

## Herramientas para la creación de materiales didácticos multimedia

Francisco José Olvera Jiménez  
Fran.o@elenet.org  
<http://www.elenet.org>

Francisco José Olvera Jiménez es diplomado universitario en lengua extranjera (1999) y tiene el título de Experto Universitario en Nuevas Tecnologías en la Enseñanza/Aprendizaje del Español como Lengua Extranjera de la Universidad de La Rioja (2003). Actualmente trabaja como profesor de español en Toulouse (Francia). Es el creador de Elenet.org, portal web de recursos para la enseñanza del español como lengua extranjera.

**RESUMEN:** Este artículo pretende analizar dos de los programas más usados en el mundo E/LE para la creación de actividades multimedia: Hot Potatoes y Rayuela. Aunque existen diferencias entre los dos, lo ideal en la creación de materiales propios es poder y saber compaginarlos, conocer las ventajas e inconvenientes de cada uno de ellos para compensar usando el otro.

### 1. INTRODUCCIÓN

**E**n este artículo se pretende dar unas ideas muy básicas sobre Hot Potatoes y sobre Rayuela con el fin de que el profesor pueda decidir, antes de descargar uno de los dos programas, cuál va a utilizar. No pretende ser una guía de utilización de los programas sino una comparativa analizando los aspectos positivos y negativos de cada uno.

### 2. HERRAMIENTAS PUESTAS A NUESTRO ALCANCE

Dado el gran número de herramientas que podemos encontrar en la red y que nos ayudarían a crear nuestro material didáctico multimedia, vamos a centrar el análisis en las dos más conocidas en el mundo del español como lengua extranjera: Rayuela y Hot Potatoes.

Rayuela es la herramienta gratuita que nos propone el Instituto Cervantes y que podemos descargar desde su página web, en la dirección [http://www.cervantes.es/seg\\_nivel/lect\\_ens/rayuela.htm](http://www.cervantes.es/seg_nivel/lect_ens/rayuela.htm). Se trata de un programa que, de manera sencilla, nos permite crear veintidós tipos de juegos, presentados en formato web. El aspecto físico está muy cuidado guardando siempre la imagen corporativa del I. Cervantes.

Hot Potatoes es el programa que nos ofrece, gratuitamente, la Universidad de Victoria (EEUU) y que podemos descargar desde su página web <http://web.uvic.ca/hrd/halfbaked/index.htm#downloads>. El diseño gráfico del programa es

más sencillo que el de Rayuela, pero muy útil y con los elementos necesarios para aquel profesor que se enfrente, por primera vez, a la creación de actividades multimedia.

### 3. ESTRUCTURA DE LOS PROGRAMAS

Todas las herramientas de creación de actividades multimedia se componen de la siguiente estructura general:

- Programa del profesor: zona del autor de las actividades, es decir, el lugar que usaremos para la creación y para el diseño de nuestros ejercicios.
- Programa del alumno: normalmente una página web interactiva donde el alumno tendrá que resolver una serie de enigmas.

#### 3.1. RAYUELA

Lo primero que vemos al abrir Rayuela es la estructura del programa, que se compone de la documentación de ayuda, la creación de juegos y la edición de actividades. Esta estructura nos acompañará mientras creamos un ejercicio y se nos presentará en forma de barra de navegación horizontal en la parte superior de nuestra pantalla. Para crear ejercicios útiles con Rayuela hay que tener presente que, sus juegos, están pensados para servir de apoyo a un texto o imagen que se presentará en la web que creamos.

3.1.1. Documentación nos presenta una ayuda para la creación y edición de actividades con este programa.

3.1.2. Creación de ejercicios nos permite, a través de 22 tipos diferentes de programas de autor, crear infinitos juegos que insertaremos en una página web.

3.1.3. Edición de actividades es nuestra "máquina de escribir" en Rayuela. A partir de una pantalla en blanco podemos crear nuestra página web insertando los juegos, imágenes, textos... que necesitemos.

#### 3.2. HOT POTATOES

La estructura de Hot Potatoes es muy diferente a la de Rayuela. Por una parte tenemos la estructura común a todos los programas de autor que encontramos en él y que nos permitiría el acceso rápido a funciones como el cambio de formato de la letra, color del fondo de la pantalla, administración de la presentación de los resultados de nuestros alumnos..., y por otra parte nos encontramos con la estructura de cada uno de los programas de autor.

Ésta es más sencilla y nos permite la creación de un determinado juego. Se compone de campos que el profesor / autor debe rellenar para que se cree el ejercicio.

#### 4. VENTAJAS E INCONVENIENTES DE CADA PROGRAMA

##### 4.1. HOTPOTATOES

El mayor inconveniente que puede presentar Hot Potatoes 5.0 es el diseño de la actividad. Se trata de un diseño en el que sólo podemos modificar el color y el formato de la fuente así como el color del fondo de la web, no permitiendo, por ejemplo, introducir el logo de nuestra escuela o dar un formato diferente a nuestra página web. La última versión de Hot Potatoes, en pruebas aún, ya permitiría adaptar el diseño de las actividades al formato de, por ejemplo, la web de nuestra escuela o centro de estudios.

##### 4.2. RAYUELA

El inconveniente de Rayuela se encuentra en que, para que las actividades funcionen correctamente, el profesor debe poseer unos conocimientos mínimos de informática. Por una parte, el docente debe descargar el programa Shockwave e instalarlo en todos los ordenadores donde se vaya a utilizar la actividad. Además, por necesidades de Rayuela, se debe crear una carpeta llamada dswmedia donde introduciremos la actividad.

#### 5. BANCO DE ACTIVIDADES

Aunque la creación de actividades en formato web para la clase de ELE es relativamente reciente, ya podemos encontrar actividades gratuitas que los profesores pueden usar, si tienen conexión a internet.

Actividades en línea de Elenet.org (<http://www.elenet.org/multimedia/enlinea/>):

Colección de actividades creadas con Hot Potatoes para la clase de E/LE

Lecturas graduadas en Elenet.org (<http://www.elenet.org/multimedia/enlinea/lecturas/>):

Colección de textos con actividades de apoyo creadas con Rayuela.

Pasatiempos de Rayuela en el CVC (<http://cvc.cervantes.es/aula/pasatiempos/>):

Colección de juegos creados con Rayuela.