



CONTENIDOS:

1. ¿Qué es Hot Potatoes?: Características básicas.
2. Instalación y configuración. Registro.
3. Interfaz, menú, barra de herramientas, iconos.
4. Tipos de ejercicios:
 - JQuiz
 - JCloze
 - JCross
 - JMatch
 - JMix
5. Insertar lecturas.
6. Insertar elementos multimedia: imágenes, vínculos, sonidos, vídeos y tablas.
7. Creación de Unidades Didácticas: Enlazar ejercicios.
8. Publicación en Web.
9. Enlaces de Interés y direcciones útiles.

Antes de empezar a trabajar con las aplicaciones vamos a crear una "CARPETA DE TRABAJO" donde guardaremos todos los materiales que vayamos realizando: Entramos en la carpeta "Mis documentos"/Archivo/Nuevo/Nueva Carpeta. Cambiamos el nombre de la carpeta y ponemos, por ejemplo, "nombre_CURSOHP". Aquí guardaremos todos los archivos generados por las aplicaciones o "patatas" del programa y los archivos .html. Tenemos que tener en cuenta que todas las imágenes u otros archivos que utilicemos para insertar en los ejercicios deben estar en esta misma carpeta, por lo que sería conveniente crear subcarpetas dentro de la general (Imágenes, Multimed, Document...).

Hot Potatoes crea páginas Web, por lo tanto es necesario seguir una serie de especificaciones para que nuestro trabajo pueda visualizarse en cualquier sistema operativo:

- ✓ No poner vocales con tildes, eñes, espacios blanco o caracteres raros.
- ✓ No utilizar más de ocho caracteres antes del punto en los nombres de los archivos. Hay muchos servidores que no admiten más de ocho y puede que no muestren las páginas.

1. ¿Qué es Hot Potatoes?: Características básicas.



Hot Potatoes es un conjunto de herramientas de autor desarrollado 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 denominados "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 con el visitante de una página Web; por ejemplo, seleccionar opciones 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 cada 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.

Las extensiones son:

-  JQuiz: .jqz
-  JCloze : .jcl
-  JCross: .jcw
-  JMatch: .jmt
-  JMix: : .jmx

El formato sólo sirve para guardar los ejercicios creados y abrirlos en otro momento para una posterior modificación. Para subirlo a la Web es necesario guardarlo también en formato .htm. Se nos quedará, pues, en nuestra carpeta el mismo ejercicio con dos extensiones diferentes: la de la aplicación utilizada y la htm, que es la que se sube a la Web.

Las aplicaciones de Hot Potatoes generan diferentes tipos de ejercicios elaborados con el programa JavaScript en lenguaje o código informático HTML. 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 tests.

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 é-mail un nombre de usuario y una contraseña. Con todo ello tendremos FUNCIONALIDAD COMPLETA para las aplicaciones, pero no para MASHER, que sólo tiene funcionalidad completa con licencia comercial.

2. Instalación y configuración. Registro.

Para instalar Hot Potatoes iremos a la página Web de los creadores de esta aplicación, en la Universidad de Victoria. En esta página se ofrecen varias versiones para bajar según el Sistema Operativo que se utilice.

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Nosotros vamos a utilizar la última versión:



Podemos bajarnos el programa para Windows y para Linux. Los Centros TIC's disponen de este programa ya instalado en Guadalinux. Para quienes

tengan instalado en casa Guadalinux sin el paquete educativo puede bajarse el programa para este Sistema Operativo en esta dirección:

http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/wine_hotpot60.zip

Para instalarlo en Windows tenemos dos opciones de bajada:

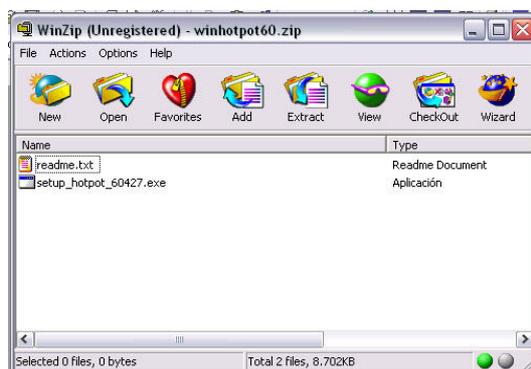
- Archivo ejecutable (no necesita programa Winzip). Su instalación es más sencilla. Podemos hacerlo en este enlace:
<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/winhotpot60.exe>
- Archivo comprimido de extensión .zip (se necesita tener instalado Winzip). El enlace es: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/winhotpot60.zip>

NOTA: El descompresor WinZip puede descargarse en este enlace:



<http://www.cepcordoba.org/pagina.asp?id=5>

Vamos a instalar el programa a partir del archivo descargado en formato Zip. Hacemos clic sobre él y aparecerá la siguiente imagen:



Hacemos doble clic sobre **Setup_hotpot_60427.exe**. Seleccionamos el idioma español y nos aparecerá la siguiente imagen:



Seguimos las instrucciones del asistente de Instalación:

Pinchamos en **Siguiente**, **aceptamos** el acuerdo, **Siguiente**, instalar en Archivos de Programa\HotPotatoes6, dos veces **Siguiente** e **Instalar**, hasta que aparezca esta imagen:



Ahora tenemos que registrar el programa para que sea operativo 100%. Para ello iremos a la página Web Oficial:

<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

Y pinchamos en **REGISTER** o en la página:

<http://hotpot.uvic.ca/reg/register.htm>



Nos aparecerá una nueva página y tendremos que pinchar en: "Leer los términos de la licencia" (read the licence terms)



Apply for a Registration Key

Please complete the following form and press "Submit" in order to request a registration. Note that if you do not submit correct or full information, you may not receive a key. The key will be sent to your Email address, so please make sure the address is correct. When you receive the key, follow the instructions in the Hot Potatoes Help file to enter it into one of the programs.

PLEASE NOTE: AOL Email servers often reject mail from hotpot@uvic.ca, so you may not get your key if you use an AOL Email address to register. Also, in you have a SPAM filter running on your server, please make sure it does not reject mail from hotpot@uvic.ca.

First, please [read the licence terms](#).



[©UVic Humanities Computing and Media Centre | Hot Potatoes Home Page](#)

Al pinchar en este enlace nos aparece una nueva página que nos da opción de elegir el idioma para leer la licencia. Debemos aceptarla pinchando en el cuadradito del final:



I have read the license agreement, I understand that Hot Potatoes is NOT FREEWARE. and I agree to be bound by the licensing terms.

Al pinchar sobre el cuadradito nos da opción de registrarnos:

Complete this form

Your first (personal) name:
 Nombre

Your last (family) name:
 Apellido

Your e-mail address (please enter ONLY ONE address):
 Dirección e-mail: obligatoria

The country you live or work in:

Do you want us to inform you about updates and new versions?
 Yes please.

©UVic Humanities Computing and Media Centre | Hot Potatoes Home Page

Después de dar a **Submit** nos proporcionarán gratuitamente un nombre de usuario y una clave que nos enviarán por correo electrónico.

Tened localizado estos datos ya que los necesitaréis si queréis utilizar Hot Potatoes en otros ordenadores en los que el programa no esté registrado.

Información sobre el registro en HOT POTATOES*

USER NAME (NOMBRE): _____

KEY (CONTRASEÑA): _____

* Esta información será enviada a la dirección de correo electrónico que hayamos incluido en el registro de la página oficial de Hot Potatoes.

3. Interfaz, menú, barra de herramientas, iconos.

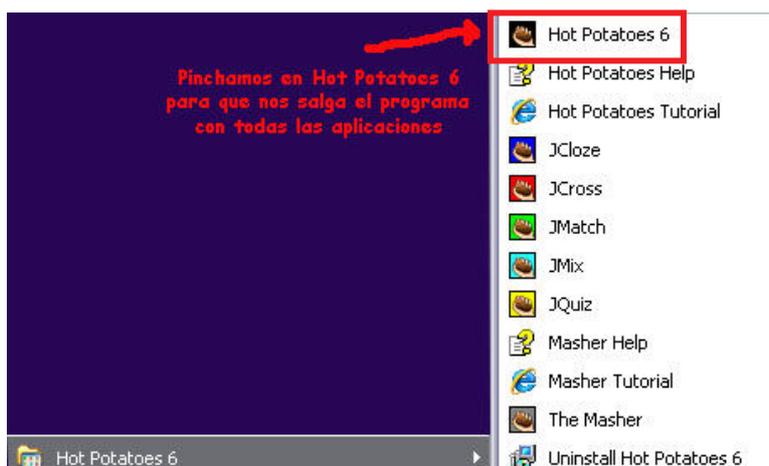
Cuando abrimos por primera vez el programa, éste aparecerá en inglés, por lo que, si queremos, podemos configurarlo para que aparezca en español. Para ello debemos cambiar la interfaz.

Vayamos por pasos:

Generalmente, cuando hemos cargado el programa nos va a aparecer



un icono de acceso directo en el escritorio como este: . Si no aparece, siempre podemos ir a INICIO/TODOS LOS PROGRAMAS/ y buscar HOT POTATOES. Pincharemos en:



Al abrir el programa nos encontramos con esta pantalla:



Lo primero que tenemos que hacer es **rellenar el registro** con los datos que nos han enviado por e-mail.

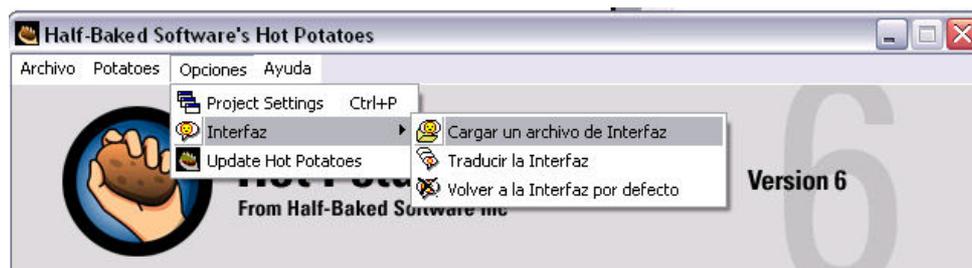
Pinchamos en **Ayuda>Registro** (Help>Register) e introducimos nuestros datos.



En la ventana que aparece ponemos nuestros datos: nombre (name) y clave (key), y pulsamos **OK**.

INTERFAZ

En esta versión, el programa nos dará la opción de cambiar la interfaz la primera vez que abramos el programa. Seleccionando en esa pantalla el idioma español, la interfaz de todas las aplicaciones aparecerá en español la siguiente vez que abramos el programa.



El archivo **espanol6.hif** lo encontraremos en la carpeta **Translations** de HotPotatoes6, en Archivos de programa.

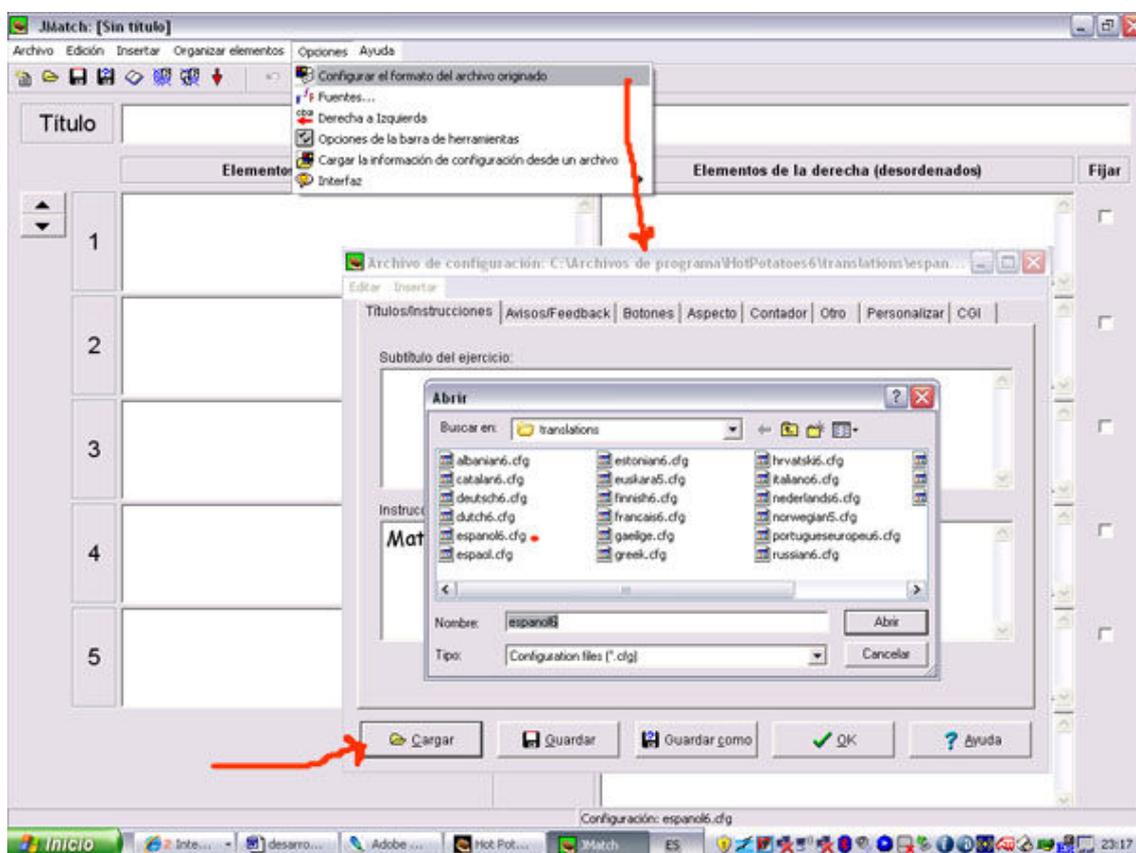
En **cada aplicación** de Hot Potatoes también tenemos la posibilidad de cambiar la Interfaz desde **Opciones>Interfaz>Cargar un archivo de Interfaz**. (Se nos abrirá una ventana con todos los idiomas seleccionando el que deseemos, en la carpeta **Translations**)

La INTERFAZ se refiere a menús o plantillas.

Cambiar el idioma de configuración:

La "configuración" de Hot Potatoes se refiere a una serie de fragmentos de texto que describen los ejercicios, las instrucciones para realizarlos, los nombres de los botones, respuestas afirmativas y positivas a las contestaciones, etc. que se muestran al presentar el ejercicio en la Web. Originalmente están en inglés pero también puede cambiarse de la siguiente manera:

Abre, como siempre una aplicación cualquiera de Hot Potatoes y en la barra de menús elige **"Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Cargar"**



Nota: A veces no nos aparecen directamente los idiomas que queremos cargar. Si esto ocurre debemos buscar en Mi PC/C/Archivo de programas/HotPotatoes 6x/Translations. Aquí es donde aparecen los idiomas y donde debemos seleccionar "espanol6.cfg"

Esto tenemos que hacerlo en cada una de las aplicaciones. Además de cambiar el idioma podemos modificar todos los parámetros de configuración de nuestros ejercicios en esa misma pantalla.

¿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 enlazados sí lo incluiremos. Del mismo modo, nos 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. Explicaremos las particularidades en las diferentes aplicaciones.
- 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. Por lo pronto, no tocaremos nada, lo dejaremos todo en blanco.
- 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.

Nota: Para que todo esto sea efectivo hay que subir un archivo email.php al espacio web de tu centro y configurar esta pestaña con la URL donde está situado. Para no complicarnos con este tema es mejor que el cuadro que dice enviar resultados, esté desmarcado.

Puedes pulsar en INFORMACIÓN para saber más sobre CGI.

INFORMACIÓN EN ESPAÑOL:

<http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot55/email.htm>

PARA PROFUNDIZAR: La funcionalidad del CGI permite que un estudiante, identificado previamente con una ID pueda enviar los resultados de su test a una dirección de correo electrónica.

Cuando ha completado el ejercicio, el nombre del estudiante, el título del ejercicio, la cuenta de correo, los tiempos... son enviados al CGI.

Para ello hay que tener instalado en el servidor el **FormMail.pl PERL**, así como el ejercicio de Hot Potatoes.

FormMail.pl es una de las escrituras CGI más comunes en la Web. Si no la tenemos en el servidor, se puede conseguir gratis en:

<http://www.worldwidemart.com/scripts/formmail.shtml>

El administrador de su sistema tendrá que leer las instrucciones en el paquete de FormMail para instalarlo y configurarlo correctamente.

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

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:

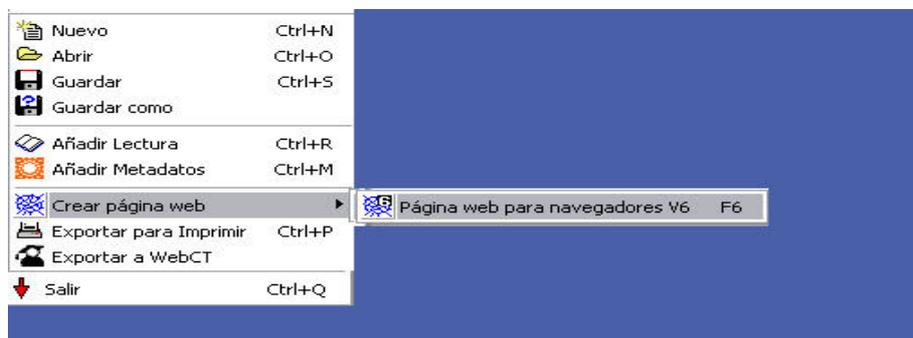
- Inicio/Programas/Hot Potatoes y después la aplicación que se desee.
- Abrir el programa Hot Potatoes (mejor crear un acceso directo en el escritorio) y pinchar en la "patata" que se desee.
- Abrir el programa Hot Potatoes y en la pestaña *Potatoes* elegir la aplicación.

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 un menú común:



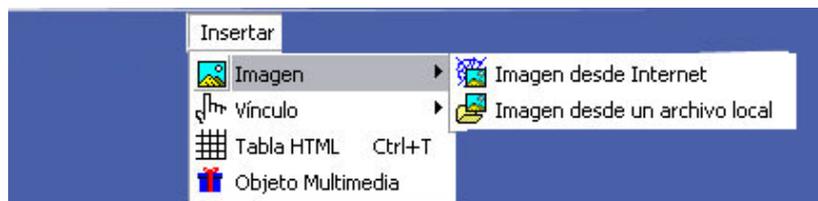
En **ARCHIVO** podemos encontrarnos la siguiente lista de acciones posibles:



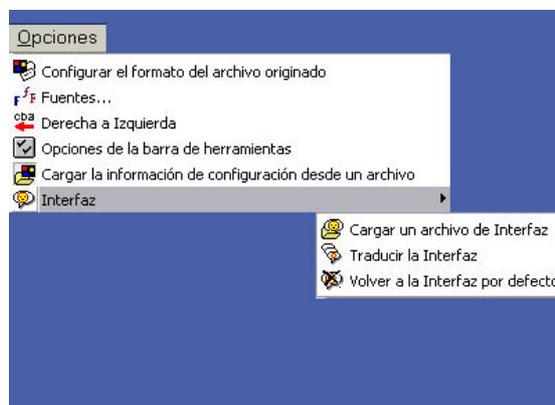
En **EDICIÓN** nos encontramos con:



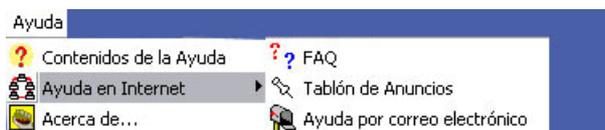
La pestaña **INSERTAR** se despliega con estas acciones:



Al pinchar sobre **OPCIONES** nos encontramos con:

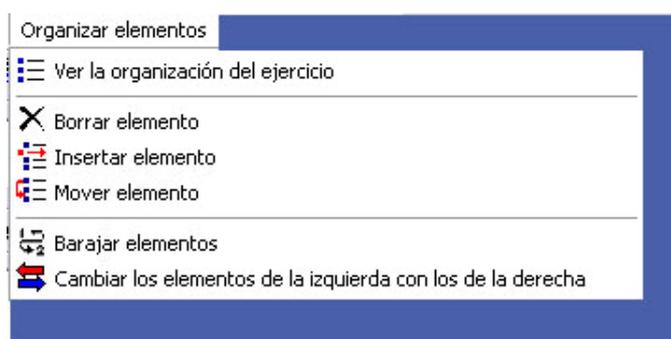


Por último, en el menú **AYUDA** aparece:

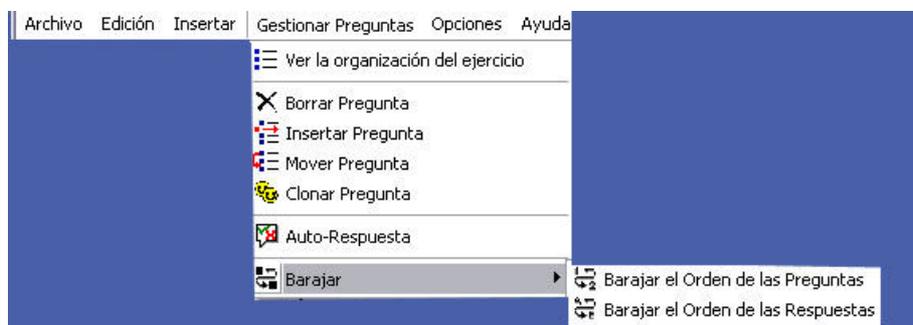


Las aplicaciones con una pestaña de menú más son:

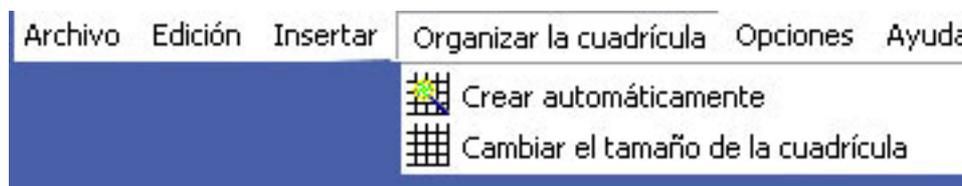
JMatch: (Ejercicios de relacionar)



JQuiz: (Ejercicios de preguntas)



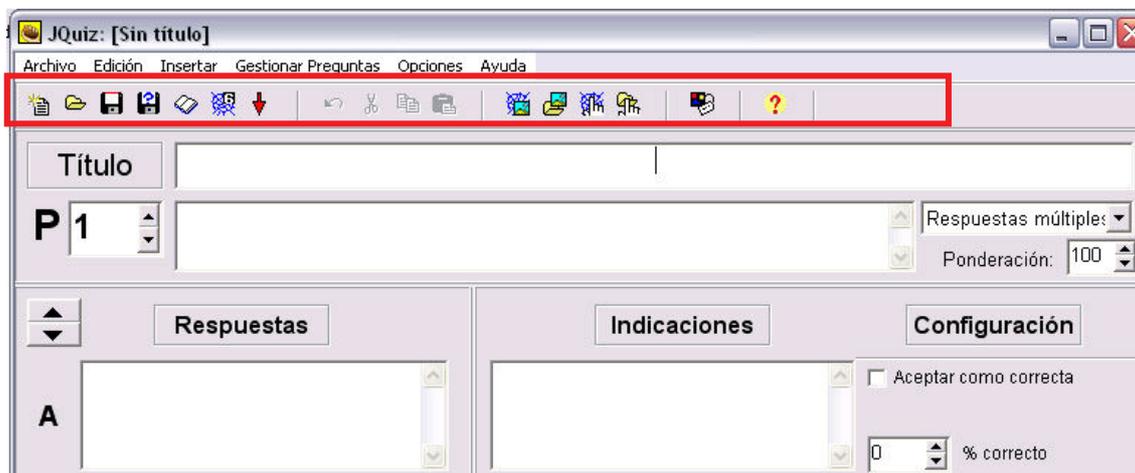
JCross: (Crucigramas)



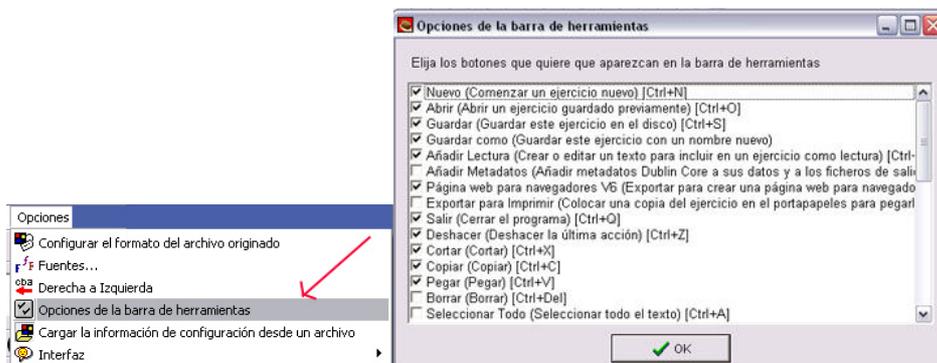
Cuando elaboremos paso a paso los ejercicios iremos descubriendo y asimilando el contenido de los menús.

BARRA DE HERRAMIENTAS E ICONOS

Debajo del menú nos encontramos con una barra de herramientas con diversos iconos para facilitar el acceso a las distintas funciones de los menús.



Se puede programar qué iconos queremos que aparezcan en la barra de herramientas en **Opciones/Opciones de la barra de Herramientas**. Generalmente se suelen poner los más utilizados.



El significado de los iconos lo podemos ver poniendo el cursor encima del mismo cuando estemos utilizando las distintas aplicaciones.

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

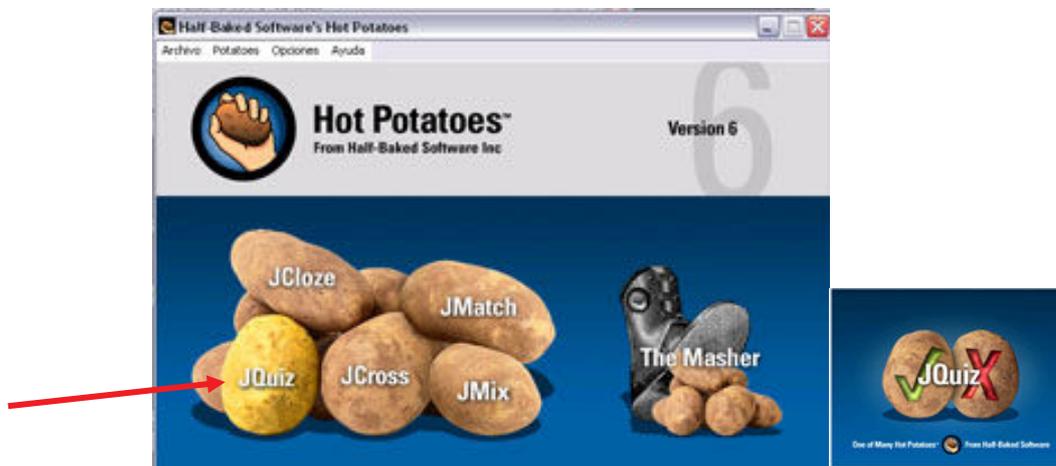
4. Tipos de ejercicios.

Cuando abrimos **HOT POTATOES** nos encontramos con esta pantalla, en la que podemos acceder a cada aplicación pinchando en cada "patata". En esta imagen se indica qué tipo de ejercicios se pueden realizar con cada una de las aplicaciones:



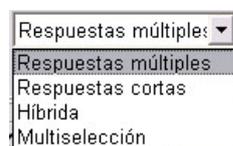
Pasamos a explicar más detalladamente cada tipo de aplicación.

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.

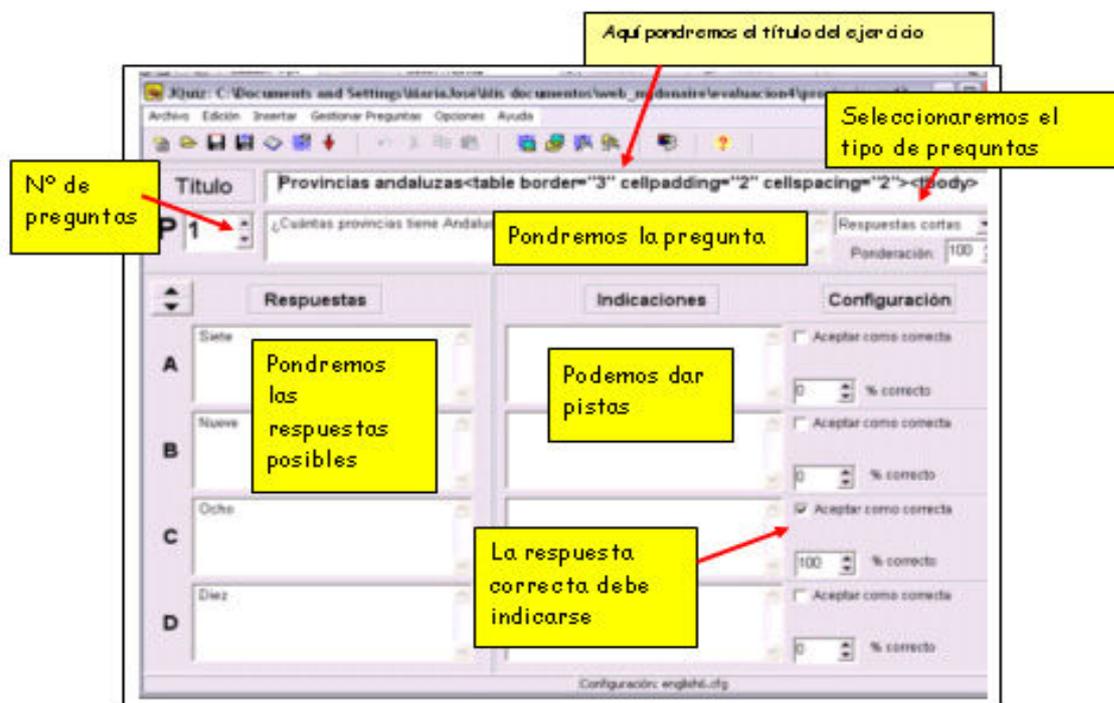
Estos tipos o clases de preguntas que podemos construir son:



- **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 correcta 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:



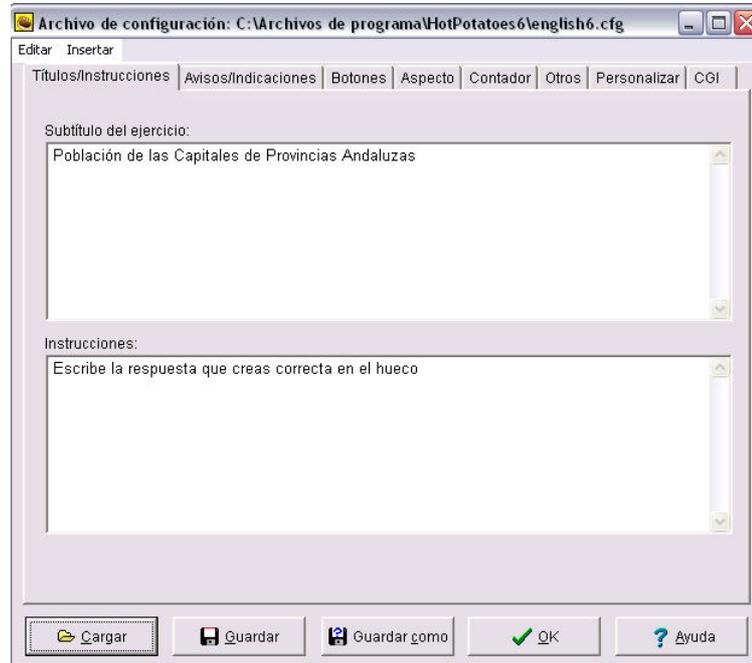
Todas las pantallas de edición de cada una de las aplicaciones son muy intuitivas y fáciles de interpretar. Cuando queramos cambiar de pregunta pincharemos sobre el triángulito que está al lado de P1 para que nos muestre P2 y comenzar a trabajar en una nueva pregunta. Si deseamos que la pregunta sea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

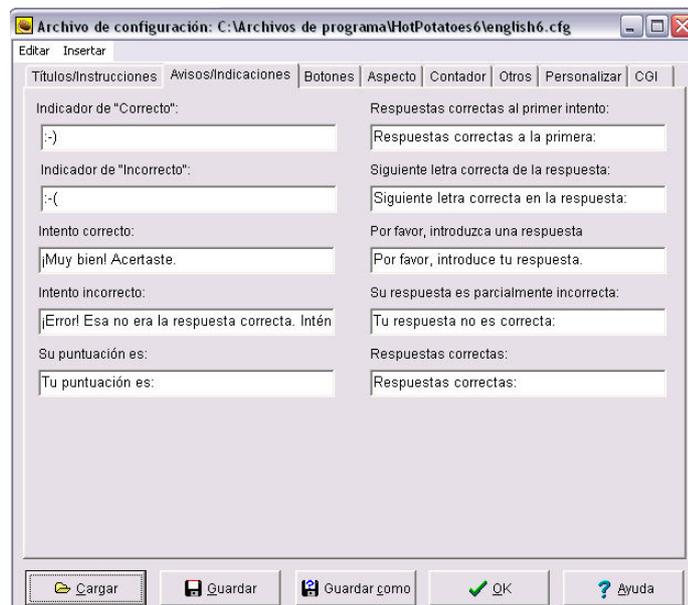
Cuando terminemos de elaborar el ejercicio hay que configurarlo y para ellos pasaremos a la pantalla de configuración pinchando en el icono . Esto es lo más complejo, lo más potente y en lo que más nos vamos a entretener. Es muy parecido para todas las "patatas" por lo que lo que ahora expliquemos aquí 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.

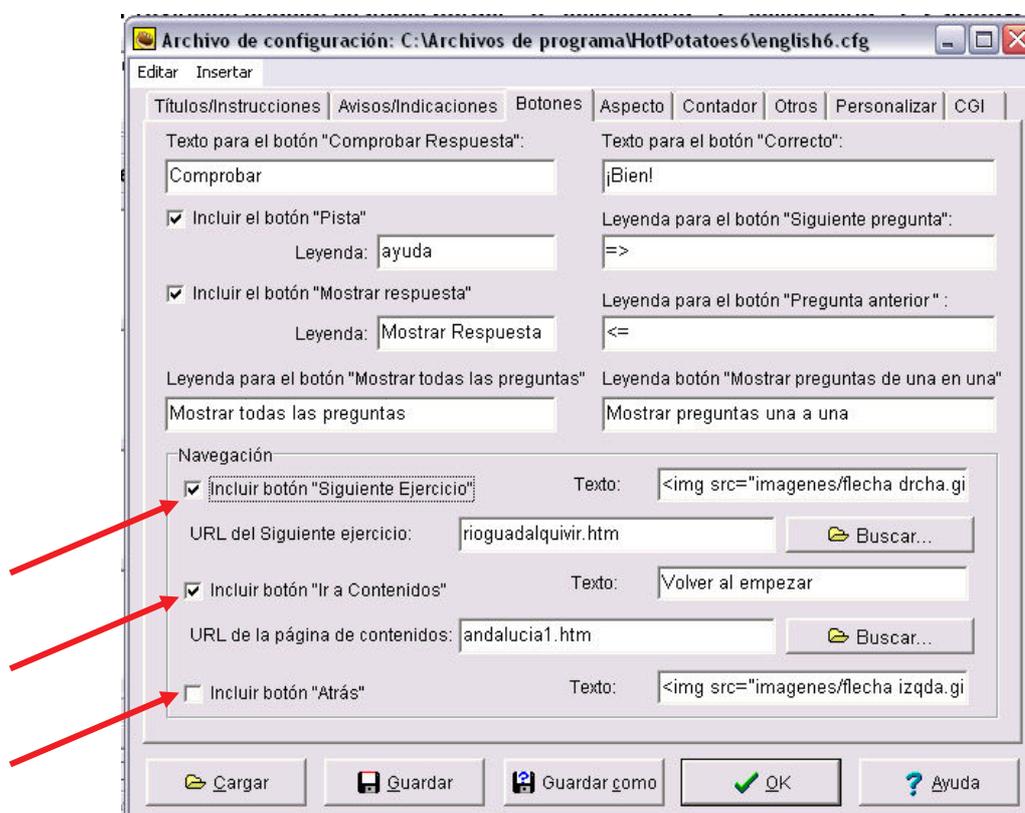


- En la solapa **Botones** podemos decidir varias cosas interesantes. Vamos a verlas.

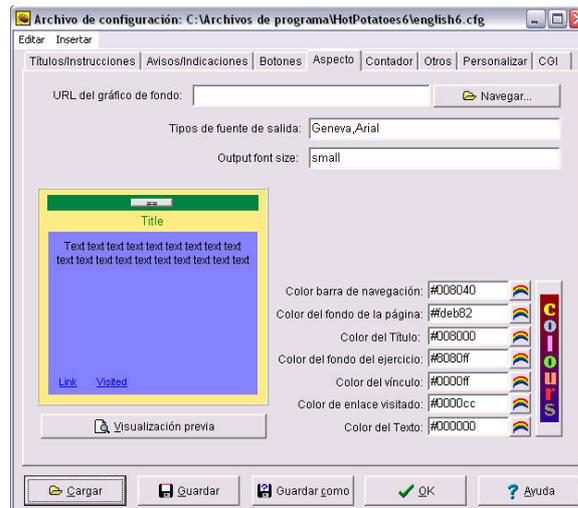
Incluiremos el botón **SIGUIENTE EJERCICIO** si vamos a enlazar el ejercicio que estamos haciendo ahora con otro que haremos después.

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

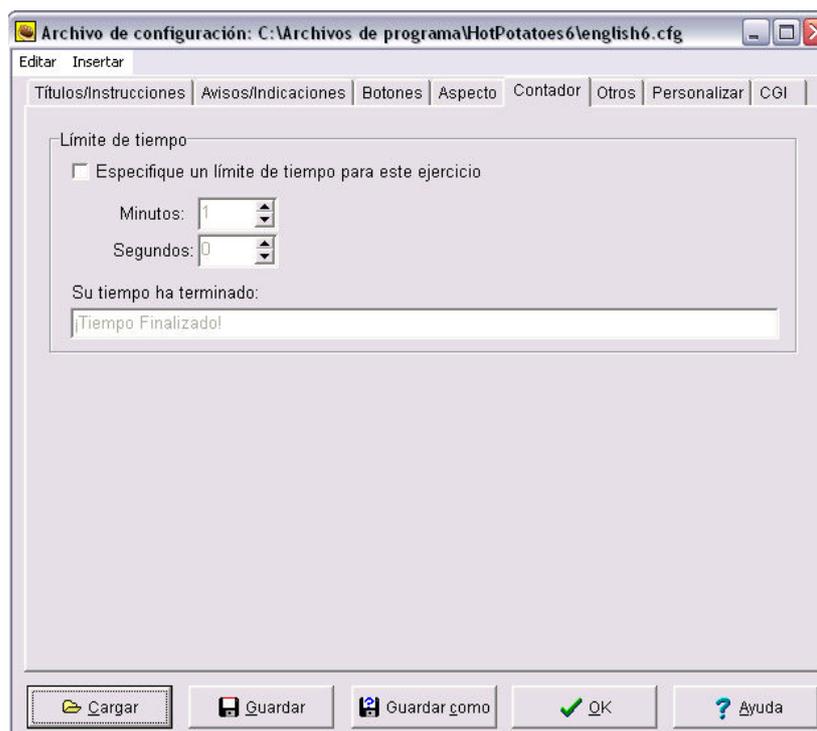
Si es el primer ejercicio que hacemos no es conveniente incluir el botón **ATRÁS**, pero en los siguientes ejercicios enlazados sí lo incluiremos. Ya explicaremos todo esto un poco más adelante en el punto de Creación de Unidad Didáctica.



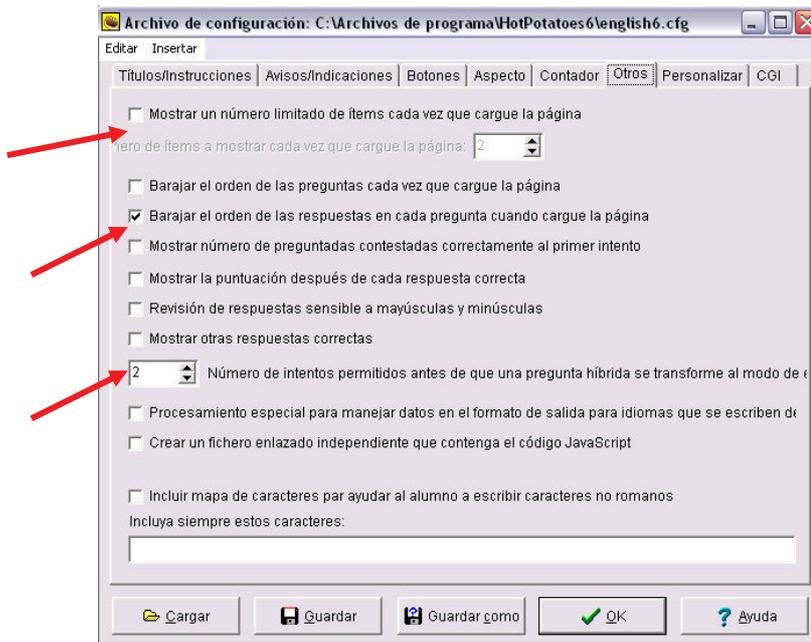
- En la solapa **Aspecto** decidiremos los colores que tendrá nuestro ejercicio y que se verán en el ordenador.



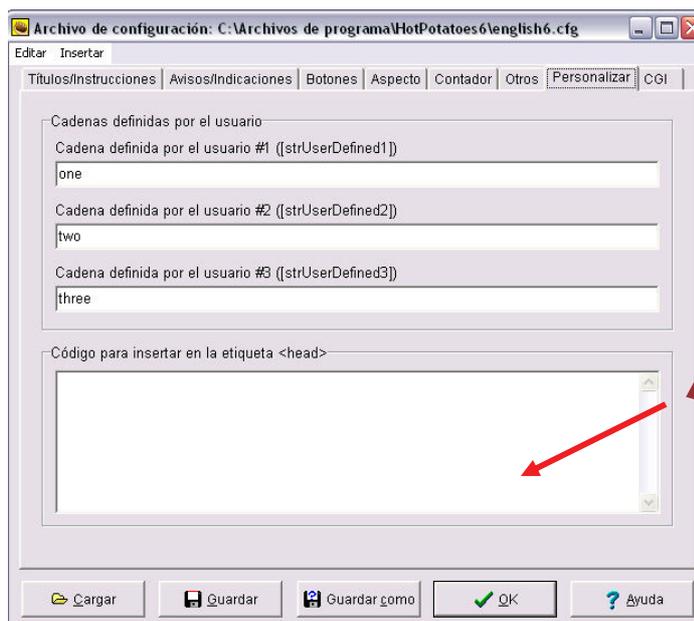
- En la solapa **Contador** se nos permite establecer un tiempo determinado para que los alumnos realicen el ejercicio podemos activarlo o no. Si lo hacemos un reloj irá descontando el tiempo que fijemos.



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

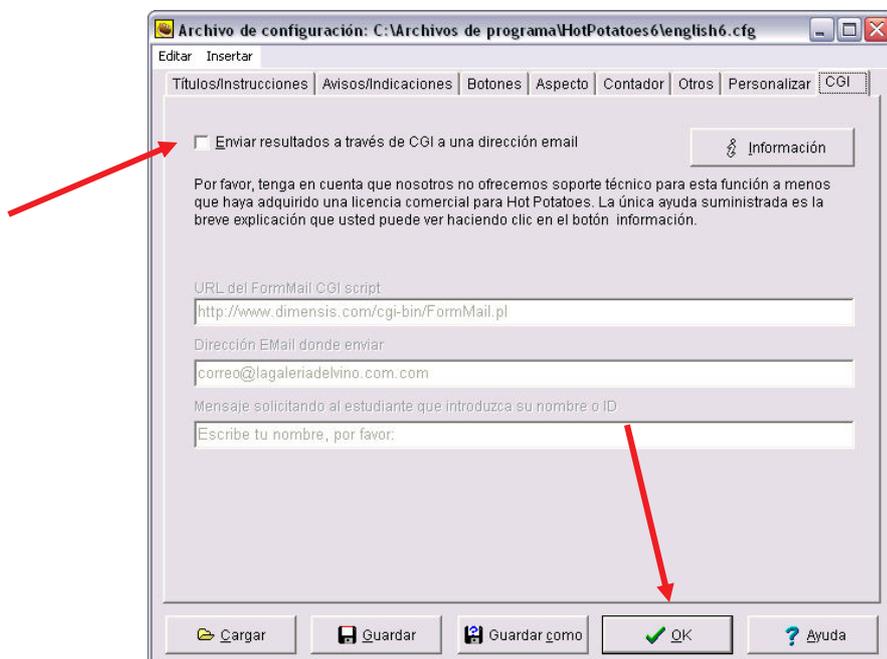


En la solapa **Personalizar** podemos incluir un encabezado.



En este recuadro podemos incluir un texto, imagen, enlace, tabla u objeto multimedia que queramos que aparezca en el encabezado de la página. Si no queremos que aparezca nada lo dejaremos en blanco.

- En la solapa **CGI** debe estar desmarcado el cuadrito 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.

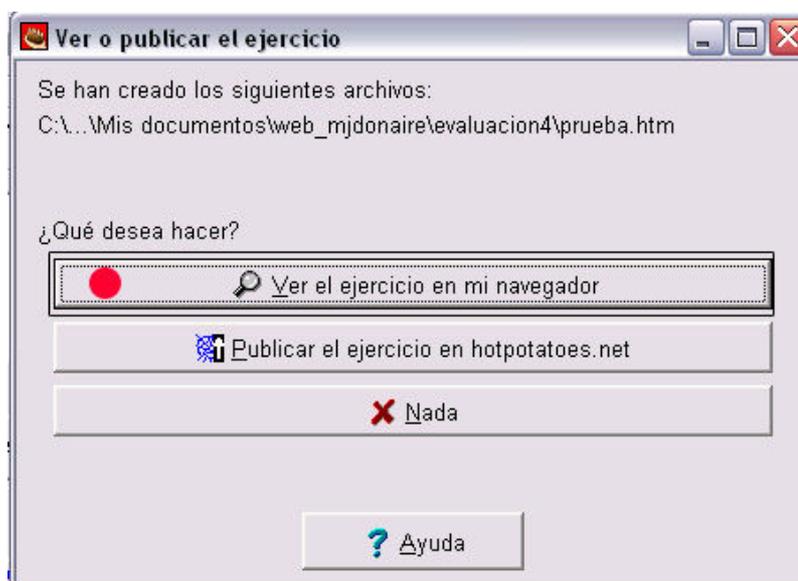
Ahora pinchamos en el icono  para que nos guarde el ejercicio con la extensión propia de JQuiz (*.jqz).

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.

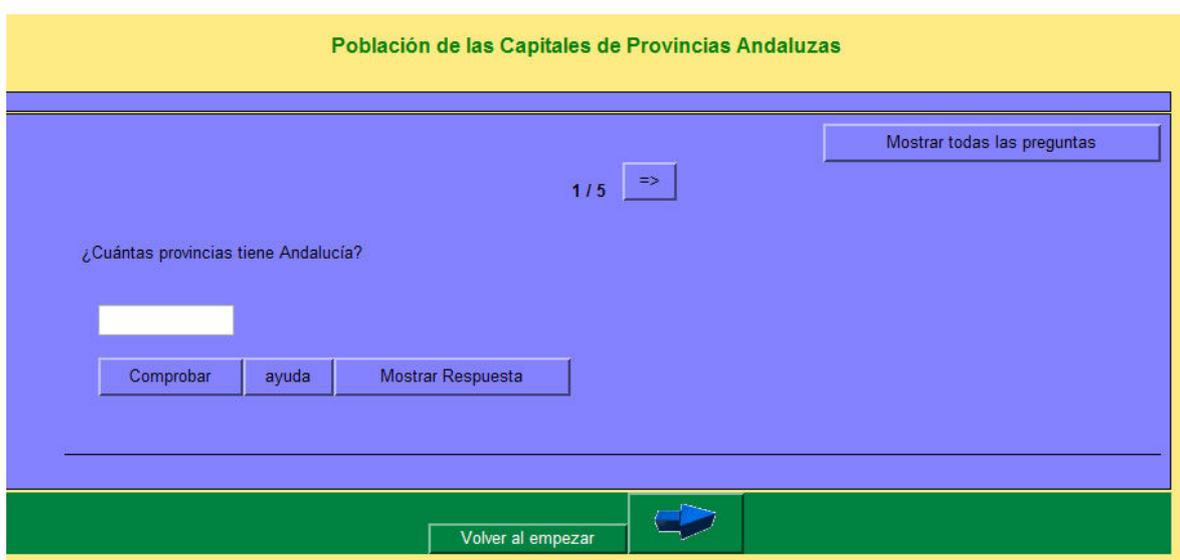
Como vemos nos ofrece guardarlo con un nombre. Debemos guardarlo en la misma carpeta que el primer ejercicio que hemos creado y con el mismo nombre de modo que tendremos el archivo dos veces, pero esta vez guardado con la extensión *.html, lo que significa que lo abrirá cualquier Navegador Web, (el otro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

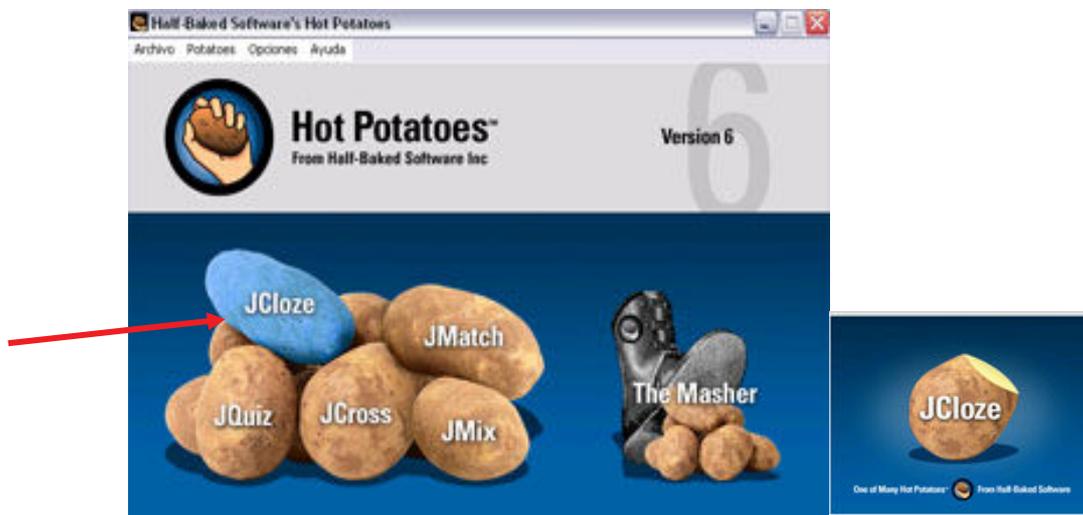
Cuando hayamos puesto un nombre al archivo .html, el programa nos ofrece verlo.



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:



b. JCloze (Rellenar huecos)



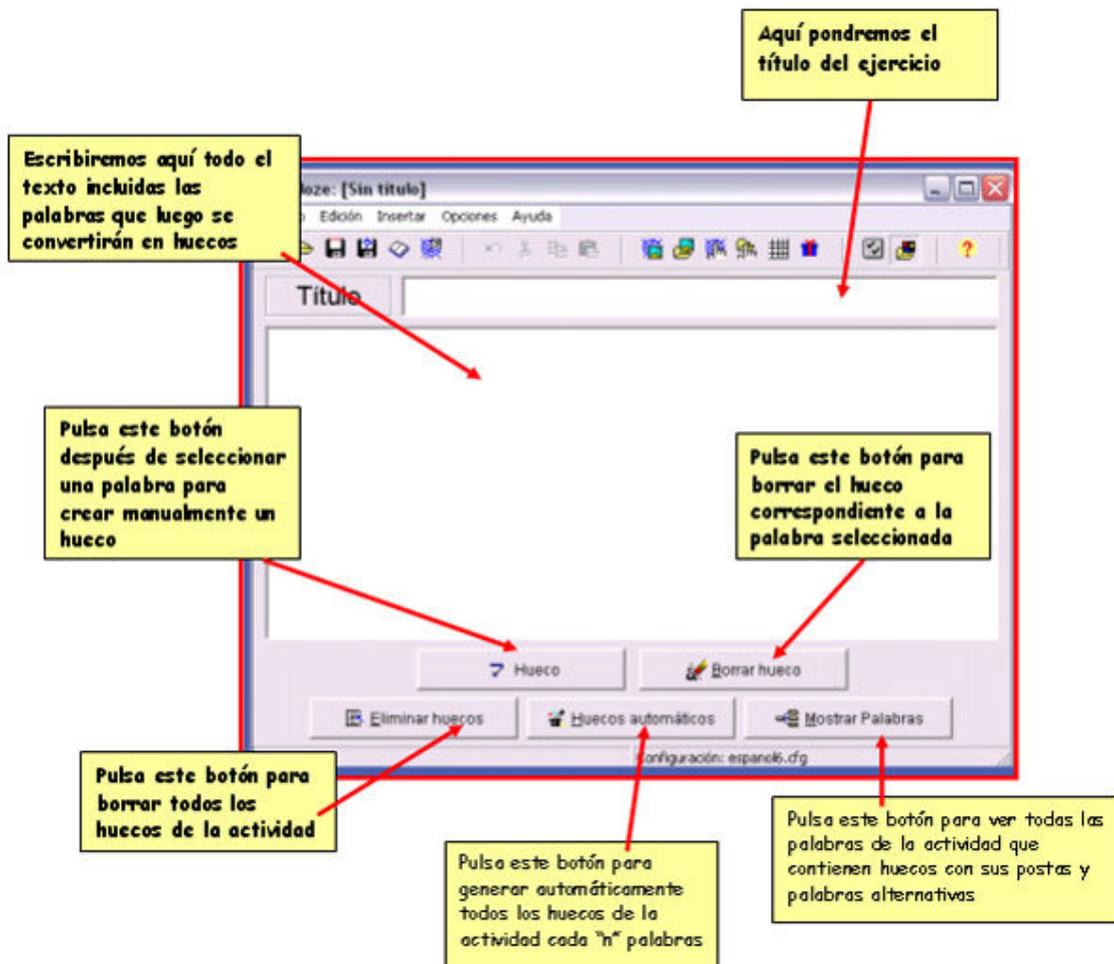
JCloze genera ejercicios de rellenar huecos o campos en blanco. Al alumno/a se le muestra un párrafo en el que algunas de las palabras, letras, números o incluso párrafos, han sido sustituidos por cajas de texto vacías. El/la alumno/a debe rellenar esos huecos y comprobar si lo ha hecho correctamente.

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.

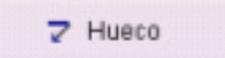
Los huecos se pueden poner a gusto del usuario o de forma automática.

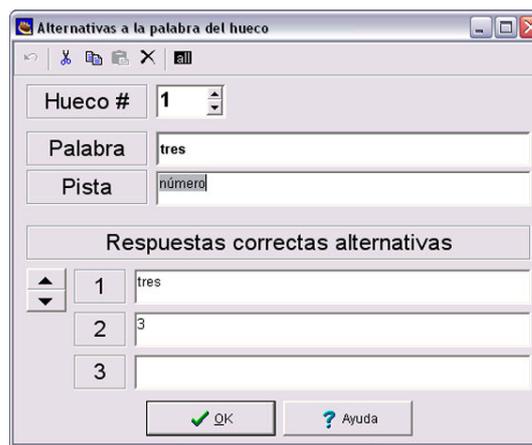
Al finalizar el ejercicio se comprobará la puntuación obtenida. Los archivos generados con **JCloze** tienen la extensión **.jcl**.

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).

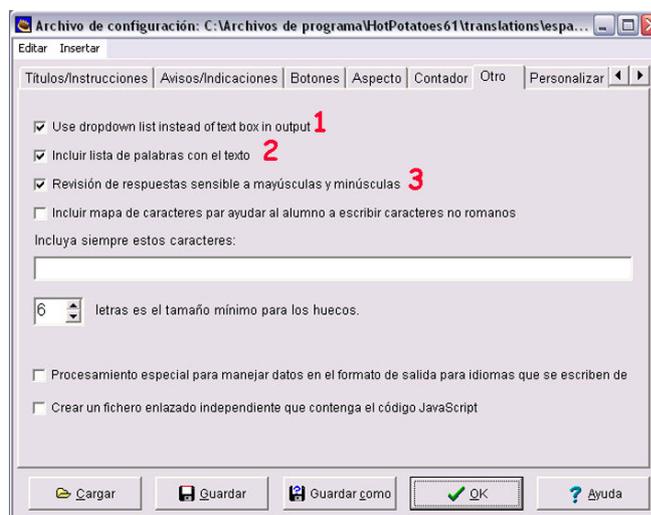
El icono **Hueco**  se pulsará después de seleccionar o hacer doble clic sobre una palabra del texto que queramos que aparezca oculta. Hecho esto aparecerá una nueva pantalla (**Alternativas a la palabra del hueco**) en la que podemos configurar si vamos a dar pistas y/o si aceptamos otras palabras como correctas. Debemos proceder así con todas las palabras que deseemos ocultar.



Cuando terminemos de elaborar el ejercicio hay que configurarlo y para ellos pasaremos a la **pantalla de configuración** pinchando en el icono .

Aquí se ofrecen las mismas posibilidades que en la aplicación anterior, por lo que no vamos a explicarlo.

Lo más significativo en lo que se refiere a esta aplicación es la solapa **Otro**. Aquí podemos:



En el n° 1 podemos usar una lista para instalar la palabra en lugar de escribirla. En la lista aparecerán todas las palabras que hemos generado en huecos.

En el n° 2 podemos incluir la lista de palabras que hemos ocultado para que la vean los alumnos/as. Esta lista aparecerá arriba del texto.

En el n° 3 Podemos hacer que distinga entre mayúsculas y minúsculas.

También podemos definir el tamaño mínimo de letras de los huecos.

Los demás puntos mejor dejarlos en blanco.

Igual que en la anterior aplicación lo guardaremos con formato .jcl y lo exportaremos para crear una página web que podemos verla en el navegador cuando la subamos al servidor. De todas formas, el programa nos ofrece verlo, con lo cual crearemos en la misma carpeta el archivo .html.

Nos quedará un ejercicio como éste:

ANDALUCÍA																
Ejercicio de completar frases																
Escribe en los espacios en blanco las palabras adecuadas.																
EL RELIEVE DE ANDALUCÍA <p>Las tres grandes unidades de relieve que se distinguen en Andalucía son Sierra Morena, el valle del Guadalquivir y los Sistemas Béticos. Sierra Morena es un conjunto montañoso situado al norte, formado por montañas viejas muy erosionadas, donde los ríos han formado profundos valles. Destacan la Sierra de Aracena, la Sierra de los santos y sierra Madrona. El valle del Guadalquivir es una gran llanura de forma triangular atravesada por el río Guadalquivir, que tiene campiñas en su zona central y marismas en su desembocadura. Los Sistemas Béticos están formados por la Cordillera Penibética y la cordillera Subbética, y son sierras con montañas jóvenes y de gran altura. Destacan las sierras de cazorla, segura y Mágina en la Cordillera Subbética, aunque las mayores alturas se concentran en la Cordillera Penibética, en Sierra Nevada, y son el Mulhacén y el Veleta.</p>	<table border="1"><tr><td>campiñas</td><td>Cordillera Penibética</td><td>Cordillera Subbética</td></tr><tr><td>marismas</td><td>Mulhacén norte</td><td>Sierra de Aracena</td></tr><tr><td>Sierra de los Santos</td><td>Sierra Madrona</td><td>Sierra Morena</td></tr><tr><td>tres</td><td>valle del Guadalquivir</td><td>Sistemas Béticos</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Veleta</td></tr></table> <p>En Andalucía se distinguen <input type="text"/> [?] grandes unidades de relieve: <input type="text"/> [?] el <input type="text"/> [?] y los <input type="text"/> [?]</p> <p>Sierra Morena es un conjunto montañoso situado al <input type="text"/> [?], formado por montañas viejas muy erosionadas, donde los ríos han formado profundos valles destacando la <input type="text"/> [?] la <input type="text"/> [?] y</p>	campiñas	Cordillera Penibética	Cordillera Subbética	marismas	Mulhacén norte	Sierra de Aracena	Sierra de los Santos	Sierra Madrona	Sierra Morena	tres	valle del Guadalquivir	Sistemas Béticos			Veleta
campiñas	Cordillera Penibética	Cordillera Subbética														
marismas	Mulhacén norte	Sierra de Aracena														
Sierra de los Santos	Sierra Madrona	Sierra Morena														
tres	valle del Guadalquivir	Sistemas Béticos														
		Veleta														

c. JCross (Ejercicios en formato Crucigrama)



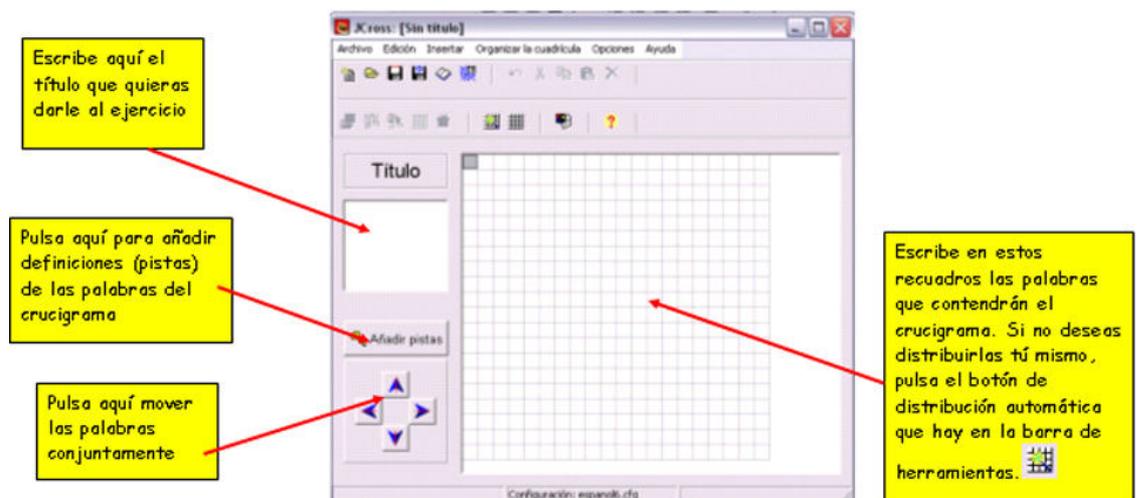
JCross es una herramienta que genera ejercicios en formato de **crucigrama** para escribir las respuestas a unas cuestiones en sus huecos.

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.

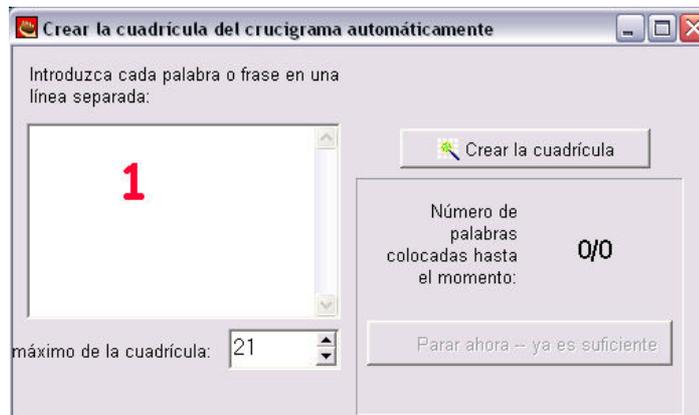
Casi todo lo explicado hasta ahora es aplicable a esta herramienta, así que sólo nos centraremos en lo propio de **JCross**. Los archivos generados con **JCross** tienen la extensión **.jcw**.

Cuando abrimos la aplicación nos aparece la siguiente **pantalla de edición**:



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

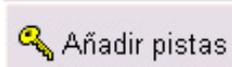
Después es mejor pinchar en el icono crear cuadrícula de forma automática , con lo que nos aparecerá una nueva pantalla en la que escribiremos las palabras que nos interesen:

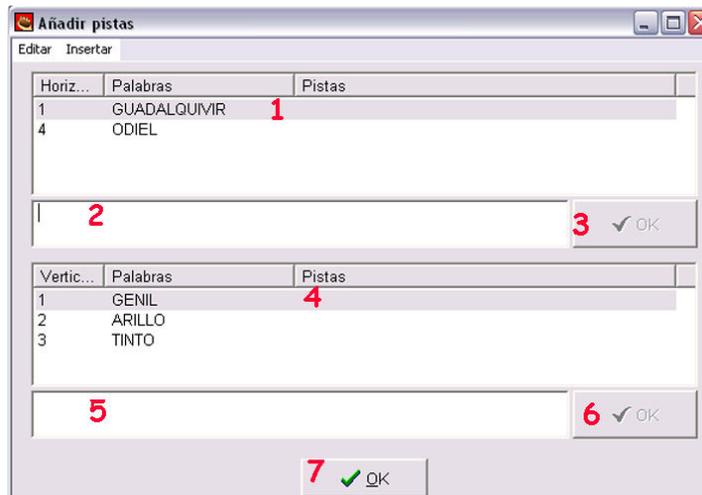


En el espacio marcado con el n° 1 introducimos cada palabra y pulsamos INTRO. Cuando terminemos de escribir todas las palabras que deseamos pincharemos en . Nos aparecerá la primera pantalla con las palabras ubicadas automáticamente.

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

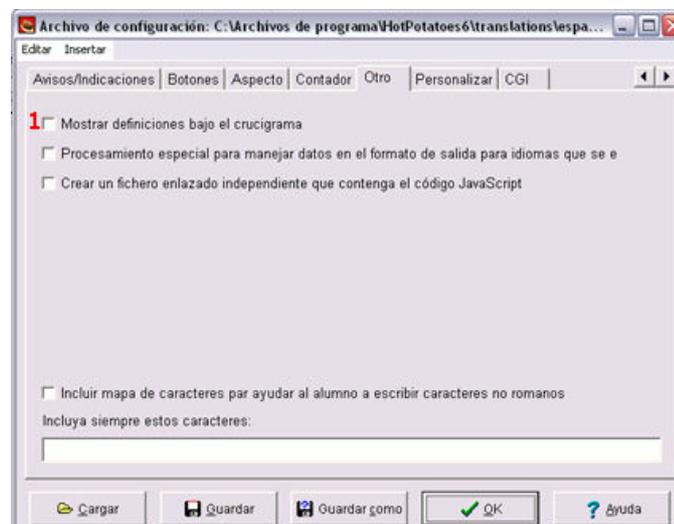
Con la cuadrícula y las palabras colocadas vamos ahora a escribir las definiciones de cada palabra. Para ello pincharemos en el

botón  y nos saldrá la siguiente pantalla:

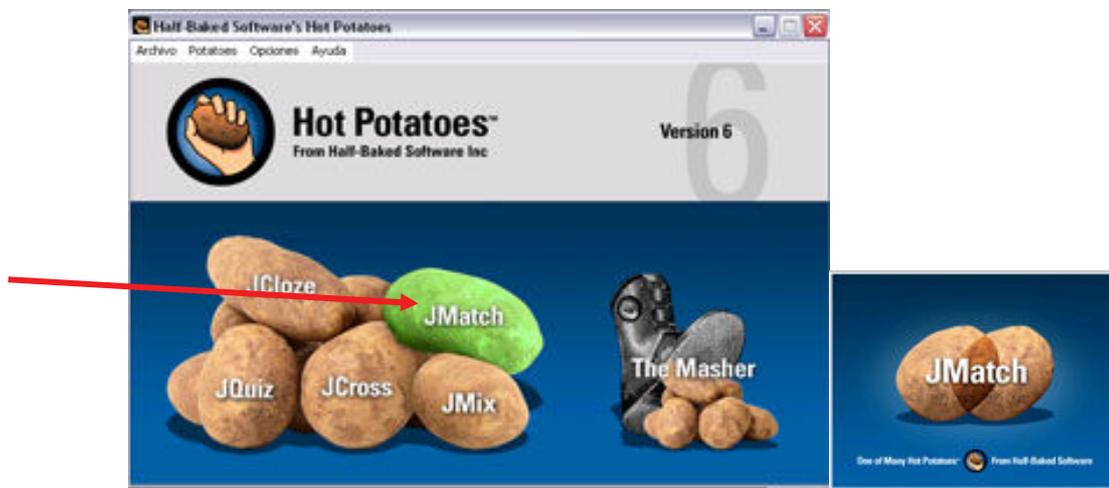


1. Pinchamos en la primera palabra Horizontal.
2. Escribimos la definición de dicha palabra.
3. Hacemos Clic en **OK** y así sucesivamente hasta acabar con todas las palabras horizontales.
4. Procedemos de igual forma con las palabras verticales.
5. Ponemos la definición que aparecerá en el crucigrama.
6. Pinchamos en **OK**.
7. Pinchamos en el **OK** marcado con el nº 7 para finalizar la pantalla de añadir pistas.

Ahora nos iremos a la **pantalla de configuración** para determinar las preferencias de la página Web que se va a generar. Esta pantalla es idéntica que en las anteriores aplicaciones. Como particularidad podemos entrar en la pestaña **Otro**, en la que podemos incluir debajo del crucigrama todas las definiciones que hemos puesto.



d. JMatch (Ejercicios para relacionar)



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

Podemos hacer tres tipos de actividades:

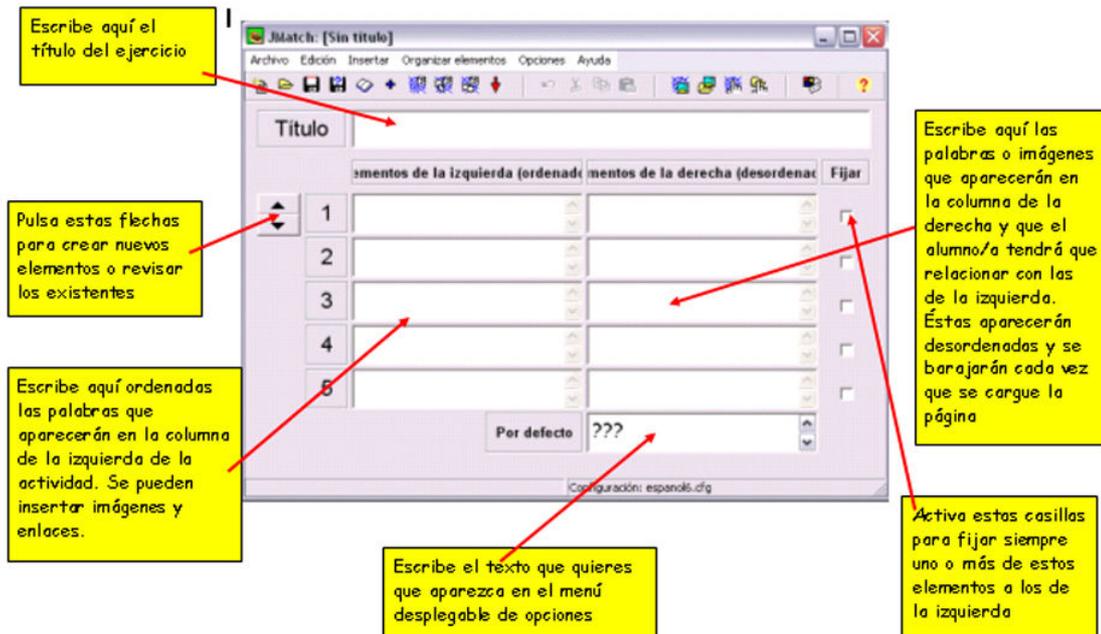
1. Se le muestra al alumno/a una lista de elementos fija que no puede modificar. Al lado de cada elemento de la lista anterior aparece un menú desplegable en el que se pueden seleccionar elementos o ítems de una segunda lista, los cuales, tienen algún tipo de relación con los elementos de la primera 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 derecha con 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.

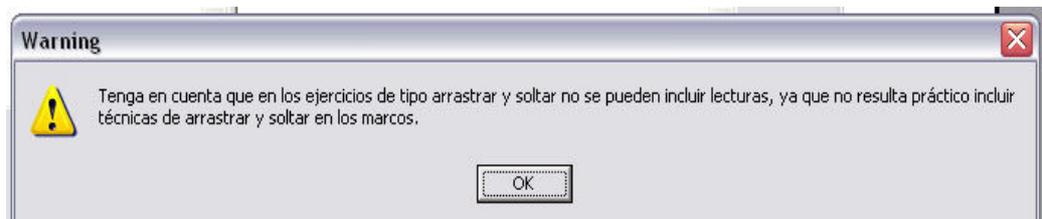
En el primer tipo de actividad podemos poner en el apartado **Por defecto** lo que queremos que aparezca en el menú desplegable. Se quedará de esta forma en la web:



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



En este segundo tipo de actividad no se pueden incluir lecturas:



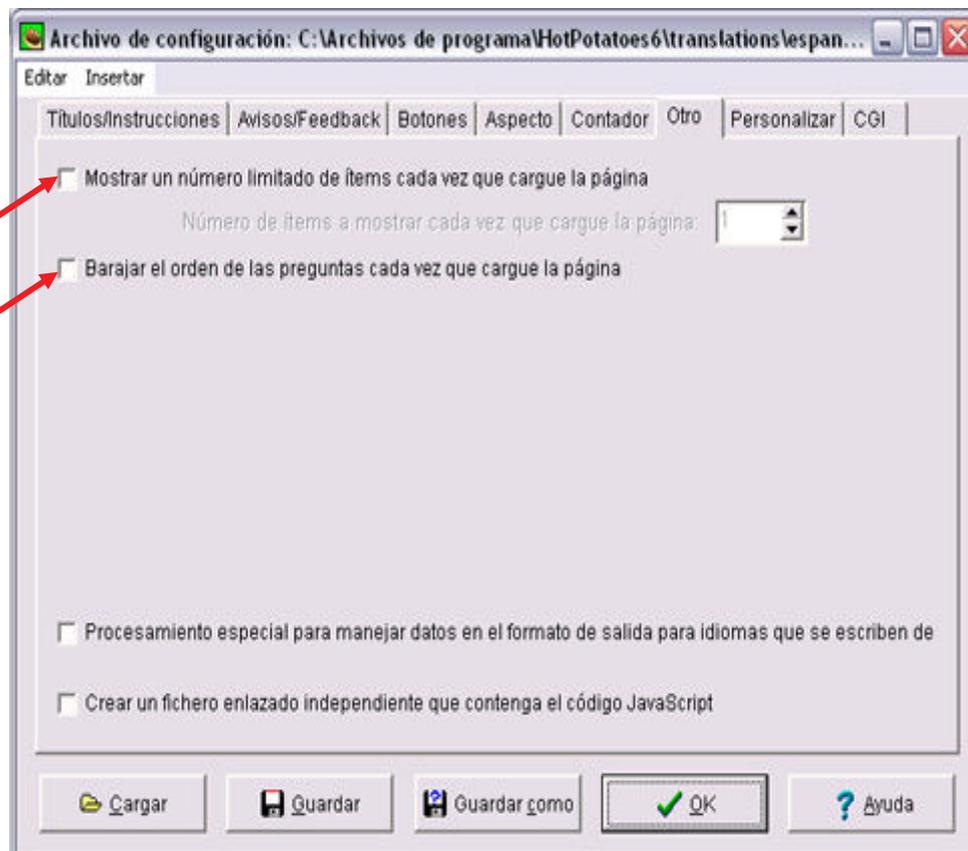
Las actividades tipo **tarjeta Flash** quedan de esta forma:



En lo referente a la **pantalla de configuración**, las particularidades de esta aplicación son:

* El primer cuadradito se activará, por ejemplo, si se hace un ejercicio en el que los alumnos/as deben relacionar ocho colores y queremos que cada vez que abran la página se carguen sólo 6, 5, 4 o los que decidamos. Así parecerá un ejercicio diferente cada vez.

* El segundo cuadradito se activará para que desorganice de nuevo las columnas; así no sirve recordar que el primero iba con el cuarto porque los desordena de nuevo.



Para finalizar, pincharemos en **OK**.

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.

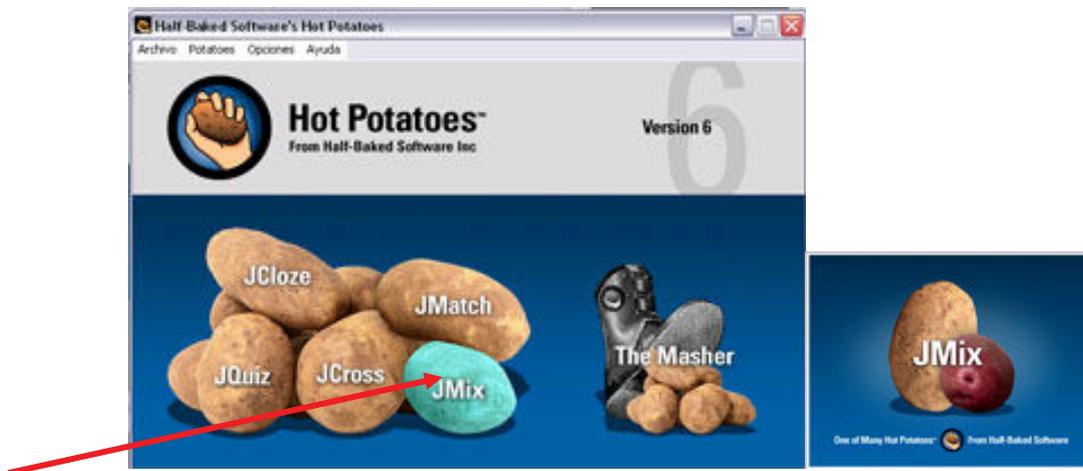


Dos columnas para relacionar.



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.

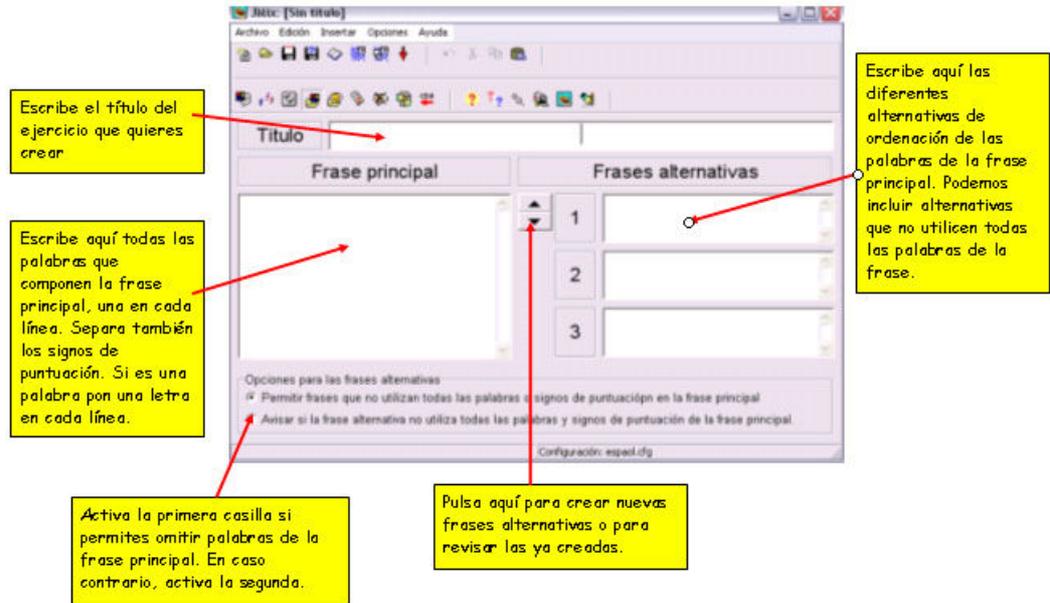
Básicamente consiste en introducir una frase, palabra o párrafo separándolos en los trozos que queramos (palabras, sintagmas, letras...) para que el/la alumno/a lo reconstruya en el orden correcto.

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:

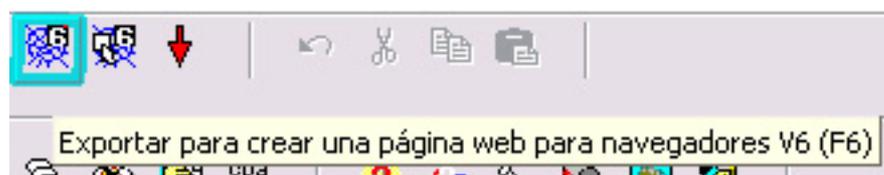
- Pondremos un título a nuestra actividad.
- En el hueco de la **Frase principal**, pondremos la frase dividida en palabras o fragmentos que deseemos que estén juntos. Cada palabra o fragmento debe ir en una línea.
- En los apartados de **Frases alternativas**, pondremos otras frases que consideremos 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"

En la pantalla de Configuración de esta herramienta no nos encontramos con nada especial que no hayamos visto ya, por lo que no será difícil manejarla.

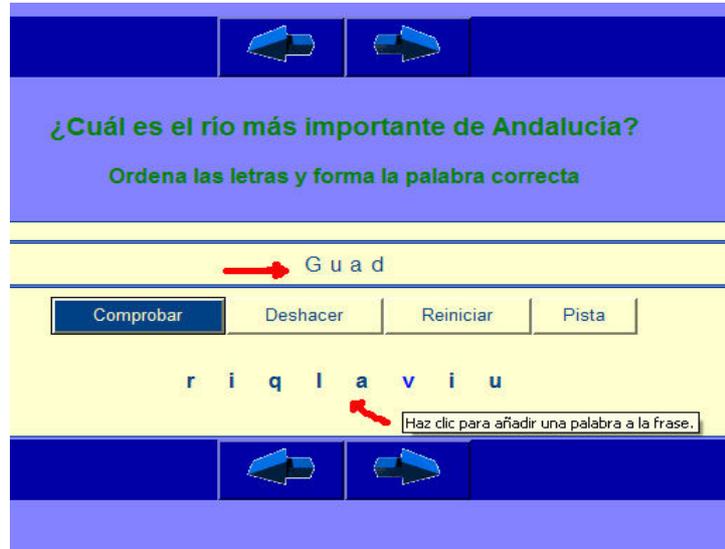
Por último nos queda la rutina de guardar el ejercicio en formato **.jmx**.

Después tenemos dos opciones para exportarlo a web:

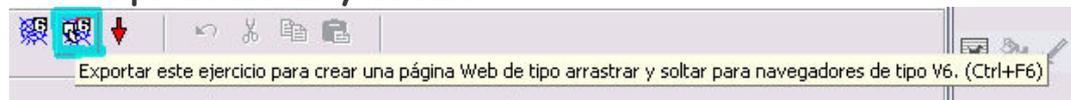
1. **Exportar para crear una página web.**



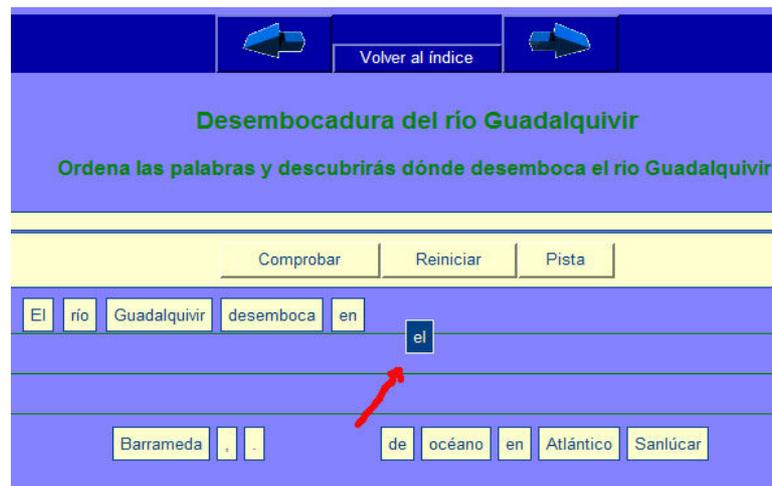
Si pinchamos en ese primer botón, al guardar el ejercicio en formato .html y darnos la opción de verlo en un navegador, nos aparecerá un ejercicio en el que pinchando en cada palabra o letra, por orden, se irán situando en el lugar destinado para reconstruir la frase:



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



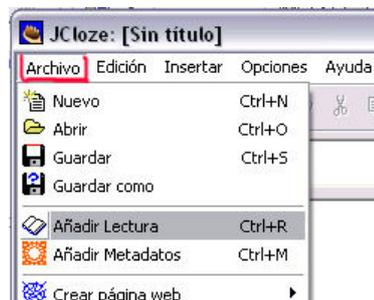
El tipo de ejercicio que nos queda es el siguiente:



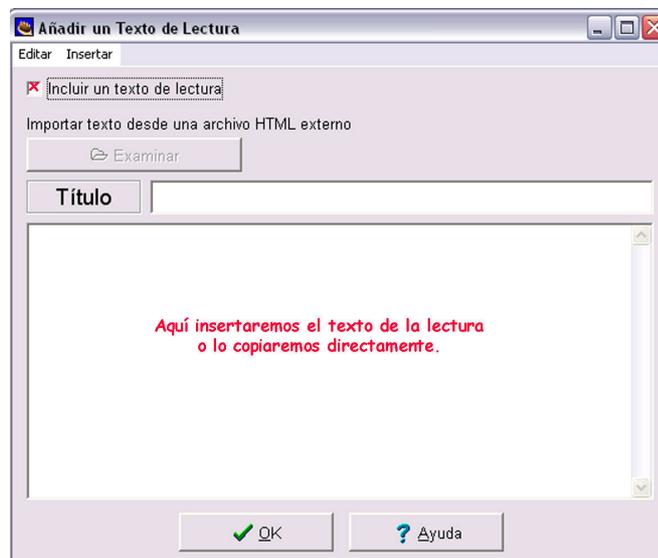
5. Insertar lecturas en las actividades.

Una operación común a todas las "patatas" es insertar una lectura previa que el/la alumno/a debe leer antes de realizar la actividad. Esta operación es opcional: la incluiremos si la actividad lo necesita.

En todas las aplicaciones podemos encontrar este símbolo:  en la barra de herramientas. Si no lo tenemos podemos ir a **Archivo** y elegir la opción **Añadir Lectura**.



Nos aparecerá la siguiente pantalla:



En esta ventana marcaremos la casilla **Incluir un texto de lectura**. En el lugar del **Título** indicaremos el que deseemos para nuestra actividad.

Posteriormente, en el espacio más grande insertaremos la lectura que puede ser de varias formas:

- Escribiendo directamente el texto que deseemos.
- Con la opción **Copiar > Pegar** desde un archivo exterior.

- Incluir un archivo externo en formato HTML que tendremos que tener en la carpeta que subamos a la Web. Esta opción puede ser la mejor si no queremos que el alumno/a esté viendo el texto mientras realiza el trabajo.

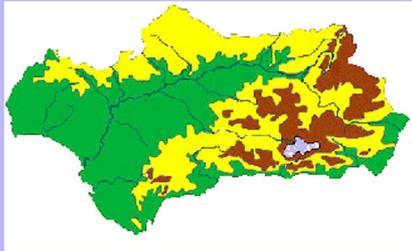
Cuando finalicemos la lectura pincharemos en **OK**  y tendremos la lectura válida para todo el ejercicio que hayamos elaborado.

Se nos quedará un ejercicio de este tipo:

ANDALUCÍA

Ejercicio de completar frases

Escribe en los espacios en blanco las palabras adecuadas.

Texto EL RELIEVE DE ANDALUCÍA <p>Las tres grandes unidades de relieve que se distinguen en Andalucía son Sierra Morena, el valle del Guadalquivir y los Sistemas Béticos. Sierra Morena es un conjunto montañoso situado al norte, formado por montañas viejas muy erosionadas, donde los ríos han formado profundos valles. Destacan la Sierra de Aracena, la Sierra de los santos y sierra Madrona. El valle del Guadalquivir es una gran llanura de forma triangular atravesada por el río Guadalquivir, que tiene campiñas en su zona central y marismas en su desembocadura. Los Sistemas Béticos están formados por la Cordillera Penibética y la cordillera Subbética, y son sierras con montañas jóvenes y de gran altura. Destacan las sierras de cazorla, segura y Mágina en la Cordillera Subbética, aunque las mayores alturas se concentran en la Cordillera Penibética, en Sierra Nevada, y son el Mulhacén y el Veleta.</p>	<p>campiñas Cordillera Penibética Cordillera Subbética marismas Mulhacén norte Sierra de Aracena Sierra de los Santos Sierra Madrona Sierra Morena Sistemas Béticos tres valle del Guadalquivir Veleta</p>
	

En Andalucía se distinguen grandes unidades de

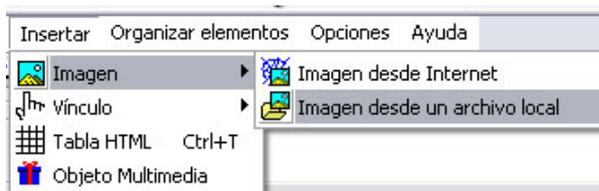
6. Insertar elementos multimedia: imágenes, vínculos, sonidos, vídeos y tablas.

En cualquier parte de los cuestionarios podemos incluir los mismos elementos que en una página Web: imágenes, una tabla o un objeto multimedia (archivo de vídeo, música, animación flash...)

Es conveniente que todos los elementos que vayamos a incluir se encuentren dentro de la carpeta con la que estemos trabajando o en subcarpetas dentro de ésta.

a. Imágenes.

Para insertar una imagen se coloca el cursor en el lugar donde queramos insertarla y pinchamos en **INSERTAR/IMAGEN/IMAGEN DESDE UN ARCHIVO LOCAL** o **IMAGEN DESDE INTERNET**, como se muestra en la siguiente pantalla:



También podemos pulsar directamente sobre este icono: 

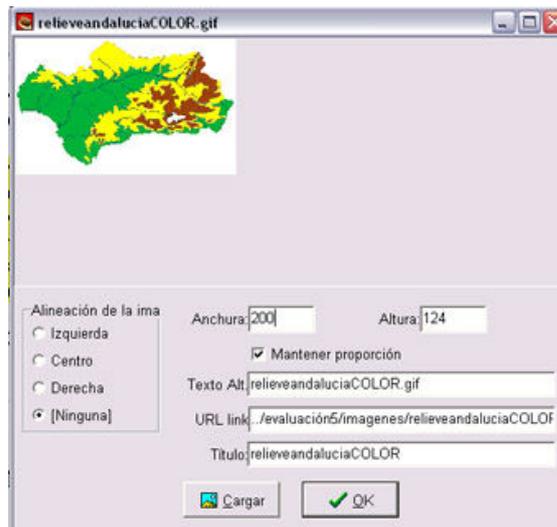
(para insertar una imagen desde un archivo local) o  (para insertar una imagen desde Internet).

En la pantalla de configuración también podemos insertar imágenes (flechas en botones **Adelante**, **Atrás**, imágenes en cuadros de finalización de ejercicios...). Aquí nos encontramos también con el botón de **Insertar/Imagen/Imagen desde un archivo local o Internet**.

Hot Potatoes soporta imágenes con las extensiones .jpg, .gif animados o fijos, .png...

NOTA: Es necesario guardar las imágenes utilizadas en la misma carpeta donde estemos guardando los ejercicios. Si vamos a llevárnoslos a otro ordenador, habrá que llevarse también las imágenes, porque en caso contrario, éstas no saldrían. Es conveniente, pues, tener la carpeta con las imágenes antes de hacer el ejercicio para cargarlas desde allí.

Cuando insertamos las imágenes nos sale esta pantalla:



En la parte superior izquierda nos aparecerá la imagen elegida. Más abajo la alineación que deseamos darle.

También nos permite redimensionarla manteniendo su aspecto o cambiándola según nos convenga.

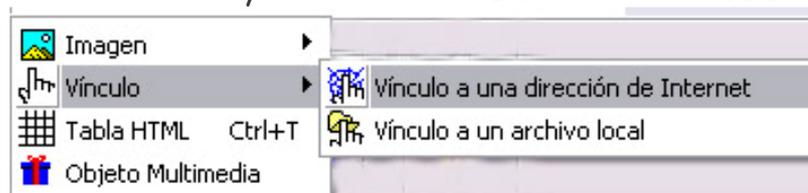
b. Vínculos.

Los vínculos, igual que las imágenes, se pueden insertar en cualquier parte del ejercicio.

Podemos insertar estos tipos de vínculos:

- A una dirección de Internet.
- A un archivo local.
- A un archivo de correo.

Para los dos primeros, colocaremos el cursor donde deseemos que aparezca el vínculo y le damos a: **INSERTAR/VÍNCULO**





También podemos utilizar los iconos . El nº 1 será para insertar un vínculo a una dirección de Internet y el nº 2 para insertar un vínculo a un archivo local.

Si insertamos un vínculo a una dirección de Internet nos aparecerá esta pantalla:



En Ruta URL escribiremos la dirección de Internet a la que queremos ir. Podemos poner un texto al enlace o una imagen.

Nos quedará así:



De la misma forma nos aparecerá si insertamos un enlace a un archivo local.

En caso de querer insertar una dirección de correo hay que escribir esta etiqueta:

`mensaje de texto`

Ejemplo:(`Escríbeme`)

Donde dice "mensaje de texto" pondremos "contactar, envía tu correo, etc". Desde la página Web, cuando se pulsa se abre el programa de correo que tengamos instalado en el ordenador.

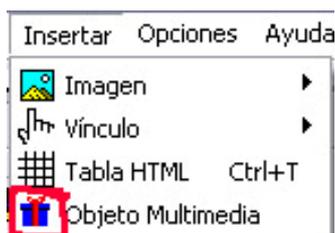
c. Sonidos y vídeos.

Insetar objetos multimedia tipo **sonidos o vídeos** es parecido al de ficheros gráficos:

1. Decidir qué sonido o vídeo vamos a insertar y guardarlo en la carpeta de la aplicación.
2. Cuál es su ubicación.
3. Parte del ejercicio donde se incluirá.
4. Decidir si va a aparecer como sonido que complemente a la actividad o sonido de fondo.

Hot Potatoes soporta audios de sonidos en .mp3 o midi y vídeos o multimedia para Windows Media Player, QuickTime Player, Real Player y Flash Player.

Para insertar un sonido como complemento a una actividad situamos el cursor donde queramos que aparezca la opción de oír dicho sonido y pinchamos en:

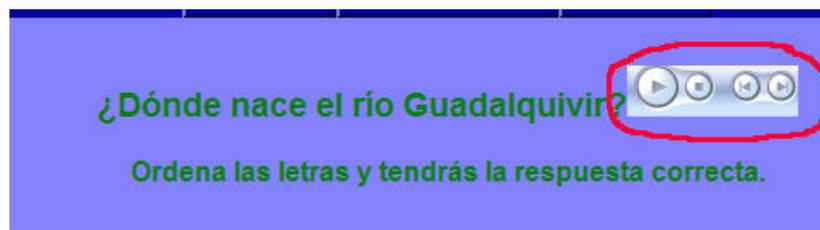


O directamente en el icono  si lo tenemos en la barra de herramientas.

Nos aparecerá esta pantalla:



Buscaremos el sonido o vídeo que deseemos, añadiremos los reproductores con los que se pueden oír o visualizar y podemos incluir un Texto alternativo para que no salga la ruta del objeto multimedia. Nos quedará así:



NOTA IMPORTANTE: Al guardar tus imágenes, archivos de audio, páginas web, etc. no pongas tildes ni dejes espacios en blanco en el nombre.

Es posible insertar objetos multimedia también con la opción **Insertar>Vínculo>Vínculo a un archivo local**, donde lo buscaremos en la carpeta destinada a los archivos multimedia.

Para insertar un sonido como música de fondo tenemos dos posibilidades:

- Para que se reproduzca automáticamente al cargar la página hay que escribir manualmente este código:

```
<bgsound src="carpeta/nombre_de_archivo.mid"LOOP=n ó INFINITE></a>
```

Si el archivo midi está en la misma carpeta que el html, sólo pondremos el nombre del archivo de sonido entre comillas, sin poner la carpeta.

LOOP=1: Que se reproduzca una vez.

LOOP=2: Que se repita dos veces.

LOOP=INFINITE: Reproducción infinita.

- Para que no se reproduzca automáticamente, sino que el alumno/a pueda interactuar con él y controlarlo mediante una consola, escribiremos:

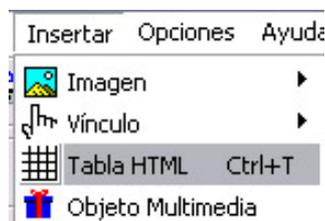
```
<EMBED SRC="...carpeta/nombre_del_archivo.mid" CONTROLS=SMALL  
CONSOLE/>
```

d. Tablas.

Para introducir una tabla seguiremos estos pasos:

1. Situar el cursor donde queramos insertar la tabla.

2. Le damos a **INSERTAR>TABLA HTML** o al icono 



3. Establecer parámetros de la tabla: nº de filas, columnas, borde, anchura... y pulsar **OK**.



Una vez hecho esto, el programa insertará el código HTML automáticamente.

Significado:

<code><table></code>	<i>TABLA</i>
<code></table></code>	<i>FIN DE TABLA</i>
<code><tr></code>	<i>FILA</i>
<code></tr></code>	<i>FIN DE FILA</i>
<code><td></code>	<i>CELDA</i>
<code></td></code>	<i>FIN DE CELDA</i>

Si se nos da la tabla que aparece a continuación, nosotros tendremos que introducir los datos en esta tabla manualmente:

```
<table border_ "1" cellpadding="2" cellspacing="2" width_ "100%">>tbody>
```

```
<tr>  
<td>*****</td>  
<td>*****</td>  
</tr>
```

Dos celdas en una fila

```
<tr>  
<td>*****</td>  
<td>*****</td>  
</tr>
```

Otras dos celdas en una fila

Donde están los asteriscos hay que insertar los datos de cada celda

NOTA: Para insertar otros datos: color de fondo, tipo de letra..., es necesario saber código HTML.

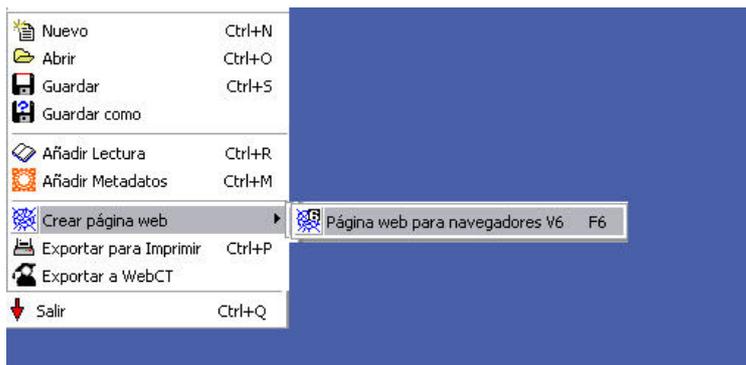
7. Creación de una Unidad Didáctica.

Una vez que tengamos todos los ejercicios elaborados, enlazados unos con otros y comprobar que tenemos guardado todos los archivos en formato **html**, así como documentos, imágenes, sonidos, vídeos, etc., en la carpeta con la que hemos trabajado, podemos elaborar una Unidad Didáctica en la que aparezcan todas las actividades creadas.

NOTA: Conservaremos también los archivos generados con las extensiones de cada aplicación (patatas) por si se nos ocurre alguna modificación y poderlo hacer sobre la marcha, volviendo a generar el archivo **html** y sobrescribiendo el originado primero.

Para crear los archivos **html** hay dos caminos:

a) **ARCHIVO > CREAR PÁGINA WEB**



En otras aplicaciones podemos encontrarnos más opciones, en función del tipo de ejercicios que queramos crear: arrastrar y soltar, pinchar, etc.



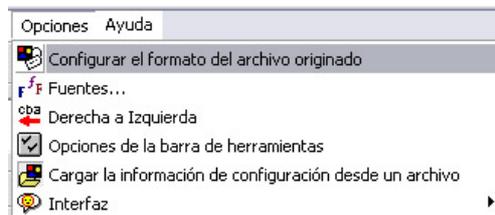
b) Directamente en el icono de la barra de herramientas .

A la pregunta **¿Visualizar el ejercicio en su navegador?**, responderemos **SÍ**, para comprobar que el resultado es el que queremos.

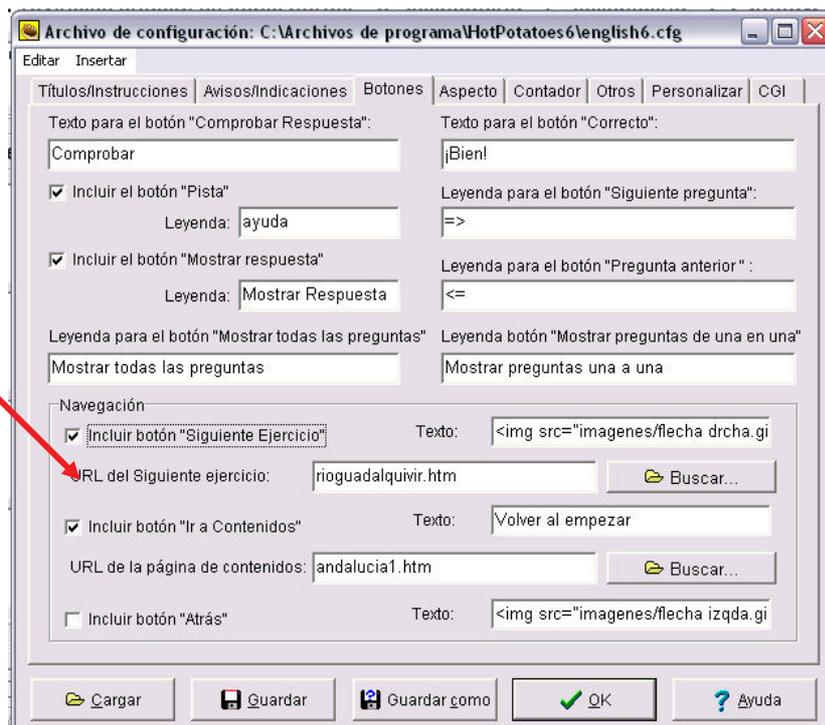
IMPORTANTE: Previamente en cada aplicación habremos puesto en los botones los enlaces ordenados como queremos que aparezcan en la Unidad Didáctica.

Para enlazar los diferentes ejercicios mediante botones de navegación, utilizaremos las opciones de la pestaña de **BOTONES**, a la que

se accede desde la función **Configurar el formato del archivo originado**, en el menú de **OPCIONES** o directamente en el icono .



Debemos organizar nuestros ejercicios como queremos que lo realicen los/las alumnos/as.



El primer ejercicio no debe contener el botón **ATRÁS**, ya que no podemos movernos nada más que a la segunda actividad.

El botón de **CONTENIDOS (Índice)** sí debe figurar en todos los ejercicios para volver a él cuando lo necesitemos.

Pulsamos en el botón  para grabar los cambios en el archivo de configuración y **OK** .

Haciendo esto sólo crearíamos una navegación lineal entre ejercicios.

Para navegar entre el conjunto de ejercicios creados y enlazados de otra forma que no sea lineal, necesitaremos crear un **ÍNDICE**. Para ello podemos utilizar un **Procesador de Textos**, un **Editor de páginas Web** (tipo FrontPage, Mozilla Composer...), o la aplicación **The Masher** (machacador o triturador de patatas), incluida en Hot Potatoes.

Vamos a verlo paso a paso con cada opción.

a) Crear un índice con un Procesador de Textos (Office Writer o Word), guardando el documento en formato de página Web (html).

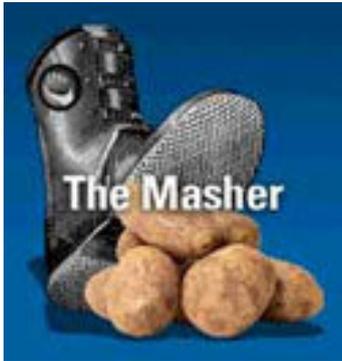
- 1) Abrir el Procesador.
- 2) Crear la página índice con **TÍTULO** y cada actividad enumerada. Se puede cambiar fuentes/fondo, añadir imágenes, etc.
- 3) Insertar los enlaces o hipervínculos a los archivos html generados con las aplicaciones de Hot Potatoes.
- 4) Guardar la página como tipo página Web y con el nombre de **index.html**

b) Crear un índice con un editor HTML como Composer, FrontPage, Dreamweaver, etc. Con ellos podemos personalizar hasta el mínimo detalle el aspecto de nuestro índice.

- 1) Abrir el editor.
- 2) Crear la página índice con el **TÍTULO** y las actividades y dándole el aspecto que deseemos.
- 3) Insertar los enlaces o hipervínculos a los ejercicios html generados con las aplicaciones de Hot Potatoes.
- 4) Guardar la página con el nombre de **index**.



c) Utilizando la aplicación THE MASHER incluida en el programa.



The Masher es otra posibilidad de editar los ejercicios creados con las diferentes aplicaciones, es decir, otra forma de establecer un sistema de navegación entre las actividades utilizando un índice.

The Masher (tritador, machacador de patatas), es una herramienta para compilar automáticamente un lote de ejercicios de Hot Potatoes dentro de unidades.

Esta aplicación, al contrario que las anteriores es de uso restringido, es decir, toda su funcionalidad se adquiere comprando una licencia de Hot Potatoes. La versión gratuita para educación sólo nos permite compilar tres ejercicios, es decir, generar un índice con tres actividades como mínimo. Si queremos incluir más actividades debemos adquirir una licencia comercial.



Una forma de enlazar más ejercicios sin adquirir la licencia podría ser creando varias páginas índices, cada una conteniendo tres actividades y, posteriormente, enlazar las diferentes páginas índices.

Estos enlaces sólo funcionarán si estamos conectado a Internet, por lo que mi consejo es que elaboremos un índice con un procesador de textos o un editor HTML y desde allí enlacemos todas las actividades creadas.



8. Publicación en la Web.

Cuando tengamos la Unidad Didáctica con los diferentes ejercicios que hemos creado con las aplicaciones de Hot Potatoes, podemos optar por incluirla en todos los ordenadores para que los alumnos/as trabajen en ella sin estar conectados a Internet o publicarla en la Web y tener acceso a ella desde cualquier ordenador conectado a Internet.

Esta última opción, si no existen problemas de conexión y velocidad en la red que utilicen los alumnos/as, es la más adecuada y, además, nos permite que otros compañeros/as utilicen nuestro trabajo.

Para publicar nuestro ejercicio final en la Web debemos contar con un espacio (todos los Centros Educativos de Andalucía disponen de uno en Averroes) y un programa FTP que nos permita subir nuestros ficheros a este espacio (es necesario saber el nombre de usuario y contraseña que nos proporciona el servidor).

Si nuestro Centro dispone de un apartado de Recurso TIC, por ejemplo, incluiremos un enlace a "Hot Potatoes" y, dentro de éste, un hipervínculo a nuestro index.html.

No podemos olvidarnos de subir todos los archivos html creados con las distintas aplicaciones, el archivo index.html y las carpetas que contengan imágenes, sonidos, vídeos, documentos, etc. Podemos guardar todo esto en una carpeta que se llame Hotpot y ésta sea la que subamos íntegramente.

Un programa FTP gratuito que podemos bajarnos de Internet es FileZilla.

FileZilla es un cliente de FTP que incluye todos los comandos y funciones que cabe esperar de un programa de estas características.

Incorpora un administrador de sitios FTP donde podemos almacenar las direcciones de los servidores FTP que usemos con más frecuencia, al estilo de Favoritos.

La interfaz del programa es de estilo Explorador de Windows, y muestra tanto la ventana local como las carpetas remotas, permitiendo el paso de archivos de una a otra mediante un simple *drag-and-drop* (arrastrar y soltar)

Soporta conexiones a través de servidores proxy y cortafuegos, puede continuar descargas interrumpidas (siempre que el servidor tenga soporte para ello) y te permite poner los archivos que quieres subir o descargar en cola.

Podemos descargarlo en: <http://filezilla.sourceforge.net/> o <http://filezilla.softonic.com/ie/19825>

Su uso es muy fácil.

Podemos ver un Manual sobre su uso en <http://www.aemilius.net/soporte/manuales/publicar-software-ftp-FileZilla.html>

9. Enlaces de interés y direcciones útiles.

En la red podemos encontrarnos con innumerables enlaces dedicados a Hot Potatoes, principalmente sobre su uso y sobre Unidades Didácticas creadas con la aplicación para ser utilizadas en el aula.

Entre los mejores enlaces destacamos los siguientes:

A) Página oficial y direcciones útiles para utilizarlas en las actividades creadas con Hot Potatoes.

- **Página oficial de Hot Potatoes:** es la primera página que deberás visitar para descargar el programa.
<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>
- **Página para registrar Hot Potatoes:**
<http://142.104.133.52/admin/register.htm>
- **Tutorial en castellano sobre Hot Potatoes:** traducción al castellano del tutorial de ayuda de diferentes versiones del programa Hot Potatoes:
http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes/intro.htm
- **Novedades sobre Hot Potatoes:**
 - ✓ <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>
 - ✓ <http://www.hotpotatoes.net/>
- **Hot Potatoes.net:** Sitio de hospedaje de recursos elaborados con Hot Potatoes. Versión demos gratuita durante 24 horas. Indefinida previo pago. Los autores de Hot Potatoes han creado Hotpotatoes.net como una red para publicar ejercicios. Te ofrece la posibilidad de crear tu propia cuenta de estudiante en una página web.

Información general sobre Hotpotatoes.net (en español):
http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hoptotatoes_net/informacion_general_es/index.html

- **Recursos: Imágenes, gifs, etc:**

Recuerda que para la utilización de elementos multimedia (imágenes, animaciones, sonidos, vídeos, etc.) descargados de Internet hay que atenerse a lo dispuesto en la legislación sobre DERECHOS DE CITA.

Banco de imágenes y sonidos de CNICE.
<http://recursos.cnice.mec.es/bancoimagenes/>

Biblioteca de imágenes de la Universidad de Victoria, autores del programa Hot Potatoes: Language Teaching Clipart Library

Gimp: programa de código abierto (software libre) para edición de gráficos: <http://www.gimp.org>

Página en español con miles de gifs animados:
<http://www.gifmania.com/>

Imágenes en Google: <http://www.google.es/imghp?hl=es&tab=wi&q=>

B) Enlaces a recursos elaborados con Hot Potatoes.

Aula XXI. Sección de esta excelente página dedicada a Hot Potatoes: <http://www.aula21.net/segunda/hotpotatoes.htm>

Materiales interactivos para la atención a la diversidad:
http://www.educarm.es/materiales_diversidad/inicio.htm

CEIP BEATRIZ GALINDO.
<http://www.educa.madrid.org/web/cp.beatrizgalindo.alcala/potatoes2.html>

Portal Educativo del Gobierno de Aragón:
<http://www.educa.aragob.es/catedu/arapotatoes/index.htm>

Educa Madrid.
http://www.educa.madrid.org/portal/c/portal/layout?p_1_id=7136.36

Tutoriales traducidos y adaptados al castellano por
Ismail Alí Gago.

http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes/intro.htm

Biblioteca de CREENA.

<http://www.pnte.cfnavarra.es/creena/O10tecnologias/HotPotatoes.htm>

Hot Potatoes en Guadalínex.

[http://www.iesdolmendesoto.org/wiki/index.php/Hot_Potatoes en Guadalínex](http://www.iesdolmendesoto.org/wiki/index.php/Hot_Potatoes_en_Guadalínex)

Recursos del CEIP Los Perales.

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/losperales/caza/webquestcazas.html>

CEIP ANDALUCÍA de Posadas. Proyecto de Innovación.
Recursos Hot Potatoes.

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/c_p_a/pinnovacion/miWeb/recurhotpotatoes.htm

ÍNDICE

1. ¿QUÉ ES HOT POTATOES?: CARACTERÍSTICAS BÁSICAS.	3
2. INSTALACIÓN Y CONFIGURACIÓN. REGISTRO.	4
3. INTERFAZ, MENÚ, BARRA DE HERRAMIENTAS, ICONOS.	9
INTERFAZ	10
MENÚ	14
BARRA DE HERRAMIENTAS E ICONOS	17
4. TIPOS DE EJERCICIOS.	19
A. JQUIZ (EJERCICIOS DE PREGUNTAS)	20
B. JCLOZE (RELLENAR HUECOS).....	28
C. JCROSS (EJERCICIOS EN FORMATO CRUCIGRAMA)	32
D. JMATCH (EJERCICIOS PARA RELACIONAR)	36
E. J MIX (EJERCICIOS PARA ORDENAR ELEMENTOS: LETRAS, FRASES, PÁRRAFOS...).....	40
5. INSERTAR LECTURAS EN LAS ACTIVIDADES.	43
6. INSERTAR ELEMENTOS MULTIMEDIA: IMÁGENES, VÍNCULOS, SONIDOS, VÍDEOS Y TABLAS.	45
A. IMÁGENES.....	45
B. VÍNCULOS.	46
C. SONIDOS Y VÍDEOS.....	48
D. TABLAS.	50
7. CREACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA.	52
8. PUBLICACIÓN EN LA WEB.	56
9. ENLACES DE INTERÉS Y DIRECCIONES ÚTILES.	57