

# JClic:

## una herramienta para aprender jugando



## MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Abril 2024

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176\_OTE\_2019\_847-19-121-5

NIPO (formato html) 164-24-015-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176\_OTEpdf122\_2020\_847-19-134-3

---

### JClic: una herramienta para aprender jugando

Por Sonia Mínguez Cortés para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



---

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:  
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado  
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.  
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09  
Correo electrónico: [recursos.educativos@educacion.gob.es](mailto:recursos.educativos@educacion.gob.es)



## La autora de este artículo

Sonia Mínguez Cortés, actualmente trabaja como maestra de Educación Infantil, en el colegio Cervantes en Alcalá de Henares. Los estudios cursados previamente han sido el módulo superior de Educación infantil, el grado de Maestra de Educación infantil en la Universidad Complutense de Madrid, un Máster de Orientación e Interpretación Psicopedagógica en la Universidad Camilo José Cela, y un Máster de Atención a la Diversidad y Necesidades Educativas Especiales en la Universidad Nebrija.

La experiencia que tiene en educación es de 5 años en escuelas infantiles del Ayuntamiento de Madrid, con edades comprendidas entre 0-3 años, un año como interina y actualmente es funcionaria en prácticas en colegios de Educación Infantil y Primaria.

Ha realizado diferentes formaciones enfocadas a aprender, a proponer espacios lúdicos, actividades que favorezcan la experimentación y el descubrimiento a través del juego, metodologías activas, psicomotricidad Aucouturier, disciplina positiva; todo enfocado a adquirir una nueva mirada hacia el niño y la educación, así como formación para la adquisición de conocimientos tecnológicos.



## Introducción

Este artículo está dedicado a la herramienta web **JClic**, la cual permite implementar actividades educativas para realizar con el alumnado que les ayudan a aprender con materiales y juegos educativos.



## La Herramienta

Como docentes debemos intentar que el alumnado se adapte a la sociedad actual, ya que la tecnología se encuentra en el día a día, la ven en casa, con el móvil, el ordenador, tabletas, en la televisión, por lo que es importante que les ofrezcamos desde los centros educativos recursos llamativos que la integren, así como, enseñarles a utilizarlas de manera responsable.

El proyecto **JClic** es una evolución del programa Clic 3.0, una herramienta para la creación de aplicaciones didácticas multimedia, dicha aplicación tiene bastante trayectoria, muchos profesionales de educación la han utilizado y han creado recursos y actividades interactivas donde se pueden trabajar aspectos de las diversas áreas del currículo, y además posee un amplio abanico de actividades. La herramienta se puede utilizar desde Educación Infantil hasta Educación Secundaria.

En la pantalla de inicio se encuentran diferentes opciones para su utilización:

Las principales secciones de la zonaClic son:



#### **Biblioteca de actividades**

Es el recurso más valioso de la zonaClic. Está formada por centenares de aplicaciones creadas gracias a muchas horas de trabajo desinteresado de educadores y educadoras de diversos países. Si las encontráis útiles e interesantes no olvidéis enviarles un mensaje para agradecerles el esfuerzo.



#### **JClic**

Es un conjunto de aplicaciones de software libre con licencia GNU GPL que sirven para realizar diversos tipos de actividades educativas multimedia: puzzles, asociaciones, ejercicios de texto, crucigramas, sopas de letras, etc. Está desarrollado en la plataforma Java y funciona en sistemas Windows, Linux, Mac OS X y Solaris.



#### **Clic 3.0**

El programa original, antecesor de JClic, fue creado para Windows 3.1 y está disponible en siete idiomas diferentes. Su desarrollo se inició en 1992 y desde entonces ha servido para crear miles de actividades dirigidas a diversas áreas y niveles educativos.



#### **Comunidad**

Un espacio para el diálogo, la comunicación, el intercambio y la cooperación entre desarrolladores, autores de materiales, educadores, y otras personas e instituciones interesadas en el proyecto. También contiene una relación de enlaces a otras webs relacionadas con Clic.



#### **Documentos**

Todo tipo de documentos sobre Clic y JClic: artículos, manuales técnicos, guías de usuario, tutoriales, cursos de creación de actividades ...



#### **Soporte**

Aquí encontrará las preguntas más frecuentes sobre el proyecto Clic y sus programas, y ayuda para configurar su ordenador por qué todo funcione correctamente.



#### **Herramientas**

En este apartado hay una recopilación de herramientas libres y *shareware* que pueden resultar útiles para crear editar o distribuir actividades Clic.



#### **Búsqueda**

Diversos recursos para facilitar la navegación y la localización de información en la zonaClic.



#### **Cambio de idioma**

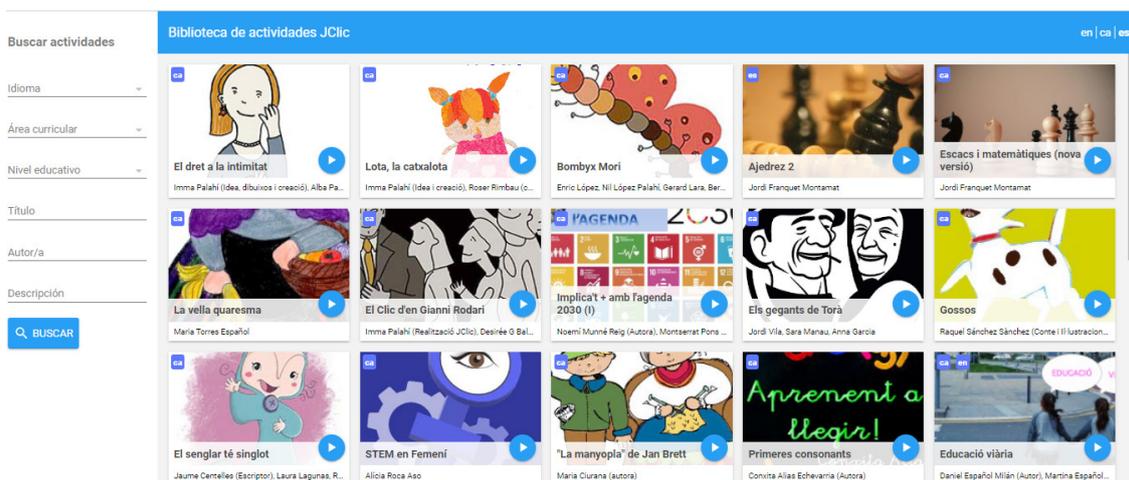
La zonaClic está disponible en catalán, español e inglés.

*Pantalla de Inicio de la herramienta JClic.*

Esta aplicación está formada por un conjunto de aplicaciones informáticas que sirven para realizar una gran variedad de actividades educativas, como, por ejemplo: palabras cruzadas, cuentos, asociaciones, ejercicios de palabras, entre otros.

Dichas actividades no suelen ser aisladas, sino que tienen relación con diferentes proyectos, que contienen un conjunto de actividades o secuencias.

JClic ofrece un conjunto de actividades en la biblioteca de actividades. En el lado izquierdo se puede buscar de manera más concreta, eligiendo idioma, área curricular, nivel educativo, título, autor, descripción, todo esto facilita encontrar más fácilmente aquello que se quiere trabajar.



Pantalla de la biblioteca de actividades.



## Explicación del uso en el ámbito educativo

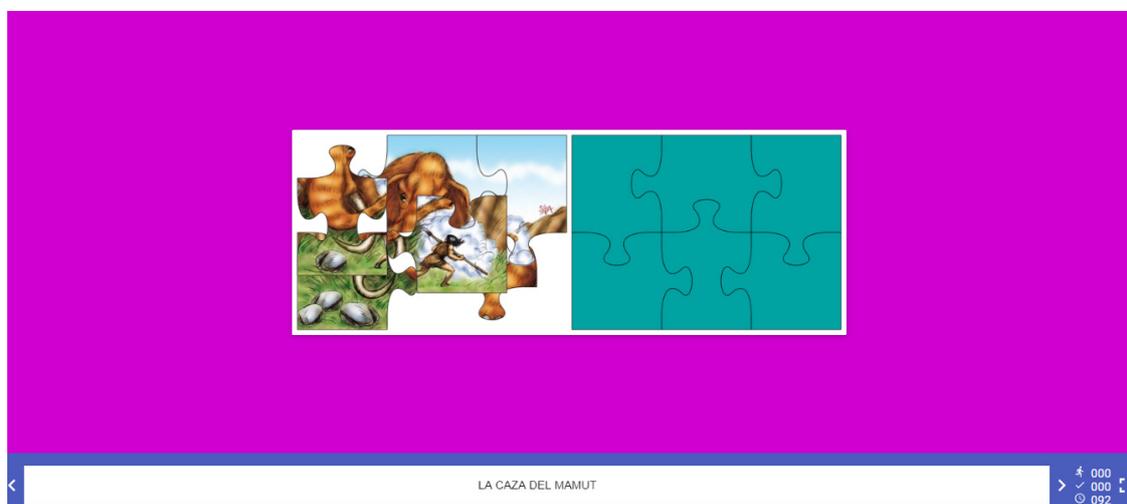
JClic es una herramienta que aparte de ser motivadora y atractiva para el alumnado, facilita las explicaciones de los docentes, permitiendo utilizar la gran variedad de recursos que se pueden usar para trabajar un proyecto, o si no se encuentra nada que se asemeje a los conceptos trabajados, se pueden crear actividades nuevas para poder cubrir las necesidades del aula.

Es una herramienta gratuita, no requiere registro, se puede utilizar tanto en el ordenador, tableta, o un dispositivo móvil, y previamente se debe instalar, permitiendo utilizarla sin necesidad de internet.

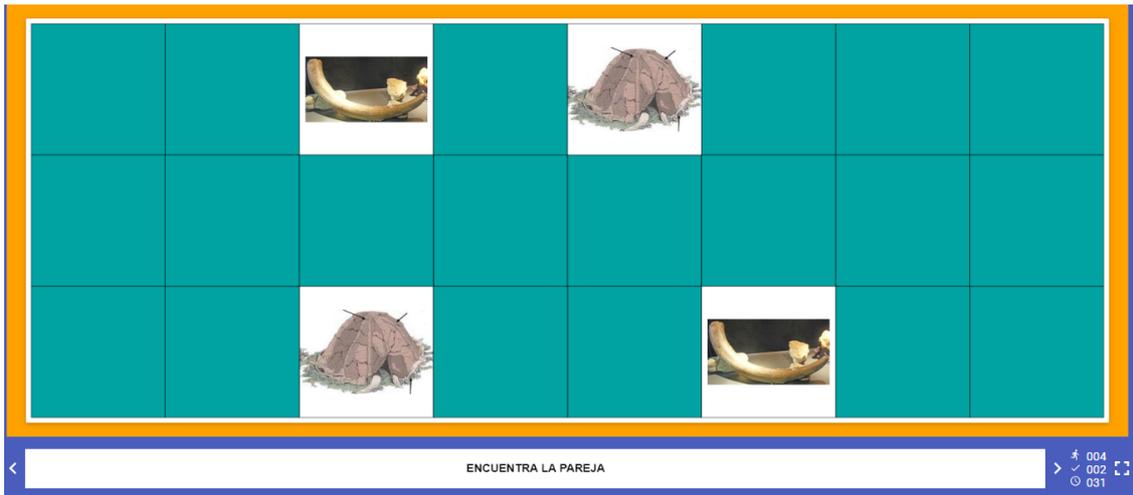
Este recurso se puede usar en el aula a disposición del docente, tanto al inicio de la explicación, durante la misma o al final de ella, también se puede llevar a cabo de manera conjunta en el aula utilizando la PDI, o de manera individual en las tabletas, ya que es autocorrectivo, y si el alumnado se equivoca no podrá realizar la actividad hasta que corrijan el fallo.

Al ser fácil de utilizar e intuitiva, el alumnado puede elegir lo que quieren trabajar y se puede utilizar también en casa.

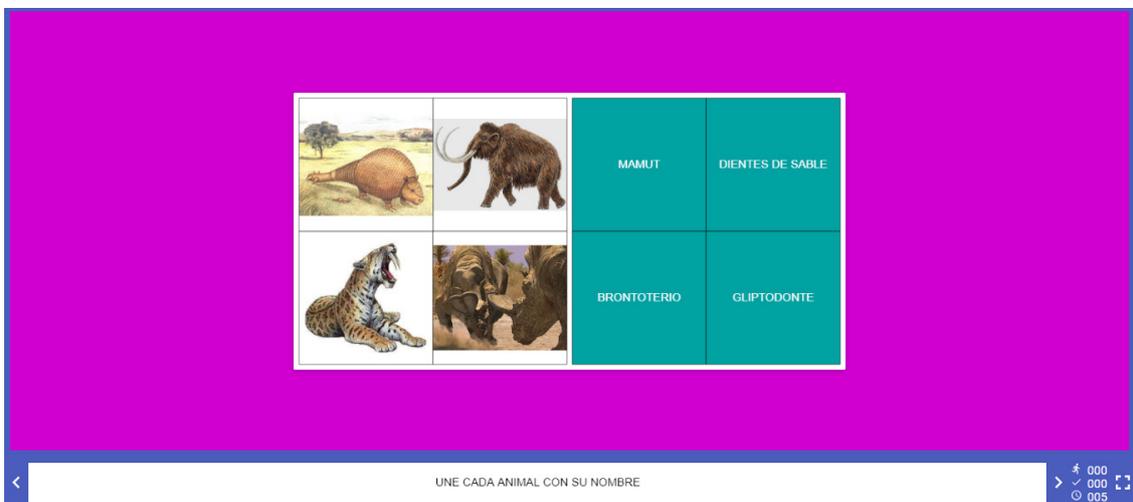
Se pueden encontrar diferentes contenidos, por ejemplo, relacionada con la temática de la prehistoria para trabajar de diferentes maneras y desde diferentes áreas:



Lógica. Puzzles.

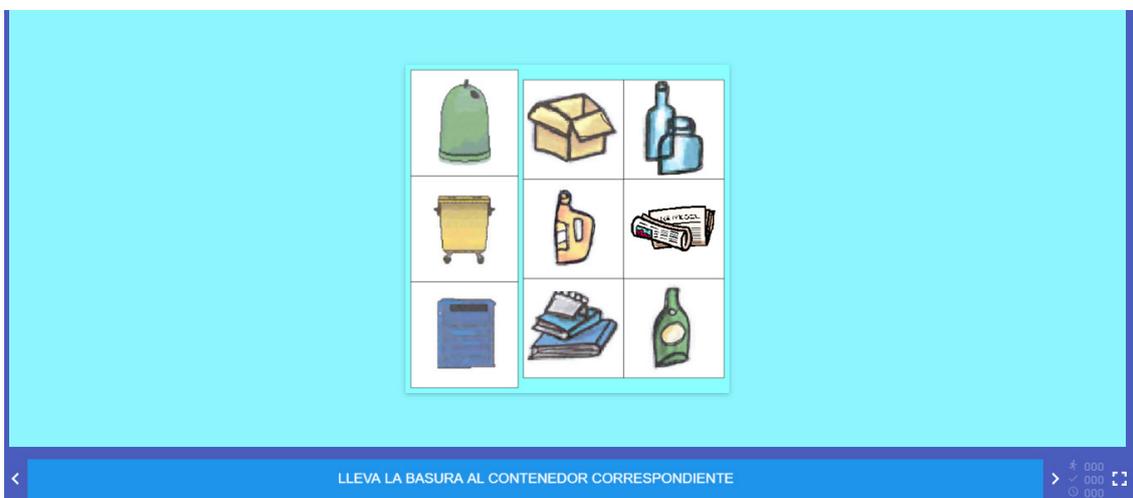


*Matemáticas. Asociaciones.*



*Lengua. Juego imagen- palabra.*

Otros ejemplos variados que ofrece la aplicación según los diferentes niveles educativos:



*Ciencias experimentales. Reciclaje. Educación Infantil.*

m

mona

conde

luna

mama

comer

sueño

Comprueba

Busca la letra de arriba

 000  
 ✓ 000  
 ○ 010

Lengua. Educación Primaria.

F	A	C	E	B	O	O	K	B	P	D	B
A	E	H	B	V	H	D	B	V	D	U	B
E	R	S	S	W	U	Y	E	W	B	D	S
L	E	R	T	H	T	I	K	R	Ñ	K	H
V	B	C	U	U	T	C	D	E	E	R	F
M	B	H	E	H	C	Y	X	T	X	V	H
Y	G	M	H	K	O	L	J	T	E	B	H
S	O	L	T	K	N	G	A	I	G	A	C
P	U	J	I	N	T	T	R	W	D	D	V
A	Z	Q	W	A	I	D	R	T	O	O	Ñ
C	K	J	U	I	M	N	H	B	T	O	R
E	C	D	E	A	I	O	Y	G	H	B	V

Encuentra los 6 nombres de redes sociales que se esconden en esta sopa de letras  
Pueden estar en todas las direcciones posibles

 000  
 ✓ 000  
 ○ 043

Redes sociales. Educación secundaria.

El casco pensante de Kant

¡Le toca a Ud., señori!

Estoy pensando.

Kant nace el 24 de abril de 1724 en Königsberg.  
 Sus alumnos comienzan a recopilar sus escritos y lecciones no publicadas.  
 Desde 1740 hasta 1746 estudia Filosofía, Matemáticas y Ciencias Naturales en la Universidad de Königsberg.  
 Publica la *Crítica de la Razón Práctica*. Recibe influencia de Rousseau.  
 Durante ese tiempo se gana la vida como profesor particular.  
 Recibe influencia de Wolff a través de Knutzen, que también le descubre la Física de Newton.  
 En 1775 obtiene el graduado.  
 Entra como profesor no numerario en la Universidad de Königsberg.  
 Publica en Riga la *Crítica de la Razón Pura*, su obra cumbre.  
 Recibe un cargo fijo en la biblioteca real del castillo de Königsberg.  
 Su salud se deteriora considerablemente.  
 Estudia en el colegio pietista "Fridericianum" que ejerce una influencia decisiva sobre él.  
 Muere en febrero de 1804 en Königsberg.

Evaluación

El casco pensante de Kant

¡Le toca a Ud., señori!

Estoy pensando.

Ordena este texto cronológicamente

 000  
 ✓ 000  
 ○ 023

Filosofía. Bachillerato.



## Metodología y Didáctica Aplicada

Esta aplicación fomenta que el alumnado desarrolle destrezas en las diferentes áreas de experiencia, también el trabajo cooperativo, tanto en pequeño grupo como en gran grupo, así como el trabajo individual.

Con el uso de esta herramienta se pueden trabajar todo tipo de materias como, por ejemplo, lengua, matemáticas, ciencias sociales, ciencias experimentales, música, plástica, educación física, tecnología, así como diferentes temáticas. Se tiene en cuenta el nivel de dificultad según las diferentes etapas educativas. Por otro lado, la herramienta tiene un componente visual que puede contribuir a la adquisición de conocimientos en el alumnado con dificultades de aprendizaje. La herramienta Clic dispone también de diferentes opciones lingüísticas, por lo que se podría trabajar y jugar con dicha aplicación a la vez que aprenden otro idioma.

Podría ser una aliada en el Aprendizaje Basado en Proyectos como herramienta de evaluación donde el alumnado podría comprobar por sí solo, si han adquirido los conocimientos vistos previamente. Además, la metodología que utiliza es activa y participativa, tanto en la perspectiva de enseñanza como de aprendizaje.

Los objetivos perseguidos por esta herramienta serían:

- ▶ 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.
- ▶ 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.



## Valoración Personal

Considerando que **JClic** es una herramienta que tiene gran trayectoria y que se va modificando y adaptando a las nuevas tecnologías, es una opción muy adecuada para poder utilizar en el aula, dando un apoyo al profesorado, ya que da la posibilidad de utilizar el trabajo creado por otros docentes y también la autonomía de crear el material propio, teniendo en cuenta en todo momento las necesidades del alumnado, así como sus intereses, dejando un resultado atractivo, visual y fácil de utilizar, ya que es bastante intuitivo.

Como docentes debemos ser conscientes de que es una herramienta adecuada, pero no por ello debemos utilizarla constantemente, debemos ofrecerles el tiempo adecuado para que aprendan a utilizar las TICS de manera consciente y responsable.

Es importante también ser consciente de que es una herramienta tecnológica que debe utilizarse de forma complementaria, que nos facilita integrar metodologías activas para que el aprendizaje sea más enriquecedor, pero no es sustitutivo de otros materiales no tecnológicos. El objetivo es ofrecer más posibilidades de aprendizaje.



## Recomendación final

El profesorado usa esta herramienta en el aula, ya que ofrece diversidad de actividades, temáticas y atendiendo a un amplio rango de edad del alumnado, que podrá utilizarla de manera lúdica y activa, colaborativa e individual, ofreciendo retroalimentación en su uso tanto al profesorado como al alumnado que la realiza.

Algunos problemas que pueden surgir, es que no se encuentre la temática que se quiere trabajar, por lo que recomiendo antes de utilizarla con el alumnado revisarla previamente, y así poder crear el material que necesites atendiendo a los gustos e intereses del alumnado.

Para finalizar, otra herramienta muy parecida a **JClic** y que también recomiendo es **Educaplay**, ya que también permite crear distintas actividades educativas multimedia y realizarlas de forma interactiva desde la web.



## Información y materiales complementarios

- ▶ [Página web](#)
- ▶ [Biblioteca de actividades](#)
- ▶ Videos tutoriales: [Tutorial 1](#)
- ▶ [Manual de JClic](#)

### Derechos de uso

- § Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- § Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- § El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

