

# IMPORTAR/EDITAR/CREAR RECURSOS CON PROGRAMAS EDUCATIVOS

## ACTIVIDADES EDUCATIVAS

Son ya bastantes los programas con los que podemos ir realizando actividades educativas para nuestro alumnado.

Especialmente, en la red, disponemos de multitud creadas en:

- WEBQUEST / CAZAS DEL TESORO
- JCLIC
- HOTPOTATOES
- THATQUIZ

Como el proceso hasta llegar a la Creación de ellas requiere mucho esfuerzo y tiempo, nos dedicaremos a importar las actividades que nos interesen.

## WEBQUEST/CAZAS DEL TESORO

Una **WebQuest** es un tipo de actividad didáctica que consiste en una investigación guiada, con recursos principalmente procedentes de Internet, que promueve la utilización de habilidades cognitivas superiores, el trabajo cooperativo y la autonomía de los alumnos e incluye una evaluación.

Apartados:

Una WebQuest tiene la siguiente estructura:

- Introducción del tema.
- Tarea propuesta.
- Proceso a llevar a cabo para conseguir los objetivos propuestos.
- Recursos que se van a utilizar. Normalmente visita de páginas webs.
- Evaluación.
- Conclusión.
- Autores.

Una **Caza del tesoro** es más sencilla (más utilizada por los escolares). En ella se plantean una serie de preguntas sobre un tema que se pueden contestar visitando unos enlaces de otras páginas relacionadas con el tema. Muchas veces se hace una pregunta principal al final para comprobar los conocimientos adquiridos sobre el tema.

Puedes buscar muchas en la red simplemente con escribir WEBQUEST o CAZA DEL TESORO en el GOOGLE... y sobre todos los temas.

No obstante, visita estas direcciones:

<http://www.aula21.net/tallerwq/fundamentos/ejemplos.htm>

[http://www.craaltaribagorza.net/motwq.php3?id\\_mot=19](http://www.craaltaribagorza.net/motwq.php3?id_mot=19)

<http://platea.pntic.mec.es/~erodri1/BIBLIOTECA.htm>

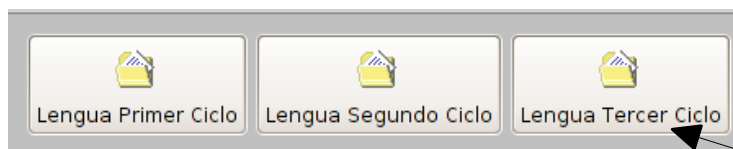
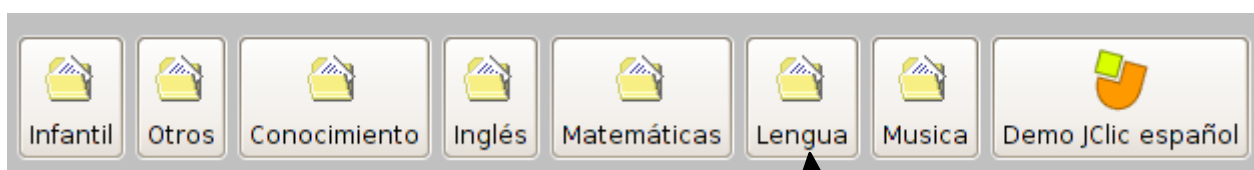
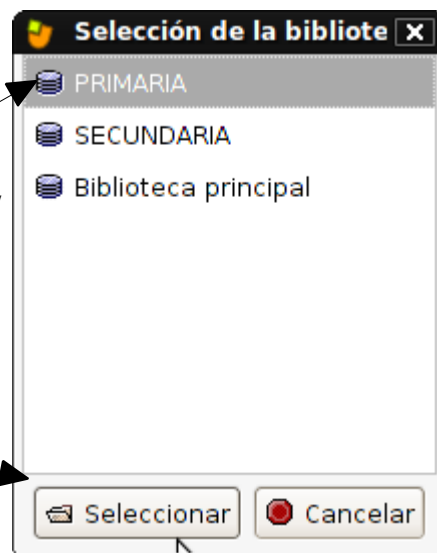
## JCLIC en nuestro ULTRAPORTÁTIL

Nuestro Ultraportátil tiene ya instalado JCLIC en la siguiente ruta:

APLICACIONES/EDUCACIÓN/HERRAMIENTAS JCLIC/  
JCLIC PLAYER.

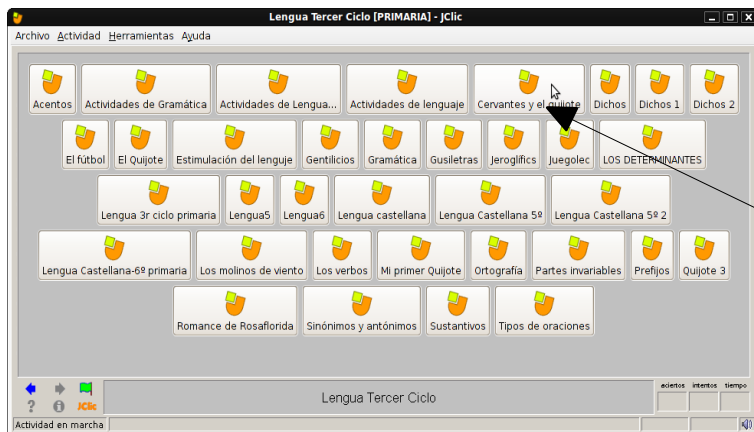
Será el momento de aparecer la biblioteca de actividades JCLIC, cliqueando sobre PRIMARIA y después confirmar en SELECCIONAR.

Van a aparecer ahora las carpetas sobre las materias correspondientes.



Haremos clic sobre la carpeta de la materia que nos interesa. Por ejemplo, LENGUA.

Lo mismo sobre LENGUA TERCER CICLO.



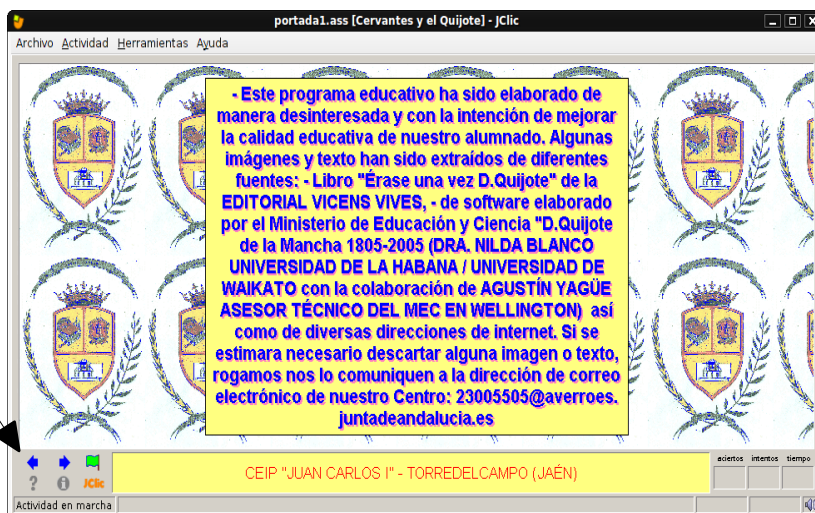
Y ahora seleccionamos la actividad con la que queremos trabajar, por ejemplo, CERVANTES Y EL QUIJOTE.

Estamos preparados para "jugar" con él.

Seguir las instrucciones que se

nos va dando en la barra central inferior.

Pasamos de actividad por medio de las FLECHAS que vienen en dicha barra inferior aunque suelen estar a la izquierda.

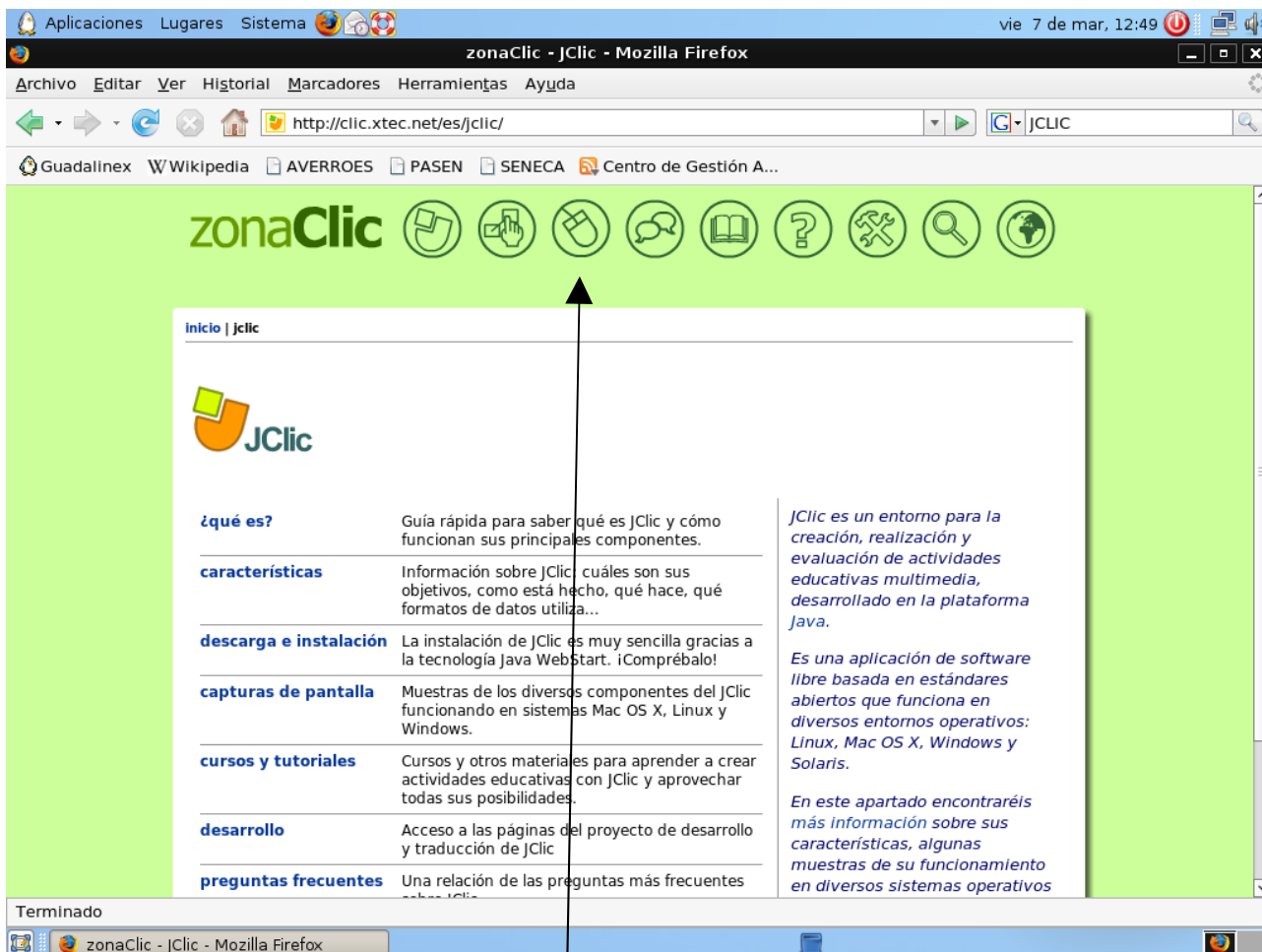


## ZONA CLIC (Desde Internet) No es necesario si funciona desde el Ultraportátil.

JCLIC es un entorno para la creación, realización y evaluación de actividades multimedia basados en la plataforma JAVA.

Para llegar a la ZonaClic, escribiremos JCLIC en cualquier buscador como GOOGLE y nos expondrá la dirección web:

[clic.xtec.net/es/jclic/](http://clic.xtec.net/es/jclic/)  
Si cliqueamos sobre ello, nos saldrá la siguiente pantalla:

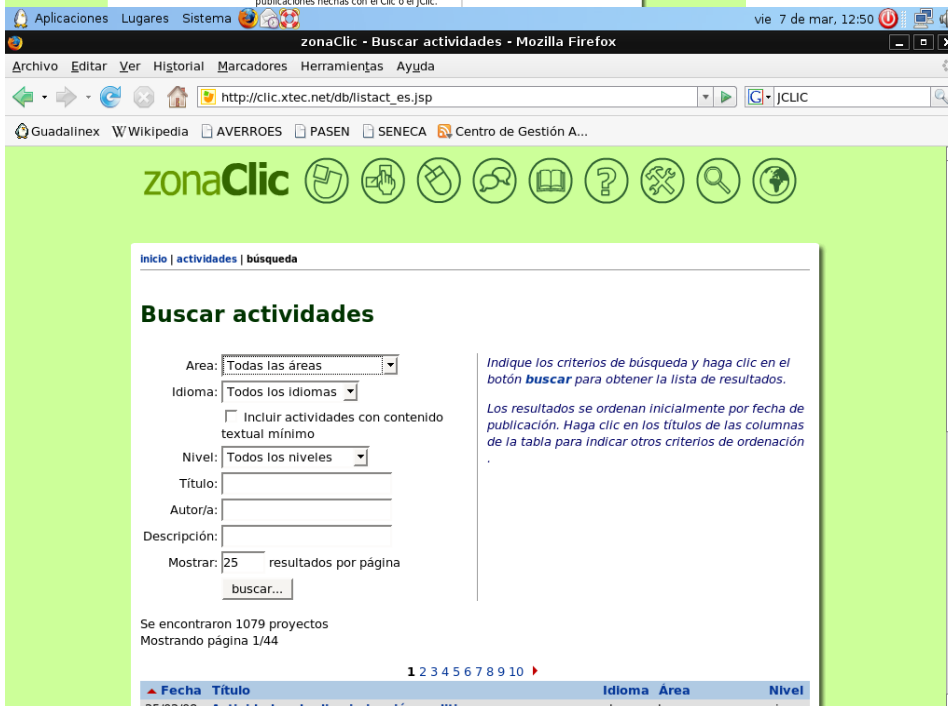


Si pulsamos sobre el símbolo del ratón podremos BUSCAR actividades JCLIC para nuestro alumnado.



Será el momento de clicar sobre "BUSCAR ACTIVIDADES" en una gran Biblioteca que dispone la ZonaClic, y para ello podremos seleccionarlas siguiendo una serie de criterios:

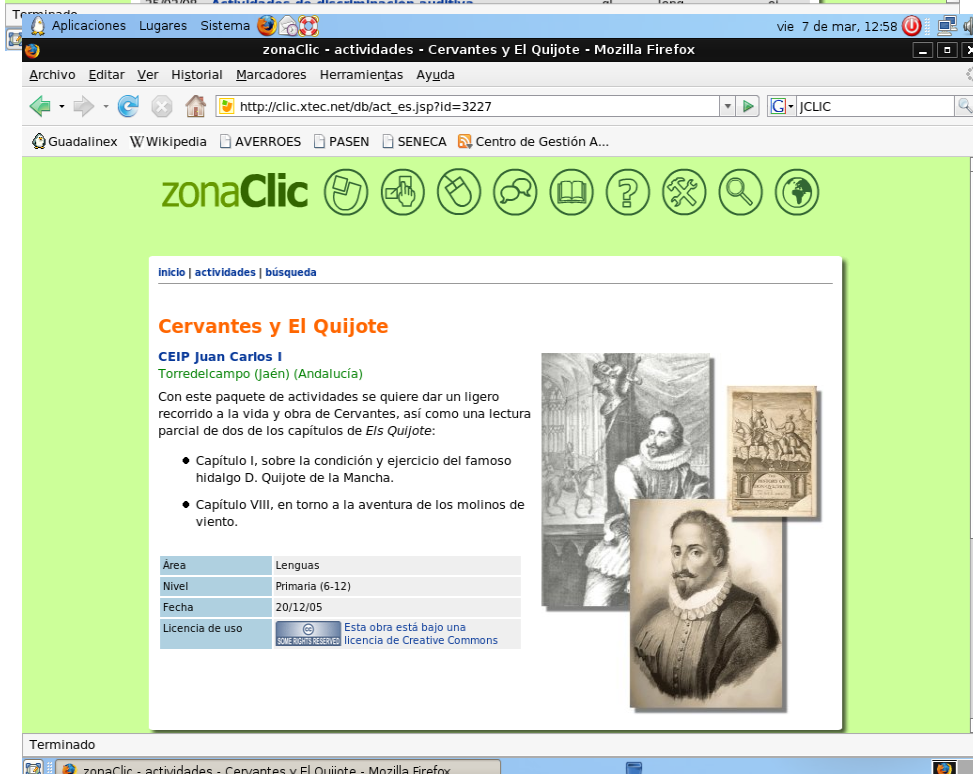
- Área: escogeremos entre las diferentes materias (Lengua castellana, Inglés, Matemáticas, Música, Educación Física ...)
- Idioma: Nosotros seleccionaremos español.
- Nivel: Primaria para nuestros alumnos/as.

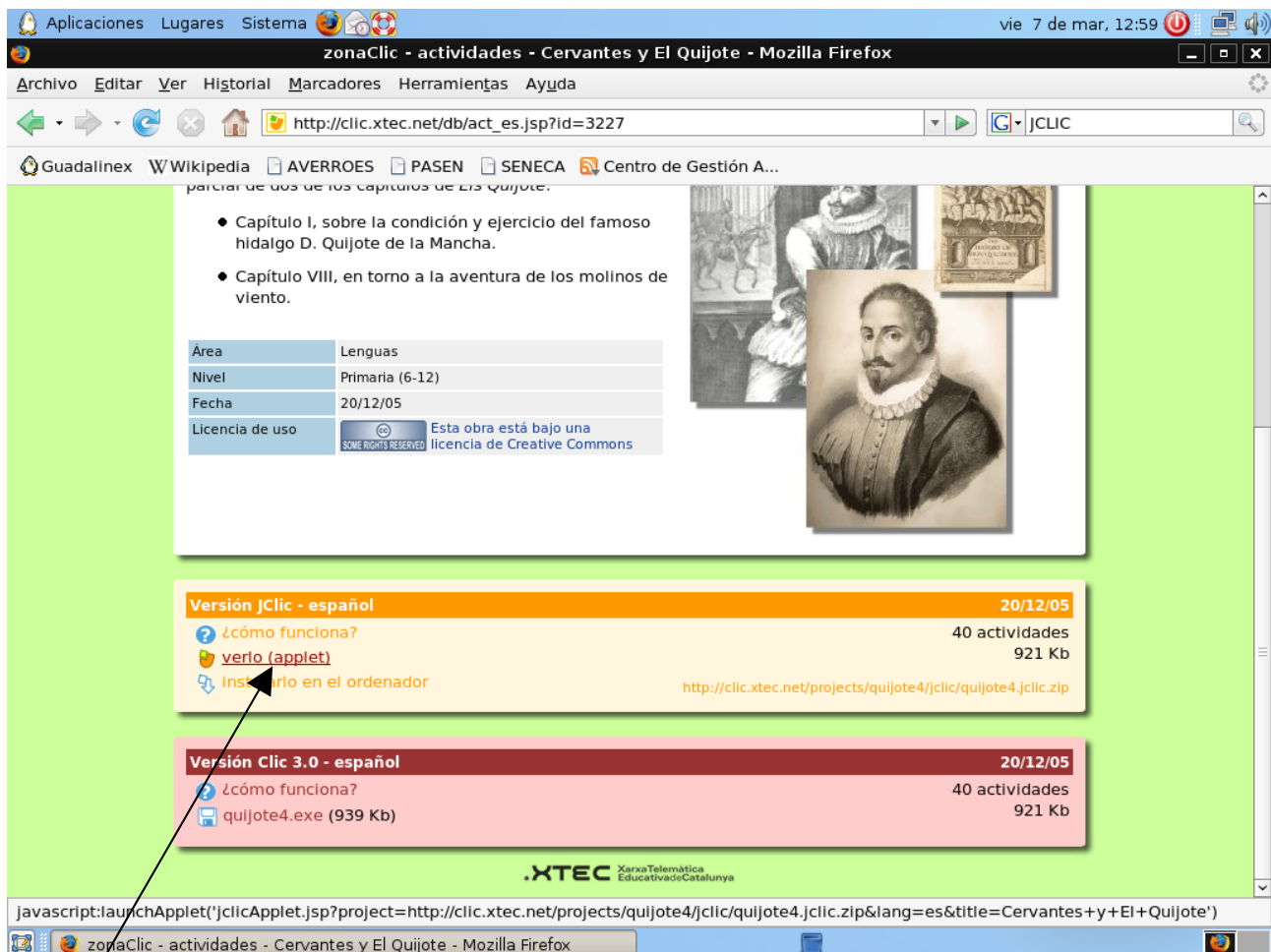


- Título: Podemos introducir una palabra relacionada con el tema ("Cervantes", por ejemplo).
- Autor: Si lo conocemos.

Cuando le demos a BUSCAR, comenzarán a aparecer todos los títulos de las actividades disponibles y será cuestión de ir seleccionando las que consideremos más interesantes.

A manera de ejemplo, intenta realizar una búsqueda de una actividad sobre Cervantes y el Quijote que ha sido realizado por nuestro Colegio y que puede ser interesante en el área de Lengua y que nos puede servir para ver cómo funciona el programa educativo. Bajamos con la barra vertical y podremos seleccionar la opción de VERLO (applet) y si nos interesa, instalarlo en nuestro ordenador.

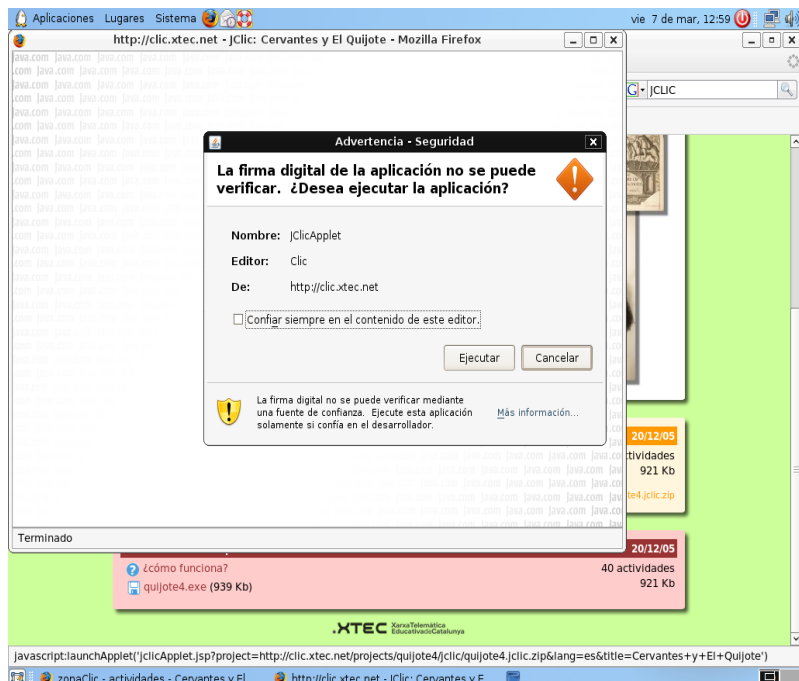




Cuando pulsemos sobre VERLO, se nos cargará la plataforma JAVA indicando que "La firma digital de la aplicación no se puede verificar. ¿Desea ejecutar la aplicación?". Le daremos a EJECUTAR y se nos irá cargando el programa educativo.

El funcionamiento nos lo irá indicando el propio programa con un cuadro de diálogo que aparece en la parte inferior central.

Para ir pasando de actividad, simplemente pulsar sobre las flechas.



## HOT POTATOES

**Hot Potatoes** es un sistema para crear ejercicios educativos que pueden realizar posteriormente a través de la web. Los ejercicios que crea son del tipo respuesta corta, selección múltiple, rellenar los huecos, crucigramas, emparejamiento y variados.

Su licencia no es libre, pero a partir del 1 de septiembre de 2009 se distribuye la versión sin limitaciones a través de la sección Descargas de su sitio web.

Hot Potatoes está creado por el centro de humanidades y computación de la Universidad de Victoria, en Canadá. Para asuntos comerciales se ha creado la empresa Half-Baked Software Inc.

Se han observado ciertas incompatibilidades con algunos navegadores como Firefox.

Puedes encontrar ejemplos de funcionamiento del programa en las siguientes direcciones:

<http://centros3.pntic.mec.es/cp.antonio.de.ulloa/webactivhotpot/raiz/index.html>

<http://www.educa.madrid.org/portal/web/educamadrid/hotpotatoes>

[http://www.auladeletras.net/hot\\_tex.html](http://www.auladeletras.net/hot_tex.html)



## THATQUIZ: [www.thatquiz.org/es/](http://www.thatquiz.org/es/)

¿Qué es ThatQuiz?

ThatQuiz es un sitio de web para maestros/as y estudiantes. Les facilita generar pruebas y ver resultados de manera muy rápida. En particular, es buena herramienta para la enseñanza de las matemáticas.

¿De dónde es?

El proyecto se inició en la República Dominicana donde el autor pasó dos años como maestro de informática en el liceo Miguel Yangüela de Cabrera. El liceo tenía un centro de computadoras que se aprovechaba muy poco para fines educativos. Faltaba dinero para comprar software y el gran Internet servía más para distraer a los estudiantes que para educarles. Ahora, thatquiz.org se mantiene desde los Estados Unidos.

¿Quién lo utiliza?

- Maestros de matemáticas. Maestros de ciencias. Maestros de lenguas extranjeras. Toda clase de maestro lo utiliza.
- Estudiantes en más de 70 países del mundo, en la casa tanto como en la escuela.

¿Es necesario registrarse?

Si eres estudiante, no hay que registrarse. Como maestro/a sí.

A continuación, lo vamos a ir estudiando más detenidamente.

## THATQUIZ PARA MAESTROS/AS

# GUÍA RÁPIDA:

Si es la primera vez que entra en ThatQuiz, aconsejo ir directamente al Apartado 1 y saltar esta GUÍA RÁPIDA.

**Matemáticas**

Enteros	Fracciones	Conceptos	Geometría
Aritmética	Identificar	Reloj	Triángulos
Comparar	Aritmética	Dinero	Figuras
Potencias	Comparar	Medida	Geometría
Álgebra	Reducir	Unidades	Puntos
Cálculo	Probabilidad	Gráficas	Ángulos

**Vocabulario**

Inglés	Español	Américas	Europa
Francés	Alemán	África	Asia

**Geografía**

**Exámenes asignados**  
Se entra el código

[Inglés / English](#)  
[Más información](#)  
[Búsqueda](#)

**Entrada para maestros**  
[Registrarse ahora](#)  
Usuario   
Contraseña   
  
[¿Olvidó su contraseña?](#)

Tu examen de matemáticas - se hace aquí

El mejor recurso de matemáticas en el web hoy día, con más de 2 millones de exámenes completados por más de 100.000 estudiantes. Lo que ofrecemos: Software limpio y educativo para escuelas en cualquier país del mundo aunque sean ricas o pobres, sobresalientes o marginalizadas. Esperamos que aprovechen todos de la práctica aquí disponible. Este servicio es gratis para el uso educativo. Copyright © 2004-2008 Andrew Lyczak.

ThatQuiz ofrece un servicio de pruebas electrónicas gratis para maestros/as. Cuando tus estudiantes hacen una prueba con ThatQuiz, se les revelan las notas de inmediato, y tú puedes ver todos los resultados aquí. Si tienes preguntas sobre este servicio nos puedes contactar con email a [thatquiz@gmail.com](mailto:thatquiz@gmail.com).

Introdúctete en esta dirección de Internet: <http://www.thatquiz.org/es>

1. Si no lo has hecho, crea una clase (pincha en [Clase Nueva](#) en el menú).
2. Crea una prueba escogiendo una categoría (enteros, fracciones, conceptos, geometría) y una prueba (aritmética, álgebra, etc.), y pincha en Asignar.
3. Da el código de la prueba (se ve en la primera columna, antes del nombre) a tus estudiantes, y manda que lo entren debajo de Pruebas Asignadas en la página de [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org). Si prefieres, puedes notificarles de la prueba por email pinchando en Notificar en la página Ver Pruebas.
4. Después de que los estudiantes hagan la prueba, pincha en Ver Notas para comprobar los resultados.

### Administrar pruebas

Para completar una prueba, un estudiante necesita [el código de la prueba](#), [la página de clase](#), o [un email de su maestro](#).

### El código

El código se ve en la primera columna de la tabla de pruebas (pincha en Ver Pruebas en el menú). Consiste en cuatro letras y cuatro números (ej. MPAK5283). Si un estudiante teclea un código desde [thatquiz.org](http://thatquiz.org), saldrá la prueba deseada. Es la manera más fácil de empezar para los estudiantes que hagan la prueba juntos en el aula.

### Página de clase

Haz clic sobre [Editar Clase](#) para ver un enlace a la página de clase. Cada clase tiene su propia página. Desde ella, los alumnos tienen acceso a todos los exámenes que todavía no hayan completado. Existe la opción de requerir contraseñas, y así estar más seguro de que nadie haga un examen ajeno.

### **Notificar con email**

Desde la página de Ver Pruebas, selecciona las pruebas deseadas y haz clic en el botón de Notificar. Escribe las direcciones de correo y haz clic en Mandar. Cada estudiante recibe un vínculo válido para su propia prueba. Para los estudiantes quienes hagan las pruebas desde su casa, es la manera preferida.

### **Vincular desde otra página web**

Se puede hacer un enlace a una prueba desde otra página web.

URL para la prueba de clase con notas : <http://www.thatquiz.org/es/classtest?CODIGO>

URL para la prueba de practicar : <http://www.thatquiz.org/es/practicetest?CODIGO>

En vez de CODIGO, hay que usar el código propio de la prueba (cuatro letras y cuatro números).

### **Asignar pruebas**

Haz clic sobre la categoría y el tipo de prueba (ej. enteros, aritmética). Configura las opciones para obtener la prueba que quieras y toca Asignar para asignarla a la clase.

### **Eliminar una prueba**

Desde la página de Ver Pruebas, selecciona la prueba para eliminar y toca el botón de Eliminar.

### **Juntar pruebas**

Se pueden juntar pruebas para formar un examen más largo. Desde Ver Pruebas del menú, selecciona las pruebas para juntar y toca el botón Juntar. Se forma una nueva prueba, y se puede editarla con hacer clic sobre Editar.

### **Ver reportaje de notas**

Ver Notas del menú te presenta con todas las notas que han hecho tus estudiantes. Cada letra de columna (A,B,C,D...) representa una prueba. Para ver información sobre las pruebas, ubica la flecha del mouse sobre las letras. Hacer clic sobre una letra de columna, un nombre de estudiante o una nota te abre una ventana con más detalles.

### **Editar notas**

No se puede cambiar el valor numérico de una nota. Solamente se puede borrar una nota para que el estudiante haga la prueba de nuevo. Haz clic sobre Ver Notas en el menú y el botón de Editar. Selecciona las notas que quieres borrar. Para seleccionar todas las notas de una prueba, puedes hacer clic sobre la letra de la prueba. El botón de Borrar sirve para borrarlas. Cuando se elimina una prueba de clase, las notas también quedan eliminadas.

### **Crear una clase**

Haz clic sobre Clase Nueva en el menú. Escribe el nombre de la clase y llena el formulario con los nombres y apellidos de tus estudiantes.

### **Editar o quitar una clase**

Selecciona la clase en el cuadro de Clases en el menú. Haz clic sobre Editar Clase. Puedes inscribir más estudiantes. Si borras el nombre y apellido de un estudiante, lo quitas de la clase. Para eliminar la clase, haz clic sobre Eliminar Clase. Cuando se elimina una clase, también se desaparecen las notas.

### **Descargar para Windows**

Para usar el programa donde no haya Internet, descarga la [versión para Windows](#).

### **Requisitos**

ThatQuiz requiere [Internet Explorer 6](#) o [Firefox](#) para funcionar bien.

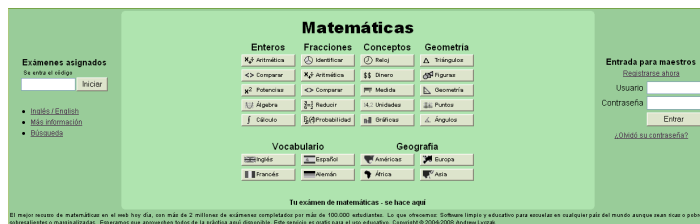


# 1. DARSE DE ALTA

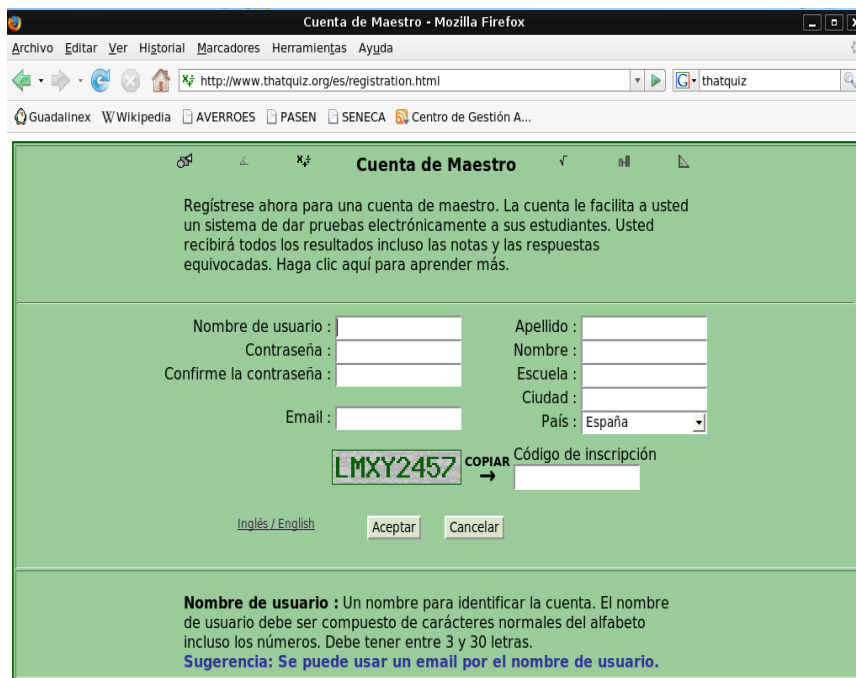
Lo primero que tendremos que hacer es **REGISTRARNOS** y así podremos disponer de pruebas y notas para nuestros alumnos/as.

En el Navegador de Internet buscaremos la siguiente dirección:

<http://www.thatquiz.org/es> (o lo haremos a través de Google, buscando "Thatquiz" y seleccionando "Matemáticas y Pruebas").



En la derecha, cliquearemos sobre **REGISTRARSE AHORA** y nos situaremos en la pantalla de **CUENTA DE MAESTRO**.

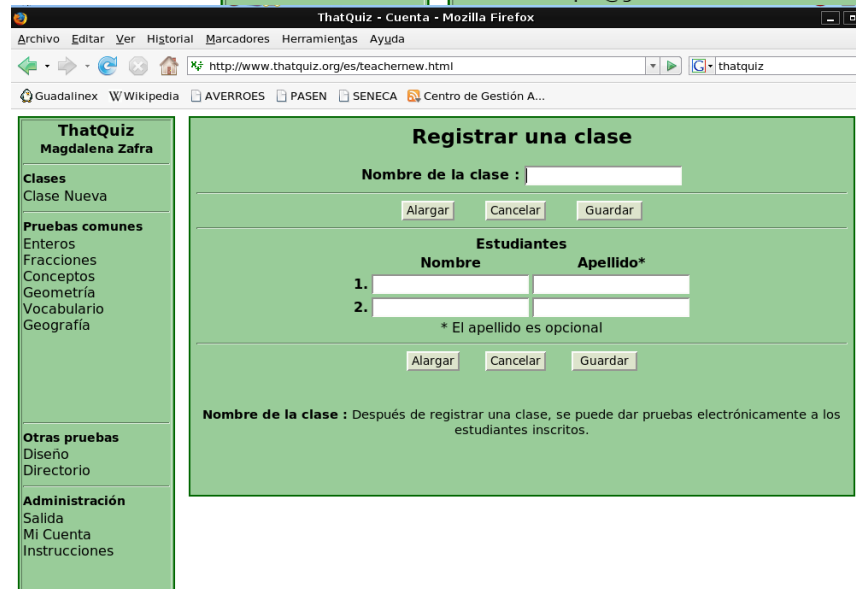
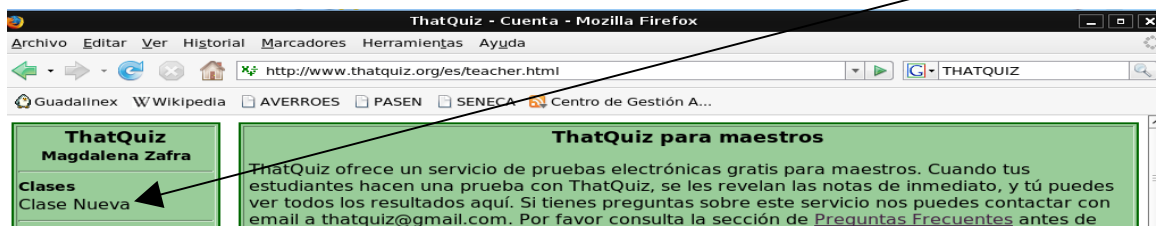


Rellenaremos nuestros datos: Nombre de Usuario y Contraseña (Claves que luego tendremos que introducir para acceder a la página principal), datos nuestros como Apellido, Nombre, Escuela, Ciudad... y un E-mail para el contacto.

Posteriormente rellenaremos el Código de Inscripción que nos ofrece el programa y le daremos a Aceptar.

La próxima pantalla es la página principal de THATQUIZ PARA MAESTROS cuando ya estamos registrados con usuario y clave.

Clickeamos sobre **CLASE NUEVA** y nos llevará a la



...na de clase] [Crear clases] [Eliminar una clase] [Notificar con email] [Juntar pruebas] [Descargar]  
 ...n Clase Nueva en el menú).  
 ...nteros, fracciones, conceptos, geometría) y una Asignar.  
 ...ra columna, antes del nombre) a tus estudiantes, ...nadas en la página de [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org). Si ...email pinchando en Notificar en la página Ver ...eja, pincha en Ver Notas para comprobar los  
 ...tío de web escolar o personal para ...estros nos puedan encontrar.  
 ...esita el código de la prueba, la página de clase, o

siguiente pantalla donde introduciremos:

- Nombre de la clase. Ej. MATEMÁTICAS

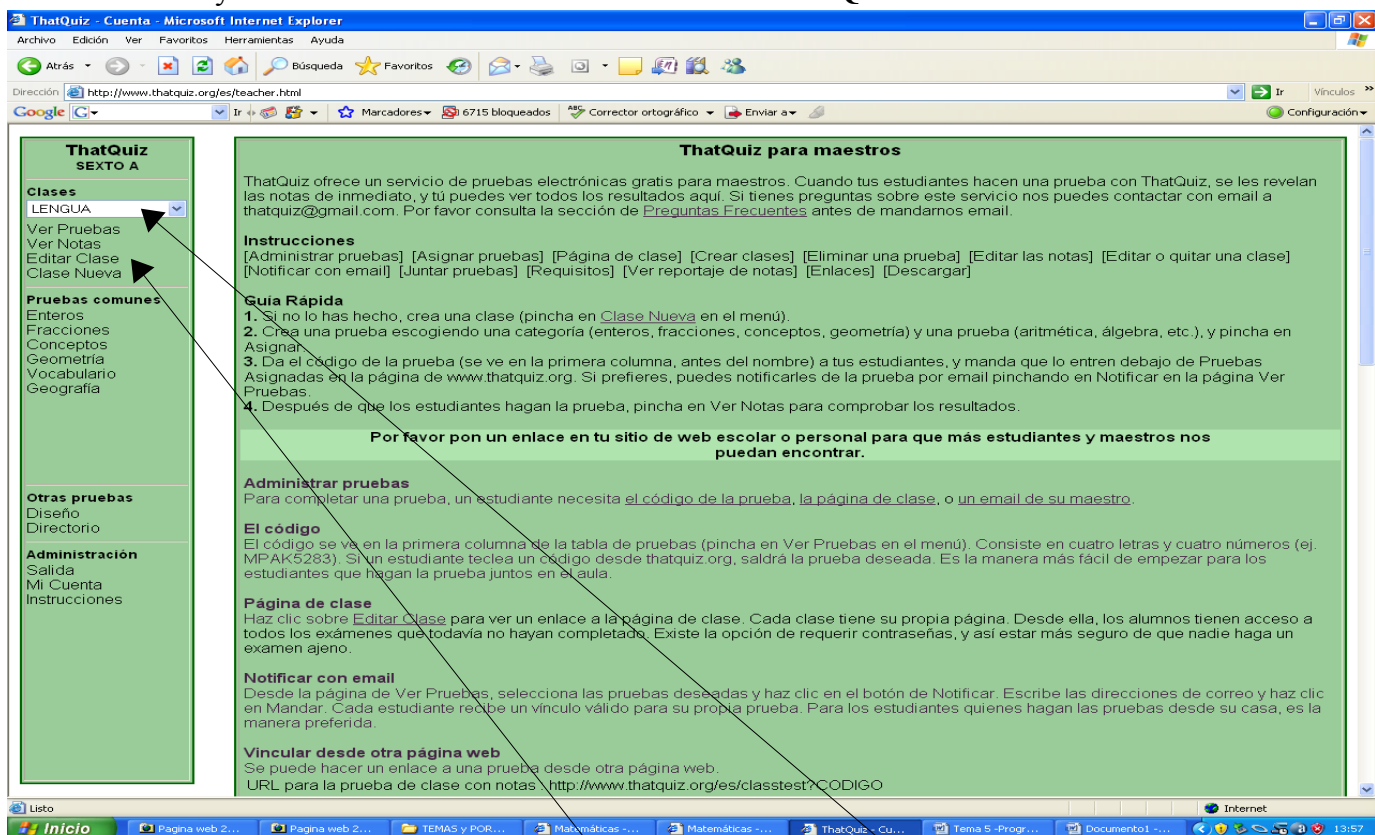
- Alumnado (para ir añadiendo alumnos y alumnas, clicar sobre "alargar")  
Al terminar, pulsaremos sobre GUARDAR.

## 2. INTRODUCIR/EDITAR ALUMNADO DE CLASE

- Si no estamos en ThatQuiz, recordamos que para entrar, en el Navegador de Internet buscaremos la siguiente dirección: <http://www.thatquiz.org/es> o lo haremos a través de Google, buscando "Thatquiz" y seleccionando "Matemáticas y Pruebas"). Nos aparecerá la siguiente pantalla en la que introduciremos USUARIO y CONTRASEÑA y pulsaremos sobre ENTRAR.  
La próxima pantalla nos permitirá EDITAR nuestra CLASE.



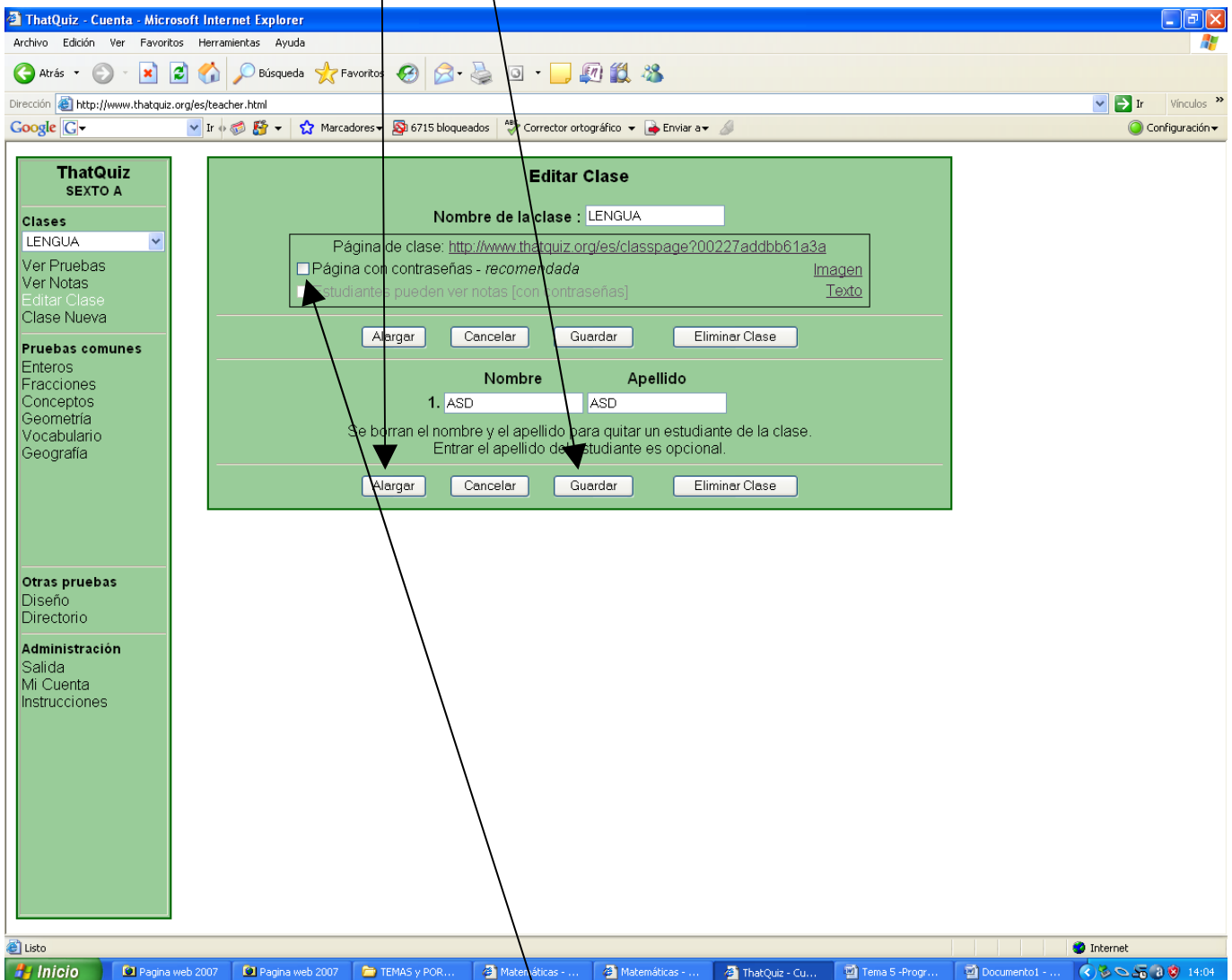
- Estando ya DENTRO de nuestra CUENTA DE THATQUIZ



Lo primero es seleccionar de qué clase se trata: LENGUA, MATEMÁTICAS...  
Posteriormente, cliquemos sobre EDITAR CLASE

Ahora será el momento de ir introduciendo el Nombre y Apellidos de cada uno/a de nuestros alumnos/as.

Deberemos ir dándole a **ALARGAR** para crear más huecos para nuevos alumnos/as. Cuando terminemos le damos a **GUARDAR**.



Como lo que queremos es que cada uno de nuestro alumnado tenga una **CONTRASEÑA**, no se nos debe de olvidar pulsar sobre el cuadradito de **PÁGINA CON CONTRASEÑAS**. Recordamos que esta contraseña secreta será la que introducirá el alumno/a cuando vaya a realizar sus pruebas.

### 3. CREAR UNA PRUEBA DE MATEMÁTICAS

Vamos a crear un ejercicio de SUMAS para 1º de Primaria.

Nos localizamos en la columna de la izquierda y elegimos la prueba que nos interesa: ENTEROS.

Dispondremos de otro submenú y elegimos la opción, ARITMÉTICA (en nuestro caso).

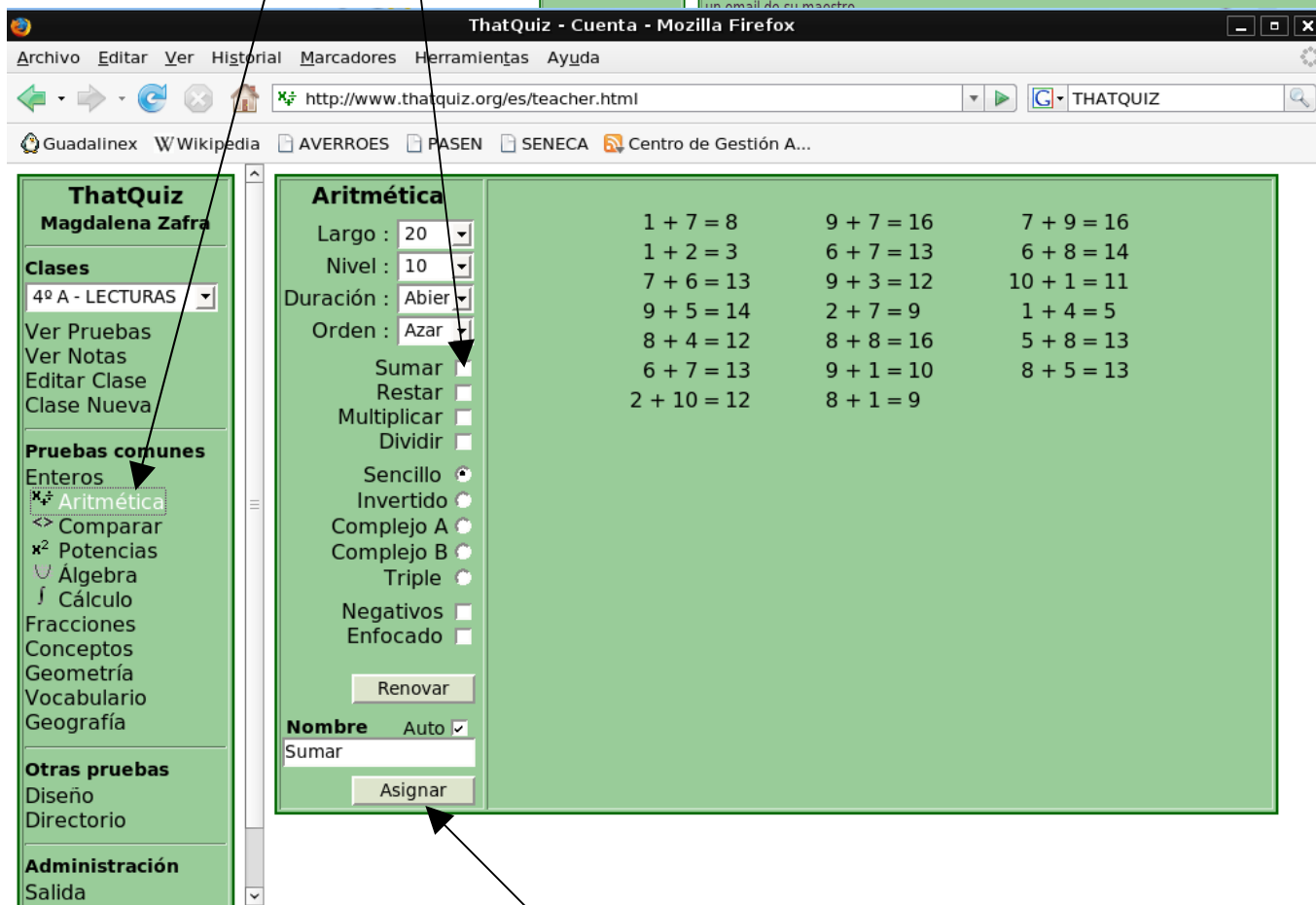
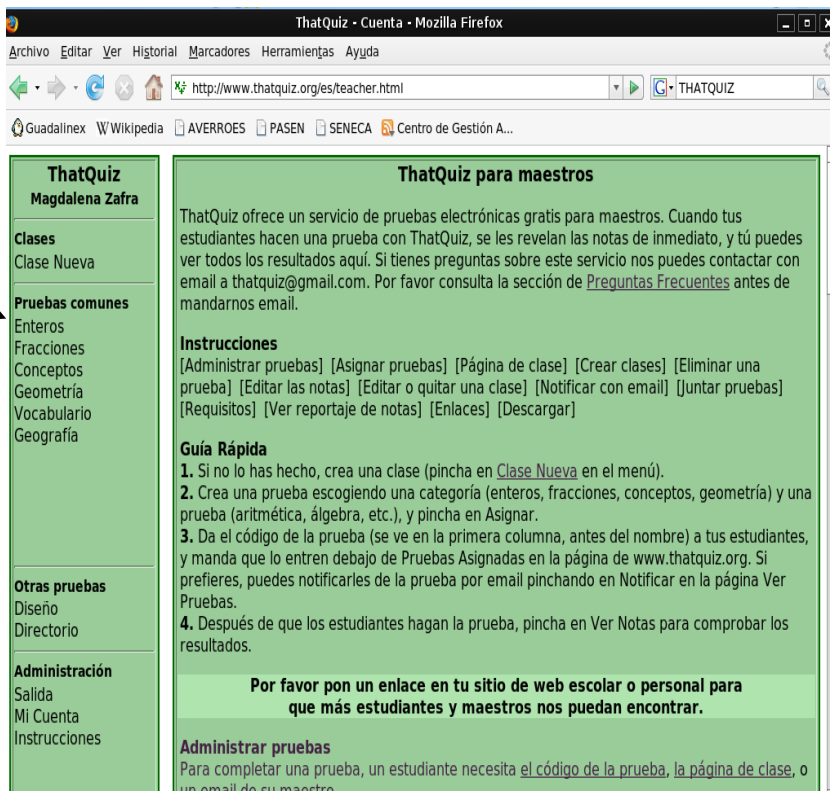
Como lo que queremos es hacer sumas, pondremos:

Largo: 20 (porque son 20 cuentas)

Nivel: 10 (porque son fáciles)

Duración: Abierta (porque no hay tiempo para finalizar la prueba).

Y elegimos la opción de SUMAR.



Al finalizar, cliqueamos sobre ASIGNAR para que se quede grabada en nuestro curso. Podemos ir seleccionando otros apartados para confeccionar más pruebas.

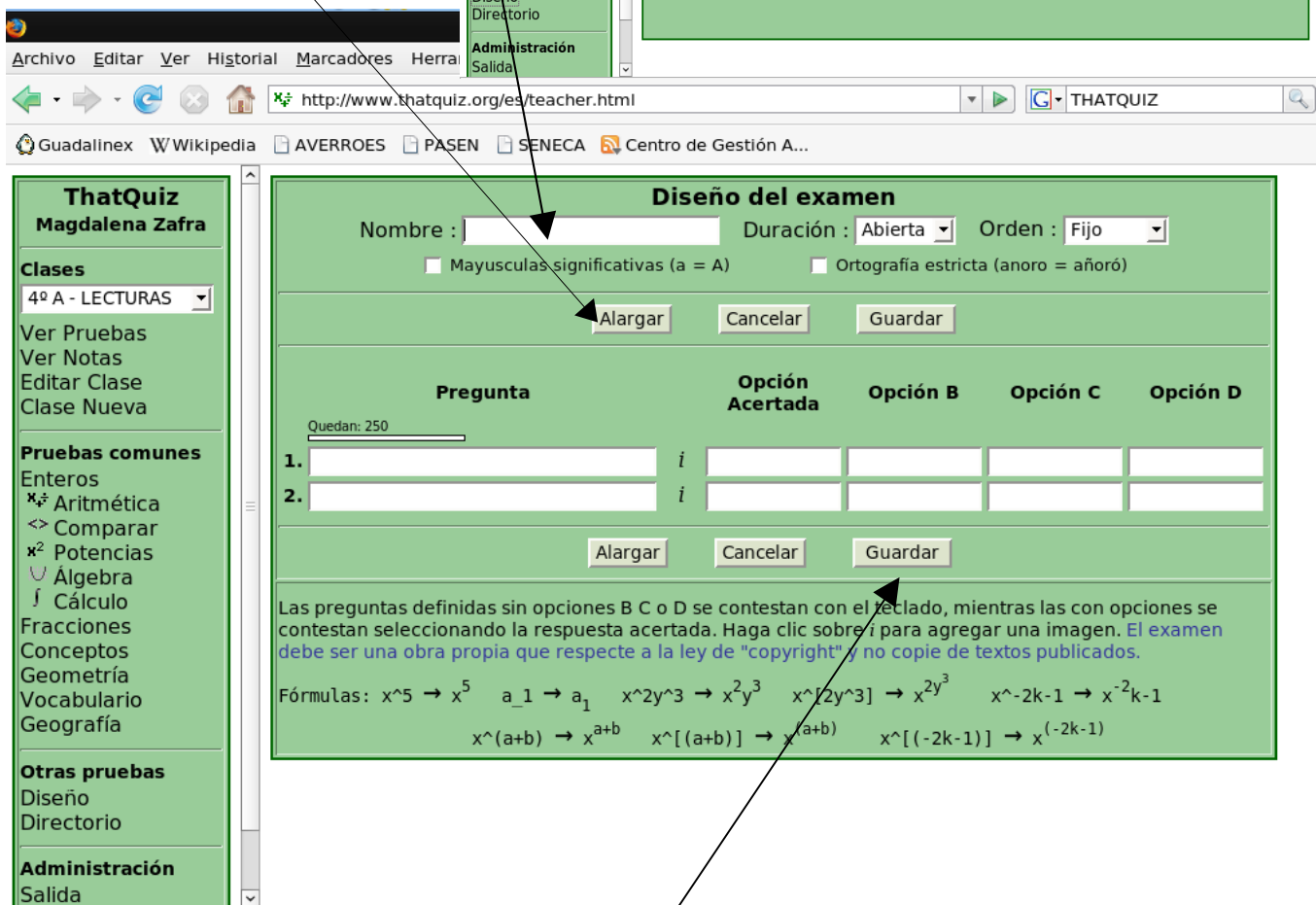
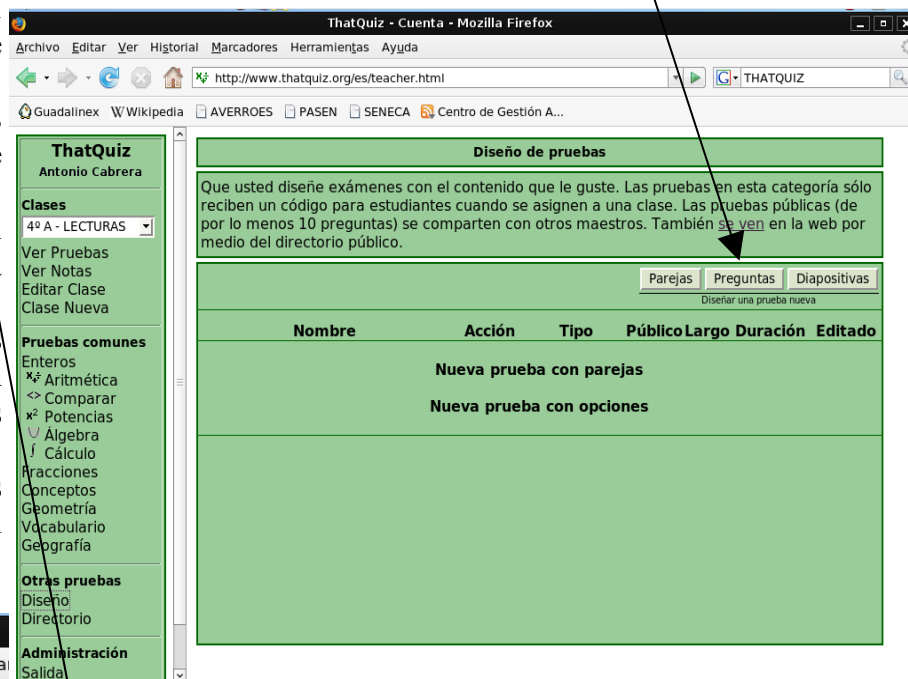
## 4. DISEÑAR NOSOTROS/AS UNA PRUEBA

Si lo que queremos es diseñar nosotros mismos la prueba (por ejemplo para hacer problemas), cliqueamos sobre DISEÑO.

De las 3 opciones que se nos presentan a la derecha, cliqueamos sobre PREGUNTAS.

Nos saldrá la pantalla que podemos ver abajo. En ella, iremos rellenando:

- Nombre de la prueba.
- Duración: Abierta o el tiempo que queremos que dure la prueba.
- Orden: Fijo (si las preguntas no cambian de orden) o Aleatorio.
- Podemos seleccionar si queremos que la ortografía sea estricta o no.
- Iremos escribiendo las preguntas, la opción correcta y las respuestas incorrectas.
- Para introducir más preguntas, le damos al botón de ALARGAR.



Si lo que queremos es que el alumnado no tenga que elegir una respuesta entre varias, sino escribir el resultado, NO rellenaremos los apartados de Opciones B, C y D.

ATENCIÓN: No se nos olvide darle a GUARDAR cuando terminemos.

En este momento, nuestra prueba está DISEÑADA pero todavía no la hemos asignado a nuestro curso, tendremos que irnos hasta ASIGNAR y entonces aparecerá la pantalla que nos señala las Pruebas Asignadas para nuestro curso. Ésto quiere decir que nuestro alumnado ya podría utilizar la prueba que hemos creado.

The screenshot displays the ThatQuiz web application interface. The top section, titled "Diseño de pruebas", contains instructions for creating tests and buttons for "Asignar", "Editar", "Copiar", "Eliminar", "Imprimir", and "Ver". Below this is a table with columns for "Acción", "Tipo", "Publico", "Largo", "Duración", and "Edita".

Acción	Tipo	Publico	Largo	Duración	Edita
[Asignar] [Editar]	Opciones	10	Abierta	2008.11.04	
	Opciones	10	Abierta	2008.11.04	
	Opciones	12	Abierta	2008.11.04	
	Opciones	20	Abierta	2008.11.04	

The bottom section, titled "5º A EDUCACIÓN FÍSICA Pruebas Asignadas", contains a table with columns for "Código", "Nombre", "Tipo", "#", "Duración", "Hecho", "Nivel", and "Asignado".

Código	Nombre	Tipo	#	Duración	Hecho	Nivel	Asignado
<input type="checkbox"/>	FXFX1384 Unidad 1	Opciones	10	Abierta	23	1	2008.11.04
<input type="checkbox"/>	WDRJ1638 Trimestre1-Repaso Calentamie	Opciones	12	Abierta	0	1	2008.10.10

The interface also includes a sidebar with navigation options like "Clases", "Pruebas comunes", "Otras pruebas", and "Administración".

## 5. BUSCAR PRUEBAS EN INTERNET

### CÓMO UTILIZAR PRUEBAS confeccionadas por otros MAESTROS/AS:

Seleccionaremos **DIRECTORIO** y allí escribiremos en **BÚSQUEDA** los apartados que nos interesen, por ejemplo: **PROBLEMAS** y cliquearemos sobre **BUSCAR**.

The screenshot shows the ThatQuiz website interface. On the left, there is a navigation menu with categories like 'Clases', 'Pruebas comunes', and 'Otras pruebas'. The main content area is titled 'Directorio de pruebas públicas' and features a search bar with 'PROBLEMAS' entered. Below the search bar, there is a table of search results. The table has columns for 'Maestro', 'Nombre', and 'Resultados'. The results list various math problems created by different teachers, such as 'Lira, Alejandra - CNCI San Juan Del Río' and 'Larios, José - IES Blas Infante'. Each entry includes a brief description of the problem and a 'Resultados' column with the solution.

Nos aparecerán pruebas sobre problemas con sus autores correspondientes. Si las queremos ver, cliqueamos sobre la prueba correspondiente. Si nos interesa, haremos clic sobre **IMPORTAR** e inmediatamente se incorporará a la clase en la que nos encontremos, guardándose en **DISEÑO** para que nosotros/as podamos editarla cuando queramos. Si lo queremos hacer ahora, le daríamos a **EDITAR**. Si lo hiciéramos más tarde, nos iríamos a **DISEÑO**, corregiríamos, le damos a **GUARDAR** y después a **ASIGNAR**.

The screenshot shows the 'Diseño de pruebas' (Design of tests) interface. It displays a table of test items that have been imported or created. The table has columns for 'Nombre', 'Acción', 'Tipo', 'Público', 'Largo', 'Duración', and 'Editado'. The items listed include 'Problemas de sumar y restar', 'Unidad 1', 'Resistencia, flexibilidad y velocidad', 'Trimestre 1-Repaso Calentamiento', and 'CONTROL RECUPERACIÓN 2º Trimestre'. Above the table, there are buttons for 'Asignar', 'Editar', 'Copiar', 'Eliminar', 'Imprimir', and 'Ver'. The interface also includes a sidebar with navigation options and a top navigation bar.

## 6. PRÁCTICAS: DISEÑO DE PRUEBA DE EVALUACIÓN

La actividad que vamos a realizar es la de confeccionar un CUESTIONARIO que nos muestre qué % de comprensión lectora ha tenido un alumno/a sobre una lectura que ha realizado.

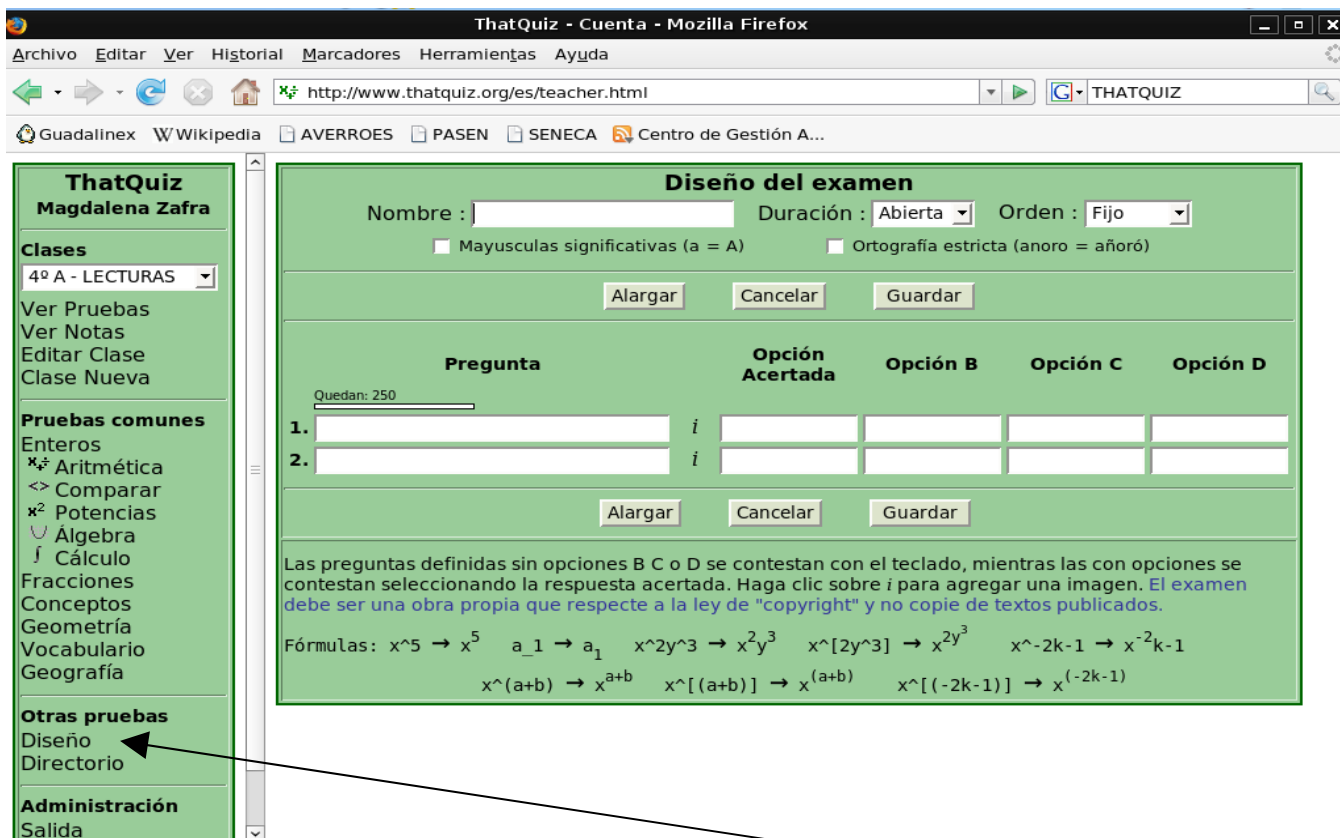
Previamente, habremos seleccionado la lectura que tendrá que leer el alumnado y redactaremos las PREGUNTAS que queremos hacerles.

El tipo de respuesta podrá ser de elección, entre 4 ó menos opciones, o bien de tener que escribir la palabra, número... correcto (sin cometer ni una falta de ortografía)

Introduciremos en Internet esta dirección: <http://www.thatquiz.org/es> o la buscaremos en GOOGLE poniendo **Thatquiz** . Nos saldrá la siguiente pantalla:



Como ya estamos registrados en Thatquiz, lo primero que tendremos que hacer es introducir nuestro USUARIO y CONTRASEÑA, cliqueando sobre el botón de ENTRAR.



En la columna de la izquierda, cliquearemos sobre DISEÑO, apareciéndonos la siguiente pantalla donde podremos ir escribiendo el título y las preguntas correspondientes.



## CONTROL CON PREGUNTAS:

Para ello, pulsaremos sobre PREGUNTAS

Nos aparecerá, ahora sí, la pantalla donde ir colocando:

- El NOMBRE de la prueba
- Cada una de las PREGUNTAS
  - Para alargar y poner más preguntas, pulsaremos sobre ALARGAR

Iremos rellenando también las opciones de respuesta que queramos darles.

Si sólo es que ellos escriban una respuesta (normalmente una palabra), entonces sólo rellenaremos la OPCIÓN ACERTADA.

Al terminar de escribir todas las preguntas, pulsaremos sobre GUARDAR y posteriormente, en la siguiente pantalla habrá que darle a ASIGNAR para que sea asignada esta prueba a nuestra clase.

Veamos esta última parte, paso a paso, con un ejemplo:

Comenzamos rellenando el Nombre de la lectura que le hemos ofrecido a nuestros/as alumnos/as.

### Diseño del examen

Nombre :  Duración :  Orden :

Mayúsculas significativas (a = A)  Ortografía estricta (anoro = añoró)

Pregunta	Opción Acertada	Opción B	Opción C	Opción D
1. ¿Por qué España no ha tenido siempre	i	Cada pueblo le	España siempr	El nombre se v
2. ¿Cuál es el nombre más antiguo de Esp	i	Anaku	Tarschisch	Iberia

Las preguntas definidas sin opciones B C o D se contestan con el teclado, mientras las con opciones se contestan seleccionando la respuesta acertada. Haga clic sobre i para agregar una imagen. El examen debe ser una obra propia que respete a la ley de "copyright" y no copie de textos publicados. Las pruebas con más de 9 preguntas se pueden hacer públicas.

Fórmulas:  $x^5 \rightarrow x^5$   $a_1 \rightarrow a_1$   $x^{2y^3} \rightarrow x^2y^3$   $x^{[2y^3]} \rightarrow x^{2y^3}$   $x^{-2k-1} \rightarrow x^{-2k-1}$   
 $x^{(a+b)} \rightarrow x^{a+b}$   $x^{[(a+b)]} \rightarrow x^{(a+b)}$   $x^{[-2k-1]} \rightarrow x^{(-2k-1)}$

Continuamos escribiendo las dos primeras preguntas y sus opciones de RESPUESTA

http://www.thatquiz.org - Imagen - Microsoft Internet Explorer

### Imagen

La imagen que escojas aparecerá junto con la pregunta.

- Se permiten las imágenes de jpg, gif y png
- La anchura se limita a 450 pixels
- La altura se limita a 300 pixels
- El tamaño del archivo se limita a 2 megabytes

Imágenes grandes, si el tamaño del archivo queda menos de 2M, serán aceptadas y reducidas.

Archivo de imagen

Por favor no utilice imágenes ajenas, por ejemplo de libros publicados con *copyright*. Las imágenes deben ser propiedad creativa tuya al menos de que pertenezcan al dominio público.

Si quisiéramos introducir una IMAGEN, cliqueamos sobre la "i" y nos aparece un cuadro donde buscaremos dicha imagen cuando pulsemos sobre EXAMINAR

Pulsamos sobre el botón de ALARGAR hasta obtener 10 huecos.

Seguimos introduciendo, ahora, el resto de preguntas.

### Diseño del examen

Nombre :  Duración :  Orden :

Mayúsculas significativas (a = A)  Ortografía estricta (anoro = añoró)

Pregunta	Opción Acertada	Opción B	Opción C	Opción D
1. ¿Por qué España no ha tenido siempre	i	Cada pueblo le	España siempr	El nombre se v
2. ¿Cuál es el nombre más antiguo de Esp	i	Anaku	Tarschisch	Iberia
3.	i			
4.	i			
5.	i			
6.	i			
7.	i			
8.	i			
9.	i			
10.	i			

Las preguntas definidas sin opciones B C o D se contestan con el teclado, mientras las con opciones se contestan seleccionando la respuesta acertada. Haga clic sobre i para agregar una imagen. El examen debe ser una obra propia que respete a la ley de "copyright" y no copie de textos publicados. Las pruebas con más de 9 preguntas se pueden hacer públicas.

Fórmulas:  $x^5 \rightarrow x^5$   $a_1 \rightarrow a_1$   $x^{2y^3} \rightarrow x^2y^3$   $x^{[2y^3]} \rightarrow x^{2y^3}$   $x^{-2k-1} \rightarrow x^{-2k-1}$   
 $x^{(a+b)} \rightarrow x^{a+b}$   $x^{[(a+b)]} \rightarrow x^{(a+b)}$   $x^{[-2k-1]} \rightarrow x^{(-2k-1)}$

**Diseño del examen**


Nombre : LOS NOMBRES DE ESPAÑA Duración : Abierta Orden : Fijo

Mayúsculas significativas (a = A)  Ortografía estricta (anoro = añoró)

Alargar Ortografía Cancelar Guardar

Pregunta	Opción A	Opción B	Opción C	Opción D
1. ¿Por qué España no ha tenido siempre?	Cada pueblo le	España siempr	El nombre se v	
2. ¿Cuál es el nombre más antiguo de Esp	Anaku	Tarschisch	Iberia	Hispania
3. ¿Qué significa la palabra "Anaku"?	Estaño	Antaño	Cobre	Oro
4. ¿A qué es probable que se refiera la pa	Tartessos	Tarta	Tártico	Antártico
5. ¿Dónde aparece ya el nombre de "Tars	En la Biblia	En el Corán	Mandamientos	En una taza de
6. ¿Quiénes le dieron el nombre de "Iberí	Los griegos	Los romanos	Los árabes	Los cartagines
7. ¿Por qué le pusieron Iberia?	Porque Españ	Porque Españ	Porque Españ	Porque en Esp.
8. ¿Cuál es en realidad el nombre del que	Hispania	Espagna	Hispalia	Hispanta
9. ¿A quiénes se debe el nombre de Hispa	A los romanos	A los griegos	A los árabes	A los cartagine
10. ¿Qué parece significar la palabra Hispa	Costa de los c	Madriguera de	Los cangrejos	Conejos

Alargar Ortografía Cancelar Guardar

Las preguntas definidas sin opciones B C o D se contestan con el teclado, mientras las con opciones se contestan seleccionando la respuesta acertada. Haga clic sobre  para agregar una imagen. El examen debe ser una obra propia que respete a la ley de "copyright" y no copie de textos publicados. Las pruebas con más de 9 preguntas se pueden hacer públicas.

Fórmulas:  $x^5 \rightarrow x^5$   $a_1 \rightarrow a_1$   $x^2y^3 \rightarrow x^2y^3$   $x^2y^3 \rightarrow x^2y^3$   $x^{-2k-1} \rightarrow x^{-2k-1}$   
 $x^{(a+b)} \rightarrow x^{a+b}$   $x^{(a+b)} \rightarrow x^{(a+b)}$   $x^{(-2k-1)} \rightarrow x^{(-2k-1)}$

Cuando hayamos acabado, le daremos al botón **GUARDAR** y nos aparecerá la pantalla que viene a continuación.

Nuestra prueba está diseñada pero falta por aplicársela a nuestra Clase. Para ello, pulsaremos sobre el botón **ASIGNAR**

**Diseño de pruebas**

Que usted diseñe exámenes con el contenido que le guste. Las pruebas en esta categoría sólo reciben un código para estudiantes cuando se asignen a una clase. Las pruebas públicas (de por lo menos 10 preguntas) se comparten con otros maestros. También [se ven](#) en la web por medio del directorio público.

Asignar Editar Copiar Eliminar Imprimir Ver Parejas Preguntas Diapositivas

Diseñar una prueba nueva

Nombre	Acción	Tipo	Público	Largo	Duración	Editado
<input checked="" type="radio"/> LOS NOMBRES DE ESPAÑA	[Asignar] [Editar]	Opciones		10	Abierta	2008.05.14
<input type="radio"/> CONTROL RECUPERACIÓN 2º Trimestre		Opciones		20	Abierta	2008.03.10

Si quisiéramos retocar, insertar o eliminar alguna pregunta, pulsáramos sobre **EDITAR** y nos volvería a la pantalla de diseño. No olvidemos que tendremos que **GUARDAR** y también **ASIGNAR** de nuevo la Prueba, eliminando la antigua.

## CONTROL DE RELACIONAR PAREJAS:

Diseñemos ahora una PRUEBA DE RELACIONAR CON PAREJAS. Para ello, seguiremos pasos parecidos a Diseño de Preguntas:

- Nos iremos a DISEÑO y elegiremos PAREJAS

**Diseño de pruebas**

Que usted diseñe exámenes con el contenido que le guste. Las pruebas en esta categoría sólo reciben un código para estudiantes cuando se asignen a una clase. Las pruebas públicas (de por lo menos 10 preguntas) se comparten con otros maestros. También [se ven](#) en la web por medio del directorio público.

Asignar Editar Copiar Eliminar Imprimir Ver Parejas Preguntas Diapositivas

Diseñar una prueba nueva

Nombre	Acción	Tipo	Público	Largo	Duración	Editado
LOS NOMBRES DE ESPAÑA	[Asignar] [Editar]	Opciones		10	Abierta	2008.05.14
CONTROL RECUPERACIÓN 2º Trimestre		Opciones		20	Abierta	2008.03.10

**ThatQuiz - Cuenta - Microsoft Internet Explorer**

Archiwo Edición Ver Favoritos Herramientas Ayuda

Dirección: <http://www.thatquiz.org/es/teacher.html>

Google thatquiz Ir Configuración thatquiz 0 Resultados

**ThatQuiz**  
 Antonio Cabrera

**Clases**  
 5º A

Ver Pruebas  
 Ver Notas  
 Editar Clase  
 Clase Nueva

**Pruebas comunes**  
 Enteros  
 Fracciones  
 Conceptos  
 Geometría  
 Vocabulario  
 Geografía

**Otras pruebas**  
 Diseño  
 Directorio

**Administración**  
 Salida  
 Mi Cuenta  
 Instrucciones

**Prueba con parejas**

Nombre: Relaciona Duración: Abierta

<< Grupo Grupo >> Ortografía Cancelar Guardar

**Grupo de parejas 1**

	Valor A	Valor B
1.	Tarschisch	Tarfessos
2.	Iberia	Griegos
3.	Hispania	Romanos
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

El examen debe ser una obra propia que respete a la ley de "copyright" y no copie de textos publicados.  
 Agrega más parejas al examen con los botones Grupo.

Fórmulas:  $x^5 \rightarrow x^5$   $a_1 \rightarrow a_1$   $x^2y^3 \rightarrow x^2y^3$   $x^2[y^3] \rightarrow x^2y^3$

- En la columna VALOR A distribuiremos cada uno de los elementos del primer grupo. En la columna VALOR B iremos disponiendo la pareja correspondiente a cada elemento del primer grupo.
- Para hacer varios GRUPOS o preguntas de parejas, cliqueamos sobre GRUPO >>
- Finalmente, le damos a GUARDAR y, en la próxima pantalla a APLICAR la prueba a nuestra clase.

## CONTROL DE DIAPOSITIVAS:

Esta opción es algo más compleja pero a la vez puede ser más funcional ya que puede dar bastantes opciones dependiendo de la imaginación que tengamos para confeccionar nuestras pruebas.

Para realizar una PRUEBA DE DIAPOSITIVAS:

- Nos iremos a DISEÑO y elegiremos DIAPOSITIVAS

The image shows a screenshot of the ThatQuiz website interface. At the top, there is a green header with the text "Diseño de pruebas". Below this, there is a text box explaining that tests in this category only receive a code for students when assigned to a class. Below the text are buttons for "Asignar", "Editar", "Copiar", "Eliminar", "Imprimir", "Ver", "Parejas", "Preguntas", and "Diaspositivas". A table below these buttons has columns for "Nombre", "Acción", "Tipo", "Público", "Largo", "Duración", and "Editado".

An "Imagen" dialog box is open in the foreground, showing instructions for image uploads: "Se permiten las imágenes de jpg, gif y png", "La anchura se limita a 450 pixels", "La altura se limita a 300 pixels", and "El tamaño del archivo se limita a 2 megabytes". It also includes a warning about copyright and a table with columns for "Nombre", "Duración", and "Orden".

Arrows point from the text in the dialog box to the corresponding fields in the main interface: "Nombre" points to the "Nombre" field, "Duración" points to the "Duración" dropdown, and "Orden" points to the "Orden" dropdown.

Vamos a hacer una prueba que sirve de Ejemplo de lo que se puede hacer.

Lo primero será introducir el NOMBRE de la prueba y la selección de DURACIÓN Y ORDEN.

Nos iremos a IMAGEN y seleccionamos (la que tenemos preparada ya) en EXAMINAR. Una vez que la hemos encontrado, pulsaremos sobre OK.

En nuestro caso, hemos elegido una imagen llamada "Músculos". Y se nos ha localizado en el centro. La finalidad de nuestra actividad educativa es la de ponerle unas opciones con números para que señalen la correcta cuando nos pregunten sobre un músculo.

Haremos lo siguiente:

- Cliquemos en la herramienta de TEXTO
- Cliquemos sobre el lugar donde aparecerá el nombre del músculo a encontrar.

Dentro del cuadro en blanco que nos surge a la derecha, (teniendo señalado "Texto regular")

escribimos ESTERNOCLEIDO-MASTOIDEO (también irá apareciendo en el lugar señalado)

- Ahora será el turno de seleccionar (en el lugar donde se encuentra dicho músculo) y elegir OPCIÓN ACERTADA

Nombre  Duración Abierta Orden Fijo

Imagen Deshacer Rehacer Copiar Pegar Atrás Adelante Guardar 1

Texto es:  
 Texto regular  
 Opción acertada  
 Opción equivocada  
 Identificación

Matemáticas

Nombre  Duración Abierta Orden Fijo

Imagen Deshacer Rehacer Copiar Pegar Atrás Adelante Guardar 1

Texto es:  
 Texto regular  
 Opción acertada  
 Opción equivocada  
 Identificación

ESTERNOCLEIDO-MASTOIDEO

Matemáticas

Nombre  Duración Abierta Orden Fijo

Imagen Deshacer Rehacer Copiar Pegar Atrás Adelante Guardar 1

Texto es:  
 Texto regular  
 Opción acertada  
 Opción equivocada  
 Identificación

ESTERNOCLEIDO-MASTOIDEO

Matemáticas

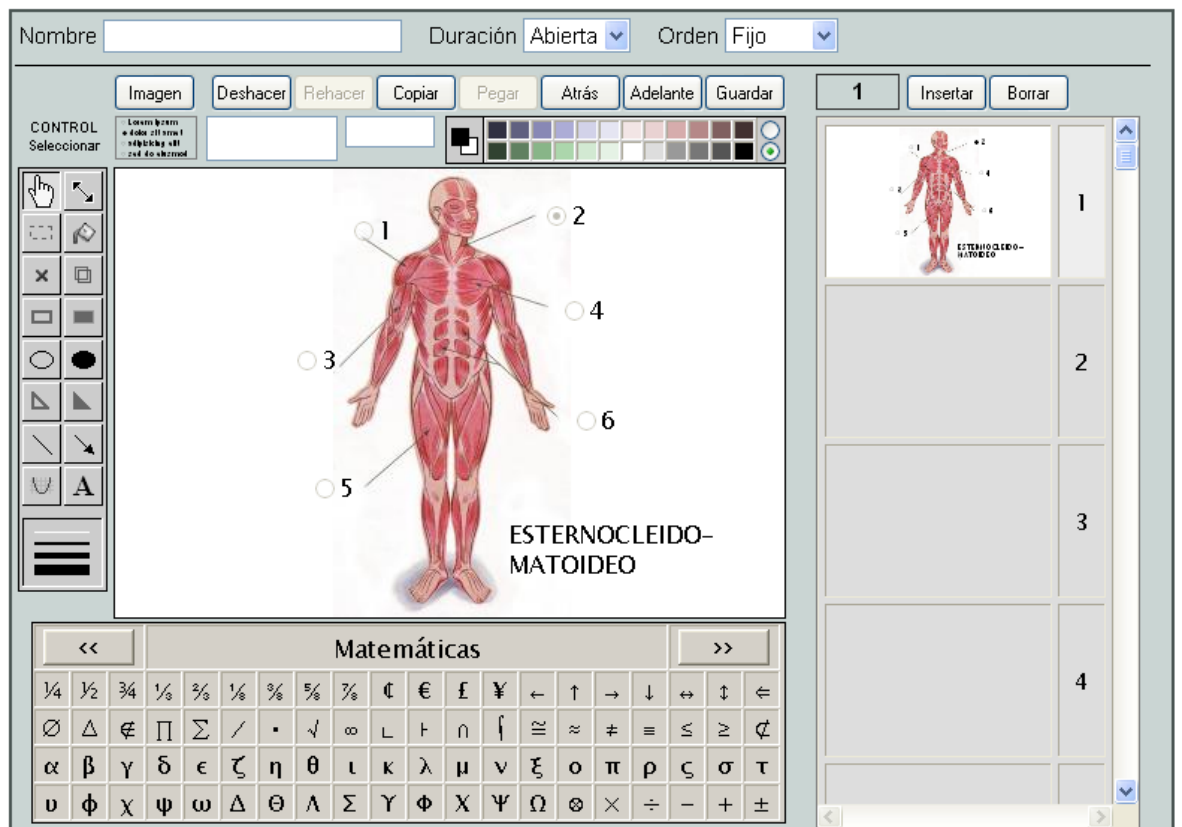
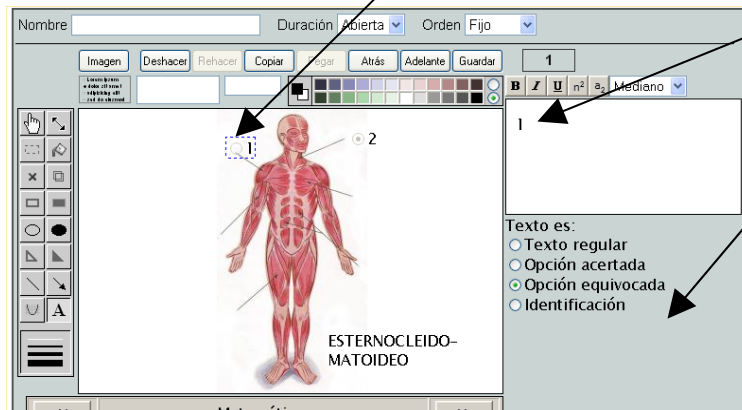
Escribimos dentro del cuadro blanco un número del 1 al 6 (los músculos que tenemos marcados en el dibujo), por ejemplo el 2.

Ya tendremos el nombre del músculo a buscar y la opción correcta (la nº 2),

Nos faltan por poner los otros números que serían las opciones falsas. Para hacerlo, seguiremos el mismo proceso:

Seleccionamos en el lugar que queremos colocar el nombre del músculo nº1 y en el cuadro en blanco, escribimos el nº 1, eligiendo como OPCIÓN EQUIVOCADA.

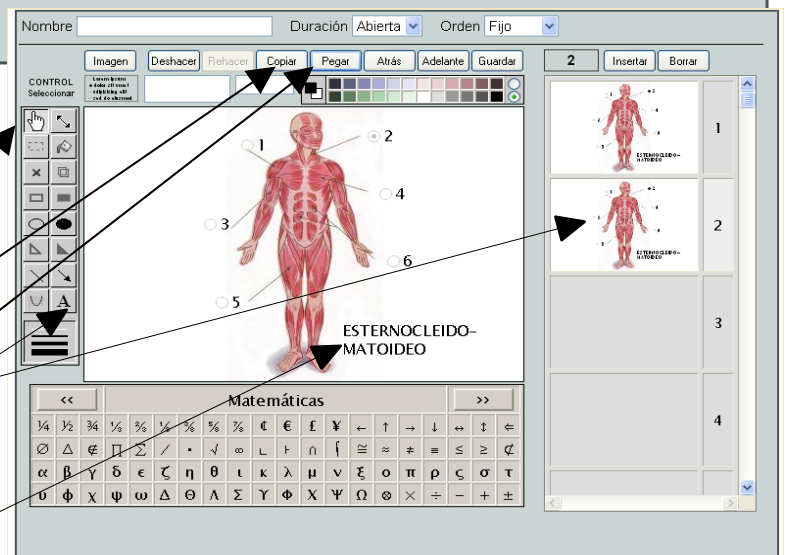
Vamos a seguir el mismo sistema hasta completar con los 6 músculos del dibujo, quedándonos como en la pantalla que se ve a continuación:



Ya habríamos realizado la primera DIAPOSITIVA para buscar el Esternocleidomastoideo.

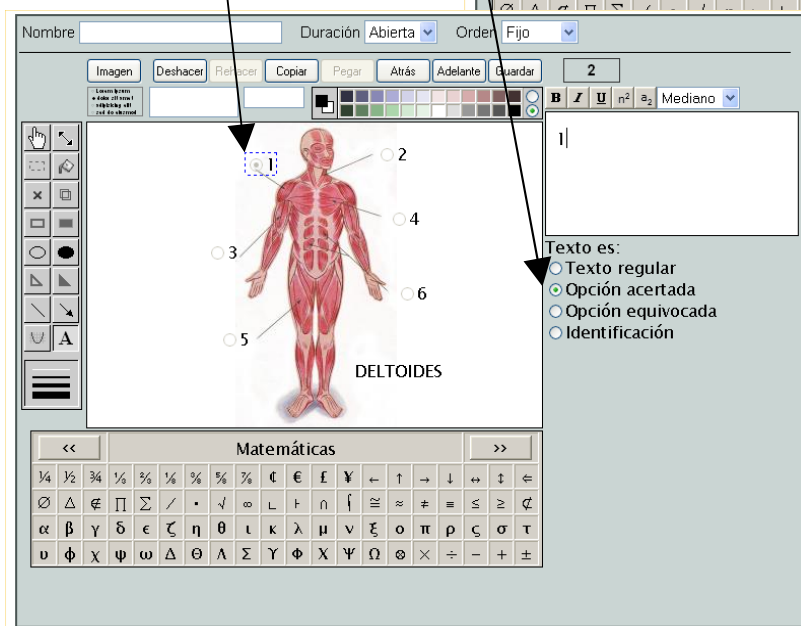
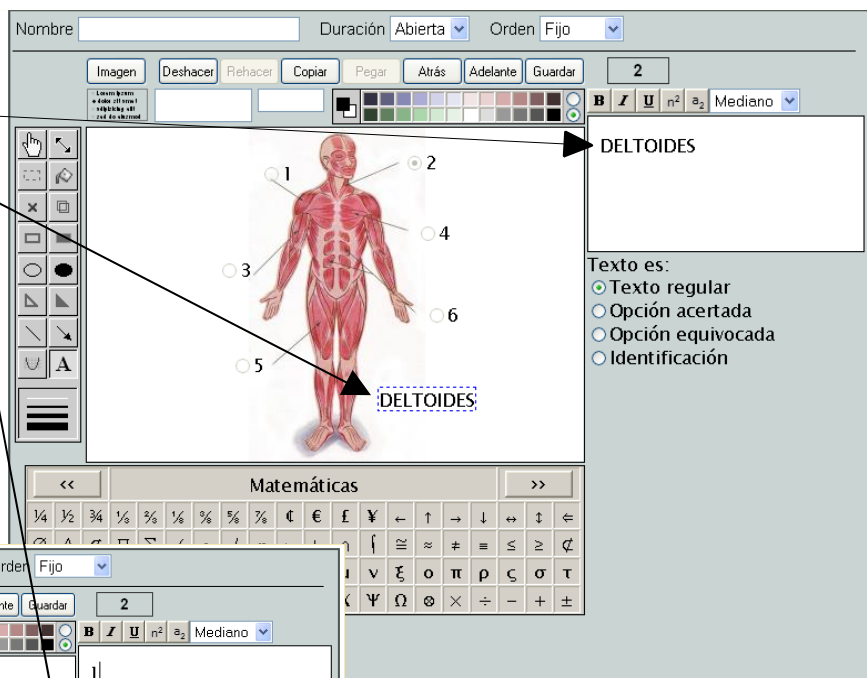
Para realizar las siguientes diapositivas, nos ayudaríamos de la función Copiar:

- Clickeamos sobre la MANO
- Clickeamos sobre COPIAR
- Pinchamos sobre la diapositiva nº 2
- Clickeamos sobre PEGAR
- Seleccionamos TEXTO
- Clickeamos sobre ESTERNOCLEIDOMASTOIDEO



y, en el cuadro de la derecha, borramos este nombre escribiendo el próximo: DELTOIDES

- Aparecerá el nuevo músculo
- Cliqueamos ahora sobre el número 1 y elegiremos la OPCIÓN ACERTADA. Podremos apreciar que esta opción que antes la tenía el número 2, automáticamente se la quita, quedándose sólo el número 1 como la respuesta correcta.



Continuaremos con el mismo proceso hasta terminar con todos los músculos del dibujo.

## 7. SÁBANA DE NOTAS: ¿CÓMO VER LAS CALIFICACIONES DE NUESTRA CLASE?

Cliqueamos sobre VER NOTAS y nos aparecerán las notas de todas las pruebas realizadas por parte de todo el alumnado perteneciente a esa clase.

Si queremos que alguien repita una prueba, tendremos que borrarle la nota y podrá hacerla de nuevo.

