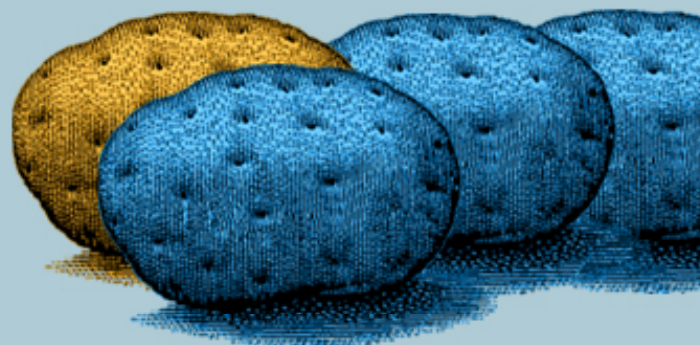


# Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes



Curso

Guía del Alumno

Autores



MINISTERIO  
DE EDUCACIÓN  
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL  
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN  
FORMACIÓN PROFESIONAL  
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL  
DE INFORMACIÓN Y  
COMUNICACIÓN EDUCATIVA

# Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes



## Índice

- Tema 1: Hot Potatoes
- Tema 2: Elaboración de un ejercicio
- Tema 3: Tipos de ejercicios
- Tema 4: Creación de unidades didácticas
- Tema 5 : Publicación en web
- Mapa del curso
- Actividades
- Anexos
- Recursos
- PDF
- Proyectos



### 4.1 Introducción

Cuando se tienen varias actividades creadas, hay que unirlas para generar conjuntos de ejercicios, creando verdaderas unidades didácticas que den sentido y coherencia al trabajo desarrollado y que permitan a los alumnos seguir una secuencia de contenidos estructurada y lógica. Para enlazar los ejercicios creados hay varias posibilidades:

- el menú **Opciones** de cualquiera de las patatas de Hot Potatoes.
- la aplicación **The Masher** incluida en **Hot Potatoes**.
- o cualquier otro editor html.

**Actividades** Antes de comenzar veremos algún ejemplo sencillo y unos Proyectos.

#### **ACTIVIDAD 1.** Navegación Lineal

Para empezar, se propone un análisis de conocimientos previos con un pequeño ejercicio ya elaborado.

[Pulsa en este enlace para acceder al ejemplo](#)

#### **ACTIVIDAD 2.** Navegación mediante un Índice

Los ejercicios se pueden organizar y estructurar mediante una navegación lineal o mediante un Índice

[Pulsa en este enlace para acceder al ejemplo](#)

#### **ACTIVIDAD 3.** PROYECTO

En el Capítulo 4 hemos optado por tres Proyectos correspondientes a cada una de las posibilidades para enlazar actividades. Para ello contamos con el **Proyecto A.4: A fondo** y sus variantes, todos en la sección " Proyectos ". Si las propuestas no se ajustan a lo deseado, se pueden adaptar a otra realidad y a otros intereses. También puedes retomar los Proyectos anteriores si no los hiciste: A.0, A.1, A.2 y A.3.

Y para finalizar el curso, también podéis realizar el **Proyecto A.5: Tiempo libre**

#### **NOTAS**

**Nota 1:** las respuestas a las actividades 1 y 2 son personales.

**Nota 2:** esta vez es especialmente importante echar un vistazo antes de empezar a todo el contenido del capítulo, con estos objetivos :

- encontrar tu propio modo y línea de trabajo, más acorde con tu estilo o con tus necesidades y prioridades
- planificar tu tiempo y esfuerzos

Esperamos que disfrutes.

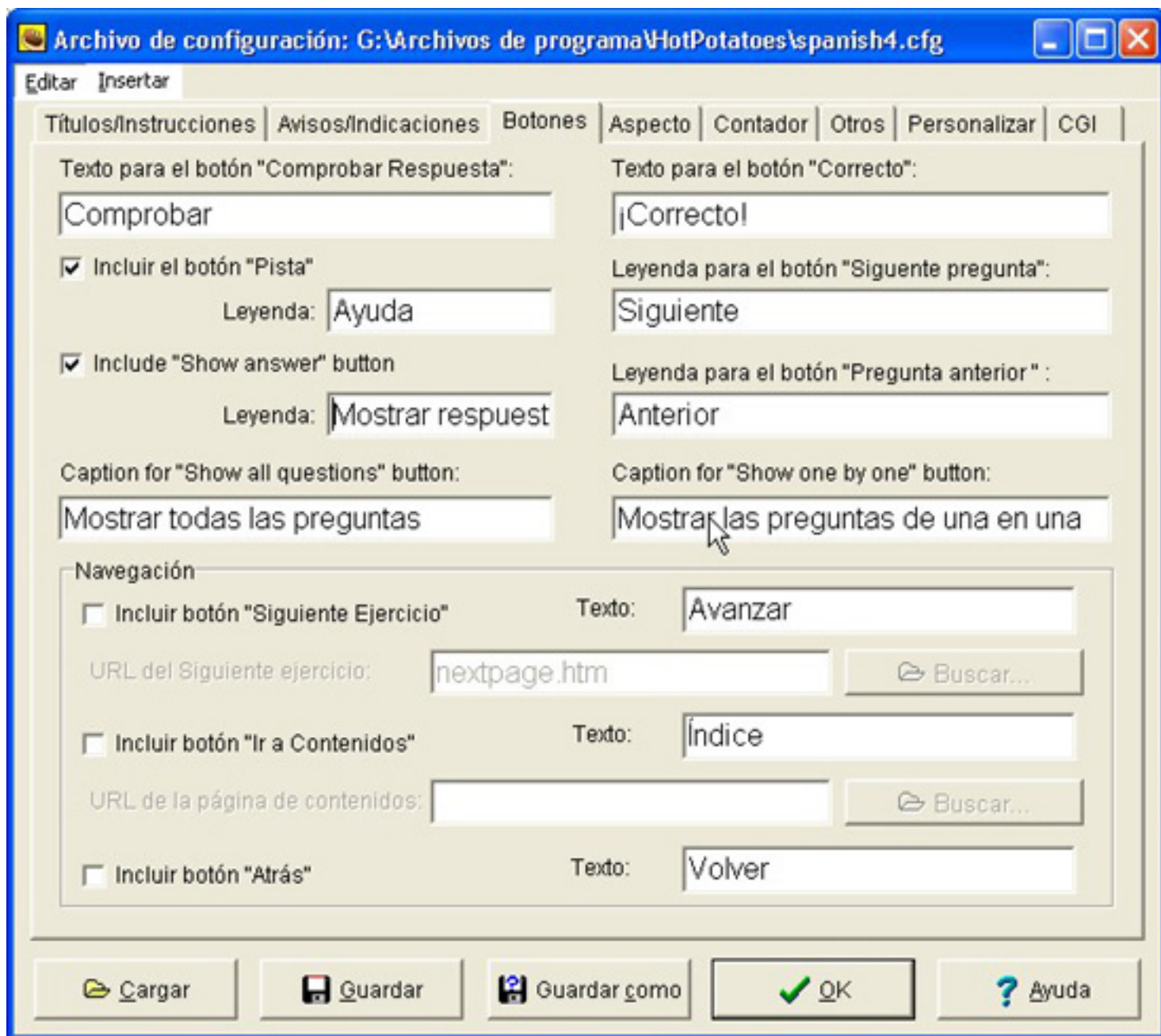


## Tema 4: Creación de Unidades Didácticas > Con el menú Opciones

### 4.2 Enlazar ejercicios con el menú Opciones

#### a. Cómo se hace

Para enlazar diferentes ejercicios mediante botones de navegación, utilizaremos la opciones de la ficha **Botones**, a la que se accede desde la función **Configurar el formato del archivo originado** del menú **Opciones** de cualquiera de las patatas.



Archivo de configuración: G:\Archivos de programa\HotPotatoes\spanish4.cfg

Editar Insertar

Titulos/Instrucciones Avisos/Indicaciones **Botones** Aspecto Contador Otros Personalizar CGI

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":  
Comprobar

Incluir el botón "Pista"  
Leyenda: Ayuda

Include "Show answer" button  
Leyenda: Mostrar respuest

Texto para el botón "Correcto":  
¡Correcto!

Leyenda para el botón "Siguiente pregunta":  
Siguiente

Leyenda para el botón "Pregunta anterior":  
Anterior

Caption for "Show all questions" button:  
Mostrar todas las preguntas

Caption for "Show one by one" button:  
Mostrar las preguntas de una en una

Navegación

Incluir botón "Siguiente Ejercicio"      Texto: Avanzar

URL del Siguiente ejercicio: nextpage.htm      Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos"      Texto: Índice

URL de la página de contenidos:      Buscar...

Incluir botón "Atrás"      Texto: Volver

Cargar Guardar Guardar como OK Ayuda

## b. Enlazar dos o más actividades

Supongamos que queremos enlazar en una secuencia de **navegación lineal** algunos de los ejercicios mostrados en la Introducción del Capítulo 3, ( **Actividad 1. Tipos de Ejercicios** ), concretamente, queremos enlazar:

- El ejercicio de **Tipo 1** , ejercicio de respuestas múltiples.
- El ejercicio de **Tipo 5** , ejercicio de emparejamientos.
- El ejercicio de **Tipo 8** , un crucigrama.

Queremos que la **navegación sea lineal**, es decir, que el usuario tenga que hacer primero el ejercicio de **Tipo 1** (respuestas múltiples), luego el de **Tipo 5** (emparejamientos) y, por último el de **Tipo 8** (crucigrama) y, por si lo desea repetir, vamos a permitir solamente que vuelva desde el último ejercicio, el crucigrama, al primero, el de respuestas múltiples. Para ello, introduciremos los siguientes botones de navegación:

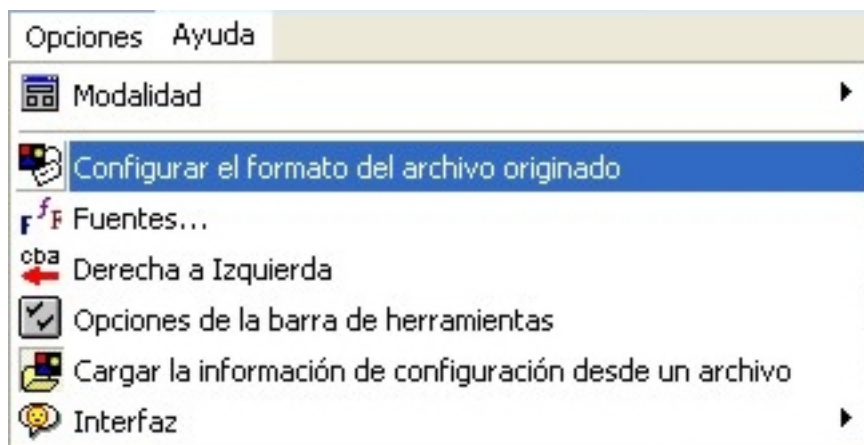
- En el ejercicio de **Tipo 1**, un único botón con la leyenda **Siguiente Ejercicio**.
- En el ejercicio de **Tipo 5**, dos botones, uno con la leyenda **Ejercicio Anterior** y el otro con la leyenda **Siguiente Ejercicio**.
- En el ejercicio de **Tipo 8**, un único botón con la leyenda **Volver a empezar** , para que nos lleve de nuevo al primer ejercicio.

[Pulsa en este enlace para ver una animación sobre la elaboración de esta práctica](#)

**NOTA** : Ésta es solamente una posible propuesta de navegación lineal, entre otras muchas posibles. El objetivo es que aprendamos a incluir botones de navegación.

Ahora se pretende que reproduzcas ese sistema de navegación lineal, los archivos fuente que necesitas para ello los encontrarás en la carpeta `\tema4\ejercicios\capitulo4\archivos_fuente` de este CD-ROM.

Abre el archivo **tipo1.jqz**, que se encuentra en la carpeta especificada anteriormente, y selecciona la opción **Configurar el formato del archivo originado** del menú **Opciones**:



Y accedemos al cuadro de diálogo de las diferentes fichas o pestañas de configuración. Selecciona la

ficha **Botones**, tal como se muestra en la figura siguiente:

Archivo de configuración: G:\Archivos de programa\HotPotatoes6\translations\Wk.cfg

Editar Insertar

Títulos/Instrucciones Avisos/Feedback **Botones** Aspecto Contador Otro Personalizar CGI

Texto para el botón "Comprobar Respuesta": Comprobar

Texto para el botón "Correcto": ¡Correcto!

Texto para el botón "Siguiente" tarjeta flash: Next

Texto para el botón "Borrar" tarjeta flash: Delete

Navegación

Incluir botón "Siguiente Ejercicio" Texto: Avanzar

URL del Siguiente ejercicio: nextpage.htm Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto: Índice

URL de la página de contenidos: Buscar...

Incluir botón "Atrás" Texto: Volver

Cargar Guardar Guardar como OK Ayuda

Completa la ficha con los siguientes datos:

- Marca la casilla de Verificación **Incluir botón "Siguiente ejercicio"**
- En el recuadro **Texto** , escribe **Siguiente Ejercicio** (para ello primero deberás borrar lo que esté escrito).
- En el recuadro **URL del Siguiente ejercicio** , escribe **tipo5.htm** o utiliza el botón **Buscar** para seleccionar el ejercicio al que queremos acceder mediante el botón **Siguiente Ejercicio**.

El aspecto final se muestra en la figura siguiente:

**Archivo de configuración:**

Editar Insertar

Títulos/Instrucciones | Avisos/Indicaciones | Botones | Aspecto | Contador | Otros | Personalizar | CGI

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":  
Comprobar

Incluir el botón "Pista"  
Leyenda: Ayuda

Incluye "Show answer" button  
Leyenda: Show answer

Caption for "Show all questions" button:  
Mostrar todas las preguntas

Texto para el botón "Correcto":  
¡Correcto!

Leyenda para el botón "Siguiente pregunta":  
Siguiente

Leyenda para el botón "Pregunta anterior":  
Anterior

Caption for "Show one by one" button:  
Mostrar las preguntas de una en una

Navegación

Incluir botón "Siguiente Ejercicio"      Texto: Siguiente Ejercicio

URL del Siguiente ejercicio: tipo5.htm      Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos"      Texto: Índice

URL de la página de contenidos:      Buscar...

Incluir botón "Atrás"      Texto: Volver

Cargar      Guardar      Guardar como      OK      Ayuda

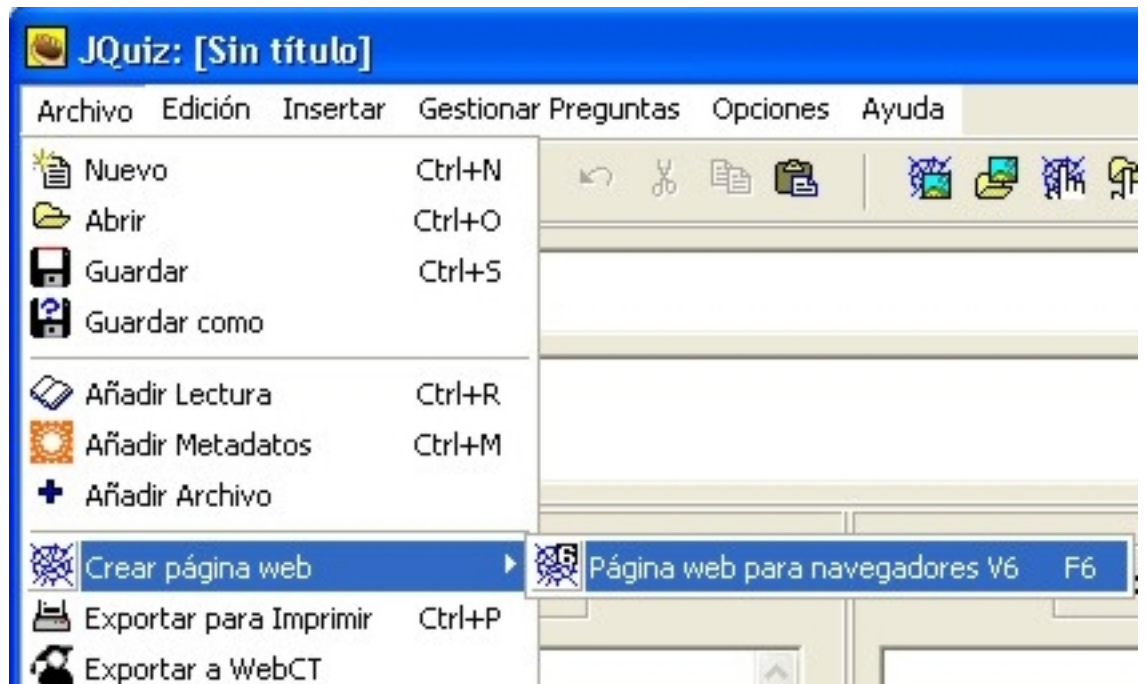
- Pulsa en el botón **Guardar**, para grabar los cambios en el archivo de configuración \*.cfg, y luego en el botón **OK**.

### Creación de la página web:

Ahora guarda los cambios en el archivo **tipo1.jqz** y vuelve a crear la página web correspondiente mediante la opción Crear página web del menú Archivo .

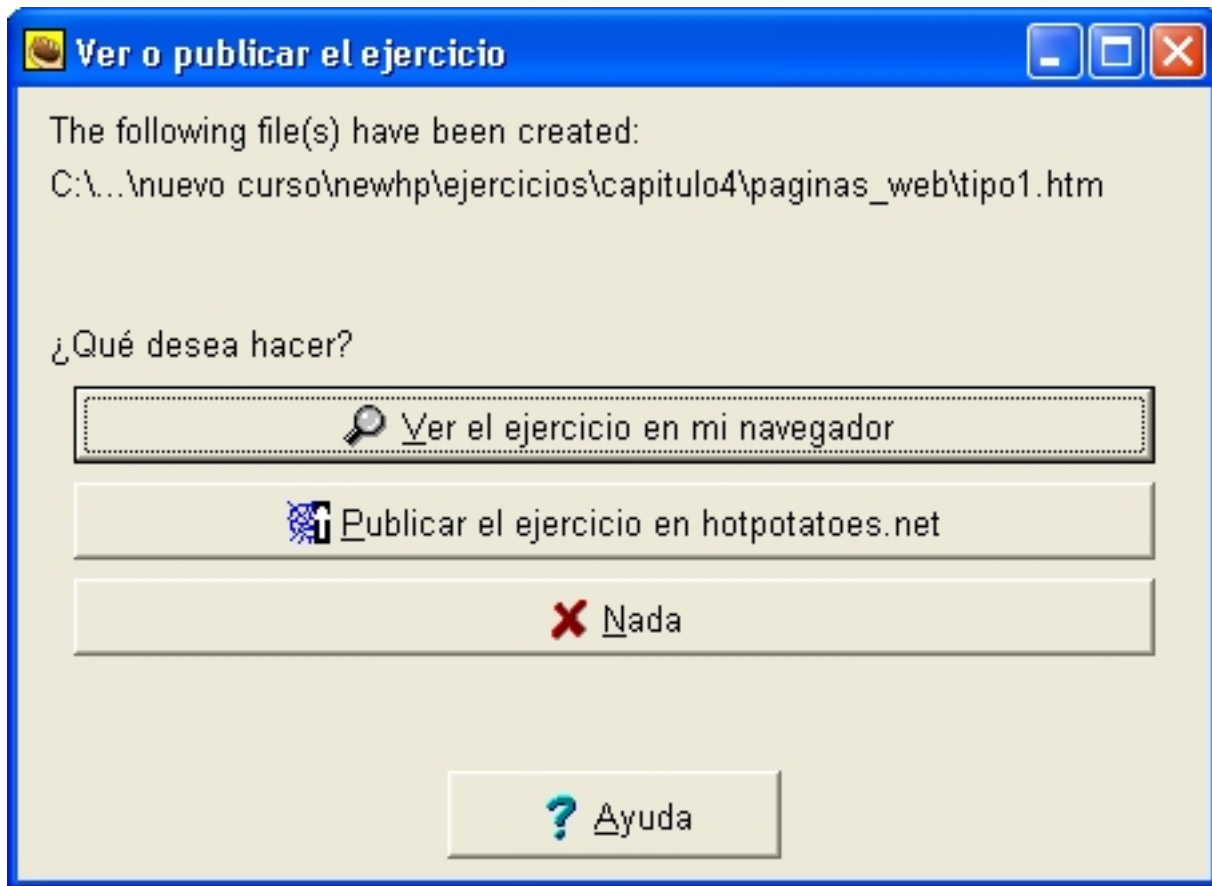
Guarda la página web con el nombre tipo1.htm .

NOTA : es muy importante que no utilices ni espacios en blanco, ni caracteres acentuados ni la "ñ" en los nombres de tus archivos, ya que los servidores de páginas web, donde se publicarán los ejercicios, no admiten estos caracteres en los nombres de los archivos.



**RECUERDA:** Los ejercicios enlazados, las páginas web (archivos \*.htm), deberán estar todos en la misma carpeta para que funcionen los botones de navegación.

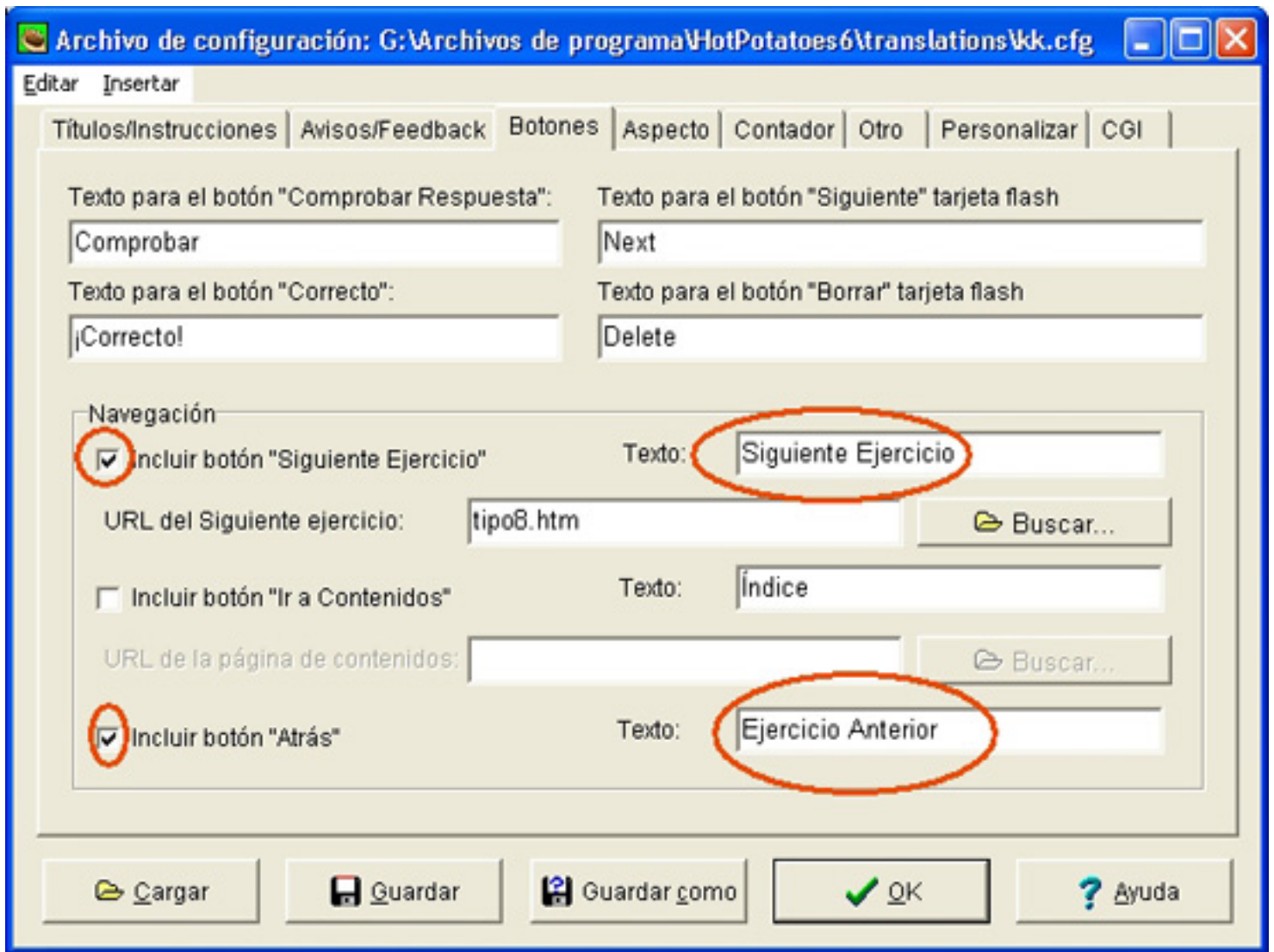
Después de poner el nombre al archivo, nos aparecerá un cuadro de diálogo en el que se nos preguntará lo que queremos hacer:



Pulsa sobre el botón **Ver el ejercicio en mi navegador** y, si todo se ha realizado correctamente, el navegador arranca y muestra el ejercicio terminado, con el botón de navegación en la parte superior, tal como se puede ver al pulsar sobre el siguiente enlace:

[Pulsa aquí para ver el Ejercicio con un Botón de Navegación](#)

Ahora haz lo mismo con el segundo ejercicio. Abre el archivo **tipo5.jmt** e introduce los botones especificados anteriormente. El resultado es una ficha **Botones** como la que se muestra a continuación:



Al igual que hemos hecho antes, hay que guardar los cambios realizados en el archivo fuente y volver a crear la página web correspondiente.

**RECUERDA:** Los ejercicios enlazados, las páginas web (archivos \*.htm), deberán estar todos en la misma carpeta para que funcionen los botones de navegación.

Si todo se ha realizado correctamente podremos ver el ejercicio terminado y con los botones de navegación en la parte superior, tal como se puede ver al pulsar sobre el siguiente enlace:

[Pulsa aquí para ver el Ejercicio con varios Botones de Navegación](#)

Ya sólo te queda definir los botones del tercer ejercicio, **tipo8.jcw**, pero como ya tienes suficiente experiencia para repetir los pasos, no te vamos a mostrar nada más. Simplemente tienes que obtener una página web como la que se muestra al pulsar sobre el siguiente enlace:

[Ejercicio con un único botón de navegación: Volver a Empezar](#)

### c. Particularidades

Si queremos navegar entre el conjunto de ejercicios creados y enlazados de otra forma que no sea lineal, necesitaremos crear un índice, tal como se explica en los siguientes apartados.

## d. Actividades

**NOTA:** recuerda seguir un sistema coherente en el nombre y el almacenamiento de tus ejercicios. Por ejemplo:

- tu primera actividad para enlazar ejercicios se ha hecho con los archivos fuente **tipo1.jqz**, **tipo5.jmt** y **tipo8.jcw** que se encuentran en la carpeta **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente** de este CD-ROM.
- para la actividad 1 utilizaremos los archivos fuente **tipo2.jqz**, **tipo6.jmx** y **tipo7.jcl** que se encuentran en la carpeta **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente** de este CD-ROM.
- para la actividad 2 utilizaremos los archivos fuente **tipo3.jqz**, **tipo4.jqz** que se encuentran en la carpeta **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente** de este CD-ROM.
- para la actividad 3 utilizaremos los 8 archivos fuente mencionados anteriormente.

### Actividad 1

En esta actividad se pretende unir los ejercicios enumerados a continuación:

- El ejercicio denominado **Tipo 2**, ejercicio de respuestas cortas.
- El ejercicio denominado **Tipo 6**, ejercicio de ordenar las letras de una palabra.
- El ejercicio denominado **Tipo 7**, ejercicio de rellenar huecos.

Los botones de navegación deberán permitir que se haga primero el ejercicio de **Tipo 2** (respuestas cortas), luego el de **Tipo 6** (ordenación) y, por último el de **Tipo 7** (rellenar huecos). Se utilizarán en esta práctica los siguientes botones de navegación:

- En el ejercicio denominado **Tipo 2**, un único botón con la leyenda **Siguiente Ejercicio**.
- En el ejercicio denominado **Tipo 6**, dos botones, uno con la leyenda **Ejercicio Anterior** y el otro con la leyenda **Siguiente Ejercicio**.
- En el ejercicio denominado **Tipo 7**, un único botón con la leyenda **Ejercicio Anterior**.

(como alternativa puedes utilizar alguno de los ejercicios equivalentes que has realizado en el Capítulo 3).

### Actividad 2

En esta actividad se pretende unir los ejercicios enumerados a continuación:

- El ejercicio denominado **Tipo 3**, ejercicio combinado de respuestas cortas y múltiples.

- El ejercicio denominado **Tipo 4**, ejercicio de multiselección.

Los botones de navegación deberán permitir que se haga primero el ejercicio de **Tipo 3** (ejercicio combinado) y luego el de **Tipo 4** (multiselección). Se utilizarán en esta actividad los siguientes botones de navegación:

- En el ejercicio denominado **Tipo 3**, un único botón con la leyenda **Siguiente Ejercicio**.

(como alternativa puedes utilizar alguno de los ejercicios equivalentes que has realizado en el Capítulo 3).

### Actividad 3

En esta actividad se pretende unir los 8 tipos de ejercicios utilizados anteriormente en una secuencia de navegación lineal (observa que ya tienes enlazados tres grupos de ejercicios).

- Los ejercicios **Tipo 1** , **Tipo 5** y **Tipo 8**.
- Los ejercicios **Tipo 2** , **Tipo 6** y **Tipo 7**.
- Los ejercicios **Tipo 3** y **Tipo 4**.

Los botones de navegación deberán permitir enlazar el primer grupo de ejercicios con el segundo, y el segundo con el tercero (es decir: **Tipo 1** -> **Tipo 5** -> **Tipo 8** -> **Tipo 2** -> **Tipo 6** -> **Tipo 7** -> **Tipo 3** -> **Tipo 4** y vuelta a -> **Tipo 1** ) y luego volver al primer ejercicio (Tipo 1).

(como alternativa puedes utilizar alguno de los ejercicios equivalentes que has realizado en el Capítulo 3).

Con todo lo revisado y estudiado, la evaluación de este apartado consistirá en elaborar diversos ejercicios con botones de navegación; el ejercicio deberá ser contextualizado y relativo a tu área, asignatura, etapa o nivel educativo.



## Tema 4: Creación de Unidades Didácticas > Con The Masher

### 4.3 Crear un índice con The Masher

#### a. Cómo se hace

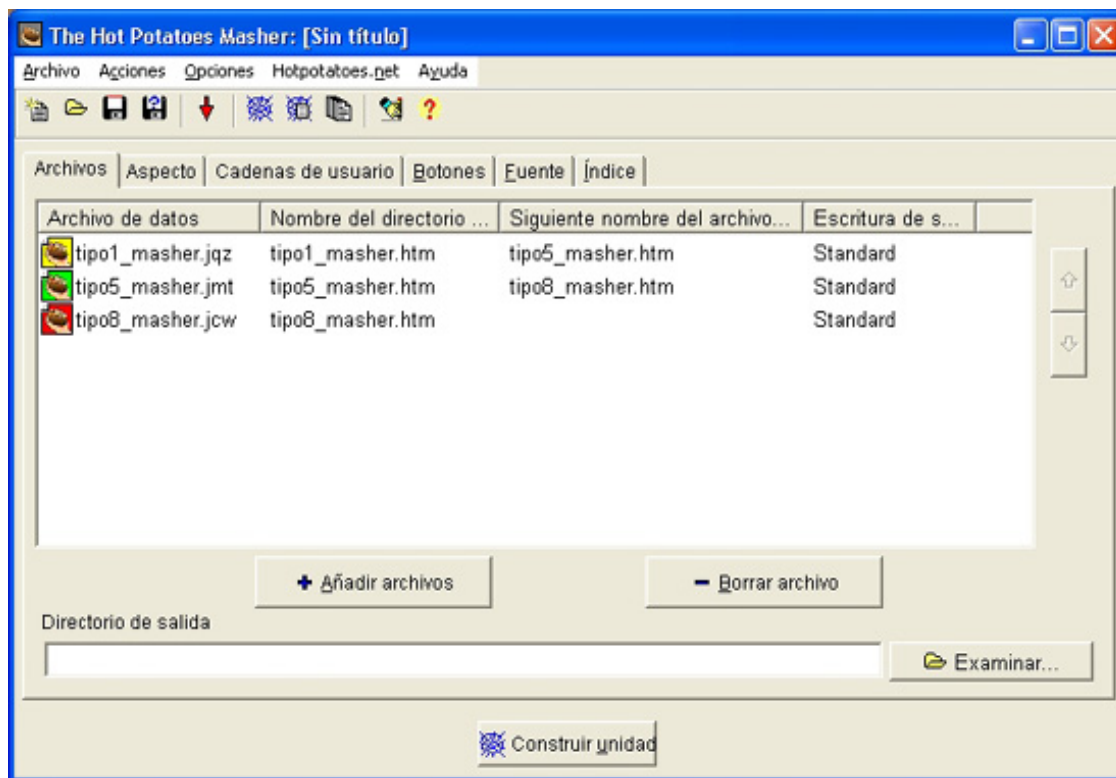
Otra forma de establecer un sistema de navegación entre las actividades o ejercicios elaborados es utilizar un **Índice** . Mediante un **Índice** podemos establecer una navegación lineal o de cualquier otro tipo.



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.

Y en apartados siguientes veremos como hacerlo con diferentes editores de páginas web.

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



#### b. Crear un Índice con The Masher

Supongamos que queremos enlazar los mismos ejercicios del apartado anterior pero 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, volveremos a utilizar los ejercicios del apartado anterior:

- El ejercicio de **Tipo 1** , ejercicio de respuestas múltiples.
- El ejercicio de **Tipo 5** , ejercicio de emparejamientos.

- El ejercicio de **Tipo 8** , un crucigrama.

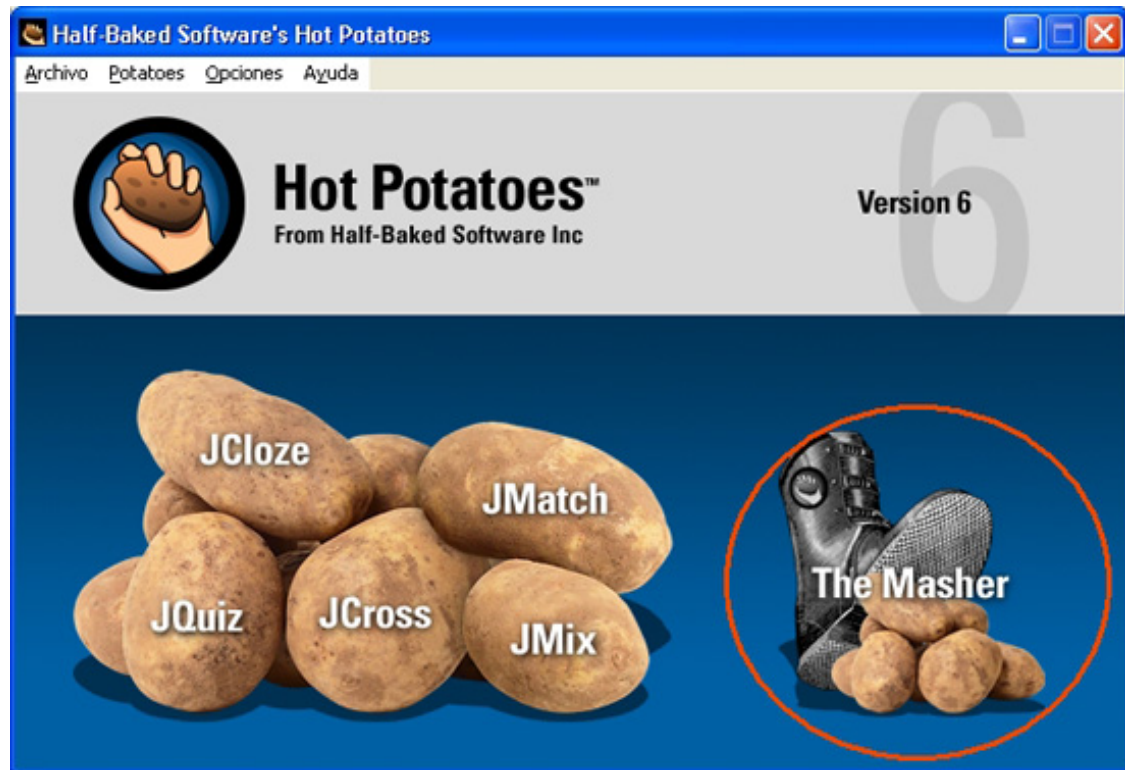
Queremos que desde la página **Índice** se pueda acceder a cualquiera de los tres ejercicios; además queremos que haya una navegación lineal entre los ejercicios y, por último queremos que en los tres ejercicios haya un botón que nos lleve de nuevo al **Índice**.

[Pulsa en este enlace para ver una animación sobre la elaboración de esta práctica](#)

**NOTA** : Esta es solamente una posible propuesta de elaboración de un **Índice** , entre otras muchas posibles. El objetivo es que aprendamos a elaborar un **Índice** con la aplicación **The Masher** .

Ahora se pretende que reproduzcas la elaboración de este **Índice**, los archivos fuente que necesitas para ello los encontrarás en la carpeta **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente** de este CD-ROM.

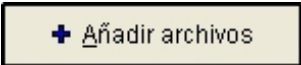
Abre la aplicación **The Masher** desde la ventana principal de **Hot Potatoes**:



Y accederás a la ventana principal de la aplicación.

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

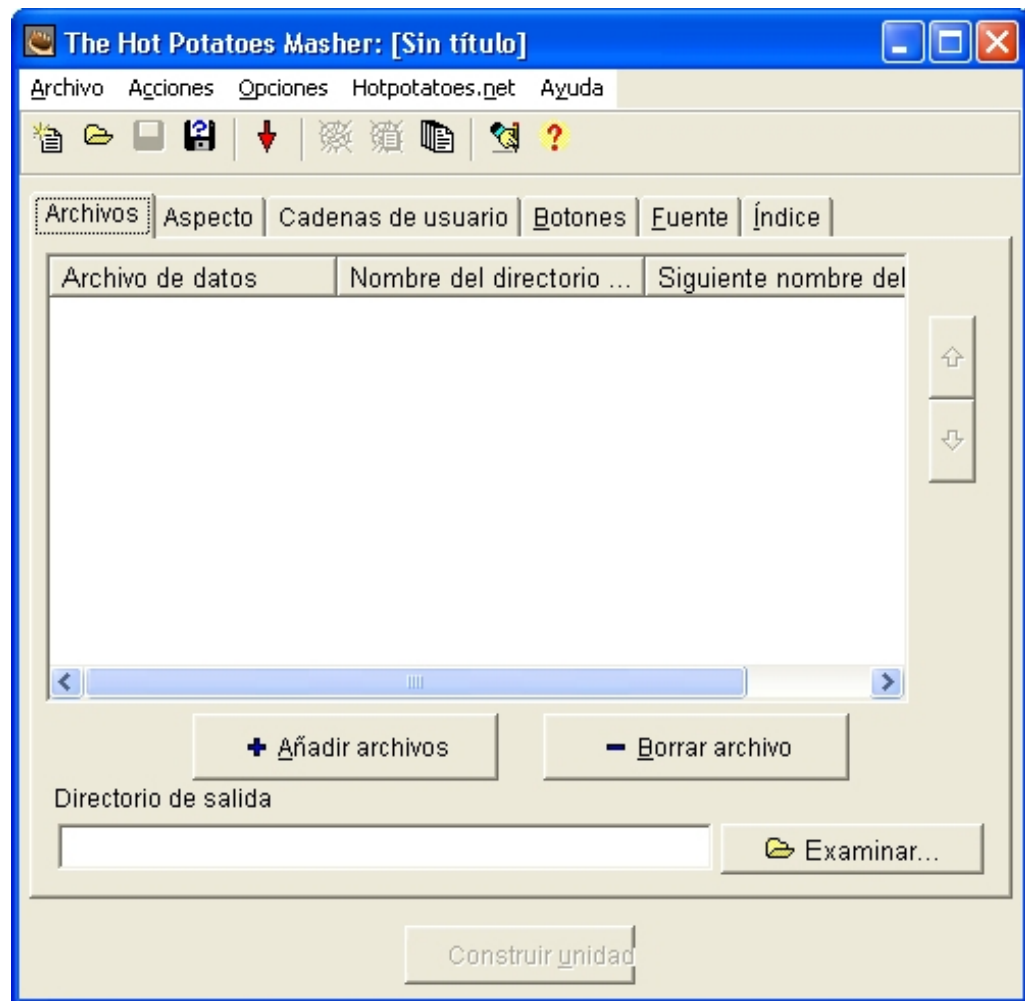
Bastará con que pulses en el botón



Y selecciones los archivos que te hemos preparado en la carpeta:

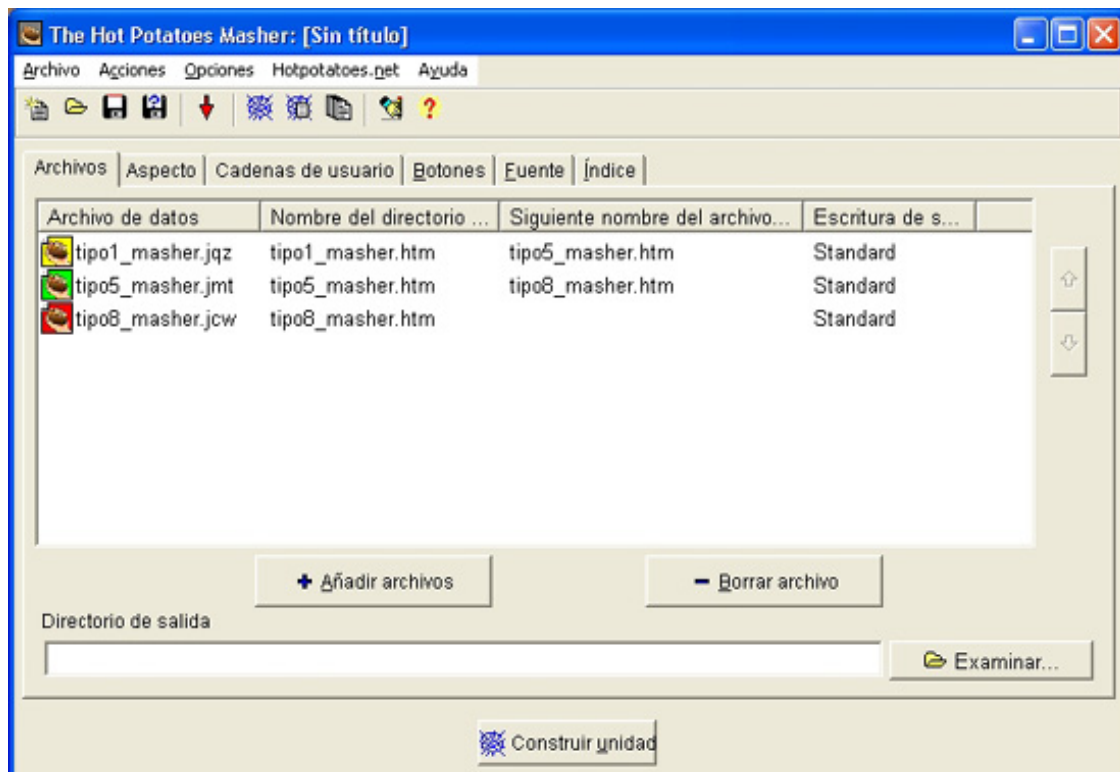
**tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente\masher\**

- tipo1\_masher.jqz
- tipo5\_masher.jmt
- tipo8\_masher.jcw



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 fuente originales, solamente en algunos casos especiales cargaremos las páginas web.

Si haces click en el siguiente enlace podrás ver dicha ficha: [Ficha de Archivos](#)

- Ficha **Aspecto**: nos permitirá definir el aspecto del ejercicio, colores, estilo de los botones, etc.

Si haces click en el siguiente enlace podrás ver dicha ficha: [Ficha de Aspecto](#)

- Ficha **Cadenas de usuario** : nos permitirá incluir fragmentos de código html.

Si haces click en el siguiente enlace podrás ver dicha ficha: [Ficha Cadenas de Usuario](#)

- Ficha **Botones**: en la que definiremos los botones de navegación que queremos incluir en nuestros ejercicios.

Si haces click en el siguiente enlace podrás ver dicha ficha: [Ficha Botones](#)

- Ficha **Fuente**: nos muestra el código html que se está generando.

Si haces click en el siguiente enlace podrás ver dicha ficha: [Ficha Fuente](#)

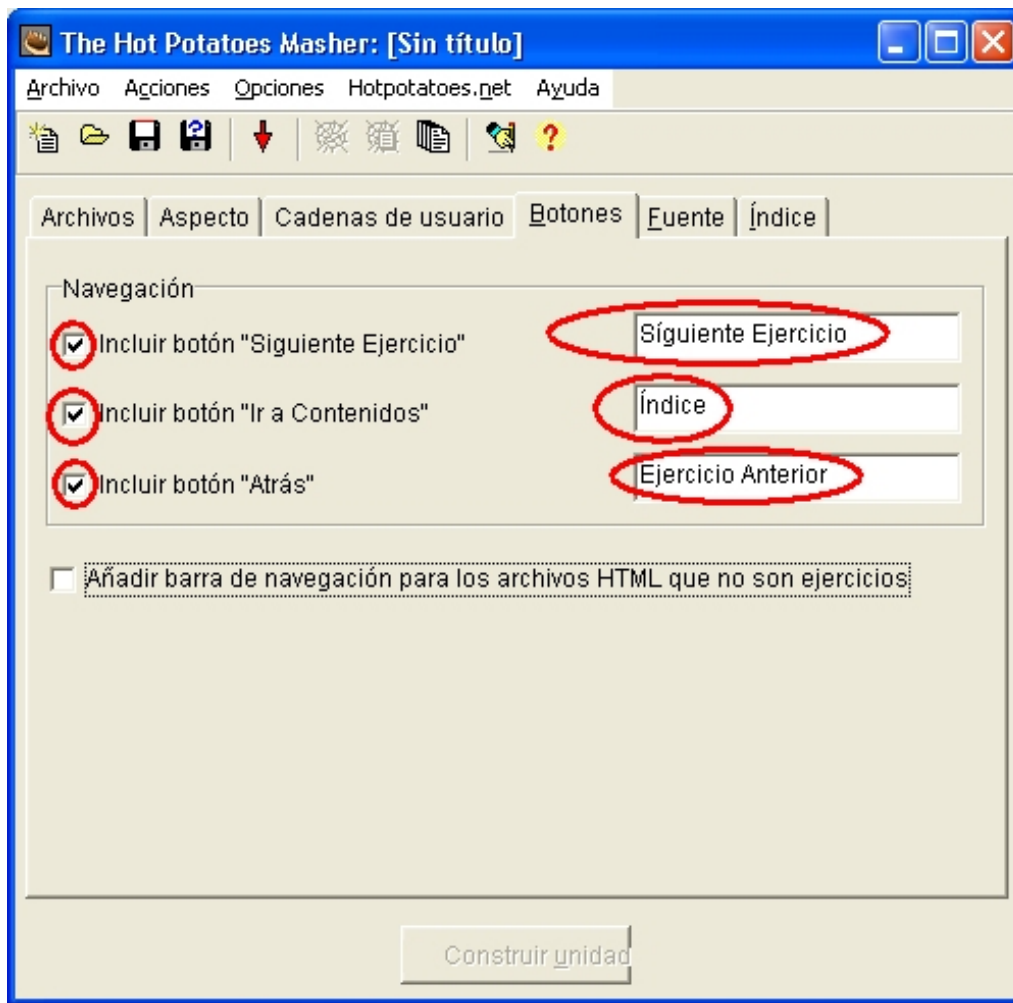
- Ficha **Índice**: nos permite definir el título del **Índice** y el nombre del archivo html que estamos generando.

Si haces click en el siguiente enlace podrás ver dicha ficha: [Ficha Índice](#)

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

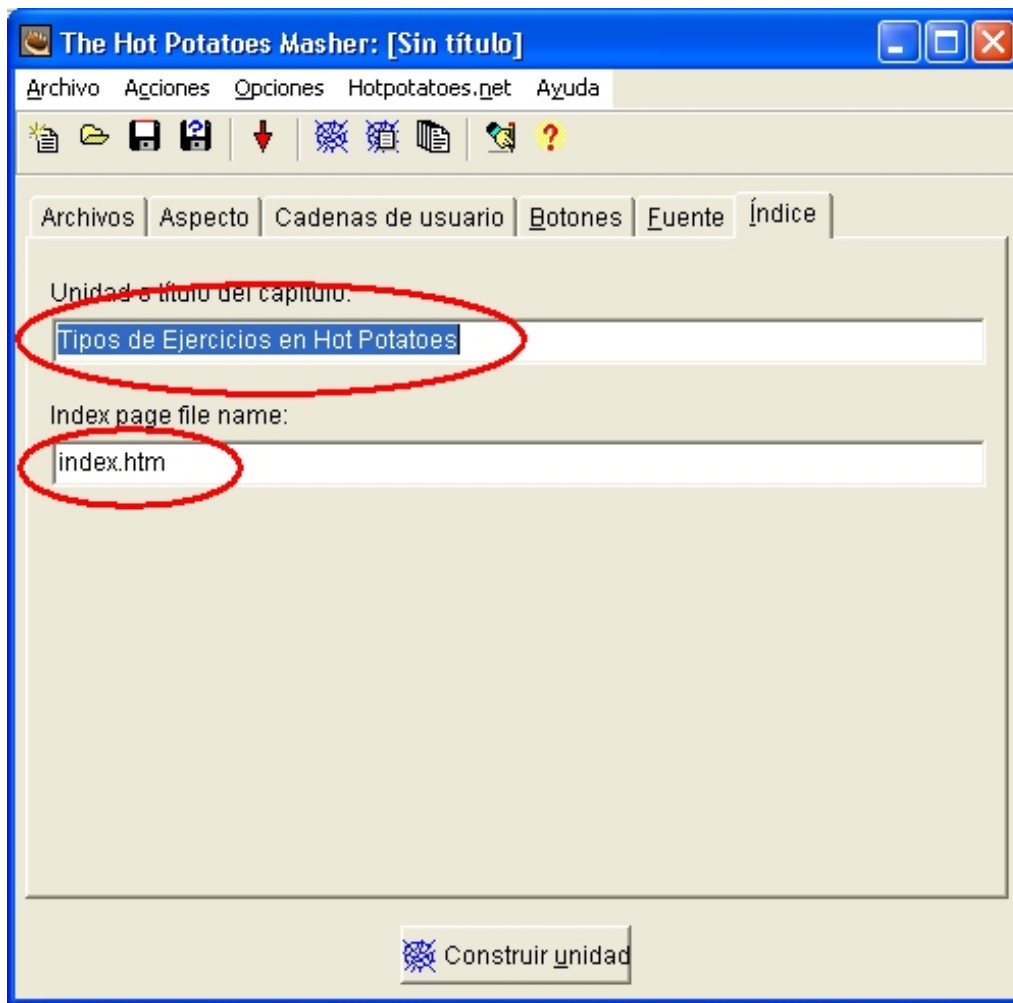
- Marca la casilla de Verificación **Incluir botón "Siguiente ejercicio"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escribe **Siguiente Ejercicio** .
- Marca la casilla de Verificación **Incluir botón "Ir a Contenidos"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escribe **Índice** .
- Marca la casilla de Verificación **Incluir botón "Anterior"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escribe **Ejercicio Anterior** .

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



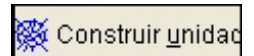
- Ahora pulsa en la ficha **Índice** y escribe, por ejemplo, **Tipos de Ejercicios en Hot Potatoes**
- Y como nombre de archivo escribe **index.htm**
- Guarda los datos en el archivo fuente **masher.jms**.

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

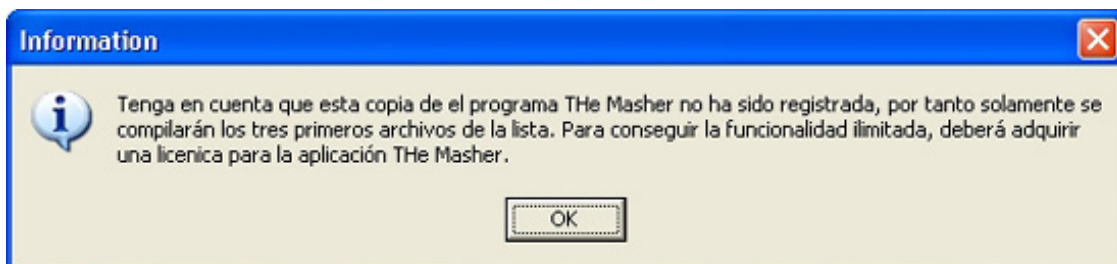


Creación de la página web del Índice:

Ahora vamos a generar la Unidad con su Índice. Para ello bastará con pulsar en el botón "Construir unidad"

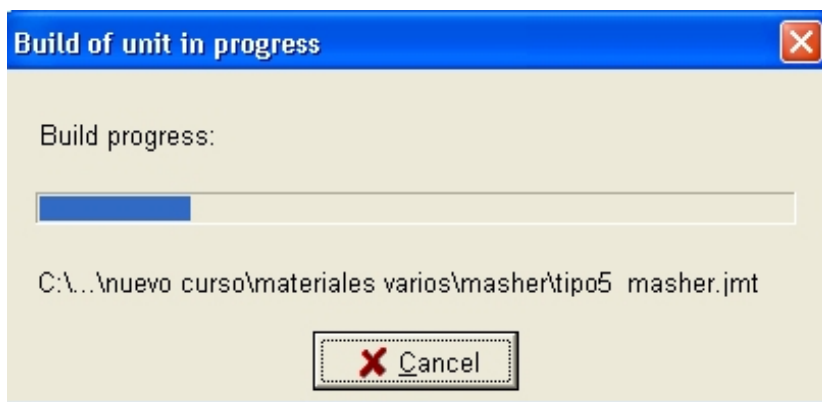


Nos aparecerá el cuadro de diálogo que se muestra a continuación:



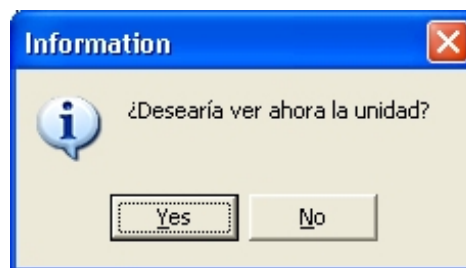
En el que se nos comunica que este componente de Hot Potatoes no es del todo gratuito (a diferencia de las demás aplicaciones o patatas). Con la versión incluida, solamente podemos generar un Índice que contenga un máximo de tres actividades.

Si queremos incluir más actividades deberemos adquirir la licencia comercial de Hot Potatoes, pero bueno, siempre hay trucos, como veremos más adelante. De momento pulsaremos en el botón **OK** y comenzará a generarse la página Índice. Tal como se nos informa en el siguiente cuadro de diálogo:



Por último se nos pregunta si deseamos ver cómo ha quedado nuestro Índice. El resultado lo puedes ver pulsando en el siguiente enlace:

[Ejercicio con un Índice de Contenidos](#)



**RECUERDA:** Los ejercicios enlazados, las páginas web (archivos \*.htm) deberán estar todos en la misma carpeta para que funcionen los botones de navegación.

### Enlazar más de tres ejercicios

Si queremos enlazar mas ejercicios sin adquirir la licencia comercial de Hot Potatoes podríamos crear varias páginas **Índice**, cada una de ellas conteniendo tres ejercicios y, posteriormente, enlazar las diferentes páginas Índice.

Vamos a crear con **The Masher** una segunda página Índice que contenga los ejercicios siguientes:

- El ejercicio de **Tipo 2** , ejercicio de respuestas cortas.
- El ejercicio de **Tipo 6** , ejercicio de ordenación.
- El ejercicio de **Tipo 7** , ejercicio de rellenar huecos.

Los archivos fuentes de estos tipos de ejercicios están, también, en: **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente\masher\**

y se llaman:

- **tipo2\_masher.jqz**
- **tipo6\_masher.jmt**
- **tipo7\_masher.jcw**

Siguiendo el procedimiento descrito para la práctica anterior, hemos de crear una nueva página **Índice** , pero ojo, no le pongas el mismo nombre a la página html, llámala por ejemplo, **index2.htm**

El resultado podrás verlo pulsando en el siguiente enlace.

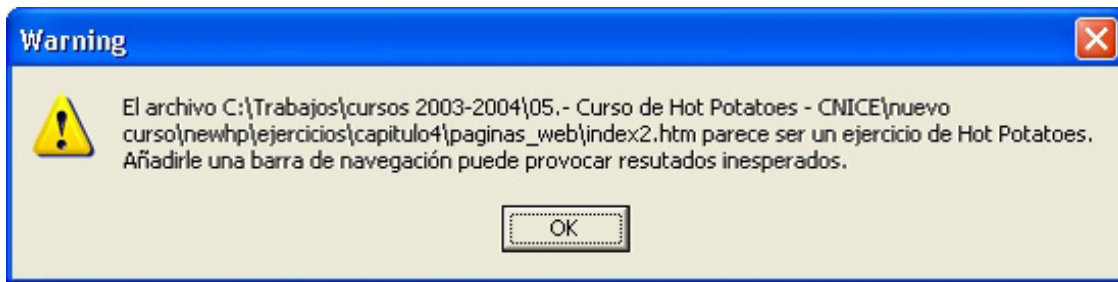
[Segundo ejercicio con otro Índice de Contenidos](#)

Ya tenemos dos páginas **Índice**, y ahora podríamos volver a utilizar **The Masher** para enlazar estas dos páginas **Índice** :-)

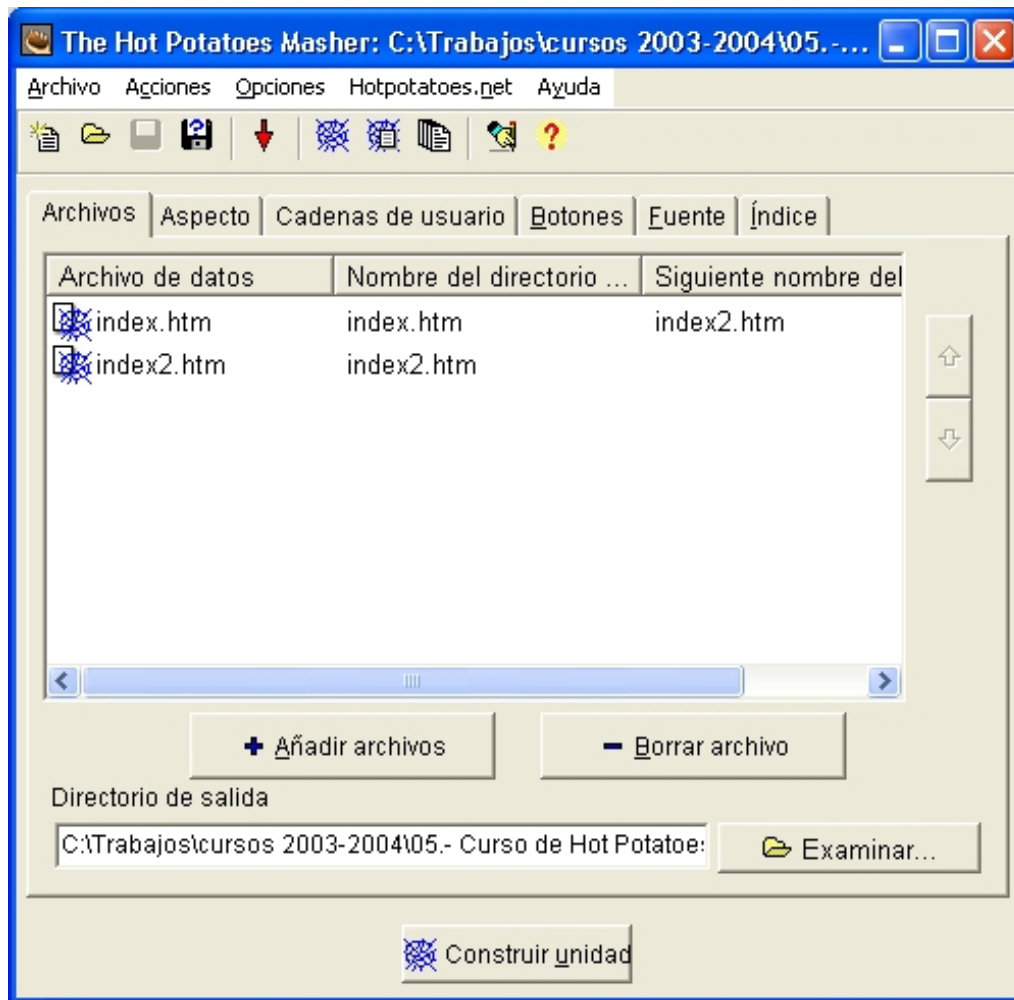
Para ello:

- Abre **The Masher** y añada los archivos **indice.htm** e **indice2.htm** generados anteriormente.

Sí, has leído bien. Los archivos que añadimos no son los archivos fuente, estamos añadiendo archivos **htm** , algo que permite esta aplicación. Aunque te saldrá el aviso siguiente.



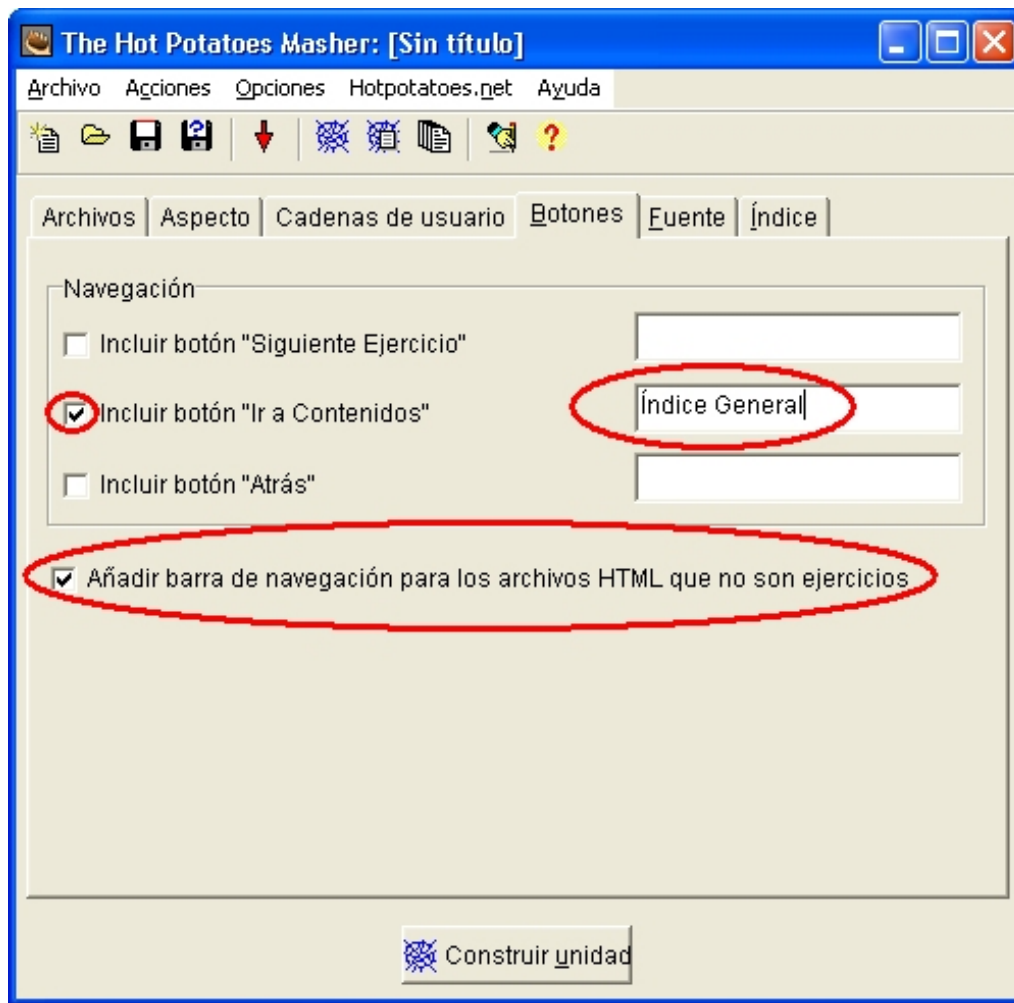
No te preocupes por este aviso, que no pasará nada extraño, pulsa en **OK** y continúa. Obtendrás lo que se muestra en la figura siguiente:



En **Directorio de Salida**, selecciona uno diferente al directorio en el que has guardado los archivos **index.htm** e **index2.htm**. Con esto podrías comprobar la diferencia entre los **Índices** anteriores y los que se van a crear ahora.

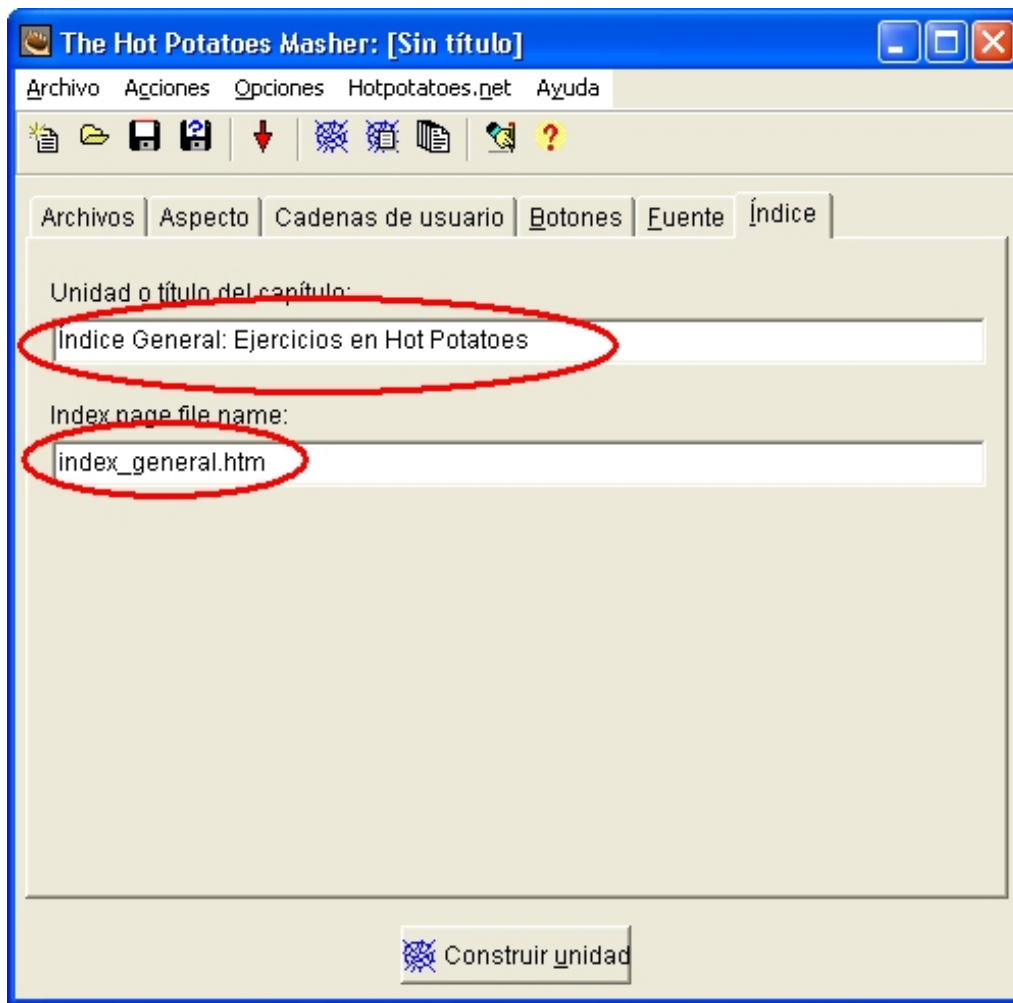
- Pulsa ahora en la ficha **Botones** y complétala tal como se muestra en la figura siguiente:
- Marca solamente la casilla de Verificación **Incluir botón "Ir a Contenidos"** y, en el cuadro de texto correspondiente, escribe **Índice General** .
- Marca la casilla de Verificación **Añadir barra de navegación para los archivos HTML que no son ejercicios** .
- Comprueba que no hay nada más marcado.

Tendrás lo que se muestra en la figura siguiente:




- Ahora pulsa en la ficha **Índice** y escribe, por ejemplo, **Índice General: Ejercicios en Hot Potatoes**

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



Lo que pretendemos es tener un **Índice General** que enlazará los dos índices creados anteriormente.

Ahora generamos el **Índice General** pulsando en el botón " **Construir unidad** " 

el resultado podrás verlo pulsando en el siguiente enlace:

[Página con Índice General](#)

Bueno, no es una solución perfecta pero es una aproximación, y nos evitamos tener que pagar licencias :-)

### c. Particularidades

Como ya se ha mencionado anteriormente, la aplicación **The Masher** no es gratuita, y la versión incluida en **Hot Potatoes** solamente nos permite unir un máximo de tres actividades, ejercicios o páginas web.

Si se desea tener todas las funcionalidades de la herramienta, será necesario adquirir una licencia.

Más información pulsando en el enlace siguiente, que te llevará a la página de **Hot Potatoes**

[Licencias comerciales para The Masher](#)

O en el siguiente tutorial en castellano.

[Tutorial sobre The Masher](#)

**NOTA:** estos dos enlaces anteriores solamente funcionarán si estás conectado a Internet

### d. Actividades

NOTA : recuerda seguir un sistema coherente en el nombre y el almacenamiento de tus ejercicios. Por ejemplo:

- tu primera actividad para enlazar ejercicios se ha hecho con los archivos fuente **tipo1\_masher.jqz**, **tipo5\_masher.jmt** y **tipo8\_masher.jcw** que se encuentran en la carpeta **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente\masher\** de este CD-ROM.
- tu segunda actividad para enlazar ejercicios se ha hecho con los archivos fuente **tipo2\_masher.jqz**, **tipo6\_masher.jmt** y **tipo7\_masher.jcw** que se encuentran en la carpeta **tema4\ejercicios\capitulo4\archivos\_fuente\masher\** de este CD-ROM.
- para la actividad 1 utilizaremos tres ejercicios de los que hayas elaborado en el Capítulo 3.
- para la actividad 2 utilizaremos otros tres ejercicios de los que hayas elaborado en el Capítulo 3.
- para la actividad 3 utilizaremos los 2 archivos **Índice** generados en las actividades 1 y 2.

### Actividad 1

En esta actividad se pretende crear un Índice con **The Masher** para unir tres de los ejercicios que hayas elaborado en el Capítulo 3.

- Elige un ejercicio de respuestas cortas.
- Otro ejercicio de ordenar las letras de una palabra o las palabras de una frase.
- Y, por último, un ejercicio de rellenar huecos.

El archivo **Índice** generado permitirá acceder a cada uno de los tres ejercicios y, además, dispondremos de botones de navegación para moverse de un ejercicio al siguiente, y del último al primero.

- Al archivo que contenga el **Índice** llámalo **indice1.htm**

### Actividad 2

En esta actividad se pretende crear otro Índice con **The Masher** (diferente al anterior) para unir otros tres de los ejercicios que hayas elaborado en el Capítulo 3.

- Elige un ejercicio de respuestas múltiples.
- Otro ejercicio de emparejamientos o asociaciones.
- Y, por último, un crucigrama.

El archivo Índice generado permitirá acceder a cada uno de los tres ejercicios y, además, dispondremos de botones de navegación para moverse de un ejercicio al siguiente, y del último al primero.

- Al archivo que contenga este segundo el **Índice** llámalo **indice2.htm**

### Actividad 3

En esta actividad se pretende unir, con la aplicación **The Masher**, los 2 Índices creados en las actividades 1 y 2, mediante otra página que llamaremos **Índice General**.

- Al archivo que contenga el **Índice General** llámalo **indice\_general.htm**

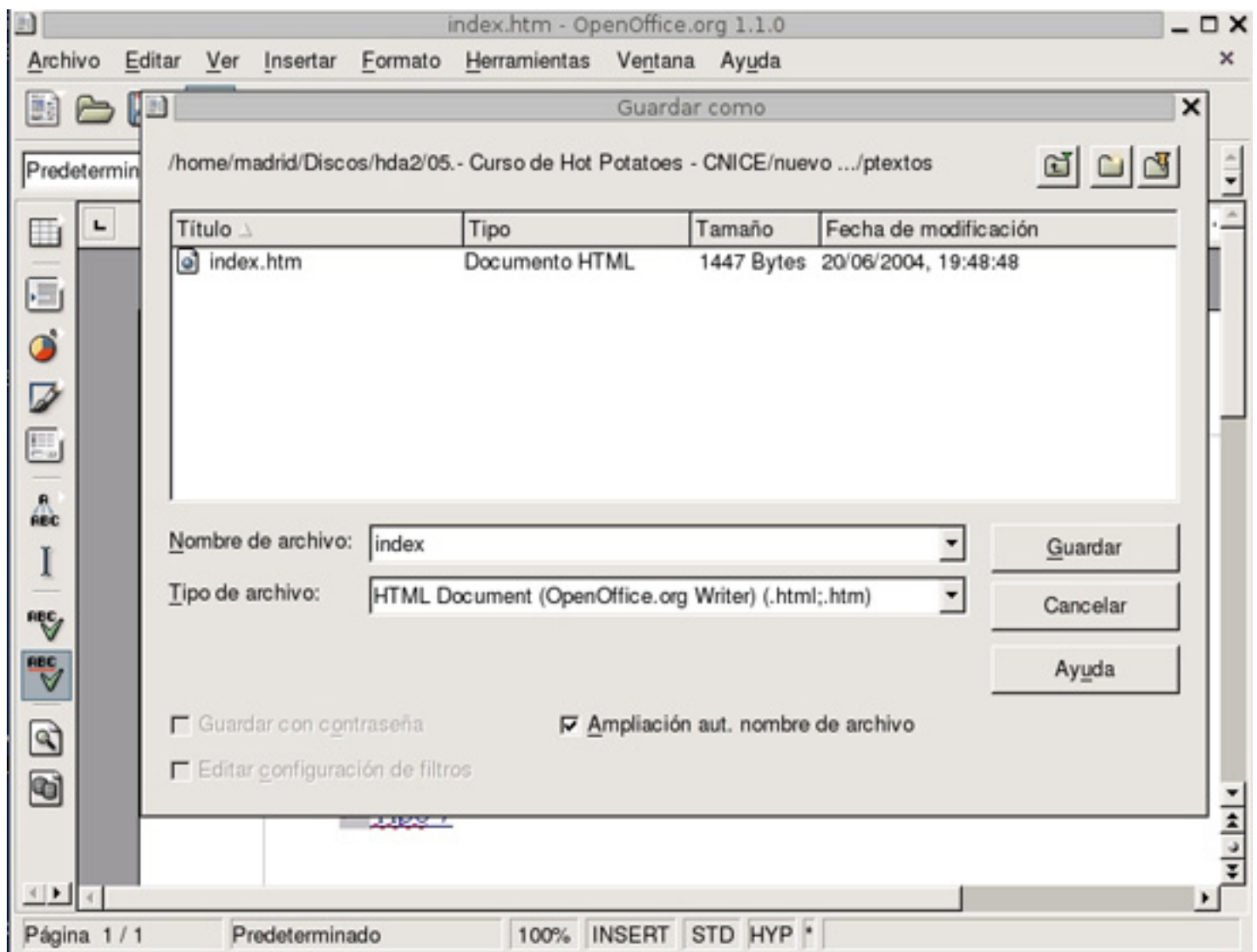
Con todo lo revisado y estudiado, la evaluación de este apartado consistirá en elaborar diversos ejercicios con botones de navegación; el ejercicio deberá ser contextualizado y relativo a tu área, asignatura, etapa o nivel educativo.



### 4.4 Con otro editor HTML

#### a. Cómo se hace

También podremos crear un **Índice** para enlazar los ejercicios con un simple procesador de textos como, por ejemplo, **Open Office Writer** o **Word** del paquete **Office**. Ya que los procesadores de textos más modernos incluyen una opción para guardar los documento en formato de **página web** ( formato **html**).



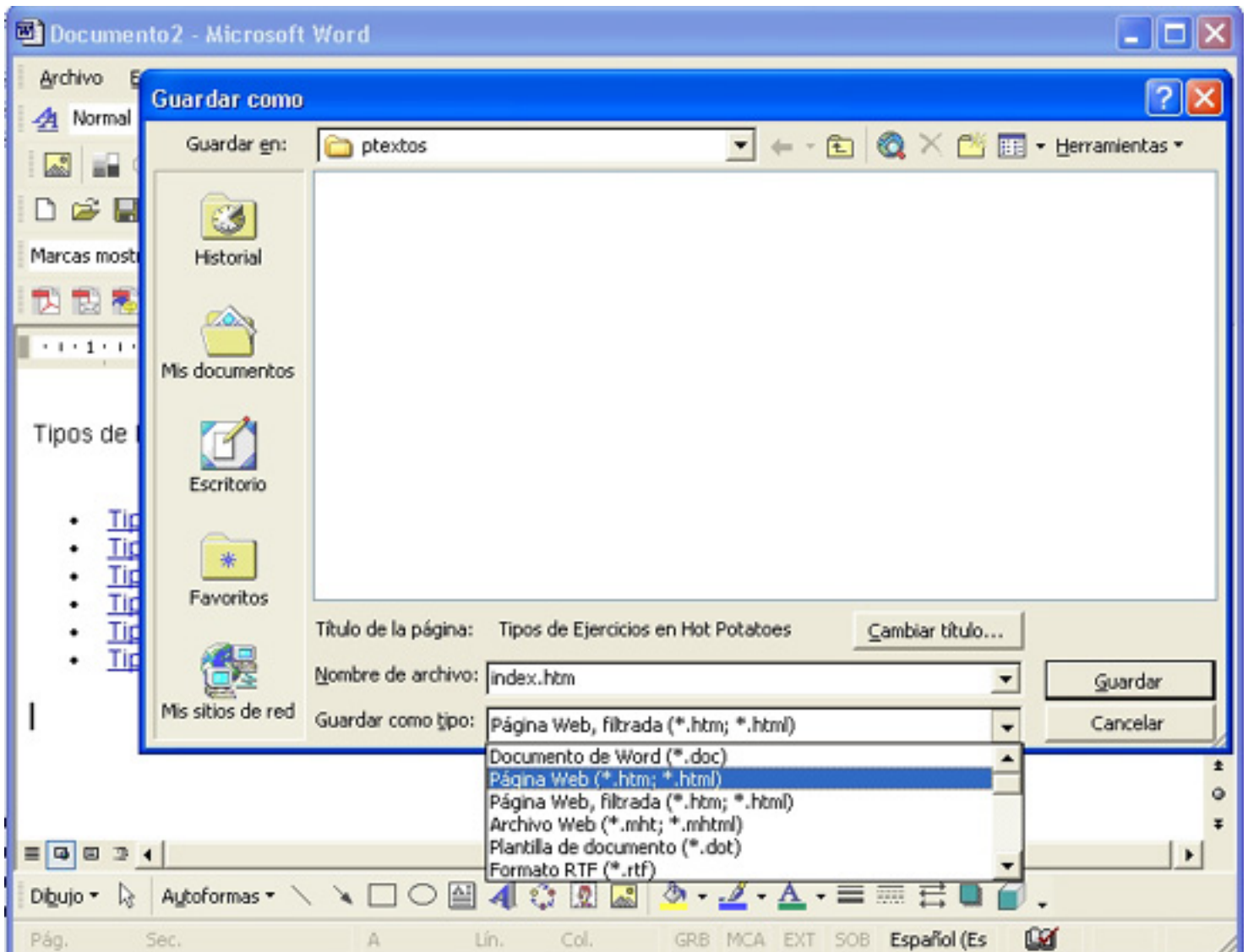
#### b. Crear un índice con un procesador de textos

Bastará con seguir estos pasos

- Abrir el procesador de textos preferido.
- Crear la página **Índice**, escribiendo el título de la página y dándole el aspecto deseado (como si estuviéramos trabajando para escribir un documento de texto).
- Insertar los **enlaces** o **hipervínculos** deseados a las diferentes páginas web que contienen los ejercicios generados con las diferentes patatas de Hot Potatoes.

Creación de la página web:

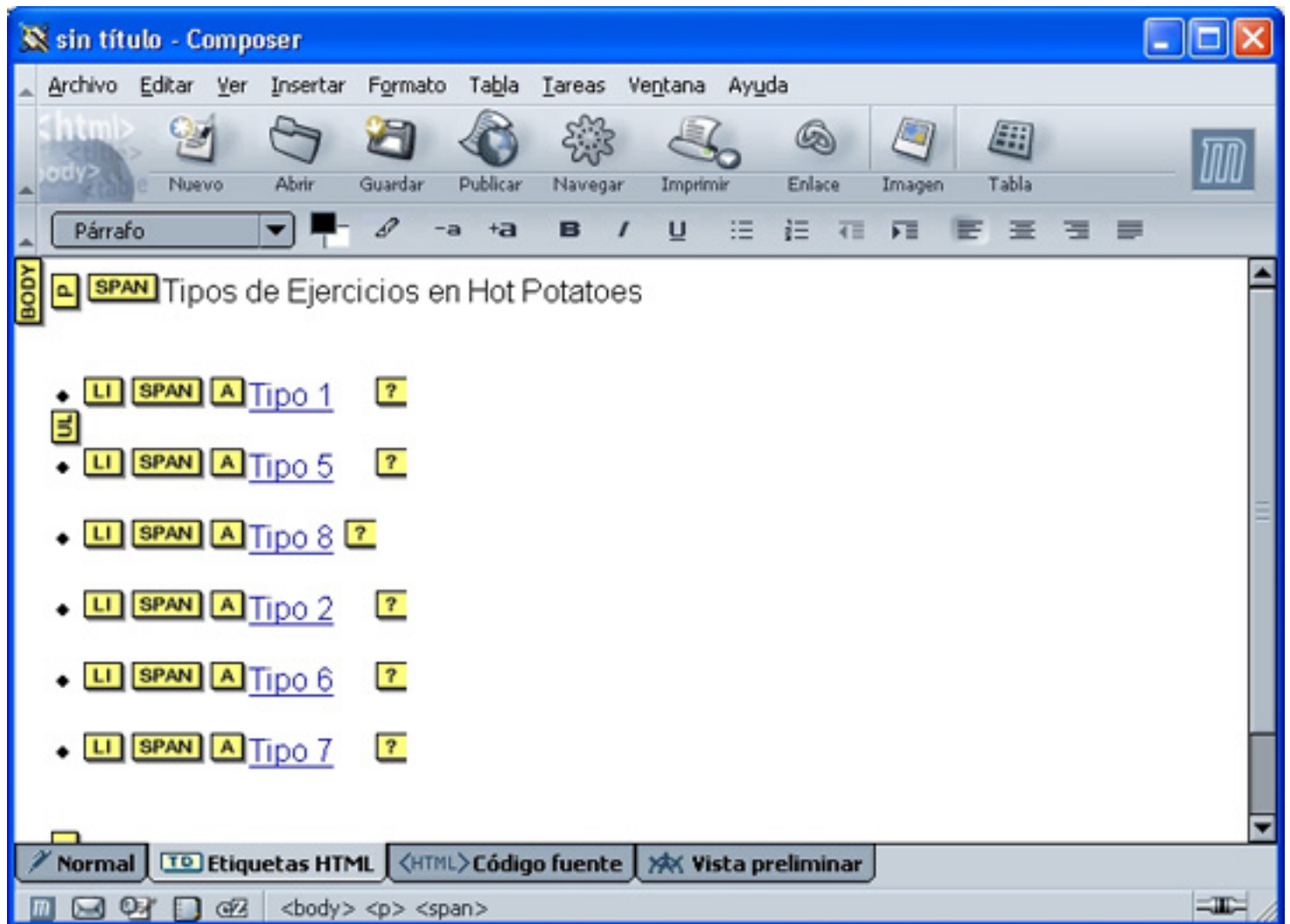
- Una vez creado el documento que contiene el **Índice** con los enlaces a los diferentes ejercicios (páginas web), bastará con seleccionar la opción **Guardar como** y en **tipo de archivo** elegir **HTML** o **Página web**.



### c. Crear un índice con un editor HTML

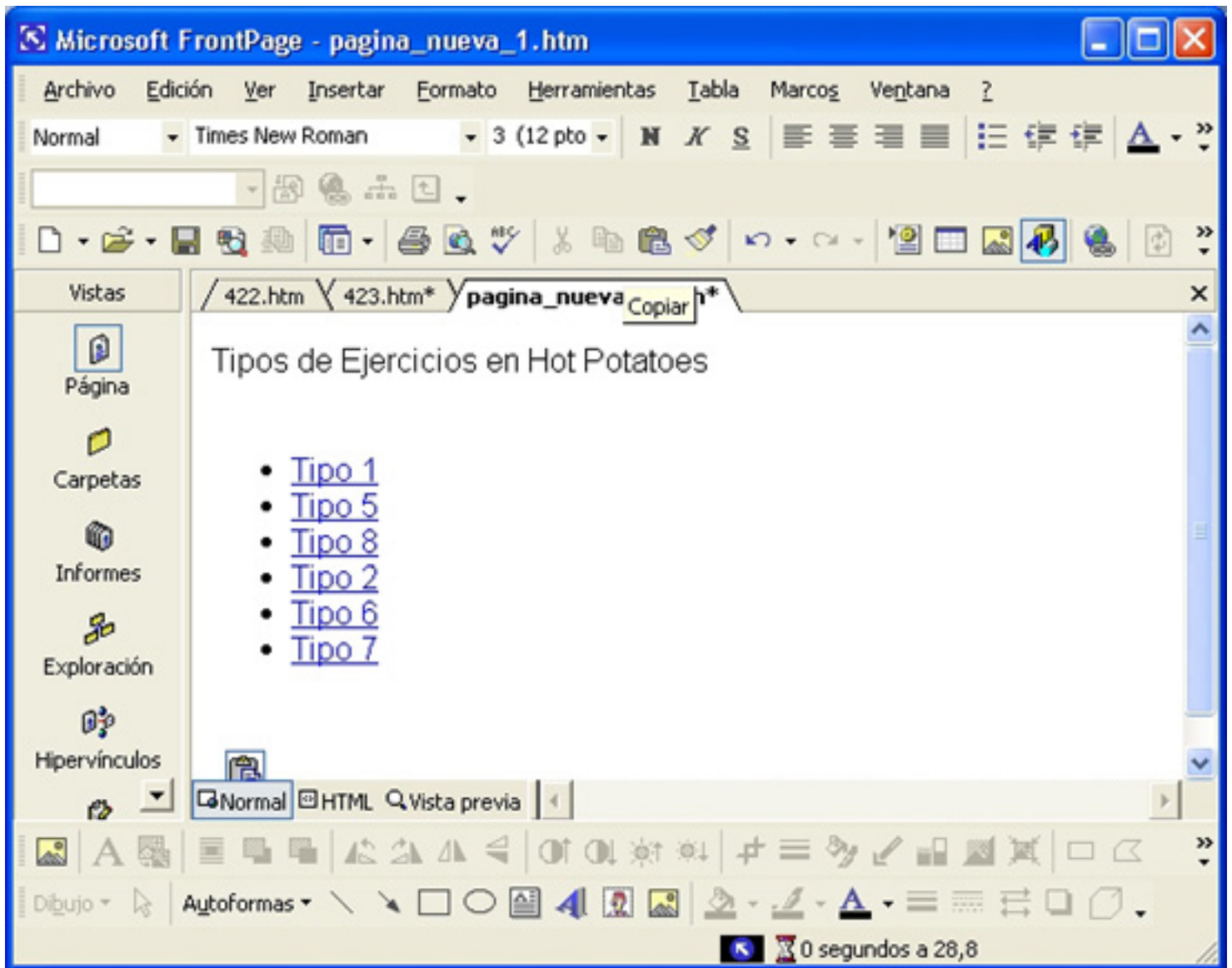
También podremos crear el **Índice** para enlazar los ejercicios con un editor **html** como, por ejemplo:

- el editor **Mozilla Composer** que viene con el navegador **Mozilla**,



- o con el editor html **Dreamweaver**,
- o con **Front Page**.

Estos editores **html** nos permitirán personalizar hasta el mínimo detalle el aspecto de nuestro **Índice**.

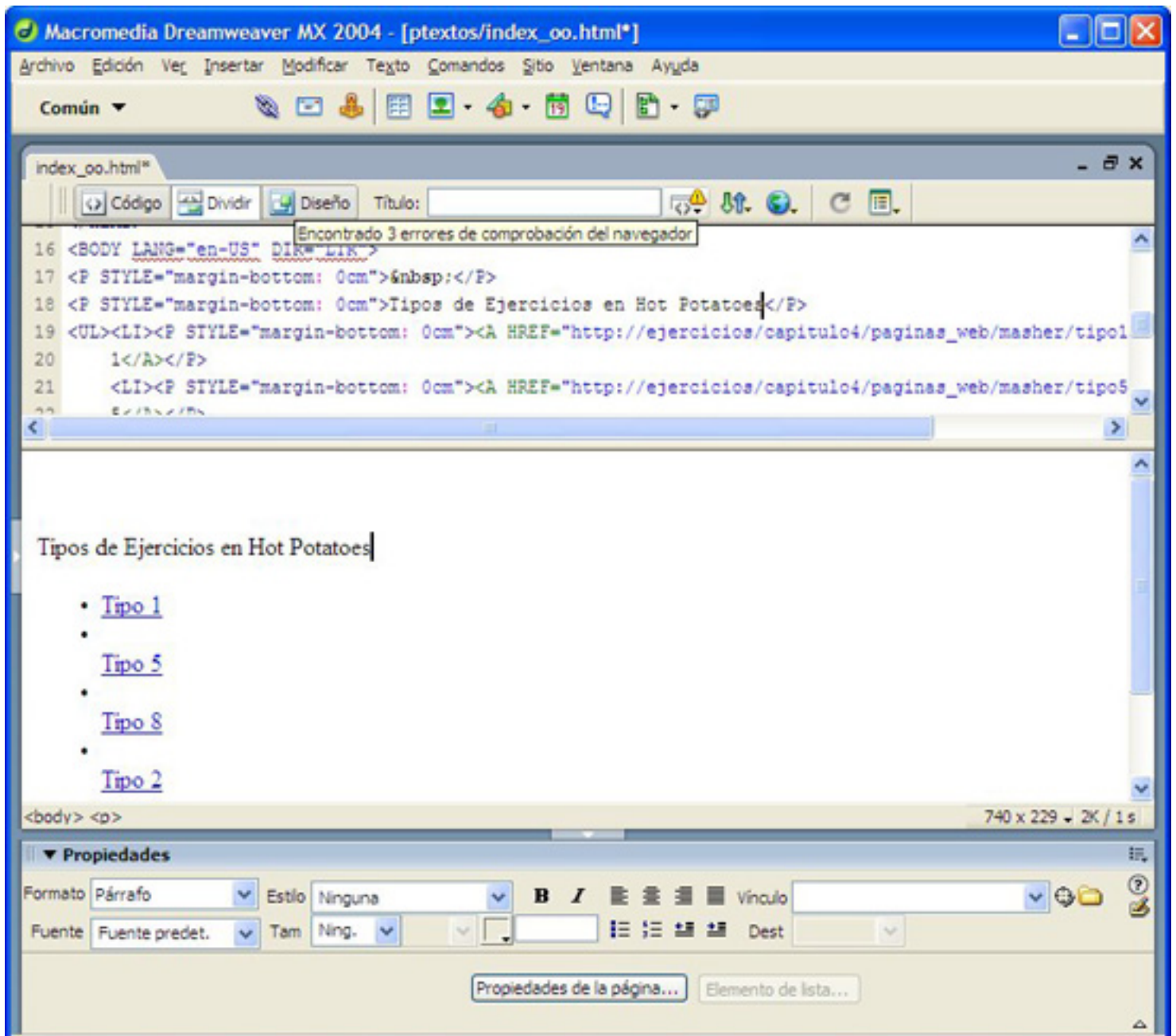


El procedimiento será semejante al utilizado para crear el índice con un procesador de textos:

- Abrir el editor html preferido.
- Crear la página **Índice**, escribiendo el título de la página y dándole el aspecto deseado.
- Insertar los **enlaces** o **hipervínculos** deseados a las diferentes páginas web que contienen los ejercicios generados con las diferentes patatas de Hot Potatoes.

Creación de la página web:

- Una vez creado el documento que contiene el **Índice** con los enlaces a los diferentes ejercicios (páginas web), bastará con seleccionar la opción **Guardar** en nuestro editor HTML.



## d. Particularidades

Con estos editores **HTML**, o con los **procesadores de textos**, solamente crearemos el **Índice**. Si queremos crear, además, botones de navegación, deberemos utilizar las opciones incluidas en las patatas, tal como se ha explicado anteriormente.

## e. Actividades

**NOTA:** recuerda seguir un sistema coherente en el nombre y el almacenamiento de tus ejercicios.

- para la actividad 1 utilizaremos seis ejercicios de los que hayas elaborado en el Capítulo 3.
- para la actividad 2 utilizaremos otros seis ejercicios de los que hayas elaborado en el Capítulo 3.

## Actividad 1

En esta actividad se pretende crear un Índice , con tu **procesador de textos** preferido, para unir seis de los ejercicios que hayas elaborado en el Capítulo 3.

- Elige un ejercicio de respuestas cortas.
- Otro ejercicio de ordenar las letras de una palabra o las palabras de una frase.
- Un ejercicio de rellenar huecos.
- Un ejercicio de respuestas múltiples.
- Otro ejercicio de emparejamientos o asociaciones.
- Y, por último, un crucigrama.

El archivo **Índice** generado permitirá acceder a cada uno de los seis ejercicios.

- Al archivo que contenga el **Índice** llámalo **indice\_pt.htm**

## Actividad 2

En esta actividad se pretende crear un **Índice**, con tu **editor html** preferido, para unir seis de los ejercicios que hayas elaborado en el Capítulo 3.

- Elige un ejercicio de respuestas cortas.
- Otro ejercicio de ordenar las letras de una palabra o las palabras de una frase.
- Un ejercicio de rellenar huecos.
- Un ejercicio de respuestas múltiples.
- Otro ejercicio de emparejamientos o asociaciones.
- Y, por último, un crucigrama.

El archivo **Índice** generado permitirá acceder a cada uno de los seis ejercicios.

- Al archivo que contenga el **Índice** llámalo **indice\_editor.htm**

Con todo lo revisado y estudiado, la evaluación de este apartado consistirá en elaborar diversos ejercicios con botones de navegación; el ejercicio deberá ser contextualizado y relativo a tu área, asignatura, etapa o nivel educativo.

### 4.5 Recapitulación

#### Objetivos cumplidos

Cuando hayas finalizado este interesante capítulo 4, y antes de continuar con el capítulo 5, tendrás que haber realizado estas tareas:

- Enlazar ejercicios o actividades utilizando el menú opciones de cualquiera de las patatas,
- Crear un índice y enlazar ejercicios mediante la aplicación The Masher,
- Crear un índice con un procesador de textos
- Y, por último, crear un índice con cualquier otro editor HTML.

Pero si no fuera así o si te quedara alguna duda, te recomendamos que vuelvas a leerlo.

El dominio en la elaboración de unidades didácticas más complejas te garantiza un último tramo exitoso. El capítulo siguiente, el 5, es casi el final del curso. Y supone, sobre todo, la coronación de una cima en todo el camino que hemos ido trazando.

#### Actividades: recordatorio

Si no lo has hecho todavía, este es un buen momento para retomar las actividades iniciales, las que planteamos en la introducción de este capítulo; seguro que ahora ya sabes resolverlas.

¿Lo intentamos?

Cuando hayas terminado, puedes ver la solución pulsando, desde el menú lateral de curso, en la sección denominada "**Actividades**".

