



Hot Potatoes, aplicaciones educativas

Módulo 7: Unidades didácticas

ÍNDICE

MÓDULO 7. UNIDADES DIDÁCTICAS.....	1
• Crear unidades didácticas con The Masher.....	2
◦ Manejo básico.....	3
▪ Añadir archivos.....	4
▪ Construir unidad.....	6
◦ Manejo avanzado.....	8
▪ Archivos.....	9
▪ Aspecto.....	10
▪ Cadenas de usuario.....	11
▪ Botones.....	12
▪ Fuente.....	13
▪ Índice.....	14
◦ Acciones.....	15
▪ Construir.....	16
▪ Crear paquete zip.....	17
▪ Crear paquete SCORM.....	18
▪ Procesamiento por lotes.....	19
▪ Crear web en blanco.....	21
◦ Crear hoja de estilos.....	22
• Mejorar el índice con Kompozer.....	23
◦ ¿Qué es Kompozer?.....	24
◦ Instalar Kompozer.....	25
▪ Ubuntu/Linux.....	26
▪ Windows.....	29
▪ Mac OS X.....	30
◦ Manejo Básico.....	32
◦ Introducir texto.....	35

○ Introducir enlaces.....	39
○ Cambiar colores.....	41
○ Insertar una imagen.....	44
○ Más sobre Kompozer.....	46
• Enlazar ejercicios manualmente.....	47
○ Algunos consejos.....	48
○ Enlazar paso a paso.....	49

Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes

Módulo 7. Unidades didácticas

En este bloque aprenderemos a **enlazar** los ejercicios y a crear índices para que nuestras actividades constituyan unidades de aprendizaje coherentes.

Crear unidades didácticas con The Masher

The Masher es una herramienta diseñada para ayudarnos a enlazar entre sí ejercicios creados con *Hot Potatoes*, resultando un proyecto compacto que podemos asimilar a una unidad didáctica. Lo que hace el programa es compilar un grupo de ejercicios de *Hot Potatoes* de una sola vez; según compila los ejercicios, asigna automáticamente las direcciones de los botones de navegación hacia el siguiente ejercicio, para que el alumno pueda acceder fácilmente a una secuencia lineal entre los ejercicios del proyecto.

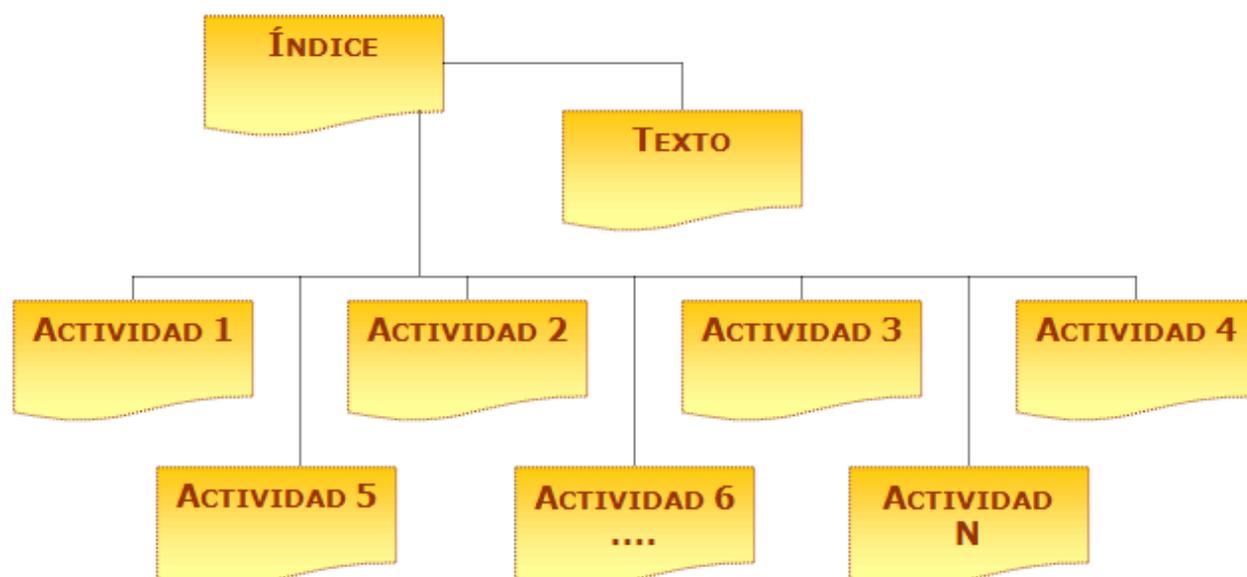
The Masher también nos ofrece la posibilidad de definir colores comunes a un proyecto determinado y elegir qué botones de navegación mostrar.



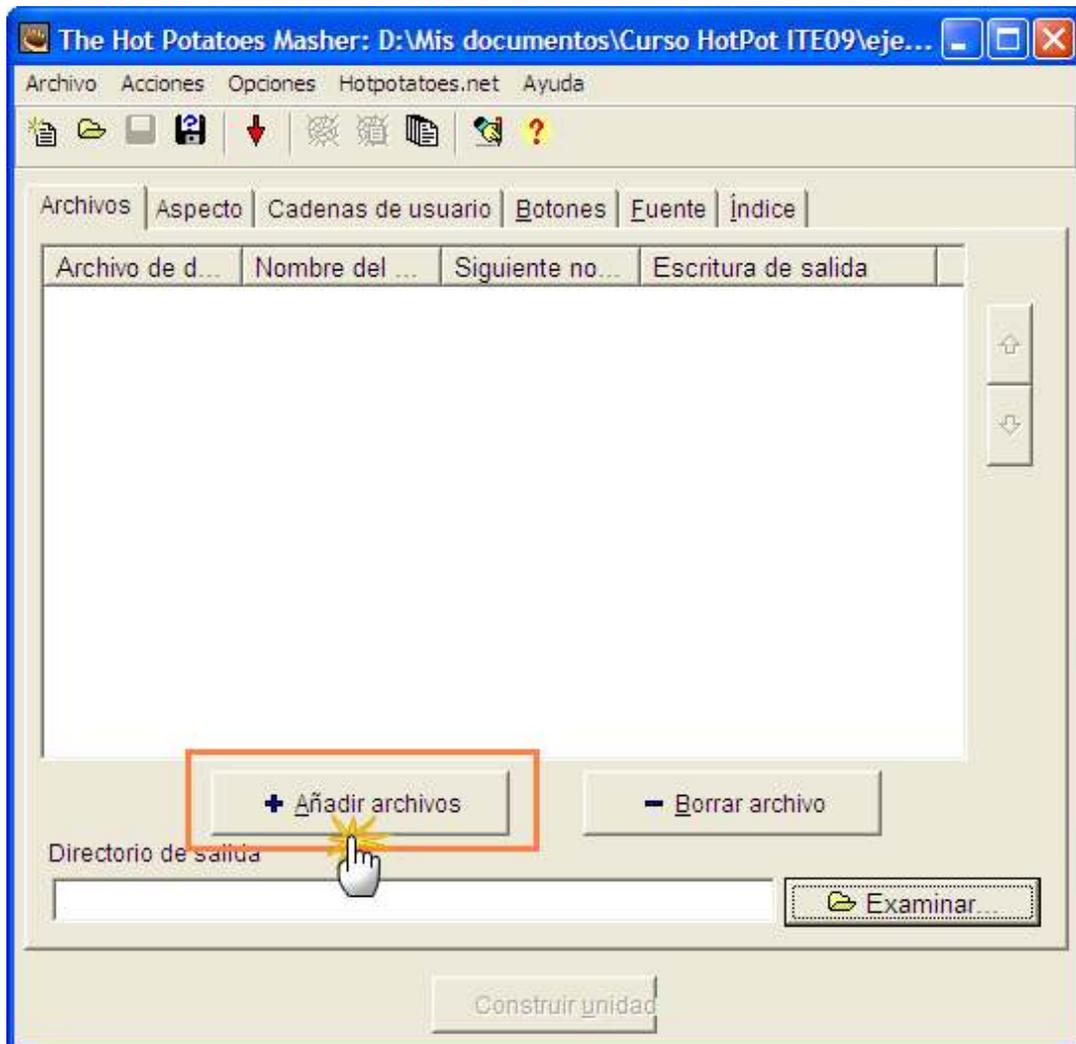
Partiremos con una descripción somera del funcionamiento básico del programa. Veremos cómo incluir archivos en nuestra unidad didáctica e inmediatamente observaremos cómo construir la unidad.



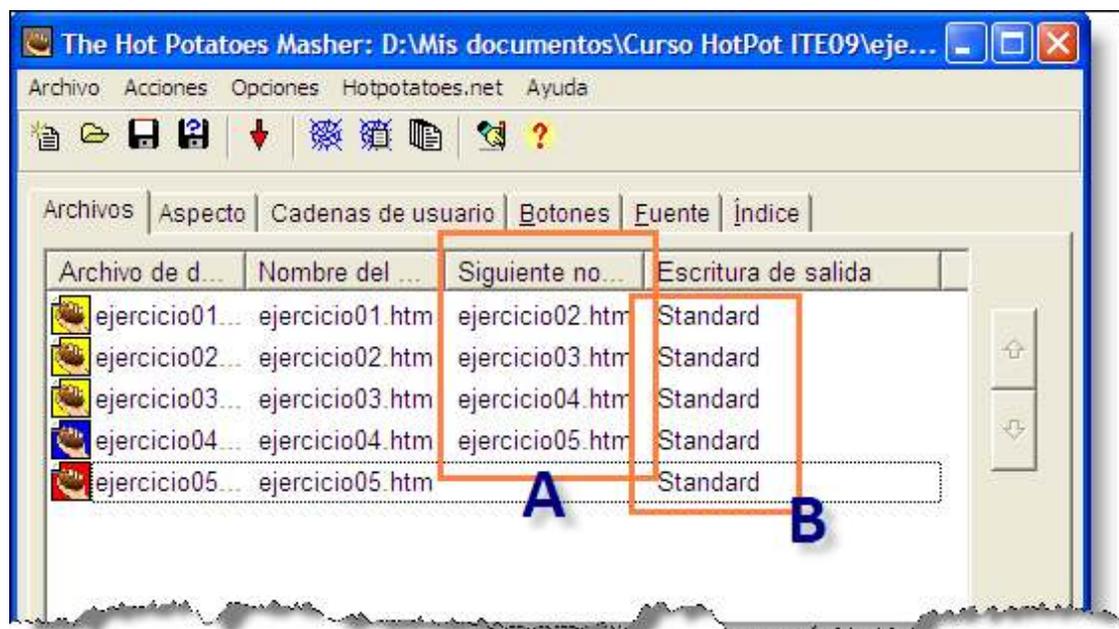
Partimos de la base de que queremos hacer una unidad didáctica que consta de varios ejercicios creados con *Hot Potatoes* y alguna página *web* de apoyo que incluye texto, a los que antepondremos un índice.



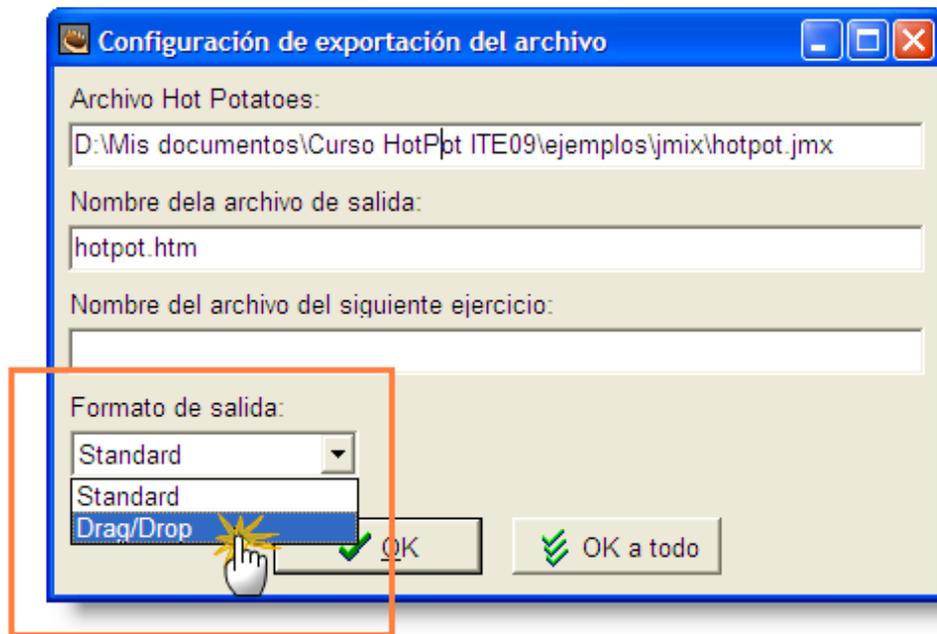
La mejor forma de ver su funcionalidad es hacer una prueba de manejo del programa. Para ello, una vez abierto **The Masher**, y una vez guardado con un nombre que lo relacione con el proyecto, en la misma carpeta en la que están todos los ejercicios del mismo, comenzaremos pulsando el botón **Añadir Archivos**.



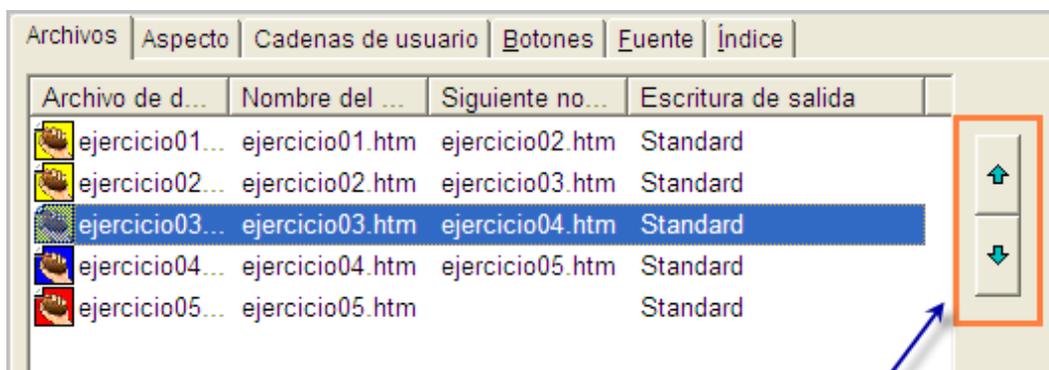
Seguidamente incluiremos algunos de los archivos que hemos creado.



Observamos que según introducimos el grupo de ejercicios, de forma lógica el programa entiende la secuencia ordenada de ejercicios y la incluye de forma automática en cuanto metemos el siguiente ejercicio (ver **A** en la imagen), sin que tengamos que teclearlo manualmente. Al introducir cada uno de los ejercicios nos aparece una ventana emergente en la que podemos hacer ajustes específicos para cada ejercicio (ver **B** en la imagen superior).



De esta manera podremos seleccionar el formato de salida del ejercicio, en aquellos casos en los que esto es posible (**JMix** y **JMatch**). En cualquier momento podemos cambiar la posición de un ejercicio, seleccionándolo previamente, mediante las flechas que encontramos a la derecha.

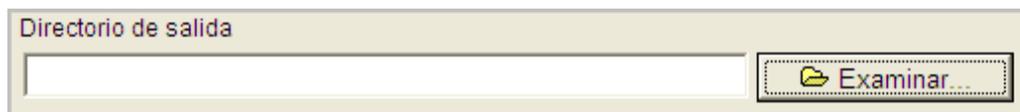


cambiar ejercicio de posición

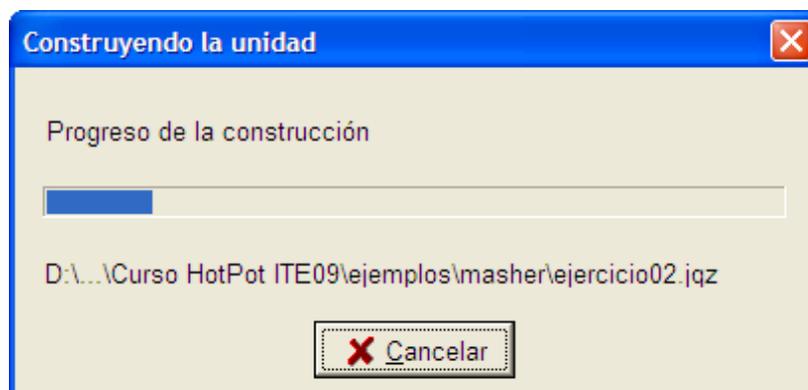
Cuando estamos satisfechos con la posición de cada ejercicio y hemos ajustado todo de acuerdo con nuestro objetivo, llega el momento de compilar el proyecto. Para ello utilizaremos el botón **Construir unidad**.



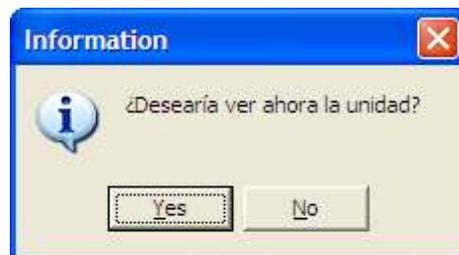
La unidad que vamos a construir se alojará en el mismo directorio en el que hemos guardado previamente nuestro archivo fuente de **The Masher**, salvo que introduzcamos expresamente uno diferente en el apartado **Directorio de Salida**.



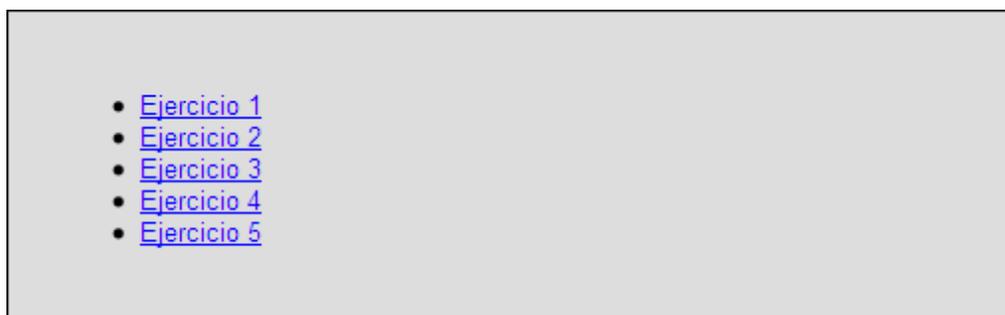
La construcción de la Unidad llevará unos segundos.



Seguidamente nos ofrece ver el resultado.



Hay que reconocer que el índice básico que nos ofrece **The Masher** no es gran cosa:



En los siguientes apartados veremos formas de mejorar la apariencia de este índice.



Enlazar manualmente

Existe la posibilidad de enlazar manualmente los ejercicios, manipulando, dentro de cada ejercicio, la ventana **Configuración > Botones**.

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

Texto para el botón "Comprobar Respuesta":

Texto para el botón "Correcto":

Incluir el botón "Pista"
Leyenda:

Incluir el botón "Mostrar respuesta"
Leyenda:

Leyenda para el botón "Mostrar todas las preguntas":

Leyenda para el botón "Siguiete pregunta":

Leyenda para el botón "Pregunta anterior":

Leyenda botón "Mostrar preguntas de una en una":

Navegación

Incluir botón "Siguiete Ejercicio" Texto:
URL del Siguiete ejercicio:

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto:
URL de la página de contenidos:

Incluir botón "Atrás" Texto:

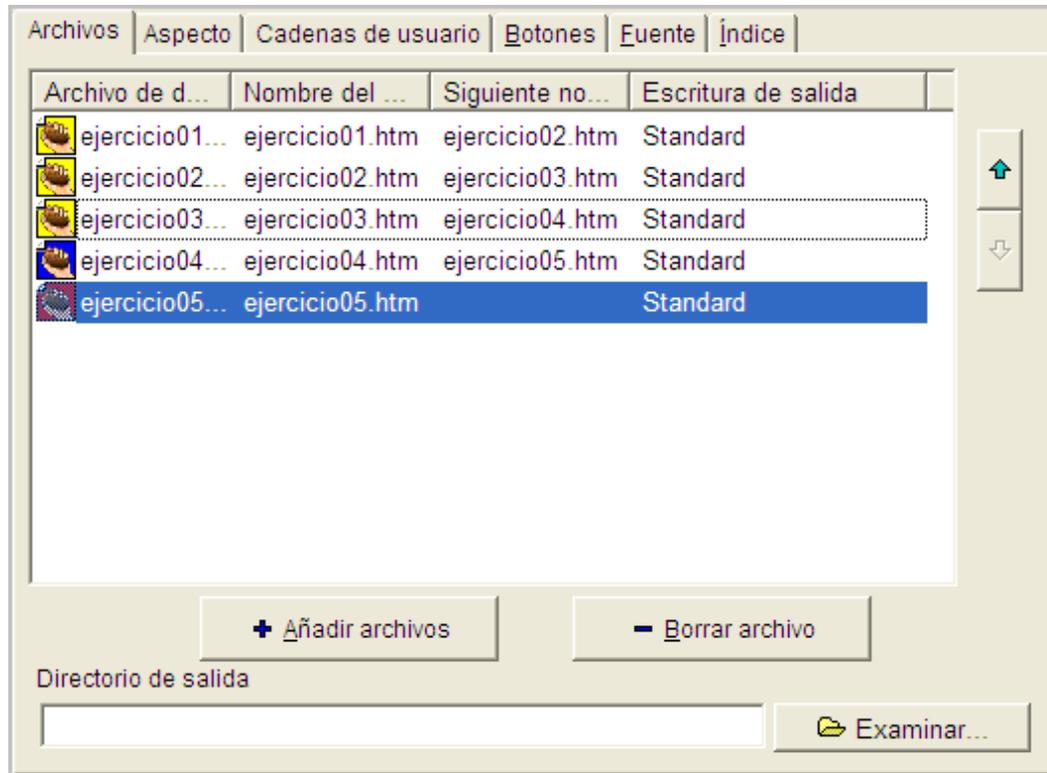
Sin embargo, esta tarea es, aparte de tediosa e incómoda, bastante propensa a provocarnos fallos en la secuencia de enlaces, con los consiguientes quebraderos de cabeza. Por ello se recomienda encarecidamente la utilización de **The Masher** como herramienta natural para enlazar proyectos de ejercicios.

Archivos | Aspecto | Cadenas de usuario | Botones | Fuente | Índice

Partiendo del índice básico creado en el apartado anterior, podemos hacer algunas mejoras que nos llevarán a conseguir resultados más satisfactorios con **The Masher**. Las pestañas que nos ofrece la ventana principal disponen de diferentes opciones para personalizar nuestros ejercicios de diversas maneras. Vamos a verlas de forma detallada.



Ya hemos visto esta pestaña en el apartado anterior. Es la más importante, nos permite diseñar la secuencia de ejercicios y enlazarlos automáticamente.

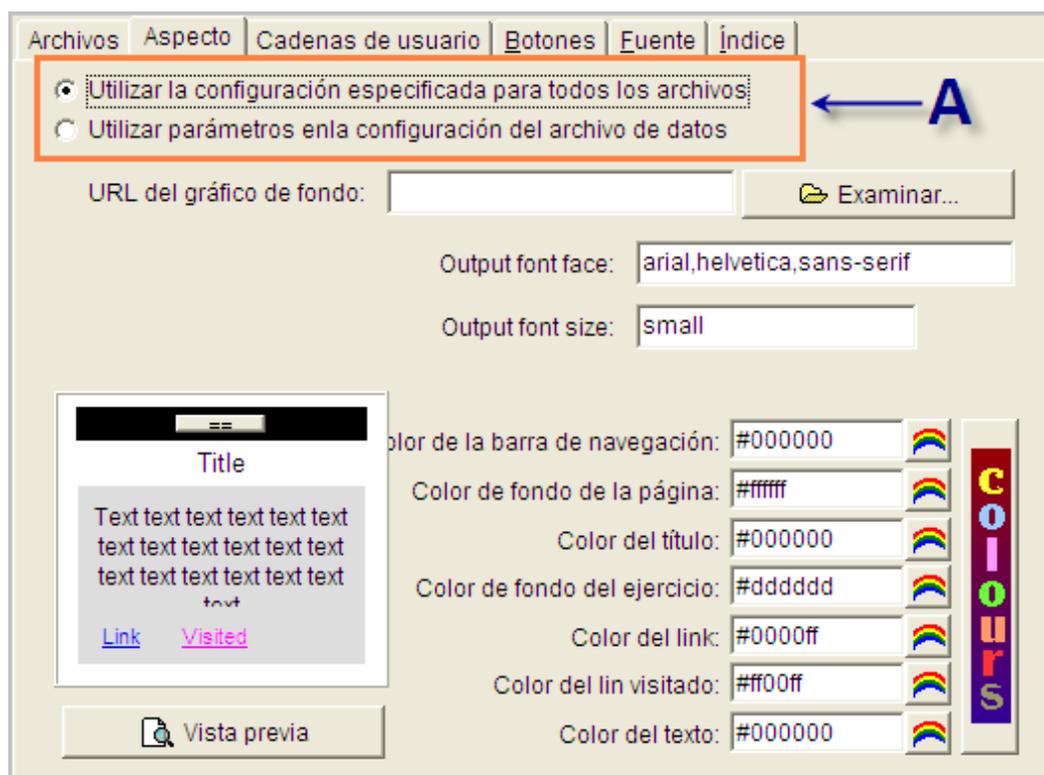




En la pestaña **Aspecto** podemos personalizar diversos aspectos de la configuración de nuestro proyecto. La mayor parte de los

elementos que nos ofrece son comunes a los que encontramos en la pestaña **Configuración > Aspecto** que encontramos en cada una de las patatas. El elemento específico de **The Masher** (marcado **A** en la pantalla de abajo) es la posibilidad de optar por:

1. **Utilizar la configuración especificada:** si seleccionamos esta opción, el gráfico de fondo, los colores y el tamaño y tipo de fuente se aplicarán forzosamente a todos los ejercicios que estamos enlazando desde **The Masher** en este proyecto.
2. **Utilizar parámetros en la configuración del archivo de datos:** si seleccionamos esta opción, respetaremos la configuración establecida en cada uno de los ejercicios de forma independiente.



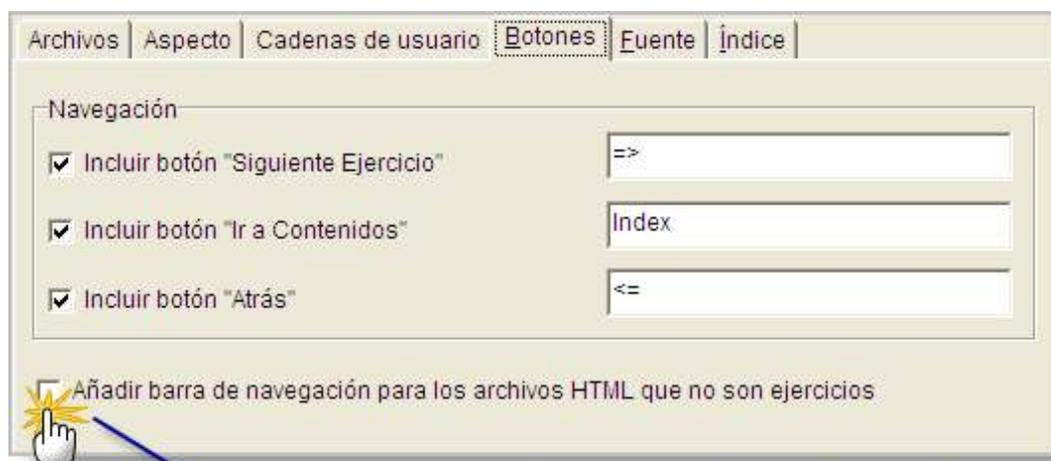


La pestaña **Cadenas de usuario** nos permite introducir texto repetitivo personalizado por medio del uso de cadenas de código directamente en el código fuente de los ejercicios. Sólo se recomienda la utilización de esta función a aquellos usuarios que sean expertos en lenguaje **html** y en **JavaScript**. La ayuda del programa contiene indicaciones adicionales sobre esta pestaña.

A dialog box titled 'Cadenas de usuario' with a menu bar at the top containing 'Archivos', 'Aspecto', 'Cadenas de usuario', 'Botones', 'Fuente', and 'Índice'. The dialog contains two radio buttons: 'Utilizar la configuración especificada para todos los archivos' (selected) and 'Utilizar parámetros en la configuración del archivo de datos'. Below this is a section titled 'Cadenas definidas por el usuario' containing three text input fields labeled 'Cadena definida por el usuario #1 ([strUserDefined1])', 'Cadena definida por el usuario #2 ([strUserDefined2])', and 'Cadena definida por el usuario #3 ([strUserDefined3])'. At the bottom is a section titled 'Código para insertar dentro de la etiqueta <head>' with a large text area and vertical scrollbars.



Con la pestaña **Botones** decidiremos qué botones tendrán nuestros ejercicios y qué leyenda incluirá cada uno de ellos.



Lo activaremos si hemos creado una página web en blanco (F9) para rellenar más tarde y queremos que tenga los mismos botones de navegación que el resto de los ejercicios.



La pestaña **Fuente** nos permite acceder cómodamente al código fuente del ejercicio. Eso no quiere decir que sea recomendable acceder al código, salvo para expertos en [html](#) y [JavaScript](#), teniendo siempre la precaución de guardar una copia de seguridad del archivo que estamos manipulando, para poder volver a él si nuestro ejercicio deja de funcionar como queremos.



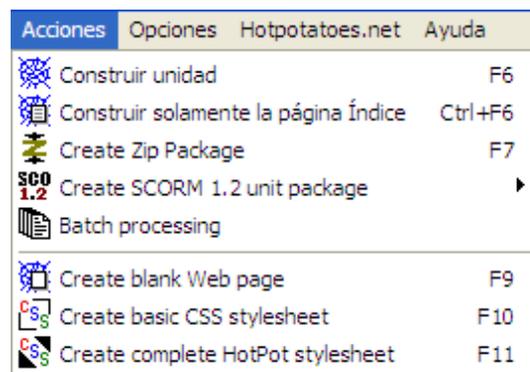


La pestaña **Índice** nos permite introducir un título a la unidad didáctica que estamos diseñando, así como modificar el nombre que por defecto nos ofrece para el archivo exportado de índice. Conviene dejar el nombre que se nos propone, ya que este nombre de archivo se reconoce en todos los servidores de Internet por defecto.

A configuration window titled 'Índice' with a menu bar containing 'Archivos', 'Aspecto', 'Cadenas de usuario', 'Botones', 'Fuente', and 'Índice'. The window contains two text input fields. The first field is labeled 'Unidad o título del capítulo:' and contains the text 'Mi primer proyecto'. The second field is labeled 'Index page file name:' and contains the text 'index.htm'.



El elemento de menú **Acciones** es específico de **The Masher**, por lo que requiere de una atención especial en este punto. Iremos viendo cada uno de los elementos que nos ofrece de forma diferenciada.

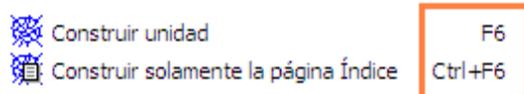


Tres de los elementos de este menú tienen icono propio en la barra de herramientas.



Ya hemos visto más arriba la función **Construir Unidad**.

Ahora también encontramos aquí la opción de **construir solamente el índice**. Esto nos vendrá bien si ya tenemos creado y enlazado el proyecto y solo queremos crear un índice para él.



La función **Crear paquete Zip** (*Create Zip Package*) ya nos resulta familiar puesto que nos la han ofrecido todas las *patatas*. Esta es la función que habremos de usar si queremos cambiar de ubicación nuestro proyecto. Al crear un paquete zip, **The Masher** nos pedirá que le indiquemos dónde queremos ubicar el fichero comprimido, e incluirá dentro de él:

- un archivo **html** de cada ejercicio que forme parte del proyecto.
- una copia de cada archivo auxiliar (imágenes, audios, vídeos, texto) convenientemente enlazado desde cada ejercicio.
- una página de índice en **html** para nuestra unidad.



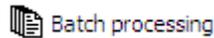
Podemos trasladar el archivo comprimido obtenido a cualquier lugar. Y siempre que extraigamos todo su contenido en una misma carpeta, la unidad debería funcionar sin problemas.

Con la función **Crear Paquete SCORM 1.2** podemos crear un archivo comprimido que incluya una página índice (*Including Index page*) o simplemente el grupo de ejercicios (*Without an index page*).

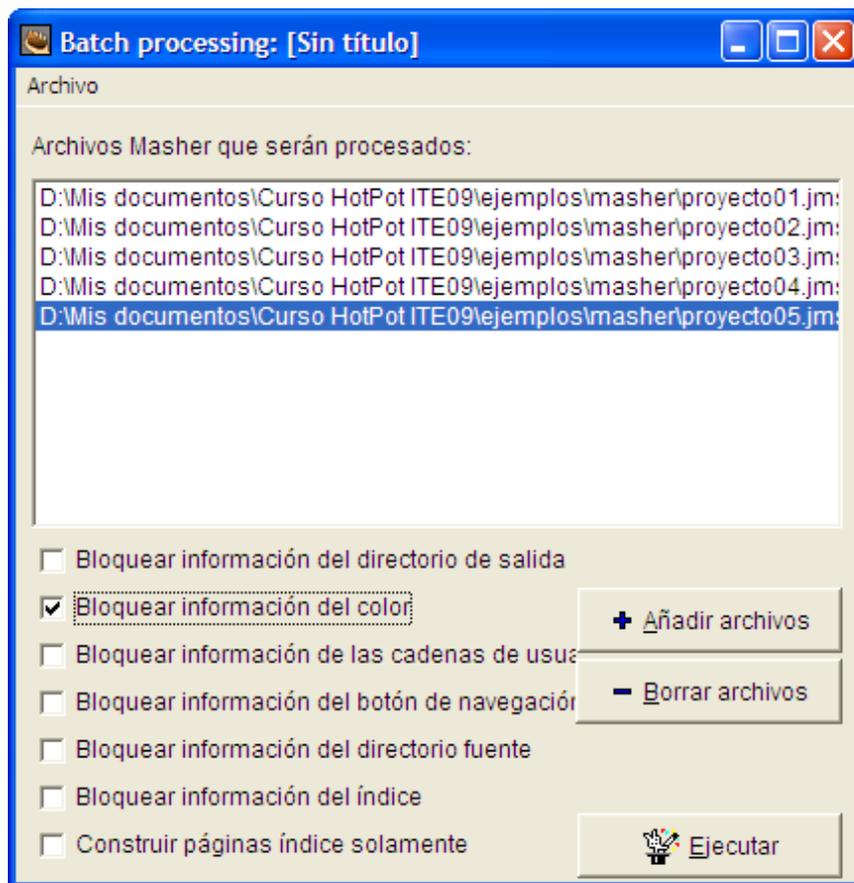
En ambos casos debemos valorar si merece la pena o no incluir botones de navegación. Generalmente, al subir un paquete SCORM a una plataforma LMS, ésta mostrará al alumno los ejercicios anidados dentro de una página más grande que contiene sus propios controles de navegación, por lo que los botones del *Hot Potatoes* pueden resultar redundantes, provocar conflictos con los de la LMS y además comerse valioso espacio de pantalla. Conviene en todo caso experimentar para ver cuál es el formato ideal para nuestra plataforma.



Veamos ahora el **Procesamiento por lotes** o en grupo (**Batch processing**).



Imaginemos que estamos creando una *web* amplia basada en *Hot Potatoes* que incluye diez unidades didácticas. Cada unidad tendrá su propio índice, que ya hemos creado, y también su propia secuencia de ejercicios. Al crear cada unidad, también hemos creado un paquete con **The Masher**, para facilitar la distribución de los ejercicios. Al acabar de construir las diez unidades, nuestro curso o proyecto ya está listo. Sin embargo, ahora decidimos que queremos cambiar los colores de todas las unidades para que sean iguales. Lo que necesitamos hacer para conseguir esto es reconstruir todas las unidades para que estén actualizadas. **The Masher** nos permite hacer esto por medio de un procesamiento por lotes. Para ello abrimos nuestro archivo The Masher más reciente (el que incluye el formato que deseamos aplicar a todo el proyecto) y elegimos la opción **Proceso por lotes**, lo que nos lleva a la pantalla de procesamiento por lotes.



En la pantalla de procesamiento por lotes, observamos que podemos crear un fichero por lotes (tendrá la extensión **bjm**) que es básicamente una lista de todos los demás archivos de **The Masher** (con extensión **jms**) que conforman nuestro proyecto. Luego podemos hacer las modificaciones que queramos en este archivo maestro y ejecutar todas las operaciones de configuración de una sola vez. Una vez añadidos todos los archivos **jms** que queremos que se vean afectados por este formato, marcaremos qué aspectos de la configuración deseamos bloquear. Por bloquear entendemos que se utilizarán los parámetros definidos en el archivo **jms** activo y sobrescribirán los parámetros definidos en los archivos añadidos en la lista superior. En el caso de la pantalla superior, hemos decidido que queremos sobrescribir todos los parámetros de colores seleccionados en cada uno de los archivos **jms** individuales (**proyecto01.jms**, **proyecto02.jms**, **proyecto03.jms**, **proyecto04.jms** y **proyecto05.jms**).

Hemos de tener paciencia porque el proceso de creación es lento.

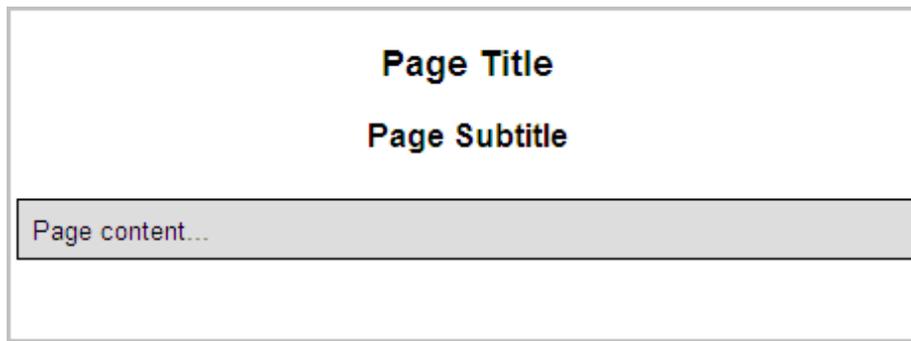


Una nueva opción interesante es la de [Crear una página web en blanco](#) (*Create a blank Web page*).

 Create blank Web page

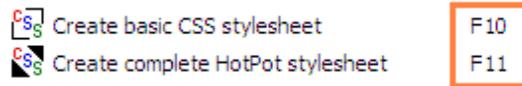
F9

En ocasiones necesitaremos incluir junto a nuestros ejercicios una página que no es un ejercicio, y que incluirá texto útil para nuestros alumnos. Probablemente sea buena idea que esa página se parezca lo más posible al resto de páginas de nuestra unidad didáctica, que tenga por ejemplo la misma fuente, botones y colores. Elegiremos un nombre y ubicación para nuestra página (normalmente en la misma carpeta que el resto de los ejercicios de nuestra unidad) y se creará una página que incluirá unas etiquetas para título, subtítulo y contenido. La página creada tendrá una apariencia similar a esta:



Luego ya podremos modificar el contenido de esta página con nuestro editor web habitual. Más adelante veremos cómo hacerlo con [Kompozer](#).

Los dos últimos elementos del menú **Acciones** nos permitir **Crear una hoja de estilos CSS básica** o bien **completa**.



Esto nos puede resultar útil cuando queramos crear otras páginas *web* basadas en los colores, organización general y fuente usados en nuestros ejercicios de *Hot Potatoes*. Al usar la función **Crear una hoja de estilos CSS básica**, se creará un archivo de texto con extensión **css** que contiene los parámetros recogidos en nuestros ejercicios.



```
mi_hoja_de_estilos.css - Bloc de notas
Archivo Edición Formato Ver Ayuda

/* Made with executable version HotPotatoes: Masher Version 6.3 Release 0 Build 3 */

/* Hack to hide a nested Quicktime player from IE, which can't handle it. */
* html object.MediaplayerNotForIE {
  display: none;
}

body{
  font-family: arial, helvetica, sans-serif;
  background-color: #ffffff;
  color: #000000;

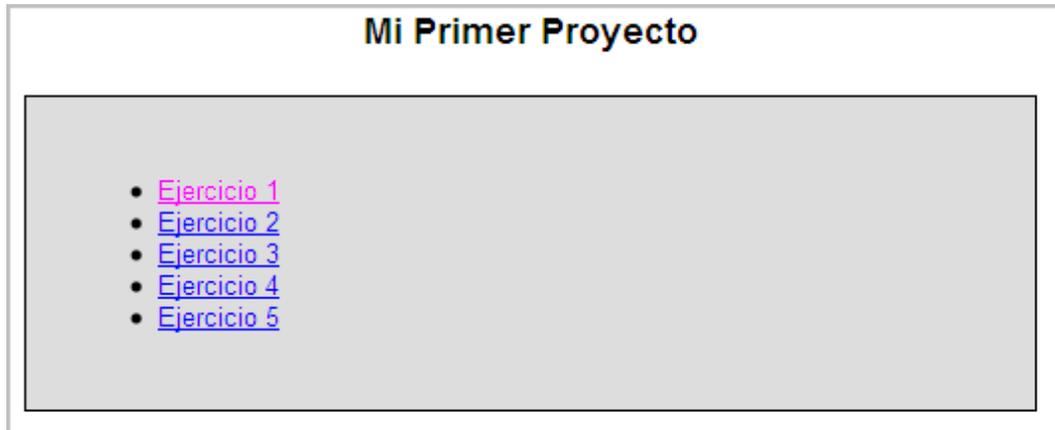
  margin-right: 5%;
  margin-left: 5%;
  font-size: small;
}

p{
  text-align: left;
  margin: 0px;
  font-size: 100%;
}

table, div, span, td{
  font-size: 100%;
  color: #000000;
}
```

También podemos **Crear una hoja de estilos completa** que incluya todos los parámetros del archivo fuente **hp6.cs_**. Esto hará que se utilicen todos los parámetros del interfaz de **The Masher** para crear un archivo **CSS** que se puede usar en sustitución del código **css** integrado en los ejercicios de *Hot Potatoes*.

The Masher nos ofrece automatización para empaquetar nuestros ejercicios, nos proporciona un índice y ahorramos quebraderos de cabeza con los enlaces entre ellos. Sin embargo, el índice es demasiado básico.



Pero si somos algo inquietos nos gustará que ese índice resulte más atractivo y al tiempo más rico en información. Puede que nos apetezca incluir:

- nuestro nombre, o
- la descripción del proyecto y el tipo de alumnos a los que va dirigido (tema, área y nivel), o
- un enlace a nuestra dirección de correo electrónico o a una página *web*, o simplemente
- una imagen.

Pues en todas estas mejoras de nuestro índice nos va a ayudar **Kompozer**. Se trata de un editor de uso gratuito heredero del conocido editor NVU 1.0.



Kompozer es un editor **WYSIWYG** (*What You See Is What You Get* / Lo que ves es lo que obtienes) de páginas *web*. Se trata de una herramienta de libre distribución y de uso gratuito basado en el motor de Mozilla. Kompozer es muy fácil de utilizar y su instalación se realiza en una carpeta de nuestro disco duro, por lo que es totalmente limpia.



Este programa es el sucesor no oficial del conocido editor **Nvu 1.0** y se propone como alternativa ya que Nvu no se actualiza desde el 2005 y una nutrida comunidad de usuarios se ha encargado de desarrollar Nvu bajo esta nueva denominación con múltiples correcciones y parches.



Diferentes plataformas

Kompozer está disponible en español y catalán para las tres principales plataformas: **Windows**, **Mac OS X** y **GNU Linux** desde <http://www.kompozer.net/download.php>.



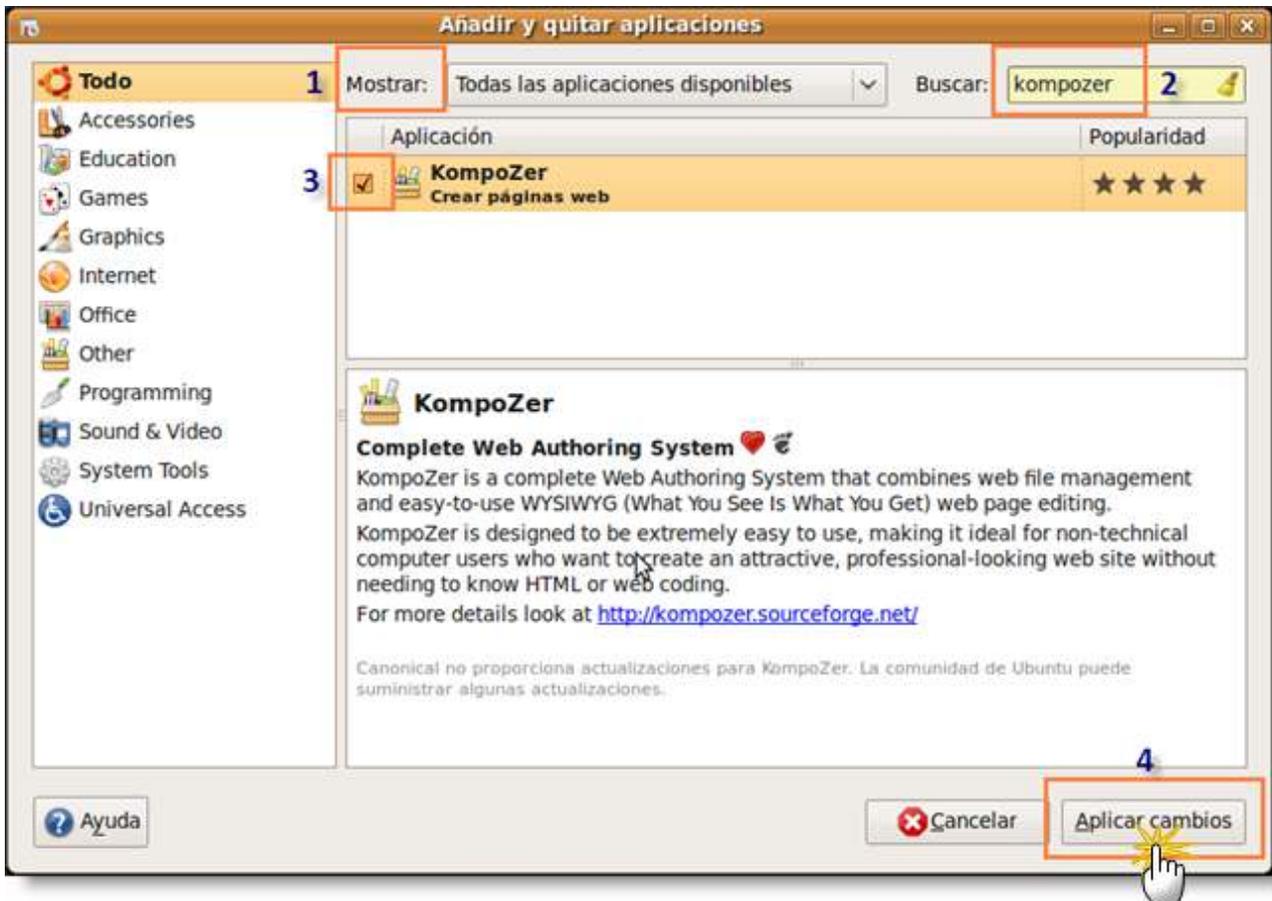
Other systems and languages

	Language	Windows	Mac OS X	GNU/Linux
Catalan	Català	download	download	download
Chinese	正體中文 (繁體)	download	download	download
Danish	Dansk	download	download	download
Dutch	Nederlands	download	download	download
English	English (US)	download	download	download
French	français	download	download	download
German	Deutsch	download	download	download
Hungarian	Magyar	download	download	download
Italian	Italiano	download	download	download
Japanese	日本語	download	download	download
Polish	Polski	download	download	download
Russian	Русский	download	download	download
Spanish	Español	download	download	download

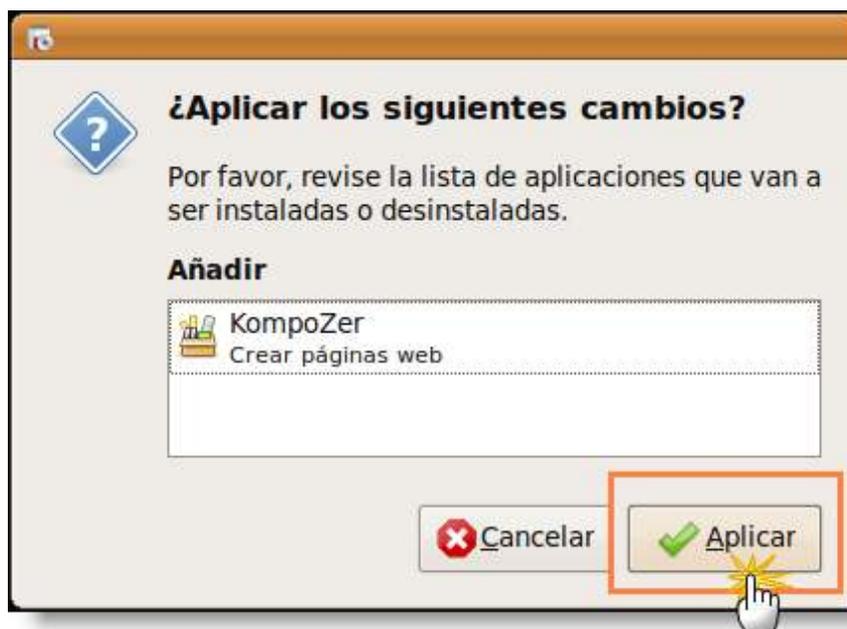
Desde la página <http://www.kompozer.net/download.php>, procedemos a la instalación de la versión correcta para nuestra lengua de preferencia y nuestro sistema operativo. Recuerda que existen versiones para castellano y catalán.



Desde el escritorio elegimos **Aplicaciones > Añadir y quitar...** En la lista desplegable **Mostrar** (1) elegimos **Todas las aplicaciones disponibles**. Ahora introducimos el término **Kompozer** en el cuadro de texto **Buscar:** (2) y a continuación pulsamos la tecla **enter**. En el cuadro **Aplicaciones disponibles** marcamos la casilla de verificación (3) que acompaña a la entrada de **Kompozer**. Pulsamos en el botón **Aplicar cambios** (4) para iniciar la instalación.



Para confirmar la instalación pulsaremos de nuevo en el botón **Aplicar**.



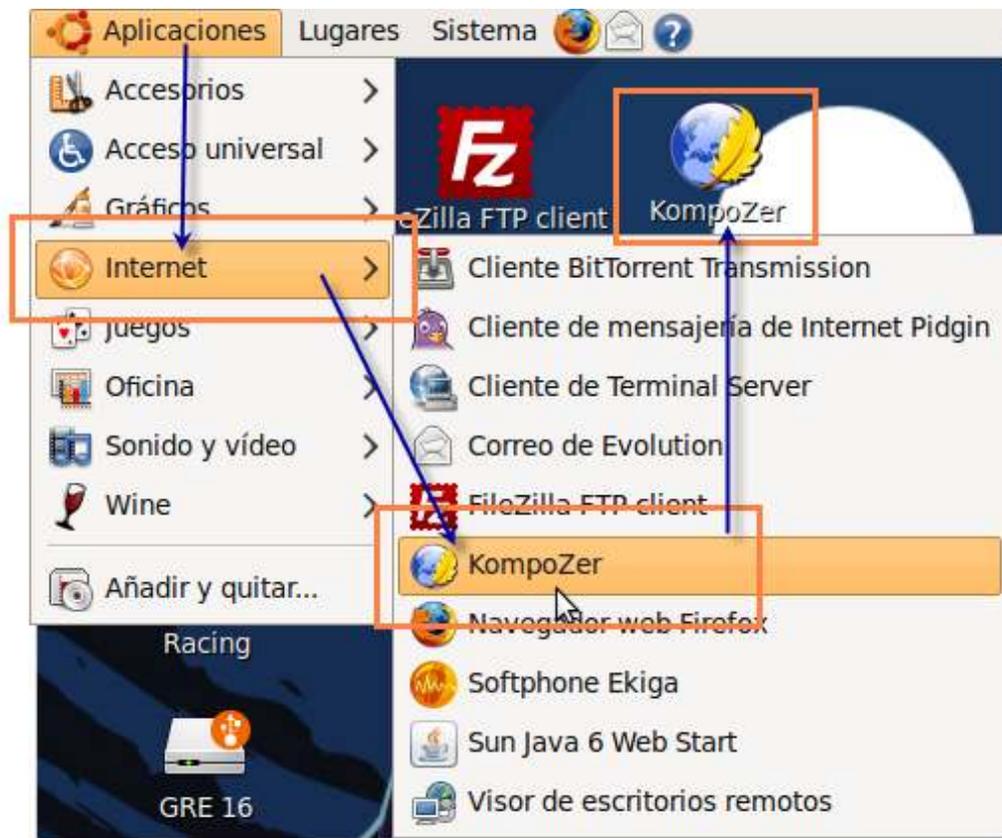
Si estamos conectados a Internet se descargarán los archivos necesarios para la instalación del programa.



Una vez concluida esta se mostrará el mensaje de confirmación. Pulsamos ya en el botón **Cerrar**.



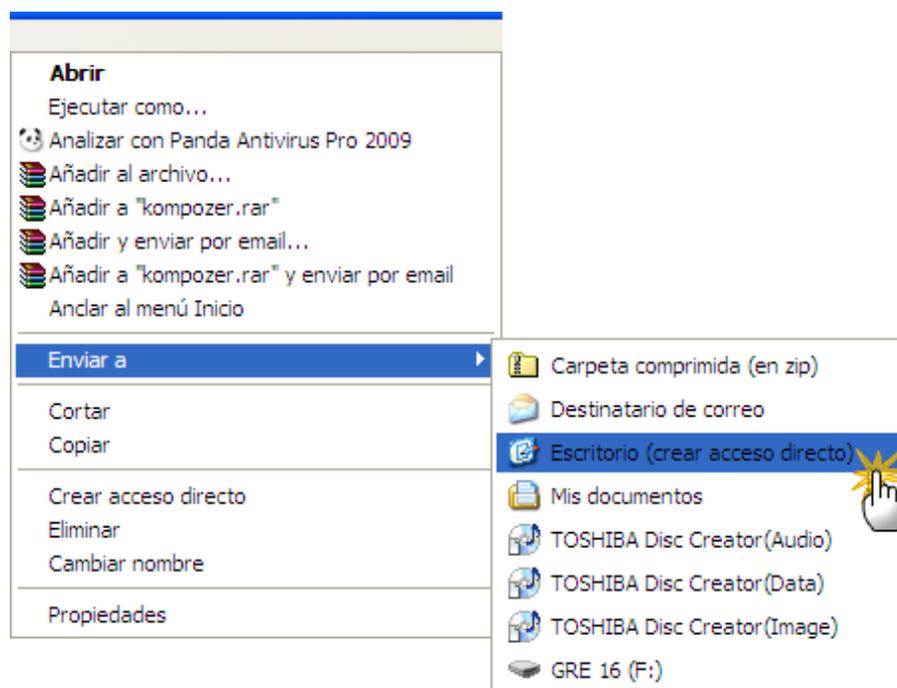
Se puede situar un acceso directo al programa en el escritorio. Para ello desplegamos en el menú de programas: **Aplicaciones > Internet > Kompozer**. Arrastramos el icono de **Kompozer** hasta un hueco libre del escritorio. Esto creará un acceso directo al programa desde el escritorio.



Desde la página mencionada nos bajamos un archivo comprimido que se descomprime sobre una carpeta, dentro de la cual encontraremos el archivo **Kompozer.exe**.



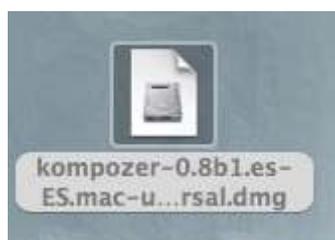
Pulsando con el botón derecho del ratón sobre este archivo encontramos la opción **Enviar a > Escritorio (Crear acceso directo)**, con lo que conseguimos tener el acceso directo a esta útil aplicación sobre nuestro escritorio.



Ahora pulsamos de nuevo con el botón derecho y seleccionamos **Cambiar nombre**, escribiendo **Kompozer**.



Desde la página mencionada, <http://www.kompozer.net/download.php>, nos bajamos un archivo comprimido en formato **dmg**, tal como se muestra en la figura siguiente:



Una vez descargado el archivo correspondiente a nuestro idioma, en este caso español, bastará con hacer doble clic sobre el archivo comprimido descargado y este se descomprimirá e instalará automáticamente, creando una carpeta con el nombre del programa en el escritorio de nuestro ordenador, tal como se muestra en la figura siguiente:



Y ya lo tendremos listo para trabajar, para lo que bastará con hacer doble clic sobre el icono de **Kompozer**,

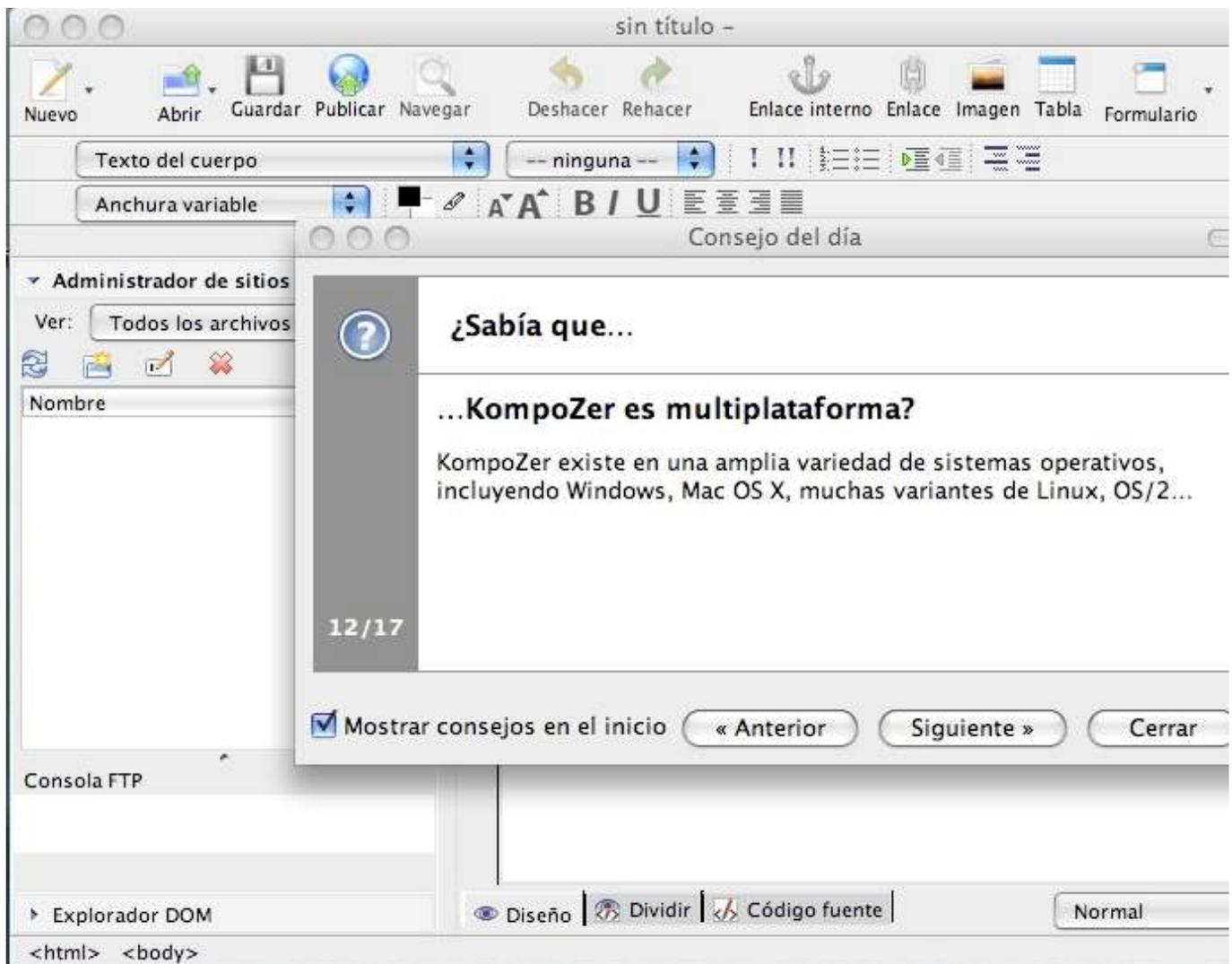


KompoZer

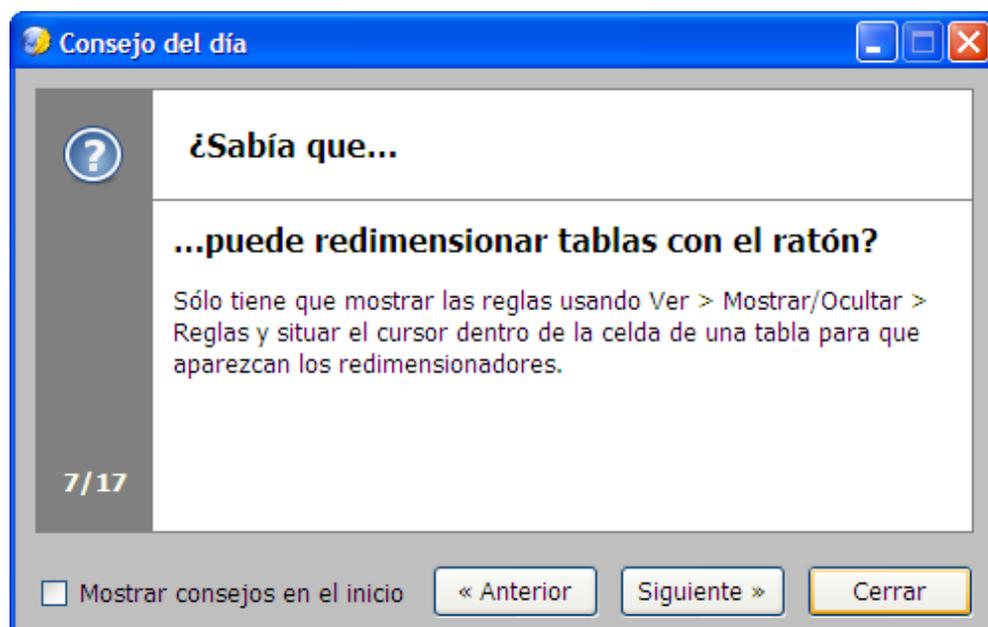
nos aparecerá el mensaje de seguridad que se muestra a continuación



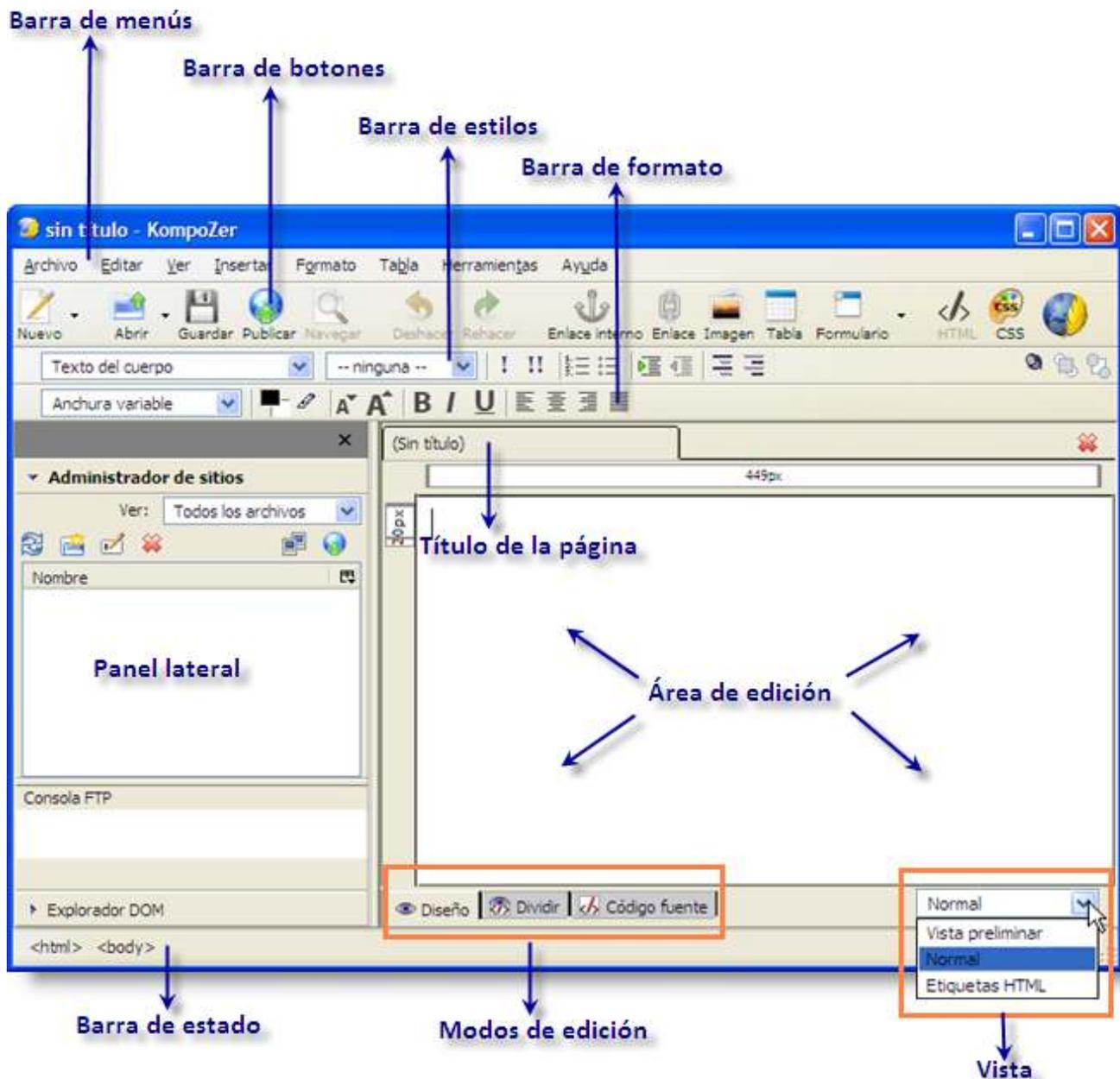
y al pulsar en el botón **Abrir** se ejecutará el programa, tal como se muestra a continuación.



Lo primero que vemos al arrancar **Kompozer** por primera vez es un consejo que podemos desactivar para que no nos interrumpa siempre en el arranque del programa.



El interfaz es sencillo e intuitivo.



La **barra de menús** ofrece acceso a todas las opciones del programa organizadas como en otras aplicaciones: Archivo, Editar, Ver, Insertar, etc.

La **barra de botones** (o de herramientas) consta de los botones de acceso a las operaciones más frecuentes: Nuevo, Abrir, Guardar, Publicar, etc.

Las **barras de formato** y **de estilo** contienen las herramientas más útiles para aplicar formato al texto: tipo de fuente, tamaño, color, efecto, listas, numeración, justificación, etc. Si se sitúa el ratón sobre cada botón se nos muestra un mensaje indicando su función.

La **barra de pestañas** de **KompoZer** permite editar varias páginas, ya que cada documento abierto es accesible al pulsar sobre la pestaña correspondiente. El nombre del archivo aparece acompañado por el icono de un disquete rojo cuando esa página ha sido modificada pero no guardada.

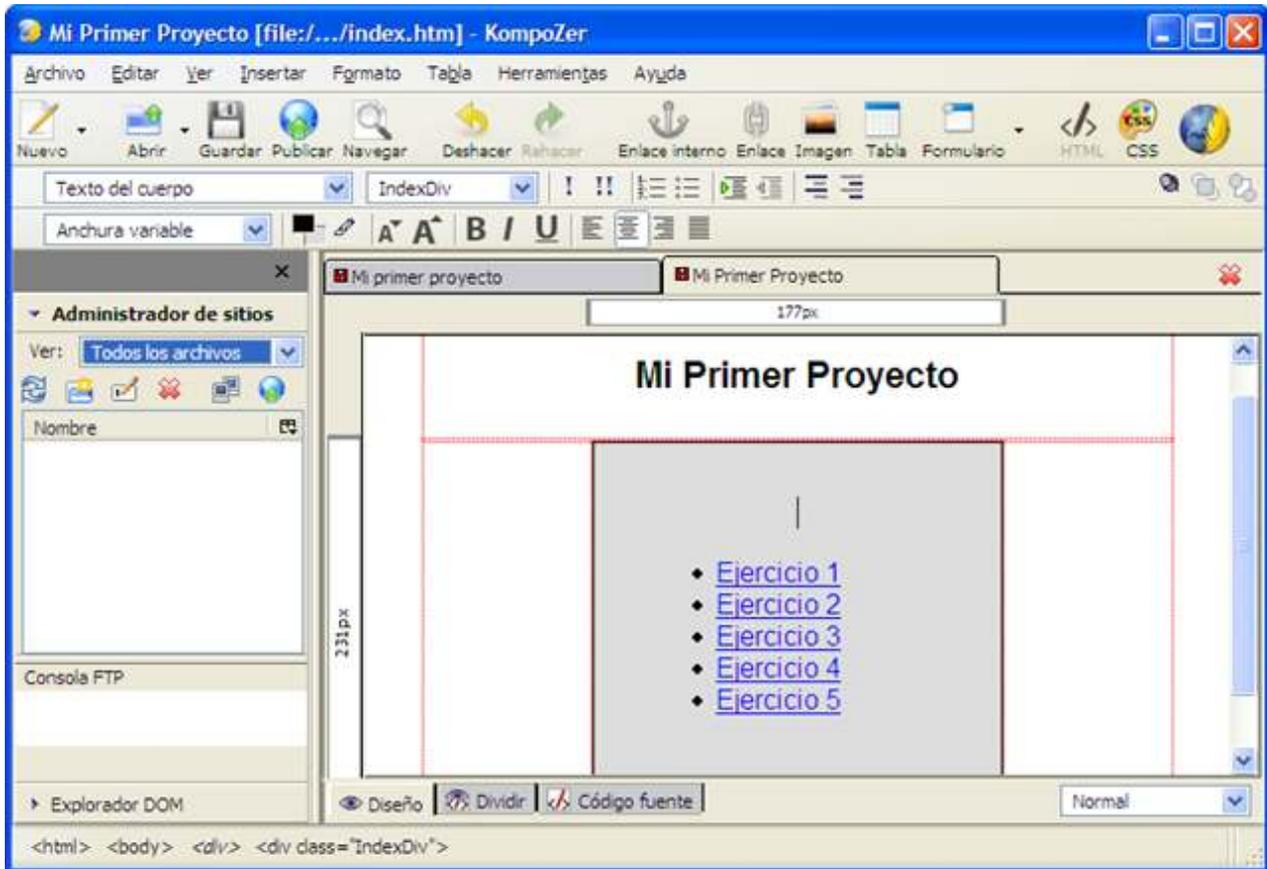
Área de edición. Muestra el contenido del documento *html* actual.

Barra de modo de edición y vista. Indica el modo de vista que está activo en el documento actual. Se puede cambiar el modo de visualización pulsando en una de estas pestañas: **Normal**, **Etiquetas HTML**, **Dividir**, **Código fuente** y **Vista preliminar**. Mientras no se indique lo contrario se utilizará el modo de visualización Normal.

La **barra de estado** muestra la posición del cursor con respecto a la jerarquía de etiquetas *html* del documento. Se pueden asignar atributos a una etiqueta haciendo clic derecho sobre la etiqueta en la barra de estado y seleccionando la opción deseada.

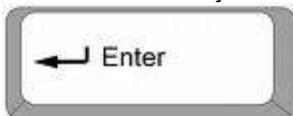
Administrador de sitios. En el panel lateral, permite crear y mantener un sitio *web*.

Lo primero que haremos con **KompoZer** es abrir uno de nuestros índices creados con **The Masher**. Vamos a introducir unas modificaciones que mejorarán la apariencia y calidad de nuestro índice.



Queremos insertar texto delante de la lista de ejercicios y luego otro trozo de texto debajo de dicha lista. En el primer texto escribiremos una descripción básica y algunas instrucciones generales de nuestro proyecto. En el segundo texto, debajo del listado, introduciremos nuestro nombre, el nivel, asignatura y tema del proyecto. Más adelante colocaremos aquí un enlace a nuestra dirección de correo electrónico.

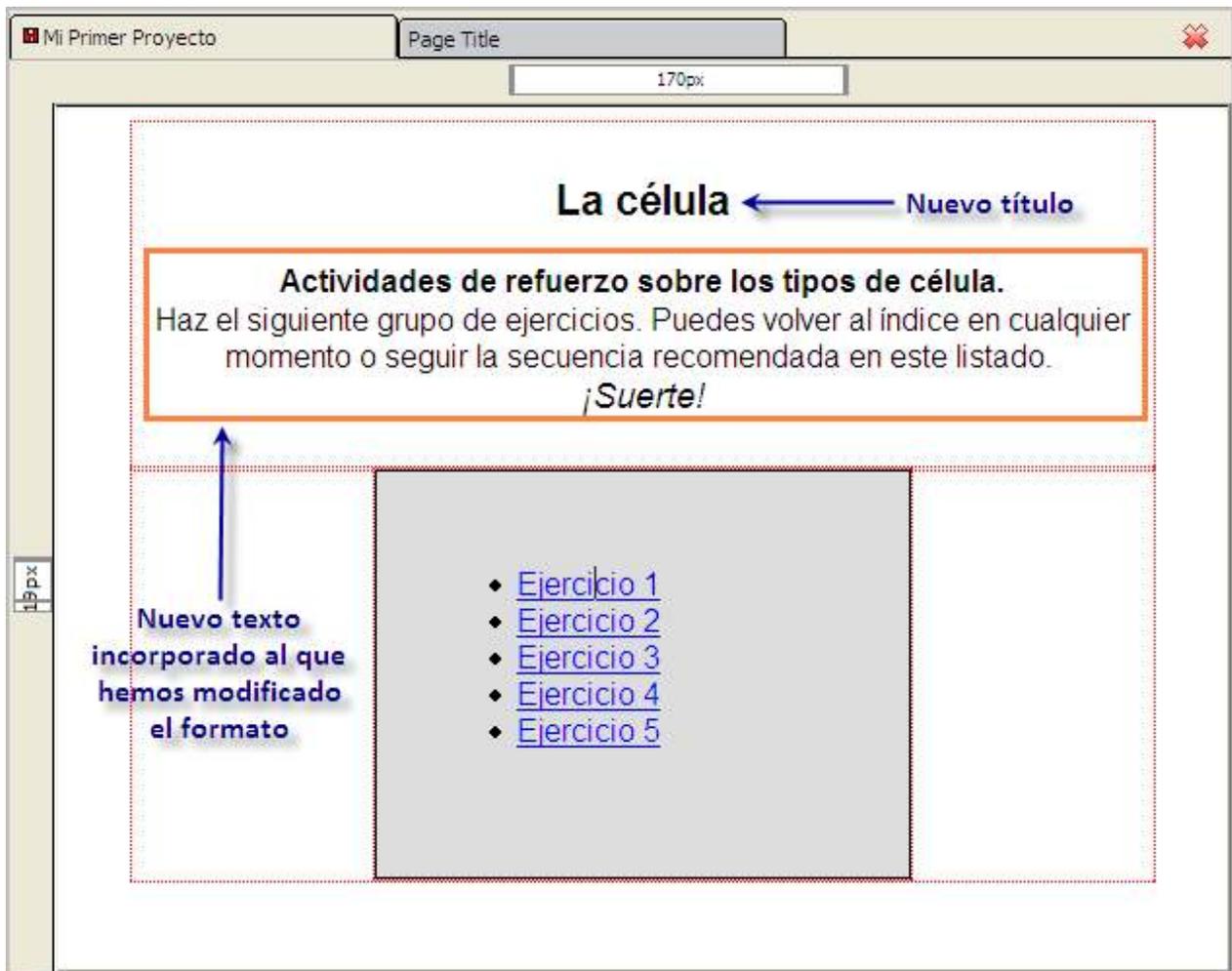
Situamos el cursor justo al final del título y pulsamos **Enter** para crear una nueva línea en la cual vamos a escribir.



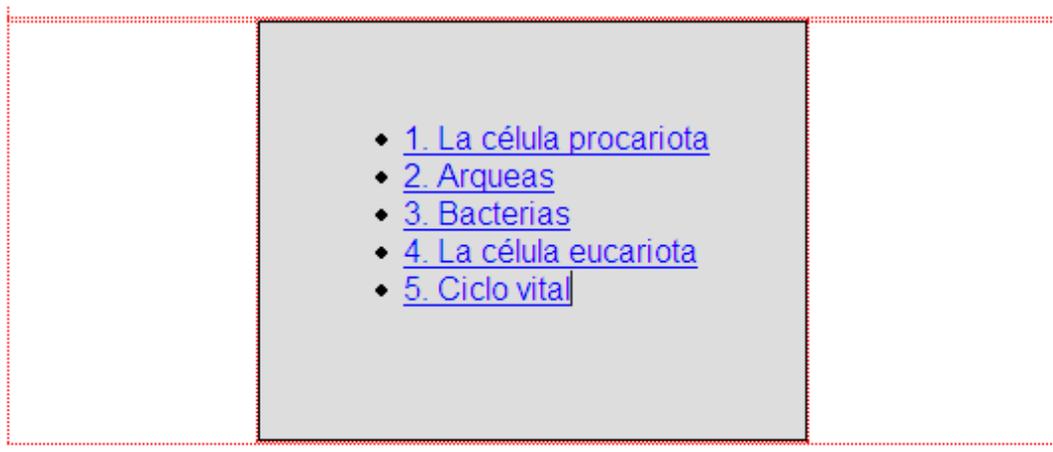
Como el tamaño de fuente del título es demasiado grande para nuestro texto, antes de comenzar a escribir utilizaremos la barra de formato para obtener el tamaño de fuente deseado.



Después de terminar de escribirlo también podemos modificar el aspecto seleccionando bloques determinados de texto. Obtenemos esto:



Ahora también podemos personalizar el nombre de cada ejercicio.



En segundo lugar tecleamos el texto que queremos introducir debajo del listado. No queremos hacerlo en el mismo recuadro que recoge el listado de ejercicios, sino justo debajo, al final de la página. Si en la vista de **Diseño Kompozer** no nos permite situar el cursor debajo del recuadro, pulsaremos sobre la pestaña **Código fuente** y bajaremos el cursor hasta situarlo entre la última etiqueta **div** y la última etiqueta **body**. Aquí introduciremos un texto genérico que nos permitirá seguir trabajando más cómodamente en el formato **Diseño**.

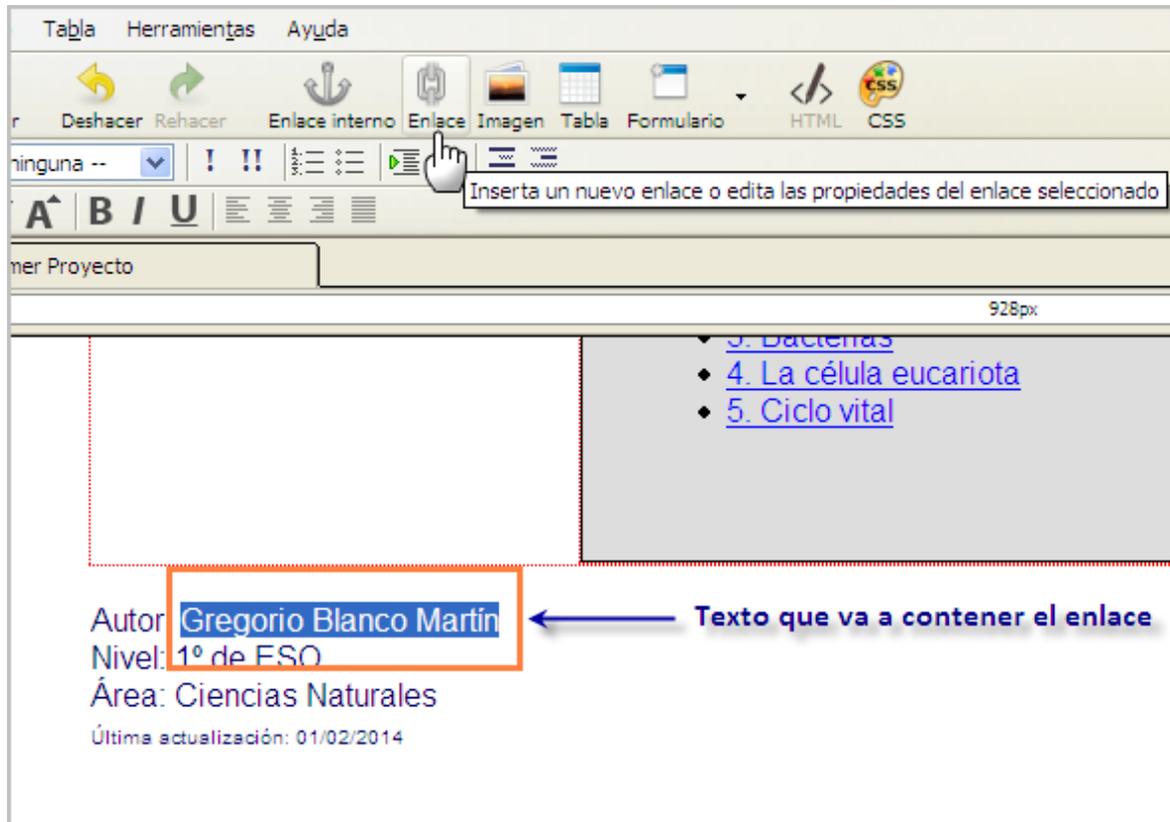


De Kompozer a The Masher

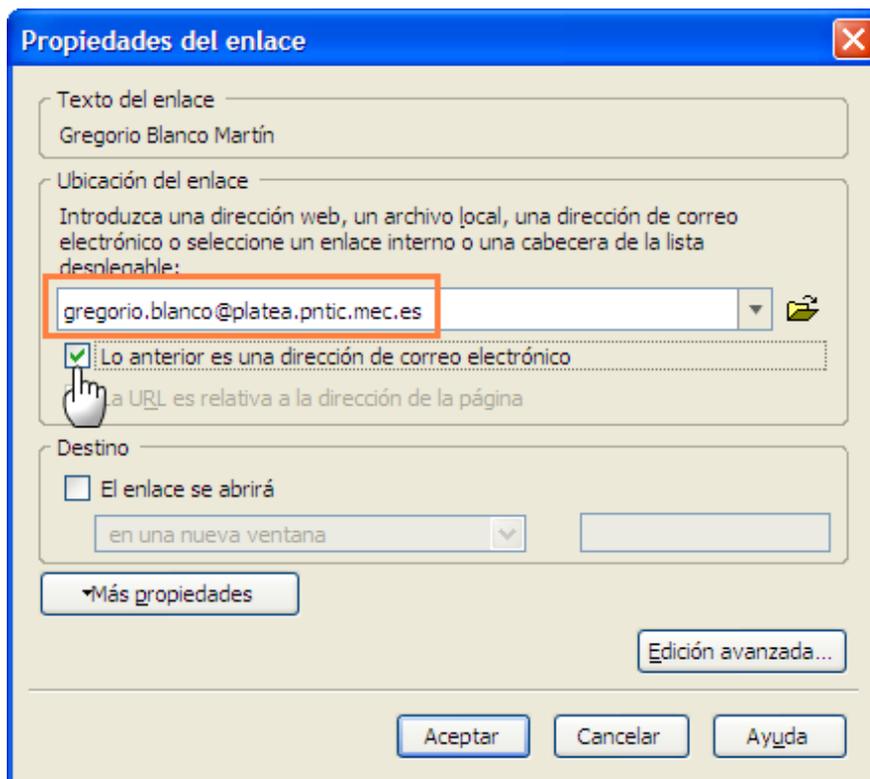
Es importante entender que si volvemos a exportar el índice con **The Masher** después de haberlo personalizado con **Kompozer**, perderemos todos los cambios realizados. Por lo tanto, solo debemos personalizar nuestros índices cuando sean proyectos definitivos.



Vamos ahora a introducir un enlace a la dirección de correo electrónico del autor, con el fin de que los usuarios de nuestros ejercicios puedan contactar con nosotros. Para ello seleccionamos con el cursor el texto que va a portar el enlace y pulsamos sobre el icono **Enlace** de la barra de herramientas.



Ahora introducimos la dirección de correo electrónico y nos aseguramos de activar la casilla "Lo anterior es una dirección de correo electrónico". Finalmente pulsamos **Aceptar**.



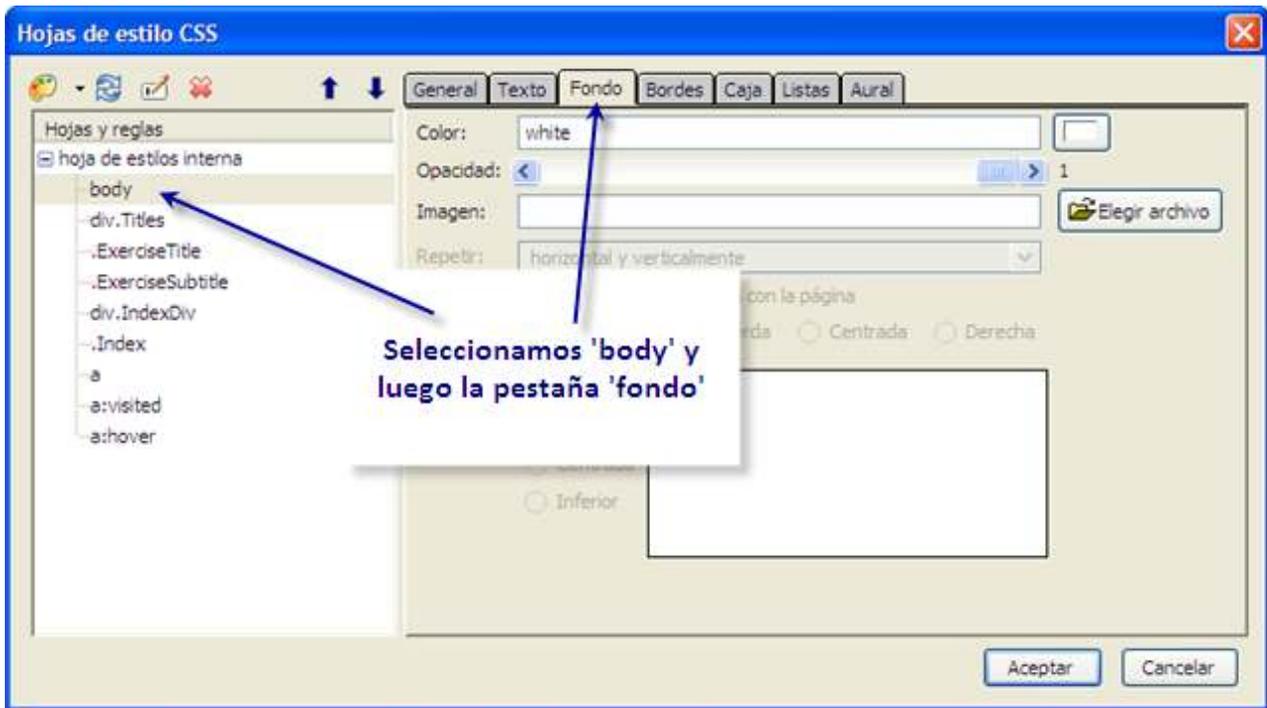
Inmediatamente comprobaremos que el texto que contiene el enlace ha adquirido el color y el subrayado característicos de los hiperenlaces.

Si observamos con atención el documento que nos creó **The Masher**, observamos que el recuadro central, en el que aparece el listado de ejercicios, ya aparece con un ligero sombreado gris. Nosotros podemos modificar los colores con **Kompozer** a nuestro gusto. Vamos a cambiar el color del fondo y también vamos a cambiar el color del título.

Para cambiar el color de fondo de la página seleccionaremos el icono hoja de estilos **CSS**:



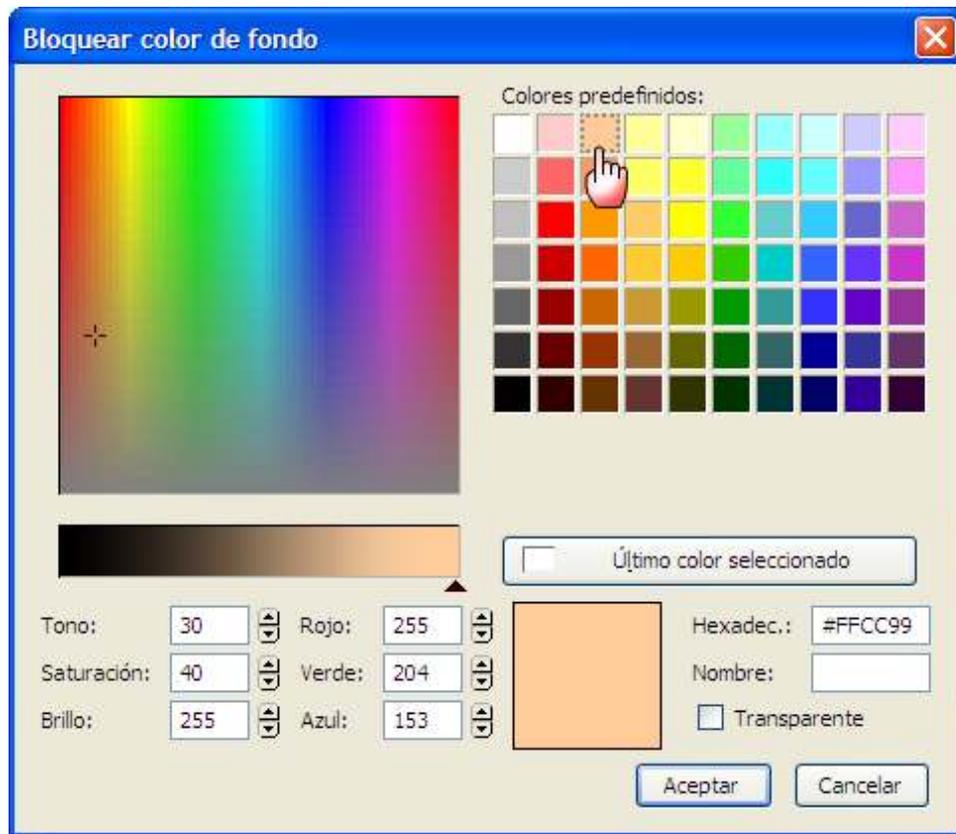
En la ventana de estilos seleccionamos **'body'** y luego pulsamos sobre la pestaña **Fondo**.



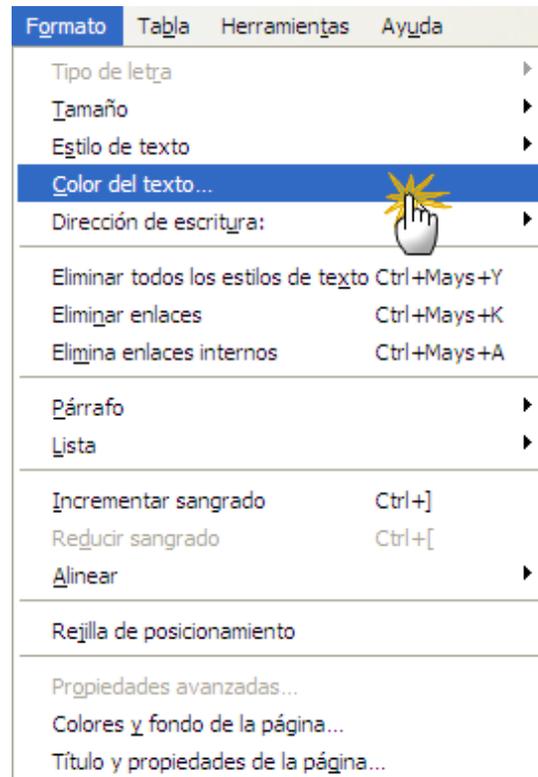
Dentro de la pestaña **Fondo** pulsaremos sobre la **caja de colores**.



En ella seleccionaremos un color de fondo. No debe ser un color sólido muy fuerte porque tapaná el texto.



Ahora vamos a cambiar el color del título. Para ello lo seleccionamos con el cursor y seleccionamos en el menú superior **Formato > Color del texto...**



Ahí seleccionamos un color diferente del que tenía, con el mejor encaje posible sobre el fondo, y aceptamos.

La célula

Nuevo color del título

Actividades de refuerzo sobre los tipos de célula.

Haz el siguiente grupo de ejercicios. Puedes volver al índice en cualquier momento o seguir la secuencia recomendada en este listado.

¡Suerte!

Insertar una imagen en nuestro índice nos puede ayudar a crear una portada más interesante. Para ello, colocaremos el cursor en el lugar en el que queremos insertar la imagen y pulsaremos sobre el icono **Imagen**.



En la ventana **Propiedades de la imagen** introduciremos el nombre del archivo de imagen. Previamente habremos colocado el archivo de imagen en la misma carpeta que nuestro índice, para evitar problemas con las trayectorias relativas.



Y este será el resultado.

La célula

Actividades de refuerzo sobre los tipos de célula.

Haz el siguiente grupo de ejercicios. Puedes volver al índice en cualquier momento o seguir la secuencia recomendada en este listado.

¡Suerte!



- ◆ [1. La célula procariota](#)
- ◆ [2. Arqueas](#)

No pretendemos desarrollar aquí un manual completo sobre **Kompozer** pero sí indicaremos fuentes en las que profundizar más en este programa:

- Otros cursos del ITE:
 - Edición en *html*: nivel inicial / profundización.
 - Diseño de Materiales Multimedia y web 2.0.
- Manual de NVU-Kompozer en Espacio Latino.



La utilización de **The Masher** para crear paquetes con proyectos o unidades didácticas hará en la mayoría de las ocasiones innecesario el crear enlaces entre ejercicios de forma manual. Sin embargo, conviene que conozcamos el procedimiento ya que en algunas ocasiones podemos necesitar hacer algún añadido a un proyecto ya existente y no deseamos tener que hacer un nuevo proyecto con **The Masher** porque:

- es un solo ejercicio y no merece la pena.
- porque hemos personalizado el índice de **The Masher** con el editor web **Kompozer** y ya no podemos volver a exportarlo con **The Masher**, ya que perderíamos los cambios realizados con el editor.

En cualquiera de los casos, antes de ponerse manos a la obra, conviene seguir algunos consejos.

Antes de empezar con los enlaces manuales es importante atender a dos consejos que nos pueden facilitar mucho la organización de nuestros proyectos:

- Si sabemos que nuestro proyecto va a contar con más de un ejercicio, siempre es conveniente **establecer una secuencia nemotécnica** al nombrar los archivos. Imaginemos un proyecto que va a contar con seis actividades. Lo ideal sería llamar al primero **ejercicio1.jqz** (si lo hemos creado con **JQuiz**; si no, tendrá otra extensión, pero eso no importa a la hora de identificar la secuencia de nuestro proyecto), al segundo **ejercicio2.jqz**, etc. Al exportarlo, obviamente, habremos de respetar la misma secuencia, llamando al primero de los ejercicios exportados **ejercicio1.htm**, al segundo **ejercicio2.htm**, etc. En resumen, lo ideal sería encontrar, en la carpeta en la que estamos creando nuestro proyecto, una secuencia tan clara y fácil de entender como esta:



- Como ya hemos dicho antes, conviene tener en cuenta que nuestros proyectos pueden viajar a otros ordenadores y también a través de la red, por lo que debemos hacerlos lo más internacionales posibles, de dos maneras:
 - evitando problemas de enlaces rotos debidos a cambios en las trayectorias relativas, por lo que resulta aconsejable incluir todos los ejercicios y archivos auxiliares de un proyecto determinado **dentro de la misma carpeta**, sin reservar una para los ejercicios y otra para las imágenes, por ejemplo.
 - **evitando los caracteres problemáticos** en los nombres de nuestros archivos y también en los nombres de los archivos auxiliares (imágenes, sonidos, etc, vídeos, etc). Estos caracteres problemáticos son la eñe, las tildes, los espacios en blanco y los signos ortográficos salvo el guión bajo (_); incluso conviene evitar las mayúsculas.

Siguiendo estos consejos, encontraremos menos problemas a la hora de completar y difundir nuestros proyectos.

Ahora ya nos ponemos manos a la obra para encadenar nuestros ejercicios. Vamos a enlazar nuestro ejercicio [ejercicio1.htm](#) con el [ejercicio2.htm](#).

Para ello, necesitamos abrir el archivo fuente (es decir, el que tiene la extensión **jqz**, sobre el que podemos hacer las modificaciones que luego afectarán a nuestro ejercicio una vez exportado). Por tanto, abrimos **JQuiz** y nuestro ejercicio [ejercicio1.jqz](#). Entramos en la **Configuración** y dentro de ella seleccionamos la pestaña **Botones**.

Archivo de configuración: C:\Archivos de programa\HotPotatoes6\translations\esp... Editar Insertar

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

Texto para el botón "Comprobar Respuesta": Verificar Texto para el botón "Correcto": OK

Incluir el botón "Pista" Leyenda: Pista Leyenda para el botón "Siguiete pregunta": =>

Incluir el botón "Mostrar respuesta" Leyenda: Mostrar Respuesta Leyenda para el botón "Pregunta anterior ": <=

Leyenda para el botón "Mostrar todas las preguntas" Mostrar todas las preguntas Leyenda botón "Mostrar preguntas de una en una" Mostrar preguntas una a una

Navegación

Incluir botón "Siguiete Ejercicio" Texto: => URL del Siguiete ejercicio: ejercicio2.htm Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto: Volver al índice URL de la página de contenidos: index.htm Buscar...

Incluir botón "Atrás" Texto: <=

Cargar Guardar Guardar como OK Ayuda

Ahora vemos la configuración por defecto de los tres botones de navegación que podemos usar, los botones **Siguiete ejercicio**, **Ir a Contenidos** y el botón **Atrás** (esto último emula al botón *Atrás* de los navegadores, por lo que no será necesario darle ninguna instrucción concreta de adónde ir cuando el alumno lo pulse). Obviamente, podemos elegir que aparezcan estos botones, activando o no las correspondientes casillas, y además podemos personalizar el texto que deseamos que aparezca sobre el botón.

Navegación

Incluir botón "Siguiente Ejercicio" Texto: =>

URL del Siguiente ejercicio: ejercicio2.htm Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto: Volver al índice

URL de la página de contenidos: index.htm Buscar...

Incluir botón "Atrás" Texto: <=

Eso sí, para que los botones **Siguiente ejercicio** e **Índice** funcionen debemos decirle al programa qué archivo debe abrir y dónde se encuentra. Para ello, podemos escribir una URL completa, por ejemplo: <http://www.iesgaherrera.com/ingles/pv/passive1.htm>, si ese ejercicio con el que queremos enlazar ya está en la red.

Navegación

Incluir botón "Siguiente Ejercicio" Texto: =>

URL del Siguiente ejercicio: <http://www.iesgaherrera.com/ingles/pv/passive1.htm> Buscar...

Incluir botón "Ir a Contenidos" Texto: Volver al índice

URL de la página de contenidos: index.htm Buscar...

Incluir botón "Atrás" Texto: <=

Sin embargo, lo más común es que diseñemos nuestro proyecto *offline* y que más adelante, una vez completado, lo publiquemos en Internet. Como aconsejamos más arriba, lo ideal es que todos los ejercicios de nuestro proyecto activo estén en la misma carpeta, por lo que sería suficiente con escribir el nombre de ese ejercicio al que queremos considerar nuestro **Siguiente ejercicio** para que el enlace funcione correctamente.

Volviendo pues a nuestro ejemplo de arriba, escribiremos simplemente el nombre del segundo ejercicio, **ejercicio2.htm**, y el programa le asignará automáticamente una trayectoria relativa coincidente que permitirá localizar el siguiente ejercicio siempre que permanezca en la misma carpeta que el primer ejercicio.

Navegación

Incluir botón "Siguiente Ejercicio" Texto: =>

URL del Siguiente ejercicio: ejercicio2.htm

Ahora, en cuanto exportemos nuestro ejercicio, el botón **Siguiente ejercicio** del **ejercicio1.htm** nos llevará a **ejercicio2.htm**.



Atención

No debemos olvidar que este enlace solo será efectivo cuando hayamos exportado correctamente **ejercicio1.jqz** y lo hayamos guardado como **ejercicio1.htm**, ya que es este último archivo el que tiene que tener el enlace que nos llevará a **ejercicio2.htm**.

De la misma manera podemos enlazar con un archivo de índice, escribiendo el nombre del mismo en el espacio

correspondiente.