



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 – MES DE ENERO 2010

“ACTIVIDADES DEL ÁREA DE TECNOLOGÍAS UTILIZANDO HOT POTATOES”

AUTORÍA M ^a DEL ROSARIO LÓPEZ ESPEJO
TEMÁTICA TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN
ETAPA ESO

Resumen

El profesorado necesitamos cada vez más motivar a nuestro alumnado en nuestras clases, para captar su atención, mejorar su comportamiento y, por lo tanto, que atiendan en clase y adquieran los contenidos que se pretende.

Para ello es fundamental usar las Tecnologías de la Información y Comunicación en la realización de actividades. La aplicación Hot Potatoes nos permite realizar diferentes tipos de actividades utilizando los contenidos que hemos dado en el aula y adaptarlo a las capacidades de nuestro alumnado.

Palabras clave

Hot Potatoes

JQuiz

JCloze

JMix

JCrozz

JMatch

HTML

1. INTRODUCCIÓN

Las actividades constituyen el medio a través del cual el alumnado adquiere los contenidos seleccionados de un modo preciso, de forma que se desarrollen y adquieran las capacidades y habilidades expresados en los objetivos de nuestra unidad didáctica.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 – MES DE ENERO 2010

Con la incorporación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en los procesos educativos han surgido nuevas posibilidades en la presentación y desarrollo de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Entre ellas, destacan las “actividades interactivas”, que posibilitan una relación comunicativa entre el alumno/a que aprende y el ordenador que presenta la tarea.

El diseño de actividades supone la máxima concreción del currículum y, por lo tanto, debe contemplar todos los aspectos recogidos en el mismo. Las actividades recogerán el desarrollo de los contenidos, haciendo posible la consecución de los objetivos propuestos. La planificación de las actividades debe contemplar distintos aspectos: los niveles de dificultad tienen que ser variables y progresivos para hacer efectiva la atención a la diversidad, el alumnado debe conocer los objetivos de la actividad para que tome conciencia de los aprendizajes que va adquirir en su realización.

Una vez que se ha realizado el diseño didáctico de la actividad es el momento de valorar la posibilidad de presentarla de modo interactivo a través de las TIC. Para ello es imprescindible conocer las diferentes posibilidades de las aplicaciones informáticas de diseño de ejercicios interactivos. Nosotros nos vamos a centrar en el uso de HOT POTATOES.

HOT POTATOES nos permite crear ejercicios basados en cuestionarios, crucigramas, relaciones, etc.; en formato HTML, aptos para ser abiertos por cualquier programa navegador de Internet (Mozilla, Explorer, Netscape...). Se puede descargar gratuitamente desde: <http://hotpot.uvic.ca/>.

2. FUNCIONALIDAD DE HOT POTATOES

Hot Potatoes es una herramienta informática que permite la elaboración de ejercicios interactivos (crucigramas, test de respuesta múltiple, multiselección, emparejamiento, etc.) a partir de unos esquemas predeterminados.

Hot Potatoes tiene múltiples aplicaciones en el ámbito educativo, ya que se puede emplear como material didáctico en cualquier asignatura. La novedad que supone su uso no es el tipo de ejercicios en sí, sino el formato en que se presentan (HTML) y su posible difusión por la red.

Hot Potatoes es un programa útil para el profesorado debido a:

- Su universalidad, ya que sus ejercicios son páginas Web que se pueden difundir a través de Internet.
- Su simplicidad, ya que es fácil generar y modificar ejercicios.
- Su nulo coste, es gratuito para fines educativos.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 – MES DE ENERO 2010

2.1. Obtención del programa e Instalación

Hot Potatoes 6 podemos descargarlo directamente desde:

<http://campusvirtual.uma.es/hotpot6/temas/tema2/soft/winhotpot60.exe>

Una vez que hemos descargado el programa, hacemos clic sobre el archivo y seguimos las instrucciones de la instalación. Durante el proceso hay que:

- Seleccionar el idioma.
- Aceptar los términos de la licencia.
- Aceptar la carpeta de instalación.
- Aceptar la carpeta del menú de inicio.
- Aceptar la creación de un icono en el escritorio.

Una vez bajado e instalado el programa, se crea, aparte de la carpeta y los iconos del programa, un acceso directo en el escritorio.

Arrancamos el programa pinchando sobre dicho acceso directo o desplegando:

Inicio → Programas → grupo Hot Potatoes 6 → icono Hot Potatoes 6

Cuando se ejecuta por primera vez aparece un cuadro de diálogo para elegir idioma:

Opciones → Interfaz → Cargar un archivo de interfaz → español.hif

Con este paso, las instrucciones de la interfaz del programa aparecerán en castellano.

El uso de Hot Potatoes es gratuito para particulares e instituciones educativas sin ánimo de lucro, a condición de que los materiales elaborados con este programa se distribuyan gratuitamente a través de Internet. Pero es obligatorio registrarse para que el programa sea completamente funcional y operativo, debemos rellenar un formulario simple cuando lo enviamos nos reenvían un correo electrónico con un nombre de usuario y clave.

Una vez recibido el correo electrónico con el registro, hay que pulsar sobre el menú Ayuda y seleccionar la opción Registrarse. Aparecerá una ventana donde introduciremos nuestros datos de registro.

Para comenzar a trabajar con el programa es fundamental que creamos una carpeta de trabajo, esta operación se puede realizar con el Explorador de Windows. En esta carpeta iremos guardando los archivos que necesitemos y los que vayamos generando con Hot Potatoes.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 – MES DE ENERO 2010

A la hora de trabajar tenemos que tener en cuenta que Hot Potatoes crea páginas web, por lo tanto, hay que seguir una serie de especificaciones para que nuestro trabajo se visualice correctamente con independencia del sistema operativo del servidor al que enviemos posteriormente nuestro trabajo.

Cuando pongamos el nombre a nuestras carpetas o archivos tenemos que tener en cuenta una serie de pautas:

- No poner vocales con tilde, eñes, ni espacios en blanco ni caracteres “raros”, con objeto de facilitar su difusión por Internet.
- No utilizar más de 8 caracteres antes del punto en los nombres de los archivos, ya que se desea publicar los ejercicios en Internet hay muchos servidores que no admiten más y puede que no muestren sus páginas. Si seguimos estas reglas no tendremos problemas.

3. DESCRIPCIÓN DE LAS DISTINTAS APLICACIONES DE HOT POTATOES

Hot Potatoes está constituido por varias aplicaciones o “patatas”. Éstas son:

- JMix: Crea ejercicios de reconstrucción de frases o párrafos.
- JCloze: Crea ejercicios de rellenar huecos.
- JQuiz: Crea ejercicios de respuestas abiertas y de elección múltiple.
- JCrozz: Crea crucigramas.
- JMatch: Crea ejercicios de emparejamiento u ordenación.

En este artículo nos vamos a centrar en la realización de actividades con dos de ellas: JQuiz y JCloze.

4. UTILIZACIÓN DE JQUIZ

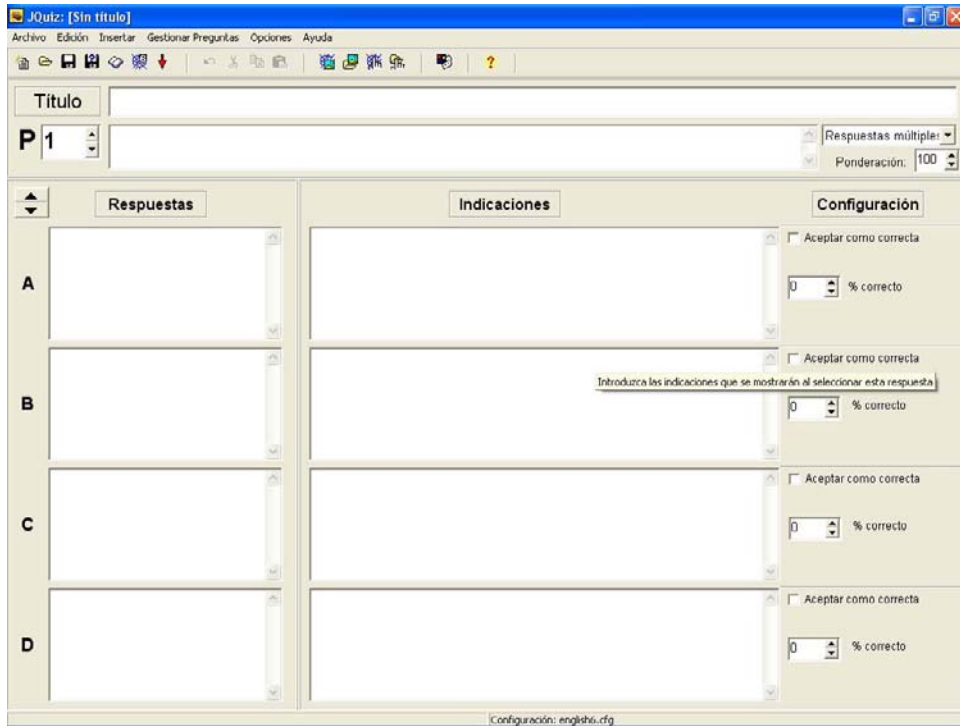
JQuiz crea ejercicios de respuestas cortas, es decir, con una palabra o una frase breve, también puede crear ejercicios de elección múltiple. El programa contesta qué respuestas o qué parte son correctas. Cuando arrancamos esta aplicación por primera vez aparece una ventana en la que se nos pregunta si queremos comenzar con la modalidad principiante. Hacemos clic en YES. Vamos a realizar un ejemplo sobre los diferentes tipos de plásticos que se dan en 3º ESO en nuestra área de Tecnologías.

Es posible personalizar la barra de herramientas independientemente en cada una de las aplicaciones. Para ello desplegamos el menú Opciones y elegimos la opción Opciones de la barra de herramientas. Aparecerá un cuadro de diálogo donde se puede seleccionar los botones que queremos que aparezcan en la barra y la combinación de teclas que se van a utilizar en esta función. Así mismo, podemos cambiar el estilo, tipo y tamaño de la letra que aparecerá en nuestro cuestionario y la alineación que va a tener el texto.

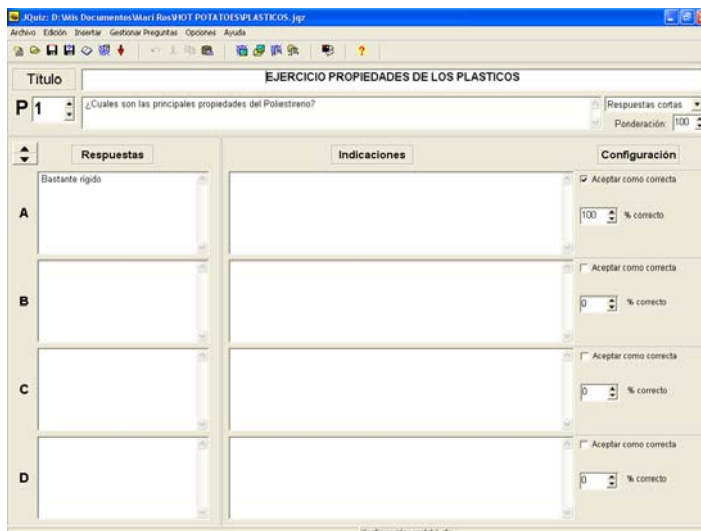
INNOVACIÓN Y EXPERIENCIAS EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047
 DEP. LEGAL: GR 2922/2007
 Nº 26 – MES DE ENERO 2010

Cuando arrancamos JQuiz vemos la pantalla siguiente:



Teniendo en cuenta la pantalla anterior se trata de rellenarla con los contenidos de nuestra actividad, realizamos preguntas sobre las propiedades de los diferentes tipos de plásticos que tengan una respuesta corta:





ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 – MES DE ENERO 2010

Título: *Ejercicio de Propiedades de los Plásticos.*

Pregunta 1: *¿Cuáles son las principales propiedades del Poliestireno?*. Respuesta 1: *Bastante rígido.*

Pregunta 2: *Principal propiedad del Caucho natural.* Respuesta 2: *Buen aislante eléctrico.*

Pregunta 3: *¿La resistencia al desgaste es una propiedad de...?* Respuesta 3: *Poliamida.*

Así sucesivamente, vamos rellenando las diferentes preguntas que luego queremos que conteste nuestro alumnado.

Una buena costumbre es guardar nuestro trabajo periódicamente, para evitar pérdidas por diversos motivos. Una vez hemos terminado de rellenar los datos pulsamos el botón de Guardar de la barra de herramientas.

Ahora vamos a generar la página Web con la actividad que hemos realizado. Para hacer esto hacemos clic en el icono Crear una página Web de la barra de herramientas. Aparece un cuadro de diálogo para especificar la ubicación y nombre del archivo, le damos un nombre: Propiedades de los Plásticos y guardamos en la carpeta hotpot. Posteriormente pinchamos en el botón Ver el ejercicio en mi navegador para comprobar el funcionamiento de la página.

Probablemente no estaremos muy satisfechos con la primera página que hemos creado por diversos motivos: los colores no nos gustan, el tipo de letra, no aparecen las indicaciones. No hay problema, todo se puede configurar y lo hacemos con los siguientes pasos:

1. En la pestaña Avisos encontramos diversos mensajes que se le darán al usuario de nuestros cuestionarios. Situando el cursor sobre las cajas de texto se puede modificar.
2. En la pestaña Botones encontramos el contenido de los botones que aparecerán en los cuestionarios, podemos cambiarlos.
3. El botón Aspecto nos permite escoger: un gráfico para el fondo de la página, el tipo de letra y los colores que deseamos para nuestro cuestionario.
4. La pestaña Contador nos permite elegir un límite de tiempo (en minutos y segundos) para la resolución del ejercicio.
5. La pestaña CGI nos permite enviar un correo electrónico, con los resultados del cuestionario, a la dirección de correo especificada.

Una vez que hemos hecho todas las modificaciones convenientes, procedemos a guardar los cambios pulsando en el icono Guardar y generamos de nuevo la página web, reemplazamos el archivo anterior.

4. UTILIZACIÓN DE JCLOZE

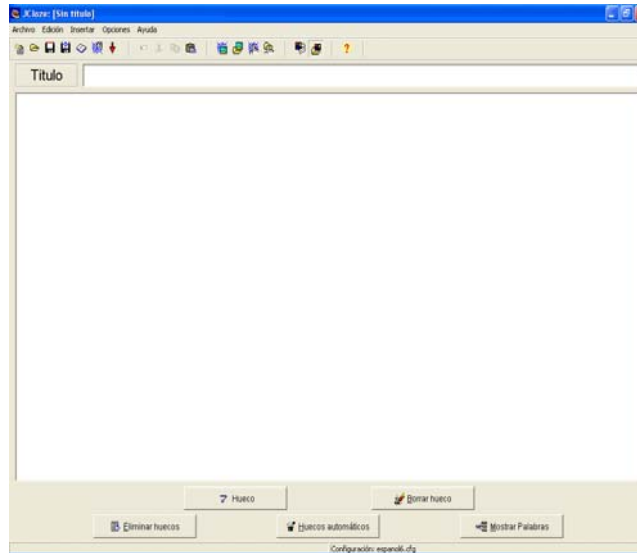
JCloze es la herramienta de Hot Potatoes utilizada para la creación de ejercicios de rellenar huecos. Se pueden rellenar tanto frases como párrafos.

Cuando arranquemos JCloze los aparecerá la siguiente ventana:

INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS

ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 26 – MES DE ENERO 2010



Realizamos otra actividad sobre los Materiales Plásticos pero esta vez utilizando esta aplicación de Hot Potatoes. Procedemos a introducir los datos:

Título del ejercicio: *Los Plásticos*.

En el hueco central escribimos la frase o texto que se va a completar. Copiamos el siguiente texto:

Los polímeros son materiales formados por grandes moléculas orgánicas, es decir, son compuestos basados en el carbono. Se les conoce comúnmente con el nombre de plásticos.

Una vez escrito el texto introducimos los huecos. En la parte inferior de la ventana de JCloze se pueden ver varios botones relativos a la gestión de los huecos de cada ejercicio. Para crearlos se tiene que marcar la palabra que se va a ocultar haciendo doble clic o pinchando y arrastrando, y después pulsamos sobre el botón Hueco.

Nos aparecerá la siguiente ventana que rellenamos, en Palabra debe salir la palabra que hemos seleccionado como hueco y en Pista debemos escribir la pista que le damos a nuestro alumnado para que acierte la palabra oculta.

**INNOVACIÓN
Y
EXPERIENCIAS
EDUCATIVAS**

ISSN 1988-6047

DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 – MES DE ENERO 2010

Alternativas a la palabra del hueco

Hueco # 2

Palabra metéculas

Pista unidad química formada por unidades sencillas

Respuestas correctas alternativas

1

2

3

OK Ayuda

Para nuestra actividad hemos seleccionado los siguientes huecos:

Hueco 1: *Polímeros*. Pista: *Molécula formada por monómeros*.

Hueco 2: *Moléculas*. Pista: *Unidad química formada por unidades sencillas*.

Hueco 3: *Carbono*. Pista: *Elemento químico de letra C*.

Hueco 4: *Plásticos*. Pista: *Materiales formados por grandes moléculas orgánicas denominadas polímeros*.

Después de introducir todos los huecos podemos editar tanto las pistas como las palabras alternativas correctas pinchando en el botón **Mostrar Palabras**, situado en la parte inferior de la pantalla.

Podemos eliminar un hueco y su pista, pinchando en el botón **Borrar Hueco** o todos, para lo que utilizaríamos el botón **Eliminar Huecos**.

Existe la posibilidad de que el programa genere los huecos automáticamente, pulsando sobre **Huecos automáticos**.

Cuando hayamos finalizado guardamos todos los cambios pulsando en el icono de **Guardar** y generamos la página web correspondiente. Y cerramos **JCloze**.

5. CONCLUSIÓN

Con la utilización de estas aplicaciones informáticas conseguimos que nuestro alumnado se motive en la realización de las actividades y capturemos su atención, algo fundamental en nuestras clases del día a día.

También conseguimos trabajar diferentes competencias con nuestro alumnado:

Competencia lingüística: ya que nuestro alumnado adquiere nuevo vocabulario y además debe de escribirlo bien para que las respuestas sean correctas.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 26 – MES DE ENERO 2010

Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital.
Competencia a aprender a aprender.
Autonomía e iniciativa personal.

Por lo tanto considero fundamental el uso de otras actividades alternativas a las convencionales que nos permiten desarrollar varias competencias, actitudes y capacidades en nuestro alumnado, a la vez, que se divierten realizándolas, pues usan el ordenador para ello, aprenden los contenidos que se han dado en las diferentes unidades didácticas.

6. BIBLIOGRAFÍA

- www.campusvirtual.uma.es/hotpot6/.manualhp.pdf
- www.aula21.net/segunda/hotpotejercicios.htm

Autoría

- Nombre y Apellidos: M^a del Rosario López Espejo
- Centro, localidad, provincia: Córdoba
- E-mail: marirosloes@hotmail.com