

“HOT POTATOES”

COMO

RECURSO MOTIVADOR

EN EL AULA

DE INGLÉS

DE SECUNDARIA

Alumna	Vanessa García Garzón
Especialidad	Lengua extranjera
Tutor UAL	Nobel Perdú Honeyman

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN: MOTIVACIÓN EN EL AULA

2. IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TICS

- **¿Qué es la integración curricular de las tecnologías de información y comunicación (TIC)?**
- **¿Qué no es ICT?**
- **Cómo integrar las TIC en nuestros proyectos curriculares**
- **Formación del profesorado**
- **Conocimiento de los programas educativos:**
- **Inclusión de estos recursos en nuestras programaciones:**
- **Organización de los centros educativos para optimizar la utilización de estos recursos.**

3. ¿QUÉ ES HOT POTATOES?

4. HERRAMIENTAS DE AUTOR Y COMPETENCIA DIGITAL

5. CÓMO DESCARGAR E INSTALAR HOT POTATOES

6. CARACTERÍSTICAS DE HOT POTATOES. CÓMO UTILIZARLO

- **Características básicas**
- **Configuración, menú, barra de herramientas, iconos.**
- **Tipos de ejercicios**
 - a. **JQuiz (Ejercicios de preguntas)**
 - b. **JCloze (Rellenar huecos)**
 - c. **JCross (ejercicios en formato crucigrama)**
 - d. **JMatch (Ejercicios de relacionar)**
 - e. **JMix (Ejercicios para ordenar elementos: letras, frases, párrafos...)**

7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE HP EN EL AULA DE INGLÉS

8. OBJETIVOS DE ESTA INVESTIGACION

9. INVESTIGACIÓN EN EL IES LOS ÁNGELES

10. CONCLUSIONES

1.INTRODUCCIÓN: MOTIVACIÓN EN EL AULA

Corrientes tanto psicológicas como lingüísticas han tratado de explicar la implicación de la motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En términos generales se puede afirmar que la motivación es el motor que arranca toda conducta, lo que nos permite provocar cambios tanto a nivel escolar como de la vida en general. Si nos trasladamos al contexto escolar y consideramos el carácter intencional de la conducta humana, parece bastante evidente que las actitudes, percepciones, expectativas y representaciones que tenga el estudiante de sí mismo, de la tarea a realizar, y de las metas que pretende alcanzar constituyen factores primordiales que guían y dirigen la conducta del estudiante en el ámbito académico. Pero para realizar un estudio completo de la motivación, no sólo debemos tener en cuenta estas variables internas del alumno sino también aquellas otras externas, procedentes del contexto en el que se desenvuelven los estudiantes. El ambiente del alumno influirá en su autoconcepto, en sus metas de aprendizaje y en sus emociones.

Para aprender es imprescindible tener las capacidades para ello, los conocimientos, las estrategias, y las destrezas necesarias (componentes cognitivos), pero además es necesario tener la disposición, la intención y la motivación suficientes (componentes motivacionales) (Núñez y Gonzalez-Pumariega, 1996). Los especialistas más destacados en este tema como por ejemplo Paris Lipson y Wixson (1983), Pintrich (1989), Pintrich y De Groot (1990) opinan que, para tener buenos resultados académicos, los alumnos necesitan poseer tanto "voluntad "(will) como "habilidad" (skill) (En G. Cabanach et al., 1996), lo que conduce a la necesidad de integrar ambos aspectos.

Recientes investigaciones en el campo de la enseñanza de una lengua extranjera demuestran que la motivación y el interés de los estudiantes se encuentran entre los factores más importantes para aprender un idioma extranjero. Sin embargo, actualmente los profesores se encuentran en sus aulas un elevado número de alumnos con alto grado de desinterés y bajo rendimiento. Probablemente en numerosas ocasiones este hecho se atribuye a un problemático entorno familiar o un bajo nivel socioeconómico del alumnado, lo que invade a los profesores de un profundo sentimiento de pesimismo hacia su labor. El profesional se encuentra frustrado ante las dificultades que encuentra al hacer frente a un contexto desfavorable para el aprendizaje, lo que se traduce en una baja autoestima del docente.

El sentido de la eficacia del profesor es un factor a tener en cuenta ya que afecta a su comportamiento y las consecuencias de éste alteran sus expectativas y comportamiento futuro de forma continua y cíclica (Weisz, Cameron, 1985; Ashton,1985) .Pero estaríamos equivocados al atribuir la motivación de los alumnos solo a causas externas, los contextos del aula interactúan con el alumno de forma que influyen en su motivación. Es un hecho de relevante importancia las interacciones sociales que el estudiante mantiene con los otros significativos dentro del aula(profesores y compañeros) en el desarrollo del autoconcepto, de modo que, la información que el

alumno recibe de ellos le condiciona para desarrollar, mantener y/o modificar su autoconcepto, lo que repercutirá posteriormente en su motivación y rendimiento académico.

El papel del profesor es fundamental en la formación y cambio del autoconcepto académico y social de los estudiantes. El profesor es la persona más influyente dentro del aula por lo que el alumno interpreta las acciones del profesor y el tratamiento de que es objeto. Un niño que sea humillado ante sus compañeros, que reciba continuas críticas del profesor por sus fracasos, cuya autonomía e iniciativa se anula sistemáticamente está sufriendo un daño en su autoestima. En cambio, un alumno a quien se le escucha, se le respeta y se le anima ante el fracaso está recibiendo mensajes positivos para su autoestima. De modo que el alumno responde al comportamiento del profesor, actúa y se relaciona de forma recíproca. Posteriormente el profesor interpreta la respuesta del alumno y confirma sus expectativas iniciales. Al mismo tiempo el alumno interpreta su respuesta sobre las expectativas del profesor y se comporta de acuerdo con ellas (Brophy, 1985). Por lo tanto podemos concluir que a los estudiantes les afectan considerablemente en su grado de motivación las expectativas que el profesorado crea sobre ellos.

El papel que juegan los iguales también es de gran relevancia, porque ofrecen un contexto rico en interacciones en donde el sujeto recibe gran cantidad de información procedente de sus compañeros que le servirá de referencia para desarrollar, mantener o modificar su autoconcepto tanto en su dimensión académica como social. La buena actuación de un compañero puede aumentar nuestra autoevaluación por reflexión o reducirla por comparación, existe una interdependencia social. Por ejemplo, la valoración que el sujeto hace de su propia competencia académica (autoeficacia), está en función de los resultados escolares que obtiene y del resultado del proceso de compararse con sus compañeros según el paradigma de la comparación social y la autoevaluación.

También se ha de tener en cuenta la influencia de las variables contextuales en las metas de aprendizaje adoptadas. El tipo de meta que los alumnos persiguen depende tanto de los aspectos personales como de los situacionales (Dweck y Leggett, 1988) Según Ames (1992) entre las variables situacionales que influyen en las metas que persiguen los alumnos, cabe destacar una serie de elementos relacionados con la organización de la enseñanza y la estructura de la clase: el sistema de evaluación, la actitud del profesor, la organización del aula, el tipo de tareas, etc. Como la organización y la estructuración de la enseñanza es de responsabilidad exclusiva del profesor, se deduce que es éste el que con su actuación determinará el que los estudiantes adopten un tipo de metas u otras. El profesor debe monitorizar cómo sus técnicas y actividades influyen en el logro de la meta por parte del alumno, esto es de especial importancia cuando hablamos del sistema de evaluación.

Existen dos tipos de alumnos: los motivados por la necesidad de logro los cuales

seleccionan problemas de retos moderados, se esfuerzan ante problemas difíciles antes de renunciar a su solución y disminuyen su motivación si logran el éxito con facilidad. Los alumnos motivados por la necesidad de evitar el fracaso: Optan por problemas más fáciles y responden mejor ante estas tareas. Se desaniman con el fallo y estimulan con el éxito (Atkinson, 1964) El profesor tendrá que:

- 1) Diagnosticar las aptitudes de sus alumnos para el aprendizaje basándose en sus experiencias personales.
- 2) Adaptar las condiciones de aprendizaje para que se adecue a las posibilidades de sus alumnos.

Vigotsky (1931) propuso la zona de desarrollo próximo que es el espacio entre lo que el alumno es capaz de aprender por sí mismo y en lo que necesita ayuda por parte del profesor. Para favorecer la motivación intrínseca el profesor debe saber intervenir sin inhibir el aprendizaje autorregulado y proponer tareas que no sobrepasen la zona de desarrollo próximo.

En general podemos afirmar que hay una relación proporcional entre el grado de motivación y los resultados del aprendizaje. Lo que no nos queda tan claro es si la motivación es una causa o un efecto. En el caso de los alumnos que están inicialmente muy motivados y obtienen buenos resultados sería una causa pero en otras ocasiones ocurre que algunos alumnos se motivan más como consecuencia de los buenos resultados, en este caso sería un efecto. Indudablemente los resultados tendrán influencia en el grado de motivación, según se vayan obteniendo éxitos o fracasos ésta aumentará o disminuirá. La motivación tendrá mucho que ver también con el concepto de autoeficacia del alumno. Además de los resultados, el profesorado también creará una serie de expectativas sobre el alumno que influirán en su motivación y rendimiento y su sentido de competencia personal.

Aquellos alumnos con una motivación intrínseca y por tanto un aprendizaje autorregulado, la mantendrán en el tiempo en mayor medida que aquellos cuya motivación sea extrínseca.

Los rasgos de personalidad influyen de una manera más ambigua en el rendimiento del alumno. Por ejemplo algunos estudios demuestran que a mayor extroversión y participación mejor rendimiento pero otros contradicen esta idea. No existe un claro acuerdo a la hora de relacionar rasgos de personalidad y rendimiento.

Además es fundamental tener en cuenta el conjunto de creencias, opiniones y valores de los alumnos, entender sus perspectivas a la hora de afrontar el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Por esto mismo es tarea del profesor evolucionar con su tiempo y comprender que lo que era motivador para los alumnos hace veinte años probablemente hoy día no lo sea y de este mismo modo lo que quizás sea motivador para un grupo de alumnos para otro no lo sea. El objetivo prioritario ha de ser los constructos personales del alumnado, sus capacidades, expectativas y objetivos para

lograr motivarlos y orientarlos hacia una actitud favorable para alcanzar su meta. Debemos tener en cuenta todo esto para educarlos en el esfuerzo y mejorar su rendimiento en el aula según sus aptitudes, capacidades y opiniones (autoconcepto, autoestima, autoeficacia).

Si el profesor consigue empatizar con el alumnado y llegar a entender todo lo dicho anteriormente podrá lograr enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje de forma que consiga una clase mucho más motivada, más permeable al aprendizaje, con un rendimiento mayor. De esta forma mejorará el concepto de autoeficacia tanto del alumno como del profesor y habría un ambiente mucho más relajado en el aula. A pesar de que la mayoría de las veces no es fácil conectar con el alumnado de esta manera, lo más recomendable sería hacer este esfuerzo inicial por estudiar las necesidades de los alumnos ya que posteriormente nos facilitaría enormemente el trabajo de enseñanza.

2. IMPORTANCIA DE LA INTEGRACIÓN CURRICULAR DE LAS TICS

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación representan un hecho evidente en nuestra sociedad, ya que su difusión nos conduce a importantes reformas y mejoras de la calidad de vida de las personas. Ante ello en las escuelas se plantea el reto de integrar estas herramientas que nos brindan muchas posibilidades educativas. Anteriormente el acceso a las TIC dependía de la voluntariedad de profesores autodidactas pero actualmente encontramos ya que los profesores asumen un fuerte compromiso por integrar las TIC en el currículo para dar respuesta a las necesidades concretas de todos y cada uno de los alumnos.

Es distinto usar las TIC de integrar las TIC. Al integrar curricularmente las TIC ponemos énfasis en el aprender y cómo las TIC pueden apoyar aquello sin perder de vista que la finalidad es aprender y no las TIC. Integrar las TIC es hacerlas parte de currículo, enlazarlas armónicamente con los demás componentes del currículo de forma que las TIC no son un fin en sí mismas sino un medio que cumple una función de herramienta educativa.

El currículo implica un conjunto de resultados de aprendizaje, incluye todos los aspectos de enseñanza y aprendizaje, un engranaje, un todo.

La integración curricular de las TIC implica integrarlas a los principios educativos y didáctica que conforman el engranaje del aprendizaje.

- **¿Qué es la integración curricular de las tecnologías de información y comunicación (TIC)?**

Integración curricular de las TIC es el proceso de hacerlas parte del currículo, como parte de un todo, integrándolas a los principios educativos y la didáctica que conforman el aprendizaje.

Implica:

Utilizar transparentemente la tecnología

Usar las tecnologías para planificar estrategias para facilitar la construcción del aprendizaje

Usar las tecnologías en el aula

Usar las tecnologías para apoyar las clases

Usar las tecnologías como parte del currículum

Usar las tecnologías para aprender el contenido de una disciplina

La Sociedad Internacional de Tecnología en Educación define la ICT como la infusión de las TIC como herramientas para estimular el aprender de un contenido específico o en un contexto multidisciplinario. Usar la tecnología de manera tal que los alumnos aprendan en formas imposibles de visualizar anteriormente.

- **¿Qué no es ICT?**

Poner ordenadores en clase sin instruir a los profesores en su uso y la ICT.

Proveer software de aplicación como enciclopedias electrónicas, hoja de cálculo, base de datos, etc., sin propósito curricular alguno, etc.

Estas acciones implican el uso de las TIC pero no implica una real ICT de esta tecnología.

La ICT tiene como objetivo la actividad de aprendizaje, la acción pedagógica. Las TIC se utilizan para apoyar un contenido o una disciplina curricular de forma que el uso de las mismas ha de hacerse de forma natural y dirigido hacia el autentico fin que es adquirir unos determinados conocimientos.

- **Cómo integrar las TIC en nuestros proyectos curriculares**

A) Formación del profesorado

B) Conocimiento de los programas educativos

C) Inclusión de estos recursos en nuestros programadores

D) Organización de los centros para optimizar estos recursos

- **Formación del profesorado**

Es evidente que la ICT en las escuelas requiere por parte del profesorado de un esfuerzo extra. Es necesario un conocimiento en cuanto a la utilización y puesta en práctica de las mismas. Con el conocimiento del profesorado de las tecnologías se perdería la inseguridad y desconfianza que existe en algunos docentes hacia su utilización y que consideran esta inclusión más como un obstáculo que como un recurso importante.

Además puede ayudar a ofertar una respuesta educativa más ajustada a las necesidades de cada alumno. En definitiva, es una respuesta educativa que gana en calidad sabiéndola utilizar.

- **Conocimiento de los programas educativos:**

Un programa es un recurso informático realizado para cumplir unos objetivos, si además es educativo el objetivo final será educar.

Actualmente hay en el mercado gran variedad de programas educativos que podemos utilizar, entre ellos encontramos siguiendo a Sánchez Montoya:

- **Cerrados:** Presentan una serie de actividades fijas que no se pueden modificar por lo tanto solo son adecuadas para el mismo alumno durante un tiempo determinado.

- **Semiabiertos:** En los que podemos introducir algunas variantes (nivel de dificultad, velocidad, tipo de letra, sonidos, etc.) y personalizar determinadas actividades para un alumno concreto.

- **Abiertos:** Son los llamados herramientas de autor (como Hot Potatoes) en donde podemos crear nuestras propias actividades, los cuales son objeto de esta investigación.

Debemos exigir a un programa educativo:

- Que sea fácil de instalar y fácil de usar.

- Que pueda adaptarse a diferentes contextos y tipos de alumnos.

- Que tenga un sistema de evaluación y seguimiento con informes de las actividades realizadas por los alumnos.

- **Inclusión de estos recursos en nuestras programaciones:**

Ya ha quedado claro que un programa es un recurso más de los que el profesor puede contar a la hora de realizar su programación y las diferentes unidades didácticas que la integran. Por tanto y dependiendo de los objetivos que se haya marcado en cada una de ellas, habrá que buscar que programa o programas ayudan a desarrollar los contenidos programados.

Si como profesionales, hacemos una buena elección de los programas educativos a utilizar y planificamos cuidadosamente las actividades con ellos dentro de la programación, las ventajas de integrar este recurso son múltiples:

- Trabajar prácticamente todos los contenidos curriculares.

- Fomentar la iniciativa y el aprendizaje autónomo.

- Respetar los diferentes ritmos de aprendizaje de nuestros alumnos.

- Conseguir una mayor capacidad de motivación.

- Acercar cualquier realidad al usuario.
- Posibilitar la elaboración de múltiples materiales y mas personalizados para la clase.
- **Organización de los centros educativos para optimizar la utilización de estos recursos.**

No se puede entender una verdadera integración curricular de las TIC si estas no están incluidas en el Proyecto Educativo de cada Centro, así como en el Proyecto Curricular, para posteriormente concretarse en las diferentes programaciones y unidades didácticas.

Cada centro se debe organizar para dar respuesta a los siguientes aspectos:

- Disponibilidad y accesibilidad de los recursos.
- Modalidad de formación en el centro.
- Provisión de ayudas externas (Centros de Profesores, Centros de Recursos,etc...)
- Distribución horaria de la sala de informática y de los recursos existentes.
- Provisión de ayudas técnicas para responder a las necesidades educativas especiales de determinados alumnos.

El proyecto deberá de ser consensuado, asumido y llevado a la práctica por los profesionales integrantes del centro, con el fin de garantizar que estos recursos lleguen a todos y cada uno de los escolares evitando la posible discriminación entre alumnos de diferentes profesores.

Podemos concluir que aunque incluir las TIC en el proyecto curricular requiere de un pequeño esfuerzo y algo de trabajo por parte del profesor y del centro esta integración tiene multitud de ventajas y finalmente los profesionales verán mejorada su dinámica de trabajo. La ICT pretende no sólo que el alumno aprenda a utilizarlas sino que con su manejo alcance el fin último que es el aprendizaje del contenido, sin duda son una herramienta primordial para el proceso enseñanza-aprendizaje en nuestros tiempos. El profesorado debe afrontar el reto de incorporar estas nuevas metodologías de trabajo en el aula con entusiasmo en lugar de una actitud de rechazo hacia lo desconocido. Es necesaria primero la disposición de los profesionales y los centros para incorporar estas herramientas de forma coordinada de modo que se presenta al alumno de forma casi invisible, muy natural. Ya que el fin último es el aprendizaje de los alumnos. Es requerido primeramente por parte de los docentes el dominio de las TIC que estarán apropiadamente incorporadas dentro de las distintas programaciones y unidades didácticas. Si el proceso de ITC está adecuadamente desarrollado se apreciarán grandes resultados tras la puesta en práctica. Una vez vencido el miedo por parte de lo que ven un obstáculo en lo que no conocen encontrarán en las nuevas tecnologías una herramienta que les facilitará enormemente su labor educativa. Una vez dominadas el profesor entenderá que las TIC son un apoyo en el proyecto educativo.

3. ¿QUÉ ES HOT POTATOES?

Este estudio pretende presentar un recurso que solventa algunos de los problemas que se presentan en el proceso de enseñanza-aprendizaje y además fomenta el aprendizaje autorregulado del alumno.

Esta investigación analiza las herramientas de autor (Hot Potatoes) como recurso motivador para los alumnos en la enseñanza de inglés como lengua extranjera. Se evaluará su potencial como herramienta motivadora para los alumnos. El software de autor cuenta con un alto valor pedagógico debido a las características propias del entorno virtual, ya que hace posible minimizar los problemas planteados por los diferentes estilos de aprendizaje de los alumnos y el estilo de enseñar del profesor, facilitando de este modo el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Por herramientas de autor entendemos un cierto número de aplicaciones informáticas y programas que permiten crear ejercicios y actividades de gran interés para los alumnos. Se trata de un tipo específico de *software* compuesto por formatos o plantillas para el diseño de contenidos didácticos con diversos grados de interactividad.

Permiten la inclusión de textos y todo tipo de archivos: gráficos, audio, vídeo, etc.

Siguiendo a Martín Gavilanes Hot Potatoes quizá sea la aplicación más adecuada para usuarios recién iniciados en el mundo de la informática. Es muy sencilla de manejar. Puede usarse libremente si es con fines educativos no comerciales (su descarga es gratuita). La versión 6 consiste en un conjunto de 6 aplicaciones que permiten crear ejercicios interactivos de respuesta múltiple, respuestas cortas (jquiz), emparejamientos de elementos (jmatch), ordenación de palabras (jmix), relleno de huecos (jcloze) y crucigramas (jcross). Su principal ventaja es su sencillez y atractivo y la variedad de ejercicios que permite crear, incorporando texto, gráficos, archivos de audio y vídeo, según las necesidades del profesor.

El programa tiene la opción de poner la interfaz en diferentes idiomas, incluyendo el castellano y el francés.

Según G. Nikleva, López Ogáyar(2011) cada profesor tiene que evaluar según las características concretas del currículo qué, cómo y cuándo puede enseñar usando las herramientas de autor. Por ejemplo, son muy útiles para repasar y ampliar lo que se ha impartido en la clase presencial. Son también un buen recurso para hacer actividades complementarias. Si disponemos de sala de ordenadores se pueden usar en clase y si no, se pueden plantear como tarea que los alumnos realicen en casa.

4. HERRAMIENTAS DE AUTOR Y COMPETENCIA DIGITAL

No cabe duda de que las herramientas de autor tienen mucho que ver con la competencia digital, la cual se encuentra entre las ocho básicas. El nuevo REAL DECRETO 1631/2006, por el que se establecen las enseñanzas mínimas

correspondientes a la Educación Secundaria Obligatoria nos detalla las habilidades que manifestaran la adquisición de esta competencia:

“Consiste en disponer de habilidades para buscar, obtener, procesar y comunicar información, y para transformarla en conocimiento. Incorpora diferentes habilidades, que van desde el acceso a la información hasta su transmisión en distintos soportes una vez tratada, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como elemento esencial para informarse, aprender y comunicarse. Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia)”
Ministerio de Educación y Ciencia (2007)

Cabe destacar que como se especifica en el RD disponer de la información no produce conocimiento de forma automática sino que este proceso de transformación de la información en saber requiere de habilidades de razonamiento para organizarla, relacionarla, analizarla, sintetizarla, etc. Es decir, comprender la información.

En nuestro caso concreto la competencia digital permite aprovechar la información que proporcionan las herramientas de autor y analizarla de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el trabajo colaborativo además de utilizarlas como recurso para organizar la información, procesarla y orientarla para conseguir objetivos y fines de aprendizaje.

En síntesis podemos leer en el RD:

“El tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.” Ministerio de Educación y Ciencia (2007)

5. CÓMO DESCARGAR E INSTALAR HOT POTATOES

Hot Potatoes es un programa de descarga gratuita. Lo podemos descargar desde la web oficial en el siguiente enlace:

hotpot.uvic.ca/

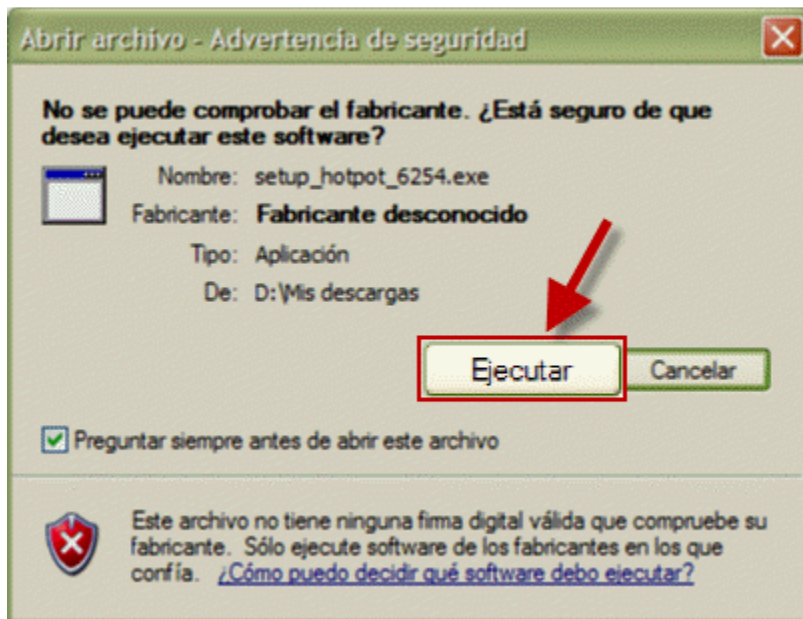
O bien podemos descargarlo desde otras webs. Escribiendo “descargar Hot Potatoes” en Google obtendremos diversos enlaces desde donde podemos descargar el programa, como por ejemplo:

hot-potatoes.softonic.com

hot-potatoes.uptodown.com

gratis.portalprogramas.com

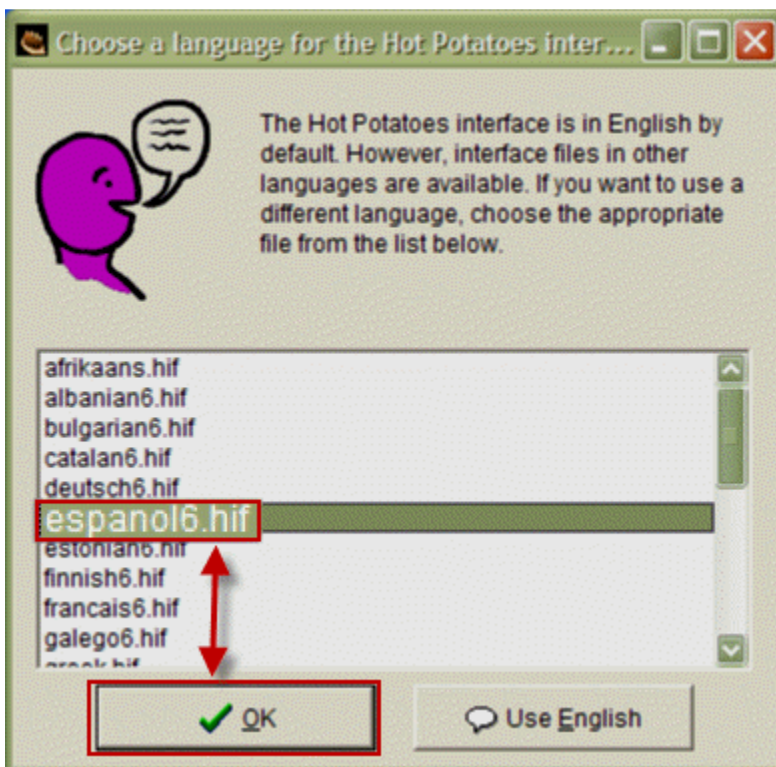
Si decidimos realizar la descarga desde la web oficial una vez se haya completado nos aparecerá la siguiente imagen:



Este proceso es muy sencillo, sólo tenemos que ir aceptando todas las opciones que el instalador nos propone: En primer lugar seleccionaremos el español como el idioma a utilizar durante toda la instalación. A partir de ahí pulsaremos el botón *Siguiente* las veces que sea necesario hasta que se nos habilite el botón *Instalar* que será el encargado de la realización de todo el proceso. Una vez terminado sólo nos queda pulsar el botón *Finalizar* para terminar con la instalación e iniciar el programa.



La primera vez que ejecutamos el programa podremos elegir el idioma de la interfaz (*conjunto de elementos de una aplicación que permite al usuario comunicarse con esta: menús, diálogos, etc.*), aunque podremos cambiarlo en cualquier momento desde el menú Opciones | Interfaz | Cargar un archivo de interfaz.



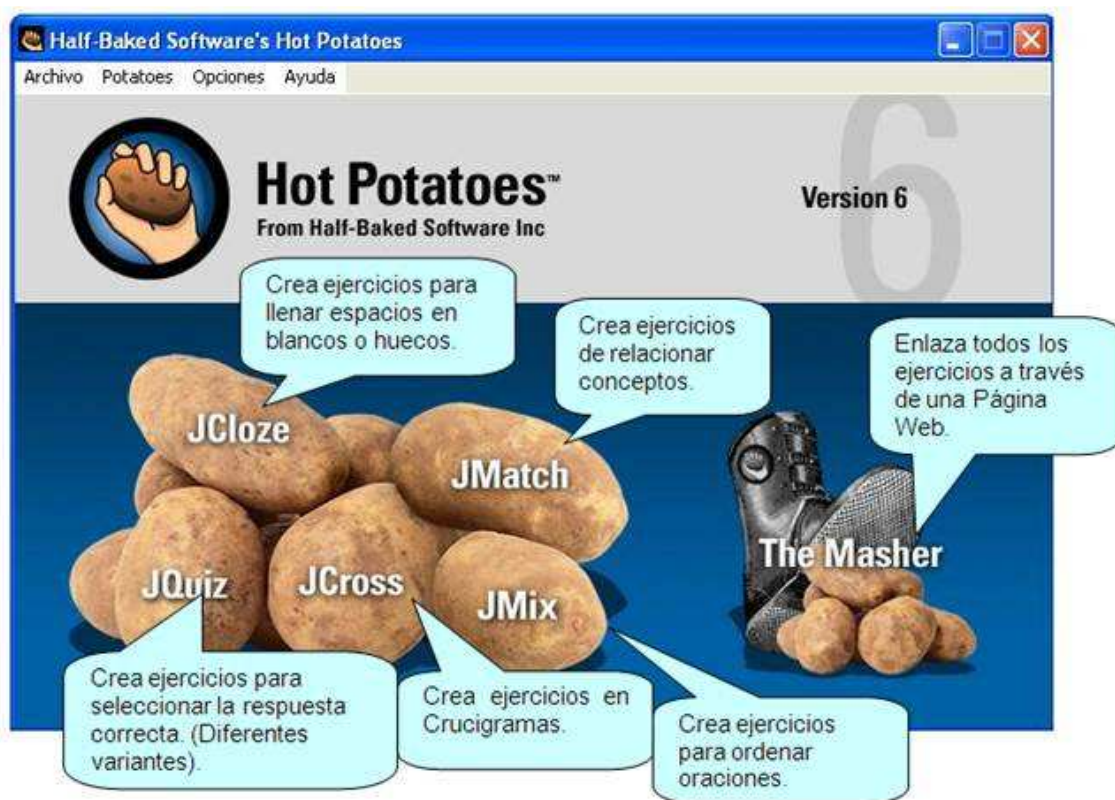
6. CARACTERÍSTICAS DE HOT POTATOES. CÓMO UTILIZARLO

- **Características básicas**

Hot Potatoes es un conjunto de herramientas de autor elaborado por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria o UVIC en Canadá que permite elaborar varios tipos de ejercicios interactivos multimedia. Estos ejercicios se elaboran con varias herramientas o esquemas predeterminados llamados “patatas”. Son ejercicios que se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de internet, siendo soportado por todos los navegadores modernos.

La interactividad de los ejercicios se consigue mediante JavaScript (código informático que permite cierta interactividad en el visitante de una página Web, por ejemplo, seleccionar opiniones de una lista desplegable, realizar menús, etc)






Para crear ejercicios sólo se necesita, después de instalar el programa, introducir los datos que se desee (preguntas, respuestas, ordenar, etc) en los esquemas predeterminados o “patatas” y guardarlos.



En un primer momento, el programa guarda el ejercicio con la extensión propia de la aplicación que se haya utilizado para elaborar el ejercicio y que es diferente para cada una de ellas.

Cada Patata genera dos ficheros: uno con extensión de la aplicación y otro con extensión html (la página web generada). Es importante guardar los archivos propios de los programas de Hot Potatoes, pues éstos no pueden cargar páginas Web para

modificarlas; la única forma de modificar los ejercicios que vaya realizando es cargar el archivo de datos en la aplicación de Hot Potatoes que lo creó, realizar los cambios y volver a generar las páginas Web, ya que este es el que estará de cara al alumno.

- Fichero que genera el JCloze:  Ej_5.jcl
- Fichero que genera el JMatch:  Ej_1.jmt
- Fichero que genera el JQuiz:  Ej_4.jqz
- Fichero que genera el JCross:  Ej_3.jcw
- Fichero que genera el JMix:  Ej_2.jmx

Cada fichero, tiene, también un color que lo identifica.

El código HTML es la materia prima aunque no se necesita dominar este lenguaje informático, ya que las “patatas” lo van generando automáticamente. Resumiendo, aunque el programa se basa en el lenguaje JavaScript, Hot Potatoes automatiza estas tareas y lo único que tenemos que hacer es elegir el modelo de ejercicio e introducir los datos—textos, preguntas, respuestas, etc--, encargándose el programa de generar las páginas Web. Así, cualquier usuario con conocimientos mínimos (o cero) sobre HTML podría, en teoría crear una gran cantidad de páginas webs con ejercicios y test.

Las características principales que nos ofrece Hot Potatoes son:

- **Simplicidad:** crear o modificar ejercicios con Hot Potatoes es muy fácil e intuitivo, y está al alcance de todos.
- **Aplicabilidad:** sirve para cualquier materia y nivel educativo
- **Universalidad:** es un programa utilizado en todo el mundo. Ofrece la posibilidad de traducir automáticamente la interfaz a varias lenguas. Los ejercicios generados son páginas HTML y se pueden difundir por Internet fácilmente. Su coste es de momento gratuito para quienes vayan a utilizarlo con fines educativos.
- **Registro:** aunque el programa es gratuito para fines educativos, es necesario registrarse en la página oficial de Hot Potatoes, rellenando un cuestionario a partir del cual nos enviarán por un email un nombre de usuario y una contraseña. Con todo ello tendremos funcionalidad completa para las aplicaciones, pero no para Masher, que solo tiene funcionalidad completa con licencia comercial.
- **Configuración, menú, barra de herramientas, iconos.**

¿Qué podemos configurar?

- Textos indicativos de título del test, respuestas correctas o falsas, instrucciones...
- Hipervínculos de los botones hacia siguiente o anterior pregunta, ejercicio o índice de ejercicios.

- Formato del ejercicio: imagen de fondo, fuentes, colores de fondo, de título, texto....
- Comentarios al inicio y al final del cuestionario.
- Modificar el número de preguntas por página.
- Modificar el orden de preguntas y respuestas al cargar la página.
- Enviar los resultados por email, para lo que es preciso disponer de CGI de formulario en el servidor que aloja la web.

De forma más detallada:

- En la solapa títulos / Instrucciones podemos poner las explicaciones que deseemos dar a nuestros alumnos para que desarrollen correctamente el ejercicio.
- En la solapa Avisos podemos decidir lo que queramos que enseñe el ordenador cuando acierten o fallen.
- En la solapa Botones podemos decidir varias cosas interesantes. Incluiremos el botón SIGUIENTE EJERCICIO si vamos a enlazar el ejercicio que estamos haciendo ahora con otro que haremos después. Si vamos a enlazar varios ejercicios es conveniente incluir el botón IR A CONTENIDOS para poder regresar siempre al primer ejercicio de la serie o al índice que creemos. Si es el primer ejercicio que hacemos no es conveniente incluir el botón ATRÁS, pero en los siguientes ejercicios enlazadas sí lo incluiremos. Del mismo modo, no incluiremos el botón de SIGUIENTE EJERCICIO en el último.
- En la solapa Aspecto decidiremos los colores que tendrá nuestro ejercicio y que se verán en el ordenador.
- En la solapa Contador se nos permite establecer un tiempo determinado para que los alumnos realicen el ejercicio podemos activarlo o no. Si lo hacemos un reloj irá descontando el tiempo que fijemos.
- En la solapa Otro podemos configurar distintas formas de presentación de las actividades.
- En la solapa Personalizar podemos hacer modificaciones personalizadas en los archivos fuente, que se comportarían como una característica más de la configuración. Por ejemplo, si necesitamos que aparezca siempre un determinado texto. También se pueden definir funciones propias de JavaScript.
- La solapa CGI significa “Common Gateway Interace” (Interfaz de acceso común). Se utiliza para poder enviar los resultados del ejercicio por correo electrónico. Hay que tener licencia comercial para ofrecer soporte técnico y ayudar a configurar el espacio del servidor donde se van a alojar los ejercicios.

Las posibilidades son:

- Enviar resultados a través de CGI a una dirección email. Activa esta casilla si deseas que los resultados del cuestionario sean enviados a una dirección de correo electrónico.

-URL del FormMail CGI script. Introduce la dirección correcta en Internet donde tienes alojado el script FormMail.pl que procesa la información del cuestionario y la envía al email.

-Dirección email donde enviar. Teclea la dirección de correo electrónico donde se enviarán los resultados del cuestionario.

Cualquier modificación que realicemos en los datos de configuración debes confirmarlo o guardarlos desde las pestañas de la parte interior.

Cuando acabemos de configurarlo todo a nuestro gusto pincharemos en OK y volveremos a la pantalla principal del programa.

MENÚ

En la página inicial de Hot Potatoes hay varias pestañas menú) en la parte superior.



Para acceder directamente a cada una de las aplicaciones hay varias opciones:

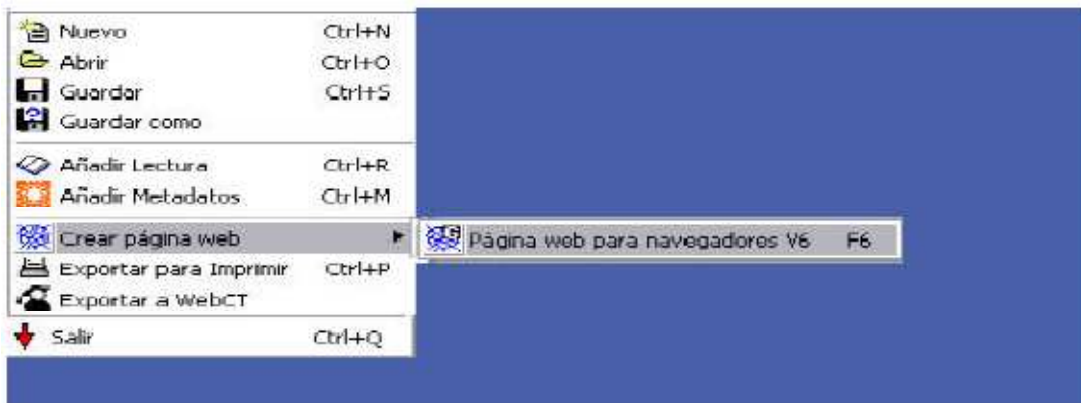
- Inicio/Programas/Hot Potatoes y después la aplicación que se desee.
- Abrir el programa Hot Potatoes (mejor crear un acceso directo en el escritorio) y pinchar en la “patata” que se desee.
- Abrir el programa Hot Potatoes y en la pestaña Potatoes elegir la aplicación.

En cada una de las aplicaciones podemos observar que el aspecto de los menús superiores y de la barra de herramientas es similar, con pequeñas variaciones.

En todas las aplicaciones podemos encontrarnos en menú común:



En ARCHIVO podemos encontrarnos la siguiente lista de acciones posibles:



En EDICIÓN nos encontramos con:



La pestaña INSERTAR se despliega con estas acciones:



Al pinchar sobre OPCIONES nos encontramos con:

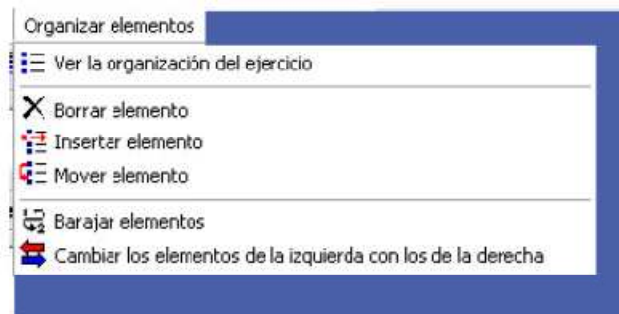


Por último, en el menú AYUDA aparece:

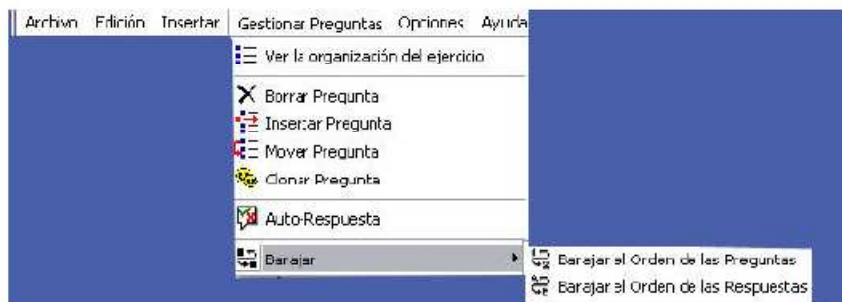


Las aplicaciones con una pestaña de menú más son:

JMatch: (Ejercicios de relacionar)



JQuiz: (Ejercicios de preguntas)



JCross: (Crucigramas)



Cuando elaboremos paso a paso los ejercicios iremos descubriendo el contenido de los menús.

En esta tabla se indica el significado de cada icono:

	Nuevo		Abrir		Guardar
	Guardar como		Añadir lecturas		Añadir Metadatos
	Añadir archivo		Crear página Web		Página Web para Navegadores V6
	Página Web de tipo Arrastrar/Soltar		TarjetaFlash para Navegadores V6		Exportar para imprimir
	Deshacer		Cortar		Copiar
	Pegar		Borrar		Seleccionar todo
	Ortografía		Insertar imagen desde Internet		Insertar imagen desde un archivo local
	Insertar vínculo a una dirección de Internet		Insertar vínculo a un archivo local		Insertar tabla HTML
	Insertar Objeto Multimedia		Configurar el formato del archivo originado		Fuentes
	Crear cuadrícula automática (JCross)		Modificar tamaño de cuadrícula (JCross)		
	Derecha a Izquierda (cambiar el sentido de introd. Textos)		Opciones de la barra de Herramientas		Cargar la información de configuración desde un archivo
	Cargar un archivo de Interfaz		Traducir la Interfaz		Volver a la Interfaz por defecto
	Contenidos de la Ayuda		Ayuda en Internet		FAQ
	Tablón de Anuncios		Ayuda por Correo Electrónico		Acerca de...
	Registro		Secretos		Salir

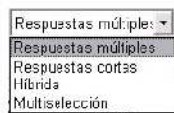
- Tipos de ejercicios

a. JQuiz (Ejercicios de preguntas)



JQuiz es la herramienta más potente del programa ya que nos permite hacer cuatro tipos diferentes de preguntas dentro del mismo ejercicio, sin necesidad de enlazarlos. Podemos poner cuantas preguntas deseemos y mezclar los tipos.

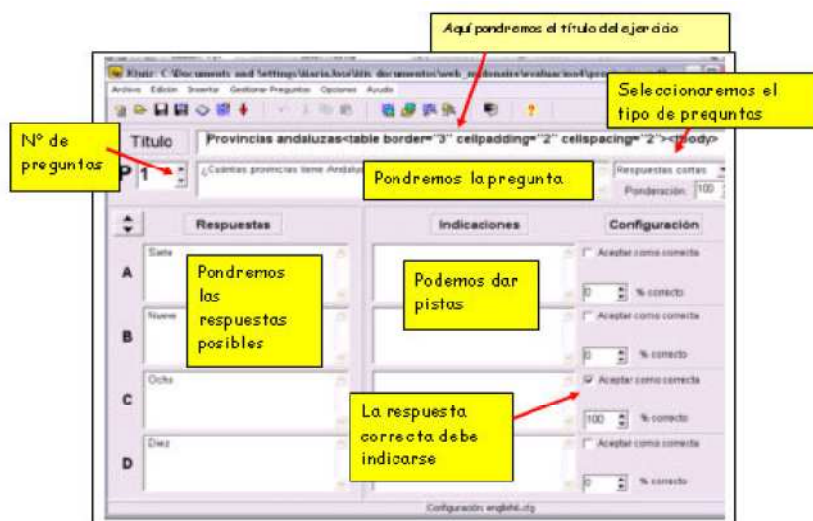
Estos tipos o clases de preguntas que podemos construir son:



- Respuestas múltiples: Elegir la respuesta correcta entre varias respuestas propuestas.
- Respuestas cortas: Escribir directamente la respuesta.
- Híbrida: Es una pregunta corta que después de fallar (al intento que se configure), se convierte en pregunta múltiple.
- Multiselección: Elegir dos o más respuestas correctas entre las propuestas.

Los archivos generados con JQuiz tienen la extensión .jqz.


A continuación pasamos a explicar la pantalla de edición de JQuiz y cada una de sus partes:



Todas las pantallas de edición de cada una de las aplicaciones son muy intuitivas y fáciles de interpretar. Cuando queramos cambiar de pregunta pincharemos sobre el triángulo que está al lado de P1 para que nos muestre P2 y comenzar a trabajar en una nueva pregunta. Si deseamos que la pregunta sea de otro tipo pincharemos en el triángulo al lado de Respuestas múltiples y seleccionaremos la que deseemos.

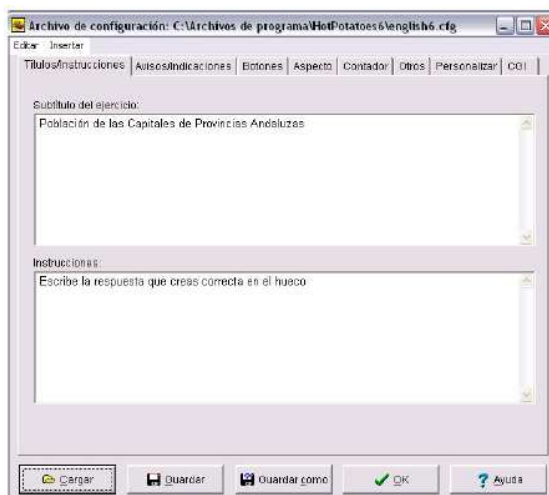
En esta pantalla podemos añadir imágenes, tablas, enlaces, objetos multimedia, etc., como veremos más adelante.

Cuando terminemos de elaborar el ejercicio hay que configurarlo y para ello pasaremos a

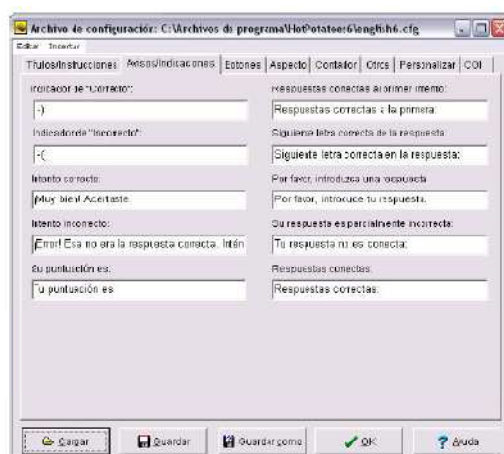
la pantalla de configuración pinchando en el icono . Esto es lo más complejo, lo más potente y se explicará con detalle. Es muy parecido para todas las “patatas” por lo que lo que ahora se explique aquí servirá para casi todas las demás, excepto las particularidades de cada aplicación.

La pantalla de configuración contiene diversas solapas donde decidiremos los mensajes que deben dar nuestros ejercicios, su aspecto final, si vamos a dar pistas, etc.

- En la solapa Títulos / Instrucciones pondremos las explicaciones que deseemos dar a nuestros alumnos para que desarrollen correctamente el ejercicio.



- En la solapa Avisos podemos decidir lo que queramos que enseñe el ordenador cuando acierten o fallen.

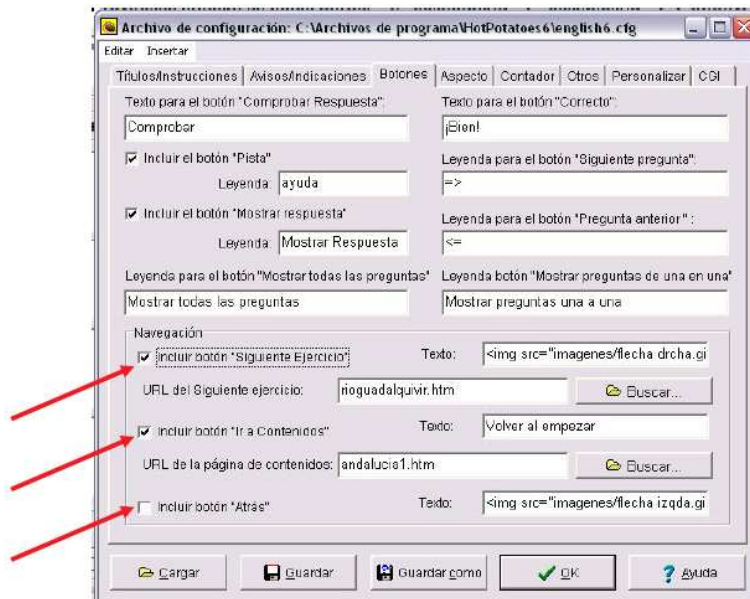


- En la solapa Botones podemos decidir varias cosas interesantes. Vamos a verlas.

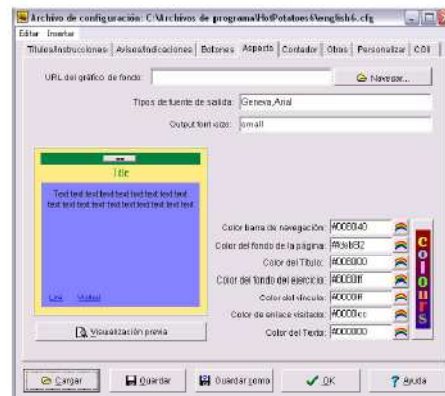
Incluiremos el botón SIGUIENTE EJERCICIO si vamos a enlazar el ejercicio que estamos haciendo ahora con otro que haremos después.

Si vamos a enlazar varios ejercicios es conveniente incluir el botón IR A CONTENIDOS para poder regresar siempre al primer ejercicio de la serie.

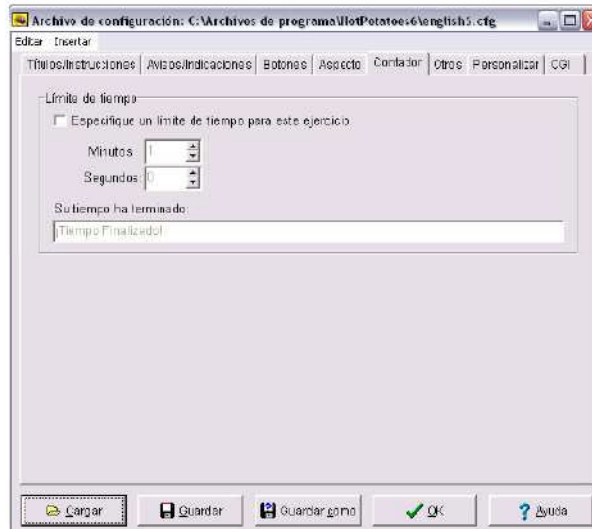
Si es el primer ejercicio que hacemos no es conveniente incluir el botón ATRÁS, pero en los siguientes ejercicios enlazados sí lo incluiremos. Ya se explicará todo esto un poco más adelante.



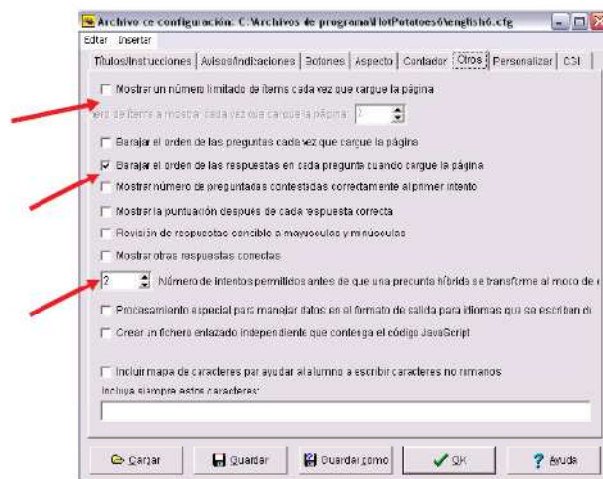
- En la solapa Aspecto decidiremos los colores que tendrá nuestro ejercicio y que se verán en el ordenador.



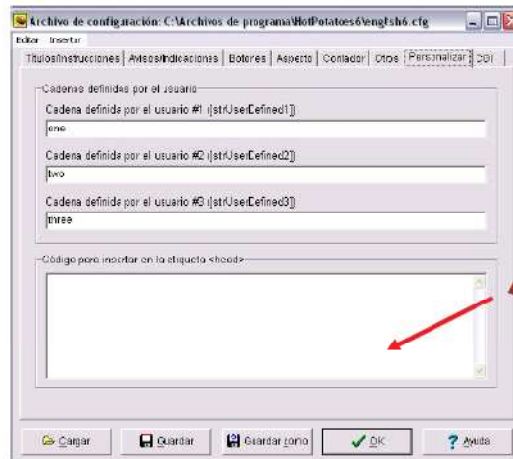
- En la solapa Contador se nos permite establecer un tiempo determinado para que los alumnos realicen el ejercicio podemos activarlo o no. Si lo hacemos un reloj irá descontando el tiempo que fijemos.



- En la solapa Otros podemos indicar que el ejercicio muestre menos preguntas de las que se han elaborado, barajar las preguntas y respuestas cada vez que se inicie el ejercicio, decidir cuantos fallos se permiten antes de convertir la híbrida en múltiple, etc.




En la solapa Personalizar podemos incluir un encabezado.




- En la solapa CGI debe estar desmarcado el cuadrillo que dice enviar resultados según se ha explicado anteriormente.



Cuando acabemos de configurarlo todo a nuestro gusto pincharemos en Ok y volveremos a la pantalla principal del programa.

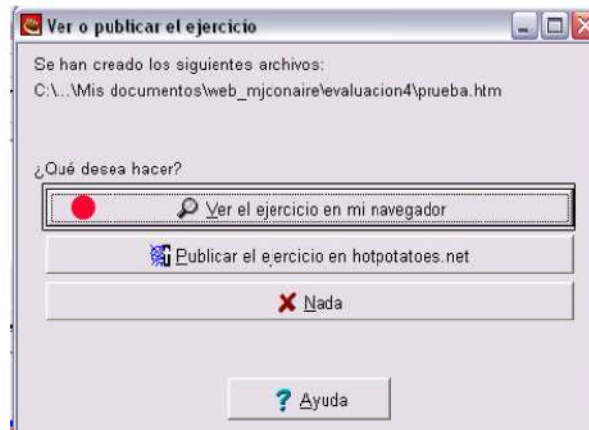
Ahora pinchamos en el icono  para que nos guarde el ejercicio con la extensión propia de JQuiz (*.jqz).

Por último pincharemos en el icono . Cuando el programa nos ofrezca dos iconos parecidos, debemos elegir SIEMPRE el de más a la derecha, pues es el que más interactividad produce. Éste icono da a los ejercicios un aspecto mucho más atractivo.

Como vemos nos ofrece guardarlo con un nombre. Debemos guardarlo en la misma carpeta que el primer ejercicio que hemos creado y con el mismo nombre de modo que tendremos el archivo dos veces, pero esta vez guardado con la extensión *.html, lo que significa que lo abrirá cualquier Navegador Web, (el otro es el que nos ha creado el Hot

Potatoes con la extensión propia de cada aplicación). El archivo html no podemos rectificarlo ni retocarlo y es el que subiremos a la Web para que lo resuelvan los alumnos/as. No podemos olvidar que este archivo debe estar en la misma carpeta que contenga las imágenes, vídeos, audios, etc., que aparezcan en él. Ahora bien, si vemos que tiene algún error y debemos corregirlo lo haremos corrigiendo el archivo con la extensión de la aplicación (en este caso .jqz) y tendremos que repetir nuevamente los pasos de Guardar y Exportar a Web explicados anteriormente.

Cuando hayamos puesto un nombre al archivo .html, el programa nos ofrece verlo.



Vamos a decir que sí (botón marcado con el punto rojo) y ya tenemos el fruto de nuestro trabajo. Un ejercicio de relacionar interactivo y con los colores e instrucciones que hemos configurado anteriormente, un ejercicio como éste.

Justin Bieber quiz

Quiz

<= 1 / 8 =>

Show all questions

1. What is Justin Bieber's favourite colour

- A. ? blue
- B. ? red
- C. ? purple
- D. ? green

b. JCloze (Rellenar huecos)

JCloze genera ejercicios de rellenar huecos o campos en blanco. Al alumno/a se le muestra un párrafo en el que algunas de las palabras, letras, números o incluso párrafos, han sido sustituidos por cajas de texto vacías. El/ la alumno/a debe rellenar esos huecos y comprobar si lo ha hecho correctamente.

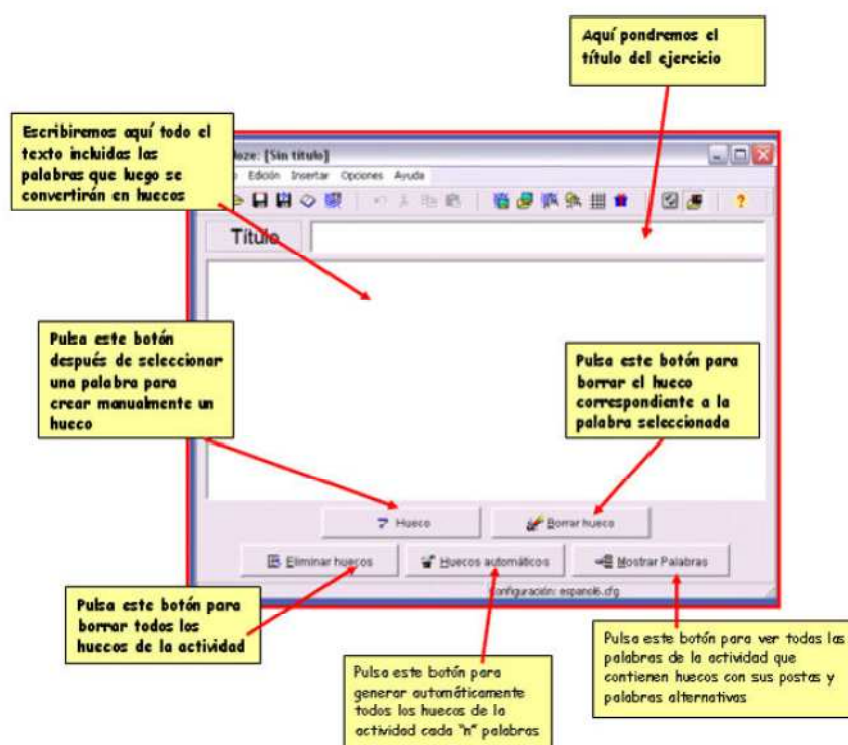
Se puede poner un número ilimitado de posibles respuestas correctas para cada hueco y el alumno/ a puede pedir ayuda, por lo que se le mostrará una letra de la respuesta correcta cada vez que pulse ese botón (AYUDA). También se puede incluir pistas para cada hueco.

Los huecos se pueden poner a gusto del usuario o de forma automática.

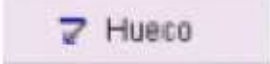
Al finalizar el ejercicio se comprobará la puntuación obtenida.

Los archivos generados con JCloze tiene la extensión .jcl.

Ahora vamos a ver cómo funciona la pantalla de edición de JCloze.



En la pantalla nos encontramos con un espacio para poner el TÍTULO y un área mayor para poner el texto en el que deben completar nuestros alumnos/ as las palabras que faltan (huecos).

El icono Hueco  se pulsará después de seleccionar o hacer doble clic sobre una palabra del texto que queremos que aparezca oculta. Hecho esto

aparecerá una nueva pantalla (Alternativas a la palabra del hueco) en la que podemos configurar si vamos a dar pistas y/o si aceptamos otras palabras como correctas. Debemos proceder así con todas las palabras que deseemos ocultar.

Una vez terminemos el ejercicio hay que configurarlo y para ello pasaremos a la pantalla de configuración, igual que en el ejercicio anterior.

El ejercicio tendría el siguiente aspecto:

Put the verb in brackets into a correct form. (gerund or infinitive)

Gap-fill exercise

Fill in all the gaps, then press "Check" to check your answers. Use the "Hint" button to get a free letter if an answer is giving you trouble. You can also click on the "[?]" button to get a clue. Note that you will lose points if you ask for hints or clues!

He offered (lend) me money

Did you remember [?] (book) seats for the cinema tomorrow?

He hates [?] kept waiting..

This book tells you how (win) at chess.

Did you advise him (go) to the police?

The fire seems (be) out.

It is nice (sit) in the garden at night.

We watched them (jump) from a window

He decided (disguise) himself.

At dinner she annoyed me by (smoke)

She apologized for (be) late.

Check Hint

C. JCross (ejercicios en formato crucigrama)

JCross es una herramienta que genera ejercicios en formato de crucigrama para escribir las respuestas a unas cuestiones en sus huecos.

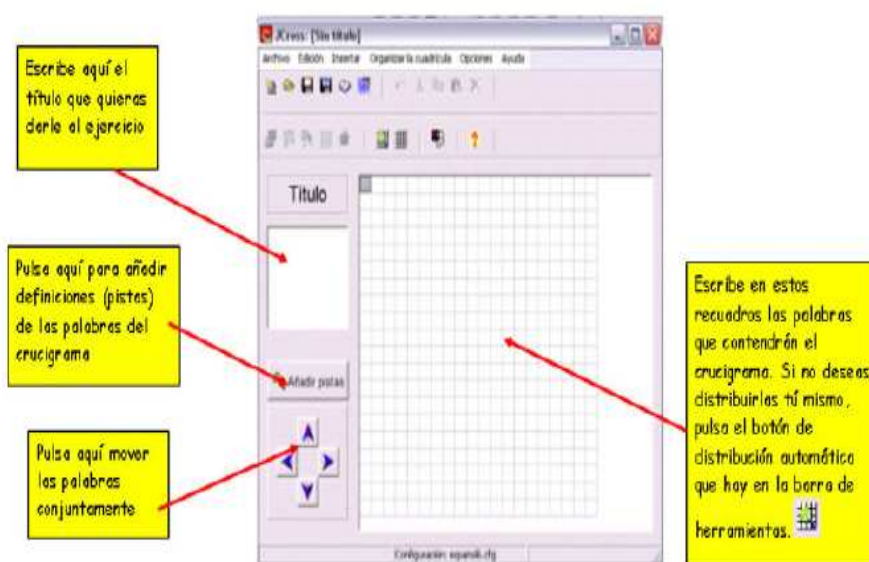
Se puede usar una cuadrícula de cualquier tamaño.

También se puede incluir un botón de ayuda que permite al alumno/ a solicitar una letra en caso que la necesite.


Casi todo lo explicado hasta ahora es aplicable a esta herramienta, así que sólo nos centramos en lo propio de JCross.

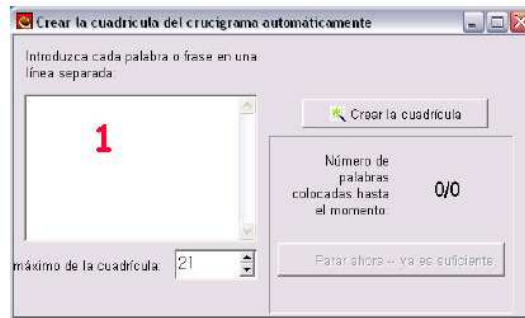
Los archivos generados con JCross tienen la extensión .jcw.

Cuando abrimos la aplicación nos aparece la siguiente pantalla de edición.

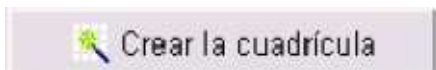


Comenzaremos por ponerle un título al crucigrama en el espacio que se indica.

Después es mejor pinchar en el icono crear cuadrícula de forma automática  , con lo que nos aparecerá una nueva pantalla en la que escribiremos las palabras que nos interesen.



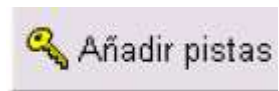
En el espacio marcado con el nº1 introducimos cada palabra y pulsamos INTRO. Cuando terminemos de escribir todas las palabras que deseamos pincharemos en



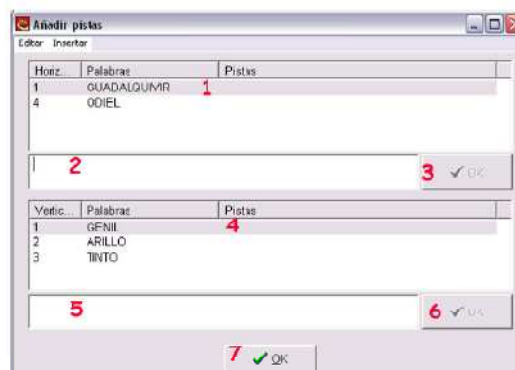
. Nos aparecerá la primera pantalla con las palabras ubicadas automáticamente.

También podemos optar por introducir manualmente cada palabra como deseamos, pero es más fácil hacerlo de forma automática.

Con la cuadrícula y las palabras colocadas vamos ahora a escribir las definiciones de



cada palabra. Para ello pincharemos en el botón y nos saldrá la siguiente pantalla.



1. Pinchamos en la primera palabra Horizontal.
2. Escribimos la definición de dicha palabra.
3. Hacemos Clic en OK y así sucesivamente hasta acabar con todas las palabras horizontales.
4. Procedemos de igual forma con las palabras verticales.
5. Ponemos la definición que aparecerá en el crucigrama.
6. Pinchamos en OK.
7. Pinchamos en el OK marcado con el nº7 para finalizar la pantalla de añadir pistas.

Despues iremos a la pantalla configuración como en los demás ejercicios y posteriormente lo guardaremos en formato html.

Un crucigrama podría quedar de la siguiente manera:

Index=>

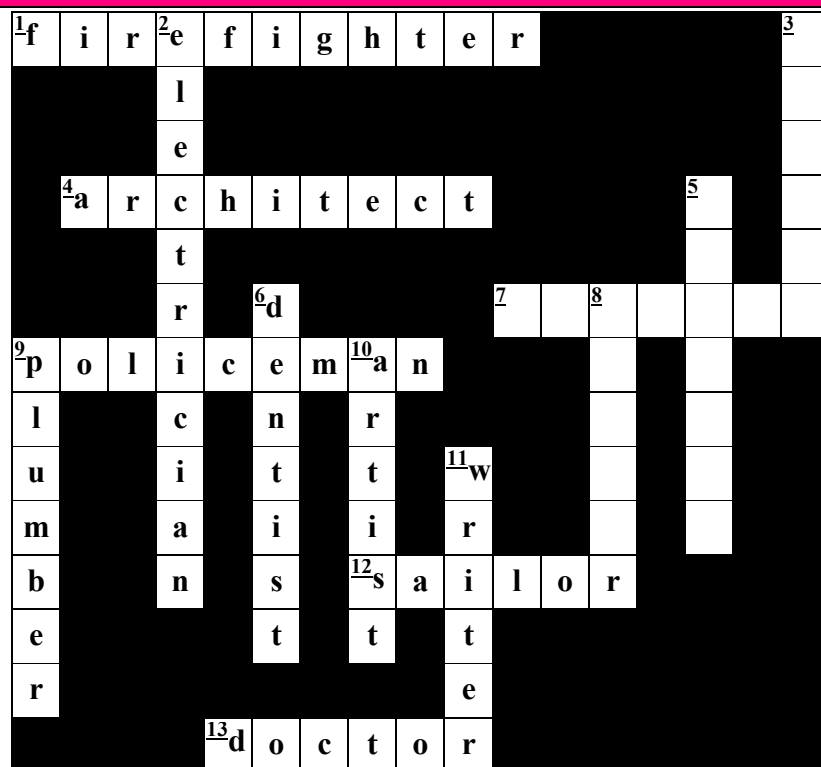
What is his/her job?

Crossword

Complete the crossword, then click on "Check" to check your answer. If you are stuck, you can click on "Hint" to get a free letter. Click on a number in the grid to see the clue or clues for that number.

Across: 13: He/she treats patients in a hospital.

EnterHint



Check

Across:

1. He rescues people from burning buildings.
4. He/she designs buildings
7. a person who serves in the army
9. A man who is a member of a police force
12. Someone who works on a ship

Down:

2. a person who installs or repairs electrical equipment
3. He takes people's orders in a restaurant
5. someone who supervises construction (as of a building)
6. He/she cares for diseases of the teeth
8. He/she defends people in court
9. person who fits and mends domestic water pipes
10. Someone who paints pictures

13. He/she treats patients in a hospital.

11. This person writes books

Index=>

D. JMatch (Ejercicios de relacionar)

JMatch es una herramienta que sirve para crear ejercicios de relacionar.

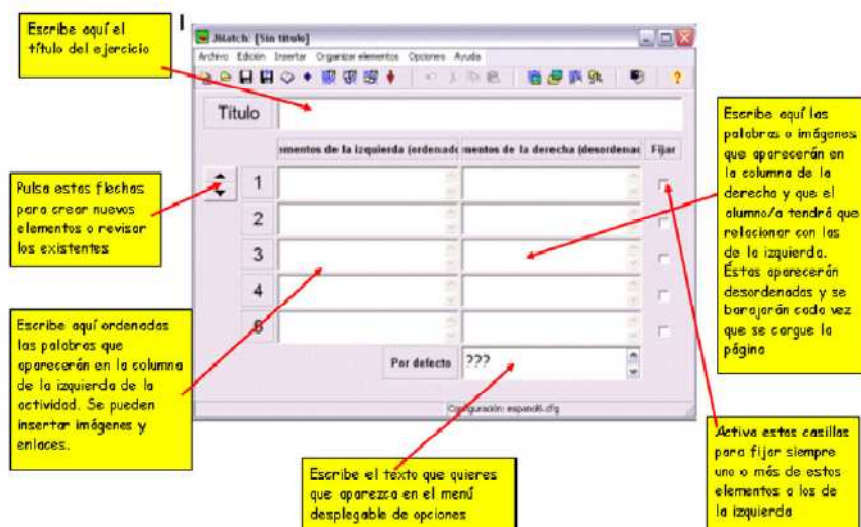
Podemos hacer tres tipos de actividades:

1. Se le muestra al alumno/a una lista de elementos fija que no puede modificar. Al lado de cada elemento de la lista anterior aparece un menú desplegable en el que se pueden seleccionar elementos o ítems de una segunda lista, los cuales, tienen algún tipo de relación con los elementos de la primera lista. El alumno/ a deberá decidir cual es la forma más adecuada de emparejar los elementos de la primera lista con los de la segunda.
2. Se le muestran al alumno/ a dos columnas y éste/a debe relacionar los elementos de la columna de la izquierda, pinchando y arrastrando cada elemento al lugar donde corresponda.
3. Aparecen tarjetas tipo Flash (se puede usar para idiomas, para Educación Infantil...).

Se pueden relacionar conceptos entre sí, conceptos con imágenes, imágenes con conceptos, etc.

A la hora de elaborar el ejercicio en la aplicación hay que realizarlo correctamente, ya que el programa los baraja automáticamente antes de resolverlo en la web. El programa siempre considerará correcta la relación que le demos en la pantalla de edición de la aplicación.

Los archivos generados con JMatch tienen la extensión .jmt.



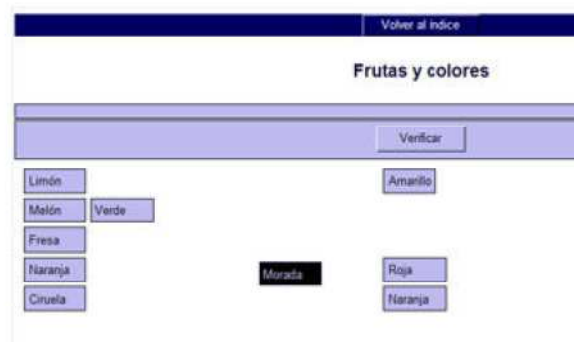
Comenzamos, pues, poniendo un Título. Después pondremos las dos columnas de palabras, imágenes, conceptos, etc... que vamos a relacionar. Esta relación se pondrá correctamente.

En el primer tipo de actividad podemos poner en el apartado Por defecto lo que queremos que aparezca en el menú desplegable.

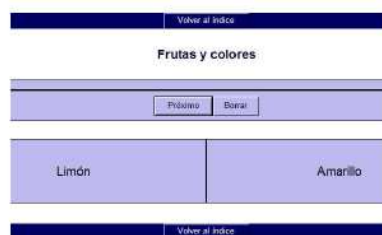
Se quedará de esta forma en la web.



En el segundo tipo de actividad se puede fijar una fila a modo explicativo, quedando de esta forma.



Las actividades tipo tarjeta Flash quedan de esta forma.



Como en las anteriores aplicaciones, guardaremos el ejercicio con el formato de la aplicación y después pulsaremos uno de estos tres iconos en función de cómo queramos que se vea la web: 1, 2 y 3, como las formas de las actividades que se han explicado anteriormente.



Columna y lista con menú desplegable.



Dos columnas para relacionar.



Tarjetas tipo Flash.

E. JMix (Ejercicios para ordenar elementos: letras, frases, párrafos...)

JMix es la herramienta utilizada para la creación de ejercicios de reconstrucción de palabras, frases o párrafos.

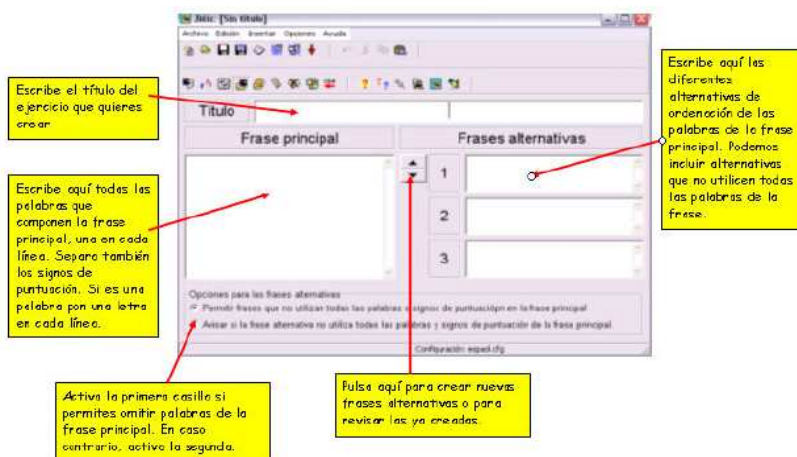
Básicamente consiste en introducir una frase, palabra o párrafo separándolos en los trozos que queramos (palabras, sintagma, letras...) para que el/ la alumno/ a lo reconstruya en el orden correcto.

Se puede incluir un botón de Ayuda al estudiante con la siguiente palabra o segmento de la frase, si lo necesita.

Es posible especificar tantas respuestas correctas diferentes como quieras basadas en palabras y signos de puntuación de la frase base.

Los archivos generados con JMix tienen la extensión .jmx.

Vamos a ver su pantalla de edición y cómo introducir los datos de nuestro ejercicio.



Como las anteriores aplicaciones, JMix es muy fácil de usar:

- Pondremos un título a nuestra actividad.
- En el hueco de la Frase principal, pondremos la frase dividida en palabras o fragmentos que deseemos que estén juntos. Cada palabra o fragmento debe ir en una línea.
- En los apartados de Frases alternativas, pondremos otras frases que consideremos correctas y que también puedan construirse con los mismos trozos que hemos creado.
- En las Opciones para frases alternativas podemos optar por “ Permitir frases que no utilizan todas las palabras o signos de puntuación en la frase principal” o “ Avisar si la frase alternativa no utiliza todas las palabras y signos de puntuación de la frase principal”.

Después de guardar el ejercicio tenemos 2 opciones para exportarlo a web:

1 .Exportar para crear una pagina web:



Si pinchamos en ese primer botón, al guardar el ejercicio en formato .html y darnos la opción de verlo en un navegador, nos aparecerá un ejercicio en el que pinchando en cada palabra o letra, por orden, se irán situando en el lugar destinado para reconstruir la frase.

2. La segunda opción nos permite generar un ejercicio de tipo arrastrar y soltar



Nos quedará un ejercicio como el siguiente:

Mixed-up sentence exercise

Put the parts in order to form a sentence. When you think your answer is correct, click on "Check" to check your answer. If you get stuck, click on "Hint" to find out the next correct part.

Check Undo Restart Hint

to i you your to want best do try

7. VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE HP EN EL AULA DE INGLÉS

Según publica **Blázquez Cruz** en su artículo en la revista digital *Ciencia y Didáctica*

Hot Potatoes cuenta con las siguientes ventajas:

- **Motivación:** El uso de la tecnología fuera y dentro de clase tiende a hacer la clase más entretenida. Una buena forma de que un programa o actividad pueda crear motivación en los estudiantes es personalizando la información, por ejemplo, integrando el nombre del estudiante o contextos familiares como parte del programa o tarea. Otra manera es incluir objetos animados en la pantalla, ya que Hot Potatoes nos permite introducir imágenes, videos y sonido.
- **Adaptar el aprendizaje al estudiante:** Los ordenadores pueden suponer un nuevo papel en los materiales de enseñanza. Sin ordenadores, los alumnos no pueden influenciar la progresión lineal del contenido de la clase, pero los ordenadores pueden adaptarse a los alumnos. Adaptarse al estudiante significa que el estudiante controla la velocidad del aprendizaje, y también que ellos pueden formar parte activa en la elección de lo que quieren aprender y cómo quieren hacerlo. Por lo tanto este programa nos permite atender a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de nuestros alumnos.
- **Autenticidad:** Autenticidad aprendiendo una lengua significa la oportunidad de interaccionar en una o más de las cuatro destrezas (comprensión oral, comprensión escrita, expresión oral y expresión escrita), utilizando o produciendo textos significativos para el receptor en la lengua que se está aprendiendo. Con actos reales comunicativos, los alumnos se sienten con más responsabilidad, y temen menos contactar con otras personas. Ellos sienten que aprenden más rápido y mejor con este tipo de comunicación en la que el ordenador es el medio. También aprenderán más sobre la cultura de la que son miembros en esta red. En estas situaciones donde todos los miembros de una red están aprendiendo una lengua extranjera, también hay un sentimiento de igualdad, y se sienten más cómodos en las situaciones que requieren el uso de la lengua, en parte porque no se le da tanta importancia a los errores.

También cuenta con una serie de desventajas que podemos enumerar:

- **Problemas técnicos y financieros:** El primer problema es la disponibilidad de recursos tecnológicos, tales como Internet (o la no existencia como es el caso de muchos países en desarrollo).
- **Falta de preparación y familiaridad por parte de los profesores:** Este sentimiento reacio por parte de muchos profesores a utilizar las nuevas tecnologías, definido por los expertos como “tecnofobia”, procede de la falta de entendimiento e incluso miedo de las tecnologías. Una de las razones data del periodo que va desde 1960 hasta 1980 en la que la tecnología de ordenadores se limitaba a la ciencia. Otra razón es que las

actividades CALL pueden ser más difíciles de evaluar que los tradicionales.

- **Uso de actividades CALL (Computer-Assisted Language Learning) sin fines pedagógicos:** Se refiere al uso de CALL, o de cualquier otro medio tecnológico en la educación de una lengua, y la falta de imaginación por parte de muchos profesores a adaptar las nuevas tecnologías con objetivos y competencias marcadas en el currículo del curso en cuestión. Por lo tanto, cuando se utiliza sin fines pedagógicos, la actividad es inútil.
- **Excesivo consumo de tiempo:** En ocasiones, la realización de actividades mediante recursos informáticos conlleva un gran consumo de tiempo, principalmente debido al desconocimiento de uso del software u otros programas similares.

8. OBJETIVOS DE ESTA INVESTIGACION

Con esta investigación se pretende animar a los profesores que todavía se mantienen al margen de estas posibilidades a que se atrevan a conocer todas las ventajas que el mundo de la informática conlleva y recordarles que son una parte importantísima del reciclaje necesario de cualquier profesional. Ningún profesor debe permitirse dar clases toda la vida de la misma manera, con el mismo estilo y métodos que usó cuando empezó su carrera.

Sin embargo, quiero recordar que el uso de la tecnología no aumenta el aprendizaje ni lo mejora pero sí que nos presta todas las ventajas descritas anteriormente, por lo que facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es decir, la tecnología no mejora el rendimiento del alumno pero si puede influir en su motivación.

Pretende dar a conocer herramientas útiles para creación de contenido digital con capacidad de interacción con el alumno.

De acuerdo con el artículo del Dr. Pérez García *Alfabetización digital del profesorado* esta investigación también tiene por objeto destacar la relevancia de la formación en las nuevas tecnologías del profesorado. Algunos estudios coinciden con esta idea como **Paechter (2010)** indicando el importante papel de la formación TIC del profesorado.

En la actualidad diferentes autores hablan de alfabetización múltiple (**Salinas y otros, 2008; Area y otros, 2008**) por la complejidad y variedad de soportes que existen. Por lo que se refiere a la llamada alfabetización digital estamos en una primera fase, ya que es prioritario que el profesorado esté formado para poder formar a sus alumnos.

Como venimos afirmando a lo largo de este estudio el software de autor es sin duda un recurso motivador para los alumnos, pero es necesario que los docentes sean capaces de generar actividades interactivas (**Paechter y otros, 2010**). El docente es la pieza clave así que los dos objetivos principales que quiero destacar en esta investigación son:

-Mostrar el papel imprescindible de las TIC en la educación, siendo clave la alfabetización digital del profesorado para realizar su tarea adaptándose a las exigencias de la actual sociedad del conocimiento.

-Presentación del programa Hot Potatoes como herramienta motivadora para el alumnado en el aula de inglés.

9. INVESTIGACIÓN EN EL IES LOS ÁNGELES

En este apartado describiré brevemente los resultados que pude obtener al mostrar a los alumnos de 1º de ESO del IES Los Ángeles un ejercicio elaborado con el programa Hot Potatoes.

Durante el periodo de prácticas tuteladas se me brindó la oportunidad de mostrar a los alumnos un ejercicio elaborado con la aplicación JMatch. Afortunadamente el aula contaba con un ordenador y un proyector, ya que no nos fue posible resevar el aula de informática el día que deseábamos.

En las aulas no disponíamos de conexión a Internet pero ello no fue inconveniente, ya que HP no lo requiere.

Esta actividad fue elaborada la semana que estudiábamos el vocabulario sobre las profesiones y me pareció una buena oportunidad para ayudarles a repasar el vocabulario de una forma diferente a la que acostumbraban. La actividad es muy sencilla, les expliqué que solo les llevaría unos minutos ya que nos encontrábamos prácticamente a final de curso, tenían mucho que estudiar y no quise robarles demasiado tiempo. Les hice saber que la actividad era totalmente voluntaria, concienciándoles de que no obtendrían ninguna calificación extra por realizarla. Alguno de ellos no pudo evitar preguntar que por qué motivo debía realizar entonces esta actividad, con lo cual me tuve que reiterar al decirles que era voluntaria.

Contaba con poco tiempo para enseñarles el ejercicio así que fui breve y concisa. Les mostré la siguiente actividad haciendo uso del proyector:

Match the different jobs with the suitable tool

Matching exercise

Match the items on the right to the items on the left.

Check

baker

butcher

plumber

policeman

surgeon

Check

Pedí a uno de ellos que leyera el título y después les pregunté si podían intuir de que trataba la actividad. Me respondieron muy acertadamente.

Los alumnos observaban con un poco de extrañeza ya que habitualmente no hacían uso del ordenador en clase. La tutora me comentó algunos problemas técnicos que tenían con los equipos, motivo por el que prácticamente no se trabajaba con ellos.

En el aula predominaban el libro de texto, el cuaderno de ejercicios y el cassette como herramientas del profesor.

A pesar de ello entendieron rápidamente como hacer el ejercicio. Tenía cierto temor debido a que tenía que mandarles el ejercicio para casa y no sabía si la mayoría contarían con dirección de correo electrónico. Sin embargo me llevé una grata sorpresa al ver que todos ellos tenían. De modo que les pedí que apuntaran en un papel sus direcciones. Les expliqué que les enviaría el ejercicio a su correo y ellos debían devolverme el email adjuntando el ejercicio resuelto. La gran mayoría de ellos ya sabía cómo hacerlo.

Análisis de los resultados

He de reconocer que los resultados no fueron realmente alentadores, pero teniendo en cuenta que la actividad era voluntaria, que se mandó como tarea y que no puntuaba considero que son prácticamente satisfactorios.

De 14 alumnos que me dieron su dirección de correo 4 me mandaron el ejercicio, es decir, un 28'57% de ellos. Una alumna me comentó que no disponía de conexión a Internet en su domicilio, por lo que deduzco que probablemente alguno más tuvo el mismo inconveniente para mandarme el ejercicio.

Uno de los alumnos incluso preguntó si había más ejercicios para hacer.

Encuentro que los resultados fueron en realidad bastante positivos. Aunque el porcentaje de alumnos que envió el ejercicio no es muy alto, los 4 que lo enviaron lo hicieron perfectamente.

También hay que tener en cuenta que el tiempo para explicar el ejercicio fue limitado y quizás algunos de ellos tuvieron dudas que quedaron sin resolver. Aunque todos parecieron entenderlo probablemente les surgiera alguna duda en casa y no supieron hacerlo.

Aún con todos estos inconvenientes pienso que les resultó un ejercicio motivador. Pude percibir gran interés por su parte, lo encontraron novedoso y divertido. Además estoy convencida que si les hubiera mandado un ejercicio del libro de texto bajo las mismas condiciones que este (voluntario y sin puntuar para la nota final) el porcentaje de alumnos que lo habría realizado habría sido bastante inferior.

No cabe duda que haciendo uso de la informática en clase nos valemos de una herramienta que nos ayuda a entrar en contacto con el mundo en que se mueven nuestros alumnos cada día. Es un recurso con el que hasta los más jóvenes están muy familiarizados. Es una herramienta de apoyo que va a facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Nuestros alumnos se encontrarán más motivados y además contribuirá a un aprendizaje autónomo.

10.CONCLUSIONES

Dado que el aprendizaje virtual está cada vez más extendido es deber del profesor actualizarse en sus conocimientos y prepararse para poder hacer uso de herramientas como HP en clase. Está demostrado que cualquier ejercicio de tipo audiovisual o interactivo les resulta más motivador, por lo que el docente debe hacer el esfuerzo de dominar al menos un nivel básico la informática.

De manera que las herramientas más básicas (como HP) pueden resultarnos las más útiles a la hora de cumplir nuestro objetivo: integración curricular de las TIC. Otra de las ventajas del programa es que hay gran disponibilidad de ejemplos y tutoriales en Internet ya que su uso está difundido alrededor del mundo, con lo cual cualquier profesor autodidacta podría valerse de ellos y actualizarse sin gran esfuerzo.

Podemos concluir que el profesor debe evolucionar con su tiempo y con sus alumnos. El ámbito educativo no puede quedar al margen de los cambios que se producen en la sociedad. Las TIC son una ideal herramienta de apoyo en las clases que romperán con los métodos tradicionales. Esto no quiere decir que se deba perder de vista el objetivo

principal que es el aprendizaje de los contenidos, sino que podemos valernos de la informática precisamente para facilitar el logro de nuestro objetivo.

El docente debe cumplir las exigencias de la actual sociedad del conocimiento y responder a las necesidades de los alumnos que no se comportan ni tienen los mismos intereses que los de hace 20 años. Nuestros alumnos juegan con videojuegos, invierten gran parte de su tiempo libre en las redes sociales y hasta los más jóvenes tienen un teléfono móvil. Por ello no tiene sentido que el docente mire hacia otro lado y se empeñe en continuar aplicando la misma metodología que le funcionaba hace 20 años.

La base para conseguir motivar a nuestros alumnos es entender sus opiniones, sus metas, sus estilos de aprendizaje. Una vez que se logra empatizar con los alumnos será fácil encontrar que tipo de actividades les resultan más motivadoras.

En el ámbito de la enseñanza de una lengua extranjera el programa HP resulta particularmente útil. Va a motivar por igual a profesores como a alumnos, rompiendo con las metodologías tradicionales que llegan a aburrir al alumno. Nos servirá también como refuerzo de las clases magistrales, respetando el ritmo de aprendizaje de cada alumno.

Considero que sería un buen proyecto de futuro que todos los docentes tuvieran formación sobre estas herramientas. Aunque ya se está poniendo en marcha y los nuevos profesores ya cuentan con formación TIC sería interesante que existiera posibilidad de una formación continuada del profesorado en cuanto a herramientas informáticas de utilidad en la enseñanza. Pienso que sería una medida que podría mejorar mucho la calidad de la enseñanza.

11. BIBLIOGRAFÍA

Ames, C. (1992). The relationship of achievement goals to student motivation in classroom settings. In G.C. Roberts (Ed.), *Motivation in sport and exercise* (pp.161-176). Champaign, IL: Human Kinetics

Atkinson, J. W. (1964). *An introduction to Motivation*. Princeton, Nueva Jersey: Van Nostrand

Blázquez Cruz, L. "Hot Potatoes y CALL, un nuevo recurso en el aula de inglés" *Revista Digital Ciencia y Didáctica* nº 25 1/11/2009

Comisión Europea. *Propuesta de Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente*, 2005. Ver en: http://www.crue.org/export/sites/Crue/procbolonia/documentos/antecedentes/9._Competencias_clave_para_aprendizaje_permanente.pdf

Dweck, C.S. y Leggett, E. (1988). A social cognitive approach to motivation and personality. *Psychological Review*, 95, 256-273.

G. Níkleva, D. y López Ogáyar, M. “ Competencia digital y herramientas de autor en la didáctica de las lenguas” *Tejuelo*, nº 13 (2012), págs. 123-140 ISSN : 1988 – 8430

Ibabe Erostarbe, I. y Jaureguizar Albonigamayor, J. (2007). “ Autoevaluación a través de Internet: variables metacognitivas y rendimiento académico”, *Revista Iberoamericana de Tecnología educativa*, 6 (2), 59-75.

[<http://campusvirtual.unex.es/cala/editio/>]

Martín Gavilanes, M. A. “Software de autor y estilos de aprendizaje” *Didáctica (Lengua y Literatura)* 2004, vol. 16 105-116 ISSN: 1130-0531

Núñez, J.C. y González-Pumariega, S. (1996). Procesos motivacionales y aprendizaje. En J.A. González-Pienda, J. Escoriza, R. González y A. Barca (Eds.), *Psicología de la instrucción. Vol.2: Componentes cognitivos y afectivos del aprendizaje escolar*. Barcelona: EUB.

Paris, Scott. G., Marjorie Y. Lipson, y Karen K. Wixson “Becoming a Strategic Reader” *Contemporary Educational Psychology* vol.8 (Julio 1983) pp. 293-316.

Pérez García, F. “Alfabetización digital del profesorado: herramientas educativas” *Revista DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia*, ISSN 1699-3748, Nº. 16, 2010

Pérez Torres, M.I. “Apuntes Metodológicos acerca de la Enseñanza de Lenguas Asistida por Ordenador (ELAO)” *Revista para profesores de inglés*, 10, 1, 55-61

Pintrich, P.R. y De Groot, E.V. (1990). Motivational and self-regulated learning components of classroom performance. *Journal of Educational Psychology*, 82, 33-40

Uldemolins Martínez, J.R. “ Algunas reflexiones sobre la realidad del uso educativo de las TIC” *Revista Iberoamericana de Educación* ISSN: 1681-5653

Vargas Serrano, A. “Creación de software educativo” *Revista Digital Práctica Docente*

Páginas web

<http://www.aula21.net/segunda/hotpotatoes.htm>

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/c_p_a/pinnovacion/miWeb/documentos/tutorial_hotpotatoes.pdf

<http://hotpot.uvic.ca/index.php>

<http://www.virtualeduca.info/encuentros/encuentros/valencia2002/actas2002/actas02/708.pdf>

<http://148.204.73.101:8008/jspui/handle/123456789/809>

