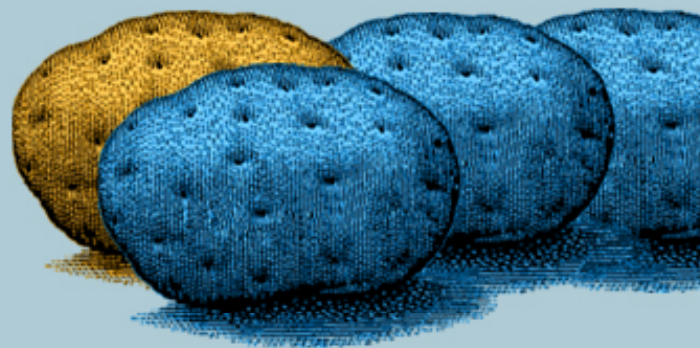


Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes



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
- Proyectos



3.1 Introducción

Estamos en el ecuador del curso.

Antes de llegar aquí hemos tenido que instalar Hot Potatoes, conocer su interface, aprender a manejarlo y crear ejercicios sencillos con él.

Además hemos trabajado con ejercicios generados en el formato de las patatas y con ejercicios exportados como páginas html; y también hemos resuelto otros ejercicios elaborados con Hot Potatoes.

En este capítulo 3 vamos a crear diferentes tipos de actividades con las patatas.

Con cada una de las "patatas" se pueden hacer diferentes tipos de actividades.

Para empezar a elaborar un ejercicio primero hay que decidir de qué tipo se quiere y entrar en la patata correspondiente. Una vez dentro aparece una "plantilla" que sirve de base para rellenar con preguntas, respuestas y comentarios.

Actividades

Antes de seguir con los contenidos te proponemos unas sencillas actividades de repaso de las "patatas" que, además, te servirá para valorar aspectos relacionados con tu evolución en el aprendizaje de Hot Potatoes.

Actividades 1: Tipos de ejercicios

[Pulsa en este enlace para acceder a la prueba](#)

Ejercicio	Tipo de ejercicio	Patata	Comentarios
(ejemplo) ejercicio 3. REPASO CAPÍTULO 1	respuestas múltiples	JQuiz	"modalidad principiante"

Actividades 2: Intereses

Reflexiona: ¿qué quieres hacer con Hot Potatoes? ¿Qué quieres incluir en tus ejercicios y qué te gustaría aprender para poder realizarlos?

Completa esta tabla (la puedes copiar y pegar en un documento normal, completarla y después imprimirla):

¿QUÉ ESPERO DE HOT POTATOES?						
	utilidad en clase	dificultad	requisitos informáticos	??	??	
insertar imágenes	✓					
insertar sonidos						
insertar vídeos						
insertar lecturas						
insertar direcciones web						
diferentes configuraciones de aspecto						
poder enlazar ejercicios con botones de navegación						
posibilidad de incluir caracteres no latinos						
poder incluir códigos html						

Después, consulta el índice temático que te hemos propuesto en la sección "Actividades" para comprobar si esos items están incluidos en él. Si no lo están, puedes incluirlos tú. Así tendrás un poco más claros tus objetivos de aprendizaje.

Actividades 3: Proyecto

Puedes abordar este tema a partir de la **Actividad 3. Proyecto: Primaria**

Estas actividades son personales, y por eso no te ofrecemos una solución, aunque sí un ejemplo de cómo podrías resolverlas. Este ejemplo lo encontrarás en la sección **Actividades**.

NOTA: recomendamos que, antes de empezar este capítulo, dar un vistazo al capítulo y a todas las actividades planteadas en él, con dos objetivos:

te dará una idea de lo que vas a aprender y quizá te sugiera un modo de trabajo particular más acorde con tu estilo o con tus necesidades y prioridades

- te ayudará, sin duda, a hacerte una planificación del tiempo y del esfuerzo que va a suponerte

Esperamos que disfrutes.

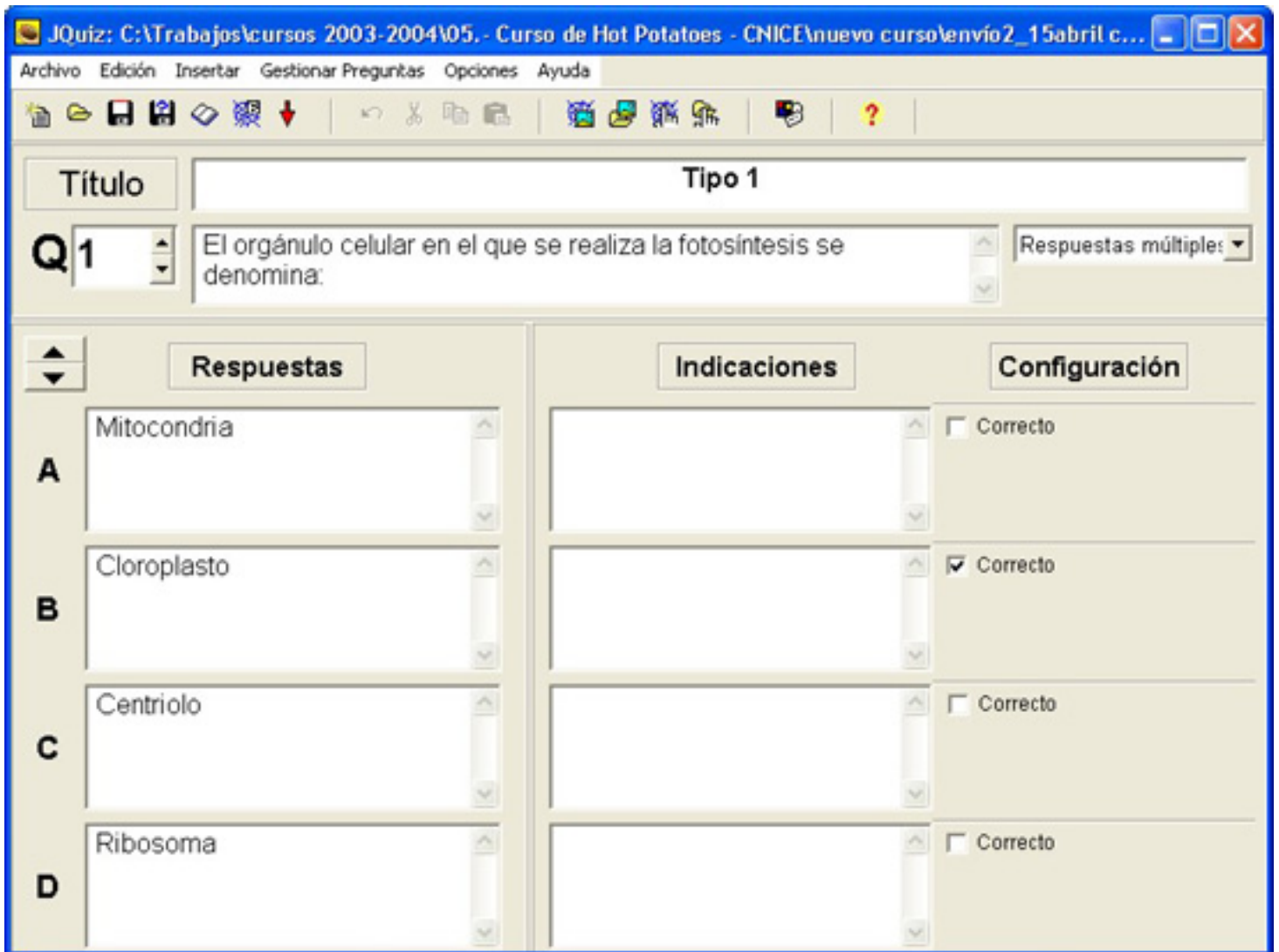


3.2 Respuestas múltiples

a. Qué es

Los ejercicios de respuestas múltiples son aquellos en los que se plantea el enunciado de una pregunta y se presentan diversas opciones, de las que solamente una de ellas es la respuesta correcta.

Este tipo de ejercicios se realizan con JQUIZ



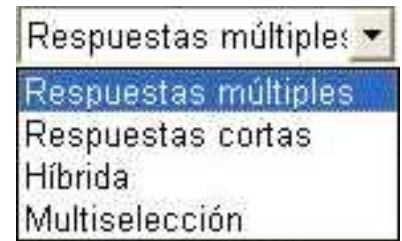
b. Elaboración de un ejercicio

Como ya se ha explicado en el capítulo 2, la elaboración de cualquier ejercicio en Hot Potatoes consta de tres fases o etapas:

Introducción de los datos del ejercicio:

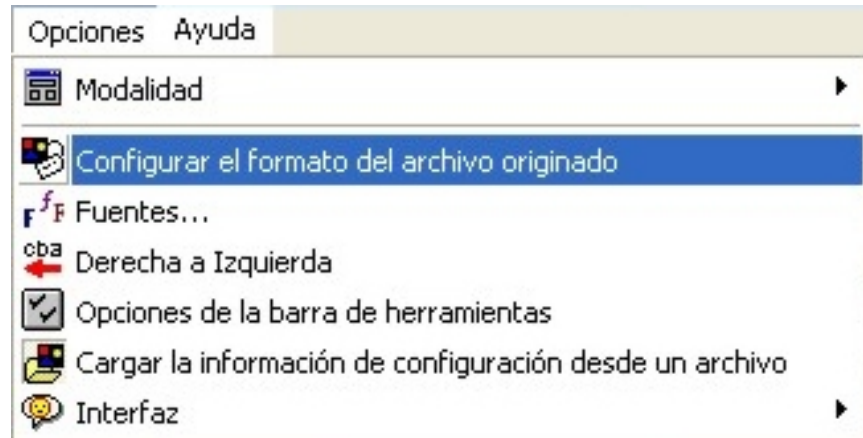
Bastará con que arranques la patata JQUIZ  e introduzcas los datos de tu ejercicio, como se muestra en la figura anterior.

Observa que a la derecha del enunciado de esta pregunta hay un menú desplegable, en el que está seleccionada la opción **Respuestas múltiples**.

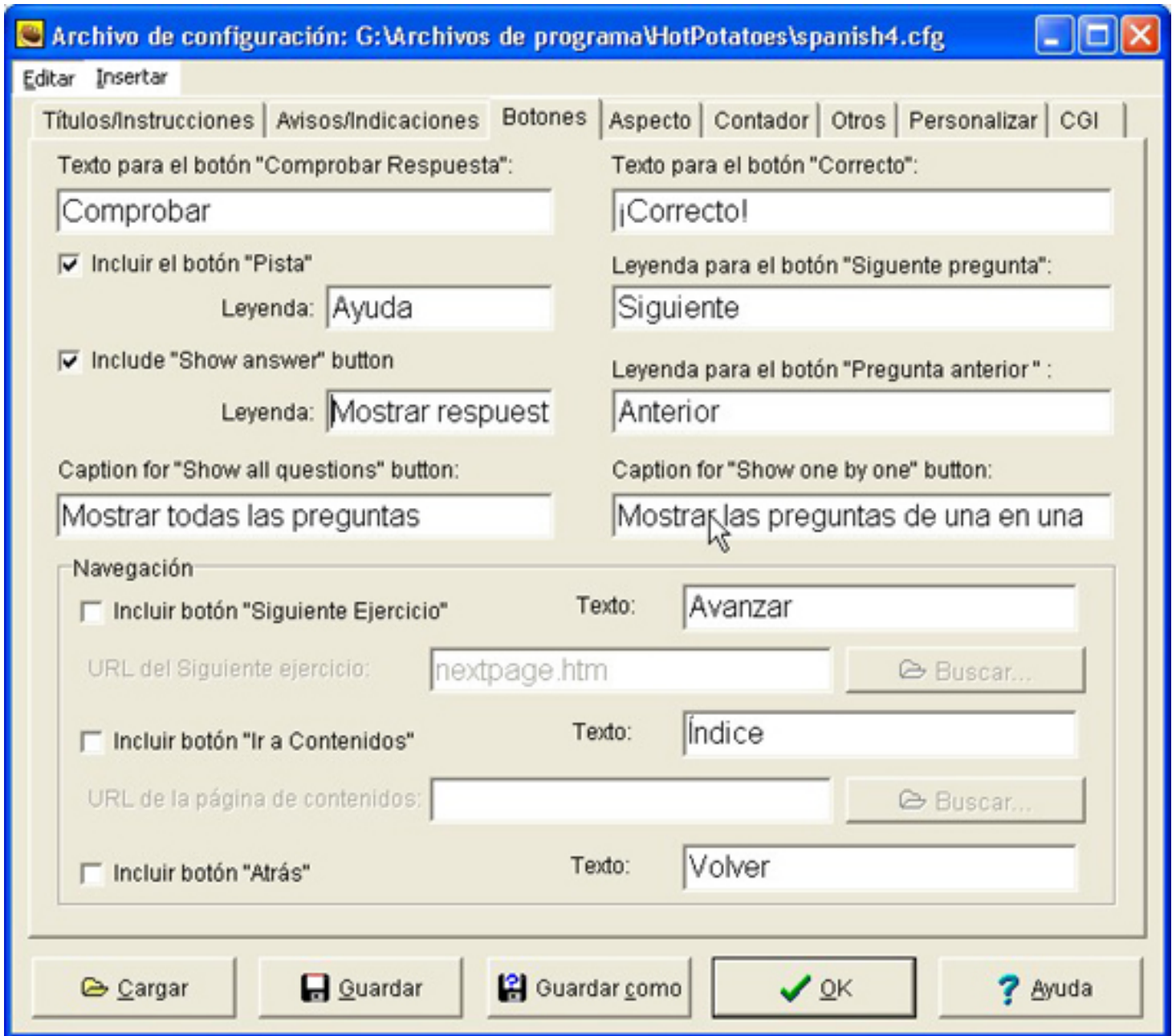


Configuración del ejercicio:

Todos los componentes de los ejercicios elaborados con cualquiera de las "patatas" de Hot Potatoes son **editables** o **modificables**; para ello bastará con acceder a la opción **Configurar el formato del archivo originado** del menú **Opciones** de cualquiera de las patatas:



Y accedemos al cuadro de diálogo que se muestra a continuación, y en el que se pueden observar diversas **fichas** o **pestañas** con diferentes elementos que podrían modificarse.



En este primer ejercicio no vamos a configurar nada, para poder observar la configuración por defecto que genera el programa. Por ello, pulsaremos sobre el botón **OK** para volver a la ventana de diseño del ejercicio. A continuación guardaremos los datos del ejercicio, seleccionando la opción **Guardar** o **Guardar como...** del menú **Archivo**.

Así, podremos modificar o corregir posteriormente el diseño del ejercicio. Se recomienda crear una carpeta en la que guardar todos los archivos con los ejercicios y actividades a realizar durante el curso.

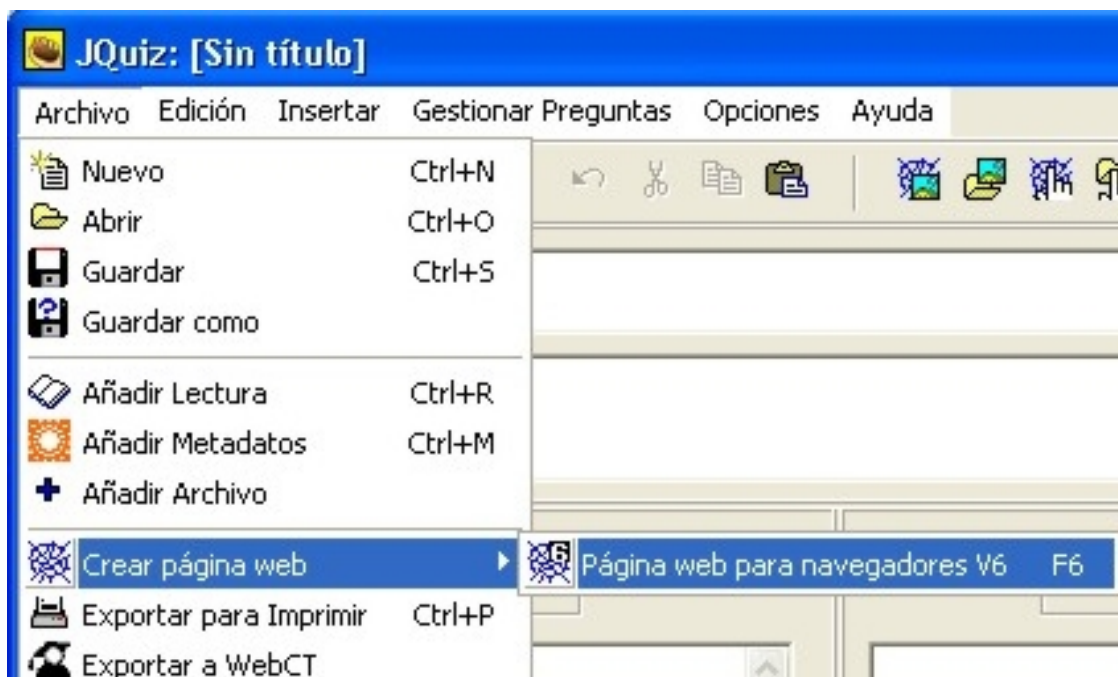
Guarda el diseño de este ejercicio con el nombre **rmultiples.jqz** (**jqz** es la extensión de los archivos generados con **JQUIZ** en cualquiera de sus modalidades).

Creación de la página web:

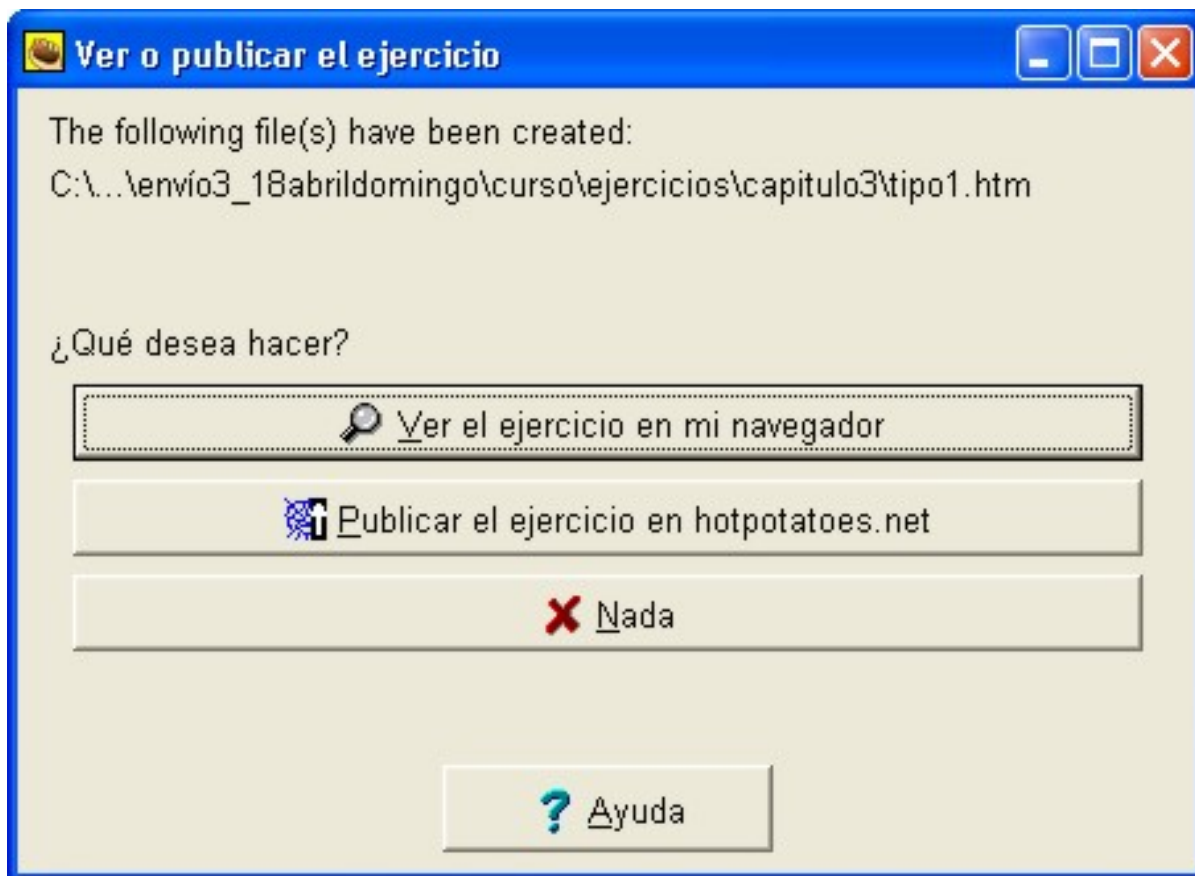
Una vez introducidos los datos de nuestro ejercicio y establecida la respuesta adecuada, bastará con seleccionar la opción **Crear página web** del menú **Archivo**.

Guarda la página web con el nombre **rmultiples.htm** (**htm** es la extensión de los archivos que forman las páginas web).

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.



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



Pulsaremos sobre el botón **Ver el ejercicio en mi navegador** y, si todo se ha realizado correctamente,

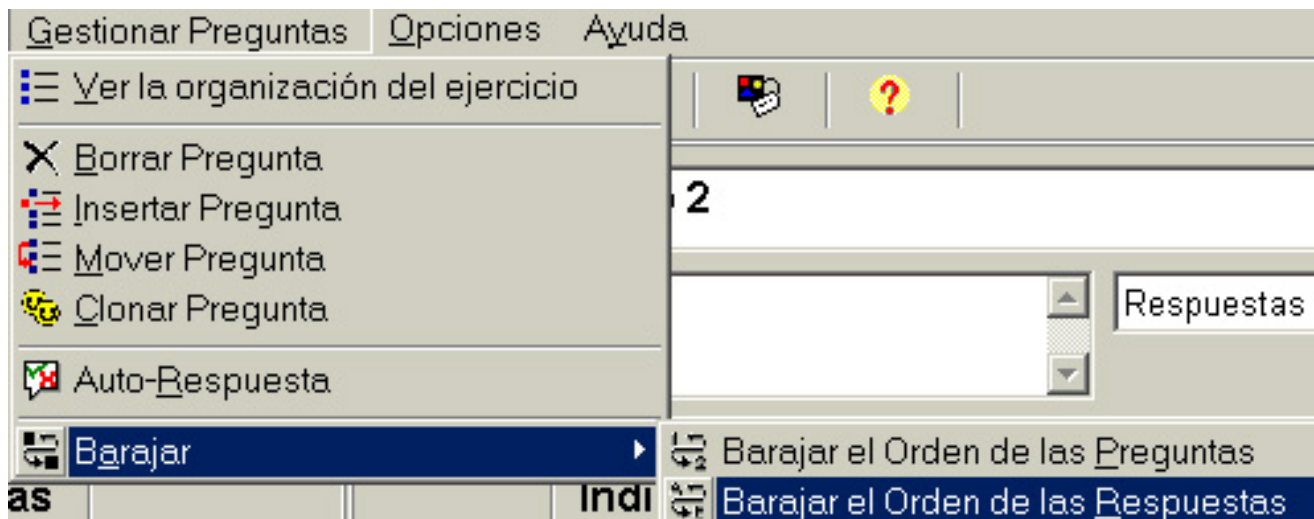
deberá arrancarse nuestro navegador de páginas web y podremos ver el ejercicio terminado y listo para ser realizado.

c. Particularidades

Modalidad



Gestionar preguntas



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

Otros

Mostrar un número limitado de ítems cada vez que cargue la página

por cada vez que cargue la página:

Barajar el orden de las preguntas cada vez que cargue la página

Barajar el orden de las respuestas en cada pregunta cuando cargue la página

Mostrar número de preguntadas contestadas correctamente al primer intento

Mostrar la puntuación después de cada respuesta correcta

Revisión de respuestas sensible a mayúsculas y minúsculas

Mostrar otras respuestas correctas

Número de intentos permitidos antes de que una pregunta híbrida se transforme al modo de elección múltiple

Procesamiento especial para manejar datos en el formato de salida para idiomas que se escriben de izquierda a derecha

Crear un fichero enlazado independiente que contenga el código JavaScript

Incluir mapa de caracteres par ayudar al alumno a escribir caracteres no romanos

Incluya siempre estos caracteres:

Actividades

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

- tu primer ejercicio de respuestas simples se ha llamado **rmultiples.jqz**
- el ejercicio que crees en la **actividad 1** (Actividad con instrucciones/indicaciones) podría llamarse **rmultiples1.jqz**
- el ejercicio que crees en la **actividad 2** (Actividad con imágenes) podría llamarse **rmultiples2.jqz**
- el ejercicio que crees en la **actividad 3** (Actividad cambiando el orden) podría llamarse **rmultiples3.jqz**

1. Actividad cambiando las instrucciones e indicaciones para resolver el ejercicio.

2. Actividad con imágenes

NOTA: Este tema lo tratamos en el **Capítulo 2, Apartado 2.2.1** ("Introducción de datos").

A él te remitimos si te quedó alguna duda. Además, te recomendamos que leas también lo referido a imagen digital en el **Anexo** llamado "**Multimedia**".

3. Actividad cambiando orden de respuestas/preguntas


Con todo lo revisado y estudiado, la evaluación de este apartado consistirá en elaborar un ejercicio de cada una de las modalidades presentadas; el ejercicio deberá ser contextualizado y relativo a tu área, asignatura, etapa o nivel educativo.

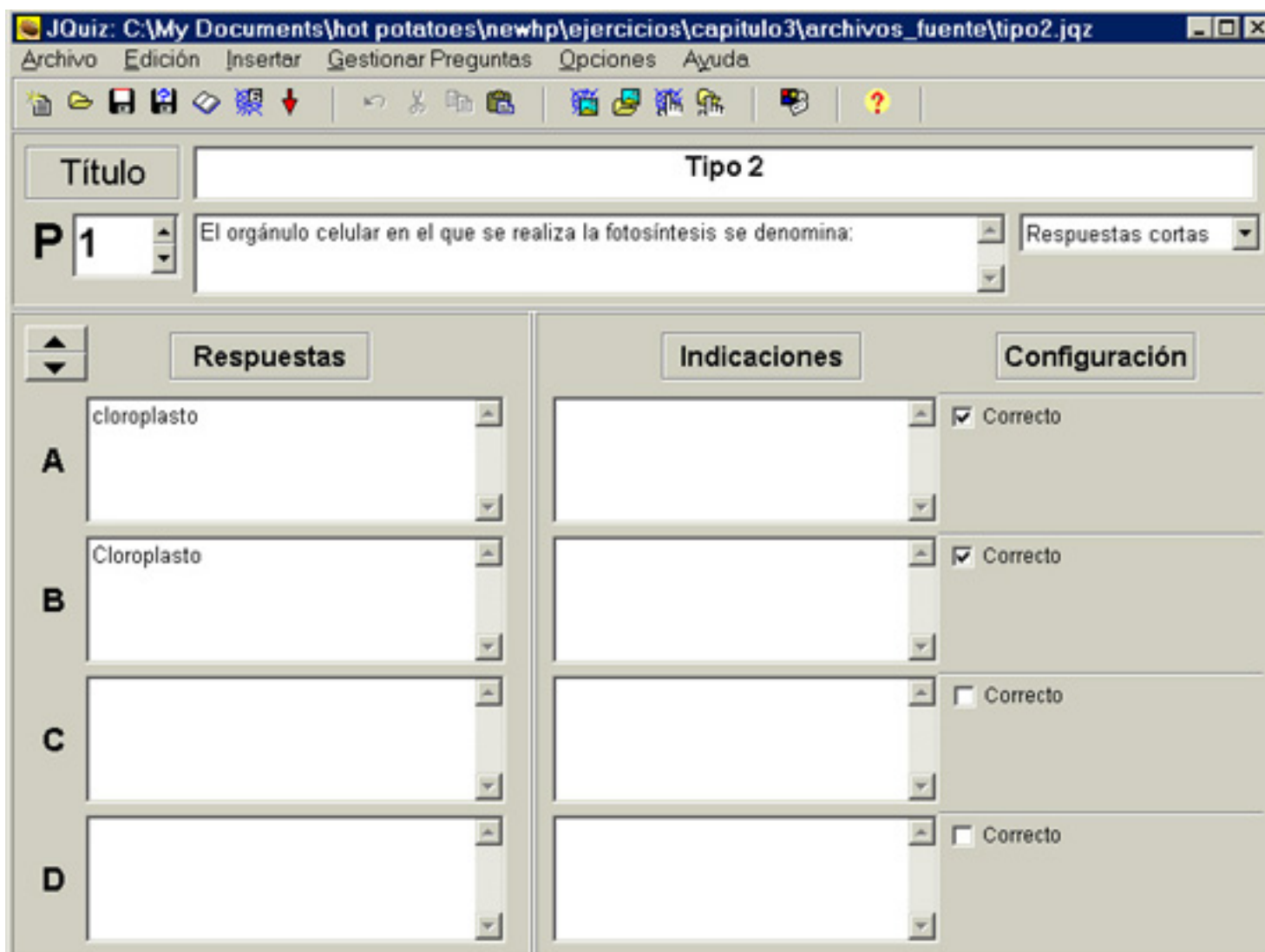


3.3 Respuestas cortas

a. Qué es

Los ejercicios de respuestas cortas son aquellos en los que se plantea el enunciado de una pregunta y el usuario tiene que teclear la respuesta correcta, una sola en este caso.

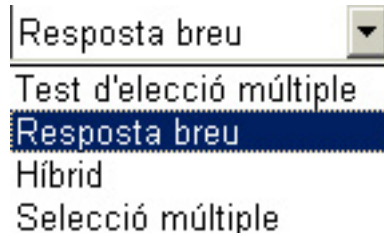
Este tipo de ejercicios se realizan con JQUIZ .



b. Elaboración de un ejercicio

El proceso para su elaboración es el mismo que para los ejercicios de respuestas múltiples. La única diferencia es, en la introducción de los datos, la selección de la opción **Respuestas cortas**:

A la derecha del enunciado de la pregunta, en el menú desplegable, está seleccionada la opción **Respuestas cortas**.



Resumimos ahora los pasos en este cuadro:

Introducción de los datos del ejercicio	<ul style="list-style-type: none">• arrancas JQUIZ• seleccionas "Respuestas cortas" del menú desplegable de la derecha• introduces los datos
Configuración del ejercicio	<p>Los componentes del ejercicio son editables o modificables desde las diversas fichas o pestañas en "Opciones/Configurar el formato del archivo originado":</p> <ul style="list-style-type: none">• en este primer ejercicio no vamos a configurar nada, para poder observar la configuración por defecto que genera el programa• pulsamos en OK para volver a la ventana de diseño del ejercicio• guardamos los datos del ejercicio, seleccionando Guardar o Guardar como... del menú Archivo. Nómbralo rcortas.jqz (jqz es la extensión de los archivos generados con JQUIZ en cualquiera de sus modalidades) <p>Así, podremos modificar o corregir posteriormente el diseño del ejercicio.</p>

Recuerda la importancia de crear una carpeta en la que guardar todos los archivos.

Creación de la página web

- selecciona "Crear página web" del menú "Archivo"
- guarda la página web con el nombre **rcortas.htm** (**htm** es la extensión de los archivos que forman las páginas web)

NOTA: 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.

- en el siguiente cuadro de diálogo, en el que se nos preguntará lo que queremos hacer, selecciona **Ver el ejercicio en mi navegador**.

Si todo se ha realizado correctamente, deberá arrancarse nuestro navegador de páginas web y podremos ver el ejercicio terminado y listo para ser realizado, tal como se puede ver al pulsar sobre el siguiente enlace: [tipo 2](#).

Actividad formativa 0

Te habrás dado cuenta de que tanto los ejercicios de respuestas cortas como los de respuestas múltiples se elaboran con JQuiz.

Lo que queremos averiguar ahora es:

1. ¿JQuiz permite otros tipos de ejercicios? ¿Cuáles?
2. ¿Qué diferencias de configuración hay entre los ejercicios de respuestas múltiples y de respuestas cortas? ¿Tienen los mismos tipos de botones y de respuestas, por ejemplo?
3. ¿Tienen las dos modalidades "principiante" y "avanzado"?

c. Particularidades

Las mismas que los ejercicios de respuestas múltiples.

Actividades

Vamos ahora a realizar algunas actividades con ejercicios de respuestas cortas.

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

- tu primer ejercicio de respuestas cortas se ha llamado **rcortas.jqz**
- el ejercicio que crees en la **actividad 1** (Actividad simple con imagen) podría llamarse **rcortas1.jqz**
- el ejercicio que crees en la **actividad 2** (Actividad cambiando avisos/indicaciones) podría llamarse **rcortas2.jqz**
- el ejercicio que crees en la **actividad 3** (Actividad con sonido de fondo) podría llamarse **rcortas3.jqz**

1. Actividad simple con imagen

En el apartado anterior 3.2.1 (respuestas múltiples) incluimos una imagen en una parte del ejercicio, ¿recuerdas?

Bien, la idea es ahora que aparezca en otra parte.

Actividad formativa 1

Nosotros hemos hecho un ejercicio al que hemos llamado "rc_1".

Míralo e intenta contestar a las siguientes preguntas:

1. ¿En qué lugar exactamente hemos insertado la imagen?
2. ¿Cuál es el subtítulo?
3. ¿Lo hemos hecho en la modalidad principiante o avanzada?
4. Compara ese ejercicio con este otro, llamado "rc_2". Se diferencian en una cosa: ¿En qué? ¿Por qué?

Una vez que hayas realizado esta actividad formativa, puedes empezar tu propia actividad.

2. Actividad cambiando avisos/indicaciones

Con esta actividad pretendemos que vayas adquiriendo soltura en la configuración de tus ejercicios de Hot Potatoes. En ella te pedimos solamente que modifiques los datos

de la pestaña "Avisos/indicaciones".

3. Actividad con sonido de fondo

Por primera vez en el curso vamos a insertar sonidos en los ejercicios de Hot Potatoes; en este caso, en un ejercicio de respuestas cortas.

NOTAS: Este tema lo tratamos en el **Capítulo 2, Apartado 2.2.1** ("Introducción de datos"). A él te remitimos si te quedó alguna duda. Además, te recomendamos que leas también lo referido a sonido digital en el **Anexo** llamado **"Multimedia"**.

Actividad formativa 2

Una vez repasados estos temas, vamos a realizar esta actividad.

A nuestro ejercicio anterior le hemos incluido un sonido de fondo y lo hemos llamado "rc_3".

Cuando lo abras deberá sonar una melodía que se titula "The nowhere song"... que quizá te sirva de inspiración para contestar la pregunta.

Ahora, haz tú tu propio ejercicio de inserción de sonido. Puedes utilizar cualquier sonido de la carpeta **Sonidos** dentro de **Recursos**.


Como resultado final, el sonido deberá comenzar automáticamente al abrir el ejercicio.

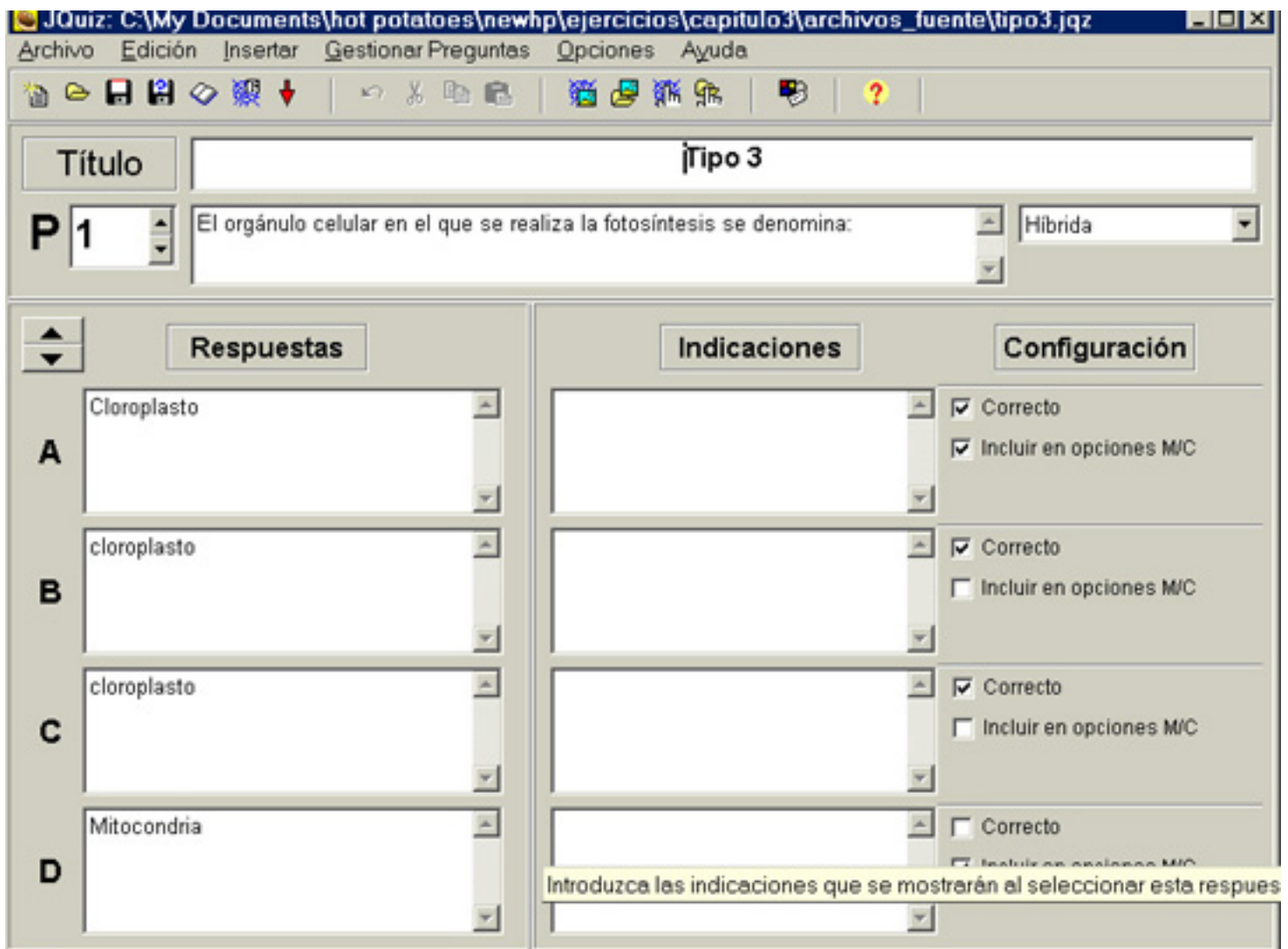


3.4 Modalidad híbrida

a. Qué es

Los ejercicios de la modalidad híbrida combinan preguntas de respuestas múltiples con respuestas cortas. Las preguntas aparecen primero como respuestas cortas, y si el usuario no sabe la respuesta después de varios intentos, la pregunta cambia a repuestas múltiples.

Este tipo de ejercicios se realizan con JQUIZ 



Que, una vez exportado a web, sería el ejercicio llamado [tipo 3](#).

b. Elaboración de un ejercicio

Los tres pasos son los mismos que en los demás tipos.

La diferencia está en las opciones de respuestas correctas y aciertos que vas a introducir: al incluir respuestas cortas y respuestas múltiples tienes, por tanto, que incluir también peculiaridades de las dos.

Digamos que el ejercicio lo diseñarías en dos partes:

- como en primer lugar aparecerá un **ejercicio de respuestas cortas**, nos centramos primero en su configuración. Así: escribes el título, la pregunta y las respuestas tanto correctas como incorrectas a la izquierda, y marcas las posibles correctas a la derecha en la casilla "Correcto":

The screenshot shows a configuration window for a question. At the top, there is a 'Título' field with the text '¡Tipo 3'. Below it, a question ID 'P 1' is shown next to the question text: 'El orgánulo celular en el que se realiza la fotosíntesis se denomina:'. A dropdown menu on the right is set to 'Híbrida'. The main area is divided into three columns: 'Respuestas', 'Indicaciones', and 'Configuración'. The 'Respuestas' column contains four rows labeled A, B, C, and D. Row A has 'Cloroplasto', B has 'cloroplasto', C has 'cloroplasto', and D has 'Mitocondria'. The 'Indicaciones' column is empty for all rows. The 'Configuración' column has checkboxes for 'Correcto' and 'Incluir en opciones M/C'. For rows A, B, and C, 'Correcto' is checked and 'Incluir en opciones M/C' is also checked. For row D, 'Correcto' is unchecked and 'Incluir en opciones M/C' is checked.

	Respuestas	Indicaciones	Configuración
A	Cloroplasto		<input checked="" type="checkbox"/> Correcto <input checked="" type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C
B	cloroplasto		<input checked="" type="checkbox"/> Correcto <input type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C
C	cloroplasto		<input checked="" type="checkbox"/> Correcto <input type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C
D	Mitocondria		<input type="checkbox"/> Correcto <input checked="" type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C

Y el usuario podrá escribir como respuesta correcta tanto "cloroplasto" como "Cloroplasto".

Hasta aquí es el mismo proceso que para cualquier ejercicio de respuestas cortas.

- ahora vamos a pensar: esta pregunta de respuestas cortas se va a convertir en **respuestas múltiples** después de varios intentos (cuyo número, por cierto, tendrás de establecer también pero desde el archivo de configuración). Por lo que tendremos que pensar qué opciones de posibles respuestas vamos a incluir en él para que el usuario pueda marcar las correctas, como en cualquier ejercicio de múltiples:

Título		Tipo 3	
P 1	El orgánulo celular en el que se realiza la fotosíntesis se denomina:		Híbrida
Respuestas		Indicaciones	Configuración
C	cloroplasto		<input checked="" type="checkbox"/> Correcto <input checked="" type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C
D	Mitocondria		<input type="checkbox"/> Correcto <input checked="" type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C
E	Ribosoma		<input type="checkbox"/> Correcto <input checked="" type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C
F	Centriolo		<input type="checkbox"/> Correcto <input checked="" type="checkbox"/> Incluir en opciones M/C

Fíjate que en la columna de la izquierda hemos introducido 6 palabras (llega hasta "F").

c. Particularidades

Datos específicos en la configuración a la derecha

En las dos modalidades:

Híbrida

Configuración

Correcto
 Incluir en opciones M/C

Correcto
 Incluir en opciones M/C

Correcto
 Incluir en opciones M/C

Correcto
 Incluir en opciones M/C

Aceptar esta respuesta como correcta.

Modalidad principiante

Híbrida

Elija el tipo de pregunta que quiera crear

Configuración

Aceptar como correcta
 Incluir en opciones M/C
0 % correcto

Aceptar como correcta
 Incluir en opciones M/C
0 % correcto

Aceptar como correcta
 Incluir en opciones M/C
0 % correcto

Aceptar como correcta
 Incluir en opciones M/C
0 % correcto

Modalidad avanzada

Puntuación

Otros

Mostrar otras respuestas correctas

2 Número de intentos permitidos antes de que una pregunta híbrida se transforme al modo de elección múltiple

Actividad formativa 3

La mejor forma de entender esto es comprobarlo haciendo nuestro ejemplo, llamado tipo 3.

Actividades

1. Actividad simple con sonido mediante enlace a archivo de sonido

2. Actividad cambiando rótulos de botones

Primero vamos a hacer algunas pruebas con los botones de los ejercicios.

Actividad formativa 4

Mira estos ejercicios sobre arte: [rh_3](#), [rh_4](#), [rh_5](#) y [rh_6](#).

Se diferencian en los botones. ¿En cuáles?

Para descubrirlo tendrás que contestarlos :-)

3. Actividad con lectura incluida y contador

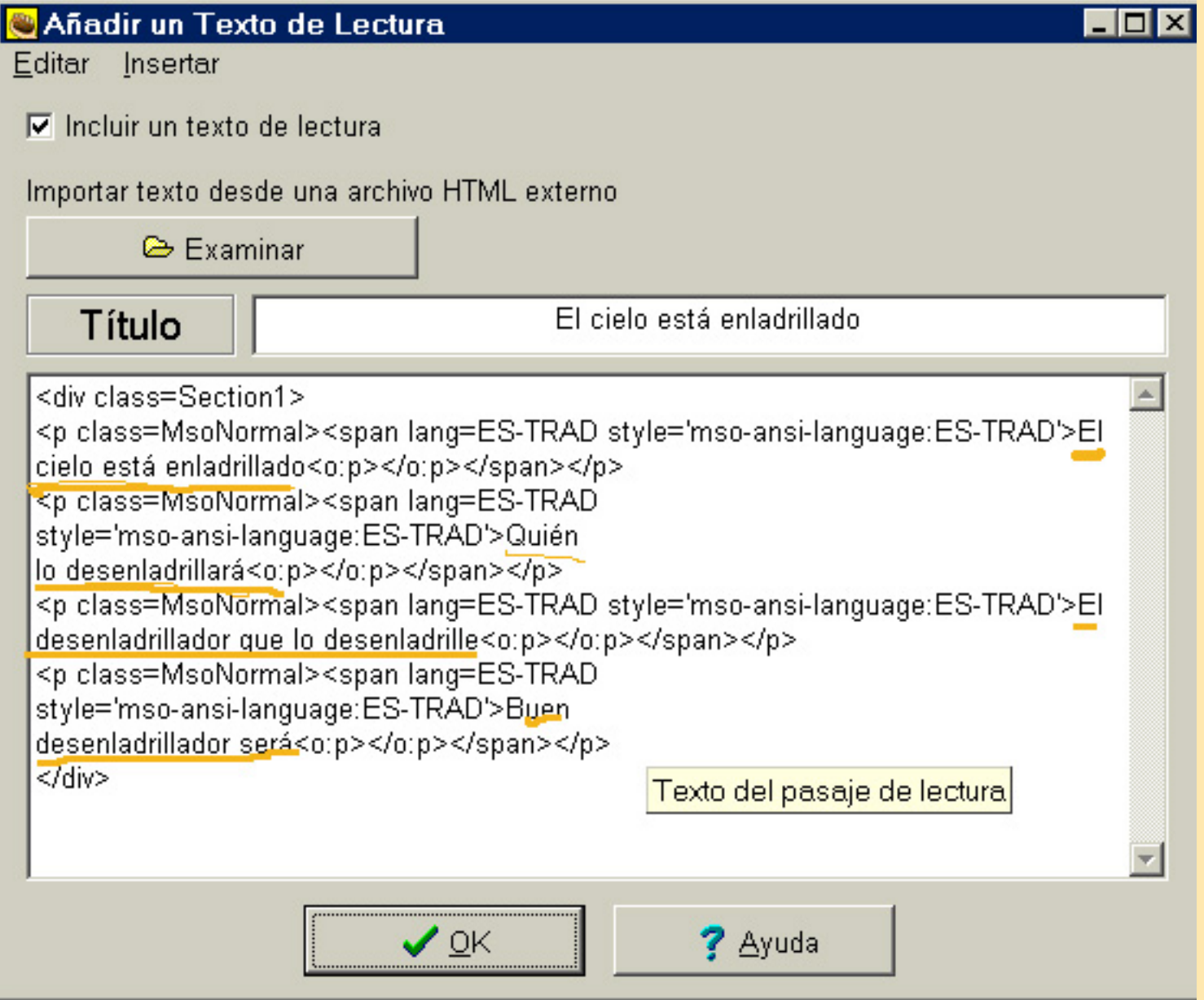
Actividad formativa 5

Antes de realizar esta actividad queremos que nos ayudes a resolver un problema. Hemos creado un ejercicio híbrido con lectura incluida, pero al exportarla como página web hemos visto algo que no nos gusta nada. Míralo; es el ejercicio [El cielo está enladrillado](#).

Como puedes ver, en la lectura han aparecido unos espacios entre las palabras que no queríamos; en realidad deberían ser sólo cuatro líneas, para cuatro versos.

¿Por qué pasa eso? ¿Cómo lo cambiamos?

Para darte una pista mira esta imagen: es el esqueleto de la lectura cuando la insertamos; en él hay mucho código que quizá no reconozcas y que se generó automáticamente al crear el ejercicio con el programa Word. En él hemos subrayado en naranja el texto para ayudarte:




Para resolver el problema tienes que abrir el ejercicio. Se llama "rh_1.jqz" y está en el menú superior del curso, en la sección "Recursos/Ejerciciohp".

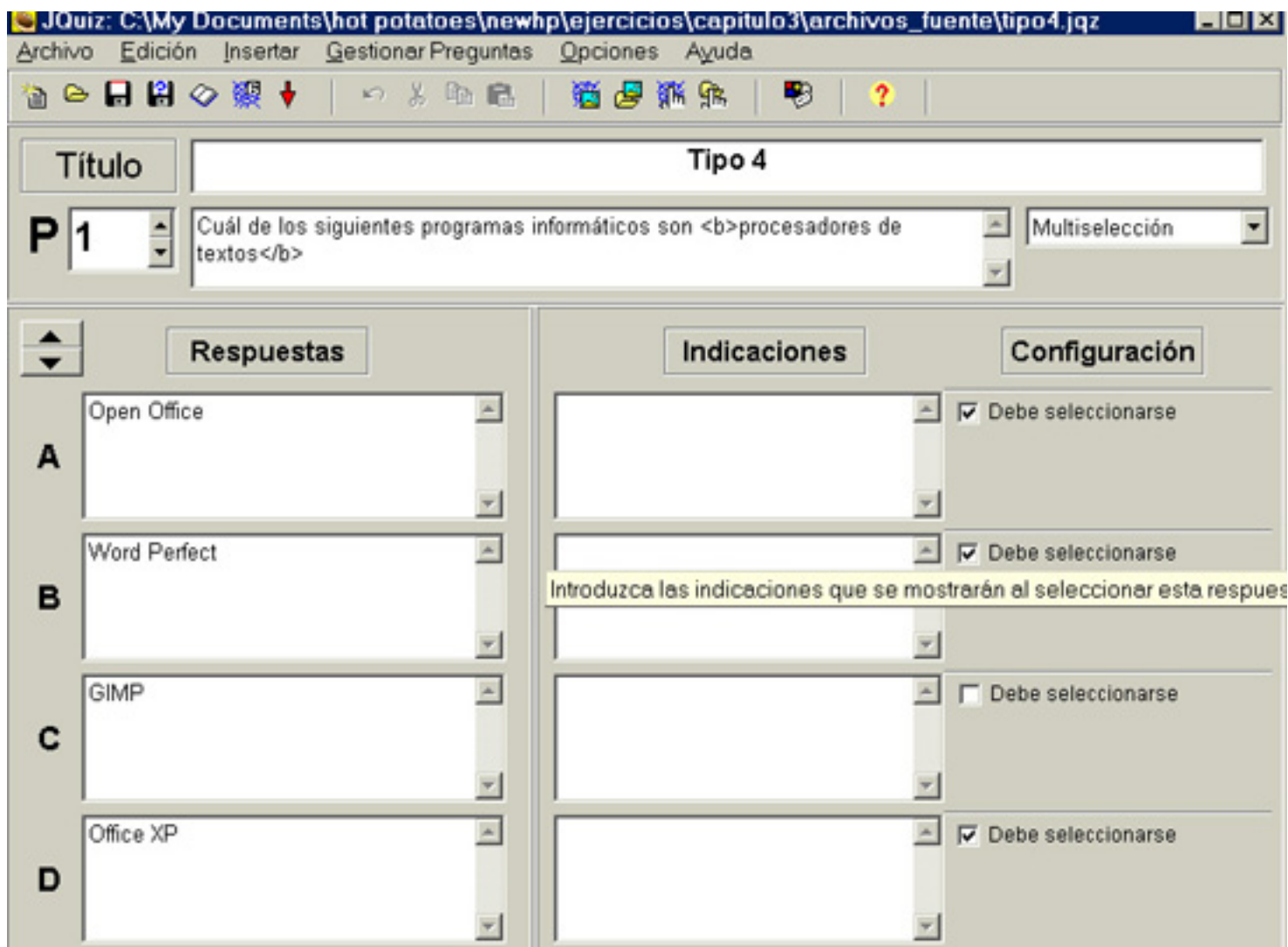
Una vez descubierto, ya estás un poco mejor preparado para realizar esta actividad de inserción de lectura. En cuanto al contador, simplemente te recordamos que está en "**Opciones/Configurar el formato.../Contador**". De todas formas, antes de insertarlo, piensa un poco (seguro que lo has hecho ya) en su utilidad pedagógica.

3.5 Multiselección

a. Qué es

Los ejercicios de multiselección son un tipo particular de respuestas múltiples. En ellos se plantea el enunciado de una pregunta que va a tener varias respuestas correctas, y para contestar bien hay que seleccionarlas todas, y dejar sin marcar las incorrectas.

Este tipo de ejercicios se realizan con JQUIZ . Por ejemplo:



The screenshot shows the JQuiz software interface. The title bar reads "JQuiz: C:\My Documents\hot potatoes\newhp\ejercicios\capitulo3\archivos_fuente\tipo4.jqz". The menu bar includes "Archivo", "Edición", "Insertar", "Gestionar Preguntas", "Opciones", and "Ayuda". The toolbar contains various icons for file operations and editing. The main window is divided into several sections:

- Título:** A text field containing "Tipo 4".
- P 1:** A question number field.
- Text:** "Cuál de los siguientes programas informáticos son procesadores de textos".
- Question Type:** A dropdown menu set to "Multiselección".
- Respuestas:** A list of four options:
 - A: Open Office
 - B: Word Perfect
 - C: GIMP
 - D: Office XP
- Indicaciones:** A list of four empty text fields for providing hints for each option.
- Configuración:** A section with checkboxes for "Debe seleccionarse" (Must be selected).
 - Option A: Debe seleccionarse
 - Option B: Debe seleccionarse
 - Option C: Debe seleccionarse
 - Option D: Debe seleccionarse


Que, una vez exportado como página web, sería este, que hemos llamado [tipo 4](#).

Actividad formativa 6

Para saber cómo resolver un ejercicio de ordenar elementos, léelo en el subtítulo del ejercicio anterior que hemos llamado "tipo 4".

Y si no lo hiciste antes, resuélvelo ahora. También puedes equivocarte "aposta" porque te ayudará a entender algunas cosas.

Nota: si quieres repetir el ejercicio varias veces y parece que no te lo permite el programa, puedes hacerlo utilizando el icono "Actualizar" típico de los

navegadores: por ejemplo  en Internet Explorer o  en Mozilla.

Ahora intenta encontrar respuesta a estas cuestiones antes de seguir y de analizarlo juntos:

- ¿cómo sabes cuándo has acertado?
- el mensaje de respuesta cuando le das a "comprobar", ¿lo entiendes?
- ¿se parece este tipo de ejercicio al de respuestas múltiples? ¿Por qué?

b. Elaboración de un ejercicio

El proceso es el mismo que para los demás ejercicios: empezamos con el título, el subtítulo y las instrucciones.

Después, podemos seguir con los datos que completan el ejercicio y con su configuración.

O viceversa, primero la configuración y luego los datos; como prefieras. Pero recuerda, en cualquier caso, la importancia de **comprobar la configuración** (que habrá aparecido automáticamente al abrir la "patata") antes de guardar el ejercicio, por si se hubiera cargado una que ya tenías y no te conviniera.

Los datos que se introducen en los ejercicios de multiselección son los mismos que los de respuestas múltiples:

- la pregunta
- las posibles respuestas, en la izquierda
- las indicaciones, en la derecha

Y el modo de crear página web también, como siempre, desde "Archivo/Crear página web" o desde el icono de acceso directo:



Exportar para crear una página web para navegadores V6 (F6)

Algo cambia, sin embargo, en estos ejercicios respecto a los de respuestas múltiples: al crearlos pero también, como usuarios, al solucionarlos.

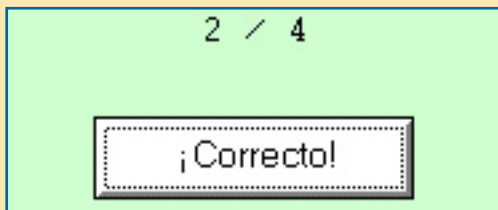
¿El qué?

Lo vemos en la siguiente actividad.

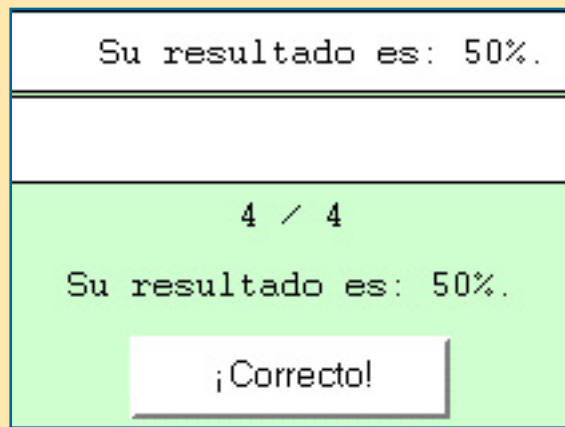
Actividad formativa 7

Vuelve al ejercicio "tipo 4" para analizar cuatro cuestiones, preguntas habituales, por otro lado, cuando nos enfrentamos a un ejercicio de multiselección por primera vez:

- al resolverlo y al hacer clic en "comprobar" aparecía, si recuerdas, este mensaje o similar:



- ¿qué significa ese **2/4**, **1/4** o **3/4**?
 - para ayudarte, resuelve los ejercicios "tipo 4" y "tipo 4bis" y compara el mensaje, después de hacer clic en "comprobar", en los dos
- ¿y por qué siempre dice "**correcto**" en el botón, incluso si te equivocas? ¿Se te ocurre otra palabra más adecuada?
 - para ayudarte, mira la pestaña "Botones" dentro del Archivo de configuración (ya sabes: dentro de la patata, en "Opciones/ configurar el formato del archivo originado"). Dentro de ella tienes dicho botón. Nosotros, en el ejercicio "tipo 4bis" lo hemos llamado de otra manera; míralo, a ver si te gusta más.
- al final, cuando se supone que ya has acertado la pregunta, aparece un mensaje similar a este:



con este porcentaje: **50%**, y un dato: **4/4**

- o ¿qué quieren decir estos dos datos? ¿Lo entiendes?
 - para ayudarte, te decimos que el porcentaje tiene que ver con el número de intentos

Intenta averiguarlo.

Lo vemos ahora, a continuación.

Entonces:

En este tipo de preguntas de multiselección **no** se trata de **acertar** correctamente, **sino** de **seleccionar/no seleccionar** correctamente.

La forma de puntuar o valorar la respuesta es la siguiente: sobre un total de x selecciones, has hecho bien x {selecciones/no selecciones}:

- en el caso del ejercicio "tipo 4": sobre un total de 4 selecciones o no selecciones que teníamos, hemos hecho bien 1 ó 2 ó 3. Esto lo expresa el programa de este modo: **1/4**, **2/4** ó **3/4**
 - Así, habrás acertado cuando hayas conseguido 4 de un total de 4: **4/4**
- en el caso del ejercicio "tipo 4bis": sobre un total de 3 selecciones o no selecciones, hemos hecho bien 2 ó 1. Esto lo expresa el programa de este modo: **1/3** ó **2/3**

Así, habrás acertado cuando hayas conseguido 3/3

Esperamos que te haya quedado claro. Si no, lo verás cuando hagas tus propios ejercicios.

c. Particularidades

Modalidades

Como en los tipos anteriores, las preguntas de multiselección también presentan las dos modalidades: "**principiante**" y "**avanzada**".

En la modalidad avanzada aparece un dato llamado "**ponderación**" o "**factor de valoración**" del inglés "*weighting*", y se refiere al valor que tiene cada pregunta correcta dentro de la puntuación total: por ejemplo, cuando en un examen una pregunta vale tantos puntos.

"Avisos/Indicaciones". "Botones". "Otros"

Recomendamos dar un vistazo a estas pestañas dentro de "Archivo de configuración" y modificarlas, por varias razones:

- para personalizar tu ejercicio dándole a las indicaciones y a los botones el texto o el rótulo que a ti te guste más y en el idioma que quieras
- para mejorar su presentación: desde "Otros" tienes la posibilidad de que las preguntas o las respuestas aparezcan de distinto modo cada vez que se cargue el ejercicio, por ejemplo
- porque actuando sobre ellas aprenderás de modo más eficaz

Esto es lo más destacado de los ejercicios de multiselección.

A continuación te presentamos las actividades. Como es habitual, serán personales y adaptadas a tu especialidad educativa, y podrán incluir además de lo obligatorio cualquier otro aspecto que quieras.

Actividades

Actividad 1

Actividad simple con lectura añadida y enlace a página web

NOTA: La explicación sobre la inserción de lecturas la tienes en el **Capítulo 2, Apartado 2.2.1.d**

Actividad 2

Actividad libre

Actividad 3

Actividad que incluya al menos 2 preguntas, cada una hecha con distintos tipos de ejercicios de JQuiz:

- una de híbrida
- una de multiselección

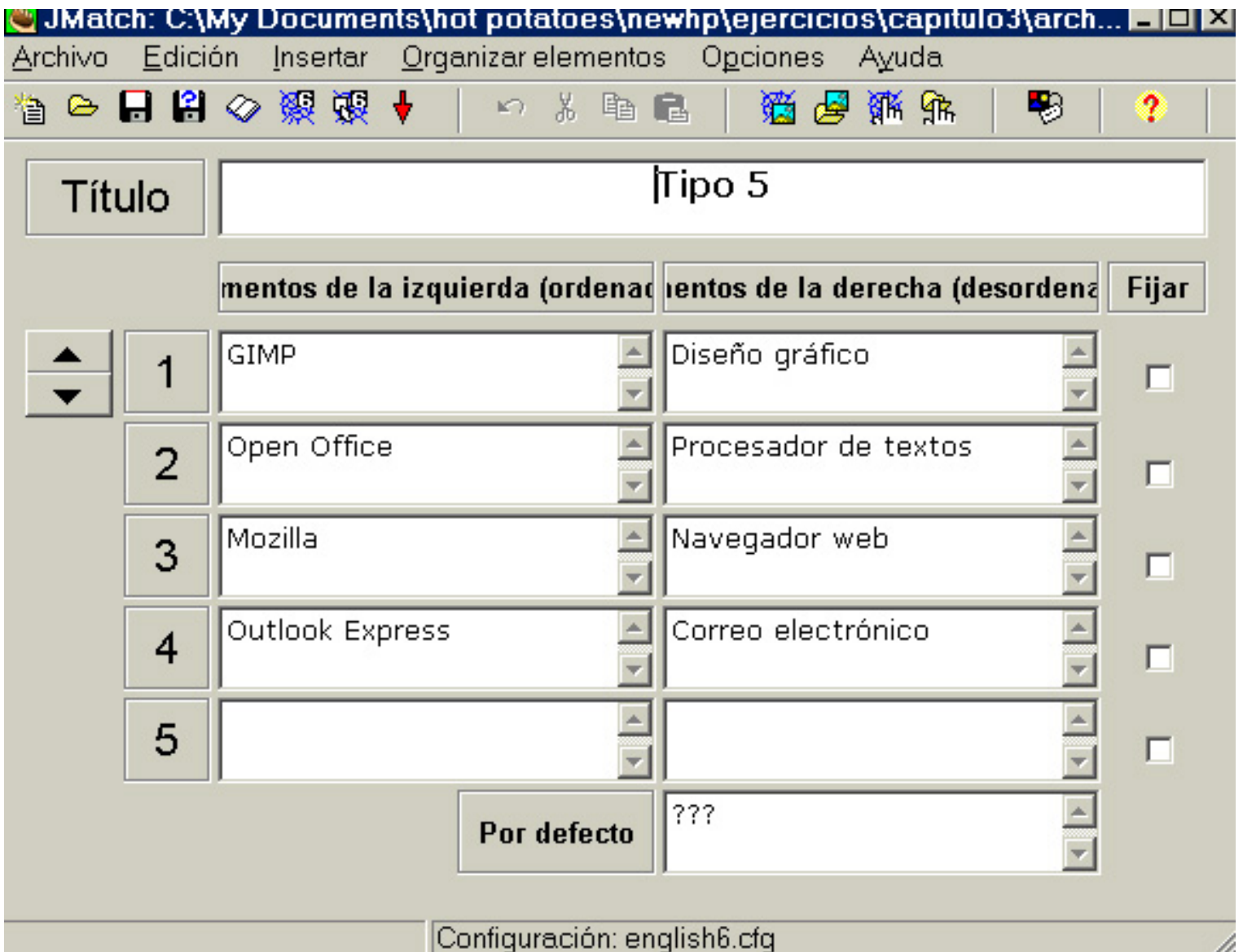


3.6 Emparejamientos

a. Qué es

Los ejercicios de emparejamientos o asociaciones son aquellos en los que hay que relacionar dos grupos de contenidos (textos, imágenes, etc.).

Se hacen con JMATCH . Por ejemplo:



Este ejercicio, una vez exportado a web, sería el llamado [tipo 5](#).

Actividad formativa 8

Para saber cómo resolver un ejercicio de emparejamientos, léelo en el subtítulo del ejercicio anterior llamado " tipo 5".

Y si no lo hiciste antes, resuélvelo. Aprenderás algo sobre el tema de las tecnologías, que quizá retomemos más adelante...

b. Elaboración de un ejercicio

Los tres pasos a seguir son los mismos de siempre.

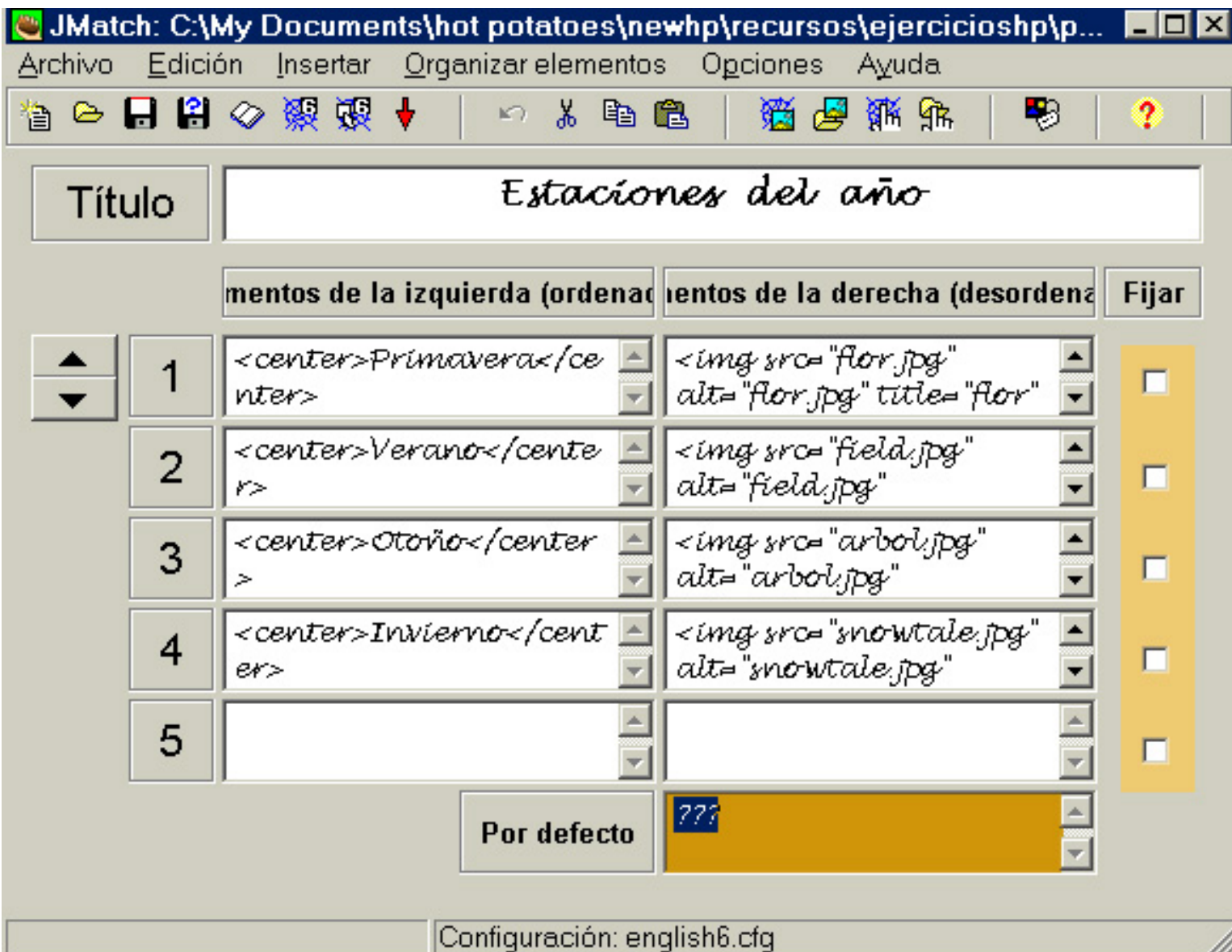
Los datos principales y comunes a todos los tipos de ejercicios se introducen del mismo modo: el título, el subtítulo, las instrucciones para realizar el ejercicio y el aspecto o el tipo de letra.

Después tienes que decidir qué elementos irán en las dos columnas para que los relacionen los usuarios:

- en la **columna de la izquierda** se colocan los que siempre aparecerán como fijos
- en la **columna de la derecha** se colocan, a la misma altura, los que se relacionarán con los fijos. Tienen que ir en el mismo orden; ya se ocupará el sistema de que aparezcan desordenados cada vez que se cargue la página automáticamente

Tanto los fijos como sus relacionados pueden ser textos, imágenes, vínculos u objetos multimedia.

Luego tienes que decidir si quieres que algún elemento aparezca fijo: bien uno de los elementos de la derecha (marcando su casilla, destacadas en el recuadro amarillo de la imagen siguiente) o uno diferente (en la casilla inferior, destacada en un recuadro marrón):



Actividad formativa 9

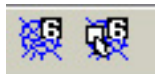
En el ejercicio que acabamos de ver aparecen algunos códigos html: unos los hemos incluido manualmente y otros los generó el programa de modo automático.

¿Cuáles son esos códigos, respectivamente, y qué significan?

La respuesta, como es habitual, en la sección "Ejercicios" del CD.

Creación de página web

Hay dos modos de exportar a web en los ejercicios de emparejamientos, como puedes comprobar al hacer clic en estos dos iconos de la "patata":



Es decir:

- como página web estándar, con casillas o menús desplegables: [jmatch_2bis](#)
- como página web de tipo "Arrastrar/soltar": [jmatch_2bisbis](#)

Además, en JMatch puedes exportar también:

- como "Tarjetas Flash": míralo en el ejemplo [jmatch_2](#)

Actividad formativa 10

En los tres ejemplos anteriores nos ha pasado algo curioso: si no lo has hecho antes fíjate ahora en las instrucciones de los tres. Ves que son las mismas pero, sin embargo, no parecen cuadrar en todos, ¿verdad?

En realidad sólo corresponden a uno. Pero al crear los ejercicios un poco deprisa no nos hemos fijado nada en la configuración de cada uno y claro, hemos metido la pata por no haberla cambiado.

Bien. La 1ª pregunta ahora no es difícil de responder: ¿A cuál de los tres corresponden esas instrucciones?

Y la 2ª pregunta es: vuelve a este ejercicio en el formato de Hot Potatoes y modifica las instrucciones para que queden mejor.

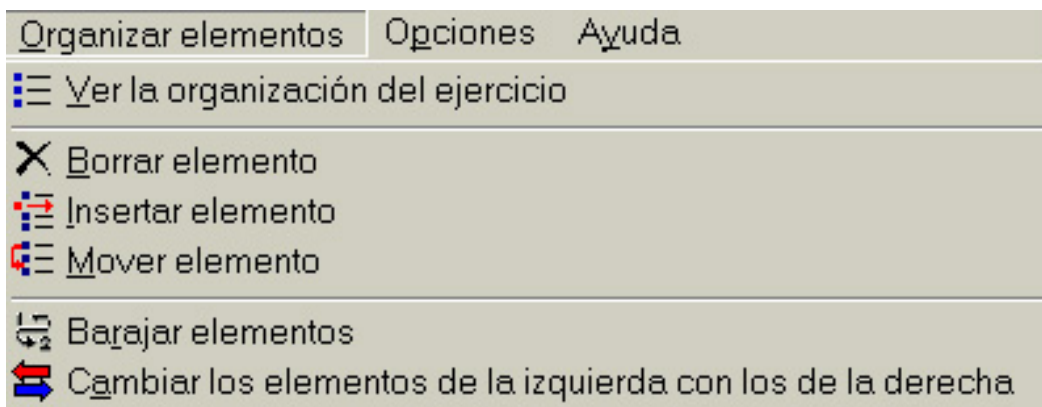
Sí, es uno solo. En realidad creamos un solo ejercicio con Match pero lo exportamos de las tres maneras, creando por tanto tres documentos htm diferentes.

Se llama "*jmatch_2*" y lo encontrarás en "Recursos\ejercicioshp\jmatch2"

Pon nombre a cada ejercicio nuevo creado y guárdalos todos dentro de la misma carpeta, que puede llamarse "*jmatch2*" como la nuestra.

c. Particularidades

Organizar elementos



Te permite modificar los elementos de la columna de la izquierda: cambiando de orden o de columna, eliminando, copiando, etc. Esta particularidad también la tienes en **JQuiz**, pero denominada "**Gestionar**

preguntas".

Actividad formativa 11

¿Qué utilidad le ves desde la perspectiva de la materia que impartes?

Botones

Nos fijamos en particular en los dos botones de la derecha y que hemos encuadrado en color marrón:

Títulos/Instrucciones	Avisos/Feedback	Botones	Aspecto	Contador	Otro	Personalizar	CGI
Texto para el botón "Comprobar Respuesta":	Texto para el botón "Siguiete" tarjeta flash						
<input type="text" value="comprueba"/>	<input type="text" value="siguiete"/>						
Texto para el botón "Correcto":	Texto para el botón "Borrar" tarjeta flash						
<input type="text" value="vale"/>	<input type="text" value="borrar"/>						

Son botones que aparecerán sólo si creas con el ejercicio una página web con tarjetas Flash.

Otro

De esta pestaña destacamos la opción siguiente:

Títulos/Instrucciones	Avisos/Feedback	Botones	Aspecto	Contador	Otro	Personalizar	CGI
<input type="checkbox"/> Mostrar un número limitado de ítems cada vez que cargue la página							
Número de ítems a mostrar cada vez que cargue la página:							<input type="text" value="1"/>

Actividades

Como de costumbre, las siguientes actividades serán personales y adaptadas a tu especialidad educativa. Deben incluir obligatoriamente lo que se especifica, y además puedes añadir algo nuevo si quieres.

Actividad 1

Con texto y con sonido en el título que se ejecuta en la propia página.

Actividad 2

Cambiando el aspecto del ejercicio.

Opcionalmente, te proponemos que incluyas en esta sencilla actividad algo nuevo y por primera vez en el curso: intenta enlazar este ejercicio con otro.

Puede ser por ejemplo con la Actividad 1 anterior.

Para ello tienes que utilizar los botones de navegación (En "Opciones/configurar el formato del archivo originado/Botones"). A la izquierda, selecciona los botones:

- "incluir botón ejercicio siguiente" e "incluir botón atrás", en las casillas de la izquierda
- ponles sus nombres o rótulos respectivos, en las casillas de la derecha
- escribe en su casilla el nombre de dichos ejercicios, es decir, su URL o ruta de acceso

Esto es sólo una prueba, así que no te preocupes si te resulta difícil (aunque seguro que puedes hacerlo). En el capítulo 4 vamos a profundizar en ello, pero si empezamos ahora a coger la idea seguro que nos facilitará el aprendizaje más tarde. Y seguro, también, que ya nos apetece a algunos empezar a utilizar navegación.

Actividad 3

Actividad en la que se relacione al menos una imagen con otra imagen.

En esta actividad tienes, además, que probar seleccionando dentro de "Otro" la opción "Mostrar un número limitado de ítems cada vez que cargue la página". Guarda cada documento que crees y compara los resultados, su eficacia y su utilidad. Seguro que puedes extraer alguna conclusión.

Actividad 4

Actividad en la que se relacione texto con imágenes.

Esta actividad tienes que exportarla de los dos modos: estándar y como arrastrar/soltar. Guarda los dos documentos y comprueba el resultado: ¿Qué pasa?


¿En qué casos se recomienda uno u otro modo? Vamos a detenernos un momento en ello consultando la parte sobre JMatch del tutorial en español de Hot Potatoes: <http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm> te dará alguna pista más.

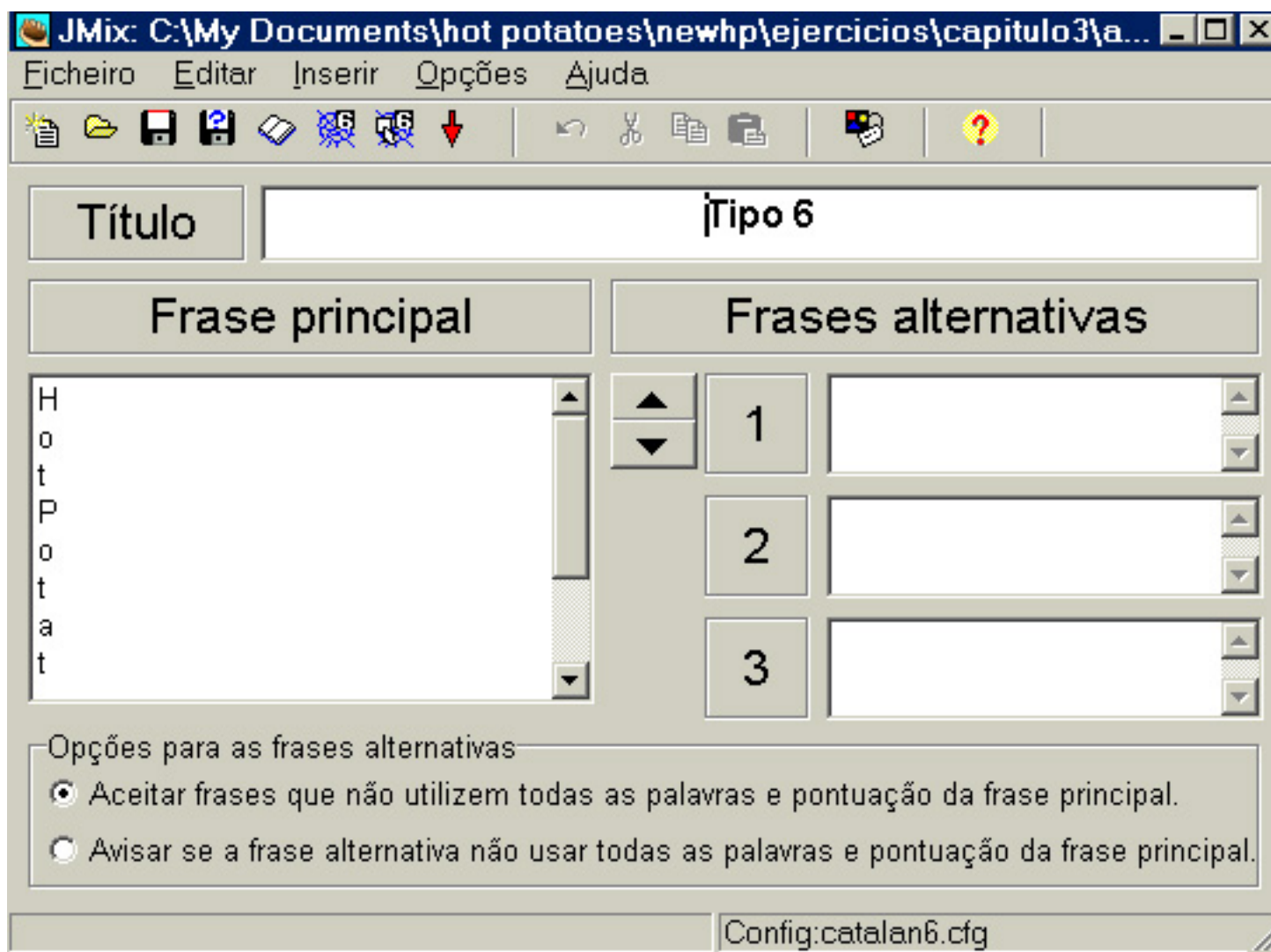
3.7 Ordenar elementos

a. Qué es

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

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

Este tipo de ejercicios se realizan con JMix . Por ejemplo:



Ejercicio que, una vez exportado a web, quedaría así: [tipo 6](#).

Actividad formativa 12

Para saber cómo resolver un ejercicio de ordenar elementos, léelo en el subtítulo del ejercicio anterior llamado "tipo 6".

Y si no lo hiciste antes, resuélvelo ahora. Fíjate especialmente en los 3 botones que aparecen y para qué sirven.

b. Elaboración de un ejercicio

Los datos principales, comunes a los demás tipos de ejercicios, se introducen del mismo modo: el título, el subtítulo, las instrucciones para realizar el ejercicio, el aspecto o el tipo de letra.

Después:

- **frase principal:** en la que se escriben los elementos que se van a desordenar. Se introducen en orden y uno en cada línea. Cuidado con los espacios y los signos de puntuación porque también cuentan
- **frases alternativas:** otras posibilidades de acierto para esa misma frase: a veces se incluye aquí, por ejemplo, la misma frase pero con alguna mayúscula, aunque hay otras posibilidades. Dos de ellas son las que aparecen en la parte inferior de la plantilla del ejercicio: "**Permitir frases** que no utilizan todas las palabras o signos de puntuación en la frase principal", y "**Avisar si la frase alternativa no utiliza** todas las palabras y signos de puntuación de la frase principal". Como verás, son excluyentes: o una o la otra.

Este es el proceso de creación de un ejercicio de ordenar elementos.

Actividad formativa 13

Crea ahora dos ejercicios y expórtalos como página web:

1. uno, insertando una imagen dentro de la frase principal
2. para enseñar a los niños de Primaria a separar palabras, creamos un ejercicio en el que la frase principal sea: "La casa es bonita" con espacios entre la palabras.

¿Qué conclusiones puedes extraer de cada uno?

Página web

Hay dos modos de crear una página web en estos ejercicios:

- como ejercicio de arrastrar y soltar

- como ejercicio de seleccionar

como puedes comprobar al hacer clic en estos dos iconos de la "patata":



Seguro que tienes tu propio criterio a la hora de elegir uno u otro.

c. Particularidades

En cuanto a la configuración, los datos específicos están en las pestañas "**Avisos/Indicaciones**", "**Botones**" y "**Otro**".

Avisos/Indicaciones

Títulos/Instrucciones	Avisos/Indicaciones	Botones	Aspecto	Contador	Otro	Personalizar	CGI
Correcto:	¡Muy bien!	Intento incorrecto:	Incorrecto. Inténtalo otra vez.				
Esta parte de tu respuesta es correcta:	Esta parte está correcta. La parte incorrecta fue borrada.						
Se ha añadido una letra correcta:	La próxima parte correcta:						
Palabras restantes	Palabras restantes:						
Haga clic para añadir una palabra a la frase:	Haz click en las palabras para crear la frase.						
Su puntuación es:	 Tu puntuación es:						
Estas respuestas también son correctas:	Otras respuestas correctas:						
<input checked="" type="checkbox"/> Mostrar otras respuestas correct				<input checked="" type="checkbox"/> Primera letra siempre mayúscula			

En esta pestaña hay varios aspectos que queremos reseñar:

- examinaremos cada mensaje porque tal vez la traducción que nos da Hot Potatoes no se adecúa exactamente a nuestro ejercicio recién creado
- averigua en qué momento del ejercicio aparecerán estos mensajes
- el poner o no los dos puntos al final de cada mensaje puede mejorar el aspecto de tu ejercicio

el término
 antes de "Tu puntuación" es un código html que significa medio salto de línea. Podrás comprobar sus efectos cuando hagas un ejercicio

- observa las dos casillas: Mostrar otras respuestas correct y Primera letra siempre mayúscula

Sabemos por experiencia que la tentación inicial es saltarse, más o menos, estos mensajes y dejarlos tal como los da el programa. Pero te recomendamos que hagas distintas pruebas modificándolos y marcando o desmarcando sus casillas, para experimentar con esta ficha de la pestaña "Avisos/Indicaciones"

Botones

Títulos/Instrucciones	Avisos/Indicaciones	Botones	Aspecto	Contador	Otro	Personalizar	CGI
Texto para el botón "Comprobar Respuesta":							
Texto para el botón "Correcto":							
<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Deshacer"		Leyenda:					
<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Reiniciar"		Leyenda:					
<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Pista"		a el botón:					

Aquí puedes ver una configuración de los **Botones** específicos de JMix, pero quizá prefieras otra.

Conviene que la reescribas a tu gusto. Tal vez en el botón "Deshacer" prefieras decir "deshacer intento anterior" o "anular", y en "Reiniciar" prefieras "comenzar". Mira por ejemplo en el ejercicio anterior llamado "tipo 6" qué botones y con qué nombres hemos utilizado, y cuáles faltan.

Actividad formativa 14

Se nos ocurre otra línea para la reflexión.

Cuando hagas tu ejercicio JMix, averigua si son necesarios todos estos botones para que el ejercicio sea completo.

Y por otro lado, trata de imaginarlo para un ejercicio de Primaria, cuando los niños necesitan instrucciones sencillas y claras, o para un ejercicio de Bachillerato.

Otro

Selecciona la pestaña "**Otro**" y observa lo que tiene JMix en relación con las demás "patatas", y por qué es así.

Actividad formativa 15

Repasamos ahora las peculiaridades de JMix.

Examina estos dos ejercicios: [jmix_1](#) y [jmix_2](#) como usuario. En ellos hemos hecho algunos cambios en sus configuraciones. Resuélvelos y compáralos y después responde a estas cuestiones:

- en el ejercicio "[jmix_1](#)": si te equivocas al contestar y quieres repetir desde el principio, ¿cómo lo haces?
- en "[jmix_2](#)", ¿qué botones faltan, que serían en tu opinión imprescindibles?
- ¿a cuál de los dos corresponde la configuración de las indicaciones que vimos en la imagen de arriba en esta página? ¿Y esta que tenemos a continuación?

Títulos/Instrucciones	Avisos/Indicaciones	Botones	Aspecto	Contador	Otro	Personalizar	CGI
Correcto:	Intento incorrecto:						
¡Muy bien!	Incorrecto. Inténtalo otra vez.						
Esta parte de tu respuesta es correcta:	Esta parte está correcta						
Se ha añadido una letra correcta:	La próxima parte correcta						
Palabras restantes	Palabras restantes						
Haga clic para añadir una palabra a la frase:	Haz click en las palabras para incluirlas en la lista						
Su puntuación es:	 Tu puntuación es						
Estas respuestas también son correctas:	Otras respuestas correctas						
<input type="checkbox"/> Mostrar otras respuestas correct	<input checked="" type="checkbox"/> Primera letra siempre mayúscula						

- en cualquiera de los dos: ¿dónde aparece la indicación "Haz clic en las palabras para incluirlas en la lista"?

elementos, como la inclusión de vínculos y otros que tú elijas.

Conviene que las actividades se adecúen al trabajo real en el aula en cuanto al formato de la patatat y al formato para web.

Actividades

Actividad 1

Actividad simple de ordenar las letras de una palabra pinchando en las letras, con enlace a correo electrónico.

Por si no te acuerdas, en el Capítulo 2, en su apartado 2.2.1 (Introducción de datos) tienes la referencia al modo de insertar enlaces en tu ejercicio.

Actividad 2

Actividad con respuestas alternativas y con signos de puntuación

El objetivo de esta actividad es observar las consecuencias de incluir o no los signos de puntuación cuando se intenta resolver el ejercicio.

Actividad 3

Actividad simple de ordenar las palabras de una frase con la modalidad arrastrar y soltar.

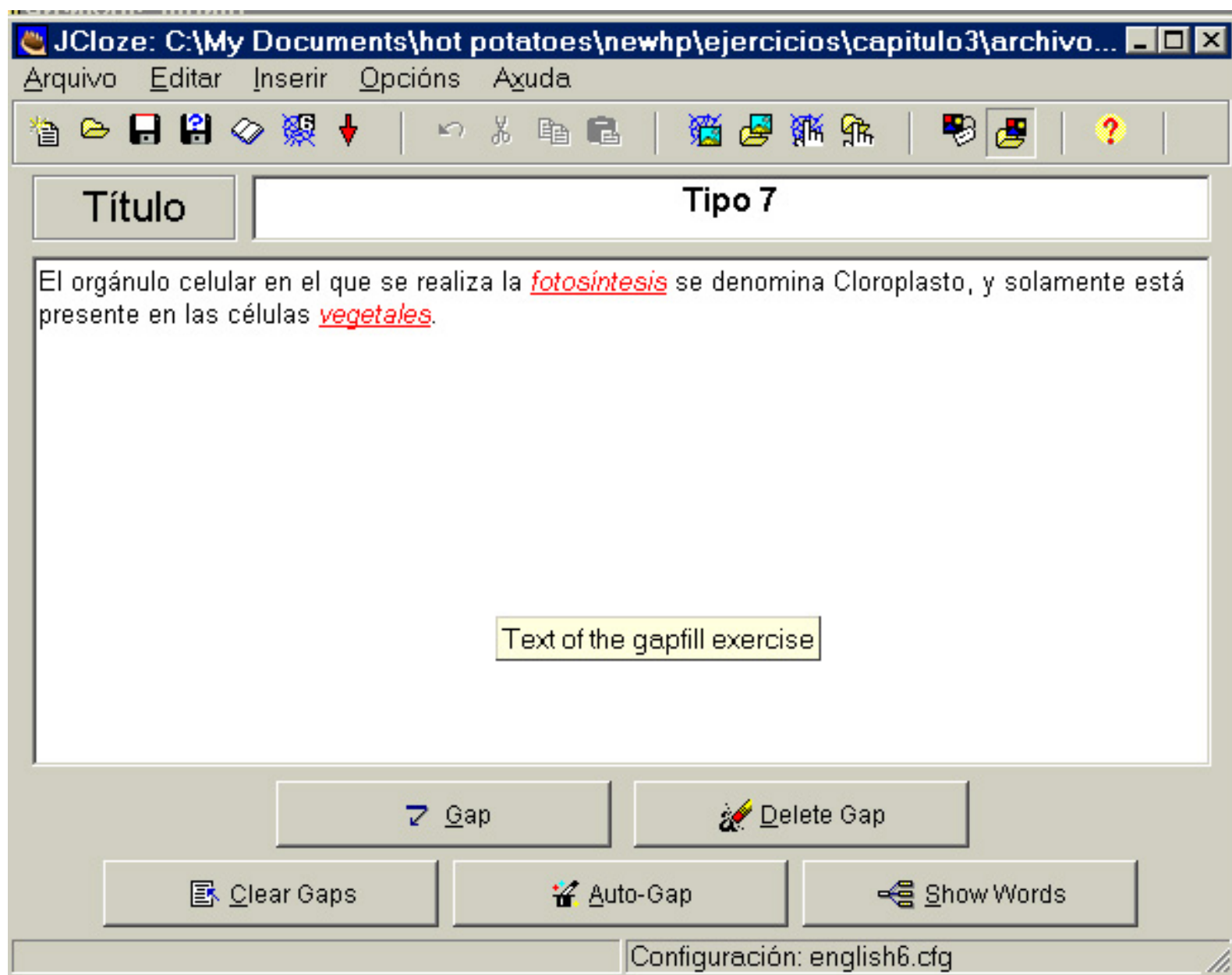


3.8 Rellenar huecos

a. Qué es

Los ejercicios de rellenar huecos son aquellos en los que se plantea un enunciado, un texto o una palabra con espacios que hay que rellenar o completar.

Este tipo de ejercicios se realizan con JCloze:  **JCloze**. Por ejemplo:



Ejercicio que, una vez convertido en página web, tendría este aspecto: [tipo7](#).

Actividad formativa

Para saber cómo resolver un ejercicio de rellenar huecos, léelo en el subtítulo del ejercicio anterior.

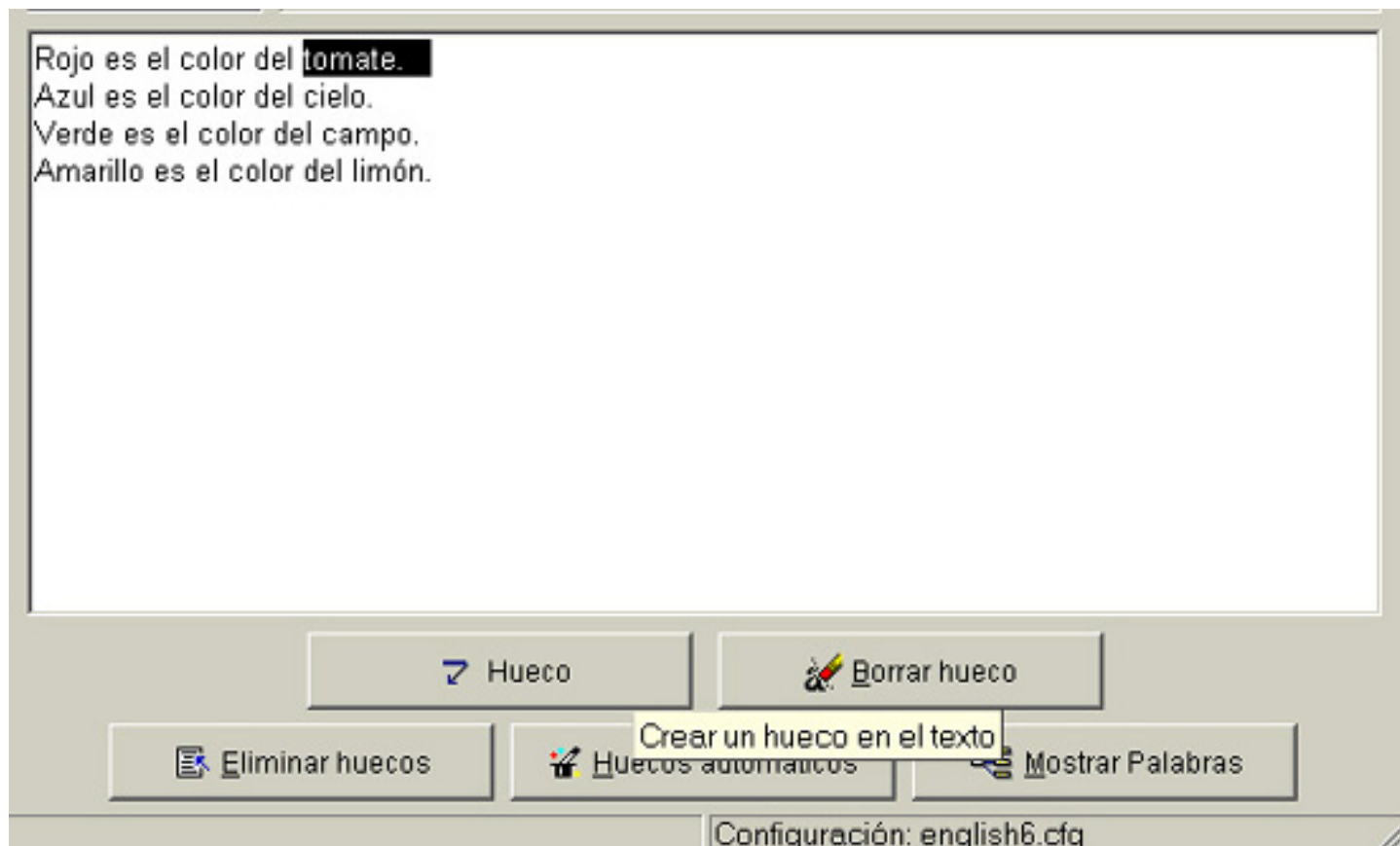
Veamos a continuación cómo se elabora un ejercicio de este tipo. Nosotros vamos a ir creando uno mientras lo describimos. Tú también puedes hacerlo ahora o esperar a las actividades.

Introducción de datos:

Un buen comienzo, como siempre, es tener ya decidido qué vamos a hacer: sobre qué texto, enunciado o palabra vamos a trabajar, y qué posibles huecos vamos a poner para que el usuario diga qué falta en ellos.

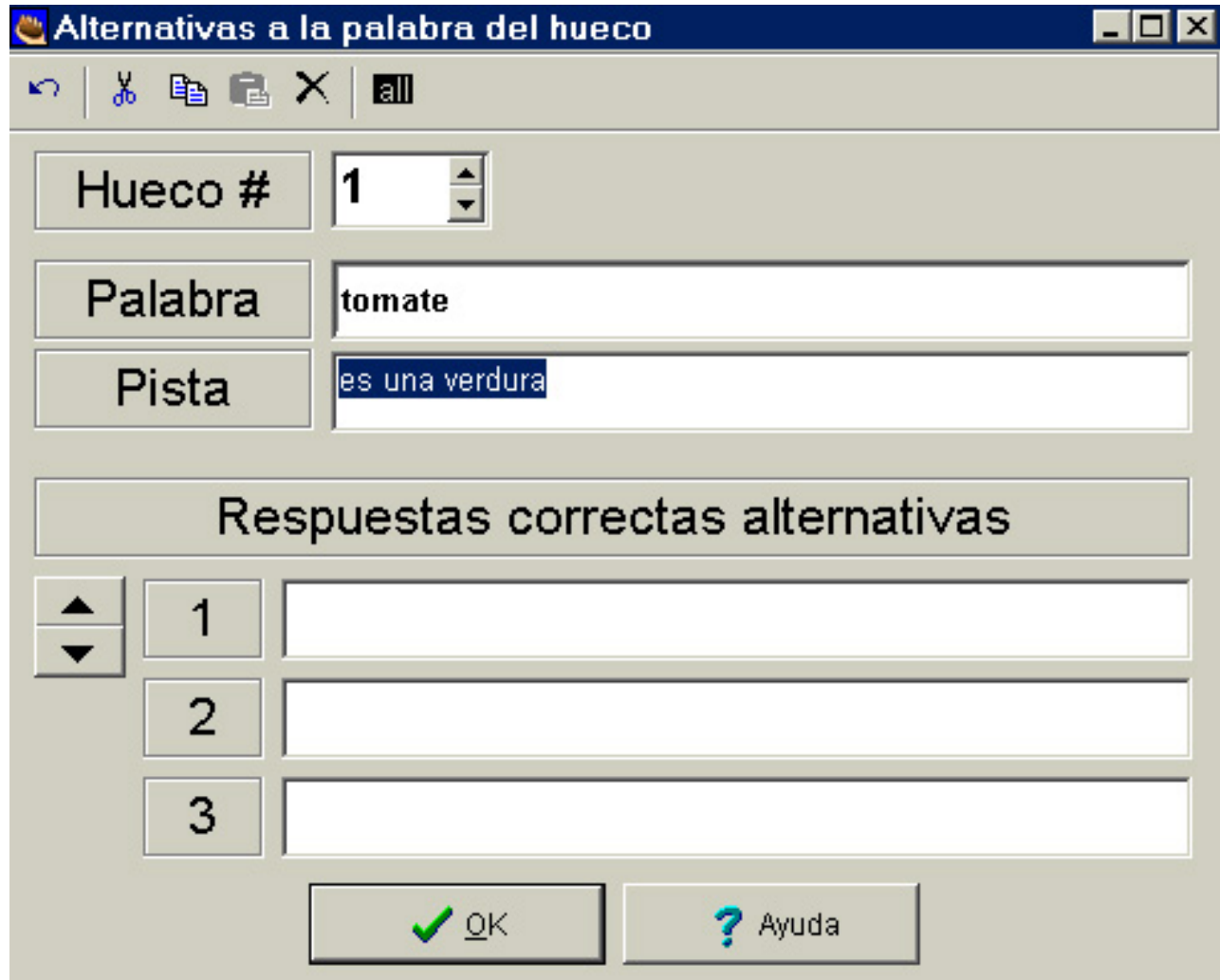
Después:

- abrimos la patata correspondiente
- escribimos en el espacio superior el **título** del ejercicio para poder guardarlo
- en el espacio principal incluimos el **enunciado** sobre el que vamos a trabajar. Lo puedes copiar y pegar de otro documento ya hecho o teclearlo directamente. También insertar un vínculo a otro documento
- se **marca** la primera palabra, letra o fragmento que vamos a convertir en **hueco**. En nuestro caso es la palabra "tomate":



- se selecciona "**Hueco**"

vemos, escrita en la pantalla que aparece, esa palabra o fragmento que acabamos de marcar:



• escribimos en **"Pista"** el mensaje que queremos que lea el usuario para ayudarlo a adivinar qué falta en ese primer hueco. Este es el mensaje que aparecerá cuando el usuario pulse en la casilla al lado del hueco:



NOTA: Si buscas este icono en el ejercicio anterior que llamamos **"tipo7"** no lo vas a encontrar porque no fue seleccionado en la configuración; su autor decidió no incluirlo ya que no lo necesitaba: ya había incluido las 2 palabras de los huecos arriba. Para ver dicho icono en un ejercicio ya exportado, mira el ejercicio llamado **"más sobre colores"**.

Ahora seguimos con los pasos para crear un ejercicio:

- en **"Respuestas correctas alternativas"** incluimos otras posibilidades de acierto
- seleccionamos **"Ok"**
- volvemos a la pantalla principal y **guardamos** el ejercicio
- repetimos el mismo proceso para **los demás huecos** que queramos crear
- **borramos o eliminamos huecos** con los botones inferiores
- para cualquier **modificación en la configuración de los huecos** hay que volver a la pantalla anterior denominada "Alternativas a la pantalla del hueco", con el botón **"Mostrar palabras"**
- la opción **"Huecos automáticos"** te simplifica la tarea de crear huecos en algunos casos

Actividad formativa 16

Mira el ejercicio: [más sobre colores](#).

La propuesta de esta actividad es que reconstruyas el ejercicio: es decir, abre la patata correspondiente a ejercicios para rellenar huecos y crea un ejercicio que corresponda al que te hemos mostrado, que contenga los datos siguientes:

- título
- texto
- creación de huecos con sus pistas. La condición es que utilices el botón para crear los huecos de forma automática
- botones correctos para "**Pista**" y para "**Pista**" para cada hueco. Fíjate bien tanto en el texto de los botones como en cuántos y cuáles hay, porque puede que falte alguno.

Puedes comprobar si lo has hecho correctamente si lo buscas en la carpeta del CD llamada "**Ejercicios**", en "capitulo3/archivos fuente/cloze2".

Configuración del ejercicio

En la configuración de un ejercicio de Cloze destacamos estas particularidades:

- Hay dos botones que pueden crear confusión; dos botones que encontrarás en "**Opciones/ Configurar el formato del archivo originado/Botones**":

<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Pista"	para el botón:	<input type="text" value="Pista"/>
<input checked="" type="checkbox"/> Incluir el botón "Pista" para cada hueco	Leyenda:	<input type="text" value="[?]"/>

Para entenderlo mejor, mira este documento sobre los [botones de "pistas" en JCloze](#).

Actividad formativa 17

¿Qué se te ocurre para evitar esta confusión entre dos botones con el mismo nombre?

Cualquier idea que tengas, anótala para ponerla en práctica cuando crees tu primer ejercicio de rellenar huecos.

Nosotros, por nuestra parte, para no liarnos ya hemos realizado un cambio en la configuración, que podrás comprobar enseguida.

En "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Otros**" encontrarás datos específicos de este tipo de ejercicio.

Actividad formativa 18

Para aprender, lo mejor es hacer pruebas con los ejercicios y los datos.

Por ejemplo: compara los ejercicios anteriores "tipo7" y "más sobre colores". Se diferencian en varias cosas, además de en los botones de "Pista" como ya vimos. Una es la presencia, en "tipo7", de las dos palabras que completan los huecos. Este dato no aparece en "más sobre colores". ¿Por qué?

La respuesta está en esa pestaña "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado/Otros**". Averígualo.

Otra pregunta sobre la utilidad de incluir las palabras o no. ¿En qué tipo de ejercicios, o para qué tipo de materias educativas sería más recomendable?

Los demás datos de la configuración los puedes completar como es habitual en los ejercicios de Hot Potatoes. Después guarda la nueva configuración.

Exportar a web

Como lo hemos hecho con los otros tipos de ejercicios.

Actividades

Actividad 1

Actividad simple, con imagen buscada en INTERNET.

Actividad formativa 19

Sólo una prueba antes de desarrollar tu propia actividad.

Vamos a crear un cuento muy sencillo (tres o cuatro líneas es suficiente) con pictogramas: es decir, una historia en la que aparezca un texto sencillo y varias imágenes en lugar de una palabra. ¿Es posible?

Actividad 2

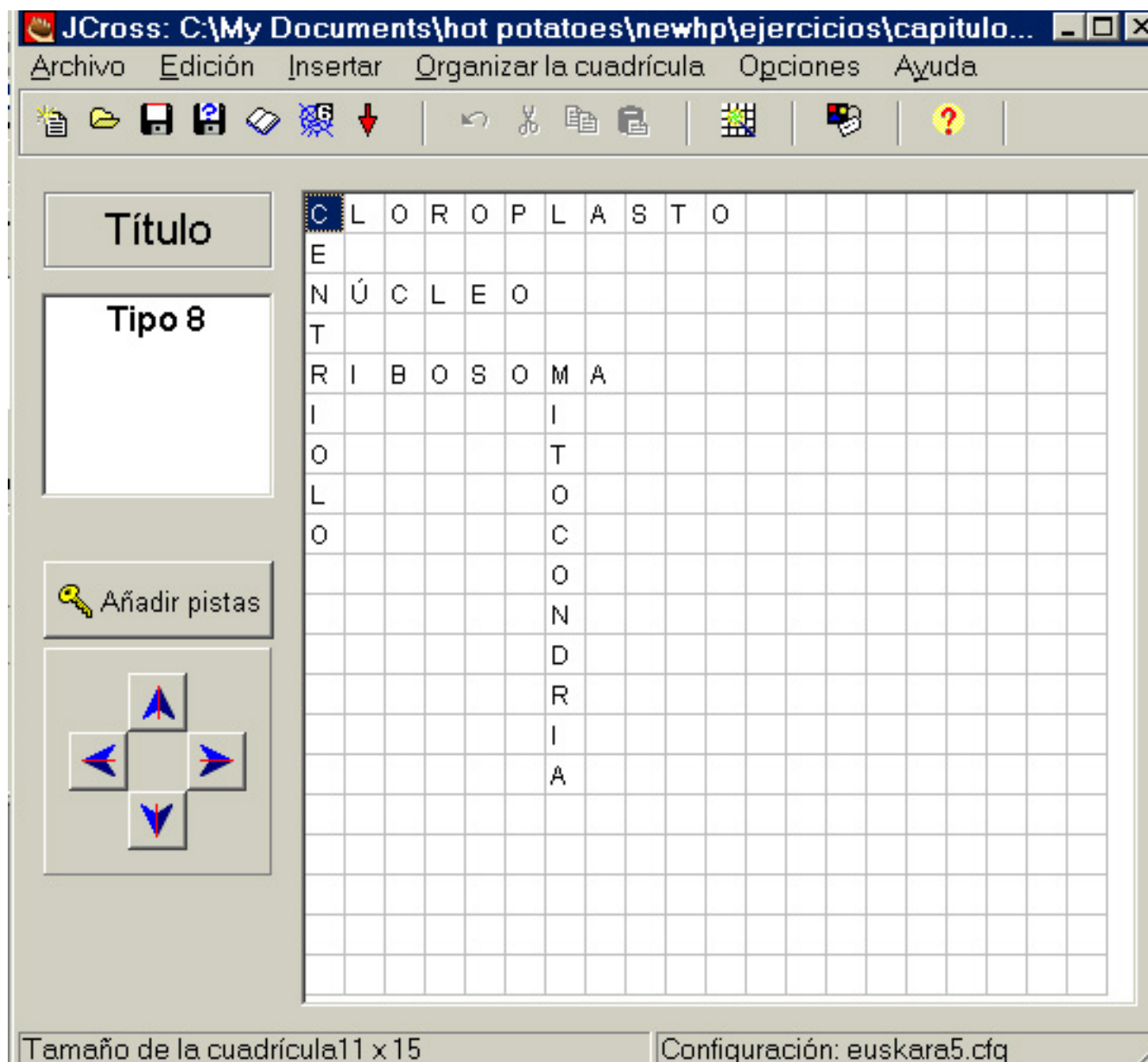
Actividad con vídeo que se ejecuta en su propio programa.

Actividad 3

Actividad con vídeo que se ejecuta en la propia página.

3.9 Crucigramas

Los ejercicios de crucigramas se realizan con JCross.



Ejercicio que, una vez generado, sería este: [tipo 8](#).

Actividad formativa 20

Por si quieres ir haciendo nuestros ejercicios, te adelantamos que un crucigrama de Hot Potatoes se resuelve así:

- haciendo clic en el **número** de la palabra dentro del crucigrama para que te diga la pista o definición
- **tecleando** después la palabra que creas correcta, pero no en las casillas del crucigrama sino en el hueco superior al lado de la definición
- seleccionando "Comprobar respuesta" (o "**Introducir**", según cómo hayas llamado a ese botón") para ver si es correcto
- seleccionando "**Comprobar**" para ver si está bien o no
- y, finalmente, si no hemos acertado, seleccionando "pista" (o "**Ayuda**", por ejemplo) si queremos que nos diga cuál es la siguiente letra correcta

Pruébalo con el ejemplo que acabamos de mostrarte, "tipo 8".

Veamos a continuación cómo se elabora un ejercicio con JCross.

Nosotros vamos a ir creando uno al mismo tiempo que describimos los pasos. tú también puedes hacerlo ahora o esperar a las actividades.

Introducción de los datos del ejercicio:

Al arrancar JCross nos encontramos una cuadrícula como la de la imagen anterior pero en blanco. Las primeras decisiones que tomamos son:

- **el título:** en el recuadro de la izquierda. Una vez que lo tengas ya puedes guardar tu ejercicio y seguir introduciendo los datos. Nosotros lo llamamos "Crucigrama1"
- **el tamaño** de la cuadrícula: es decir, el número de casillas que tendrá (no el tamaño en cms. o en píxeles). Para ello necesitas saber antes de nada qué palabras vas a introducir y cuántas.

El tamaño se cambia en "**Organizar cuadrícula/Cambiar el tamaño de la cuadrícula**". El número que introduzcas ahí será el número de filas o columnas que tenga. Nosotros le damos 5 de tamaño porque queremos algo sencillo y que no nos sobren casillas, y vamos a escribir sólo tres palabras: *oro*, *casa* y *amor*.

Actividad formativa 21

Haz una prueba: crea tu ejercicio dándole de tamaño 5 (tendrá, por tanto, 5 filas y 5 columnas) y con tres palabras, como hemos hecho nosotros.

Guárdalo (no hace falta que hagas nada en la configuración) y después expórtalo a web. Fíjate bien cuál es el resultado y el tamaño real del crucigrama.


Ahora vuelve al ejercicio de JCross y cámbiale el tamaño de 5 a 15, con las mismas 3 palabras. Vuelve a guardarlo pero con otro nombre para distinguirlos y vuelve a exportarlo a web, también con nombre distinto.

Ahora fíjate en los dos documentos *.html*: ¿el segundo es más grande que el primero? ¿Tiene, en efecto, 15 filas y 15 columnas?

Saca tus propias conclusiones.

- ¿quieres crear **tu propia cuadrícula** o quieres que el programa lo haga **automáticamente**?

Si quieres crear tu propia cuadrícula, solamente tienes que introducir las letras en horizontal o en vertical, tal como quieres que quede al final. Si tu crucigrama no va a ser demasiado grande, ésta es una buena opción. Te mostramos ahora nuestro [primer crucigrama](#), que hemos hecho con un tamaño 5 de cuadrícula y con sólo tres palabras.

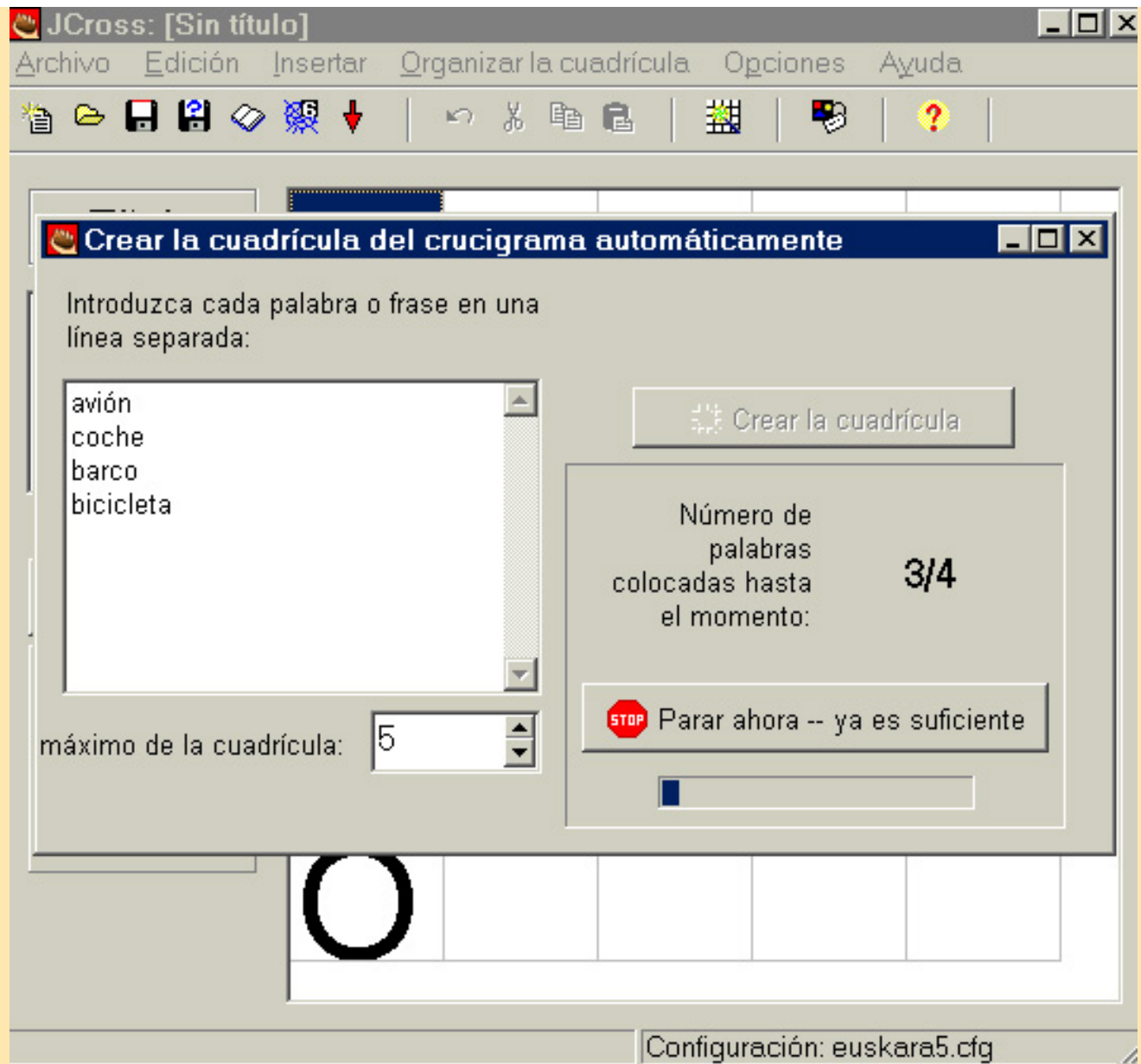
Si quieres que se cree automáticamente, selecciona "Organizar cuadrícula/Crear automáticamente" o el icono de acceso directo . Y después sigue las instrucciones para introducir las palabras y otros datos.

En este 2º caso vas a encontrar ciertas limitaciones si no registraste el programa Hot Potatoes cuando lo instalaste. Además tendrás que prever algunas situaciones que vamos a ver enseguida.

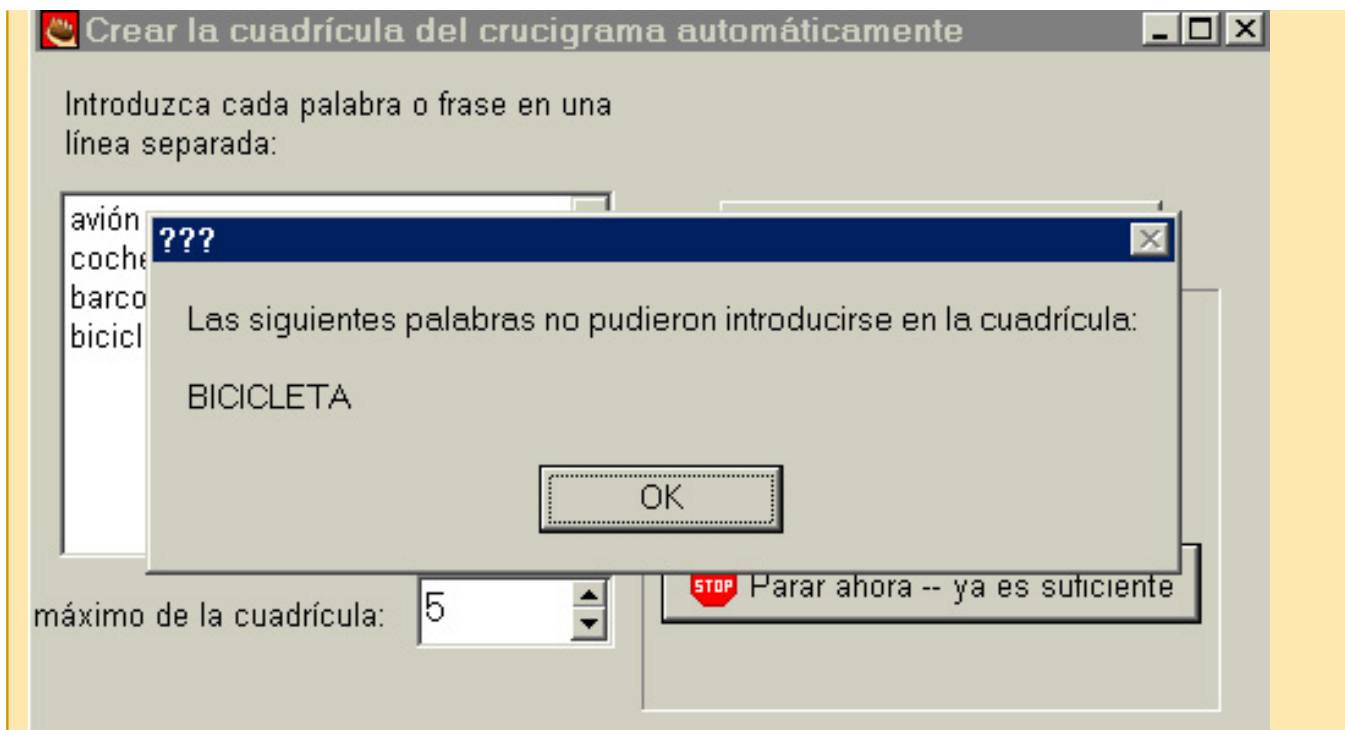
Actividad formativa 22

Hemos empezado a crear de forma automática y siguiendo las instrucciones un nuevo crucigrama sobre medios de transporte.

Pero tenemos un problema: ya han pasado unos cuantos minutos y parece que se ha atascado en esta situación:



Por lo que hemos decidido seleccionar "Parar ahora" para ver qué está pasando. Entonces ha salido la siguiente pantalla:



¿Puedes decirnos qué hemos hecho mal y cómo corregirlo?

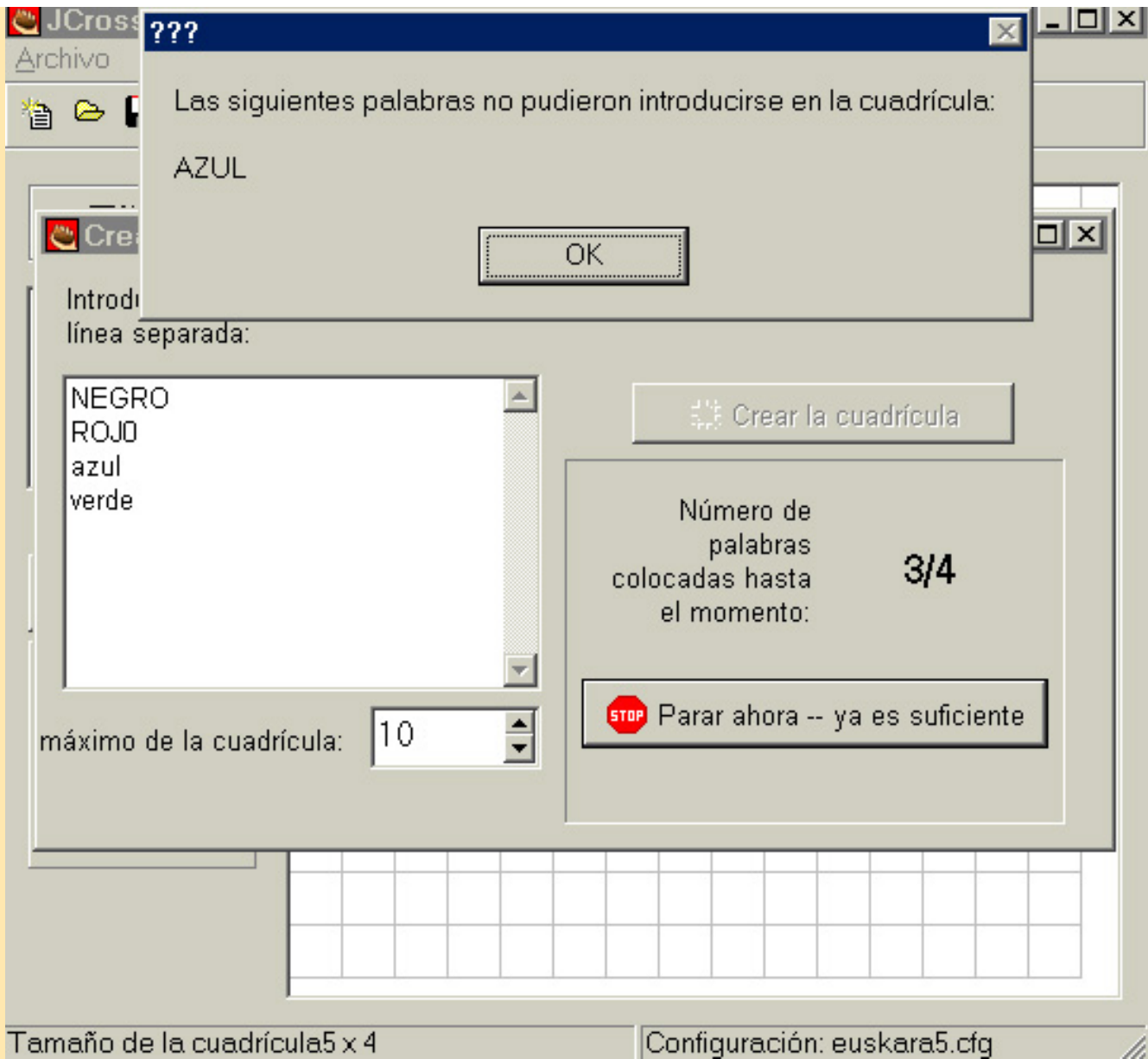
Esta actividad anterior tenía que ver con el tamaño de la cuadrícula y el de las palabras, en efecto.

Pero la siguiente que te proponemos se refiere más bien al tipo de palabras o, más en concreto, a alguna de sus letras, que no termina de encontrar su sitio...

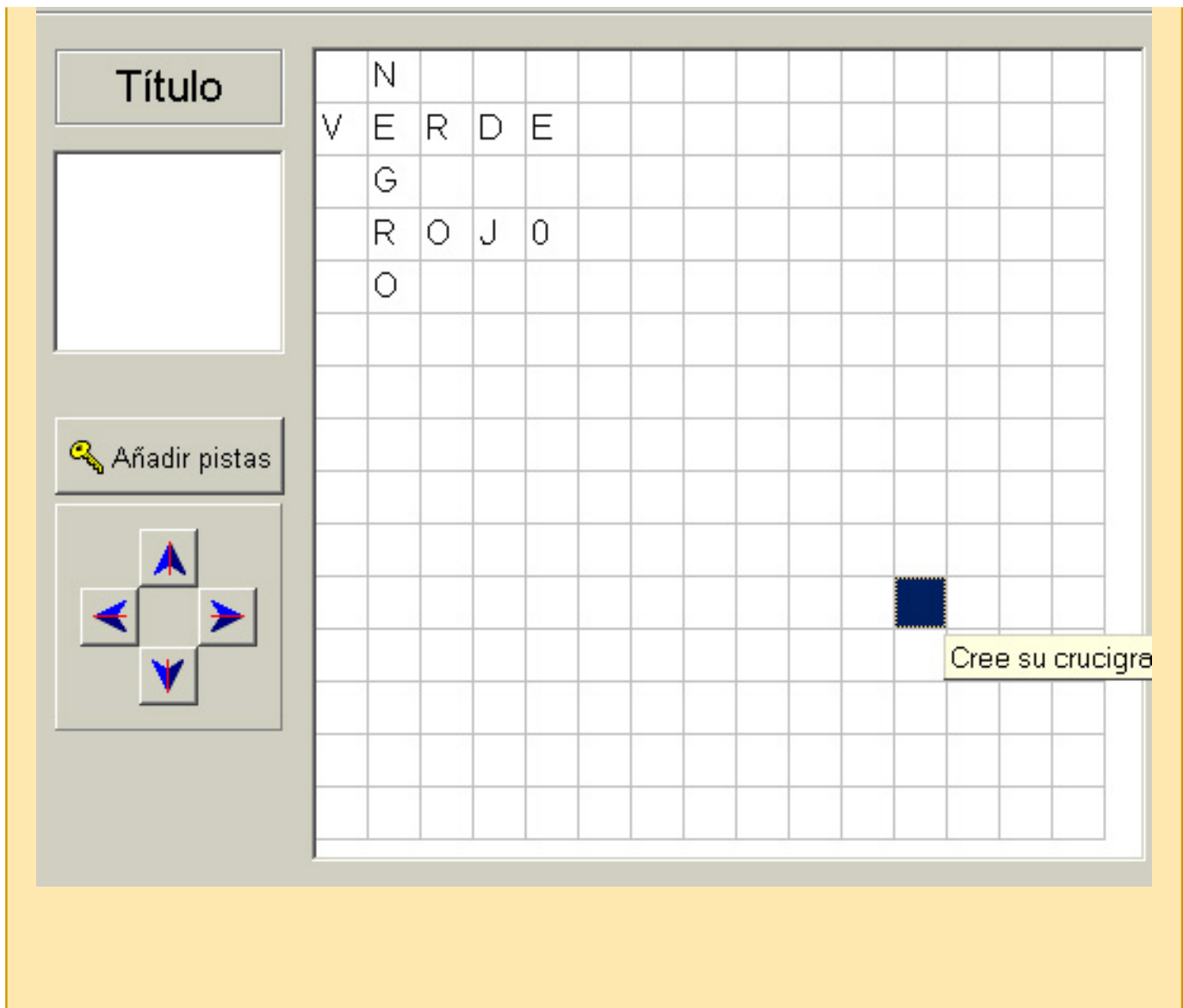
Actividad formativa 23

Hemos empezado a crear de forma automática otro crucigrama, éste sobre colores. Con 4 palabras y de tamaño 10, suficiente para que quepan y sobre.

De nuevo parece que se ha atascado en la misma situación que antes, y al hacer clic en "parar ahora" nos ha salido el siguiente mensaje:



¿Puedes decirnos qué ha pasado ahora? Mira el ejercicio aquí, por si te da alguna pista:



Bien. Seguimos adelante con la introducción de datos.

- El siguiente paso, para cualquiera de las dos opciones empleadas, es **añadir las pistas**, es decir, las definiciones de cada palabra, lo que aparece en un crucigrama como "1 horizontal", "4 vertical", etc.

Para ello, selecciona "Añadir pistas", selecciona la 1ª palabra, escribe en el recuadro inferior la pista o definición que quieras y después selecciona OK a la derecha. Así sucesivamente con todas las palabras para, finalmente, marcar OK en la parte inferior:

Añadir pistas

Editar Insertar

Horiz...	Palabras	Pistas
1	CASA	vivimos en ella
3	ORO	vale su peso en...

vale su peso en... Añada o edite una pista aquí, después pulse OK para guardar los cambios

Vertic...	Palabras	Pistas
2	AMOR	roma al revés

roma al revés ✓ OK

✓ OK

Actividad formativa 24

Echa un vistazo al ejercicio anterior, ya exportado a web, al que hemos llamado [ejercicio de los colores](#), y resuélvelo.

Fíjate, por cierto, que las pistas o ayudas que hemos incluido para cada término en horizontal y en vertical no son textos sino dibujos.

¿Para qué materia o nivel educativo podría valer un ejercicio como éste?

En este momento sólo nos quedaría configurar el formato del archivo.

Configuración del ejercicio

Desde "**Opciones/Configurar el formato del archivo originado**", como siempre, vamos a ir añadiendo los demás datos. Los específicos del crucigrama están en "Avisos/Indicaciones", en "Botones" y en "Otros".

Actividad formativa 25

Te invitamos a que descubras por ti mismo cuáles son esos datos específicos de los crucigramas y que hagas pruebas para conocerlos mejor, tanto creando ejercicios en su formato correspondiente como generando páginas web.

Asimismo, fíjate en las posibilidades o no de incluir imágenes y otros objetos multimedia, y dónde.

Una vez configurado el ejercicio sólo nos queda guardar los nuevos datos de configuración y finalmente guardar el ejercicio.

Creación de página web

La forma de crear un documento `.html` es la misma que en los demás tipos de ejercicios.

Actividades

En las siguientes actividades vamos a revisar lo que acabamos de aprender y a practicar con nuevas formas de insertar hipermedia.

Estamos ya casi al final del capítulo 3, por lo que no nos queda mucho que decirte, de lo principal de los tipos de ejercicios de Hot Potatoes, que no hayamos visto ya. No vas a encontrar grandes dificultades en realizar estas actividades con crucigramas, por lo que esperamos que sigas disfrutando y te animes a incluir en las actividades, aparte de lo obligatorio, algo más de todo lo que has aprendido hasta ahora.

1. Actividad simple con crucigrama a mano.

Incluye pistas horizontales y verticales.

2. Actividad simple con crucigrama automático.

No debe tener botones de navegación.

3. Actividad con enlace a página web (en ventana nueva)

El resultado final debería ser similar a este:

4. Actividad cambiando aspecto del vínculo

El resultado final debería ser similar a este:



3.10 Recapitulación

Objetivos cumplidos

Cuando hayas finalizado este interesante capítulo 3, y antes de continuar con el capítulo 4, tendrás que conocer bien todas las patatas de Hot Potatoes y haber adquirido cierta soltura en la elaboración de múltiples ejercicios hipermedia.

Objetivos que no dudamos que hayas alcanzado.

Pero si no fuera así o si te quedara alguna duda, tómate tu tiempo para afianzarlos.

El capítulo siguiente, el 4, supone un salto cualitativo muy especial en el curso. Sin duda el afianzamiento de lo aprendido te facilitará, a partir de ahora, un sendero llano y sin sobresaltos.

Actividades: recordatorio

Recuerda que puedes ver la solución de tus ejercicios en la sección "Actividades".

