



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:

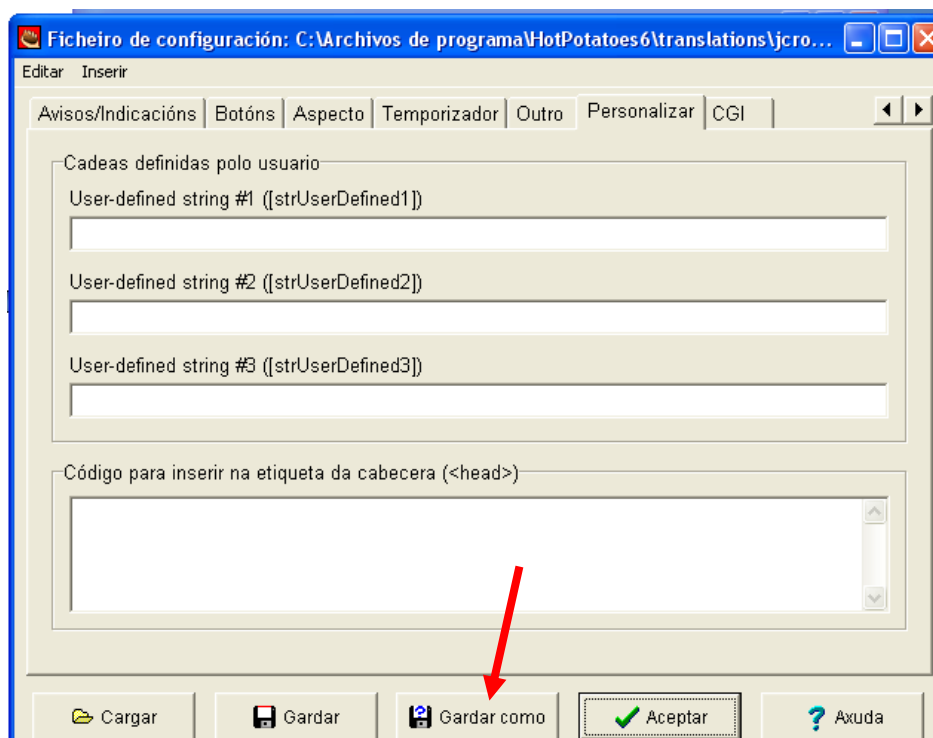
1.- Introducción dos datos. Diferente para cada tipo de exercicio.

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

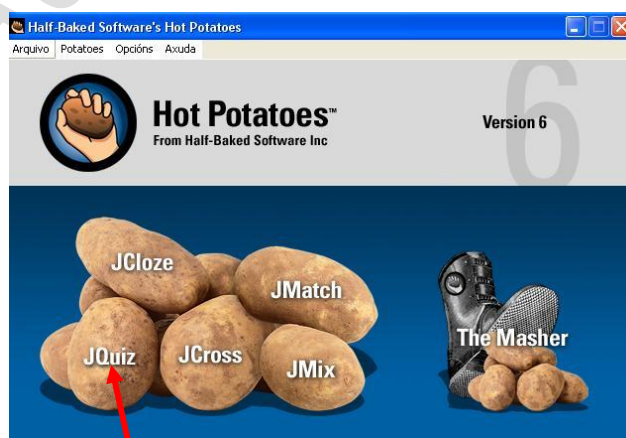
3.- Creación das páxinas Web (converter os exercicios en páxinas HTML)



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.



JQuiz serve para crear exercicios baseados en preguntas.

Un exercicio de JQuiz pode conter un número ilimitado de preguntas dun ou varios dos catro



tipos que ofrece esta pataca. As preguntas poden ter varias respostas correctas e outras incorrectas que poden levar indicacións.



JQuiz permítenos facer catro tipos distintos de cuestionarios:

Elección múltiple	Resposta curta	Híbridas	Multiselección
• Dache varias opcións a elixir pero só unha é correcta • Pode levar indicacións	• Caixa para introducir texto • Pode haber varias respostas correctas	• Mestura das 2 anteriores • Empeza como resposta curta pero se non se atina pasa a elección múltiple	• Varias opcións a elixir • Pode haber varias correctas

JQuiz é a "pataca" máis complicada. Polo que ao principio podemos optar pola modalidade de "principiante" e cando vaíamos máis afeitos pasamos á modalidade "avanzados".

Iriamos ao menú Opcións e escollemos a modalidade que mellor se nos adapte.

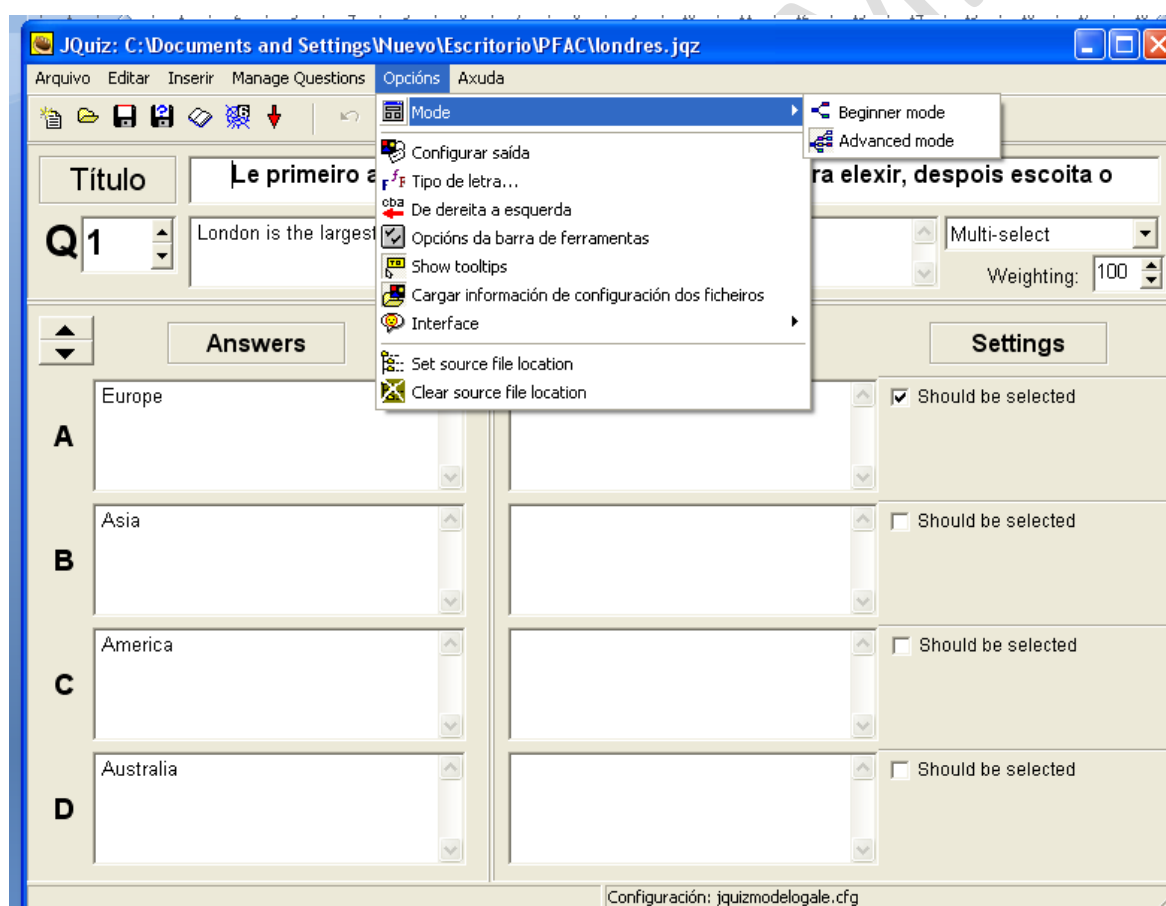
A diferenza está en que na modalidade principiante hai características que permanecen ocultas:

- Importancia das preguntas: permite axustar a importancia relativa, das diferentes preguntas na puntuación final. Así podemos asignar o valor 50 (admíte valores entre 0 e 100) a unha pregunta, que terá a metade de importancia que outra á que lle asignemos de valor 100.
- Nivel de corrección das respostas: pódese asignar unha porcentaxe que define o nivel de



corrección dunha resposta, admitindo así parcialmente algunha das respostas seleccionadas para poder valorar a opción seleccionada e orientar ao alumno sobre a mellor opción.

- Aceptar como correcta": da por válida unha resposta aínda que a súa porcentaxe non alcance o 100%. Isto é para poder pasar a unha nova pregunta non permitíndose máis intentos sobre ela. Se quixésemos que o noso test se comportase como un exame tradicional permitindo só un intento, podemos marcar en todas as respostas posibles a opción "Aceptar como correcta".

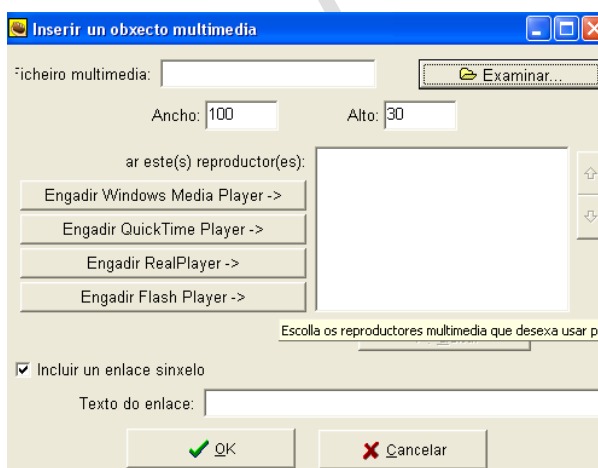
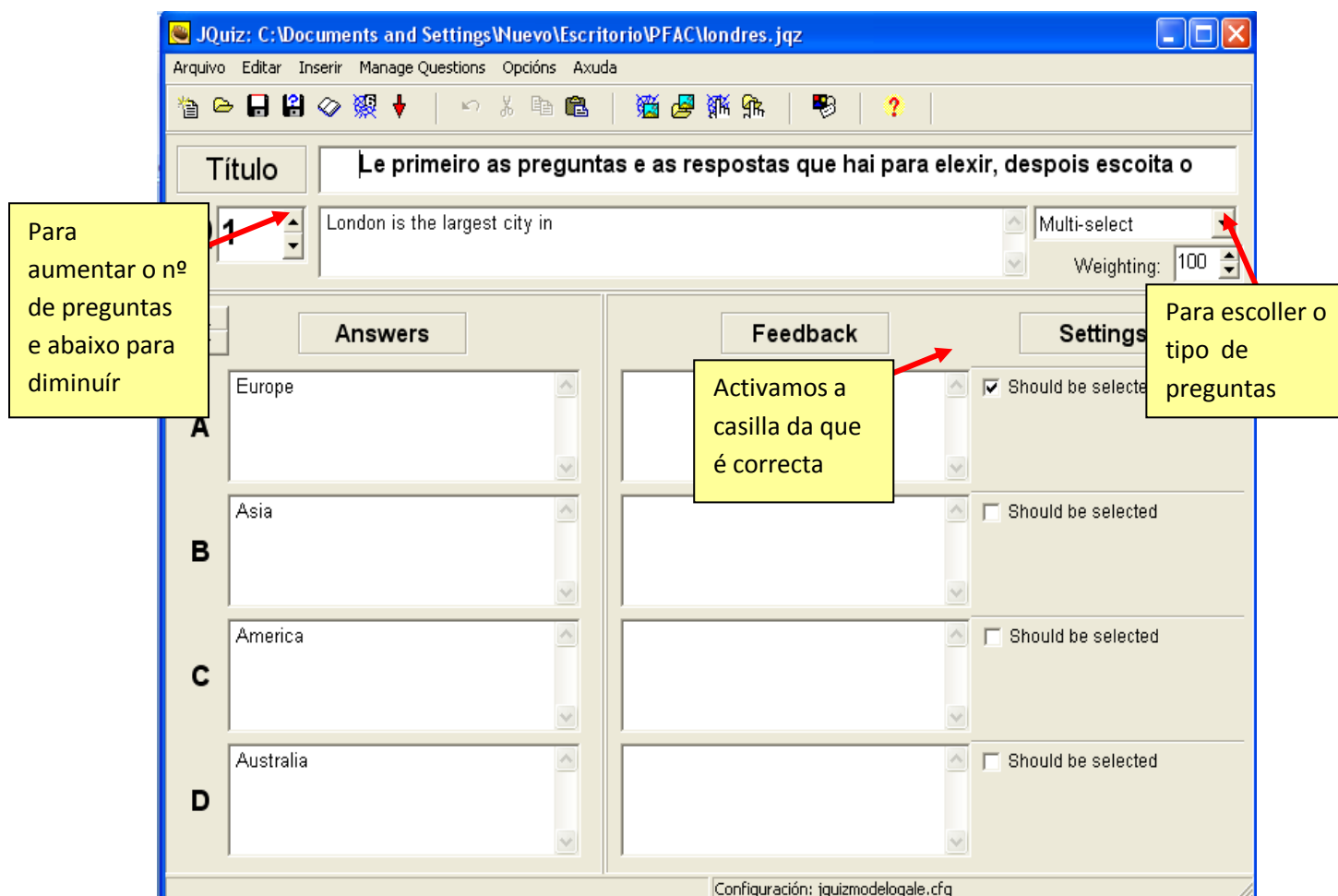


Coma sempre, o primeiro paso é introducir datos. Título e pregunta, seleccionando o tipo de resposta. Hai que marcar cal das opcións que puxemos é a correcta. Para iso simplemente activamos a casilla correspondente como se indica na imaxe inferior.



Repetimos este paso tantas veces coma preguntas lle poñamos.

Neste caso como é un exercicio de inglés poderíamos deixarlle a interface que trae por defecto o programa.



Aquí imos engadirlle no título un ficheiro de sonido para o que prememos en Inserir > Archivo/ficheiro multimedia.



Dobre clic no
arquivo que
seleccionamos ou
ben 1 clic e logo
premer en abrir

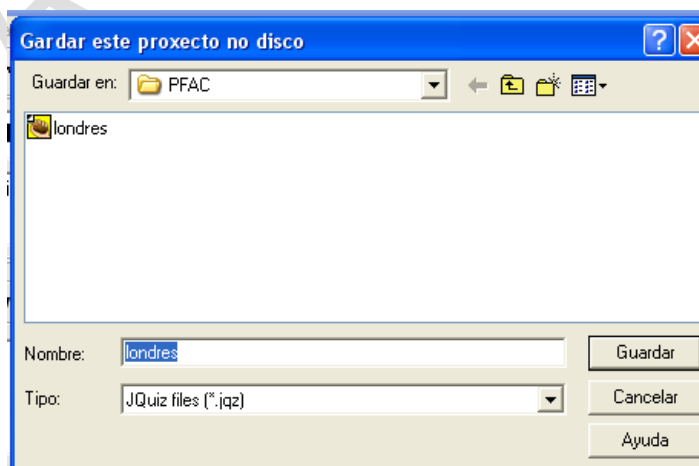


Imos ver como queda posto no título:

`href="london.wav" alt="london.wav">london.wav</a>`

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.





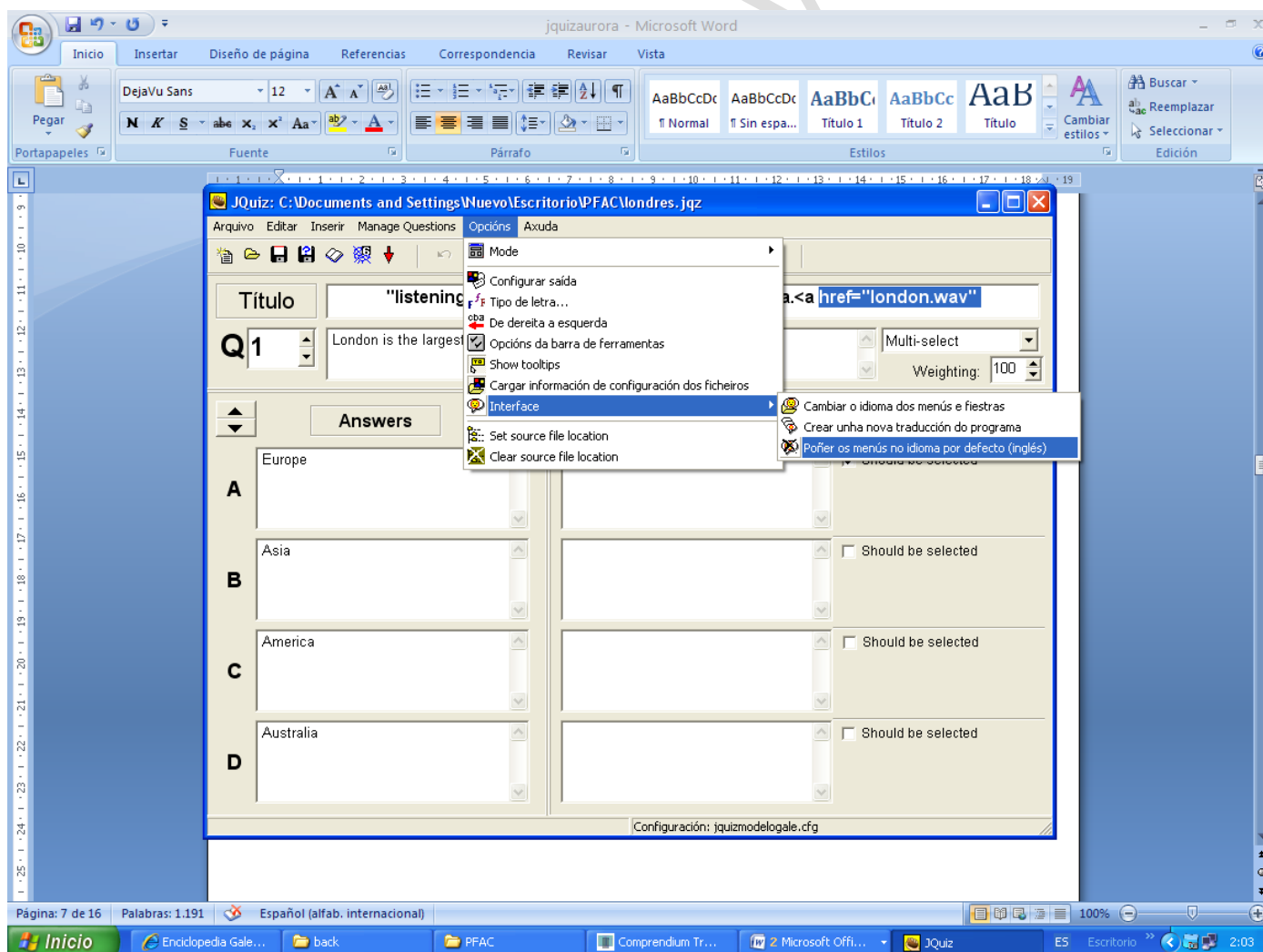
O seguinte paso a dar e Configuración do formato de saída:

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

Directamente:

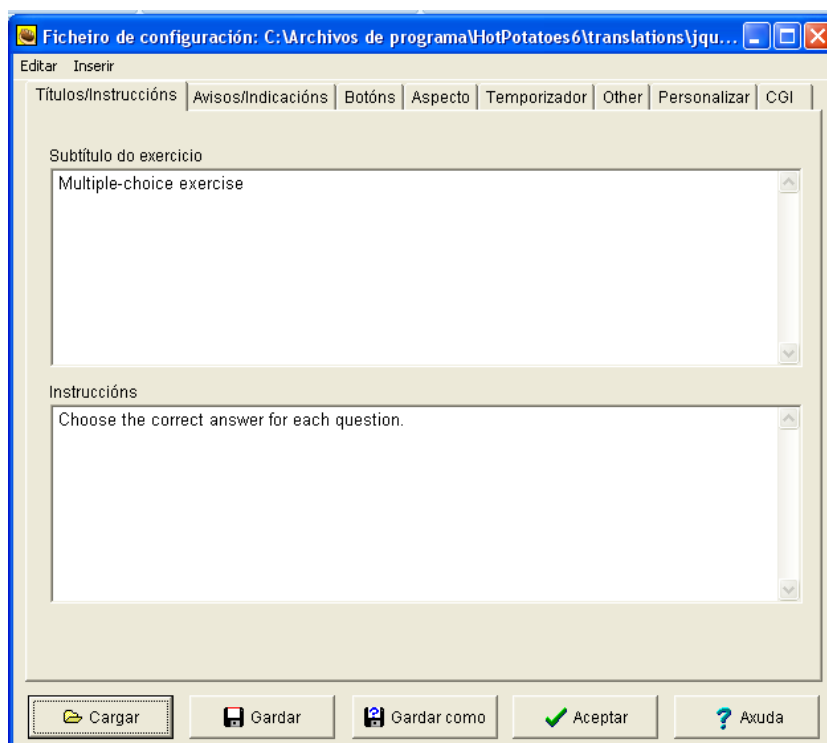


Se queremos volver ao idioma que trae por defecto, estamos a tempo. Utilizaremos a opción Interface, ábrese un desplegable e dámoslle a "poñer os menús no idioma por defecto".





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.



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

Editar Inserir

Títulos/Instruccions Avisos/Indicacions Botóns Aspecto Temporizador Other Personalizar CGI

Icona para "Correcto": :-)

Icona para "Incorrecto" X

Resposta correcta: Correct!

Resposta incorrecta: Sorry! Try again.

A túa puntuación é: Your score is

Questions completed so far: Preguntas contestadas ata de agora:

Questions answered correctly first time: Questions answered correctly first time:

Next correct letter in the answer: Next correct letter in the answer:

Please enter a guess. Please enter a guess.

Your answer is partly incorrect: Your answer is partly wrong:

Correct answers: Correct answers:

You have completed the exercise: Exercicio completado.

Cargar Gardar Gardar como Aceptar Axuda

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\jqu...

Editar Inserir

Títulos/Instruccions Avisos/Indicacions Botóns Aspecto Temporizador Other Personalizar CGI

Texto do botón "Comprobar respostas": Check

☒ Incluir o botón "Pista" Caption: Hint

☒ Include "Show answer" button Caption: Show answer

Caption for "Show all questions" button: Show all questions

Text do botón "OK": OK

Caption for "Next question" button: =>

Caption for "Previous question" button: <=

Caption for "Show one by one" button: Show questions one by one

Navegación

☒ Incluir botón "Seguinte exercicio" Texto: =>

Enderezo do seguinte exercicio hlond1.htm Examinar...

☒ Incluir botón "Ir a contidos" Texto: Actividades

Enderezo da páxina de contidos: ../actividades.htm Examinar...

☒ Incluir botón "Atrás" Texto: <=

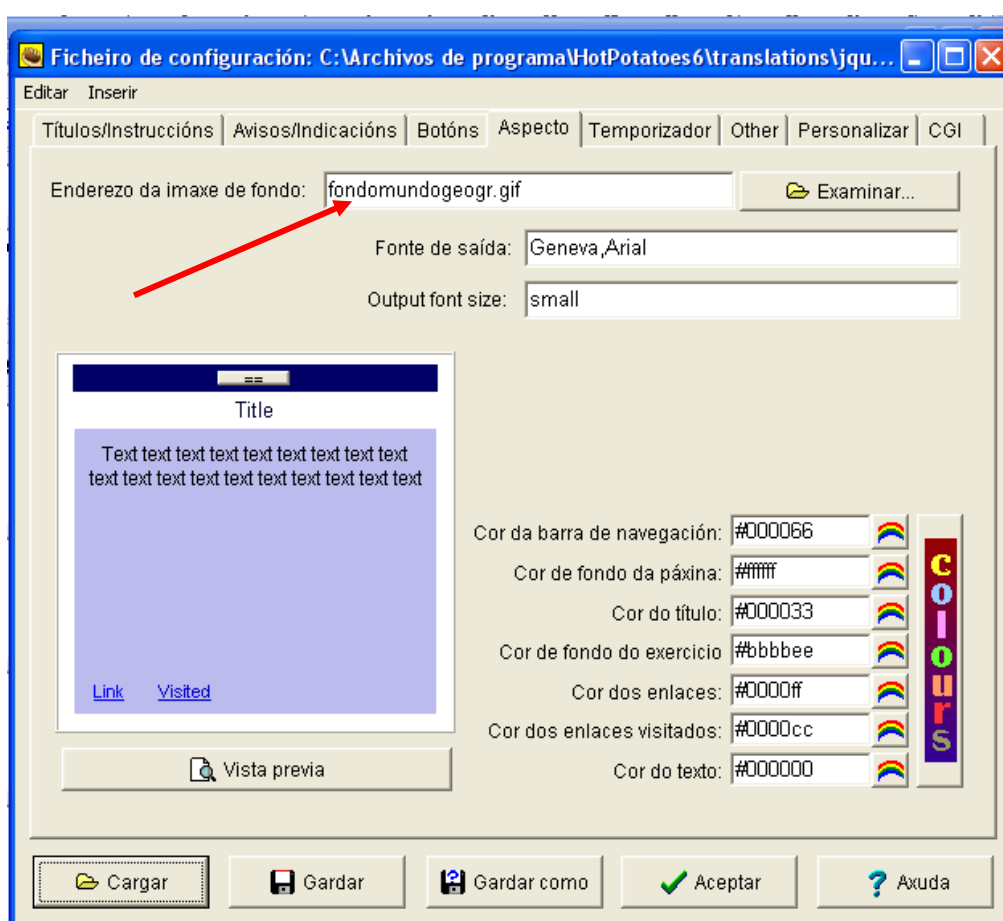
Cargar Gardar Gardar como Aceptar Axuda



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.

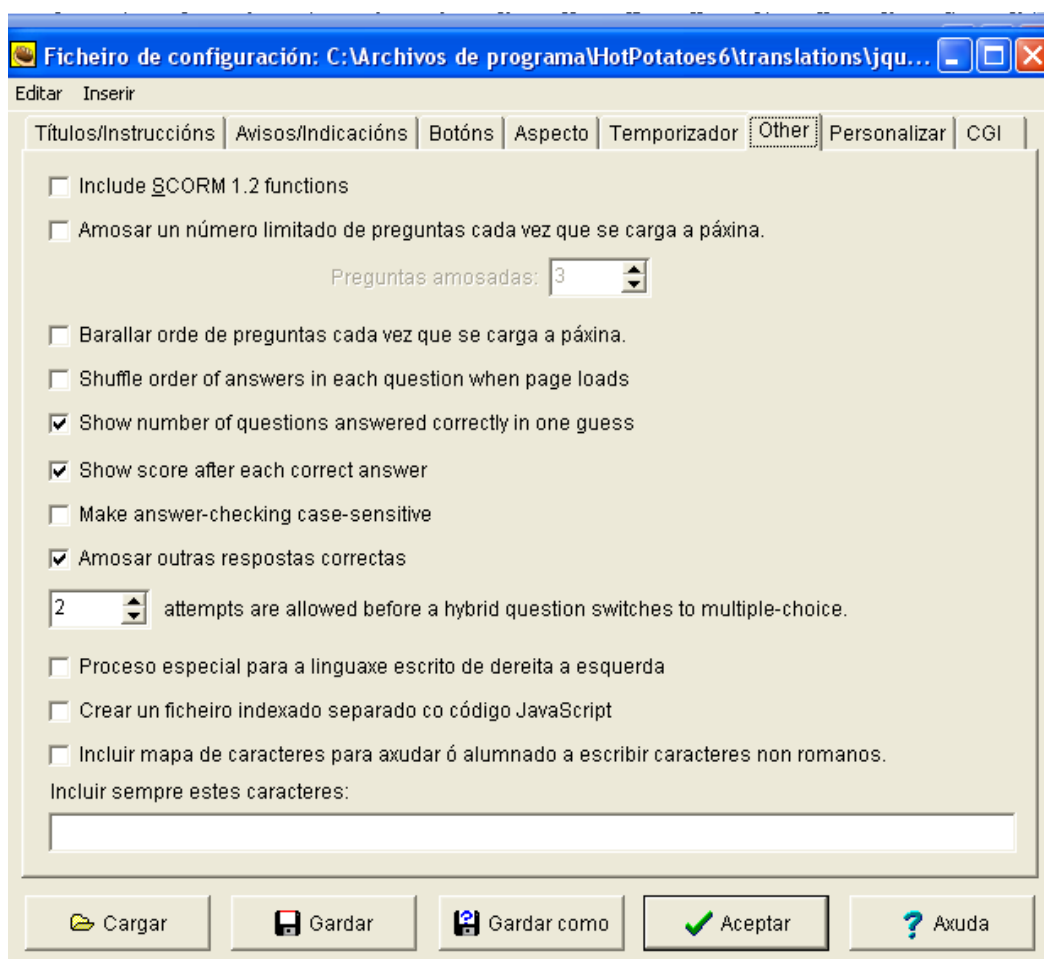
Neste caso imos poñerlle unha imaxe de fondo.



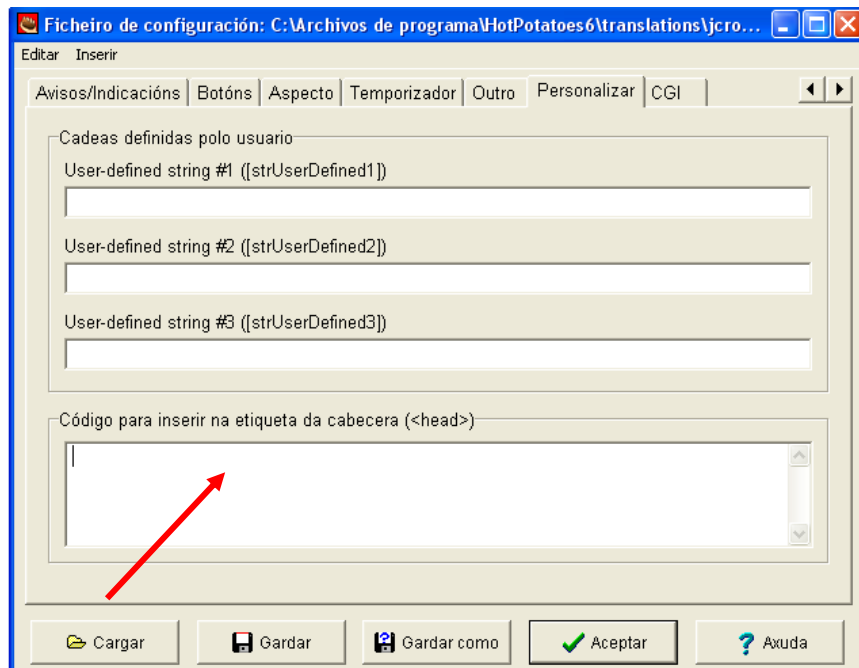
Na seguinte etiqueta temporizador permítenos introducir un botón para controlar o tempo que queremos darlle ao alumnado para realizar o exercicio. Non lle poñemos tempo para que podan repetir a audición se lles fai falla.



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.



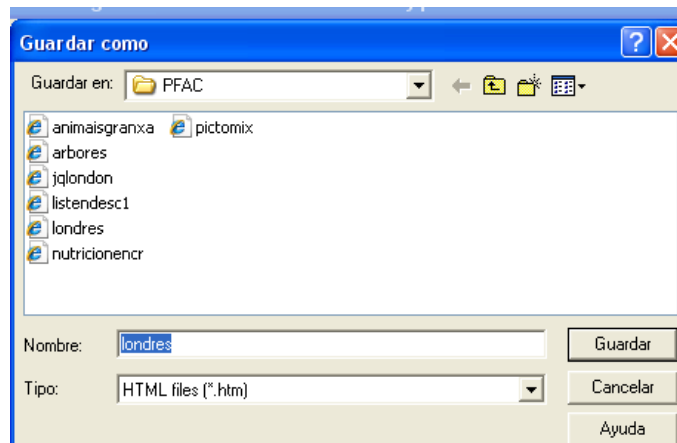
Creación das páxinas web

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

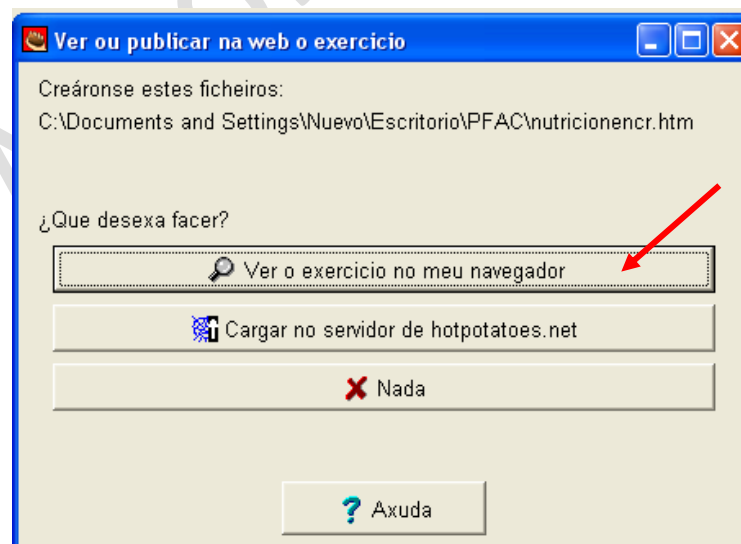
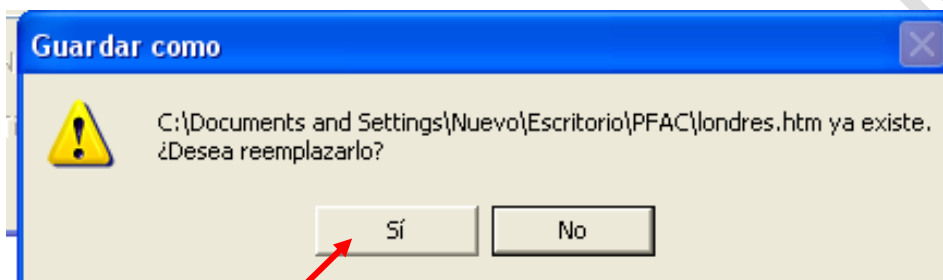
Podemos facelo de tres xeitos:

- 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 .jqz.



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 anteriores aparecen como:



Tamén poderíamos facer variantes inserindo unha lectura:

