MANUAL DE HOT POTATOES

FERNANDO MARTINEZ RODRIGUEZ
Licenciado en Matemáticas y Física
Ingeniero de Sistemas.
Especialista en Computación para la Docencia
Magister en Software Libre.
Doctorado en Tecnología Educativa: E-learning y Gestión del Conocimiento. (Candidato)
Experto en Ambientes Virtuales de Aprendizaje
Experto en Herramientas Virtuales de Aprendizaje.

MÓDULO CUESTIONARIO

Objetivo:

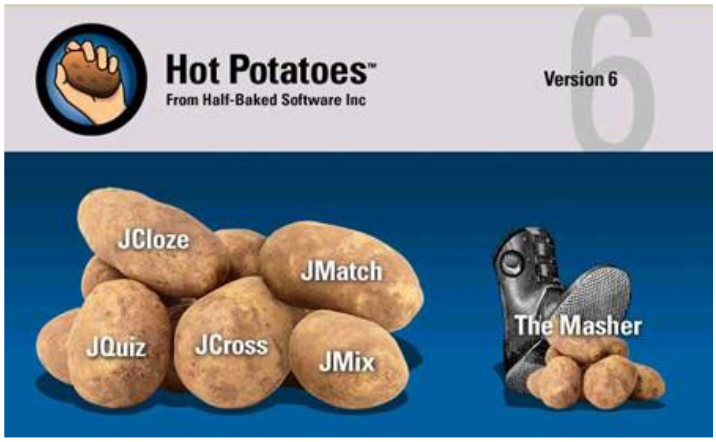
Al finalizar este Módulo, los docentes participantes del curso estarán en capacidad de hacer uso del Módulo HotPot para realizar actividades lúdicas en línea como recurso digital de apoyo a los procesos educativos realizados en el salón de clase. Antes de crear actividades en Moodle haciendo uso del Módulo HotPot, se hace necesario aprender a instalar el software que sirve para crear estas actividades y luego dedicarnos a crear los distintos tipos de actividades que se pueden hacer con este software. Esta guía la hemos dividido en dos partes:

1. Manejo del software Hot Potatoes
2. Configuración de las actividades en Moodle con el Módulo HotPot.

PRIMERA PARTE: HOT POTATOES

Hot Potatoes es una ***herramienta de autor*** desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria o UVIC, en Canadá. Consta de varias herramientas o **esquemas predeterminados** que sirven para la elaboración de diversos tipos de **ejercicios interactivos multimedia**. Ejercicios que se podrán **publicar en un servidor Web** y difundir a través de Internet, y que son soportados por todos los navegadores modernos.

El aspecto que presenta Hot Potatoes en su página inicial es este, o similar en función de la versión con la que se trabaje



Para crear ejercicios con Hot Potatoes sólo se necesita, una vez instalado el programa en el ordenador, introducir los datos que se desee (preguntas, respuestas, etc.) en dichos esquemas predeterminados y guardarlos. El programa los guarda en primer lugar con la **extensión propia de las "patatas"** de Hot Potatoes que hayas utilizado para elaborar tu ejercicio y que son, como puede ver en la imagen anterior, JQuiz, JCross, JMix, etc.; cada una tiene un formato o extensión diferente.

Características de Hot Potatoes

Varias características hacen de Hot Potatoes un programa útil y recomendado para el profesorado:

Características intrínsecas al programa y a su uso

Simplicidad: Crear o modificar ejercicios con Hot Potatoes es muy fácil e intuitivo, y está al alcance de todos: autodidactas o no, expertos en tecnología o reticentes a ella.

Aplicabilidad: Sirve para cualquier materia y nivel educativos

Características relativas a su difusión

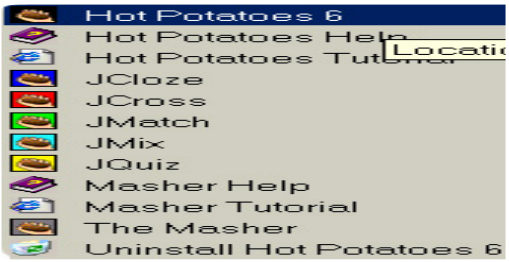
Universalidad: Es un programa utilizado en todo el mundo. ¿Por qué? Entre otras razones:

- La interface se puede traducir a varias lenguas, entre ellas algunas peninsulares.
- Los ejercicios generados son páginas HTML y se pueden difundir por Internet fácilmente
- por su costo: conseguirlo en la red es, de momento, gratuito para quienes vayan a utilizarlo con fines educativos, como dijimos antes, y se comprometan a su difusiónP

Ingresando a Hot Potatoes

Se puede abrir el programa: pulsando el icono de acceso directo en el escritorio:

O pulsando en "Inicio/Programas/Hot Potatoes":



Con cada una de las "patatas" que ves se pueden hacer diferentes tipos de ejercicios, como se aprenderá más adelante. Para empezar a elaborarlos sólo hay que entrar en ellas.

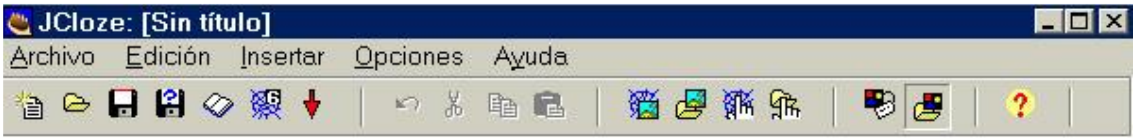
En la página inicial de Hot Potatoes hay también varias pestañas en la parte superior. Estas son:

Los menús

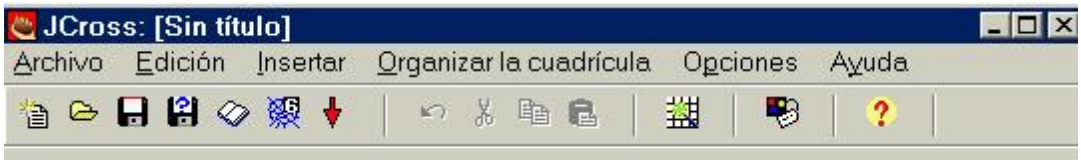
Por su parte, para acceder directamente no a la página de inicio de Hot Potatoes sino **a cada una de sus aplicaciones** se puede:

- pulsar en "**Inicio/Programas/Hot Potatoes**" y luego en la aplicación que se desee
- o una vez abierto Hot Potatoes, desde el **icono** de la aplicación deseada o desde la pestaña "Potatoes"

Una vez que ha entrado en todas las aplicaciones, verá que el aspecto de los menús superiores y de la barra de herramientas es similar, con algunas variaciones que son las funciones específicas en cada una de las aplicaciones:



o, por ejemplo:



Los menús comunes a todas las aplicaciones son, como puede comprobar:

- Archivo
- Edición
- Insertar
- Opciones
- Ayuda

¿Qué hay en cada menú? Lo puede comprobar Usted mismo abriendo cada uno de ellos; pero, en resumen:

Las funciones comunes a todas las aplicaciones son:
Las que encontrarías en otros programas informáticos o en procesadores de textos

- Abrir o crear un documento, guardar, etc., en el menú “Archivo”
- Cortar, pegar, copiar, deshacer u ortografía, en el menú “Edición”
- Modificar el fondo o el tipo de fuente, por ejemplo, en "Opciones"

Los relacionados con el hipermedia

- Insertar lectura o añadir metadatos, desde el menú "Archivo"
- Insertar imagen, vínculo, tabla HTML y otros objetos multimedia, desde "Insertar"

Los propios de Hot Potatoes: algunos son comunes a todas las "patatas":

- La creación de páginas web, desde el menú "Archivo"
- La modificación de la configuración o apariencia de cada ejercicio, desde el menú "Opciones"
- La información adicional (ayuda, "acerca de" y "registrarse"), desde el menú "Ayuda"
- Y otros no, otros son compartidos sólo por algunas o específicos de una sola, y que también veremos en el siguiente capítulo.

La barra de herramientas y los iconos

Debajo de los menús hay una barra de herramientas con diversos iconos que sirven sencillamente de **acceso directo** a diversas funciones de los menús.

TIPOS DE EJERCICIOS QUE SE PUEDEN CREAR

JQuiz (ejercicios basados en preguntas)

JQuiz es una herramienta que permite elaborar ejercicios basados en preguntas. Cada test puede estar formado por un número ilimitado de preguntas. Se pueden formular cuatro tipos de preguntas:

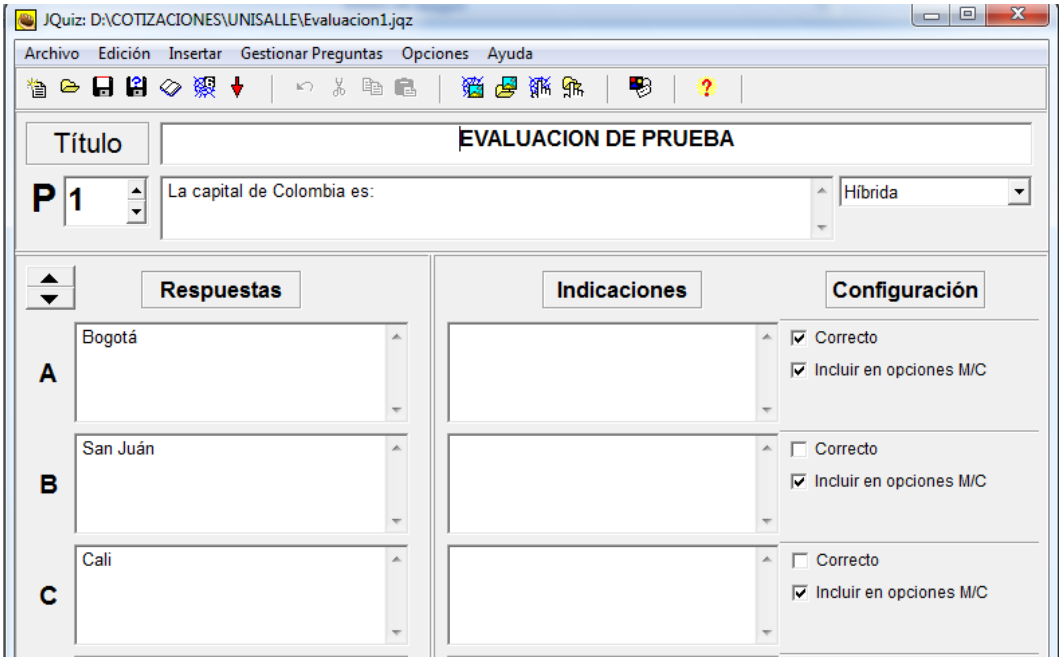
En las **preguntas de respuestas múltiples**, los alumnos han de elegir una respuesta pulsando en un botón. Si la respuesta es correcta, el botón se convertirá en una carita sonriente :-), y si es errónea, cambiará a una X (estas opciones pueden cambiarse en la ventana de configuración). En cualquier caso, el alumno verá alguna indicación específica para dicha respuesta, explicándole porque está bien o mal (¡siempre suponiendo que usted ha escrito dichas indicaciones al realizar el ejercicio!). Si la respuesta es incorrecta, el alumno podrá seguir seleccionando opciones hasta dar con la respuesta correcta. La puntuación de cada pregunta dependerá del número de intentos hasta acertar la pregunta. Una vez que se ha elegido una respuesta correcta, la puntuación queda "congelada", pero el alumno podría seguir pulsando en los botones para ver las indicaciones de las demás respuestas sin que por ello se le penalice.

En las **preguntas de respuestas cortas**, los alumnos deberán escribir una respuesta en una casilla de texto en la página, y pulsar en el botón **Comprobar** para ver si es correcta. La página intentará comprobar que la respuesta del alumno es una de las contenidas en la lista de respuestas correctas o incorrectas que usted haya definido. Si la respuesta está en la lista, se mostrarán las indicaciones para dicha respuesta. Si no es así, la página intentará encontrar la respuesta más parecida entre las posibles respuestas correctas, e indicará al alumno la parte de su respuesta que se acerque a la correcta y qué partes son incorrectas. La puntuación obtenida depende del número de intentos realizados por el alumno antes de dar la respuesta correcta. También podría

incluirse un botón **Pista**, para proporcionar al alumno una letra de la respuesta correcta; la utilización del botón Pista conllevará una penalización en la puntuación.

Una **pregunta híbrida** es una combinación de una pregunta de respuestas múltiples y una pregunta de respuesta corta. En este tipo de preguntas, al alumno se le presenta una casilla de texto para que escriba la respuesta. Si el alumno no responde correctamente después de un especificado número de intentos (que usted puede definir en la pantalla de configuración), la pregunta cambia a otra de respuestas múltiples para que sea más fácil para el alumno.

Por último, una pregunta de **multi-selección** consiste en que el alumno ha de seleccionar varias respuestas de la lista definida previamente. La idea aquí es que el alumno seleccione todas las posibles respuestas correctas, y no las respuestas incorrectas. Este tipo de preguntas deberían formularse como "¿Cuál de los siguientes términos son nombres?", seguido de una lista de palabras. El alumno deberá marcar todas las palabras que sean nombres, y dejar sin marcar las palabras que no lo sean, y después pulsar en el botón **Comprobar**. Si la respuesta no es totalmente correcta, el alumno verá indicaciones del número de opciones correctas, e indicaciones para completar la pregunta; las indicaciones pueden hace referencia tanto a los elementos que **han sido seleccionados cuando no lo deberían haber sido**, como a los elementos **no seleccionados cuando deberían haberlo sido**.



b. Elaboración de un ejercicio: los tres pasos

Para la elaboración de un ejercicio con Hot Potatoes hay que dar estos **3 pasos**:

- **Primer paso: Introducción de datos**

- **Segundo paso: Configuración del ejercicio**
- **Tercer paso: Creación de página web**

ASPECTOS IMPORTANTES PARA TODAS LAS ACTIVIDADES

INTRODUCCIÓN DE DATOS

En cualquiera de las **patatas** de Hot Potatoes se introduce el mismo tipo de datos:

1. El **título** y el **contenido** del ejercicio: preguntas y respuestas, frases o imágenes, textos... hace desde la pantalla inicial de cada una de ellas.

2. Los **datos** que complementan al contenido y configuran la apariencia general del ejercicio: **subtítulo**, **indicaciones**, **formatos**, **botones de navegación**.. Se hace principalmente desde la configuración, que se encuentra en "Opciones/Configurar el formato del archivo originado"

3. Otros datos complementarios, como la inserción de **hipermedia (imagen, sonido o vídeo)** y de otros elementos: una **lectura**, **metadatos**, un **archivo**, una **tabla** html, vínculos. Se realiza desde los menús superiores de la interface común. Para introducir datos tienes que abrir la patata que te interese, rellenar las casillas y los espacios, introducir códigos específicos, y después guardar el ejercicio. No es difícil.

a. Título

Una vez iniciado Hot Potatoes y abierta cualquiera de las "patatas", aparece su pantalla característica y una página en blanco con espacios para rellenar.

b. Contenido

Ahora ya podemos empezar a rellenar las plantillas con los datos que constituyen el ejercicio.

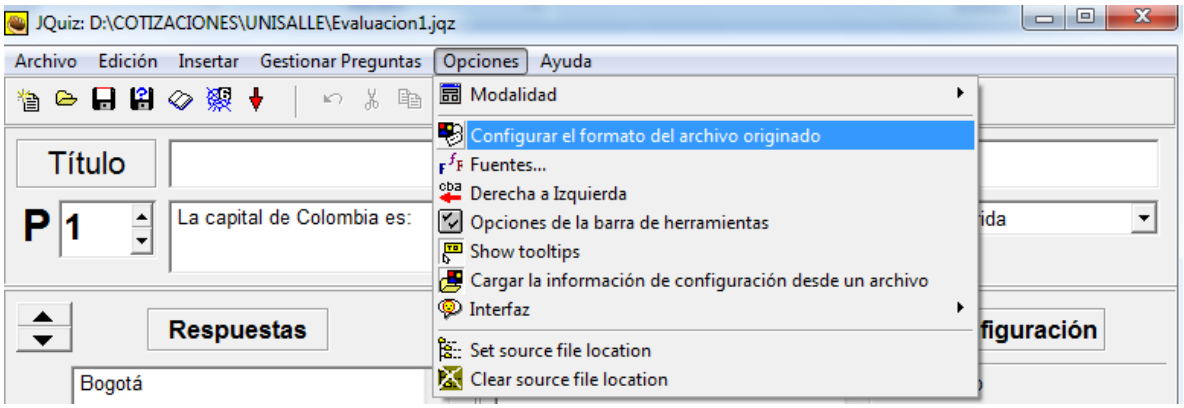
Datos de configuración

Los datos de configuración son los datos principales para dar un formato al archivo que está creando.

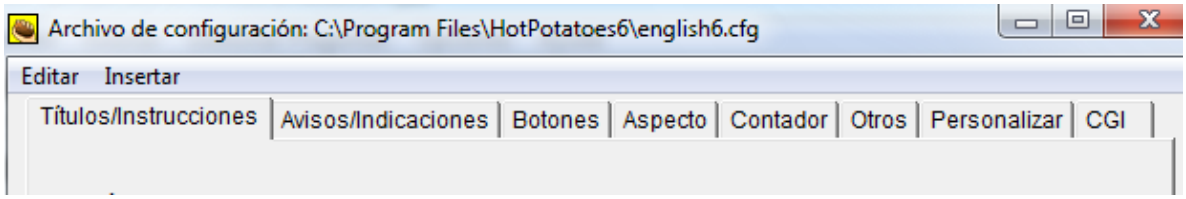
Hay dos formas de acceder a esos datos, es decir, a la información relativa a la configuración de los ejercicios:

- desde el icono correspondiente en la barra de herramientas:

- desde la pestaña "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**":



Los datos más relevantes que constituyen la configuración de los ejercicios son:



Es decir:

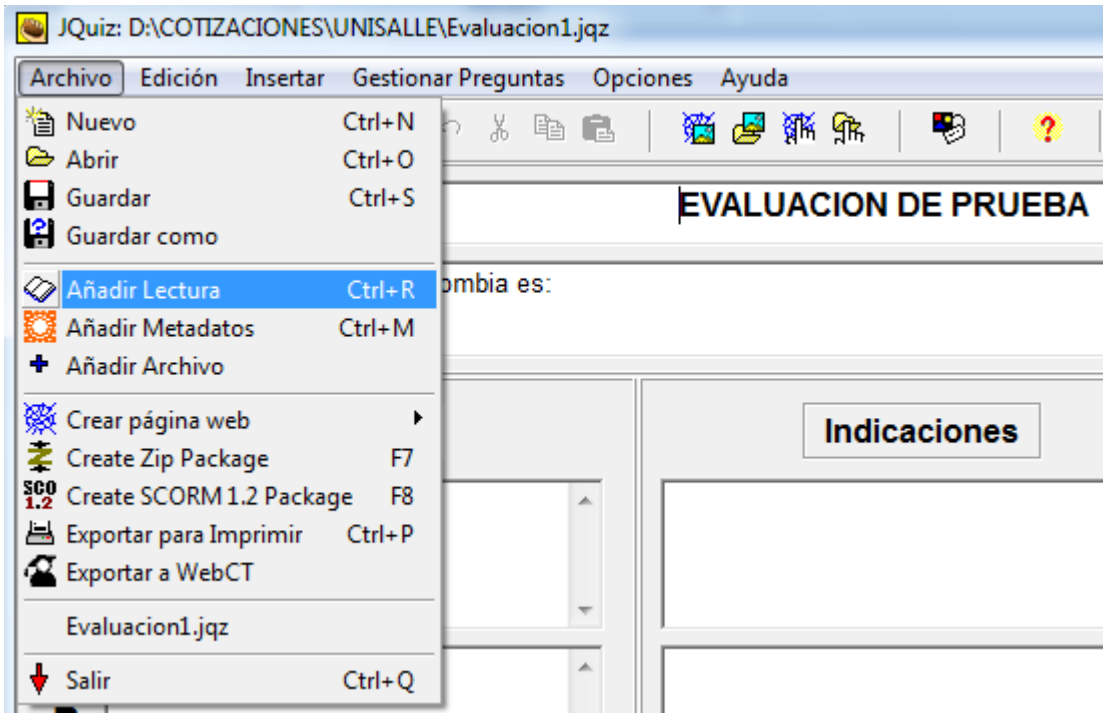
- **título**, que ya hemos visto, e **instrucciones** para realizar el ejercicio: por ejemplo "contesta", "señala qué afirmaciones son verdaderas", "completa este crucigrama seleccionando el número y rellenando la casilla correspondiente", "relaciona los elementos de una columna con los de otra", "averigua qué falta en esta frase y complétala", etc.
- diversas **indicaciones** para las **preguntas** y **respuesta**s: correcto o incorrecto, pistas de ayuda como "esta parte es correcta: ...", puntuación obtenida, etc.
- los **botones** de respuestas, de pistas y otros **específicos de cada tipo de ejercicio**: decidir cuáles queremos que sí aparezcan y qué van a decir: "pista" o "comprueba", etc.
- los **botones de navegación**: que te servirán para poder unir varios ejercicios y poder navegar entre ellos como en cualquier página web cuando enlazas varias páginas: "volver a inicio", "página siguiente", "página anterior"...
- los referidos al **aspecto**, al **fondo** y a la **fuente**: elegir un color o una imagen para el fondo, elegir el color y el tipo de letra, los colores del ejercicio, del vínculo, del título
- otros **elementos**:

  - **contador**: con el que puedes poner un límite de tiempo para la persona que haga su ejercicio
  - **CGI**: que se utiliza para poder enviar los resultados de los ejercicios por email
  - y **otros**, específicos de cada tipo de ejercicio

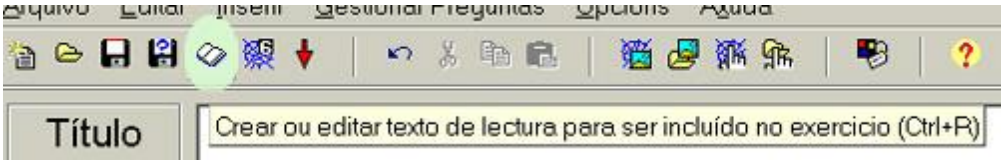
Todos estos datos se van introduciendo en las casillas correspondientes de cada ejercicio y al final se guardan.

d. Lectura

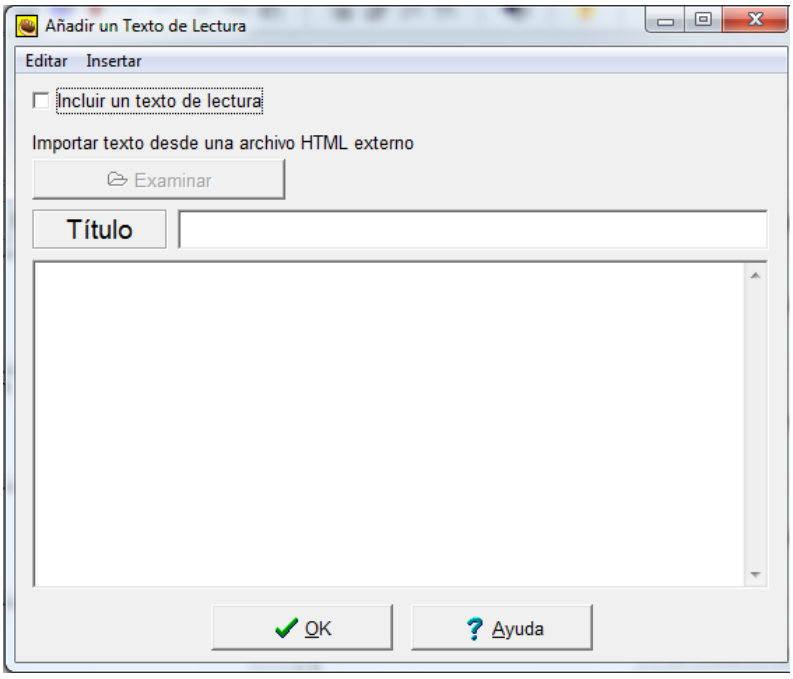
Las lecturas se insertan desde **Archivo/Añadir lectura**:



o en el **icono** de la barra de herramientas:

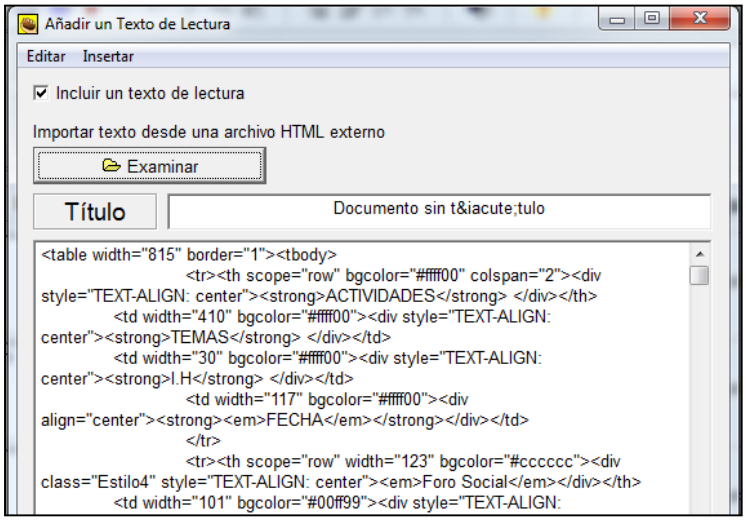


Una vez seleccionado aparece esta pantalla:



Vemos que tenemos estas opciones para introducir una lectura:

- escribir un texto **manualmente**
- o **copiando** y **pegando** de un texto cualquiera:
- o bien **Incluir texto de lectura**, es decir, importar un texto cualquiera desde un archivo *HTML* externo que tengamos en el ordenador, **como enlace**, seleccionándolo después de **Examinar** las carpetas.



Son código HTML. Es sólo la apariencia temporal del ejercicio; cuando lo convierta en una página web real, esto ya no aparecerá así, como va a poder comprobar.

Para terminar el proceso, sólo tiene que aceptar, en la parte inferior.

Cualquier cambio en la lectura insertada se hace volviendo a **Insertar/Lectura**, en donde le volverá a aparecer la pantalla anterior.

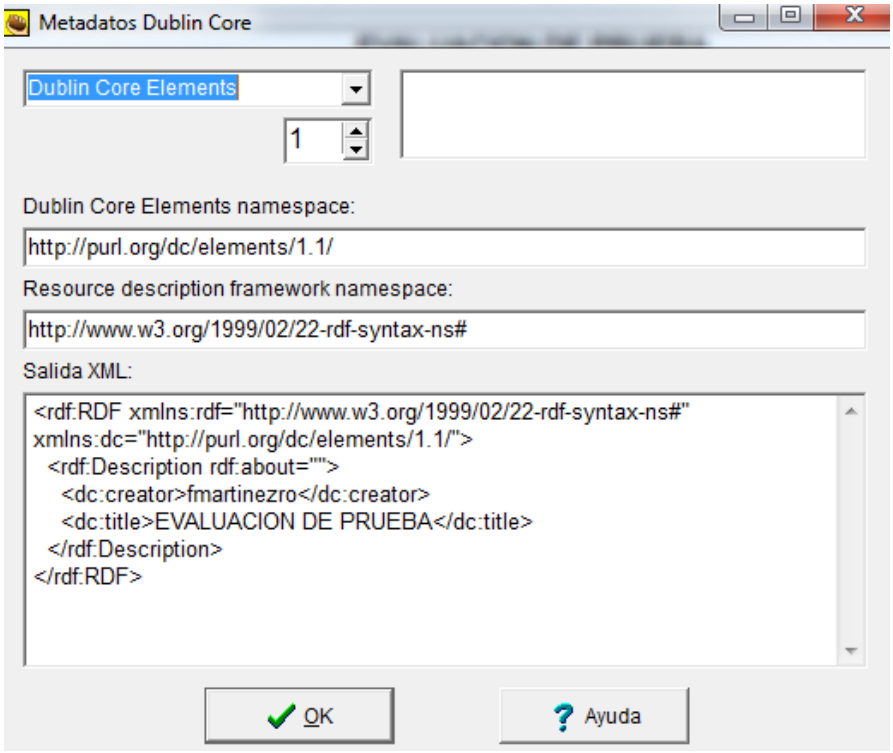
NOTA: En este caso, habrá que tener en cuenta que el texto sea HTML y que está dentro de las carpetas correspondientes de la página que estás creando.

Hay otro modo de insertar textos para leer, que consiste básicamente en **escanear un texto** y convertirlo en imagen.

e. Metadatos

Son datos característicos de un documento HTML y que, por tanto, puede incluir en su ejercicio de Hot Potatoes, que aportan información sobre el mismo, que puede percibir por ejemplo un navegador pero que no se ven.

Los encuentra en **Archivo/Añadir metadatos**:

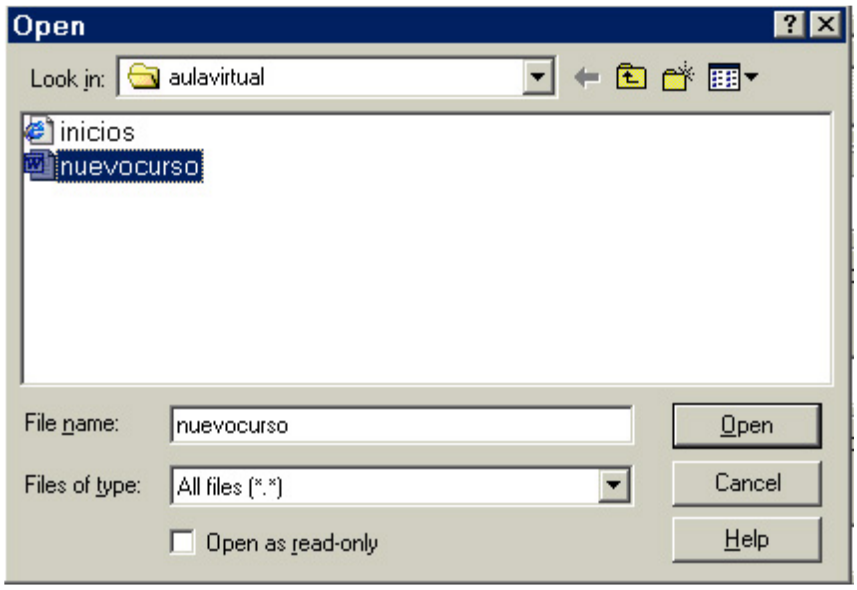


Son, por ejemplo, la descripción de su ejercicio, que sirve como criterio para su búsqueda en Internet, o su nombre si es el creador y que incluiría en el lugar de "EVALUACION DE PRUEBA".

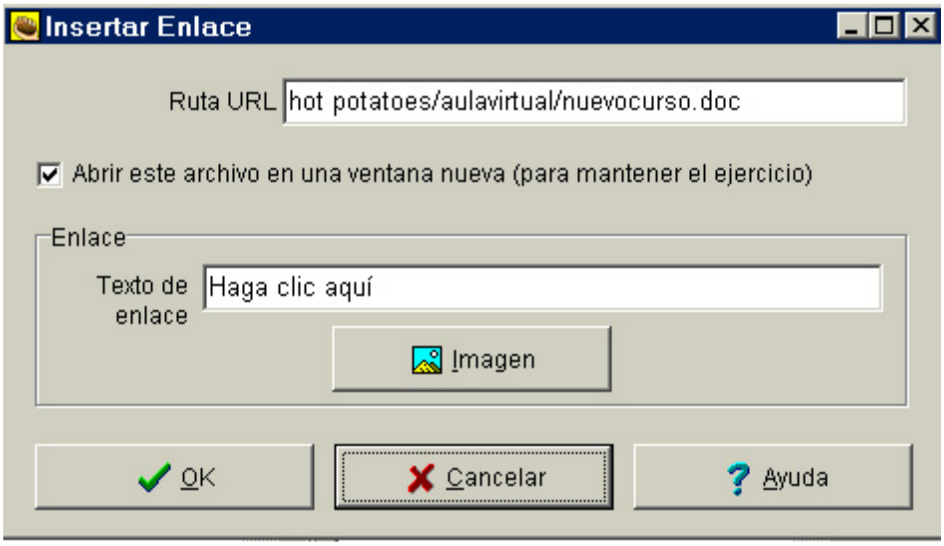
f. Vínculos

¿**Dónde** se pueden insertar? En cualquier parte del ejercicio

Para ello hay que hacer clic en "Insertar/Vínculo/Vínculo a un archivo local". Una vez hecho esto hay que seleccionar el archivo que nos interese, al que se irá al pinchar en el enlace:



Al seleccionar "Open" o "Abrir", aparece esta página:



En ella comprobamos que la ruta URL es relativa, escribimos el texto que queramos que aparezca, en el que haremos clic, y seleccionamos si queremos una imagen que también nos servirá como enlace.

Finalmente aceptamos en "OK".

A una dirección de Internet: el proceso es el mismo que el anterior, pero debe tener presente de iniciar con: http://www.ladireccionweb.extension.

A una dirección de correo electrónico:

Para esto debe insertar la siguiente etiqueta:

<A HREF="mailto:tudirección@decorreo">mensaje de texto</A>

Donde dice "**mensaje de texto**" se escriba por ejemplo: "**contactar**" o "**envía tu correo**", etc.

Al pulsar, se abrirá el programa de correo electrónico instalado en el ordenador en que estás trabajando.

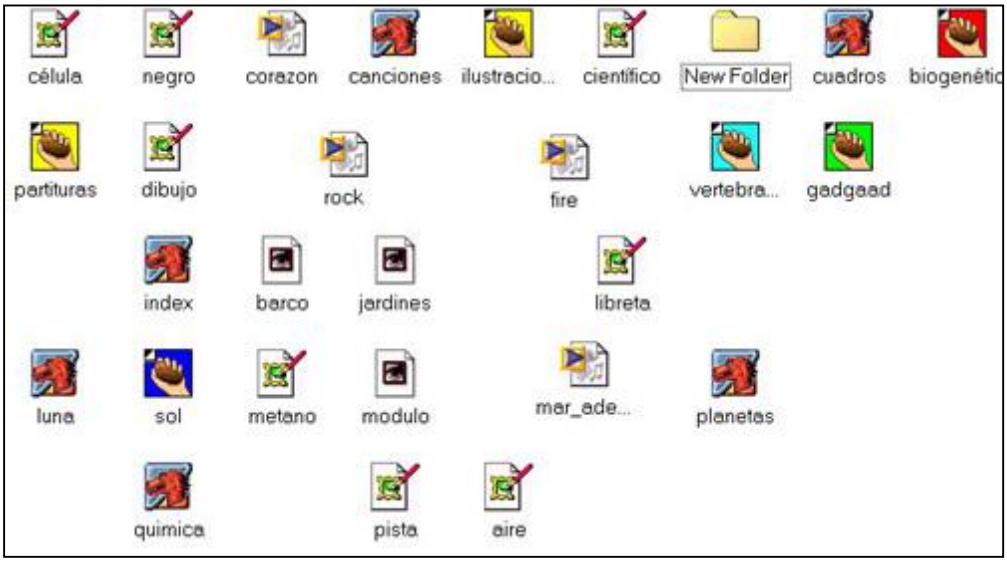
g. Multimedia: imágenes y otros elementos

Desde el menú "Insertar" o desde los iconos de acceso directo puedes incluir:

- **imágenes**
- lo que el programa llama "**Objeto multimedia**": archivos de **sonido** y **vídeo**
- **tablas** HTML

NOTA: Insistimos en la necesidad de que organices sus carpetas y sus ejercicios de modo coherente antes de empezar los ejercicios, para evitar luego confusiones.

Un ejemplo de organización algo caótica podría ser este:

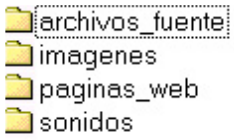


En donde se mezclan:

- archivos generados con Hot Potatoes:
- documentos HTML generados al exportar a web sus ejercicios:
- archivos gráficos:
- o archivos de sonido:

¿Cómo prefiere organizarlas?

Un ejemplo de buena organización previa a la elaboración de sus ejercicios de Hot Potatoes sería, por ejemplo, crear una carpeta llamada "nombre_de_su_pagina", y dentro de ella estas carpetas:



En donde:

- **archivos_ fuente** se refiere a los archivos generados con las patatas
- **imágenes** son todas las imágenes incluidas en los ejercicios
- **páginas web** son los documentos HTML una vez exportado el ejercicio a web
- **sonidos** son los sonidos incluidos en los ejercicios

h. Imágenes

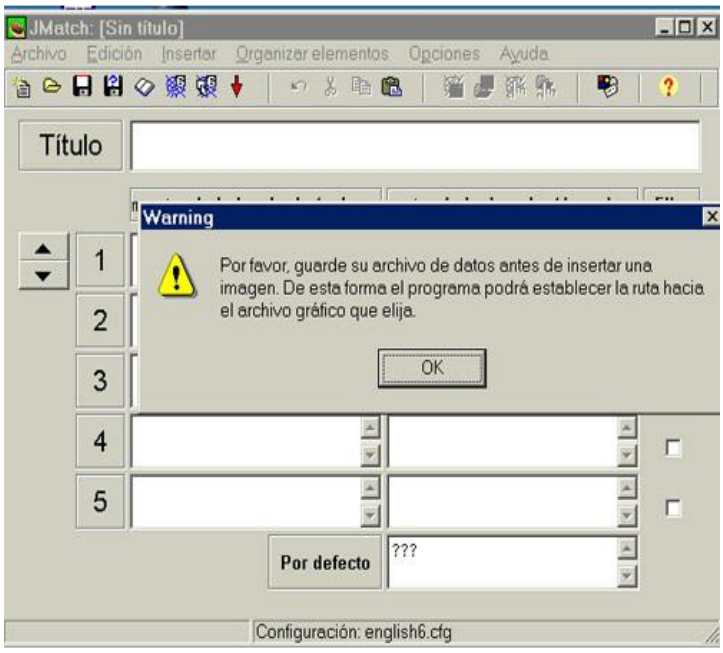
Los tres pasos previos, cuando quieres incluir una imagen, son:

- decidir **qué** imagen quiere
- **de dónde** la va a sacar: si ya la tiene, de sus carpetas; o la va a escanear; si va a utilizar alguna de Internet.
- **en qué parte** del ejercicio la va a incluir

La forma y las posibilidades de insertar imágenes varían en unos u otros casos.

Las imágenes se insertan así:

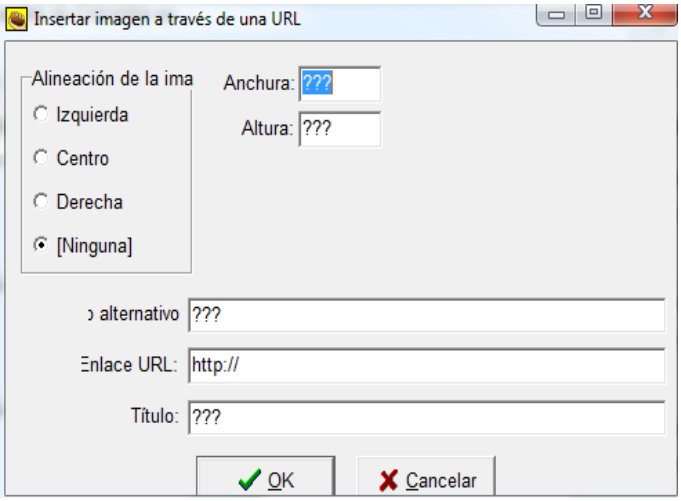
1. decida en qué parte del ejercicio la quiere y coloque ahí el cursor. Por ejemplo, en la casilla de **Instrucciones**
2. seleccione el menú **Insertar**
3. elija una de las dos opciones:
   - **desde una página web**: es decir, desde un archivo en una página de Internet
   - **desde un archivo local**: es decir, desde un archivo gráfico que tenga en su ordenador



El programa recordará que hay que guardar el archivo antes de insertar una imagen: Así, el programa puede reconocer en qué carpeta está su archivo gráfico y encontrar la ***ruta relativa*** de dicha imagen.

De esta ventana vamos a destacar lo siguiente:

- **Alineamiento de la imagen**: le permite colocar la imagen a la izquierda, al centro o a la derecha dentro del lugar del ejercicio donde has decidido insertarla. Por ejemplo elegir en el centro; queremos que esté centrada



- **Largo y ancho**: para modificar la imagen. Por ejemplo supongamos que nos parece muy grande y le vamos a dar más o menos 200 x150
- **URL del vínculo**: esto es lo más importante: la referencia debe ser solamente a la carpeta donde está incluida su imagen; nada más. Si la cambiara de carpeta, debería comprobar que el camino de búsqueda es correcto

Cuando pulses **OK**, habrá quedado insertada en el ejercicio y terminado el proceso.

Cuando se inserta un archivo multimedia por primera vez, llaman la atención los códigos que aparecen en el ejercicio.

En forma similar para una imagen a través de una dirección web. Es importante la dirección web http:// de referencia:

i. Sonido y vídeo

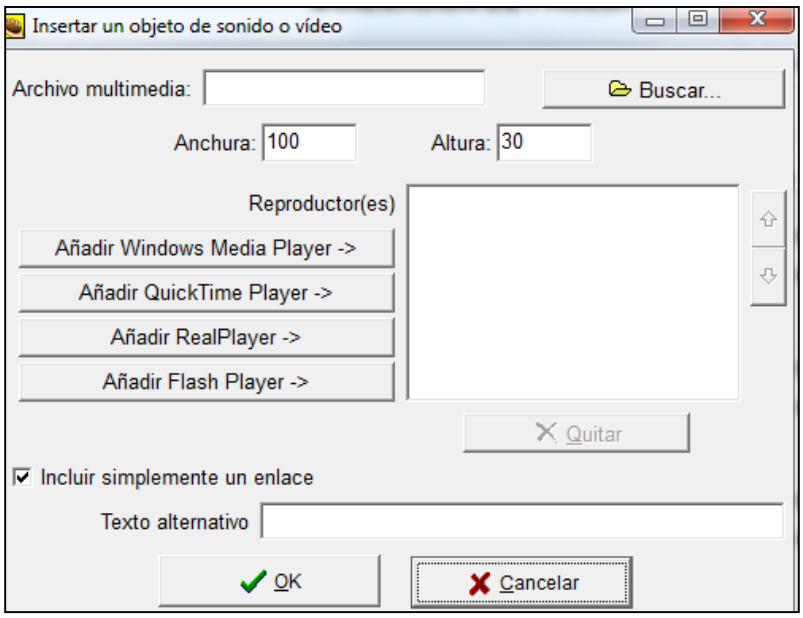
El proceso para la inserción de **Objetos multimedia** (sonidos y vídeos) es parecido al de ficheros gráficos.

Los cuatro pasos previos son:

- decidir qué sonido o vídeo quiere
- de dónde lo va a sacar: es decir, si ya lo tiene en sus carpetas o lo va a tener (si lo va a grabar, por ejemplo)
- en qué parte del ejercicio lo incluirá.
- si quiere que aparezca como sonido que complemente a la actividad o como sonido de fondo

Los "**Objetos multimedia" complemento a una actividad** se insertan así:

1. decida en qué parte del ejercicio lo quieres y coloca ahí el cursor.
2. seleccione el menú **Insertar**. Aparece entonces esta imagen:



Tendrá que colocar el cursor en la casilla superior y después seleccionar **Examinar** para buscar su archivo. Puede elegir los **Reproductores multimedia** para escucharlo. Con las flechas de la derecha cambia el orden de preferencia una vez seleccionados.

Después de estas selecciones, sólo hay que decir **OK** y se termina el proceso.

Hay dos posibilidades de **insertar un sonido** como música de fondo:

- para que se reproduzca automáticamente al cargar la página: tendrá que escribir manualmente este código:

<bgsound src="nombre_de _archivo.mid"LOOP=n ó INFINITE>

Fíjese dónde tiene el archivo de sonido; si está dentro de una carpeta que, a lo mejor, se llama "sonidos", la ruta sería:

<bgsound src="../sonidos/nombre_de_archivo.mid"LOOP=n ó INFINITE>

Por otro lado, donde dice LOOP=n ó INFINITE tiene que elegir y escribir cuántas veces quiere que se repita la música: si sólo 1, escribirías LOOP=1; si son 2, escribiría LOOP=2; etca. Y si fuera infinito escribiría: LOOP= INFINITE

Es fundamental que respete todos los signos y todos los espacios de este código.

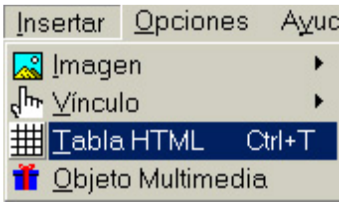
- para que no se reproduzca automáticamente, sino que el usuario pueda interactuar con él y controlarlo mediante una consola:

<EMBED SRC="nombre_del_archivo.mid" CONTROLS=SMALLCONSOLE>

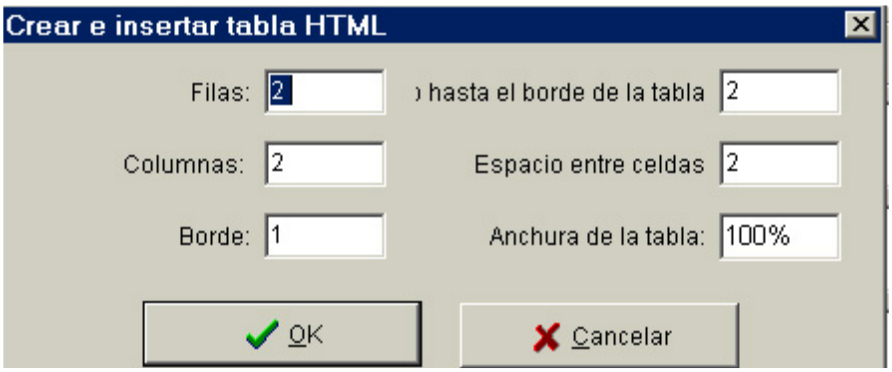
j. Tablas

Primero sitúe el cursor en el lugar donde quiere insertar la tabla HTML.

Después seleccione **Insertar/Taba HTML**:



Una vez establecidos los parámetros:



y seleccionado **OK**, el programa insertará el código HTML automáticamente; en este caso el resultado sería:

```
<table border="1" cellpadding="2" cellspacing="2" width="100%"><tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody></table>
```

En donde:

- **<table>** quiere decir "tabla" y **</table>** "fin de tabla"
- **<tr>** quiere decir "fila" y **</tr>** "fin de fila"
- **<td>** quiere decir "celda" y **</td>** "fin de celda"

Aunque si miramos en el ejercicio sólo vemos esto:

Para verlo entero, y también para modificarlo después, tendrá que subir o bajar por las flechas de la derecha.

En esta tabla de 2x2 no hay datos: las celdas están vacías. Por eso no se verá nada cuando se exporte a web:

CONFIGURACIÓN

a. ¿Qué es? "**Configuración**" significa:

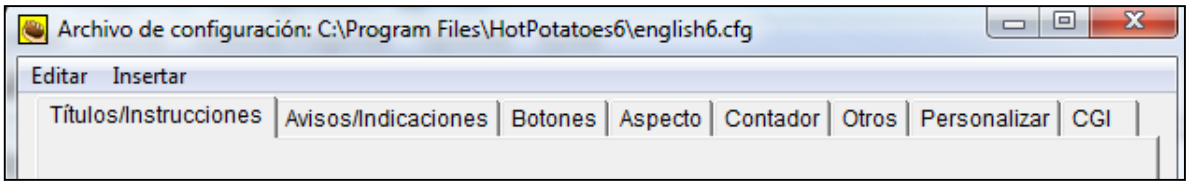
- el **aspecto** del ejercicio: color de fondo, tipo de letra, botones de navegación, etc.
- y las distintas **instrucciones e indicaciones** que lo acompañan: subtítulo, mensajes de respuestas, correcto o incorrecto...

La configuración se cambia desde "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**".

b. Cómo se hace
El proceso para configurar un ejercicio es el siguiente:

- abrimos cualquiera de las patatas y entramos en la pestaña: "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**"

- Y se abre la ventana **Fichero de configuración** con una serie de **menús** que tiene que ir seleccionando para hacer los cambios que quiera:

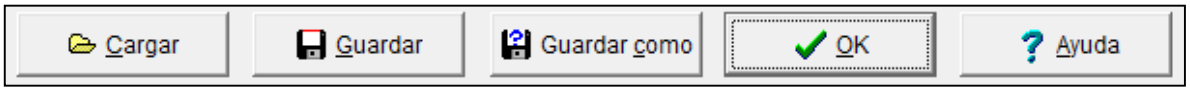


Estos menús son comunes a todas las patatas, pero dentro de cada uno hay diferencias, lógicamente, según el tipo de ejercicio.

La mayoría de las posibilidades de configuración son bastante intuitivas, por lo que no nos extenderemos en su explicación. Sin embargo, sí vamos a proponerte actividades que le ayuden a familiarizarte con ellas.

Por su parte, las opciones que sean específicas de cada tipo de ejercicio las veremos en el próximo capítulo.

- una vez cambiados los datos que queramos, guardamos la configuración con el botón inferior llamado "**Guardar como**":



NOTA: Para estos archivos que tienen la extensión ***.cfg l**e recomendamos que cree una carpeta nueva llamada por ejemplo "**configuraciones**", dentro, como siempre, de la carpeta de sus ejercicios.

Si modifica esta configuración después sólo tiene que guardarla con el botón "Guardar".

O una vez decidida la configuración, ya puede introducir los datos que faltan, y finalmente, guardar el ejercicio desde "**Archivo/Guardar**".

c. ¿Configuración nueva o antigua?

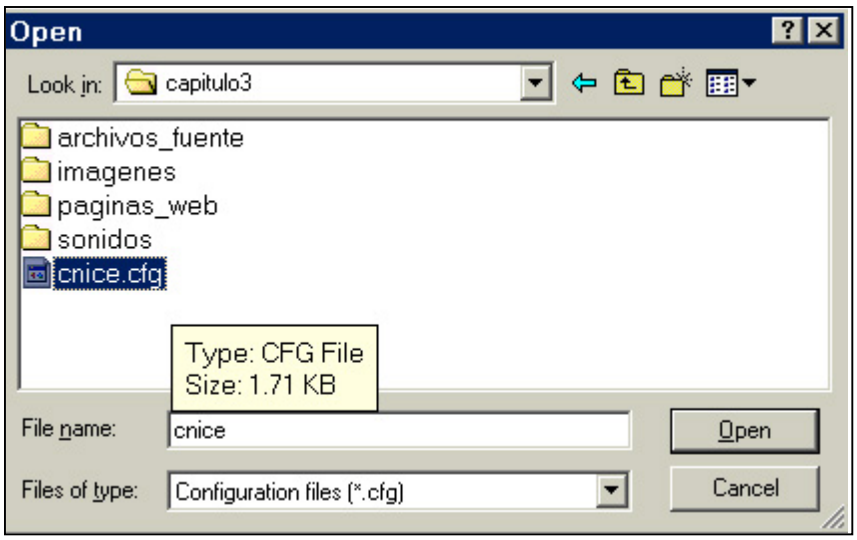
Hay dos posibilidades:

- **crear una configuración nueva**. Por ejemplo ahora, cuando todavía no hemos hecho ningún ejercicio y empezamos de cero.

- **elegir una configuración que ya tenías hecha** y guardada. Por ejemplo, si está creando una serie de ejercicios que van a formar parte de un mismo proyecto o de una misma web, tal vez te interesará que presenten un estilo y aspecto uniforme.

En este caso se haría, una vez dentro de "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**, desde el botón inferior **"Cargar"** (o "Cargar un archivo de configuración diferente").

Ahí se abre una ventana nueva en la que tiene que buscar el archivo de configuración que quiere. Por ejemplo, como se muestra en la siguiente figura:



Inmediatamente hemos comprobado al volver al ejercicio que los datos de las casillas son ahora los que tenía ese archivo, "*cnice.cfg*". Como se ve en la figura.

Cargar un archivo de configuración para cambiar **su idioma** también se puede hacer de este modo: como antes, desde "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Cargar**"; y desde la pantalla que se acaba de abrir, buscar una carpeta específica dentro del programa Hot Potatoes que instalamos en nuestro disco duro, llamada "**Hot Potatoes\translations**"

Dentro de "**Opciones**" tenemos otra función llamada "**Cambiar la información de la configuración desde un archivo**":

- La "información de la configuración" se refiere al aspecto que tendrán los ejercicios, el idioma, los colores empleados y a los avisos e indicaciones que se dan a los que tendrán que realizar los ejercicios diseñados con las patatas"

El "archivo" es donde se guardará toda esa información de configuración para que pueda ser utilizada en el diseño de otros ejercicios".

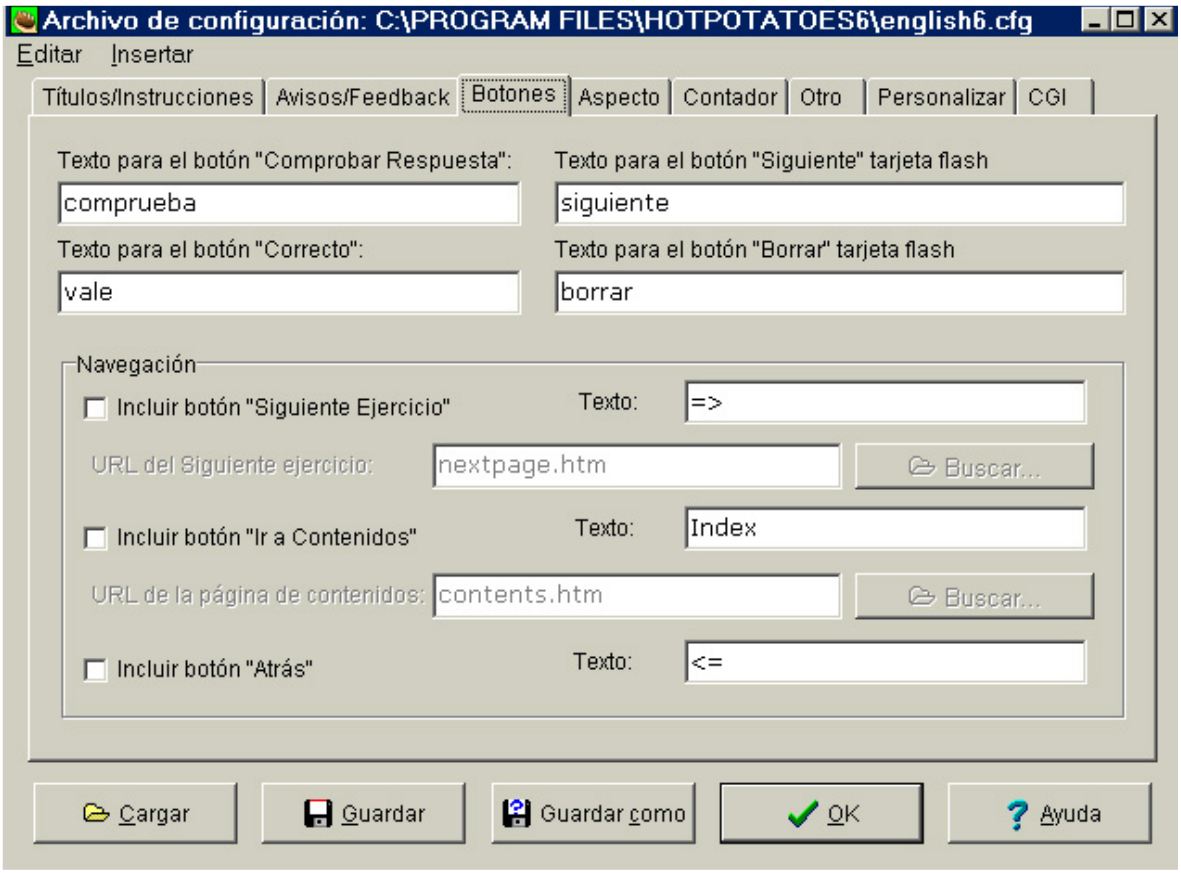
Y, finalmente, utilizamos esta función siempre que se desee conservar dichos datos para futuras modificaciones de los ejercicios o para otros ejercicios, y para "conservar los datos de configuración que hemos definido y/o diseñado".

d. Profundizamos

Comentamos brevemente algunos de los menús de la **Configuración**:

Botones

Los botones permitirán al usuario de tu ejercicio interactuar y navegar en él. Podemos distinguir dentro de este menú (en "Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Botones") dos partes:



Personalizar

Es una de las pestañas de "Archivo de Configuración". Permite hacer modificaciones personalizadas en los archivos fuente, que se comportarían como una característica más de la configuración. Por ejemplo, si necesita que aparezca siempre determinado texto.

Desde "Personalizar" también se puede incluir algunos códigos al comienzo del texto en el archivo fuente: por ejemplo definir tus propias funciones JavaScript.

Para más información, busca dentro de la "Ayuda" de Hot Potatoes la palabra "Custom", que es el término original utilizado por el programa.

CGI

Es una de las pestañas de "Archivo de Configuración". Significa "Common Gateway Interface", o "Interfaz de Acceso Común" en español.

Se utiliza para poder enviar los resultados del ejercicio por correo electrónico. Es muy útil, por ejemplo, si tiene clases "on line" y sus alumnos hacen sus exámenes de ese modo. Para saber más, pulse en el botón "Información" de la pestaña.

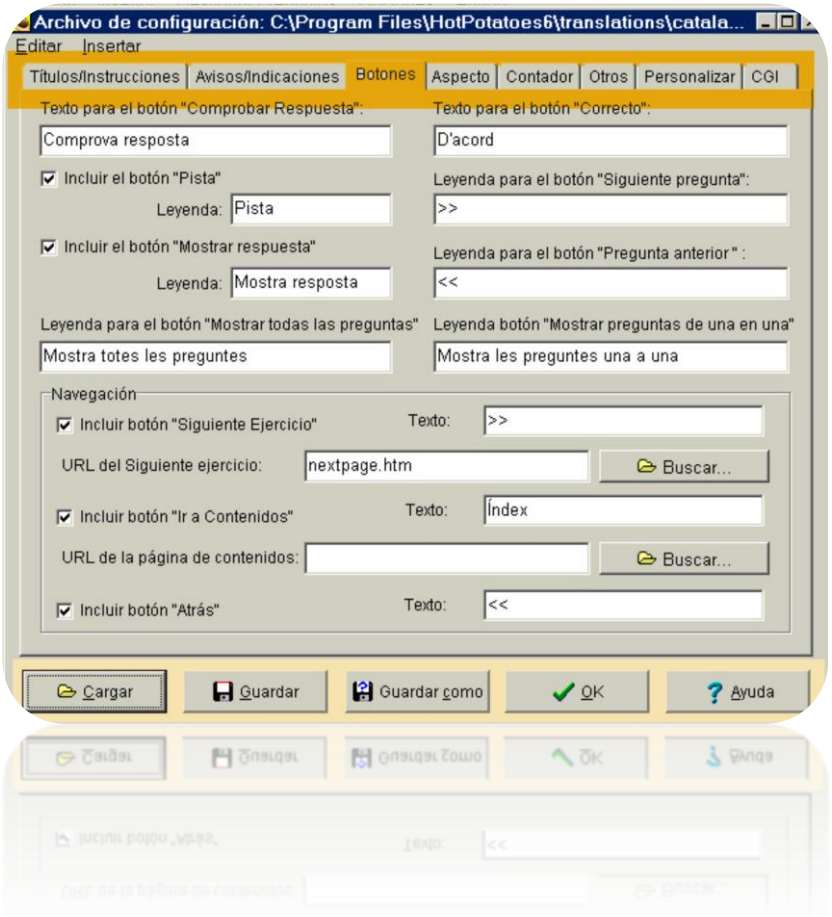
Unicode

Unicode es un sistema estándar de codificación de caracteres de casi todas las lenguas del mundo, de modo que permite que en un mismo documento aparezcan distintas lenguas sin ningún problema.

Hot Potatoes permite esta posibilidad y podría por tanto crear ejercicios, en teoría, en cualquier lengua o mezclando lenguas.

Nota: puede haber algún sistema operativo que no permita esta función. Para saber más, busque "Unicode" en la "Ayuda" de Hot Potatoes y lee la información.

e. Cuestión de orden



Hemos visto dos fases en la creación de ejercicios con Hot Potatoes: la introducción de los datos y la configuración de su aspecto, de su formato.

El orden en que se hace depende de cada uno: puede pensarse que el orden lógico es escribir primero el título, luego el contenido y después decidir sobre el aspecto del ejercicio, es decir, su configuración.

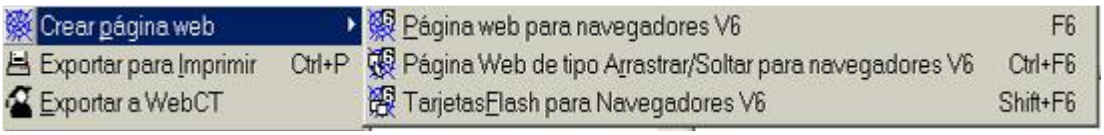
Pero puede que le interese más hacerlo al contrario: determinar primero la configuración y después rellenarlo con los datos.

¿Por qué le estamos dando importancia al orden a la hora de introducir los datos? Para encontrar los datos siempre de primera mano.

CREACIÓN DE UNA WEB

Estamos en el paso final en la creación de los ejercicios: la creación de una página web. Para ello, primero hay que guardarla en el formato de la "patata". Después hay que darle las instrucciones correspondientes.

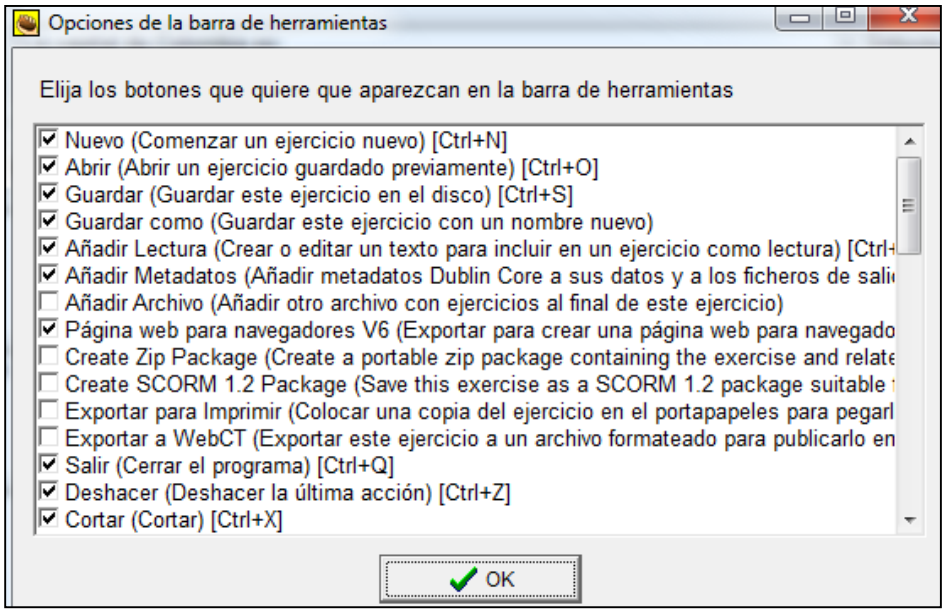
Hay dos caminos para hacerlo. Uno es desde "**Archivo\Crear página web**":



Y el otro sería seleccionando directamente el **icono** correspondiente en la barra de herramientas:

Las posibilidades de generar páginas web no coinciden en todas las "patatas". Para saber las opciones existentes en cada una, hay 3 caminos:

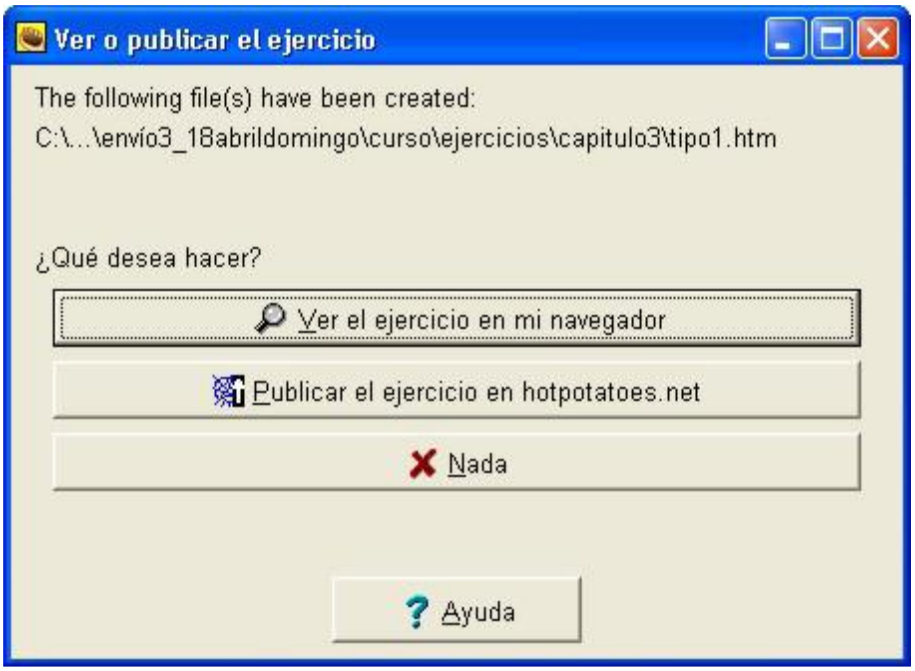
- uno, desde el menú "**Archivo\Crear página web**" como acabamos de ver
- otro, desde el menú "**Opciones/Opciones de la barra de herramientas**"
- Y el tercero, viendo cada aplicación una por una



El proceso para generar páginas web es el siguiente:

1. una vez introducidos los datos y guardada la configuración, se guarda el ejercicio con el formato de la "patata" correspondiente, en "**Archivo/Guardar**"
2. se selecciona "**Crear página web**"; y dentro de ésta elegimos en las opciones, si hay más de una
3. se guarda el ejercicio, normalmente con el mismo nombre anterior
4. a la pregunta: "¿Visualizar el ejercicio en su navegador?", normalmente se responde que sí, para comprobar que el resultado responde a nuestro proyecto.

Ahora, el ejercicio está listo para ser enviado a la red.
Después de poner el nombre al archivo, nos aparecerá un cuadro de diálogo en el que se nos preguntará lo que queremos hacer:



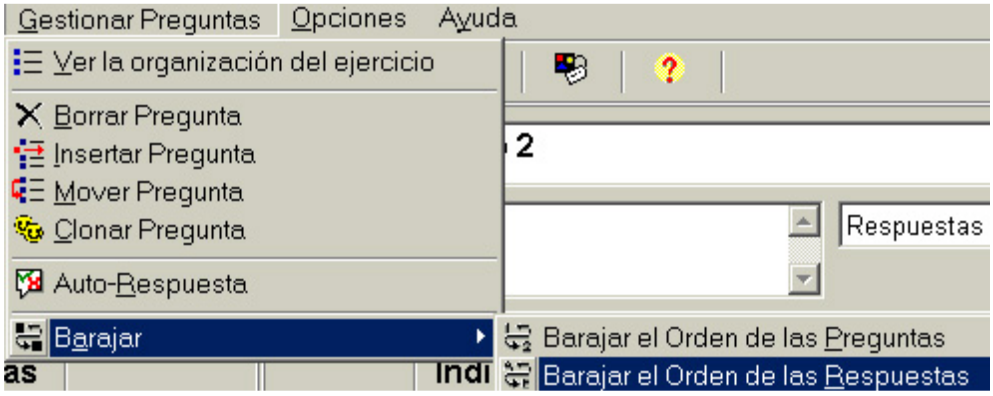
Pulsaremos sobre el botón **Ver el ejercicio en mi navegador** y, si todo se ha realizado correctamente, deberá arrancarse nuestro navegador de páginas web y podremos ver el ejercicio terminado y listo para ser realizado.

Modalidad

En Hot Potatoes se puede elegir la Modalidad con la que se desea trabajar; la figura muestra dichas posibilidades.

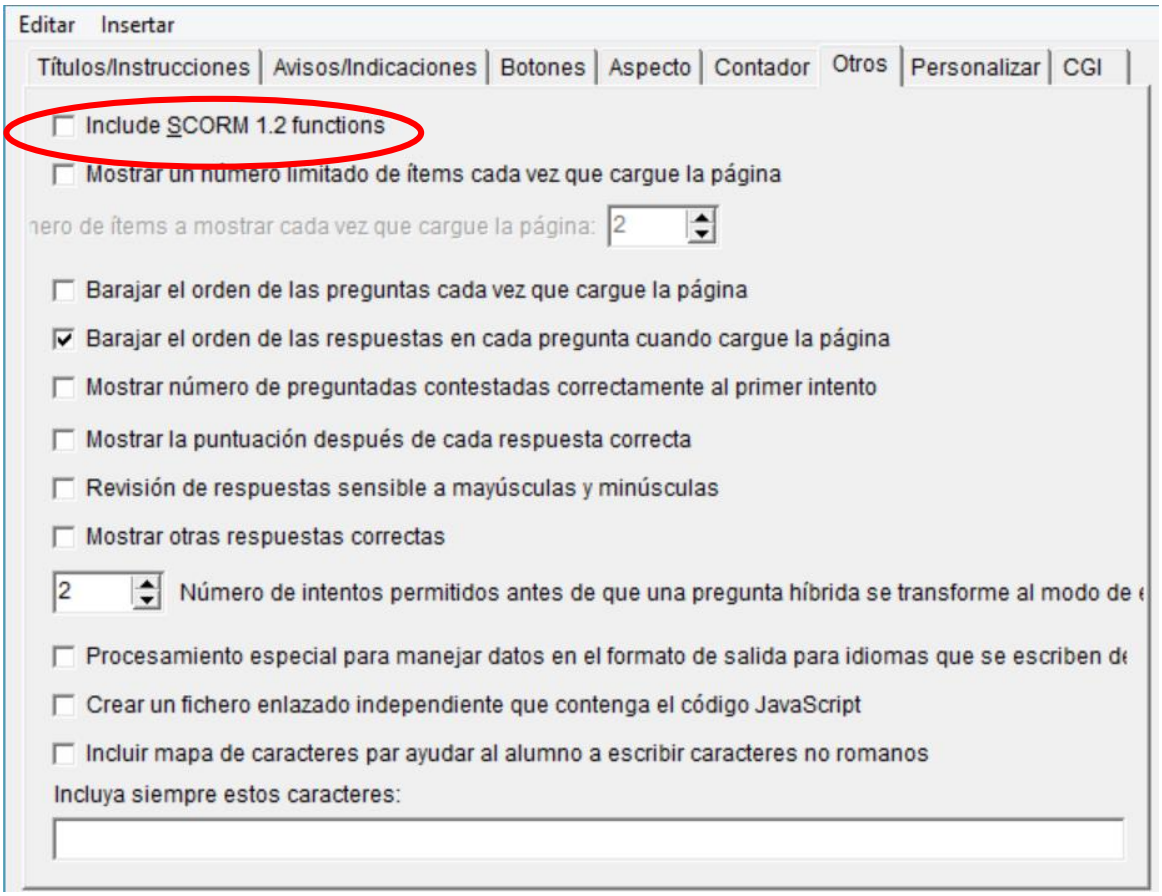
Gestionar preguntas

De igual forma permite barajar las preguntas y realizar otras operaciones útiles en ocasiones:



Te permite modificar las preguntas y sus respuestas que has creado.

Otros tópicos de configuración:

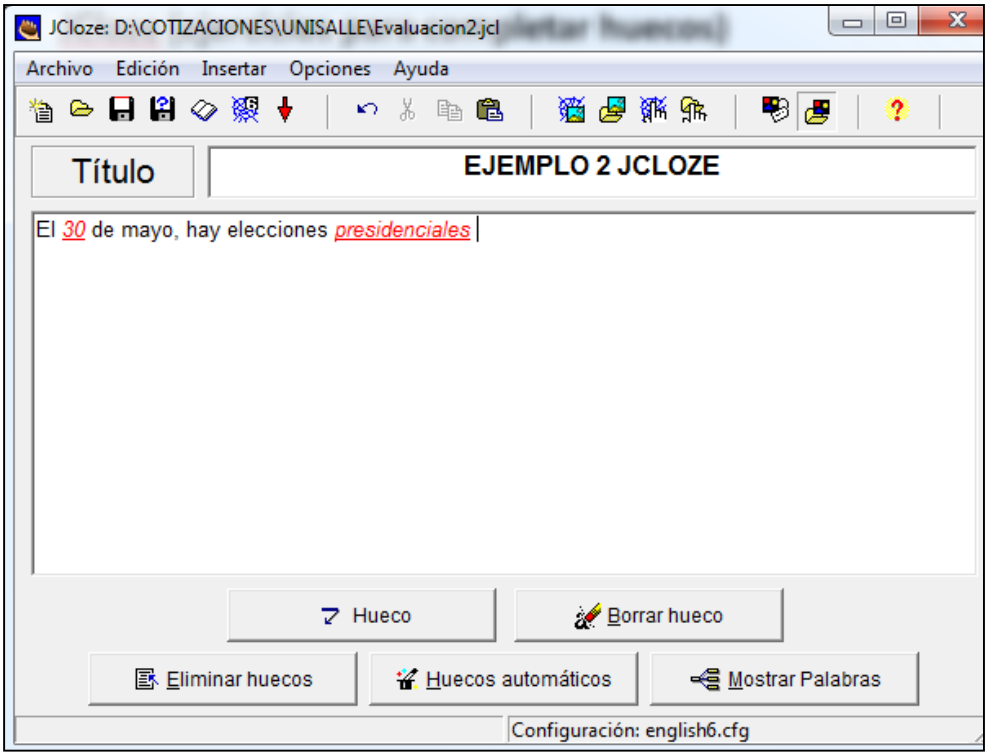


Lo encerrado en el óvalo en rojo, debe estar activado si la actividad (*aparece en todas las actividades posibles***) se desea subir a algún LMS como es el caso de Moodle, para que al ser resuelta por el estudiante, eso impacte el libro de calificaciones y quede registrada la calificación respectiva.**

JCloze (ejercicios para completar huecos)

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; en otras palabras, es un ejercicio holístico. 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.

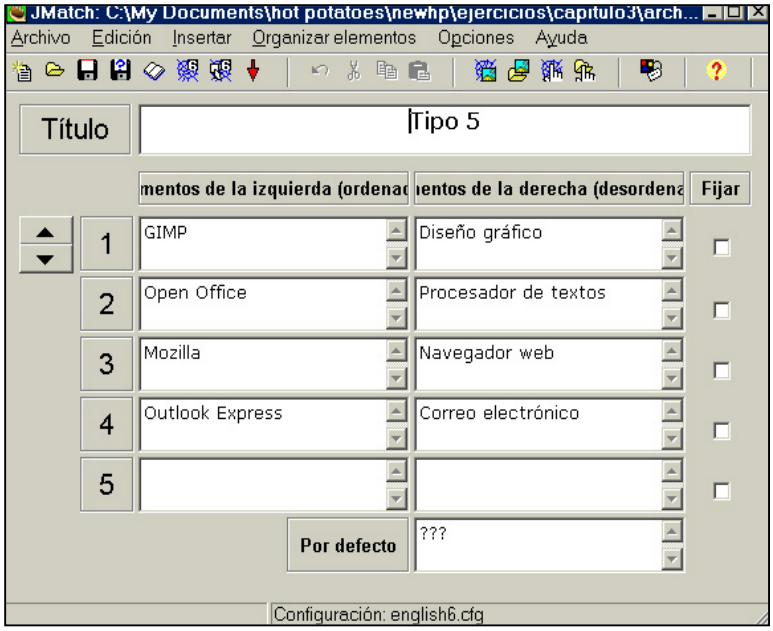
En los ejercicios JCloze, se pude incluir un botón **Pista** que proporcionará al alumno una letra de la respuesta correcta (en función de la posición del cursor). También puede incluir una pista específica para cada hueco.



JMatch (ejercicios de emparejamiento)

JMatch se utiliza para crear ejercicios de emparejamiento. Básicamente esto quiere decir que se disponen una serie de elementos a un lado y cada uno de ellos ha de emparejarse con los elementos dispuestos en el lado opuesto.

Los ejercicios generados con JMatch pueden ser de dos tipos: **modelo estándar** y **modelo arrastrar y soltar**. El modelo estándar (véase un ejemplo) utiliza una lista desplegable de elementos a la derecha. Este es el formato a utilizar cuando usted tenga más de siete u ocho elementos, y cuando los elementos de la derecha son solo de tipo texto; si solamente tiene unos pocos elementos, y especialmente cuando los elementos son gráficos, usted deberá utilizar el modelo arrastrar y soltar (véase este ejemplo). No utilice el modelo arrastrar y soltar si tiene más de ocho elementos, ya que tendrá que utilizar la barra de desplazamiento vertical y esto dificultará el arrastre de los elementos.

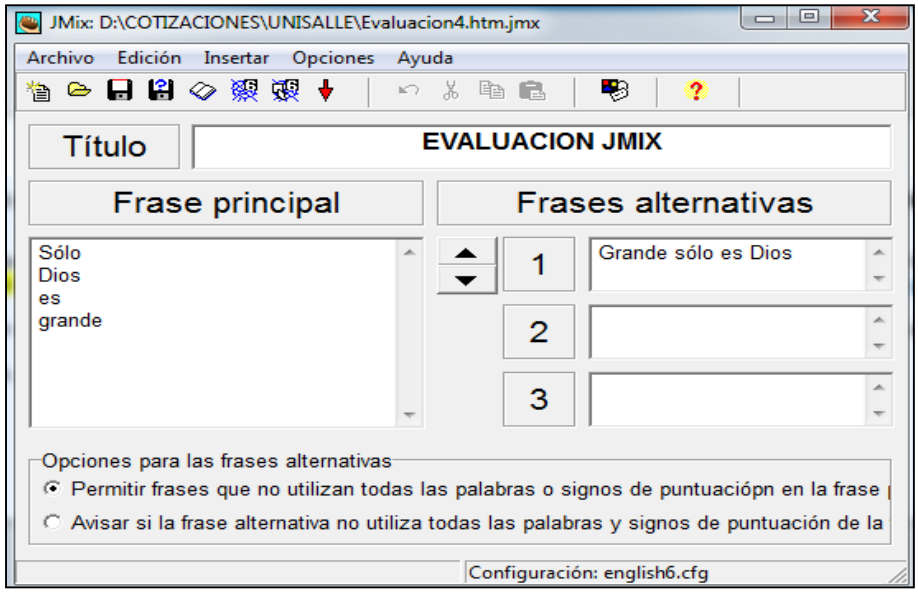


Para elaborar un ejercicio con JMatch, introduzca cada uno de los pares de elementos en la misma línea, tal como se muestra en la figura siguiente. Cuando exporte para crear la página Web, el programa se encargará de ordenar los elementos a la derecha.

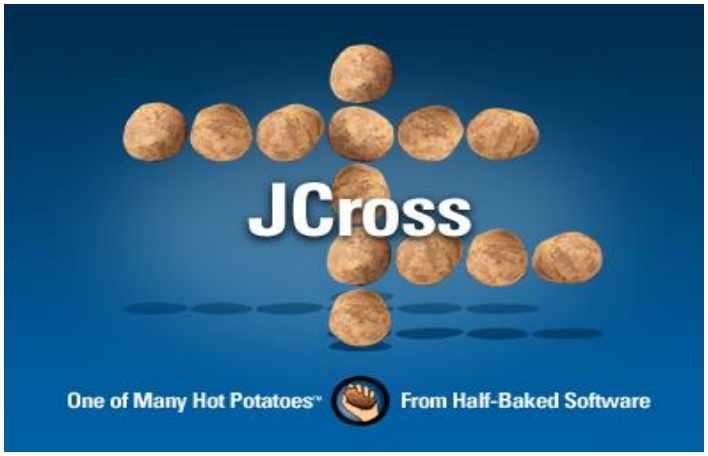
JMix (ejercicios de Ordenar elementos)

Los ejercicios de ordenamiento de elementos consisten en colocar correctamente partes de un todo:

- letras de una palabra
- palabras u otros elementos en una frase o contexto
- frases en un texto

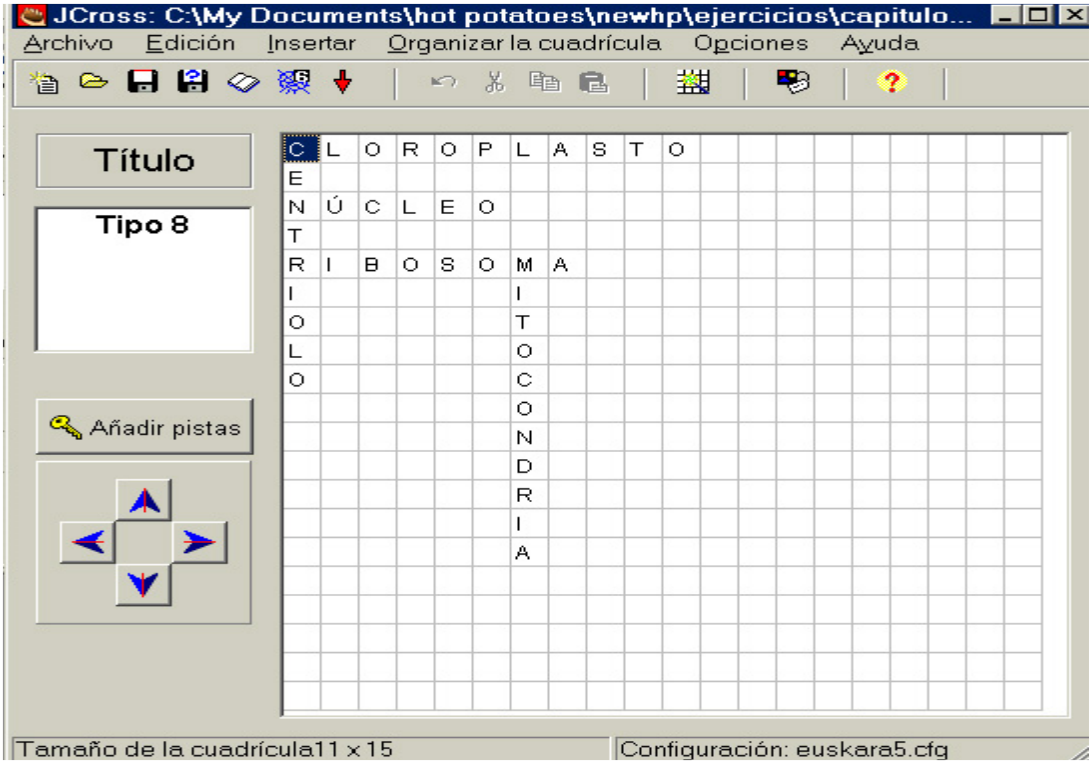


JCross (Crucigramas)



JCross se utiliza para realizar crucigramas. Hay dos fases en la elaboración de un ejercicio de crucigrama; primero deberá introducir las letras en la cuadrícula, segundo: añadir las definiciones. Para introducir las letras en la cuadrícula, pulse en una de las casillas y escriba la letra

Los ejercicios de crucigramas que se realizan con JCross, se puede visualizar en la siguiente figura:



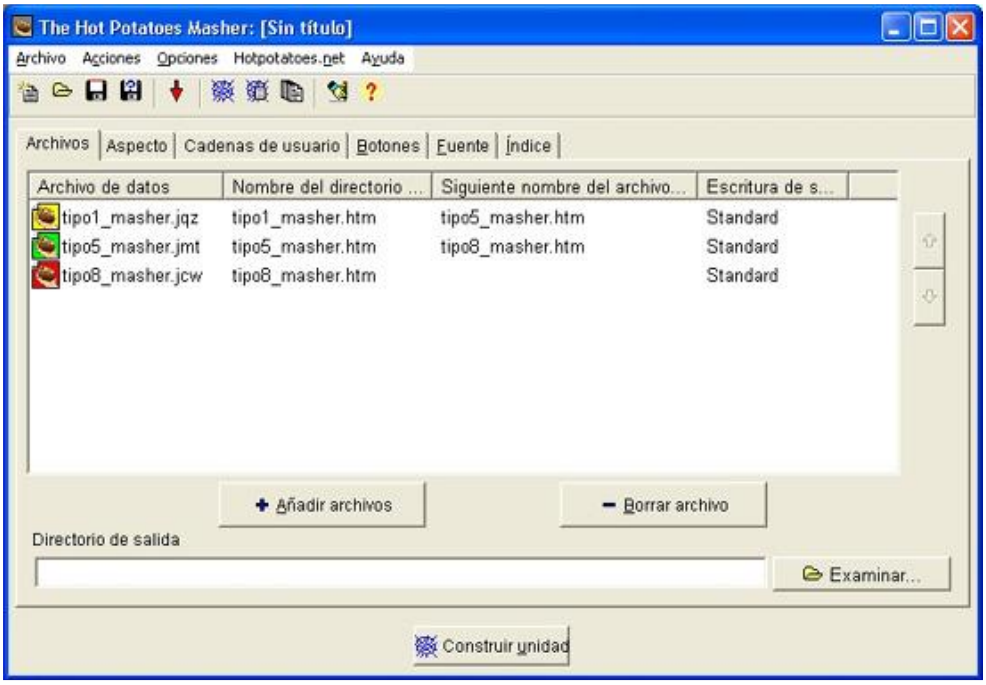
The Masher

Una forma de establecer un sistema de navegación entre las actividades o ejercicios elaborados es utilizar un **Índice**. Mediante un **Índice** podemos establecer una navegación lineal o de cualquier otro tipo.

Para enlazar diferentes ejercicios mediante un **Índice** podemos utilizar un editor de páginas web (editor HTML) o la aplicación incluida en Hot Potatoes denominada **The Masher**. En este apartado vamos a utilizar esta última.

Se aclara que existen diferentes formas de realizar el índice.

En la figura siguiente se muestra el aspecto de la ventana principal de la aplicación **The Masher**:



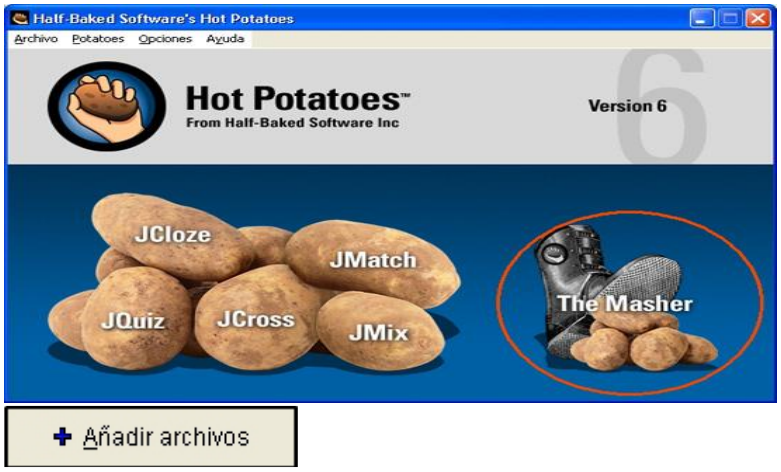
Para Crear un Índice con The Masher se realiza el siguiente procedimiento: Supongamos que queremos enlazar varios ejercicios realizados mediante un **Índice** que, además de una navegación lineal, nos permita también volver a una página en la que se relacionen todos los ejercicios o actividades.

Para poder comparar, supongamos que tenemos los siguientes ejercicios:

- El ejercicio de respuestas múltiples.
- El ejercicio de emparejamientos.
- El ejercicio de un crucigrama.

Queremos que desde la página **Índice** se pueda acceder a cualquiera de los tres ejercicios; además queremos que haya una navegación lineal entre los ejercicios y, por último queremos que en los tres ejercicios haya un botón que nos lleve de nuevo al **Índice**.

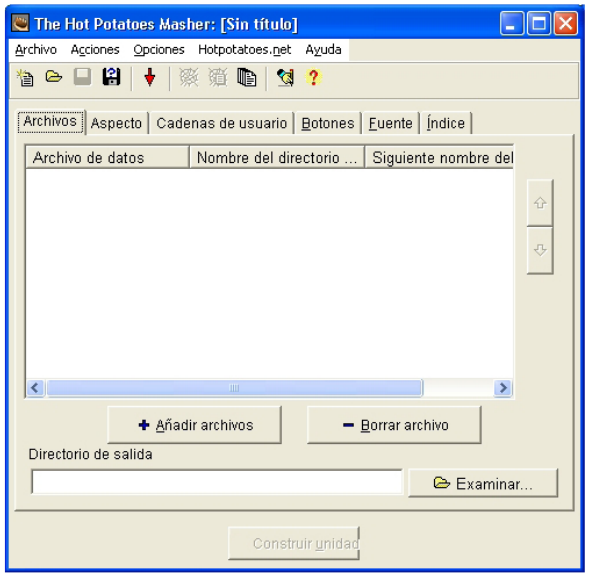
Abre la aplicación **The Masher** desde la ventana principal de **Hot Potatoes**: Y accederás a la ventana principal de la aplicación.



Ahora tendrá que cargar los archivos fuente de los ejercicios que quieres enlazar.

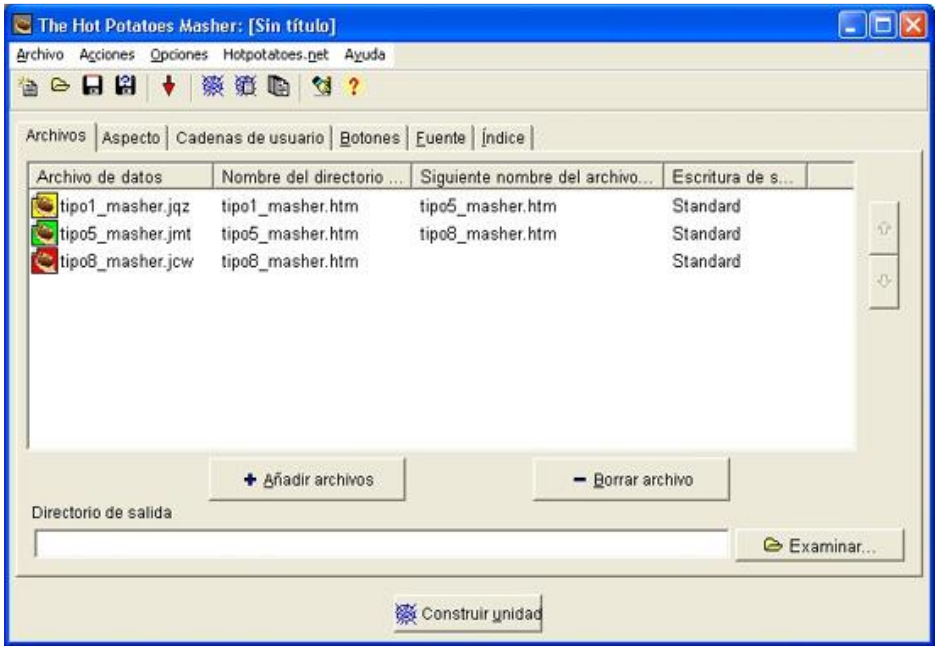
Bastará con que pulse en el botón

Y seleccione los archivos que se han realizado en la práctica o que tenga realizado con Hot Potatoes.



Nos aparecerá un cuadro de diálogo en el que se nos avisa de determinados parámetros de exportación.

Una vez cargados, la ventana principal de la aplicación **The Masher** mostrará un aspecto semejante al de la figura siguiente:

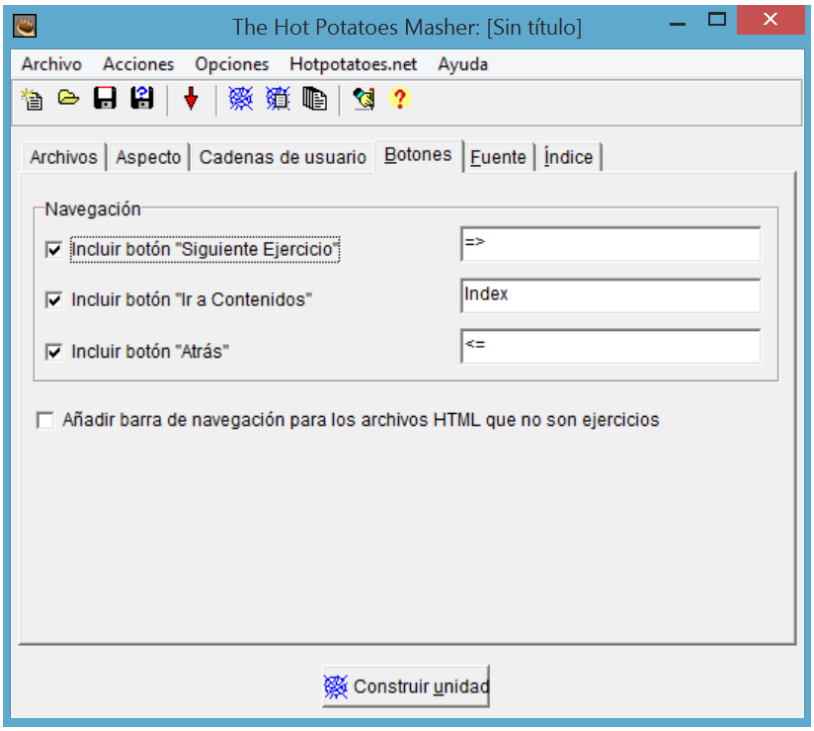


En la parte superior de esta ventana se observan diversas **fichas** o **pestañas** (en esta versión no está totalmente traducida):

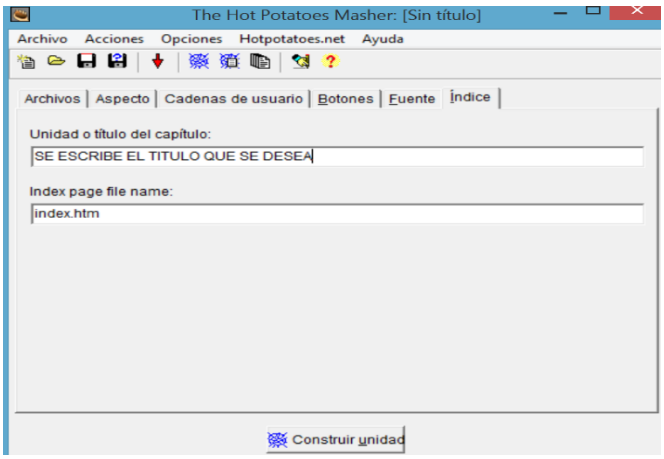
- Ficha **Archivos**: nos muestra los archivos que van a formar parte de nuestro índice (recuerda: por lo general se deben cargar los archivos fuentes originales, solamente en algunos casos especiales cargaremos las páginas web.
- Ficha **Aspecto**: nos permitirá definir el aspecto del ejercicio, colores, estilo de los botones, etc.
- Ficha **Cadenas de usuario**: nos permitirá incluir fragmentos de código HTML.
- Ficha **Botones**: en la que definiremos los botones de navegación que queremos incluir en nuestros ejercicios.
- Ficha **Fuente**: nos muestra el código HTML que se está generando.
- Ficha **Índice**: nos permite definir el título del **Índice** y el nombre del archivo HTML que estamos generando.

En este ejercicio, necesitará completar la ficha **Botones** con los siguientes datos:

- Marque la casilla de Verificación **Incluir botón "Siguiente ejercicio"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escriba **Siguiente Ejercicio**.
- Marque la casilla de Verificación **Incluir botón "Ir a Contenidos"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escriba **Índice**.
- Marque la casilla de Verificación **Incluir botón "Anterior"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escriba **Ejercicio Anterior**.
- Ahora pulse en la ficha **Índice** y escriba, por ejemplo, **Tipos de Ejercicios en Hot Potatoes**
- Y como nombre de archivo escriba **index.htm**
- Guarde los datos en el archivo fuente **masher.jms**.

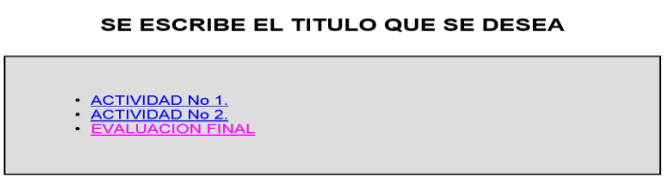


El aspecto final de la ficha **Índice** se muestra en la figura siguiente:



El título de la unidad se le da dependiendo de lo que se esté evaluando… es importante recordar que el Masher reúne varias actividades. Ahora bien el index.htm no se debe cambiar de nombre dado que este es el nombre estándar del archivo general que domina varias páginas al tiempo. Al ser más de una actividad estas deberán estar en una sola carpeta (los HTML acompañados por el index.htm al igual que todas las imágenes).

Una vez se da construir unidad se verá publicada la actividad con una imagen similar a la siguiente:

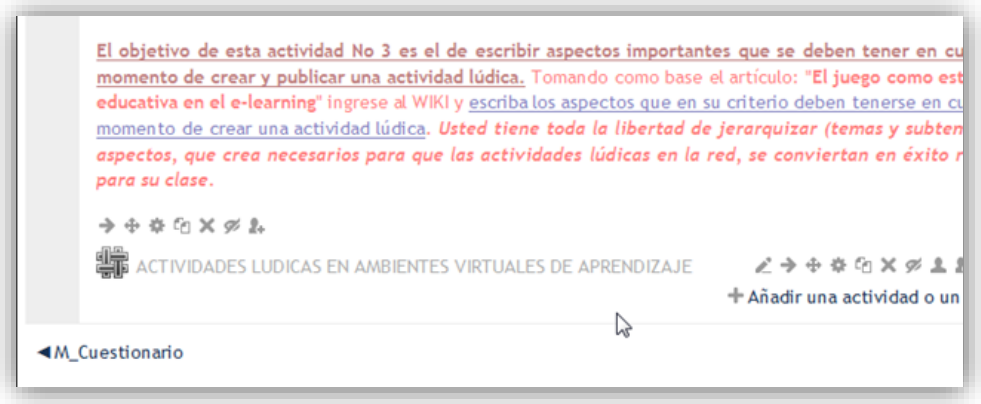


HOT POTATOES EN MOODLE

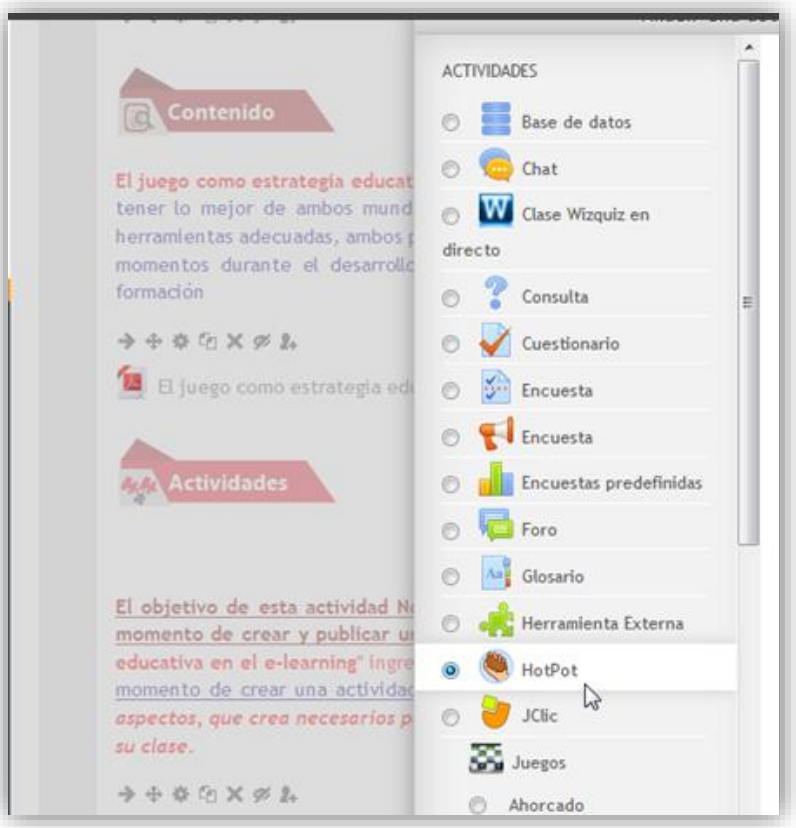
SEGUNDA PARTE: PUBLICAR ACTIVIDADES DE HOT POTATOES EN MOODLE

En primer lugar una vez ingrese a Moodle **active la edición** en el rol de docentes.

Vaya al final de la página y seleccione **"añadir una actividad o un recurso".**

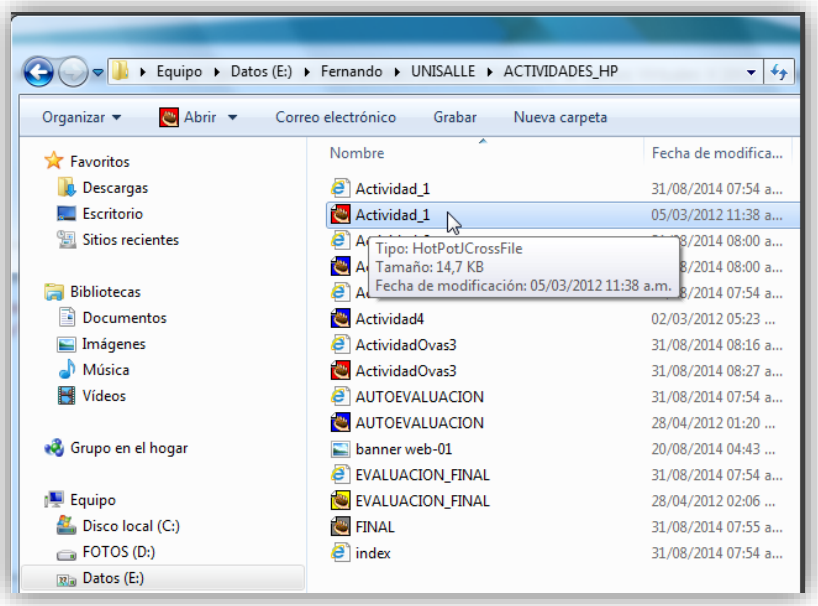


Dentro del listado de opciones seleccione **HotPot** y luego haga clic en **Agregar**.



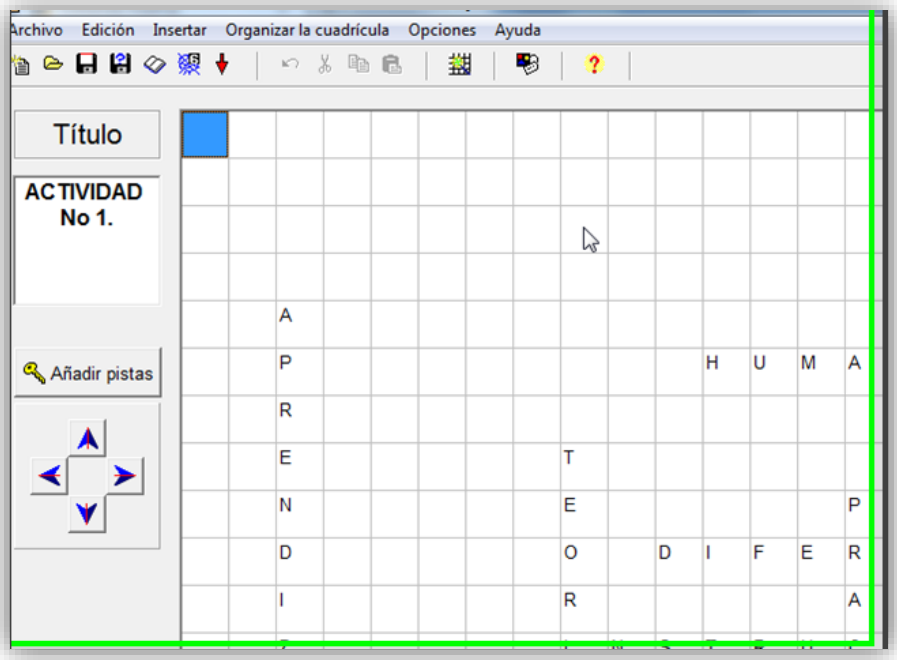
Aparece el siguiente espacio para subir la actividad

Con anterioridad se deben tener los archivos de las actividades hot

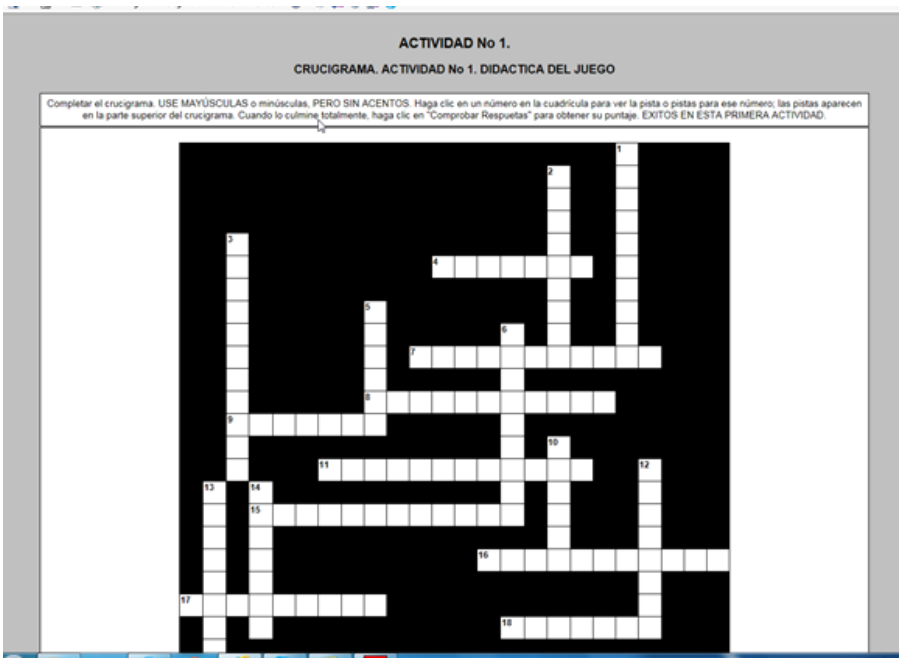


Sin embargo antes de seguir, vamos a abrir una actividad para que observen lo siguiente:

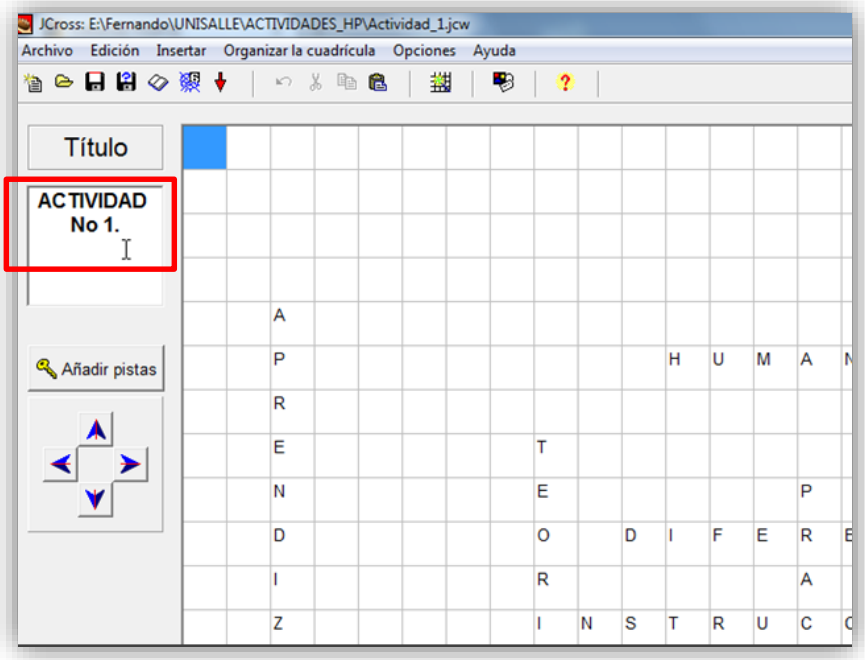
Por ejemplo, abrimos el crucigrama y sobre se puede colocar una imagen como para personalizar y dar más vida a nuestra actividad.



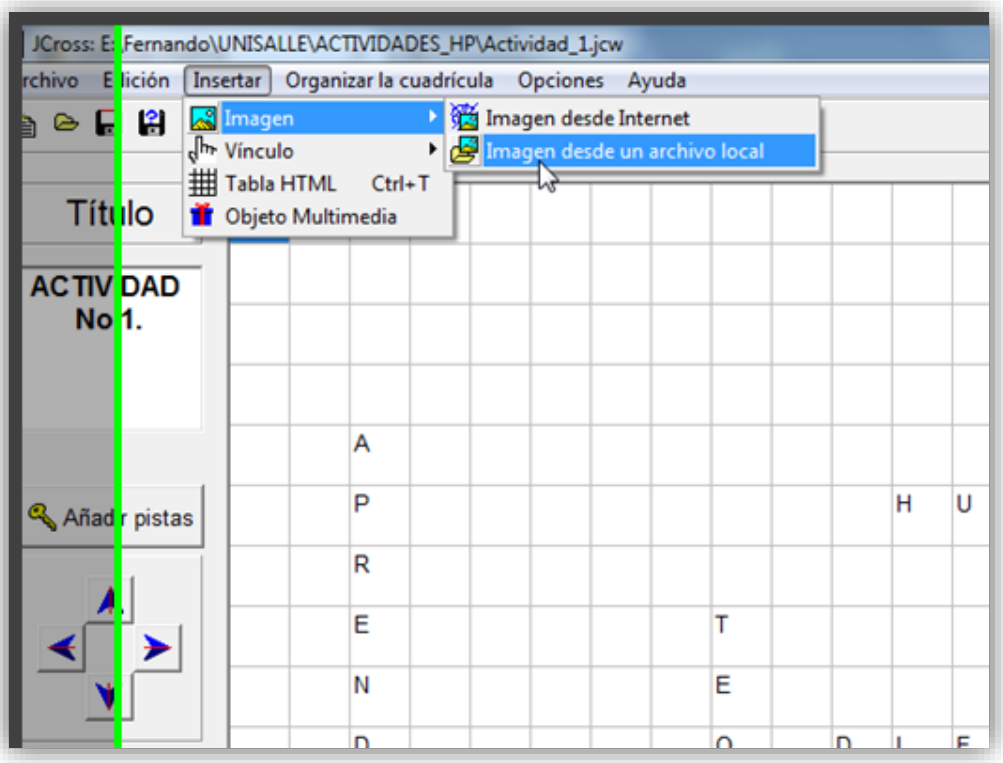
Si observamos la actividad esta tiene un título que le hemos colocado y un subtítulo que viene por defecto



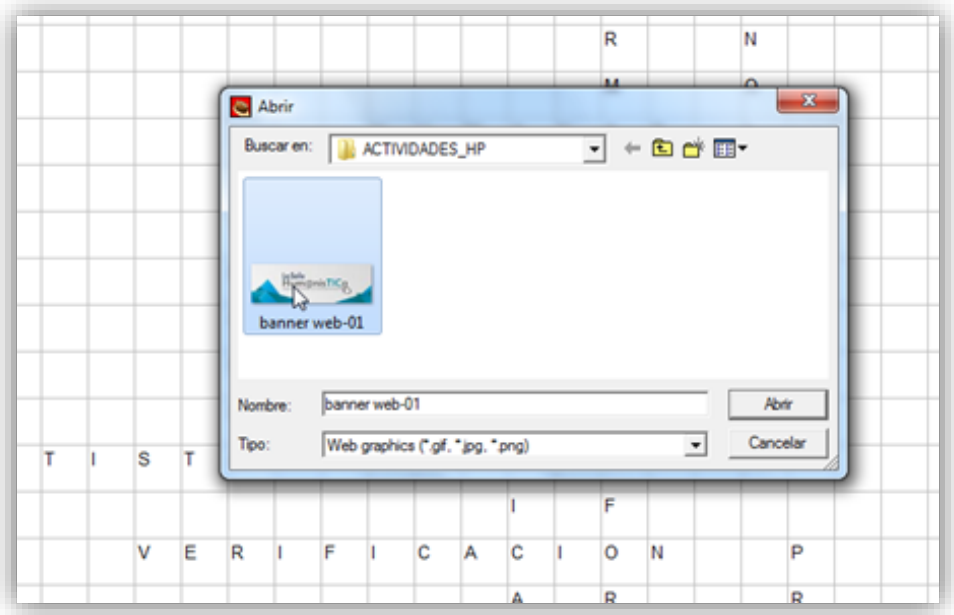
Le queremos colocar una imagen. Para realizar este proceso ubicamos el cursor en el cuadro donde está título "ACTIVIDAD No.1



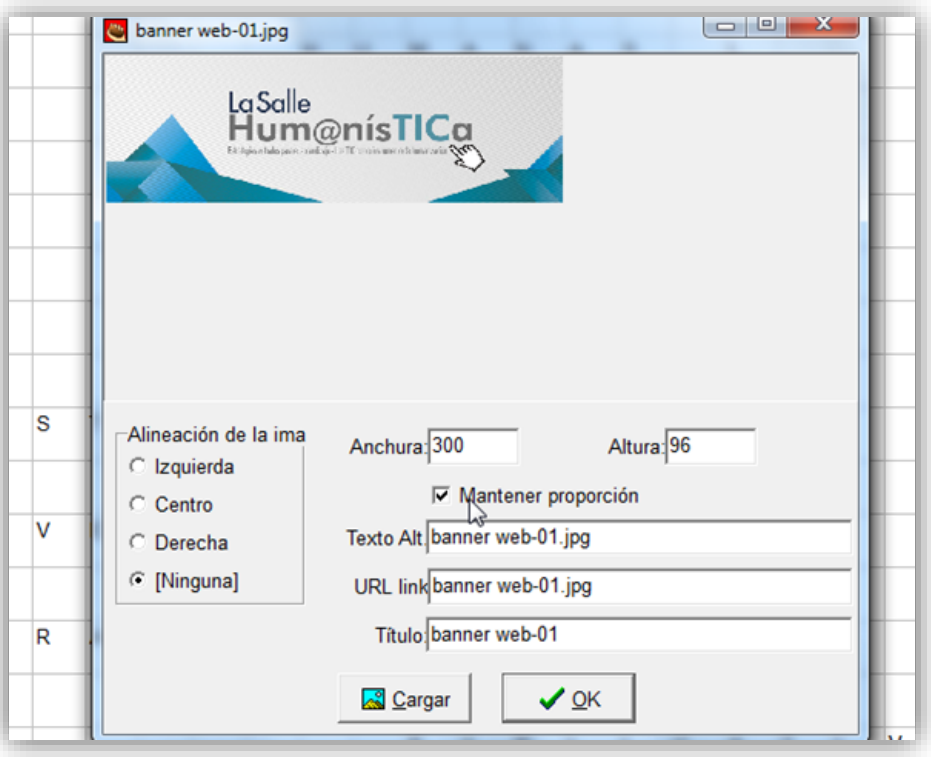
Luego en el menú **Insertar** seleccione **Imagen** y en este caso tomamos **una imagen desde un archivo local**.



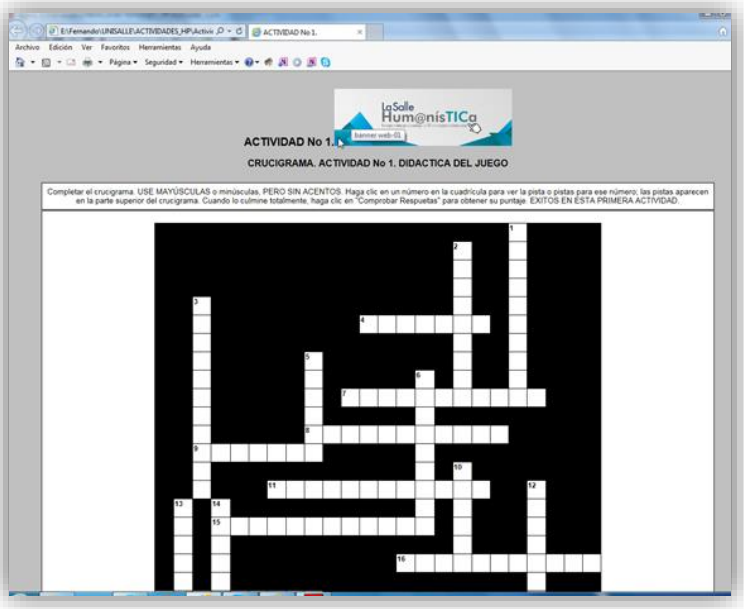
Busque el archivo correspondiente a la imagen y haga clic en "**Abrir**"



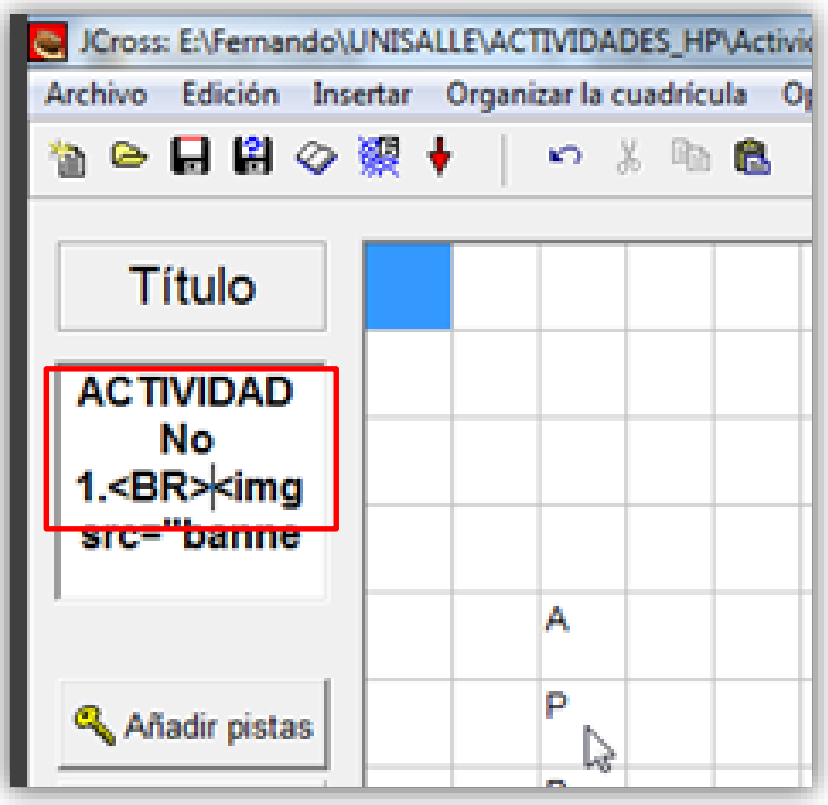
Aparecen las siguientes opciones donde podrá ajustar el tamaño de la imagen, por ejemplo si seleccionamos como Anchura 300 pixeles y si conservamos el Visto Bueno en la opción de Mantener Posición la imagen siempre guardará la proporción de esta. Luego se hace clic en **OK**.



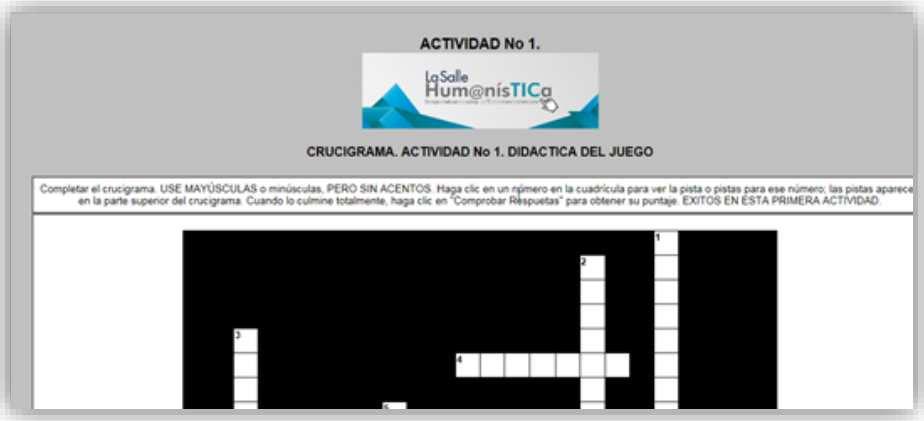
Luego grabe y publique nuevamente, observe que la imagen quedo justo al lado del título.



Para mejorar el aspecto del crucigrama, ubíquese en el cuadro del título y en este caso al lado del número 1 se colocará el tag **
** tal como lo muestra la imagen que permitirá hacer un salto de línea y ubicar mejor la imagen.



Luego guarde y publique y observe como queda la imagen

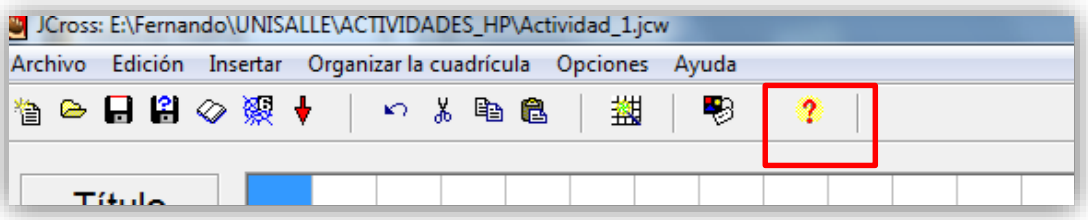


Esta opción de incluir imágenes no está disponible para todas las actividades hotpot, y para hacer un salto de página siempre deberá incluir el tag html <BR> o

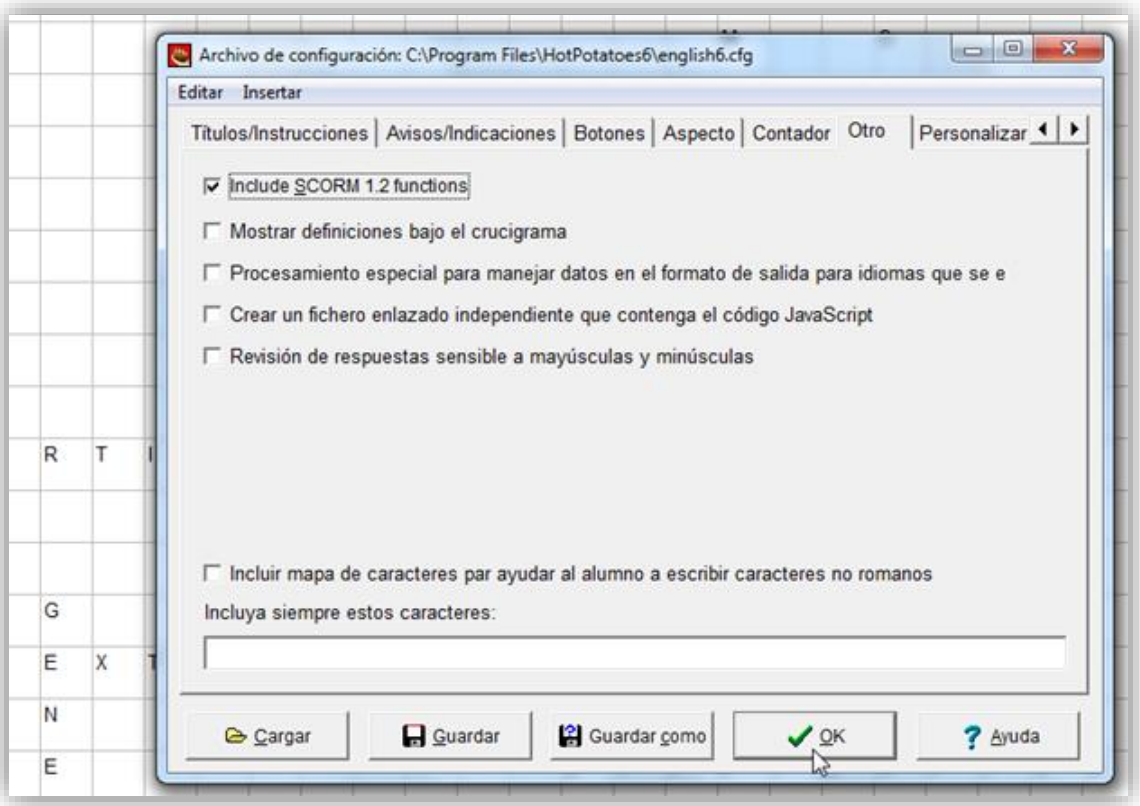
Tenga en cuenta que si coloca imagen a la actividad hot también deberá subirla a Moodle, este proceso se observará más adelante.

Ahora bien si tengo una actividad hot es importante que esta impacte el libro de calificaciones por lo tanto deberá realizar la siguiente configuración.

Vaya a la configuración de la actividad.

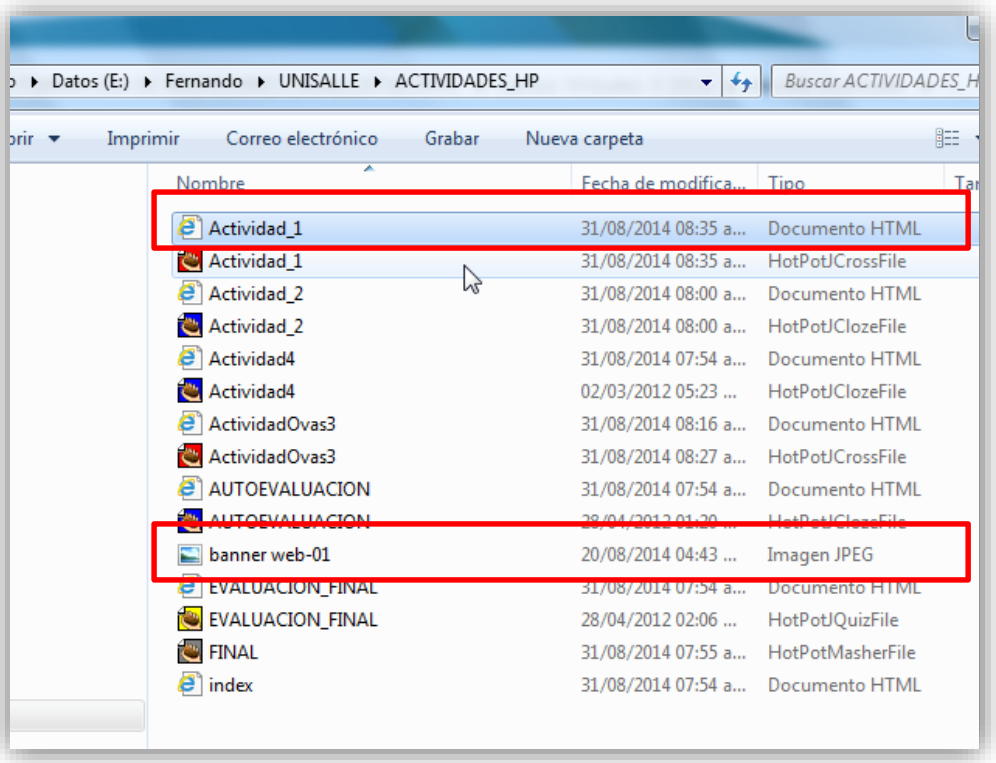


Aparece la siguiente ventana y ubique la pestaña "**Otro**" y coloque el Visto Bueno sobre la opción "**Include SCORM 1.2 functions**", luego haga clic en **OK**.

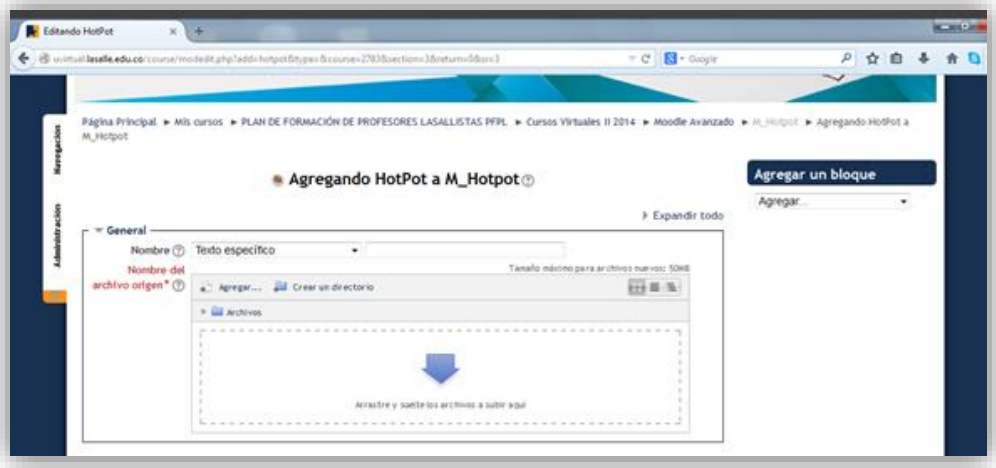


Luego guarde y publique la actividad para garantizar que tanto la imagen como el impacto en el libro de calificaciones queden sobre nuestra actividad.

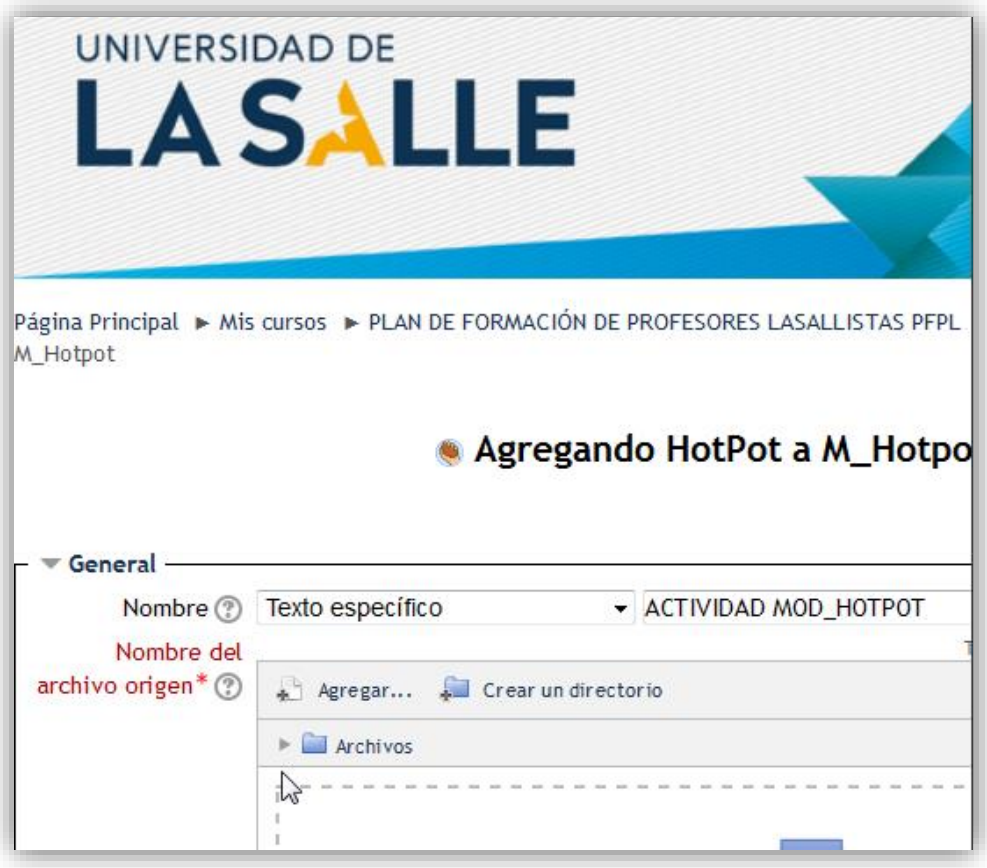
Observe para publicar la actividad hot volvemos a la carpeta donde se encuentra la activad pero no se publica el archivo original hotpot sino el archivo de tipo HTML y como va acompañada de una imagen, está se coloca en la misma carpeta para no olvidar incluirla.



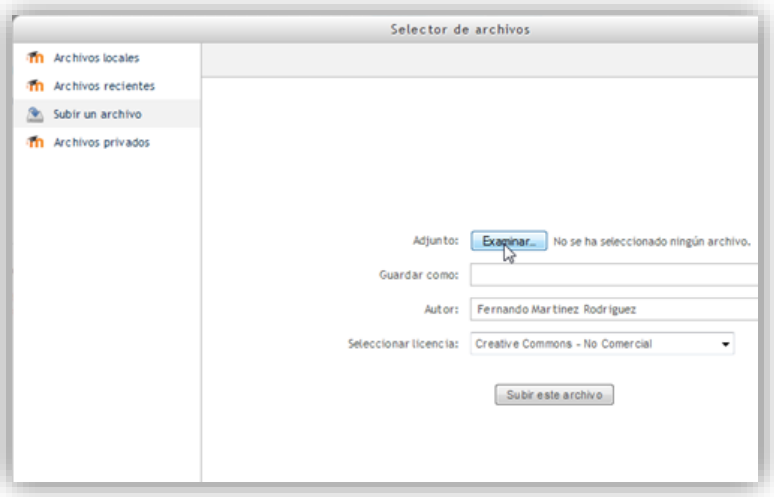
Volvemos nuevamente a Moodle para incluir nuestras actividades



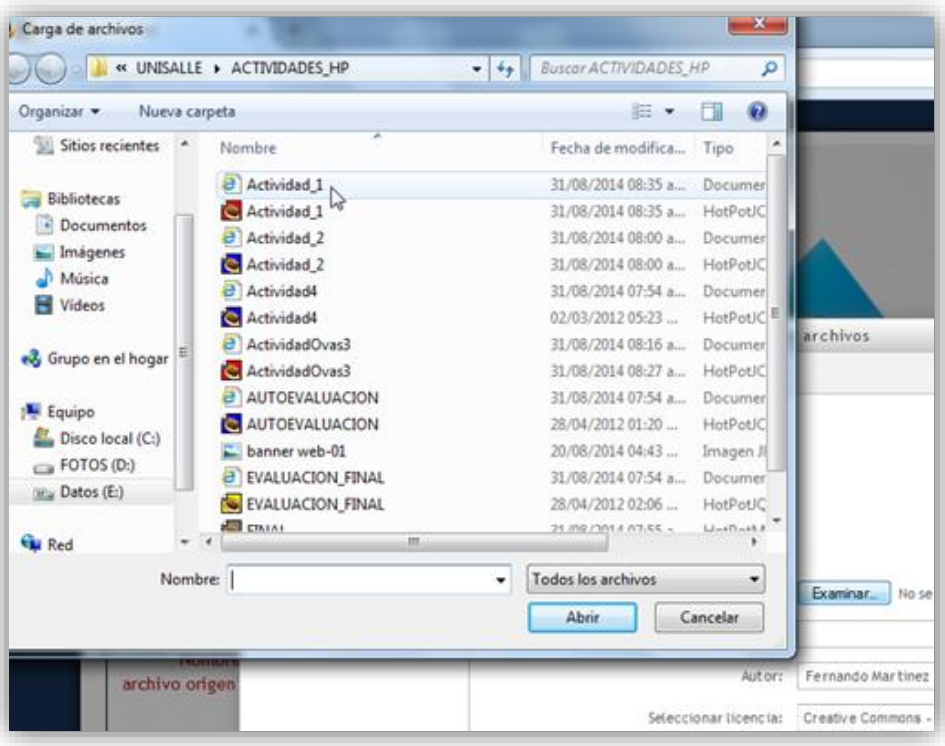
En el **Nombre** del archivo coloque el nombre que desea para su actividad.



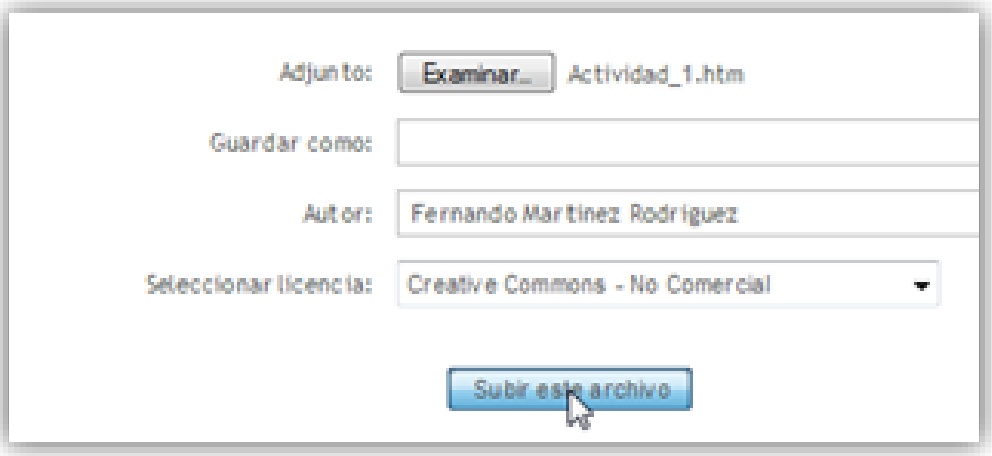
En la opción **Agregar** seleccione los archivos en el botón de Examinar.



Recuerde que debe seleccionar el archivo de tipo HTML y luego haga clic en Abrir.

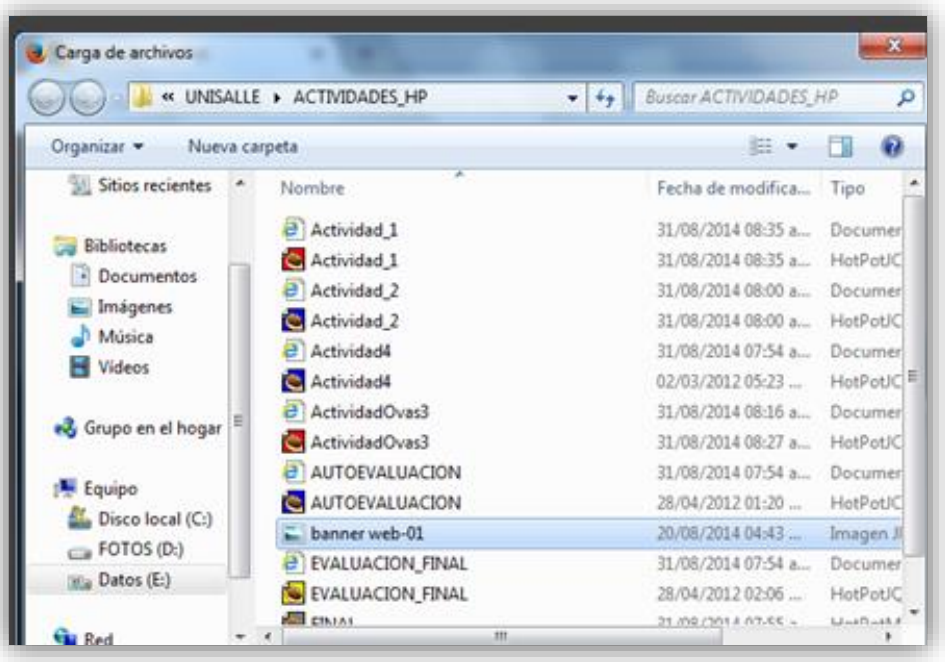


Luego de seleccionar archivo haga clic en el botón "**Subir este archivo"**.

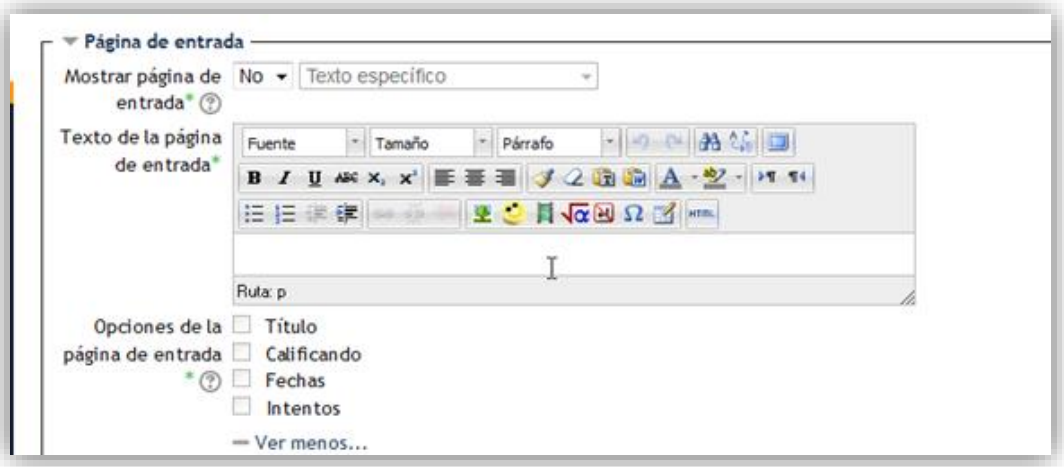


Recuerde que también deberá cargar la imagen que utilizó para la actividad.

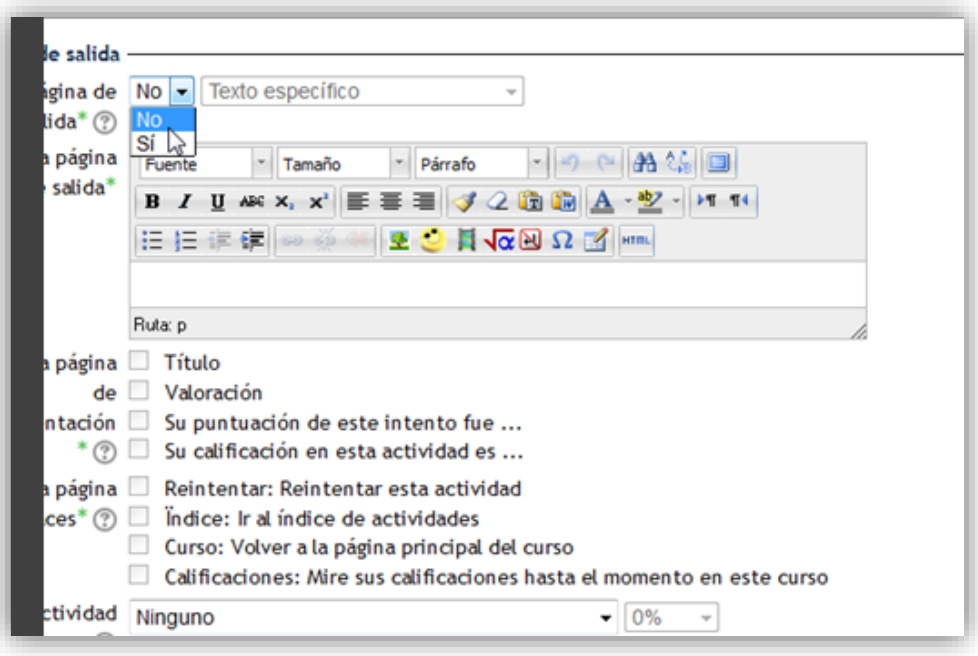
NOTA IMPORTANTE: Si cargo varias imágenes a una actividad debe subirlas una a una y deben quedar todas, pues si esto no sucede su actividad no se observará correctamente.



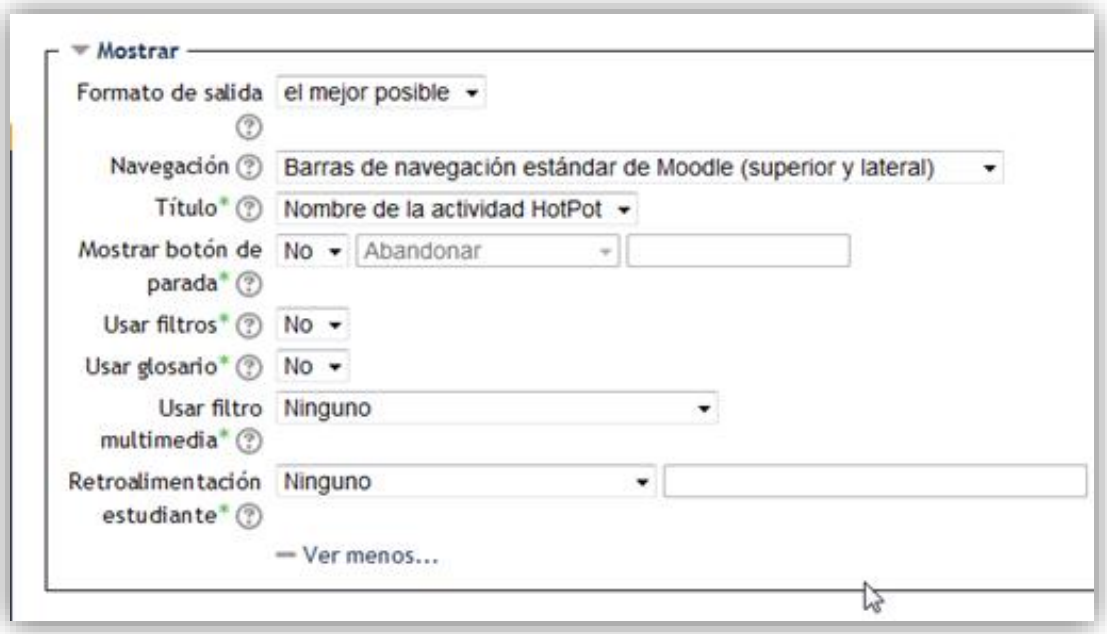
Observe las demás opciones de esta actividad: En **página de entrada** puede mostrar un texto diferente al Texto específico o al texto incluido inicialmente o podrá cambiarlo haciendo clic sobre la opción de **Mostrar página de entrada** y seleccionando **SI**, en la parte de abajo podrá incluir el texto que desea mostrar. En este caso se deja el texto específico.



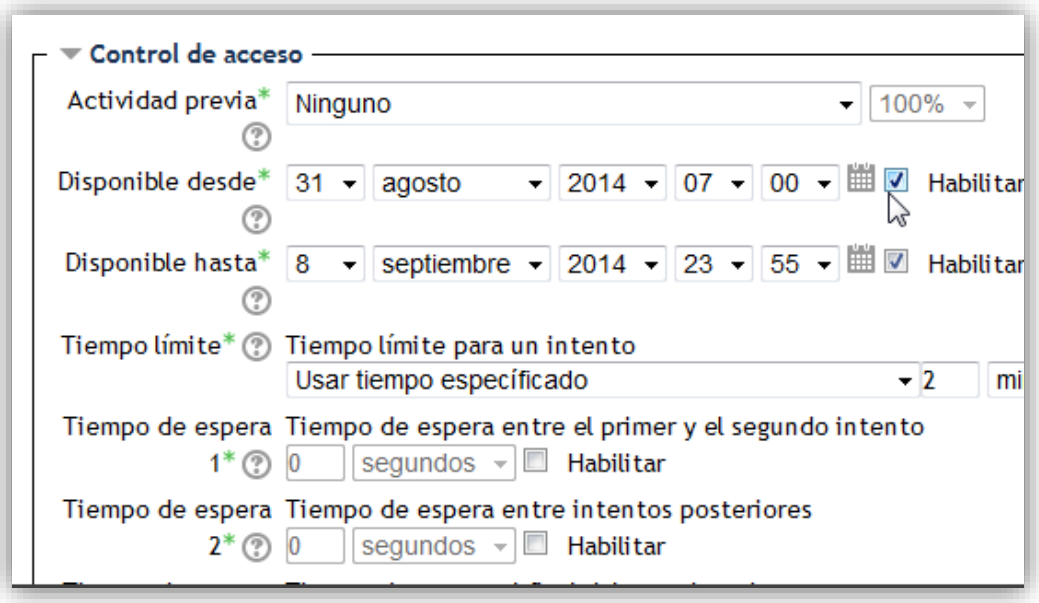
Igual que en la página de entrada sucede en la página de salida, Usted podrá cambiar el texto específico y dejar el texto que desee. Ahora queda con la opción de NO y seguimos con la siguiente ventana



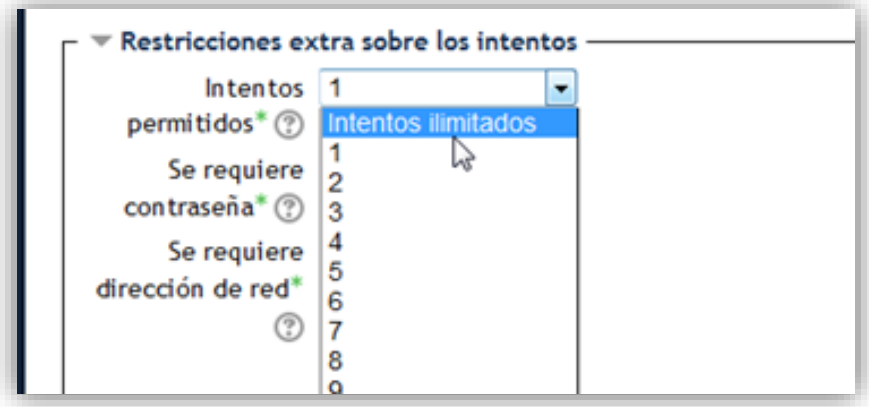
La sección Mostrar queda con la configuración que trae por defecto.



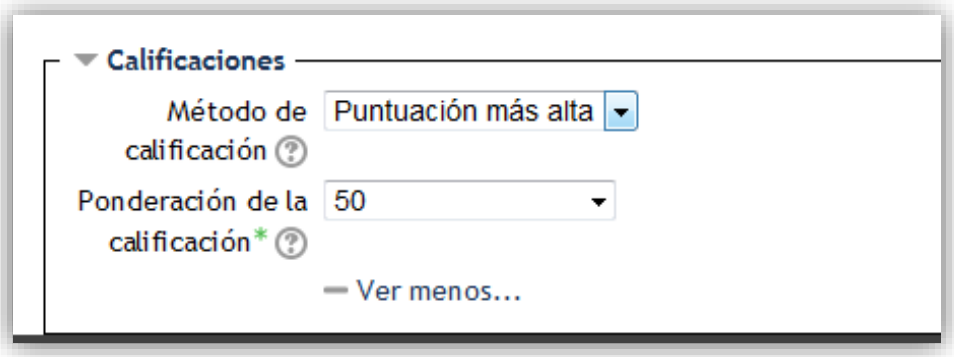
En el control de acceso donde aparece la opción de **Actividad previa** puede incluir una actividad que sea prerrequisito para que se ejecute la actividad actual, deberá colocar las fecha de inicio de la actividad y la fecha de cierre, en el tiempo límite puede configurar un tiempo específico o puede seleccionar la opción de utilizar la configuración en el archivo fuente o plantilla.



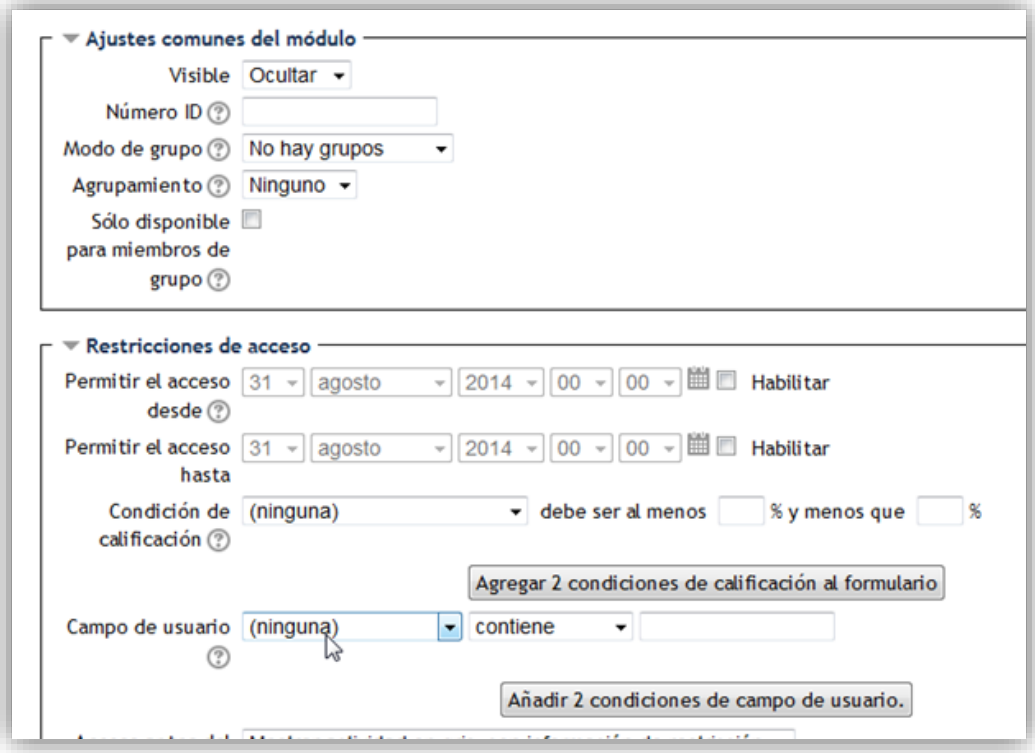
En la parte de restricciones podrá configurar el número de intentos que desee recuerde que si coloca más de un intento en la pantalla anterior debe activar el tiempo de espera entre el primer y el segundo intento o en intentos posteriores



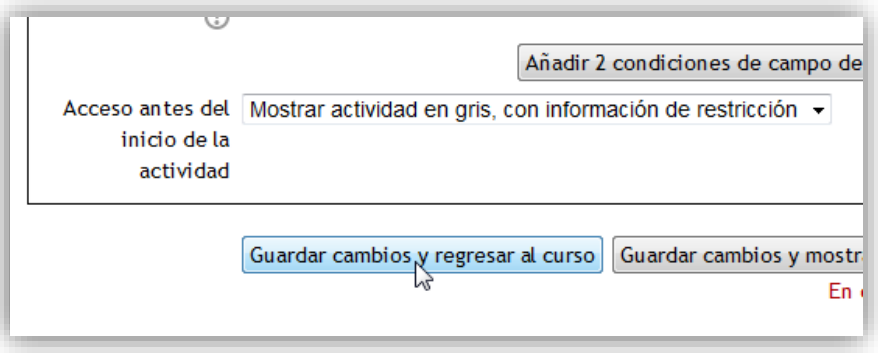
En la sección de calificaciones en la opción de **Método de Calificación** cambiará de acuerdo al número de intentos que el estudiante puede realizar la actividad y la **ponderación de la calificación** se selecciona de acuerdo al método utilizado por su institución educativa.



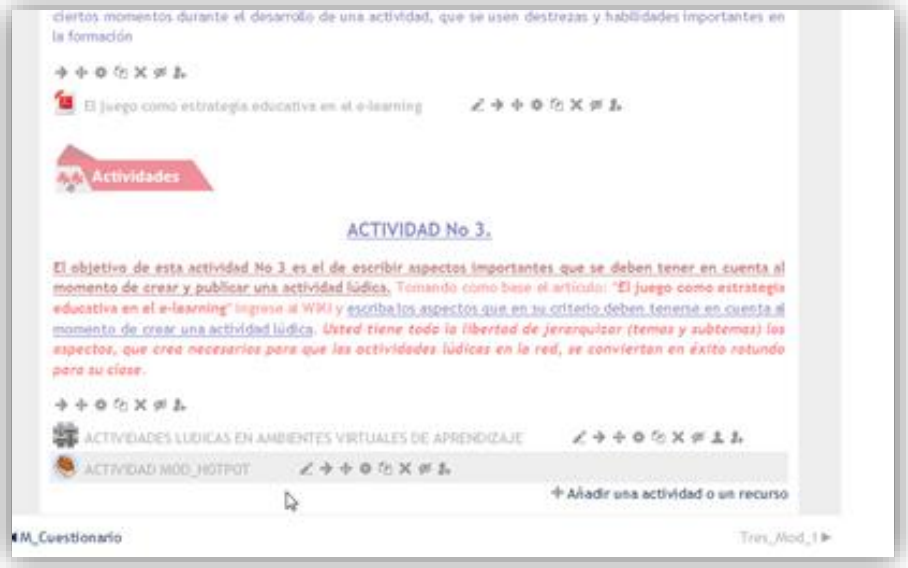
Las secciones Ajuste comunes del módulo y Restricciones de acceso se dejan tal como están



Haga clic en Guardar cambios y regresar al curso



Recuerde que en Moodle todas las actividades quedan al final de la página como se muestra en la imagen, pero pueden ubicarla en la parte donde quieran solamente seleccionando la actividad y arrastrándola hasta el sitio donde desea mostrarla



Luego puede hacer una vista previa de su actividad

En el rol de docente se observa la actividad de esta forma, observe que no se muestra la imagen

De esta forma ha terminado de subir una actividad hotpot a Moodle.

MÁS INFORMACION EN:

1. **http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm**
2. **http://www.aula21.net/segunda/hotpotnew.htm**
3. **http://hotpot.uvic.ca/hotpot6_help.pdf**
4. **http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1233607767187_751843262_25894/Manual%20HotPotatoes.pdf**
5. http://www.scribd.com/doc/6461194/Tutorial-Hot-Potatoes-en-Espanol?secret_password=&autodown=pdf
6. **Sitio de descarga:** http://hot-potatoes.uptodown.com/
7. **Sitio de registro:** http://hotpot.uvic.ca/reg/register.htm