






## Guía básica de uso de Hot Potatoes

**Hot Potatoes** es un conjunto de seis herramientas desarrolladas por la Universidad de Victoria, que permite elaborar diferentes tipos de test interactivos basados en páginas Web. La interactividad de los ejercicios se consigue mediante JavaScript.

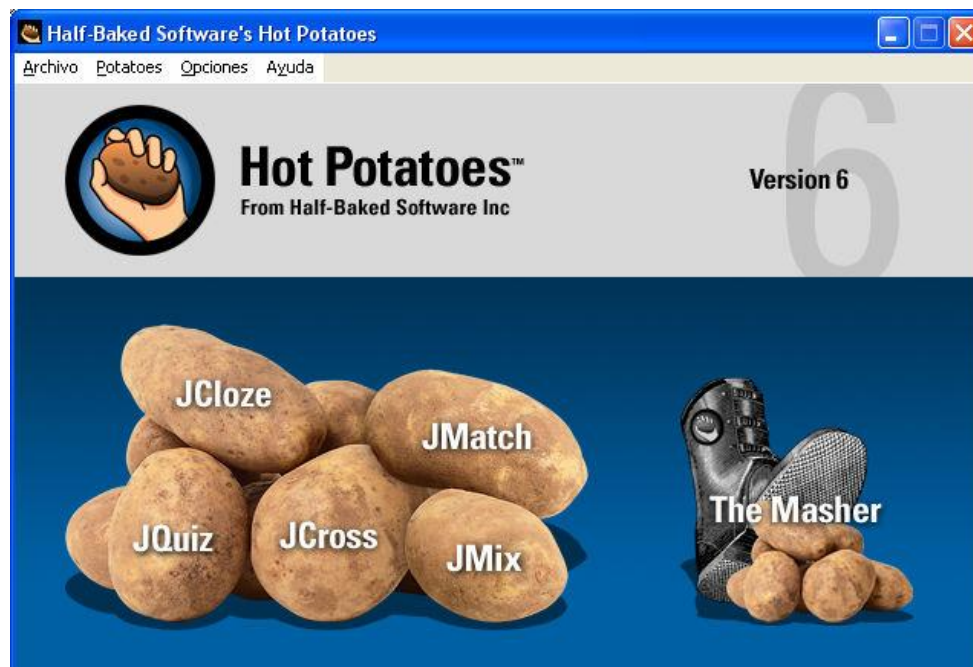


Aunque los ejercicios se elaboran utilizando JavaScript, no se necesita saber nada sobre JavaScript para poder utilizar estas aplicaciones. Todo lo que se necesita es introducir los datos -- textos, preguntas, respuestas entre otros, el programa se encargará de generar las páginas Web. Se pueden publicar las páginas en un servidor Web.

### Herramientas que contiene el programa

 <b>JCloze</b>	 <b>JMatch</b>	 <b>JQuiz</b>	 <b>JCross</b>	 <b>JMix</b>
<b>JCloze:</b> Crea ejercicios para rellenar huecos.	<b>JMath:</b> Crea ejercicios de relacionar conceptos.	<b>JQuiz:</b> Crea ejercicios para responder varios tipos de preguntas.	<b>JCross:</b> Crea ejercicios en forma de crucigrama.	<b>JMix:</b> Crea ejercicios de ordenar oraciones.

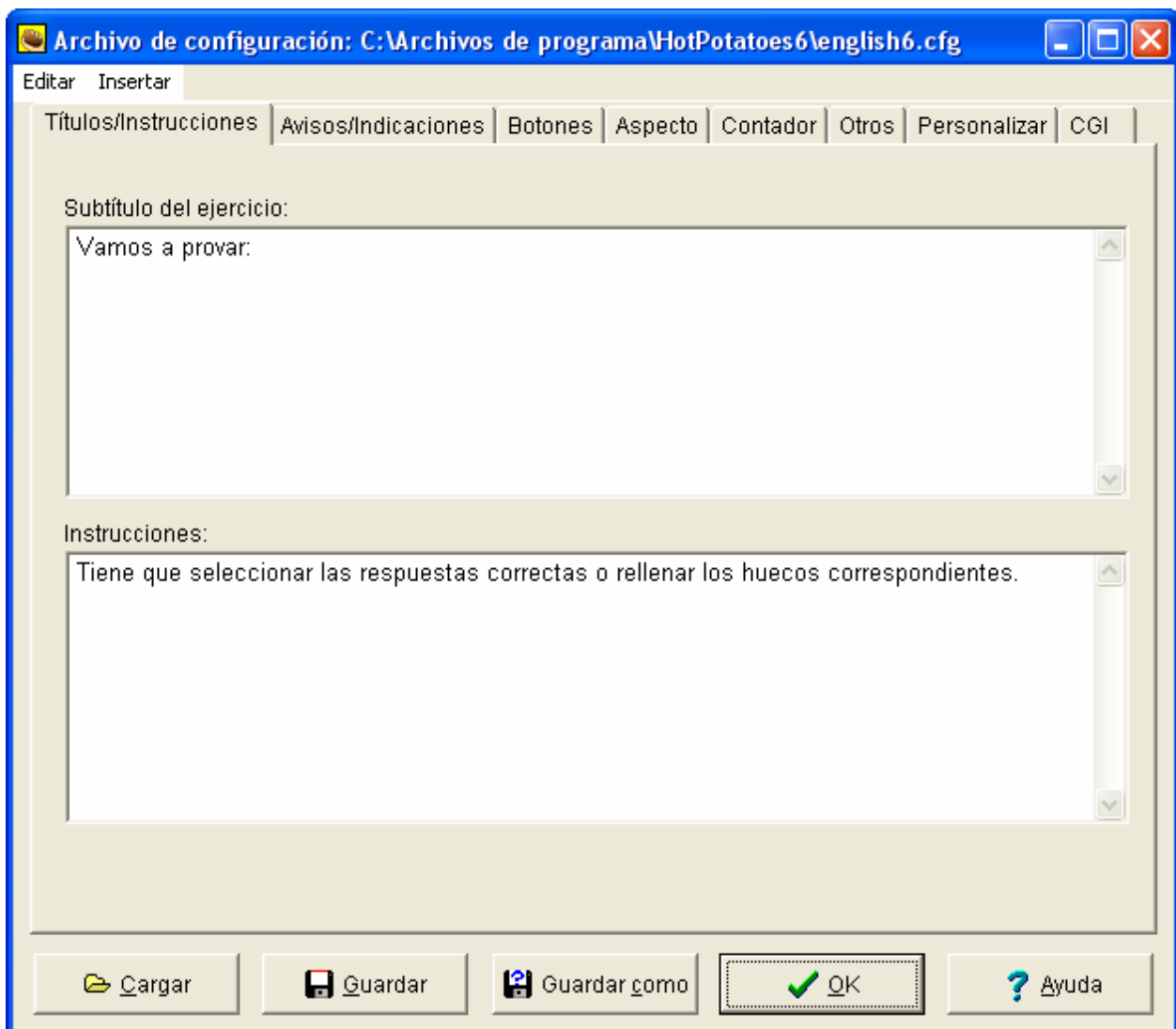
### Funcionamiento del programa



## Interfaz del programa

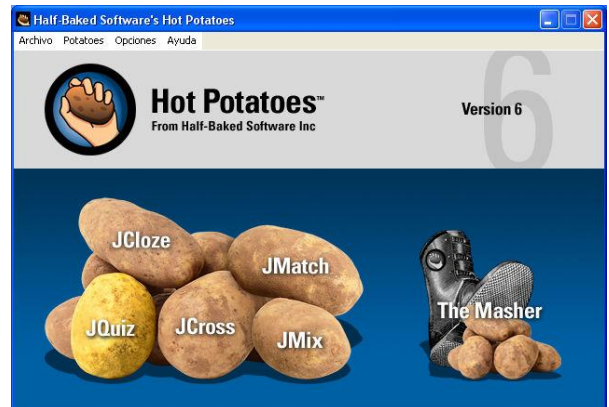
Cada tipo de pregunta tiene su propia interfaz, la cual nos permite habilitar los botones necesarios para la puesta en marcha.

**Configuración de Hot Potatoes;** antes de comenzar a trabajar con el programa se puede configurar a nuestro gusto, cambiando las instrucciones para realizar el ejercicio, las etiquetas de los botones de navegación, el mensaje de acierto o error. Toda esta información está en inglés y se requieren unos conocimientos básicos para desenvolverse. Una vez hechos los cambios deseados, guardamos la configuración. Más adelante conoceremos las opciones de cada una de las etiquetas.



**JQuiz:** permite hacer cuatro tipos diferentes de preguntas, dentro del mismo ejercicio, sin tener que enlazarlo con ningún otro, se puede poner las preguntas que se deseen mezclando los tipos. Las clases de preguntas que se pueden construir son:

- **Preguntas múltiples:** El alumno debe elegir la respuesta correcta entre las respuestas propuestas.
- **Preguntas cortas:** El alumno debe escribir directamente la respuesta
- **Preguntas híbridas:** Es una pregunta corta que después de fallar (al intento que se desee) se convierte en pregunta múltiple para facilitar su acierto.
- **Preguntas de multiselección:** El alumno debe elegir dos o más respuestas correctas entre las propuestas.



### Creación de actividades

Para elaborar un ejercicio JQuiz se puede distinguir tres pasos:

- a. **Introducción de los datos** (preguntas, respuestas, indicaciones, sugerencias)
- b. **Configuración del formato de salida** (preparación de las leyendas de los botones, instrucciones, y otras características de su página Web).
- c. **Creación de las páginas Web** (compilar sus ejercicios en páginas HTML).

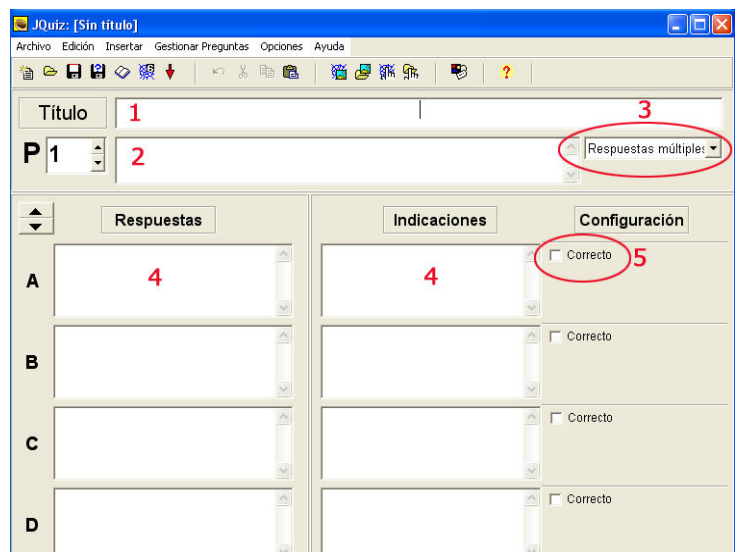
Cuando el programa Hot Potatoes crea las páginas Web, lo hacen combinando 3 tipos de recursos, que son los pasos que aprenderemos a continuación:

- Los datos introducidos.
- La información de configuración
- Un conjunto de "archivos fuente", que contiene la estructura de la página.

#### a. Introducción de datos

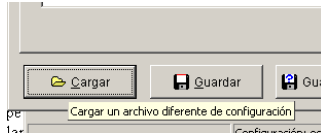
Observe la figura siguiente, y escriba la siguiente información:

1. Escriba el título.
2. Escriba la pregunta.
3. Compruebe la selección "Respuestas múltiples"
4. Escriba las posibles respuestas en las casillas de la izquierda, y las indicaciones en las de la derecha.
5. Marque la casilla "Correcto" cuando la respuesta tenga esa propiedad.



## b. Configuración de datos

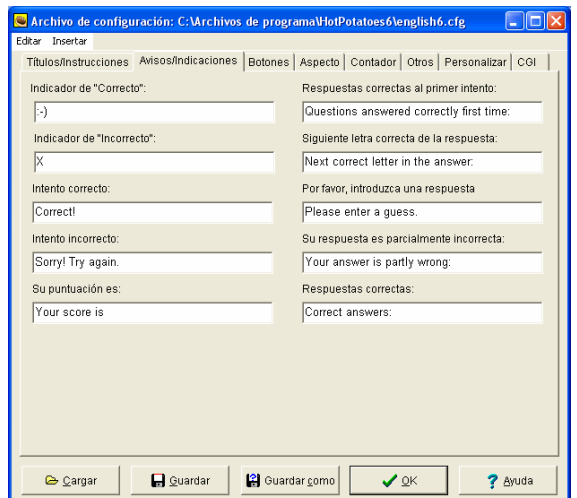
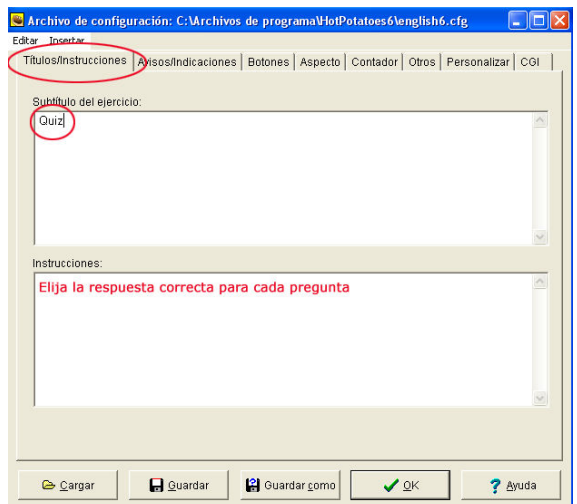
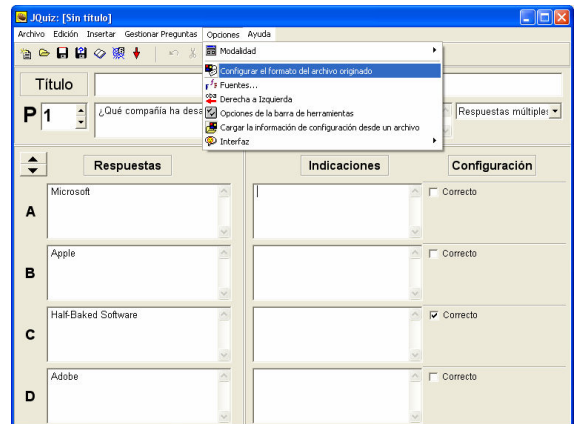
Pulsar en Opciones/Configurar el formato del archivo originado para acceder a la ventana de configuración. Lo primero que se hará es cargar el idioma. Para cargar instrucciones en castellano por ejemplo, se utilizará la opción “Cargar”.



Después de cargar el archivo de idioma se observará que todo el texto cambia. Se puede desplazar en cada una de las fichas y cambiar el texto que nos parezca oportuno.

La primera de las fichas, etiquetada como **Títulos / Instrucciones**, contiene el subtítulo del ejercicio y las instrucciones. Después pulse sobre el botón OK.

La segunda etiqueta es la que corresponde a **Avisos / Indicaciones**. Mediante esta etiqueta se pueden modificar los mensajes que aparecen al usuario cuando selecciona las respuestas y para informar de la puntuación obtenida en el ejercicio.

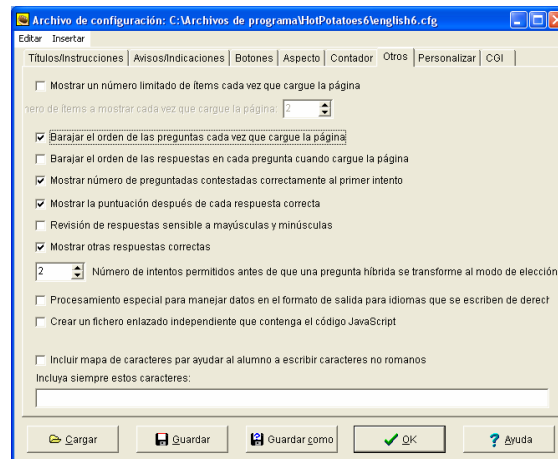
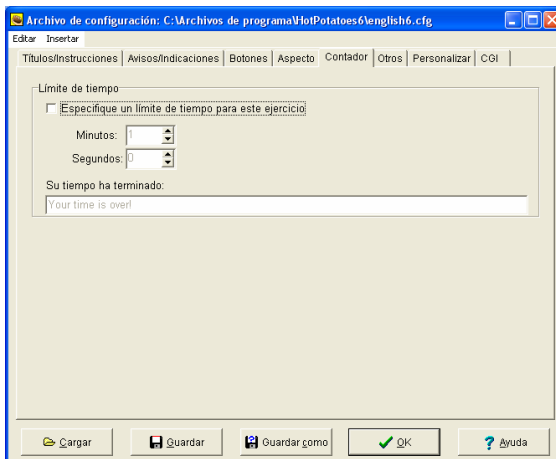
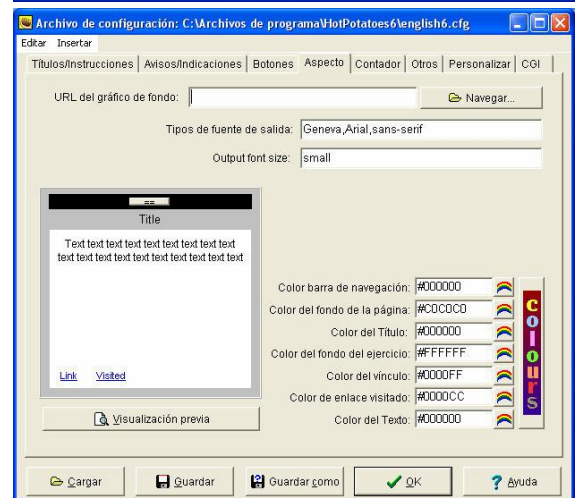
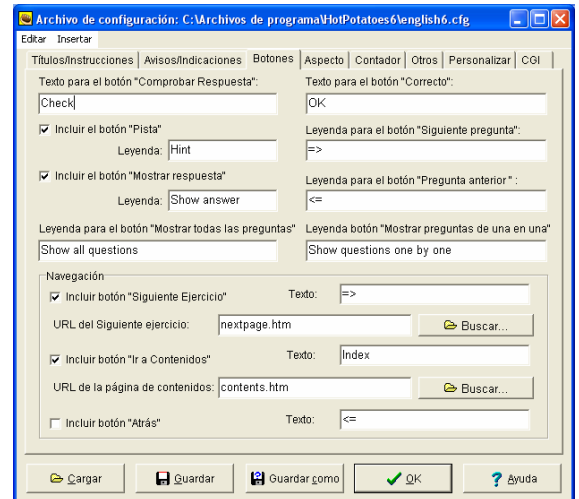


La tercera etiqueta es la que corresponde a **Botones**. Desde aquí podemos modificar las leyendas de los botones.

La cuarta etiqueta corresponde a **Aspecto**. Con esta se puede configurar el diseño de la página web: tipo de fuente, color de la barra de navegación, color del título, color del fondo del ejercicio, color del texto, color del vínculo, etc. Para hacerlo solo tenemos que pulsar sobre el botón de color que está situado a la derecha de cada una de las opciones.

En la siguiente etiqueta **contador** nos permite introducir un botón para controlar el tiempo que el usuario tiene para realizar un ejercicio.

La siguiente etiqueta **Otros** nos permite añadir opciones nuevas que aparecen en la nueva versión del software. Por ejemplo: que las preguntas se mezclen cada vez que la página se cargue, que las respuestas también se mezclen, determinar el nombre de intentos permitidos antes de que una pregunta híbrida se transforme en una elección múltiple, etc.



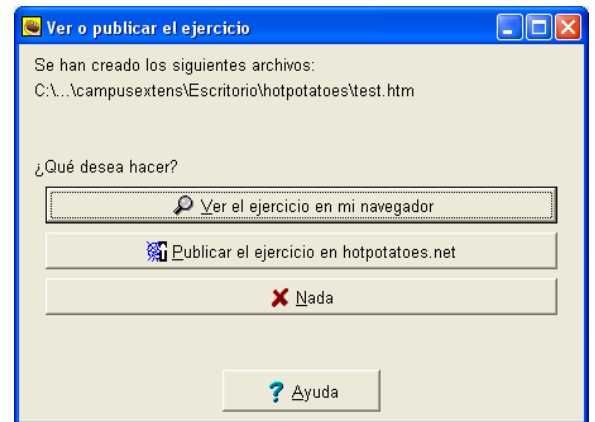
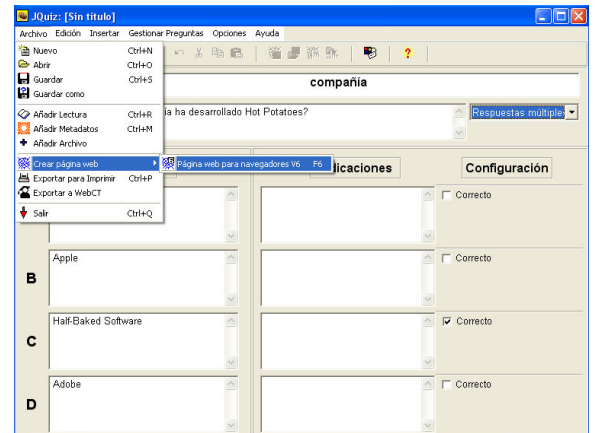


### c. Creación de las páginas web

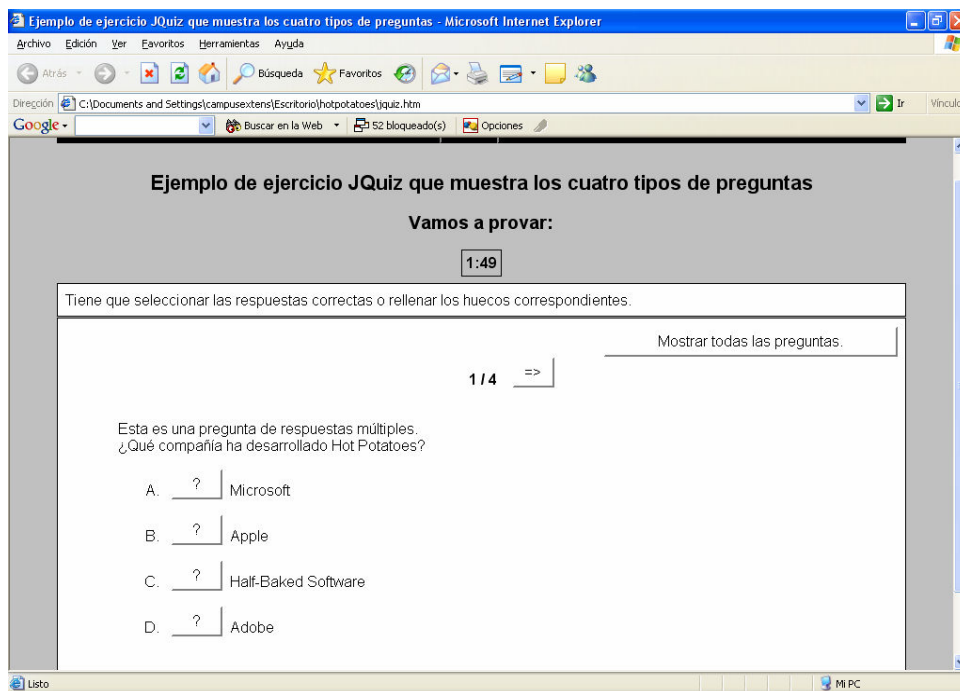
Cuando ya se ha configurado el formato de salida a partir de los datos, procederemos a la creación de la página web a partir de los datos introducidos.

1. Tenemos que acceder al menú **Archivo / Crear página web / Página web para navegadores F6**, y ponerle un nombre a la página.

El programa informará que se ha generado un archivo y que se podrá visualizar en el navegador.



Esta es la apariencia de una web ya creada:



**JCloze:** se utiliza para elaborar ejercicios de completar huecos. La idea de este tipo de ejercicios es que el alumno complete todas las respuestas antes de comprobar el resultado.

Cuando se han completado todos los huecos, el alumno pulsará sobre el botón **Comprobar** para ver las respuestas. Las respuestas correctas serán introducidas en el texto; las respuestas incorrectas se dejarán en las casillas de texto, para que puedan corregirse. Cuando el alumno comprueba una respuesta que no es totalmente correcta, se incurre en una penalización. Por tanto, la puntuación final dependerá del número de veces que se ha comprobado la respuesta antes de dar con la correcta.

En los ejercicios JCloze, se puede incluir un botón **Pista** que proporcionará al alumno una letra de la respuesta correcta (en función de la posición del cursor). También puede incluir una pista específica para cada hueco.

La creación de los huecos es muy sencilla.

### Creación de actividades

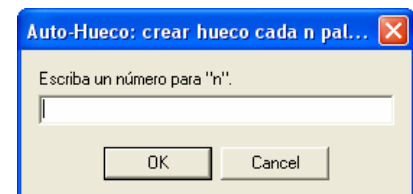
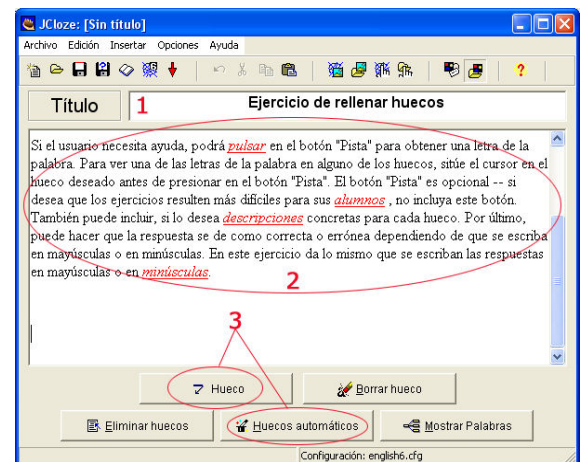
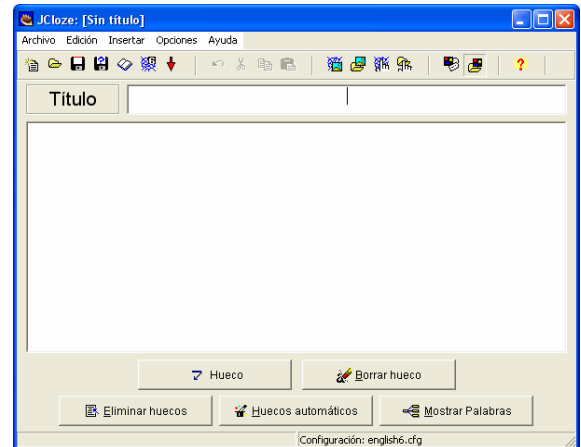
Para crear un ejercicio de este tipo se han de seguir los mismos pasos que se han explicado anteriormente en la aplicación **JQuiz**.

- a. Introducción de los datos
- b. Configuración del formato de salida
- c. Creación de las páginas Web

A continuación se explicará el apartado **a.** puesto que las fases **b.** y **c.** son las mismas en todas las aplicaciones y ya están explicadas en la aplicación **JQuiz**.

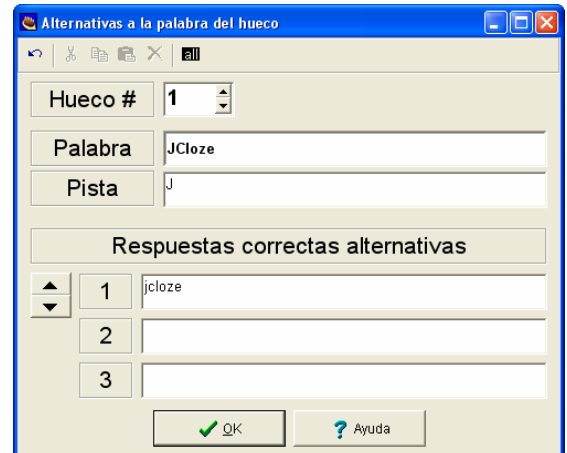
#### a. Introducción de los datos

1. Escriba en el campo de texto **Título** un nombre que identifique el ejercicio.
2. En el campo de texto situado en el centro puede escribir el contenido del ejercicio.



3. Seleccionar las palabras que el estudiante ha de rellenar en los huecos y que, por tanto, el alumno verá como un campo de texto vacío. Para crear los huecos se puede hacer de dos formas:

- I. Manualmente, seleccionando la palabra que se ha de rellenar y pulsando sobre el botón **HUECO**
- II. Automáticamente pulsando sobre el botón **HUECOS AUTOMÁTICOS**. El programa nos pedirá cuantas palabras tienen que ser huecos y automáticamente seleccionará algunas.



4. Escribir las ayudas y las posibles respuestas correctas. Cuando seleccionamos una palabra y la definimos como hueco, se tienen que definir las pistas y las palabras alternativas que también serán correctas.

Otras opciones son:





**JCross:** elaboración de ejercicios de crucigramas, en el cual se crearán ejercicios de crucigramas orientados principalmente al aprendizaje de vocabulario. Los crucigramas tendrán unas dimensiones máximas de 20 x 20 casillas, el usuario podrá solicitar ayuda si lo desea y se le facilitará de letra en letra.


### Creación de actividades

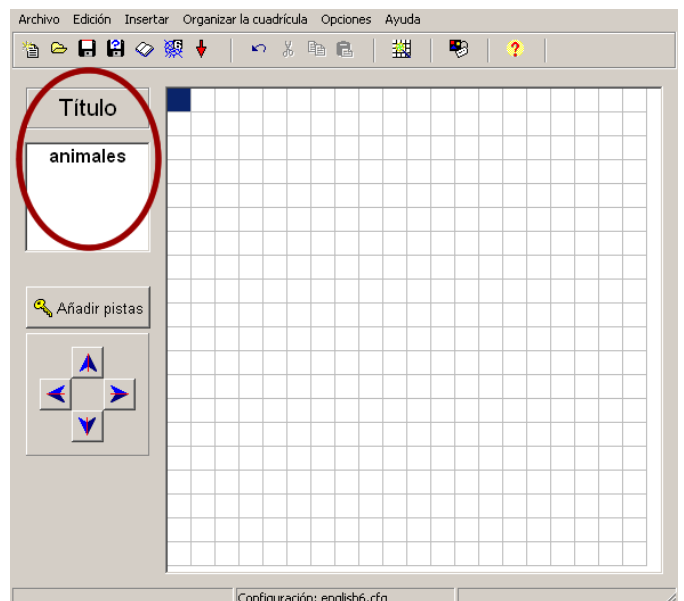
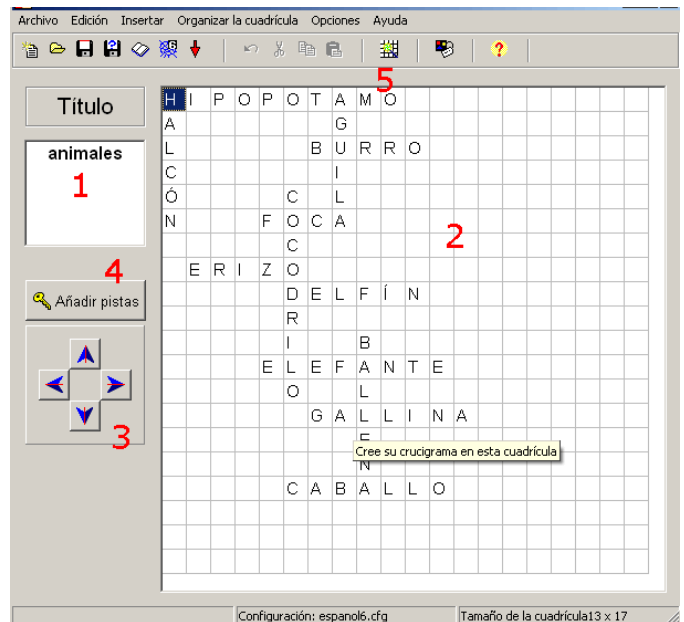
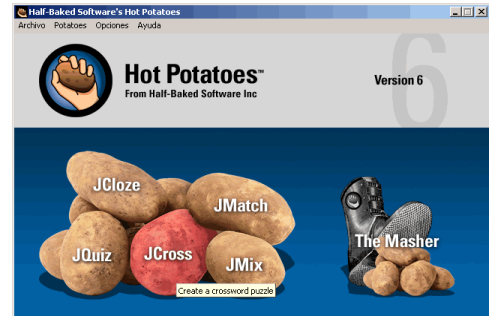
Para crear un ejercicio de este tipo se han de seguir los mismos pasos que se han explicado anteriormente en la aplicación **JQuiz**.

- Introducción de los datos
- Configuración del formato de salida
- Creación de páginas Web


A continuación solo se explicará el apartado **a.** puesto que las fases **b.** y **c.** son las mismas en todas las aplicaciones y ya están explicadas en la aplicación **JQuiz**.

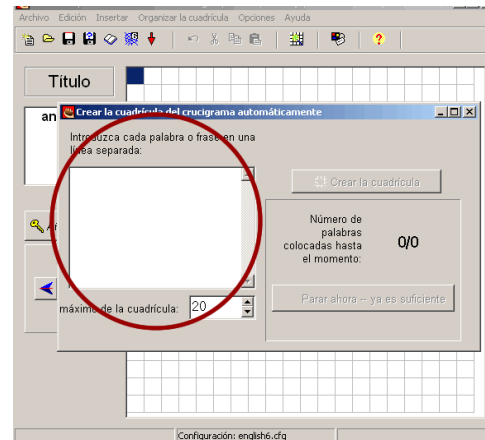
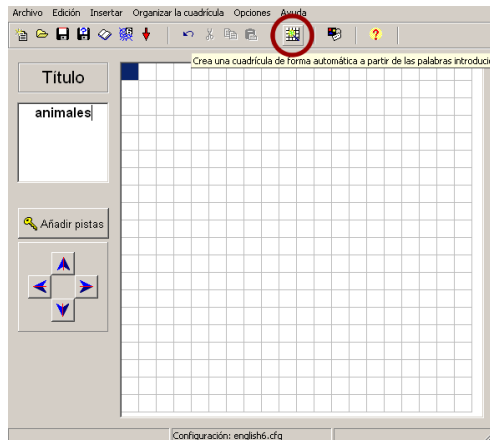
#### a. Introducción de los datos

- Aquí se escribirá un título para el crucigrama
- se escribirá las palabras del crucigrama. Introduciendo una en cada recuadro, desplazándose por las casillas con las flechas del teclado o con el ratón.
- Una vez que se haya introducido todas las palabras, se eliminarán los espacios en blanco en la parte superior, inferior, derecha o izquierda del tablero utilizando estas flechas.
- Una vez que se haya introducido todas las palabras del crucigrama, se pulsará en el botón "Añadir pista" para escribir las definiciones con las que el usuario tendrá que completarlo.
- Como alternativa a la introducción de palabras en los recuadros, pulsando el botón  se podrá introducir una lista de palabras y será el propio programa quien se encargue de distribuirlas automáticamente en las casillas. (Crear cuadrícula de forma automática).

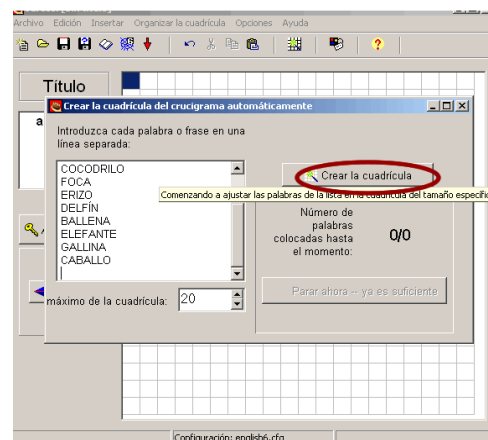
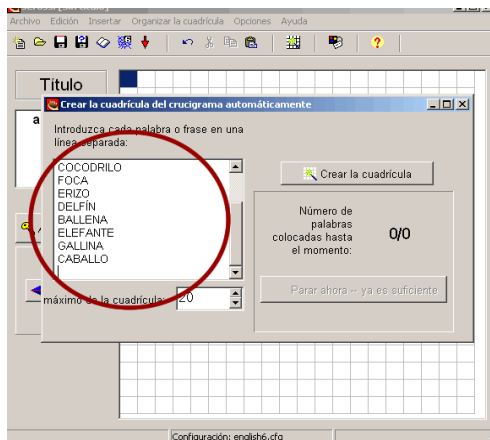


Crear un JCross utilizando la opción „Crear cuadrícula de forma automática“

- Primero poner título a la actividad
- Escoger la opción  para crear la cuadrícula de forma automática.

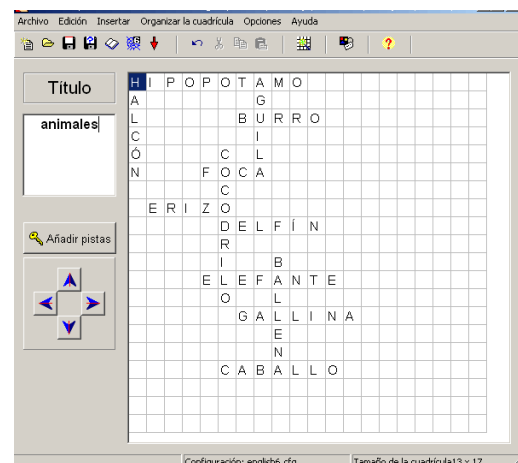


- Introducir las palabras que contendrá el cruzigrama, estas son: **ÁGUILA, BALLENA, CABALLO, DELFÍN, ELEFANTE, FOCA, GALLINA, HIPOPÓTAMO, COCODRILO, HERIZO, ALCÓN Y BURRO.**



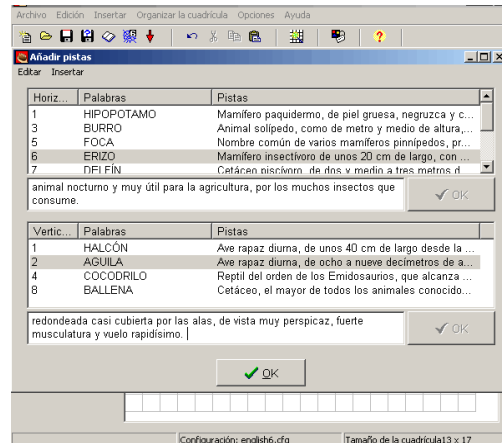
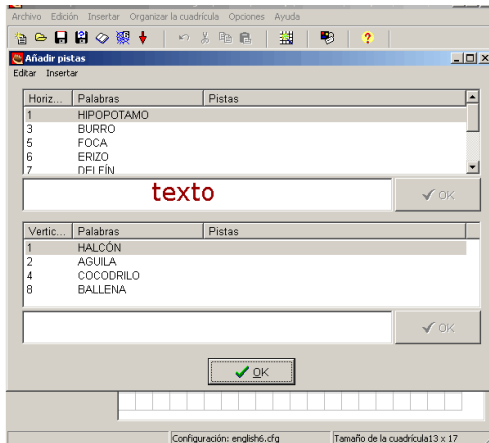
- Dar la instrucción de “Crear la cuadrícula”
- Vemos la dsposición que el programa ha hecho

A continuación deberemos „Añadir pistas“, que serán los textos que el alumno verá en el ejercicio, antes de completar cada palabra en el crucigrama

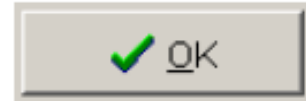


Veremos esta pantalla

Para cada uno de los animales introduciremos la definición correspondiente en el campo de texto.



Una vez introducidas todas las definiciones, se pulsará



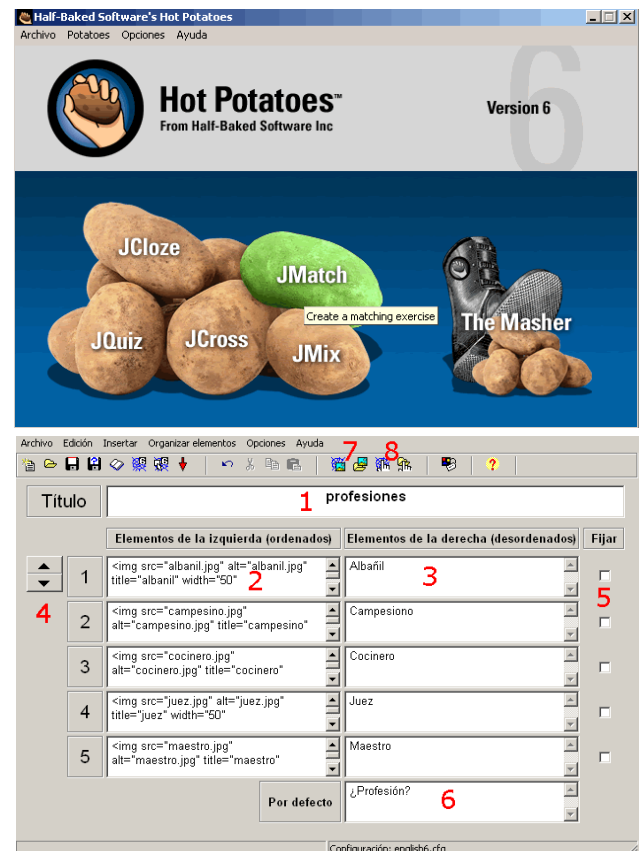
Ahora será el momento de configurar el formato del archivo originado y de crear la página web con el crucigrama (explicado en los puntos b i c de la aplicación JCloze)

**JMatch:** Elaboración de ejercicios de formación de parejas u ordenación de palabras y oraciones. Aquí se crearán ejercicios en los que al usuario se le presentarán dos columnas con elementos (palabras o imágenes) que tienen una correspondencia entre sí. La labor del alumno consistirá en ir uniendo elementos de una columna con los de otra. Se podrá utilizar este tipo de ejercicio para aprender vocabulario, por ejemplo asociando una imagen con la palabra que la describe, o para trabajo con textos, por ejemplo para ordenar las intervenciones de una conversación o las palabras de una oración.

### Creación de actividades


Para crear un ejercicio de este tipo se han de seguir los mismos pasos que se han explicado anteriormente en la aplicación JQuiz.

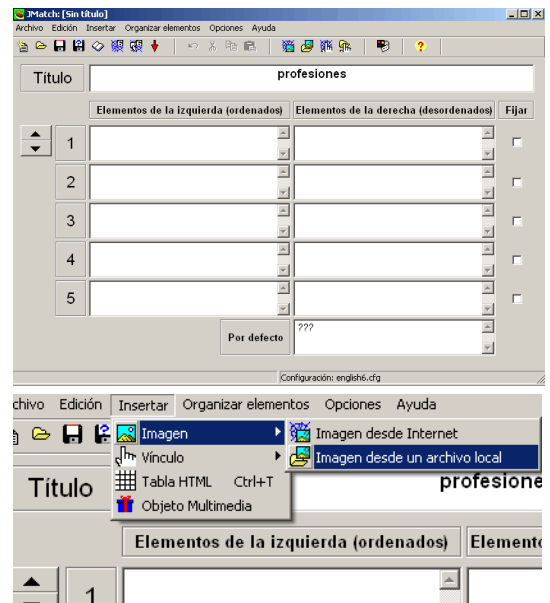
- Introducción de los datos
- Configuración del formato de salida
- Creación de páginas Web



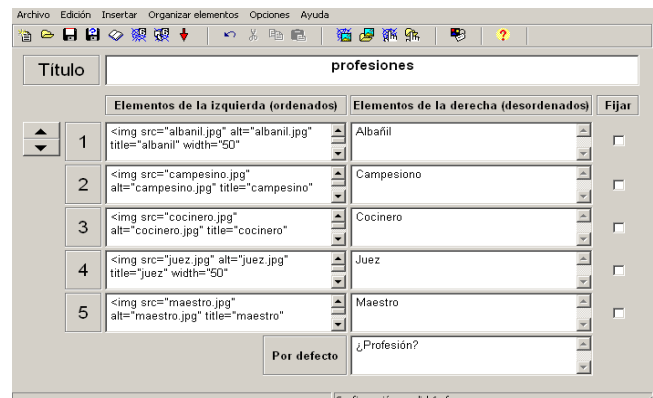
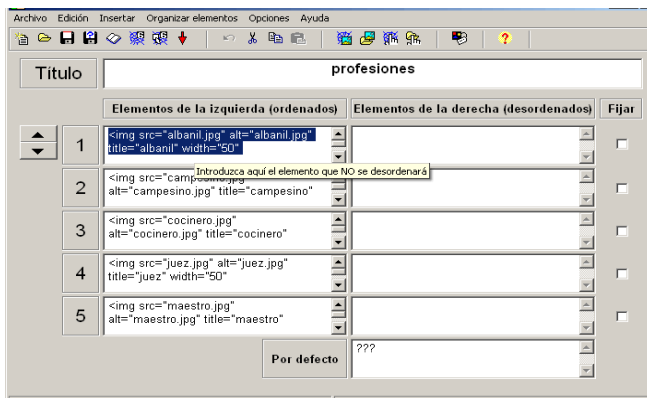
1. Aquí se escribirá un título para el ejercicio.
2. Escribir correctamente ordenados todos los elementos que aparecerán en la columna izquierda de la actividad. Se pueden incluir imágenes y enlaces a otros archivos, por ejemplo imágenes, archivos de sonido, o a páginas web.
3. Escribir los elementos que aparecerán, desordenados, en la columna derecha de la actividad.
4. Pulsar en las flechas si se quiere añadir más opciones o editar las ya creadas.
5. Activar las casillas si se quiere que una de las respuestas aparezca siempre ligada a uno de los enunciados de la izquierda.
6. Una alternativa de este tipo de actividad es presentar las respuestas en forma de menú desplegable. Escribir aquí el texto que aparecerá en el menú desplegable al cargar la página.
7. Utilizar estos iconos para insertar una imagen.
8. Utilizar estos iconos para insertar un enlace a un archivo.

a. **Poner título a la actividad:** Al tratarse de


imágenes se tendrá que utilizar el botón  para cada una de ellas o bien se puede hacer a través del menú insertar > insertar imagen > desde archivo local.



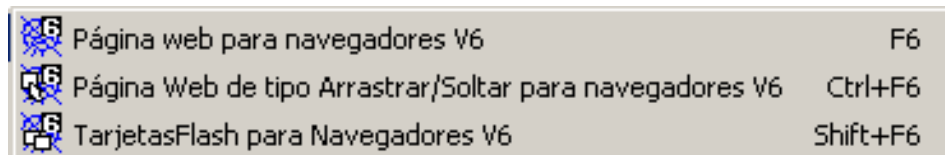
Se deberá ver algo parecido a esta pantalla



El siguiente paso es introducir los elementos de la derecha. Se utilizará texto simple.

- b. **Configuración del formato de salida** Antes de pasar a la fase de creación de las páginas revisaremos  el formato del archivo que vamos a generar (explicado en el punto b de la aplicación JCloze)
- c. **Creación de páginas Web:** Los pasos son los mismos que los explicados en la aplicación JCloze.

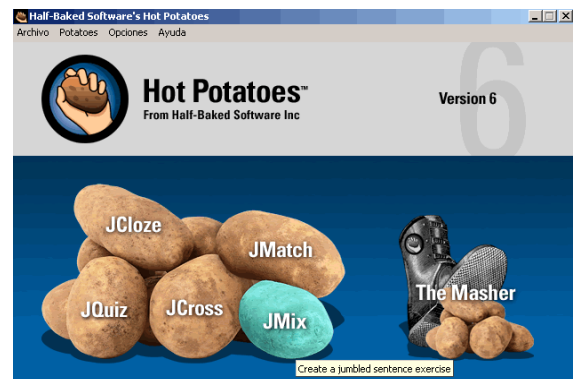
El programa ofrece 3 opciones distintas de creación de página web, estos son:



- ✓ La primera, nos construye el ejercicio utilizando menús desplegables
- ✓ La segunda, lo hace utilizando el sistema pincha y arrastra
- ✓ La tercera, es una opción complementaria que nos genera una página con Tarjetas (unión de imágenes y texto) para utilizar como fase previa a la resolución de la actividad.
- ✓ Para ver cada una de las modalidades, se creará una página con cada una de las opciones.

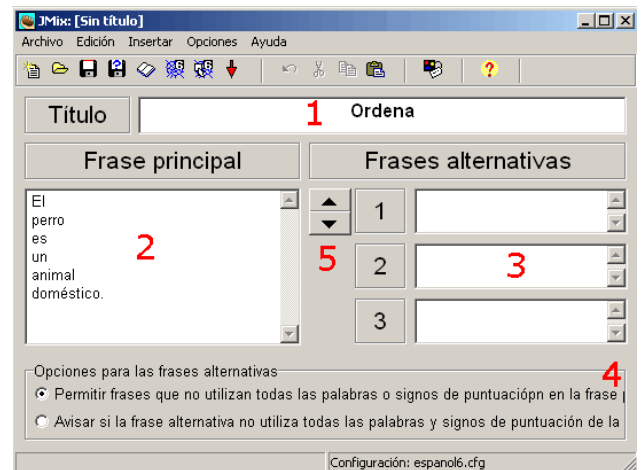
\*\*No olvidemos guardar los cambios de JMatch, para posteriormente poder introducir modificaciones.

**JMix:** Elaboración de ejercicios para ordenar las palabras de una oración. Se crearán ejercicios en los que a partir de una oración base introducida por el profesor el usuario podrá ordenar de distinta forma las palabras que la componen para formar oraciones que también sean correctas. También en este tipo de ejercicios el alumno puede recibir ayuda; si la solicita, el programa le facilitará la siguiente palabra correcta.



- a. **Creación de actividades:** Para crear un ejercicio de este tipo se han de seguir los mismos pasos que hemos explicado anteriormente en la aplicación **JQuiz**.

1. Introducción de los datos
  2. Configuración del formato de salida
  3. Creación de páginas Web
1. Se escribirá un título para el ejercicio
  2. Escribir todas las palabras de la oración que hay que reconstruir. Se pueden escribir palabra por palabra o por frases. Cada segmento ocupará una línea.






3. Escribir las diferentes posibilidades de combinación de las palabras de la frase principal. Es posible omitir palabras, pero habrá que activar la primera opción del apartado 4
4. Se determina si está permitido escribir frases que no utilicen todas las palabras de la frase principal. Si se permite, habrá que activar la primera opción de este apartado. Si no se permite, se activará la segunda.
5. Con estas flechas se podrá añadir frases alternativas o revisar las ya creadas.
6. Lo primero ponemos título a la actividad.

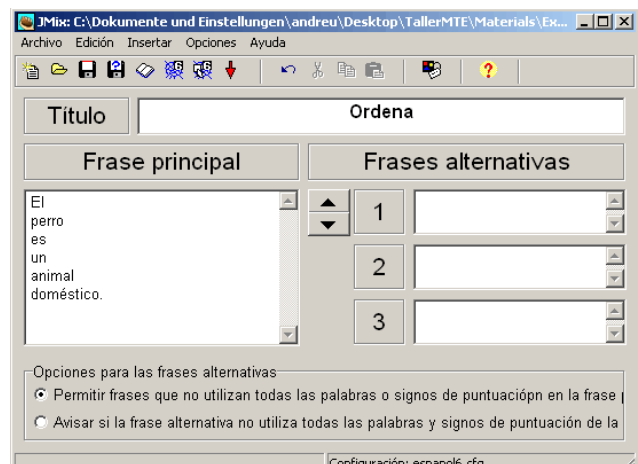
A continuación se introducirá las palabras de la frase “El perro es un animal doméstico” de la siguiente manera:

Si hubiera otras construcciones posibles de la frase, se deberá introducir en los campos “Frasas alternativas”. Esto sucederá en frases como “Juan habla holandés y español” porque también sería correcto decir “Juan habla español y holandés”.

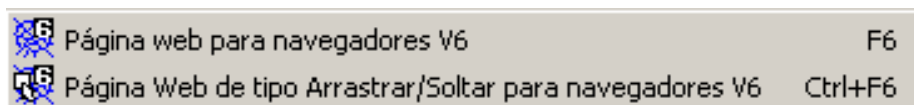
**b. Configuración del formato de salida:**

Antes de pasar a la fase de creación de las páginas se revisará  el formato del archivo que se va a generar (explicado en el punto b de la aplicación JCloze)

**c. Creación de páginas Web:** Los pasos son los mismos que los explicados en la aplicación JCloze.



El programa ofrece 2 opciones distintas de creación de página web, estos son:



- ✓ La primera, nos construye el ejercicio utilizando un sistema compatible con versiones más antiguas de navegadores.
- ✓ La segunda, lo hace utilizando el sistema pincha y arrastra que requiere versiones más recientes.

Para ver cada una de las modalidades, se crea una página con cada una de las opciones.

\*\*No olvidar guardar los cambios del JMix, para posteriormente poder introducir modificaciones.