

Informática








HOT POTATOES



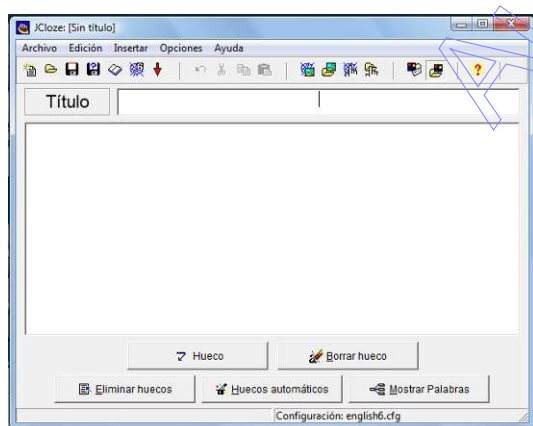
Hot Potatoes es un conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que permite elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos.



¿Qué podemos hacer con Hot Potatoes? Este programa nos permite realizar actividades de seis tipos diferentes:

-  JCloze.- Ejercicios de rellenar huecos
-  JQuiz.- Preguntas de respuesta simple, múltiple, híbridas.
-  JCross.- Crucigramas
-  JMix.- Reconstrucción de frases o palabras
-  JMatch.- Emparejamientos

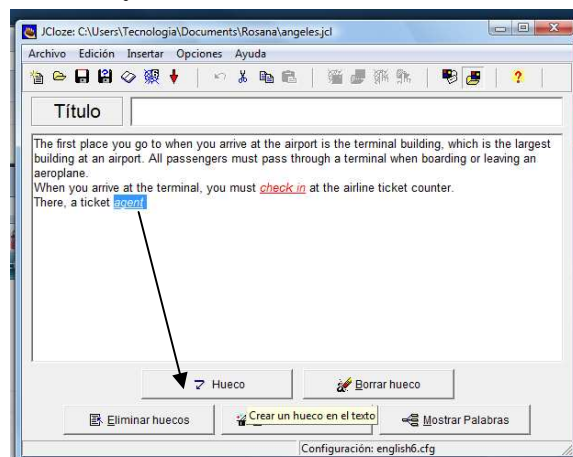
Vamos a empezar a trabajar con JCloze, elaborando una unidad didáctica en las que los alumnos deben rellenar los huecos que aparecen en el texto. Abrimos el programa y seleccionamos JCloze:



Vamos a analizar los diferentes iconos que aparecen en la pantalla:

En el **Título** introducimos el nombre o tema de la actividad que vamos a crear.

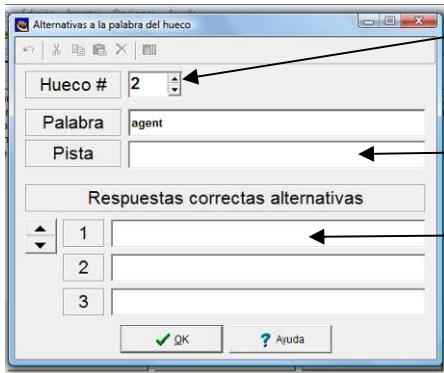
Y en el recuadro inferior escribimos el texto a trabajar. Las palabras que queremos ocultar, las seleccionamos y pulsamos hueco. Esa palabra aparece de color rojo.



Es importante guardar el archivo para poder seguir trabajando.

Vamos a analizar el resto de iconos de la ventana:

En **mostrar Palabras** nos aparecen las palabras incluidas en cada hueco. Los huecos se numeran desde el 1 hasta el último. Si pulsamos mostrar palabras:



Para movernos por los diferentes huecos presionamos las flechas situadas en Hueco e irá apareciendo las diferentes palabras seleccionadas para cada hueco.

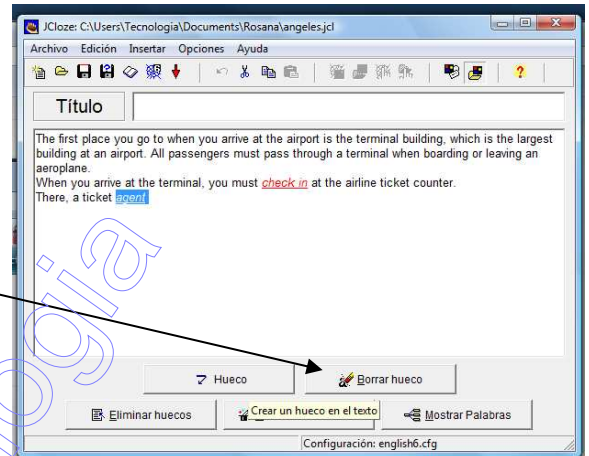
Si queremos añadir una pista para ayudar al alumno/a la incluímos aquí.

Si queremos que el alumno/a tenga varias alternativas de respuesta debemos decir al programa cuáles son estas alternativas.

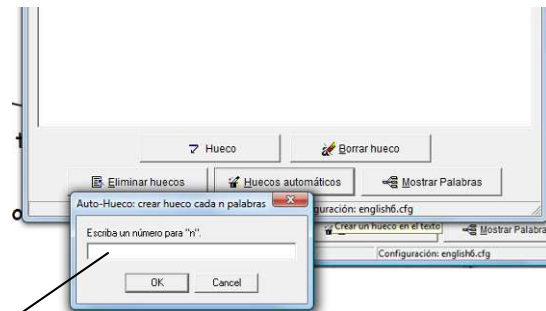
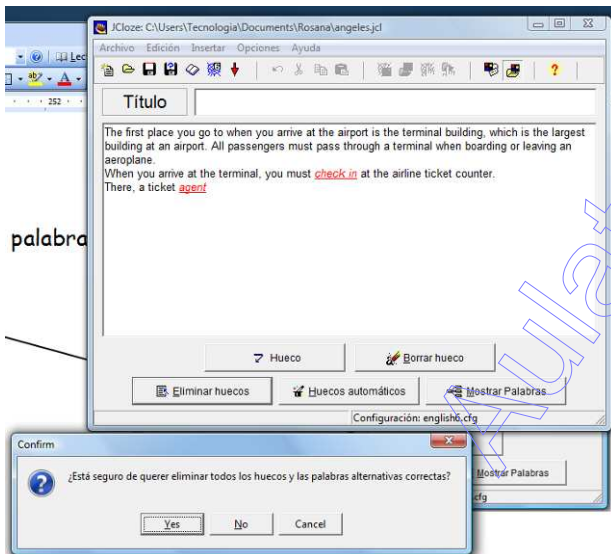
Para **borrar un hueco**, seleccionamos la palabra y pulsamos en borrar hueco

Nos quedan dos opciones:

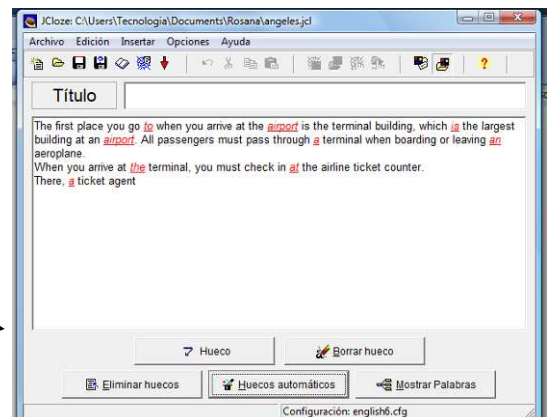
Eliminar huecos, el programa eliminará todos los huecos creados, para evitar errores el programa nos pregunta siempre si estamos seguros de querer eliminar todos los huecos creados.



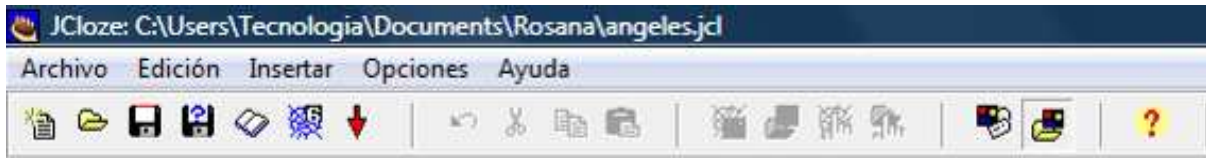
La última opción será **huecos automáticos** pulsamos en esa opción y nos aparece una nueva subventana donde nos pregunta cada cuantas palabras queremos crear un hueco.



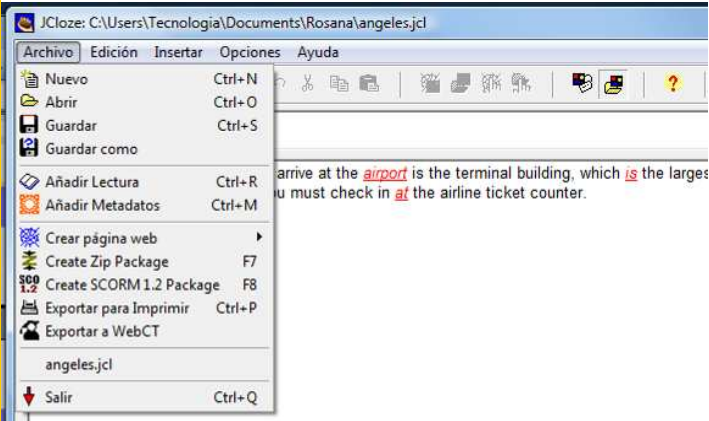
Si seleccionamos cada seis palabras por ejemplo, el resultado obtenido es:



Vamos ahora a analizar la barra de herramientas:



Archivo.- Esta opción nos permite, crear un nuevo archivo, abrir un archivo ya existente, guardar las modificaciones realizadas, guarda como (guardar por primera vez el archivo con el que estamos trabajando en la ubicación que queramos).

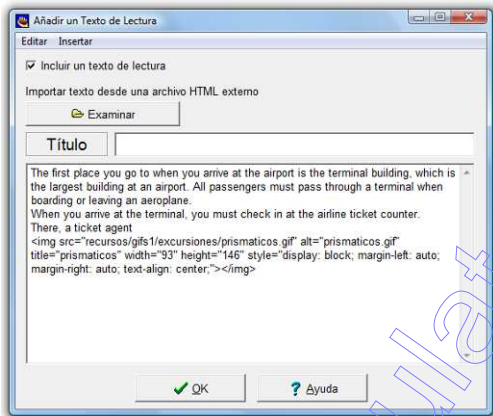
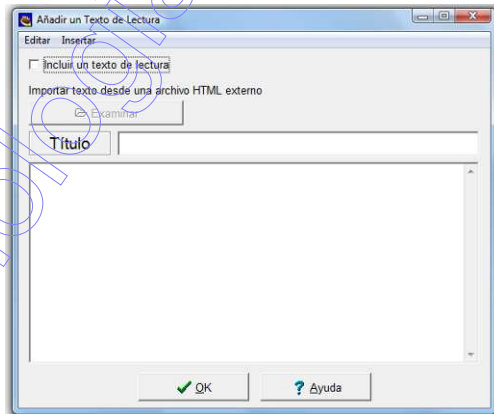


Añadir lectura esta opción nos permite incorporar un texto a partir del cual los alumnos deberán rellenar los huecos incluidos en el ejercicio.

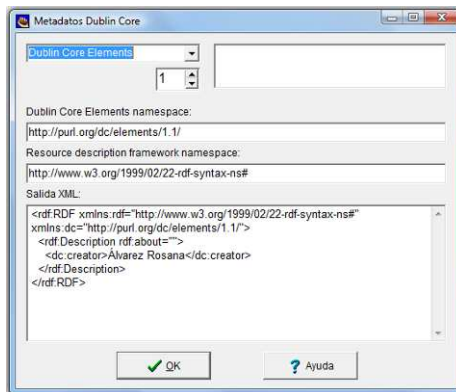
Al seleccionar la opción añadir lectura nos aparece la siguiente ventana, desde la que podemos escribir el texto o bien importarlo desde una página web.

En la barra de herramientas tenemos la posibilidad de insertar imágenes

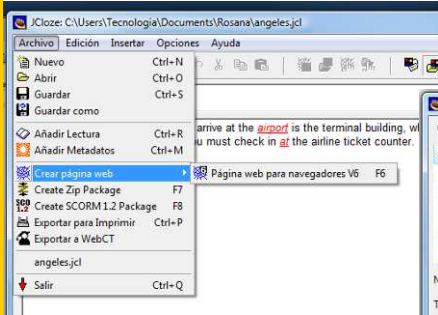
Vamos a incorporar una lectura, seleccionamos OK



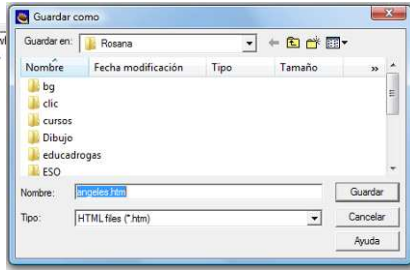
La siguiente opción **Añadir metadatos**, es importante para incluir el nombre de la actividad y del autor para que los buscadores de la red puedan encontrarlo fácilmente. Al seleccionar esta opción se abre una ventana en lenguaje html, que analizaremos más adelante.



Crear **página web**, una de las partes interesantes de este programa es la posibilidad de generar archivos web para colgar en la red y poder compartir con todos los alumnos. Vamos a seleccionar esta opción a ver que ocurre:

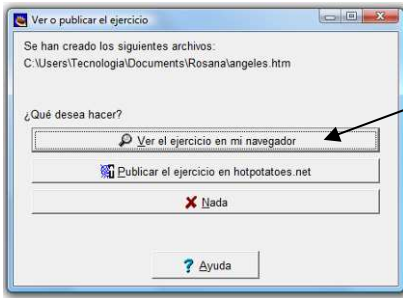


se nos abre esta nueva ventana:

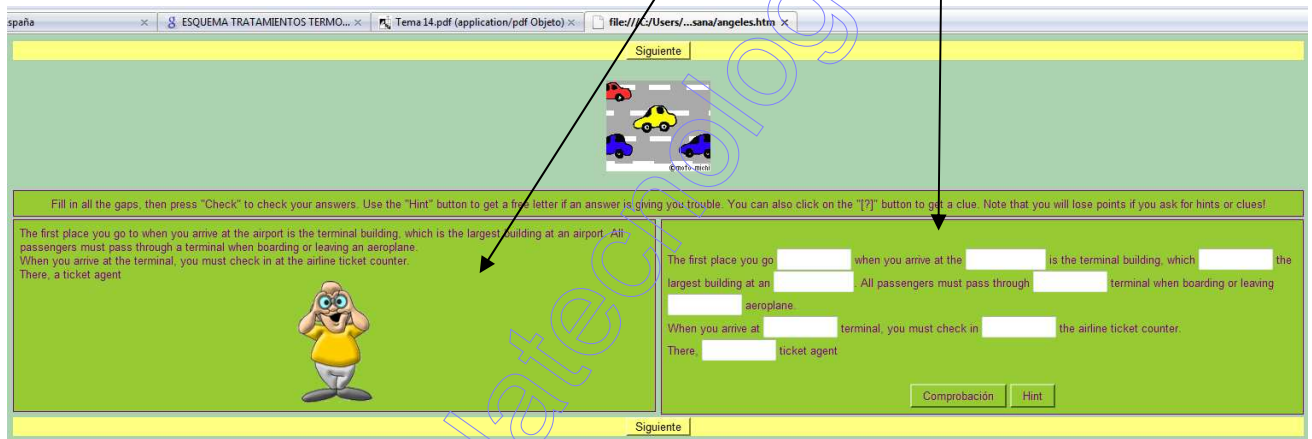


Debemos guardar la página web creada. Cuando empieces a trabajar con este programa es interesante crear una carpeta para Hot Potatoes y dentro de esta carpeta otra para guardar los gifs que vamos a utilizar, música, imágenes, archivos del programa y webs.

Una vez seleccionada la ubicación en la que vamos a guardar nuestra web, nos aparece una nueva ventana:

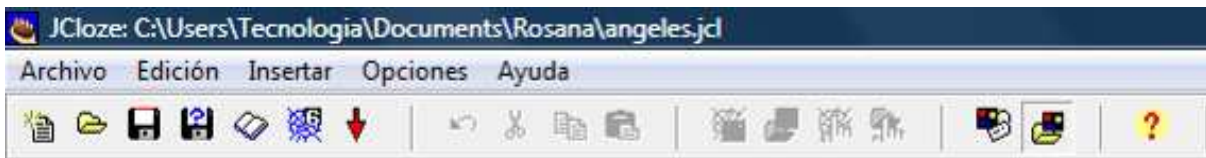


Vamos a ver como queda nuestro ejercicio en el navegador



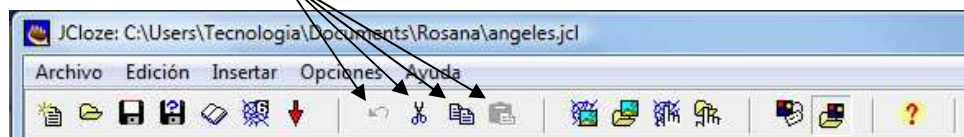
Esto es lo que visualizarán los alumnos cuando realicen el ejercicio.

Las otras opciones las iremos viendo más adelante.



Edición. - Al igual que en Word tenemos las opciones de deshacer, cortar, copiar, pegar, borrar, seleccionar todo y corrección de ortografía.

Las opciones de deshacer, cortar, copiar y pegar las tenemos directas en la barra de herramientas:

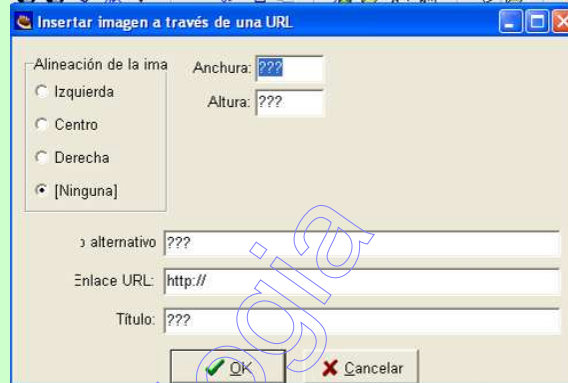


Insertar.- Desde la opción insertar podemos incluir en nuestro JCloze::

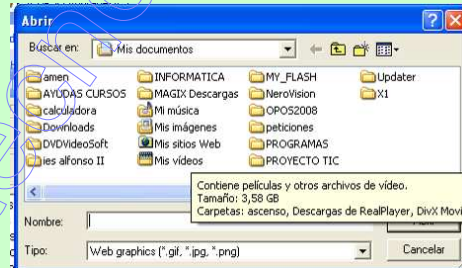


Desde Internet: debemos indicar la dirección URL donde se encuentra nuestra imagen en Internet. Debemos seleccionar la posición y el tamaño si queremos modificarla

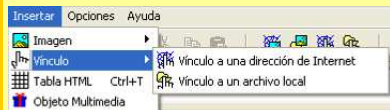
IMAGEN



Desde un archivo local, seleccionamos la carpeta y el archivo que queremos insertar y aceptamos.



VÍNCULO



Desde Internet: debemos indicar la dirección URL donde se encuentra la página en Internet. Podemos añadir un texto como hipervínculo o una imagen.



Desde un archivo local, nos avisa de que el archivo que vamos a insertar se guardará en la misma carpeta en la que estamos trabajando, aceptamos:

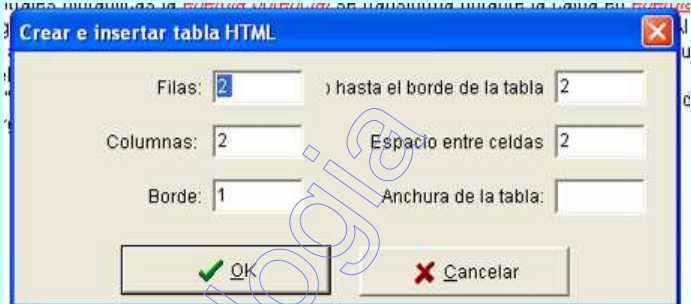
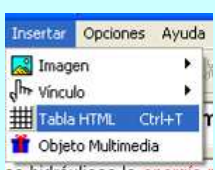


A continuación seleccionamos el archivo y lo abrimos



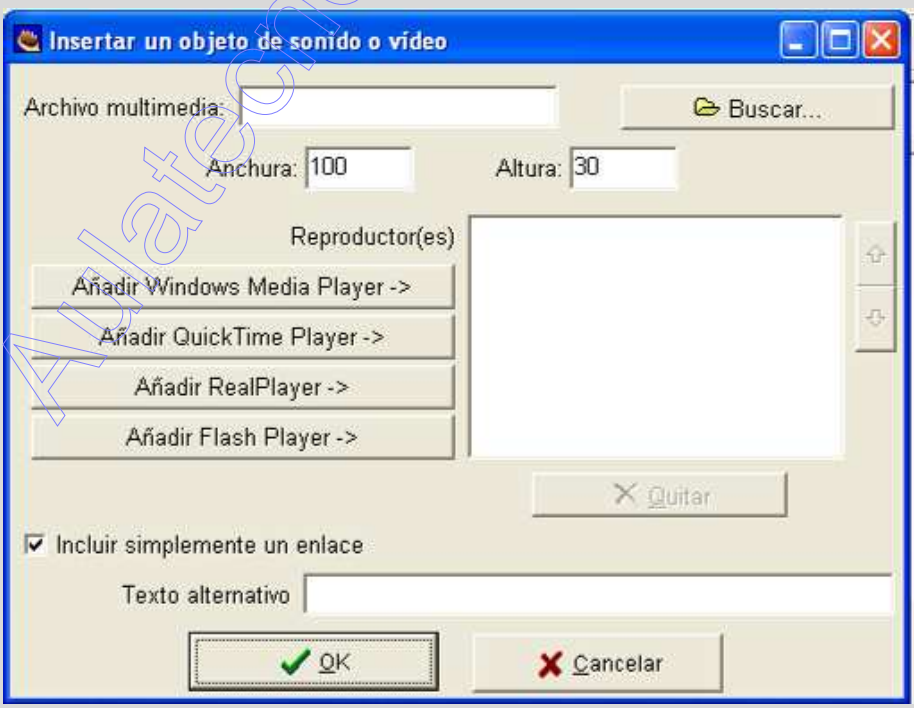
TABLA HTML

Seleccionamos El número de filas y columnas de nuestra tabla así como sus características:

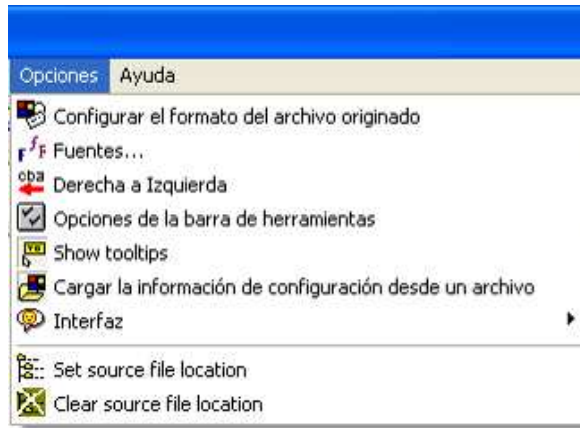


OBJETO MULTIMEDIA

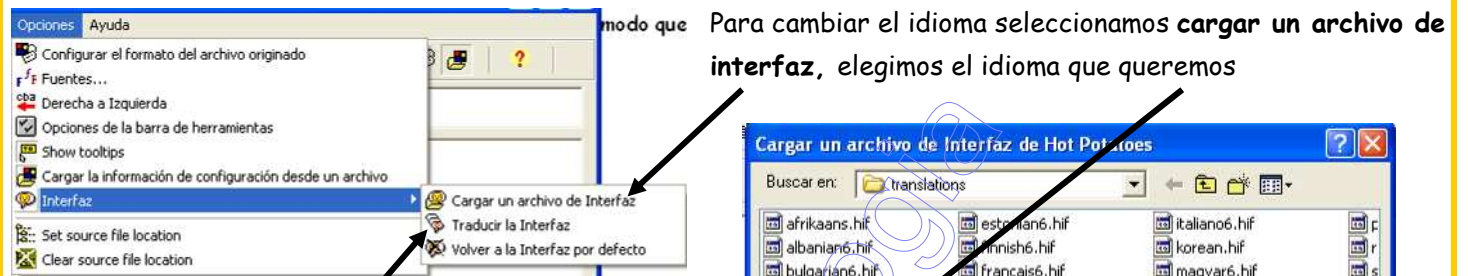
Buscamos el archivo que queremos insertar, y el tipo de reproductor para abrirlo. Podemos incluir un enlace o un texto alternativo.



Opciones.- Desde aquí podemos establecer la interfaz de nuestro JCloze, colores, botones, veamos las diferentes posibilidades que nos ofrece este programa. Esta pestaña es común para todas las patatas de modo que sólo la analizaremos en el JCloze.

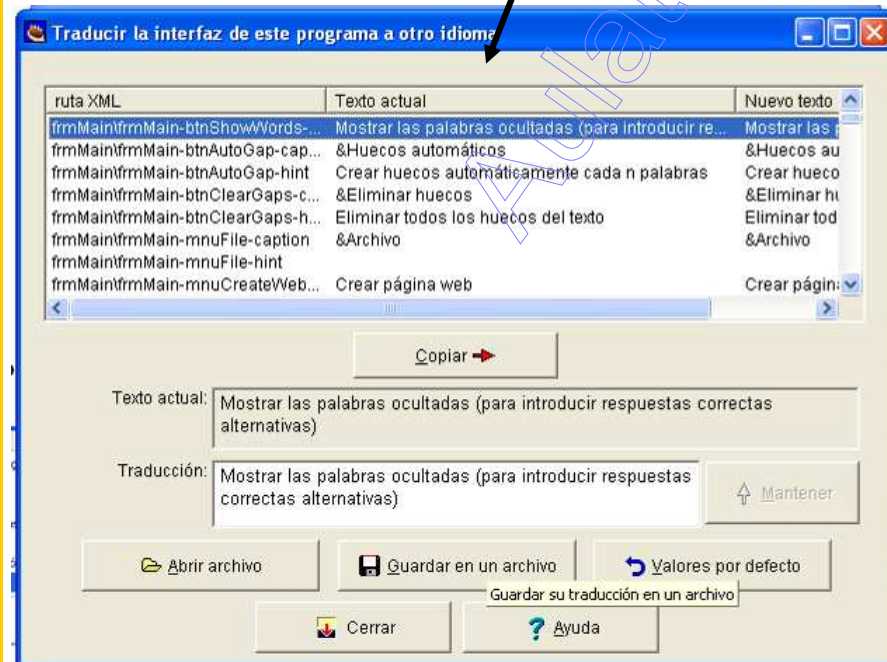


Vamos a empezar a trabajar con la **Interfaz** que nos ofrece entre otras posibilidades la de cambiar el idioma:



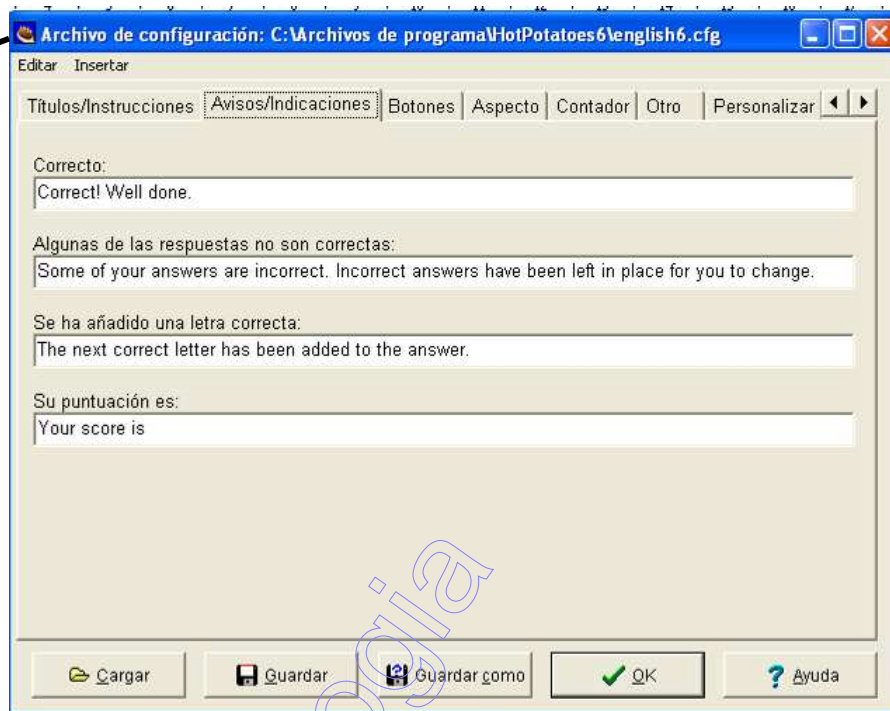
Para cambiar el idioma seleccionamos **cargar un archivo de interfaz**, elegimos el idioma que queremos

La siguiente opción **traducir la interfaz** permite modificar los textos automáticos que nos proporciona el programa. Desde aquí podemos modificar estas indicaciones o traducirlas:



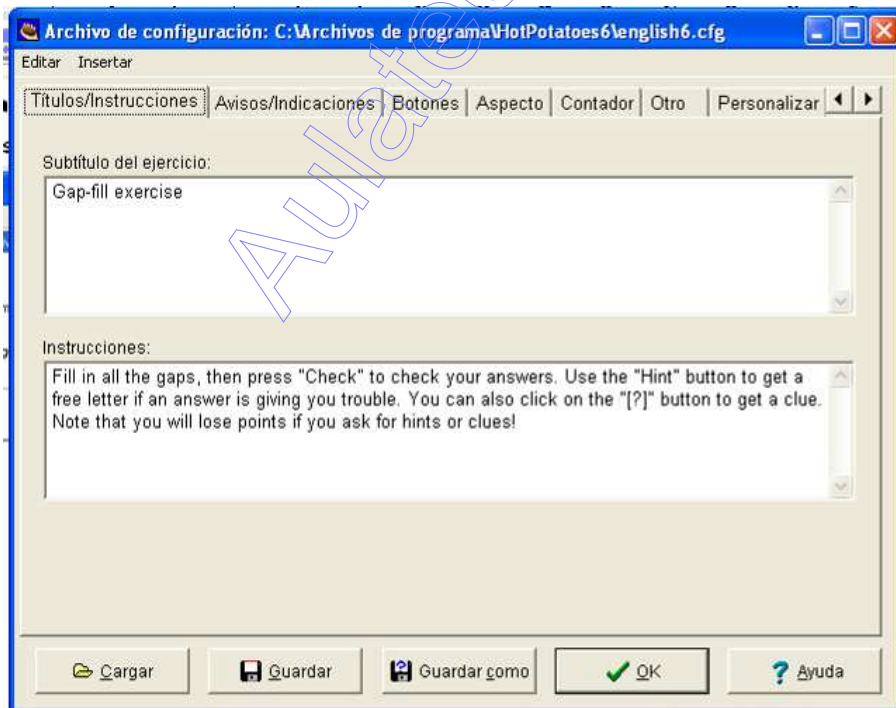
La última opción **volver a la interfaz por defecto** nos permite restaurar la configuración por defecto, configuración del programa inicialmente.

✎ **Configurar el formato del archivo generado.-** Desde aquí podemos modificar los textos, botones, avisos, aspecto, contadores,.. de nuestra patata para darle un carácter personalizado.



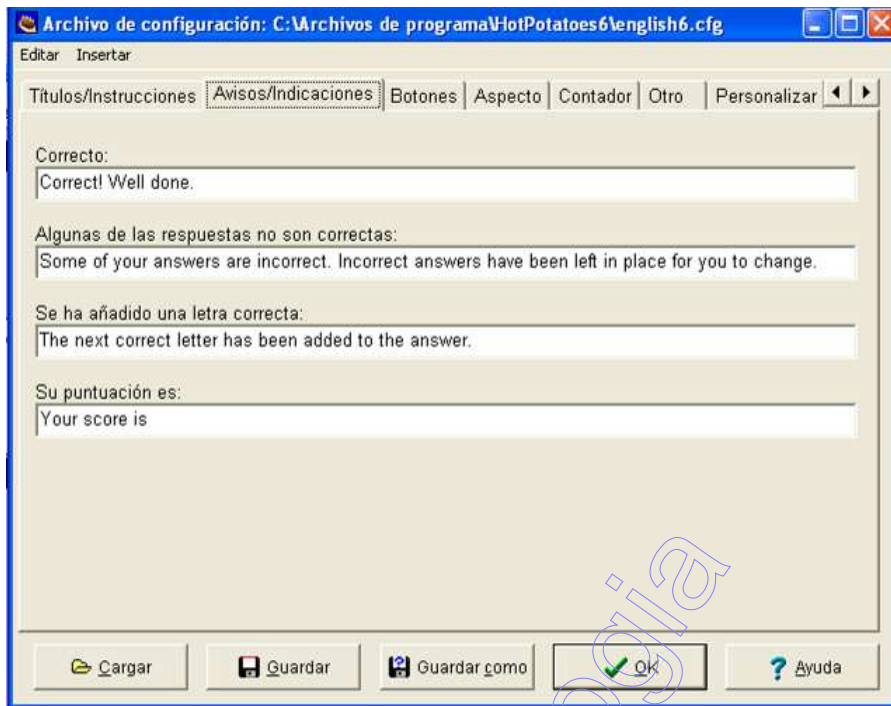
Vamos a analizar cada una de las pestañas .

☑ **Títulos/instrucciones.-** En esta pestaña podemos incluir el título de nuestro ejercicio, así como las instrucciones para su realización.

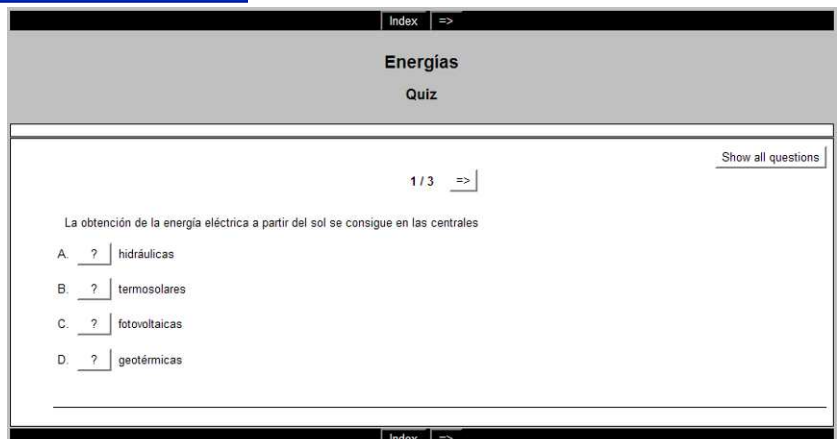
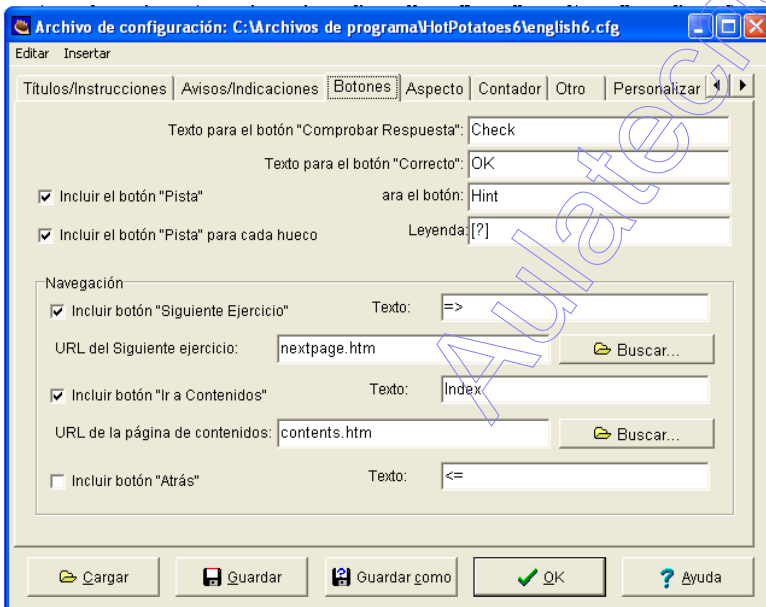


☑ **Avisos/indicaciones.-** Desde aquí establecemos los mensajes que aparecerán en la pantalla cuando el alumnado vaya resolviendo las distintas actividades planteadas. Si la respuesta proporcionada es correcta aparecerá un mensaje, en el programa aparece por defecto Correst! Well done, es aquí donde podemos modificar esta opción por otra que nos parezca más adecuada: ¡Bien hecho!, adelante, ¡Muy bien!....

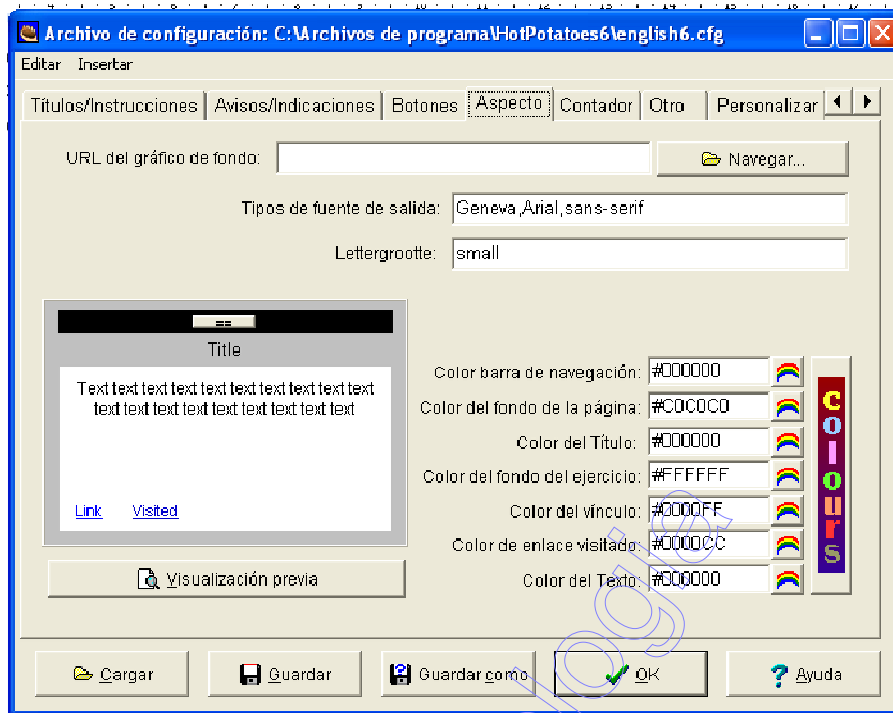
Esto lo podemos realizar con todos los avisos, una vez modificados los campos que consideremos, guardamos las modificaciones realizadas y aceptamos (OK)



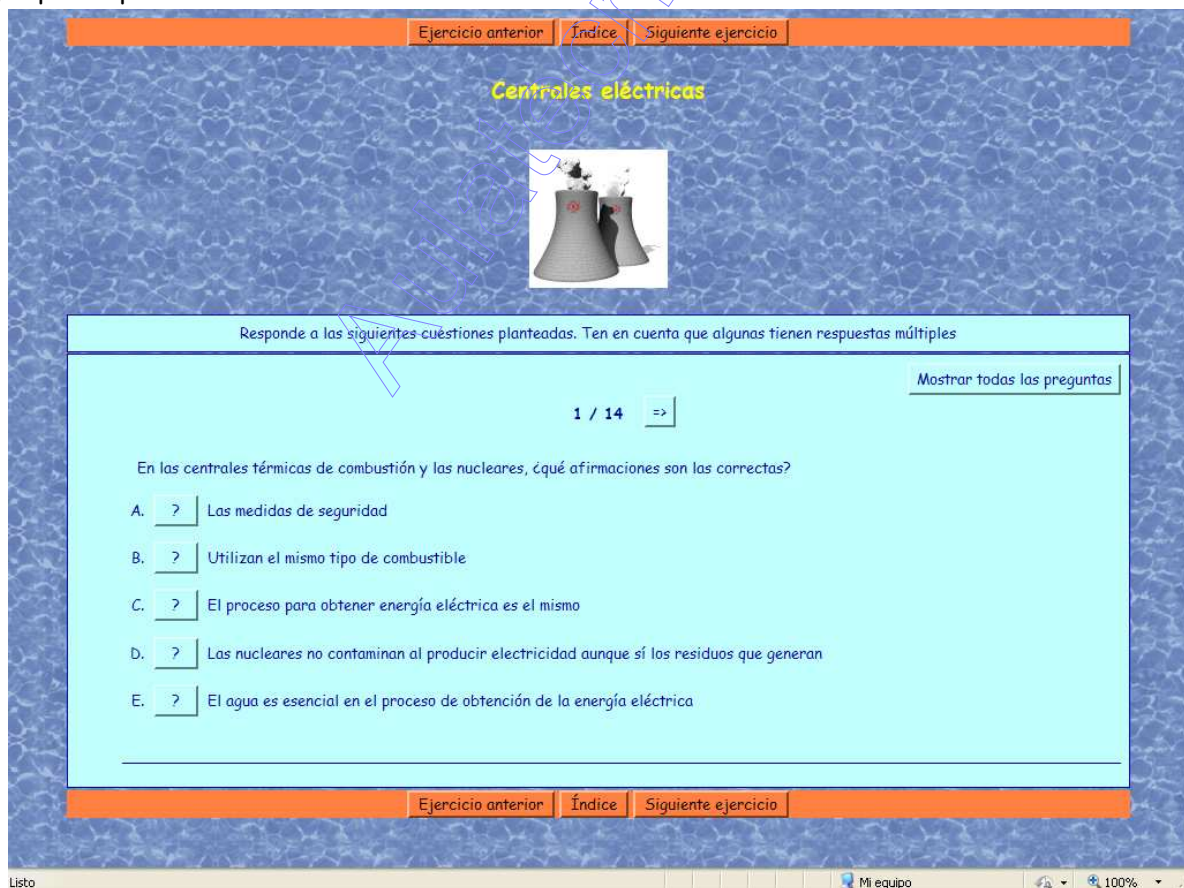
La pestaña **Botones** Nos permite seleccionar los botones que queremos que aparezcan en nuestro ejercicio y el texto asociado a esos botones. Una vez establecidos los botones y el texto que queremos que aparezca guardamos y aceptamos (OK)



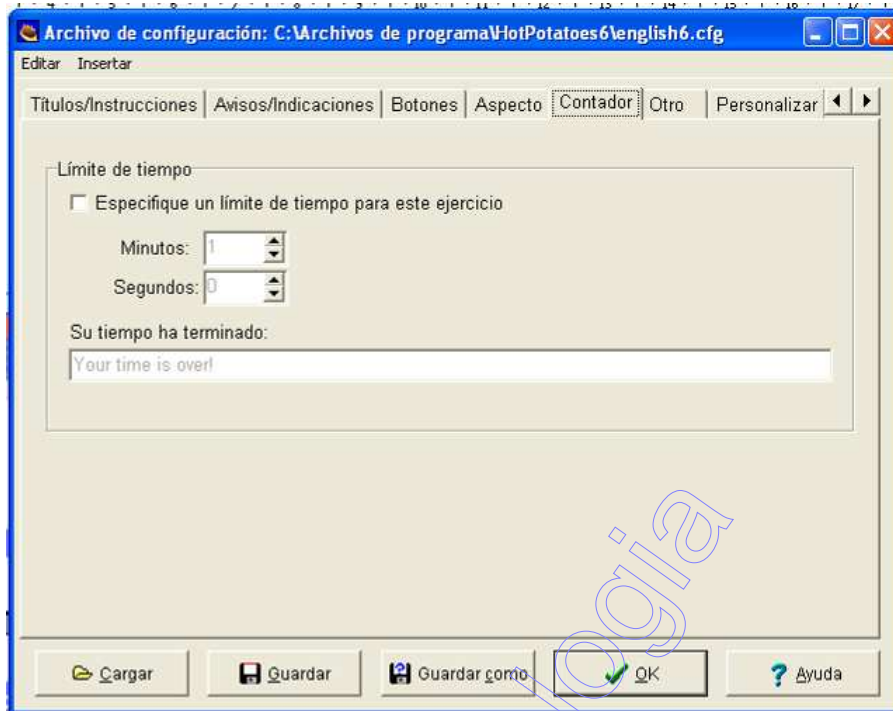
☑ Pestaña **Aspecto**.- Desde aquí podemos establecer los colores de fondo, título, texto, tipo de letra, tamaño, imagen de fondo si queremos establecer un formato más personalizado,....



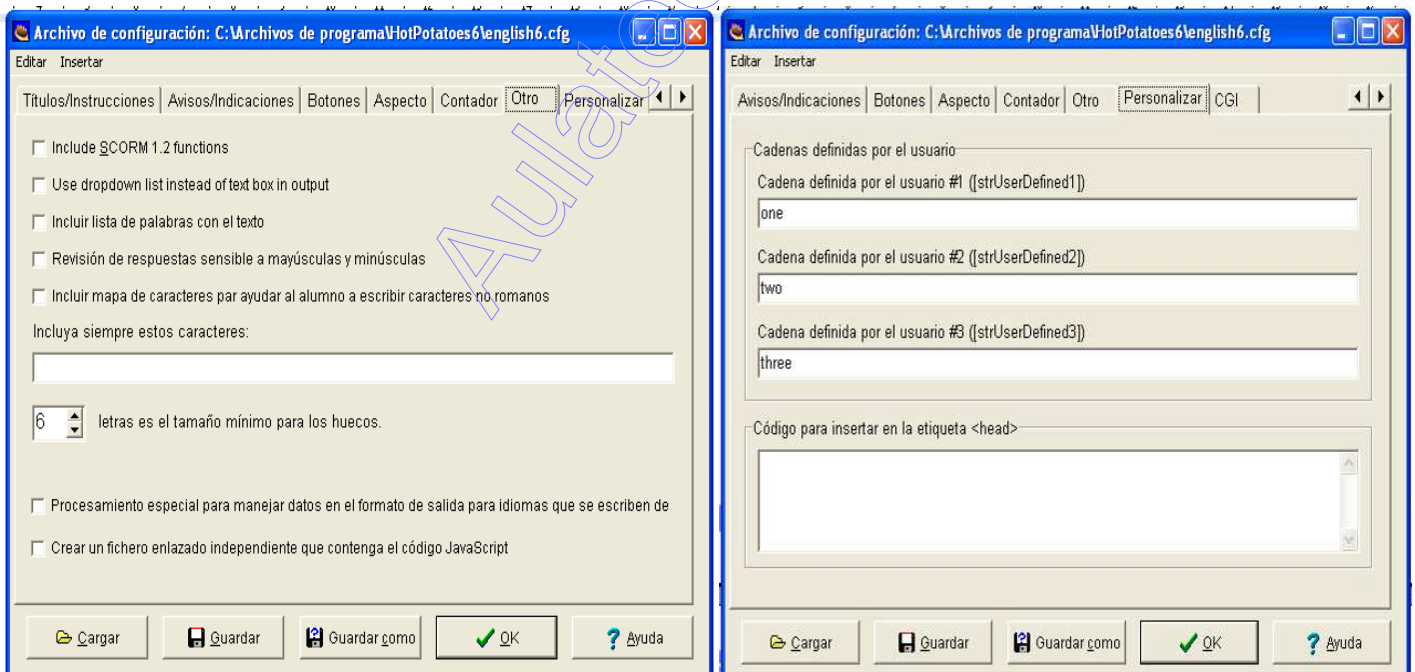
Ejemplo de personalización:



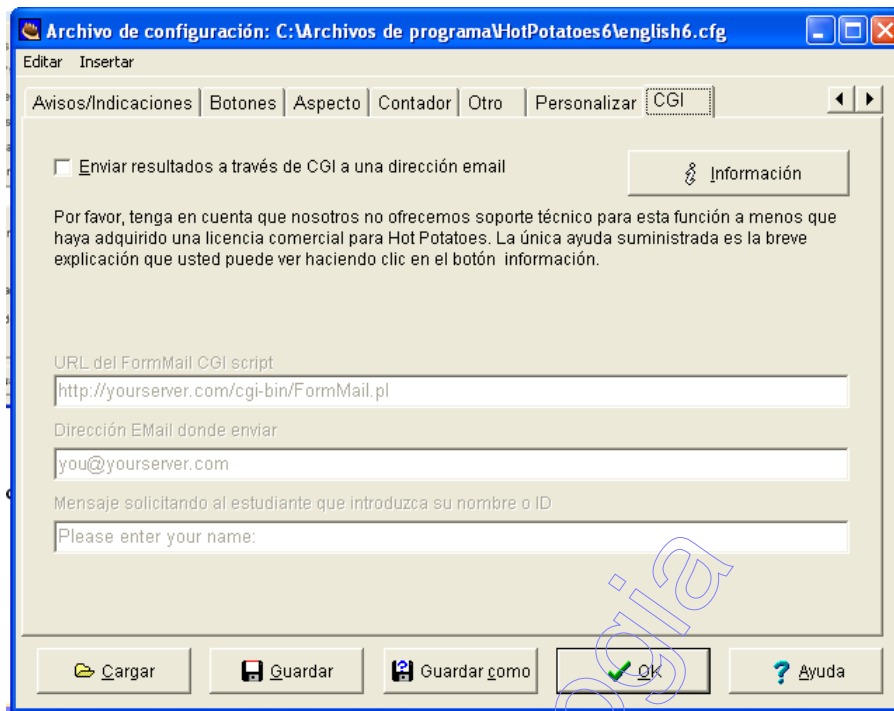
☑ Pestaña **Contador**.- En esta pestaña podemos establecer un límite de tiempo para la resolución del ejercicio. Una vez que finaliza el tiempo no se puede seguir con el ejercicio. Una vez establecido el tiempo máximo del que dispone el alumnado para realizar el ejercicio debemos incluir un texto que indique el final.



☑ Pestaña **Otros y Personalizar**.- Para incluir modificaciones más avanzadas. Estas posibilidades las analizaremos más adelante.



☑ Pestaña **CGI**.- Desde aquí podemos establecer una autoevaluación que envíe los resultados obtenidos por los alumnos a una determinada cuenta de correo.



En todas las ventanas que nos permiten modificar el aspecto de nuestro ejercicio observamos en la barra de herramientas la opción **Insertar** Con la mismas opciones ya analizadas y que nos permitirá modificar los botones para que se transformen en una imagen o añadir gifs en los fallos o aciertos de los alumnos,....

Ayuda.- Desde aquí podemos buscar ayuda sobre diferentes temas del programa.