



Por Carlos Neri

Lic. Carlos Neri. Psicólogo. Especialista en tecnología y educación. Profesor de la Universidad de Buenos Aires y de la Universidad Tecnológica Nacional.



EL MUNDO DE CLIC: ENTRE LO LÚDICO Y LO EDUCATIVO

Otro recurso informático aplicable en educación es *Clic*, entorno que permite combinar el juego con actividades formativas, en formatos textuales y multimediales, y su aplicabilidad se extiende desde el nivel inicial hasta la escuela media inclusive.

Continuando con el tema del *software* libre aplicado a la educación, en este artículo desarrollaremos las líneas generales de *Clic*.

Como proyecto surge a principios de los años 90. El aspecto gráfico puede parecer antiguo, pero la posibilidad de instalarlo en casi cualquier tipo de máquina lo vuelve muy atractivo. Se trata de un entorno que combina actividades lúdicas con otras formativas de asociación, exploración e identificación, tanto en formatos textuales como multimediales. A diferencia del *Squeak*, no cuenta con programación por *script*, pero mantiene la idea de crear actividades y permitir ejecutarlas. Sin dudas, también le compete la cuestión de construir espacios para "ideas poderosas". El espectro de trabajo es amplio: va desde niveles iniciales hasta la escuela media, y también existen destacados trabajos con niños con necesidades especiales.

Para la versión *Clic 3.0* se cuenta con un muy buen material en línea denominado: "Curso de creación de materiales educativos multimedia con *Clic 3.0*"¹. Del mismo sitio se descarga el entorno en su versión en español.

COMIENZA LA ACCIÓN

Una vez instalado y para adentrarnos en la lógica, cargaremos el archivo demo que nos permitirá acceder a rompecabezas; juegos de asociación, por ejemplo, elegir nombres de países y ubicarlos en un mapa; sopas de letras y crucigramas; actividades con textos. *Clic* señala los resultados de cada alumno y los registra. Una vez que recorramos las actividades generadas en el demo, será hora de encarar el desafío de construir las nuestras.

1) Los **rompecabezas** o **puzzles** son producidos a partir de una imagen desordenada mediante cuatro modalidades, que el docente decide según el nivel y la complejidad que desee utilizar. Mientras que las opciones **doble** o **intercambio** muestran en la pantalla el objeto final, la modalidad **agujero**, es similar al conocido "Juego del 15", donde va quedando

un hueco y se deben organizar los desplazamientos por una casilla vacía. Por último, la opción **memoria** se basa en el conocido juego de pares a descubrir. Tanto el tamaño como la imagen pueden ser configurables y el docente deberá evaluar, cuando construya un rompecabezas, a qué tipo de alumno está destinado. Los más pequeños necesitan la presencia de la imagen, mientras que los más grandes pueden trabajar con la representación.

2) **Asociaciones simples y complejas:** En la pantalla dividida por la mitad, se colocan dos conjuntos de informaciones que luego se deberá relacionar. El texto de una mitad mantiene una relación con el del otro lado y el alumno deberá identificar la conexión entre ambos. Los contenidos entre los dos conjuntos informativos pueden ser textuales, con imágenes o multimediales, por lo que se convierte en una actividad altamente versátil, que va del tipo normal a otros niveles de mayor complejidad. En el manual que recomendamos se ejemplifican las asociaciones normales, por ejemplo, **A:** Francia - Grecia - Italia - Portugal; mientras que el de **B** podría ser: París - Atenas - Roma - Lisboa (**relaciones biunívocas**). Esto que parece simple puede complejizarse si se trabaja con asociaciones y asignación de relaciones entre los elementos, con modalidades de identificación y exploración, hasta el insertar texto en una columna vacía. Es un camino que transcurre por la seriación, la clasificación y la combinación, transitando territorios piagetianos, tema que por razones de espacio no podemos profundizar, pero que los docentes comprenderán, apelando a aquello de que a buen entendedor, pocas palabras.

3) **Actividades de sopa de letras y crucigramas:** Se trata del tradicional juego de palabras ocultas entre muchas letras. Desde la variante tradicional hasta nombres escondidos que al ser descubiertos aparecen en imágenes, por ejemplo, el nombre de un país y su ubicación en un mapa o, del mismo modo, sonidos y músicas. También se aprecia en los crucigramas donde van apareciendo las definiciones horizontales y verticales, en formato textual, gráfico o sonoro.

4) **Actividades de texto:** En el programa se definen como ejercicio consistente en corregir, completar, ordenar o identificar elementos dentro de un texto. Se puede trabajar con palabras o párrafos, e incluir elementos visuales o sonoros.

Los paquetes: Las actividades se pueden organizar en paquetes, es decir, en series ordenadas de actividades que el docente puede presentar en forma sucesiva y que el usuario puede ir cumpliendo, o bien que sólo se avanza si se han logrado determinados resultados, sean estos globales o de tiempo. *Clic* guarda un registro cuantitativo de las actividades, pero el docente podrá hacer una lectura cualitativa, basada en el proceso, la observación y los resultados cuantitativos.

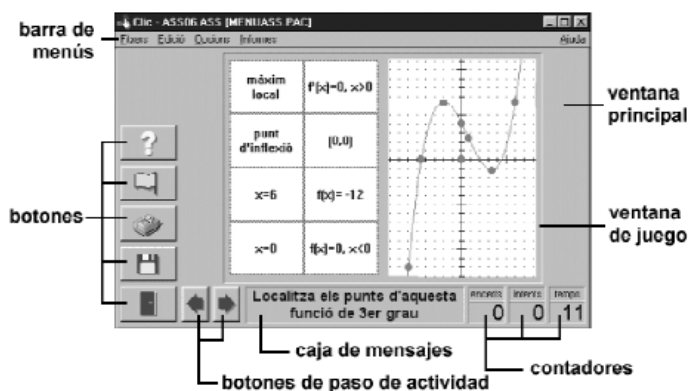
Los informes de *Clic* explicitados en el manual que mencionamos son del tipo:

"La versión **3.0** de *Clic* permite hacer un seguimiento detallado de los resultados obtenidos por los alumnos en cada una de las actividades que realizan.

Los ítems evaluados son: El **tiempo** utilizado - El número de **intentos** hechos - El número de **aciertos** obtenidos - Si finalmente se ha **resuelto** o no la actividad - La **precisión** obtenida. Este valor se computa de la siguiente manera:

- Clic* calcula el número mínimo de intentos necesarios para resolver la actividad, al que podríamos llamar 'n'.
- Si se ha resuelto la actividad, divide 'n' entre el número de intentos que ha hecho al usuario.
- Si no se ha resuelto, se divide el cuadrado de los aciertos por el producto de 'n' y los intentos realizados. En ambos casos el resultado obtenido se multiplica por 100 con el fin de expresarlo en porcentaje."

El diseño de los distintos tipos de actividades, la forma de utilización y los objetivos son elementos que permiten el trabajo transversal y, por qué no, el trabajo colaborativo orientado a que los alumnos y docentes investiguen para diseñar una actividad, con el atractivo que esto implica, y sin que sea necesariamente el docente quien genere la propuesta. *Clic* es un entorno gratuito y abierto. Aquellos a quienes esta versión les parezca muy antigua pueden usar un derivado de *Clic*, *jClic*, basado en java y multiplataforma. Plasticidad y modularidad parecen los términos que mejor calzan a esta propuesta que, sin dudas, el docente inquieto sabrá potenciar, relacionando lo nuevo con lo adquirido. ☉



1. Fue una actividad incluida en el Plan de Formación Permanente del Profesorado del Departamento de Educación de la generalitat de Catalunya en la modalidad de cursos de autoaprendizaje con apoyo telemático. <http://clic.xtec.net/es/clic3/curs/index.htm>

Si desea solicitar mayor información o plantearnos cualquier inquietud, por favor envíenos un *e-mail* a: info@santillana.com.ar

o comuníquese telefónicamente al: 0800-122-0202, línea exclusiva para lectores del Consudec.