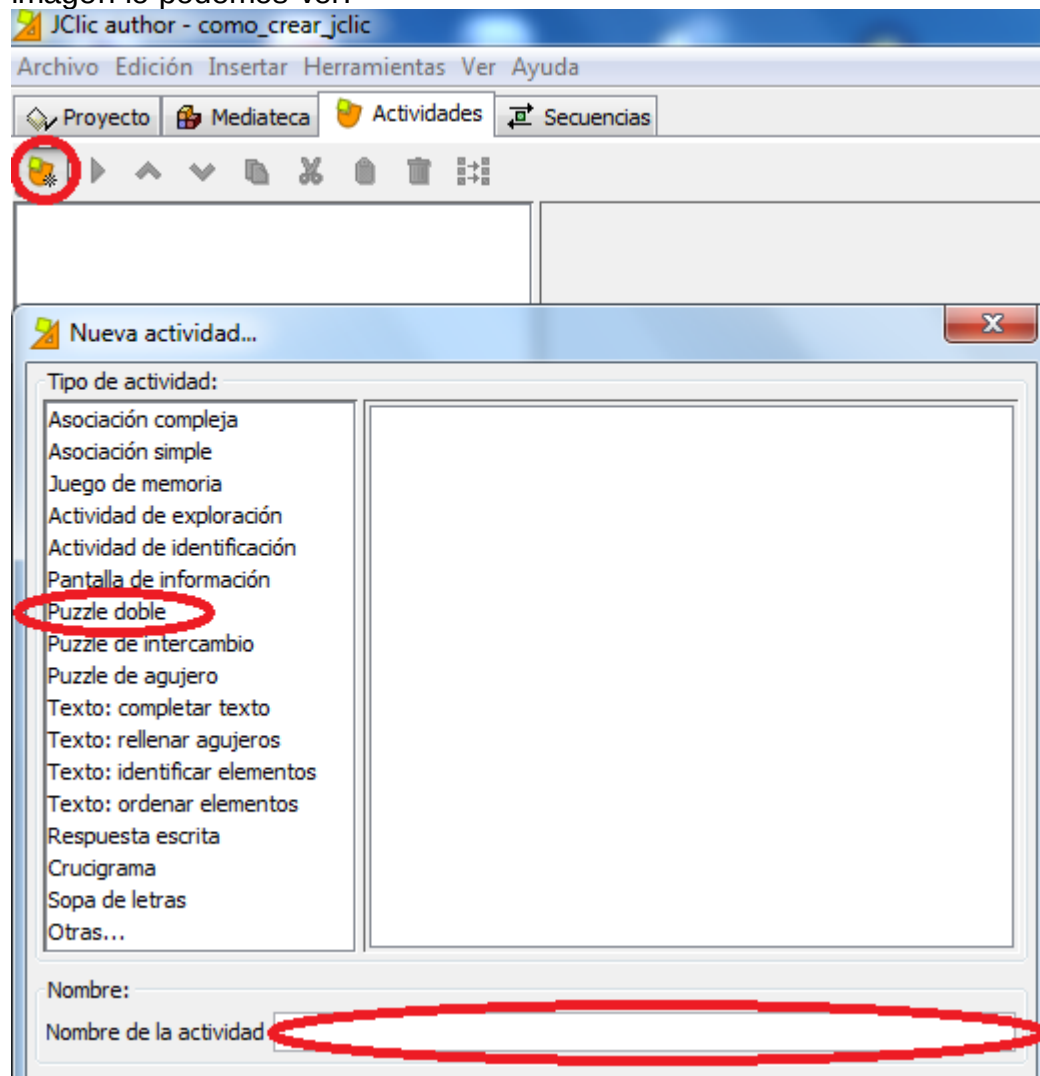
Cuando le hayamos dado el nombre al proyecto, y haber aceptado estaremos en esta pantalla:



Le damos a “Actividades” y estaremos en la siguiente página:

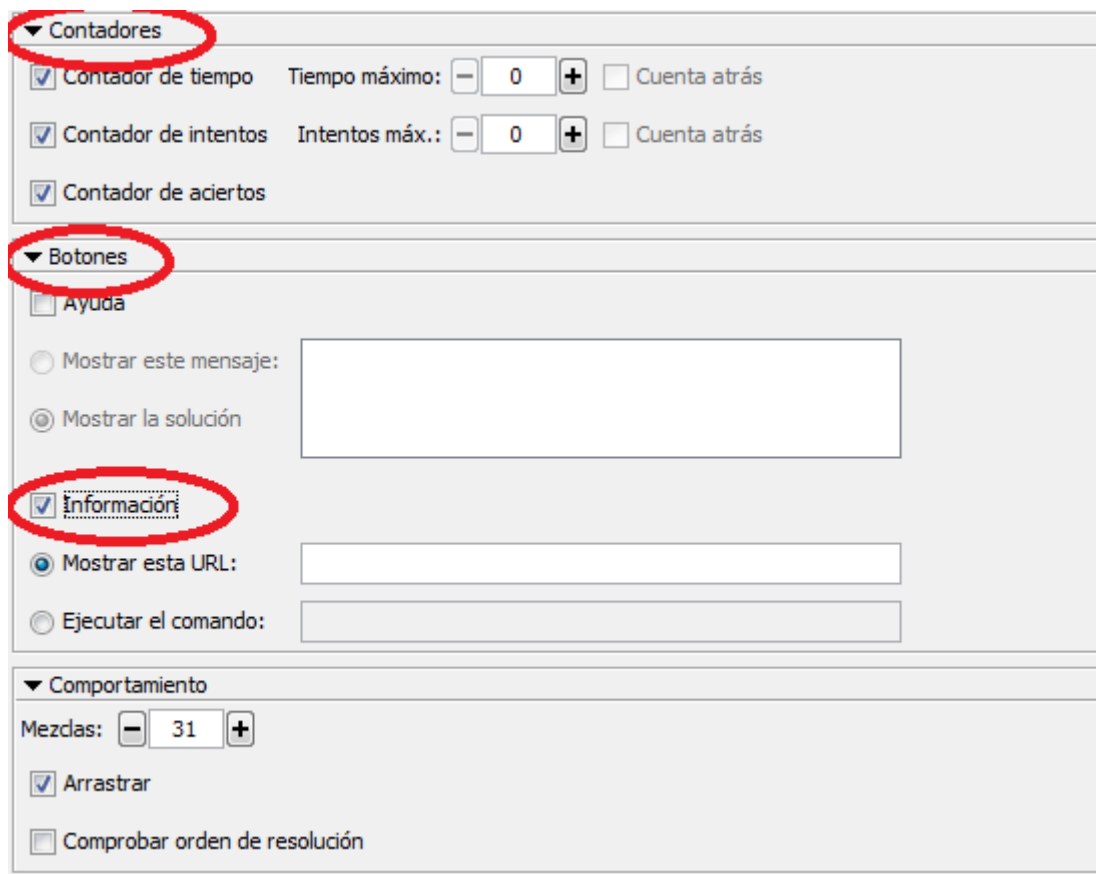
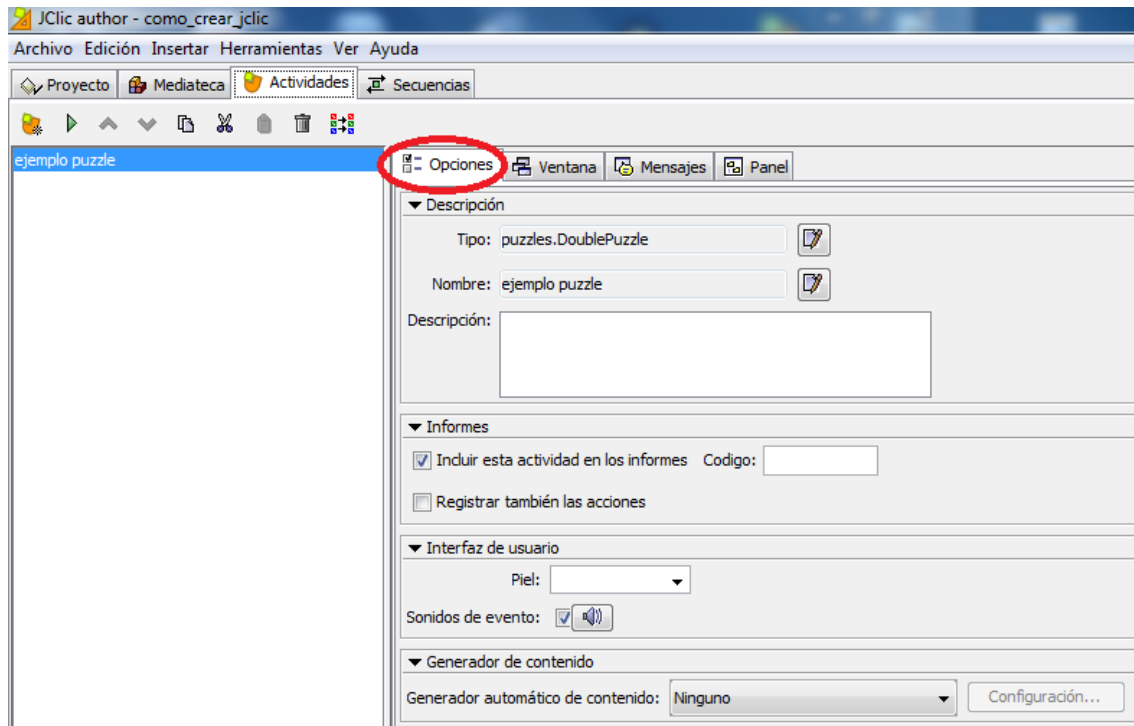


Pinchamos  sobre el símbolo que encontramos rodeado con un círculo rojo y aparece el tipo de actividad que queremos realizar. En la siguiente imagen lo podemos ver.



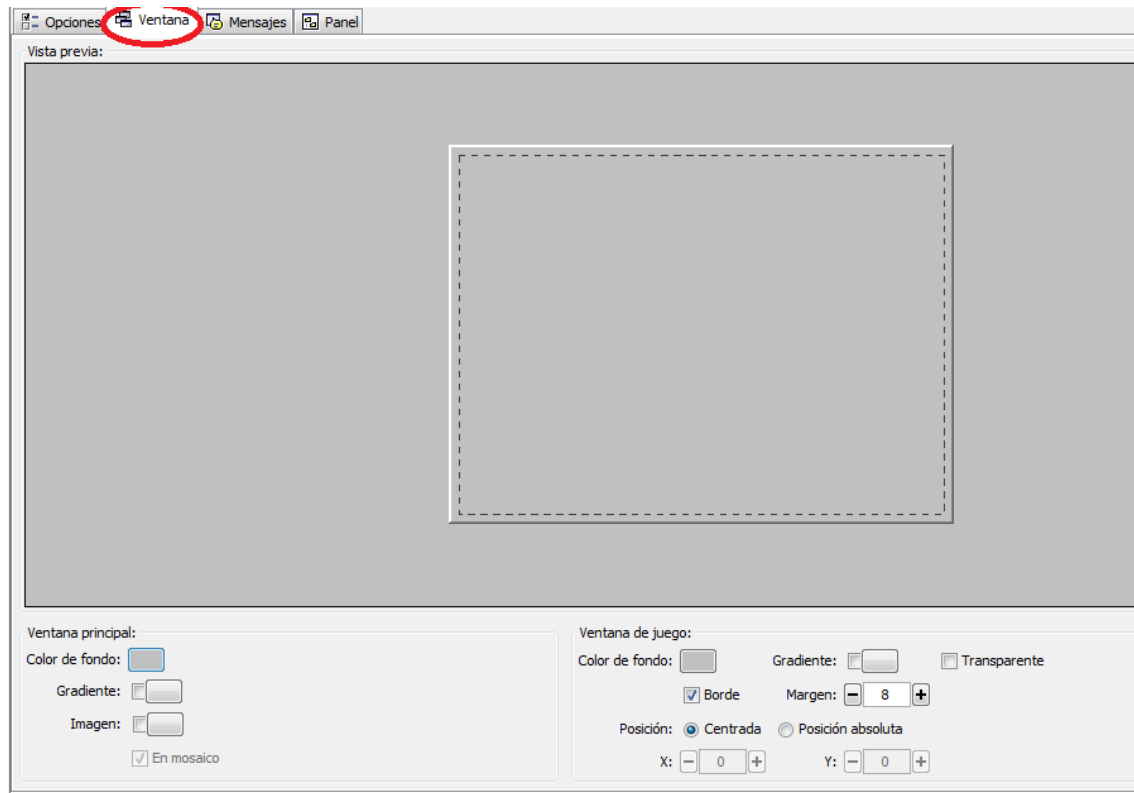
Seleccionamos la actividad que queremos hacer, en este caso puzzle doble, le ponemos un nombre a la actividad, por ejemplo: puzzle1.

Pinchamos  en la ventana “opciones” y rellenamos todos los campos (algunos no son necesarios, aunque si conveniente rellenarlos).

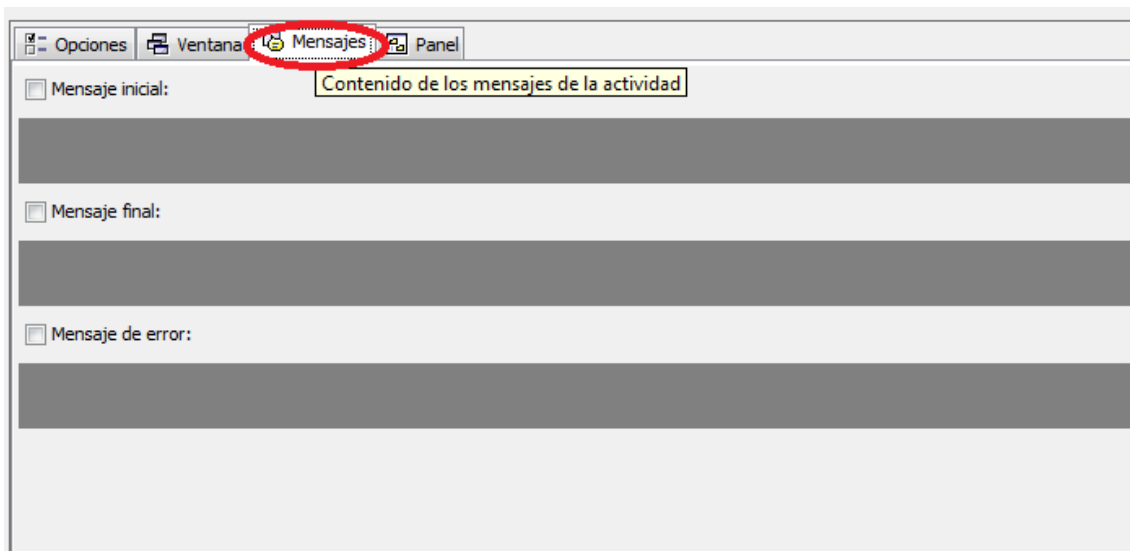


Es conveniente rellenar el apartado de botones, pues son los que luego saldrán en la pantalla.

Pinchamos  ahora, en la pestaña “ventana”, nos sale esta ventana, en ella podemos elegir el color de fondo y el color de la ventana de juego.

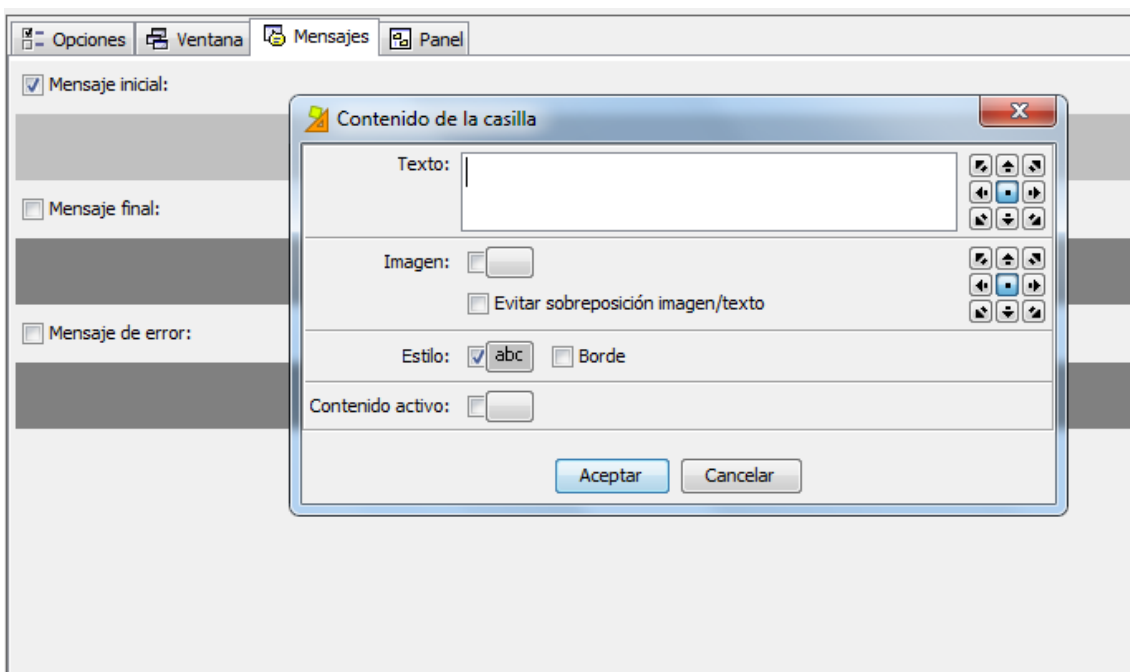


Pinchamos  ahora en la ventana “Mensajes”. Aquí pondremos el mensaje inicial (ese que sale en la parte de abajo y nos dice que hay que hacer, y el mensaje final, donde felicitamos o llamamos estupendos a nuestros alumnos)

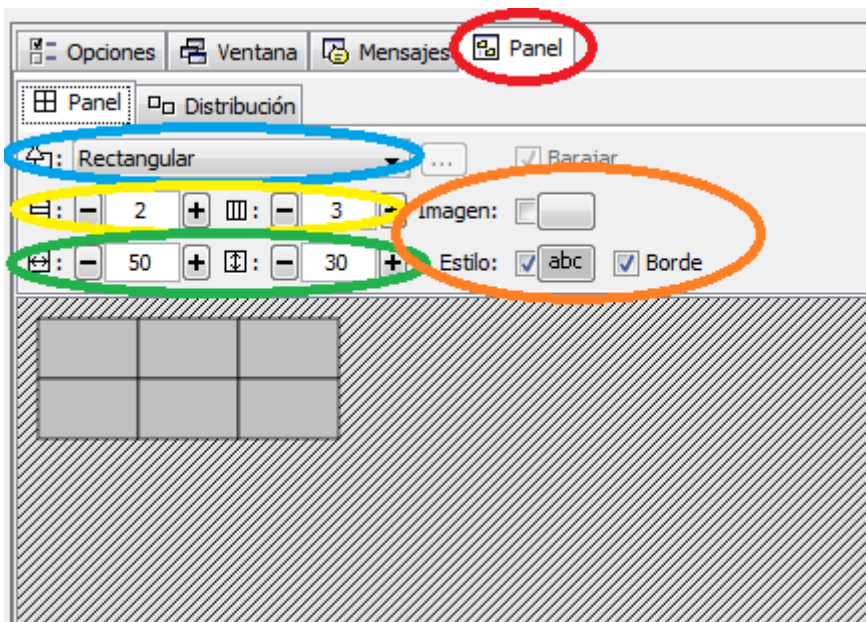


Marcando la casilla de mensaje inicial, y pinchando luego en la barra de abajo, nos sale esa ventana, para poder escribir el texto, situarlo donde queramos, cambiar el estilo de la letra. Cuando lo tengamos todo, aceptamos.

El mismo proceso se sigue para el mensaje final.



Pinchamos sobre la última pestaña “Panel”. Aquí es donde prácticamente decidimos toda la actividad.

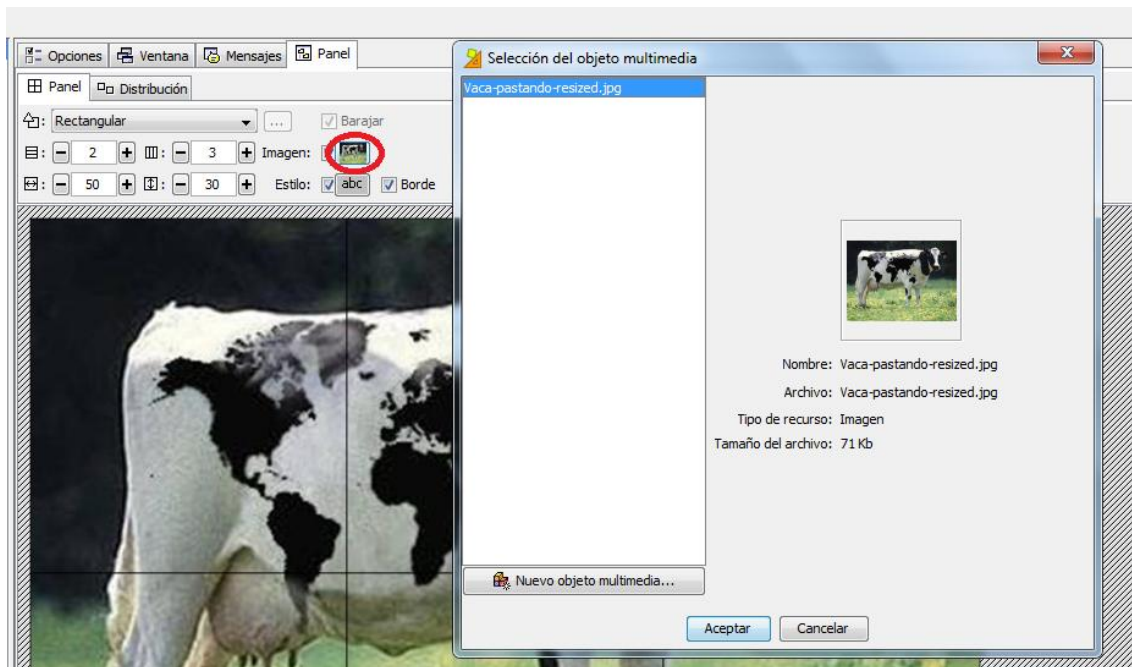


Aquí elegimos la forma de las piezas del puzzle (rectangulares, triangulares, curvas, etc)

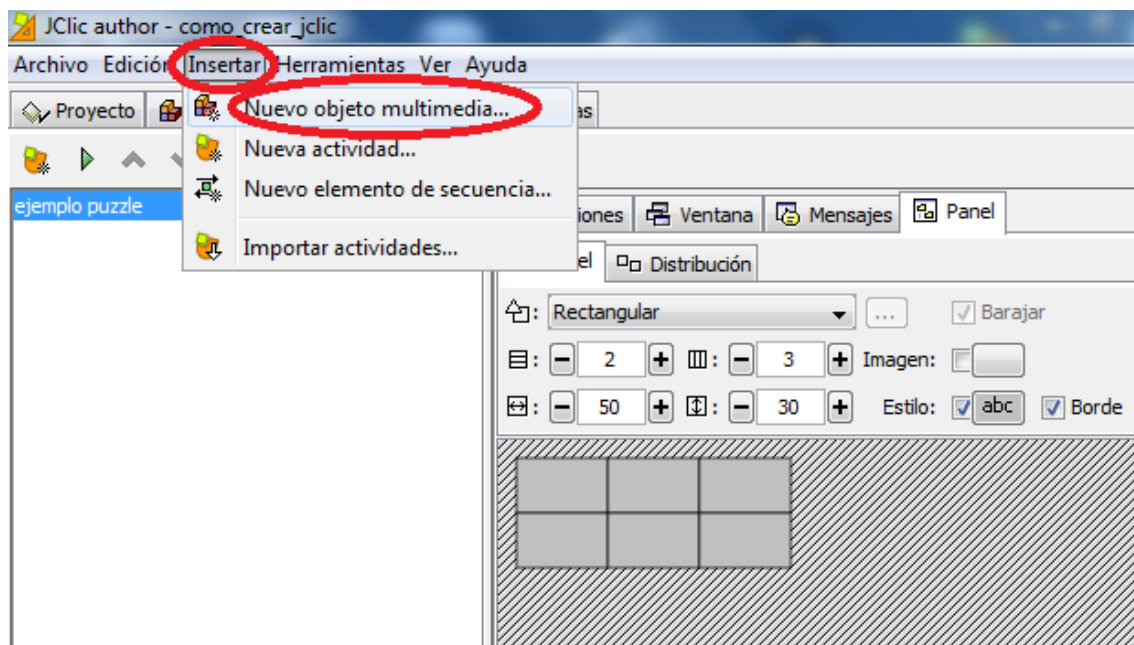
Aquí elegimos las piezas que va a tener el puzzle (en este caso tendrá 6 piezas 2x3)

Aquí podemos elegir el tamaño de las casillas, o de las piezas del puzzle.

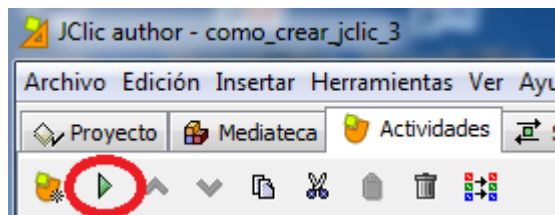
Aquí elegimos la imagen con la que vamos a hacer el puzzle. En la siguiente fotografía podemos apreciar el proceso de selección de la fotografía.



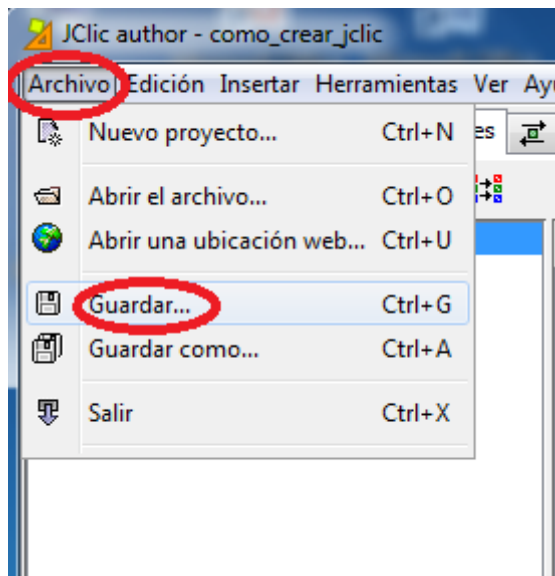
Si por lo contrario no tenemos ninguna foto guardada en la carpeta de proyectos de jclíc, podemos pinchar  en “insertar” y después en “nuevo objeto multimedia”.



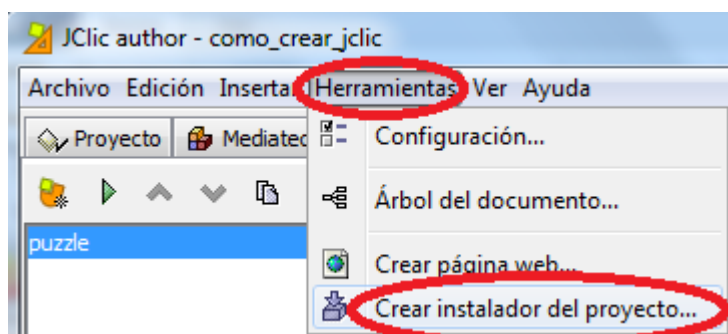
Una vez insertada la foto, ya tenemos el puzzle terminado. Solo tenemos que darle a vista previa para ver dicha actividad.



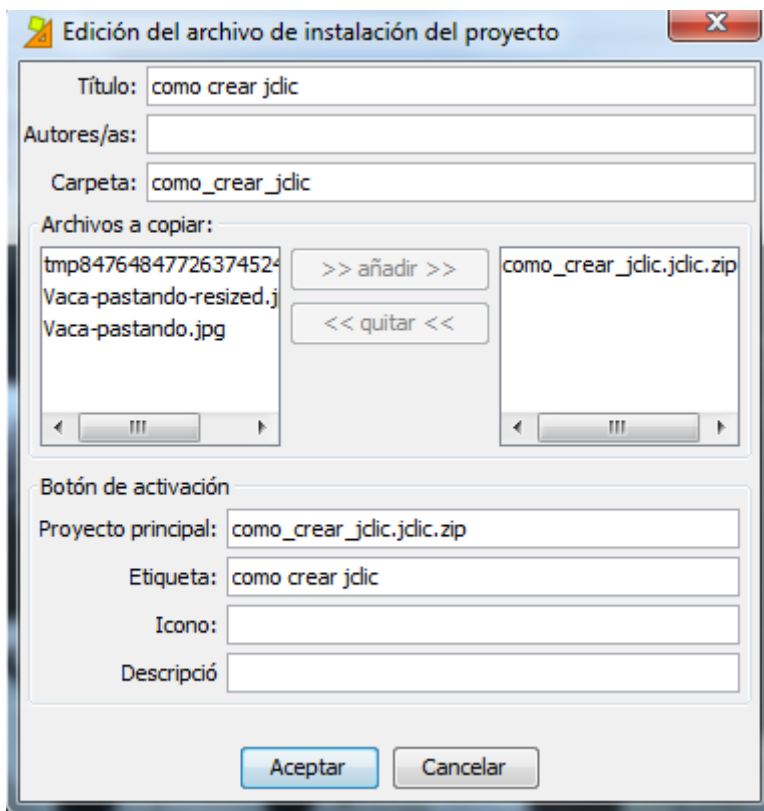
Por último, darle a guardar el proyecto. Pinchamos  en “archivo” y después en “guardar”.



Cuando ya tenemos varias actividades hechas, creamos el proyecto pinchando  en “herramientas” y después en “crear instalador del proyecto”



Nos sale la siguiente pantalla, donde ponemos el título del proyecto y la carpeta donde lo vamos a guardar, pinchamos  en “aceptar” y ya hemos terminado.



2.8 Valoración del uso de JCLIC en el ámbito educativo

Hemos encontrado un documento en pdf, cuyo enlace es el siguiente: [cienciaeducacioninfantil.es/img/archivos/Software educativo en Infantil.pdf](http://cienciaeducacioninfantil.es/img/archivos/Software_educativo_en_Infantil.pdf). En este documento, M^a Ángeles Valdés Padial, una maestra de educación infantil narra su experiencia tras haber puesto en práctica el programa JLIC con sus alumnos.

También, hemos encontrado un blog donde varios estudiantes de diversas universidades españolas matriculados en Informática Educativa, han ofrecido una parte del proyecto sobre las posibilidades del programa de JCLIC. En este proyecto, han dedicado un apartado para valorar dicho programa y compararlo con otras TIC. Nos han parecido interesantes las aportaciones que han dedicado al programa JCLIC y por ello os dejamos aquí el enlace: blogjclíc.blogspot.com.es/p/valoracion-del-jclíc-y-comparacion-con.html

3. Resolución y planificación de la actuación

Este proyecto va dirigido a alumnos del segundo ciclo de educación infantil, concretamente a niños/as de cinco años. Aunque las actividades propuestas, abarcan la edades comprendidas entre 3 y 6 años.

3.1 Niveles curriculares

Nuestro proyecto va encaminado a la relación del plan de centro con el proyecto de centro, concretamente dirigido a la programación de ciclo, según el segundo nivel de concreción curricular.

Según el tercer nivel de concreción curricular, podemos decir que nuestro proyecto va dirigido a las programaciones didácticas de aula.

3.2 Objetivo General

Aprender a través de las TIC's, de forma activa y participativa.

3.2.1 Objetivos Específicos

1. Posibilitar el aprendizaje individualizado.
2. Conocer y poner en práctica las normas básicas de funcionamiento del ordenador, encendido, apagado, manejo de ratón y teclado.

3.3 Desarrollo de las competencias básicas en educación infantil

Según la Ley Orgánica de Educación (LOE), en Educación Infantil se sientan las bases para el desarrollo personal y social de las niñas y los niños, y se integran aprendizajes que están en la base del logro de las competencias que se consideran básicas para todo el alumnado.

Se entiende por competencia la capacidad del niño y de la niña de poner en práctica de forma integrada, en contextos y situaciones diferentes, tanto los conocimientos teóricos como las habilidades o conocimientos prácticos, así como las actitudes personales adquiridas. El concepto de competencia va, pues, más allá del saber hacer o aplicar, ya que incluye, además, el saber ser o estar. La inclusión de este nuevo término en la definición de currículo, hace necesario un estudio detallado de cómo incluimos las competencias básicas en nuestra práctica diaria. Competencias que debido al carácter globalizador de la

etapa se incluirán en las actividades rutinarias, es decir, no supondrán en ningún caso una ruptura para los alumnos en sus actividades diarias.

Las competencias básicas que se establecen en la LOE son:

- Competencia en comunicación lingüística: está relacionada con el uso adecuado de las destrezas básicas del lenguaje: escuchar, leer, hablar, escribir, es decir, la utilización del lenguaje como instrumento tanto de comunicación oral y escrita como de aprendizaje y de regulación de conductas y emociones.
- Competencia matemática: habilidad para utilizar números y sus operaciones básicas, los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático para producir e interpretar informaciones para conocer más sobre aspectos cuantitativos y espaciales de la realidad y para resolver problemas relacionados con la vida diaria.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico: habilidad para interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, de modo que facilite la comprensión de sucesos, la predicción de consecuencias y la actividad dirigida a la mejora y a la preservación de las condiciones de vida propia, de los demás hombre y mujeres, del resto de los seres vivos, del patrimonio natural y del medio ambiente.
- Tratamiento de la información y competencia digital: hace referencia al inicio del desarrollo de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento. De una forma natural, a través del juego, la niña y el niño interiorizan y aprenden el código informático como un elemento más de su universo cognitivo, lo que le permitirá ir desarrollando la competencia suficiente para un uso progresivamente más autónomo del ordenador como un recurso de conocimiento que contempla a los ya existentes en el aula.
- Competencia social y ciudadana: permite vivir en sociedad, comprender la realidad social del mundo en que se vive y ejercer la ciudadanía democrática. En la etapa de Educación Infantil, se produce el proceso de socialización del niño, que constituye toda una revolución en

su forma de pensar y en el concepto que tiene sobre sí mismo, obligándole a reubicarse en un mundo donde él ya no es el centro.

- Competencia cultural y artística: supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos. El desarrollo de esta competencia ayudará a los niños y las niñas a desarrollar todas sus capacidades expresivas valorando positivamente su propia creatividad y la de los demás, disfrutando con ellas y desarrollando valores de esfuerzo personal y solidario.

- Competencia para aprender a aprender: supone una mejora en la capacidad de aprender de forma autónoma, ya que permite apoyarse en aprendizajes y experiencias anteriores con el fin de utilizar y aplicar los nuevos conocimientos y capacidades en distintos contextos. Para el desarrollo de esta competencia, los alumnos deberán empezar a tomar conciencia de sus propias capacidades intelectuales y limitaciones, sabiendo qué pueden hacer por sí mismos y qué cosas son las que tienen que hacer con ayuda de otras personas.

- Competencia para la autonomía e iniciativa personal: se basa en el conocimiento de sí mismo que van construyendo el niño y la niña a través de su interacción con el medio, con sus iguales y con los adultos, y en su capacidad para actuar por iniciativa propia. Los niños de educación infantil a medida que conocen y controlan su propio cuerpo, se muestran progresivamente más seguros de su propia eficacia en el manejo de diferentes útiles.

Podemos decir que estas competencias han sido seleccionadas en relación a las áreas tales como Lengua, Matemáticas, Conocimiento del Medio, Música y Arte que abarcan las actividades que hemos propuesto para este proyecto.

3.4 Contenidos

1. Aprendizaje a través de las Tic's de forma activa y participativa.
2. Posibilidad de aprender de forma individual.
3. Conocimiento y puesta en práctica de las normas básicas de funcionamiento del ordenador, encendido, apagado, manejo de ratón y teclado.

3.5 Actividades

Para la fundamentación de este proyecto vamos a poner en práctica algunas de las siguientes actividades con un niño de 5 años.

Actividades para trabajar el área de Lengua

Actividad 1: Cuento del Soldadito de plomo. Esta actividad consta de 4 partes:

- El cuento
- Rompecabezas
- Asociaciones y reconocimiento de palabras
- Escribir palabras

El enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/soldates/jclic/soldates.jclic.zip&lang=es&title=El+soldadito+de+plomo

Actividad 2: Las letras que suenan. Las actividades están organizadas en cuatro paquetes. En los dos primeros se trabajan las vocales y las consonantes S, M, F, R y L utilizando sólo el ratón. En los otros dos se trabajan todas las consonantes e incluyen actividades de escritura con teclado. El enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/lle/jclic/lle.jclic.zip&lang=es&title=Las+letras+que+suenan

Actividades para trabajar el área de Matemáticas

Actividad 1: Formas: Paquete de actividades dirigido al alumnado de Ed. Infantil de 3, 4 y 5 años. La actividad consiste en reconocer las figuras geométricas básicas en objetos del entorno cercano al niño/a. Consta de tres bloques cada uno de ellos específico para los diferentes niveles que integran este ciclo. El

enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/formas2/jclic/formas2.jclic.zip&lang=es&title=Formas

Actividad 2: Bloques lógicos: Conjunto formado por tres paquetes de actividades:

- Bloques lógicos 1 (para educación infantil y ciclo inicial), con objetos en los que intervienen uno o dos atributos.
- Bloques lógicos 2 (para ciclo inicial), con objetos de 3 atributos y atributos negativos.
- Productos cartesianos, con atributos positivos o negativos. Incluye también un documento en formato Adobe Acrobat (PDF), con orientaciones didácticas.

El enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/logicaes/jclic/menu.jclic.zip&lang=es&title=Actividades+de+lógica

Actividades para trabajar el área de Conocimiento del Medio

Actividad 1: Los alimentos. Conjunto de actividades sobre conceptos básicos de los alimentos: origen, clasificaciones, hábitos alimenticios...

El enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.net/projects/aliment/jclic/aliment.jclic.zip&lang=es&title=Los+alimentos

Actividad 2: Aprendiendo a reciclar. El enlace a la página es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.net/projects/recicla3/jclic/recicla3.jclic.zip&lang=es&title=Aprendiendo+a+reciclar

Actividades que engloban diversas áreas

Actividad 1: La granja. Tres paquetes de actividades para educación infantil que toma como centro de interés la granja y los animales. En él se trabajan tres tipos de contenidos: Identidad y autonomía, Comunicación y representación, Medio físico y social. El enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/lagranja/jclic/lagranja.jclic.zip&lang=es&title=La+granja

Actividad 2: Sombras. Paquete de actividades de Clic donde se hacen asociaciones entre imágenes de objetos y sus siluetas. Se intenta hacer que alumno reconozca el objeto a partir de su forma, prescindiendo de otros detalles. El enlace a la actividad es el siguiente: clic.xtec.cat/db/jclicApplet.jsp?project=http://clic.xtec.cat/projects/sombras/jclic/sombras.jclic.zip&lang=es&title=Sombras

3.6 Metodología

Podemos decir que la metodología engloba la actividad docente y discente de un aula.

Para la realización de este proyecto la metodología utilizada sería:

- **Globalizadora**, con la que el niño aprende de forma global, es decir, con una misma actividad le permitimos que aprenda aspectos que incumben a varias áreas, estableciendo así relaciones entre aprendizajes nuevos y ya aprendidos.
- **El Aprendizaje significativo**, con esto queremos conseguir que los niños aprendan relacionando los conocimientos que ya saben con los que están aprendiendo nuevos.
- **Ser activa y participativa**, haciendo que los niños aprendan por sí solos, con una mínima orientación del profesor, con esto los niños consiguen mayor autonomía (activa). Y participativa porque fomenta las relaciones de los alumnos entre sus compañeros.
- **El juego**, favoreciendo la elaboración y desarrollo del conocimiento, mediante la actividad lúdica.
- **Las relaciones fluidas y continuadas con la familia**, complementando los conocimientos adquiridos en la escuela, en la casa.

3.7 Recursos

En este apartado vamos a facilitar páginas webs que contienen actividades y proyectos de JCLIC.

centros2.pntic.mec.es/cp.de.ezcaray/Webb/JClic_index.htm

www.juntadeandalucia.es/averroes/jclic/enlaces1.htm

www.uhu.es/62024/enlaces/portal_jclic_EI.htm

roble.pntic.mec.es/arum0010/enlaces_infantil.htm

actividadesprimaria.wordpress.com/jcllic/
cprmerida.juntaextremadura.net/cpr/matematicas/aplicacion/jcllic/Infantil/index.html
www.juntadeandalucia.es/averroes/eltejar/recursos/ficheros/todosrecursosTIPO.php
www.psicoactiva.com/infantil/jcllic/actividades_primaria.htm
www.actiweb.es/bejherro/enlaces_para_infantil_1_y_2_ciclo_todas_las_areas.html
www.educarm.es/admin/historicoSeccionWebPublica.php?sec=93&ar=44&aplicacion=CLIC&web=9&sid=48b1891c8dd4e4f19d49f6e6a35289f5

Actividades jcllic destinadas a niños/as de tres años:

<http://cllic.xtec.cat/db/jcllicApplet.jsp?project=http://cllic.xtec.net/projects/infaez3i/jcllic/infaez3i.jcllic.zip>

Actividades jcllic destinadas a niños/as de cuatro años:

<http://cllic.xtec.cat/db/jcllicApplet.jsp?project=http://cllic.xtec.net/projects/infaez4i/jcllic/infaez4i.jcllic.zip>

También se pueden buscar actividades en la web oficial de JLIC (cllic.xtec.cat/es/index.htm). Dicho proceso de búsqueda ha sido explicado en el marco teórico de este proyecto.

3.8 Evaluación

La evaluación será formativa, en la que obtendremos información sobre el estado de aprendizaje de cada alumno, continúa o procesual puesto que iremos analizando las actividades que se vayan haciendo mientras dure el proyecto, diagnóstica en la que comprobaremos hasta qué punto los alumnos han conseguido los objetivos propuestos y cualitativa ya que cada fenómeno es considerado como algo único que debe ser analizado en su ambiente natural y con la utilización de instrumentos que permitan captarlos en su integridad. Realizaremos dicha evaluación mediante la observación de cómo realizan los niños todas las actividades.

3.9 Atención a la Diversidad

En el Boja del 22 de Agosto de 2008 encontramos el capítulo 3 dedicado a los "Programas de atención a la diversidad". Dentro de dicho capítulo está el artículo 13 donde hallamos los tipos de programas de adaptación curricular y apoyos son:

1. Los programas de adaptación curricular en su concepción y elaboración podrán ser de tres tipos:

a) Adaptaciones curriculares no significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado es poco importante.

Afectará a los elementos del currículo que se consideren necesarios, metodología y contenidos, pero sin modificar los objetivos de la etapa educativa ni los criterios de evaluación.

b) Adaptaciones curriculares significativas, cuando el desfase curricular con respecto al grupo de edad del alumnado haga necesaria la modificación de los elementos del currículo, incluidos los objetivos de la etapa y los criterios de evaluación.

c) Adaptaciones curriculares para el alumnado con altas capacidades intelectuales.

2. Las adaptaciones curriculares podrán contar con apoyo educativo, preferentemente dentro del grupo de clase y, en aquellos casos en que se requiera, fuera del mismo, de acuerdo con los recursos humanos asignados al centro. La organización de estos apoyos quedará reflejada en el proyecto educativo del centro.

Según el tipo de necesidades que tengamos en el aula aplicaremos una u otra adaptación curricular.

4. Conclusiones

Tras la realización de este proyecto hemos llegado a la conclusión de que JLIC es una herramienta útil para el personal docente ya que les permite elaborar su propio material didáctico e incluso les ofrece la posibilidad de adaptar las actividades a las necesidades específicas que presenta cada alumno/a.

En cuanto a los discentes podemos decir que es una forma de suscitar en ellos el interés, la atención y la motivación por las nuevas tecnologías, ya que se

persigue una intención educativa y es que los niños aprendan sin darse cuenta de una manera interactiva y divertida.

A pesar de todo el tiempo y esfuerzo que hemos dedicado a elaborar este proyecto podemos decir que nos sentimos satisfechas porque todo lo que hemos aprendido, ya que consideramos que JCLIC es un buen método para impartir conocimientos al alumnado, ya que se pueden abordar diferentes materias educativas y de cara al futuro nos va a ser de gran utilidad tanto a nosotras que hemos trabajado sobre ello, como a nuestras compañeras/os de clase, ya que le hemos ofrecido otra posibilidad de aplicación didáctica en las aulas.

Por último, decir que después del desarrollo del proyecto y su puesta en práctica podemos afirmar que todas nuestras dudas que al inicio del proyecto nos inquietaban han quedado resueltas tras el conocimiento a fondo del programa JCLIC, su utilidad y funcionamiento. También es necesario hacer alusión a que el resultado del proyecto ha sido satisfactorio, ya que el niño con el que hemos puesto en práctica las actividades se ha mostrado interesado, motivado y concentrado en todo momento.

5. Webgrafía

- Para elaborar el comentario sobre el software educativo nos hemos basado en las siguientes páginas Webs:

bitacora-carlosvasquez.blogspot.com.es/2007/05/importancia-de-los-software-educativos.html

publicalpha.com/%C2%BFque-es-el-software-educativo/

www.slideshare.net/rosacar/importancia-del-software-educativo-jclic-como-apoyo-al-proceso-de-enseanza-aprendizaje-4559114

www.slideshare.net/bequi_vc/que-es-software-educativo

- Las características propias del programa jclic han sido extraídas de la página principal de dicho programa (clic.xtec.cat/es/jclic/info.htm).

- Los objetivos que se persiguen con el programa de jclic han sido extraído de manera literal de la siguiente página: <http://www.tecnoaccesible.net/node/772>

-Para el tipo de metodología empleada hemos utilizado la información de la siguiente página: es.scribd.com/doc/88699020/Metodologia-Activa-Participativa

- Para elaborar el apartado de como buscar actividades en la Web oficial de jclic, hemos extraído la información de la siguiente página Web: www.ite.educacion.es/formacion/materiales/91/cd/m5/actividades2.html

- Para elaborar el apartado del tipo de actividades que se pueden hacer con Jclic, hemos extraído la información de la siguiente página Web: www.juntadeandalucia.es/averroes/cepmotril/clicmotril/curso/tipos.htm

-Para elaborar el apartado de como realizar actividades con jclic, nos hemos basado en la siguiente página Web: [www.telefonica.net/web2/mirobrigared/20.-COMO%20REALIZAR%20ACTIVIDADES%20CON%20JCLIC%20\(1\)%20Puzzles\).htm](http://www.telefonica.net/web2/mirobrigared/20.-COMO%20REALIZAR%20ACTIVIDADES%20CON%20JCLIC%20(1)%20Puzzles).htm)

- La definición de competencia y las competencias básicas de educación infantil que aparecen en la LOE han sido extraídas de la siguiente página Web: www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6689.pdf

- Para la realización del apartado de atención a la diversidad, hemos extraído la información del Boja del 22 de Agosto de 2008. El enlace es el siguiente: www.juntadeandalucia.es/educacion/portal/com/bin/Contenidos/OEE/evaluacion/combas/normativa/1298465856319_orden25072008.pdf

- Las actividades propuestas para el proyecto han sido extraídas de las siguientes páginas Webs:

www.juntadeandalucia.es/averroes/~29602220/jclicinfantil.htm

roble.pntic.mec.es/arum0010/enlaces_infantil.htm

6. Bibliografía

- En el apartado de la importancia de las TIC, hemos extraído información del libro: Trujillo Torres, J.M, Raso Sánchez, F., El Homrani, M. y Hinojo Lucena, M. A. 2011. *Posibilidades de aplicación educativa de herramientas web 2.0 y cambio metodológico*. Granada. Editorial: Natívola.

También para este apartado hemos utilizado información del BOJA (Orden 5 de Agosto de 2008). Dentro de éste, hemos extraído información del Bloque IV de contenidos, dedicado a “Lenguaje Audiovisual y las tecnologías de la información y comunicación”, perteneciente al segundo ciclo de educación infantil.

- Para formular los tipos de aprendizaje hemos extraído la información de los apuntes del constructivismo de la asignatura de Psicología de la Educación que cursamos el primer año de la carrera.