



Paso previo á creación de exercicios:

Desde o meu punto de vista, é fundamental crear un cartafol no que imos meter todos os arquivos relacionados coa unidade ou coa actividade que nos dispoñemos a crear. Isto é fundamental para evitar problemas de funcionamento posteriores porque o programa non recoñeza a ruta. Nesa carpeta irán os arquivos de texto, sons, imaxes, vídeos, os arquivos xerados polas patacas que poden ser de extensión: *.jmt (JMatch), *.jcw (JCross), *.jmx (JMix), *.jqz (JQuiz) e *.jcl (JCloze). Tamén poñeremos no mesmo cartafol as Webs (.html) que orixinemos e se traballamos con Scorm o arquivo comprimido xerado.

Debemos ser prudentes co nomes dos arquivos html para que podan ser lidos por calquera servidor polo que debemos evitar os espazos en branco, as maiúsculas, as nosas eñes, as diérisis, as tildes e calquera signo ortográfico coa excepción do guión baixo.

Crear un exercicio

Hai unha serie de pasos que son comúns a todos os exercicios, independentemente da pataca coa que se creen:

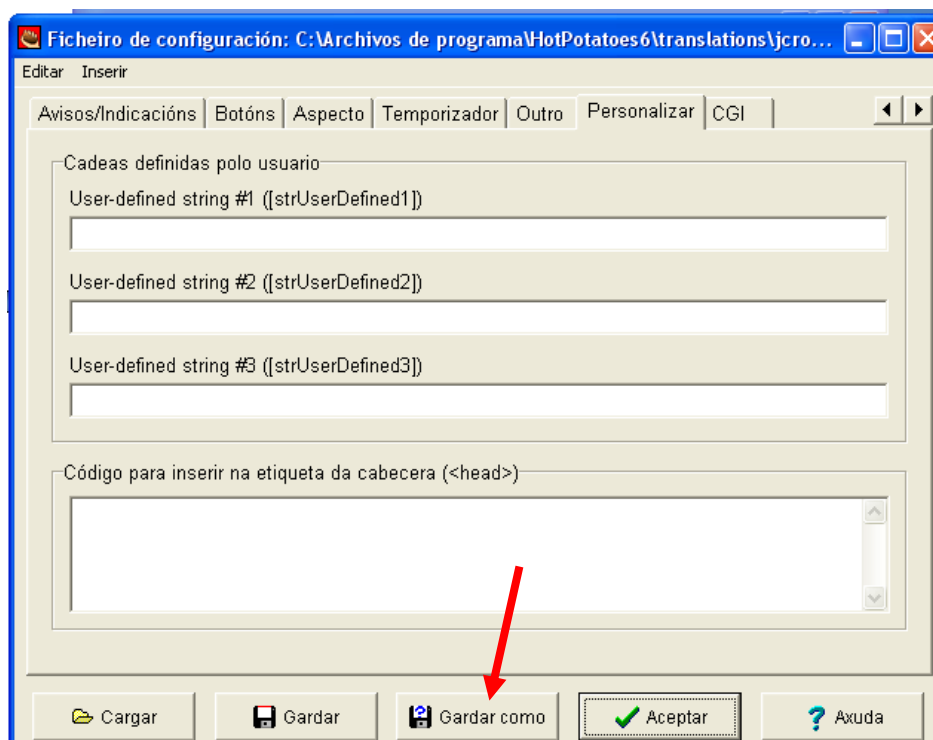
1.- Introducción dos datos. Diferente para cada tipo de exercicio.

2.- Configuración do formato de saída (preparación das lendas dos botóns, instrucións, e outras características da páxina Web)

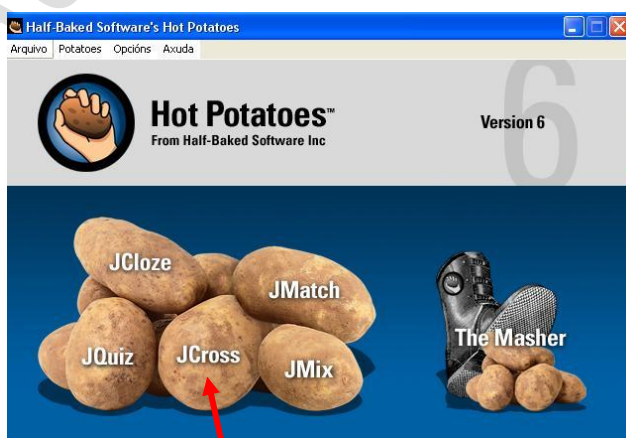
3.- Creación das páxinas Web (converter os exercicios en páxinas HTML)



Se temos pensado facer varios exercicios, tamén é interesante empezar pola configuración do formato de saída porque podemos no apartado Personalizar, darlle a “gardar como” e logo xa non temos que repetir os pasos xa que nos aparecen directamente en todos os exercicios do mesmo tipo. Este método vainos aforrar moito tempo e esforzo e funciona de xeito similar aos estilos en word.

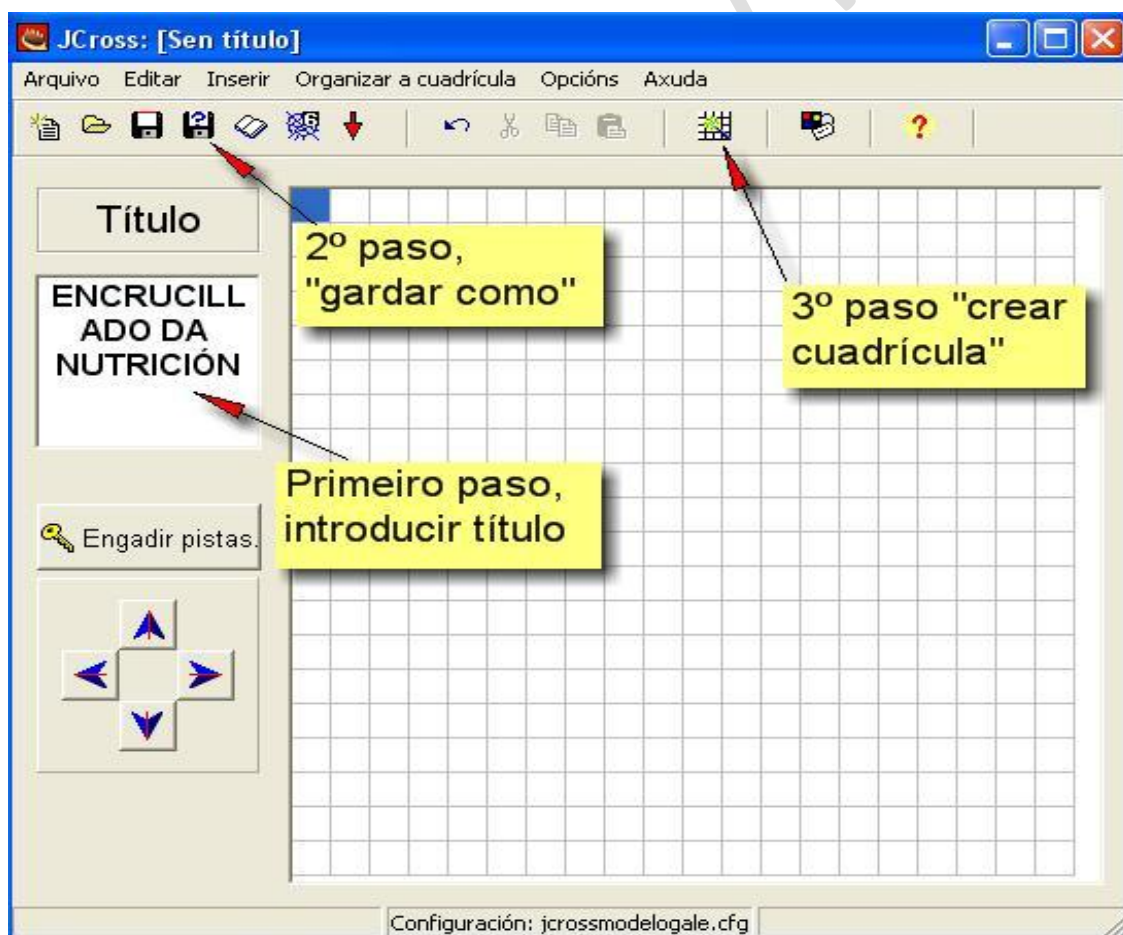


Para crear un exercicio, empezamos por abrir o programa que terá no noso escritorio unha icona de acceso directo e que é unha pataca.





Con este programa de Hot Potatoes podemos xerar automaticamente encrucillados personalizados dun xeito rápido e moi sinxelo.



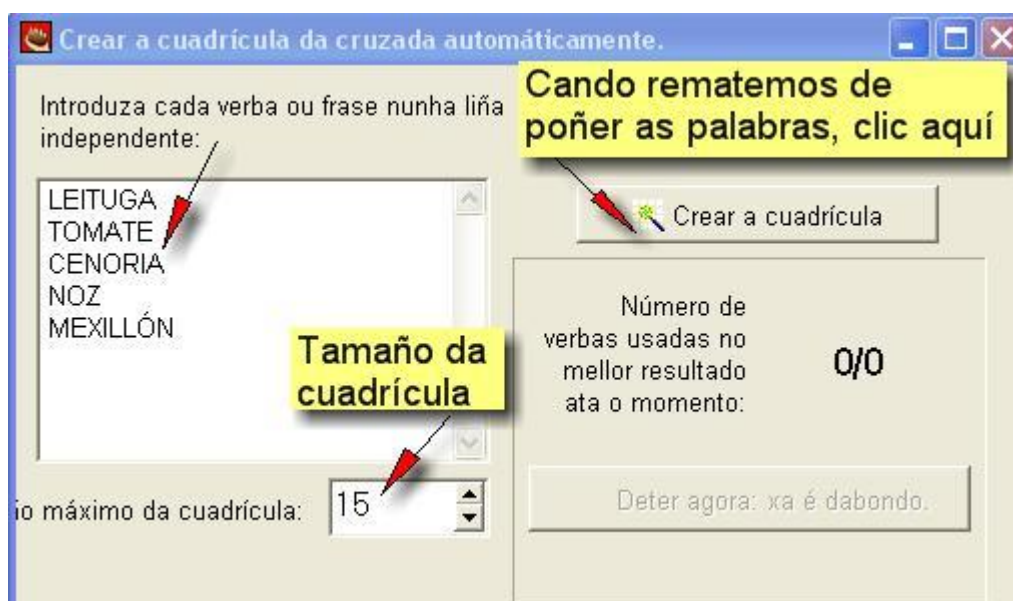
O primeiro paso é poñerlle o título (non nos preocupemos se se ven as palabras partidas)
O 2º paso é gardar (gardar como) poñéndolle un nome ao noso exercicio, para evitar unha



posible perda de traballo se temos algunha desagradable incidencia. Para iso pulsaremos sobre a icona  “gardar como”.

As seguintes veces chaga con premer en  “gardar” porque xa lle temos asinado un nome.

O seguinte paso será sempre o botón  “crear cuadrícula”, que serve para crear o noso encrucillado de forma automática a partir das palabras introducidas (unha por liña) na caixa de texto proporcionada.



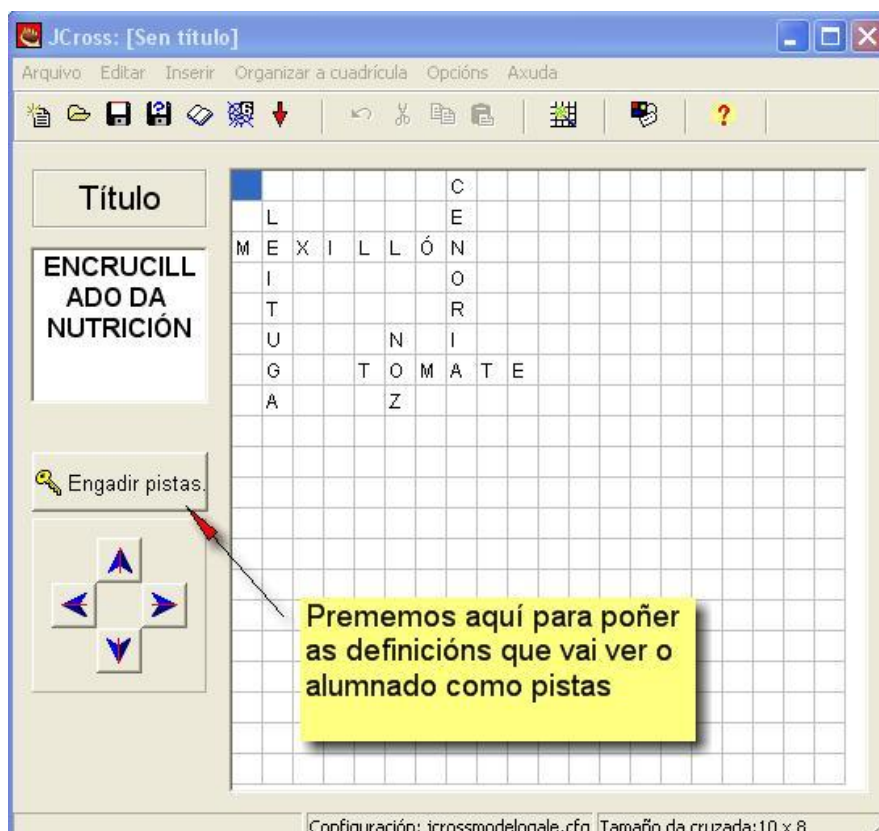
Introducidas as palabras, pulsaremos no botón  “crear a cuadrícula”.

Se non poñemos un tamaño moi pequeno de tamaño máximo de cuadrícula, nun intre, aparécenos o encrucillado xa montado.

Isto leva máis tempo se poñemos un elevado número de palabras en proporción á cuadrícula seleccionada. Neste caso unha xanela emerxente infórmanos sobre o número de palabras incorporadas ata o momento.

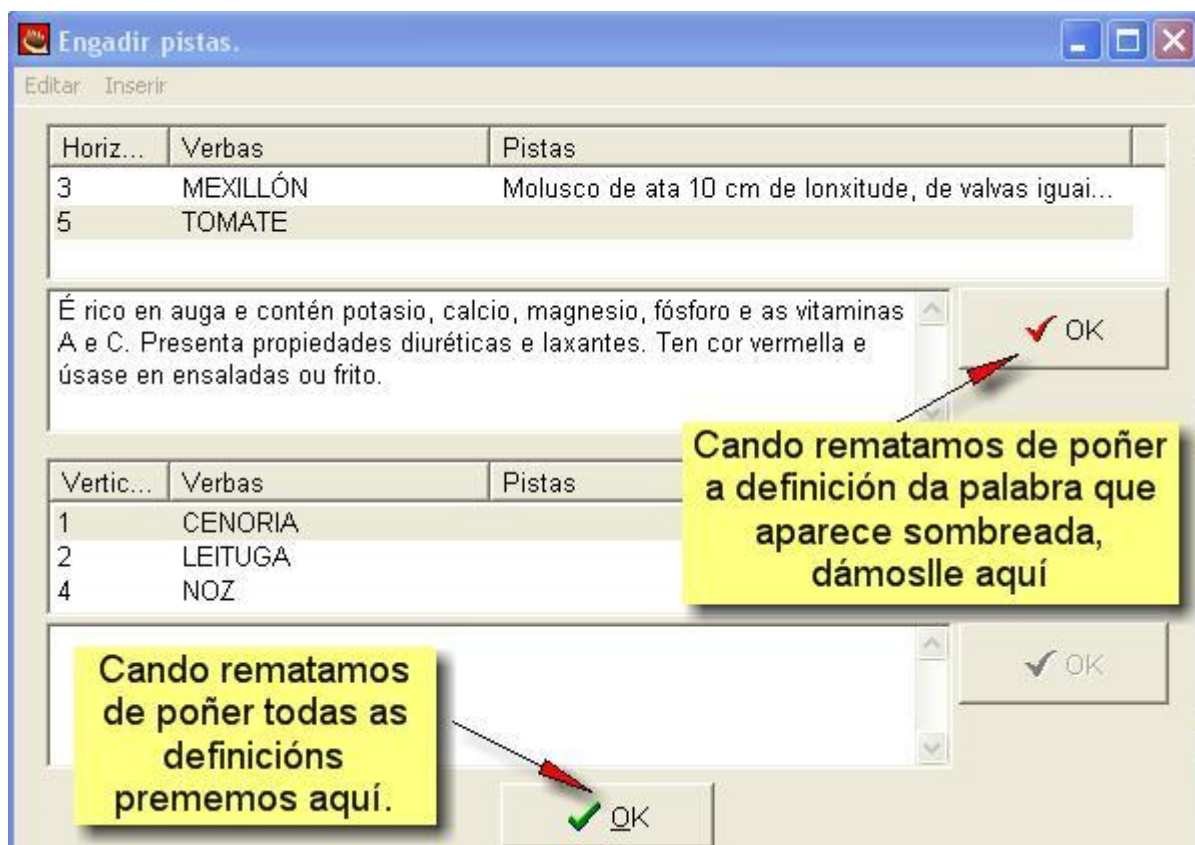
Podemos optar, se tarda demasiado, por: pulsar no botón Parar agora - xa é suficiente (renunciando a que se inclúan no encrucillado as palabras que aínda están sen colocar, tal como nos avisara nunha xanela emerxente). Tamén podemos optar por aumentar o tamaño máximo da cuadrícula para que o programa teña máis opcións de colocar o total das palabras elixidas.

Por outra banda, se queremos, cando teñamos rematada a creación automática da cuadrícula, podemos engadir manualmente novas palabras que encaixen na grella do encrucillado.



Agora temos que engadir definicións, é dicir, engadir as pistas pertinentes pulsando no botón “engadir pistas”, é dicir, as definicións que queremos que o alumnado vexa para descubrirlas palabras ocultas no encrucillado.

(Despois na web orixinada, o alumn@ tamén poden pedir axuda se descoñece a palabra, pulsando en “pista” e iráselle amosando unha letra. É convinte avisalos de que ir pedindo pista vai repercutir na súa puntuación final).



Seleccionamos unha palabra para engadir ou modificar a pista ou definición que desexamos. Unha vez introducida, pulsamos o botón OK (sombreado na imaxe superior) para fixar a devandita definición e pasar á seguinte. Unha vez completadas todas as definicións, pechamos a xanela pulsando o botón OK verde.

O seguinte paso a dar é Configuración do formato de saída:

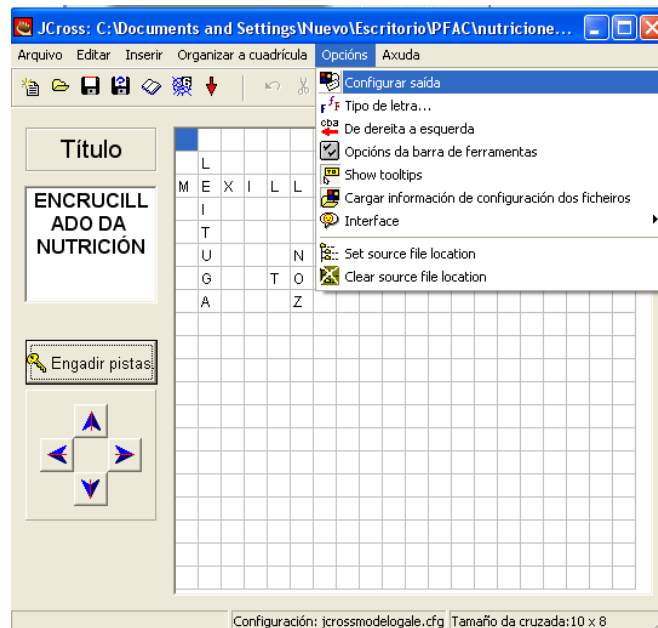
Na barra de Menús; Opcións / Configurar o formato do arquivo orixinado para acceder á xanela de configuración.

Directamente:

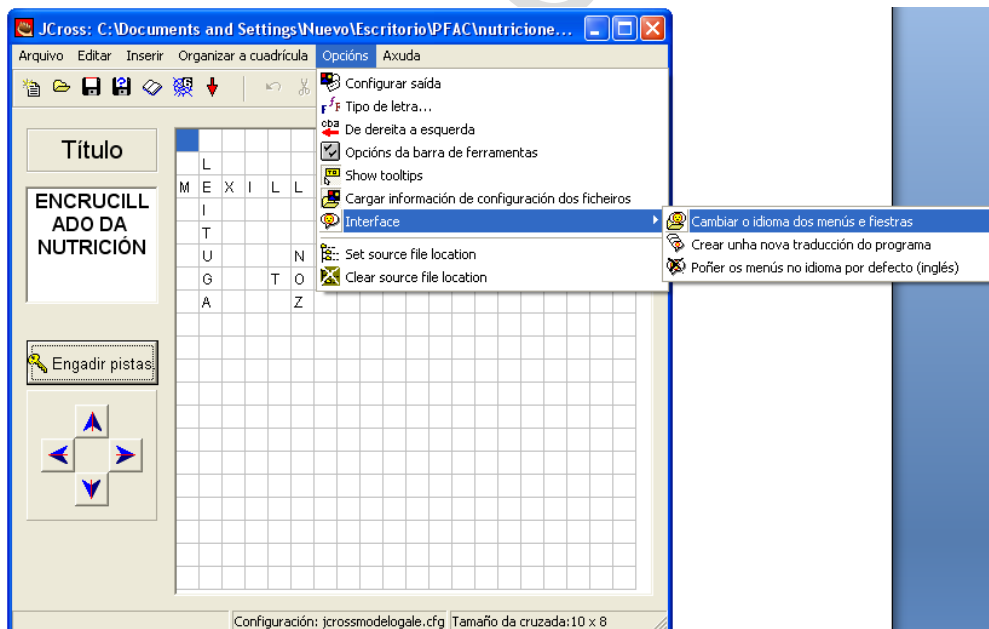


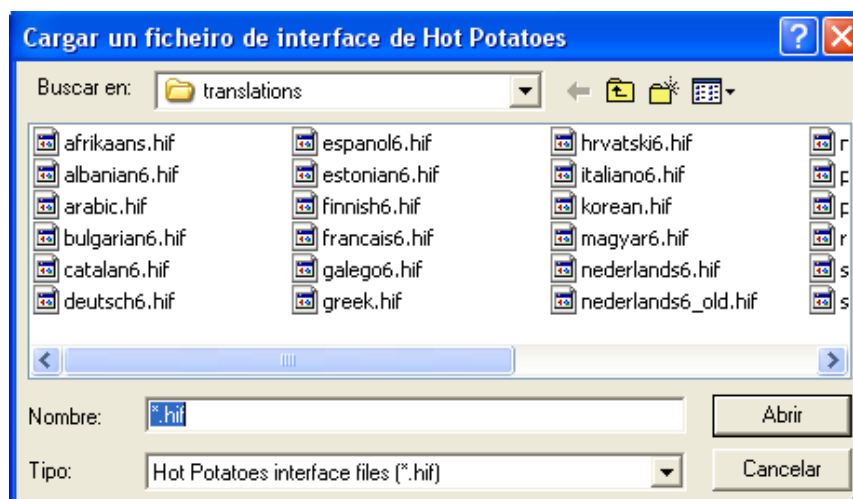


PFAC “Manexo e uso das ferramentas Abalar”

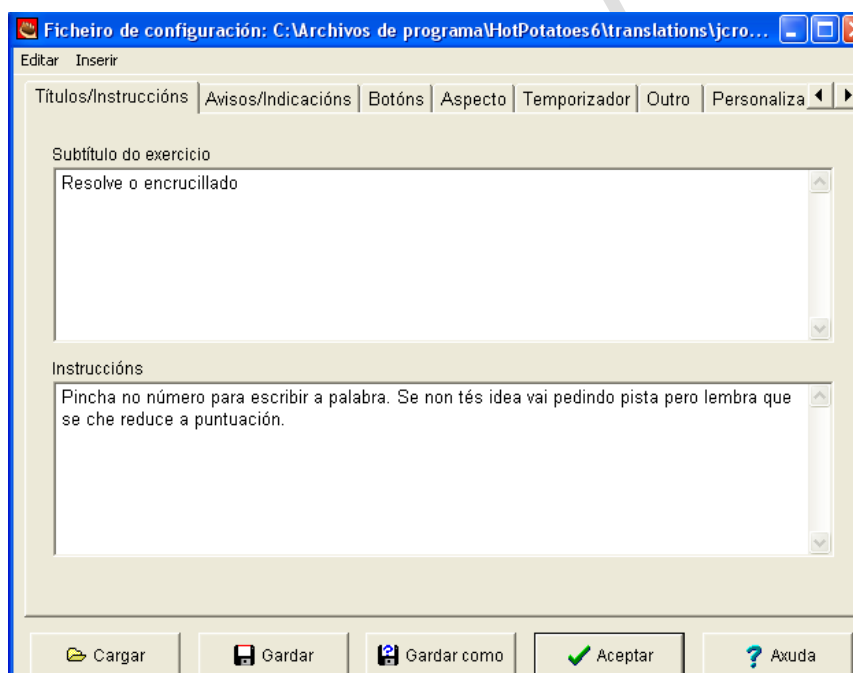


Se non está no idioma que queremos, utilizaremos a opción Interface, ábrese un desplegable e dámoslle a “cambiar o idioma dos menús e fiestras”, seleccionaremos o idioma desexado.





Pulsaremos despois Títulos / Instrucións, escribimos un subtítulo e as instrucións para a realización do exercicio. Despois pulsamos sobre o botón OK.



A segunda etiqueta é a que corresponde a Avisos/Indicacións. Mediante esta etiqueta pódense modificar as mensaxes que lles aparecen aos alumn@s cando seleccionan as respostas e para informar da puntuación obtida no exercicio.



PFAC "Manexo e uso das ferramentas Abalar"

Ficheiro de configuración: C:\Archivos de programa\HotPotatoes6\translations\jcro...

Editar Inserir

Títulos/Instruccions Avisos/Indicacions Botóns Aspecto Temporizador Outro Personaliza

Pistas horizontais:
Pistas horizontais:

Pistas verticais:
Pistas verticais:

Correcto:
Correcto|

Some answers incorrect:
Algunha das túas respostas é incorrecta|

Engadiu unha letra correcta:
Engadiches unha letra correcta:

A túa puntuación é:
A túa puntuación é:

Cargar Gardar Gardar como Aceptar Axuda

Por defecto as mensaxes que aparecen están en inglés. Débense modificar e adaptar.

A terceira etiqueta é a que corresponde a Botóns. Dende aquí podemos modificar as lendas botóns.

Ficheiro de configuración: C:\Archivos de programa\HotPotatoes6\translations\jcro...

Editar Inserir

Títulos/Instruccions Avisos/Indicacions Botóns Aspecto Temporizador Outro Personaliza

Texto do botón "Comprobar respostas": Verificar

Texto para o botón "Introducir resposta": Enter

Texto do botón "OK": OK

☒ Incluir o botón "Pista" Texto do botón: Pista

Navegación

☒ Incluir botón "Seguente exercicio" Texto: =>

Enderezo do seguinte exercicio Examinar...

☒ Incluir botón "Ir a contidos" Texto: Índice

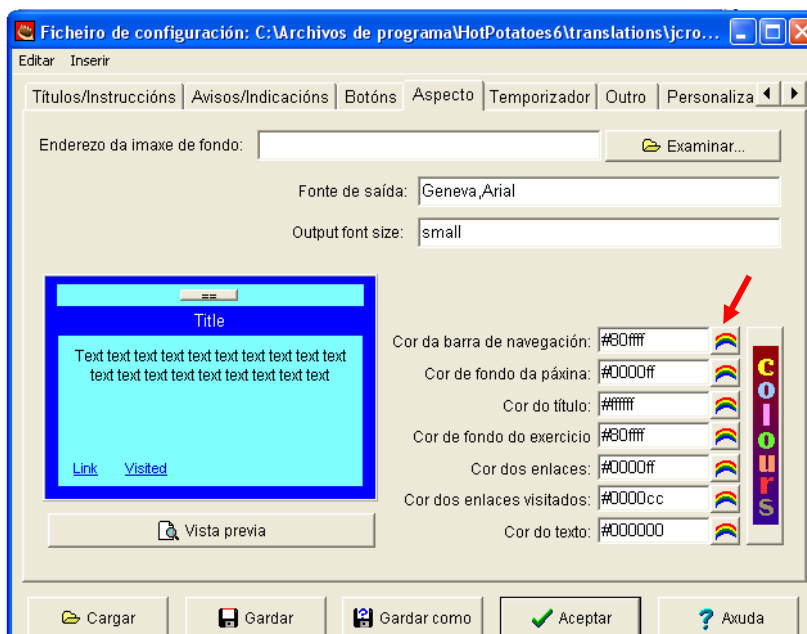
Enderezo da páxina de contidos: ../index.html Examinar...

☒ Incluir botón "Atrás" Texto: <=

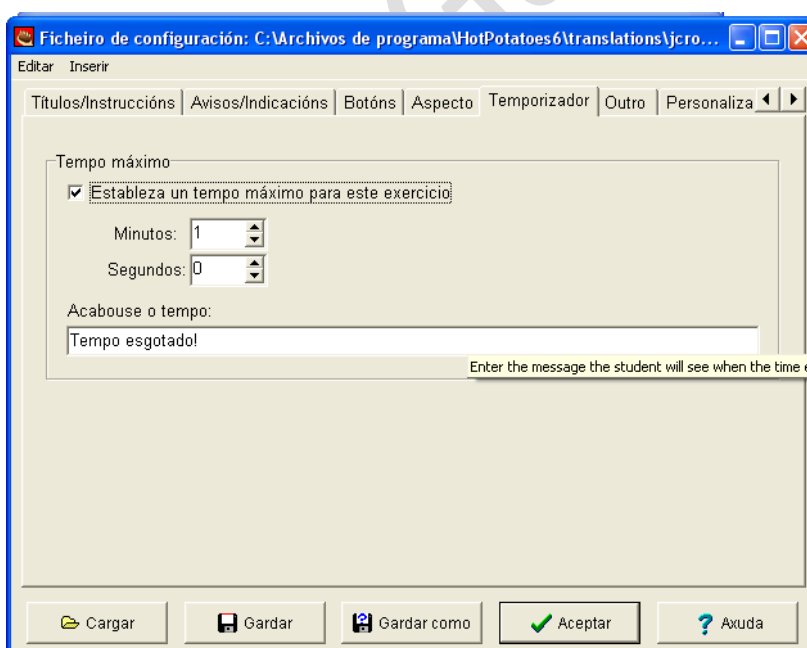
Cargar Gardar Gardar como Aceptar Axuda

A cuarta etiqueta corresponde a Aspecto. Con esta pódese configurar o deseño da páxina web: tipo de fonte, cor da barra de navegación, cor do título, cor do fondo do exercicio, cor do texto, cor do vínculo, etc.

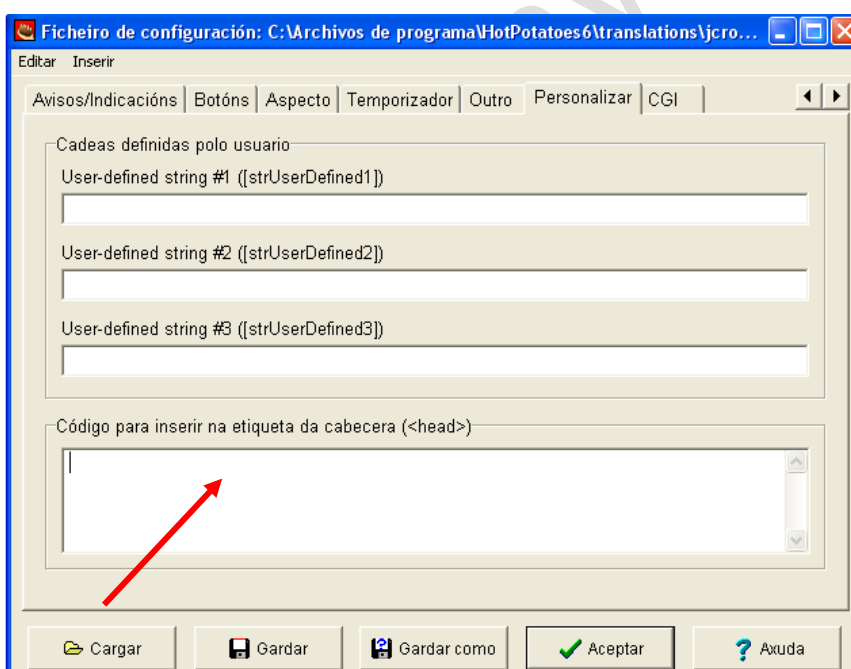
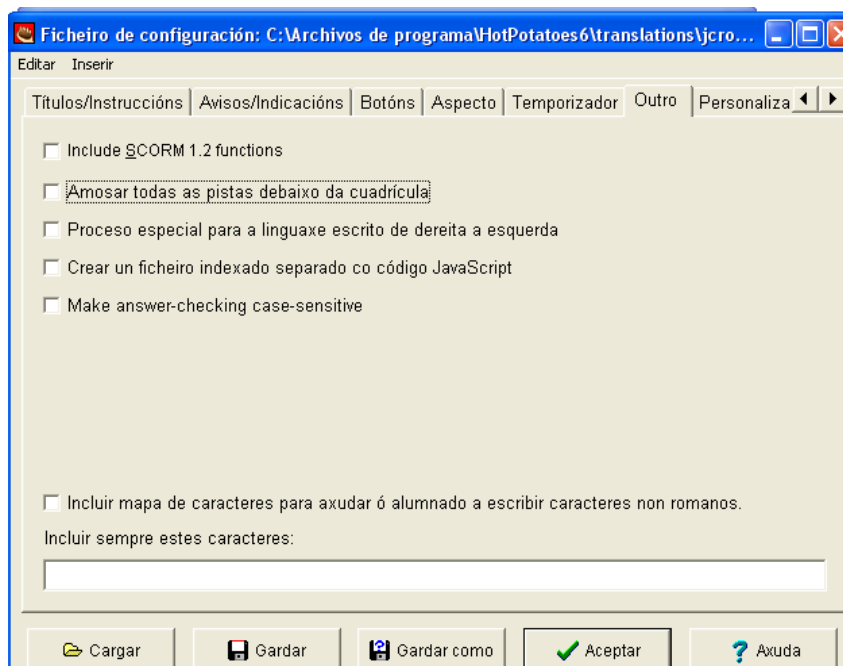
Para facelo só temos que pulsar sobre o botón de cor que está situada á dereita de cada unha das opcións.



Na seguinte etiqueta contador permítenos introducir un botón para controlar o tempo que queremos darlle ao alumnado para realizar o exercicio.



A seguinte etiqueta “Outros” permítenos engadir opcións novas que aparecen na nova versión do software. Por exemplo que as preguntas se mesturen cada vez que a páxina se cargue, que as respostas tamén se mesturen, determinar o número de intentos permitidos antes de que unha pregunta híbrida se transforme nunha elección múltiple, etc. Isto é moi útil para evitar que os nen@s memoricen as posicións no canto de ler e comprender/ interpretar.



Na pestana “personalizar” podemos inserir un texto fixo o unha imaxe para que sempre apareza na cabeceira, por exemplo un logo para indicar autoría, nós imos a poñer o do PFAC na práctica. A última pestana para nós non ten utilidade porque podemos aloxar as nosas páxinas en moodle, de xeito gratuito e rexistraría os resultados no apartado cualificacións.

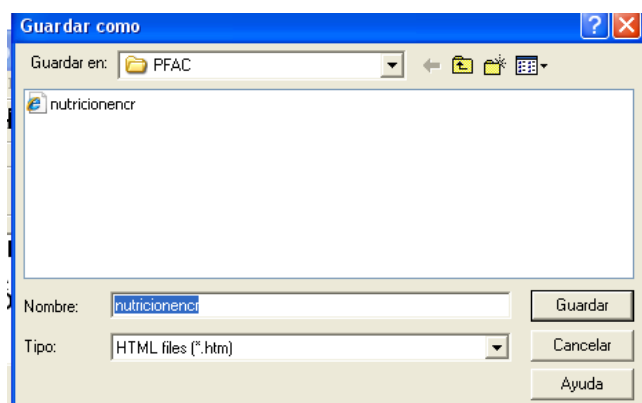


Creación das páxinas web

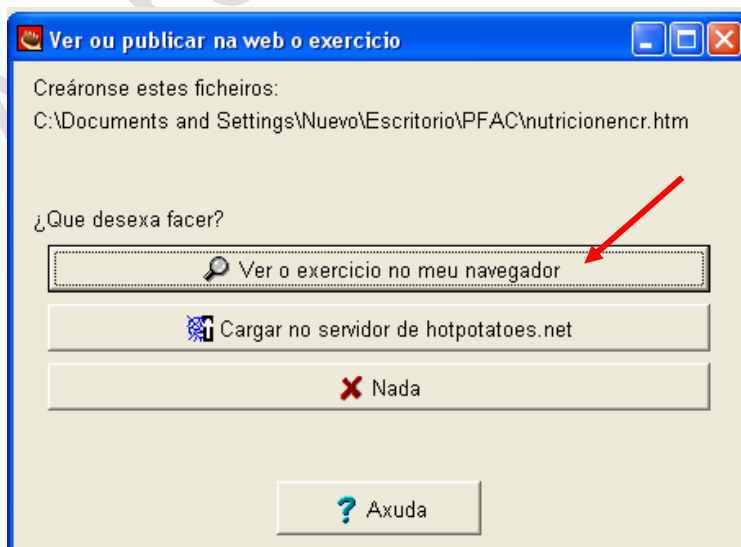
Cando xa se configurou o formato de saída a partir dos datos, procederemos á creación da páxina web.

Podemos facelo de tres xeitos:

- acceder ao menú *Arquivo / Crear páxina web / Páxina web para navegadores v6*
- coa pulsación de F6
- o máis sinxelo, directamente na tea de araña



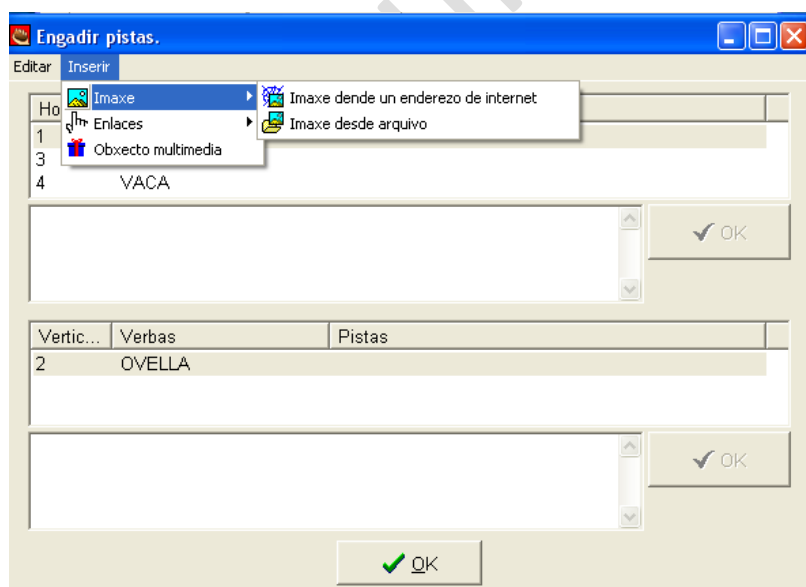
Poñémoslle o mesmo nome á páxina web que o que tiña o arquivo .jcw.



O programa informará que se xerou un arquivo e que se poderá visualizar no navegador.

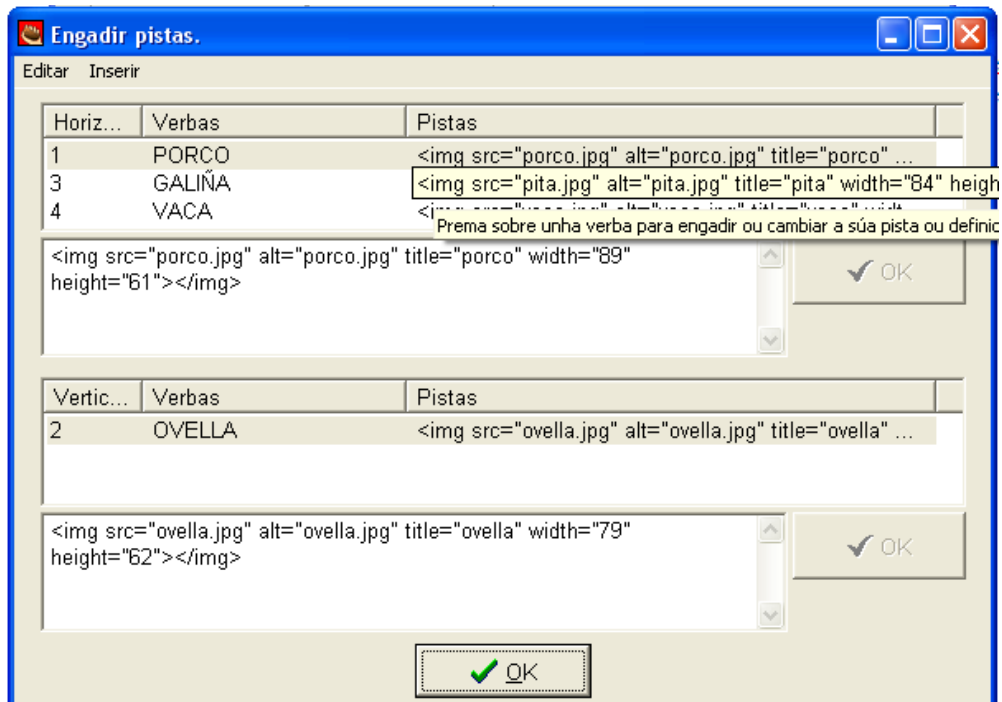


Isto sería o resultado final:

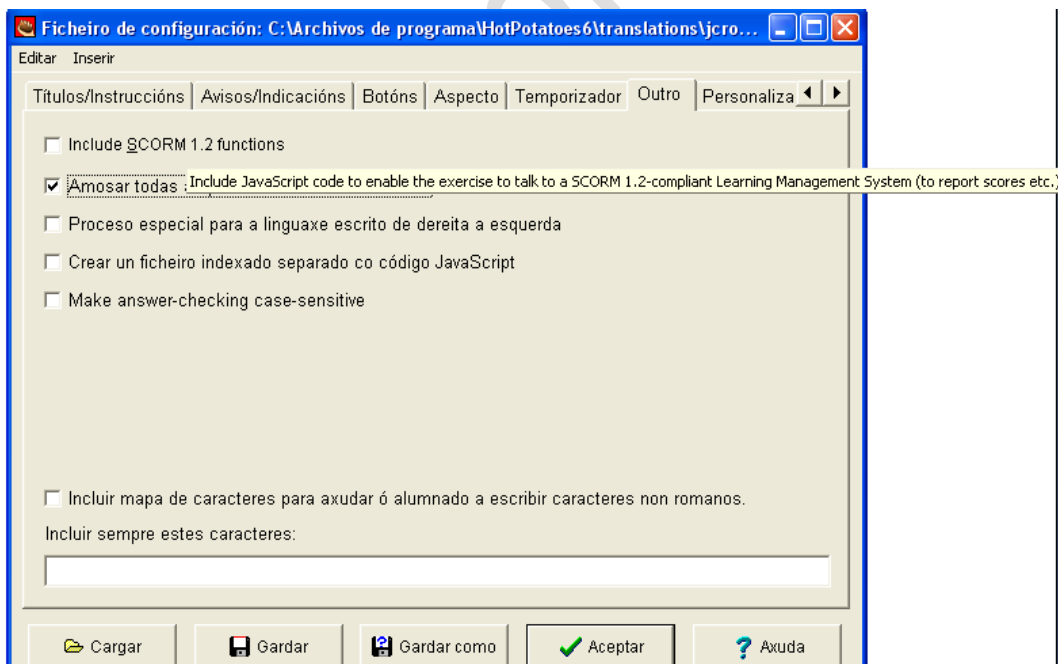


Se estamos a traballar con nenos máis pequenos podemos facer os encrucillados con imaxes. O procedemento é o mesmo pero no canto de escribir texto poñemos imaxes nas pistas. Tamén podemos marcar que queden á vista para que lles sexa máis doado.

E quedaríanos así (non se ven as imaxes, vese o código html):



Se queremos que se vexan as imaxes por baixo:



O resultado que se ve na web sería:



Nota: No cartafol PFAC tedes os arquivos orixinais para que lle podades facer modificacións e tamén textos, sons, vídeos e imaxes para as prácticas.

Os exemplos anteriores aparecen como:



Tamén poderíamos facer variantes inserindo unha lectura:

