Instructivo de Manejo de Hot Potatoes.

Contenido

Introducción. ... 1
Objetos virtuales de aprendizaje. ... 1
¿Qué es Hot Potatoes? ... 2
Características de Hot Potatoes. ... 2
Instalación y Registro de Hot Potatoes. ... 2
Entorno de Trabajo. ... 7
Aplicaciones Hot Potatoes. ... 12
Ejemplo práctico. ... 22

Introducción.

El presente instructivo de manejo de la herramienta educativa Hot Potatoes para la creación de objetos virtuales de aprendizaje, es desarrollada en el marco del módulo tres del diplomado en AMID impartido por el proyecto de fortalecimiento docente desde la alfabetización mediática informacional y la CTEI, como estrategia didáctico pedagógica y soporte para la recuperación de la confianza del tejido social afectado por el conflicto. El contenido está relacionado con los aspectos tanto básicos como específicos para el desarrollo de ejercicios educativos en las seis aplicaciones dispuestas por la licencia de distribución y uso libre dispuesta para docentes sin ánimo de lucro dispuesta por el desarrollador de la herramienta.

Objetos virtuales de aprendizaje.

La educación en Colombia y en el mundo está cambiando por dos razones la primera es que actualmente se considera que dar clases no se centra únicamente en dictar temas, sino que, ahora se habla de pedagogía en donde se buscan técnicas y métodos que realmente lleven al estudiante a entender el contenido, estos métodos generalmente buscan que los estudiantes estén motivados y activos, y la segunda se relaciona con la llegada de las tecnologías a todas las dimensiones sociales incluyendo la educación que con el paso del tiempo se ha dado lugar a un amplio abanico de formas de llevar el conocimiento a los estudiantes.

Actualmente existen muchos programas y sistemas dedicadas a la educación, pero una de las herramientas destacadas en estos últimos años son los objetos de virtuales de aprendizaje (OVA) que se pueden definir como un conjunto de recursos digitales tales como texto, imágenes, videos, diagramas, audios, juegos, entre otras; esta se ha dado a conocer debido a que enseña de forma práctica y facilita a los docentes la creación de actividades y contenido para las clases.

Es importante reconocer las partes de un objeto virtual de aprendizaje, estas son:

1. objetivo de la OVA que indica que se va enseñar
2. Contenido donde se explica el tema
3. Actividad de aprendizaje

4. Mecanismo de evaluación que permita retroalimentar al estudiante.

¿Qué es Hot Potatoes?

Hot Potatoes es un conjunto de seis herramientas de autor desarrolladas por la University of Victoria de Canadá, estas permiten elaborar actividades interactivas básicas en formato de página web, es decir, que estas pueden ser difundidas a través de internet.

Para la creación de las actividades solo es necesario introducir los textos, preguntas, respuestas... y la herramienta generará la página web de manera automática, sin embargo, si el docente posee conocimientos de HTML y JavaScript podrá realizar cambios tanto en los ejercicios como en el formato del sitio web.

Características de Hot Potatoes.

- Simplicidad: la creación y modificación de los ejercicios con Hot Potatoes es sencillo e intuitivo, se encuentra al alcance de todos ya sean autodidactas, expertos o principiantes en el uso de esta tecnología.
- Aplicabilidad: la herramienta puede ser usada para la creación de cualquier material y nivel educativo.
- Universalidad: es una herramienta usada en todo el mundo debido a que:
    - Ofrece la funcionalidad de traducir de manera automática la interfaz a varios idiomas.
    - Sus ejercicios son generados en HTML y estos pueden ser difundidos en internet fácilmente.
    - Su costo es de momento gratuito solo si es con fines educativos.
- Registro: es necesario llevar a cabo un registro en la página oficial de Hot Potatoes con el objetivo de contar con una funcionalidad completa para las aplicaciones.

Instalación y Registro de Hot Potatoes.

Para instalar la herramienta en sus diferentes versiones según el sistema operativo que se utilice, se puede hacer a través del sitio web http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/ . Para realizar su instalación en Windows se tienen dos opciones:

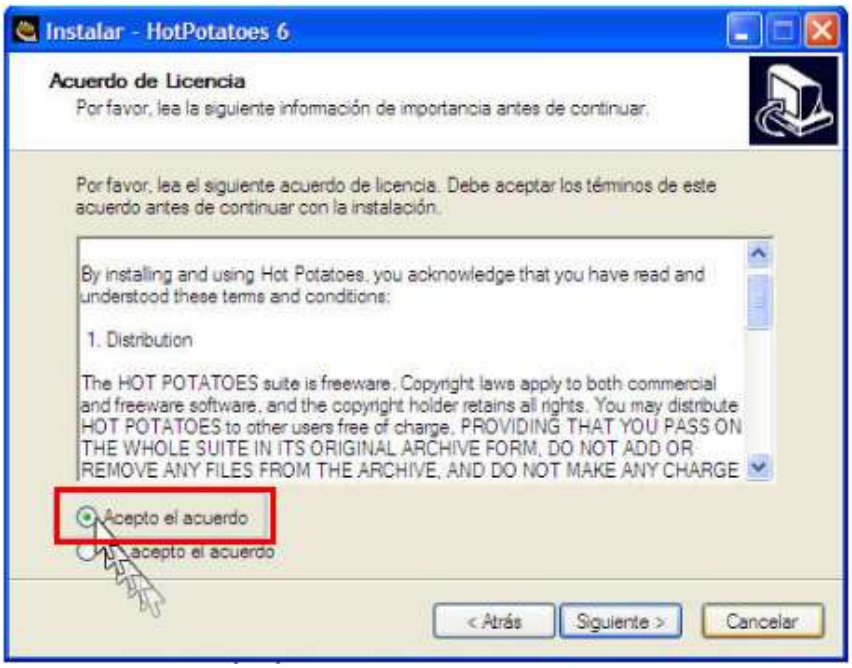
- La primera es a través de un archivo comprimido de extensión .Zip. En el enlace Download Java Hot Potatoes.
- La segunda opción es un archivo ejecutable, a través del enlace Hot Potatoes 7.0 installer, el cual es mucho más sencillo de instalar.

En este manual se explicará la instalación de la herramienta a través del archivo ejecutable. Una vez ubicado el archivo de instalación en el equipo, se debe hacer doble clic en este para abrirlo, esto generara una venta en la cual se debe dar clic en el botón ejecutar.

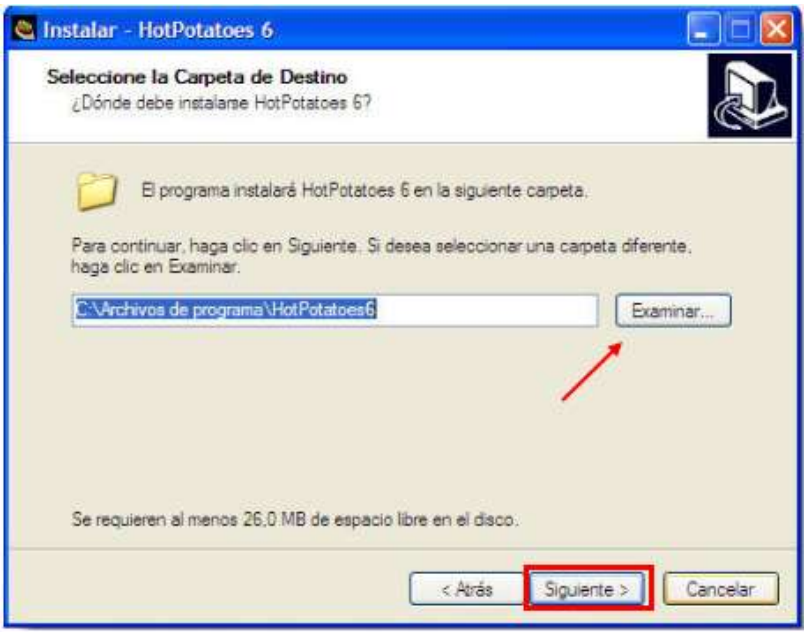
Primeramente, se debe elegir el idioma en el que deseamos instalar la herramienta, para este caso sería el español.

Después de elegido el idioma, aparecerá el asistente de instalación en el idioma que seleccionamos previamente, en este se debe pulsar **Siguiente**, como se indica en la imagen.

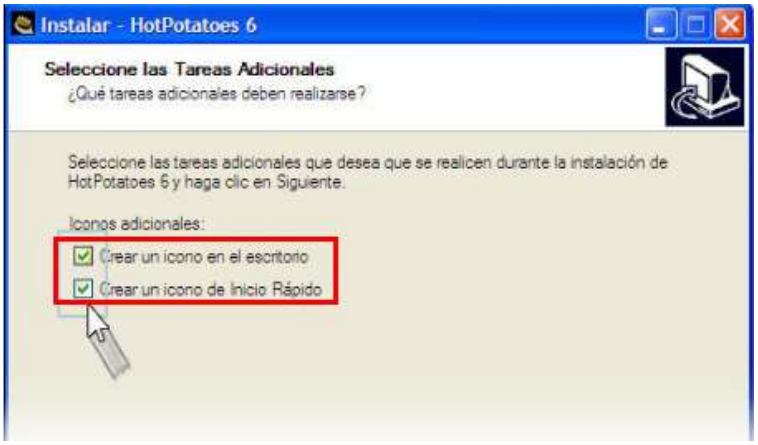
De esta forma nos aparece el acuerdo de licencia, el cual debe de ser aceptado para continuar y después dar clic en siguiente



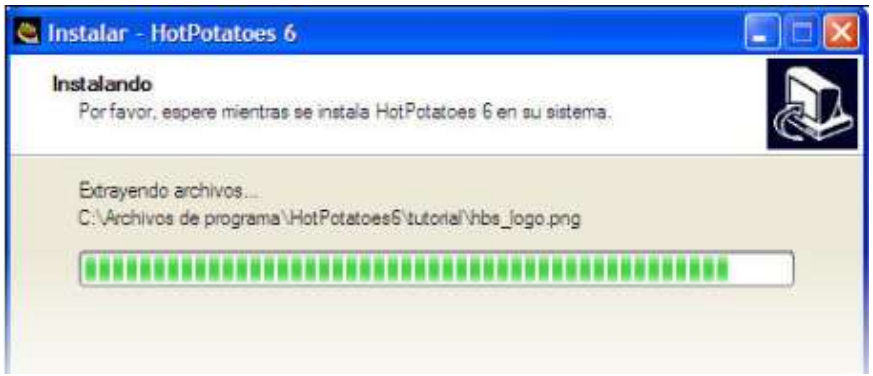
Seguidamente se le indicara al programa de instalación dónde se desea ubicar los archivos de Hot Potatoes indicándolo a través de dar clic en examinar, sin embargo, se recomienda dejar la ruta recomendada por defecto **C:\Archivos de Programa\Hot Potatoes6**, y proseguimos a dar clic en siguiente.



Después, se debe indicar como se muestra en el recuadro rojo de la imagen si se desea un icono de Hot Potatoes en el escritorio y si se desea un icono de inicio rápido en la barra de tareas, se puede indicar solo una de estas opciones, después se da clic en siguiente.

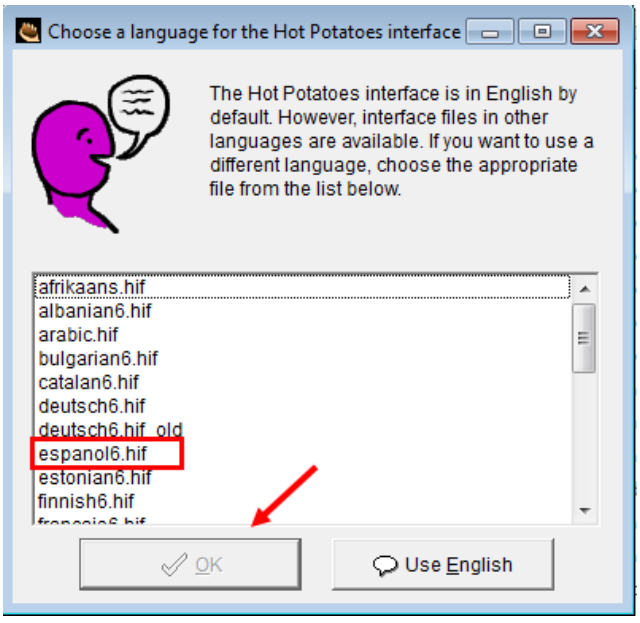


Una vez realizadas las selecciones, se inicia el proceso de instalación.



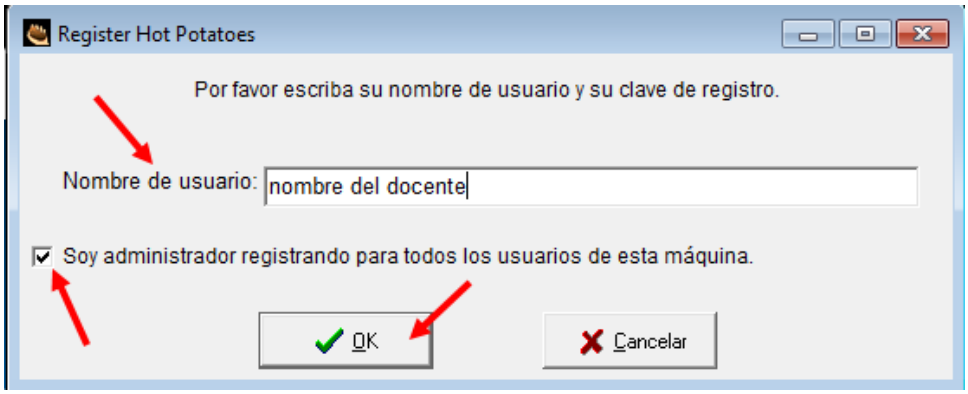
Una vez finalizada la instalación, se debe dar clic en **Finalizar**, dejando la actividad de la casilla "ejecutar Hot Potatoes" con el objetivo de abrir inmediatamente una instancia del programa e iniciar a trabajar en la herramienta.

Al iniciar Hot Potatoes la primera vez se debe indicar en qué idioma se desea que este la interfaz de la herramienta, para este caso se debe señalar el idioma español como se señala en el recuadro rojo y después se da clic en OK.



Completada la instalación de la herramienta, se debe proceder al proceso de **Registro.** Si se ha instalado cualquiera de las versiones a partir de la versión 6.3, el registro será únicamente para marcar los ejercicios con el nombre del autor de la instalación. Para completar el proceso de registro, se puede realizar a partir de la ventana principal de la herramienta o bien desde la pantalla principal de cualquiera de las herramientas, dando clic en la pestaña de **ayuda** y en la opción de **registrarse**.

En la pestaña aparece se debe colocar en la casilla “Nombre del usuario” el nombre completo del docente y seleccionar la casilla inferior si se desea que el mismo nombre aparezca para todos los usuarios en la que se ha instalado el programa y para finalizar se da clic en **OK**.



Entorno de Trabajo.

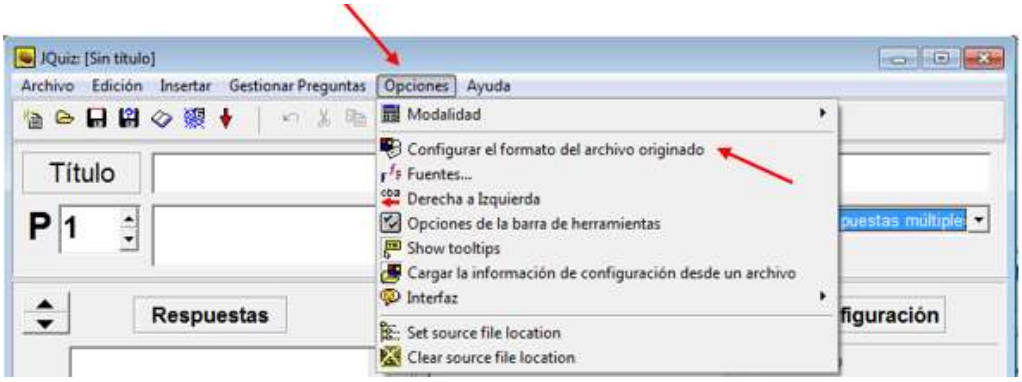
La herramienta cuenta con cinco aplicaciones que sirven para la creación de las actividades de manera individual. Para crear un ejercicio en cualquiera de estas aplicaciones se deben seguir tres pasos.

1. Introducción de los datos.
2. Configuración del formato de salida.
3. Creación de página web.

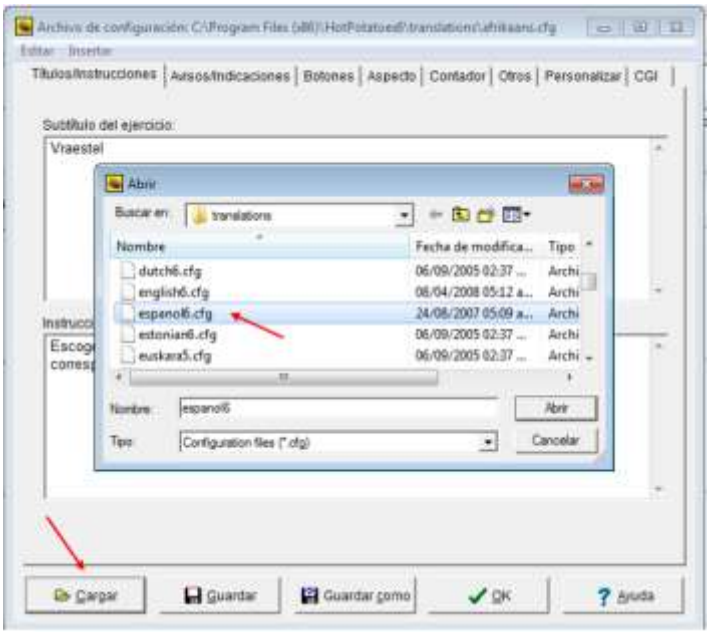
El paso dos y el paso tres en todas las aplicaciones de la herramienta se ejecutan de la misma manera, a continuación, se explicará de manera detallada cómo deben ser llevados a cabo.

Configuración del formato de salida

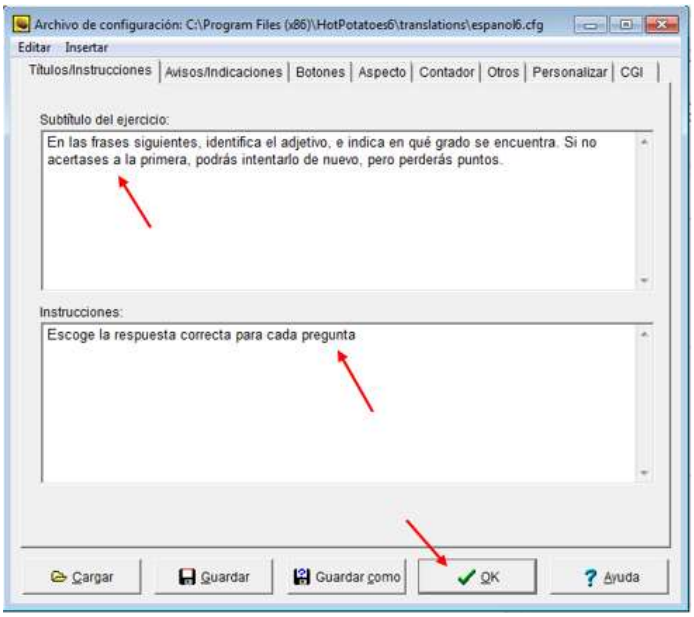
En este paso el docente realiza la preparación de los botones, instrucciones y otras características con las que puede contar la página web. Para iniciar este paso se debe pulsar en **Opciones** y después en la opción **Configurar el formato del archivo originado.**



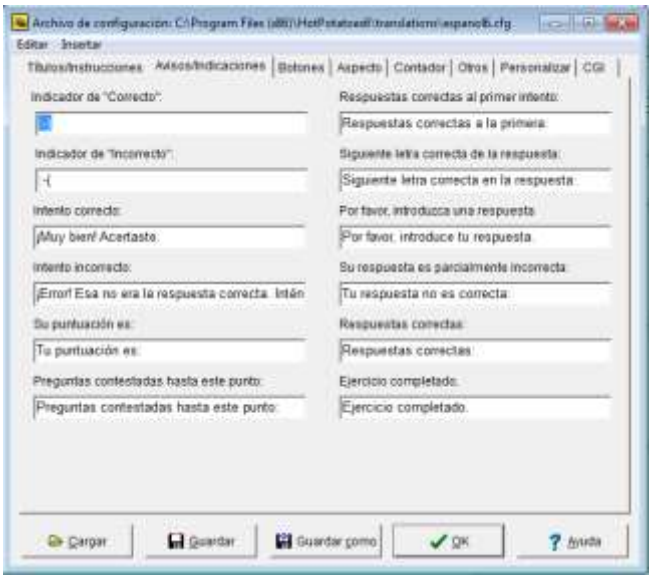
Lo primero a realizar es cargar el idioma en el cual se generarán las instrucciones para la configuración, para esto se debe dar clic en **cargar** y se selecciona el idioma, después de cargar el archivo de idioma se podrá observar que todo el texto cambia.



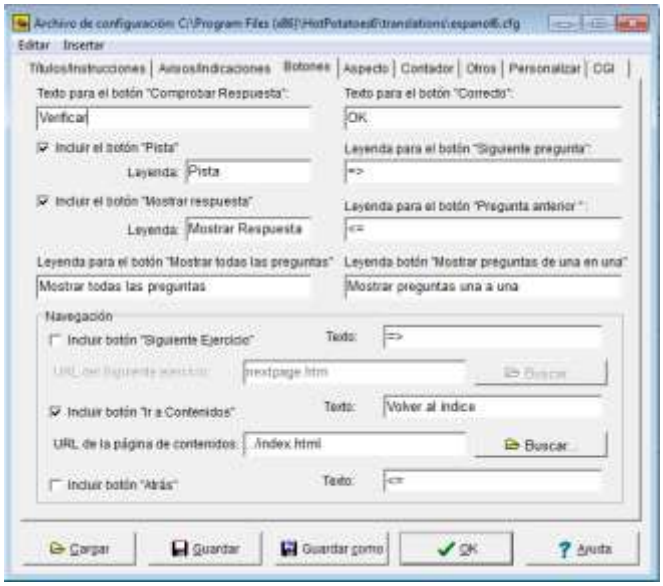
La primera sección, etiquetada como **Títulos/Instrucciones**, se debe indicar el subtítulo del ejercicio y las instrucciones correspondientes para llevar a cabo su ejecución. Después dar clic sobre el botón **OK.**



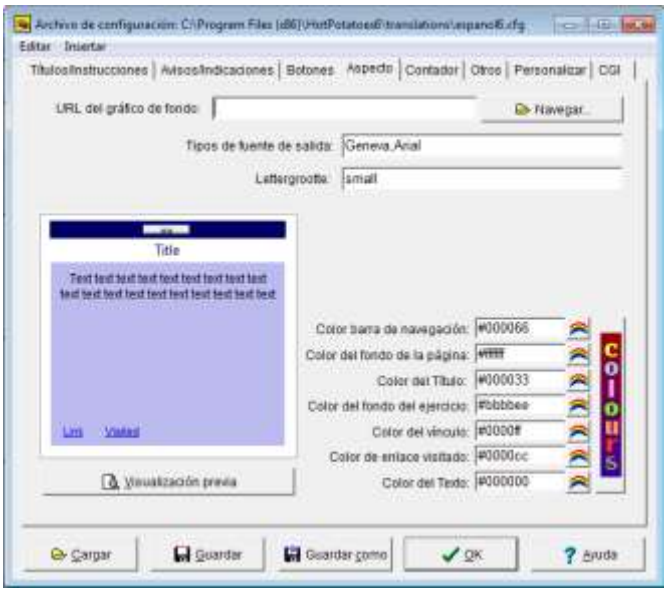
La sección **Avisos/indicaciones** se pueden modificar los mensajes que aparecerán al estudiante cuando se encuentre respondiendo las preguntas o la puntuación obtenida en el ejercicio. una vez realizada las modificaciones deseadas dar clic en **OK**.



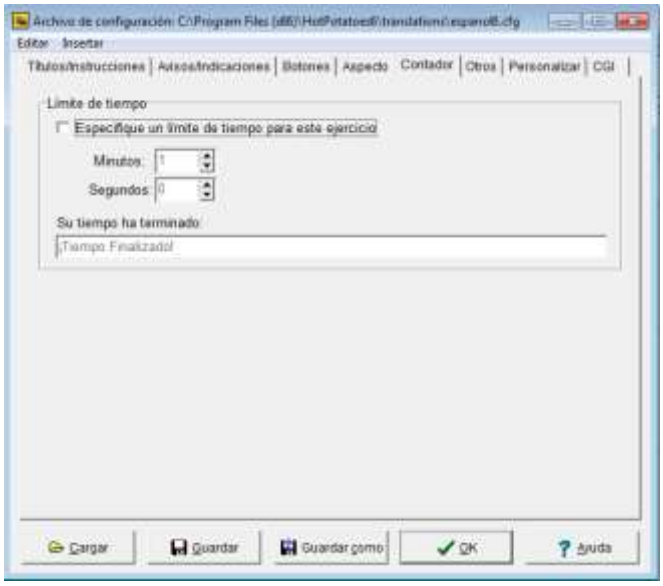
La sección **Botones**, el docente podrá modificar las leyendas o nombres de los botones. una vez terminado el proceso dar clic en **OK**.



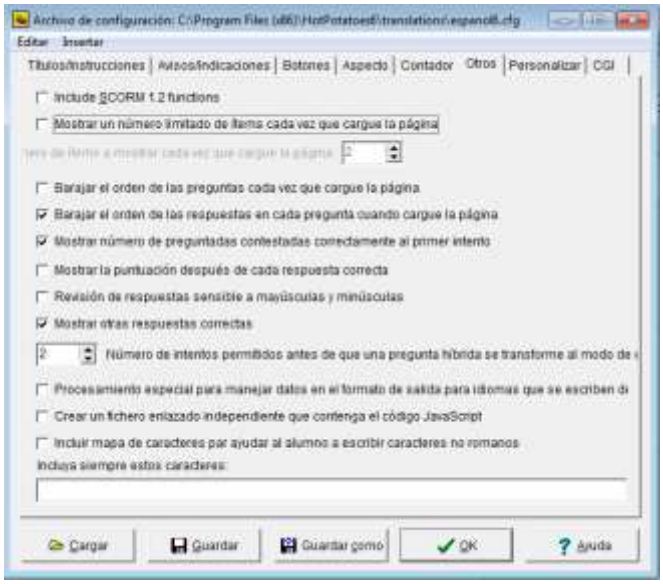
La sección **Aspecto**, permite al docente realizar modificaciones en cuanto al entorno gráfico del ejercicio como: agregar gráfico de fondo, colores a la barra de navegación, al fondo de la página, titulo, texto, etc. además, posee la funcionalidad de visualización previa la cual permite realizar los cambios e ir observando si son los deseados.



La sección **Contador** permite introducir un botón con el cual se podrá controlar el tiempo que el estudiante tiene para realizar el ejercicio. después dar clic en **OK**.

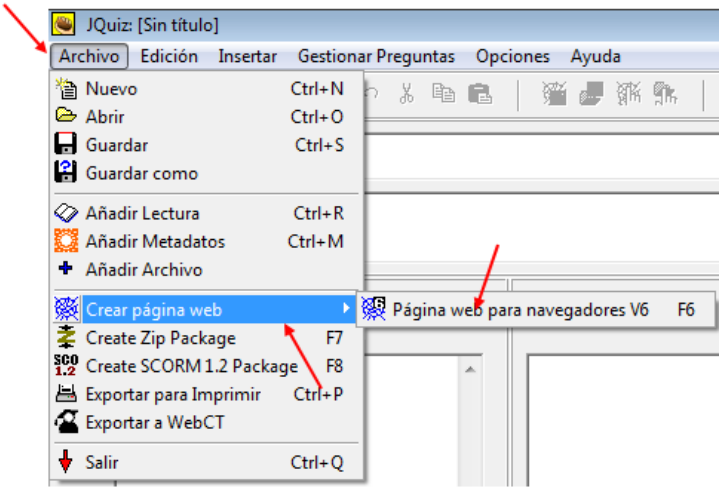


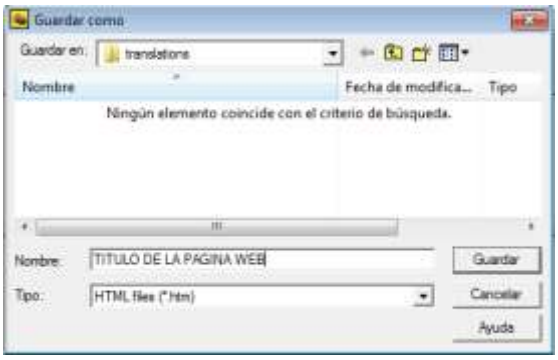
La sección **Otros,** permite al docente añadir funcionalidades al ejercicio como, por ejemplo: que las preguntas se mezclan cada vez que la página cargue, que las posiciones de las respuestas se mezclen, determinar la cantidad de intentos permitidos para una pregunta híbrida, etc. Estas funcionalidades pueden cambiar de acuerdo a la versión del software utilizado. para finalizar el proceso dar clic en **Guardar** o **Guardar Como**.



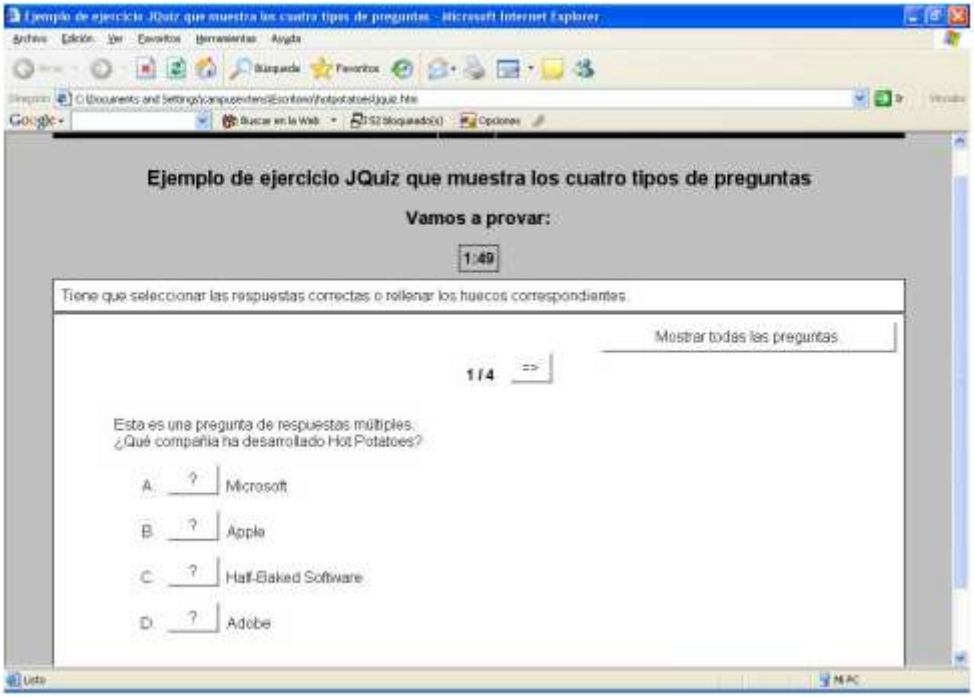
Creación de las páginas web

Para finalizar la creación de un ejercicio se debe realizar la compilación de los ejercicios de la aplicación usada en una página web. para ejecutar este paso se debe acceder al menú **Archivo** después seleccionar **crear página web** y por ultimo dar clic en **página web para navegadores.** y ponerle un nombre a la página.





Una vez guardada la página la herramienta informará que se ha generado un archivo y que se podrá visualizar en el navegador. En la siguiente figura se observa la apariencia de una página web generada con Hot Potatoes.



El paso uno por el contrario cambia de acuerdo a cada una de las aplicaciones de Hot Potatoes, por lo que éste será explicado de manera detallada a medida que describamos cada una de las aplicaciones.

Aplicaciones Hot Potatoes.

JQuiz.

Permite la realización de cuatro tipos diferentes de preguntas, dentro de la misma actividad, estas se pueden colocar las preguntas que se deseen intercalando los tipos, la clase de preguntas que se pueden construir en este ejercicio son:

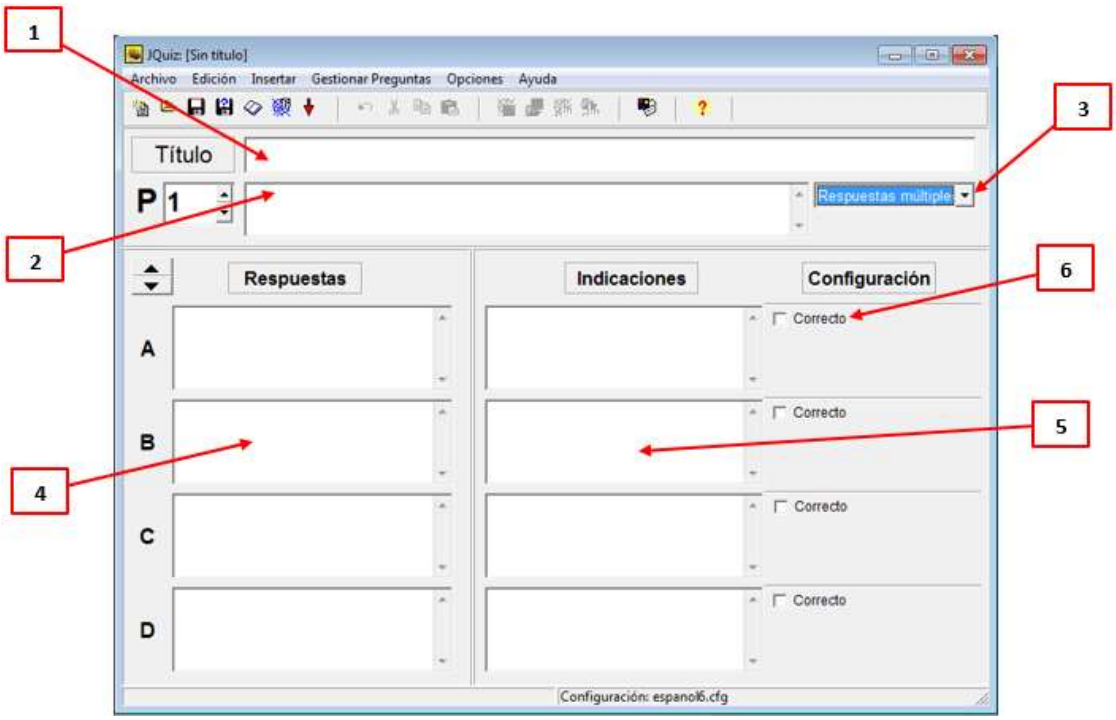
- **Preguntas Múltiples**: el alumno debe elegir una única respuesta correcta entre las múltiples respuestas propuestas por el docente.

- **Preguntas Cortas:** el alumno debe escribir directamente la respuesta a la pregunta propuesta.
- **Preguntas Híbridas:** es una pregunta corta que después de que el alumno la falle (al intento que el docente desee) la pregunta se convertirá en una de tipo múltiple para facilitar el acierto.
- **Preguntas de Selección Múltiple:** el alumno debe elegir dos o más respuestas correctas entre las respuestas propuestas.

Introducción a los datos

Para realizar este proceso creación del ejercicio en la herramienta ingrese la información de acuerdo a la siguiente figura.

1. Escribir el título de la actividad.
2. Escribir la pregunta.
3. Elija el tipo de pregunta que desea realizar.
4. Escribir las posibles respuestas a la pregunta.
5. Escriba las indicaciones.
6. Marque la casilla **Correcto** cuando la respuesta tenga esa propiedad.



JMix

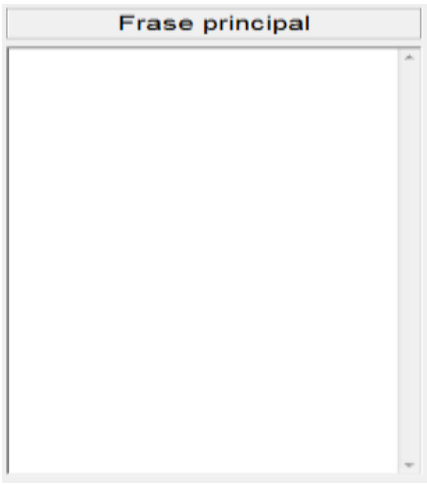
Esta aplicación sirve para la elaboración de ejercicios de ordenamiento de palabras en una oración, es decir, el docente podrá crear ejercicios en los que a partir de una oración base introducida por éste, los estudiantes podrán ordenar de distinta forma las palabras que la componen con el propósito de formar oraciones correctas. En este tipo de ejercicio la herramienta permite al docente otorgarle pistas o ayuda al estudiante, si la solicita.

Introducción de los datos.

Para crear un ejercicio de este tipo se han de seguir los siguientes pasos:

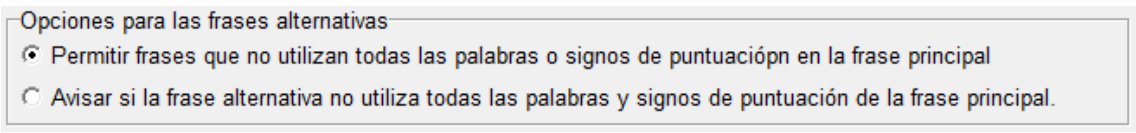
1. Escribir el título que tendrá el ejercicio.

2. Escribir en el lado derecho todas las palabras de la oración que se empleara en el ejercicio. Esta puede ser escrita palabra por palabra o por frases, cada segmento ocupara una línea.



3. Escribir en el lado izquierdo las diferentes posibilidades de combinación de las palabras principales que componen la oración.

4. Indicar una de las dos opciones para las frases alternativas las cuales son:
    a. Permitir frases que no utilizan todas las palabras o signos de puntuación en la frase principal.
    b. Avisar si la frase alternativa no utiliza todas las palabras y signos de puntuación de la frase principal.



5. Al dar clic en las flechas se podrán añadir frases alternativas o revisar las ya creadas.

La aplicación ofrece dos opciones distintas de creación de página web, estos son:

- ✓ Construye el ejercicio utilizando un sistema compatible con versiones más antiguas de navegadores.
- ✓ Utiliza un sistema de Arrastrar y Soltar que requiere versiones recientes de navegadores.

JCross

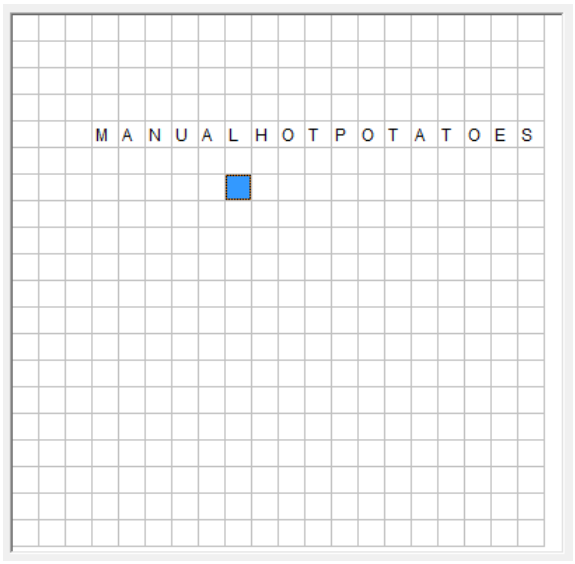
La aplicación crea ejercicios de crucigramas orientados principalmente al aprendizaje de vocabulario, esto pueden tener una dimensión de máximo 20 x 20 casillas, el docente puede ofrecer ayudas al estudiante.

Introducción de los datos.

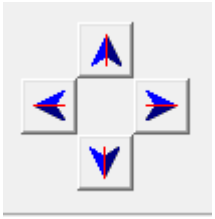
Para crear un ejercicio en la aplicación, existen dos formas para realizarlo. La primera opción es siguiendo los siguientes pasos:

1. Escribir el título que tendrá el ejercicio.

2. Escribir una a una las palabras del crucigrama, introduciéndolas letra por letra en cada recuadro desplazándose por el tablero con las flechas del teclado o con el ratón.



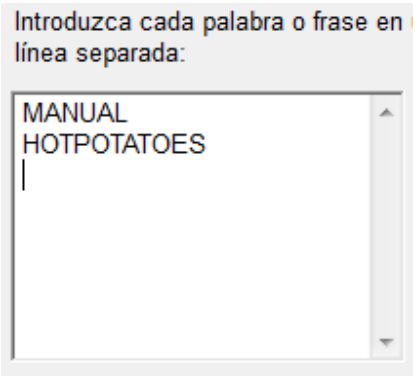
3. Una vez que se hayan ingresado todas las palabras, se debe eliminar los espacios en blanco en las partes superiores, inferiores, derecha o izquierda del tablero para ello se utilizan las flechas indicadas en la imagen.



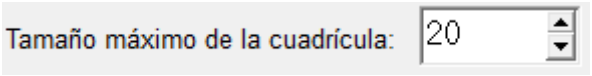
La segunda alternativa es pulsando el botón **crear cuadricula de forma automática**, con el cual se podrá ingresar una lista de palabras, las cuales la aplicación se encargará de distribuir automáticamente en la cuadricula. Para realizar un ejercicio utilizando esta opción se deben seguir los siguientes pasos:

- Se ingresa el título de la actividad, en el mismo espacio de texto que en paso anterior.
- Dar clic en el botón.

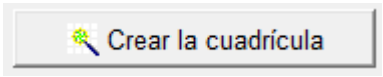
- Introducir la lista de palabras que conformaran el crucigrama.



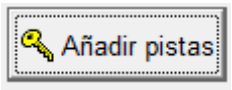
- Opcional: modificar el tamaño máximo que puede tener la cuadricula.

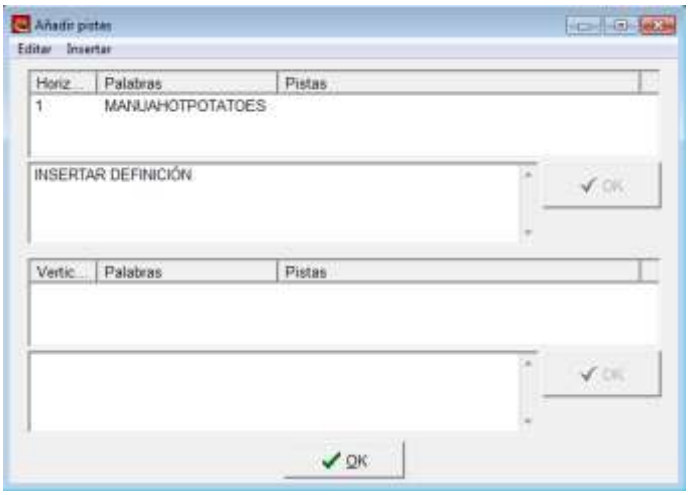


- Una vez ingresadas todas las palabras dar clic en el botón **Crear la cuadricula.**



Una vez finalizado este proceso se puede observar la disposición que la aplicación le otorga a las palabras. Una vez introducidas todas las palabras sin importar la opción, el docente debe dar clic en el botón **Añadir pistas** donde el docente escribirá las definiciones con las que el estudiante podrá completar el crucigrama.





Una vez introducidas todas las definiciones, se dará clic en **OK.**

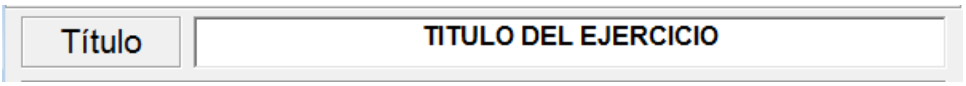
JCloze

La aplicación sirve para que el docente elabore ejercicios con el objetivo de que el alumno complete todos los espacios o huecos de un texto antes de comprobar el resultado. En los ejercicios realizados con JCloze, se puede incluir una funcionalidad llamada **Pista** las cuales pueden ser: 1) proporcionar al alumno una letra de la respuesta correcta en función de la posición en que se encuentre del cursor. 2) incluir una pista específica para espacio.

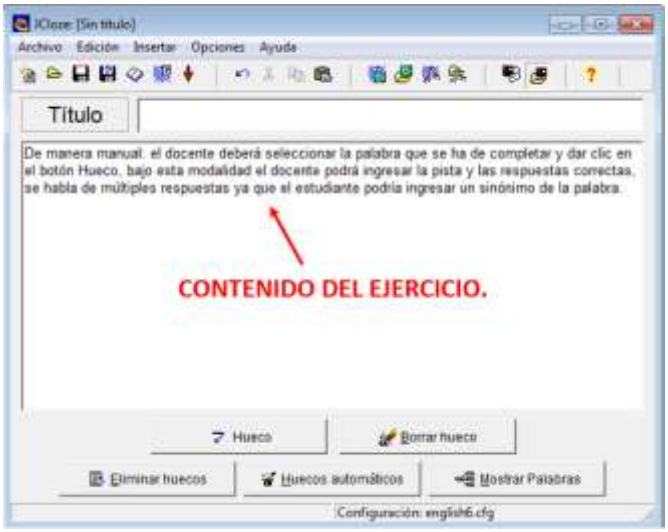
Introducción de los datos.

Para crear un ejercicio en esta aplicación se deben seguir los siguientes pasos:

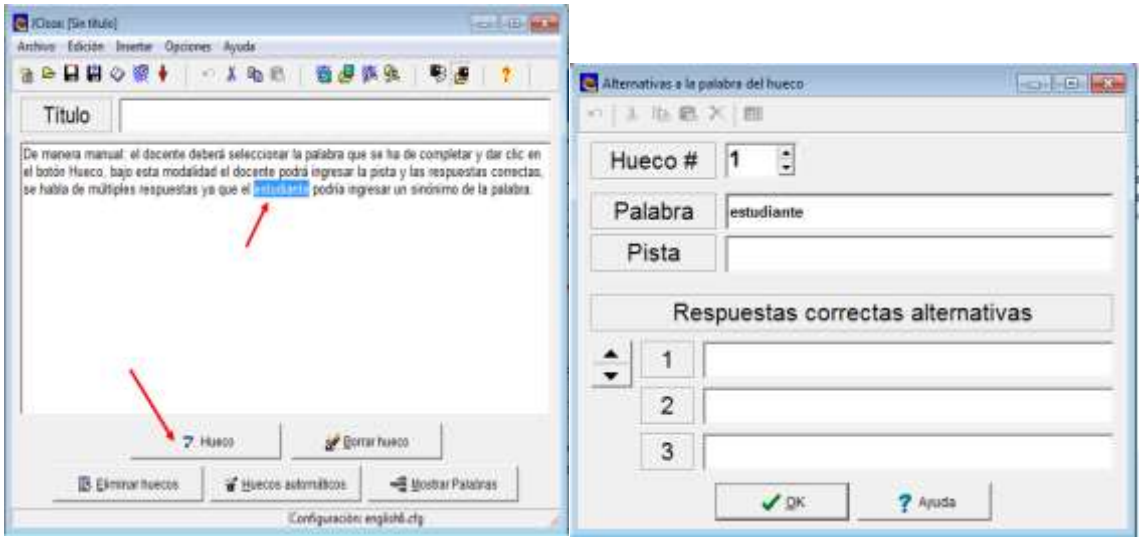
1. En el campo de texto **Titulo** agregar un nombre que se desea dar al ejercicio.



2. En el campo de texto del centro se debe escribir el contenido del ejercicio.

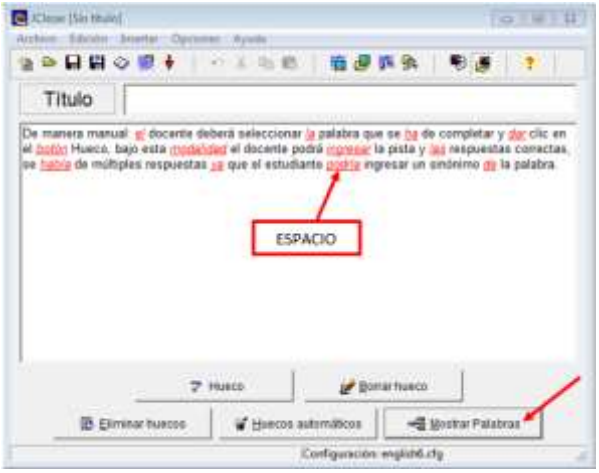


3. Seleccionar las palabras que el estudiante debe completar en los espacios, y que por tanto al momento de resolver el ejercicio el estudiante identificara como un espacio. Para la creación del espacio se puede hacer de dos maneras:
    a. De manera manual: el docente deberá seleccionar la palabra que se ha de completar y dar clic en el botón **Hueco**, bajo esta modalidad el docente podrá ingresar la pista y las respuestas correctas, se habla de múltiples respuestas ya que el estudiante podría ingresar un sinónimo de la palabra.



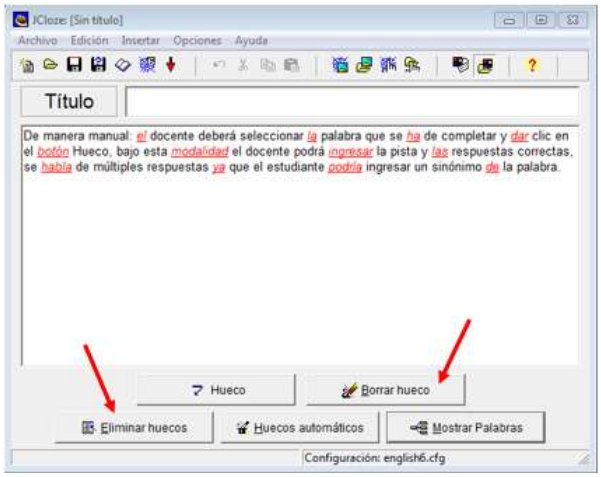
b. De manera automática: el docente debe dar clic en el botón **Huecos automáticos,** la herramienta genera una pantalla en la cual se debe indicar el número de palabras que se transformaran en espacios, de manera aleatoria.

4. En caso de que la opción de generar espacios sea de manera automática el docente debe dar clic en el botón **Mostrar palabras** y de esta forma ingresar las pistas y las respuestas correctas alternativas, aunque también puede ser usada en caso de que se desconozca información sobre las palabras o realizar cambios.



Si se desean eliminar un espacio, esto se puede hacer de dos formas:

a) Si se desea eliminar un espacio específico se debe seleccionar la palabra y dar clic en el botón **Borrar hueco.**
b) Si lo que se busca es eliminar todos los espacios se debe dar clic en el botón **Eliminar huecos** y después dar clic en **Yes**.



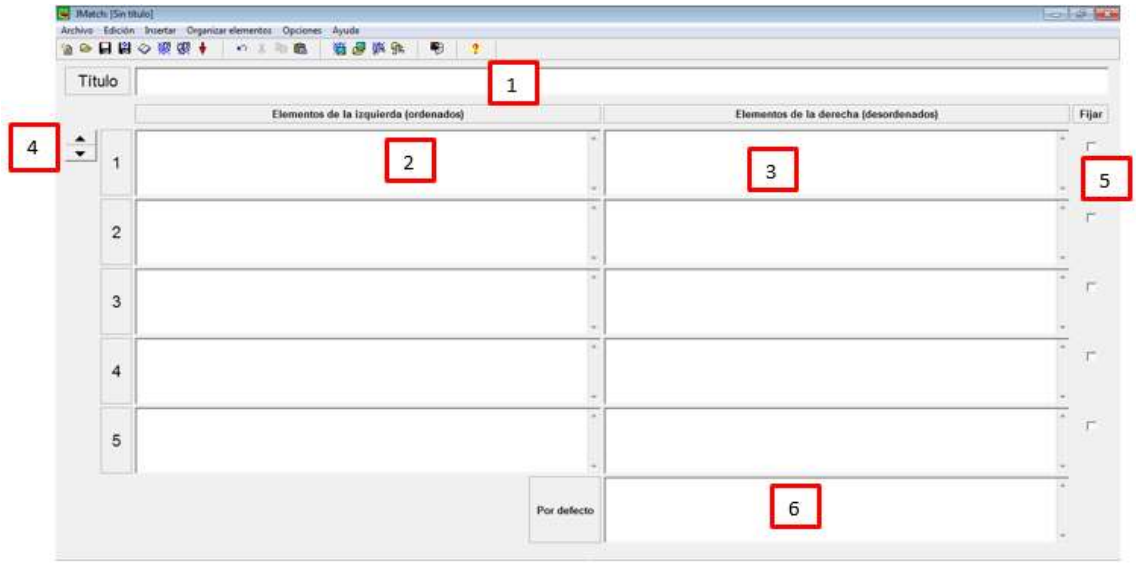
JMatch

La aplicación sirve al docente para elaborar ejercicios de formación u ordenamiento de palabras, oraciones o imágenes. En esta aplicación el docente podrá crear ejercicios en los cuales al estudiante se le podrán presentar dos columnas con elementos (palabras o imágenes) que tienen una asociación entre sí. El objetivo que tiene el estudiante es unir los elementos de una columna con la otra.

Introducción de los datos.

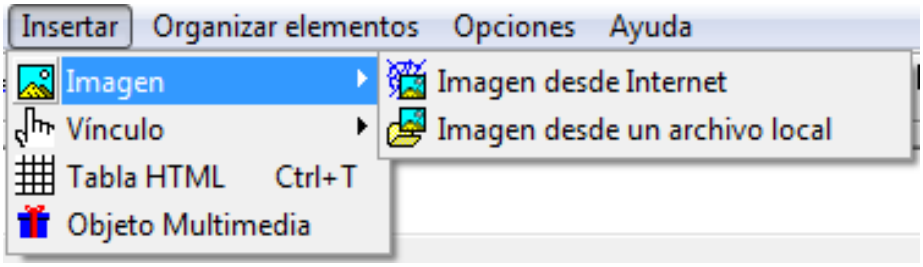
Para crear una actividad en esta aplicación, se deben seguir los siguientes pasos:

1. En el cuadro de texto Titulo escribir el título que tendrá la actividad.
2. Escribir de manera ordenada todos los elementos que aparecerán en la columna izquierda de la actividad, en esta sección se pueden incluir imágenes y enlaces a otros archivos, por ejemplo: imágenes, videos, sonido o páginas web.
3. Escribir de manera desordenada los elementos que aparecerán, en la columna derecha de la actividad.
4. Dar clic en las flechas si se desea añadir más opciones o editar las ya creadas.
5. Dar clic en las casillas si el docente desea que una de las respuestas aparezca siempre ligada a una de las opciones de la izquierda.
6. Una alternativa de esta actividad es la presentación de las respuestas en un menú desplegable, para generar esta opción se debe escribir en la casilla señalada el texto que aparecerá en el menú desplegable al cargar la página en el navegador.



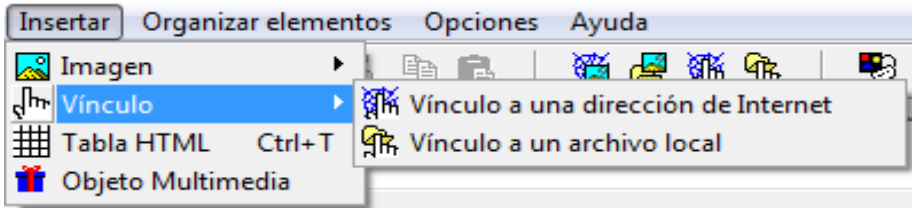
Esta aplicación permite insertar en la actividad como material de apoyo imágenes y enlaces los cuales pueden ser cargados desde un archivo local o desde internet, para ingresar este apoyo se deben seguir los siguientes pasos:

1. Si es una imagen se puede hacer a través del menú Insertar > Imagen > Imagen desde archivo local o Imagen desde internet.



También se puede insertar una imagen a través de los siguientes iconos.

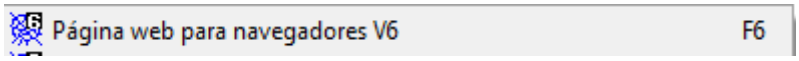
2. Si es un enlace se da clic en el menú Insertar > Vínculo > Vinculo a una dirección de Internet o Vínculo a un archivo local.



También se puede insertar un vínculo a través de los siguientes iconos.

La aplicación ofrece tres opciones de creación de página web, estos son:

- ✓ Menús desplegables.



- ✓ Sistema de arrastrar y soltar.

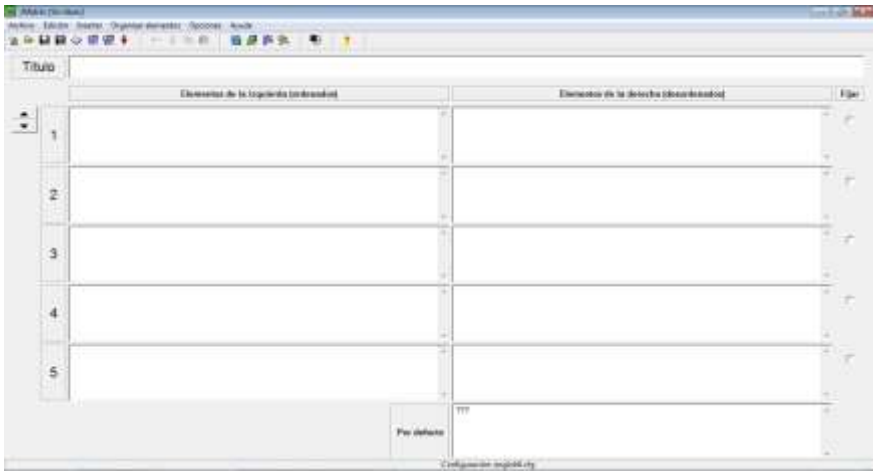
- ✓ Sistema de Tarjetas (unión de imágenes y texto).

Nota: No se pueden crear dos modalidades para un mismo ejercicio.

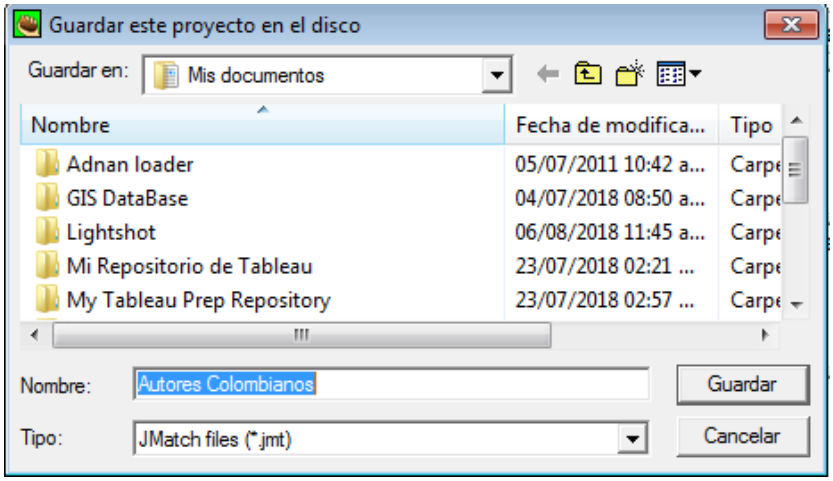
Ejemplo práctico.

Para esta sección se realizará un objeto virtual de aprendizaje con la aplicación JMatch de Hot Potatoes sobre reconocidos autores de la literatura colombiana, a continuación, se describe el paso a paso de la creación de este ejercicio:

1. Se da clic en la opción JMatch de la página de inicio de Hot Potatoes y se abre el entorno de trabajo de la aplicación.



2. Antes de iniciar con la creación del ejercicio guardaremos el archivo con el propósito de ir a medida que realice el trabajo no se pierda el avance realizado, para esto se da clic en el menú Archivo > Guardar como. Inmediatamente aparecerá una pantalla en la cual ingresamos el nombre del ejercicio, para este caso será “Autores Colombianos” y se da clic en el botón guardar.



3. Ingresamos en el recuadro de texto Título “Autores Colombianos”.

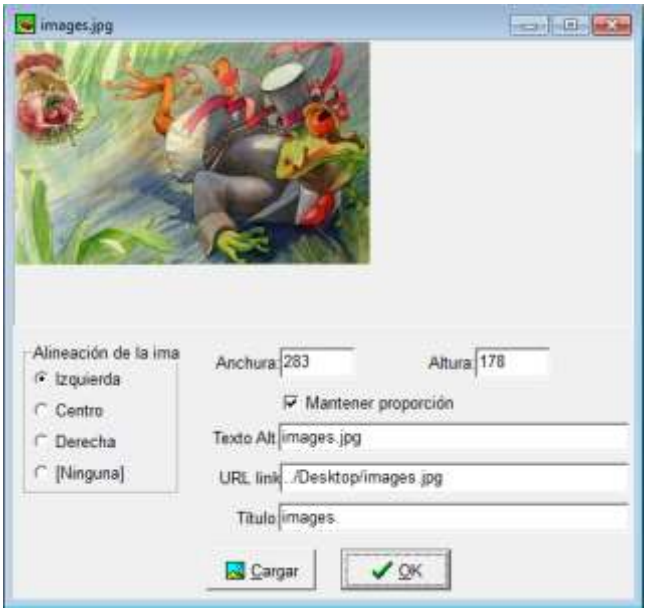
Título	Autores Colombianos

4. En la Columna de la izquierda ingresaremos las descripciones correspondientes a los autores para el caso de este ejercicio serán cinco.

- Oriundo de Cali o la ‘sucursal del cielo’, este escritor encontró en María su mayor consagración literaria. Es una de las obras más importantes del siglo XIX en Latinoamérica, en la que la notable narrativa muestra tanto la sociedad vallecaucana como la estructura social de Colombia en ese entonces. Su trabajo también se extiende a la poesía y el periodismo.
- Nacido en Rivera (Huila), además de ser abogado era escritor y fue el precursor de una de las obras más aclamadas de la lengua española: La vorágine. La novela es considerada una gran épica, enmarcada en el ambiente selvático suramericano, que bien puede constituir un documento histórico de la época. En 1921 escribió su libro de poemas Tierra de promisión.
- Es uno de los Poetas colombianos famosos, fabulista y diplomático colombiano del siglo XIX dedicó su vida a la escritura de textos infantiles y poéticos. De hecho, muchos niños colombianos han aprendido a leer con el famoso ‘Rinrín renacuajo’. Se destacan obras como, Mirringa mirronga y Simón el bobito que forman parte importante de la educación literaria colombiana. Su poema más laureado fue La hora de tinieblas.
- Premio Nobel colombiano autor de novelas como Cien años de soledad, El coronel no tiene quien le escriba, La hojarasca, Crónica de una muerte anunciada y El amor en los tiempos del cólera. ‘Gabo’, como es llamado cariñosamente por los colombianos, es el escritor más importante del país y uno de los más destacados en América Latina en el siglo XX. Además, es un referente en periodismo y es fundador de la Fundación Nuevo Periodismo Latinoamericano.
- Momposino de tradición, precursor de la poesía negra americana, tiene en Cantos populares de mi tierra, su obra más representativa. Su trabajo se caracteriza por retomar sus raíces y hacer sentir orgullosos de su cultura a los colombianos. Varios de sus trabajos dejaban plasmada su personalidad y tradición llena de ‘picante’, sentido del humor y mucha sabrosura. Políglota, tradujo al español obras de Shakespeare, Víctor Hugo y Tennyson. Algunos de sus trabajos destacados fueron Secundino el zapatero, La familia Pygmalión, Lectura para ti y Lucha de la vida.

5. Con el objetivo de complementar la información de los autores se agregan como apoyo imágenes características de las obras de los autores para esto descargamos previamente las imágenes y las guardamos en nuestro computador, después se da clic en el menú insertar > imagen > imagen desde un archivo local y seleccionamos la imagen correspondiente para cada autor. Aparecerá una pantalla en la cual podemos seleccionar la alineación que deseamos tenga la imagen, la anchura y la altura. Los campos de texto Alt, URL link y Titulo se completarán de manera automática y para finalizar se da clic en OK.

Nota: una vez ingresadas todas las imágenes damos clic en el icono de guardar.

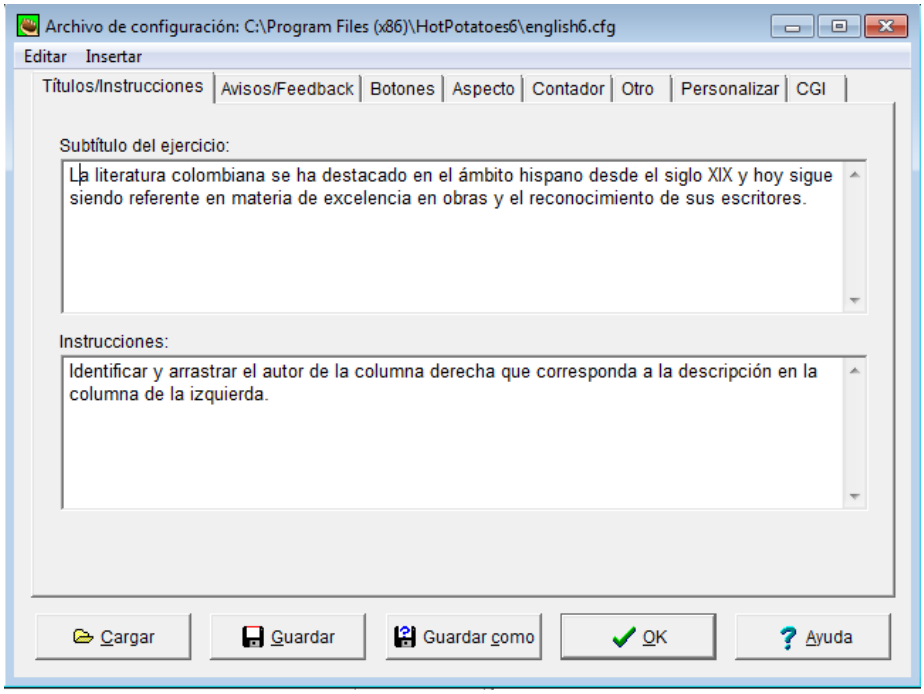


6. En el lado derecho colocamos de manera aleatoria los nombres de los autores que estarán en el ejercicio.

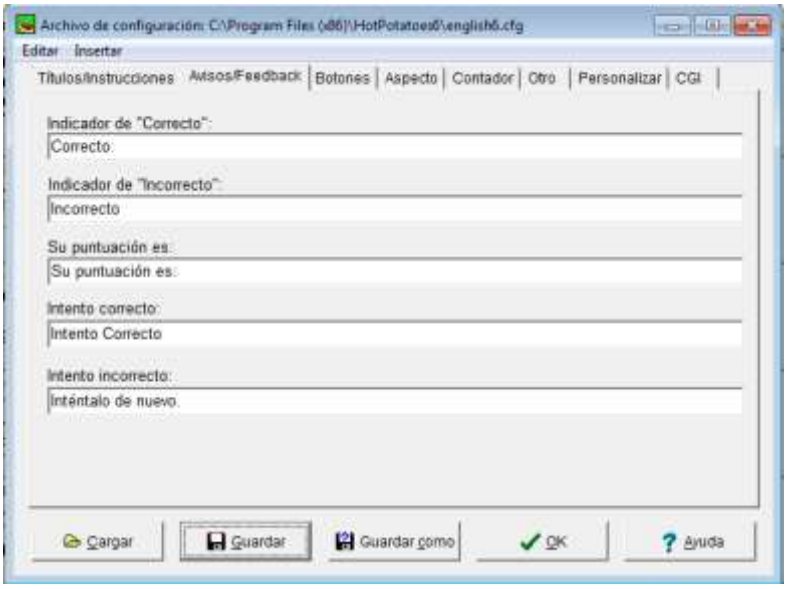
- Gabriel García Márquez.
- Candelario Obeso.
- Rafael Pombo.
- José Eustasio Rivera.
- Jorge Isaacs.

Nota: una vez ingresadas todas las imágenes damos clic en el icono de guardar.

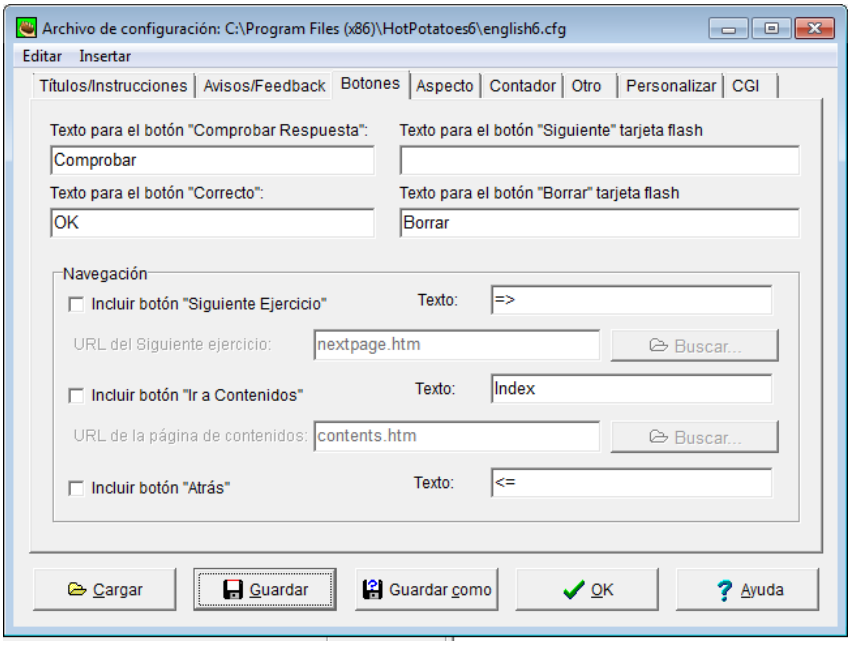
7. A continuación establecemos la configuración que tendrá el sitio web, para esto damos clic en Opciones > Configurar el formato del archivo originado. Ingresamos el subtítulo que tendrá nuestro ejercicio el cual será: “La literatura colombiana se ha destacado en el ámbito hispano desde el siglo XIX y hoy sigue siendo referente en materia de excelencia en obras y el reconocimiento de sus escritores” y las instrucciones que le indican al estudiante como debe realizar la actividad “Identificar el autor que corresponda a la descripción” y damos clic en guardar.

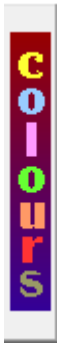


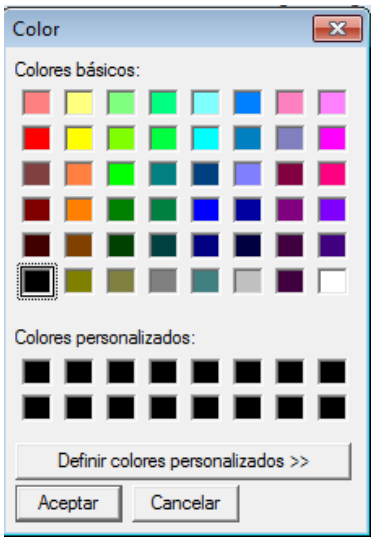
8. En la sección de avisos ingresamos la información correspondiente a cada casilla y damos clic en guardar.

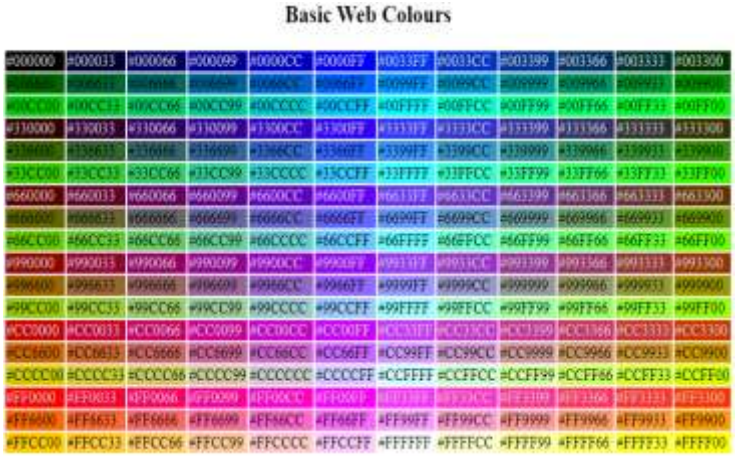


9. Para la sección de botones incluimos en este ejercicio el botón de comprobar respuesta, borrar y correcto. Y se da clic en guardar.

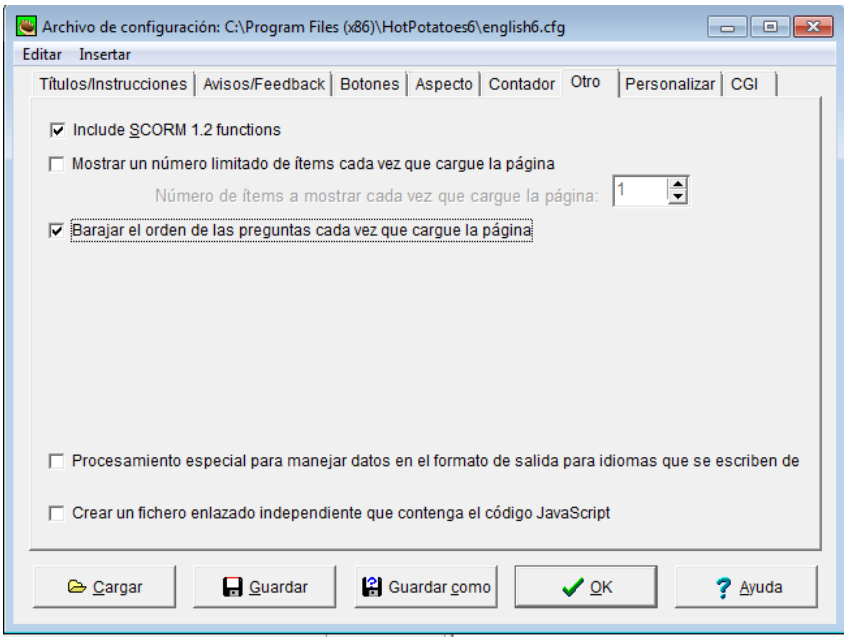


10. En la sección aspecto definimos las cuestiones de estilo con las que contara nuestro ejercicio en este caso no se agregara un gráfico de fondo y se conservara los tipos de fuente de salida generados por defecto. Los colores por otro lado deben ser escritos según su código HTML los cuales podemos obtener ya sea de internet en páginas como https://html-color-codes.info/codigos-de-colores-hexadecimales/ o si no contamos con internet tenemos dos opciones la primera es dar clic en el botón y escoger de la venta de colores el que deseemos utilizar. La segunda opción es dar clic en botón  el cual nos envía a un sitio web donde podemos encontrar una variedad de códigos HTML de colores. Una vez elegidos los colores para cada componente de aspecto damos clic en guardar.

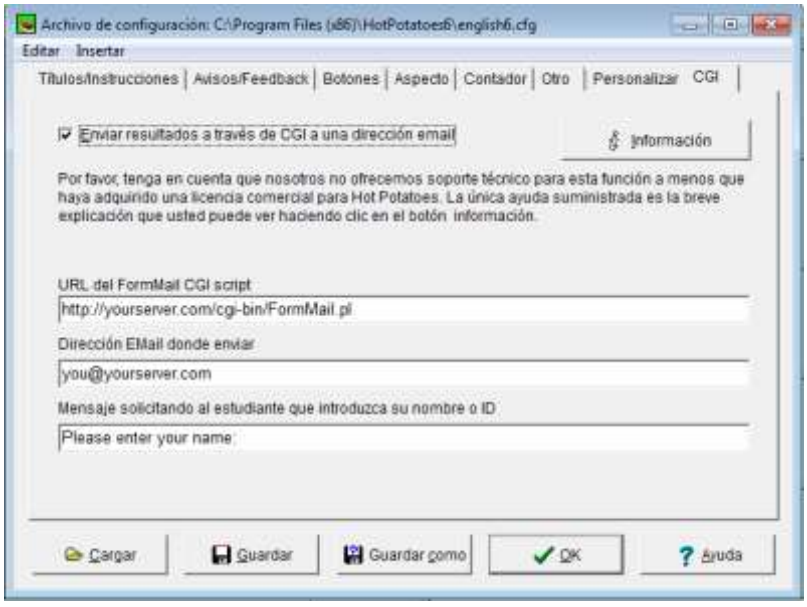




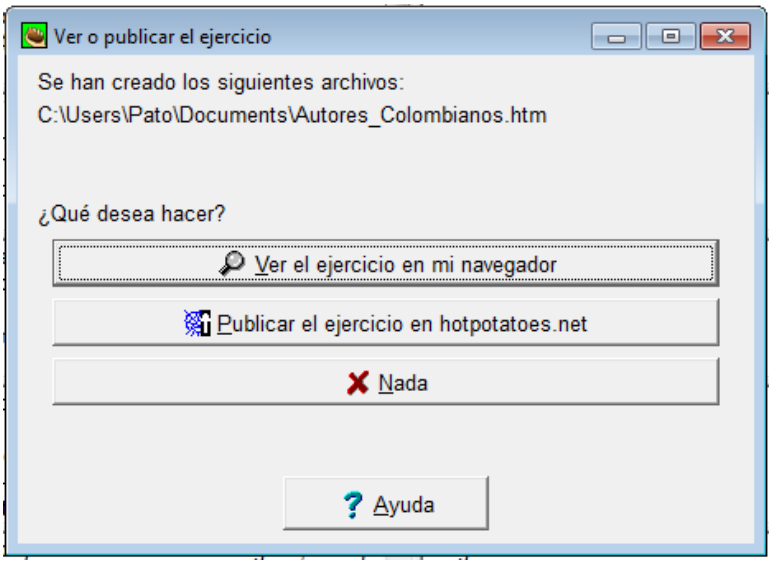
11. En la sección de otro señalamos lo correspondiente a SCORM y señalamos que se cambien las posiciones de la columna de la derecha cada vez que se cargue el ejercicio y damos clic en guardar.



12.En la sección CGI señalamos y en la segunda casilla ingresamos el correo electrónico en el cual deseamos se envíen las respuestas, para identificar a que estudiante corresponde cada conjunto de respuestas le indicamos en la tercera casilla a partir de un mensaje al estudiante que debe anexar su nombre o código al momento de enviarlo y damos clic en guardar y luego en OK.



13. Para finalizar damos clic en el menú archivo > Crear página web y seleccionamos el formato página web para navegador V6. Nos indicara el lugar donde se guardará el archivo del sitio web y debemos ponerle un nombre que no tenga espacios ya que puede generar errores para finalizar damos clic en guardar.



Para visualizar el ejercicio práctico que hemos realizado se da clic en la opción Ver el ejercicio en mi navegador.