



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:

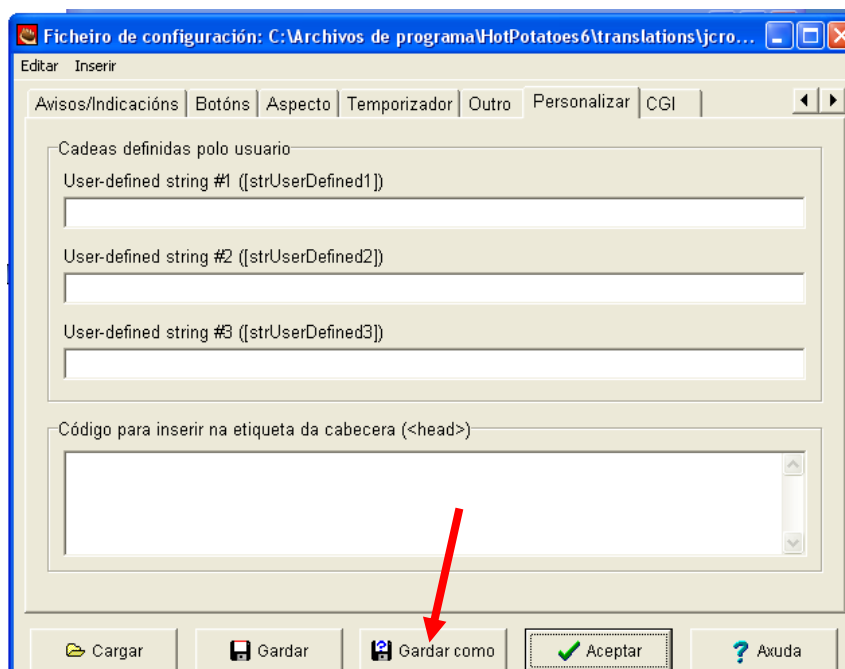
1.- Introducción dos datos. Diferente para cada tipo de exercicio.

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

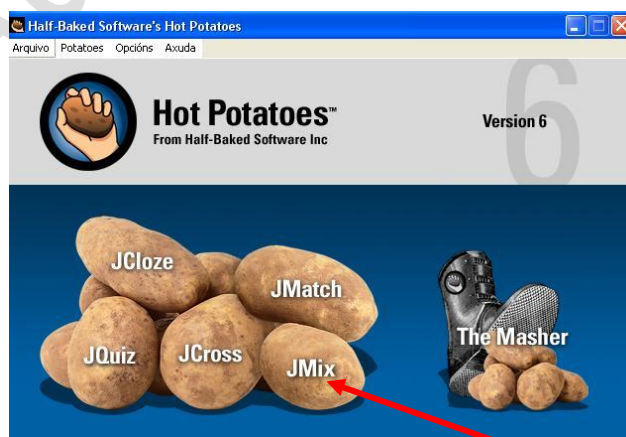
3.- Creación das páxinas Web (converter os exercicios en páxinas HTML)



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.



JMIX é a aplicación de Hot Potatoes que nos permite deseñar exercicios nos que debemos ordenar conxuntos de elementos, xa sexan letras, palabras, grupos de palabras ou imaxes.

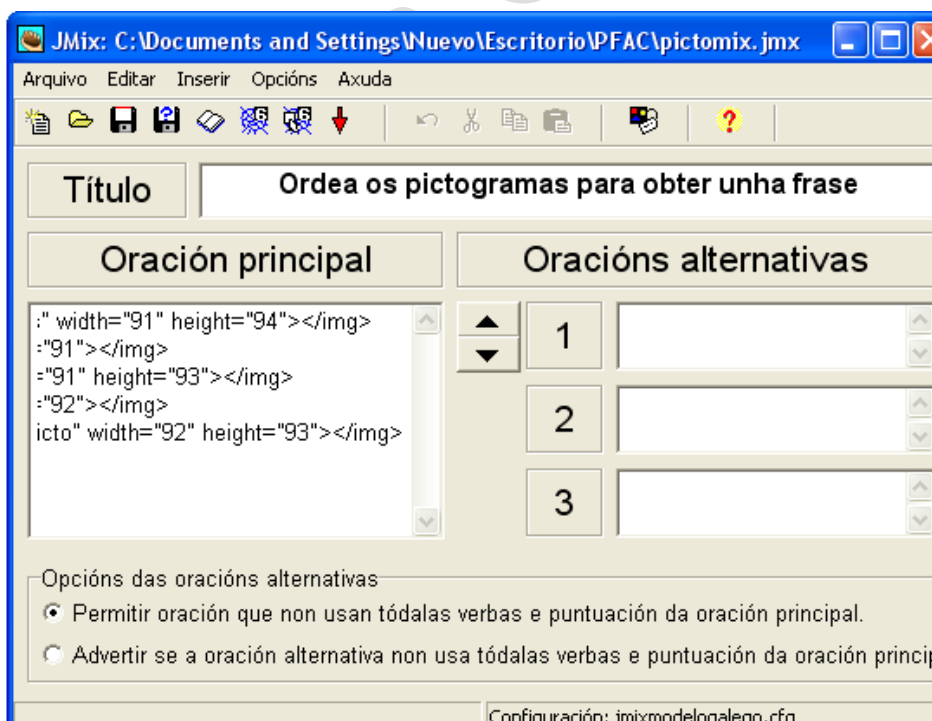


O primeiro paso é poñerlle o título.

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". Neste caso do exemplo poñémoslle "pictomix".

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

Na caixa principal de texto temos que introducir, separados por saltos de liña, os elementos que o ordenador vai desordenar. Estes poden ser palabras, pero tamén letras, grupos de palabras...



Aquí como o que imos a traballar é con pictos, no canto de poñer cada palabra nunha liña, o que poñemos son as imaxes dos pictogramas.



O seguinte paso a dar a Configuración de saída.

Na barra de Menús; Opcións / Configuración de saída para acceder á xanela de configuración.
Directamente:

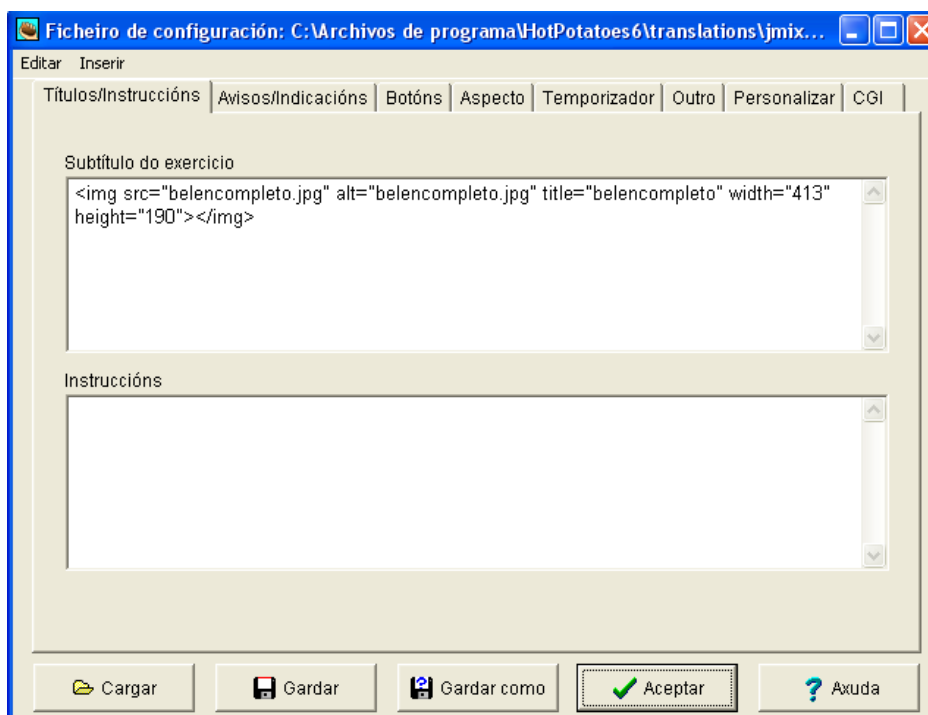


Se non está no idioma que queremos, utilizaremos a opción Interface, ábrese un desplegable e dámoslle a “cambiar o idioma dos menús e fiestras”, seleccionaremos o idioma desexado.

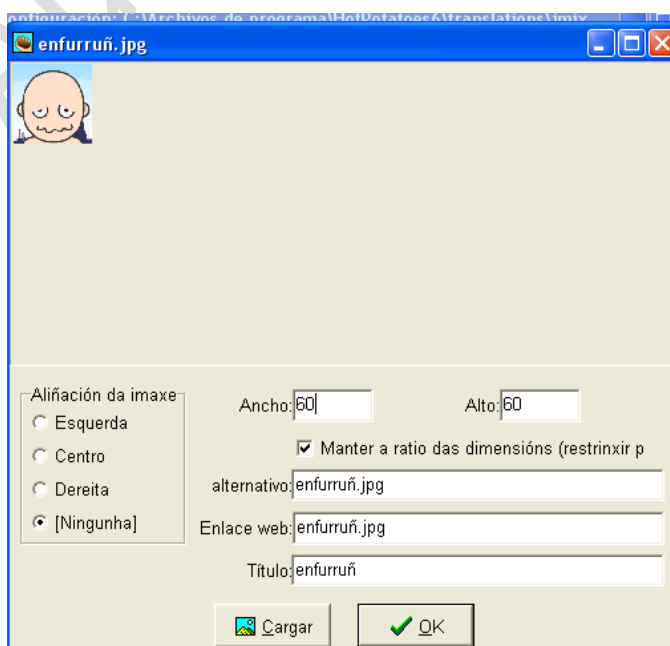


Pulsaremos despois “Títulos / Instrucións”, por regra xeral, escribimos un subtítulo e as instrucións para a realización do exercicio. Aquí como non van ler as instrucións, podemos eliminalas e como vedes a continuación, no subtítulo inserimos unha imaxe para facilitar a comprensión.

Despois pulsamos sobre o botón “Aceptar”.



Na seguinte pestana "Avisos/Indicacions" pódense modificar as mensaxes que lles aparecen aos alumn@s cando seleccionan as respostas e para informar da puntuación obtida no exercicio. Neste caso en particular convendría que lle engadíramos aos textos (que tamén poden ser suprimidos) algún pictograma para que vexan se o fixeron ben ou mal.





Na seguinte imaxe, aparecen sinalados con frecha vermella os textos que neste caso concreto se poderían suprimir.

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

Editar Inserir

Títulos/Instrucións Avisos/Indicacións Botóns Aspecto Temporizador Outro Personalizar CGI

Correcto:
Moi ben!

Resposta incorrecta:
utra vez!.

Esta parte da súa resposta é correcta:
Esta parte é correcta. A parte incorrecta foi borrada. ←

Engadiu unha letra correcta:
A próxima parte correcta: ←

Prema para engadir unha verba á oración:
Fai click nas palabras para crear a frase. ←

A túa puntuación é:
A túa puntuación é: ←

Estas respostas tamén son correctas:
Outras respostas correctas: ←

☒ Amosar outras respostas correctas ☒ Convertir a primeira letra a maiúscula s

Cargar Gardar Gardar como Aceptar Axuda

A terceira pestana é a que corresponde a "Botóns". Dende aquí podemos modificar as lendas dos botóns. Isto é igual para todas as patacas.

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

Editar Inserir

Títulos/Instrucións Avisos/Indicacións Botóns Aspecto Temporizador Outro Personalizar CGI

Texto do botón "Comprobar respostas": Verificar

Texto do botón "OK": OK

☒ Incluir o botón "Desfacer" Lenda: Anular

☒ Incluir o botón "Reiniciar" Lenda: Restaurar

☒ Incluir o botón "Pista" Lenda: Pista

Navegación

☒ Incluir botón "Seguinte exercicio" Texto: =>

Enderezo do seguinte exercicio: nextpage.htm Examinar...

☒ Incluir botón "Ir a contidos" Texto: Índice

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

☒ Incluir botón "Atrás" Texto: <=

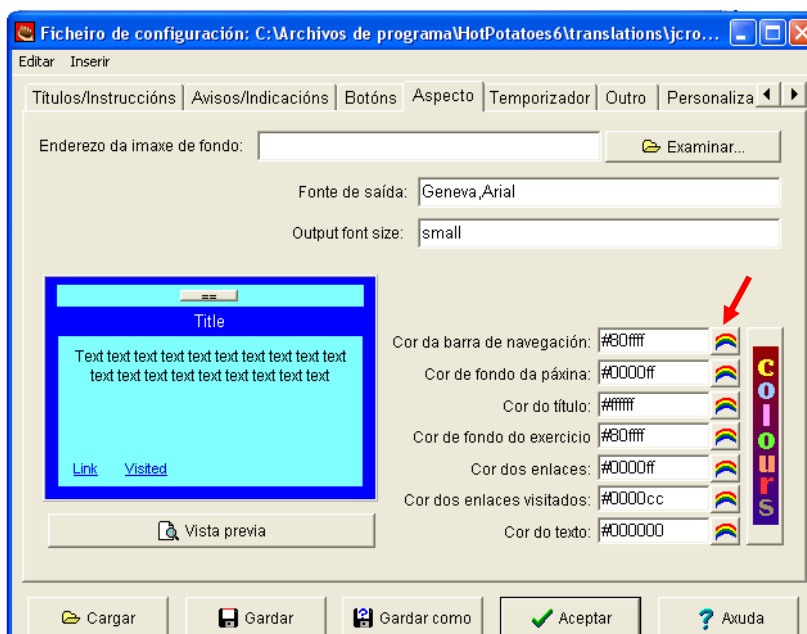
Cargar Gardar Gardar como Aceptar Axuda

A cuarta pestana corresponde a "Aspecto". Con esta pódese configurar o deseño da páxina web:

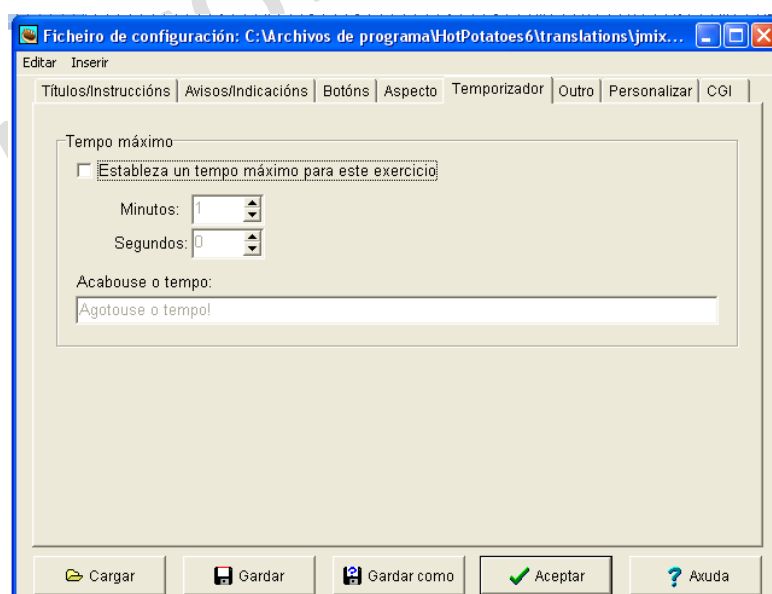


tipo de fonte, cor da barra de navegación, cor do título, cor do fondo do exercicio, cor do texto, cor do vínculo, etc.

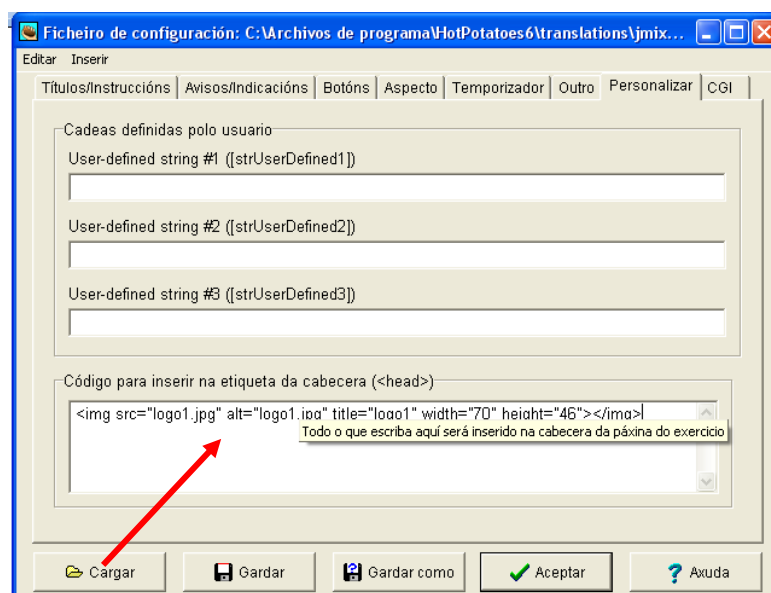
Para facelo só temos que pulsar sobre o botón de cor que está situada á dereita de cada unha das opcións.



Na seguinte pestana temporizador permítenos introducir un botón para controlar o tempo que queremos darlle ao alumnado para realizar o exercicio. Aquí deixariámola sen marcar



A seguinte pestana "Outros" non é operativa neste tipo de exercicios agás que queiramos empaquetálo como Scorm.



Na pestana "Personalizar" podemos inserir unha imaxe para que apareza na cabeceira, aquí inserimos un logo para o noso PFAC.

A última pestana para nós non ten utilidade porque podemos aloxar as nosas páxinas en moodle, de xeito gratuíto e rexistraranse 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 facer dúas cousas de tres xeitos:

1ª

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



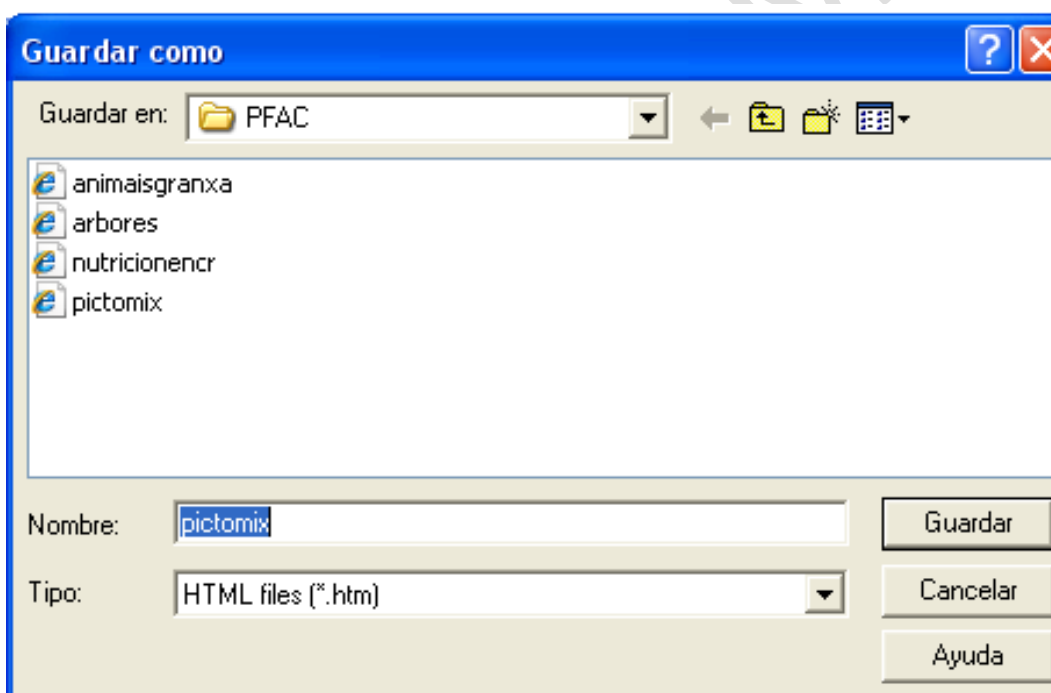
É o máis apropiado neste caso porque simplemente con picar nas imaxes vanse colocando.



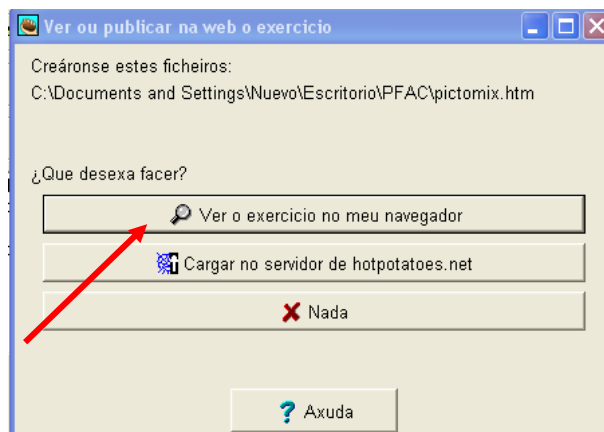
2ª

Empregariámola no caso de escribir frases porque aparecen ringleiras para ir colocando as palabras. Neste caso poderíamolo facer tamén por tres vías:

- acceder ao menú *Arquivo / Crear páxina web / Páxina web de “arrastrar e soltar” para navegadores v6*
- coa pulsación de Ctrl+F6
- o máis sinxelo, directamente na segunda tea de araña



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



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

Isto sería o resultado final:



Nota: No cartafol PFAC tedes o arquivo orixinal para que lle podades facer modificacións e tamén textos, sons, vídeos e imaxes para as prácticas.



O exemplo anterior aparece como: Pictomix.jmx