

7. Actividades de refuerzo escolar con Hot Potatoes*

Hot Potatoes es una herramienta de autor desarrollada en el Centro de Humanidades y Computación de la Universidad de Victoria en Canadá, siendo uno de sus principales desarrolladores Martin Holmes. Su función es facilitar la creación de cinco actividades de refuerzo escolar:

- JQUIZ: Ejercicios tipo quiz con múltiples opciones de respuesta.
- JCLOZE: Textos con espacios en blanco, previamente definidos, donde se permite la ubicación de palabras.
- JCROSS: Crucigramas de fácil diseño, donde el docente sólo debe concentrarse en introducir las palabras y pistas. El programa arma el crucigrama para su distribución.
- JMIX: Especial para ejercicios que tienen como finalidad ordenar frases a partir de palabras.
- JMATCH: Útil para crear ejercicios de emparejamiento u ordenación entre dos columnas de elementos.

Las actividades se visualizan en páginas web de manera individual, esto quiere decir que al crear los ejercicios los estudiantes deben cargarlos uno a uno. Sin embargo el docente puede decidir vincular algunas actividades creando unidades didácticas, esto quiere decir la posibilidad de enlazar las páginas una con otra sin restricción en el número de actividades sucesivas que se presenten a los estudiantes.

El primero de septiembre de 2009 se lanzó al mercado la versión libre del software (versión 6.3) en la cual se eliminan todas las restricciones contenidas en las ediciones anteriores. Con ello la empresa Half-Backed Software INC, propietaria actual de los derechos, descargó la responsabilidad del soporte técnico sobre comunidades libres interesadas en compartir sus experiencias y brindar su apoyo al proyecto, a fin de poderse dedicar a la nueva versión que promete ser mucho más potente.

El programa es de fácil instalación en los sistemas operativos Windows 98, Windows Milenio, Windows 2000, Windows XP, Windows Vista, Windows 7. Para su correcto funcionamiento requiere que se tenga instalada la versión de java 6.1 o superior.

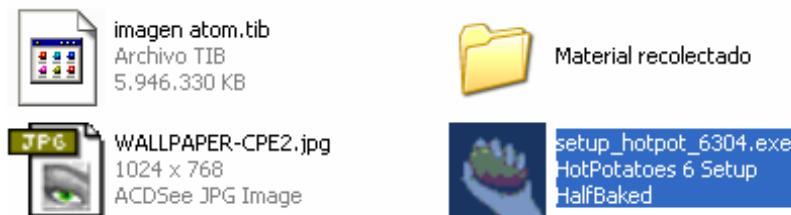
El presente documento pretende ilustrar de manera general el uso de esta herramienta y algunas posibilidades pedagógicas. Para profundizar en cada actividad es importante remitirse a tutoriales o ejercicios que se encuentran en Internet, por ejemplo a través de la página web del autor <http://hotpot.uvic.ca/index.php>, (información en inglés). Acceda a la versión actualizada a través del siguiente vínculo <http://hotpot.uvic.ca/index.php#downloads>.

En la red se encuentra una variada cantidad de manuales sobre uso de la herramienta, sin embargo se recomienda el contenido en <http://www.scribd.com/doc/2343856/manual-Hot-Potatoes-6> por ser uno de los más claros y explícitos sobre la forma de proceder para obtener muy buenos resultados con este programa.

* Por: Jairo Montilla Muñoz, Ingeniero en Electrónica y Telecomunicaciones

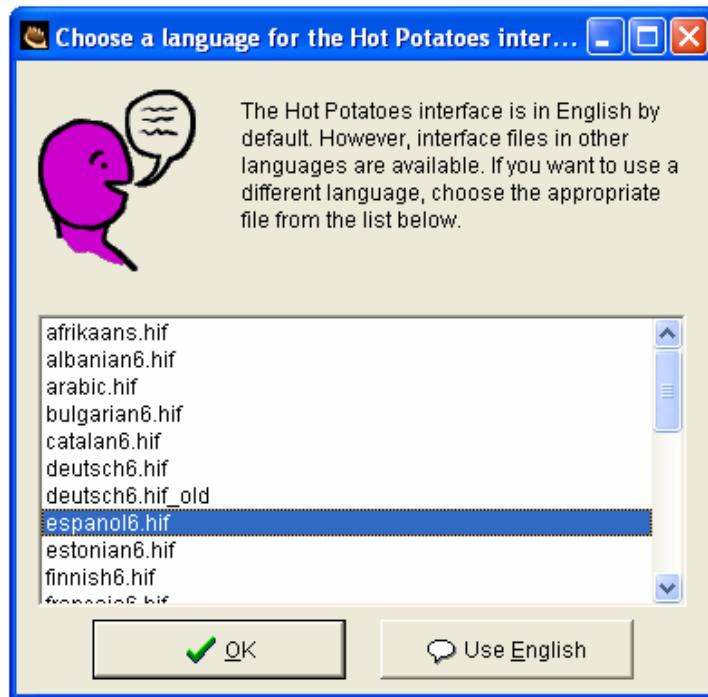
7.1. Proceso de instalación de Hot Potatoes

Lo primero que se requiere es ubicar el archivo de instalación en el computador, el cual debe hallarse con el nombre setup_hotpot_6304.exe. Si no se tiene este archivo, descargarlo desde la web del autor. El archivo debe lucir como lo indica la imagen:

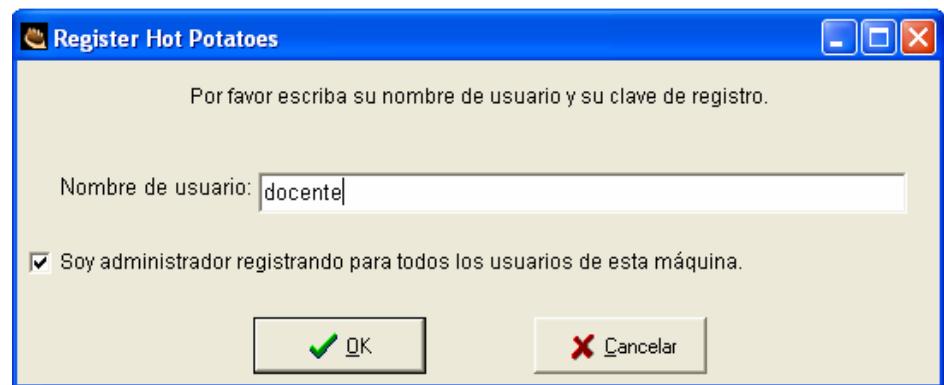


Dando doble clic sobre este archivo se mostrará una ventana de selección del idioma, donde de manera predefinida está la opción “Español”. Se da clic en Aceptar. Posteriormente aparece el acuerdo de licencia seleccionamos la opción “Acepto el acuerdo” y se da clic en siguiente. Por último tendrá una ventana que anuncia “Listo para Instalar” y muestra la ubicación donde quedará instalado el programa. Damos clic en el botón Instalar.

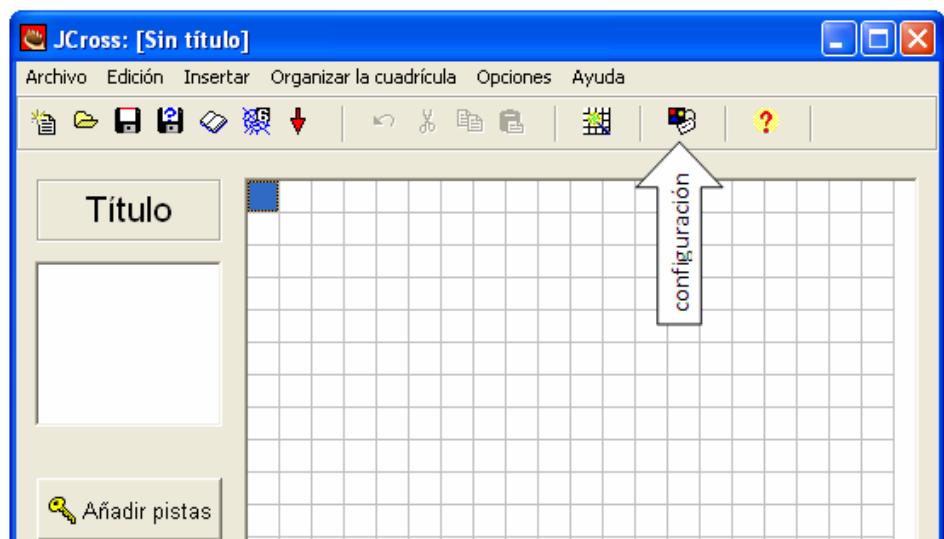
Una vez concluido el proceso de instalación damos clic en Finalizar. Automáticamente se abre el programa si se mantiene seleccionada la opción “Ejecutar HotPotatoes”. La primera vez que se abre el programa verá una ventana para seleccionar el idioma de las opciones. En este caso se ubica el archivo espanol6.hif y se presiona el botón “OK”.



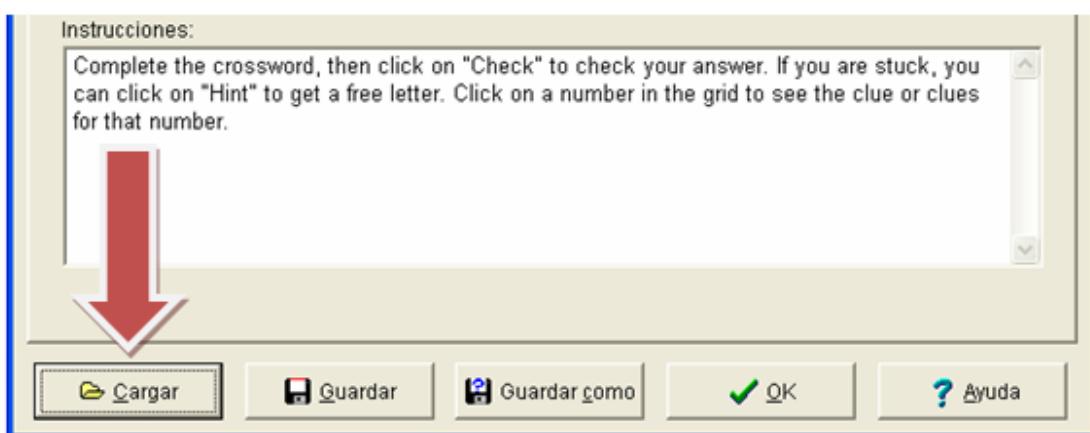
Finalmente es necesario realizar un proceso de registro, mediante el cual se habilita todo el potencial del programa. Se debe digitar un nombre de usuario y marcar la opción de administrador, la cual se mantendrá para el computador. Clic en el botón “OK” y el programa queda listo para ser usado.



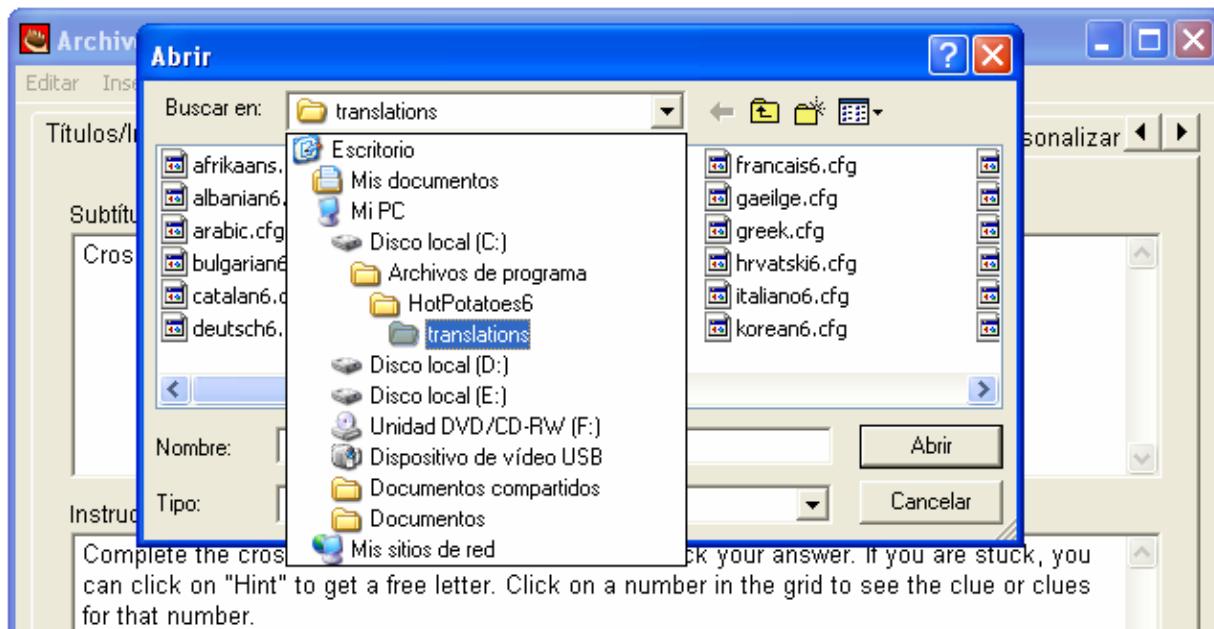
Configuraciones de idioma: Aunque al instalar el programa se eligió el idioma, es común que muchas de las instrucciones automáticas que aparecen en las actividades estén en inglés. Es muy sencillo solucionar este inconveniente. Buscamos el ícono que se indica en la figura siguiente, el cual aparece en cada una de las cinco actividades. Este ícono permite hacer ajustes para que las páginas sean más llamativas o se acomoden al gusto del grupo con quien se aplicará los ejercicios.



Al dar clic aparece un archivo de configuración que permite variar algunos parámetros de las actividades, entre ellos el idioma. Para variar el idioma se da clic en el botón de la parte inferior izquierda, donde dice Cargar.



Posteriormente buscar la opción “Buscar en” y se ubica la ruta C:\Archivos de programa\HotPotatoes6\translations, como se indica en la figura siguiente. Dentro de la carpeta translations están todos los idiomas con los cuales se puede trabajar Hot Potatoes, allí se busca el paquete espanol6.hif, se selecciona y se da clic en “abrir”.



Finalmente presionamos el botón OK y quedará configurado en español sin mayor inconveniente.

7.2. Actividades en JQuiz

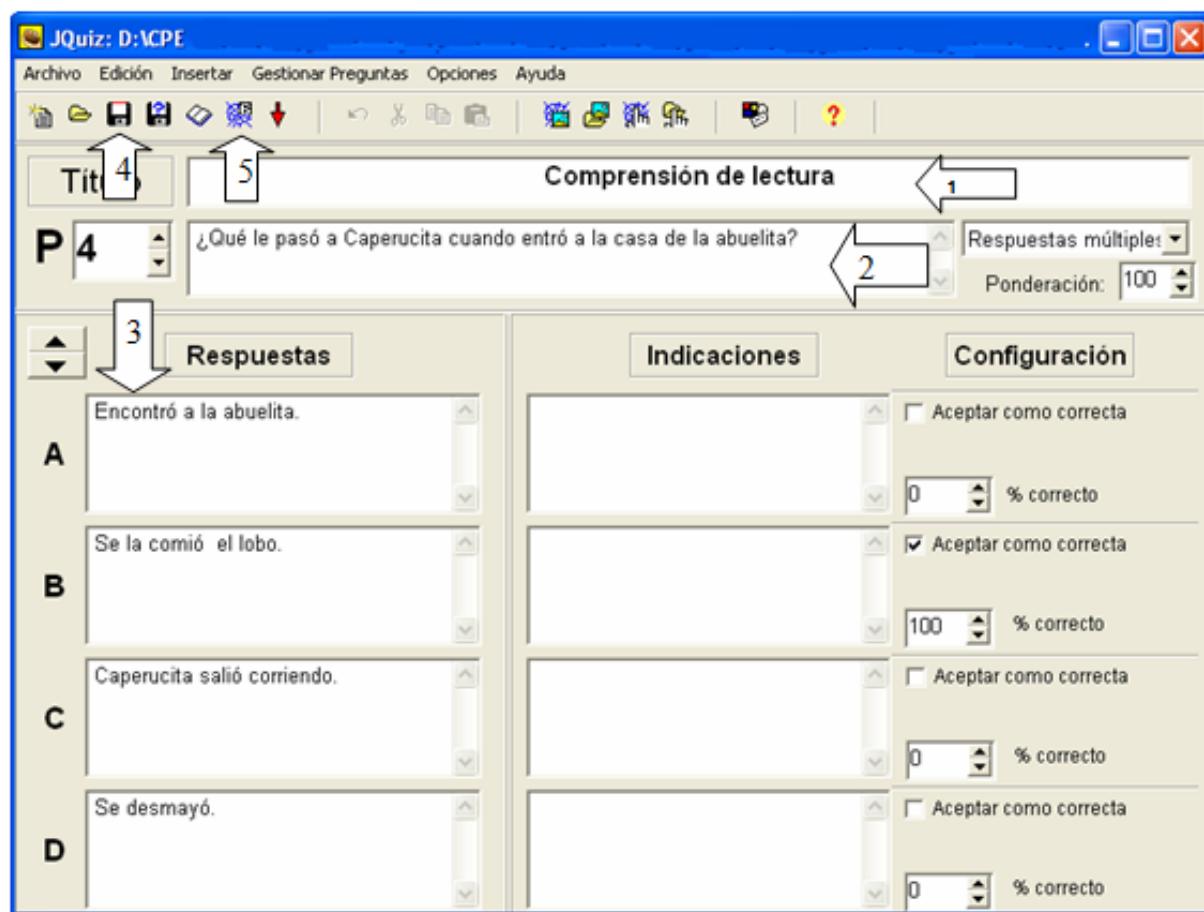
La potencialidad de Hot Potatoes está en la facilidad que ofrece al usuario para desarrollar rápidamente actividades que antes consumían demasiado tiempo o esfuerzo, o para las que no se tienen conocimientos sobre cómo hacerlas en el computador. De esta manera permite construir, modificar y aplicar ejercicios de refuerzo de manera sencilla.

Para empezar se toma el caso de un quiz, ejercicio común que se utiliza para evaluar de forma ágil conocimientos sobre algún tema de interés para un área. En estos casos es muy útil recurrir a la opción JQuiz, actividad en la que lo importante es concentrarse en el contenido, pues el programa configura de manera automática el ejercicio haciéndolo dinámico y de fácil aplicación.

Para explicar concretamente cómo se diseña la actividad en el programa se presenta un ejemplo desarrollado por la Institución Educativa Pio XII - sede Colegio Nacional Pio XII del municipio de Mocoa, Departamento Putumayo, durante la Etapa de Formación y Acompañamiento de Computadores Para Educar 2009. La sede viene trabajando en el proyecto “Leer Comprensivamente, Pensar y Recrear”, con el que se proponen ayudar a los estudiantes a mejorar su comprensión lectora. Los docentes entregan a los estudiantes un archivo digital que contiene varios cuentos, generando con JQuiz un sencillo cuestionario que aplican posteriormente para observar la atención prestada y comprensión lectora de los estudiantes.

Todas las actividades de HotPotatos tienen dos opciones generales. Una es para los docentes o los autores del material, la cual permite diseñar y modificar cada actividad, en el caso de JQuiz agregar, quitar o corregir preguntas. La otra es para los estudiantes o usuarios finales, donde lo que se ve es una ventana para aplicación de los ejercicios.

La interfaz que se aprecia a continuación es la ventana de diseño de la actividad. Observe las partes que componen la construcción del quiz.

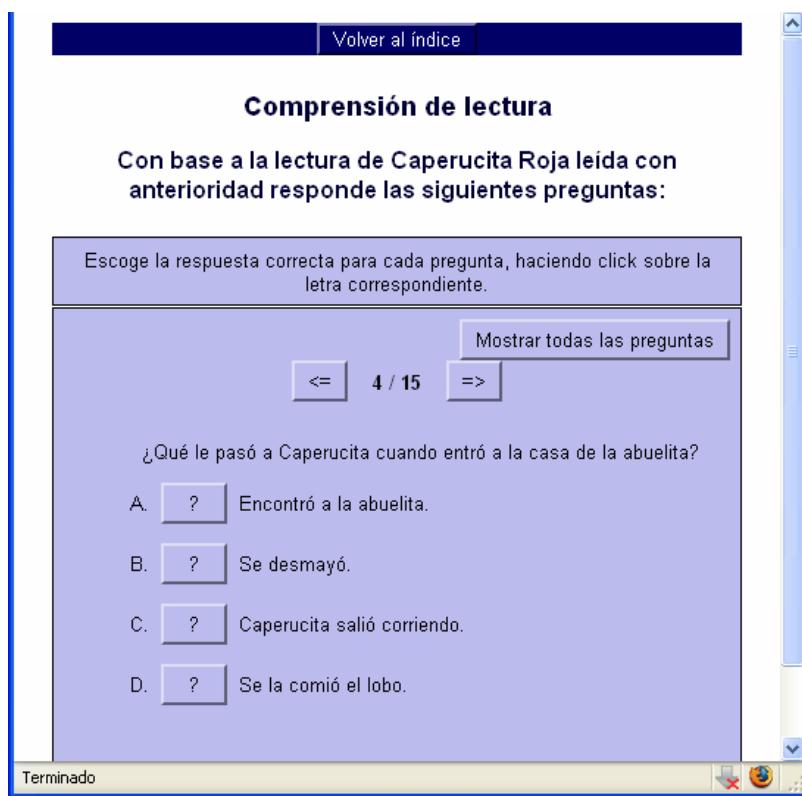


La estructura para creación de contenido en general sigue estos pasos.

1. Se escribe el título del ejercicio, ejemplo “Comprensión de Lectura”.
2. Se escribe la pregunta, ejemplo: ¿Qué le pasó a caperucita cuando entró a la casa de la abuelita? Y se selecciona el tipo de pregunta: selección múltiple, respuesta única, etc.
3. Se escriben diferentes opciones de respuesta a la pregunta, seleccionando cuál o cuáles son las correctas.
4. El ícono del disquete se utiliza como convención para representar la opción de guardar archivos, en este paso se da clic sobre el ícono y se guarda en la ubicación deseada, por ejemplo en Mis Documentos.
5. El siguiente paso es crear la página web para el estudiante, en otras palabras, la forma en que el estudiante mirará el quiz. Para ello damos clic en el ícono marcado con la flecha 5, se eligen las opciones deseadas e igualmente se guarda la página en la ubicación deseada.

La segunda opción o forma del material creado es la que usa el estudiante para desarrollar la actividad, es decir la página web de la cual se habló en el punto 5. Siguiendo con el ejemplo de comprensión de lectura, se generó un archivo que corresponde a una página web con 15 preguntas sobre los cuentos que leyeron. Al abrir este archivo sólo se puede responder el cuestionario más no realizarle cambios.

La siguiente imagen muestra la interfaz de la página web para el estudiante.



Volver al índice

Comprendión de lectura

Con base a la lectura de Caperucita Roja leída con anterioridad responde las siguientes preguntas:

Escoge la respuesta correcta para cada pregunta, haciendo click sobre la letra correspondiente.

Mostrar todas las preguntas

<= 4 / 15 =>

¿Qué le pasó a Caperucita cuando entró a la casa de la abuelita?

A. ? Encontró a la abuelita.

B. ? Se desmayó.

C. ? Caperucita salió corriendo.

D. ? Se la comió el lobo.

Terminado

El cuestionario que se muestra como ejemplo consta de 15 preguntas de selección múltiple con única respuesta. Al terminarlo aparece un ponderado que muestra un puntaje evaluativo al estudiante, resultado que también puede ser visto por los docentes. Con ello se facilita hacer seguimiento sobre el tema.

7.3. Actividades en JCross

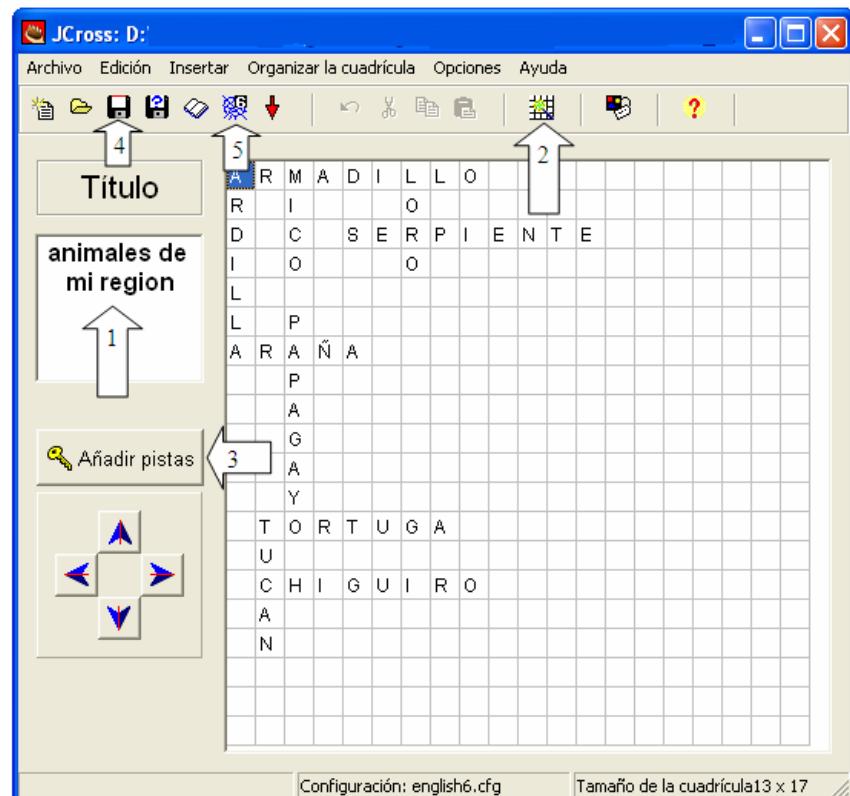
Para esta actividad se toma igualmente un ejemplo, en este caso el proyecto “Conozco los animales de mi región” de la Institución Educativa Ciudad Mocoa (Putumayo). La idea de los docentes fue usar la creación de crucigramas como actividad de refuerzo para que los estudiantes recuerden algunos animales propios de su región.

Para abrir la aplicación se da clic en la Patata JCross al iniciar el programa. Para la creación del archivo de diseño, también llamado archivo fuente, donde se podrán hacer modificaciones futuras, tenemos los siguientes pasos:

1. Se escribe el título del ejercicio, ejemplo “Animales de mi región”.
2. Se da clic sobre el ícono marcado con la flecha 2 y, en la ventana emergente, se escribe el listado de palabras del crucigrama, ejemplo: armadillo, mico, loro, serpiente, araña, chigüiro.
3. Posteriormente se ingresan las pistas a través del botón “Añadir pistas”. Las pistas son importantes porque brindan información que orientará al estudiante a encontrar las palabras en el crucigrama, ejemplo para serpiente: reptil venenoso. Todas las palabras agregadas deben tener pistas, de lo contrario el programa no permite crear el crucigrama.
4. El ícono del disquete se utiliza como convención para representar la opción de guardar archivos, en este paso se da clic en el ícono y se guarda en la ubicación deseada, por ejemplo en Mis Documentos.

El siguiente paso es crear la página web para el estudiante, en otras palabras, la forma en que el estudiante mirará el crucigrama. Para ello damos clic en el ícono marcado con la flecha 5, se eligen las opciones deseadas e igualmente se guarda la página en la ubicación deseada.

La interfaz de Jcross:



Cuando hemos terminado en la opción 5 se genera la página web como se ve a continuación.

animales de mi region

[Volver al índice](#)

animales de mi region

Palabras Cruzadas

Para ver las definiciones de las palabras, haz click en el número dos de la derecha. Escribe la palabra frente a la definición y pulsa en el botón Insertar; para colocar la palabra a la derecha. Se tuviesen dudas, haz click en el botón "Ver Pista". Pero cuidado, cada vez que pidas una pista, disminuirás tu puntuación. Cuando termines, haz click en el botón "Verificar resultados".

Horizontal - 4: reptil venenoso

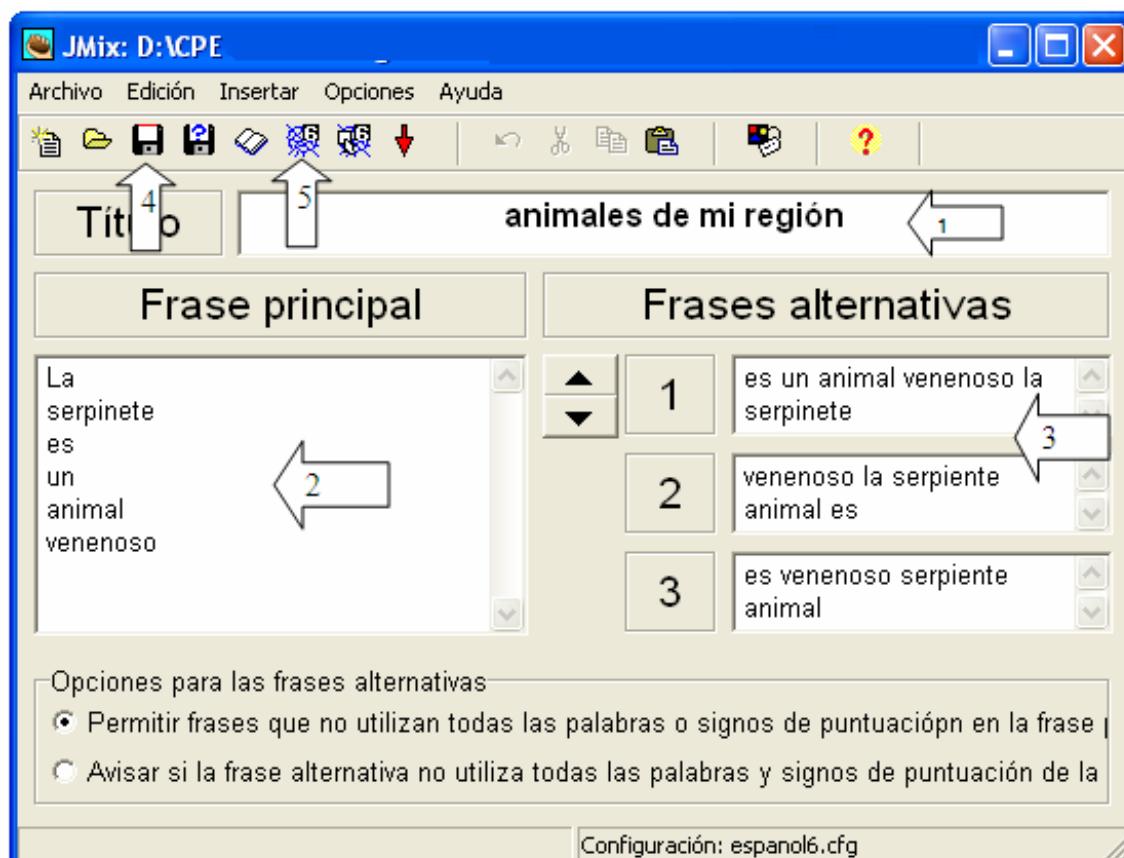
Horizontal - 4: reptil venenoso

Para poder abrir el ejercicio hay que ir a la ubicación donde fue guardada la página web (Paso 5) y desde ahí ejecutar el archivo correspondiente. Una vez abierto el crucigrama el estudiante dará clic sobre cada número apareciendo la pista correspondiente y una casilla en blanco, en ella debe escribir la respuesta, después pulsa insertar y la palabra se escribe en el crucigrama. Cuando haya concluido todas las palabras pulsa un botón de verificación que se halla en la parte inferior, con lo cual podrá saber qué porcentaje de aciertos consiguió y cuales palabras debe corregir.

7.4. Actividades en JMIX

Esta actividad, aunque puede tener otros usos, es excelente para reforzar estructuras gramaticales. Lo que hace es mostrar palabras desordenadas para que el estudiante las organice construyendo correctamente una frase. Para ver su uso tomaremos el ejercicio “Animales de mi región, oraciones” creado en la Institución Educativa Ciudad Mocoa (Putumayo).

Eligiendo la opción de JMIX al inicio del programa se llega a la interfaz que permite generar el archivo de diseño de la actividad o archivo fuente, el cual usa el docente para construir el ejercicio y realizar cambios o adiciones posteriores.

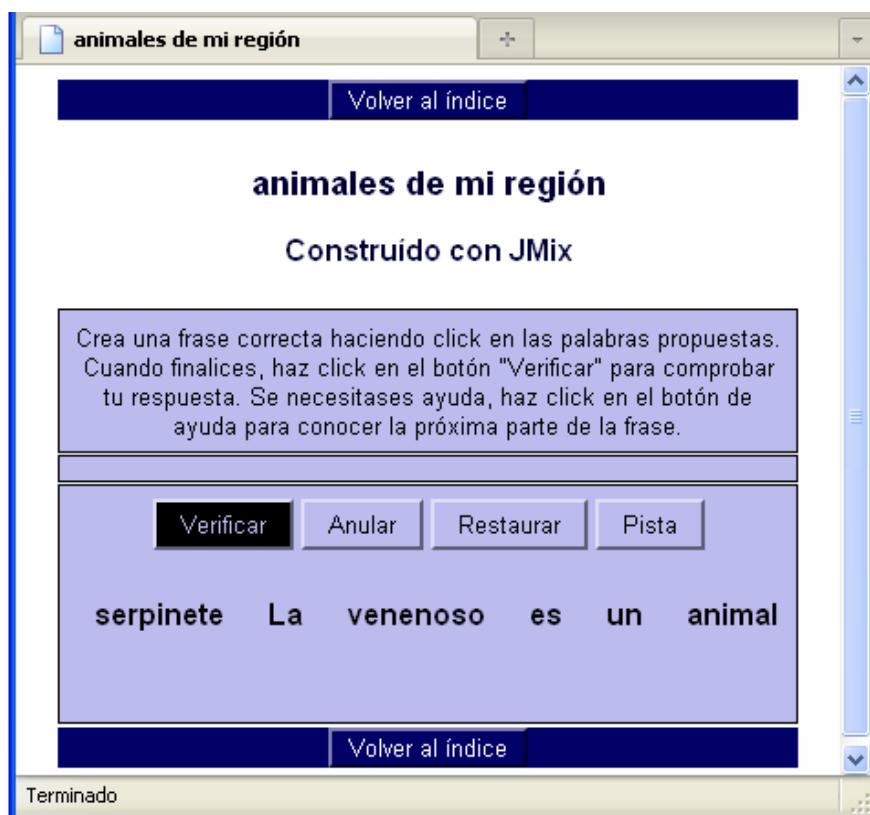


Los siguientes pasos orientan la creación del archivo en JMIX.

1. Se escribe el título del ejercicio, por ejemplo “Animales de mi región”.
2. En la columna “Frase principal” se escriben las palabras que componen la oración en el orden correcto, ubicándolas una debajo de otras como indica la imagen anterior.
3. En la columna “Frases alternativas” se escribir oraciones con las palabras en un orden diferente. No es necesario llenar estas opciones.

4. El ícono del disquete se utiliza como convención para representar la opción de guardar archivos, en este paso se da clic en el ícono y se guarda en la ubicación deseada, por ejemplo en Mis Documentos.
5. El siguiente paso es crear la página web para el estudiante, en otras palabras, la forma en que el estudiante mirará el ejercicio. Para ello damos clic en el ícono marcado con la flecha 5, se eligen las opciones deseadas e igualmente se guarda la página en la ubicación deseada.

Una vez se ha creado la página web, el estudiante podrá acceder al ejercicio abriendo el archivo guardado en el paso 5. Cuando lo haga observará la siguiente interfaz:

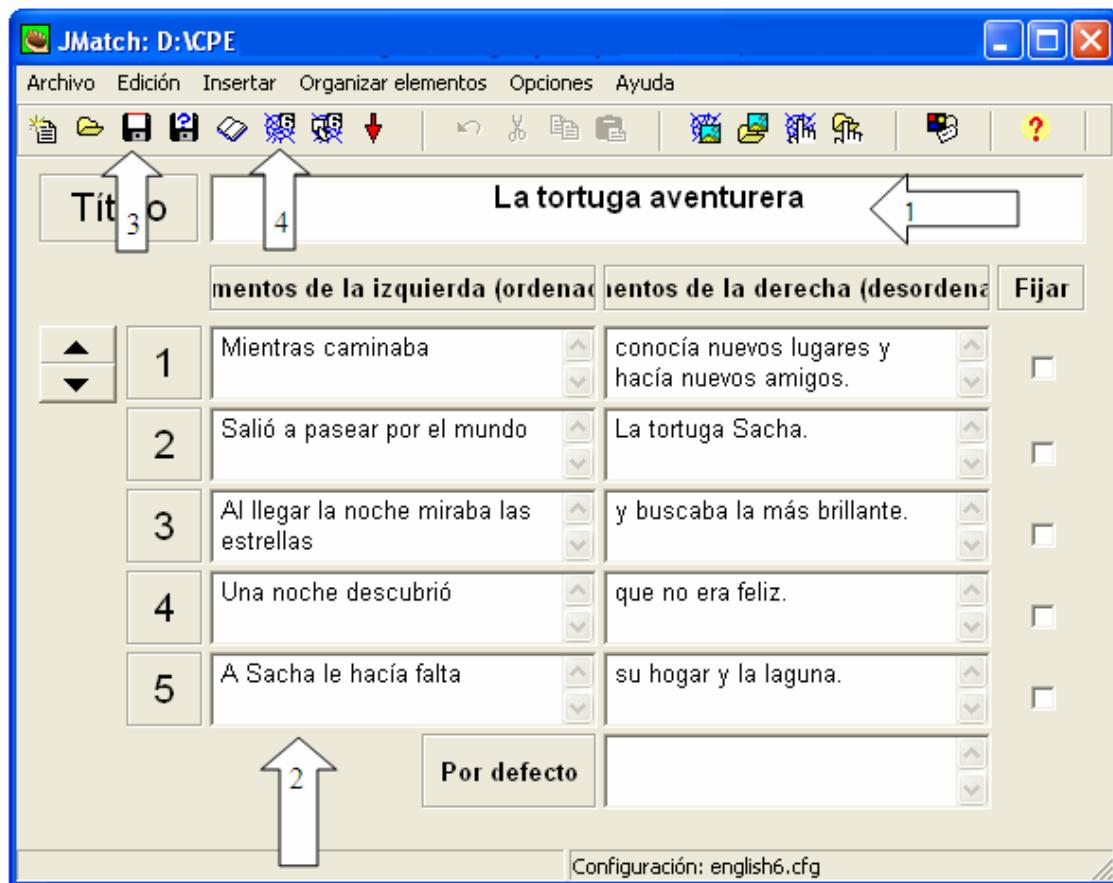


Hot Potatoes agrega automáticamente la descripción de la actividad que debe realizar el estudiante, en este caso le indica que debe reorganizar las palabras para obtener una oración correcta. Adicionalmente le da la opción de solicitar pistas a costa de una disminución en el total de su calificación. Cuando ha terminado pulsa la opción “verificar” para conocer los aciertos.

7.6. Actividades en JMatch

Esta actividad permite emparejar conceptos, palabras o ideas entre dos columnas, pidiendo a los estudiantes que encuentren la conexión correcta entre los diferentes elementos. Se ilustrará esta actividad con un ejemplo del proyecto “Leer comprensivamente, pensar y recrear” de la Institución Educativa Pio XII de Mocoa – Putumayo. Igual que con JQuiz, basados en una lectura crearon este ejercicio de correspondencia para reforzar la comprensión lectora de los estudiantes.

Al ejecutar el programa se elige la opción JMatch para acceder a la siguiente interfaz de diseño de la actividad.



Los siguientes pasos orientan la creación del ejercicio en Jmatch.

1. Se escribe el título del ejercicio, por ejemplo “La tortuga aventurera”.
2. Se escribe en la columna izquierda el inicio de la frase o concepto y en la columna derecha su complemento. Igualmente podrían ser palabras, o frases con sentido completo, lo importante es que se escriba en frente el concepto, frase o palabra con la que es correcto emparejarlo.
3. El ícono del disquete se utiliza como convención para representar la opción de guardar archivos, en este paso se da clic en el ícono y se guarda en la ubicación deseada, por ejemplo en Mis Documentos.
4. El siguiente paso es crear la página web para el estudiante, en otras palabras, la forma en que el estudiante mirará el ejercicio. Para ello damos clic en el ícono marcado con la flecha 4, se eligen las opciones deseadas e igualmente se guarda la página en la ubicación deseada.

Una vez se ha creado la página web se puede acceder a ella ubicando el archivo guardado en el punto 4. Este archivo es el que le permitirá al estudiante resolver el ejercicio.

La actividad muestra a la derecha unas casillas de selección en donde el estudiante toma la opción que considera corresponde al concepto de la izquierda, cuando el ejercicio es terminado se da clic en el botón de verificar para ver el porcentaje de eficiencia.

La siguiente gráfica ilustra la forma en que el estudiante ve la página web.



Con esta actividad se puede crear ejercicios de correspondencia en inglés colocando por ejemplo nombres ya sea de colores, frutas, animales, etc. y cómo se escribe en inglés. Igualmente se podría poner la palabra en inglés y su definición. Los usos dependen de la creatividad, necesidades y objetivos del docente al desarrollarla como refuerzo con sus estudiantes.

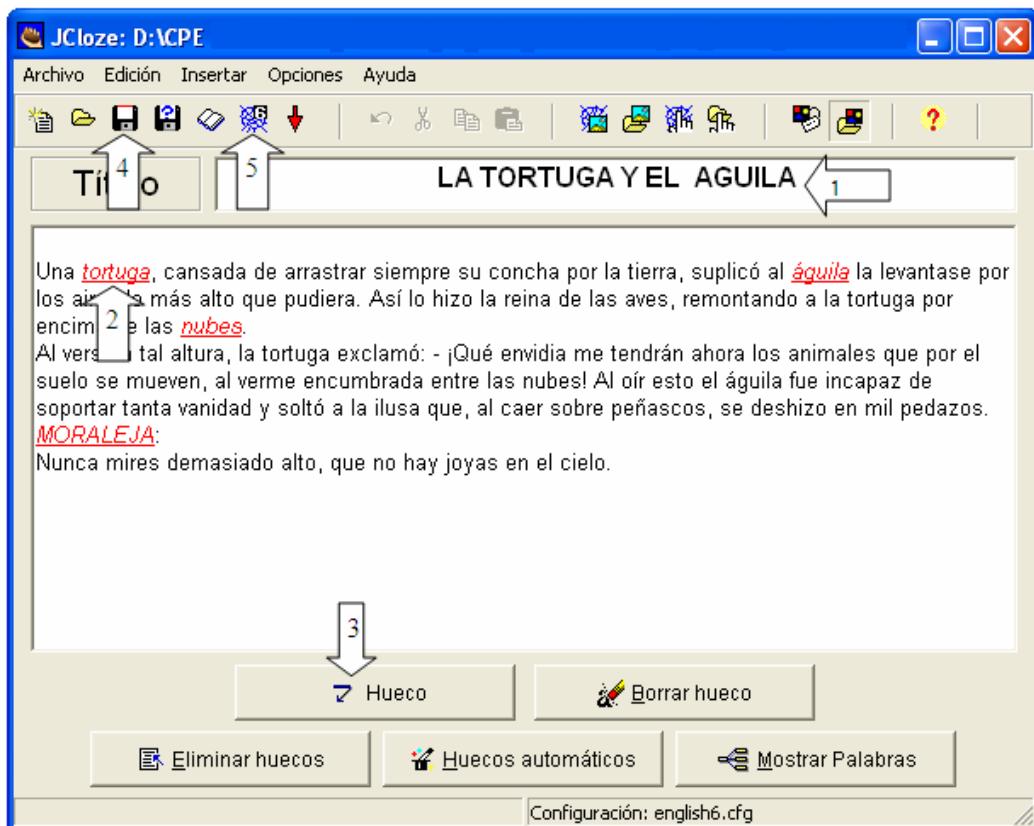
7.7. Actividades en JCloze

JCloze consiste en dar al estudiante un texto con espacios en blanco los cuales debe llenar, de forma que el texto sea coherente y con sentido, utilizando palabras que se ofrecen en un listado.

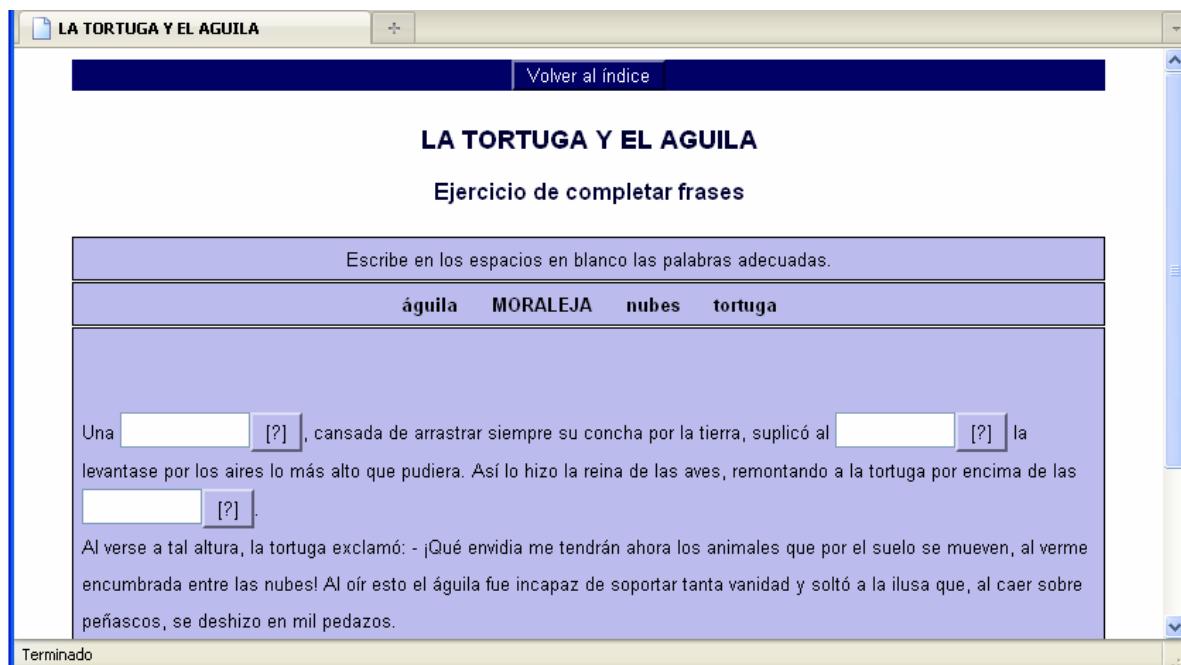
El siguiente ejercicio, del proyecto “La belleza de leer” del Centro Educativo la Palmera - Sede Escuela Rural Mixta la Palmera (Putumayo), ilustra cómo se hace uso de una fábula que conocen los estudiantes, ocultando algunas palabras para desarrollar la actividad.

Para poder construir este ejercicio se debe seleccionar la opción JCloze al iniciar el programa HotPotatoes. Posteriormente seguir estos pasos:

1. Se escribe el título del ejercicio, por ejemplo “La tortuga y el águila”
2. Se seleccionan las palabras que estarán ocultas para los estudiantes al momento de desarrollar la actividad en la página web.
3. Se pulsa el botón Hueco para indicar que la palabra seleccionada estará oculta.
4. El ícono del disquete se utiliza como convención para representar la opción de guardar archivos, en este paso se da clic en el ícono y se guarda en la ubicación deseada, por ejemplo en Mis Documentos.
5. El siguiente paso es crear la página web para el estudiante, en otras palabras, la forma en que el estudiante mirará el texto para trabajar. Para ello damos clic en el ícono marcado con la flecha 5, se eligen las opciones correspondientes y se guarda la ubicación deseada.



Una vez se ha creado la página web, se puede tener acceso al ejercicio buscando el archivo en la ubicación asignada en el paso 5. Este archivo es el que usará el estudiante, quien tendrá la siguiente interfaz:



En cada espacio blanco el estudiante puede ubicar las palabras que se indican en la parte superior. Si tiene dudas puede solicitar pistas en la opción “?” ubicada al lado de cada espacio, pero al hacerlo disminuirá su puntaje final. Al terminar el ejercicio se pulsa el botón verificar para ver el resultado que se obtuvo con el ejercicio.

Crear y Publicar con las TIC en la escuela

Editores:

Jorge Jair Moreno Chaustre, Sandra Lorena Anaya Díaz,
Ulises Hernandez Pino, Marcela Hernández

Grupo de I+D en Tecnologías de la Información - GTI

Grupo de Investigación en Enseñanza de las Ciencias y Contextos Culturales - GEC

Autores:

Ángela Benavides Maya, Bairon Alvira Manios, Ederson Córdoba Melo, Emilse Patricia Rodríguez,
Ennio Erazo, Greis Silva Calpa, Heidy Valencia Palomino, Heliana Sarria Vivas,
Jairo Montilla Muñoz, Julieth Fajardo Gutierrez, Lilian Cruz Cruz, Omar Trejo Narváez,
Paola Andrea Rosero, Sandra Milena Botina, Stephania Bolaños Muñoz

Universidad del Cauca - Computadores para Educar
Facultad de Ingeniería Electrónica y Telecomunicaciones
Departamento de Sistemas

© Universidad del Cauca
© Computadores para Educar
© Los autores

Universidad del Cauca
Calle 5 No. 4 – 70
Commutador: (57+2) 8 20 98 00
Popayán - Colombia

Computadores para Educar
Carrera 8 entre Calle 12 y 13, Edificio Murillo Toro - Piso 5
Commutador: (57+1) 3 44 22 58
Bogotá, D. C. - Colombia.

ISBN 978-958-732-083-1
Sello Editorial Universidad del Cauca
1^a Edición: 1100 Ejemplares

Diseño de carátula: Impresora FERIVA S.A.
Fecha: Mayo de 2011



Se permite la copia, presentación pública y distribución de este libro bajo los términos de la Licencia Creative Commons Reconocimiento – No Comercial, la cual establece que en cualquier uso: 1) se de crédito a los autores del libro; 2) no se utilice con fines comerciales; y 3) se den a conocer estos términos de licenciamiento. Conozca la versión completa de esta licencia en la dirección web: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.5/co/>

Este documento, al igual que otros generados como parte de la estrategia de formación y acompañamiento de la Universidad del Cauca – Computadores para Educar, se puede descargar a través de la dirección web: <http://www.unicauca.edu.co/cpepacificoamazonia>