

## MANUAL HOT POTATOES



### I. Software Hot Potatoes

- 1.1. ¿Qué es Hot Potatoes?
- 1.2. Herramientas que contiene el programa
- 1.3. ¿Dónde conseguir el programa?
- 1.4. Instalación y registro del programa
- 1.5. Registro de Hot Potatoes
- 1.6. Configurar el idioma de la Interfaz
- 1.7. Novedades de la versión 6 y diferencias con las demás versiones

### II. Funcionamiento del programa

- 2.1. Conocer la interfaz del programa.
- 2.2. Aplicaciones de Hot Potatoes
  - 2.2.1. JQuiz
  - 2.2.2. JCloze
  - 2.2.3. JCross
  - 2.2.4. JMatch
  - 2.2.5. JMix
- 2.3. Enlaces sobre Hot Potatoes

## I. Software Hot Potatoes

### 1.1. ¿Qué es Hot Potatoes?

Hot Potatoes es un conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria de Canadá, que le permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos.

En este tutorial vamos a diseñar tests interactivos para que después de una lección podamos autoevaluar los conocimientos adquiridos. Al finalizar el test nos proporciona la calificación que hemos obtenido, por lo que es un elemento importante en una web docente. La elaboración de los test será con el programa Hot Potatoes, que nos permite de forma muy sencilla crear una base de datos de preguntas y generar una página web con el test.

Los tests que genera Hot Potatoes poseen una interactividad que se consigue con JavaScript sin necesidad de conocer este lenguaje. Estos tests funcionarán en las versiones 3 y posteriores de Netscape Navigator e Internet Explorer, tanto en plataformas Windows como Mac. No será necesario que el usuario se instale el programa para poder realizar los ejercicios a través de Internet.

Una vez que los ejercicios se han realizado pueden ser publicados en un servidor web.

Todas las páginas que se creen a partir del programa pueden ser personalizadas. Si disponemos de conocimientos del código HTML o de JavaScript, se podrá realizar cualquier cambio que se desee tanto en los ejercicios como en el formato de la página web.

### 1.2. Herramientas que contiene el programa

Vamos a conocer que herramientas que podemos utilizar una vez instalado el programa para hacer los distintos tipos de ejercicios. Más adelante conoceremos en profundidad las características de los distintos tests interactivos.

**JCLOZE:** Genera un texto con huecos en blanco, donde tenemos que introducir las palabras que faltan.

**JQUIZ:** Genera una serie de preguntas y se introduce la respuesta en un cuadro de texto.

**JCROSS:** Genera crucigramas con espacios para introducir las respuestas.

**JMIX:** Genera ejercicios de ordenar frases.

**JMATCH:** Genera ejercicios de asociación.

**The Masher.** Permite compilar, de manera automática, los ejercicios de Hot Potatoes en unidades didácticas.

### 1.3. ¿Dónde conseguir el programa?

En primer lugar hay que tener en cuenta dos aspectos:

1. Si usted trabaja en una institución educativa sin ánimo de lucro, podrá utilizar el conjunto de aplicaciones de Hot Potatoes sin cargo alguno.

2. Si usted trabaja para una compañía comercial deberá adquirir una licencia (contacte con Half-Baked Software [<http://www.halfbakedsoftware.com/>] para más información).

No obstante, tanto si es una institución educativa como si es una compañía comercial, se ruega que registre los programas; todo lo que tiene que hacer es rellenar un formulario [<http://142.104.133.52/admin/register.htm>] en el sitio Web que ayudará a mantener el contacto con los usuarios y hacerse una idea de quién está utilizando este tipo de programas.

Para descargar la última versión de Hot Potatoes podemos conectarnos a la web: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/#downloads>

Una vez ahí debes elegir la versión que deseas bajar según el sistema operativo que utilices:

- **Hot Potatoes for Windows** 98/ME/NT4/2000/XP (version 6.0.4, self-extracting, auto-installing zip file). *Se trata de un archivo ejecutable de 7,78 megas, su instalación es mas sencilla pues no precisa del programa winzip (aconsejable)*
- **Hot Potatoes for Windows** 98/ME/NT4/2000/XP (version 6.0.4, plain zip file). *Se trata de un archivo comprimido de extensión .zip. necesita de winzip para su instalación.*
- **Hot Potatoes for Linux** users running Wine (version 6.0.4)

Versiones anteriores:

- **Hot Potatoes for Macintosh** PowerMac/G3/G4 OS 8+ (version 5.3.6, self-extracting StuffIt file)
- **Hot Potatoes for Windows** 98/ME/NT4/2000/XP (version 5.5.0.24, self-extracting, auto-installing zip file; last update 17/06/04)
- **Hot Potatoes for Windows** 98/ME/NT4/2000/XP (version 5.5.0.24, plain zip file; last update 17/06/04)

Si te has bajado el archivo .zip para descomprimirlo e instalarlo en el sistema deberás utilizar el programa descompresor **WinZip**.



Puedes descargarlo en [<http://www.winzip.com>]

Una vez que lo hemos descomprimido ejecutar el archivo Setup y seguir las instrucciones del asistente de instalación.

#### 1.4. Instalación y registro del programa

Una vez que lo hemos descomprimido ejecutar el archivo Setup y seguir las instrucciones del asistente de instalación.

Cuando ya se ha instalado el programa es necesario registrarlo para poder disponer de todas las opciones que el programa ofrece. El registro es gratuito.

- Ir a la página Web de registro de Hot Potatoes <<http://142.104.133.52/admin/register.htm>>
- Rellena el formulario. Gratuitamente te proporcionarán un nombre de usuario y una clave que te enviarán por correo electrónico. Conviene hacerlo si deseas mantenerte informado de las actualizaciones del programa. Además, si no lo haces el programa no tendrá una funcionalidad completa y tendrás limitaciones, por ejemplo, el número de preguntas que puedes poner en un ejercicio.

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

Your last (family) name:

Your first (personal) name:

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

The country you live or work in:

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

Yes please.

Submit

Clear

A continuación aparece la siguiente información:

### Hot Potatoes NO ES UN PROGRAMA GRATUITO.

El uso de Hot Potatoes es gratuito para particulares y para instituciones educativas sin ánimo de lucro a condición de que los materiales que se elaboren con este programa se distribuyan gratuitamente a través de la WWW a toda persona interesada. No obstante, la adquisición de una licencia es obligatoria en las siguientes circunstancias:

- Si el usuario trabaja para una empresa o corporación.
- Si el usuario es trabajador por cuenta propia.
- Si el usuario cobra por la cesión de los materiales elaborados con Hot Potatoes.
- Si el usuario no distribuye gratuitamente los materiales a través de la WWW.

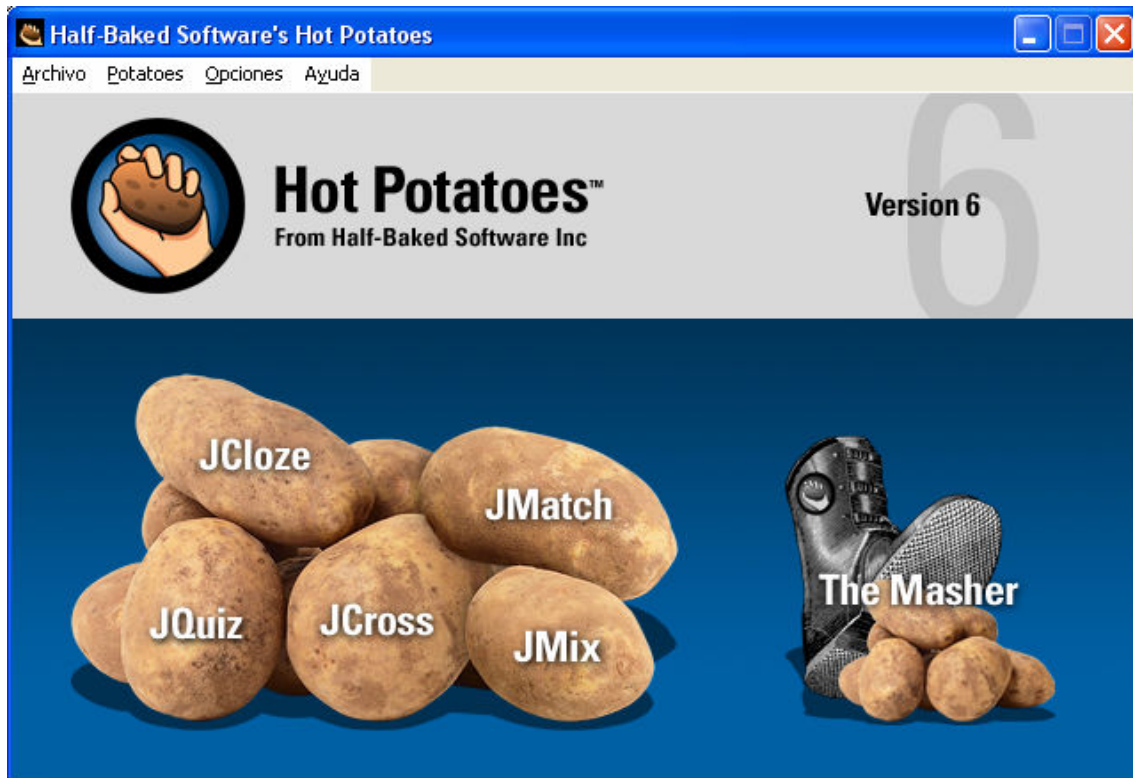
Para más información sobre la compra de una licencia, visiten la página

[www.halfbakedsoftware.com/hot\\_pot\\_licence.php](http://www.halfbakedsoftware.com/hot_pot_licence.php)

## 1.5. Registro de Hot Potatoes

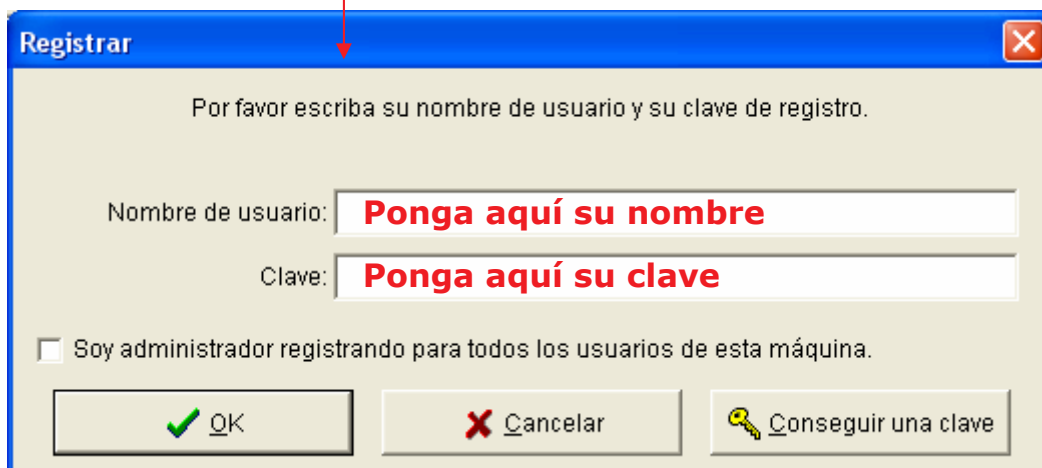
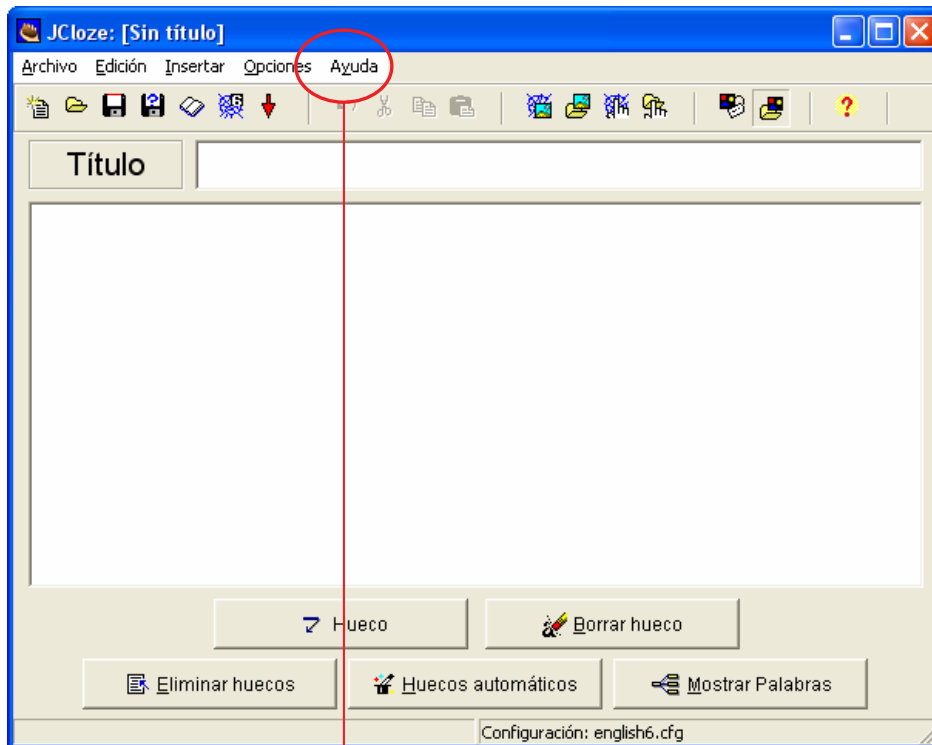
A continuación vamos a seguir con el proceso de registro.

Ya podemos abrir el programa a través del acceso directo que se nos ha creado en el escritorio. Aparece la pantalla inicial:



Pasos a seguir para el registro del programa:

1. Pulsamos sobre cualquiera de las patatas para entrar en el programa en cuestión.
2. A continuación, pulsa en el menú "**Ayuda**" que aparece en la parte superior de la ventana principal de la "patata" que hayas abierto y selecciona "**Registrar**" con el ratón.



3. Aparecerá una ventana donde introducirás tus datos de registro, los que te hayan suministrado por correo electrónico. Al finalizar pulse ✓OK

Here is your registration info:

User name: nom  
Key: xxxx-xxxx-xxxx

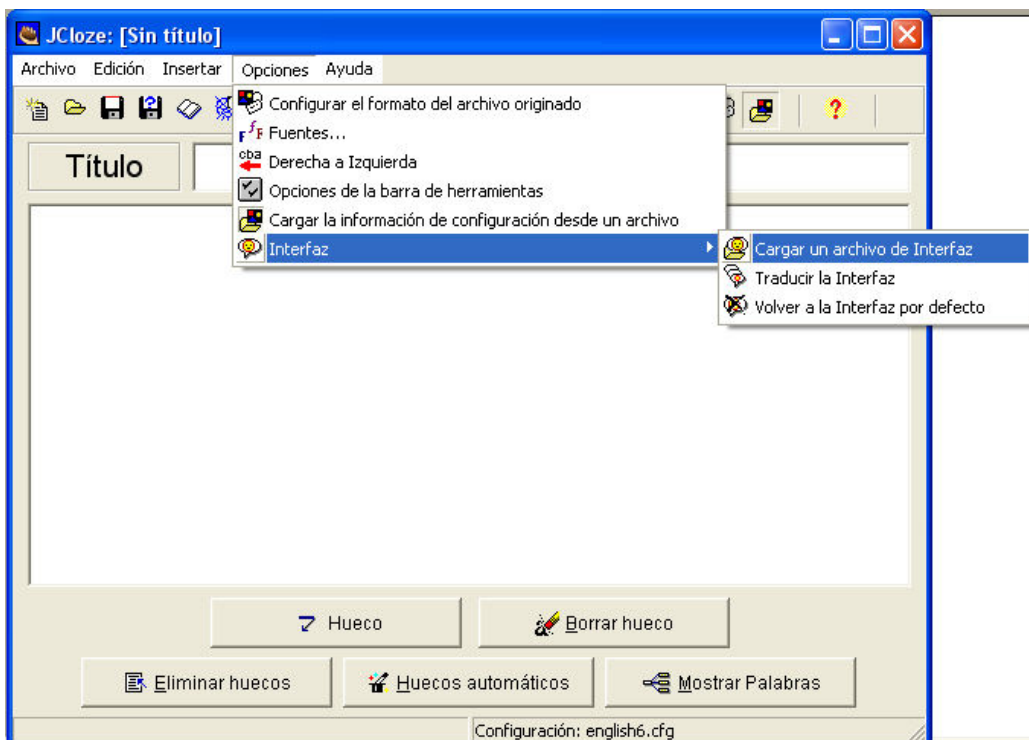
## 1.6. Configurar el idioma de la Interfaz

De entrada el programa una vez descargado está en español, pero si se desea lo podemos configurar al idioma que queramos (catalán, inglés, italiano, etc.)

Los archivos con las diferentes traducciones de la interfaz se encuentran en la carpeta **Hotpot6** creada durante la instalación del programa cuya ruta es **C:\Archivos de programa\HotPotatoes6\translations**, y tienen la extensión \*.hif.

Una vez localizado la traducción que nos interesa, lo primero que debe hacer es cargarlo, de ese modo todos los menús, instrucciones etc te aparecerán en el idioma seleccionado.

Para ello una vez abierto cualquiera de las "patatas" pulsa en la barra de menús sobre: **"Opciones>interfaz>Cargar un archivo de Interfaz"**. Aparecerá una ventana desde la que podrás buscar y seleccionar el mencionado archivo.



Observará que una vez cargado dicho archivo todos los menús e instrucciones aparecen en el idioma seleccionado.

## 1.7. Novedades de la versión 6 y diferencias con las demás versiones

**A) Soporte Unicode**, así podrá crear ejercicios en casi cualquier idioma o en una mezcla de idiomas. El soporte Unicode solamente está disponible en Windows 2000 o XP; las versiones anteriores de Windows no lo soportan.

**B) Podemos crear un ejercicio que contenga distintos tipos de preguntas (JQUIZ)**. La nueva aplicación permite crear un ejercicio con una mezcla de preguntas de tipo respuestas múltiples, respuestas cortas y de selección múltiple, junto con un nuevo tipo de pregunta "híbrida".

**C) Se puede incluir un temporizador** en minutos y segundos en todos los ejercicios (en lugar de hacerlo en las lecturas de texto como ocurría en versiones anteriores). Una vez transcurrido

el tiempo fijado se le mostrará su puntuación, aunque el alumno podrá realizar de nuevo el ejercicio cargando de nuevo la página en el navegador.

**D) Sistema de puntuación más sofisticado en JQuiz.** Ahora se puede predeterminedir el valor de cada pregunta en el conjunto del ejercicio, y se puede definir un "porcentaje de acierto" a las respuestas individuales.

**E) Formato de salida más simple.** Las nuevas páginas basadas en XHTML son más sencillas, lo cual permite una edición más fácil de las mismas en editores de tipo WYSIWYG como FrontPage o Dreamweaver.

Ahora se puede incluir un **contador de tiempo** en los ejercicios, en vez de hacerlo en las lecturas de texto asociadas de las versiones anteriores.

**F) Una nueva opción en el menú Insertar** te permite incrustar los reproductores multimedia más populares ( Windows Mwdia Player, Quik Time Player, Real Player y Flash Player) en los ejercicios. Puedes incluir por ejemplo una película hecha con Flash o un reproductor de Real Media en tu página Web.

**G) Los ejercicios pueden ser publicados** automáticamente en una cuenta de la red [www.hotpotatoes.net](http://www.hotpotatoes.net), y así los usuarios podrán entrar en dicha red y ver los resultados obtenidos en los ejercicios. Este servicio no es gratuito, toda la información sobre lo que cuesta la encontrará en la página mencionada anteriormente. Existe una demo que nos permite probarla y ver su funcionamiento.

Para ampliar información en español: [Tutorial de Hot Potatoes.net](#) y [Área de Ayuda y Soporte Online para Hot Potatoes](#).

**H) Inclusión de The Masher**, aunque sigue sin ser gratuito. The Masher es una herramienta que permite compilar de forma automática ejercicios de Hot Potatoes en unidades didácticas. Imagínate que tienen cinco ejercicios de Hot Potatoes que constituyen una unidad didáctica y deseas elaborar archivos HTML a partir de ellos, con los mismos colores y aspecto; también desearás, enlazar todos los ejercicios juntos utilizando botones de navegación, y crear un archivo índice para dicha unidad didáctica. Pues "The Masher" hará todo eso por ti.

Al descargar e instalar Hot Potatoes, The Masher solamente te permitirá crear unidades de hasta tres páginas de ejercicios. Para elaborar unidades didácticas mayores, necesitarás una clave de registro que es distinta que la que se utiliza como clave de registro para Hot Potatoes. The Masher solamente está disponible para aquellos usuarios que disponen de una licencia comercial de Hot Potatoes. Cuando adquieres una licencia comercial recibes también la clave de registro de The Masher.



## II. Funcionamiento del programa

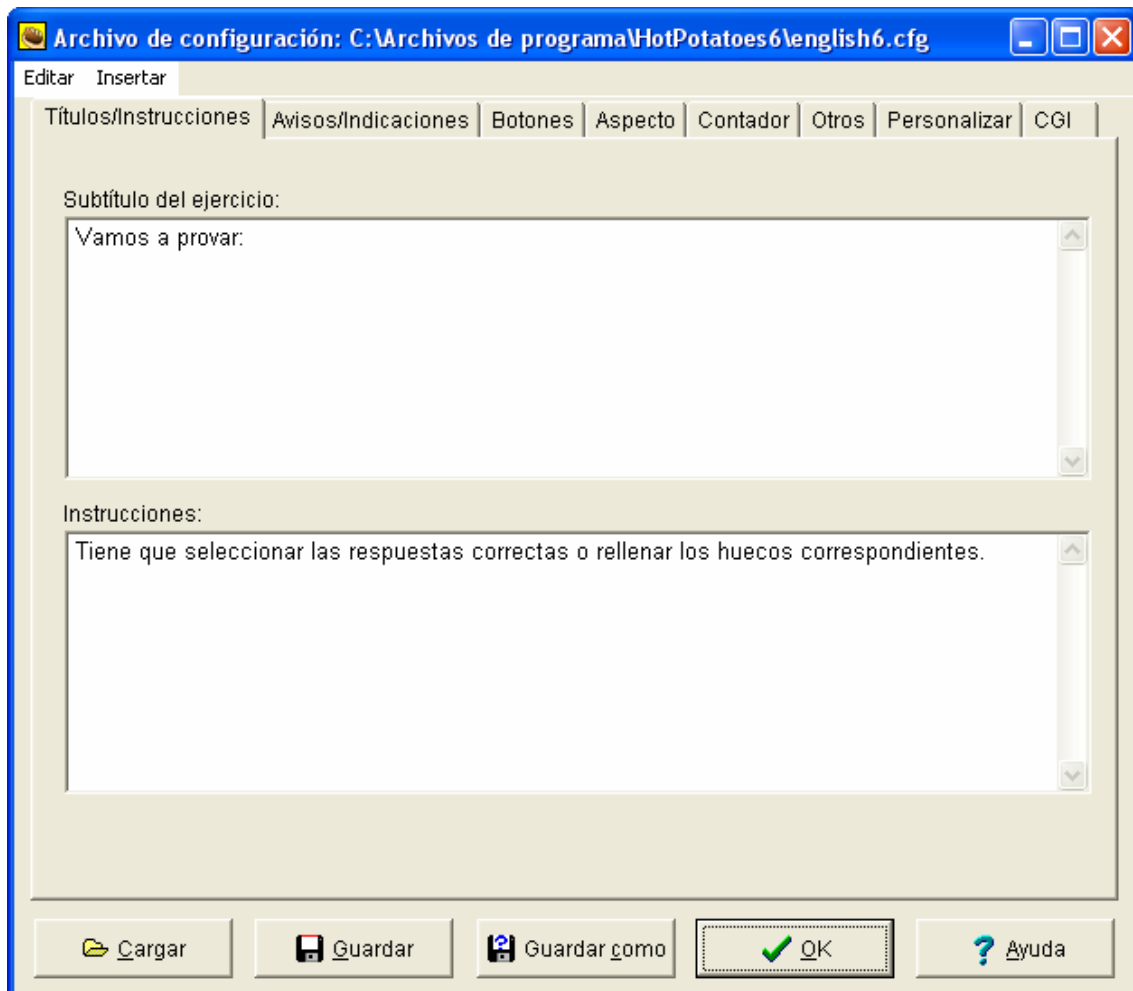
### 2.1. Conocer la interfaz del programa.

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 lo podemos 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.



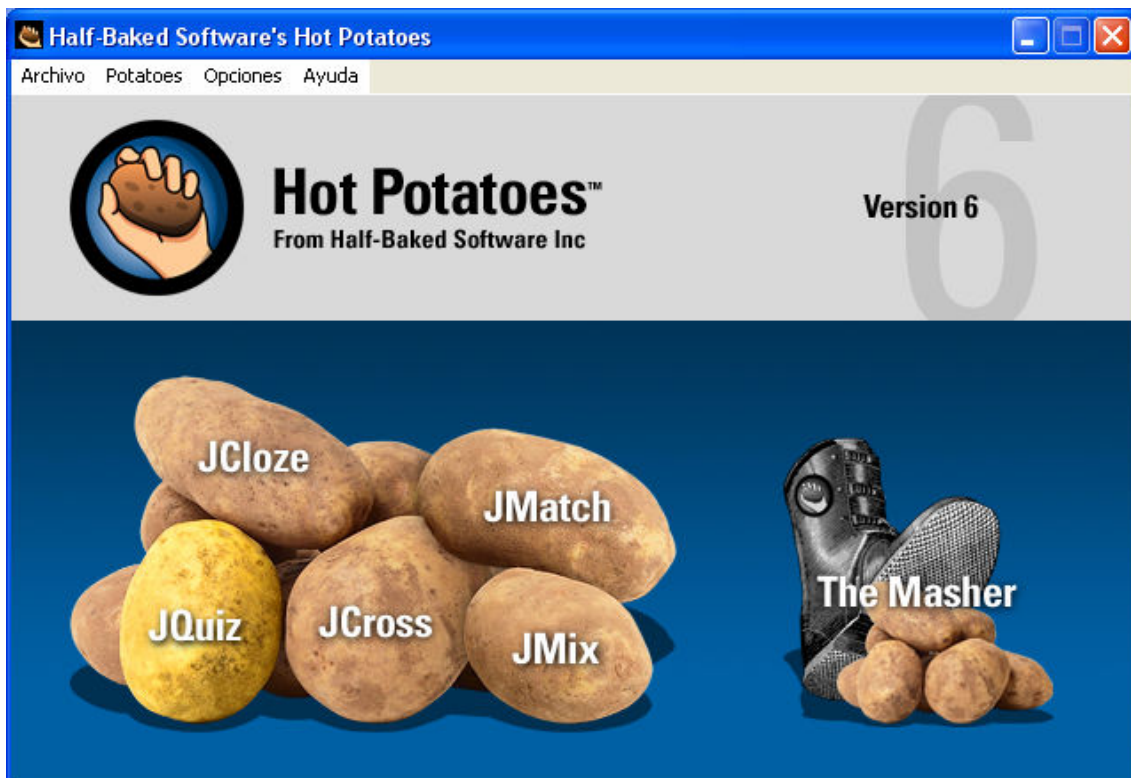
## 2.2. Aplicaciones de Hot Potatoes

- 2.2.1. JQuiz (ejercicios basados en preguntas)
- 2.2.2. JCloze (ejercicios de rellenar huecos)
- 2.2.3. JMatch (ejercicios de emparejamientos)
- 2.2.4. JMix (ejercicios para desordenar palabras o frases)
- 2.2.5. JCross (crucigramas)
- 2.2.6. The Masher (para crear unidades enlazadas a partir de diferentes ejercicios)

### 2.2.1. JQuiz

#### Descripción

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: preguntas de respuestas múltiples, preguntas de respuestas cortas, preguntas híbridas y pregunta de multi-selección.



#### 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.

*Ejemplo:*

Esta es una pregunta de respuestas múltiples.  
¿Qué compañía ha desarrollado Hot Potatoes?

- A. :-( Microsoft
- B. :-( Apple
- C. :-) Half-Baked Software**
- D. ? Adobe

□ 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.

*Ejemplo:*

Esta es una pregunta de respuesta corta. La respuesta correcta es "JQuiz". Pruebe a escribir una respuesta incorrecta (como, por ejemplo, "JCloze") para ver las indicaciones que se le dan para esa respuesta, y pruebe también a escribir una respuesta que sea parcialmente correcta (como, por ejemplo, "JQuoz") para ver la respuesta que obtiene.

¿Qué programa se ha utilizado para elaborar este test?

□ 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.

*Ejemplo:*

Esta es una pregunta "híbrida". Tendrá dos intentos para acertar la respuesta; si no lo consigue, el ejercicio se convertirá en una de respuestas múltiples.

¿Que programa se utiliza para elaborar ejercicios de rellenar huecos?

□ 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 hacer 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.

*Ejemplo:*

¿Cuál de los siguientes son programas de Hot Potatoes?

- a. Jcloth
- b. JCPenney
- c. Jquiz**
- d. Jmix**
- e. Jlo
- f. Jmatch**
- g. Jcross**
- h. Jcloze
- i. The Masher**

### Creación de actividades

Para elaborar un ejercicio JQuiz podemos distinguir tres pasos:

- a. **Introducción de los datos** (preguntas, respuestas, indicaciones, sugerencias, etc.)
- 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", o plantillas, que contienen la estructura de la página.

### a. Introducción de datos

The screenshot shows the JQuiz software interface. At the top, there is a menu bar with options: Archivo, Edición, Insertar, Gestionar Preguntas, Opciones, and Ayuda. Below the menu bar is a toolbar with various icons. The main interface is divided into several sections:

- Título:** A text box labeled '1' for entering the title.
- P 1:** A text box labeled '2' for entering the question, and a dropdown menu labeled '3' set to 'Respuestas múltiples'.
- Respuestas:** A section with four rows labeled 'A', 'B', 'C', and 'D'. Each row has a text box labeled '4' for entering a possible answer.
- Indicaciones:** A section with four rows, each with a text box labeled '4' for entering hints for the corresponding answer.
- Configuración:** A section with four rows, each with a checkbox labeled '5' set to 'Correcto' for indicating if the answer is correct.

Observe la figura siguiente, y escriba la siguiente información:

1. Escriba el título en la casilla de título.
2. Escriba la pregunta en la casilla de preguntas.
3. Compruebe que está seleccionado "Respuestas múltiples" en el menú desplegable a la derecha de la pregunta. Esto define el tipo de pregunta que desee realizar.
4. Escriba las posibles respuestas en las casillas de la izquierda, y las indicaciones en las de la derecha. Tenga en cuenta que cada una de las respuestas, correcta o incorrecta, tiene sus propias indicaciones.
5. Marque la casilla "Correcto" que está en la columna de *configuración* cuando la respuesta tenga esa propiedad.

Vamos a probar de introducir estos datos:

Esta es una pregunta de respuestas múltiples.  
¿Qué compañía ha desarrollado Hot Potatoes?

- E. :( Microsoft
- F. :( Apple
- G. :) Half-Baked Software**
- H. ? Adobe

Esta es una pregunta de respuesta corta. La respuesta correcta es "JQuiz". Pruebe a escribir una respuesta incorrecta (como, por ejemplo, "JCloze") para ver las indicaciones que se le dan para esa respuesta, y pruebe también a escribir una respuesta que sea parcialmente correcta (como, por ejemplo, "JQuoz") para ver la respuesta que obtiene.

¿Qué programa se ha utilizado para elaborar este test?

Esta es una pregunta "híbrida". Tendrá dos intentos para acertar la respuesta; si no lo consigue, el ejercicio se convertirá en una de respuestas múltiples.

¿Que programa se utiliza para elaborar ejercicios de rellenar huecos?

¿Cuál de los siguientes son programas de Hot Potatoes?

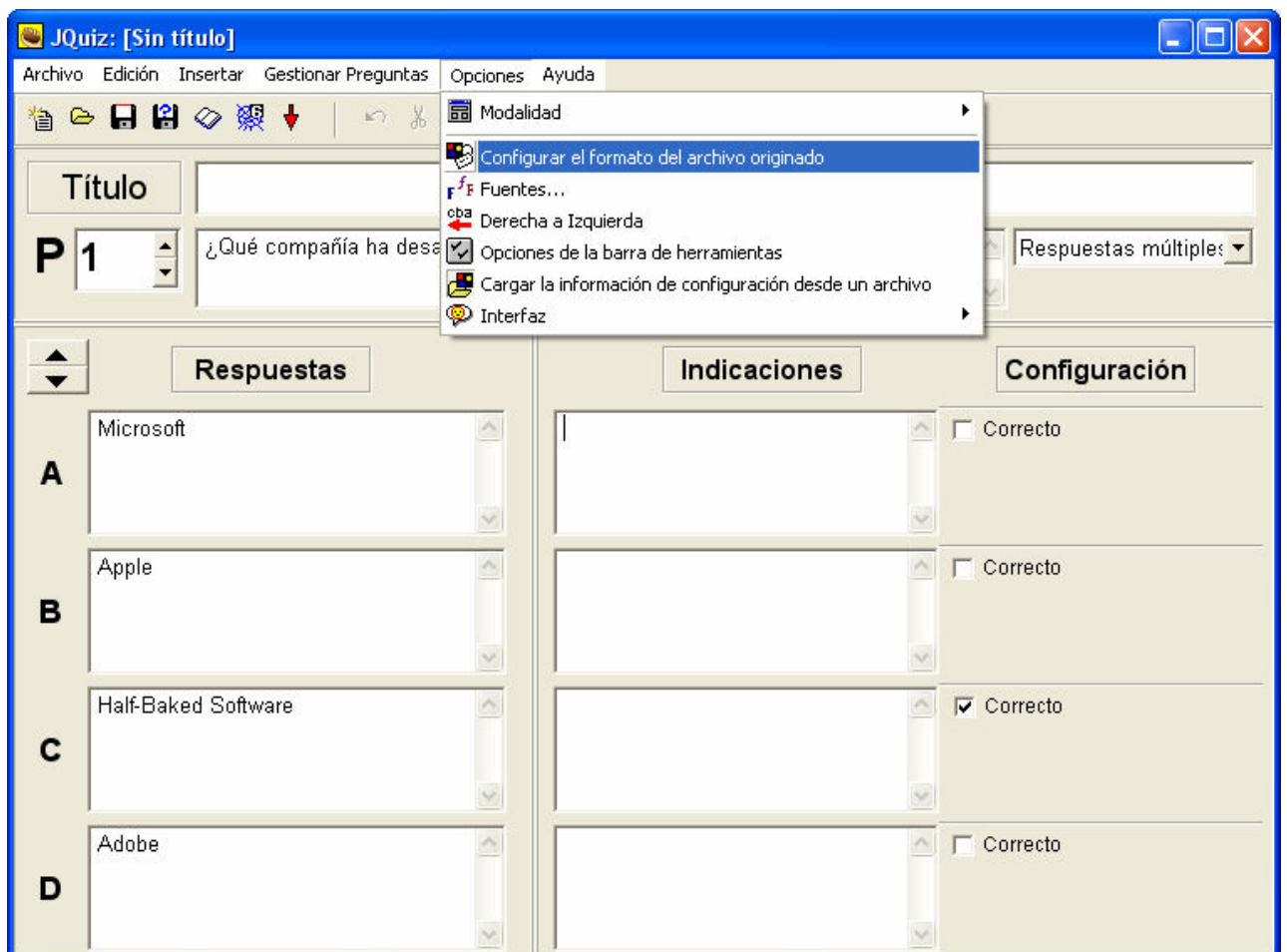
- j. Jcloth
- k. JCPenney
- l. Jquiz**
- m. Jmix**
- n. Jlo
- o. Jmatch**
- p. Jcross**
- q. Jcloze
- r. The Masher**

## b. Configuración de datos

La información de configuración no suele variar mucho de un ejercicio a otro, por tanto tenemos que tener en cuenta que las opciones que añadimos serán las mismas en todos los ejercicios que hagamos en un mismo archivo. Esta información esta formada por:

- un conjunto de fragmentos de texto,
- las instrucciones para realizar el ejercicio,
- las leyendas de los botones,
- los enlaces a las URLs.

Para cambiar la configuración:



Pulse en **Opciones / Configurar el formato del archivo originado** para acceder a la ventana de configuración.

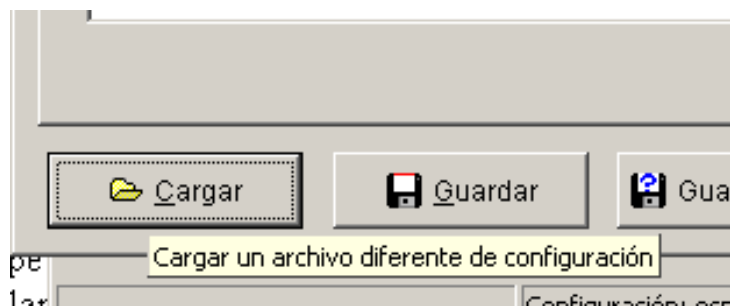
Lo primero que haremos es cargar el idioma que nos interese.

La instalación de HotPotatoes tiene una carpeta con archivos de idioma para múltiples lenguas (en total para 33)

Estos archivos se encuentran en la carpeta:

C:\Archivos de Programa\HotPotatoes6\translations

Para cargar instrucciones en castellano por ejemplo, utilizaremos la opción “Cargar”.

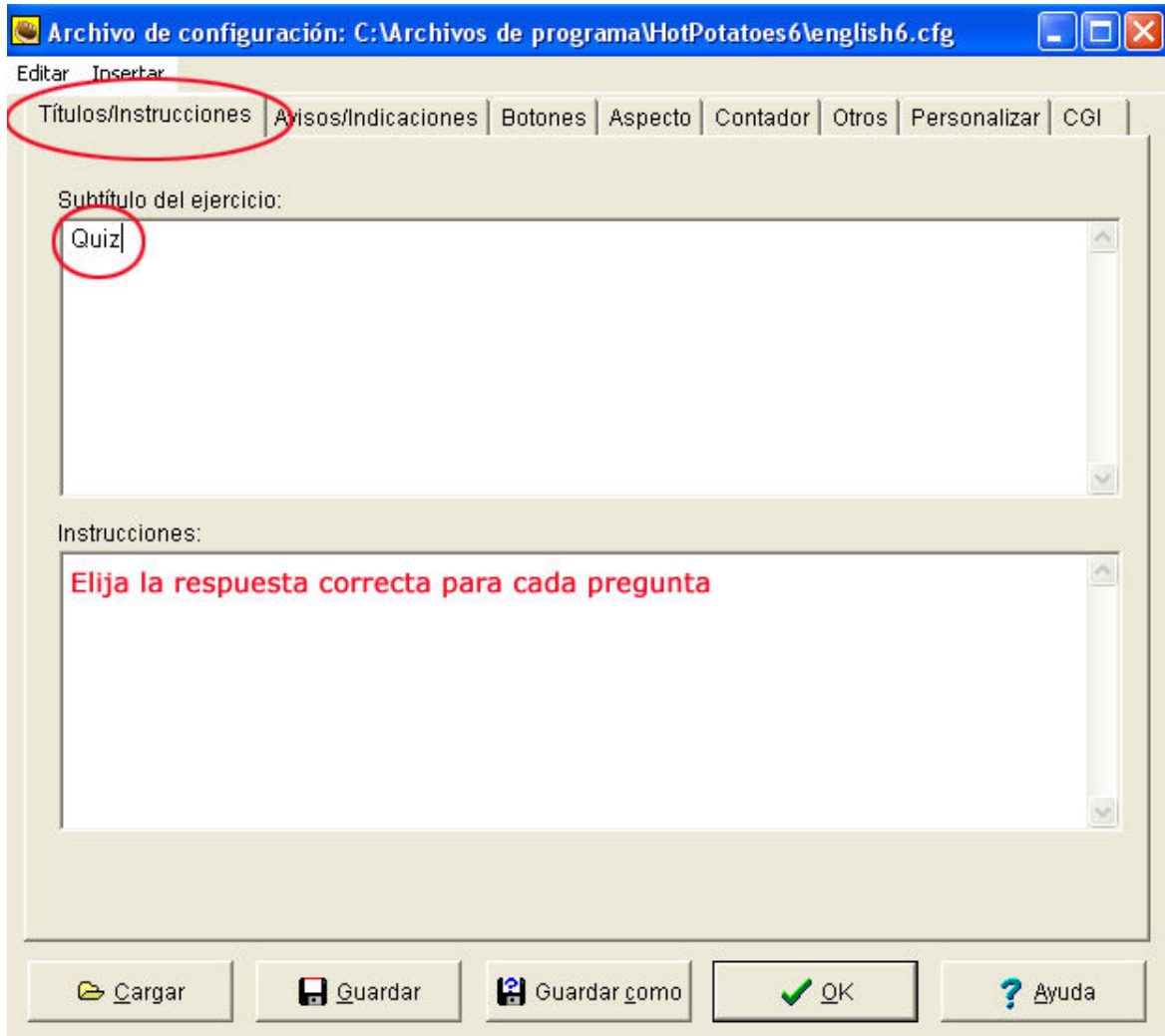


Después de cargar el archivo de idioma veremos que todo el texto cambia. De todos modos podemos movernos por cada una de las fichas y cambiar el texto que nos parezca oportuno.



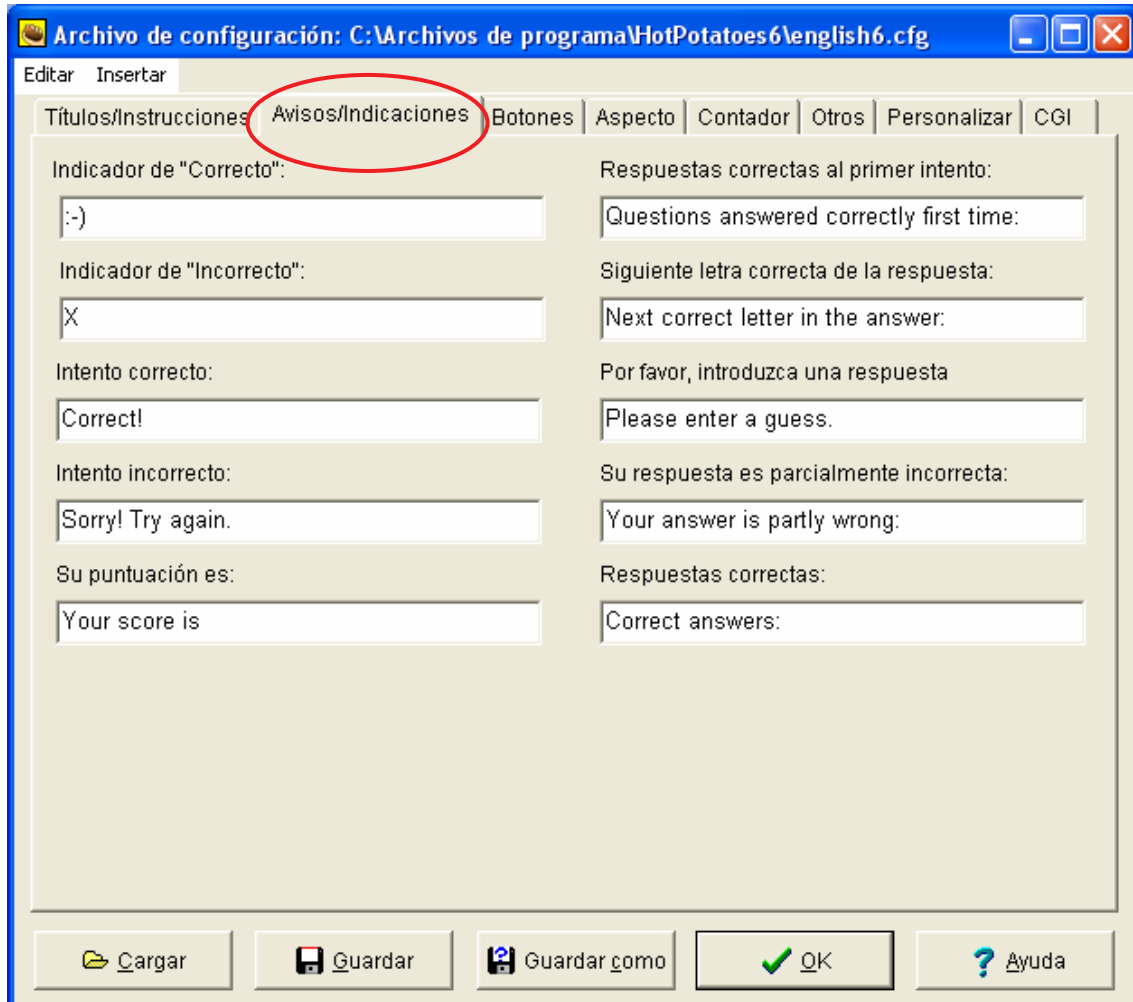
①. La primera de las fichas, etiquetada como **Títulos / Instrucciones**, contiene el subtítulo del ejercicio y las instrucciones.

Después pulse sobre el botón OK.



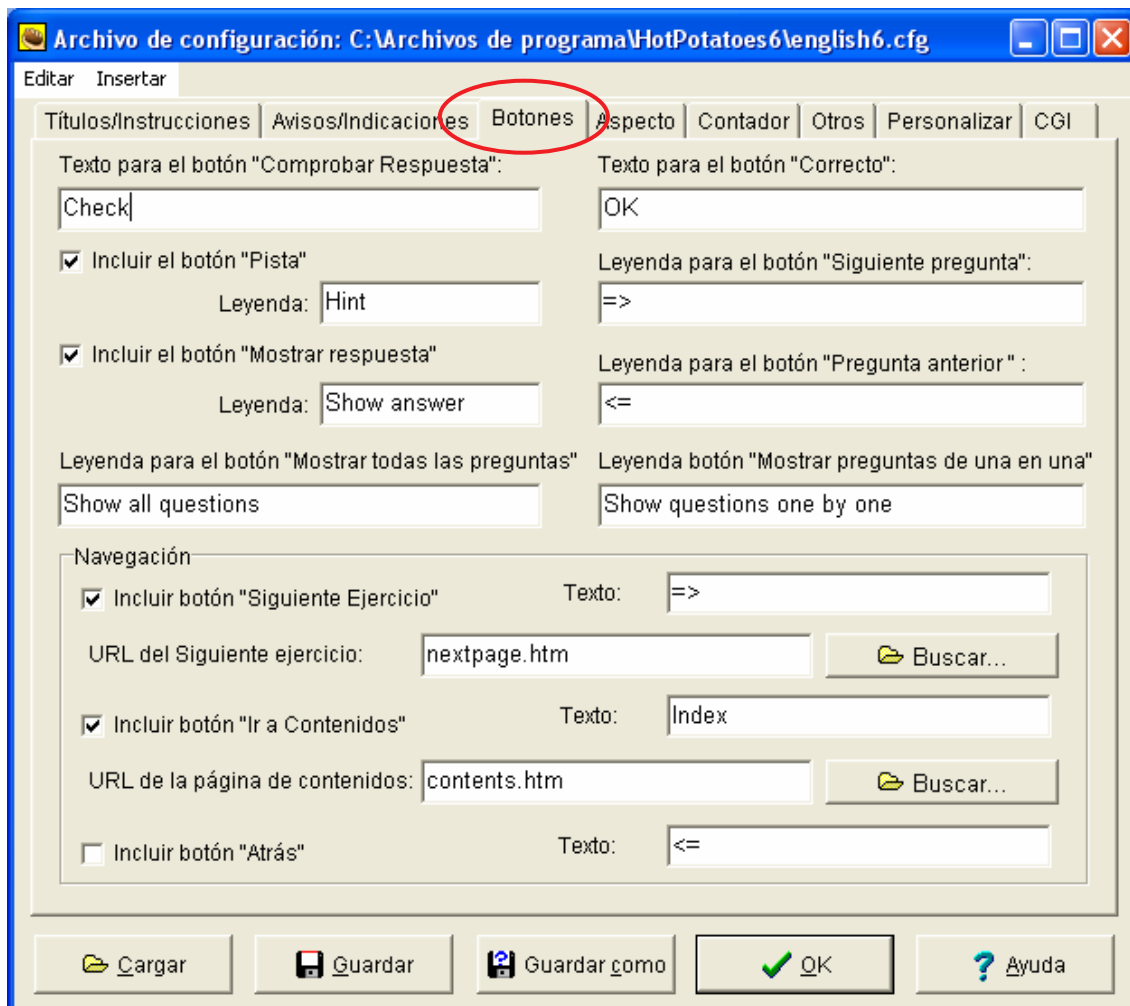
② La segunda etiqueta es la que corresponde a **Avisos/Indicacions**. Mediante esta etiqueta se pueden modificar los mensajes que aparecen al usuario cuando selecciona las respuestas y para informar de la puntuación obtenida en el ejercicio.

Por defecto los mensajes que aparecen están en inglés. Nosotros como diseñadores lo podemos modificar y adaptar.

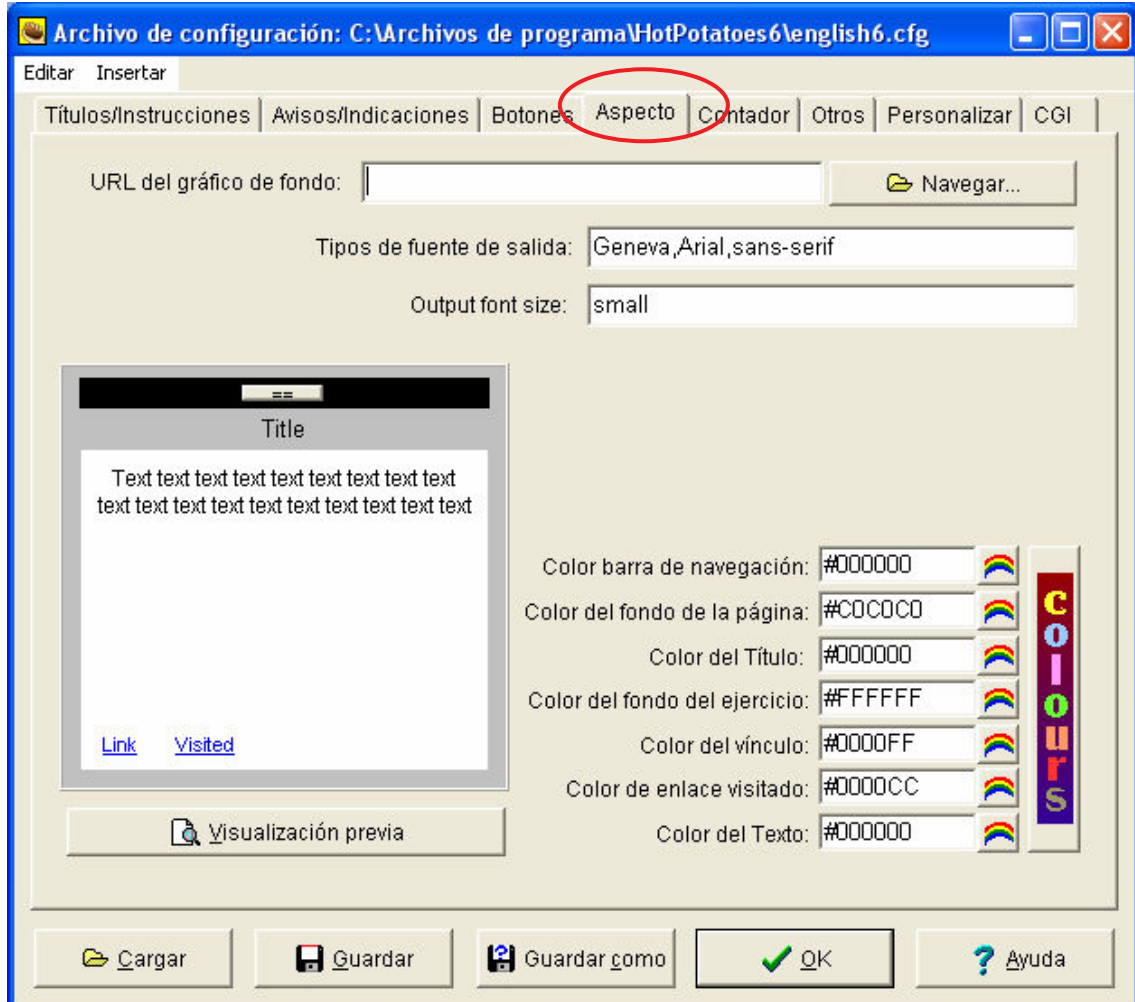


③ La tercera etiqueta es la que corresponde a **Botones**. Desde aquí podemos modificar las leyendas de los botones.

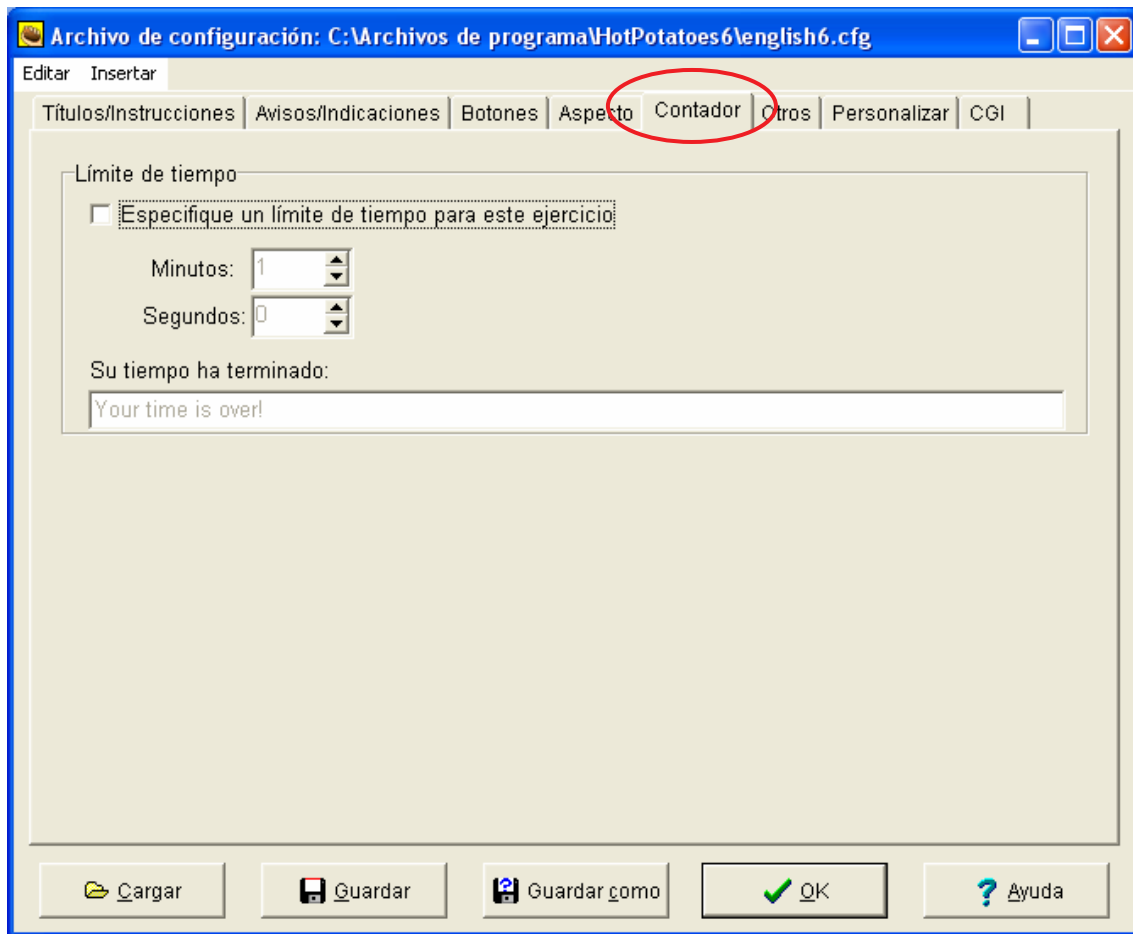
En el apartado de **navegación** decidiremos si incluir los enlaces para ir a los ejercicios siguientes. Si es así, debemos seleccionar la página a la que tiene que estar enlazados los botones.



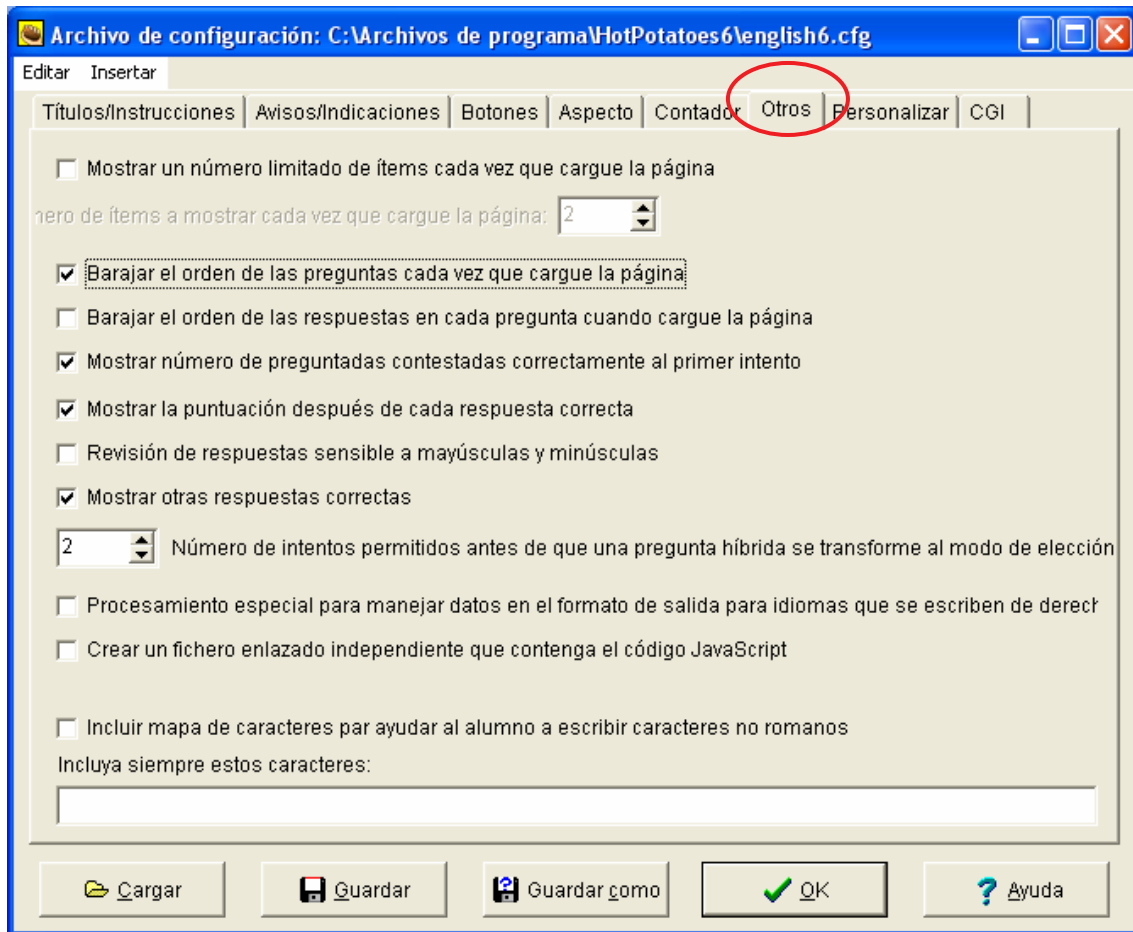
④ La cuarta etiqueta corresponde a **Aspecto**. Con esta se puede configurar el diseño de la página web: tipo de fuente, color de la barra de navegación, color del título, color del fondo del ejercicio, color del texto, color del vínculo, etc. Para hacerlo solo tenemos que pulsar sobre el botón de color que está situado a la derecha de cada una de las opciones.



- ⑤ En la siguiente etiqueta **contador** nos permite introducir un botón para controlar el tiempo que el usuario tiene para realizar un ejercicio.



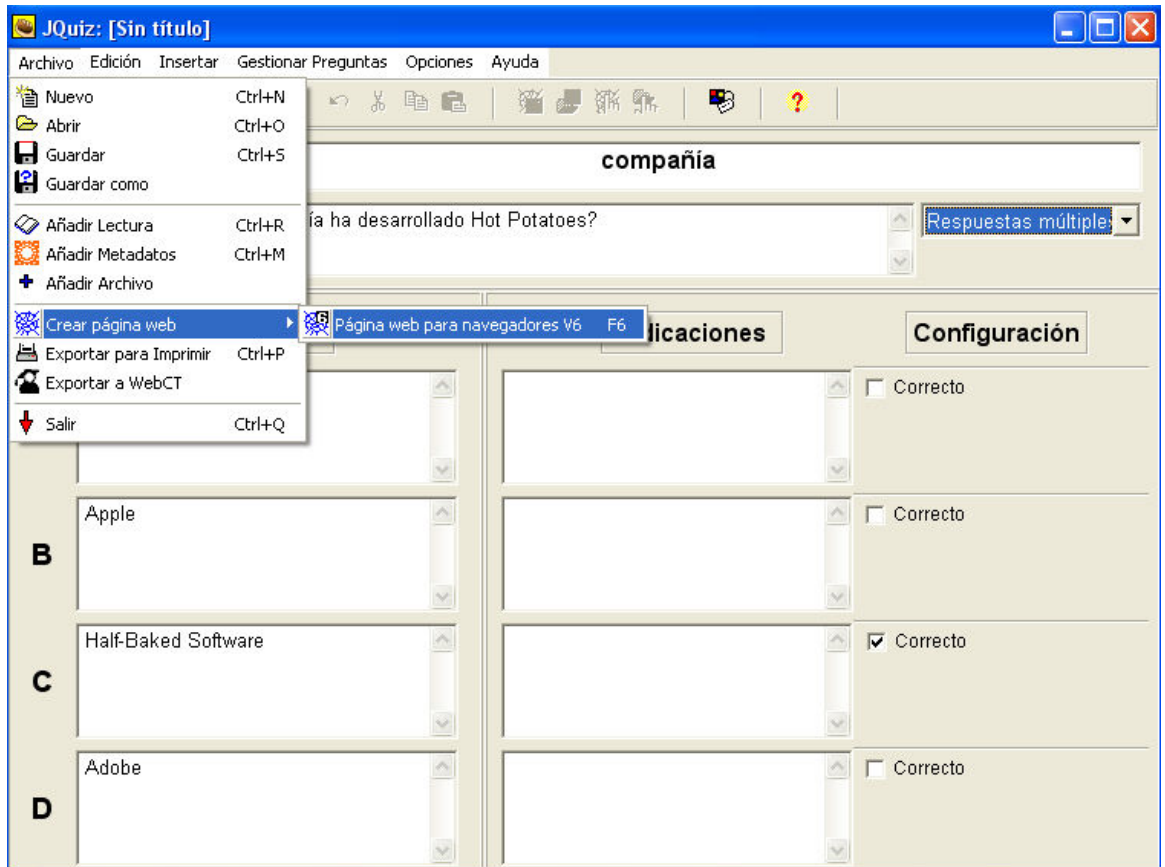
⑥ La siguiente etiqueta **Otros** nos permite añadir opciones nuevas que aparecen en la nueva versión del software. Por ejemplo: que las preguntas se mezclen cada vez que la página se cargue, que las respuestas también se mezclen, determinar el nombre de intentos permitidos antes de que una pregunta híbrida se transforme en una elección múltiple, etc.



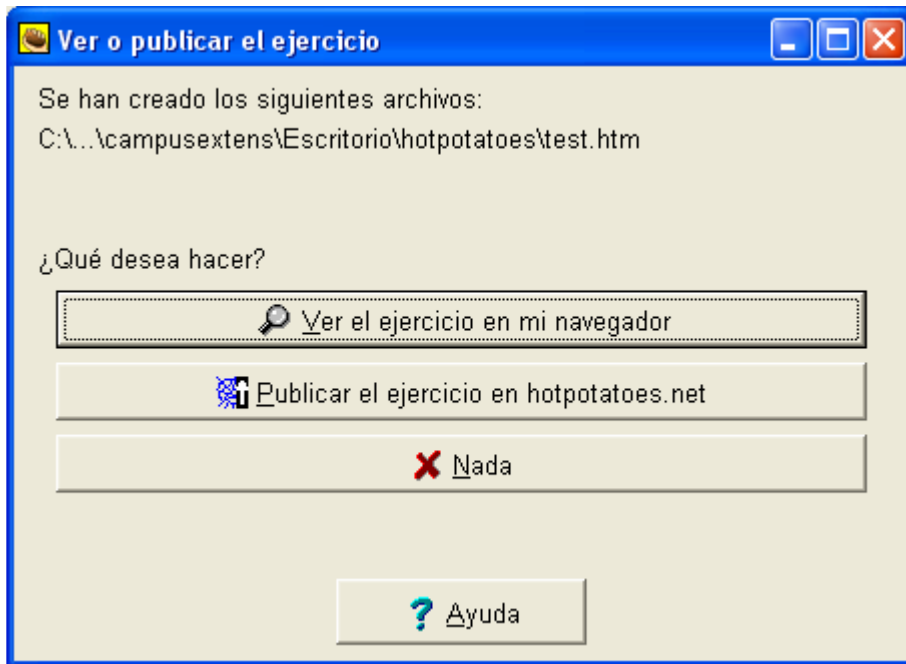
### c. Creación de las páginas web

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.

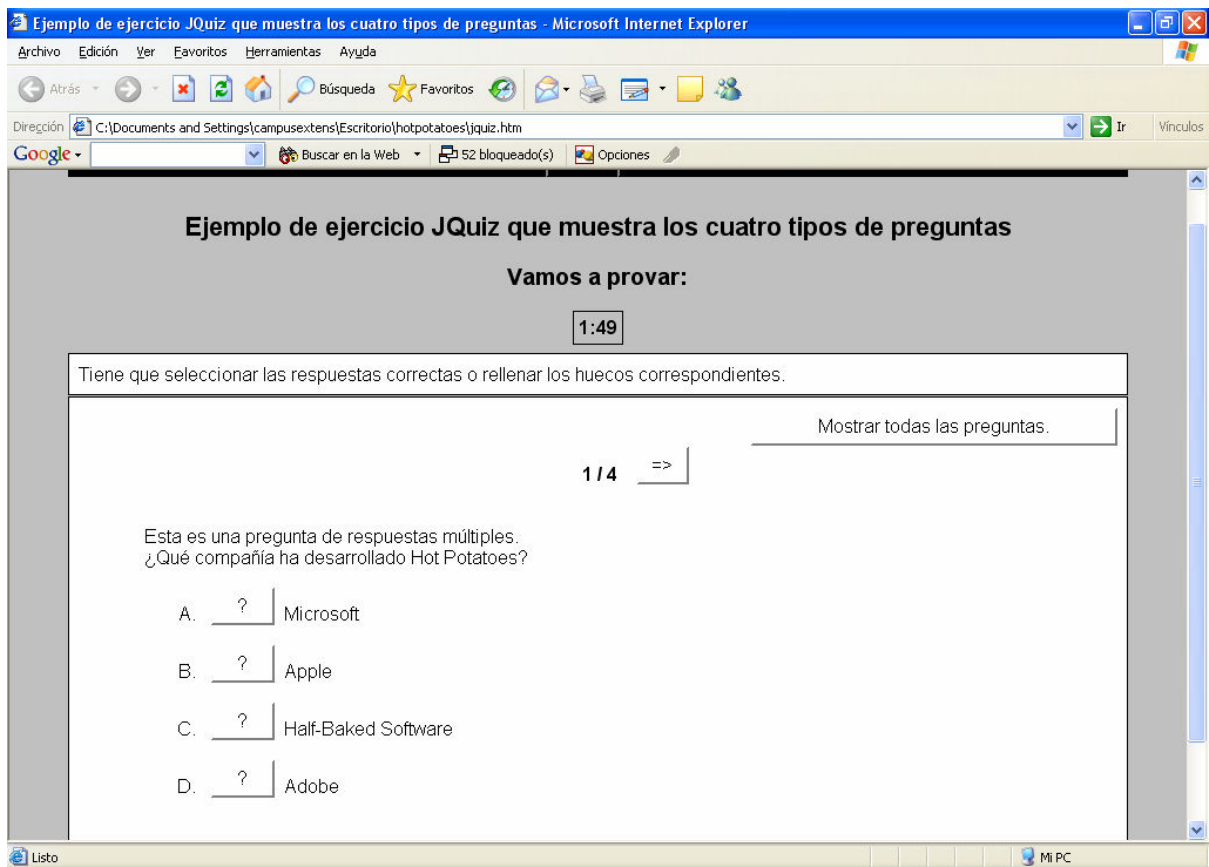
1. Tenemos que acceder al menú **Archivo / Crear página web / Página web para navegadores v6**, y ponerle un nombre a la página.



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



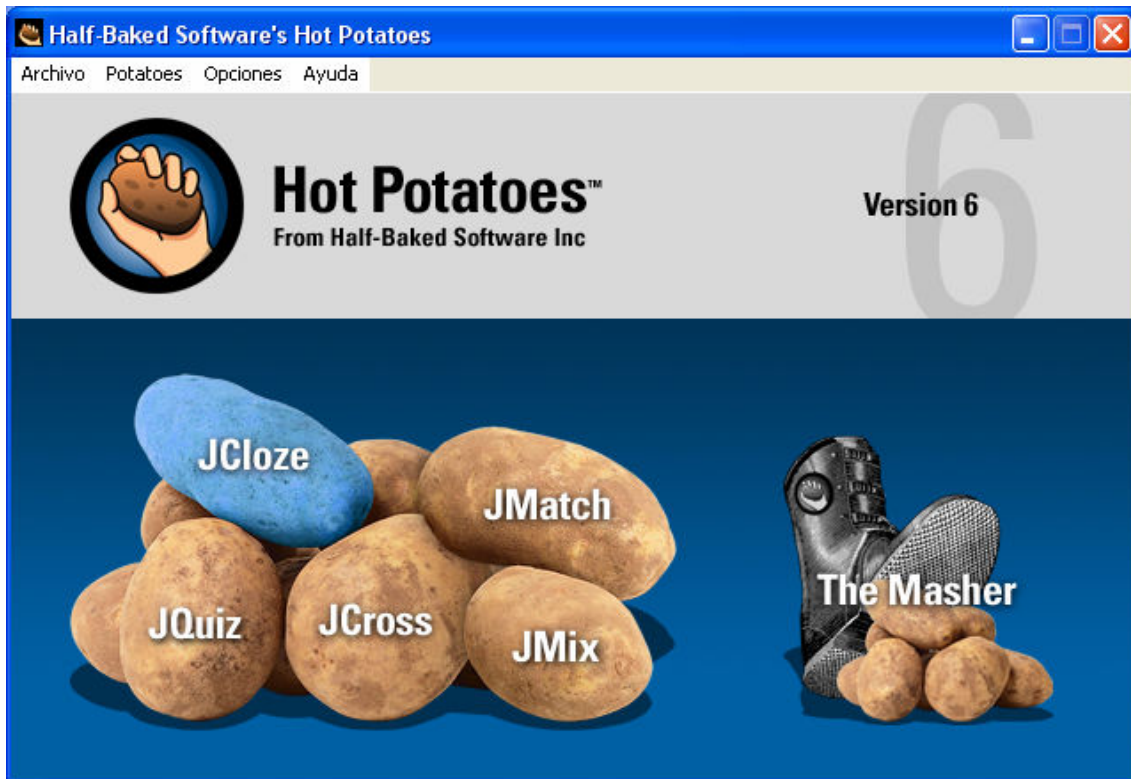
Veamos como se observa una web ya creada:





## 2.2.2. JCloze

### Descripción



Veamos en detalle:

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.

Quando 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.



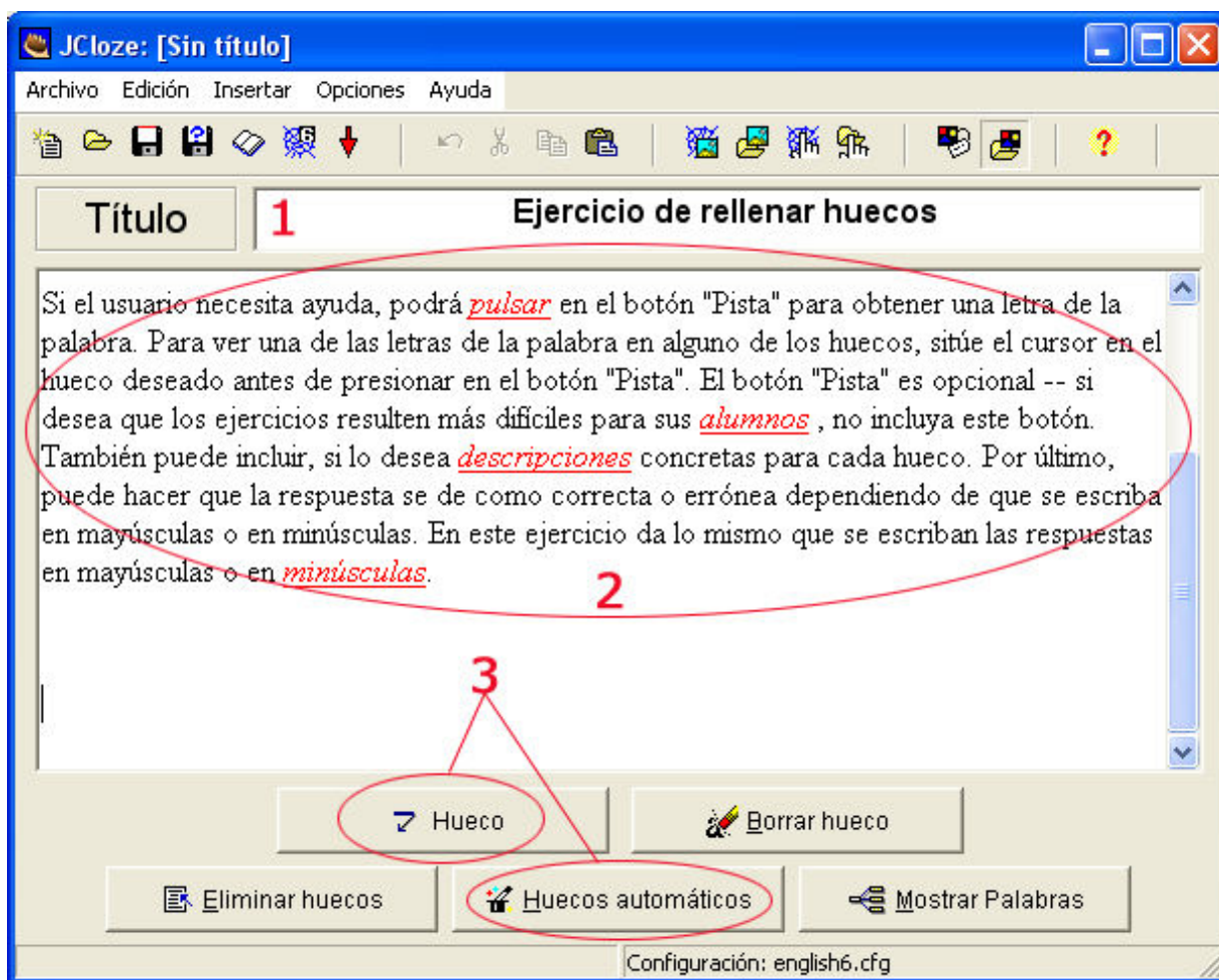
### Creación de actividades

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

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

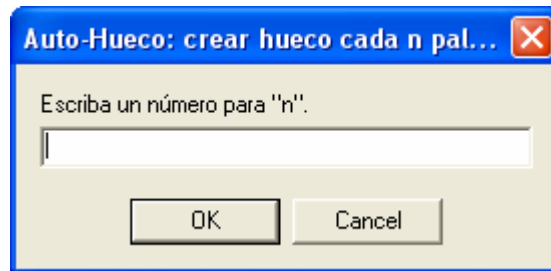
A continuación solo explicaremos el apartado **a.** puesto que las fases **b.** y **c.** son las mismas en todas las aplicaciones y ya están explicadas en la aplicación **JQuiz**.

## a. Introducción de los datos

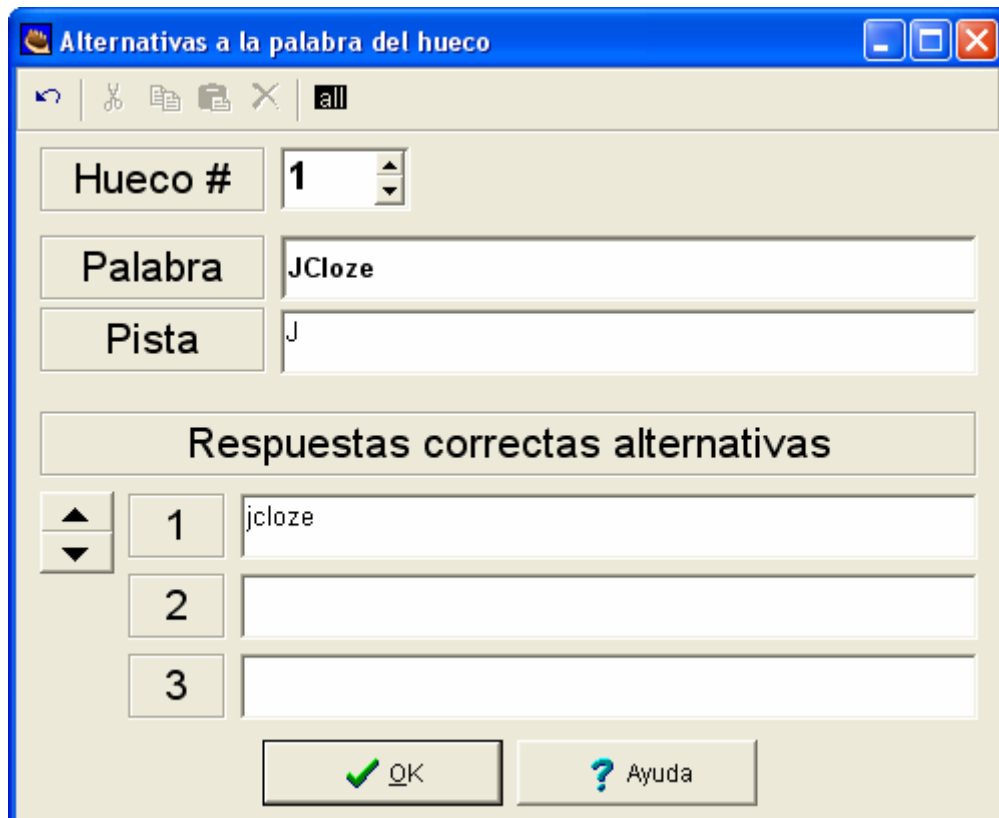


Observe la figura siguiente, y escriba la siguiente información:

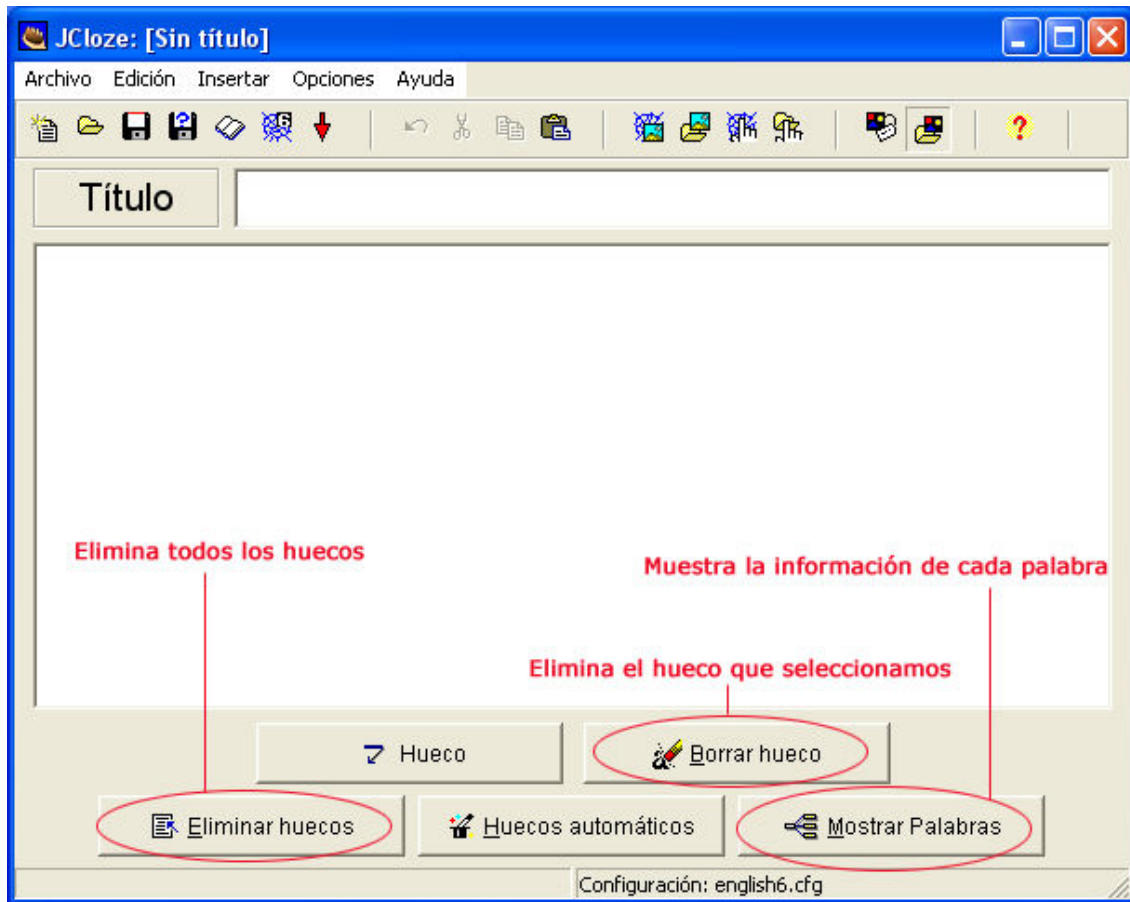
1. Escriba en el campo de texto **Título** un nombre que identifique el ejercicio.
2. En el campo de texto situado en el centro puede escribir el contenido del ejercicio.
3. Seleccionar las palabras que el estudiante ha de rellenar en los huecos y que, por tanto, el alumno verá como un campo de texto 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.



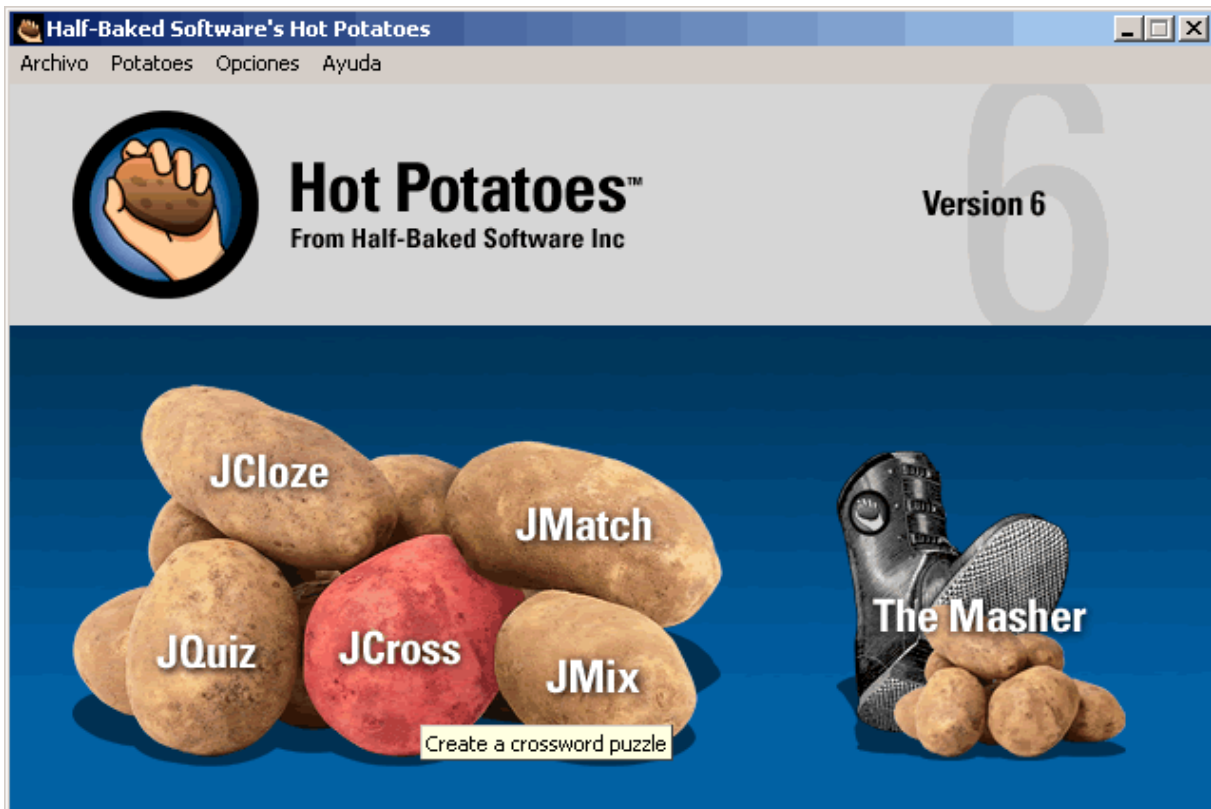
Otras opciones son:



### 2.2.3. JCross

#### Descripción

Elaboración de ejercicios de crucigramas. Este tipo de ejercicio se elaborará con el modulo JCross del programa Hot Potatoes. Aquí se crearán ejercicios de crucigramas orientados principalmente al aprendizaje de vocabulario. Los crucigramas tendrán unas dimensiones máximas de 20 x 20 casillas y también aquí el usuario podrá solicitar ayuda si lo desea y se le facilitará de letra en letra.



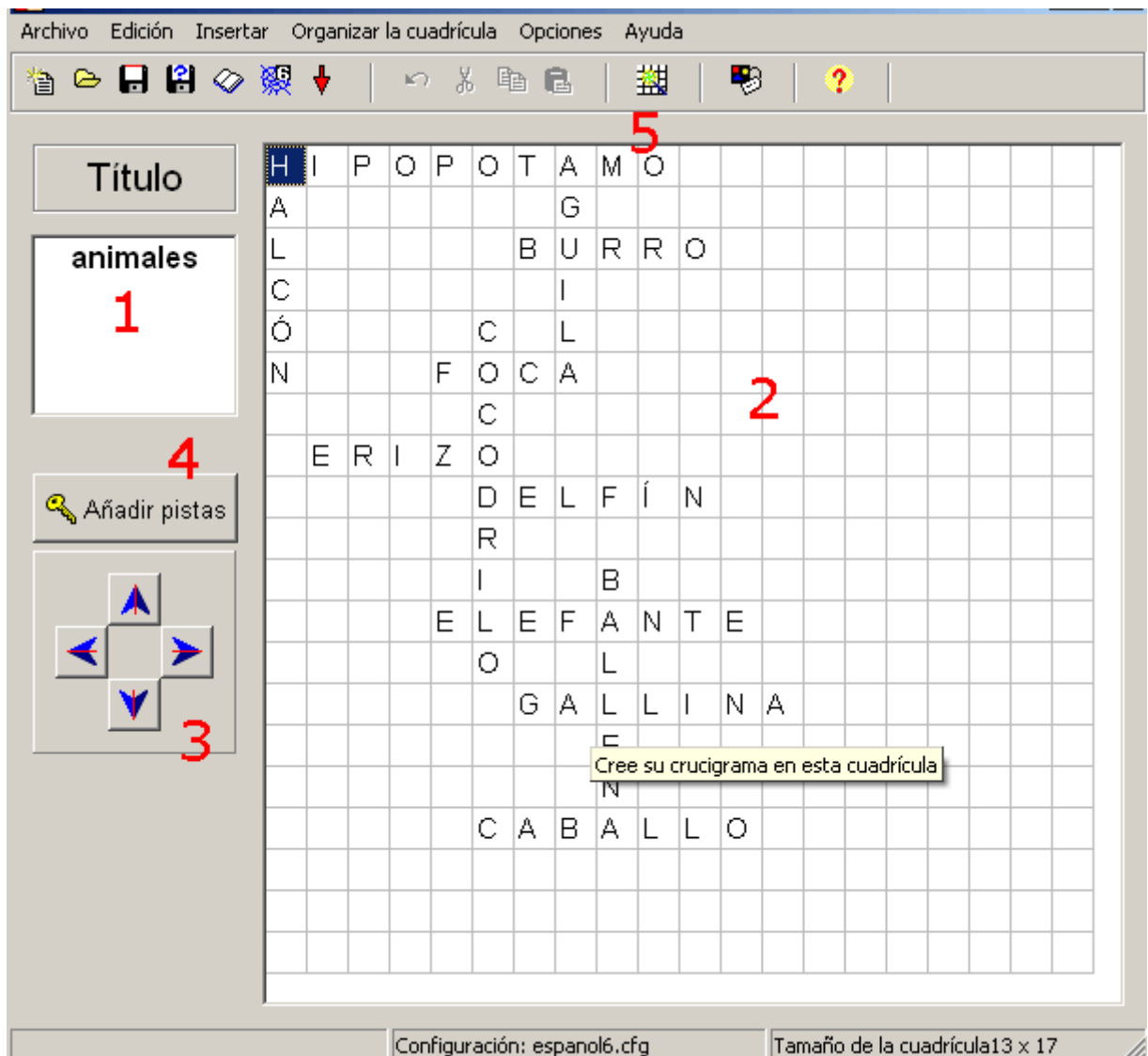
#### Creación de actividades


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

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

A continuación solo explicaremos 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

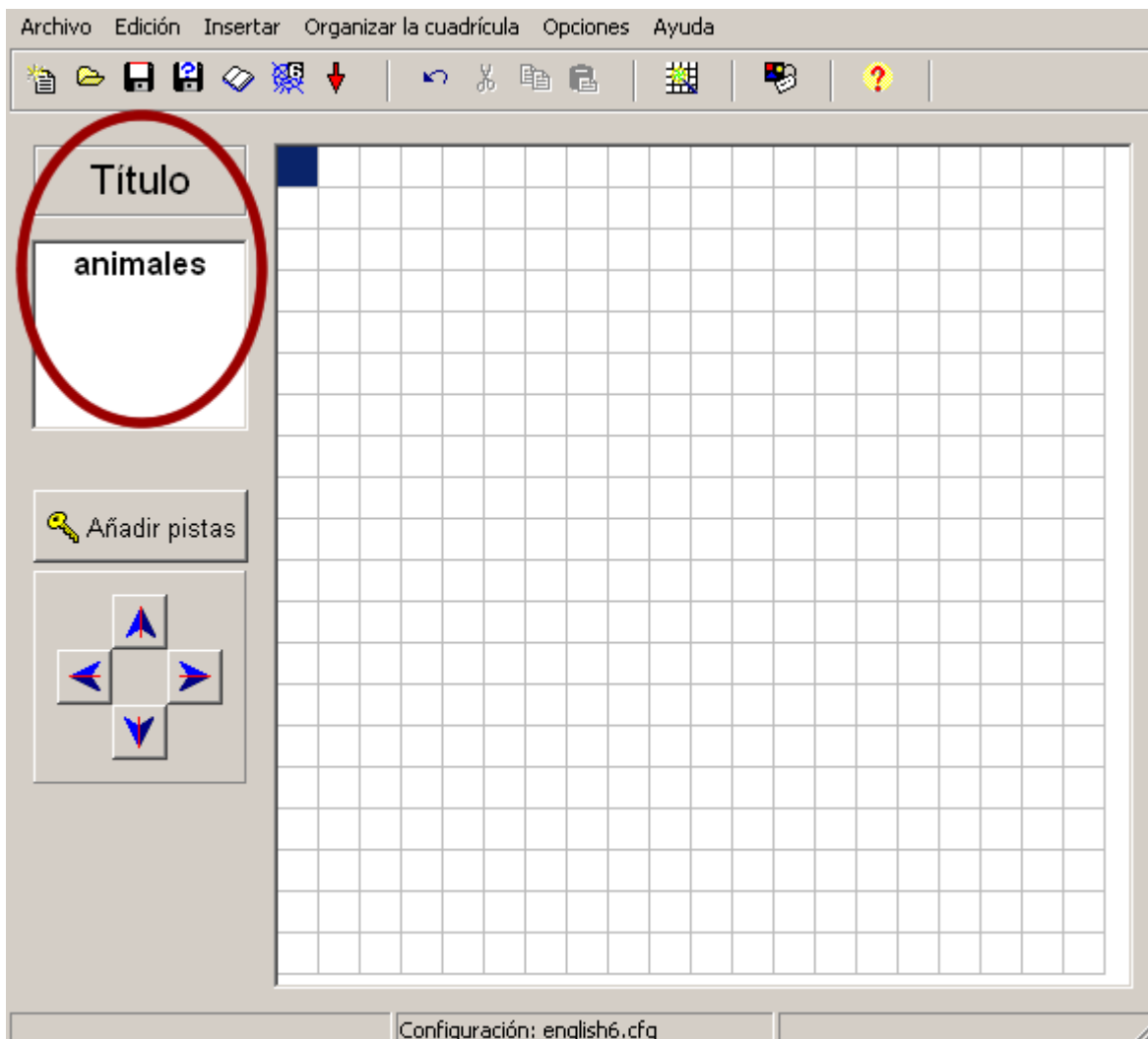


- 1.- Aquí escribiremos un título para nuestro crucigrama
- 2.- Escribiremos las palabras del crucigrama. Introduciremos una en cada recuadro, moviéndonos por las casillas con las flechas del teclado o con el ratón.
- 3.- Una vez que hayamos introducido todas las palabras, eliminaremos los espacios en blanco en la parte superior, inferior, derecha o izquierda del tablero utilizando estas flechas.
- 4.- Una vez que hayamos introducido todas las palabras del crucigrama, pulsaremos el botón "Añadir pista" para escribir las definiciones con las que el usuario tendrá que completarlo.
- 5.- Como alternativa a la introducción de palabras en los recuadros, pulsando el botón  podremos introducir una lista de palabras y será el propio programa quien se

encargue de distribuir las automáticamente en las casillas. (Crear cuadrícula de forma automática)

Crearemos nuestro JCross utilizando la opción „Crear cuadrícula de forma automática“

Primero ponemos título a la actividad



Escogemos la opción  para crear la cuadrícula de forma automática.



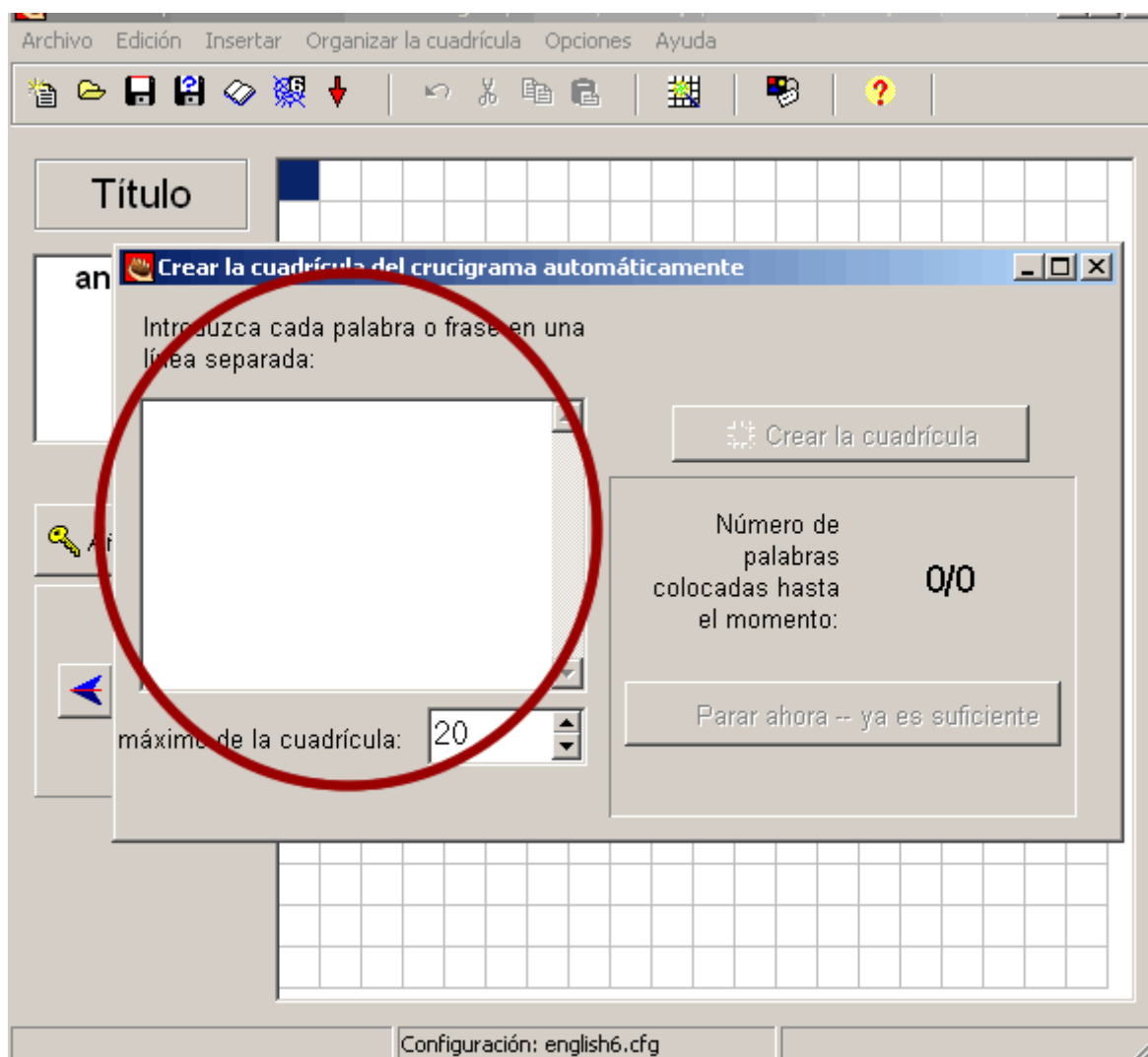
The image shows a web-based crossword puzzle editor interface. At the top, there is a menu bar with the following items: Archivo, Edición, Insertar, Organizar la cuadrícula, Opciones, and Ayuda. Below the menu bar is a toolbar containing various icons for file operations (such as Open, Save, Print) and editing (Undo, Cut, Copy, Paste). A red circle highlights the 'Grid' icon in the toolbar. Below the toolbar, a text box contains the instruction: "Crea una cuadrícula de forma automática a partir de las palabras introducid".

On the left side of the interface, there is a sidebar with several controls:

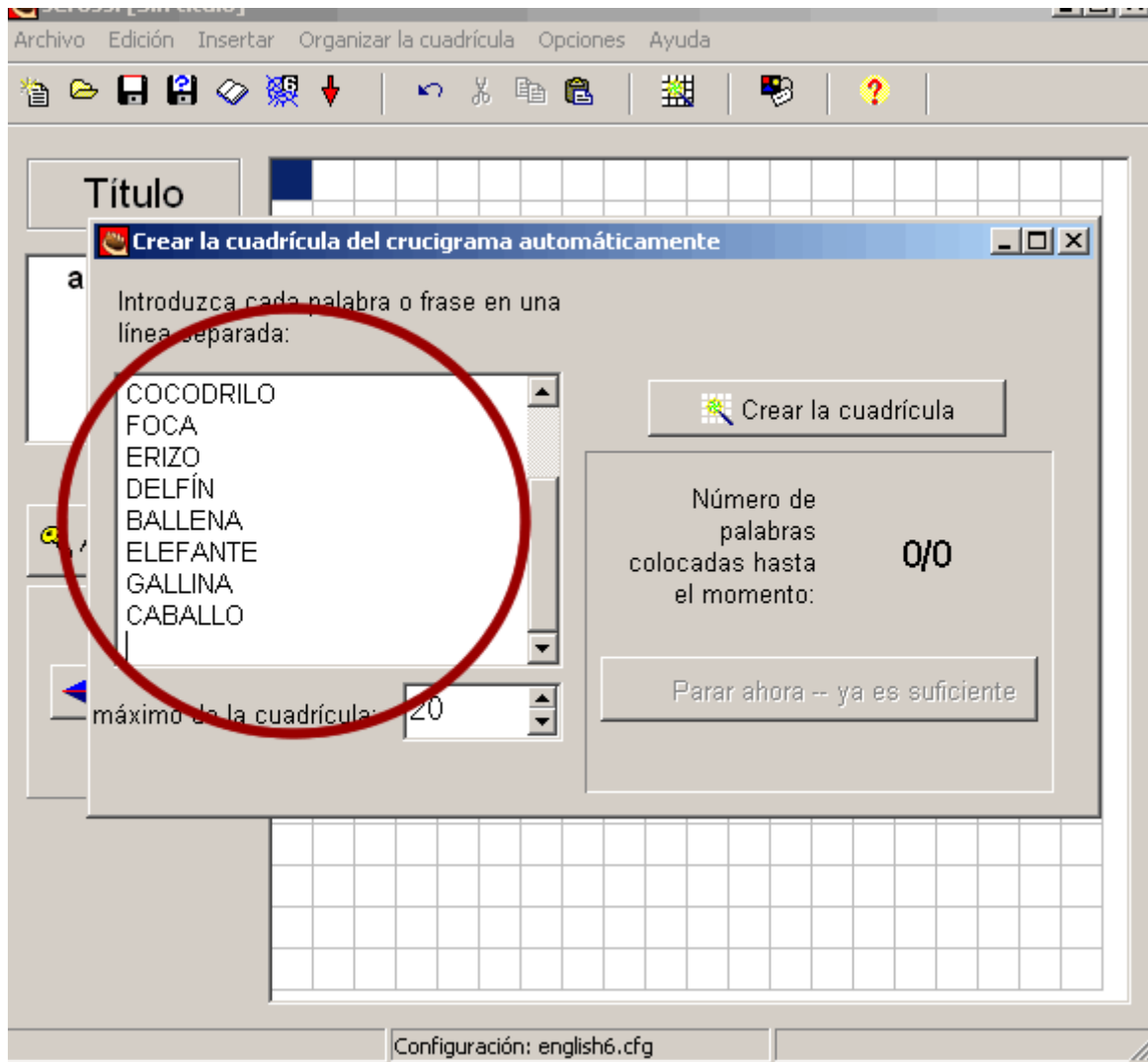
- A "Título" (Title) field.
- A text input field containing the word "animales".
- A button labeled "Añadir pistas" (Add clues) with a key icon.
- A set of four directional arrows (up, down, left, right) for navigating the grid.

The main area of the interface is a large grid. The top-left cell of the grid is highlighted in blue. The grid is currently empty, with only the top-left cell containing a blue square.

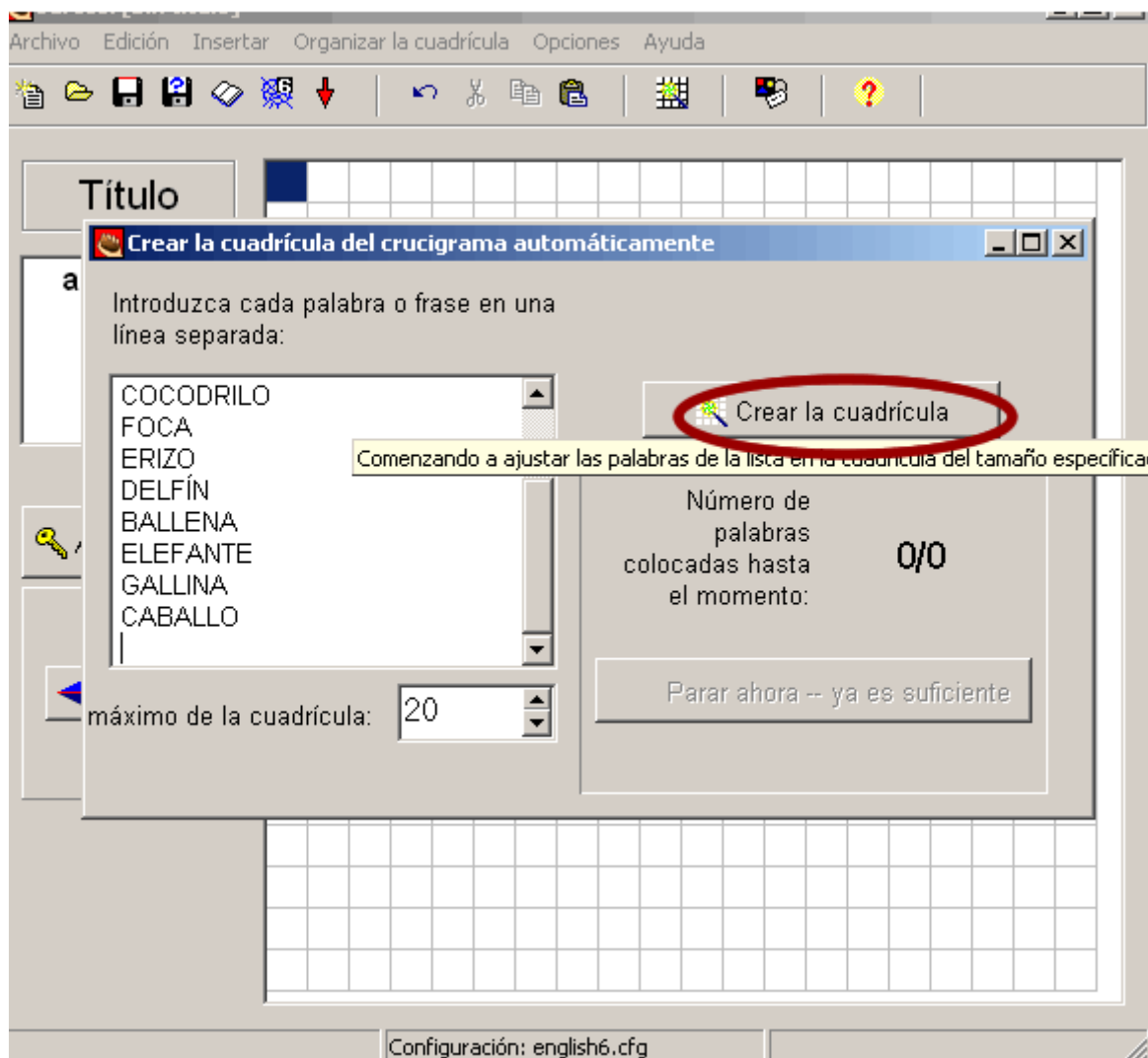
At the bottom of the interface, there is a status bar that reads "Configuración: english6.cfg".



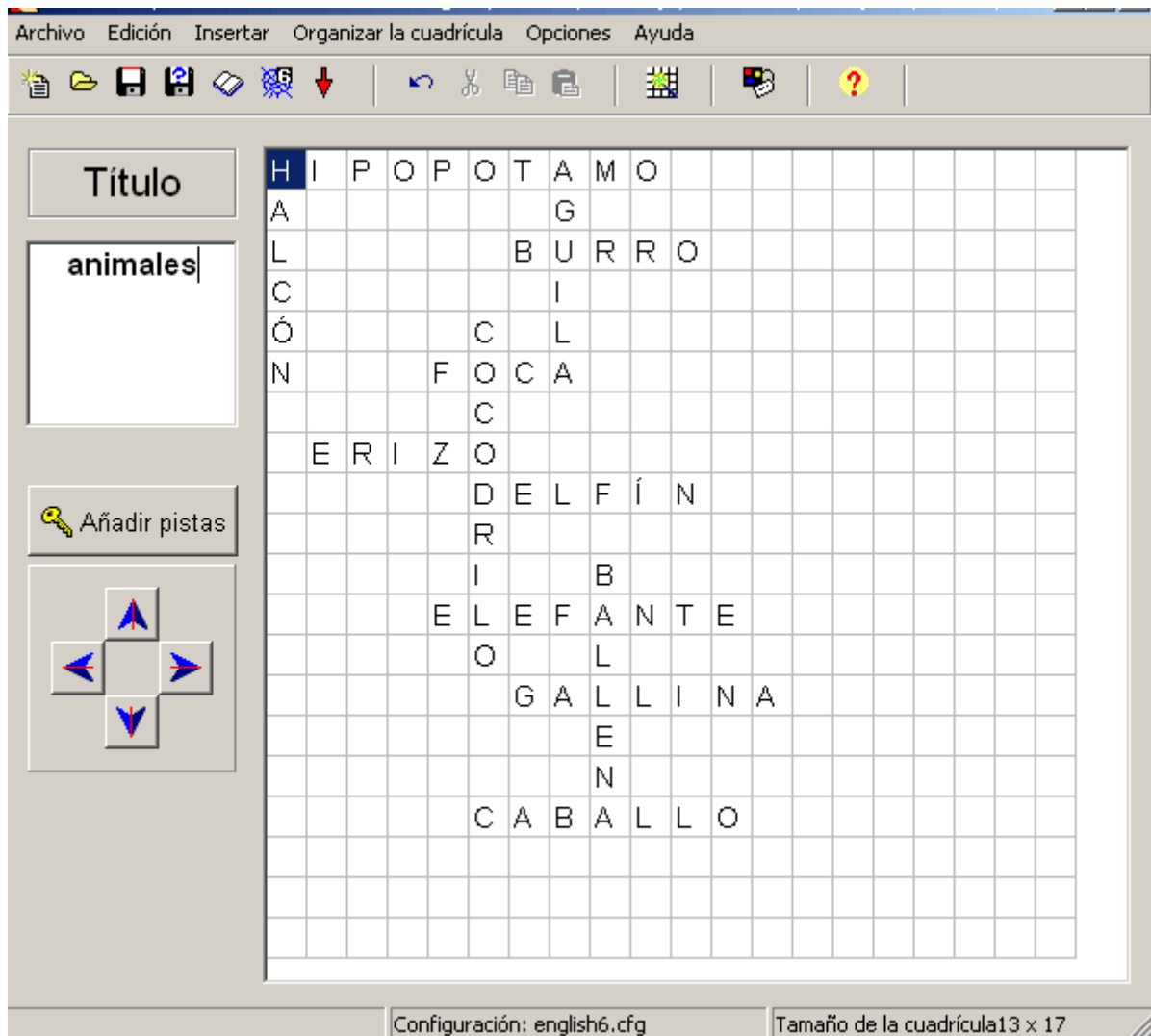
Introducimos las palabras que contendrá el crucigrama, estas son: ÁGUILA, BALLENA, CABALLO, DELFÍN, ELEFANTE, FOCA, GALLINA, HIPOPÓTAMO, COCODRILO, HERIZO, ALCÓN Y BURRO.



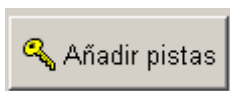
Damos la instrucción de „Crear la cuadrícula“



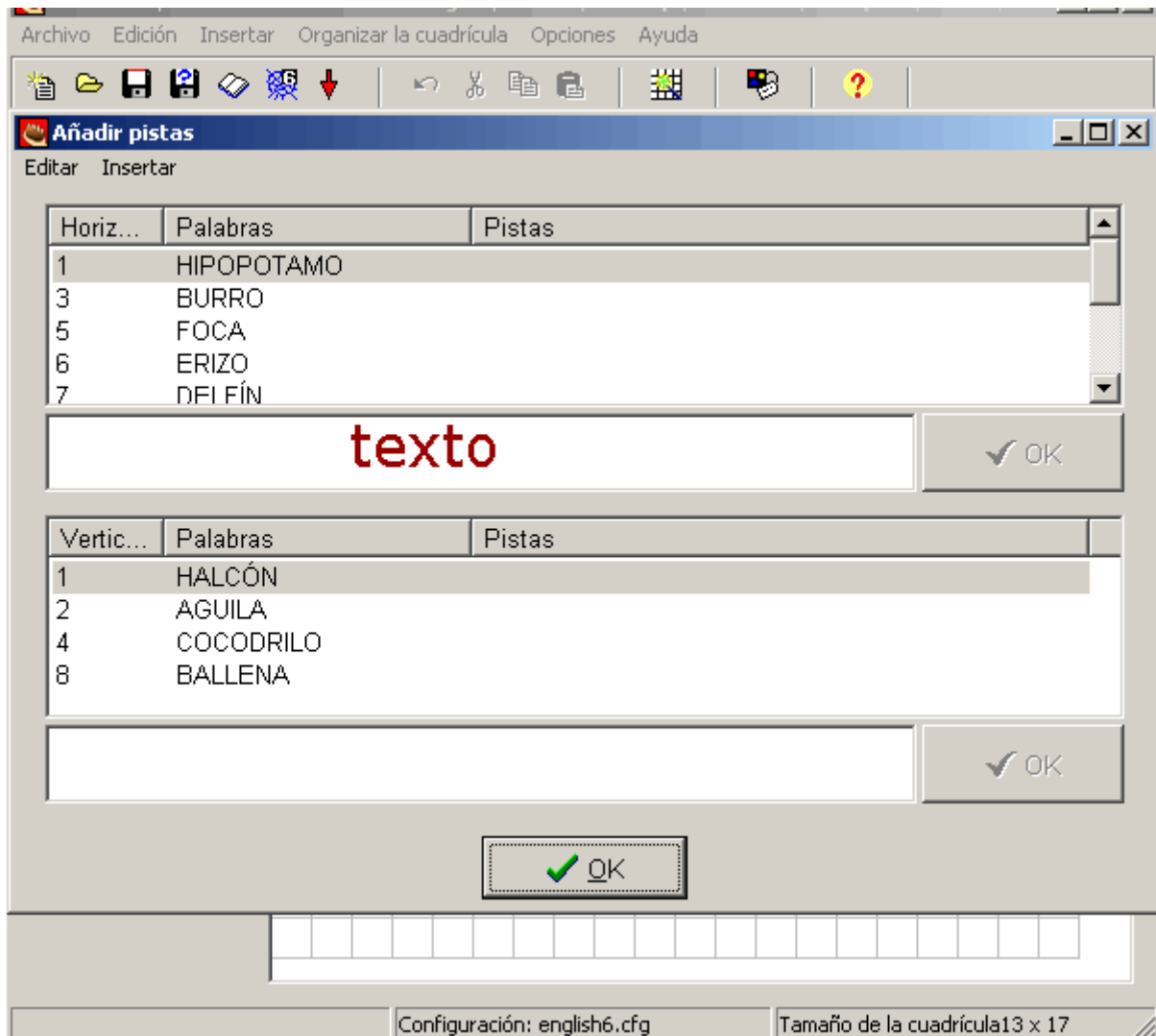
Vemos la dsposición que el programa ha hecho



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.

**TÍTULO: animales.**

- ÁGUILA: Ave rapaz diurna, de ocho a nueve decímetros de altura, con pico recto en la base y corvo en la punta, cabeza y tarsos vestidos de plumas, cola redondeada casi cubierta por las alas, de vista muy perspicaz, fuerte musculatura y vuelo rapidísimo.

- BALLENA: Cetáceo, el mayor de todos los animales conocidos, que llega a crecer hasta más de 30 m de longitud. Su color es, en general, oscuro por encima y blanquecino por debajo. Vive en todos los mares, preferentemente en los polares.

- CABALLO: Mamífero del orden de los Perisodáctilos, solípedo, de cuello y cola poblados de cerdas largas y abundantes, que se domestica fácilmente.

- DELFÍN: Cetáceo piscívoro, de dos y medio a tres metros de largo, negro por encima, blanquecino por debajo, de cabeza voluminosa, ojos pequeños y pestañosos, boca muy grande, dientes cónicos en ambas mandíbulas, hocico delgado y agudo, y una sola abertura nasal. Vive en los mares templados y tropicales.

- ELEFANTE: Mamífero del orden de los Proboscídeos, el mayor de los animales terrestres que viven ahora, pues llega a tres metros de alto y cinco de largo. Tiene el cuerpo de color ceniciento oscuro, la cabeza pequeña, los ojos chicos, las orejas grandes y colgantes, la nariz y

el labio superior unidos y muy prolongados en forma de trompa, que extiende y recoge a su arbitrio y le sirve de mano.

- FOCA: Nombre común de varios mamíferos pinnípedos, propios de mares fríos y de peso y talla variables según las especies. Son de costumbres acuáticas, por lo que sus extremidades tienen forma de aleta, y se acercan a la costa para criar.

- GALLINA: Hembra del gallo, de menor tamaño que este, cresta pequeña o rudimentaria, cola sin cobijas prolongadas y tarsos sin espolones.

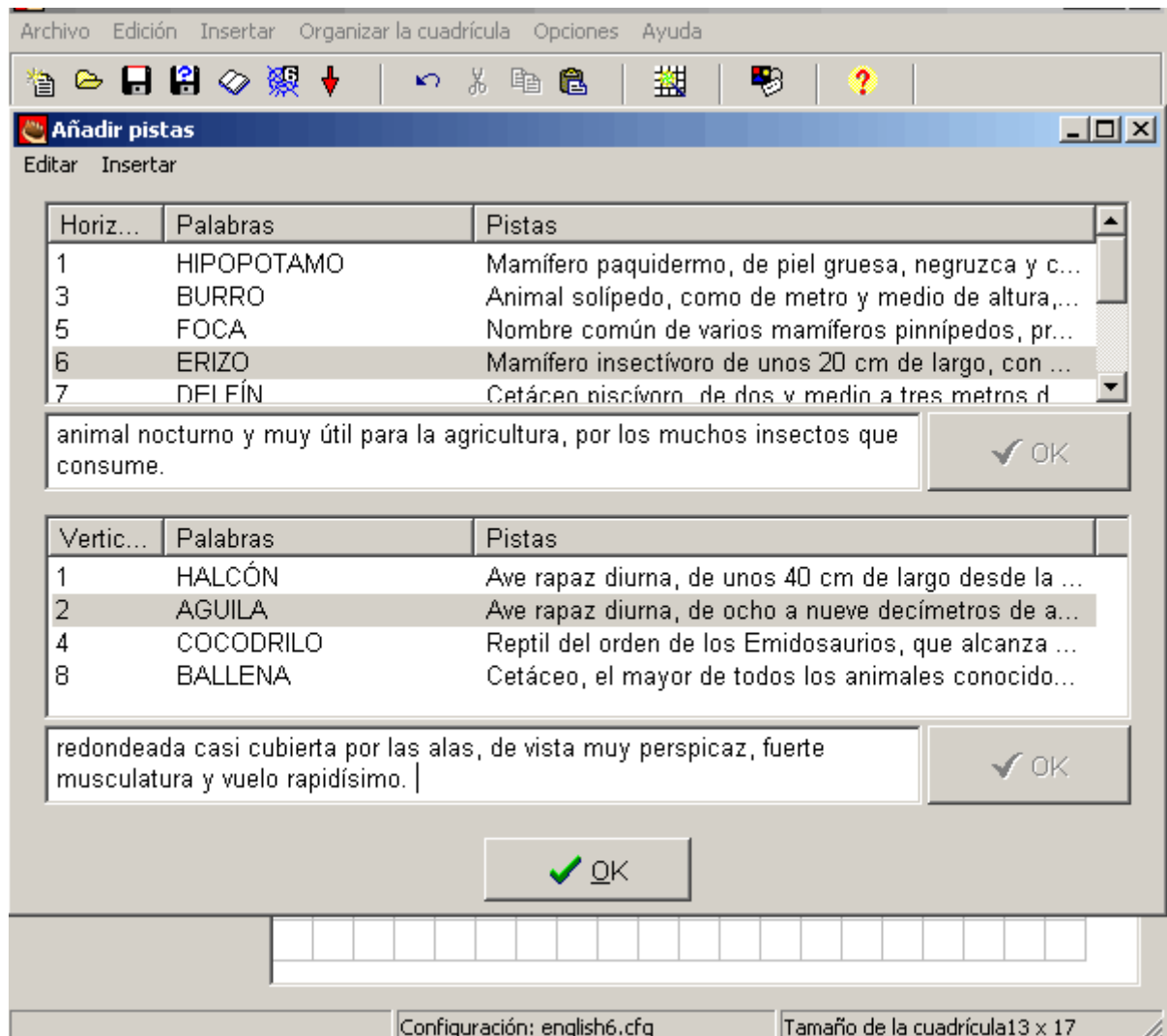
- HIPOPÓTAMO: Mamífero paquidermo, de piel gruesa, negruzca y casi desnuda, cuerpo voluminoso que mide cerca de tres metros de largo por dos de alto. Tiene la cabeza gorda, con orejas y ojos pequeños, boca muy grande, labios muy desarrollados, piernas muy cortas y cola delgada y de poca longitud. Vive en los grandes ríos de África, y suele salir del agua durante la noche para pastar en las orillas.

. COCODRILO: Reptil del orden de los Emidosaurios, que alcanza de cuatro a cinco metros de largo, cubierto de escamas durísimas en forma de escudo, de color verdoso oscuro con manchas amarillento-rojizas. Tiene el hocico oblongo, la lengua corta y casi enteramente adherida a la mandíbula inferior, los dos pies de atrás, palmeados, y la cola, comprimida y con dos crestas laterales en la parte superior. Vive en los grandes ríos de las regiones intertropicales, nada y corre con mucha rapidez, y es temible por su voracidad.

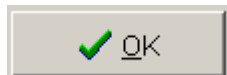
- ERIZO: Mamífero insectívoro de unos 20 cm de largo, con el dorso y los costados cubiertos de agudas púas, la cabeza pequeña, el hocico afilado y las patas y la cola muy cortas. En caso de peligro se enrolla en forma de bola. Es animal nocturno y muy útil para la agricultura, por los muchos insectos que consume.

- HALCÓN: Ave rapaz diurna, de unos 40 cm de largo desde la cabeza a la extremidad de la cola, y muy cerca de 9 dm de envergadura, con cabeza pequeña, pico fuerte, curvo y dentado en la mandíbula superior, plumaje de color variable con la edad, pues de joven es pardo con manchas rojizas en la parte superior, y blanquecino rayado de gris por el vientre.

- BURRO: Animal solípedo, como de metro y medio de altura, de color, por lo común, ceniciento, con las orejas largas y la extremidad de la cola poblada de cerdas. Es muy sufrido y se le emplea como caballería y como bestia de carga y a veces también de tiro.



Una vez introducidas todas las definiciones, pulsaremos



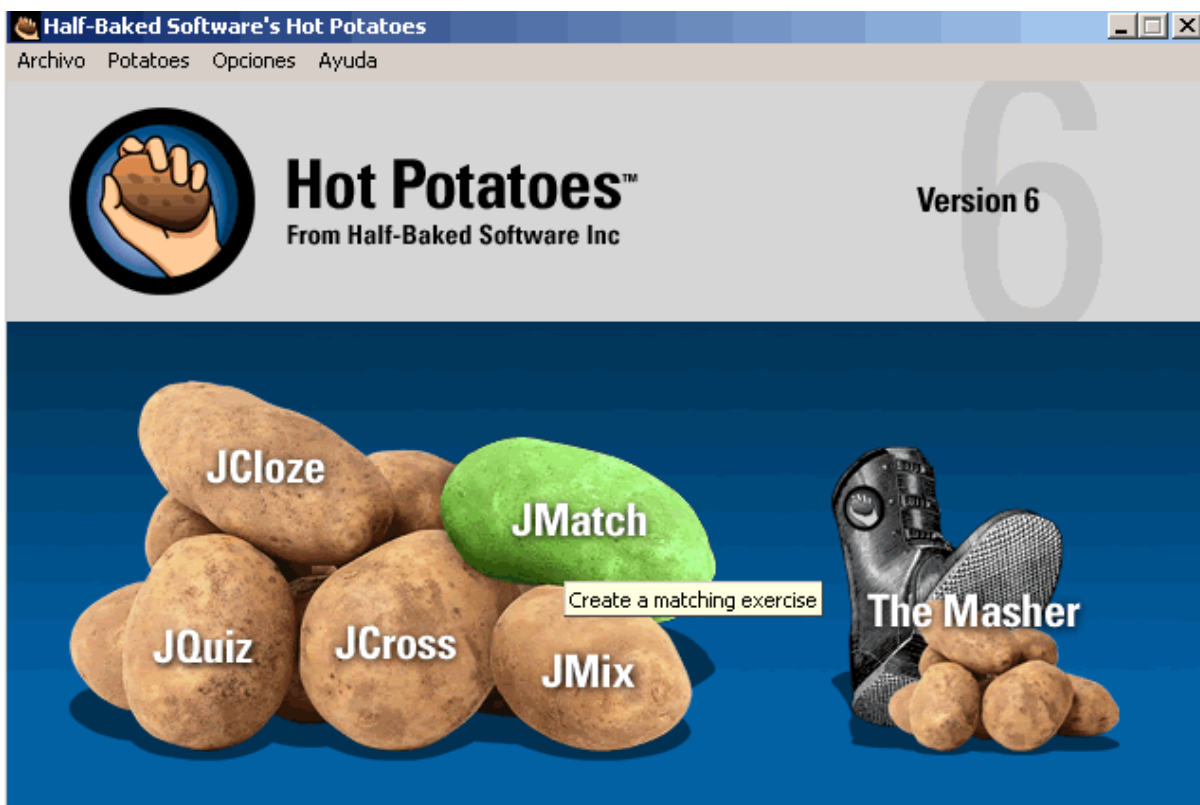
Ahora será el momento configurar el formato del archivo originado y de crear la página web con el crucigrama (explicado en los puntos b i c de la aplicación JCloze)



## 2.2.4 JMatch

### Descripción

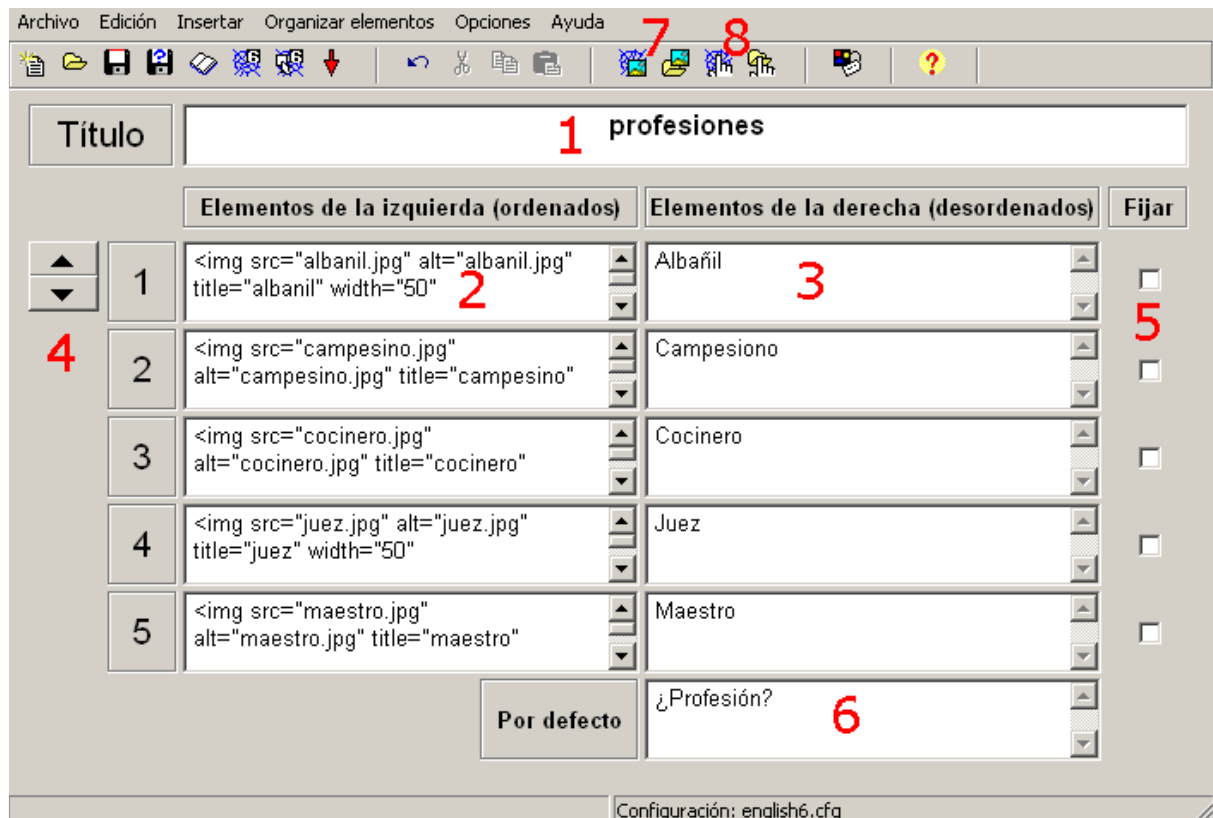
Elaboración de ejercicios de formación de parejas u ordenación de palabras y oraciones. Este tipo de ejercicio se elaborará con el módulo JMatch del programa Hot Potatoes. Aquí se crearán ejercicios en los que al usuario se le presentarán dos columnas con elementos (palabras o imágenes) que tienen una 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 hemos explicado anteriormente en la aplicación **JQuiz**.

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



1.- Aquí escribiremos un título para nuestro ejercicio

2.- Escribiremos correctamente ordenados todos los elementos que aparecerán en la columna izquierda de la actividad. Podemos incluir imágenes y enlaces a otros archivos, por ejemplo imágenes, archivos de sonido, o a páginas web.

3.- Escribiremos los elementos que aparecerán, desordenados, en la columna derecha de la actividad.

4.- Pulsaremos estas flechas si queremos añadir más opciones o editar las ya creadas.

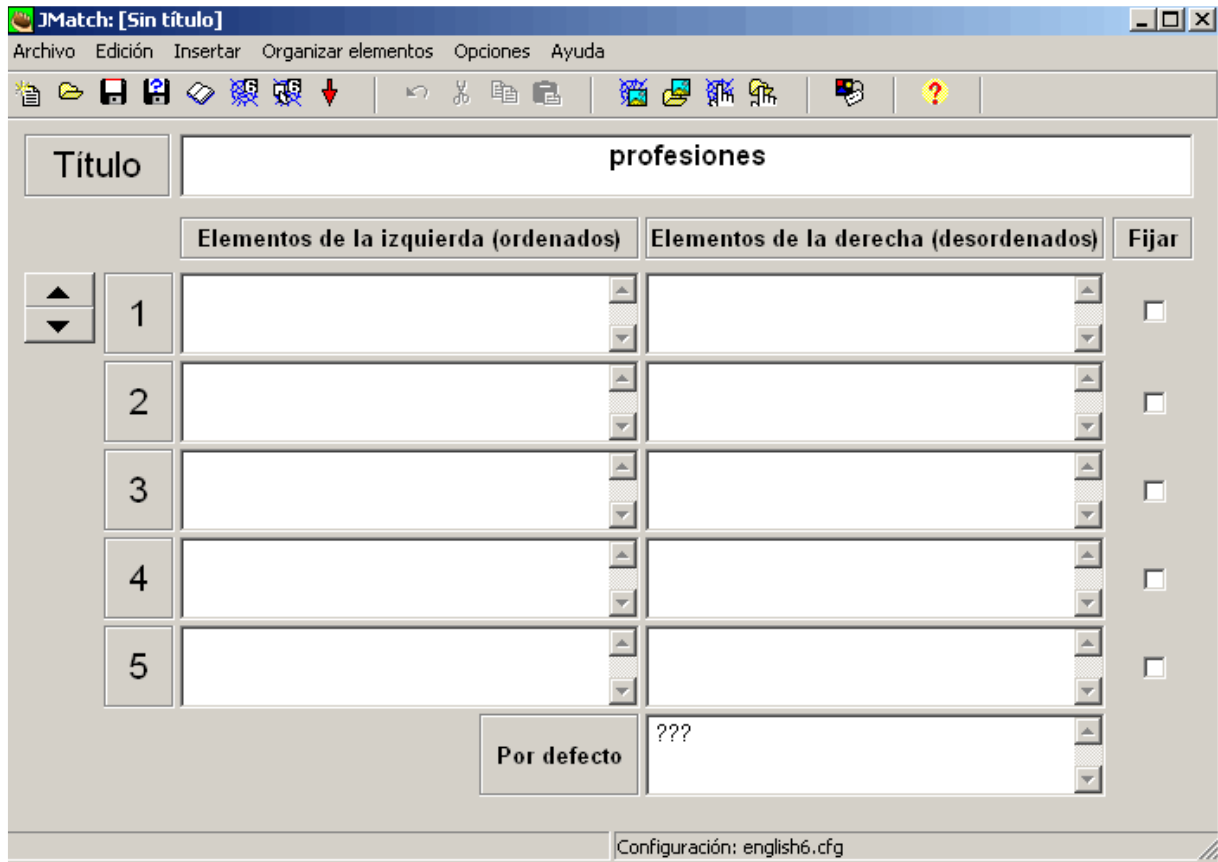
5.- Activaremos estas casillas si queremos que una de las respuestas aparezca siempre ligada a uno de los enunciados de la izquierda.

6.- Una alternativa de este tipo de actividad es presentar las respuestas en forma de menú desplegable. Escribiremos aquí el texto que aparecerá en el menú desplegable al cargar la página.

7.- Utilizaremos estos iconos para insertar una imagen.


8.- Utilizaremos estos iconos para insertar un enlace a un archivo.

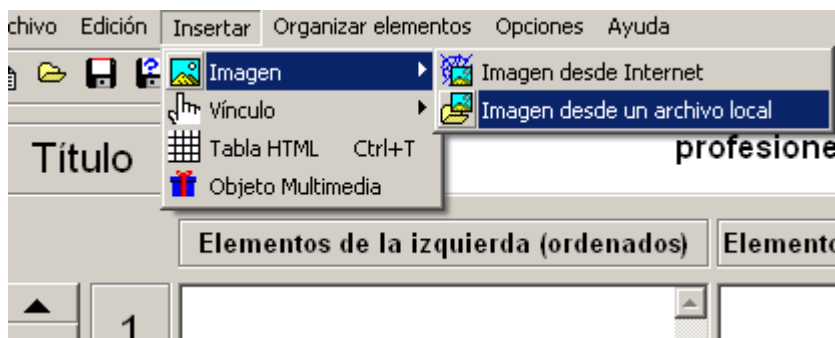
Primero ponemos título a la actividad



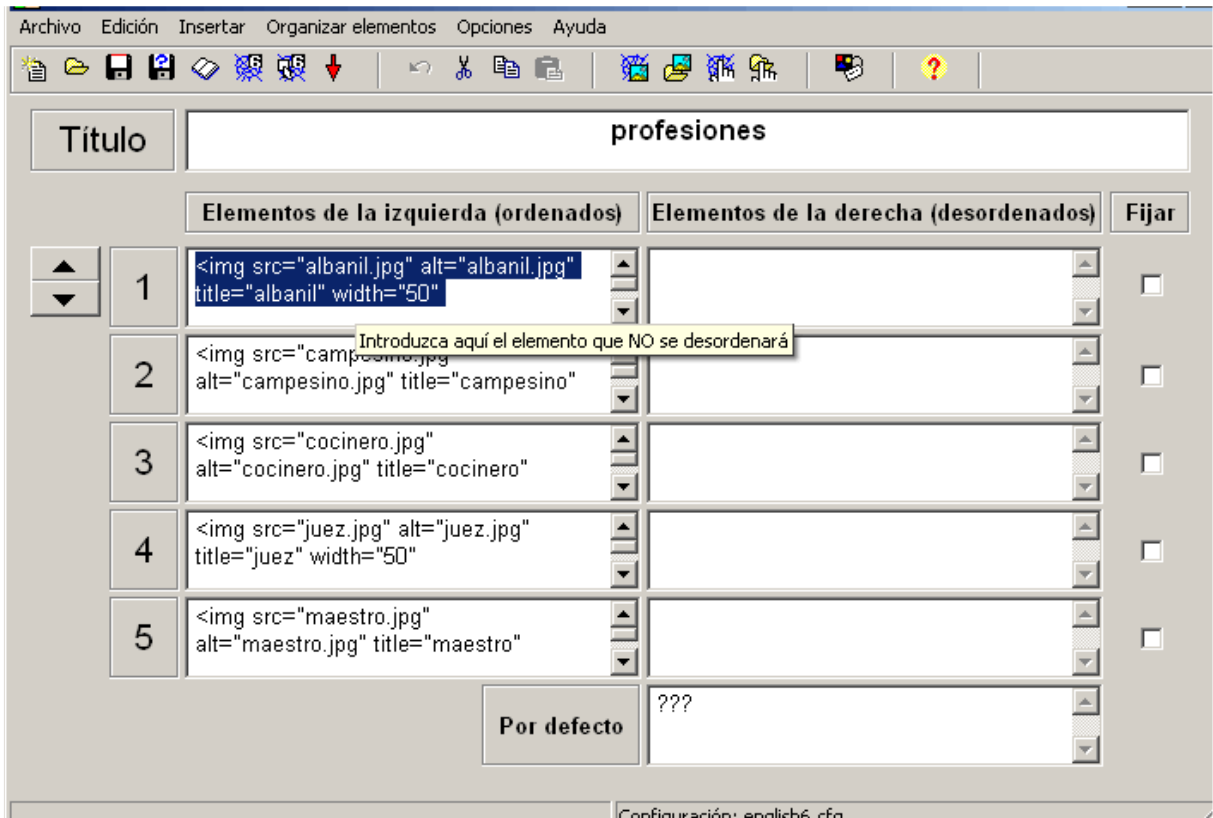
A continuación introduciremos los elementos que aparecerán en la parte izquierda de la pantalla, en nuestro ejemplo, serán las imágenes siguientes:



Al tratarse de imágenes tendremos que utilizar el botón  para cada una de ellas o bien lo haremos a través del menú insertar > insertar imagen > desde archivo local.

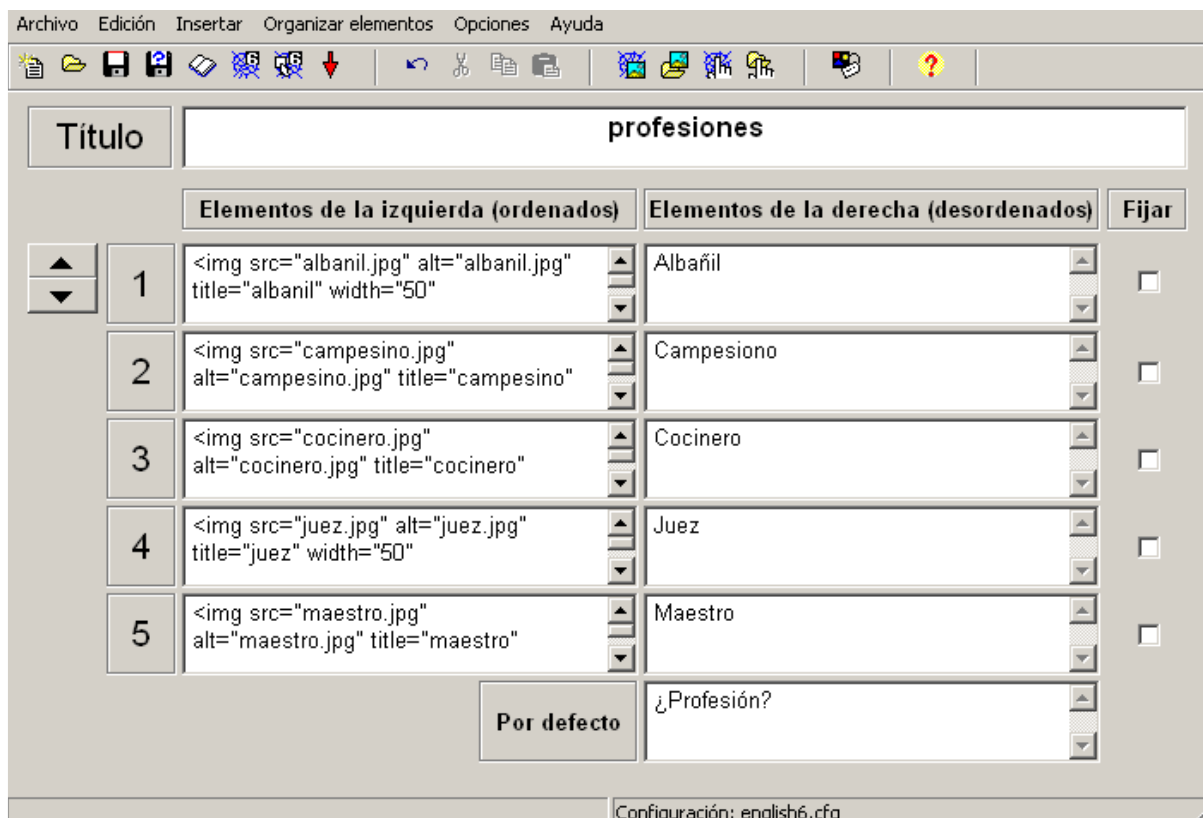


Deberemos ver algo parecido a esta pantalla




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

Albañil – Campesino – Cocinero – Juez – Maestro – Médico



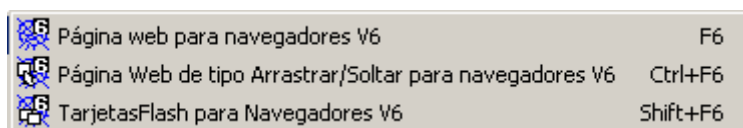
## b. Configuración del formato de salida

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.

La única novedad es que el programa nos 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 i texto) para utilizar como fase previa a la resolución de la actividad.

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

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

## 2.2.5. JMix

### *Descripción*

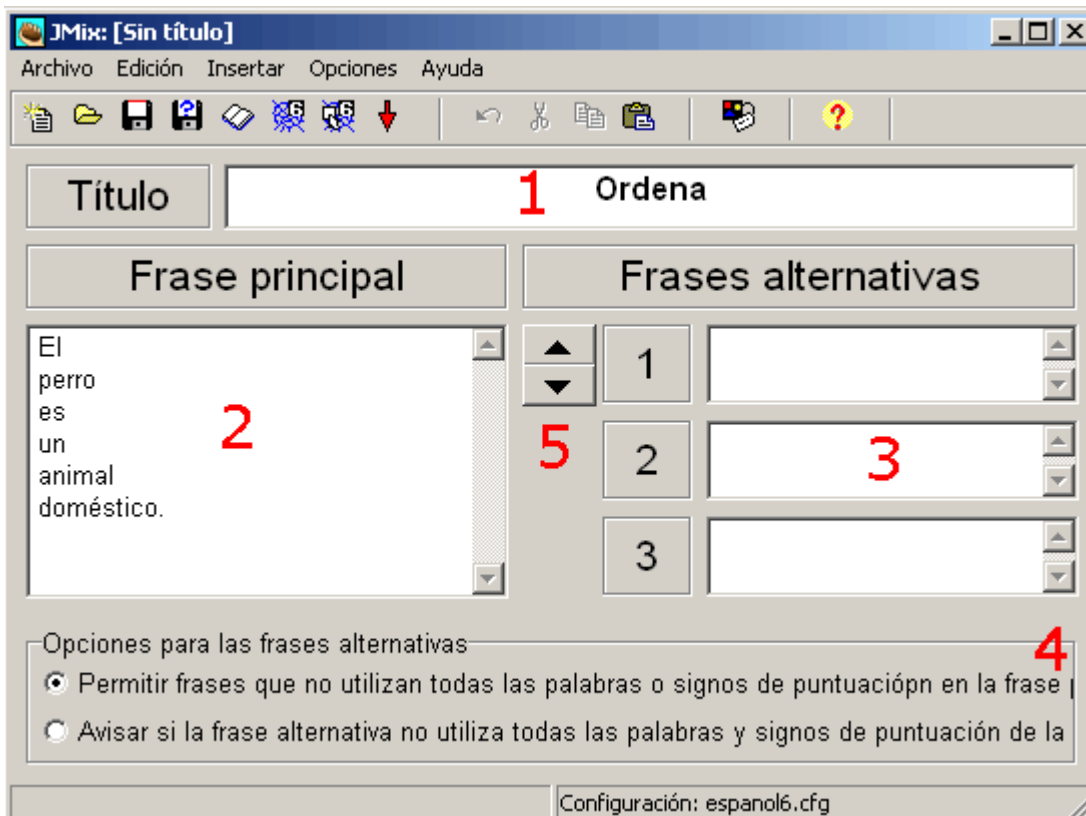
Elaboración de ejercicios para ordenar las palabras de una oración. Este tipo de ejercicio se elaborará con el modulo JMix del programa Hot Potatoes. Aquí se crearán ejercicios en los que a partir de una oración base introducida por el profesor el usuario podrá ordenar de distinta forma las palabras 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.



### 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**.

- d. **Introducción de los datos**
- e. **Configuración del formato de salida**
- f. **Creación de páginas Web**



1.- Aquí escribiremos un título para nuestro ejercicio

2.- Escribiremos todas las palabras de la oración que hay que reconstruir. Se pueden escribir palabra por palabra o por frases. Cada segmento ocupará una línea.

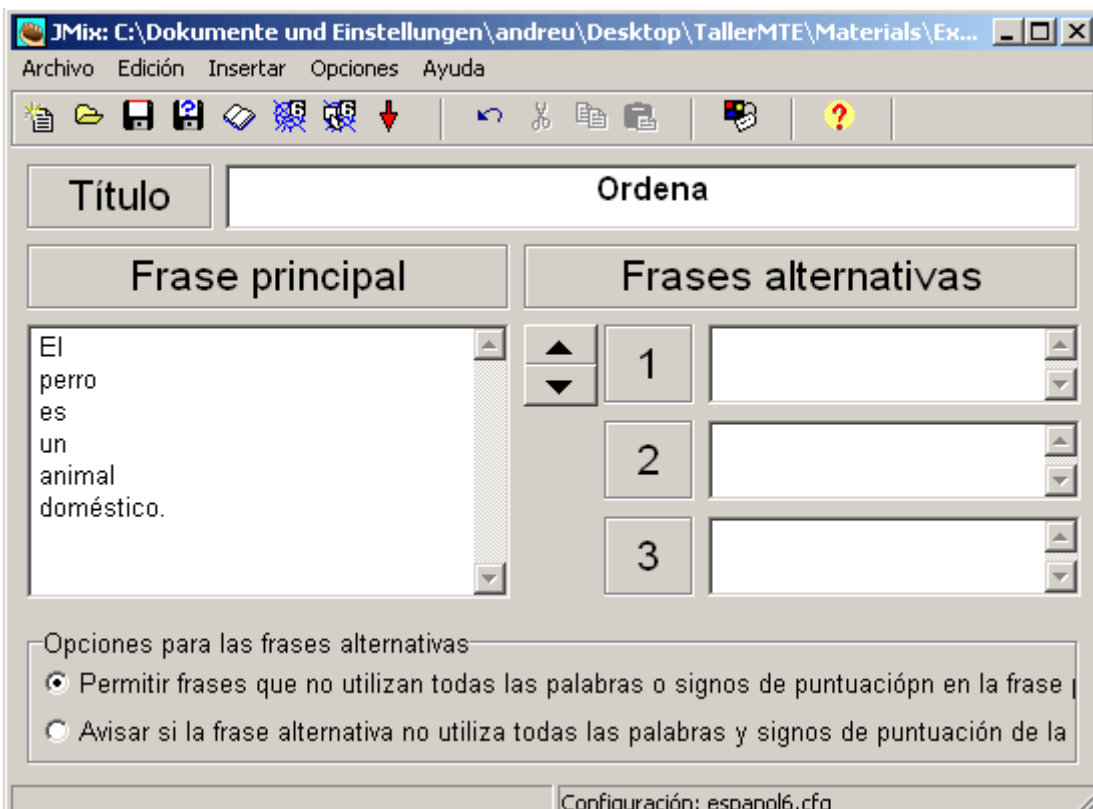
3.- Escribiremos aquí las diferentes posibilidades de combinación de las palabras de la frase principal. Es posible omitir palabras, pero habrá que activar la primera opción del apartado **4**

4.- Aquí 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 podremos añadir frases alternativas o revisar las ya creadas.


Primero ponemos título a la actividad.

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



Si hubiera otras construcciones posibles de la frase, deberíamos introducirlas en los campos “Frases alternativas”. Esto sucedería en frases como “Juan habla holandés y español” porque también sería correcto decir “Juan habla español y holandés”.

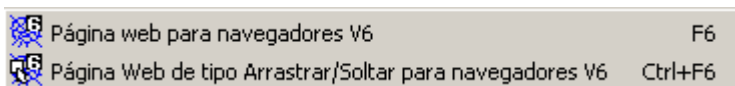
### b. Configuración del formato de salida

Antes de pasar a la fase de creación de las páginas 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.

La única novedad es que el programa nos 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, crearemos una página con cada una de las opciones.

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

### 2.3. Enlaces sobre Hot Potatoes



Elaboración de materiales didácticos interactivos. Un buen manual en castellano sobre este programa es el realizado por el Grupo de Trabajo del Departamento de Orientación del I.E.S. Ruiz de Alda - San Javier. Puede descargarse en formato pdf. Ofrecen también numerosas actividades.

Un buen tutorial en formato pdf listo para descargar.

Otro tutorial en pdf.

Tutoriales de las versiones 4.1, 5.2, 5.3 y 5.5 y de Hot Potatoes e información acerca de Hotpotatoes.net en castellano .Traducidos y adaptados del original en inglés por Ismail Ali Gago.

En Yahoo <http://groups.yahoo.com/group/hotpotatoesusers/> (en Inglés) os podéis suscribir al grupo de noticias "Usuarios de Hot Potatoes" donde podréis plantear vuestras dudas y solucionar problemas que tengáis.

<http://web.uvic.ca/hcmc/clipart/> los autores de Hot Potatoes ponen a nuestra disposición una amplia y variada colección de imágenes. Puedes buscar las imágenes por categorías pulsando el botón  o por palabras clave con el botón . Una vez que selecciones una categoría y encuentres una imagen que te guste, sólo tienes que pulsar sobre ella el botón derecho del ratón y seleccionar la opción de guardar imagen.

Teaching Tools ,donde podréis encontrar extras y complementos para los ejercicios generados con Hot Potatoes (en Inglés).

Asimismo hay una página de un profesor donde viene muy bien explicado el programa en <http://usuarios.tripod.es/puntodevista>.

Presentación de Power Point que muestra las posibilidades del programa: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/eurocall/eurocall.ppt>

Insertar cuestionarios en una página web con Hot Potatoes de Fernando Mur.

Un tutorial muy completo y detallado en Inglés. Por Bernard Dyer

Sección del Portal del Gobierno de Aragón dedicada a Hot Potatoes , con numerosos ejemplos clasificados por áreas y niveles.

<http://www.ecomur.com/hotpotatoes/> Curso de Hot Potatoes de F. Mur.

Hot Potatoes en LinEx En esta página se explica como ejecutar la versión de Hot Potatoes para Windows en Linex utilizando el emulador de Windows Wine.

Tutorial interactivo de Hot Potatoes

<http://www.xtec.es/~jsanchez/postgrau/hotpotism/index.html> Postgrado: Nuevas Tecnologías Multimedia y Internet Departamento de Pedagogía Aplicada (UAB)

