



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO

INSTITUTO DE CIENCIAS BÁSICAS E INGENIERÍA

SISTEMA DE UNIVERSIDAD VIRTUAL



PROPUESTA DEL CURSO VIRTUAL:

“USO Y APLICACIÓN DE HOTPOTATOES”

**CURSO-TALLER VIRTUAL PARA LA DIRECCIÓN DE EDUCACIÓN CONTINUA
DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO**

**TRABAJO TERMINAL DE CARÁCTER PROFESIONAL PARA OBTENER EL
DIPLOMA DE:**

ESPECIALIDAD EN TECNOLOGÍA EDUCATIVA

PRESENTA:

FABIOLA GÓMEZ AVALOS

ASESORA:

ETE MARIBEL ÁNGELES GUZMÁN

PACHUCA DE SOTO HIDALGO, SEPTIEMBRE 2011

Agradecimientos

Doy gracias a Dios por la oportunidad que me dio de vivir esta experiencia, por llenarme de bendiciones para lograr siempre el éxito.

La culminación de este proyecto se la debo en gran parte al apoyo incondicional de mis padres y hermanos que sin importar desvelos, carencias y sacrificios siempre permaneció su apoyo constante en todo mi andar hasta llegar a la meta. Porque compartimos tristezas, alegrías, éxitos y fracasos pero que a pesar de todo ello creyeron en mí.

Agradezco el apoyo incondicional de mis amigos quienes siempre estuvieron conmigo aconsejándome y alentándome para no decaer, pero sobre todo porque me supieron guiar ante los obstáculos que se me presentaron para lograr el éxito.

Un agradecimiento infinito a mis profesores, a mi tutora de la especialidad, a mi tutora del proyecto y a la coordinación de la ETE que sin importar la hora siempre obtuve su apoyo incondicional, gracias por guiarme a la senda del éxito a través de sus conocimientos y que sin escatimar esfuerzos me acompañaron en todo mi caminar.

También agradezco a mis compañeros de la especialidad por su colaboración y responsabilidad en los trabajos que realizamos juntos y sobre todo al esfuerzo que cada uno le dedico a esta gran travesía por la ETE logramos culminar uno más de nuestros sueños, gracias por permitirme ser parte de esta enorme experiencia que sin duda alguna es un capítulo más en el gran filme de mi vida.

Finalmente y no menos importante agradezco de manera especial a mi novio quien a cada momento alienta mi espíritu de no decaer ante ningún obstáculo.

ÍNDICE

| | Página |
|-------------------------------------|---------------|
| Introducción | 6 |
| Justificación | 7 |
| Referentes teóricos | 12 |
| Formatos | 16 |
| I. Datos de Identificación | 16 |
| II. Descripción del proyecto | 20 |
| III. Implementación | 22 |
| IV. Guías de estudio | 23 |
| V. Guías de actividades | 32 |
| Formato de materiales | 38 |
| Materiales didácticos desarrollados | 39 |
| Conclusiones | 43 |
| Referencias bibliográficas | 45 |
| Referencias webgráficas | 46 |

Introducción

La tecnología en nuestros días y desde años se encuentra inmersa en cada segundo de nuestras vidas, en la casa, en el trabajo, en la escuela, en el hospital, en la calle, etc.; formando parte en los grandes cambios dentro de la sociedad de los que ya somos partícipes.

La implementación de la tecnología permite conocer la fortaleza y debilidades con las que contamos actualmente mismos que nos servirán para replantearnos nuevos retos; por lo tanto es necesaria la adquisición de nuevas competencias permitiendo el desarrollo de nuevas habilidades y destrezas y al mismo tiempo el mejoramiento de las ya existentes; entonces es fundamental adaptar las acciones formativas a las necesidades reales de formación a los conocimientos y habilidades que son necesarios o pueden ayudar a desempeñar el trabajo de cada individuo haciéndole frente a los desafíos.

Hoy en día uno de los desafíos a los que nos enfrentamos es la incorporación de la tecnología en la educación formando parte esencial del proceso de la enseñanza-aprendizaje cubriendo una de las competencias a desarrollar: “Utiliza las tecnologías de la información y comunicación para producir materiales de estudios y fortalecer su formación” como parte de ello el curso de “uso y aplicación de Hotpotatoes en el ámbito educativo” llega como una propuesta para formar parte en el aprendizaje principalmente en el proceso de evaluación de éste, creando una evaluación dinámica; un concepto propuesto por Vigotsky (1991), en el que la interacción entre examinador y examinado es continua en la medida que tiene la intención de determinar el desempeño real y potencial del sujeto ampliando la competencia cognitiva en dominios específicos del conocimiento.

La publicación de este curso estará disponible para todo usuario que quiera incorporar la tecnología en su práctica docente como apoyo didáctico no solo en el proceso evaluativo si no también en la transmisión de conocimientos, ya que dicho curso da a conocer su uso y la aplicación de Hotpotatoes en el ámbito educativo permitiendo a los docentes y alumnos ser partícipes activos.

Muchas veces los docentes reproducen formas tradicionales de evaluación cuando incorporan tecnología porque no conocen otras; Hotpotatoes es una de esas otras formas para realizar una evaluación a través del diseño de diferentes actividades con la ayuda de las herramientas de su software resultando atractivas y motivadoras para incluirlas en nuestra práctica docente, por lo que estoy convencida que nuestra tarea es educar pero con formas nuevas que debemos a atrevernos a probar, solo con su aplicación generalizada comenzaremos a dale validez a la contribución de la tecnología a la evaluación acercando en definitiva a un momento e evolución.

JUSTIFICACIÓN

Los cambios que han introducido en la sociedad las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) presentan grandes retos y, a la vez, ofrecen un enorme potencial para transformar la educación. En la publicación electrónica *Un modelo para integrar las TIC al currículo escolar* (Eduteka, 2003, revisado en 2008), se nos ofrecen las razones por las cuales se deben integrar las TIC en la educación: la primera, se relaciona con la gestión de la información y cómo responder a la avalancha de información o de contenidos de conocimiento disponibles en la red; la segunda, hace referencia al potencial de las TIC para actualizar, transformar y enriquecer los ambientes de aprendizaje en los que se educan los jóvenes latinoamericanos; la tercera, atiende la necesidad de desarrollar la competencia TIC para poder responder a las nuevas demandas originadas en la revolución que en los distintos campos han originado éstas. Para que un sistema educativo pueda atender dichas demandas, sus docentes deben diseñar, implantar y evaluar experiencias de aprendizaje integradas a las TIC.

Entonces, se dice que el uso de las TIC en el ámbito educativo exige nuevos conocimientos adquiridos de forma autónoma en donde permita a cada participante generar un interés propio en el cual haga uso de sus habilidades y conocimientos previos, ya que para Bruner (1972) en la educación es importante los materiales educativos por lo tanto tener ayudas para la enseñanza, manejar dispositivos que permitan y faciliten el descubrimiento y el aprendizaje. Por lo anterior se afirma: *“Las ayudas son instrumentos para contribuir a alcanzar un objetivo educacional; son esos objetivos y no la existencia de aparatos lo que determina el equilibrio...”* (Bruner, 1972).

La utilización de una herramienta como lo es *Hotpotatoes* permite crear actividades interactivas de carácter educativo fácilmente accesibles en línea a través de Internet, que no establece área o nivel educativo, permitiendo a los participantes aprender de forma autónoma. Por lo tanto se puede decir que es un medio o ayuda que facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje y así mismo el

acceso a la información, adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, y la formación de actitudes y valores.

Además el uso de Hotpotatoes es confiable porque nos proporciona simplicidad en la creación de ejercicios de manera fácil e intuitiva y al alcance de todos, la aplicabilidad en cualquier nivel y materia o campo, ligados los anteriores nos genera una universalidad en su aplicación ya que no cuenta con limitaciones de tiempo o espacio, con esto se afirma que el uso de Hotpotatoes puede ser aplicable en la mejora de cualquier habilidad o área académica ya sea en actividades durante el proceso de la enseñanza como en la evaluación del aprendizaje.

En la actualidad la evaluación cuenta con grandes avances que permiten al proceso de la enseñanza a adquirir nuevas formas de evaluar, pues de acuerdo con Ranaut y Silvia (2010) mencionan que la evaluación debe ser realizada bajo estándares conceptuales y aspectos metodológicos aceptados por los involucrados; es decir alumnos, docentes y autoridades. En lo anterior es en donde la evaluación presenta grandes desafíos pues nos encontramos con la evaluación estándar en donde el único objetivo que se busca un resultado cuantitativo más no cualitativo.

Para obtener una evaluación de calidad debe de haber un balance entre la simplicidad y la precisión y es aquí en donde el programa Hotpotatoes juega su principal rol ya que es una herramienta de fácil manejo que no es parte de una evaluación "simple" pero si aplicable e interpretada por los involucrados en ella. Para el diseño y aplicación de la evaluación es de suma importancia definir criterios de evaluación en donde resulten beneficiados tanto los alumnos como los docentes. Los criterios de evaluación dentro del producto a desarrollar debe cumplir con los objetivos por lo cual fue creado dicha herramienta Picado (2002).

La evaluación del aprendizaje constituye un proceso de comunicación interpersonal, que cumple todas las características y presenta todas las complejidades de la comunicación humana; donde los papeles de evaluador y

evaluado pueden alternarse, e incluso, darse simultáneamente. La comprensión de la evaluación del aprendizaje como comunicación es vital para entender por qué sus resultados no dependen sólo de las características del "objeto" que se evalúa, sino, además, de las peculiaridades de quien(es) realiza(n) la evaluación y, de los vínculos que establezcan entre sí. Pérez (2001)

Es importante hacer evaluaciones en los estudiantes pero sobre todo hacer que se autoevalúen y citando a González (s/f) menciona que es importante promover actividades que permita una autoevaluación en los alumnos, tomando a *Hotpotatoes* como una herramienta interactiva y flexible sirviendo de gran ayuda para el docente pero sobre todo permite al alumno avanzar a su ritmo. Sin embargo la evaluación presenta una serie de dificultades pues el acto de evaluar implica límites, autolímites e imposiciones de el conocer pero sobre todo el autoestima y la organización de la actividad misma tanto en lo individual como en lo grupal y es aquí donde se cumple una de las principales características de *Hotpotatoes* el de crear actividades interactivas que estimulen el aprendizaje en el alumno.

Como pone de relieve Gallagher (1994), durante los últimos años se ha modificado la concepción de la función de los alumnos, pasando de considerarse receptores pasivos de información a aprendices que toman decisiones (*decision makers*) sobre qué y cómo aprenden. En este caso el examen que es la forma tradicional de evaluar únicamente constituye un elemento de la evaluación sumativa, y de que existen otras y quizás mejores opciones para evaluar el aprendizaje de los estudiantes; por lo tanto, es necesaria una propuesta apropiada para la evaluación y la enseñanza y así erradicar lo que la enseñanza tradicional considera a los estudiantes como recipientes pasivos de información.

Asimismo en el ámbito educativo según Mur Alegre (s.f) "*Hotpotatoes* es un programa diseñado para el aprendizaje y en la enseñanza" pero sobre todo no tiene un área ni nivel educativo específico teniendo como ventaja la posibilidad de poder publicarlos en Internet, ya que están generados en lenguaje HTML,

Integración de elementos multimedia y con facilidad de uso, no siendo necesario conocer el lenguaje HTML ni contar con internet.

El diseño de este curso está enfocado a aprender a utilizar una herramienta que este al día con la utilización de las Tics pero sobre todo que permita al alumno aprender y avanzar a su propio ritmo sin la necesidad de estar con el docente en el mismo tiempo y espacio, así mismo dejando al alumno hacer uso de sus conocimientos previos y citando a Mateo (2002) dice que la evaluación de los aprendizajes en la perspectiva tecnológica se focaliza en aspectos tales como la organización, la estructura, la estrategia y las habilidades para el desarrollo de nuevas técnicas de evaluación.

Por otra parte esta herramienta permite el trabajo individual y el uso de éste se puede dar tanto dentro y fuera de las aulas generando resultados gratificante en los alumnos pues es bien sabido que hoy en día se ven menos motivados por la enseñanza y esta aplicación podría ser una motivación para que ellos aprendan fácilmente y sin tener que aburrirse además de convertirse en una forma útil para que los profesores utilicen más las nuevas tecnologías,

En conclusión se puede decir que Hotpotatoes está especialmente indicado para la labor docente, ya que permite controlar los ejercicios interactivos creados a través de la web y, entre sus principales ventajas se puede destacar:

- Los ejercicios creados con esta herramienta son páginas web con código html, lo que permite su publicación en los servidores de internet.
- No requiere conocimientos de Javascript o de html para su utilización, ya que el programa crea las páginas web a partir de los datos que se le introducen.
- El alumnado no necesita tenerlo instalado para poder realizar los distintos ejercicios, ya que éstos están en la Web.

-Además, el programa es capaz de reunir en los ejercicios distintos elementos multimedia que favorecen la atención, motivación y el aprendizaje de los alumnos a quienes van destinados, y permite personalizar los ejercicios o de las páginas web modificando sus características, pero sobre todo reúne los requisitos de ejercer evaluaciones en la construcción del conocimiento mediante una evaluación alternativa según Mateo (2002) es donde permite al alumno tener un juicio evaluativo basado en la observación, en la subjetividad y en el juicio profesional, focaliza la evaluación de manera individualizada sobre el alumno a la luz de sus propios aprendizajes, habilita al evaluador a crear una historia evaluativa respecto del individuo o del grupo, la evaluación tiende a ser idiosincrásica, provee información evaluativa de manera que facilita la acción curricular y sobre todo genera en los estudiantes participar en su propia evaluación.

REFERENTES TEÓRICOS

La educación para Escudero (2002) considera que es necesaria la incorporación de la informática educativa en el aula de clases para mejorar la calidad enseñanza/aprendizaje ya que vivimos en una “nueva era”, que ella denomina la de “las computadoras”

Hotpotatoes es un conjunto de varias herramientas para elaborar contenidos digitales. Estas herramientas permiten elaborar ejercicios interactivos de tipo página Web y de diferentes modalidades sin importar el área o nivel específico. Además se entiende que en el ámbito educativo según Mur Alegre (s/f) es una herramienta en la enseñanza y para el aprendizaje a distancia y tutorizado a través del uso de la tecnología permitiendo al alumno aprender y avanzar a su propio ritmo sin la necesidad de estar con el docente en el mismo tiempo y espacio, así mismo dejando al alumno hacer uso de sus conocimientos previos.

Kakn y Friedman (1997) menciona que el aprendizaje constructivista se caracteriza por que los estudiantes comprenden mejor cuando están envueltos en tareas y temas que cautivan su atención; por lo tanto el uso de *Hotpotatoes* tiene como principales características ser un material lúdico e interactivo cubriendo así uno de los principios de la teoría constructivista. El constructivismo sostiene que el aprendizaje es esencialmente activo. Una persona que aprende algo nuevo, lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propias estructuras mentales.

Vigotsky (1985), menciona que el conocimiento es un proceso de interacción entre el sujeto y el medio, pero el medio entendido como algo social y cultural, no solamente físico, por lo tanto *Hotpotatoes* es una herramienta que te permite llevar a la práctica los conocimientos adquiridos mediante la interacción entre el alumno y la tecnología. Por ello se puede decir que cada nueva información es asimilada y depositada en una red de conocimientos y experiencias que existen previamente en el sujeto, como resultado podemos decir que el aprendizaje no es ni pasivo ni objetivo, por el contrario es un proceso subjetivo que cada persona va modificando constantemente a la luz de sus experiencias.

Otro principio es el de la instrucción a la construcción permitiendo que al momento de realizar las actividades propuestas a través del uso de esta herramienta permite la utilización del conocimiento previo para transformarlo para así pasar de la obediencia a la autonomía es decir que se permita una libertad responsable, ya que *Hotpotatoes* permite ser utilizada sin importar el tiempo ni espacio pero si por interacciones de integración con uno mismo y la sociedad.

Sustentando la incorporación de las TIC's en el ámbito educativo Piaget (1981), como exponente de la teoría constructivista dice que la Educación debe estar orientada a generar desequilibrios cognitivos, a objeto de promover el mecanismo por excelencia del aprendizaje, la equilibración y que los signos se elaboran en interacción con el ambiente, pero ese ambiente está compuesto únicamente de objetos, algunos de los cuales son objetos sociales. El sujeto construye sus significados de forma autónoma y, en muchos casos, autista; es decir que el alumno es quien debe aplicar los conocimientos previos y los nuevos para construir su propio aprendizaje con la ayuda de instrumentos que le faciliten dicho proceso.

Entonces se dice que la combinación de la teoría de Jean Piaget y Ley Vigotsky, enmarcados en el constructivismo, fomentan el desarrollo del ser humano tanto en la parte individual (factores endógenos), como en la parte externa (factores sociales) la interrelación con el medio y la sociedad.

El uso de *Hotpotatoes* permite reforzar del aprendizaje por lo que según Urbina (s/f) citando a Martí (1992) "las acciones del sujeto seguidas de un refuerzo adecuado tienen tendencia a ser repetidas (si el refuerzo es positivo) o evitadas (si es negativo)", en otras palabras, se considera una herramienta que refuerza y, se convierte por lo tanto, en una probabilidad de nuevas respuestas mediante la enseñanza programada.

El descubrimiento favorece el desarrollo mental, consiste en transformar o reorganizar la evidencia de manera de poder ver más allá de ella (Bruner 1988), *Hotpotatoes* en el ámbito educativo debe reunir Lo siguiente: Disponer la

secuencia de forma que el estudiante perciba la estructura, promover la transferencia, captar la atención, elaboración de una secuencia efectiva, analizar y presentar la estructura del material de forma adecuada, Importante que el alumno describa por si mismo lo que es relevante para la resolución de un problema y provisión de refuerzo y retroalimentación. J.Bruner (1988) enfatiza en el valor del aprendizaje por descubrimiento dentro de su modelo cognitivo-computacional, para producir el fin último de la instrucción: la transferencia del aprendizaje. Los contenidos de la enseñanza tienen que ser percibidos por los alumnos como un conjunto de problemas, de relaciones o de lagunas existentes y que él mismo realice.

Características

Citando a González (s/f) se puede decir que *Hotpotatoes*:

- Es fácil de manejar, versatilidad, gratuidad y características dinámicas añadidas.
- Permite exportar sus documentos al portapapeles y a documentos de Office.
- El programa acepta respuestas múltiples y permite incluir un reloj que limita el tiempo en el que la prueba se debe realizar.
- Permite barajar el orden de las preguntas y las respuestas cada vez que se carga.
- *Hotpotatoes* no se limita a generar cuestionarios de preguntas tipo test, también las presenta en forma de crucigramas mediante el módulo JCross.
- Su uso no se limita a la Internet, pueden aplicarse de maneras diversas según las necesidades particulares de cada caso.
- Ofrece la posibilidad de añadir retroalimentaciones o *feedback* en cada pregunta.

- Permite incluir una lectura que el estudiante efectuará antes de realizar los ejercicios.

Componentes

- JQuiz
- JCloze
- JCross
- JMatch
- JMix
- *The Masher*

Hotpotatoes forma parte de una estrategia didáctica con el uso de éste es una experiencia interesante, tanto para el docente como para el alumno en la elaboración de actividades de manera interactiva que pueden publicarse en formato multimedia y visualizarse con un navegador web. Es importante hacer notar que el *Hotpotatoes* no está diseñado para ámbitos de aplicación específicos.

En conclusión existen tres factores determinantes a la hora de aproximarnos al programa educativo desde el punto de vista de las teorías del aprendizaje: el diseño del mismo, el contexto de aprendizaje y el papel del sujeto ante tal aprendizaje.

FORMATOS

I. DATOS DE IDENTIFICACIÓN

| | |
|--------------------------|--|
| Título | Curso a distancia: “ Uso y aplicación de <i>Hotpotatoes</i> ” |
| Fundamentación | |
| 2.1 Justificación | <p>Los cambios que han introducido en la sociedad las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) presentan grandes retos y, a la vez, ofrecen un enorme potencial para transformar la educación. En la publicación electrónica <i>Un modelo para integrar las TIC al currículo escolar</i> (Eduteka, 2003, revisado en 2008), se nos ofrecen las razones por las cuales se deben integrar las TIC en la educación: la primera, se relaciona con la gestión de la información y cómo responder a la avalancha de información o de contenidos de conocimiento disponibles en la red; la segunda, hace referencia al potencial de las TIC para actualizar, transformar y enriquecer los ambientes de aprendizaje en los que se educan los jóvenes latinoamericanos; la tercera, atiende la necesidad de desarrollar la competencia TIC para poder responder a las nuevas demandas originadas en la revolución que en los distintos campos han originado éstas. Para que un sistema educativo pueda atender dichas demandas, sus docentes deben diseñar, implantar y evaluar experiencias de aprendizaje integradas a las TIC.</p> <p>Entonces, se dice que el uso de las TIC’S en el ámbito educativo exige nuevos conocimientos adquiridos de forma autónoma en donde permita a cada participante generar un interés propio en el cual haga uso de sus habilidades y conocimientos previos, ya que para Bruner en la educación es importante los materiales educativos por lo tanto tener ayudas para la enseñanza, manejar dispositivos que permitan y faciliten el descubrimiento y el aprendizaje. Por lo anterior se afirma: <i>“Las ayudas son instrumentos para contribuir a alcanzar un objetivo educacional; son esos objetivos y no la existencia de aparatos lo que determina el equilibrio...”</i> (Bruner,1972).</p> <p>La utilización de una herramienta como lo es <i>Hotpotatoes</i> permite crear actividades interactivas de carácter educativo fácilmente accesibles en línea a través de Internet, que no establece área o nivel educativo, permitiendo a los participantes aprender de forma autónoma. Por lo tanto se puede decir que es un medio o ayuda que facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje y así mismo el acceso</p> |

a la información, adquisición de habilidades, destrezas y estrategias, y la formación de actitudes y valores.

Además el uso de Hotpotatoes es confiable porque nos proporciona simplicidad en la creación de ejercicios de manera fácil e intuitiva y al alcance de todos, la aplicabilidad en cualquier nivel y materia o campo, ligados los anteriores nos genera una universalidad en su aplicación ya que no cuenta con limitaciones de tiempo o espacio, con esto se afirma que el uso de Hotpotatoes puede ser aplicable en la mejora de cualquier habilidad o área académica ya sea en actividades durante el proceso de la enseñanza como en la evaluación del aprendizaje.

En la actualidad la evaluación cuenta con grandes avances que permiten al proceso de la enseñanza a adquirir nuevas formas de evaluar, pues de acuerdo con Ranaut y Giorgoli (2010) mencionan que la evaluación debe ser realizada bajo estándares conceptuales y aspectos metodológicos aceptados por los involucrados; es decir alumnos, docentes y autoridades. En lo anterior es en donde la evaluación presenta grandes desafíos pues nos encontramos con la evaluación estándar en donde el único objetivo que se busca un resultado cuantitativo más no cualitativo.

Para obtener una evaluación de calidad debe de haber un balance entre la simplicidad y la precisión y es aquí en donde el programa Hotpotatoes juega su principal rol ya que es una herramienta de fácil manejo que no es parte de una evaluación "simple" pero si aplicable e interpretada por los involucrados en ella. Para el diseño y aplicación de la evaluación es de suma importancia definir criterios de evaluación en donde resulten beneficiados tanto los alumnos como los docentes. Los criterios de evaluación dentro del producto a desarrollar debe cumplir con los objetivos por lo cual fue creado dicha herramienta Picado (2002).

La evaluación del aprendizaje constituye un proceso de comunicación interpersonal, que cumple todas las características y presenta todas las complejidades de la comunicación humana; donde los papeles de evaluador y evaluado pueden alternarse, e incluso, darse simultáneamente. La comprensión de la evaluación del aprendizaje como comunicación es vital para entender por qué sus resultados no dependen sólo de las características del "objeto" que se evalúa, sino, además, de las peculiaridades de quien(es) realiza(n) la evaluación y, de los vínculos que establezcan entre sí González (2001).

Es importante hacer evaluaciones en los estudiantes pero sobre todo

hacer que se autoevalúen y citando a González (s/f) menciona que es importante promover actividades que permita una autoevaluación en los alumnos, tomando a *Hotpotatoes* como una herramienta interactiva y flexible sirviendo de gran ayuda para el docente pero sobre todo permite al alumno avanzar a su ritmo. Sin embargo la evaluación presenta una serie de dificultades pues el acto de evaluar implica límites, autolímites e imposiciones del conocer pero sobre todo el autoestima y la organización de la actividad misma tanto en lo individual como en lo grupal y es aquí donde se cumple una de las principales características de *Hotpotatoes* el de crear actividades interactivas que estimulen el aprendizaje en el alumno.

Como pone de relieve Gallagher (1994), durante los últimos años se ha modificado la concepción de la función de los alumnos, pasando de considerarse receptores pasivos de información a aprendices que toman decisiones (*decision makers*) sobre qué y cómo aprenden. En este caso el examen que es la forma tradicional de evaluar únicamente constituye un elemento de la evaluación sumativa, y de que existen otras y quizás mejores opciones para evaluar el aprendizaje de los estudiantes; por lo tanto, es necesaria una propuesta apropiada para la evaluación y la enseñanza y así erradicar lo que la enseñanza tradicional considera a los estudiantes como recipientes pasivos de información.

Asimismo en el ámbito educativo según Mur Alegre (s.f) "*Hotpotatoes* es un programa diseñado para el aprendizaje y en la enseñanza" pero sobre todo no tiene un área ni nivel educativo específico teniendo como ventaja la posibilidad de poder publicarlos en Internet, ya que están generados en lenguaje HTML, Integración de elementos multimedia y con facilidad de uso, no siendo necesario conocer el lenguaje HTML ni contar con internet.

El diseño de este curso está enfocado a aprender a utilizar una herramienta que este al día con la utilización de las Tics pero sobre todo que permita al alumno aprender y avanzar a su propio ritmo sin la necesidad de estar con el docente en el mismo tiempo y espacio, así mismo dejando al alumno hacer uso de sus conocimientos previos y citando a Mateo (2002) dice que la evaluación de los aprendizajes en la perspectiva tecnológica se focaliza en aspectos tales como la organización, la estructura, la estrategia y las habilidades para el desarrollo de nuevas técnicas de evaluación.

Por otra parte esta herramienta permite el trabajo individual y el uso

de éste se puede dar tanto dentro y fuera de las aulas generando resultados gratificante en los alumnos pues es bien sabido que hoy en día se ven menos motivados por la enseñanza y esta aplicación podría ser una motivación para que ellos aprendan fácilmente y sin tener que aburrirse además de convertirse en una forma útil para que los profesores utilicen más las nuevas tecnologías,

En conclusión se puede decir que Hotpotatoes está especialmente indicado para la labor docente, ya que permite controlar los ejercicios interactivos creados a través de la web y, entre sus principales ventajas se puede destacar:

- Los ejercicios creados con esta herramienta son páginas web con código html, lo que permite su publicación en los servidores de internet.
- No requiere conocimientos de Javascript o de html para su utilización, ya que el programa crea las páginas web a partir de los datos que se le introducen.
- El alumnado no necesita tenerlo instalado para poder realizar los distintos ejercicios, ya que éstos están en la Web.

-Además, el programa es capaz de reunir en los ejercicios distintos elementos multimedia que favorecen la atención, motivación y el aprendizaje de los alumnos a quienes van destinados, y permite personalizar los ejercicios o de las páginas web modificando sus características, pero sobre todo reúne los requisitos de ejercer evaluaciones en la construcción del conocimiento mediante una evaluación alternativa según Mateo (2002) es donde permite al alumno tener un juicio evaluativo basado en la observación, en la subjetividad y en el juicio profesional, focaliza la evaluación de manera individualizada sobre el alumno a la luz de sus propios aprendizajes, habilita al evaluador a crear una historia evaluativa respecto del individuo o del grupo, la evaluación tiende a ser idiosincrásica, provee información evaluativa de manera que facilita la acción curricular y sobre todo genera en los estudiantes participar en su propia evaluación.

II. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

| | |
|--------------------------------------|--|
| Situaciones formativas | <p>El curso servirá al usuario para desarrollar cada una de las competencias enlistadas, resaltando la importancia de crear actividades interactivas en el programa “<i>Hotpotatoes</i>” y aplicarlas como elementos didácticos que apoyen el proceso de enseñanza y aprendizaje, a través de actividades individuales y colaborativas mediadas por TICs efectuadas en la plataforma educativa <i>Blackboard</i> y del acompañamiento de un asesor quien también realizará funciones de tutoría</p> <p>Se promoverá en el estudiante el desarrollo de sus habilidades, actitudes y aptitudes de manera individual, ofreciéndole ampliar su independencia en el proceso de la enseñanza- aprendizaje y al mismo tiempo desarrollar trabajo colaborativo en la consecución de los objetivos de aprendizaje.</p> |
| 1. Organización de contenidos | <p>El contenido del curso está diseñado en 2 unidades que serán cubiertas en un periodo de 2 semanas.</p> <p>Cada unidad integra subtemas con actividades a realizar para reforzar los conocimientos adquiridos.</p> <p>ESTRUCTURA TEMÁTICA</p> <p>1 Introducción al uso de <i>Hotpotatoes</i></p> <p>1.1 Presentación del programa de <i>Hotpotatoes</i></p> <p>1.2 Cómo encontrar y descargar de internet el <i>Hotpotatoes</i></p> <p>1.3 <i>Hotpotatoes</i> y su utilidad en el ámbito educativo</p> <p>2 <i>Hotpotatoes</i> y sus herramientas</p> <p>2.1 Conociendo las herramientas de <i>Hotpotatoes</i></p> <p>2.2 Conociendo el espacio de trabajo de <i>Hotpotatoes</i></p> <p>2.3 Ejemplos utilizando <i>Hotpotatoes</i></p> <p>2.4 Elaborando ejercicios con <i>Hotpotatoes</i></p> <p>2.5 Creando una unidad didáctica usando <i>The Masher</i></p> |

| | |
|---|--|
| Mecanismos de evaluación | <ul style="list-style-type: none"> - Instrumentos de evaluación (Rúbricas) |
| Estrategias y técnicas que se utilizarán | <ul style="list-style-type: none"> - Presentación del curso. - Proporcionar la lista de materiales a utilizar. - Interacción continua. - Monitoreo constante. - Aclaración de dudas. - Retroalimentación. - Uso del correo electrónico. |
| Nombre de los responsables del proyecto | Fabiola Gómez Avalos |

III. IMPLEMENTACIÓN

| | |
|--|---|
| Perfil instructor | <ul style="list-style-type: none">- Ser Ingeniero en informática o contar con una especialidad en Tecnología Educativa o en su caso alguna otra equivalente.- Experiencia comprobable en educación a distancia.- Conocimiento sobre el uso de la plataforma virtual.- Capacidad para crear material lúdico para educación a distancia. |
| Proceso de acreditación | Alcanzar un promedio final mínimo de 8.0 |
| Número de participantes (mínimo y máximo) | Con un mínimo de 10 usuarios y hasta un máximo de 25. |

IV. GUÍAS DE ESTUDIO

| IV. 1 GUÍA DE ESTUDIO | |
|---|---|
| Nombre del tema, unidad o sesión | hoja 1 de 2 |
| Introducción al uso de <i>Hotpotatoes</i> | |
| Introducción | |
| <p>Hoy en día la educación se encuentra influenciada bajo el uso de la TICs las cuales nos permiten innovar materiales que faciliten el proceso de enseñanza-aprendizaje, tal es el caso del programa <i>Hotpotatoes</i> considerada una herramienta de fácil uso, aplicable y utilidad en cualquier lugar en donde se cuente con una computadora principalmente en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En esta unidad se pretende dar a conocer su uso y aplicación en el ámbito educativo.</p> | |
| Propósito (s) específico (s) | |
| <p>Utilizar Hotpotatoes en cualquiera de sus herramientas con ejercicios aplicables en el sistema educativo con la finalidad de visualizar su utilidad académica.</p> | |
| Descripción de actividades | |
| <p>Actividades de comprensión lectora, elaboración de cuadro comparativo estableciendo ventajas y desventajas en el uso de Hotpotatoes, participación en foros de discusión</p> | |
| Recursos didácticos | Estrategias |
| Lecturas en PDF, Recurso de internet, e Instrumentos de comunicación (foros) | Trabajo individual |
| Productos | Criterios de evaluación |
| Cuadro comparativo | Heteroevaluación, rúbrica para cuadro comparativo |
| Materiales de apoyo | |
| Lectura, Mapa conceptual, presentaciones en ppt. | |
| Cronograma | |
| 1 Semana | |
| Bibliografía y referencias | |

-¿Qué es Hotpotatoes? (s/f). Disponible en : <http://elblogdesylviaycarol.blogspot.com/2007/11/hot-potatoes.html>

-Conociendo el programa Hotpotatoes (s/f). Disponible: http://www.educar.org/enlared/misquiz/Hot_potatoes.html

-De Perozand, J.L. (s.f.). Manual Hotpotatoes. Extraído el 25 de Mayo del 2011. Disponible en <http://es.scribd.com/doc/2343856/manual-Hot-Potatoes-6>

-Tutorial Hotpotatoes. (s.f.). Extraído el 02 de Junio del 2011. Disponible en : http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes.

Revista profesional para profesionales de la educación. Hotpotatoes: Una nueva herramienta educativa. (Septiembre 2009).. Extraído el 02 de Junio del 2011. Disponible en: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd5530.pdf>

-Tutorial en castellano Hotpotatoes versión 6. (s.f.). Extraído el 25 de Mayo del 2011. Disponible en: <http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm>

| | |
|--|-------------|
| Nombre del tema, unidad o sesión | hoja 2 de 2 |
| Hotpotatoes y sus herramientas | |
| <p>Introducción</p> <p>La importancia de crear material lúdico para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje nos exige la incorporación de las TIC en la enseñanza, ejemplo de ello es el uso del programa <i>Hot potatoes</i>; este software cuenta con seis herramientas en los que se puede diseñar actividades interactivas, como los son: la creación de crucigramas a través de JCross, ejercicios de emparejamiento utilizando JMatch, rellenar huecos con JCloze, ordenar oraciones utilizando JMix o contestar varios tipos de preguntas haciendo uso de JQuiz.</p> | |
| <p>Propósito (s) específico (s)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer las herramientas de Hotpotatoes que te permitan desarrollar actividades interactivas de una manera rápida y sencilla. - Dar a conocer los menús de cada una de las herramientas de Hotpotatoes para identificar las diferencias y similitudes entre ellas. - Identificar las distintas actividades que se elaboran con el software de Hotpotatoes para identificar su utilidad en el ámbito educativo. | |
| <p>Descripción de actividades</p> <p>Actividades de comprensión lectora y de práctica, cuadro comparativo, participación en foros, crear un crucigrama siguiendo instrucciones, crear un ejercicio utilizando las 5 herramientas básicas de Hotpotatoes partiendo de una lectura y crear una unidad</p> | |

| | |
|---|---|
| didáctica con The Masher, | |
| Recursos didácticos | Estrategias |
| Lecturas en PDF, Recurso de internet, Instrumentos de comunicación (foros), <i>Hotpotatoes</i> | Trabajo individual |
| Productos | Criterios de evaluación |
| Cuadro comparativo, crucigrama | Heteroevaluación, rúbrica para cuadro comparativo Autoevaluación |
| Materiales de apoyo | |
| Lectura, Mapa conceptual, presentaciones en ppt. | |
| Cronograma | |
| 1 Semana | |
| Bibliografía y referencias | |
| <p>-<i>Hotpotatoes un recurso innovador para la enseñanza de ILE.</i> (21 Noviembre 2008). Recuperado el 20 de marzo del 2011 de: http://websuperior.blogspot.com/2008/11/hotpotato-un-recurso-innovador-para-la.html</p> <p>-Instituto de Tecnologías Educativas (ITE) (s/f). Disponible en: http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.html</p> <p>-De Perozand, J.L. (s.f.). Manual Hotpotatoes. Extraído el 25 de Mayo del 2011. Disponible en http://es.scribd.com/doc/2343856/manual-Hot-Potatoes-6</p> <p>-Tutorial Hotpotatoes. (s.f.). Extraído el 02 de Junio del 2011. Disponible en : http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes.</p> <p>Revista profesional para profesionales de la educación. Hotpotatoes: Una nueva herramienta educativa. (Septiembre 2009). Extraído el 02 de Junio del 2011. Disponible en: http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd5530.pdf</p> <p>-Tutorial en castellano Hotpotatoes versión 6. (s.f.). Extraído el 25 de Mayo del 2011. Disponible en: http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot60/tutorial.htm</p> <p>-Gobierno de España Ministro de Educación. Hotpotatoes, aplicaciones educativas: Modulo 1: Primeros pasos. (s.f.). Extraído el 02 Julio del 2011. Disponible en: http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/62/cd/pdf/modulo_1.pdf</p> <p>-Instituto de tecnologías de red. Aplicaciones Educativas de Hot Potatoes:7.1. Crear unidades didácticas con The Masher (s/f). Extraído el 17 de Julio 2011. Disponible en: http://cprceuta.es/moodle/login/index.php</p> | |

-Inglés, B.F., López, L.J., Martínez, H.A. y Ant^o Mtnez, S.J. JUNIO 2004. Materiales interactivos para atención a la diversidad en la ESLLO. Extraído el 20 de Junio del 2011. Disponible en: http://www.educarm.es/materiales_diversidad/inicio.htm

-CEIP Andalucía_ Posadas. Tutorial y prácticas de Hotpotatoes 6. (s/f). Extraído el 20 de Junio 2011. Disponible en: http://www.juntadeandalucia.es/averroes/c_p_a/pinnovacion/miWeb/documentos/tutorial_hotpotatoes.pdf

-Universidad Nacional Tecnológica del Cono Sur de Lima. 2010. Capacitación Aula Virtual "AVIUNTECS" Hotpotatoes. Extraído el 20 Junio 2011. Disponible en: <http://www.untecs.edu.pe/avirtual/file.php/1/manuales/hotpotatoes.pdf>

INFORMACIÓN DEL CURSO

| | |
|---|---------------------------------|
| Nivel en que se ofrece | Medio Superior y Superior. |
| Dependencia de Educación Superior (DES) | Sistema de Universidad Virtual |
| Nombre del Programa Académico | Educación Continua |
| Nombre oficial de la asignatura, curso o módulo | Uso y aplicación de Hotpotatoes |
| Semestre en el que se imparte o ubicación dentro del plan de estudios | |
| Tipo de curso (básico, optativo, remedial...) | |
| Modalidad | Virtual |
| Año del plan de estudios | 2011 |
| Seriación (sí/no) | sí |
| Créditos | |
| Duración en horas totales o semanas, por curso, módulo o seminario | 2 semanas |

2. PRE-REQUISITOS

3. Técnicos:

Hardware

Computadora personal, portátil o de escritorio que cuente con las siguientes características mínimas:

Dispositivos de almacenamiento (USB, CD-Rom, Discos duros externos...)

Tarjeta de video de alta velocidad

Tarjeta de audio y bocinas

Procesador Centrino o equivalente

Memoria RAM de 512 MB o superior

Espacio libre en disco duro igual o superior a 20 GB

Software

Sistema operativo Windows XP/ Vista / Seven; Macintosh, Linux, Unix, etc.

Hot Potatoes instalado con las actualizaciones más recientes.

JavaScript

Siute de oficina (MS Office, Corel, Open Office...)

Windows Media Player o Real Player Plus

Acrobat Reader

Adobe Flash Player

Navegador de internet (Internet Explorer / Mozilla Firexfux / Safari)

Disponer de correo electrónico

Red

Conexión a Internet LAN preferentemente

Velocidad mínima de conexión 45 MBps

Conocimientos previos:

Navegación básica en internet

Habilidad para redactar textos

Organización:

Habilidades para la organización y/o administración del tiempo.

Habilidad para trabajar de forma colaborativa.

4. INTRODUCCIÓN DEL CURSO

Hotpotatoes en un conjunto de seis herramientas para crear actividades interactivas basadas en páginas webs de fácil interacción únicamente se necesita contar con los conocimientos técnicos básicos a nivel de usuario de Windows, o mejor aún si no se

cuenta con internet sólo hay que instalar las actividades a través de una memoria USB, CD, o cualquier otro dispositivo para guardar información ya que únicamente se genera la actividad pulsando un botón. Este programa permite hacer de la enseñanza un proceso más práctico, donde todos los docentes, sin importar la especialidad, pueden valerse de esta herramienta que es gratuita y de fácil manejo. El uso de crucigramas, el emparejar imágenes con su significado, son actividades lúdicas e interactivas que permiten al alumno construir un aprendizaje significativo. Tomando en cuenta que según los estilos de aprendizaje sobresalen los visuales y kinestésicos y que éstos permiten almacenar información relacionando simbolismos u objetos o mejor aun interactuando con el medio o instrumento dando lugar la construcción de conocimientos específicos.

El contenido del curso está diseñado en 6 unidades las cuales serán cubiertas en un periodo de seis semanas y cada una de ellas integra subtemas con actividades a realizar para reforzar y poner en práctica los conocimientos adquiridos.

5. OBJETIVOS GENERALES

Conocer las aplicaciones y utilidades didácticas de Hotpotatoes haciendo uso de las TIC para generar actividades interactivas y flexibles para un aprendizaje significativo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Utilizar Hotpotatoes en cualquiera de sus herramientas con ejercicios aplicables en el sistema educativo con la finalidad de visualizar su utilidad académica.

- Dar a conocer las herramientas de Hotpotatoes que te permitan desarrollar actividades interactivas de una manera rápida y sencilla.
- Dar a conocer los menús de cada una de las herramientas de Hotpotatoes para identificar las diferencias y similitudes entre ellas.
- Identificar las distintas actividades que se elaboran con el software de Hotpotatoes para identificar su utilidad en el ámbito educativo.

ESTRUCTURA TEMÁTICA

1. Introducción al uso de *Hotpotatoes*

1.2 Presentación del programa de *Hotpotatoes*

1.3 Cómo encontrar y descargar de internet el *Hotpotatoes*

5.4 *Hotpotatoes* y su utilidad en el ámbito educativo

2 *Hotpotatoes* y sus herramientas

2.1 Conociendo las herramientas de *Hotpotatoes*

2.2 Conociendo el espacio de trabajo de *Hotpotatoes*

2.3 Ejemplos utilizando *Hotpotatoes*

2.4 Elaborando ejercicios con *Hotpotatoes*

2.5 Creando una unidad didáctica usando The Masher

6. METODOLOGÍA DE LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE

El contenido del curso será desarrollado en línea a través de sesiones de trabajo individual y trabajo colaborativo; para dar acompañamiento al usuario en la consecución de los objetivos planteados en el curso, existirá un asesor quien desempeñará también funciones de tutoría.

El curso consta de seis unidades y cada una de ellas requiere la realización de un mínimo de tres actividades, incluyendo la participación en foros de discusión.

Los temas del curso serán abordados y evaluados a través de la siguiente metodología:

Apertura:

Planteamiento de los objetivos. Uso de materiales didácticos que brinden un primer acercamiento con el tema. Referente bibliográficos o en línea sobre los temas abordados.

Desarrollo del tema:

Presentación del contenido empleando herramientas multimedia e hipervínculos que permitan al estudiante acceder a materiales que le ayuden a comprender el tema.

Trabajo colaborativo apoyado con la participación en foros en los que se discuta la temática abordada y sus aplicaciones.

Actividades destinadas a la aplicación de los temas abordados con la finalidad de que el alumno transfiera los conocimientos adquiridos a situaciones relacionadas con su actividad docente.

Cierre:

Retroalimentación a las actividades realizadas.

| |
|---|
| <p>Actividades de evaluación.</p> <p>En la parte final de curso existirán actividades de autoevaluación y coevaluación.</p> |
| <p>7. SISTEMA DE EVALUACIÓN</p> <p>El valor de cada una de las actividades será dado a conocer en la presentación de cada una de ellas, hasta acumular un total de 30%</p> <p>Participaciones en foros 10%</p> <p>La evaluación de una parte práctica final que corresponde a la elaboración de un producto con el empleo de los módulos de Hotpotatoes corresponderá al 50%.</p> <p>La autoevaluación del usuario tiene un valor del 5%</p> <p>El porcentaje de la coevaluación será del 5%</p> |
| <p>POLÍTICAS DEL CURSO</p> <p>Las actividades deberán ser entregadas en los plazos establecidos.</p> <p>Las dudas expuestas a través de foros o vía correo electrónico, serán resueltas en un lapso máximo de 48 horas.</p> <p>Cuando la actividad solicitada implique la participación en foros, el número mínimo de aportaciones será de tres y se recomienda leer las aportaciones previas para evitar repetición de comentarios o duplicidad de información.</p> <p>Los ejercicios prácticos de aplicación deberán sujetarse a la rúbrica de evaluación o lista de cotejo que el asesor dará a conocer con oportunidad.</p> <p>Se respetará en todo momento los derechos de autor, de tal forma que si se detecta plagio, el usuario perderá el porcentaje de la actividad, de reincidir será dado de baja del curso.</p> <p>Durante todo el curso se habrá de hacer uso de las reglas de etiqueta de internet.</p> <p>La calificación mínima para aprobar el curso es de 8.</p> |
| <p>ELABORADO POR: Fabiola Gómez Ávalos</p> |
| <p>APROBADO POR: Mtra. Maribel Ángeles Guzmán</p> |
| <p>FECHA DE ELABORACIÓN: Abril de 2011</p> |
| <p>FECHA DE IMPLEMENTACIÓN:</p> |

CALENDARIO GENERAL DEL CURSO

Este espacio será llenado al final de la unidad 3, una vez que ya se hayan identificado los temarios y tiempos posibles.

| CALENDARIO GENERAL DEL CURSO | | |
|--|---|---------|
| UNIDAD | TEMAS | Semanas |
| 1. Introducción al uso de Hotpotatoes | 1.1 Presentación del programa de <i>Hotpotatoes</i> 1.2 Cómo encontrar y descargar de internet el <i>Hotpotatoes</i> 1.3 <i>Hotpotatoes</i> y su utilidad en el ámbito educativo | 1 |
| 2 Hotpotatoes y sus herramientas | 2.1 Conociendo las herramientas de Hotpotatoes 2.2 Conociendo el espacio de trabajo de Hotpotatoes 2.3 Ejemplos utilizando Hotpotatoes 2.4 Elaborando ejercicios con Hotpotatoes 2.5 Creando una unidad didáctica usando The Masher | 1 |

V. GUÍAS DE ACTIVIDADES

GUÍA DE ESTUDIO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA “USO Y APLICACIÓN DE HOTPOTATOES”

| NOMBRE DE LA ASIGNATURA, CURSO o MÓDULO | 1. “Uso y aplicación de <i>Hotpotatoes</i> ” | NÚMERO DE SEMANAS | | |
|---|--|-------------------|-----------------------|----|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | Introducción al uso de <i>Hotpotatoes</i> | 1 | | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | Utilizar Hotpotatoes en cualquiera de sus herramientas con ejercicios aplicables en el sistema educativo con la finalidad de visualizar su utilidad académica. | | | |
| ACTIVIDADES | FORMA DE REALIZACIÓN | EVALUACIÓN | TIPO DE EVALUACIÓN | |
| Actividad 1.1 Bienvenido al curso sobre “Uso y aplicación de Hotpotatoes”, para empezar, revisa el Mapa conceptual para que adquieras un panorama general de lo que verás a lo largo del curso. | Individual | - | | |
| Actividad 1.2 Participa en el foro “ Conociéndonos ” en donde se te pide hagas una breve presentación de tu persona y de las expectativas del curso | Individual | 5% | Portafolio evidencias | de |
| Actividad 1.3 Descarga y revisa las siguientes lecturas: - Actividades Interactivas y de enseñanza aprendizaje de Marquès Graells, Dr. Pere. (2002)., “Ventajas y desventajas de la educación a distancia” . Te ayudara a ampliar tu conocimiento sobre el trabajo en educación a distancia. | Individual | - | | |
| Actividad 1.4 Descarga las siguientes presentaciones tituladas: - “Conociendo el programa Hotpotatoes , -“Hotpotatoes y sus herramientas” Las cual te permitirán conocer qué es, para qué sirve, ventajas y desventajas así como sus herramientas que la componen, iconos y | Individual | - | | |

| | | | |
|---|--------------|-----|--------------------------|
| extensiones y las diferencias entre ellas. | | | |
| Actividad 1.5 De los materiales anteriores elabora un cuadro comparativo de manera individual en donde establezcas sus ventajas y desventajas del uso de Hotpotatoes. Los aspectos a evaluar debes consultarlos en “Rubrica para evaluar cuadro comparativo” el cuadro comparativo será enviado a través del portafolio de evidencias. | individual | 10% | Heteroevaluación |
| Actividad 1.6 Revisa y analiza las siguientes actividades creadas utilizando la herramienta de Hotpotatoes creadas por Ma. Dolores Villalba Madrid disponible en: http://centros3.pntic.mec.es/cp.antonio.de.ulloa/webactivhotpot/raiz/ , las cuales te servirán como ejemplo para conocer el tipo y estructura que puede tener cada actividad. | Individual | - | |
| Actividad 1.7 Para finalizar con esta unidad participa en el foro denominado “ Hotpotatoes, qué es y porqué utilizarlo en el ámbito educativo ” : -Constuye tu propia concepto de Hotpotatoes -Cuál es tu opinión acerca de su utilidad en el ámbito educativo según lo leído. No olvides mencionar las fuentes de consulta | Colaborativa | 20% | Portafolio de evidencias |
| Actividad 1.8 Antes de comenzar a adentrarnos al uso de Hotpotatoes necesitas contar con este software, si no cuentas con ello puedes descargarlo gratuitamente en: http://hot-potatoes.softonic.com/ | individual | - | - |

| | |
|---|--|
| Tema del foro de debate | Foro de presentación |
| Texto del foro de debate de la Unidad Didáctica | Usa este foro “ Conociéndonos ” para presentarte ante tus compañeros y el asesor, su finalidad es empezar a conocernos y por ello es recomendable que proporciones información sobre tu persona: nombre completo, edad, formación escolar y profesional, experiencia laboral, lugar de residencia y de trabajo, así como la razón por la que estás tomando este curso y cuáles son tus expectativas sobre él. |
| Secuencia | Deberás realizar tu aportación durante los tres primeros días del curso |

| | |
|---|---|
| Tema del foro de debate | “Foro de dudas” |
| Texto del foro de debate de la Unidad Didáctica | Utiliza este foro para publicar dudas de cualquier índole sobre la unidad |
| Secuencia | |

| | |
|---|--|
| Tema del foro de debate | “Hotpotatoes , qué es y porqué utilizarlo en el ámbito educativo” |
| Texto del foro de debate de la Unidad Didáctica | Utiliza este foro para dar a conocer tu opinión acerca de Hotpotatoes, la cual podrás externar con base a las lecturas anteriores y a tu búsqueda por internet, recuerda enfocarte a lo siguiente: -Construye tu propio concepto de Hotpotatoes y compártelo con tus compañeros. -Cuál es tu opinión de Hotpotatoes acerca de su utilidad en el ámbito educativo según lo leído. No olvides mencionar las fuentes consultadas |
| Secuencia | Lee las aportaciones de tus compañeros y retroalimenta al menos a dos de ellos, en total debes acumular al menos tres participaciones en el foro antes de terminar la primera unidad |

FORMATO No. 4: GUÍA DE ESTUDIO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA “HOTPOTATOES Y SUS HERRAMIENTAS”

| NOMBRE DE LA ASIGNATURA, CURSO o MÓDULO | <p>“Uso y aplicación de <i>Hotpotatoes</i>”</p> <p>2 <i>Hotpotatoes y sus herramientas</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Dar a conocer las herramientas de Hotpotatoes que te permitan desarrollar actividades interactivas de una manera rápida y sencilla. - Dar a conocer los menús de cada una de las herramientas de Hotpotatoes para identificar las diferencias y similitudes entre ellas. - Identificar las distintas actividades que se elaboran con el software de Hotpotatoes para identificar su utilidad en el ámbito educativo. | | NÚMERO DE SEMANAS | |
|--|---|----------------------|-------------------|--------------------|
| NOMBRE DE LA UNIDAD DE TRABAJO O UNIDAD | | | 1 | |
| OBJETIVOS ESPECÍFICOS | | | | |
| ACTIVIDADES | | FORMA DE REALIZACIÓN | EVALUACIÓN | TIPO DE EVALUACIÓN |
| <p>Actividad 2.1 Comenzamos la segunda unidad así que revisa el mapa conceptual de la unidad para obtener un panorama general de los temas a tratar.</p> | | Individual | - | |
| <p>Actividad 2.2 Revisa la presentación “Conociendo las herramientas de Hotpotatoes” en donde podrás conocer e identificar las características de cada una de sus herramientas.</p> | | Individual | - | |
| <p>Actividad 2.3 Antes de comenzar a trabajar con el software, es importante que tengas en cuenta una serie de Ejemplos que han sido creados</p> | | Individual | - | |

| | | | |
|--|------------|-----|------------------|
| utilizando las herramientas de Hotpotatoes, esto te permitirá tener una visión más amplia sobre lo que se puede desarrollar con este del software. | | | |
| Actividad 2.4 Revisa la siguiente lectura denominada “Conociendo el espacio de trabajo de Hotpotatoes” en la cual se muestran las similitudes en los menús para el trabajo de las actividades interactivas desarrolladas con esta herramienta. | individual | - | |
| Actividad 2.5 Descarga la presentación “Elaborando ejercicios interactivos con Hotpotatoes” la cual muestra cómo llevar acabo la <i>forma de guardado de un ejercicio y la forma de exportación</i> del mismo. | Individual | - | |
| Actividad 2.6 Elabora un cuadro comparativo con los materiales anteriores donde establezcas las diferencias y semejanzas en los menús de las seis herramientas, los aspectos a evaluar están en “Rúbrica para cuadro comparativo” | individual | 10% | Heteroevaluación |
| Actividad 2.7 Una vez que se conoce la importancia y el uso de Hotpotatoes con la información presentada anteriormente, elabora un crucigrama retomado el ejemplo que se mostró en la actividad 2.3. Descarga las instrucciones para elaborarlo tal cual se te ha presentado. Una vez que termines de hacer tu ejercicio, envíalo al portafolio de evidencias con el nombre y número de actividad_Apellido_Nombre.ext ejemplo: act2.1_gomez_fabiola.jcw; | Individual | 10% | Heteroevaluación |
| Actividad 2.8 Participa en el foro denominado “Experiencias” en el cual aportaras tus experiencias al momento de utilizar Hotpotatoes respondiendo a los cuestionamientos que ahí se marcan. | Individual | 5% | Heteroevaluación |

| | | | |
|--|------------|-----|--------------------------|
| <p>Actividad 2.9 Para seguir practicando, realizaremos el siguiente ejercicio:</p> <p>Descarga y realiza la siguiente lectura “El cielo” de Paulo Coelho; una vez terminado, elabora un ejercicio utilizando las cinco herramientas de Hotpotatoes exceptuando The Masher; cada ejercicio tendrá un mínimo de tres y un máximo de cinco ejemplos. Envíalo al portafolio de evidencias en una carpeta con el nombre de Integrando herramientas el html que exportaste en cada actividad. Toda actividad realizada con cada una de las herramientas guárdalas con numero de actividad_Apellido_Nombre.ext (recuerda que cada extensión varía según la herramienta) ejemplo: act2.1_gomez_fabiola.jcw</p> | Individual | 25% | Portafolio evidencias de |
| <p>Actividad 2.10 -Utilizando The Masher, integra en una unidad los ejercicios que construiste en la actividad anterior. Recuerda que este módulo permite enlazar todos los ejercicios de una unidad utilizando botones de navegación. La versión gratuita sólo permite crear hasta tres páginas de ejercicios. -Si se quiere elaborar unidades con un número mayor de páginas, será necesario adquirir una licencia no gratuita. Envíalo al portafolio de evidencias con el nombre TM_Apellido_Nombre.jms</p> | Individual | 10% | Portafolio evidencias de |
| <p>Actividad 2.11 Para concluir con esta unidad reforzaremos los conocimientos adquiridos contestando un cuestionario de opción múltiple resultado del análisis de las lecturas y de los tutoriales, ésta es una actividad de reforzamiento y no tiene valoración, pero nos ayudará a consolidar ciertos elementos de este tema para la mejora del aprendizaje. Esta actividad se encuentra ubicada en la plataforma bajo el nombre de “Actividades con Hotpotatoes”.</p> | Individual | 5% | Heteroevaluación |

| | |
|---|---|
| Tema del foro de debate | “Experiencias” |
| Texto del foro de debate de la Unidad Didáctica | Utiliza este foro para dar a conocer tu experiencia al realizar |

| | |
|-----------|--|
| | <p>actividades utilizando el software de Hotpotatoes así como tu opinión sobre la importancia de crear este tipo de actividades interactivas en el proceso de enseñanza aprendizaje.</p> <p>-Comparte tus experiencias con tus compañeros al momento de crear ejercicios utilizando el software de Hotpotatoes. - Qué usos y aplicaciones se le puede dar a Hotpotatoes y a cada una de sus herramientas en al ámbito educativo. -Qué ventajas ofrece usar estas herramientas en el trabajo docente -En qué momento aplicarías esta herramienta en la práctica docente.</p> |
| Secuencia | Una vez agregada tu aportación, no olvides dar lectura a los comentarios de tus compañeros y dar seguimiento a por lo menos 2 interactuando con ello y retroalimentando sus opiniones. |

FORMATO DE MATERIALES

| TABLA DE PONDERACIÓN FINAL | |
|------------------------------|----|
| Portafolio-Heteroevaluación | 50 |
| Trabajo final - Individual | 40 |
| Realización de la evaluación | 10 |

MATERIALES DIDÀCTICOS DESARROLLADOS

UNIDAD I

| Actividades: Unidad 1 | % | Criterio de Evaluación | Sitio de recopilación | Archivo a desarrollar |
|---|-----|------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Actividad 1.1 Mapa conceptual para que adquieras un panorama general de lo que verás a lo largo del curso. | - | - | No Aplica (NA) | SI |
| 2. Actividad 1.2 Foro "Conociendonos" | 5 | Portafolio | NA | Redacción |
| 3. Actividad 1.3 Lecturas - Actividades Interactivas y de enseñanza aprendizaje de Marquès Graells, Dr. Pere. (2002).. “Ventajas y desventajas de la educación a distancia” . Te ayudara a ampliar tu conocimiento sobre el trabajo en educación a distancia. | - | - | NA | NA |
| 4. Actividad 1.4 Presentaciones tituladas: - “Conociendo el programa Hotpotatoes , -“Hotpotatoes y sus herramientas” Las cual te permitirán conocer qué es, para qué sirve, ventajas y desventajas así como sus herramientas que la componen, iconos y extensiones y las diferencias entre ellas. | - | - | NA | NA |
| 5. Actividad 1.5 De los materiales anteriores elabora un cuadro comparativo de manera | 10% | Hetero-evaluación | NA | Cuadro comparativo |

individual en donde establezcas sus ventajas y desventajas del uso de Hotpotatoes. Los aspectos a evaluar debes consultarlos en “Rubrica para evaluar cuadro comparativo” el cuadro comparativo será enviado a través del portafolio de evidencias.

| | | | | |
|---|---|---|---|----|
| 6. Actividad 1.6 Actividades creadas utilizando la herramienta de Hotpotatoes creadas por Ma. Dolores Villalba Madrid | - | - | http://centros3.pntic.mec.es/antonio.de.ulloa/webactivhotpot/raiz/ | NO |
|---|---|---|---|----|

7. Actividad 1.7
Foro denominado “*Hotpotatoes, qué es y porqué utilizarlo en el ámbito educativo*”:

-Construye tu propia concepto de Hotpotatoes

-Cuál es tu opinión acerca de su utilidad en el ámbito educativo según lo leído.

No olvides mencionar las fuentes de consulta

| | | | | |
|--|----|------------|---|-----------|
| | 20 | Portafolio | NA | Redacción |
| 8. Actividad 1.8 Descargar programa de “Hotpotatoes” | - | - | http://hot-potatoes.softonic.com | NO |

UNIDAD 2

| Actividades: Unidad 2 | % | Criterio de Evaluación | Sitio de Recopilación | Archivo a desarrollar |
|--|---|------------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Actividad 2.1 Mapa conceptual de la unidad para obtener | - | - | No Aplica (NA) | NO |

un panorama general de los temas a tratar.

| | | | | |
|---|----|--------------------|----|--------------------|
| <p>2. Actividad 2.2 Revisa la presentación “Conociendo las herramientas de Hotpotatoes” en donde podrás conocer e identificar las características de cada una de sus herramientas.</p> | - | - | NA | NO |
| <p>3. Actividad 2.3 Ejemplos que han sido creados con Hotpotatoes, esto te permitirá tener una visión más amplia sobre lo que se puede desarrollar con este del software.</p> | - | - | NA | NO |
| <p>4. Actividad 2.4 Lectura “Conociendo el espacio de trabajo de Hotpotatoes” en la cual se muestran las similitudes en los menús para el trabajo de las actividades interactivas desarrolladas con esta herramienta.</p> | - | - | NA | NO |
| <p>5. Actividad 2.5 Presentación “Elaborando ejercicios interactivos con Hotpotatoes” la cual muestra cómo llevar a cabo la <i>forma de guardado de un ejercicio y la forma de exportación</i> del mismo.</p> | - | - | NA | NO |
| <p>6. Actividad 2.6 Elabora un cuadro comparativo con los materiales anteriores donde establezcas las diferencias y semejanzas en los menús de las seis herramientas, los aspectos a evaluar están en “Rúbrica para cuadro comparativo”</p> | 10 | Hetero-evaluación | NA | Cuadro comparativo |
| <p>7. Actividad 2.7 Elabora un crucigrama retomado el</p> | 10 | Portafolio Hetero- | NA | Crucigrama |

ejemplo que se mostró en la actividad 2.3.

evaluación

Descarga las [instrucciones](#) para elaborarlo tal cual se te ha presentado.

| | | | | |
|--|----|-------------------|----|--------------|
| <p>8. Actividad 2.8 Participa en el foro denominado “Experiencias” en el cual aportarás tus experiencias al momento de utilizar Hotpotatoes respondiendo a los cuestionamientos que ahí se marcan.</p> | 5 | Hetero-evaluación | NA | Redacción |
| <p>9. Actividad 2.9 Lectura “El cielo” de Paulo Coelho; una vez terminado, elabora un ejercicio utilizando las cinco herramientas de Hotpotatoes exceptuando The Masher.</p> | 25 | Portafolio | NA | Producto |
| <p>10. Actividad 2.10 -Utilizando The Masher, integra en una unidad los ejercicios que construiste en la actividad anterior.</p> | 10 | Portafolio | NA | Producto |
| <p>11. Actividad 2.11 Para concluir con esta unidad reforzaremos los conocimientos adquiridos contestando un cuestionario de opción múltiple resultado del análisis de las lecturas y de los tutoriales, Esta actividad se encuentra ubicada en la plataforma bajo el nombre de “Actividades con Hotpotatoes”.</p> | 5 | Hetero-evaluación | NA | Cuestionario |

CONCLUSIONES

La tecnología en nuestros días y desde hace años, ofrece más posibilidades en el ámbito laboral, social y educativo más de las que realmente utilizamos principalmente en éste último. En la educación solemos ocupar la tecnología para la transmisión de conocimientos pero muy pocas veces en la evaluación de éstos, cabe mencionar que los que consideramos a la evaluación como aquellas acciones destinadas a obtener información útil.

Asumimos que una de las finalidades de la Educación combinada con la tecnología es contribuir a lograr competencias para la vida en el mundo actual; es decir, debe apuntar a desarrollar conocimientos y habilidades creativas para resolver problemas de la vida diaria, teniendo en cuenta la permanente evolución de las técnicas vigentes y del escenario tecnológico.

Entonces se puede decir que con la aparición de internet en el ámbito educativo hemos comenzado a vislumbrar una enorme fuente de recursos y herramientas que facilitan la labor docente a la par que el proceso de aprendizaje por parte del alumnado y que mejor que la utilización del software de Hotpotatoes no solo en actividades durante el proceso de la enseñanza si no en la evaluación del aprendizaje haciéndola motivadora, rompiendo la tradicional de papel y lápiz; además de promover una evaluación dinámica; es decir, interacción entre el docente y el alumno que le permita evaluar el desempeño real y potencial.

Por lo anterior Hotpotatoes dentro de la educación ofrece ejercicios que garantizan:

- La facilidad con que se puede acceder a ellos.
- Un manejo muy sencillo.
- Son ejercicios interactivos
- Son ejercicios multimedia, lo que aumenta la motivación del alumnado.

Conocer el uso de Hotpotatoes dentro del proceso de la enseñanza-aprendizaje es de vital importancia para poder integrarlo dentro de nuestra labor como docentes y para poder hacerlo se requiere de conocerlo y es por ello la creación de este proyecto.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Piaget, J. (1981), "La teoría de Piaget", en: Infancia y Aprendizaje, Monografías 2: "Piaget", Barcelona, 1981, pp. 13- 54.
- Arnaut, A., Giorguli, S. (2010). Educación / coordinadores (Los grandes problemas de México ; v. 7). 1a. ed. México, D.F. : El Colegio de México, Pp.,684
- Gallager, J. J. (1994). «Teaching and learning: New models», en: *Annual Review of Psychology*, 45, 171-195
- Mateo, J. (2000). *La evaluación educativa, su práctica y otras metáforas*. ICE, Universidad de Barcelona.
- Ley Vigotsky, L. S. (1985) *Pensamiento y Lenguaje*, Buenos Aires, Pléyade.

REFERENCIAS WEBGRAFICAS

- González, R. L.. (s/f) *Recursos multimedia para el aula de idiomas*. Recuperado el 20 de marzo del 2011 de: http://web.usal.es/~lgrodero/cfie_za_mm_le/01_LGLEz_Introduccion_PI2.pdf
- Borrás, I. (1997). *Enseñanza y Aprendizaje con Internet: una aproximación crítica*. Universidad de San Diego State. E.U.A. recuperado el 27 de Marzo del 2011 de : http://www.lmi.ub.es/te/any97/borras_pb/.
- Aplicar el programa *Hotpotatoes* para mejorar la comprensión lectora en el área de inglés en los educandos del tercer grado de educación secundaria. (9 Diciembre 2007). Recuperado el 27 de Marzo de 2011 de: <http://wwwhanamilka.blogspot.com/2007/12/aplicar-el-programa-hot-potatoes-para.html>.
- *Conociendo el programa Hotpotatoes* (s/f). Recuperado el 20 de Marzo del 2011 de: http://www.educar.org/enlared/misquiz/Hot_potatoes.htm
- Raña, T. J.C. (Septiembre 2002). *Hotpotatoes y las ciencias sociales*. Recuperado el 20 de Marzo del 2011 de: http://www.gh.profes.net/archivo2.asp?id_contenido=32905
- *¿Qué es Hot potatoes?* (s/f). Recuperado el 20 de Marzo del 2011 de : <http://elblogdesylviaycarol.blogspot.com/2007/11/hot-potatoes.html>.
- *Hotpotatoes un recurso innovador para la enseñanza de ILE*. (21 Noviembre 2008). Recuperado el 20 de marzo del 2011 de: <http://websuperior.blogspot.com/2008/11/hot-potato-un-recurso-innovador-para-la.html>.
- *Estilos de Aprendizaje* (s/f). Recuperado el 27 de Marzo del 2011 de: <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/general/indice.html>.

- Mur Alegre, F. (s. f.). *Taller Creación de Actividades Interactivas*. Recuperado el 20 de marzo de 2011, de *Hot potatoes*: http://www.ecomur.com/Hot_potatoes
- Eduteka. (2003, Febrero 01). *Un Modelo para Integrar TICs en el Currículo*. Educadores; Eduteka, Edición 16, Recuperado: 01 Agosto de 2011. Disponible en: http://www.eduteka.org/tema_mes.php3?TemalD=0017.
- Carretero, Mario. (1997). *Desarrollo cognitivo y Aprendizaje*". Constructivismo y educación en: Carretero, Mario. Progreso. México. II. Documentos con acceso en el World Wide Web (WWW): Méndez (2002): Recuperado el: 02 de Agosto del 2011. Disponible en: http://www.cca.org.mx/dds/cursos/cep21/modulo_1/main0_35.htm.
- Escudero, J.M. (2002). *La calidad de la educación: controversias y retos para la educación pública*. Universidad de Murcia. Recuperado el 02 de Agosto del 2011. Disponible en: www.um.es/ojs/index.php/educatio/article/viewFile/133/117
- Brunner. J. (1988). *Aportaciones de Brunner*. Recuperado el 02 de Agosto del 2011. Disponible en: www.ctascon.com/Aportaciones%20de%20Brunner.pdf
- Urbina, R. S. (s/f). *Informática y las teorías de aprendizaje*. Universitat de les Illes Balears. Recuperado el 02 de Agosto del 2011. Disponible en: <http://tecnologiaedu.us.es/nweb/htm/pdf/gte41.pdf>