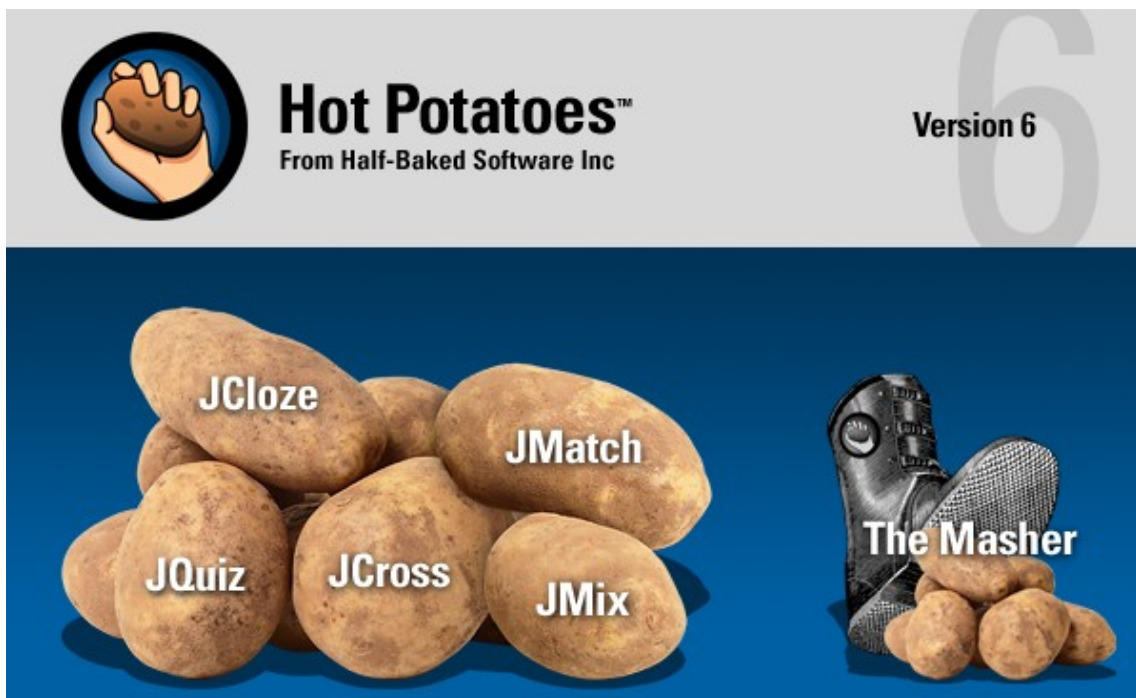


Hot Potatoes

Guia de utilização



João Carlos Antunes
Centro de Competência da Beira Interior
Março de 2006

Índice

Hot Potatoes, uma ferramenta para construção de testes online, interactivos.....	2
Instalação do programa.....	4
Registo do programa.....	6
Iniciar o programa.....	8
JQUIZ – Testes mistos (Escolha Múltipla – Resposta Simples).....	9
Configurar saída	9
Modos principiante e avançado.....	11
Tipos de questões	12
Determinar o tempo limite para resolução do testes.....	16
Correcção Ortográfica.....	16
Inserir uma imagem.....	17
Inserir ficheiros multimedia.....	19
Juntar um texto ou documento ao exercício.....	20
Formas de apresentar o teste.....	21
A gestão das perguntas.....	23
JMix – Sopa de palavras.....	24
JCross – Palavras Cruzadas.....	25
Imprimir o exercício de palavras cruzadas.....	28
JMatch – Exercícios de correspondências.....	30
JCloze - Exercícios de preenchimento de espaços (gaps)	32

Hot Potatoes, uma ferramenta para construção de testes online, interactivos

Este é um programa desenvolvido por professores e técnicos ligados à University of Victoria (Vancouver, Canadá). Não é o único que permite a concepção de teste de resolução online. Webquestion é um outro excelente programa e na página da Discoveryschool.com pode também construir-se um leque muito variado de exercícios, neste último caso, para serem impressos.

Contudo, o HotPotatoes, que cada vez tem mais adeptos entre os professores de todo o mundo que querem tornar o computador mais que uma máquina de escrever, tentando explorar todas as suas potencialidades, em especial as da Internet, ganha a todos eles pelas suas potencialidades aliadas à grande facilidade de utilização. Pela minha experiência de formador, posso garantir que qualquer professor, mesmo que apenas iniciado nas lides da informática, sentir-se-á apto a conceber materiais para os seus alunos ao fim de um par de horas.

Qual a vantagem de utilizar estes materiais de avaliação formativa? A principal é que, sendo os exercícios de correcção automática, permite uma maior autonomia ao aluno e maior motivação, por ter um conhecimento imediato do nível dos seus conhecimentos sobre determinado conteúdo programático. Por se poderem disponibilizar na Internet, o aluno pode aceder a eles e resolvê-los em qualquer momento, em qualquer ambiente.

Por sua vez, o professor poupa tempo e esforço na correcção dos testes formativos e pode desenvolver um trabalho mais individualizado com os seus alunos.

Pensamos que o professor, com toda a sua criatividade pedagógica, tem aqui uma excelente ferramenta capaz de melhorar o sucesso da aprendizagem, concebendo de forma fácil e rápida material interactivo para avaliação formativa dos seus alunos: testes de escolha múltipla e resposta simples ou curta, testes de correspondência e de preenchimento de espaços, palavras cruzadas, com a possibilidade de recurso a textos ou documentos, imagens, som e vídeo

Para conhecer algumas aplicações desenvolvidas com o programa, consulte o **Centro de Recursos Digitais (EduTeca)** do Centro de Competência da Beira Interior, em <http://www.anossaescola.com/cr>, na secção de *Recursos didácticos*.

Centro de Recursos Digitais | Recursos didácticos



Para poder inserir novo teste necessita estar **registado** e fazer o log

Username Password:

Testes online

Pré-escolar 1º Ciclo 2º Ciclo 3º Ciclo Secundário

Nível	Área disciplinar	Nome	Descrição	Hits
Secundário	Artes Visuais	A Pintura no Século XX	Nesta actividade de escolha múltipla, concebida para os alunos do(...)	26
Secundário	Filosofia	Exercício de correspondência	Rede conceptual da acção	35
Secundário	Química	Exercício de Correspondência	Um exercício de conceitos elementares sobre ácido-base	28
Secundário	filosofia	Áreas da Filosofia	Palavras cruzadas	28
1º Ciclo	Estudo do Meio	Aspectos físicos do meio	Palavras cruzadas	77
1º Ciclo	Estudo do Meio	Aspectos Físicos do Meio	Palavras cruzadas	46

No **Centro de Recursos Digitais**, depois de estar registado e ter feito o login, qualquer professor pode publicar, editar e partilhar os materiais construídos com o HotPotatoes ou outro programa de elaboração de testes como o WebQuestion.

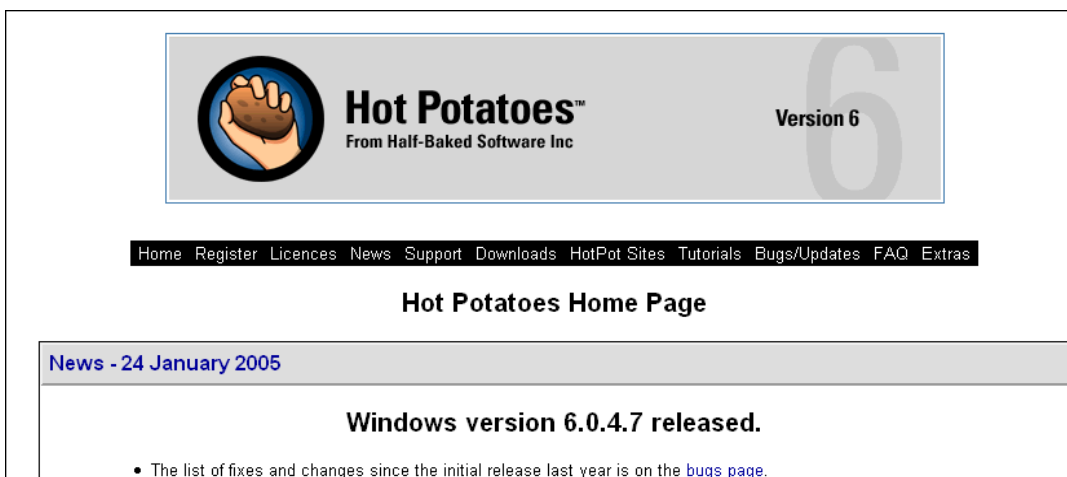
Da nossa experiência de acompanhamento de projectos que incluíam a utilização deste recurso, podemos destacar, por exemplo, a estratégia de organizar um “campeonato” onde cada equipa/grupo de dois ou três alunos, resolvia o teste formativo do HotPotatoes proposto pelo professor e somava os pontos (em percentagem). No final de cada período, encontrava-se o “campeão”. Foi uma estratégia promotora do sucesso de aprendizagem, porque responsabilizou o grupo na obtenção de resultados.

Uma outra estratégia muito interessante foi a de colocar os próprios alunos a elaborar os testes no HotPotatoes, facilitada pela grande simplicidade de utilização do programa. Depois de validados pelo professor, os testes elaborados por cada um dos grupos, foram propostos à turma, para resolução.

Queremos ainda destacar a grande utilização que os professores têm feito do módulo “palavras cruzadas”. É extremamente fácil elaborar palavras cruzadas adequadas aos conteúdos programáticos, que podem ser usadas em forma de papel como material pedagógico a usar no final da aula, para consolidação de conceitos, por exemplo. Uma estratégia diversificada, que ocupa ao professor, na preparação, pouco mais que 15 minutos.

Instalação do programa

Pode fazer o *download* do programa no *site* da Universidade de Victoria (em <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot> , na secção de downloads:

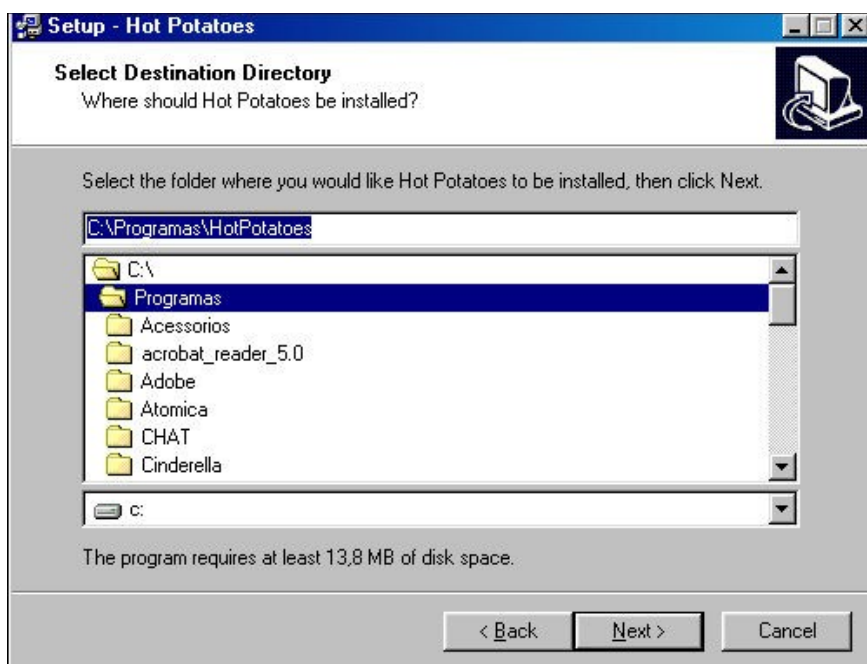


A versão 6.0 do programa, lançada em 2004, ocupa cerca de 7.9 MB e demora pouco mais de 10 minutos a descarregar.

O ficheiro que descarregou do *site* oficial do **HotPotatoes** é o ficheiro de instalação.

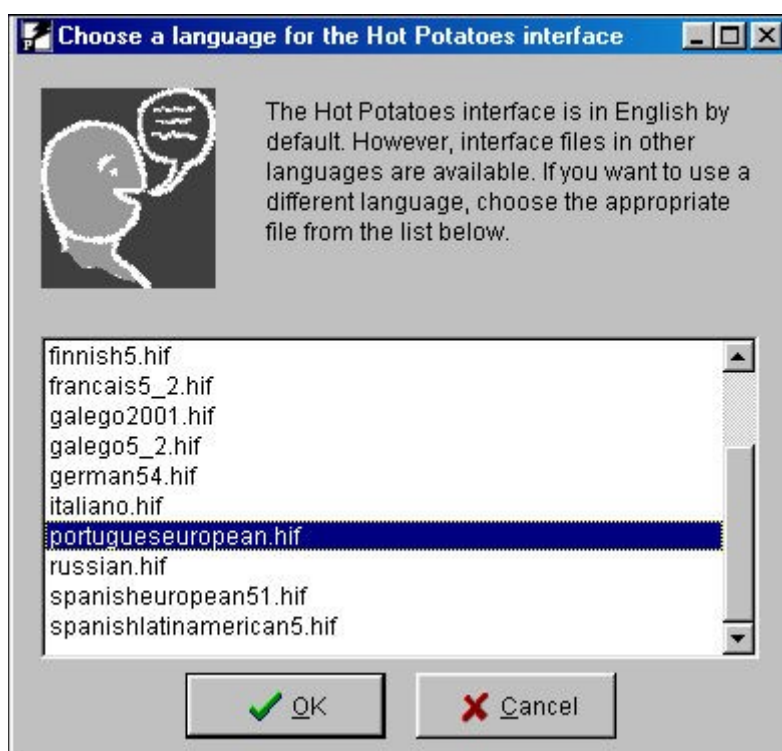
Clique sobre o ficheiro para iniciar a instalação:





Faça a instalação do programa da forma habitual. Tome nota da pasta (directório) onde ele se vai instalar, porque pode necessitar, alguma vez, de aceder a ela. Para mudar o ficheiro de configuração, por exemplo (ver adiante)

Depois de instalado, na primeira vez que o programa for executado terá uma janela de diálogo onde lhe será proposto que escolha o idioma do *interface* do programa. É natural que queira trabalhar com o programa em português, por isso escolha *portugueseuropean.hif*

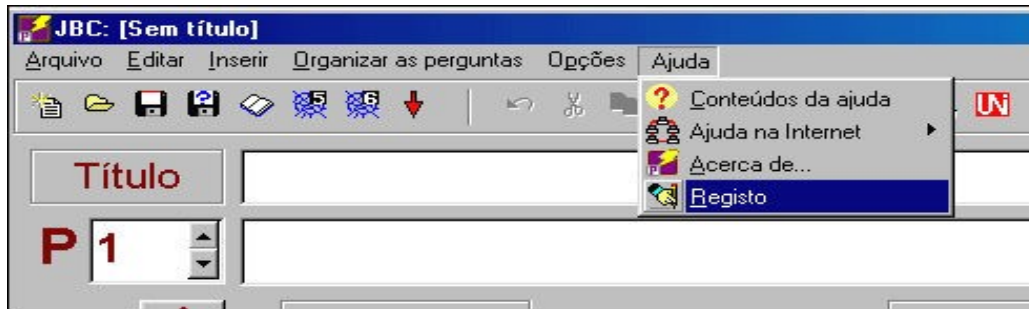


A próxima vez que executar o programa, em qualquer um dos cinco módulos (tipos de testes), terá já a interface em português.

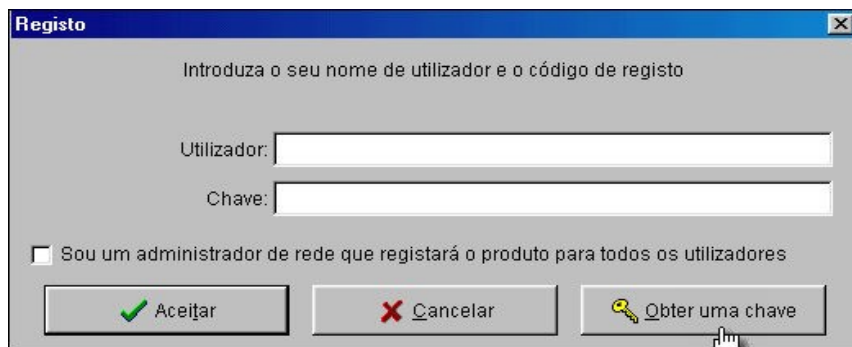
Registo do programa

O programa é gratuito, mas os seus autores querem saber quantos são os utilizadores do programa, por isso ele só fica totalmente operacional após ter sido registado. Até lá, cada exercício só poderá ter um número bastante limitado de questões

Por isso, e se é a primeira vez que está a usar o programa, após a sua primeira instalação comece por fazer o seu registo, em <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/>. De uma forma ainda mais simples, abra uma das aplicações do programa e no menu **Ajuda**, escolha **Registo**



Clique no botão **Obter uma chave**:



Preencha, na página oficial do programa a ficha de registo, para assim poder obter a chave de registo (Registration Key) que irá receber, instantes depois, através de e-mail.

Apply for a Registration Key

Please complete the following form and press "Submit" in order to request a registration. Note that if you do not submit correct or full information, you may not receive a key. The key will be sent to your email address, so please make sure the address is correct. When you receive the key, follow the instructions in the Hot Potatoes Help file to enter it into one of the programs.

I have [read the license agreement](#), I understand that Hot Potatoes is NOT FREEWARE, and I agree to be bound by the licensing terms.

Your last (family) name:

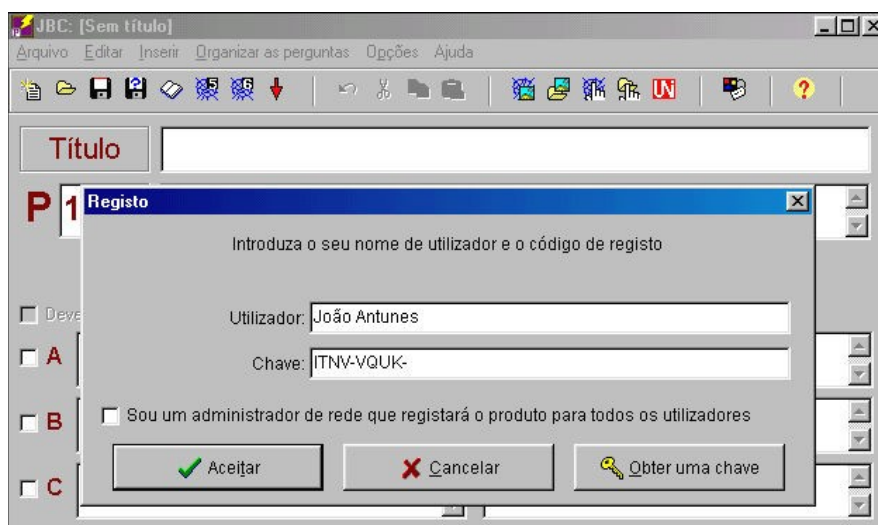
Your first (personal) name:

Your e-mail address (please enter ONLY ONE address):

The country you live or work in:

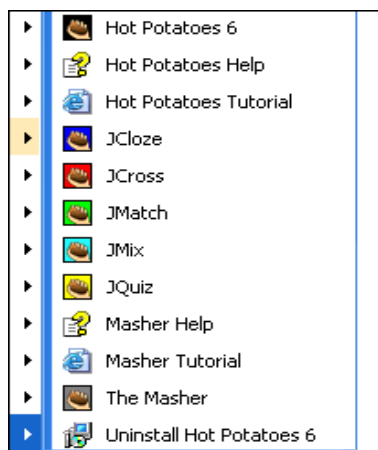
Do you want us to inform you about updates and new versions?
 Yes please.

Já da posse da chave de registo, volte ao menu **Ajuda** escolha de novo **Registo** e introduza os dados que lhe foram enviados por e-mail:



Iniciar o programa

Execute o programa, clicando no ícone da área de trabalho do Windows ou através de **Iniciar ⇒ Programas ⇒ Hot Potatoes 6**.



Clique no ícone **Hot Potatoes** para aceder à janela a partir da qual irá escolher qualquer um dos seis módulos que compõem o programa.

Pode, se o desejar, ir directamente para cada um dos módulos.

Esta é a interface onde escolhe o módulo que vai utilizar.



JQUIZ – Testes mistos (Escolha Múltipla – Resposta Simples)

A nova versão do Hotpotatoes (versão 6) contém algumas novas funcionalidades que trazem ainda maior flexibilidade à criação de testes de correção automática, adequando-se melhor às necessidades dos formadores.

Em relação às versões anteriores, a principal alteração resulta da junção dos módulos de JBC (Escolha Múltipla) e JQuiz (Resposta Curta) num único módulo que mantém o nome **Jquiz**.

Configurar saída

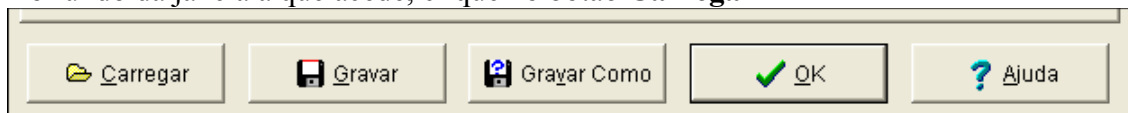
Cada um dos módulos permite a concepção de materiais que serão apresentados aos alunos sob a forma de uma página HTML (para ser *lida* no Internet Explorer ou noutro navegador). Cada exercício criado, é acompanhado por instruções de resolução ou mensagens de *feedback*. Estas mensagens ou instruções estão disponíveis em várias línguas, incluindo o português. Contudo, quando se faz a instalação, o programa tem por predefinição o idioma inglês instalado (se verificar na barra de estado, ao fundo da janela do programa, terá a indicação de que o ficheiro de configuração é o inglês – *english6.cfg*)



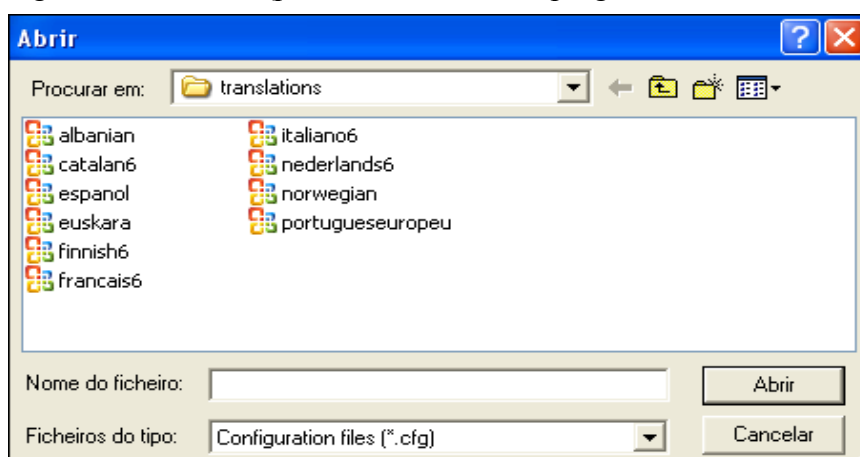
Por isso terá de mudar para o ficheiro de configuração em português:

No menu *Opções* escolha *Configurar saída*

Ao fundo da janela a que acede, clique no botão **Carregar**



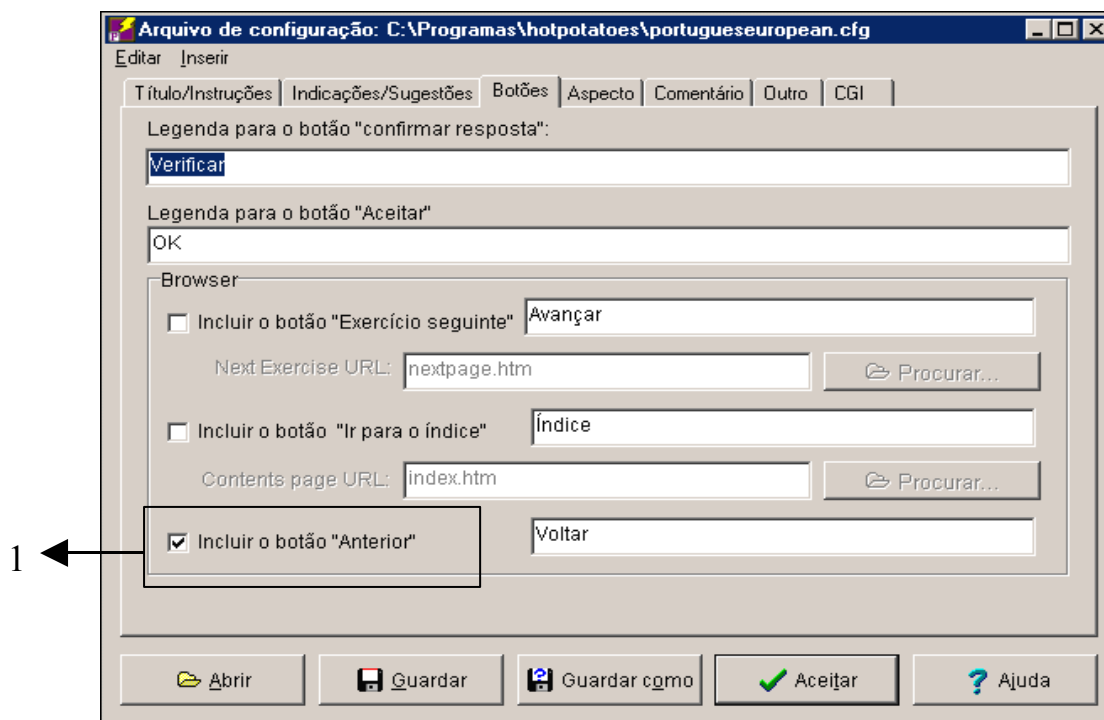
Escolha o ficheiro *Portugueseuropeu.cfg*, disponível na subpasta *Translatio*, na pasta onde o programa se instalou (provavelmente em *c:/programas/HotPotatoes6*)



Deverá executar esta operação na primeira vez que usar cada módulo. A partir daqui o programa assumirá esta alteração.

Se desejar, agora ou mais tarde, clicando nos separadores, tem acesso aos diversos aspectos de configuração de saída dos exercícios (outputs). Aqui pode, por exemplo, decidir sobre a colocação de alguns dos botões na sua aplicação. Basta activar ou

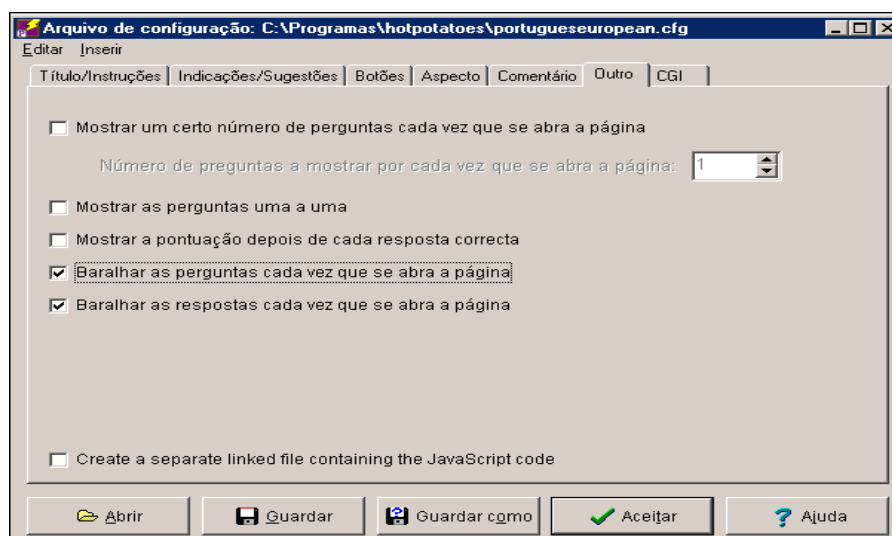
desactivar cada um dos possíveis botões de navegação. Aconselhamos que active apenas o botão assinalado na imagem abaixo (o botão **Anterior**). É que os restantes botões de navegação (*Exercício seguinte* e *Ir para o Índice*) pressupõe a existência de páginas que poderão não existir no seu site.



Se tiver intenção de fazer uma bateria de testes em que o aluno, ao fim de cada teste, possa voltar à página inicial para escolher novo teste, basta dispor do botão *Anterior*, que utiliza a função *Histórico* do navegador.

Na secção **Outro** desta caixa de diálogo, também pode aceder a opções que lhe poderão ser úteis:

Active ou desactive estas opções. A minha experiência recomenda que, por ser mais motivador para o aluno, apenas apresente no final os pontos (em percentagem) que obteve no teste – desactive por isso *Mostrar a pontuação depois de cada resposta correcta*.



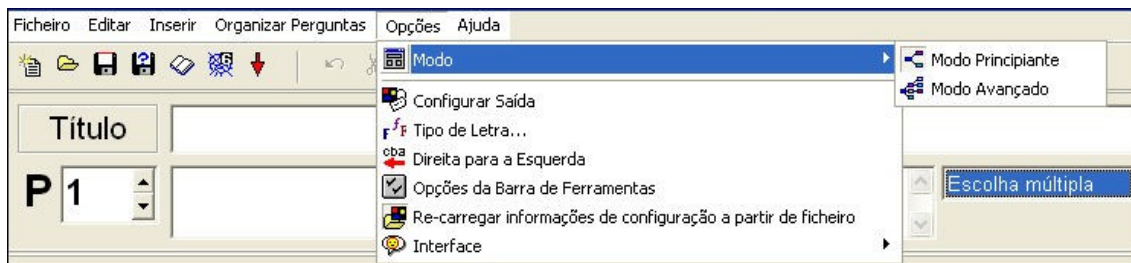
Por vezes, pode ser útil manter sempre a ordem de apresentação das perguntas- por exemplo quando elas têm um encadeamento lógico. Nesse caso, e só nesse caso, desactive *Baralhar as perguntas cada vez que se abra a página*.

Na secção **Aspecto** , também configurar o aspecto do exercício no que respeita às cores utilizadas.

No final, não se esqueça de clicar em **Guardar**, para guardar as suas preferências.

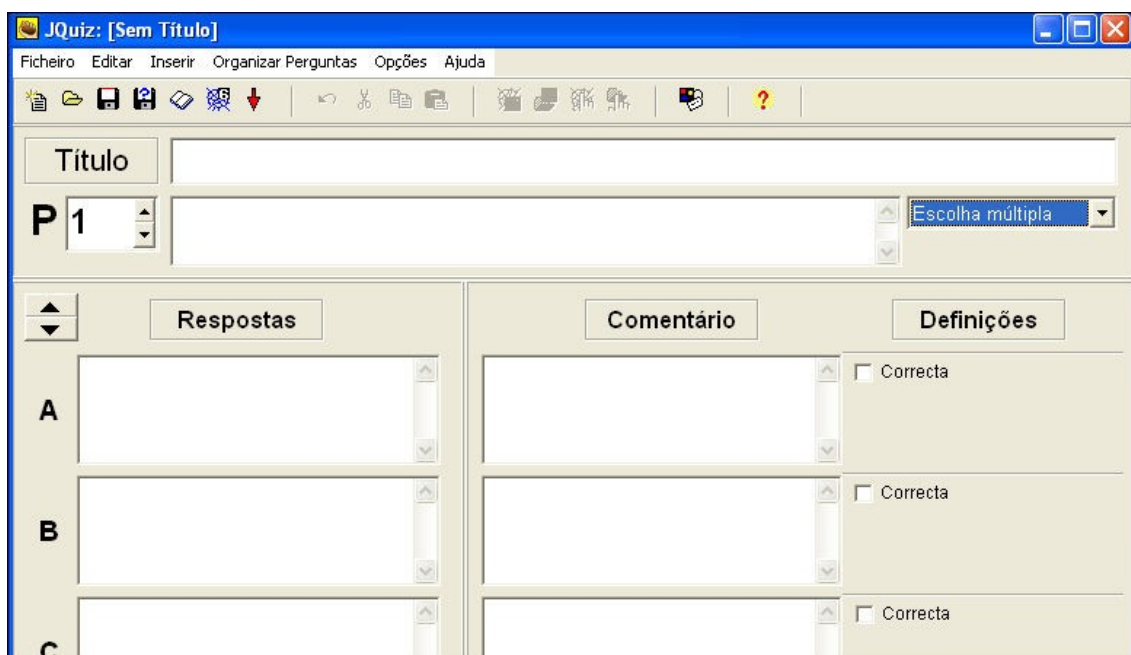
Modos principiante e avançado

Quando executa o módulo a primeira vez, o utilizador é questionado sobre se deseja trabalhar em modo principiante ou em modo avançado. Qualquer que seja a escolha, pode mais tarde mudar no menu **Opções** → **Modo** → (*Modo principiante* ou *Modo avançado*)

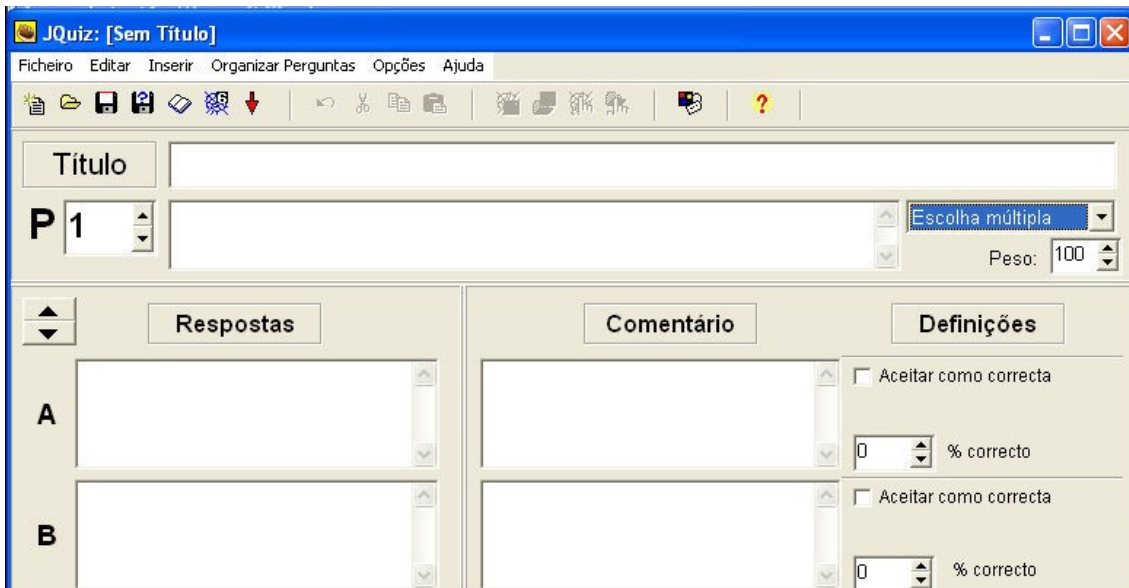


Se escolher a opção de **modo avançado**, passa a ter a possibilidade de atribuir pesos diferentes a cada uma das perguntas (por exemplo entre 10 a 100 por cento).

Também pode determinar que uma determinada resposta não sendo a completamente correcta, poderá ser considerada meio correcta, atribuindo-lhe então, uma percentagem inferior a 100 por cento.



O módulo JQuiz em modo simples



O módulo JQuiz em modo avançado

Tipos de questões

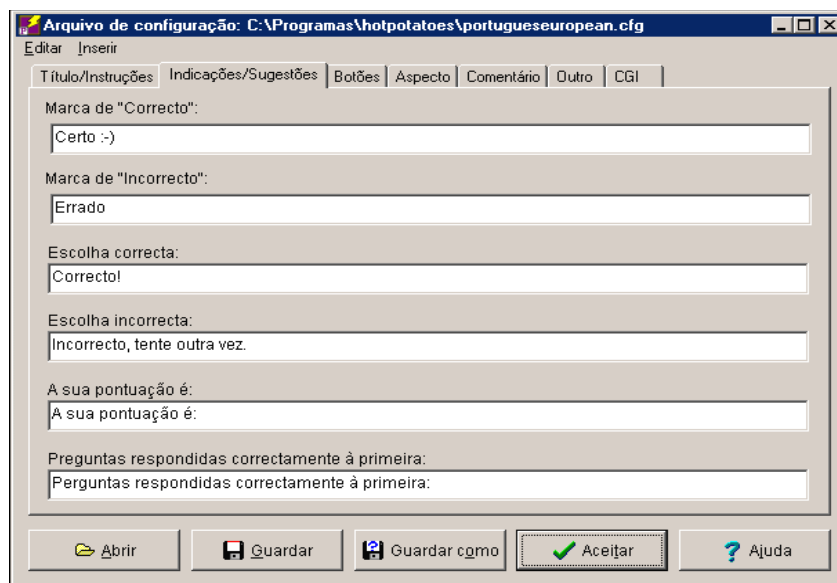
Neste módulo, **JQuiz**, o utilizador dispõe de quatro tipos de perguntas para elaborar os seus testes.

As opções são acessíveis a partir da lista pendente:

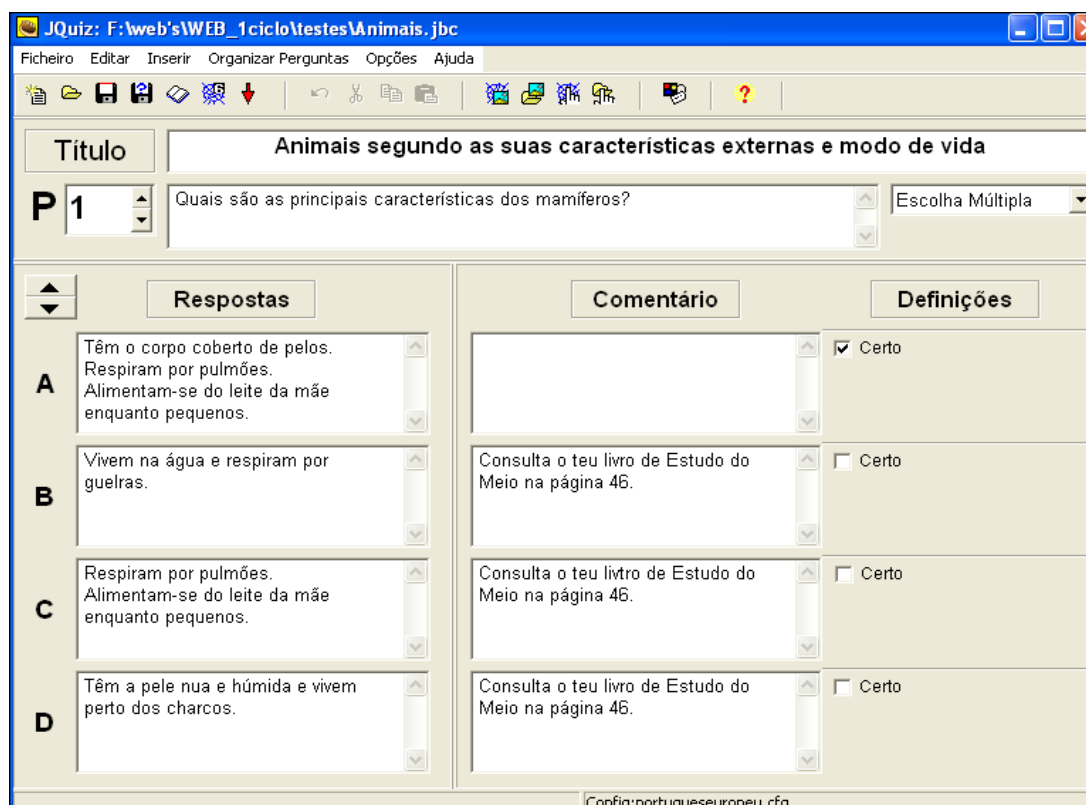


Escolha Múltipla - permite-lhe elaborar testes onde o aluno escolhe a hipótese de resposta clicando num botão.

Na coluna **Respostas** escreva as várias respostas possíveis. Selecione a resposta correcta. O preenchimento da coluna **Comentário** é opcional. Aí poderá inserir o texto que se apresentará ao aluno, quando ele escolher uma das hipóteses de resposta que lhe são propostas. Pode dar-lhe algumas pistas de resposta à pergunta, no caso de ele escolher a hipótese errada. Pode mesmo criar aqui hiperligações para documentos ou para sítios onde o aluno pode obter informações que o conduzam à resposta correcta. Se deixar em branco esta coluna, o *feedback* com o utilizador far-se-á de acordo com o que está predefinido no ficheiro de configuração de saída (secção **Indicações/Sugestões**) disponível a a partir do menu **Opções**:

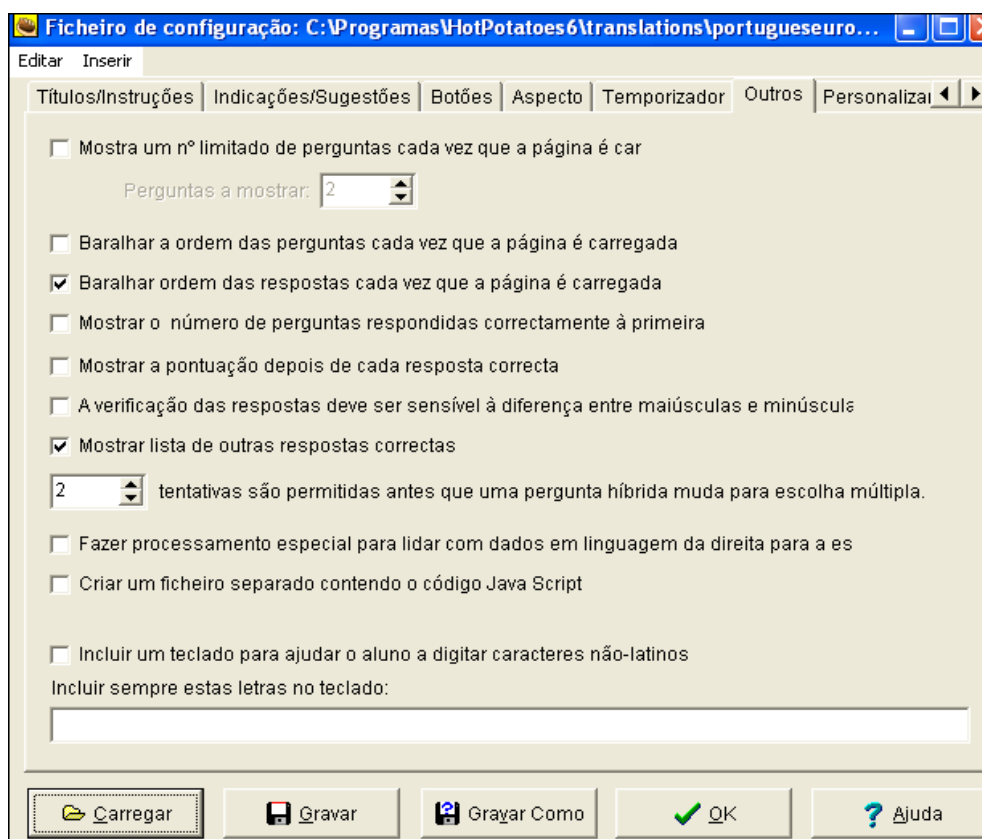


Quando tiver elaborado uma pergunta, para continuar o seu trabalho irá acrescentar novas perguntas clicando no botão **Pergunta seguinte**.



Resposta Curta – A seguir à pergunta existe um espaço para a resposta, onde o aluno terá de escrever a resposta correcta. Pode indicar mais que uma resposta possível. Por exemplo, pode indicar como correctas a uma pergunta sobre “Qual foi o primeiro rei de Portugal”, D. Afonso Henriques ou D. Afonso I.

Neste caso também poderá optar por considerar obrigatório ou indiferente o uso das maiúsculas na resposta. Isso consegue-se através das opções de configuração de saída em *Opções* → *Configurar saída*:



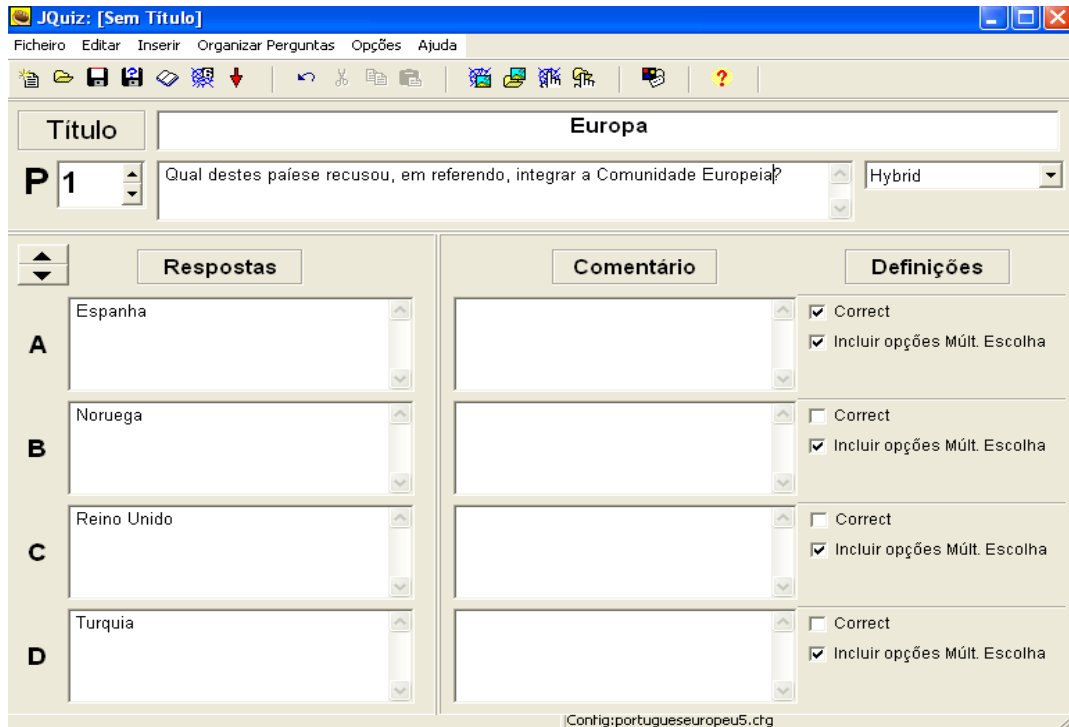
Nesta janela de configuração, seleccione a secção **Outros** e aí active a opção *A verificação das respostas deve ser sensível à diferença entre maiúsculas e minúsculas*.

Também é nesta secção que pode optar entre baralhar ou não as perguntas e as respostas possíveis cada vez que a página é aberta.

Mostrar ou não a pontuação depois de cada resposta correcta – Eu, pessoalmente, considero mais interessante, mostrar apenas a pontuação final.

Pergunta híbrida – é uma combinação de pergunta de escolha múltipla e de resposta curta. A pergunta começa por se apresentar sob a forma de resposta curta (espaço para dar resposta escrita). Ao fim de um determinado número de tentativas frustradas de resposta, a pergunta passa a escolha múltipla, com a lista de hipóteses de resposta correcta. O número de tentativas em resposta curta, determina-se na janela de configuração, na secção **Outros**, que já se apresentou em cima. No exemplo ilustrado com a imagem anterior, estão indicadas duas tentativas.

Para um teste deste tipo, deve indicar todas as respostas possíveis a integrar a lista de escolha múltipla, de onde o aluno poderá escolher a resposta correcta:



Repare que eu assinali qual a resposta correcta, mas assinali também quais as respostas que vão integrar a lista de escolha múltipla, activada no caso de o aluno não conseguir responder sob a forma de Resposta Curta.

Pergunta de **Seleção Múltipla** – Apresenta-se ao aluno um conjunto de itens, de entre os quais nós queremos que ele seleccione os correctos. Muito útil para perguntas do género: *Destas palavras indica quais as que pertencem à classe dos nomes*, ou *Destes países assinala quais os que não pertencem à Comunidade Europeia*.

Quais deste países não pertencem à Comunidade Europeia?

a. Noruega

b. Bélgica

c. Holanda

d. Polónia

e. Rússia

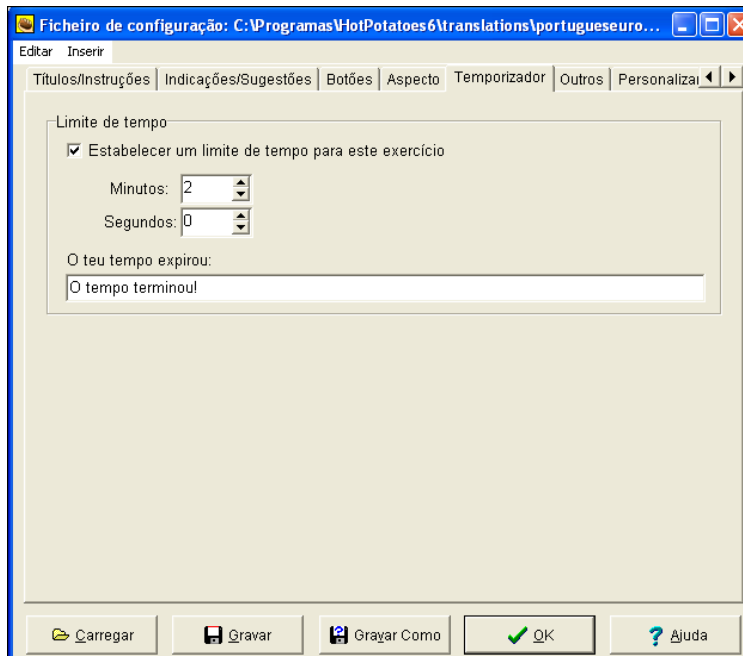
f. Turquia

g. Espanha

h. Reino Unido

Determinar o tempo limite para resolução do testes

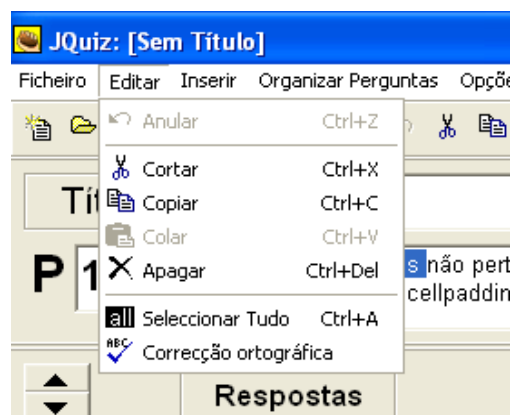
O programa permite estabelecer um tempo limite para a resolução do teste. Para tal, no ficheiro de configuração (Menu **Opções --- Configurar saída**), na secção **temporizador**, active a opção *Estabelecer um limite de tempo para este exercício* e indique o tempo desejado (em minutos e segundos)



Correcção Ortográfica

O HotPotatoes versão 6, utiliza o corrector de ortografia do Microsoft Office, aquele que é usado no Word.

Pode usá-lo através de **Editar → Correcção ortográfica**

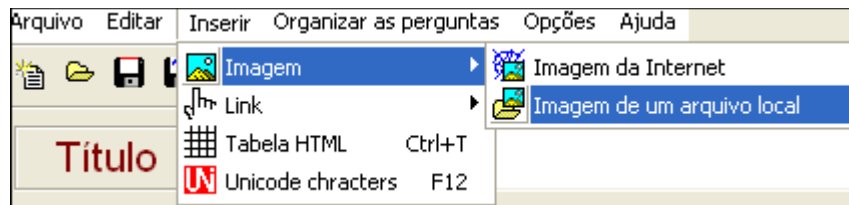


Inserir uma imagem

É possível juntar uma imagem a qualquer exercício criado com o HotPotatoes. Para executar esta operação é importante seguir as seguintes instruções

- 1- Escolha a imagem e copie-a para a pasta onde vai guardar os ficheiros da aplicação. Deste modo está a garantir que a imagem seja visível quando se aceder ao teste através do Internet Explorer e que não vai esquecer de a gravar para a disquete ou de a enviar para o servidor da sua *homepage*, quando chegar a altura de colocar os exercícios na rede.
- 2- Não deve inserir imagens de grande dimensão! Se ela for de dimensão excessiva, deve redimensionar previamente a imagem. Ela não pode ser redimensionada no HotPotatoes por isso, use um programa de edição de imagem como o IrfanView.
- 3- Coloque o cursor no ponto onde vai inserir a imagem.

Tomados estes cuidados, agora terá de ir à barra de menus em **Inserir ⇒ Imagem ⇒ Imagem de um arquivo local** (se o ficheiro de imagem que vai inserir estiver no seu computador – o mais provável)



No sítio onde tinha o cursor terá agora uma instrução de código *html* que será lida pelo navegador (*browser*), permitindo assim que a imagem seja visualizada quando se aceder à página web gerada pelo programa:

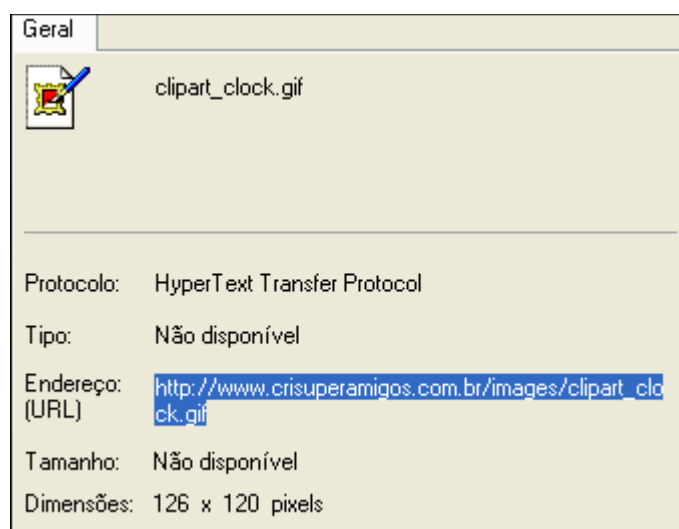
```
<CENTER><IMG SRC="manuel_j.jpg" ALT="manuel_j.jpg" WMDTH="197" HEIGHT="238"
BORDER="0"></CENTER>
Comecei a reinar em 1495 e estive no trono até à minha morte, em1521. Posso dizer que fui
```

Por vezes é útil usar ficheiros gráficos que já estão disponíveis na Web. Para isso, deve abrir a página onde a imagem é visualizada. Com o botão direito do rato, acede aos menus contextuais:

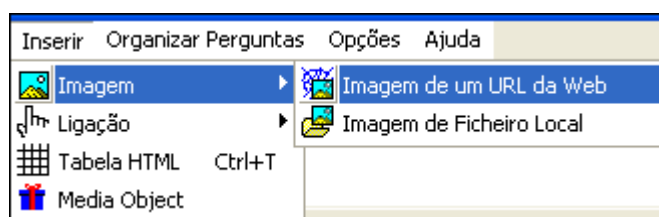


Clique em *Propriedades...*

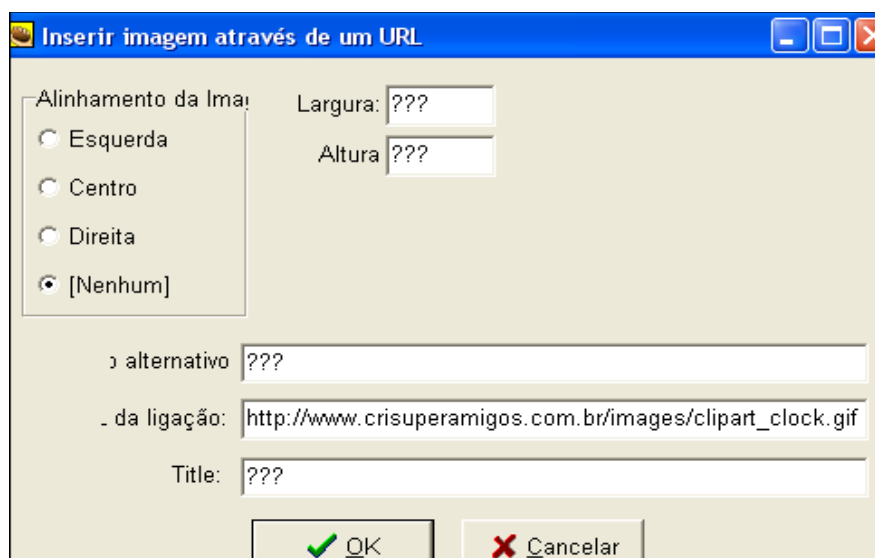
Terá então uma janela de propriedades da imagem sobre a qual havia clicado. Entre outras informações tem aí o endereço (URL). Selecciono-o com o rato e copie-o (CTRL + C):



Depois, no módulo do HotPotatoes onde está a trabalhar, insira o endereço da imagem: Coloque o cursor onde a deseja inserir. No menu **Inserir**, escolha agora **Imagem – Imagem de um URL da Web**:



Nesta janela de inserção de imagem com ligação URL, insira o endereço previamente copiado:

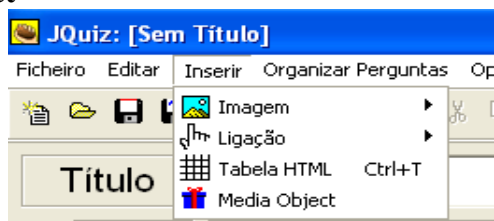


Pode aqui, entre outras coisas, indicar o tamanho (em pixels) que deseja para a imagem, bem como o seu alinhamento.

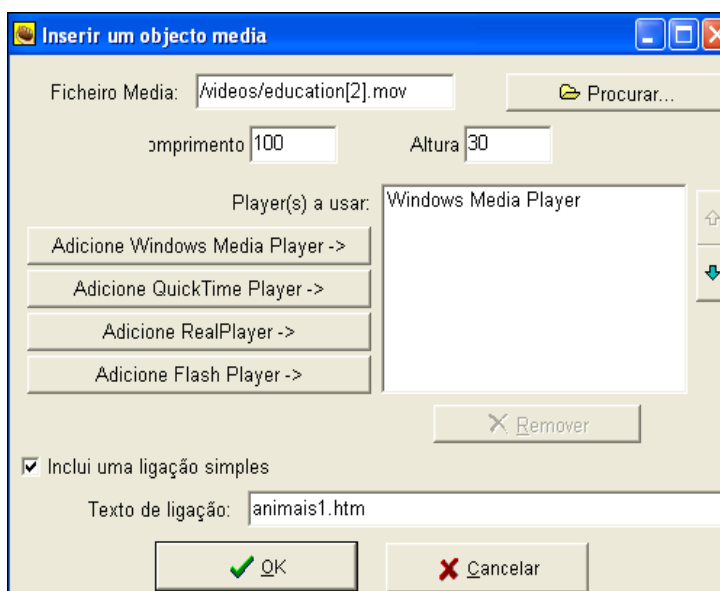
Inserir ficheiros multimedia

Pode agora, de uma forma bastante mais simples integrar na sua aplicação qualquer ficheiro de som, vídeo ou flash.

Inserir → Media Object



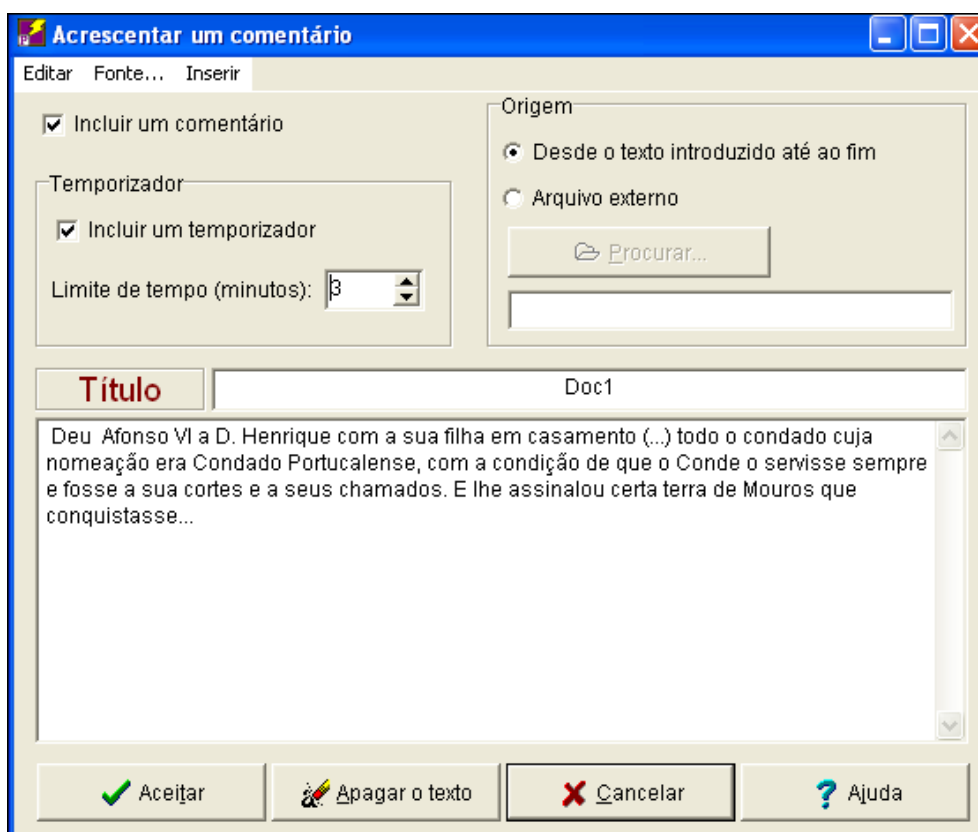
Escolha o ficheiro, o *Player* adequado ao ficheiro multimédia a integrar, o tamanho de visualização do ficheiro e clique em OK para continuar



Juntar um texto ou documento ao exercício

O questionário pode ser composto por um texto ou documento e um conjunto de perguntas relacionadas com o texto. Pode usar este recurso em qualquer dos módulos do HotPotatoes.

Para aceder a esta função, no menu **Arquivo**, escolha **Acrescentar comentário**. Também pode aceder à funcionalidade através deste botão da barra de ferramentas:



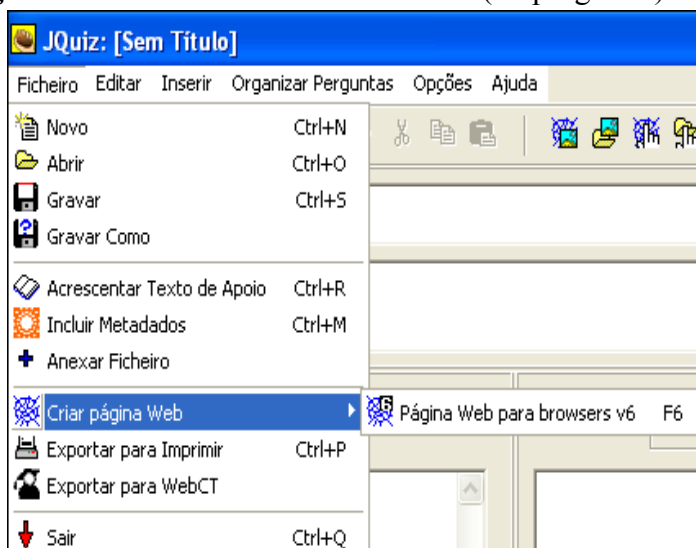
Nesta janela, deve activar a opção **Incluir um comentário** (canto superior esquerdo). Pode também usar o *Temporizador*. Neste caso, determinará os minutos a que o aluno tem acesso ao texto ou documento incluído no exercício.

Pode formatar o texto, escolhendo o tipo, tamanho e cor de letra, através do menu **Fonte**. Também pode inserir no documento (comentário) imagem, hiperligação (ligação a página web, por exemplo) e até pode incluir tabela. Acede a estas funcionalidades através do menu **Inserir**

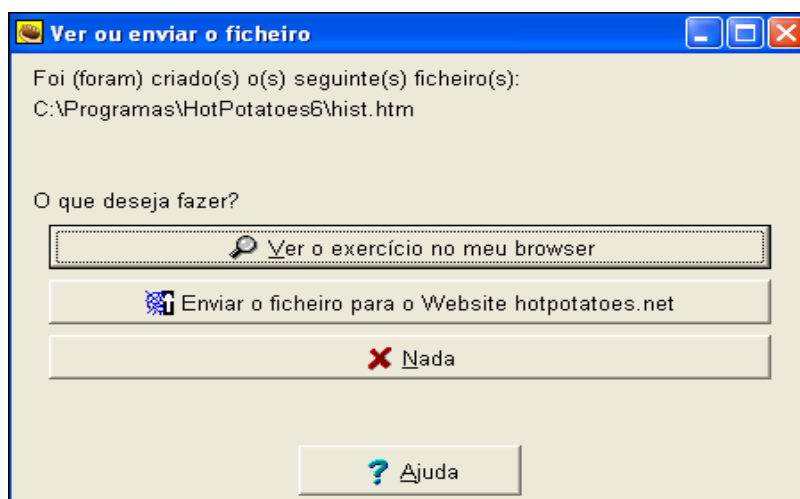
Formas de apresentar o teste

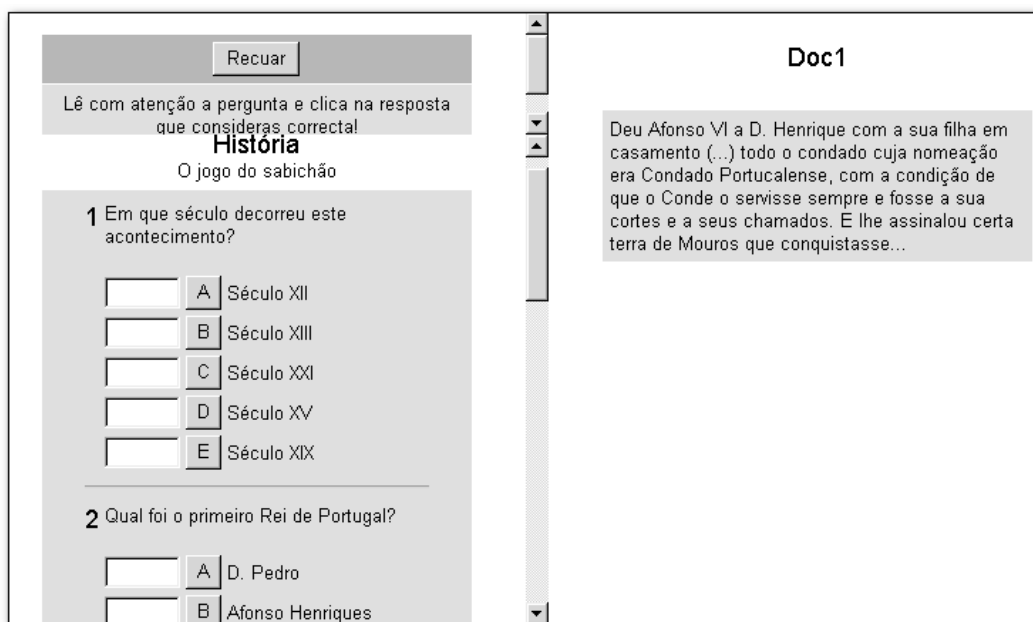
Quando tiver terminado, deverá **guardar** o trabalho no formato nativo (do programa) para que, em qualquer altura, o possa editar. Neste caso no formato JBC.

1- Para que o teste possa ser resolvido pelos seus alunos deve ser convertido em página da Web. Consegue isso em **Arquivo – Criar página Web**



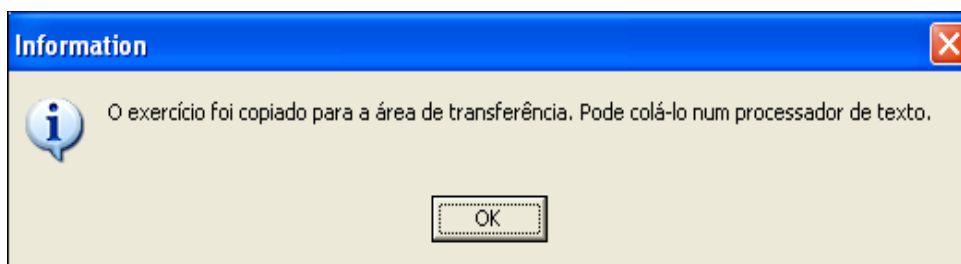
Será informado sobre os ficheiros que o programa criou, com base no nome que escolheu no momento da exportação (neste caso foi *hist.htm* – será este o ficheiro que deve ser aberto no Internet Explorer para que o teste possa ser resolvido). Tem oportunidade de visualizar imediatamente o seu trabalho se clicar no botão **Ver o exercício no meu browser**





Este vai ser o aspecto da página da Web onde os seus alunos poderão resolver o teste

2 - Exportar para Imprimir – Neste caso, o trabalho que desenvolveu no programa, vai ficar na área de transferência do windows (*clipboard*) para que possa abrir o seu programa de processamento de texto (o Word, por exemplo) e colar esta informação.



História

1. Qual foi o primeiro Rei de Portugal?

- a) D. Pedro
- b) Afonso Henriques
- c) Mário Soares
- d) D. Henrique
- e) Xanana Gusmão

2. Qual é a capital de Moçambique?

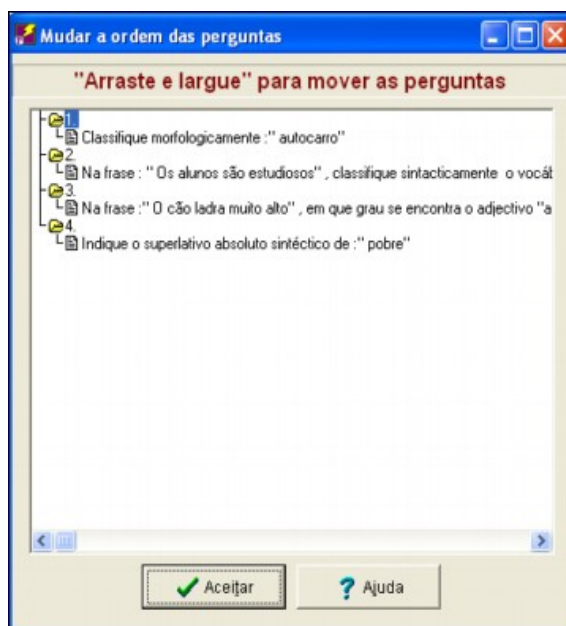
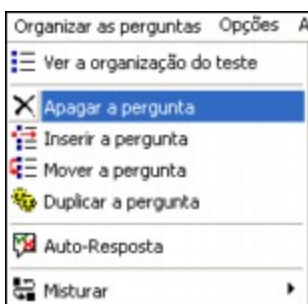
- a) Moçâmedes
- b) Lourenço Marques
- c) Namúpula
- d) Luanda
- e) Maputo

3. Em que ano foi descoberto o Brasil?

- a) 1974
- b) 1500
- c) 1640
- d) 1498
- e) 1789

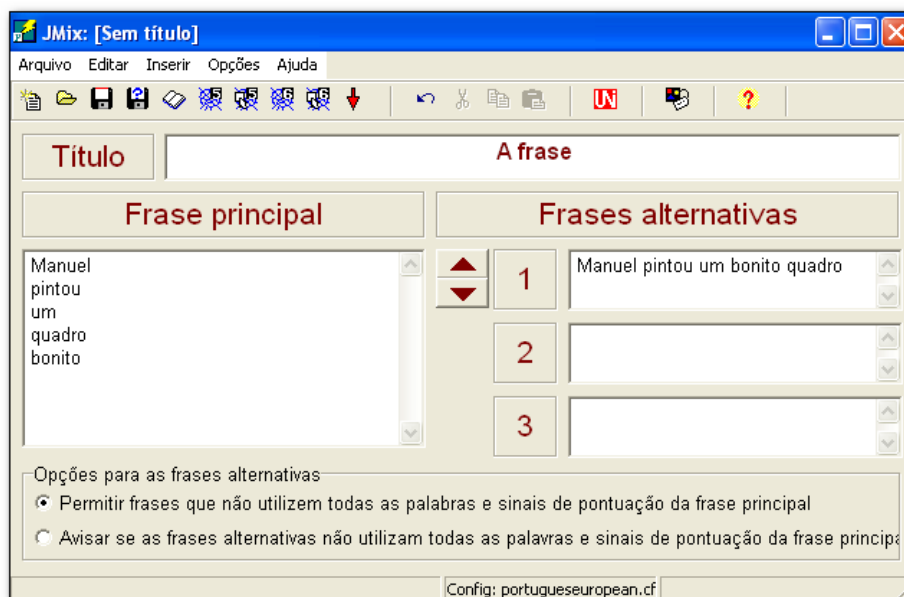
A gestão das perguntas

A todo o momento, poderá ter uma visão geral do seu trabalho de concepção do exercício através do menu **Organizar as Perguntas**. Escolha **Ver Plano do Questionário**, para aceder a esta janela, onde ainda poderá alterar a ordem das perguntas, seleccionando aquela que quer mover e arrastando-a para cima do número da posição desejada.

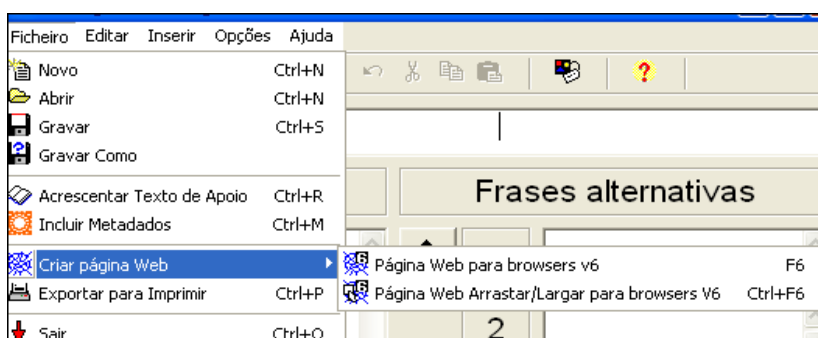


Neste mesmo menu **Organizar as perguntas** pode fazer a gestão das perguntas (apagar, inserir ou reordenar as perguntas). Também pode, a partir deste menu escolher o ordenamento aleatório das perguntas ou das hipóteses de resposta para cada pergunta.

JMix – Sopa de palavras



Coloque pela ordem correcta, e em pilha vertical, a palavra ou palavras que formarão os blocos que se irão apresentar de forma desordenada no exercício. O aluno, na resolução do exercício, irá arrastar cada palavra por forma a construir a frase correcta. Na construção do exercício, é-lhe ainda permitido inserir, nas caixas da coluna direita outras hipóteses de frases correctas que se poderão construir com aqueles blocos.

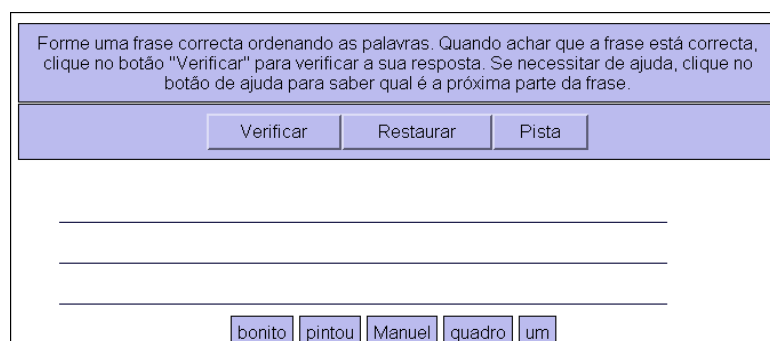


Depois de construir o teste, e de o **gravar** no formato nativo (só no formato do programa poderá mais tarde voltar a editá-lo - alterar ou acrescentar mais conteúdos) vai

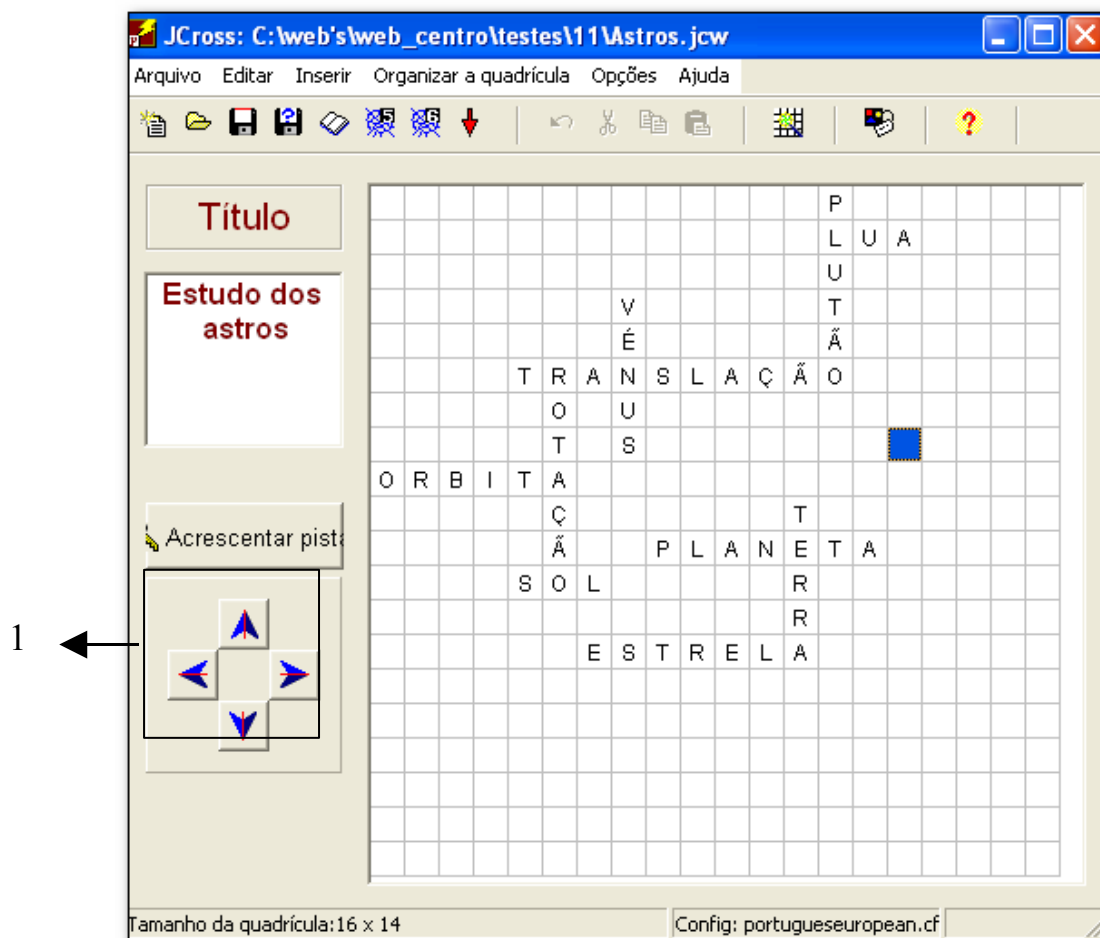
exportá-lo para o formato da Web.

A opção *Página Web Arrastar/Largar* é a mais elegante.

O resultado será este:

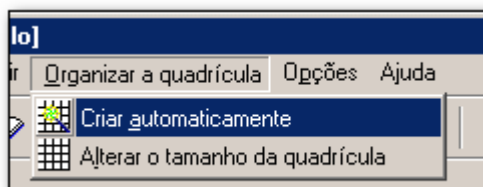


JCross – Palavras Cruzadas

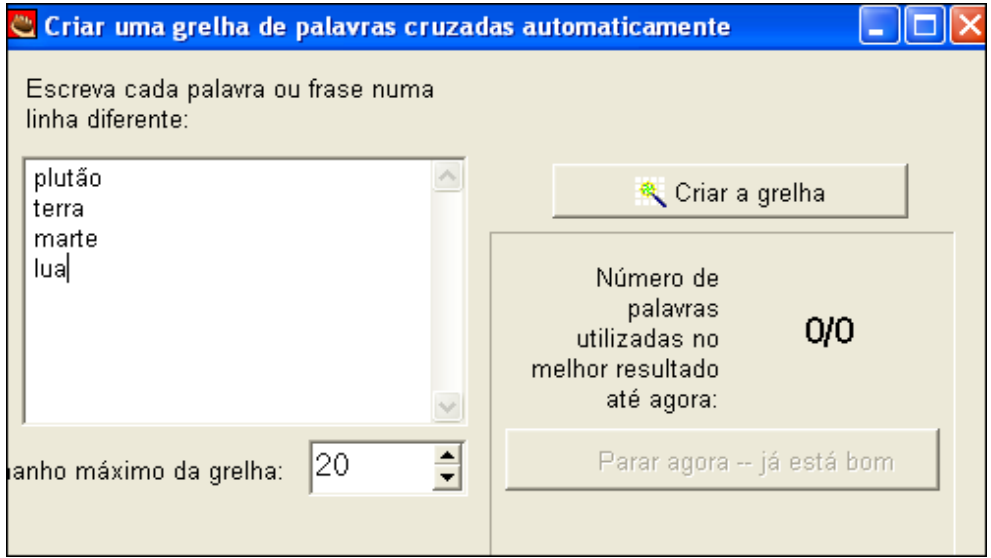


Pode elaborar exercícios de palavras cruzadas com o HotPotatoes de duas formas:

- 1- Na quadrícula, digite, na vertical e na horizontal, as palavras que vão compor o exercício. Pode fazer a gestão do espaço disponível, movendo o conjunto das palavras com a ajuda dos botões-setas assinalados com [1]
- 2- **Um processo bastante mais simples e que é aquele que recomendo, é através do recurso de *Criar automaticamente*.**

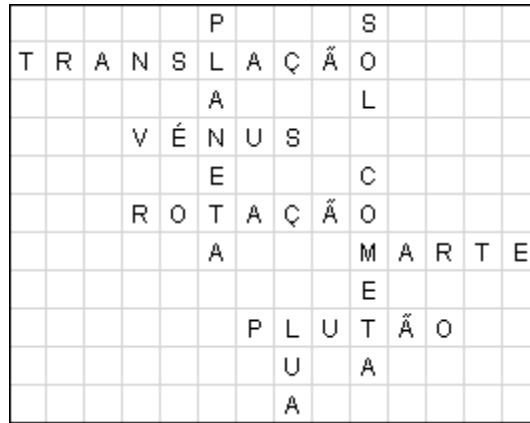


Neste caso, disporá de uma caixa onde vai digitar, em pilha, as palavras que deseja fazer parte do exercício de palavras cruzadas.

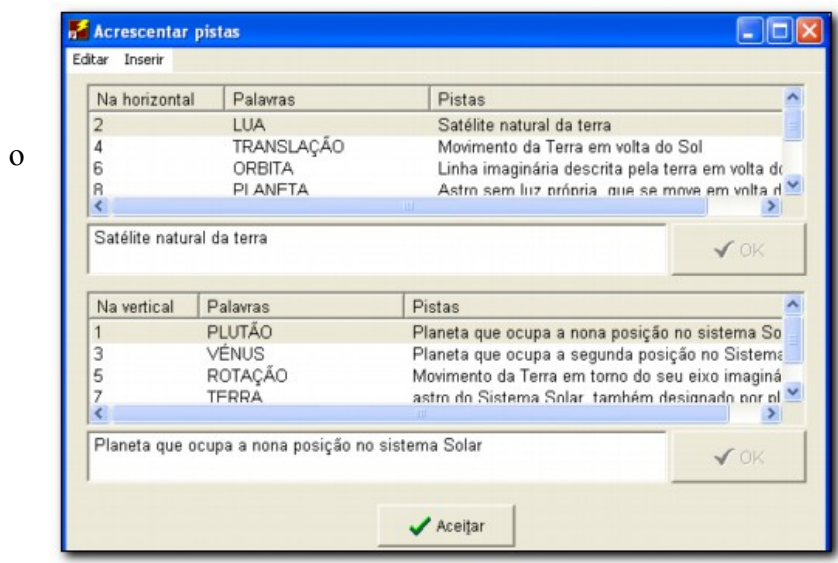


Quando terminar, clique no botão **Criar a grelha** e o próprio programa vai apresentar-lhe uma proposta de distribuição das palavras pela grelha.

Se as palavras não couberem todas na grelha, pode aumentar o número de quadrícula (Normalmente são 20)



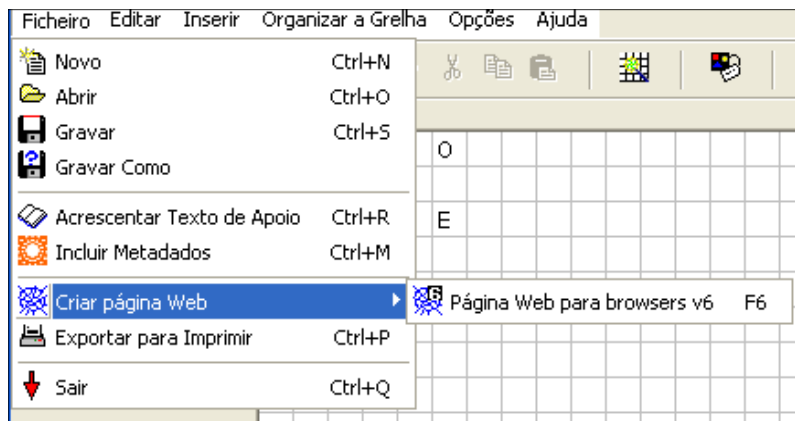
Seguindo qualquer um dos dois processos descritos atrás, terá agora de incluir as pistas necessárias à resolução das palavras cruzadas. Clique então no botão **Acrescentar Pistas:**



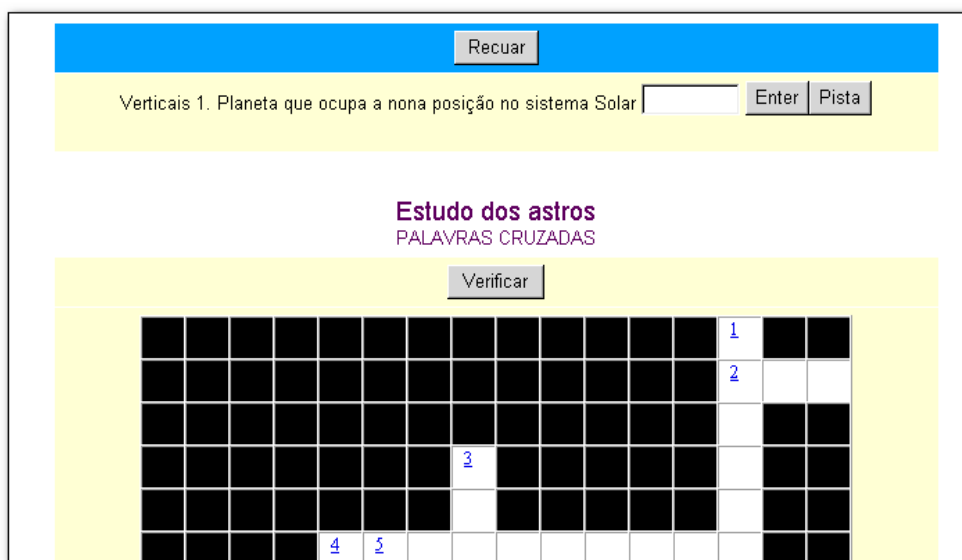
Aqui, digitará o texto-chave (pista) associado a cada palavra que compõe o exercício de palavras cruzadas. Selecciona a palavra (da horizontal ou da vertical), na caixa de texto digite a pista e no fim clique em OK. Repita a operação para todas as palavras. Pode usar imagens ou ficheiro multimédia

como pista do exercício (menu Inserir)

Depois de ter elaborado e guardado o exercício, deverá exportá-lo para que as palavras cruzadas possam ser resolvidas:



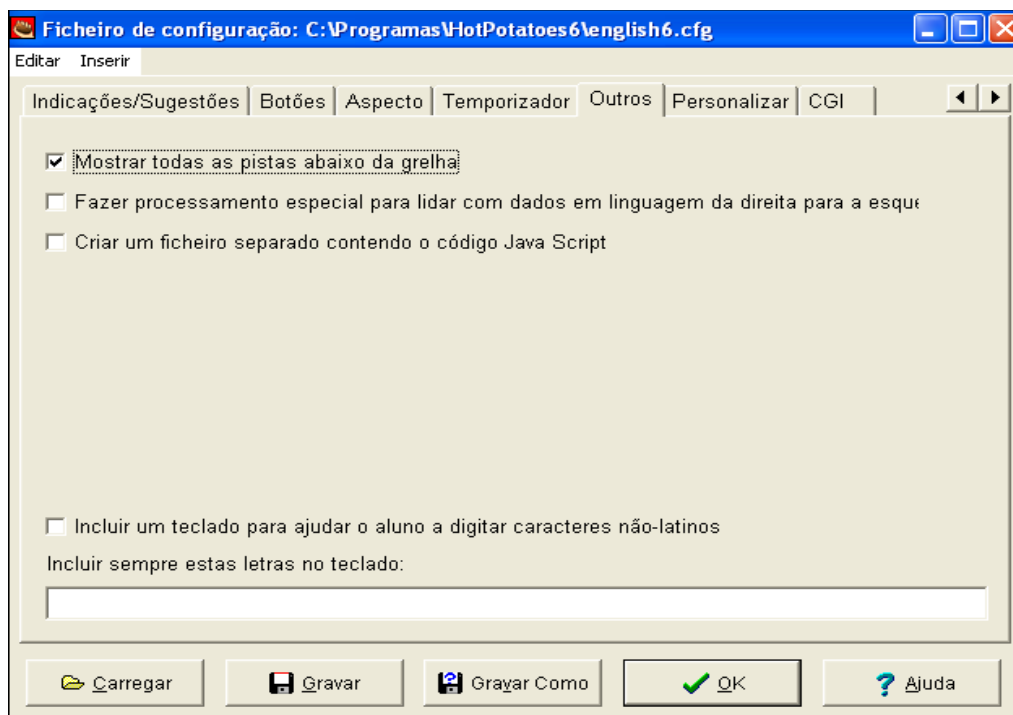
A opção **Criar página Web** resulta numa página da web como a que se apresenta em baixo



Para resolver o exercício, o aluno terá que clicar no número. Na parte superior da janela terá então a questão que terá de resolver. Pode obter ajuda, mas o resultado final (em percentagem) tem em consideração, descontando, toda a ajuda pedida.

Tem ainda outra forma possível de apresentar o exercício, à maneira clássica, com a apresentação das pistas ao fundo da página. Se for essa a sua opção, terá de intervir na configuração de saída:

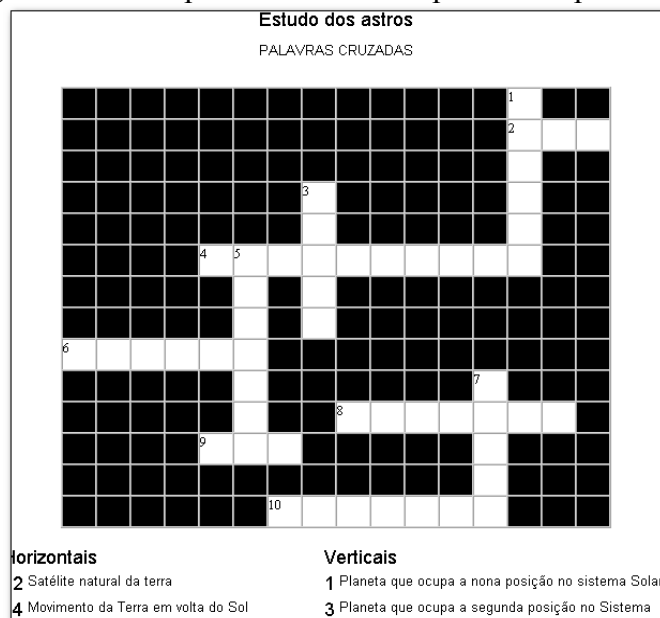
Na secção *Outro* (menu **Opções – Configurar saída**) deverá activar a opção *Mostrar todas as pistas por baixo da grelha*.



Imprimir o exercício de palavras cruzadas

Pode imprimir as palavras cruzadas para que os seus alunos as possam resolver no papel. Para isso, escolha no menu **Arquivo**, **Exportar para imprimir**.

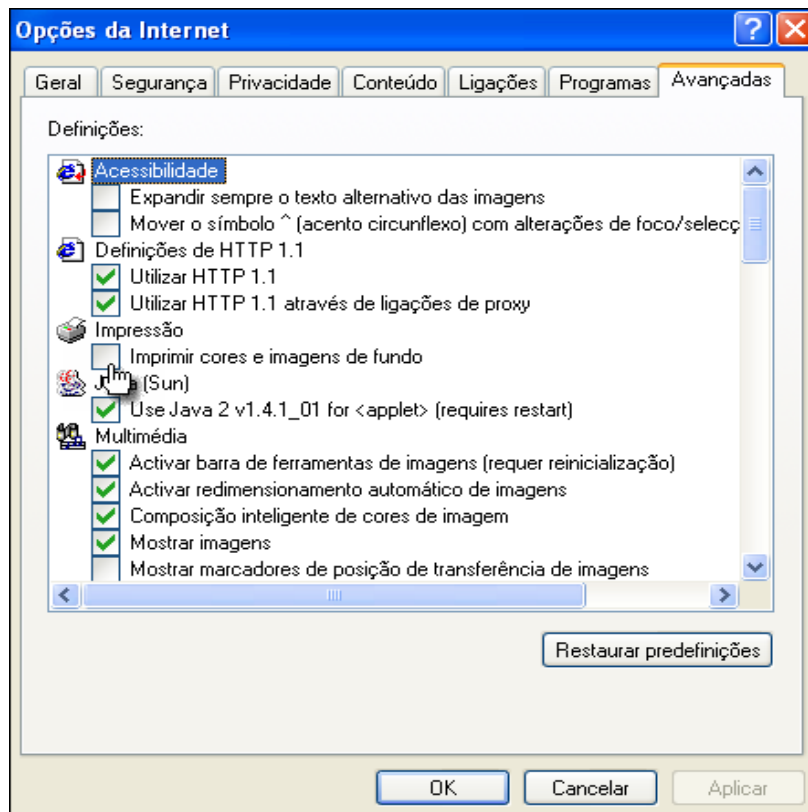
Resulta numa página da Web especialmente criada para ser impressa:



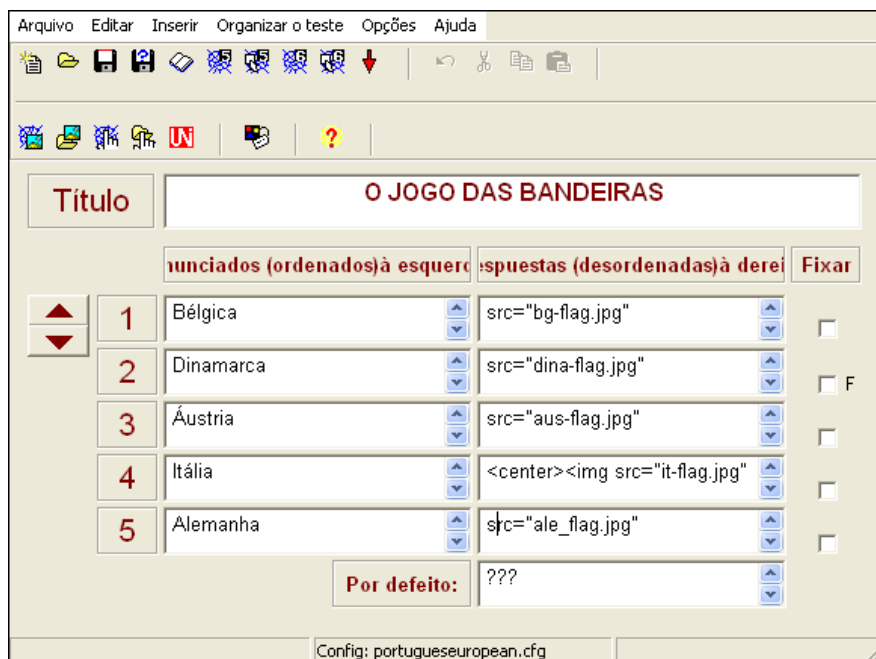
Quando quiser imprimir a página web gerada pelo programa, pode não obter os resultados esperados. Provavelmente, não vai sair na impressão a quadrícula com fundo negro. Isso acontece porque a cor negra é considerada *background (fundo)* da célula e o Internet Explorer tem predefinida a opção de não imprimir *backgrounds (fundos)* de página. Terá de alterar essa opção no programa, mas no fim não se esqueça de voltar a repor a situação anterior – não imprimir cores e imagens de fundo.

Para executar esta operação, no Internet Explorer, no menu **Ferramentas**, escolha **Opções de Internet...**

Vá depois à secção *Avançadas* e active a opção *Imprimir cores e imagens de fundo*.



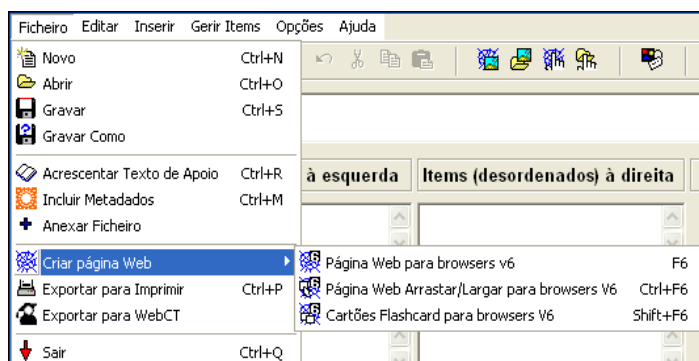
JMatch – Exercícios de correspondências



A informação do exercício será inserida em duas colunas. Na coluna da esquerda, a informação digitada apresentar-se-á no exercício de forma ordenada (e fixa). Na coluna da direita, a informação inserida vai apresentar-se, no exercício de forma aleatória. No processo de concepção do exercício de correspondência, tem de digitar a informação de forma a fazer as correspondências correctas. Será, como já referi, o programa que irá “baralhar” a informação da coluna direita. O exercício vai apresentar-se em duas colunas.

No exemplo ilustrado na figura acima, a coluna da direita é composta por imagens. (Atenção: quando usarmos imagens em exercícios como este, elas devem ser de pequenas dimensões!).

Se desejar, pode “fixar” uma das correspondências. Nesse caso, a correspondência fixada aparece sempre no exercício de forma correcta.



Se escolher o formato “Arrastar e Largar” (aconselhado), o aluno arrastará um item da coluna da direita sobre o item correspondente da coluna da esquerda.

Este é o aspecto final de exercícios de correspondência

O JOGO DAS BANDEIRAS

Exercícios de Correspondência

Arrasta cada item da coluna da direita sobre o item que lhe corresponde na coluna da esquerda e depois carrega no botão "Verificar" para conheceres a percentagem de correspondências certas que obtivestes.

Bélgica	
Dinamarca	
Áustria	
	

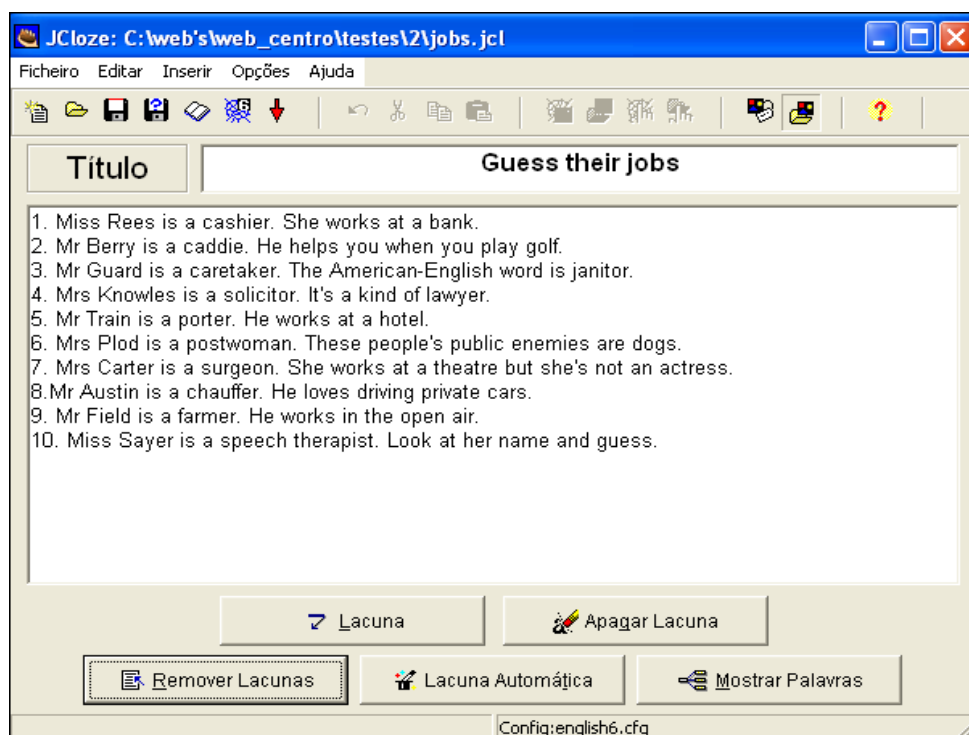
VERBS

Exercícios de Correspondência

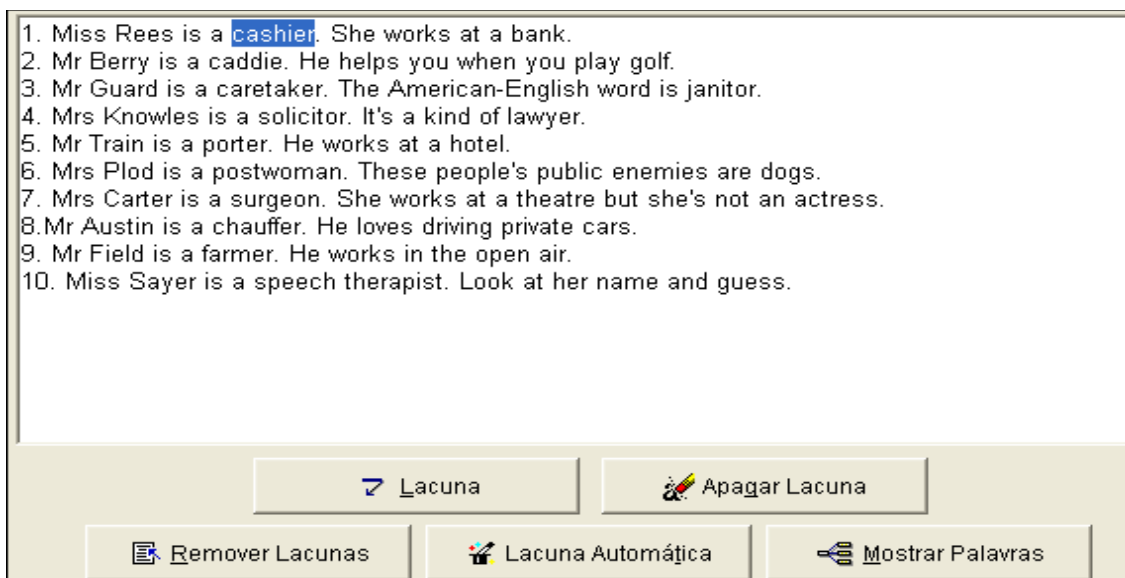
Para fazeres as correspondências, arrasta cada item da coluna da direita sobre o item que lhe corresponde na coluna da esquerda. Depois carrega no botão "Verificar" para conheceres a percentagem de correspondências certas que obtivestes.

take	the medicin
write	a letter
eat	the soup
walk	the dog
understand	the teacher

JCloze - Exercícios de preenchimento de espaços (gaps)

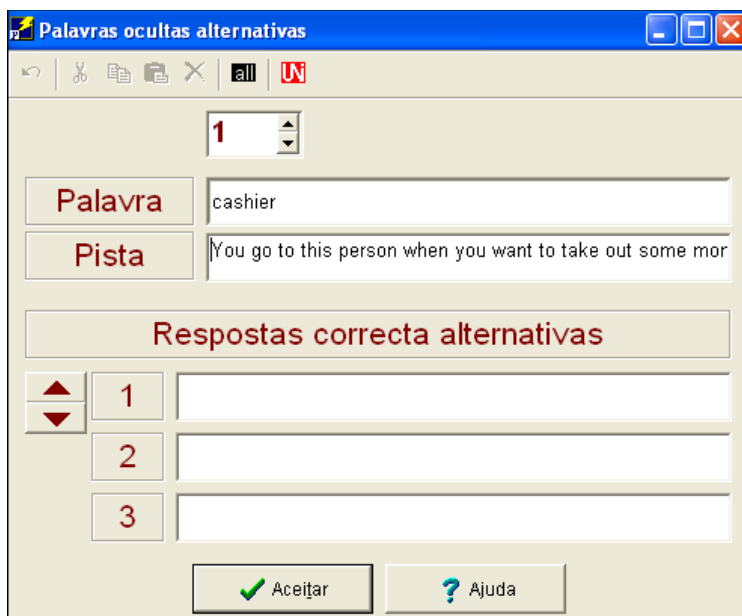


Comece por digitar o texto. Pode copiá-lo do processador de texto e colá-lo nesta aplicação.



Selecione a palavra que, no exercício, há-de ser substituída por um espaço vazio onde o aluno irá digitar a palavra em falta.

Clique no botão **Lacuna**. Terá então acesso a esta janela de diálogo:

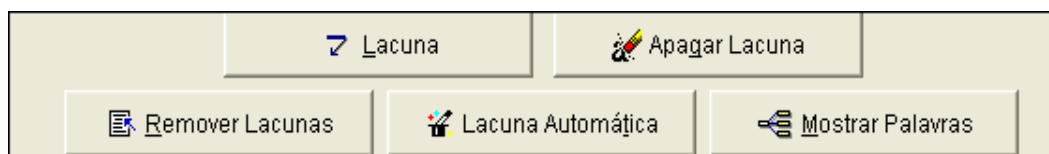


O espaço está numerado. Pode clicar em **OK** para continuar. Na caixa **Pista** pode digitar texto de ajuda – uma pista para a resolução do exercício.

Nas caixas que estão na zona inferior (**Respostas correctas alternativas**), pode digitar outras hipóteses de preenchimento correcto do espaço.

1. Miss Rees is a cashier. She works at a bank.
2. Mr Berry is a caddie. He helps you when you play golf.
3. Mr Guard is a caretaker. The American-English word is janitor.
4. Mrs Knowles is a solicitor. It's a kind of lawyer.
5. Mr Train is a porter. He works at a hotel.
6. Mrs Plod is a postwoman. These people's public enemies are dogs.
7. Mrs Carter is a surgeon. She works at a theatre but she's not an actress.
8. Mr Austin is a chauffer. He loves driving private cars.
9. Mr Field is a farmer. He works in the open air.
10. Miss Sayer is a speech therapist. Look at her name and guess.

Será desta maneira que verá o texto que digitou no início. A **vermelho e sublinhado** estão os espaços que criou.



Para eliminar um espaço, coloque o cursor na palavra que está a **vermelho e sublinhada**, e clique no botão **Apagar lacuna**. Se quer eliminar todos os espaços, clique em **Remover Lacunas**. Para ter acesso de novo à janela de edição do espaço (*gap*) coloque o cursor sobre a palavra e clique no botão **Mostrar palavras**.

Se desejar que o programa faça ele mesmo a construção do exercício (não recomendado) clique em **Lacuna Automática**.

Quando tiver concluído, depois de **Guardar** o trabalho no formato do programa, faça a exportação para o formato de página Web.

Este é o aspecto da página web que o programa gerou. O botão [?] à frente de um espaço, dá acesso à ajuda.

Guess their jobs
Gap-fill exercise

1. Miss Rees is a [?]. She works at a bank.
2. Mr Berry is a [?]. He helps you when you play golf.
3. Mr Guard is a [?]. The American-English word is janitor.
4. Mrs Knowles is a [?]. It's a kind of lawyer.
5. Mr Train is a [?]. He works at a hotel.
6. Mrs Plod is a [?]. These people's public enemies are dogs.
7. Mrs Carter is a [?]. She works at a theatre but she's not an actress.
8. Mr Austin is a [?]. He loves driving private