



IES Dolmen de Soto

C/. Sevilla, 4 - 21620
Trigueros (Huelva)
Tel: 959 524982
Fax: 959 524983



Hot Potatoes con Guadalínex

Carlos de Vega Martín
2006 - 07

Tabla de contenidos

1. Justificación	3
2. Qué es Hot Potatoes	3
3. Enlaces de interés	3
4. Abrir y configurar el programa	3
5. Registro	4
6. Las 5 patatas	4
7. JCloze	5
7.1. Opciones configurables	
7.2. Ejecución de la actividad	
8. JCross	6
8.1. Opciones configurables	
8.2. Ejecución de la actividad	
9. JMatch	7
9.1. Opciones configurables	
9.2. Ejecución de la actividad	
10. JMix	8
10.1. Ejecución de la actividad	
11. JQuiz	9
11.1. Ejecución de la actividad	
11.2. Opciones configurables	
12. La ventana de configuración	11

Existe una versión online de este texto en:

http://www.iesdolmendesoto.org/wiki/index.php/Hot_Potatoes_en_Guadalinex

1. Justificación

La intención de estos apuntes es preparar unas sesiones de formación sobre el uso de la versión JAVA de **Hot Potatoes** en la plataforma Guadalinux. Esta versión tiene la limitación de que "The Masher" no funciona.

2. Qué es Hot Potatoes

Hot Potatoes es un conjunto de varias herramientas para elaborar contenidos digitales, creado en la Universidad de Victoria (Canadá). Estas herramientas permiten elaborar ejercicios interactivos de tipo página Web y de diferentes modalidades. Los ejercicios generados son páginas Web estándar que utilizan código XHTML 1.1 para la visualización, y JavaScript para la interactividad. Estos estándares W3C son soportados por todos los navegadores modernos. Se pueden crear ejercicios en cualquier idioma, o en una mezcla de idiomas.

No es necesario saber nada sobre XHTML o JavaScript para utilizar los programas. Todo lo que se necesita hacer es introducir los datos – textos, preguntas, respuestas, etc. – y los programas crearán automáticamente las páginas Web. Además, los programas están diseñados para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas. Por tanto, quien sepa algo de código HTML o de JavaScript, podrá hacer cualquier cambio que desee en la forma de trabajar de los ejercicios o en el formato de las páginas Web.

3. Enlaces de interés

- Amplia selección de ejercicios realizados con Hot Potatoes:
http://roble.cnice.mecd.es/~hotp0019/actividades_finales/finales.html
- Tutorial de Hot Potatoes 6.
On-line, en versión HTML:
<http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm>
Versión ZIP para descargar:
<http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/hotpot60es.zip>
- Sitio oficial de Hot Potatoes: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>

4. Abrir y configurar el programa

Para abrir Hot Potatoes en Guadalinux v3, versión para centros educativos, elegimos la opción de menú **Aplicaciones -> Educación Centros TIC -> Herramientas de Autor -> HotPotatoes**.

Nada más arrancar por primera vez, conviene configurar el programa para adaptarlo al idioma español. Para ello vamos al menú **Options -> Set Paths For Project**.

Una vez ahí cambiaremos dos cosas. En **Configuration File** hay que cambiar **Desired Value** de English6.cfg a **espanol6.cfg** (lo hacemos navegando por las carpetas hasta

encontrar el archivo, que está en la misma ruta que se nos indica para English6.cfg, es decir /usr/share/hotpotatoes/config). Luego, en **Interface File** hay que cambiar **Desired Value** a la ruta del archivo **JHP6Spanish.xml**, que se encuentra en la carpeta /usr/share/hotpotatoes/interface.

Ahora pulsamos en **Save** y después en **Close** y reiniciamos Hot Potatoes.

El programa está ya preparado para ejecutarse con los menús y opciones **en español**. El siguiente paso será registrar la copia del programa que estamos utilizando.

5. Registro

Para que el programa tenga todas sus funciones activas es preciso registrarse aquí: <http://hotpot.uvic.ca/register.htm>.

Una vez allí pulsamos en el enlace **read the licence terms** y marcamos en **I have read the license agreement...** (El uso de Hot Potatoes es gratuito para instituciones educativas sin ánimo de lucro subvencionados por el estado y para individuos/as que trabajan para estas instituciones a condición de que los materiales que se elaboren con este programa se distribuyan gratuita y libremente a través de Internet a toda persona interesada.)

Aparece un formulario en el que deberemos rellenar los datos con una **dirección de email** válida, y pulsar en **Submit**. Recibiremos en esa dirección de correo, de forma inmediata, una **clave** para registrar nuestra versión de HotPotatoes.

Si queremos ahorrarnos el proceso de obtención de la clave de registro descrito, podemos utilizar los datos de registro de cualquier otro usuario/a.

Para introducir los datos del registro, una vez obtenidos de una forma u otra, abrimos Hot Potatoes y vamos a **Ayuda -> Registro**. Introducimos ahí el nombre y la clave (Registration key). Pulsamos en **Registrarse** y si nos dice que el registro ha sido exitoso, ya está. Podemos cerrar ese diálogo (msg-close), reiniciar Hot Potatoes y empezar a trabajar.

6. Las 5 patatas

Hot Potatoes consta de 5 aplicaciones diferentes. En la versión Java, la que usamos nosotros, no está disponible "The Masher", que es el programa que combina las actividades producidas con cada una de las demás herramientas. Por tanto, aprenderemos únicamente a utilizar las herramientas para crear actividades individuales. Dichas herramientas son **JCloze**, **JQuiz**, **JCross**, **JMatch** y **JMix**. Para entrar en cada una de ellas pulsaremos sobre su nombre...

7. JCloze

JCloze plantea actividades de texto, en las que el alumno/a deberá completar determinadas palabras escondidas.

En **Título del ejercicio** podemos ponerle un título. El texto principal irá en **Texto del ejercicio JCloze**.

Para crear un hueco, seleccionamos una palabra (o palabras) y pulsamos en **Crear hueco**. Aquí podemos utilizar pistas y escribir soluciones correctas alternativas (pero no es imprescindible hacer ninguna de las dos cosas).

Nuestro archivo se guarda con extensión .jcl. Este es el archivo HotPotatoes. Para que la actividad funcione deberemos exportar a un HTML, pulsando en **Make a Standard Exercise** (o en Archivo -> Exportar -> Crear página V6 estándar).

Otros botones:

- **Eliminar hueco**: para eliminar un hueco (previamente situamos el cursor sobre el hueco).
- **Mostrar palabras**: nos muestra la información del hueco (previamente situamos el cursor sobre el hueco).
- **Huecos automáticos**: crea los huecos automáticamente a intervalos regulares.
- **Quitar huecos**: para eliminar todos los huecos.

7.1. Opciones configurables

Para acceder a ellas pulsaremos en **Opciones -> Abrir ventana de configuración** y en la pestaña **Otras**:

- **Usar lista desplegable**: para que salga en cada hueco una lista desplegable con las palabras disponibles
- **Incluir lista de palabras**: para incluir o no la lista de palabras que hay que poner en los huecos
- **La comprobación de respuestas distingue mayúsculas**: la verificación distingue entre mayúsculas y minúsculas

7.2. Ejecución de la actividad

Debemos abrir con el navegador web el archivo .HTM creado. Si lo hemos configurado así, arriba nos sale la lista de palabras. Después, el texto con sus huecos.

Si alguna palabra lleva pista, ésta nos aparecerá pulsando en la interrogación que tenemos junto a su hueco.

Si pulsamos en **Verificar**, el programa corrige nuestras palabras, eliminando las letras incorrectas. No es sensible a mayúsculas/minúsculas (si así lo hemos configurado), pero sí a las tildes. Además, al pulsar en verificar obtenemos nuestra puntuación en % de acierto.

8. JCross

Con este programa crearemos **crucigramas**. Necesitamos una serie de palabras y sus definiciones.

Podemos insertar nosotros mismos las palabras o dejar que el programa las distribuya automáticamente (menú **Gestionar**).

Menú Gestionar: nos permite cambiar el tamaño de la rejilla y meter una lista de palabras automáticamente. NOTA: no siempre funciona. Sólo con dimensiones 14, 15, 16... y conviene tener metida alguna letra antes de cambiar el tamaño...

Una vez distribuidas las palabras, pulsamos en el botón **Mostrar ventana de pistas** para asociar a cada una de ellas su definición.

La actividad se guarda en un archivo de extensión .jcw. Este es el archivo que deberemos editar con HotPotatoes. La actividad en sí, el archivo HTML, la obtenemos pulsando en **Make A Standard Exercise** (o en el menú Archivo -> Exportar -> Crear página V6 estándar).

NOTA: en su versión JAVA, este programa funciona regular...

8.1. Opciones configurables

Para acceder a ellas pulsaremos en **Opciones -> Abrir ventana de configuración** y en la pestaña **Otras**:

- **Incluir lista de pistas**: si marcamos esta opción nos saldrá debajo de la cuadrícula una lista con todas las definiciones. Si no la marcamos, veremos cada definición sólo al pulsar sobre las casillas con números.

8.2. Ejecución de la actividad

Debemos abrir con el navegador web el archivo .HTM creado. Pulsando sobre los números nos salen las definiciones de las palabras que empiezan en esa casilla.

Si pulsamos en **verificar**, el programa corrige nuestras palabras, eliminando las letras incorrectas. No es sensible a mayúsculas/minúsculas, pero sí a las tildes. Además, al pulsar en verificar obtenemos nuestra puntuación en % de acierto.

9. JMatch

Se trata de ejercicios de **relacionar elementos** de una columna con los de otra.

Podemos empezar poniendo un título al ejercicio en **Título del ejercicio**. En la columna de la izquierda podremos poner palabras o frases que habrá que relacionar con las de la columna de la derecha.

Fijar: los que marquemos tendrán una posición fija en el ejercicio.

Valor predeterminado de la columna de la derecha: es lo que aparecerá en la columna de la derecha si no ponemos otra cosa.

La actividad se guarda en un archivo de extensión .jmt. Este es el archivo que deberemos editar con HotPotatoes, pero luego habrá que crear el ejercicio en HTML.

Existen dos formas de publicar el ejercicio en formato HTML. **Make a Standard Exercise** (Crear página V6 estándar) nos crea un ejercicio en el que las opciones de la columna de la derecha aparecen en una lista desplegable. **Make a Drag-Drop Exercise** (Crear página Arrastrar y soltar) crea un ejercicio en el que hay que colocar las opciones de la derecha junto a sus correspondientes de la izquierda arrastrándolas con el ratón.

9.1. Opciones configurables

Para acceder a ellas pulsaremos en **Opciones -> Abrir ventana de configuración** y en la pestaña **Otras**:

- **Mostrar un número limitado de preguntas**: aquí podemos elegir el número máximo de opciones que saldrán en cada columna (aunque nosotros hayamos definido más).
- **Revolver las preguntas cada vez que se carga la página**: si marcamos esta opción las opciones se barajarán, saliendo en distinto orden cada vez que carguemos el ejercicio.

9.2. Ejecución de la actividad

- **Ejercicio estándar**. Vamos seleccionando las opciones adecuadas en cada menú desplegable. Una vez que hayamos terminado, pulsamos en **Verificar** y nos corrige la actividad, manteniendo sólo las respuestas que sean correctas.
- **Ejercicio de "arrastrar y soltar"**. Ahora situamos los elementos de la derecha junto a sus correspondientes de la izquierda. El botón **Verificar** tiene el mismo efecto.

10. JMix

Se trata de un programa que produce **ejercicios de ordenar**. Pueden ser de ordenar palabras o grupos de palabras para formar una frase, o también ordenar letras para formar una palabra.

Como siempre, abrimos el programa y en **Título del ejercicio** podemos ponerle un título.

En **Frase principal** es donde vamos a ir escribiendo nuestra frase ordenada. Cada parte en que queramos dividirla irá en una línea distinta, y el orden de las partes será aquí el correcto. En **Frases alternativas** podemos poner ordenaciones alternativas que también consideremos válidas (no hace falta que vaya un trozo en cada línea). Estas ordenaciones deberán tener todas las "piezas" del puzle. Si queremos que el programa nos avise en caso de que no las hayamos puesto todas deberemos marcar en "Avísame si la frase alternativa no usa todas las palabras de la principal".

Existen dos formas de publicar el ejercicio. **Make a Standard Exercise** (o Crear página V6 estándar) nos crea un ejercicio en el que colocamos las partes haciendo click sobre ellas. **Make a Drag-Drop Exercise** (o Crear página Arrastrar y soltar) crea un ejercicio en el que las partes se colocan arrastrándolas con el puntero.

10.1. Ejecución de la actividad

- **Ejercicio estándar.** Vamos clicando sobre las partes para colocarlas. Si nos equivocamos podemos volver atrás pulsando en **Anular**. Pulsando en **Restaurar** empezamos desde el principio, y con **Pista** nos da la siguiente parte correcta (lo que después supondrá tener menos puntos). Una vez que hayamos terminado, pulsamos en **Verificar** y nos corrige la actividad.
- **Ejercicio de "arrastrar y soltar".** Ahora ordenamos los trozos colocándolos con el ratón. La única diferencia es que no aparece el botón **Anular** porque no es necesario.

11. JQuiz

Con JQuiz podemos crear **pruebas tipo test**, con un número indeterminado de preguntas.

Aparte del **Título del ejercicio**, ahora cada pregunta llevará un *enunciado*, que escribiremos en el campo de texto situado junto a **Q1, Q2, Q3**, etc.

Se pueden hacer cuatro tipos de preguntas:

- **Elección múltiple**: de entre varias respuestas sólo una es correcta. A la izquierda escribimos las diferentes respuestas, marcando en "Aceptar como correcta" la que lo sea. Si queremos añadir una explicación para que aparezca en caso de que se elija una respuesta incorrecta, lo haremos en la columna **Feedback**.
- **Texto**: aquí se requiere del alumno/a una respuesta corta, rellenando un campo de texto. Se pueden marcar varias respuestas como correctas o erróneas, con el correspondiente mensaje que aparecerá cuando se elijan.
- **Híbrida**: en este caso al alumno/a se le presenta una casilla de texto para que escriba la respuesta (como en el caso anterior). Si el alumno no responde correctamente después de un especificado número de intentos (que se puede definir en la pantalla de configuración), la pregunta cambia a otra de respuestas múltiples para que sea más fácil. Marcando en "Incluir en Elección Múltiple" (que no aparece, pero es el cuadrado de debajo de Aceptar como correcta) hacemos que la respuesta correspondiente se incluya en la pregunta de respuestas múltiples.
- **Varias correctas**: aquí se pueden marcar como correctas varias respuestas. Para que la pregunta esté correctamente respondida será necesario acertar marcando o no cada respuesta.

En un ejercicio se pueden poner preguntas de diferentes tipos mezcladas.

Nuestro archivo se guarda con extensión .jqz. Este es el archivo HotPotatoes. Para que la actividad funcione deberemos exportar a un HTML, pulsando en el botón Make a Standard Exercise (o en Archivo -> Exportar -> Crear página V6 estándar).

11.1. Ejecución de la actividad

Debemos abrir con el navegador web el archivo .HTM creado.

Pulsando en los botones => y <= pasamos de unas preguntas a otras. También podemos ver todas las preguntas en la misma página si pulsamos en el botón **Mostrar todas las preguntas**.

Una vez respondidas correctamente todas las preguntas nos mostrará la puntuación final en %, y -si hemos seleccionado esa opción- el número de respuestas acertadas a la primera.

11.2. Opciones configurables

Si seleccionamos en el menú **Opciones -> Set Interface Mode... -> Advanced Interface**, podremos asignar un peso relativo a cada pregunta dentro del ejercicio (en valores de 0 a 100), y a cada respuesta dentro de una pregunta (en tantos por ciento). Esto hará que cada pregunta (y dentro de ellas, cada respuesta) influya en mayor o menos medida en la

puntuación final.

Para acceder a las opciones de configuración pulsamos en **Opciones -> Abrir ventana de configuración** y en la pestaña **Otras**. Dentro de las opciones que hay, las más interesantes son:

- **Mostrar un número limitado de preguntas:** aquí podemos elegir el número máximo de preguntas del ejercicio que aparecerán al realizarlo (aunque nosotros hayamos creado más).
- **Revolver las preguntas cada vez que se carga la página:** cada vez que cargamos el ejercicio las preguntas se barajan para que salgan en distinto orden.
- **Revolver las respuestas cuando se carga la página:** lo mismo, pero con las respuestas de cada pregunta.
- **Mostrar la puntuación después de responder a cada pregunta:** nos muestra la puntuación conforme se va resolviendo el ejercicio.
- **Mostrar el número de preguntas respondidas correctamente a la primera:** Aunque la puntuación final en tanto por ciento tiene en cuenta el hecho de que algunas preguntas se hayan acertado pero no a la primera, saber cuántas se respondieron bien a la primera puede ser una forma interesante de evaluar el ejercicio. Se hace marcando esta opción.

12. La ventana de configuración

Todas las patatas tienen una ventana de configuración (Configuration Window) accesible desde **Opciones -> Abrir ventana de configuración**. En ella tenemos varias pestañas. La pestaña **Otras** hace referencia a opciones típicas de cada patata. De las demás, las más interesantes se repasan brevemente en este apartado:

- **Instrucciones**. Aquí se puede incluir un **Subtítulo** y unas **Instrucciones** genéricas para el ejercicio. En los casos en los que es más necesario estos campos están ya rellenos, así que no es necesario tocarlos.
- **Avisos**. Para personalizar los mensajes de aviso que aparecen al resolver el ejercicio. Están ya rellenos, así que tampoco es necesario tocarlo.
- **Botones**. Los tres primeros están desactivados, porque son botones de navegación entre ejercicios, que no son necesarios en esta versión de Hot Potatoes que sólo produce ejercicios aislados. Los otros son los textos que aparecerán en los botones del ejercicio, y también están ya configurados.
- **Apariencia**. Aquí configuramos los colores, tipos de letra e imagen de fondo (opcional) de la actividad.
- **Temporizador**. Se puede incluir un cronómetro con cuenta atrás que indique el tiempo que queda para realizar el ejercicio. Desde aquí se establece el tiempo para la realización del ejercicio y el mensaje que aparecerá cuando el contador llegue a 0. Una vez finalizado el tiempo se nos muestra la puntuación obtenida (en %) y no es posible continuar.

Una vez establecidas las opciones pulsamos en el botón **Cerrar**. Estos cambios afectarán al ejercicio actual.

Si queremos que los cambios de configuración afecten a todos los ejercicios realizados de aquí en adelante, deberemos pulsar en **Guardar como...** y los cambios quedarán guardados en un archivo de extensión .cfg que colocaremos donde nos interese (el archivo de configuración original, espanol6.cfg, no podemos sobrescribirlo, porque está en una ubicación inaccesible para nosotros/as).

Para usar un archivo de configuración distinto del predeterminado lo podemos elegir pulsando en **Abrir**.

Si deseamos utilizar en adelante el nuevo archivo de configuración guardado, podremos hacerlo cambiando la configuración en la sección **Options | Opciones** de la ventana inicial de Hot Potatoes. En **Configuration File** hay que cambiar **Desired Value** por la ruta al nuevo archivo .cfg recién guardado.