Softwares Livres Educacionais

JClic

Versão 0.1.22 Autoria de Atividades Educacionais Volume 2

Softwares Livres Educacionais



Versão 0.1.22 Autoria de Atividades Educacionais Volume 2



SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO SUPERINTENDÊNCIA DA EDUCAÇÃO DIRETORIA DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL COORDENAÇÃO DE MULTIMEIOS

JClic Versão 0.1.22 Autoria de Atividades Educacionais Volume 2

CURITIBA SEED-PR 2010 É permitida a reprodução total ou parcial desta obra, desde que seja citada a fonte. Disponível também em: http://www.diaadia. pr.gov.br/multimeios>

Coordenação de Multimeios Organização Elciana Goedert Coordenação de Mídia Impressa e Web Revisão ortográfica Aquias da Silva Valasco

Bárbara Reis Chaves Alvim Tatiane Valéria Rogério de Carvalho

Coordenação de Multimeios Produção Eziquiel Menta Ricardo Mendonça Petracca Capa Jocelin José Vianna da Silva Rafael Cadilhe David Projeto Gráfico Juliana Gomes de Souza Dias Diagramação Juliana Gomes de Souza Dias

CATALOGAÇÃO NA FONTE - CEDITEC-SEED-PR

Paraná. Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. P111 JClic, versão 0.1.22 : autoria de atividades educacionais, v.2 / Secretaria de Estado da Educação. Superintendência da Educação. Diretoria de Tecnologias Educacionais. – Curitiba : SEED – Pr., 2010. –. V. 2 ; 58 p – ISBN 978-85-8015-019-3 1. JClic author. 2. Moodle. 3. Educação-Paraná. I. Goedert, Elciana, org. II. Título.

CDD600 CDU 6+37(816.2)

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO Superintendência da Educação Diretoria de Tecnologia Educacional Coordenação de Multimeios Rua Salvador Ferrante, 1.651 – Boqueirão CEP 81670-390 – Curitiba – Paraná www.diaadia.pr.gov.br/multimeios

> IMPRESSO NO BRASIL DISTRIBUIÇÃO GRATUITA

APRESENTAÇÃO

A Diretoria de Tecnologia Educacional (Ditec), da Secretaria de Estado da Educação do Paraná, viabiliza ações que possibilitam não apenas o acesso operacional aos equipamentos existentes na escola, mas também a pesquisa, a produção e a veiculação de conteúdos educacionais de forma compatível com os avanços tecnológicos.

Nossa proposta consiste na integração e articulação das mídias com o mundo moderno por meio de ações desenvolvidas pela TV Paulo Freire, pelo Multimeios e pelo Portal Dia-a-dia Educação. Além do acesso à tecnologia, entendemos que é necessária a orientação para o seu uso. Essa é a tarefa da equipe dos assessores da Coordenação Regional de Tecnologia na Educação (CRTE) presente nos Núcleos Regionais de Educação e que atende aos professores das escolas da Rede Pública.

Para complementar a ação de produção e disponibilização de materiais didáticos de apoio ao uso de tecnologia, o Multimeios elaborou um kit contendo uma coleção de tutoriais, tanto em meio impresso como digital, dos *softwares* educacionais instalados no Paraná Digital para ser distribuído aos usuários dos laboratórios. Dentro desse kit, encontra-se o presente Tutorial, que traz orientações quanto à utilização do *software* JClic, a fim de auxiliar você, professor, na elaboração de atividades pedagógicas.

> Elizabete dos Santos Diretora de Tecnologia Educacional

> > Eziquiel Menta Coordenador de Multimeios

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
2 COMO UTILIZAR O JCLIC AUTHOR III	9
2.1 ATIVIDADES DE TEXTO (TEXT)	.9
2.1.1 Preencher lacunas (Text: Fill-in blanks)	.10
2.1.2 Texto: Identificar elementos (Text: Identify elements)	11
2.1.3 Texto: Ordenar elementos (Text: Order elements)	.12
	. 12
3 COMO UTILIZAR O JCLIC AUTHOR IV	14
3.1 RESPOSTA ESCRITA (WRITTEN ANSWER)	. 14
3.3 CATA-PALAVRAS (WORD SEARCH)	.16
OS PROJETOS JCLIC	19
4.1 AS SEQUÊNCIAS DE ATIVIDADES	.19
4.1.1 Criação de uma sequência de atividades	.20
4.2 O SERVIÇO DE INFORMAÇÕES JCLIC	.23
4.3 O QUE É O APPLET JCLIC?	.24
4.4 INSTALADORES DE PROJETOS JCLIC	.27
	20
	.29
4.7 JCLIC DESCONECTADO (SEM CONEXÃO COM	.50
A INTERNET)	.31
4.8 CD-ROM COM ATIVIDADES JCLIC	.34
4.9 ATIVIDADES JCLIC NO MOODLE	.36

5 DICAS DE CONFIGURAÇÕES BÁSICAS DO JCLIC ... 38

6 PRÁTICA	. 41
6.1 PRÁTICA: CRIANDO UM NOVO PROJETO	41
6.2 PRÁTICA: INSERINDO ARQUIVOS NA MIDIATECA	45
6.3 PRÁTICA: CRIANDO E CONFIGURANDO AS MENSAG	ENS
DE UMA ATIVIDADE	48
6.4 PRÁTICA: CRIANDO UMA ASSOCIAÇÃO SIMPLES	50
6.5 PRÁTICA: CRIANDO UMA ASSOCIAÇÃO COMPLEXA	54
REFERÊNCIAS	58

No volume 1 estão disponíveis os seguintes conteúdos:

- Conheça o JClic;
- Como utilizar o JClic author I;
- Como utilizar o JClic author II.

1 INTRODUÇÃO

Durante o desenvolvimento de uma pesquisa sobre o JClic – um software de autoria de uso livre, destinado a criar recursos de aplicações didáticas e interativas, percebeu-se que havia pouca informação sobre esse programa em língua portuguesa (do Brasil). Muitas informações foram extraídas do sítio oficial do software ZonaClic, disponível em http://clic.xtec.net/es/index.htm, em espanhol, traduzidas e utilizadas para melhor compreensão do funcionamento do programa. À medida que essas traduções ocorreram, foram compartilhadas entre os usuários do sítio Escola Br, disponível em http://www.escolabr.com/virtual/wiki/index. php?title=Categoria:JClic>.

Durante a pesquisa, pensou-se na possibilidade de disponibilizar o *software* JClic nos laboratórios do Paraná Digital (PRD) para fins didáticos. E para subsidiar a utilização desse *software*, criou-se este tutorial.

No primeiro volume é possível conhecer o programa JClic e as possibilidades de se trabalhar aspectos procedimentais de praticamente todas as áreas e disciplinas do currículo, desde a Educação Infantil até o Nível Superior.

Já neste segundo volume, você terá a oportunidade de criar atividades de diversos tipos com o JClic author, integrar, nessas atividades, recursos multimídia de diversos formatos, programar sequências de atividades organizadas em projetos e publicar na Internet os materiais criados no JClic.

8

2 COMO UTILIZAR O JCLIC AUTHOR III

2.1 ATIVIDADES DE TEXTO (TEXT)

Nas Atividades de texto teremos um documento escrito em uma única janela. Nessa atividade o usuário poderá completar, ordenar, corrigir ou identificar partes do texto, uma palavra, uma letra ou um parágrafo completo, interagindo com o texto de acordo com o que se pede na atividade.

Existem quatro modelos diferentes de atividades de texto:

- Texto: Completar texto
- Texto: Preencher lacunas
- Texto: Identificar elementos
- Texto: Ordenar elementos

Na criação dessas atividades, chamamos de incógnitas as partes do texto que são selecionadas para interagir com elas. Qualquer atividade de texto tem que possuir ao menos uma incógnita.

O texto será escrito na janela de edição que aparece na aba **Texto**. Se você quiser utilizar algum texto de um documento que já tenha em arquivo ou resultante de uma pesquisa na Internet, terá que usar a combinação de teclas Ctrl + C, para copiar o texto original, e Ctrl + V, para colar na janela do JClic author.

Diferentemente de outras atividades no JClic, as atividades de texto possuem mais variações. Existem botões que são ativados segundo a atividade de texto escolhida.

No painel **Texto**, encontramos duas abas que dão acesso a todas as funções que definem o comportamento do texto e das incógnitas: **Conteúdo** e **Estilo**.

• Conteúdo:

E: Opções de	- Janela	100 M	nsagen	1 D7 T	exto	
Conteúdo	An Esti	6				
1 11:		=	~	命	B: - 400 +	ED: - 300 +

Estilo:



O botão dá estilo ao texto selecionado, à incógnita e aos erros.

Já os outros botões darão estilo ao texto normal selecionado.

Arial	12	• b	i <u>u</u>		重	- :	l 🖬: 🔛
-------	----	-----	------------	--	---	------------	--------

A **avaliação** das atividades de texto é uma característica única nas variações de atividades do JClic. Podemos fazê-la de duas formas: corrigindo as respostas do usuário à medida que ele as escreva (avaliação imediata) ou clicando no botão **Avaliação adiada**, que está na parte inferior da **Janela de jogo**, quando terminar a resolução.

Veja a seguir as principais formas de atividade de texto.

2.1.1 Preencher lacunas (Text: Fill-in blanks)

Nesta modalidade de atividade de texto, selecionamos determinadas palavras, letras e frases que serão escondidas ou cobertas, as quais terão que ser completadas pelo usuário. A resolução de cada um dos elementos ocultos pode ser proposta de maneiras diferentes:

- Escrevendo-se no espaço vazio (lacuna) com caracteres escolhidos previamente.
- Corrigindo uma expressão inicial que contém erros.
- Selecionando, em uma cascata (lista despregável), diversas respostas possíveis.

As incógnitas podem estar associadas a uma janela de ajuda, contendo uma mensagem, imagem ou animação. Sua aparição pode ser ativada em diversos momentos:

- Automaticamente, ao iniciar a atividade de texto.
- Quando se escreve uma resposta com erro.
- Quando o usuário solicita clicar em F1.

Podemos definir também uma ajuda auditiva, ou seja, a interpretação de um som.

Em todas essas ajudas, pode-se definir um tempo máximo de exibição.

A avaliação da atividade pode ser imediata ou adiada, sendo que em ambos os casos o programa deve tentar detectar as letras ou palavras que são as causadoras de erro dentro de uma resposta, destacando-as com a mudança de cor. Essa avaliação possibilita também dizer se a resposta está certa ou errada, sem dar mais pistas de onde está o erro.

Nesse tipo de atividade recomendamos clicar sempre a tecla depois de escrever a resposta em cada um dos espaços. Assim, o JClic saberá que o usuário acabou de escrever e passará para o próximo espaço.

2.1.2 Texto: Identificar elementos (Text: Identify elements)

Nesta atividade de texto o usuário deverá clicar sobre a palavra, letra, cifra, símbolo ou sinal de pontuação que será definida como incógnita no momento de criar a atividade.

A avaliação dessa atividade terá que ser sempre adiada. Ao se clicar no botão de correção, o programa marca as letras ou palavras incorretas que foram assinaladas, e se necessário, informa o número de elementos que não foram encontrados.



2.1.3 Texto: Ordenar elementos (Text: Order elements)

Aqui, o usuário terá de colocar em ordem os elementos (palavras ou trechos do texto) que estarão misturados dentro do texto.

Para criar esta atividade, é necessário escrever um texto e marcar determinadas palavras ou trechos do texto como incógnitas. Ao iniciar a atividade, as incógnitas estarão misturadas entre si. Sua reordenação ocorrerá mudando as posições de pares de elementos, de maneira semelhante à resolução do quebra-cabeça de intercâmbio. É claro que para criar uma atividade desse tipo são necessárias ao menos duas incógnitas; caso contrário não é possível desordenar nada.

A avaliação de uma atividade de ordenação será sempre adiada.



2.1.4 Texto: Completar texto (Text: Complete text)

Nas atividades de completar texto, é necessário apagar determinadas partes do texto (letras, palavras, sinais de pontuação, frases, etc.) para que o usuário complete.

Quando é iniciada a atividade, os blocos marcados como incógnitas desaparecem totalmente, permanecendo na janela de jogo apenas o restante do documento textual. O aluno (usuário) tem que completá-lo, escrevendo o que falta onde é necessário. O programa não dá nenhuma pista do lugar em que deve ser colocado o texto que falta nem quantas incógnitas desapareceram.

Diferentemente da modalidade anterior, em que só é permitido ao aluno escrever nos espaços determinados, aqui ele tem a liberdade de escrever onde quiser e com a extensão que desejar.

A avaliação terá que ser sempre adiada: o aluno escreve o que falta, revisa o exercício e clica no botão para corrigir a atividade quando achar que a mesma está terminada. Neste momento, o JClic avaliará o trabalho realizado assinalando possíveis erros e, se necessário, informará o número de incógnitas que não foram resolvidas.

3 COMO UTILIZAR O JCLIC AUTHOR IV

3.1 RESPOSTA ESCRITA (WRITTEN ANSWER)

A **Resposta escrita** é uma atividade que possui um aspecto visual semelhante ao das atividades de exploração. Mostra todo o conteúdo da **Grelha A** e só um quadro da **Grelha B**, onde o usuário terá que escrever o texto que for conveniente para o quadro selecionado no momento.

Deve haver no mínimo uma resposta para cada um dos quadros da **Grelha A**, e as respostas corretas precisam ser escritas num quadro de texto designado na **Grelha B**. As respostas desse arquivo precisam ser escritas na mesma ordem em que foram feitas as perguntas na **Grelha A**, como nas atividades de exploração:



O JClic não mostrará o conteúdo da **Grelha B**; é preciso utilizá-lo para comprovar que as respostas dadas são corretas. Se um quadro admitir mais de uma resposta correta, é necessário indicá-la separando todas as possibilidades com uma barra vertical dentro da mesma linha de texto. Por exemplo:

TV|televisão|tevê

Dessa maneira, o programa entenderá que qualquer uma das três respostas está correta. Na avaliação das respostas

não há distinção entre maiúsculas e minúsculas, porém os acentos e sinais de pontuação terão que ser escritos corretamente.

3.2 PALAVRAS CRUZADAS (CROSSWORDS)

As **Palavras cruzadas** são atividades muito conhecidas, sendo geralmente apreciadas pelos alunos, que costumam praticá-las em revistas e jornais.

O objetivo do jogo é preencher o tabuleiro de palavras a partir de suas definições, que podem ser textuais, gráficas ou sonoras. O programa mostra automaticamente as definições (horizontais ou verticais) das duas palavras que se cruzam na posição onde colocamos o cursor do *mouse*.



É recomendável fazer o esboço da palavra cruzada antes de criá-la no JClic author, mesmo que ainda possamos fazer modificações depois de ela estar concluída.

Na edição de uma palavra cruzada, o programa mostra a aba **Painel** da seguinte forma:



- Grelha A é onde criamos a atividade. Em cada "quadradinho" inserimos uma letra que formará a definição. Os separadores de definições ficarão sem serem resolvidos, e se a palavra cruzada não tiver uma figura regular (como um retângulo, por exemplo), podemos fazer com que os separadores sejam transparentes, ainda que ao editá-los, temos que fazê-lo sobre essa figura. É conveniente completar todos os "quadradinhos" antes de passar para a Grelha B.
- Grelha B é onde vemos, lemos ou ouvimos a definição. Possui a mesma entrada para todas as letras da definição.

3.3 CATA-PALAVRAS (WORD SEARCH)

O objetivo de um **Cata-palavras** (ou Sopa de letras) é encontrar palavras que se encontram "escondidas" entre letras misturadas. Quando são encontradas, clicamos com o botão esquerdo do *mouse* sobre a primeira letra da palavra e levamos o cursor até a última letra, clicando novamente. Se a palavra estiver correta, ficará marcada com outra cor.



As palavras podem estar na horizontal, vertical ou diagonal, para a direita ou para a esquerda.

O cata-palavras possui duas modalidades: simples ou com conteúdo associado.

No cata-palavras com conteúdo associado, à medida que são encontradas as palavras dentro da atividade, surge o

conteúdo de uma segunda janela (um texto, uma imagem, um som ou uma animação).

O cata-palavras é criado na **Grelha A**, onde colocamos as palavras que devem ser encontradas. O programa não combina aleatoriamente as posições das palavras. Por isso é interessante que antes de ir para o computador, tenhamos um esboço da posição em que queremos as palavras. Indicamos a distribuição das palavras e o programa preenche com caracteres (selecionados ao acaso em cada jogada) os quadros que vão ficando vazios.



Se quisermos criar um cata-palavras com conteúdo associado, temos que assinalar em **Utilizar o painel B** para dispor de dois painéis: a **Grelha A**, que corresponde à atividade e a **Grelha B** (painel B, que foi ativado), onde definimos os conteúdos que irão aparecer (imagens, sons, animação...).



Assim como no quebra-cabeça, podemos determinar a distribuição das grelhas e o número e tamanho dos quadros. Após escrevermos as palavras no cata-palavras, introduzimos a lista de palavras a serem escondidas no quadro que está à direita do painel.

Palavras escondidas:	
	+ -

Nota: é muito importante escrever corretamente a lista de palavras escondidas, pois o programa não pode deduzir quais expressões estão ou não corretas. Se a atividade emprega a Grelha B, o conteúdo associado deve ser adicionado na mesma ordem em que está na lista de palavras escondidas.

4 COMO ORGANIZAR E COMPARTILHAR OS PROJETOS JCLIC

Nos capítulos anteriores, trabalhamos com desenho e criação de atividades partindo de seus ingredientes básicos: imagens, textos, sons, animações, etc. Neste capítulo, veremos outros processos de criação e edição de um projeto JClic, como a definição de sequências, os relatórios e outras técnicas que podem nos ajudar na publicação e difusão de nosso trabalho.

4.1 AS SEQUÊNCIAS DE ATIVIDADES

As sequências dos projetos JClic são listas onde especificamos a ordem em que serão mostradas as atividades ao usuário e as funções a serem assinaladas nos botões **Avançar** e **Voltar**. É muito importante que planejemos corretamente a sequência das atividades, tentando acompanhar o grau de dificuldade dos exercícios e combinando os elementos expositivos com os avaliativos, dando coerência ao conjunto.

Para passar de uma atividade a outra, existem três possibilidades:

- automaticamente, após a finalização da atividade;
- clicando em algum quadro que possua como conteúdo ativo a opção de saltar para um determinado ponto da sequência. Essa técnica pode ser utilizada em atividades criadas como menu de projetos (Tela de informação);
- de acordo com a vontade do usuário, clicando nos botões do JClic que permitem avançar e voltar.

Esses botões variam de acordo com a interface de usuário escolhida pelo criador da atividade. Outro botão importante é o que permite reiniciar a atividade, que também varia conforme a interface de usuário escolhida.



4.1.1 Criação de uma sequência de atividades

As sequências de atividades são configuradas na aba Seqüências.



Após criarmos algumas atividades, podemos visualizar sua sequência clicando nessa aba. Veja um exemplo na figura a seguir:

etiqueta	actividade	4	1
start	Apresentação		
	Preencher espaços		
	Preenchendo espaços com ajuda	*	4
	Identificar palavras	+	8
	Ordenando palevras		4
	Completar texto	8	4
	Resposta escrita	*	

Podemos realizar algumas modificações, como mudar a ordem da atividade, copiar, apagar, etc., utilizando os botões a seguir (que estão na aba **Seqüência**):



No painel de opção à direita da tela, podemos mudar o comportamento dos botões de avançar e voltar para cada uma das atividades que se encontram na lista à esquerda da tela:

Description Sata "segua": D Exter bottle Acple: Acple: Acple: Acple: Acple: Sata reso: Sata scento: Sata scento: Sata scento: Sata reso: Sata scento: Sata bottle	Actividade: Actuale:	Apresentação Istart	_	-	👌 Edla
Sata "tega":) D' Exter bollo Acples & Averger C Averge extendition Atraes Sato scondonus Sato scondonus Sato scondonus Sato scondonus Sato scondonus Sato scondonus Sato scondonus	Descrição:		-		7
P D coar code Argin: & Avançar C Avançar	Seta "bequ	1 27.			
F Avence extenditio Atrace Setto conductous Seto sperior: Γ Seto inferior: Γ Seto "volta": 4 Ø Eutile botile	Accilo:	8 Averger			
Seltor condicionel Selto sperior: 「Selto rifestor: 「 Seta "vota": 4 70 Eulee botile:	F.	Avance autom	M3co		
Seta 'vota':	Sakos or Sa	ndoonais As superior: Г	[Sato)	nteria: (ente l
4 P Exterballe	Seta "volt	an.			
ACCAOL N PWW	4 F	F Exter botilio			-



Algumas atividades dentro da sequência podem receber uma "etiqueta", que irá auxiliar na definição de saltos de uma atividade para outra do mesmo projeto ou ainda para uma atividade de outro projeto. Por exemplo, num pacote de atividades interdisciplinares para o Ensino Fundamental, podemos marcar algumas delas com **Rótulo** ou "etiqueta", definindo o início de cada disciplina. Isso ajudará na programação de saltos a partir de botões criados na tela inicial até o ponto da sequência onde se iniciam as atividades de cada tipo e na configuração do funcionamento das setas avançar e voltar, que servirão de retorno ao menu inicial do projeto ao término de uma série de atividades.

Primeiro, preparamos as atividades e criamos uma sequência na qual todas apareçam. Os botões da barra de ferramentas irão permitir adicionar ou eliminar elementos da lista, assim como modificar sua ordem na sequência.

etiqueta	actividade	4	P
start	Apresentação	Ŷ	*
Opção	Opção de atividades	*	÷
	Associação simples	8	÷
	Associação complexa	\$	8
cont.	Attvidade de exploração	*	4
	Atividade de identificação	*	å
	Cálculo mental	8	4
	Complete	9	ð
	Fin de atividades	9	

Podemos também definir etiquetas selecionando a atividade que deverá apresentá-la e escrever seu nome à direita na caixa de texto.

eriporta	elli-bate	4 1	Antonia (Arrowingh -) BERG
	Marriel Labor	10.00	and the owner of the
Disle	Display in site shallon		The state of the s
Y	Accession sector	9.8	January 1
-	Associação traditor	9.8	CHARLEN AND A CONTRACT OF
ort.	Alleria a subsection	4 4	
	An-date to the thick is	918	
	Cilculo vental	2121	data lange?
	Capito		
	The op about the	- T.M.	2 17 KAP1031
	month & other	1.14	and A design and the
			terest j terest j terestations Side spoins: ℓ juis stress: ℓ j
			dea folka"
			4 O tokobatk
			A(3) # 799

Para ajustar o funcionamento das setas avançar e voltar, temos as seguintes ações possíveis: **Avançar**, **Ir para** (outro rótulo), **Parar**, **Voltar** (ao local do último salto) ou **Sair do JClic**:



Botão Avançar 🕨

- É desativado na Tela de informação (com opções para escolha de atividades). Nessa atividade é necessário selecionar obrigatoriamente essa opção, pois não há sentido em continuar avançando.
- Nas últimas atividades de um bloco, ativamos, nesse botão, a função Voltar, para que ao fim da atividade se retorne ao menu de opções da Tela de informação. Também poderia ser assinalada a opção Ir para (com a devida etiqueta), que seleciona a atividade que gostaríamos que fosse a próxima na sequência. No entanto, para dar flexibilidade aos projetos, é melhor empregar ordens genéricas (como Voltar) em vez de indicações absolutas.

Botão Voltar

- É desativado na primeira atividade de uma sequência, para que não seja criada uma união cíclica das atividades (se ativado, faz saltar até a última atividade da lista).
- É desativado também na primeira atividade de um bloco, evitando passar de um bloco a outro de atividades sem ser pela tela de abertura (menu de opções).

Ao criar um bloco de atividades, o JClic author desenha linhas vermelhas para delimitar cada bloco dentro da sequência. O programa permite também o uso de saltos condicionais, que são bifurcações onde o caminho a ser seguido é decidido com base nos resultados obtidos e o tempo empregado na realização das atividades. Com esses tipos de saltos podemos preparar pacotes de exercícios que aumentem ou diminuam o grau de dificuldade em função da porcentagem de erros e acertos de cada aluno durante a realização das atividades.

4.2 O SERVIÇO DE INFORMAÇÕES JCLIC

Com as informações extraídas de uma atividade JClic, podemos fazer um relatório detalhado dos resultados obtidos pelos alunos durante a resolução das atividades. Para isso, basta clicar nos botões com a marca JClic, que muda de acordo com a interface de usuário escolhida pelo criador da atividade.



Ao clicar em um desses botões, abre-se a seguinte janela:



Esse sistema de informações age na sessão atual, ou seja, no momento em que se realiza a atividade. Ao terminar a sessão (projeto), essas informações se perdem. Perceba na imagem anterior alguns itens que constam nesses relatórios. No mesmo informe (relatório), temos o resultado de cada uma das atividades realizadas, agrupadas por blocos de sequência (quando pedimos o relatório na última atividade do bloco).

Sequência	Actividade	Correcta	Acções	Pontuação	Tempo
start	Informações científicas	Sim	10	90%	30"
	Quebra-cabeças double	Sim	9	100%	29"
	Quebra- cabeça com gifs	Não	0	0%	1"
	Quebra-cabeças de intercâmbio	Não	0	0%	4.
	Quebra-cabeças com recortes	Não	0	0%	1*
	Quebra-cabeça de buraco	Não	0	0%	3"
	Jogo da memória simples	Não	0	0%	67
	Jogo da Memória 2	Não	20	3%	26"
	Jogo da Memória 2	Sim	17	35%	24*
Totais:	9	3 (33%)	56	25%	2'5"

Esses resultados podem ser armazenados e acumulados numa base de dados chamada JClic reports, que é baixado no pacote JClic. Na base de dados, podemos obter informações estatísticas sobre a evolução de um aluno ou grupo de alunos diante do conjunto de exercícios num determinado período.

Clicando em http://www.escolabr.com/virtual/wiki/index. php?title=J-Clic_em_rede, você irá encontrar toda a informação necessária para instalar e configurar o JClic reports em rede.

4.3 O QUE É O APPLET JCLIC?

Um *applet* (miniaplicativo) é uma aplicação interativa inserida em uma página da Internet, que pode ser mostrada em qualquer navegador com suporte Java. Iniciamos um *applet* JClic sempre ao abrir uma página da Internet que tenha um projeto JClic. Ele tem a mesma função do JClic player: carrega os dados do projeto, mostra uma sequência de atividades ao usuário e permite a realização delas.

No JClic author podemos criar automaticamente uma página *web*, que ao ser carregada mostrará um *applet* com o projeto que estamos editando. A principal diferença entre o JClic player e o *applet* JClic é que no primeiro as aplicações são descarregadas e guardadas em uma unidade local de armazenamento (que pode ser compartilhada em rede), mesmo que o *applet* tenha sido criado apenas para funcionamento na Internet, sem estar salvo em disco.

Existem duas formas de inserir um *applet* em uma página da Internet:

- optando para que ele ocupe todo o espaço da página;
- especificando sua altura e largura na página.

Na primeira opção, o tamanho final do *applet* dependerá do tamanho da janela que o navegador terá no momento. Na segunda opção, o *applet* pode estar com outros conteúdos (texto, imagem, etc.) na mesma página. Nesse caso, podemos mudar a cor de fundo, o alinhamento e deixar dois blocos de texto na mesma página (um acima e outro abaixo do *applet*).

Para criar uma página *web* no JClic author, entre em **Ferramentas / Criar página web**. Será aberta uma janela como mostra a figura abaixo.



Confira o funcionamento das duas opções: o *applet* ocupando toda a página ou o *applet* com dimensões específicas.

Confirme clicando em **Ok** na opção desejada. Na janela que se abre, clique em **Guardar**.



Uma vez criada a página, o JClic author perguntará se deseja abri-la com o navegador.

Pergunt	a 🛛 🕺
?	A página web "index.htm" foi criada com éxito. Deseja abri-la agora com o navegador?

Se confirmar clicando em Sim, será aberta a página com o navegador da Internet, e você verá como ficou. Essa página será criada na mesma página do projeto JClic e, portanto, só será acessível em seu computador. Se quiser que a página seja visualizada em qualquer computador conectado à Internet, ela terá que ser publicada.

Para publicá-la, você precisa de:

- Um espaço em um servidor web Alguns portais gratuitos oferecem espaço para publicações de páginas na Internet. Existem também órgãos públicos, universidades e ONGs que ofertam espaços aos usuários.
- Um programa de transferência de arquivos Pode ser empregado qualquer programa de FTP.

Para que a página possa ser publicada, temos que transferir ao espaço *web* dois arquivos: o projeto JClic desejado (xxx.jclic.zip) e o documento salvo em HTML (index.htm). **Dica:** Recomendamos criar uma pasta no servidor para cada projeto, assim como fazemos em nosso computador, a fim de não misturar os arquivos.

A partir daqui, qualquer um que conheça o endereço da página que você criou poderá abri-la e realizar as atividades que serão mostradas com o *applet*.

4.4 INSTALADORES DE PROJETOS JCLIC

O *software* JClic author permite criar alguns arquivos especiais que servirão para instalação de projetos JClic nas Bibliotecas de outros computadores. Eles levam no seu nome a dupla extensão **.jclic.inst** e devem estar sempre acompanhados do arquivo principal do projeto que tem a extensão **.jclic.zip.**

Quando instalamos um novo projeto para os usuários (alunos) no JClic player, seguimos este processo:

- Apresentação do título do projeto, nome dos autores e local de onde serão baixados os arquivos.
- Criação de uma nova pasta no computador do usuário, onde serão copiados os arquivos do projeto (nomedoprojeto.jclic.zip), e outros arquivos que serão necessários.
- Criação de um novo botão de ativação na Biblioteca, que servirá para iniciar o projeto que acabamos de instalar.

Esse arquivo de instalação é só um guia para o JClic efetuar as operações citadas anteriormente. Nele, constam o título do projeto, o nome dos autores, o nome da pasta criada, a lista de arquivos que foram copiados e o título e aparência do botão de ativação.

No JClic author, o menu **Ferramentas / Criar instalador** do projeto abre a janela **Edição do arquivo de instalação do projeto**, onde podemos configurar todas as variáveis a seguir:

Título: parte 3	
utores/as:	
Pasta: parte_3	
Arquivos a copiar:	
besouro.jpg	>> adicionar >> parte_3.jclic.zip
cavalinho branco.JP(
galinha.jpg —	<< remover <<
leao.ipg	
Botão de activação	
Projecto principale parte	2 iclis ain
riojecto principali, jparcej	
Etiqueta: Jparte	3
Ícone:	

Na lista **Arquivos a copiar** à esquerda, só é preciso incluir o arquivo principal do projeto, com a extensão .jclic.zip. Como vimos anteriormente, esse arquivo contém todos os objetos necessários para a execução das atividades. É importante, nesse caso, que os arquivos extraídos da Internet sejam livres.

O botão de ativação será o modelo padrão do JClic, isso se deixarmos em branco esse espaço. Se decidirmos criar um ícone próprio para o nosso projeto, seja qual for o formato (GIF, JPG ou PNG), temos que incluí-lo também na lista de arquivos a serem copiados.

A etiqueta será um texto curto, preso ao botão de ativação, e que não pode ser confundido com outros projetos JClic instalados na Biblioteca.

A descrição pode ser uma frase mais longa, que será mostrada ao deixarmos o indicador do *mouse* por alguns instantes sobre o botão, como verificamos na figura a seguir:



Recomendamos comprovar o funcionamento do arquivo da instalação antes de distribuí-lo, tomando o cuidado de indicar um nome de pasta diferente daquele que contém o original, evitando, assim, sobrescrever os dados.

4.5 COMO IMPORTAR ATIVIDADES DO CLIC 3.0 PARA O JCLIC

Além de permitir a criação de projetos com a extensão .jclic.zip, o *software* JClic possibilita a importação de pacotes de atividades criados no Clic 3.0, que possuem extensão .pac ou .pcc. Essa opção é muito útil para adaptar atividades prontas feitas no Clic para serem executadas no JClic player.

No menu Abrir, do JClic author, indique na janela Abrir arquivo o tipo de arquivo, PAC ou PCC, buscando e selecionando o pacote que deseja importar. Confirme o processo clicando em Abrir.

Os arquivos empregados serão colocados na Midiateca e as atividades na pasta de atividades, de onde podem ser alteradas a qualquer momento, como outras atividades criadas com o JClic.

Na aba **Atividades**, elas aparecem com nome e extensão (ASS, PUZZ, TXA, etc.), que não são obrigatórias e podem ser trocadas ou eliminadas modificando-se o nome da atividade.

Esses pacotes são transformados automaticamente em projetos JClic após a importação. Temos apenas que salválo com a extensão .jclic.zip, que é a única opção permitida pelo programa. O local ideal para guardar essas atividades é a pasta dos projetos JClic: C:\Arquivos de programa\JClic\ projects.

Terminado esse processo, o pacote Clic 3.0 estará convertido em um projeto JClic, podendo ser visualizado no JClic player.

4.6 A ZONACLIC



A ZonaClic (http://clic.xtec.net/es/index.htm) é um serviço do Departamento de Educação Geral da Cataluña, na Espanha, que foi criado com o objetivo de difundir e apoiar o uso dos recursos do JClic, além de oferecer um espaço de cooperação para os educadores que quiserem compartilhar o material didático criado com o programa. É um sítio com referências aos programas Clic 3.0 e JClic e, portanto, visita obrigatória para quem quer estar sintonizado com as últimas novidades sobre o JClic. Esse sítio contém os seguintes recursos:

Biblioteca de atividades – encontramos diversas atividades em diferentes idiomas que estão à disposição para serem baixadas no seu computador. Existe um buscador que facilita encontrar a atividade que desejamos. Ele filtra a partir de cinco critérios: área, idioma, nível, título, autor e descrição. Também podemos pedir ao buscador que inclua projetos com conteúdo textual mínimo, pois, dessa forma, não interessa qual a língua empregada. Quanto mais campos de busca forem preenchidos, mais eficiente será o resultado da busca.



4.7 JCLIC DESCONECTADO (SEM CONEXÃO COM A INTERNET)

O JClic é uma aplicação Java que, na distribuição de seus pacotes, utiliza a tecnologia Java WebStart para simplificar o processo de atualização automática dos programas. Em uma situação ideal, em computadores com conexão com a Internet, o aconselhável é utilizar sempre esse sistema, tal como se indica na página de descarga e instalação e nas perguntas frequentes do JClic.

No entanto, neste momento, será explicado como utilizar o JClic em computadores que não disponham de conexão com a Internet e como acrescentar projetos em suas Bibliotecas.

Partimos de um computador que está conectado à Internet e que dispõe de um gravador de CD-ROM. Vamos descarregar alguns arquivos que depois gravaremos em um CD para ser levado aos computadores "desconectados":

- Antes de tudo, necessitaremos de um instalador da máquina virtual Java. Para isso, é necessário acessar o sítio http://www.java.com, clicar em Manual download e selecionar o arquivo Windows (off line installation), ou o Linux RPM, segundo o sistema operacional em que vamos instalá-lo. Baixamos o arquivo e o guardamos no CD-ROM. Os usuários do Mac OS-X não precisam realizar esse passo.
- Também temos que guardar no CD-ROM o arquivo customJMFinstal.exe, que servirá para instalar as extensões multimídia no Windows, ou seu equivalente Linux (Mac OS-X já possui QuickTime de série).
- 3. Ao final da página de descarga do JClic existe um instalador executável e um arquivo ZIP com a última versão disponível do programa. Temos que descarregar aquele que mais nos convém e guardá-lo também no CD-ROM.
- Depois, na seção de atividades (actividades) da ZonaClic, buscamos os projetos que nos interessam para levar aos computadores "desconectados" e os instalamos em nosso computador, adquirindo a conexão correspondente de cada versão.

Ao terminar, veremos que foi criada uma série de pastas no diretório de projetos do JClic. Esse diretório costuma ser C:\Archivosdeprograma\JClic\projects em sistemas Windows, e \$home/jclic/projects em Linux, Solaris e Mac OS-X. Copiamos no CD-ROM as pastas dos projetos que nos interessam, com todos seus arquivos e subpastas (se elas existirem).

Para instalar o JClic no computador desconectado, seguiremos estes passos:

- Instalamos a máquina virtual Java, que havíamos descarregado no passo 1.
- 6. Na sequência, instalamos as extensões multimídia, que obtivemos no passo 2.
- 7. Depois, se for um sistema Windows, executamos o instalador que havíamos descarregado no passo 3. No Mac OS-X, Linux e Solaris, temos que criar uma pasta onde for mais apropriado, expandir ali o conteúdo do arquivo ZIP (com a ordem "unzip") e criar os lançadores das aplicações (inicialização rápida), tal como se explica no arquivo leeme.txt que vai no ZIP.

Agora, é preciso comprovar se as aplicações funcionam corretamente e instalar os projetos JClic que havíamos descarregado no passo 4. Para isso, temos que seguir estas etapas:

8. Iniciar o JClic.

- Ir até o menu Arquivo / Abrir e selecionar na lista Arquivos do tipo a opção Instaladores de projetos JClic (*. jclic.inst).
- 10. Navegar até o CD onde estão guardados os projetos, entrar na pasta correspondente, selecionar o arquivo .jclic.inst e aceitar. Com isso se iniciará o assistente de instalação, que copiará o projeto no computador e colocará o ícone na Biblioteca.

Repetimos os passos 8, 9 e 10 até instalar todos os projetos que havíamos trazido. O último passo pode consistir em ordenar e reestruturar a **Biblioteca de projetos** do JClic, colocando os botões nas pastas.

Muito importante: temos que levar em conta que o JClic é um projeto em fase de desenvolvimento. Assim, posteriormente, surgirão versões melhoradas. Se utilizarmos o WebStart, a atualização é automática, porém isso não ocorre se for seguido o processo descrito. Convém verificar de vez em quando a aparição de novas versões e repetir a instalação nos computadores "desconectados" quando isso ocorrer.

4.8 CD-ROM COM ATIVIDADES JCLIC

Para podermos utilizar as atividades criadas no JClic em um computador que não tenha o JClic player instalado, ou então em um CD-ROM, precisamos, antes de mais nada, transformá-las em um *applet* JClic.

Para isso, siga os passos abaixo:

- Após criar um projeto, retome a explicação da prática "Criando e exibindo uma página na Internet com applet JClic", que consta na página 158 deste manual. Dessa forma, cria-se um arquivo index.htm que carrega todas as atividades do projeto. Recomendamos renomear esse arquivo para o mesmo nome que você deu ao projeto (atividade1.htm), por exemplo. Depois, baixe o último arquivo do JClic disponível na página de instalação e extraia os arquivos com formato zip na pasta chamada JClic, junto com o resto das pastas de atividades.
- Estando os arquivos do programa na pasta JClic e o projeto e a página que o executa na pasta atividade 1, é necessário modificar o documento atividade1.htm, abrindo o mesmo no Bloco de notas (Windows) e trocando as seguintes linhas do texto:

esta linha:

<scriptlanguage="JavaScript"src="http://clic.xtec.es/dist/jclic/jclicplugin. js" type="text/javascript"></script>

por esta:

<script language="JavaScript" src="../jclic/jclicplugin.js " type="text/ javascript"></script>

e esta linha:

setJarBase('http://clic.xtec.es/dist/jclic');

por esta outra:

setJarBase('../jclic');

Assim, quando abrirmos o arquivo **atividade1.htm**, a atividade será executada em forma de *applet*, retirando os arquivos necessários da pasta local, que criamos, e os da Internet (html).



Após as modificações, o documento **html** terá a seguinte forma:

<!doctype html public "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN">

<html>

<head>

```
<meta http-equiv="Content-Type" content="text/html; charset=UTF-8">
```

<title>****título actividad*****</title>

```
<script language="JavaScript" src="../jclic/jclicplugin.js" type="text/javas-
cript"></script>
```

</head>

```
<body leftmargin="0" topmargin="0" marginwidth="0" marginheight="0" onLoad="window.focus();">
```

```
<script language="JavaScript">
```

```
setJarBase('../jclic');
writePlugin('*****.jclic.zip', '100%', '100%');
</script>
</body>
</html>
```

4.9 ATIVIDADES JCLIC NO MOODLE

Podemos contar também com um módulo que integra o JClic ao Moodle. As informações de resolução das atividades são registradas nas fichas pessoais dos usuários do Moodle.

Para incluir uma atividade do JClic no Moodle, primeiramente, o administrador da plataforma terá que instalar o módulo correspondente do JClic, que pode ser baixado em <https:// projectes.lafarga.cat/projects/jclic>.

Após descomprimir o arquivo, será criado um diretório chamado jclicmoodle, e dentro dele dois outros diretórios: mod e lang. No mod encontramos outro diretório chamado jclic que deve ir para o servidor, no moodle/mod. Já no diretório lang, observe que existem dois outros diretórios: o es e o es_utf8. Em cada um deles encontramos um arquivo chamado jclic.php, que deve ir para os diretórios do servidor /lang/es e /lang/es_utf8.

Em seguida, no painel de administração do Moodle, inicie o processo de criação de tabelas na base de dados. Se ocorreu tudo bem, surgirá a mensagem "O módulo de tabelas jclic foi instalado corretamente".

Podemos comprovar se o módulo JClic foi instalado corretamente entrando como administrador na plataforma Moodle, clicando sobre Admin., na página principal e, depois, em Administração de módulos.

Uma vez que tenhamos acesso como tutores a algum curso do Moodle, para inscrever uma atividade do JClic, teremos primeiramente que ativar a edição.

Depois, no menu despregável, selecionamos o JClic.

O Moodle nos oferece um quadro de diálogo onde faremos a inscrição da atividade e ajustaremos alguns parâmetros:

- Nome o nome da atividade.
- Descrição um parágrafo curto que descreva a atividade que será realizada.
- Enlace URL onde se encontra a atividade (em HTML).
- Ambiente (entorno) gráfico podemos escolher a cor de fundo com a qual será apresentada nossa atividade do JClic.
- Medidas as medidas do *applet* JClic dentro da página.
- Número máximo de tentativas quantas chances para a atividade ser respondida corretamente.

Na sequência, se indicará como será a evolução da atividade:

- Critério de avaliação
- Pontuação
- Visível aos alunos(as) se aparece na tela dos alunos ou não.

5 DICAS DE CONFIGURAÇÕES BÁSICAS DO JCLIC

Para configurar algumas opções básicas do JClic, como proteção com senha e mudança de aspecto e de ambiente visual, leia os passos a seguir:

1.° passo



Abra o JClic no menu Iniciar / JClic ou no ícone ^{JClic} que está na área de trabalho. No menu Ferramentas / Definições, clique na aba Segurança. Na janela que se abriu, selecione a opção Proteger alterações de configuração com palavra-chave. Ao ativar os dois quadros, você poderá introduzir uma senha. No espaço Nova palavra-chave escreva "jclic" (esta será a senha utilizada na atividade). No espaço Confirme nova palavra-chave, escreva de novo "jclic".

Definições	and the second		
1 Segurança (8:	Geral D Relatórios 4	Multimédia 🖨 Bibliotecas	
	i viologer (unique)	gues company a company	
	Nova palavra-chave:		
Con	femar nova palavra-chave:	•••••	

Confirme com o botão **Ok** e volte ao menu **Ferramentas** / **Configuração**. Dessa vez não se abrirá diretamente a janela de configuração, mas uma caixa pedindo para que você digite a senha de acesso.

•	Para efectuar e	esta one	ração introduza a senha de	
5	administrador o	lo JClic.		
	Palavra-chave	: ****	*	
			1	

Introduza a senha "jclic" e confirme em **Ok** para ter acesso à janela de configuração (**Definições**). Essa opção evita que pessoas não autorizadas mudem a configuração do JClic.

Essa ação também serve para proteger a **Biblioteca**, impedindo o acesso de desconhecidos na instalação de novos projetos ou a modificação da árvore de ícones que permitem ativá-las.

Agora, desative a senha. Para isso, só é preciso desmarcar a opção **Proteger alterações de configuração com palavra-chave** e confirmar com o botão **Ok**. Novamente poderemos acessar livremente na aba **Definições** e modificar a biblioteca de projetos.

Volte ao menu Ferramentas / Definições e selecione a

aba Geral. Clique no sinal 🔛 da caixa Aspecto e uma lista será aberta. Selecione system.

Aspecto:	system
Camada	default
Idoma	metal
- Martine	motif
Código do pais:	<u></u>
Variante:	
Navegador web preferido:	

Abra o menu Camada (com o sinal 🔟) e selecione @simple.xml.

Aspecto	system
Camada	: @default.xml +
Idioma	e Oorangeml Ogreenml
Código do país	i; i@empty.xml @mini.xml
Variante Navegador web preferido	Odefault.xml Oblue.xml Conversion
	position vitra

Quanto ao idioma, deixe como está. Se quiser modificálo, deverá abrir o menu na caixa **Idioma** e selecionar aquele que deseja. Lembre-se que, mesmo a lista sendo longa (corresponde à lista definida no modelo ISO – 639), a maioria dos idiomas ainda não estão disponíveis.

Confirme as alterações com o botão Ok e teste o resultado.

2.° passo

Teste vários aspectos com diferentes tipos de ambientes visuais (peles) para escolher o que mais lhe agrada. As mudanças não afetam as atividades, apenas a maneira de visualizá-las.

O aspecto que iremos ver nas imagens que ilustram este manual correspondem à modalidade *system*, funcionando em Windows 2000 e Java 1.4.2

6 PRÁTICA

6.1 PRÁTICA: CRIANDO UM NOVO PROJETO

Nesta prática iremos iniciar e configurar um projeto, que é o primeiro passo para a criação de novas atividades.

Inicie o programa JClic author clicando no ícone A, na área de trabalho, ou acessando o menu Iniciar / Programas / JClic author. No menu Arquivo / Novo projeto, na janela de Criação de um novo projecto JClic, escreva "parte1" (junto e sem as aspas), em Nome do projecto.

Nome do projecto;	partes		
Nome do arquivo:	partei	.jclic.rip	
Pasta:	C:\Documents	and Settings(midias())Clic(projects(parte1	Navegar

Note que o programa coloca o nome do arquivo igual ao que é colocado em Nome do projeto, e também designa uma pasta na qual será guardado o projeto, no caso C:\Documents and Settings\mídias\JClic\projects\parte1 em Windows ou \$home/JClic/projects/parte1 em outros sistemas. Não altere! Deixe tal qual o programa propõe. Confirme com o botão Ok.

Com o novo projeto criado, preencha mais alguns dados antes de iniciar a criação de atividades.

Clique sobre a aba **Projecto** e, depois, em cada seta da esquerda para preencher todos os dados (para fechar, clique novamente sobre cada seta que agora se encontra voltada para baix<u>o</u>).



Clique no item **Descrição** e escreva o título do projeto e uma breve descrição.

Parte1	
Realização da Prática 3 da Parte 1 do Manual 3Clic	
	Parte 1 Realização da Prática 3 da Parte 1 do Manual 3Clic

Para abrir cada caixa do item Criação, você terá que clicar no botão 🛨 que se encontra abaixo das caixas.

♥ Criação	
Autores/as:	
Centro/s:	+
Revisões:	
	+ - ₩ A ∨

Clicando em Autores/as, abrirá a janela apresentada a seguir:

2 dados do a	Nome:	
	nome:	
	Função:	
Correio ele	ctrónico:	
	URL:	
Org	anização:	
Com	entários:	

Preencha com os dados que achar conveniente. Depois, confirme clicando em **Ok** e a janela se fechará.

Agora, você está realizando uma prática, porém quando estiver realizando um projeto pode ser que haja

mais de um(a) autor(a). Se for necessário, você pode adicionar os dados dos participantes um a um.

Abaixo de cada uma das caixas há um grupo de botões:



Com eles, você poderá adicionar, retirar e modificar os elementos das listas:



Adicionar um autor à lista – clicando nesse botão abrir-se-á uma janela, que será conforme o objeto com que esteja relacionado (autor, centro ou revisão), onde poderão ser preenchidos os dados necessários.



Eliminar da lista o elemento selecionado.



Modificar o elemento selecionado – abre a janela com os dados a serem modificados.



Subir ou baixar o elemento selecionado da lista.

Da mesma forma que foram preenchidos os seus dados pessoais, pode fazê-lo com dados do seu **Centro** (instituição/colégio).

▼ Criação	
Autores/as:	Elciana Goedert Fernandes (técnica-pedagógica)
	(+-D) ~ ~
Centro/s:	CETEPAR (Curitiba)
	•- >
Revisões:	27-06-2007 - created
	+ - # ^ >

Por enquanto, deixaremos em branco a aba **Descritores**, que informa a que nível educacional e área de ensino se destina o projeto criado.

 Descritore 	5
Níveis:	
Áreas:	
Descritores:	
Idiomas:	
	+

Por fim, na aba **Interface de usuário**, confirme se está assinalada a opção **Sons de evento** e escolha a **Camada** (ambiente visual/pele) @simple.xml.

▼ Interface de u	suário
Camada:	@simple.xml 🔽
Sons de evento:	

Salve o projeto no menu **Arquivo / Guardar**, confirmando quando a janela se abrir. Ele será gravado com o nome **parte1.jclic.zip**.

O projeto está criado, mas está vazio, sem nenhuma atividade. A prática seguinte mostra como iniciar uma atividade nesse projeto.

6.2 PRÁTICA: INSERINDO ARQUIVOS NA MIDIATECA

Agora, nosso objetivo é aprender como é o processo de criação de uma atividade em um projeto. No primeiro passo explicaremos um processo que será utilizado muitas vezes daqui para frente: utilizar a **Midiateca** para administrar os recursos utilizados pelas atividades (imagens, sons e animações). Depois, criaremos uma atividade simples: uma **Tela de informação**.

Para realizar essa prática, você precisará de arquivos contendo imagens, sons, animações, etc. Recomendamos que você tenha uma pasta preparada com os arquivos que gostaria de utilizar durante as práticas que irá realizar. Na **Midiateca** visualizamos e gerenciamos os recursos utilizados no projeto. O primeiro passo é buscar esses recursos, que podem ser de diferentes tipos. Os mais utilizados são imagens, sons e animações, com variedades de formatos.

Inicie o programa JClic author. No menu Arquivo / Abrir o arquivo, escolha o projeto parte1.jclic.zip, que criamos na prática anterior e que se encontra na pasta C:\Arquivos de programa\JClic\projects\parte1 (em Windows) ou em \$home/JClic/projects/parte1 (em outros sistemas). Confirme em Abrir.

Clique na aba Midiateca, que no momento estará vazia,

e no botão 以 para buscar os recursos necessários ao proje-

to. Ao abrir a janela **Buscar recurso**, procure a pasta com os arquivos que você separou previamente (mantendo a tecla Ctrl apertada para poder selecionar dois ou mais arquivos ao mesmo tempo). Selecionados os arquivos, clique em **Abrir**. Aparecerá uma mensagem como esta, pois os arquivos se encontram na pasta do projeto:



Clique em **Sim** para confirmar.

Essa mensagem aparecerá conforme o número de arquivos que você selecionou para trazer até a Midiateca. Confirme em todas elas.

Com os arquivos na Midiateca, você poderá iniciar a criação de atividades.

^NNa aba Atividades, clique no botão para iniciar uma nova atividade no projeto. Na janela Nova Atividade, selecione na lista à esquerda o tipo Tela de Informação. Escreva o nome da atividade na caixa que se abre: "Tela de Informação".

Associação conplexas Associação simples Jogo da menória Explorador Identificar células Explorador Guebra-cabeças du trica Quebra-cabeças de trica Resto: Identificar elementos Texto: Ordenar elementos Texto: Ordenar elementos Resposta escrita Pelevras Gruzadas Caté polivinas	Tela de informação Um conjunto de informações é exibido e existe a opção de ativar um confeidão da midiateca para cada parte da informação. Classe Jana: @panela.informationScreen
Nome: Nome da actividade	[m] com 1

Clique em Ok para confirmar.

Depois, para dar forma à atividade, clique na aba **Painel**. O painel da tela de informação inicia-se só com um quadro. Clique no botão **Imagem** da aba **Painel**.



Na janela de Selecção do objeto multimeio, aparece a lista de todas as imagens que estão na Midiateca. Selecione a imagem desejada.

🎽 Selecção do obj	eto multimeio	2
elefante.gif		
estrela-do-mar.ipg		
galo.jpg		
gato.ing		
grilo, ani, gif		
idea.gif	21	
iacaré ing	JClie	
IClicani gif	and the second s	
icliclogo1.gif		
lean gif		
newton aif	Nome: PropagJClic.jpg.bmp	
neivel ing	Annulus, Duese 20th in a house	
pinauin ing	Arquivo: Propagociic.jpg.omp	
Droppal/Clistica boo	Tipo de recurso: Imagem animada (561×413)	
texteruge ing	Tamanho do arguivo: 679 Kb	
tartaruya,jpy		
uleiegraph.gii	_	
unstezat, jpg		
	Ok Cancelar	

Confirme clicando no botão Ok.

O tamanho do painel irá se adaptar automaticamente ao tamanho da imagem, pois inserimos uma imagem para todo o painel e não unicamente para o quadro. Se preferir, clique sobre o quadro e adapte manualmente para a dimensão que você desejar, arrastando o *mouse*.

Teste o funcionamento da atividade no canto superior es-

querdo da tela, clicando no botão 🕨

Feche a janela de teste e guarde o projeto no menu **Arquivo / Guardar**. Selecione **parte1.jclic.zip** e clique em **Guardar**. Quando o programa perguntar se você quer substituir o arquivo, confirme clicando em **Sim**.

47

6.3 PRÁTICA: CRIANDO E CONFIGURANDO AS MENSAGENS DE UMA ATIVIDADE

Agora iremos criar e configurar as mensagens de uma atividade.

Inicie o JClic author. No menu Arquivo / Abrir o arquivo, escolha o projeto parte1.jclic.zip, assim como fizemos nas práticas anteriores, e clique em Abrir.

Na aba Atividades, selecione a atividade Tela de Informação.

Depois, clique na aba Mensagens.

Nessa aba veremos três tipos de mensagens que podem estar em uma atividade. Nessa prática, somente colocaremos a mensagem inicial, mas o procedimento para editar outras mensagens é o mesmo. As características dos diversos tipos de mensagens estão explicadas no texto As Mensagens, apresentado anteriormente.

Assinale o local correspondente à Mensagem inicial.

Clique dentro da caixa cinza.

Na janela **Conteúdo da Caixa**, que se abre, você poderá inserir o conteúdo da mensagem, que pode ser texto, imagem, conteúdo ativo ou a combinação dos anteriores.

Zeonceudo da	Laisa	<u>^</u>
Texto:	Práticas da Parte 1 do Manual JClic	5 0 0 0 0 0
Imagem:	「」 「Evitar subreposição imagem/texto	500 +-0
Estilor	F Borda	
Conteúdo activo:	r	
Conteúdo activo:	Cit Cancelar	

Na caixa Texto, digite "Práticas da Parte 1 do Manual

JClic" e clique no botão **Estilo**: JClic" e clique no botão **Estilo**: JClic" e clique no botão **Estilo**. Na janela **Estilo**, podemos dar forma à mensagem. Teste as diferentes possibilidades.

Por fim, configure a mensagem da seguinte forma:

- Mude o formato do texto para o Tipo Arial Black, Tamanho 28 e Cor do texto 204, 255, 102 (em RGB).
- Assinale a caixa Sombra e estabeleça a cor na Cor de sombra 0, 0, 0 (em RGB). Mude a cor de fundo da caixa para 204, 255, 102 (em RGB).
- Quando os valores da janela Estilo forem como os da imagem, confirme clicando em Ok.

Novamente em Conteúdo da caixa, clique no botão

Imagem Imagem: . Selecione o arquivo com o logotipo do JClic na Midiateca e confirme a operação. Note que tanto a imagem como o texto estão superpostos no centro da caixa. Para evitar isso, clique novamente na caixa de mensagens e assinale a opção Evitar sobreposição imagem / texto. Confirme clicando em Ok.

Agora, utilizando os botões et a centralize o texto e situe a imagem à esquerda.

Teste o funcionamento da atividade na janela de testes. Depois de pronta, a atividade ficará com este aspecto:



Feche a janela de testes e salve o projeto em Arquivo / Guardar.

6.4 PRÁTICA: CRIANDO UMA ASSOCIAÇÃO SIMPLES

Nesta prática iremos criar uma associação simples, utilizando diversos recursos que iremos buscar na Internet e adicionar na Midiateca.

Busque no sítio http://www.animalshow.hpg.ig.com.br/ som.htm sons com as "vozes" de urso, cachorro, galo e porco e, no banco de imagem do Portal Dia-a-dia Educação (http:// www8.pr.gov.br/diaadia/educadores/index.php?msg=&PHP SESSID=2007122017172586), uma imagem de interrogação. Adicione-os na Midiateca.

Agora, em JClic author, crie um novo projeto, em Arquivo / Novo Projeto, chamado parte2. O programa criará automaticamente, como já vimos, uma pasta para esse projeto. Clique em OK. Será aberto o projeto criado. Complete as caixas das abas: Descrição e Criação, e na Interface de usuário selecione a opção @green.xml (que será a mesma para todo o projeto).

Na aba Midiateca, busque os arquivos necessários (de som e imagem) que deverão estar salvos em uma pasta de seu computador. No botão , insira uma nova atividade e selecione o tipo Simple association (Associação simples).



Dê um nome para sua atividade e clique em Ok.

Na aba **Painel**, perceba que existem duas grelhas para trabalhar. Observe que cada grelha (A e B) tem sua aba correspondente.

Como trabalharemos com uma associação simples, as grelhas A e B precisam ter o mesmo número de quadros (nesta atividade, serão 4). Modifique para que as grelhas tenham 1 fila e 4 colunas e, na aba **Distribuição**, selecione o tipo "A sobre B"

//: Copiles 45 January 15 Mensagens 50 Panel 19 Geba A 19 Geba B 10 Copilogia	N: Docker 45 June 12 Presence 18 June 18 Dates / 16 December
2g Petangular • □ □ P Molarar Bi - 1 + Bi - + ● Desgee: Γ Bi - 50 + (D) - 50 + Faib: D del Ω Bonta	

Modifique os quadros da **Grelha A** para que tenham 144 de largura e 180 de altura, e os da **Grelha B**, 144 de largura e 40 de altura. Isso pode ser feito clicando os valores dentro da caixa correspondente (clique na tecla Enter para que o programa faça a leitura) ou clicando com o cursor do *mouse* no canto inferior direito do painel e arrastando até a dimensão desejada.

1: Retangular	-	Pitture		
	+ + Inc	Pres		
+ + m	0 + 0	the P also P	Borda	

Agora, você poderá adicionar os conteúdos aos quadros, de acordo com o que você armazenou na Midiateca. Nos quadros do **Grelha A** será inserido texto, imagem e som, da seguinte maneira: • Texto – Que animal é este?



- Posicione o texto na parte superior
- Imagem selecione a imagem "Interrogação". Assinale a opção Evitar a sobreposição imagem/texto e posicione a imagem para baixo.
- Estilo determina a característica de todos os quadros. Nessa prática, os quadros dos painéis A e B terão os mesmos aspectos, senão teríamos que fazer a modificação quadro por quadro.
- Conteúdo ativo clicando neste botão, abre-se a caixa de diálogo onde selecionamos o tipo Interpretar som. No botão _____, escolha o arquivo com a voz do cachorro que está na caixa Conteúdo ativo e multimeios. Confirme com o botão Ok. Surgirá a seguinte janela:

×		саіна	🔏 Conteŭdo da
* * *	t este?	Que an:	Texto:
* * *	ição imagem/texto	Ever :	Imagem:
	•	r	Estilo:
		P 41	Conteúdo activo:
	a Cancelar	F	Estilo: Conteúdo activo:

Clique novamente em **Ok** e repita o mesmo processo para os outros três quadros, mudando o arquivo de som até completar a **Grelha A**.

Faça o mesmo na **Grelha B**, mas agora adicione apenas texto em cada quadro. O texto pode ser o nome dos animais (na mesma sequência em que foi adicionado o som) ou então uma definição dos mesmos.

Para terminar, modifique o estilo de cada grelha de maneira que fique semelhante ao que visualizaremos a seguir:

RetungAw 	⊥ P bages Γ_ • take P	bhurar ∝ 17 Bertik	
Que animal é este?	Que animal é este?	Que animal é este?	Que animal é este?
	0	0	0
	\mathbf{U}		
cachorro	galo	porco	urso

Teste a atividade na janela de testes, clicando em 🕨

Na aba Mensagens, escreva as mensagens: inicial, final e de erro.

Na aba Janela, defina a cor de fundo da janela principal (pode ser a mesma que a dos painéis) e na janela de jogo, assinale a opção **Transparente** (o efeito será como se ela não existisse na atividade).

Teste novamente a atividade. O aspecto da janela será semelhante a este:



Salve o projeto em Arquivo / Guardar.

6.5 PRÁTICA: CRIANDO UMA ASSOCIAÇÃO COMPLEXA

Na prática anterior, criamos uma associação simples. Agora, iremos criar uma associação complexa, onde existem diferentes elementos em dois conjuntos de informações. Se achar necessário, é recomendável reler as informações referentes a essa atividade.

Para iniciar a criação da nova atividade, abra o JClic author e, em seguida, o arquivo parte2.jclic.zip.

Nesta atividade não serão necessários arquivos de som ou imagem da Midiateca, pois faremos apenas a associação de estados do Brasil com suas respectivas regiões.

Inicie uma nova atividade no projeto e selecione o tipo Complex association (Associação complexa). Dê o nome "Associação complexa" para sua atividade.

Depois, clique na aba **Painel** e, na aba **Grelha A**, altere o número de quadros para 8 (8 linhas e 1 coluna):

📳 Opções 🔤 Janela 🔂 Mensag	ens 🔁 Painel
수1: Retangular	
₩: - 50 + 1: - 30 +	Estilo: 🔽 abc 🔽 Borda
QQ <i>V////////////////////////////</i>	

Dentro de cada quadro você irá adicionar o nome dos estados: Paraná, Bahia, Rio Grande do Sul, São Paulo, Santa Catarina, Mato Grosso, Alagoas e Rio de Janeiro. Ajuste o tamanho dos quadros para que as palavras estejam adequadas dentro deles. Como todo o conteúdo é textual, precisam ter o mesmo estilo. Por isso, iremos trabalhar com o botão **Estilo** da **Grelha A**:

	🔽 Mistu	ırar
Imagem:	Г	
Estilo:	I abc	🔽 Borda

Altere a cor de fundo para azul claro, o tipo de letra para Arial black, o tamanho para 18 e a cor do texto e da borda para azul escuro. Redimensione o painel de acordo com o tamanho das letras que selecionou.

🗄 Opções 🖶 Janela 🛛	Mensagens 🔁 Painel
🖽 Grelha A 🔠 Grelha B	│ 🖻 Distribuição │ ⇄ Relação │
순: Retangular	💌 💷 Misturar
E: - 8 + E: -	1 + Imagem:
⊕: - 121 + ∰: -	44 + Estilo: 🔽 abc 🕼 Borda
VIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIIII	
Paraná	
Bahia	
Rie Grande	
do Sul	Região Nordeste
São Paulo	Região Sudeste
Santa Catarina	Região Sul
Mato Grosso	Região Centro- oeste
Alagoas	
Rio de Janeiro	

Na Grelha B, altere o número de quadros para 4 (4 linhas e 1 coluna). Dentro de cada quadro, escreva o nome das regiões: Nordeste, Sudeste, Sul e Centro-Oeste. Selecione o estilo no botão Estilo da Grelha B, de acordo com as características definidas na Grelha A:



Na aba **Relações**, você verá que os quatro primeiros quadros estão relacionados com os quatro quadros da **Grelha B**. Assim, teremos que ajustar todas as relações. Para isso, clique sobre o primeiro quadro da **Grelha A** e arraste a seta do *mouse* até a resposta correta. Faça o mesmo com todos os quadros da **Grelha A**.

Teste a atividade, clicando no botão 🕨

Na aba **Janela**, deixe como fundo da **Janela principal** a imagem da interrogação (o *gif* usado na atividade anterior que já está na **Midiateca**) em mosaico. Na **Janela de jogo**, selecione a cor de fundo amarela.

Janela principal:	Janella de jogo:
Car da funda:	Cor do fundo: Gradiente: IT IT Transparente
Gradente:	17 Borda Hargen: - 8 +
Imagam: P	Posição: 🕫 Centralizada 🕜 Posição absoluta
🖓 En mosaco	x - 0 + x - 0 +

Adicione o texto na aba **Mensagens**. Verifique o funcionamento da atividade novamente. Seu aspecto vai estar semelhante a este:

Rin Grende de Sul Taxta Cataliza Rogião Nordesto
Banta Região Nordesta Catariza
the second se
Parana Região Centro- pesta
file de Região Sul
Mata Gressa Região Budeste
Alagana
Bable

Salve a atividade em Arquivo / Guardar.

REFERÊNCIAS

TORRE, Aníbal de la. **Moodle y JClic**. Disponível em: <http:// www.adelat.org/media/docum/moodle_jclic/>. Acesso em: 01 nov. 2007.

ZonaClic (Sítio oficial do *software*). Disponível em: <http:// clic.xtec.net/es/index.htm>. Acesso em: 01 dez. 2007.

Clic v. 2 ANOTAÇÕES

59

ANOTAÇÕES

60

SECRETARIA DE ESTADO DA EDUCAÇÃO Diretoria de Tecnologia Educacional Rua Salvador Ferrante, 1.651 - Boqueirão CEP 81670-390 - Curitiba - PR www.diaadiaeducacao.pr.gov.br