**GUÍA PARA EL MANEJO DE THATQUIZ**

se trata de un sitio web creado en República Dominicana para maestros y estudiantes con la finalidad de facilitar la generación de ejercicios, su corrección y posterior visión de los resultados de manera rápida. Disponible en 8 idiomas, cuenta con una base de ejercicios para utilizar en varias asignaturas escolares, permitiendo crear ejercicios y pruebas electrónicas.

Instrucciones

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| [Asignar exámenes](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_7)[Administrar exámenes](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_1)[Eliminar exámenes](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_8)[Ingresar cursos](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_14)[Editar o quitar clases](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_15)[Página de clase](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_3) | [Ver reportaje de notas](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_12)[Editar notas](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_13)  [Notificar con email](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_4)[Juntar exámenes](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_9)[Hacer enlaces](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_5) | [Ayuda con conectarse](http://www.thatquiz.org/es/docs/networkhelp.html)[Requisitos de sistema](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_17)[Descargar el programa](http://www.thatquiz.org/es/docs/download.html)[Acerca de ThatQuiz](http://www.thatquiz.org/es/docs/about.html)[Preguntas frecuentes](http://www.thatquiz.org/es/docs/faq.html) |

Guía Rápida

Si no lo has hecho, crea una clase (pincha en [Clase Nueva](http://www.thatquiz.org/es/registerclass.html) en el menú).



Crea un examen escogiendo una categoría (enteros, fracciones, conceptos, geometría) y un examen (aritmética, álgebra, etc.), y pincha en Asignar.

Da el código del examen (se ve en la primera columna, antes del nombre) a tus estudiantes, y manda que lo entren debajo de Exámenes Asignadas en la página de [www.thatquiz.org](http://www.thatquiz.org/es/). Si prefieres, puedes notificarles del examen por email pinchando en Notificar en la página Ver Exámenes.

Después de que los estudiantes hagan el examen, pincha en [Ver Notas](http://www.thatquiz.org/es/grades.5.html) para comprobar los resultados.

ThatQuiz ofrece un servicio de exámenes electrónicos gratis para maestros. Cuando tus estudiantes hacen un examen 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 . Por favor consulta la sección de [Preguntas Frecuentes](http://www.thatquiz.org/es/docs/faq.html) antes de mandarnos email.

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

Administrar exámenes
Para completar un examen, un estudiante necesita [el código del examen](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html%22%20%5Cl%20%22p_2), [la página de clase](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_3), o[un email de su maestro](http://www.thatquiz.org/es/instructions.html#p_4).

El código
El código se ve en la primera columna de la tabla de exámenes (pincha en Ver Exámenes en el menú). Consiste en cuatro letras y cuatro números (ej. MPAK5283). Si un estudiante teclea un código desde thatquiz.org, saldrá el examen deseado. Es la manera más fácil de empezar para los estudiantes que hagan el examen juntos en el aula.

Página de clase
Haz clic sobre [Editar Clase](http://www.thatquiz.org/es/editclasspage) 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 Exámenes, selecciona los exámenes deseados 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 propio examen. Para los estudiantes que hagan los exámenes desde su casa, es la manera preferida.

Ingresar curso
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 eliminan las notas.

Vincular desde otra página web
Se puede hacer un enlace a un examen desde otra página web.
URL para el examen de clase con notas :
   http://www.thatquiz.org/es/classtest?CODIGO

En vez de CODIGO, hay que usar el código propio del examen (cuatro caracteres como MPAK1234 o 4BRF7Z1P).

Eliminar un examen
Desde la página de Ver Exámenes, selecciona el examen para eliminar y toca el botón de Eliminar.

Juntar exámenes
Se pueden juntar exámenes para formar un examen más largo. Desde Ver Exámenes del menú, selecciona los exámenes para juntar y toca el botón Juntar. Se forma un nuevo examen, y se puede editarlo con hacer clic sobre Editar.

Ver reportaje de notas
Ver Notas del menú te presenta todas las notas que han obtenido tus estudiantes. Cada columna representa un examen. Para ver información sobre los exámenes, ubica la flecha del mouse sobre el nombre. Hacer clic sobre una columna, un nombre de estudiante o una nota te abre una ventana con más detalles.

Editar notas
Para editar notas hay que abrir la página "Ver Notas". Si abres el reportaje detallado de una nota (haz clic sobre su valor numérico en la tabla), puedes cambiarla y guardar un valor nuevo.

Antes de que un estudiante intente de nuevo un examen ya hecho, es necesario borrar su nota. 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 un examen, puedes hacer clic sobre la letra del examen. El botón de Borrar sirve para borrarlas.

Cuando se elimina un examen de clase, las notas también quedan eliminadas.

Descargar para Windows
Para usar el programa donde no haya Internet, descarga la [versión para Windows](http://www.thatquiz.org/es/docs/download.html).

Requisitos
ThatQuiz requiere [Internet Explorer 8+](http://www.microsoft.com/windows/downloads/ie/getitnow.mspx%22%20%5Ct%20%22_blank) o [Chrome](http://www.google.com/intl/es/chrome/browser/?hl=es) o [Firefox](http://www.mozilla.org/products/firefox/) para funcionar bien. Si ThatQuiz no funciona o produce errores, es probable que no tengas un navegador adecuado. Se soluciona con instalar un navegador moderno (intenta con los vínculos de este párrafo). Todos son gratis. Para que ThatQuiz funcione también es necesario que tu navegador acepte nuestros cookies.

Comentarios últimos
Usamos el archivo de wz\_jsgraphics por Walter Zorn, y [Speller Pages](http://spellerpages.sourceforge.net/%22%20%5Ct%20%22_blank) por James Shimada. Los peces del examen de medidas se encontraron en [Gimp-Savvy.com](http://gimp-savvy.com/PHOTO-ARCHIVE/).

ThatQuiz es gratis para usos educativos. Copyright © 2004-2012 Andrew Lyczak. Se espera que este programa sea beneficioso, pero se te ofrece sin garantía ninguna.

presentamos una variedad de herramientas de autor, gratuitas, para la creación de recursos didácticos para nuestras aulas.

**Zooburst:** es una herramienta web 2.0 que permite generar libros en 3D, incluyendo imágenes, textos y otras opciones multimedia, como grabaciones de sonido y uso de la webcam.

Esta aplicación gratuita, especialmente atractiva para niños pues ofrece experiencias novedosas a través del uso de la realidad aumentada, dando la sensación de enfrentarse a libros con imágenes que salen de sus páginas. En el ámbito educativo puede ser utilizado en distintos sectores de aprendizaje, favoreciendo el interés de los educandos a partir de presentaciones generadas por el/la docente o bien, fomentando el  desarrollo de la creatividad a través de la creación de libros por parte de los propios niños y jóvenes.

|  |  |
| --- | --- |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/ARDORA.png | **Ardora.-**Es una herramienta sencilla que permite crear más de 34 tipos de actividades (tanto en formato html como páginas multimedia: crucigramas, sopas de letras, galerías de imágenes, paneles gráficos, relojes, reproductores, etc.) Cuenta con una versión portable y está disponible en varias lenguas. Se puede escoger entre gallego, catalán, euskera, español, portugués (PT), portugués de Brasil (BR), inglés, aragonés, ruso, asturiano y rumano. En su web se muestran ejemplos los ficheros de descarga y varias ayudas  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/constructor.jpg | **Constructor.-**(Consejería de Educación de la Junta de Extremadura). Plataforma para la creación y gestión de materiales multimedia interactivos y para el seguimiento y evaluación del proceso de aprendizaje. Crea contenidos educativos digitales y funciona en Windows y Linux, en local o en un servidor. Tiene 53 modelos de actividades, desde juegos hasta aplicaciones y permite la inclusión de applets. Genera ODEs (Objetos Digitales Educativos) en paquetes zip. Además dispone de unos gestores mediante los cuales puede importar imágenes, audios, videos y animaciones. El Constructor de Atenex incorpora una biblioteca de plantillas y juegos interactivos prediseñados, orientados a las distintas áreas de los niveles educativos y a la enseñanza de idiomas. En la web de la Consejería hay un paquete de recursos para ver y descargar que se pueden usar en las aulas y también en los propios domicilios para fomentar la autonomía de aprendizaje del alumnado  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/CUADERNIA.jpg | **Cuadernia.-**Es la herramienta de creación de contenidos digitales educativos de la Consejería de Educación y Ciencia de Castilla-La Mancha. Se pone a disposición de toda la comunidad educativa para la creación y difusión de materiales educativos digitales. Se trata de una herramienta fácil y funcional que permite crear de forma dinámica y visual “cuadernos digitales” que pueden contener información y actividades multimedia distribuibles a través de un navegador de internet, por lo tanto independientes del sistema operativo que se utilice. Los recursos son visualmente atractivos y motivadores para el alumnado; están catalogados siguiendo el estándar LOM-ES 1.0 y añade además la herramienta Cuaderna Catalogación para catalogar un Objeto Digital Educativo (ODE). Esta herramienta Posee también una versión online que permite trabajar desde internet sin necesidad de instalar la herramienta en el ordenador.  |
|  |  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/EDUCAPLAY.jpg | **Educaplay** permite crear tus actividades de forma sencilla on line, crear tus colecciones, embeberlas, etc... También permite crear tus grupos de alumnos, que éstos se registren y asociar colecciones a los grupos, de tal manera que los alumnos vayan haciendo las actividades. Similar a Thatquiz pero más moderno, complejo y mejor  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/exe.jpg | **Exe learning** es el editor XHTML para la creación de contenidos para elearning. Fácil de utilizar y bastante flexible para exportar, importar y reutilizar contenidos, permite crear curso digitales completos; aquí puede verse un ejemplo de un curso creado con esta herramienta. Se puede empaquetar los contenidos como SCORM para después llevarlos a la plataforma con la que trabajes, por ejemplo, Moodle.  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/FLASH.jpg | **Flash** es una ***herramienta profesional***que se ha venido utilizando en el diseño de páginas web y de presentaciones multimedia interactivas y que aporta, al desarrollo de materiales didácticos en soporte digital, una gran ***libertad de creación***, mayor interactividad y una mejora notable de la estética, de la velocidad de descarga y de la economía del espacio de cara a su difusión a través de Internet. Aunque no es propiamente un programa para la creación de materiales educativos, se ha extendido su uso entre el profesorado porque, a diferencia de las otras herramientas de autor, dota a los profesores de una gran libertad a la hora de diseñar sus trabajos. Esto se debe a que no existen actividades tipo o plantillas prediseñadas pero, como consecuencia, es mucho más difícil de usar, es necesario tener un ***mayor conocimiento en el campo de las*** ***TIC***y hay que ***invertir mucho más tiempo***en aprender a manejarlo y en crear las actividades. **Ventajas**:* Mayor libertad de acción.
* Posibilidad de diseñar tus propias animaciones.
* Los materiales elaborados se pueden publicar con diferentes formatos: Página web, película, animación.
* Los materiales que se crean se pueden difundir a través de Internet a mayor velocidad.
* El aspecto visual que se consigue es muy superior al de otros materiales.

 **Inconvenientes**:* No es de libre difusión pero se puede obtener una licencia educativa bastante económica.
* Exige que el profesor tengan un buen conocimiento de las herramientas informáticas.
* Es necesario invertir bastante tiempo en la elaboración de actividades.

  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/HOT_POTATOES.png | [**Hot Potatoes**](http://hotpot.uvic.ca/index.php).- Es un programa con el que es posible crear 6 tipos de ejercicios (opción múltiple, ordenación, ejercicios de ordenar y asociar, respuestas cortas, crucigramas, rellenado de huecos…) acompañados de retroalimentación e integrando audio y vídeo. Es quizá la patata caliente más popular en el campo de creación de recursos educativos digitales. Funciona en Windows y Linux y necesitas tener instalado Java en tu equipo. En el [**portal Educa Madrid encontrarás un extenso directorio de actividades**](http://www.educa.madrid.org/portal/web/educamadrid/hotpotatoes)realizadas con esta herramienta. **Ventajas:*** Es un programa sencillo de manejar y no se requiere mucho tiempo para su aprendizaje o para la elaboración de materiales.
* Los recursos elaborados se presentan en formato de página web lo que hace que sea accesible prácticamente para todos los equipos.

 **Inconvenientes:*** Solo hay posibilidad de hacer 6 tipos de actividades.
* Los materiales resultantes no tiene la vistosidad de los elaborados con otros programas.

  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/JCLIC.jpg | **JClic.-**Entorno para la creación, realización y evaluación de actividades educativas multimedia. Sirve para realizar diferentes actividades educativas digitales: rompecabezas, ejercicios de asociación, ejercicios de texto, palabras cruzadas, entre otros. Está desarrollado sobre plataforma Java y sus actividades se visualizan a través de un applet. También se pueden descargar en local y guardar en la biblioteca de actividades. En su web, cuenta con explicaciones sobre las dos formas de acceder a las actividades, además de páginas de ejemplos a los que se puede acceder mediante un buscador.**Ventajas**:* Se puede utilizar en diferentes sistemas operativos. De la misma manera, los materiales elaborados se pueden ver en diferentes entornos.
* Hay una gran cantidad de materiales elaborados que se pueden ver o descargar desde la página oficial del programa, con un **buscador**que te ayuda a encontrar los recursos en función de la asignatura, el tema, el idioma, el nivel educativo...
* Te da la posibilidad de guardar los materiales en el ordenador en una biblioteca de recursos que se crea automáticamente y visualizarlos sin necesidad de estar conectados a la red.

 **Inconvenientes:*** Es preciso hacer instalaciones previas para ver los proyectos en el ordenador y, aunque no complicadas, esta dificultad disuade a algunos profesores de utilizarlos.

  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/LAMS.jpg | [**Lams**](http://www.lamsfoundation.org/) Herramienta para diseñar, gestionar y distribuir en línea actividades de aprendizaje colaborativas. En un entorno de autor, el profesor puede diseñar secuencias de contenidos digitales educativos dirigidas al gran grupo. Cuenta con una pantalla de gestión que permite conocer el progreso del alumnado en la realización de una secuencia de actividades diseñada con la herramienta, analizar las dificultades que se han encontrado al hacer la tarea propuesta y ver cómo están enfrentándose a la tarea.  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/malted.gif | **Malted**.- Es un sistema de autor que permite la creación de actividades y cursos multimedia para la enseñanza de lenguas. Cuenta con numerosas plantillas sobre las fácilmente se pueden crear recursos para practicar las cuatro destrezas y un editor que permite compilar unidades didácticas digitales completas. Permite la grabación de voz del alumnado, digitalizando así también el trabajo en el aula de las competencias comunicativas, y que además permite su posterior evaluación por parte del profesorado, ya que las grabaciones permanecen en el equipo en el que se han realizado. Para visualizar sus recursos TIC online es necesario tener instalados en el equipo la máquina virtual de Java y el  plugin Malted Web 2.0. Funciona en Windows y Linux y su web ofrece un amplio repositorio de recursos para francés e inglés así como un gran paquete de actividades extra en formato imprimible.**Ventajas:*** Tanto la herramienta de creación de ejercicios como los materiales se pueden utilizar en Windows y Guadalinex.
* Es una herramienta de libre difusión.

**Inconvenientes:*** Es preciso tener previamente instalado previamente un navegador para poder visualizar los materiales y, aunque la instalación se ha facilitado con las últimas versiones, esto puede ser una dificultad añadida para parte del profesorado.
* Los materiales elaborados disponibles son casi exclusivamente del área de inglés y para los ciclos de secundaria.

  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/Myscrapbook.jpg | [**Myscrapbook**](http://www.phpwebquest.org/my/index.html)**.**Software libre que genera libros virtuales en los que las páginas se pueden pasar como si de un libro físico se tratara.  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/NEOBOOK.jpg | **Neoobok.-** Es una de las herramientas de autor de mayor difusión en el mercado educativo. La razón de su popularidad es la relativa facilidad de su uso en relación con las posibilidades que tiene, su bajo costo (no es de libre difusión) y que sirve para realizar publicaciones electrónicas que permiten aprovechar la capacidad multimedia del ordenador e incluir animaciones, imágenes, vídeo y sonido.Con **NeoBook**podemos montar cuentos interactivos, presentaciones, controles de clase, juegos sencillos, unidades didácticas, revistas electrónicas y un sinfín de aplicaciones de interés pedagógico. Nos brinda la posibilidad de poder abarcar tanto pequeñas actividades de apoyo que elaboremos en un determinado momento como realizar publicaciones electrónicas que sirvan para crear y distribuir materiales para su lectura y utilización posterior en un ordenador. Las publicaciones electrónicas pueden aprovechar la capacidad multimedia de los ordenadores para incluir animaciones, imágenes, vídeo y sonido y la elaboración de una gran variedad de actividades que son evaluables.Una vez realizado el material se compila en un solo archivo (bastante pequeño) que se puede difundir a través de Internet, o se puede guardar en un CD autoejecutable que genera el propio programa. En resumen, el elemento común a las herramientas de autor es el hecho de crear ejecutables que corren independientes del software que los generó, habiendo un proceso de compilado de por medio. **Ventajas:*** Gran libertad creativa. Se hacen auténticos libros de texto electrónicos con grandes posibilidades multimedia y de interactividad.

 **Inconvenientes:*** No es de libre difusión, pero su coste no es demasiado elevado (entre 90 y 170 € según versiones). También existe la posibilidad de descargar una versión de evaluación.

  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/PHPWEBQUEST.jpg | [**PHPWebQuest**.](http://phpwebquest.org/?page_id=14) Software libre desarrollado por [**Antonio Temprano**](http://antoniotemprano.org/) que permite la creación de actividades tipo “webquest” sin necesidad de poseer conocimientos de programación. Si te interesa, puedes visitar un directorio de actividades realizadas con esta herramienta.  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/QUANDARYgif.gif | [**Quandary**](http://www.halfbakedsoftware.com/quandary.php) es una herramienta de autor específica para desarrollar [**laberintos digitales**](http://www.cuadernointercultural.com/laberintos-para-aprender-y-ensenar-lenguas/), es decir, actividades didácticas interactivas basadas en los principios del aprendizaje por problemas. Esta aplicación permite la creación de laberintos digitales multimedia que consten de texto audio e imágenes así como de solo audio, solo texto, solo imágenes, texto e imágenes, etc.   |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/RAYUELA.gif | **Rayuela.-** (Instituto Cervantes). Herramienta concebida como apoyo para el profesorado de idiomas. Cuenta con 21 programas interactivos o pasatiempos para la generación de ejercicios del tipo ahorcado, crucigramas, juego de lógica, opción múltiple, relacionar listas, rellenar huecos, rompecabezas, salto del caballo, sopa de letras, verdadero/falso… Además de estos programas, Rayuela incluye un editor en HTML que permite publicar, tanto en una red local como en Internet, actividades didácticas, completas que integran elementos hipertextuales y multimedia.  |
| http://www.babeltic.eu/imagenes/SQUAPOLIS.jpg | **Squeak.-** Herramienta de autor para desarrollar contenidos multimedia sin tener conocimientos de programación.  Nos llega desde la Junta de Extremadura para crear mundos educativos virtuales. Un primer acercamiento a la herramienta ofrece una interfaz diferente, que puede resultar complicada, pero tiene un gran potencial de simulación y su uso en el aula fomenta la autonomía de aprendizaje. Permite incluir en las unidades didácticas contenidos de tipo texto, vídeo, sonido, música, gráficos en 2D y 3D, etc. Esta aplicación permite elaborar presentaciones, incluir animaciones y manejar todo tipo de archivos de videos y sonido. |

TOMADO DE [**http://www.babeltic.eu/herramientasdeautor.htm**](http://www.babeltic.eu/herramientasdeautor.htm)