



PROGRAMA DE ACTUALIZACIÓN DOCENTE EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

Centro de Innovación y Tecnología Educativa
Abril, 2007



Módulo 4. Herramientas para Material Educativo Computarizado.

HOT POTATOES



Introducción.

Hot Potatoes es una aplicación gratuita para los centros educativos. Ha sido desarrollada por el equipo de Investigación y Desarrollo del Humanities Computing and Media Centre de la Universidad de Victoria (Canadá).

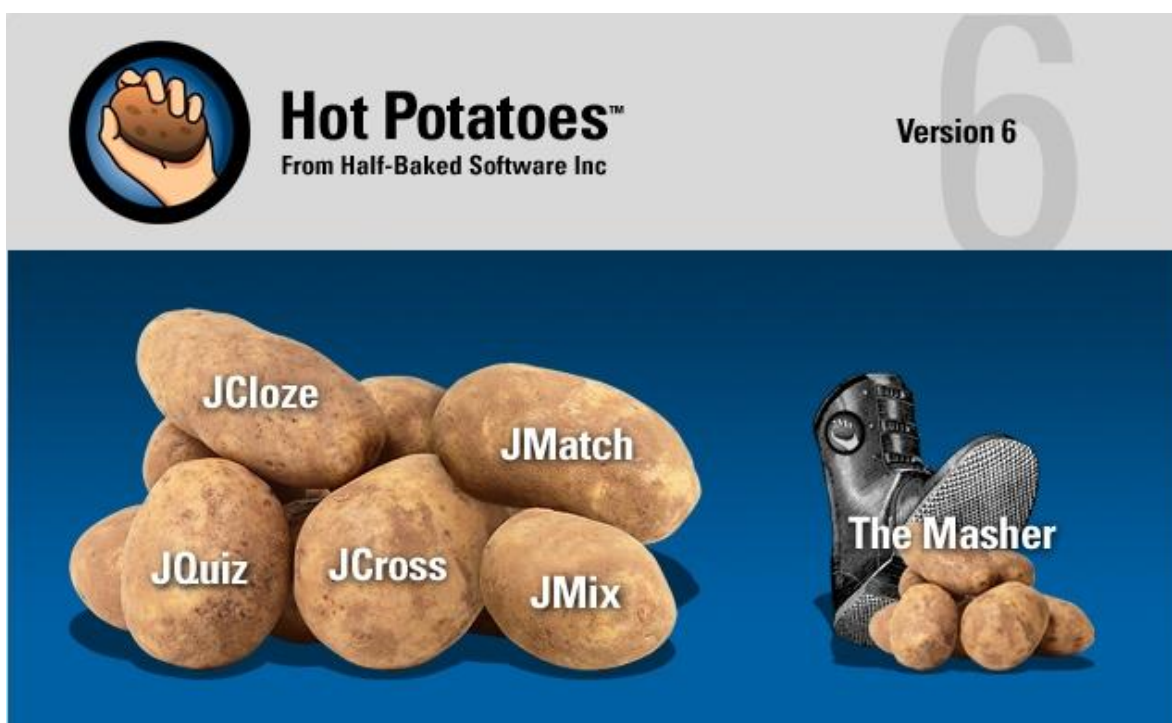
Sus seis utilidades permiten elaborar ejercicios interactivos de tipo página Web compatibles con todos los navegadores actuales. No se necesita saber nada sobre XHTML o JavaScript o edición de páginas web para realizar los programas. Todo lo que se necesita hacer es, introducir los datos (preguntas, imágenes,...) y las respuestas.

Los programas crean automáticamente las páginas Web con actividades de crucigramas, asociación o relación, completar textos, ordenar frases o palabras, elegir una opción entre varias, etc. Después, pueden ser publicados en un servidor, colocarlos en una web personal o simplemente entregarlos en disquetes a los alumnos.



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, JMix y JMasher.

Para entrar en cada una de ellas pulsaremos sobre el nombre del programa en una ventana como la siguiente:





Pasos para realizar un ejercicio con Hot Potatoes

Aunque cada aplicación de Hot Potatoes tiene sus características propias, existen tres pasos que deben realizarse para elaborar un ejercicio con cualquiera de las herramientas. Estos pasos son:

1. La introducción de los datos (preguntas, respuestas, etc.).
2. La configuración del aspecto final (preparación de los nombres de los botones, las instrucciones y otras características de sus páginas Web).
3. La elaboración de las páginas Web (compilar sus ejercicios en páginas HTML).

A continuación realizaremos un ejemplo donde se aplican los tres pasos explicados, utilizando el programa **JQuiz**

Paso 1: Introducción de los datos

Vamos a realizar un ejercicio de introducción de texto (ejercicios abiertos) mediante la aplicación JQuiz. El primer paso consiste en escribir las preguntas y las correspondientes respuestas de su ejercicio. Arranque el programa JQuiz, después escriba el título, la pregunta y las dos respuestas que se muestran en la figura siguiente.



The screenshot shows the JQuiz application window with the title bar "JQuiz: C:\Documents and Settings\manuel\Escritorio\ejerciciomat.jqz". The menu bar includes "Archivo", "Edición", "Insertar", "Gestionar Preguntas", "Opciones", and "Ayuda". The toolbar contains various icons for file operations and quiz management.

The main interface is divided into several sections:

- Título:** "Ejercicio de Matemática"
- P 1:** "¿Cuántos lados tiene un hexágono?"
- Respuestas:** A list of four options labeled A, B, C, and D. Option A contains "Seis" and Option B contains "6".
- Indicaciones:** Four empty text boxes for providing hints or feedback.
- Configuración:** A section for setting the correctness of each response. The first two options (A and B) are marked as "Correcto" (Correct) with checked checkboxes. The last two options (C and D) are marked as "Correcto" with unchecked checkboxes.

The status bar at the bottom indicates "Configuración: english6.cfg".

Observe que hemos escrito dos posibles variantes de la respuesta: la palabra "seis" y el dígito "6". Esto quiere decir que el programa aceptará como válidas cualquiera de estas dos respuestas.

Una vez introducidos los datos, tendrá que salvarlos, en caso de que quiera modificarlos posteriormente.



Cada uno de los programas incluidos en Hot Potatoes salva los datos en un formato propio; en JQuiz, los archivos llevan la extensión ".jqz". Es importante salvar los datos, ya que los programas no pueden cargar páginas Web para modificarlas; la única forma de modificar sus páginas Web es cargar el archivo de datos en la aplicación de Hot Potatoes que lo generó, realizar los cambios y volver a generar las páginas Web.

Salve su archivo con el nombre "test", o algo similar. Entonces, el nombre del archivo salvado "...\\test.jqz" deberá aparecer en la barra de títulos del programa JQuiz.

Paso 2: Configuración del aspecto final.

Cuando una de las aplicaciones de Hot Potatoes crea páginas Web, lo hace gracias a la combinación de 3 fuentes:

1. Los datos introducidos por usted.
2. La información sobre la configuración.
3. Un conjunto de "archivos fuente", o plantillas, que contienen la estructura de la página.

Puede acceder a toda la información relativa a la configuración seleccionando **Configurar el formato del archivo originado** en el menú **Opciones**.



Archivo de configuración: F:\HotPotatoes6\english6.cfg

Editar Insertar

Títulos/Instrucciones Avisos/Indicaciones Botones Aspecto Contador Otros Personalizar CGI

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":
Comprobar

Texto para el botón "Correcto":
OK

☒ Incluir el botón "Pista"
Leyenda: Pista

Leyenda para el botón "Siguiente pregunta":
=>

☒ Incluir el botón "Mostrar respuesta"
Leyenda: Show answer

Leyenda para el botón "Pregunta anterior":
<=

Leyenda para el botón "Mostrar todas las preguntas":
Show all questions

Leyenda botón "Mostrar preguntas de una en una":
Show questions one by one

Navegación

☐ Incluir botón "Siguiente Ejercicio" Texto: =>

URL del Siguiente ejercicio: nextpage.htm

☐ Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto: Principal

URL de la página de contenidos: contents.htm

☐ Incluir botón "Atrás" Texto: <=

Una vez realizados los cambios, pulse sobre el botón **OK** para volver a la ventana principal de la aplicación.

Ya hemos visto lo relativo a los datos; el paso siguiente es la Configuración. La información sobre la configuración es un conjunto de fragmentos de texto, incluyendo las instrucciones para realizar el ejercicio, las etiquetas de los botones de navegación, y los enlaces a distintas URLs, que no suelen variar mucho en los diferentes ejercicios. Por ejemplo, todos los ejemplos de ejercicios que ha visto en esta presentación incluían un botón

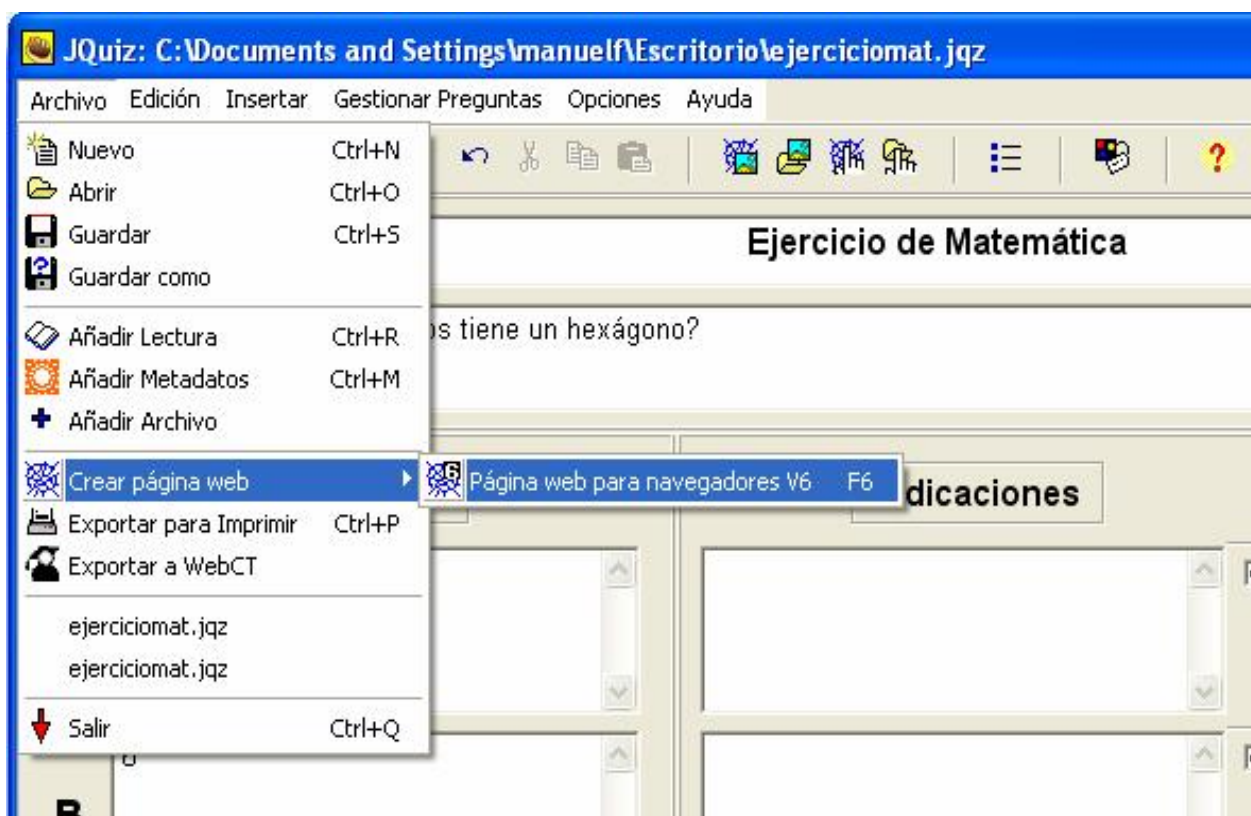


etiquetado como "Comprobar", que sirve para que el alumno o alumna pueda corregir sus respuestas. La etiqueta **Comprobar** no suele cambiar de un ejercicio a otro, por ello no es necesario salvarla con los datos; sin embargo puede que usted necesite cambiar dichas etiquetas (por ejemplo, si usted está creando cuestionarios en otro idioma).

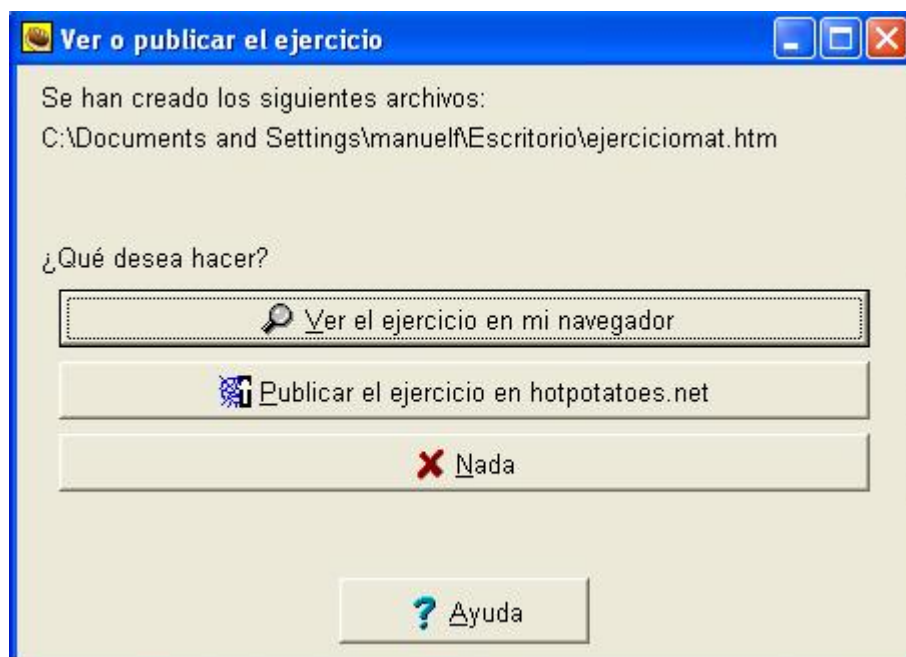


Paso 3: Elaboración de las páginas Web.

El paso final consiste en la creación de las páginas Web a partir de sus datos. Todo lo que tiene que hacer es seleccionar la opción: **Archivo/Crear página web/ Página web para navegadores V6**, a continuación pégale un nombre de archivo a su página. Puede utilizar, por ejemplo el nombre de archivo "test.htm".



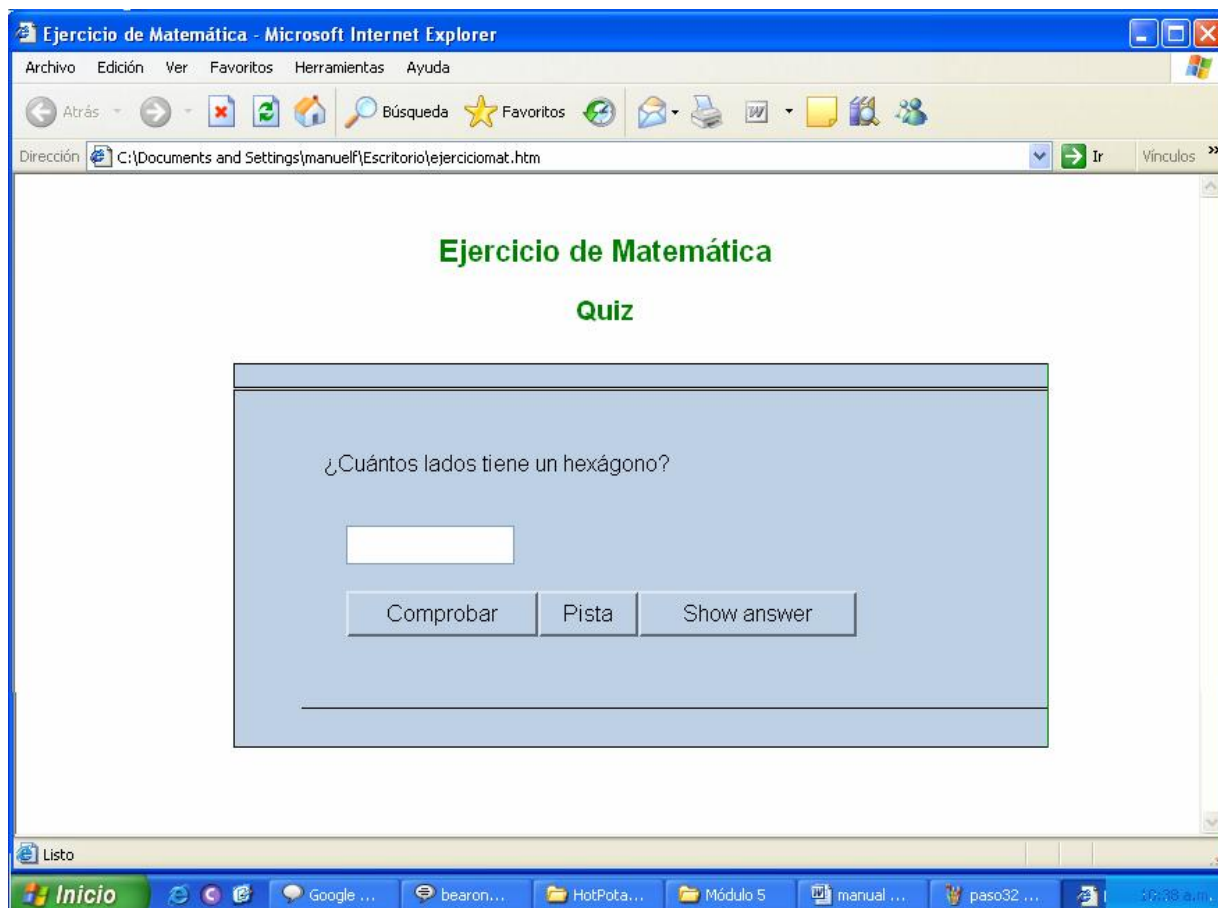
El programa le dará la opción de Ver el ejercicio desde su navegador o Publicarlo en hotpotatoes.net





El programa creará un archivo con extensión html el cual es el que le permitirá ver y realizar el ejercicio desde su navegador.

En el ejemplo que se presenta en este documento, el resultado del ejercicio en el navegador es el siguiente:





Descripción de las aplicaciones de hotpotatoes

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 **P1, P2, P3**, 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**.

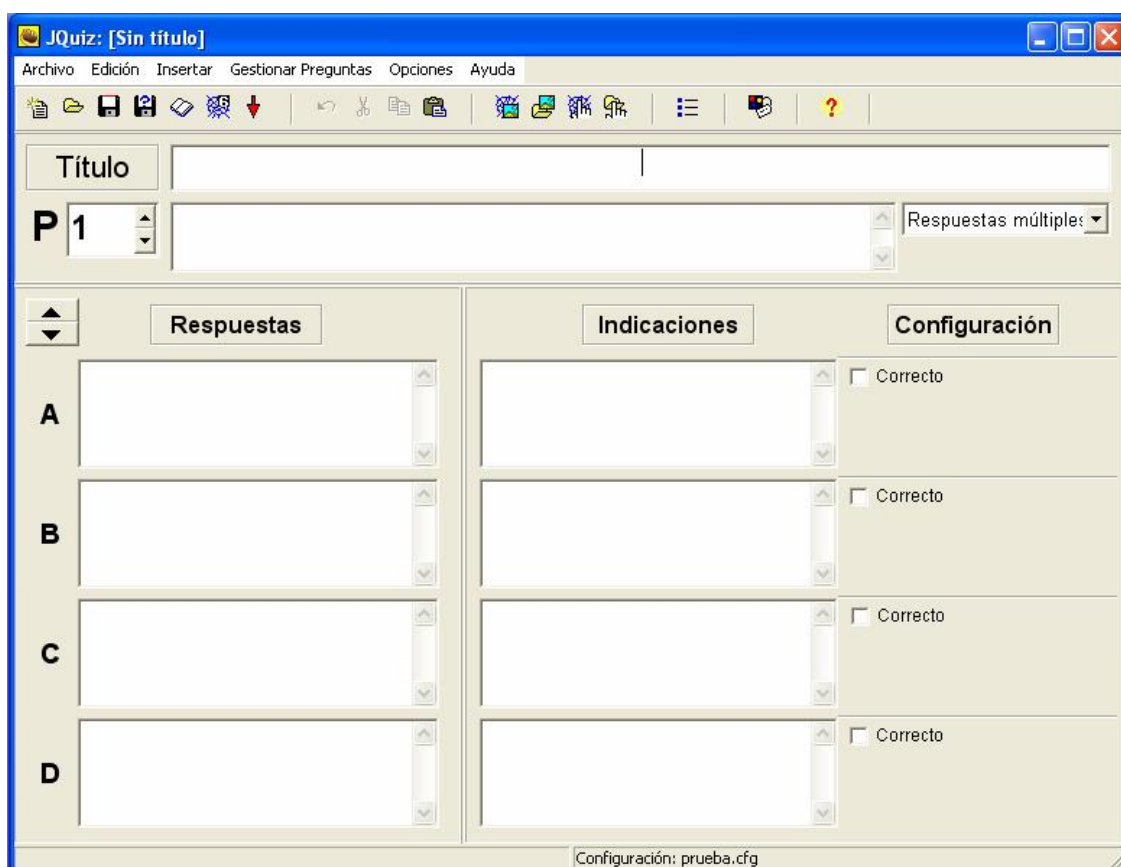


- **Texto:** aquí se requiere del alumno/a una respuesta corta, rellenando un campo de texto. Se pueden marcar varias respuestas como correctas o erróneas, con el correspondiente mensaje que aparecerá cuando se elijan.
- **Híbrida:** en este caso al alumno/a se le presenta una casilla de texto para que 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 cuadrito 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.



Elaboración de un ejercicio con JQuiz

Vamos a elaborar un ejercicio de **respuestas múltiples** utilizando **JQuiz**. El primer paso consiste en introducir las preguntas y las respuestas de su ejercicio. Primero, arranque el programa **JQuiz**. Deberá ver un interfaz como el que se muestra en la figura siguiente.





Si su interfaz aparece más compleja que este, está probablemente en la **Modalidad Avanzada**; en ese caso, basta con pulsar en **Opciones / Modalidad / Modalidad Principiantes**.

En la siguiente figura se ilustra el uso de JQuiz en la construcción de un ejercicio de **Respuestas Múltiples**:

Título del Ejercicio

Pregunta

Tipo de Pregunta

Respuesta Correcta

Opciones de Respuesta

Orientaciones de cada opción de respuesta



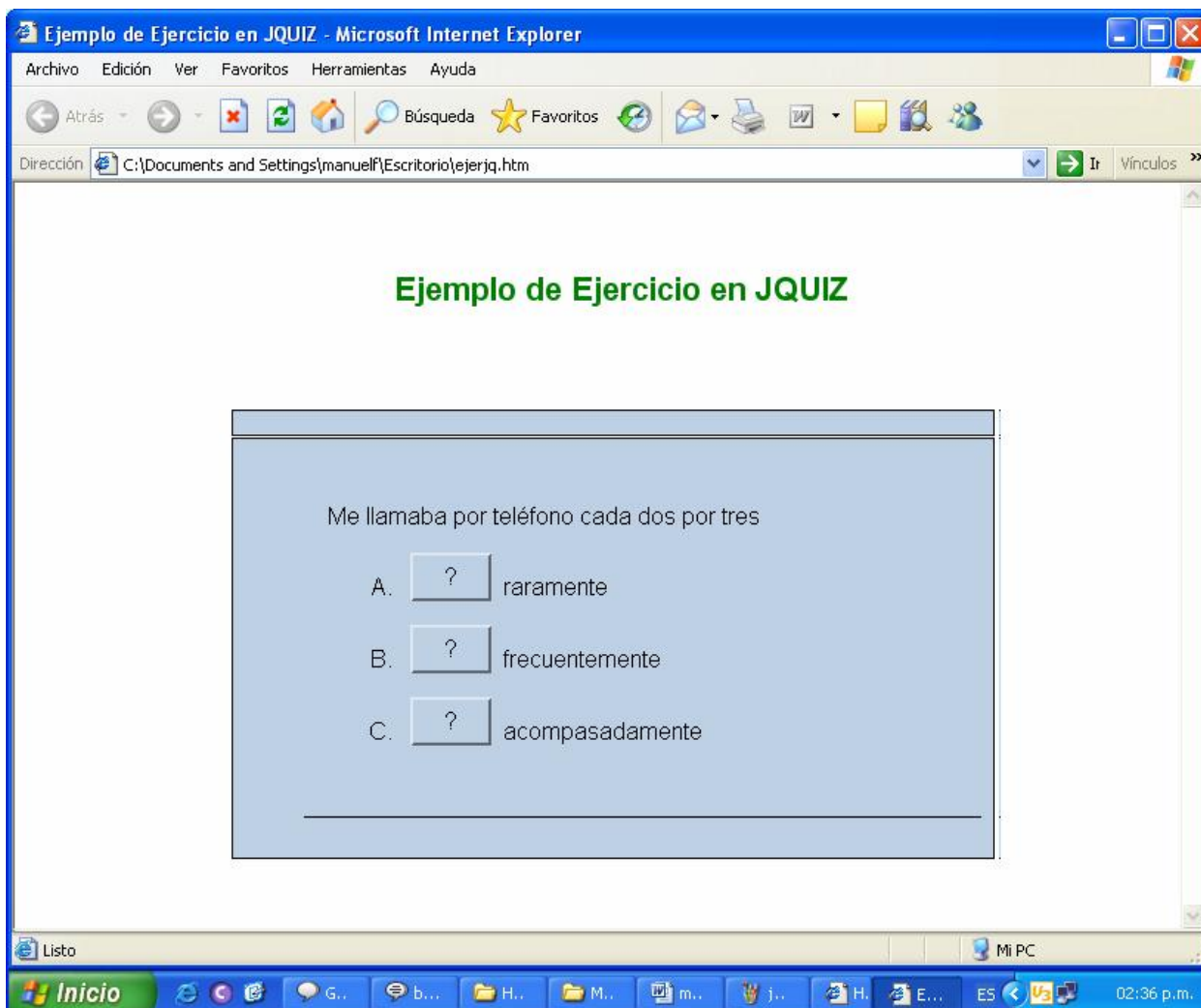
En resumen:

Para construir un ejercicio con JQuiz:

1. Escriba el título en la **casilla de título**.
2. Escriba la pregunta en la **casilla de preguntas**.
3. Compruebe que está seleccionado **Respuestas múltiples** en el menú desplegable a la derecha de la pregunta. Esto define el tipo de pregunta que desee realizar.
4. Escriba las **posibles respuestas** en las **casillas de la izquierda**, y las **indicaciones** en las de la **derecha**. Tenga en cuenta que cada una de las respuestas, correcta o incorrecta, tiene sus propias indicaciones.
5. Marque la casilla **Correcto** que está junto a la respuesta

Si desea cambiar el formato del ejercicio, realice los pasos explicados en el apartado **Configuración del aspecto final**, descritos en este manual.

Luego de elaborada la página web del ejercicio, mediante la opción: **Archivo/Crear página web/ Página web para navegadores V6**, se podrá resolver el ejercicio en html, como el de la siguiente figura:



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



JCloze

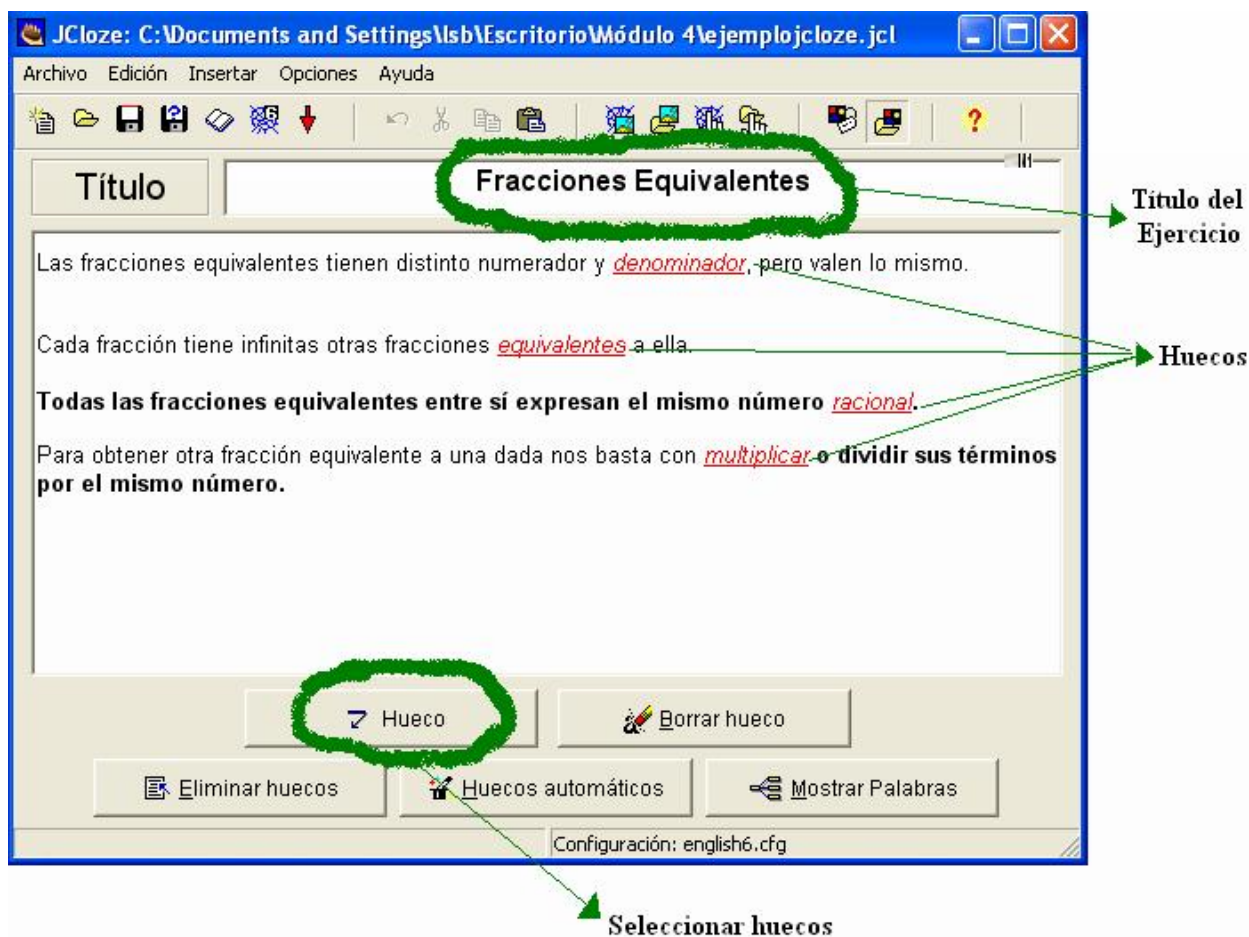


JCloze se utiliza para elaborar ejercicios de completar huecos. La idea de este tipo de ejercicios es que el alumno complete todas las respuestas antes de comprobar el resultado; en otras palabras, es un ejercicio holístico.

Cuando se han completado todos los huecos, el alumno pulsará sobre el botón **Comprobar** para ver las respuestas. Las respuestas correctas serán introducidas en el texto; las respuestas incorrectas se dejarán en las casillas de texto, para que puedan corregirse. Cuando el alumno comprueba una respuesta que no es totalmente correcta, se incurre en una penalización. Por tanto, la puntuación final dependerá del número de veces que se ha comprobado la respuesta antes de dar con la correcta.

En los ejercicios JCloze, se puede incluir un botón **Pista** que proporcionará al alumno una letra de la respuesta correcta (en función de la posición del cursor). También puede incluir una pista específica para cada hueco.

La creación de los huecos es muy sencilla -- véase la siguiente figura:



Al hacer clic en Hueco, se presenta una ventana donde es posible colocar varias alternativas de respuesta del usuario.

En nuestro ejemplo, al usuario escribir en el lugar correspondiente la palabra denominador, se le dará como válida si escribe la primera letra en mayúscula o toda la palabra en mayúscula. Ver la siguiente figura:



Alternativas a la palabra del hueco

Hueco # 1

Palabra denominador

Pista

Respuestas correctas alternativas

1	Denominador
2	DENOMINADOR
3	

OK Ayuda

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.



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

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.

Ver la siguiente figura correspondiente al ejercicio que estamos creando en el ejemplo:



[Index](#) =>

Fracciones Equivalentes

Ejercicio de Completación

Su puntuación es: 25%.

Algunas de las respuestas no son correctas

Las fracciones equivalentes tienen distinto numerador y **denominador**, pero valen lo mismo.

Cada fracción tiene infinitas otras fracciones a ella.

Todas las fracciones equivalentes entre sí expresan el mismo número .

Para obtener otra fracción equivalente a una dada nos basta con o dividir sus términos por el mismo número.

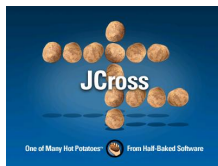
Comprobar respuesta

Pista

[Index](#) =>

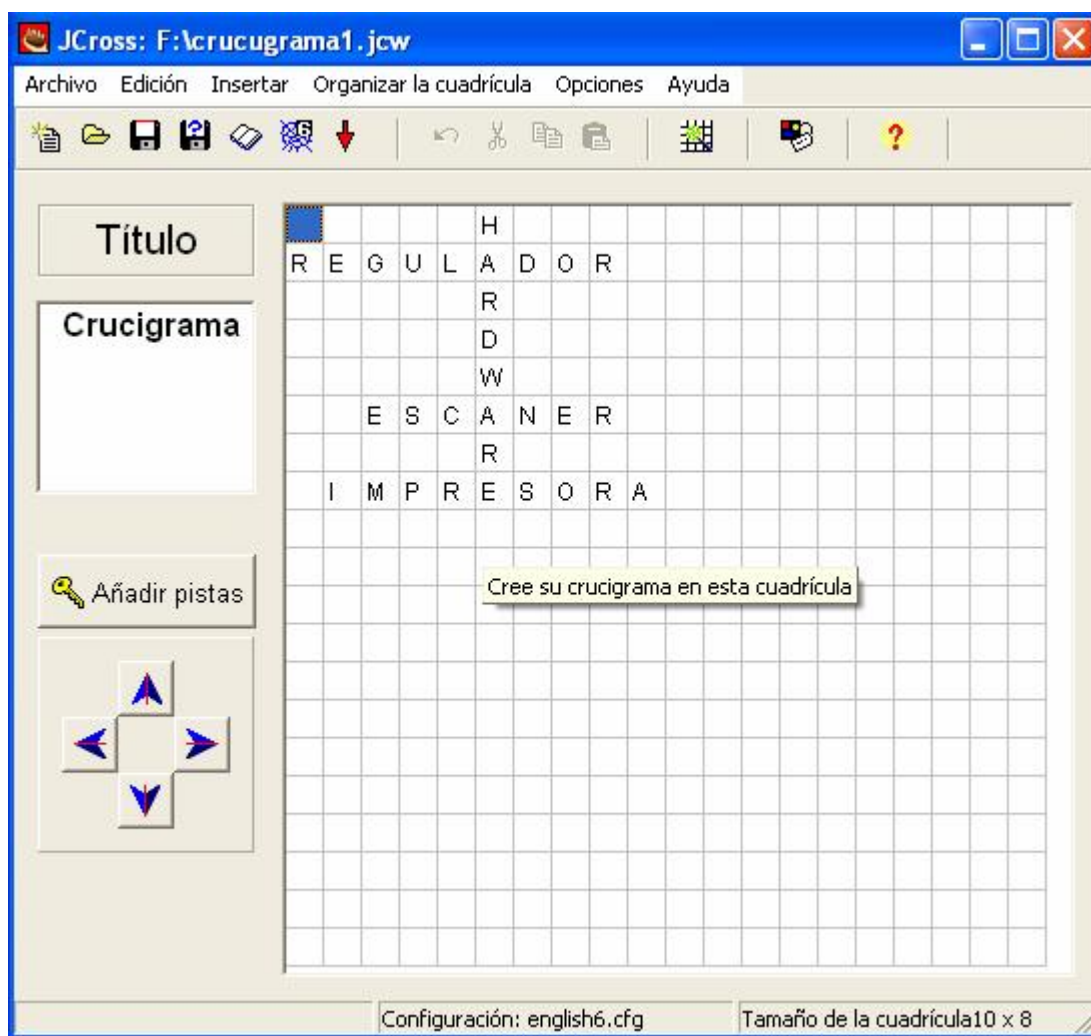


JCross



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 (Organizar la cuadrícula).



Organizar la cuadrícula: nos permite cambiar el tamaño de la rejilla y meter una lista de palabras automáticamente. (NOTA: Si aparentemente no cambia el tamaño al hacer esto, deberemos maximizar o restaurar la ventana de la aplicación).

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



Añadir pistas

Editar Insertar

Horiz...	Palabras	Pistas
2	REGULADOR	Elemento fundamental para la protección de la com...
3	ESCANER	Dispositivo que permite la reproducción de docume...
4	IMPRESORA	Dispositivo que permite la impresión de documento...

Dispositivo que permite la impresión de documentos, imágenes, etc

✓ OK

Vertic...	Palabras	Pistas
1	HARDWARE	Conjunto de dispositivos electrónicos y electromec...

Pulse sobre una palabra para añadir o cambiar su pista o definición

Conjunto de dispositivos electrónicos y electromecánicos, circuitos, cables, etc., que conforman la computadora son entes palpables, que se pueden

✓ OK

✓ OK

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 el menú **Archivo/Exportar/Crear página V6 estándar**.

Opciones configurables

Para acceder a ellas pulsaremos en **OpcionesR/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.



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.

La siguiente figura muestra el ejercicio html del ejemplo:

Complete el siguiente crucigrama

Vertical: 1: Conjunto de dispositivos electrónicos y electromecánicos, circuitos, cables, etc., que conforman la computadora son entes palpables, que se pueden tocar, por ejemplo: el monitor, el case, el ratón, el teclado y otros componentes **Hardware**

					1	H			
2						A			
						R			
						D			
						W			
			3			A			
						R			
			4			E			

=>



JMatch



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

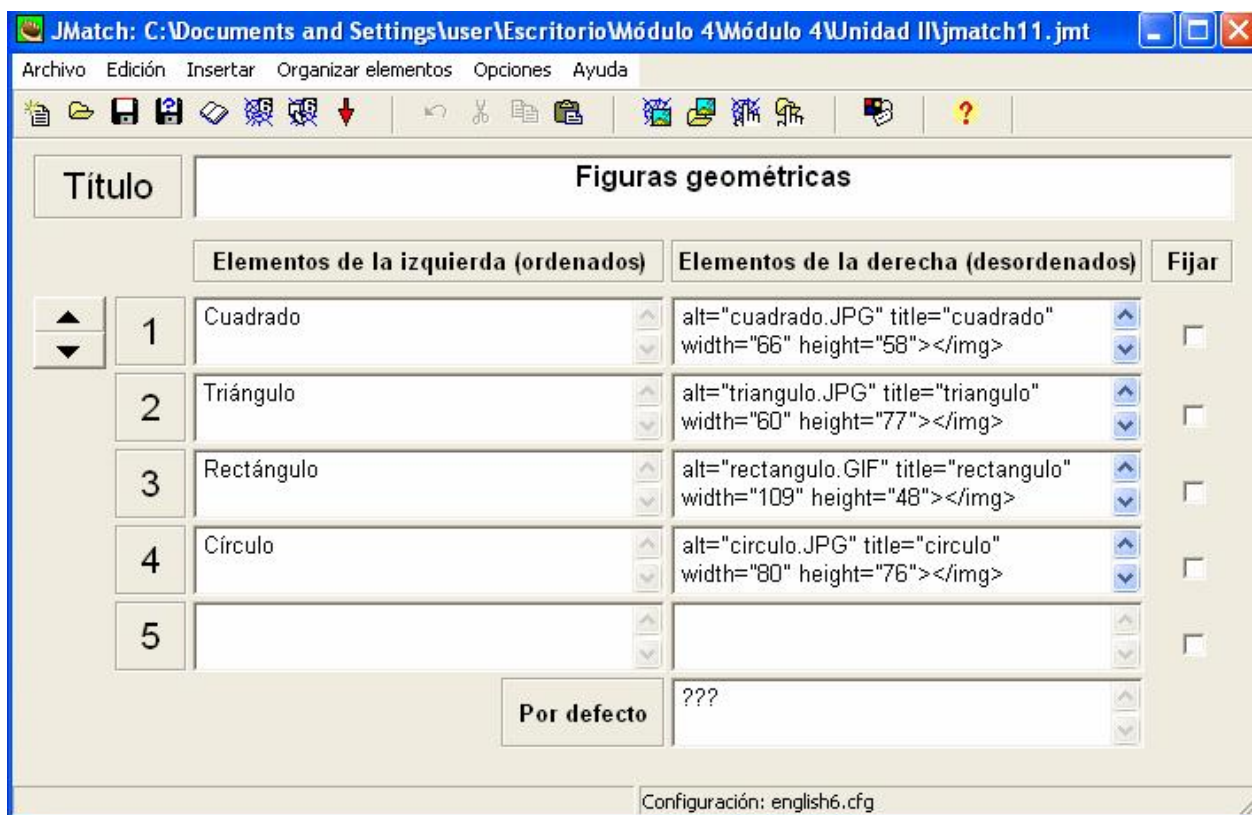
Podemos empezar poniendo un título al ejercicio en **Título del ejercicio**. En la columna de la izquierda pondremos palabras o frases que habrá que relacionar con las de la columna de la derecha.

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

Por defecto: 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. **página V6 estándar** nos crea un ejercicio en el que las opciones de la columna de la derecha aparecen en una lista desplegable. **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.

Opciones configurables

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



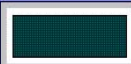
- **Mostrar un número limitado de preguntas:** aquí podemos elegir el número máximo de opciones que saldrán en cada columna (aunque nosotros hayamos definido más).
- **Reverter las preguntas cada vez que se carga la página:** si marcamos esta opción las opciones se barajarán, saliendo en distinto orden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

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.

Figuras geométricas
Ejercicio de Apareamiento

Observa las figuras geométricas de la derecha y arrástralas hasta los nombres correspondientes en la izquierda

Cuadrado		
Triángulo		
Rectángulo		
Círculo		



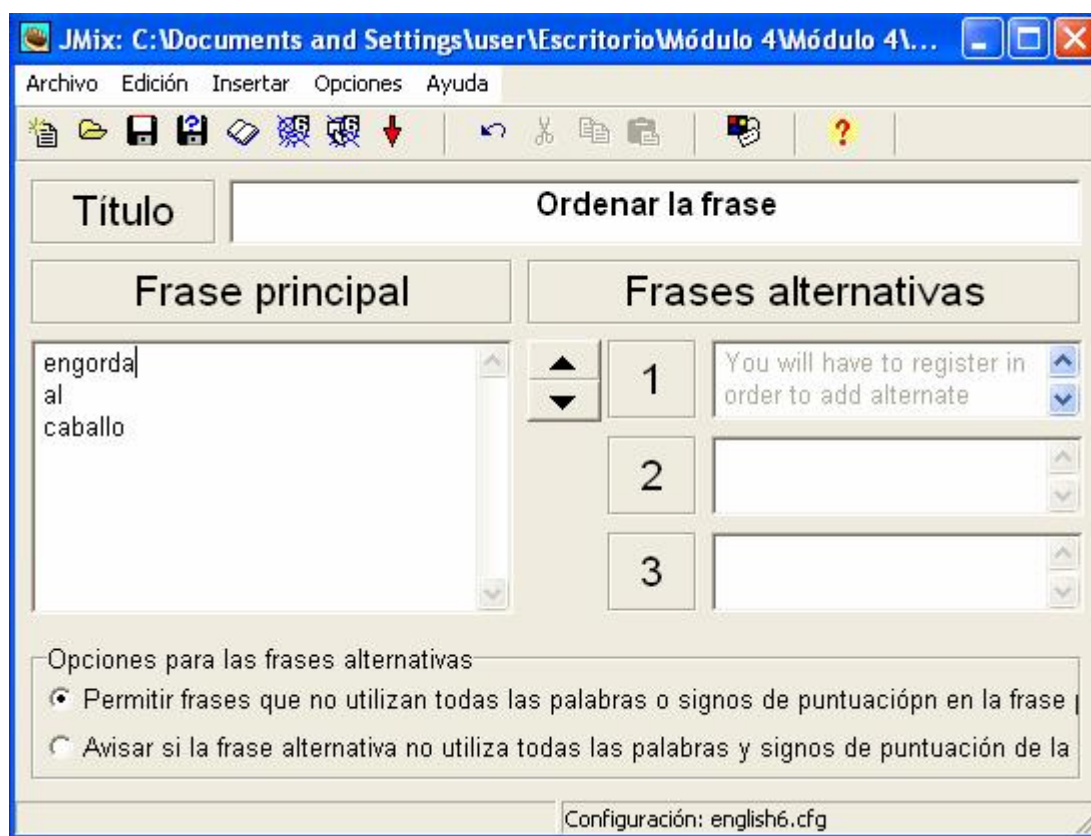
JMix



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. Ver ilustración

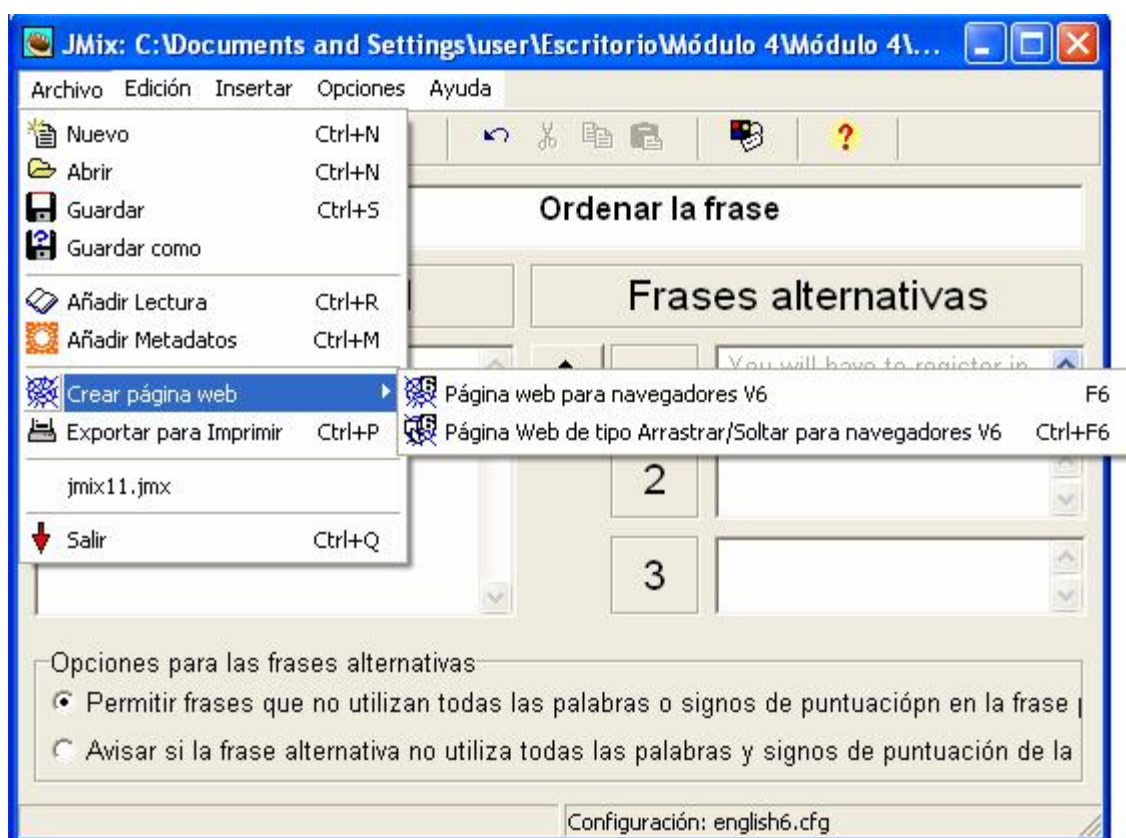




En **Frases alternativas** podemos poner ordenaciones alternativas que también consideremos válidas (no hace falta que vaya un trozo en cada línea). Estas ordenaciones deberán tener todas las "piezas" del puzzle. Si queremos que el programa nos avise en caso de que no las hayamos puesto todas deberemos marcar en "Avísame si la frase alternativa no usa todas las palabras de la principal". Existen dos formas de publicar el ejercicio:

1. Crear página V6 estándar: crea un ejercicio en el que colocamos las partes haciendo click sobre ellas.
2. Crear página Arrastrar y soltar: crea un ejercicio en el que las partes se colocan arrastrándolas con el puntero.

Esta selección se realiza en el menú **Archivo/Crear página web**





Ejecución de la actividad

- **Ejercicio estándar.** Vamos clicando sobre las partes para colocarlas. Si nos equivocamos podemos volver atrás pulsando en **Volver a empezar**. Pulsando en **Deshacer** 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 **Comprobar respuesta** y nos corrige la actividad.

Index =>

Ordenar la frase

El ojo del amo

Coloque las palabras del ejercicio en orden hasta formar un conocido refrán. Cuando crea que la frase está ordenada, pulse en "Comprobar" para ver las respuestas. Si lo considera necesario, pulse en "Pista" para encontrar la siguiente palabra correcta.

Comprobar respuesta Deshacer Volver a empezar Pista

caballo al engorda

Index =>



- 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.

[Index](#) ==>

Ordenar la frase
El ojo del amo

Coloque las palabras del ejercicio en orden hasta formar un conocido refrán. Cuando crea que la frase está ordenada, pulse en "Comprobar" para ver las respuestas. Si lo considera necesario, pulse en "Pista" para encontrar la siguiente palabra correcta.

Comprobar respuesta

Volver a empezar

Pista

engorda

caballo

al



Poner la Interfaz en español.

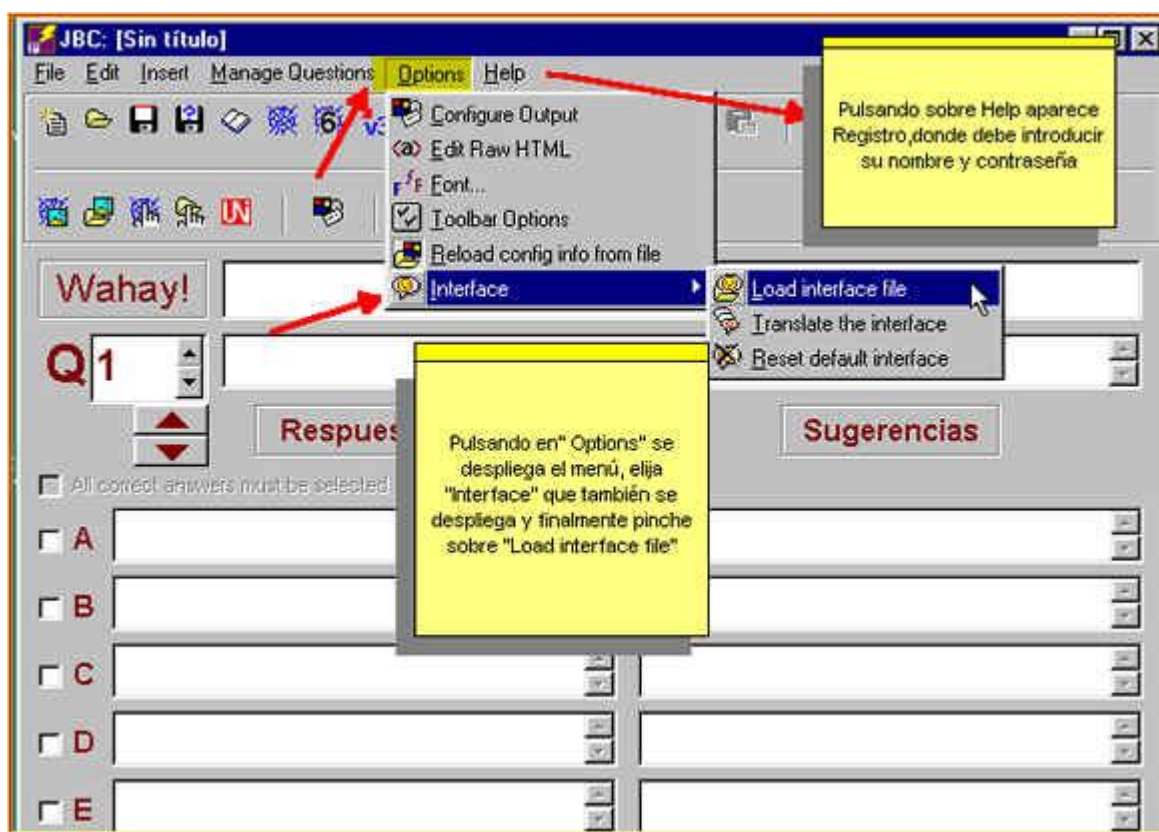
- Abre el programa pulsando sobre el icono de acceso directo creado en tu escritorio
- Pulsa sobre una cualquiera de las "**patatas**" y verás que la interfaz está en Inglés pero el programa ofrece la posibilidad de ponerla en español y en otro idiomas.

Los archivos con las diferentes traducciones de la interfaz se encuentran en la carpeta **Hotpot5** creada durante la instalación del programa cuya ruta es *C:\Archivos de programa\Hotpot5*, y tienen la extensión *.hif, por ejemplo:

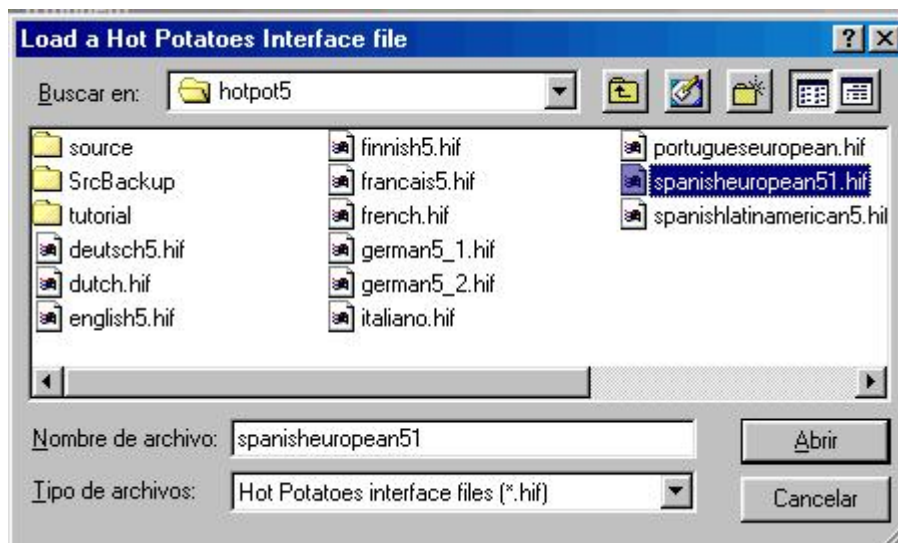
- **spanishlatinamerican5.hif**: archivo que convertirá la interfaz al español de iberoamérica.
- **spanisheuropean51.hif**: archivo que convertirá la interfaz al castellano.
- **français5.hif**: archivo que convertirá la interfaz al francés.
- **italiano.hif**: archivo que convertirá la interfaz al italiano.

Una vez localizado **spanisheuropean51.hif** lo primero que debe hacer es cargarlo, de ese modo todos los menús, instrucciones etc te aparecerán en español.

Para ello una vez abierto cualquiera de las "patatas" pulsa en la barra de menús sobre: "**Options>Interface>Load interface file**" (en español "**Cargar archivo de interfaz**") como se muestra en la figura.



Aparece una ventana desde la que podrás buscar y seleccionar el mencionado archivo tal como esta:



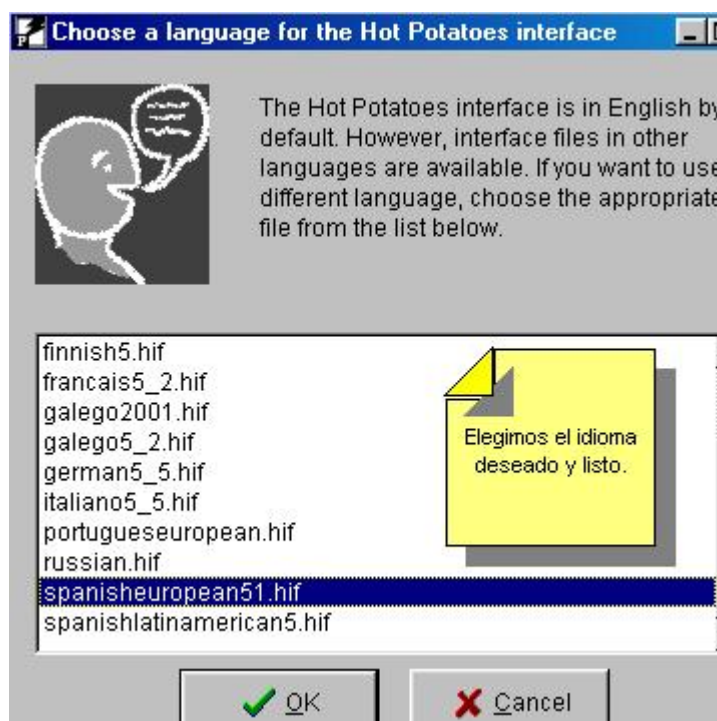


Observarás que una vez cargado dicho archivo todos los menús e instrucciones aparecen en español.

Esta operación tendrás que realizar la primera vez que abras todas y cada una de las seis "**patatas**" para conseguir que la interfaz de los seis programas de Hot Potatoes aparezcan en español.

En sucesivas ocasiones que abras una cualquiera de las seis patatas el programa automáticamente buscará el archivo **spanisheuropean51.hif** desde donde fue cargado y no tienes que preocuparte de nada.

A partir de la versión 5.5 esto no es necesario pues la primera vez que arrancas el programa aparece una ventana donde puedes seleccionar el idioma de la interfaz que desees tal como esta:





Reiniciamos el programa y ya nos aparece en el idioma deseado. Este cuadro de diálogo solamente aparece la primera vez que arrancamos el programa después de la instalación. Si posteriormente queremos cambiar el idioma, tendremos que proceder como se hacía en las versiones 5.3 y 5.2 (en la 5.4 funciona como en la 5.5) tal como ha sido anteriormente explicado.

Cargar archivo de configuración en Español.

La primera vez que arrancas una cualquiera de las seis "**patatas**" los mensajes, las instrucciones para realizar el ejercicio etc de la configuración aparecen en Inglés.

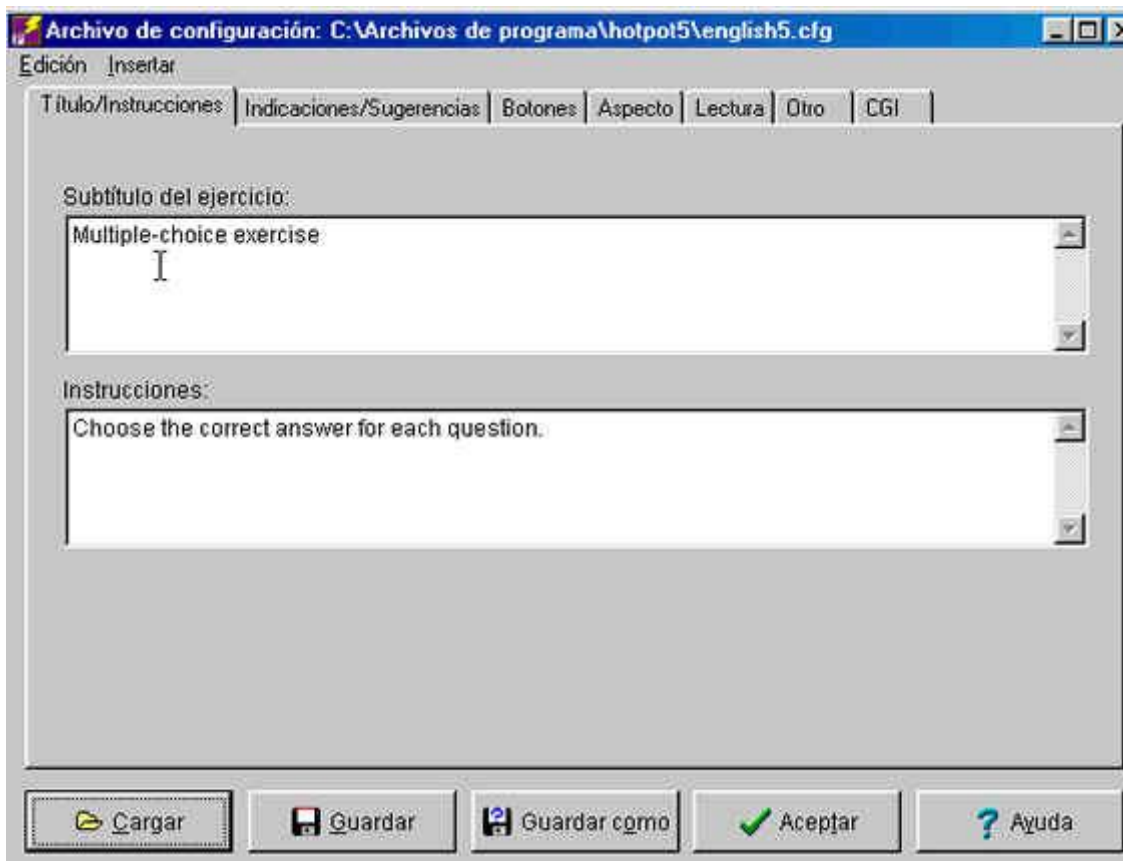
La información sobre la configuración es un conjunto de fragmentos de texto, incluyendo las instrucciones para realizar el ejercicio, las leyendas de los botones de navegación, los vínculos a distintas URL, el aspecto (color de fondo de la página o color del texto, p.e.) o su CGI.

Por ejemplo, en un ejercicio se podría incluir un botón con la leyenda "**Corregir**", que sirve para que el alumno pueda corregir sus respuestas. La leyenda "**Corregir**" no suele cambiar de un ejercicio a otro, sin embargo puede que se necesite cambiar dichas leyendas por ejemplo, si estás creando cuestionarios en otro idioma o porque tu ejercicio lo requiera.

Puedes ir cambiando los mensajes al español y personalizar el ejercicio a tu gusto, pero para facilitarle la tarea, el programa Hot Potatoes incluye archivos de configuración en diferentes idiomas, entre ellos el español. En la carpeta de instalación del programa (habitualmente **C:\Archivos de Programas\Hot Potatoes**) encontrarás un archivo llamado **spanish4.cfg**, que es común para las seis "**patatas**" con todos los mensajes, indicaciones, leyenda de botones etc en español. Es aconsejable



que cargues dicho archivo la primera vez que utilices cada una de las seis "patatas". Para ello pulsa sobre **Opciones"/"Configurar formato del archivo originado"** y en la parte inferior de la ventana que aparece pulsa sobre  **Cargar**



y busca el citado archivo (verás que en la misma carpeta se encuentran archivos de configuración para diferentes idiomas: alemán, portugués, italiano, francés, etc...)

Una vez hecho esto verás que todos los parámetros de configuración aparecen en español. Tomando este archivo como base te será más fácil ajustar todos los parámetros de configuración, sin mas que hacer pequeñas variaciones sobre el archivo hasta dejarlo todo a tu gusto.