

**Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua  
UNAN - Managua  
Recinto Universitario "Rubén Darío"  
Facultad de Educación e Idiomas  
Departamento de Informática Educativa**



Tema

**Educación en Línea**

Subtema

**Curso en línea para la enseñanza de "Hot Potatoes Avanzado" en el  
Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje Moodle**

**Integrantes:**

- Br. Leana María García Hernández

**Tutores**

- Lic. Jessy Charlotte Corea Carcache

Managua, 31 de Julio de 2014

## Agradecimiento/Dedicatoria

La presente tesis está dedicada a:

- **Dios**, por brindarme la oportunidad de vivir, darme fuerzas cuando sentía que no podía continuar y porque me dio la sabiduría gracias a él he alcanzado mis metas personales y profesionales.
- **Mi familia** que estuvieron a mi lado siempre brindándome su amor, apoyo y consejos fomentando deseos de superarme para ser una mejor persona y por ser un pilar fundamental en mi vida.
- **Amistades** que me brindaron palabras de aliento para seguir luchando en medio de las dificultades que se me presentaron en el camino.
- A mis **profesores** que me ayudaron en esta etapa universitaria, en especial a la Esp. **Charlotte Corea** por su apoyo y motivación para lograr culminar este trabajo.
- A la Ilustre **Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua**, Casa de Estudio, por ser fuente de conocimiento, sabiduría y éxito.

“Comparto mi éxito, Muchas Gracias a todos”.

## Resumen

El presente documento hace referencia al diseño de un curso en línea llamado “Hot Potatoes Avanzado” utilizando el entorno virtual de enseñanza aprendizaje Moodle, fue creado haciendo uso del aula virtual del departamento de Informática Educativa inscripto en la Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, UNAN-Managua, con el propósito de dar continuidad al curso de Hot Potatoes elaborado por estudiantes de la carrera de Informática Educativa en el año 2012 y capacitar a docentes o personas interesadas en diseñar o crear materiales educativos con la herramienta de sistema de autor “Hot Potatoes”.

El curso Consta de 6 módulos con una duración de 12 semanas que equivale aproximadamente 3 meses, está estructurado en el formato por temas los cuales se dividen en 3 segmentos:

Documentos de lectura, actividades de la semana y actividades independientes, esta última está disponible a partir del módulo III al módulo VI, contiene materiales educativos digitales tales como: Documentos de lectura, Manuales, trabajos independientes y actividades colaborativas de las herramientas de Moodle y Web 2.0.

La metodología implementada en el curso se fundamenta con el enfoque constructivista social ya que el usuario es el creador de su propio aprendizaje a través de las actividades propuestas en cada módulo, las cuales son de forma colaborativas, participativas y abiertas.

Los tipos de evaluación son formativa y sumativa, se valorara principalmente la participación, la calidad de aportes y de trabajo que realice, finalidad del trabajo o proyecto final.

## Índice

<b>1</b>	<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>5</b>
1.1	ANTECEDENTES.....	5
1.2	JUSTIFICACIÓN.....	6
1.3	GENERAL.....	7
1.4	ESPECÍFICOS.....	7
<b>2</b>	<b>DESARROLLO.....</b>	<b>8</b>
2.1	FUNDAMENTO TEÓRICO.....	8
2.2	PLANIFICACIÓN DIDÁCTICA/METODOLÓGICA DEL CURSO ON-LINE.....	18
2.2.1	<i>Calendarización.....</i>	<i>18</i>
2.2.2	<i>Metodología.....</i>	<i>21</i>
2.3	OBJETIVOS DEL CURSO.....	23
2.3.1	<i>General.....</i>	<i>23</i>
2.3.2	<i>Específicos.....</i>	<i>23</i>
2.4	REQUISITOS ACADÉMICOS Y TÉCNICOS.....	24
2.5	EVALUACIÓN.....	26
2.6	DISEÑO DE RECURSOS.....	38
2.7	RECURSOS UTILIZADOS EN EL CURSO.....	41
2.8	DISEÑO DE ACTIVIDADES.....	43
2.9	DISEÑO DE LA ESTRUCTURA.....	44
2.10	DESARROLLO DE RECURSOS DEL CURSO ON-LINE.....	45
2.11	DESARROLLO DE ACTIVIDADES DEL CURSO ON-LINE.....	68
<b>3</b>	<b>CONCLUSIONES.....</b>	<b>71</b>
<b>4</b>	<b>RECOMENDACIONES.....</b>	<b>72</b>
<b>5</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>73</b>
<b>6</b>	<b>ANEXOS.....</b>	<b>74</b>
6.1	ANEXO 1. TÍTULO DEL ANEXO.....	74

# 1 Introducción

## 1.1 Antecedentes

En el año 2012, los estudiantes de la UNAN Managua: Trilce Montenegro, Marileth Saavedra y Carlos Dávila, quienes optaron por la modalidad de seminario de graduación, realizaron un curso en línea llamado Curso Hot Potatoes que contaba con 8 módulos descritos de la siguiente manera:

<b>Módulo</b>	<b>Nombre del Módulo</b>
Módulo I	Ambiente del Aula Virtual
Módulo II	Programa Hot Potatoes
Módulo III	Herramienta JQuiz
Módulo IV	Herramienta JCloze
Módulo V	Herramienta JMatch
Módulo VI	Herramienta JMix
Módulo VII	Herramienta JCross
Módulo VIII	Entrega de Proyecto Final

Por medio del curso el estudiante puede aprender a utilizar las herramientas del programa “Hot Potatoes” de manera básica y al final elaborar una aplicación educativa donde pusiera en práctica lo aprendido.

Los objetivos que persigue este curso son:

1. Conocer la metodología que se aplica en el aula virtual,
2. Identificar las herramientas y aplicaciones que nos ofrece el programa de Hot Potatoes, de esta manera desarrollar actividades interactivas, para alcanzar el interés en los docentes, en aprender el uso de distintas herramientas que favorezcan el proceso de Enseñanza aprendizaje (Payan, T.M., Quiroz,C.D. &Rayo,M.S. (2012).

## 1.2 Justificación

A raíz de la existencia de un convenio entre la Fundación Zamora Terán y el departamento de Informática de la UNAN – Managua se ha venido trabajando en el proceso de capacitaciones a los educadores, enfocándose en las actividades que posee la computadora XO, elaboración de manuales, visita a los centros que atiende la Fundación entre otras acciones.

La Fundación Zamora Terán manifestó la necesidad del uso de un sistema de autor, para elaborar aplicaciones educativas que se ejecuten en las Laptops XOy por medio del compromiso social que existe entre ambas instituciones se realizó una prueba por la Msc. Frania Araquistáin y Esp. Charlotte Corea para conocer si las actividades realizadas en Hot Potatoes, se podían ejecutar en la computadora, se verificó que si se reproducían sin ninguna dificultad, por lo cual es necesario la enseñanza del uso de la herramienta y para ello se ha elaborado el curso de **“Hot Potatoes Avanzado”**.

Este curso de Hot Potatoes Avanzado se está elaborando como continuación del curso básico elaborado por los estudiantes de Informática Educativa en el año 2012, en el cual el participante además de trabajar con Hot Potatoes aprenderá a usar lo básico de HTML.

### 1.3 General

- Diseñar un curso en línea para la enseñanza de “Hot Potatoes Avanzado” en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje Moodle.

### 1.4 Específicos

- Indagar los conceptos y fundamentos básicos de la formación en línea.
- Diseñar la planificación didáctica/metodológica del curso en línea.
  - Análisis del tema del curso
  - ¿Cuántos módulos?
  - Temas por módulo
  - Tiempo por tema/módulo (semanas/horas)
  - Estrategias didácticas para la impartición del curso (metodología)
  - Defino el Diseño los recursos y actividades a utilizar en el curso en línea (formato)
  - Diseño de la estructura del curso Moodle (elementos por módulo, diseño gráfico del módulo, utilizar temas Moodle)
- Elaborar recursos didácticos digitales y las actividades (comunicación, evaluación, colaborativas) del curso en línea.
- Organizar los recursos y actividades del curso en el Entorno Virtual de Enseñanza Aprendizaje.

## **2 Desarrollo**

### **2.1 Fundamento teórico**

#### **Educación E-Learning**

Se entiende por Educación E-Learning al estudio donde los especialistas, docentes y estudiantes participan remotamente, a través de las redes de computadoras, haciendo uso intensivo de las facilidades que proporciona el Internet y las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación), para lograr así un ambiente educativo altamente interactivo, a cualquier hora y desde cualquier lugar.

La Educación E-Learning permite que los estudiantes mantengan la motivación, con capacidad de organizar y administrar el tiempo con el que cuentan, que estén dispuestos al trabajo y estudio independiente, es decir que tenga un nivel mayor de responsabilidad, con posibilidad de dedicación al estudio mayor que en un curso tradicional presencial y con dominio básico en el uso de herramientas de las TIC. Vicente Eumirys (2009),

#### **Origen**

El e-Learning encuentra su origen en la educación a distancia, que en los comienzos se realizaba vía correo. Debido al desarrollo de las tecnologías y la aparición de Internet, este sistema se vio bastante favorecido, lo que permitió su utilización para las actividades educativas, y dando origen al e-Learning; el término es si mismo se originó en publicaciones de los años 90. El primer sistema de software desarrollado especialmente para estos fines fue el PLATO, desarrollado por la Universidad de Illinois. Hoy en día aún se usa el sistema, actualizado por supuesto a las últimas tecnologías. Una de las primeras instituciones en usar la herramienta fue el “Western Behavioural Sciences Institute” y el “New York Institute of technology”, ambos en los Estados Unidos.



## Características

- Desde un punto de vista tecnológico, el eLearning se basa en el uso masivo de la Web como medio de comunicación. Esto es así porque:
  - La web es realmente fácil de usar.
  - Es un sistema de comunicación multimedia.
  - Es un medio de comunicación mundial.
  - En comparación con otros medios (teléfono, por ejemplo) la distancia entre emisor y receptor no es relevante.
  - Los costes de acceso son relativamente económicos para el alumnado (incluso si debe costeárselos personalmente).
  - Es posible optimizar los costes del desarrollo de contenidos (lo cual no quiere decir que el e-Learning sea “barato”).
  - La gran mayoría de centros de investigación, universidades y empresas están conectados a la Web.
  - Ofrece enormes posibilidades de interactividad.
  - Se ha producido una expansión vertiginosa de Internet como medio de comunicación universal (actualmente cuenta con más de 1300 millones de usuarios en el mundo).
  
- El eLearning es una nueva metodología de aprendizaje y sus principales potencialidades son:
  - Facilitar la incorporación de conocimientos mediante el empleo de contenidos interactivos que involucran al alumno en el desarrollo del curso.
  - Permitir, mediante servicios de Internet, el trabajo y la interacción grupal, hasta ahora exclusivos de la educación presencial.
  - Capacitar académica, laboral y profesionalmente en el momento que se necesita y donde se necesita, reduciendo costes y facilitando la compatibilidad con actividades u obligaciones laborales, sociales o familiares.

- Flexibilizar y facilitar la organización de los cursos al reducir total o parcialmente la coordinación física de las actividades.
- Capacitar a más alumnos en menos tiempo.
- Facilitar el mantenimiento, actualización y distribución de los contenidos.
- Servir como complemento eficaz a todas aquellas actividades que requieren la presencia física del alumno.

### ¿Qué es una plataforma?

Se define Plataforma a un sistema que sirve como base para hacer funcionar algunos módulos de hardware o de software con los que es compatible. Es un término de carácter genérico que designa normalmente una arquitectura de hardware, aunque también se usa a veces para sistemas operativos o para el conjunto de ambos.

### Plataforma Virtual

Existen dos tipos de plataformas de Educación en línea: Plataformas de Educación en línea Comerciales y de Código Abierto.

- **Plataformas Comerciales:** son sistemas generalmente robustos y bastante documentados con diversas funcionalidades, pueden expandirse de acuerdo a las necesidades y presupuesto del proyecto, se debe efectuar un pago para poder obtener su licencia. Dentro de las Plataformas están: **WebCT**, **Desire2Learn Incorporated**, **eCollege**, entre otras.

a) **WebCT** (Web Course Tools, o Herramientas para Cursos Web) es un sistema comercial de aprendizaje virtual online, usado principalmente por instituciones educativas para el aprendizaje a través de Internet. Posee flexibilidad de las herramientas, ya que para el diseño de clases hace este entorno muy atractivo tanto para principiantes como usuarios experimentados en la creación de cursos en línea. Además permite la comunicación sincrónica y asincrónica:

b) **para la comunicación sincrónica** o en tiempo real, posee sistemas como el chat o salas de conversación y también se pueden integrar otros sistemas, como Elluminate, para crear videoconferencias en vivo.

c) **Para la comunicación asincrónica** se cuenta con sistemas de correo o mensajería, los espacios para foros, blogs y diarios.

- **Desire2Learn Incorporated** (también conocido como Desire2Learn o abreviado como D2L) es un proveedor de soluciones de e-Learning de la empresa y se desarrolla en línea Learning Management Systems (LMS) que se utiliza en más de 450 instituciones de todo el mundo. Entre quienes lo utilizan se encuentran colegios, escuelas y universidades, asociaciones u otras organizaciones.
- **ECollege** es una demanda o Software como Servicio, proveedor de software de e-Learning y servicios a las instituciones de enseñanza secundaria y postsecundaria. Fundada en 1996 como la verdadera educación, la compañía salió a bolsa en 2002 como eCollege.com

➤ **Plataformas Código abierto:** Estas se adquieren sin ningún costo.

Dentro de las plataformas libres se encuentran: **CLAROLINE, ATUTOR y MOODLE.**

- **CLAROLINE:** Es un groupware asíncrono y colaborativo. Es un proyecto de software libre que se distribuye con licencia GNU/GPL, escrito en el lenguaje de programación PHP, utiliza MYSQL como SGBD. Está disponible para plataformas (Linux) y navegadores libres (Mozilla, Netscape), y plataformas (Unix, Mac OS X y Windows) y navegadores propietarios (Internet Explorer).
- **ATUTOR:** Es un Sistema de Gestión de Contenidos de Aprendizaje de Código abierto, basado en la Web y diseñado con el objetivo de lograr accesibilidad y adaptabilidad. ATutor permite el acceso a todos los estudiantes potenciales, instructores, y administradores, incluyendo a esos

con problemas de acceso usando tecnologías asistidas. Los administradores pueden instalar o actualizar ATutor en minutos.

- **MOODLE**, (Module Object Oriented Dynamic Learning Environment -Entorno Modular de Aprendizaje Dinámico Orientado a Objetos). Es una alternativa a las soluciones comerciales, se distribuye gratuitamente bajo licencia Open Source. Fue creado por Martin Dougiamas, quien fue administrador de WebCT en la Universidad Tecnológica de Curtin, es un Ambiente Educativo Virtual, sistema de gestión de cursos, de distribución libre, que ayuda a los educadores a crear comunidades de aprendizaje en línea. Este tipo de plataformas tecnológicas también se conoce como LMS (Learning Management System).

### **Moodle (Aspectos tecnológicos y pedagógicos).**

El entorno de aprendizaje de Moodle está basado en los principios pedagógicos constructivistas, con un diseño modular que hace fácil agregar contenidos que motivan al estudiante.

- **Constructivismo:** Cuando la persona recibe nueva información, la contrasta con lo que ya sabe y entonces es cuando construye el conocimiento.
- **Construccionismo:** Si además de construir una idea, la pensamos y desarrollamos para poderla transmitir a otras personas, explicarla o exponerla, realizamos un conocimiento más consistente. Aprendizaje significativo.
- **Constructivismo social:** Otra manera de aprender es en equipo, compartiendo conocimientos. Construir conocimiento entre un grupo de personas que comparten intereses y motivaciones comunes.

### **Entre las características de Moodle están:**

- Entorno de aprendizaje modular y dinámico orientado a objetos, sencillo de mantener y actualizar.

- Excepto el proceso de instalación, no necesita prácticamente de mantenimiento por parte del administrador.
- Dispone de una interfaz que permite crear y gestionar cursos fácilmente.
- Los recursos creados en los cursos se pueden reutilizar.
- La inscripción y autenticación de los estudiantes es sencilla y segura.
- Resulta muy fácil trabajar con él, tanto para el profesorado como el alumnado.
- Detrás de él hay una gran comunidad que lo mejora, documenta y apoya en la resolución de problemas.
- Está basado en los principios pedagógicos constructivistas: el aprendizaje es especialmente afectivo cuando se realiza compartiéndolo con otros.

### **Nuevos roles y competencias que debe desarrollar un tutor en línea**

El tutor virtual es un facilitador del proceso de enseñanza-aprendizaje, un mediador, un motivador, un dinamizador y un guía de las diferentes fuentes de información en un ambiente virtual, debe poseer la capacidad de motivar, dinamizar los espacios comunitarios, valorar las contribuciones personales de los estudiantes, favorecer el trabajo en equipo y realizar un seguimiento personalizado de todos y cada uno de los participantes. El profesor virtual debe ajustarse al perfil de cada estudiante porque cada uno impone su propio ritmo de aprendizaje al cual debe de dar un seguimiento de los procesos de aprendizaje.

## Otras funciones del tutor virtual

- Fomentar la participación activa del alumno en su proceso de aprendizaje.
- Favorecer la evaluación continua, con pruebas automáticas en las que los alumnos reciben una valoración instantánea de sus respuestas y consejos cuando éstas sean erróneas.
- Introducir el tema para que el alumno tenga una idea previa antes de poner a su disposición los materiales con los que va a elaborar aprendizaje.
- Presentar todos los materiales de trabajo de forma organizada, para que el participante tenga acceso sin dificultad.
- Potenciar la reorganización de la estructura conceptual del alumno favoreciendo el conflicto entre ideas ya adquiridas y una nueva estructura conceptual.
- Favorecer los planteamientos y resolución de problemas mediante el trabajo colaborativo, tanto en espacios formales como no formales e informales. Será necesario asumir nuevas formas de trabajo colaborativo teniendo en cuenta que nos estamos refiriendo a una colaboración no presencial marcada por las distancias geográficas y por los espacios virtuales.
- Facilitar el aprendizaje. Las aulas virtuales y los entornos tecnológicos se centran más en el aprendizaje que en la enseñanza entendida en sentido clásico (transmisión de información y de contenidos).
- Diagnosticar las necesidades académicas de los alumnos, tanto para su formación como para la superación de los diferentes niveles educativos.

**El compromiso del tutor virtual:** consiste en ejercer un control continuo del curso, facilitando la comunicación y ofreciendo una retroalimentación pertinente y apropiada, conectarse diariamente para revisar si hay consultas e inquietudes de sus estudiantes para brindarle una respuesta acertada.

## **Competencias de un tutor virtual:**

**Pedagógicas:** Se ven representadas en un tutor que:

- Conoce bien el contenido que presenta clase a clase;
- Promueve la reflexión sobre los temas de cada clase;
- Motiva y alienta a continuar, que no exista deserción;
- Propone a los cursantes que piensen y/o desarrollen diferentes actividades;
- Está atento a las dificultades que pudieran surgir, responde dentro de las 24 horas siempre y como excepción 48 horas;
- Fomenta la autonomía pero acompaña al estudiante hasta que la alcance;
- Realiza una buena gestión de foros, ingresa diariamente a leer el foro de tutores e interactúa con sus colegas;
- Realiza una adecuada evaluación formativa.

**Comunicativas:** Para adecuar la expresión escrita al nuevo entorno, tenemos que:

- Producir textos amenos, empleando un tono cordial y abierto a la reflexión, duda y al pensamiento crítico;
- Utilizar un estilo ágil y chispeante para atraer a los alumnos;
- Ser muy claros y ordenados a la hora de explicar procedimientos;
- Usar los recursos visuales disponibles (tipografía, formatos de párrafos, tamaños y colores);
- Comunicar con recursos no verbales ni textuales (En los entornos de aprendizaje no se puede contar con los gestos o los tonos de voz para comunicarse, sino que se apela en cambio a las imágenes, animaciones, videos, explicaciones paso a paso en diferentes soportes, iconos gestuales y colores);
- El uso de Herramientas de comunicación del tutor: El correo interno de la plataforma, noticias, foros, opcionalmente el chat.

**Tecnológicas:** Son habilidades que permiten realizar procedimiento de orden más bien técnico; dominio de las actividades específicas del curso:

- Para poder acompañar y asistir al estudiante es indispensable haber realizado todas las producciones solicitadas,
- Buscar y encontrar información (respuestas) en internet con fluidez, conocer (para compartir) los tutoriales y ayudas disponibles,
- Manejar algún editor de imágenes para funciones básicas(modificar, tamaño, recortar, capturar pantallas),
- Manejar algún editor de video (capturar y editar audio y video, producir y convertir a diferentes formatos),
- Administrar repositorios en línea ( de imágenes, audios, videos, presentación de documentos),
- Crear y compartir documentos, comprimir y descomprimir archivos,
- Conocer las funciones básicas de una planilla de cálculo,
- Utilizar algunos programas de comunicación,
- Conocer los procedimientos básicos de la instalación de programas.
- Debe ser capaz de administrar el aula virtual (importar usuarios, dar de alta, activar/desactivar, modificar, administrar permisos y modificar perfiles, activar y editar clases, publicar y editar foros y sus temas, crear/editar enlaces, insertar objetos Web 2.0 en foros, mensajes o noticias, consultar los reportes de la plataforma, indicar a los cursantes soluciones técnicas simples a sus consultas).

**Orientadoras:** Asesoramiento personalizado a fin de guiar al estudiante con tecnicas y estrategias en el desarrollo de su accion formativa.

**Sociales:** Propicia actividades de socializacion y trabajo colaborativo ( motivación, trabajo en equipo o grupos, presencia y acompañamiento, entre otros.)



## **Hot Potatoes**

Es un programa de autor que contiene cinco aplicaciones: JQuiz , JCloze, JCross, JMatch y JMix, que nos posibilitan la creación de ejercicios interactivos pedagógicamente relevantes, alojados en la Red o en cualquier soporte de almacenamiento electrónico local, que pueden ser realizados por alumnos desde cualquier ordenador que cuente con un navegador web, esté o no conectado a Internet. Los programas utilizan HTML y JavaScript para generar su interactividad, pero el docente NO necesita saber nada de estos lenguajes para poder diseñar sus ejercicios. De hecho, el profesor se limita a introducir los datos en sus ejercicios, luego pulsa un botón y los transforma en archivos web con extensión HTML listos para publicarse en la Red.

Hot Potatoes se presenta en versiones para los tres sistemas operativos más utilizados en estos momentos, Windows, GNU/Linux y Mac; es un programa de libre distribución, freeware, pero no se puede considerar como software libre ya que no podemos modificar su código fuente sin permiso de los autores, es decir, no tiene licencia GPL.

## **Web 2.0**

Originalmente propuesto por O'Reilly Media en colaboración con Media Live Internacional, el término Web 2.0 se comenzó a utilizar para designar una nueva tendencia sobre la forma de utilizar y concebir la Web.

Según Aníbal de la Torre (2006) Web 2.0 es una forma de entender Internet que, con la ayuda de nuevas herramientas y tecnologías de corte informático, promueve que la organización y el flujo de información dependan del comportamiento de las personas que acceden a ella, permitiéndose no sólo un acceso mucho más fácil y centralizado a los contenidos, sino su propia participación tanto en la clasificación de los mismos como en su propia construcción, mediante herramientas cada vez más fáciles e intuitivas de usar.

Entre las que se usan en este curso se encuentran: Podcasts, Mindmeister, Google Hangouts, Ivoox, YouTube, entre otros.

## 2.2 Planificación didáctica/metodológica del curso on-line

### 2.2.1 Calendarización

Tema del curso:	Avanzado de Hot Potatoes
Tutor(es):	Leana María García Hernández
Tiempo estimado:	3 meses (12 semanas ) (60 horas)

Módulo	Temas	Objetivos	Tiempo en semanas	Tiempo en horas	Actividades
Introducción a HTML	Conceptos generales: 1 – HTML 2 – Etiquetas 3 – Estructura de un documento HTML.	-Aprender que es HTML. -Conocer cuál es el uso de las etiquetas y como se debe estructurar un documento HTML.	2	5	Documento de lectura Foro de discusión Cuestionario Guía de trabajo práctico Trabajo Colaborativo Mapa Mental con Mindmeister Foro de dificultades
HTML	Tabla Inserción de Objetos de manera general (imágenes, swf, mp3, videos, etc.)	-Aprender el uso de la tabla y crear tablas sencillas, aplicarles formato. -Identificar los objetos que se pueden insertar en un documento HTML.	2	5	Documento de lectura Foro de discusión Cuestionario Guía de trabajo práctico Trabajo Colaborativo con wiki Foro de dificultades

Inserción de imágenes en Hot Potatoes	Tablas / imagen Imagen – documento de lectura Apariencia de botones y mensajes	-Insertar una imagen en una tabla. -Agregar una imagen en un documento de lectura. -Aprender cómo darles una mejor apariencia a los botones.	2	5	Documento de lectura Foro de discusión Cuestionario Ejemplo Guía de trabajo independiente Guía de trabajo práctico Muro colaborativo con Padlet Google Hangouts Foro de dificultades
Inserción de Audio en Hot Potatoes	Ejercicios de ejemplo Audacity (Elaboración de Audio)	-Observar y ejecutar los ejemplos para realizar las actividades. Elaborar su propio audio preparado para su proyecto final	2	5	Documento de lectura Foro de discusión Cuestionario Ejemplos Guía de trabajo independiente Guía de trabajo práctico Podcast Ivoox Foro de dificultades
Inserción de Video en Hot Potatoes	Ejercicios de Ejemplo Uso de Movie Maker para elaborar videos	-Observar y ejecutar los ejemplos para realizar las actividades. Elaborar sus propios videos e insertarlos en su proyecto final	2	5	Documento de lectura Foro de discusión Cuestionario Ejemplos Guía de trabajo independiente Guía de trabajo práctico Trabajo cooperativo Youtube Foro de dificultades

Proyecto Final	Entrega de un proyecto final	Demostrar lo aprendido a través de la elaboración de una aplicación educativa.	2	5	Tarea: Entrega de Proyecto Final.
----------------	------------------------------	--	---	---	-----------------------------------

### 2.2.2 Metodología

El curso “Hot Potatoes Avanzado” se impartirá en la modalidad E-Learning, contiene 6 módulos, con una duración de dos semanas cada uno, para un total de 12 semanas que equivale aproximadamente 3 meses, dando inicio el 04 de Agosto y finalizando el 20 de octubre.

Este curso está construido y orientado bajo el enfoque pedagógico constructivista social, en el cual el tutor estará encargado de crear un ambiente de aprendizaje, que ofrezca oportunidades en las que, el participante, desarrolle sus conocimientos a través del trabajo colaborativo y autoestudio.

Es importante mencionar, que el tutor estará facilitando los recursos y el seguimiento necesario para garantizar que culmine exitosamente su proceso de Enseñanza – Aprendizaje.

Dentro de las estrategias de Enseñanza propuestas para el desarrollo del curso, se establece que el participante tendrá a disposición materiales de lectura y para un control de ello se trabajara con cuestionarios en línea que debe contestar de manera obligatoria, con el objetivo de que puedan asimilar el contenido. También se asignan guías de trabajo, guías de trabajo independiente y se promueve el trabajo colaborativo con la herramienta de Moodle **Wiki**, y la utilización de herramientas de la web 2.0

En la comunicación, se propone utilizar foros con distintos objetivos por ejemplo:

- Foros de discusión
- Foros de dificultades
- Foro Dicere

Además de utilizar el correo interno del aula, para una comunicación personal y directa con el tutor.

Se establece la utilización de Google Hangouts como herramienta, en la actividad de vídeo conferencia con el objetivo de profundizar y esclarecer dudas e inquietudes en la utilización de programas como editores de imágenes, audio y vídeo.

El aula virtual establece un límite de entrega para las asignaciones de tarea, por lo cual el participante debe enviar antes, pues no habrá prórroga una vez que el enlace se cierre.

Al finalizar el curso, los participantes deberán entregar un proyecto final, en el cual, implemente los conocimientos y de esta manera reforzar las habilidades adquiridas, por lo cual a partir del módulo III se asignaran trabajos independientes, que serán los avances que debe ir realizando para en el mismo.

## 2.3 Objetivos del curso

### 2.3.1 General

- Potencializar habilidades del participante en HTML, editor de imágenes, audio y vídeo para elaborar aplicaciones educativas con las herramientas del sistema de autor “Hot Potatoes”.

### 2.3.2 Específicos

- Conocer los conceptos generales de HTML, el uso de las etiquetas e inserción de tablas, utilizadas para elaborar una página web.
- Desarrollar habilidades y destrezas en la elaboración de aplicaciones educativas en las cuales inserta objetos multimediales tales como imágenes, audios y videos de su propia autoría.
- Desarrollar habilidades básicas con el programa editor de imágenes Gimp.
- Crear y editar audios propios con el programa Audacity.
- Ampliar destrezas y habilidades para crear videos con el programa Windows Live Movie Maker

## 2.4 Requisitos académicos y técnicos

### Requisitos académicos:

Se espera que los participantes del curso **Hot Potatoes Avanzado**, tengan al menos conocimientos previos en:

- Uso básico de Programas Ofimáticos,
- Manipulación y destreza en el uso de:
  - Correo electrónico,
  - Navegadores de Internet,
  - Motor de búsqueda
- Que hayan participado y concluido el curso básico de Hot Potatoes.

### Requisitos técnicos:

- Debe tener acceso a una computadora con Internet,
- Contar con dispositivos de **Audio** como: Tarjeta de sonido, micrófono, altavoces, Navegadores como:
  - Microsoft Internet Explorer,
  - Mozilla Firefox,
  - Google Chrome u otros
- Instalar los programas a utilizar en el curso:
  - Gimp
  - Audacity
  - Windows Live Movie Marker (en caso que no lo traiga el sistema operativo)
  - Hot Potatoes
  - Plugins actualizados



Dentro de la normativa del curso es importante definir que:

- Debe conectarse al menos 3 veces a la semana con un total de 5 horas.
- Mostrar respeto a los compañeros y tutor del curso en los comentarios y participación en los foros.
- Leer los documentos para poder realizar las tareas y cuestionarios de cada módulo.
- Cumplir con las tareas asignadas en tiempo y forma.
- Participar en las actividades grupales de manera activa y responsable de acuerdo a las orientaciones dadas por el tutor.
- Los trabajos a entregar deben ser de su propia autoría, en caso de plagio será expulsado del curso.
- Elaborar el proyecto final asignado en el último módulo, para poder aprobar el curso.

## 2.5 Evaluación

La evaluación del curso se realizara permanentemente, de manera formativa y sumativa, para comprobar el nivel de aprendizaje que obtuvo el participante a través de las actividades propuestas que permitirán desarrollar un aprendizaje significativo.

### Evaluación Formativa:

El tutor dará un seguimiento al proceso de aprendizaje de cada participante durante todo el curso, haciendo uso de retroalimentación oportuna, clara y adecuada según la dificultad, utilizando estrategias didácticas de interacción, tomando en cuenta:

- La cantidad de horas que dedica al curso.
- Sigue las orientaciones brindadas en cada asignación de tarea.
- Presenta una participación activa en todas las actividades planteadas.
- Dedicar tiempo a la lectura del contenido, la cual se reflejará en el resultado obtenido de los cuestionarios y los registros que brinda Moodle.

### Evaluación Sumativa:

Se realiza durante el desarrollo del curso, al concluir se espera que el participante adquiera una calificación significativa, tomando en cuenta que el mínimo para aprobar el curso es de 70 puntos.

Las actividades grupales, individuales y colaborativas a desarrollar cumplen con criterios que son evaluados y se representan a través de rúbricas que se distribuyen para alcanzar un valor de 12 pts en cada módulo, para obtener un total de 60 pts en los primeros 5 módulos y el proyecto final que debe realizar en el sexto y último módulo se calificará en un 40 pts, para alcanzar un total del 100 % del curso

En la siguiente tabla se muestra el valor que alcanza cada una de las actividades por módulos:

Nº Módulo	Módulo	Actividades	Valor
I	Introducción a HTML	Foro de discusión	2
		Cuestionario	4
		Guía de trabajo Práctico	2
		Trabajo Colaborativo Mapa Mental con Mindmeister	4
		Total	12
II	HTML	Foro de discusión	2
		Cuestionario	4
		Guía de trabajo Práctico	2
		Trabajo Colaborativo con wiki	4
		Total	12
III	Inserción de imágenes en Hot Potatoes	Foro Dicere	2
		Cuestionario	2
		Guía de trabajo Práctico	2
		Muro colaborativo con Padlet	4
		Google Hangouts	2
Total	12		
IV	Inserción de Audio en Hot Potatoes	Foro Dicere	2
		Cuestionario	4
		Guía de trabajo Práctico	2
		Podcast Ivoox	4
		Total	12
V	Inserción de Video en Hot Potatoes	Foro Dicere	2
		Cuestionario	4
		Guía de trabajo Práctico	2
		Trabajo cooperativo Youtube	4
		Total	12
	Proyecto Final	Entrega de Proyecto Final.	40

En las siguientes rúbricas se reflejan los criterios a considerar para la evaluación de las actividades grupales, individuales y colaborativas.

- **Foros:** Tendrán una evaluación cuantitativa que cumplirá los criterios descritos en la siguiente rúbrica:

<b>Criterios</b>	<b>Excelente (3)</b>	<b>Bueno (2)</b>	<b>Necesita Mejorar (1)</b>
<b>Ortografía y Redacción</b>	No hay errores de redacción ni de ortografía	Existe un mínimo de error en ortografía y redacción	Existe algunas incoherencias en la redacción y muchos errores de ortografía
<b>Originalidad de la información</b>	La información es totalmente propia	Retoma información o contenido de otros aportes:	La información presenta contenido inapropiado (Copiado y pegado de otra
<b>Participación activa</b>	Constantemente participa e interviene generando discusión	Participa muy poco en la discusión	Solo participa una vez y no genera participación activa
<b>Genera aportes que causa reflexión o innovación</b>	La participación de sus contribuciones son relevantes, de alto contenido e invitan a la reflexión.	Participa de forma regular en la discusión con aportes interesantes.	Ofrece puntos de vista cortos, superficiales o irrelevantes.
<b>Demuestra Respeto en sus comentarios</b>	Utiliza un lenguaje apropiado y muestra respeto en todo lo que escribe, aunque no esté de acuerdo con sus compañeros	Utiliza palabras de acuerdo a la cultura de su Región, ignorando lo que significa para otro país.	Utiliza un lenguaje inadecuado para dirigirse a los demás

➤ **Rúbrica Guías de Trabajos prácticos**

En cada módulo, los participantes elaborarán guías de trabajo que serán orientadas paso a paso lo que debe realizar, se evaluara según la siguiente rúbrica.

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Redacción del documento</b>	No hay errores de redacción ni ortografía	Existe un minino de error en redacción y ortografía	Existe algunas incoherencias en la redacción y muchos errores de ortografía
<b>Cumplimiento de tareas</b>	Presenta trabajos con calidad y en tiempo.	Su trabajo no refleja el mayor esfuerzo o no se entregó a tiempo.	Su trabajo podría mejorarse y ser entregado en el plazo establecido
<b>Organización del trabajo acorde a las orientaciones</b>	Sigue las orientaciones paso a paso y presenta su trabajo con todo lo solicitado de manera estructurada	No sigue complemente las orientaciones, pero su trabajo está organizado.	La información no está bien organizada, no existe un orden secuencial ni estructural
<b>Entrega sus tareas en tiempo y forma</b>	Entrega sus trabajos en tiempo y forma a través del enlace orientado	Entrega su tarea un poco fuera del tiempo (no más de 24 horas) pero puede no enviarlo a través del enlace orientado	No entrega en tiempo y forma y espera que el tutor solicite la tarea

➤ **Rúbrica Trabajos colaborativos:**

Los trabajos colaborativos, se realizaran utilizando las herramientas que ofrece la plataforma Moodle, como la web 2.0.

Se evaluará utilizando la siguiente rúbrica:

Rúbrica para evaluar **“Mapa con Mindmeister”**

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Ingresar y registro a la página de Mindmeister</b>	Ingresar a la página de Mindmeister y se registra correctamente	Ingresar a la página pero presenta problemas al registrarse (envía mensajes de ayuda para poder hacerlo)	Ingresar a la página pero no se registra
<b>Uso de las herramientas de Mindmeister</b>	Elabora un mapa en Mindmeister, utilizando la mayoría de las herramientas	Elaboración de un mapa en Mindmeister, pero utiliza pocas de las herramientas que presenta la aplicación	No se observa el uso de las herramientas en su trabajo en la elaboración de un mapa en Mindmeister
<b>Trabaja de manera organizada, aportando ideas útiles en la actividad</b>	Sigue las orientaciones paso a paso y presenta su trabajo con todo lo solicitado de manera estructurada	No sigue completamente las orientaciones, pero su trabajo está organizado.	La información no está bien organizada, no existe un orden secuencial ni estructural
<b>Frecuencia de la participación en la elaboración del documento</b>	La participación es constante, durante todo el proceso de la actividad	La participación es regular, pero la participación ha sido concreta y sustancial permitiendo terminar el trabajo	La participación es irregular, escasa lo cual ha influido negativamente en el trabajo final
<b>Información pertinente al contenido</b>	La información está visiblemente relacionada al contenido	Algunos de los ítems fue abordado de manera superficial	La información presenta poca información de los contenidos planteados

➤ **Rúbrica para evaluar “Wikis”**

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Participación</b>	Edita un artículo existente o crea uno nuevo,	Tiene muchas dificultades para editar un artículo existente o crear uno nuevo.	No puede editar o crear un artículo.
<b>Contenido de las aportaciones</b>	Las participaciones integran información y conocimientos útiles que enriquecen el texto. Presenta argumentos y sus ideas son claras y profundas.	Las participaciones integran información o conocimientos con dificultad. Pocas de sus ideas son claras.	Las participaciones no integran datos o información adicional. Las ideas son confusas y superficiales. Expresa sólo opiniones y no argumenta.
<b>Calidad de las aportaciones</b>	En sus aportaciones se observa consistencia, no hay repetición de ideas, se lee con fluidez y facilidad de lectura.	En sus aportaciones se observa consistencia, pero repite algunas ideas o carece de fluidez.	Solo refuerza el contenido de los demás, repite en ocasiones lo que los demás aportan o carece de fluidez.
<b>Ortografía</b>	Aplica correctamente las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis.	No aplica correctamente las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis.	Presenta muchos problemas para aplicar correctamente las reglas ortográficas, gramaticales y de sintaxis.
<b>Respeto y colaboración</b>	En sus participaciones colabora de manera respetuosa y en caso de desacuerdo recurre al diálogo.	En algunas ocasiones no es respetuoso con el resto de los colaboradores y puede responder de manera agresiva.	No es respetuoso en sus aportaciones o respuestas a otros colaboradores. No acepta la crítica y no es capaz de construir un texto en grupo.
<b>La frecuencia de la participación</b>	Participación activa durante el proceso de la actividad wiki	Participa pocas veces durante el proceso de la actividad wiki	Participa solo una vez en las actividades de la actividad wiki

➤ **Rúbrica para evaluar “Podcast Ivoox”**

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Ingreso y registro a la página de Ivoox</b>	Ingres a la página de Ivoox y se registra correctamente	Ingres a la página pero presenta problemas al registrarse (envía mensajes de ayuda para poder hacerlo)	Ingres a la página pero no se registra
<b>Exploración y retroalimentación de los trabajos compartidos</b>	Explora en Ivoox los audios que han sido subidos por los demás compañeros y comenta de manera constructiva para mejorarlos	Explora en Ivoox los audios que han sido subidos por los demás compañeros pero no comenta constructivamente para mejorarlos	No explora en Ivoox los audios que han sido subidos por los demás compañeros ni los comenta para que sean mejorados.
<b>Sube y comparte su audio con sus compañeros</b>	Sube a la página de Ivoox su archivo de audio y lo comparte con sus compañeros	Sube a la página de Ivoox su archivo de audio, pero no lo comparte con sus compañeros	No sube a la página de Ivoox su archivo de audio ni lo comparte con sus compañeros
<b>El contenido del audio</b>	El contenido del audio está de acuerdo con la actividad orientada	El contenido del audio está de acuerdo con la actividad orientada	El contenido del audio está de acuerdo con la actividad orientada



➤ **Rúbrica para evaluar el muro colaborativo con Padlet:**

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
Ingreso y registro a la página de Padlet	Ingresar a la página de Padlet y se registra correctamente	Ingresar a la página pero presenta problemas al registrarse (envía mensajes de ayuda para poder hacerlo)	Ingresar a la página pero no se registra
Exploración	Explora los trabajos realizados por sus compañeros y aporta para mejorarlos	Explora los trabajos realizados por sus compañeros pero no aporta para mejorarlos	No explora los trabajos realizados por sus compañeros ni aporta para mejorarlos
Participa en la elaboración de un muro	Participa activamente en la elaboración de un muro, agregando las herramientas que provee	Participa muy poco en la elaboración de un muro colaborativo.	No participa en la elaboración del muro colaborativo
Calidad de la participación	Se observa el uso de las herramientas de Padlet en el trabajo realizado (enlaza los archivos, sube las imágenes propias. Utiliza la herramienta texto, inserta URL, entre otros)	Se observa muy poco el uso de las herramientas de Padlet en el trabajo realizado (no enlaza los archivos, sube las imágenes que no son propias, O no utiliza la herramienta texto)	No se observa el uso de las herramientas de Padlet en el trabajo realizado
La frecuencia de la participación	Participación activa durante el proceso de elaboración del muro	Participa pocas veces durante el proceso de elaboración del muro	Participa solo una vez en las actividades de elaboración del muro

➤ **Rúbrica para evaluar edición de imágenes con el programa GIMP en el módulo III**

En el tercer módulo se evaluara la edición de las imágenes, para lo cual se necesita evaluar los criterios de la siguiente rúbrica:

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Recorte, distorsión y tamaño de las imágenes</b>	Puede recortar correctamente una imagen y aplicarle el tamaño adecuado (ni muy grande ni muy pequeña) se ajusta al contenido	Recorta la imagen pero no posee una medida correcta y al agrandarlas se ven distorsionadas	No recorta bien la imagen, se ven distorsionadas y no tienen un tamaño aceptable
<b>Imagen alusivo al contenido</b>	Utiliza imágenes alusivas al contenido	Utiliza algunas imágenes que se podrían relacionar al contenido	Las imágenes que utiliza no se relacionan al contenido
<b>Uso adecuado de los colores</b>	Hace uso de los colores apropiados en las imágenes.	Utiliza colores muy fuertes u opacos en las imágenes y no se distinguen muy bien.	No utiliza colores adecuados en las imágenes.
<b>autoría de las imágenes</b>	El dibujo es realizado o editado por el participante	El dibujo es editado por el participante, pero la imagen no tiene mucho cambio	El dibujo no es realizado por el participante, lo bajo de la web y no lo modifico.
<b>Uso de la herramienta Gimp</b>	Se observa el uso adecuado de las herramientas para editar imágenes del programa Gimp en el trabajo elaborado	Se observa muy poco el uso de las herramientas para editar imágenes del programa Gimp en el trabajo elaborado	No se observa el uso de las herramientas para editar imágenes del programa Gimp en el trabajo elaborado
<b>Texto en las imágenes</b>	Escribe el texto y le aplica formato	Escribe el texto pero no aplica formato	No escribe texto en la imagen

➤ **Rúbrica para evaluar Audio, utilizando Audacity en el Módulo IV:**

En el cuarto módulo se evaluará la edición de audio, para lo cual se necesita evaluar los criterios de la siguiente rúbrica:

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Uso de la herramienta de audio Audacity</b>	Utiliza el programa Audacity para crear sus audios o grabaciones	Utiliza algunas herramientas del programa Audacity para crear sus audios o grabaciones	No Utiliza el programa Audacity para crear sus audios o grabaciones
<b>Duración y claridad del audio</b>	audio con duración adecuada (ni muy grande ni muy pequeño), se escucha claramente el contenido	Audio no posee una medida correcta y no se aprecia bien el contenido abordado	El audio no puede comprenderse y el tamaño no es adecuado ( muy corto – muy largo)
<b>Calidad de la voz</b>	La calidad de la voz del participante es clara y consistentemente audible durante la narración. Se evidencia el uso correcto del lenguaje.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante la mayoría de la narración. Se evidencia el uso correcto del lenguaje.	La calidad de la voz es clara y consistentemente audible durante alguna parte de la narración.
<b>audio alusivo al contenido</b>	Edita su audio alusivo al contenido de su proyecto final	Edita su audio pero no todo es alusivo al contenido de su proyecto final	Edita su audio pero no es alusivo al contenido de su proyecto final
<b>Edición y autoría del audio</b>	Crea con creatividad y edita su propio audio (corta, copia, pega).	Crea su audio, pero no puede cortar, copiar o pegar fragmentos del audio	El audio que utiliza no son propios, sino de la web

➤ **Rúbrica para evaluar Video con el programa Windows Live Movie Maker en el módulo V**

En el quinto módulo se evaluará la edición de video, para lo cual se necesita evaluar los criterios de la siguiente rúbrica:

<b>Criterios</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Uso de la herramienta de video Movie Live Movie Maker</b>	Utiliza y aplica la mayoría de herramientas del programa Movie Live Movie Maker para crear sus videos	Utiliza y aplica algunas herramientas del programa Movie Live Movie Maker para crear sus videos	No Utiliza ni aplica las herramientas del programa Movie Live Movie Maker para crear sus videos
<b>Duración y claridad del audio</b>	Video con duración adecuada (ni muy grande ni muy pequeño) y se escucha claramente el contenido.	Video con duración adecuado ni muy grande ni muy pequeño, pero no se escucha claramente el contenido.	Video muy extenso o muy corto y no se aprecia bien lo que dice.
<b>Imágenes</b>	Las imágenes y/o fotografías son propias y adecuadas a la narración.	Las imágenes y/o fotografías son propias, pero no son adecuadas a la narración.	Las imágenes y/o fotografías utilizadas no son propias y tampoco se relacionan con el contenido de la narración.
<b>Video</b>	La totalidad del video utilizado es de calidad en cuanto a imagen/sonido. El video es pertinente y contribuye a darle fuerza a la narración.	La mayor parte del video utilizado es de calidad en cuanto a imagen/sonido. El video contribuye a darle fuerza a la narración.	El video utilizado no es muy bueno en cuanto a calidad de imagen/sonido. El video contribuye a darle fuerza a la narración.
<b>Texto</b>	Agrega en el video elementos de texto: Título, descripción y créditos	Agrega en el video uno de los elementos de texto (Título, descripción o créditos)	No agrega elementos de texto (Título, descripción o créditos) en el video
<b>Creatividad y autoría del video</b>	Edita su propio video con creatividad aplicando transiciones, efectos y animaciones.	Edita su propio video pero no aplica transiciones, efectos y animaciones	El video enviado no es propio, sino de la web (ya creado)

➤ **Rúbrica para evaluar el proyecto final del curso**

En el módulo VI se evaluará el proyecto tomando en cuenta los criterios de la siguiente Rúbrica:

<b>Criterios</b>	<b>Excelente (3)</b>	<b>Bueno (2)</b>	<b>Necesita Mejorar (1)</b>
<b>Utiliza todas las herramientas de Hot Potatoes</b>	Realiza como mínimo 5 ejercicios y usa todas las herramientas de Hot Potatoes	Realiza como mínimo 5 ejercicios pero no usa todas las herramientas de Hot Potatoes	Realiza menos de 5 ejercicios y no usa todas las herramientas de Hot Potatoes
<b>Los ejercicios contienen recursos multimedia</b>	Los ejercicios contienen recursos multimedia tales como audio, imágenes y vídeo que son de su propia autoría y elaborados en los programas orientados en el curso	Los ejercicios contienen recursos multimedia tales como audio o imágenes o vídeo pero no son de su propia autoría	Los ejercicios no contienen los recursos multimedia completo hace uso de audio, imágenes o vídeo pero no son de su propia autoría.
<b>Reproducción de audio y video</b>	Al ejecutar la actividad los archivos multimedia se reproducen correctamente	Al ejecutar la actividad los archivos multimedia no se reproducen (el video no presenta imagen, el audio tiene errores, entre otros)	Al ejecutar la actividad los archivos multimedia no se reproducen.
<b>Ortografía y Redacción</b>	No hay errores de redacción ni de ortografía	Existe un mínimo de error en ortografía y redacción	Existe algunas incoherencias en la redacción y muchos errores de ortografía

<b>Buena estética y presentación en cada ejercicio</b>	Las actividades tienen buena presentación y estética, es una interfaz amigable, ordenada y llama la atención	Las actividades tienen buena presentación, esta ordenada pero no llama la atención	Las actividades se presentan desordenadas, no enlaza las actividades, ni despierta el interés
<b>Contiene documentos de lectura</b>	Las actividades contienen documentos de lectura	Las actividades contienen al menos un documento de lectura	Las actividades no contienen documentos de lectura
<b>Apariencia de interfaz de las actividades</b>	La apariencia de la interfaz es agradable y ordenada, utiliza combinación de colores adecuada	La apariencia de la interfaz es ordenada pero no utiliza combinación de colores adecuada	La apariencia de la interfaz se torna aburrida, no combina los colores o utiliza colores demasiado chillantes que perturban la lectura del contenido.
<b>Funcionamiento de los botones</b>	Todos botones de navegación, evaluación y ayuda funcionan correctamente en todos los ejercicios	Algunos de los botones de navegación, evaluación y ayuda presentan errores de navegación	La mayoría de los botones navegación, evaluación y ayuda no funcionan.
<b>Envío de tarea en tiempo y forma</b>	Envía la tarea en tiempo y forma u antes de la fecha límite para su respectiva revisión	Envía la tarea fuera del tiempo estipulado, y lo hace por correo electrónico para su respectiva revisión	No envió el proyecto final

## 2.6 Diseño de recursos

El curso dispone de recursos o materiales educativos digitales diseñados para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje, tales como:

➤ **Manuales:**

Los manuales se elaboraron con el fin de orientar al participante en cómo realizar la instalación y conocer la interfaz del programa a utilizar, se editaron en 2 tipos de formato:

- En Exe Learning, para que pueda leerlos en línea
- En Pdf, en caso de que desee descargarlo


Siguen una estructura, la cual se describe a continuación


- Portada
- Índice
- Introducción
- Procedimiento

Para la fuente se definió utilizar Tipo Arial, Tamaño 12, color negro, al párrafo se le dio una alineación justificada, interlineado de 1.5.

Se realizó capturas de pantalla para lo cual se utilizó el programa **Snagit** versión 9.1.3 y las herramientas utilizadas en este programa son:


#### Para seleccionar o enmarcar las imágenes:

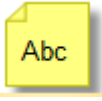
Shape Rounded rectangular 

Shape Ellipse 

Stamp 


**Para el Texto se usa**

El texto sencillo 


Common Callouts color Amarillo 


**Para decorar se usaron diversas imágenes para señalar:**

Dar clic  y 

Para aceptar las instrucciones 

La flecha roja para señalar Commons Arrows 

La línea punteada color azul para resaltar 

El estilo de las imágenes es Shadow: SE, 40 px 

➤ **Documentos de lectura**

Los documentos de lectura se diseñaron con el objetivo de documentar al participante en la temática de cada módulo, el contenido sigue la estructura siguiente:

- Portada
- Introducción
- Procedimiento



Fueron editados en el programa Exe Learning, haciendo uso de :

- La herramienta “**texto libre**”, para insertar el texto de la temática.
- Se hizo utilización de imágenes, acorde al contenido para facilitar la comprensión de los participantes
- La plantilla o estilo definido es “**Intef**”
- Fuente Arial, tamaño 12, color negro.

Para el diseño de las imágenes utilizadas como etiquetas en el curso y en las orientaciones de tareas, se hizo uso de los programas editores de imagen **Fireworks e Illustrator CS5**, las cuales tienen medidas distintas de acuerdo al objetivo utilizado y se les aplicó sombra, cabe recalcar que fueron modificadas en su totalidad.

## 2.7 Recursos utilizados en el curso

Se utilizaron recursos de la plataforma Moodle, para diseñar el curso haciendo uso de:

<b>Recurso / Actividad</b>	<b>Utilidad</b>
<b>Archivos</b>	para montar los documentos de lectura
<b>Etiquetas</b>	para insertar imágenes y texto en la estructura del curso
<b>Páginas</b>	para redactar las instrucciones de cada módulo y a su vez enlazar archivos y actividades
<b>Consulta</b>	para ponerse de acuerdo en algunas asignaciones
<b>Cuestionarios</b>	Como una actividad para evaluar el contenido de los módulos del 1 al 5. Conteniendo entre 8 a 10 preguntas cada uno
<b>Wiki</b>	Para elaborar un documento en conjunto, sobre el contenido del módulo 2, se dividen en 2 grupos y habrán 5 participantes en cada una
<b>Envío de tarea</b>	Para enviar los archivos orientados en las asignaciones de las tareas de cada módulo
<b>Foro</b>	Se diseñaron 3 foros de tipo sencillo, que persiguen objetivos diferentes en cada módulo (Debate o discusión, DICERE; Dudas e inquietudes).

También se trabaja con herramientas de la web 2.0, tales como:

Recurso / Actividad	Utilidad
<b>Mindmeister</b>	Tendrá como objetivo elaborar mapas mentales para representar palabras, ideas, tareas, entre otros
<b>Padlet</b>	Será utilizada para diseñar muros colaborativos donde insertarán texto, imagen, video, URL, archivos
<b>Ivoox</b>	Es un espacio para escuchar radios y podcasts, una plataforma donde se puede reproducir, descargar y será utilizada para compartir los audios elaborados en el módulo IV
<b>YouTube</b>	Es un sitio web en el cual los participantes podrán subir y compartir sus vídeos elaborados en el módulo V, mediante correo electrónico.
<b>Google Hangout</b>	Tiene como objetivo, interactuar entre el tutor y cada uno de los participantes por medio de video conferencia que será programada a una hora establecida por los participantes a mayoría de votos.
<b>voki</b>	Se utiliza para dar las orientaciones en las asignaciones de trabajos independientes

## 2.8 Diseño de Actividades

Se crearon actividades colaborativas para que el participante pueda sentirse motivado en su formación y de esta manera alcanzar los objetivos planteados, que mantengan una aportación activa a pesar de no estar presente en un salón de clase. En cada módulo se presentan las actividades, tales como:

- **Foros:** Se procura que los participantes tengan espacios individuales y grupales a través de:
  - **Foro de discusión:** para discutir y profundizar sobre un tema determinado en los módulos I y II.
  - **Foro “Dicere”:** Para realizar aportaciones o colaborar en cuanto a cómo hacer mejor las actividades, si de repente encuentran una forma de hacer mejor el trabajo, la puedan compartir, se presentará a partir del módulo III.
  - **Foro de dudas e inquietudes:** En caso que presenten dificultades en la realización de tareas, no comprendan las orientaciones, entre otros.
  
- **Guías de trabajo independiente:** A partir del módulo III se designa para los avances del proyecto final y corresponden a la temática de cada módulo
  
- **Guías de trabajo práctico:** precisa que los participantes realicen una lectura de las orientaciones brindadas en la plataforma, ejecuten las actividades y suban al enlace de la tarea el resultado del trabajo.
  
- **Cuestionario:** Se muestran de 8 a 10 preguntas que debe responder, basado en el contenido de los documentos de lectura, presentados en cada módulo.
  
- **Trabajos colaborativos:** Cada módulo contiene un trabajo colaborativo con una herramienta diferente de la web 2.0.

- **Proyecto final:** El participante debe elaborar obligatoriamente un trabajo final que consiste en diseñar una actividad en la herramienta “Hot Potatoes” donde pueda enlazar todos los recursos elaborados en las guías de trabajo independiente durante todo el curso.

## 2.9 Diseño de la estructura

Cada módulo del curso Hot Potatoes Avanzado se divide en tres secciones:



### Documento de lectura

Se Visualizará los materiales o recursos audio visuales, lecturas dinámicas, ejemplos de cada módulo, entre otros.



### Actividades de la semana

Estarán disponibles las orientaciones de las actividades que el participante debe realizar en la semana como: guías de trabajo, cuestionarios, trabajos colaborativos, foro, entre otros.



### Actividad Independiente

Estarán disponibles las orientaciones de las actividades donde el participante deberá subir sus tareas o avances relacionados a su proyecto final, está disponible a partir del módulo III

- Todos los módulos llevan la misma estructura o apariencia, para orientar al participante donde encontrar los documentos, según la categoría.
- Los materiales o recursos se mostraran en paquetes de contenido IMS, pero también tendrá la opción de descargar los archivos en formato pdf.

## 2.10 Desarrollo de Recursos del curso on-line

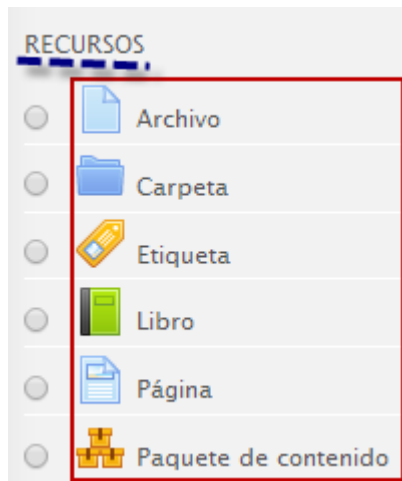
### Archivos

Para subir los archivos de documentos de lectura de cada módulo realice el siguiente procedimiento:

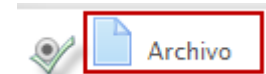
1. Clic en la opción de la plataforma “**Activar Edición**”
2. Clic en “**Añadir una actividad o un recurso**”

+ Añadir una actividad o un recurso

3. Se muestran las siguientes opciones



de las cuales elegí la opción

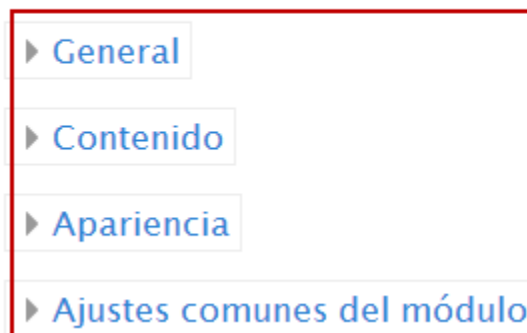


4. Clic en el botón

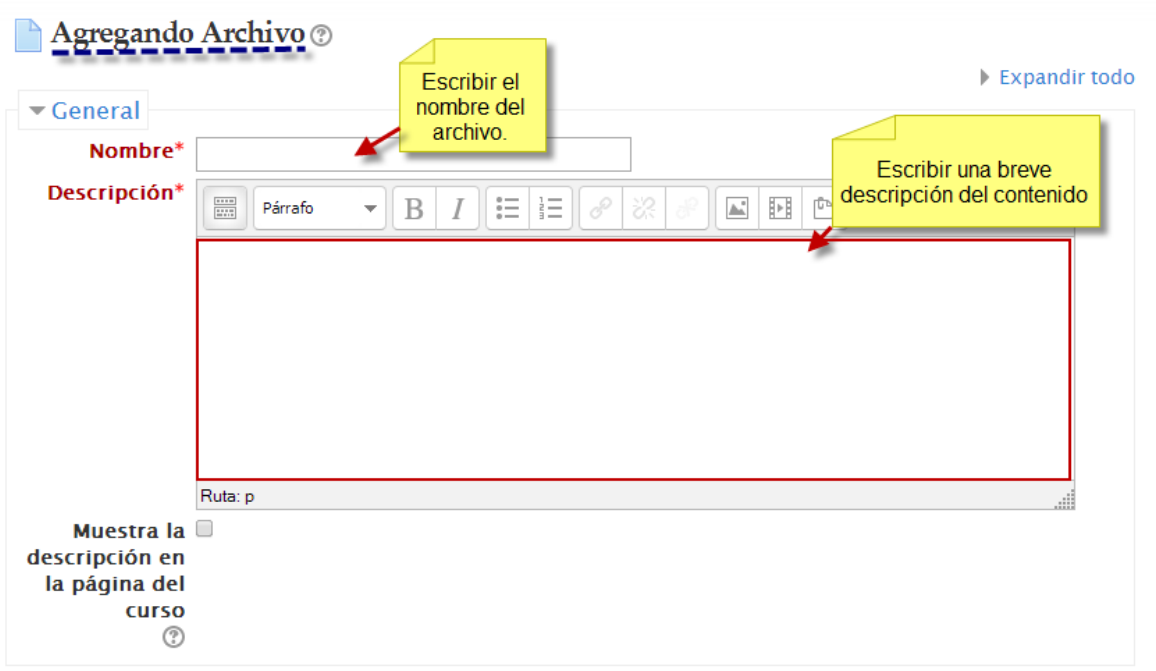


5. Se abre la ventana siguiente, donde se observan 4 acápites que hay que configurar:

### Agregando Archivo ?

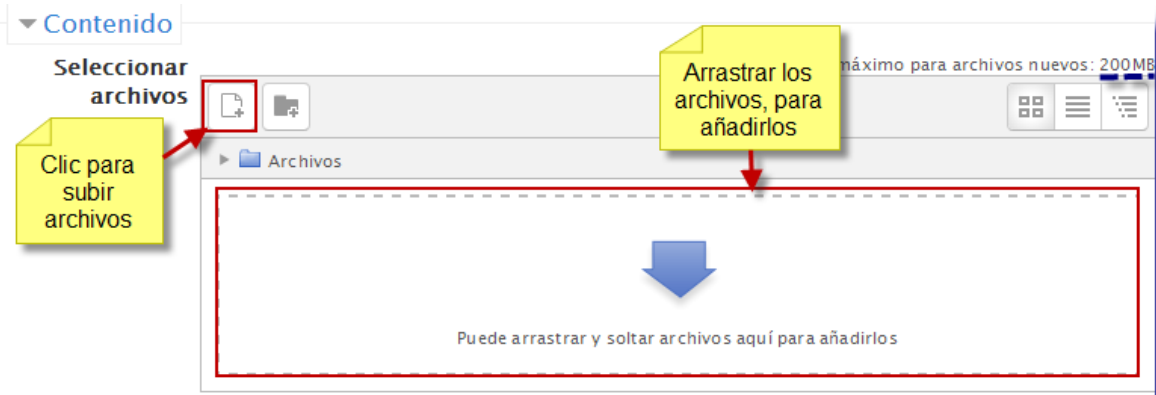


6. En el acápite “General”, escribí el nombre del archivo y la descripción breve del contenido del documento según lo muestra la imagen siguiente:



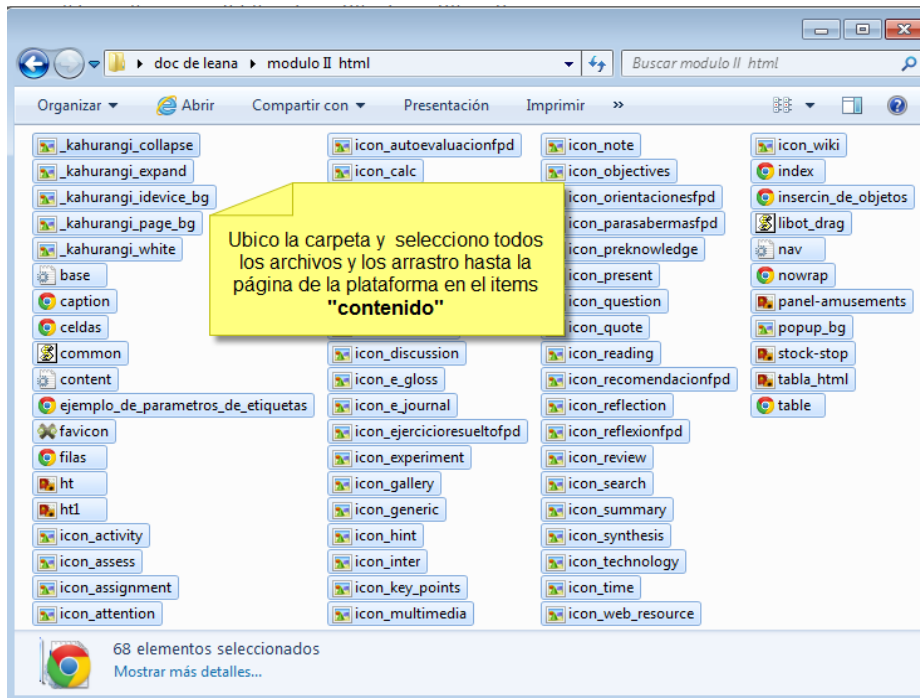
7. En el acápite Contenido, se suben el o los archivos, en este caso hay 2 opciones:

- Para subir de manera individual los archivos se puede dar clic en el icono de la esquina izquierda que se muestra en la imagen.
- Para subir un conjunto de documentos se pueden arrastrar los archivos hasta donde indica la flecha azul.

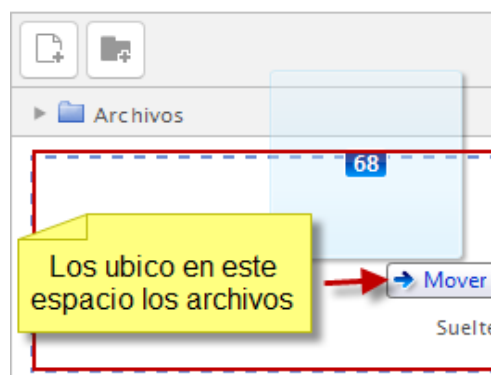


Para subir los archivos de manera conjunta realice lo siguiente:

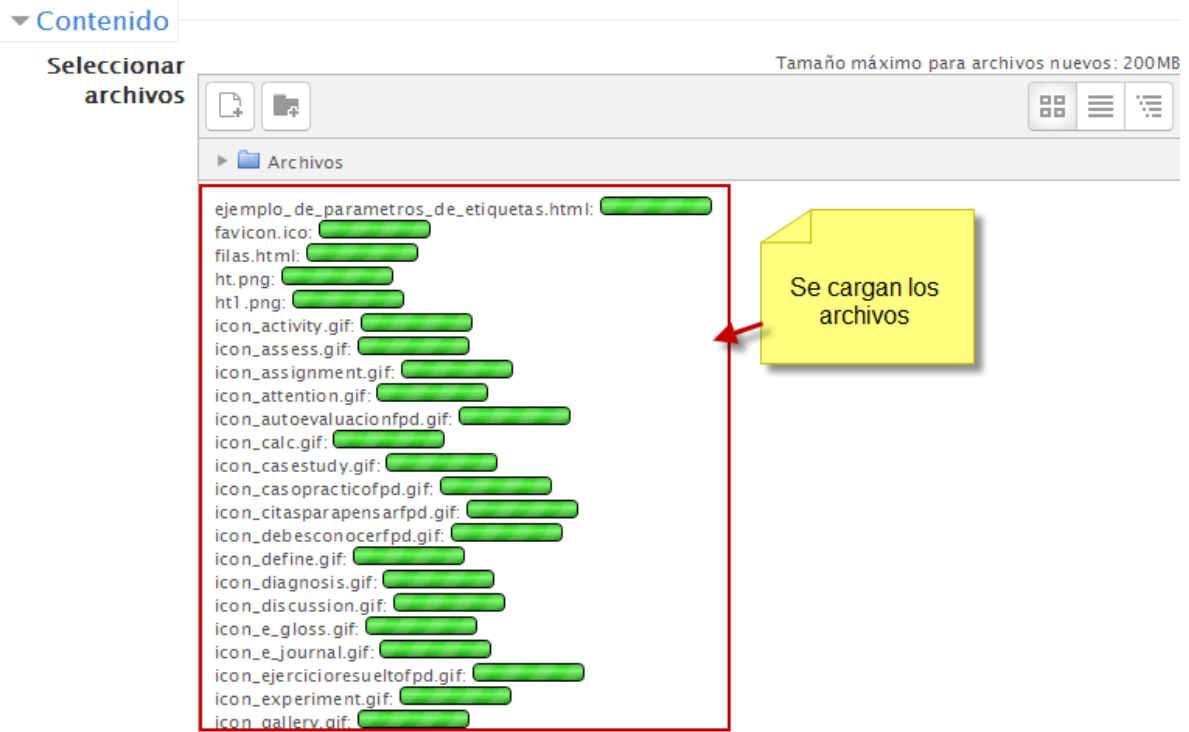
- a) Ubique la carpeta y seleccione todos los archivos para arrastarlos hasta la página de la plataforma



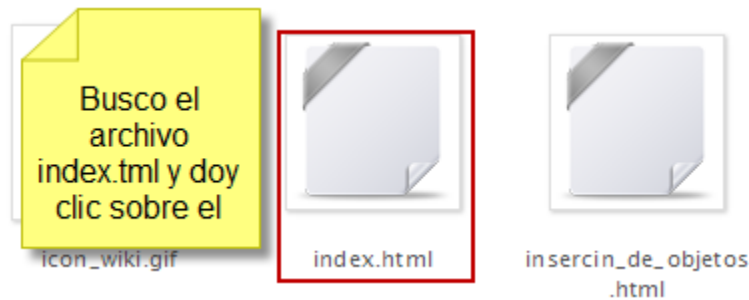
- b) Los arrastre y solté hasta el cuadro que contiene la flechita azul del acápite Contenido, a como se muestra a continuación:



c) Espere que cargaran los archivos

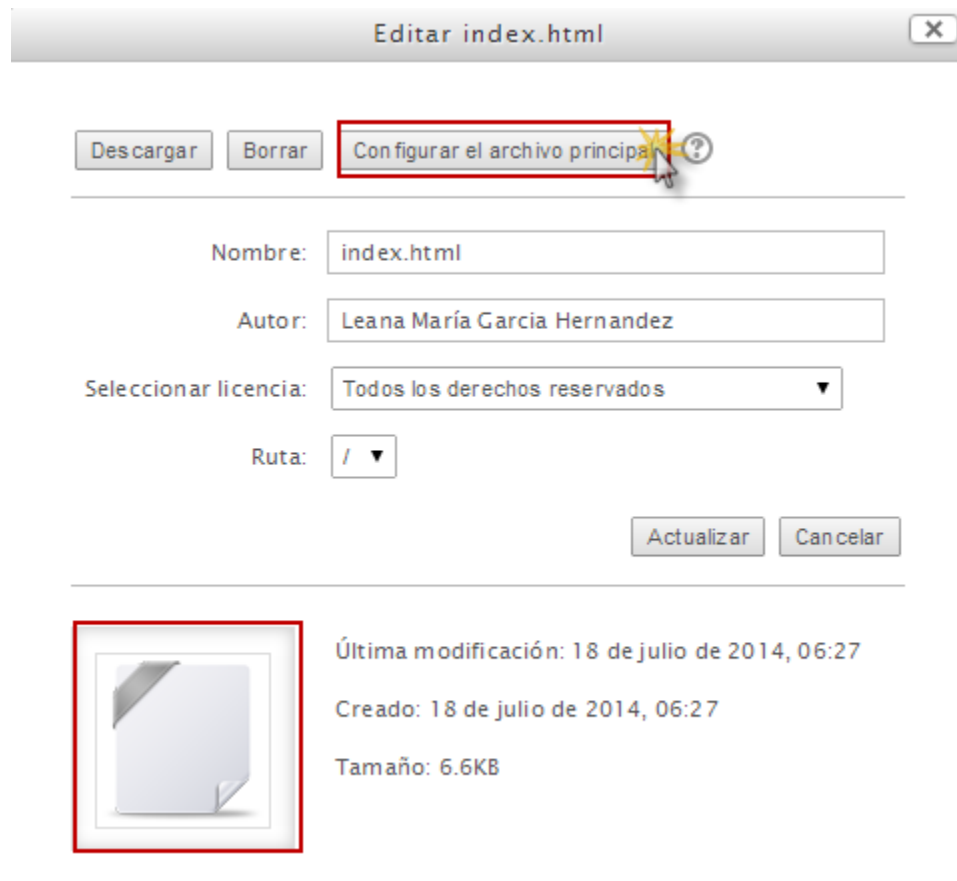


8. Cuando se cargaron se mostraron en lista, busco el archivo llamado Index.html seleccionándolo dando un clic sobre el mismo.





- Se abre la siguiente ventana, clic en la opción **“Configurar el archivo principal”**, esto indica que al dar clic al enlace de la actividad, mandará directamente a ver la página.



- Espere a que se configure el archivo

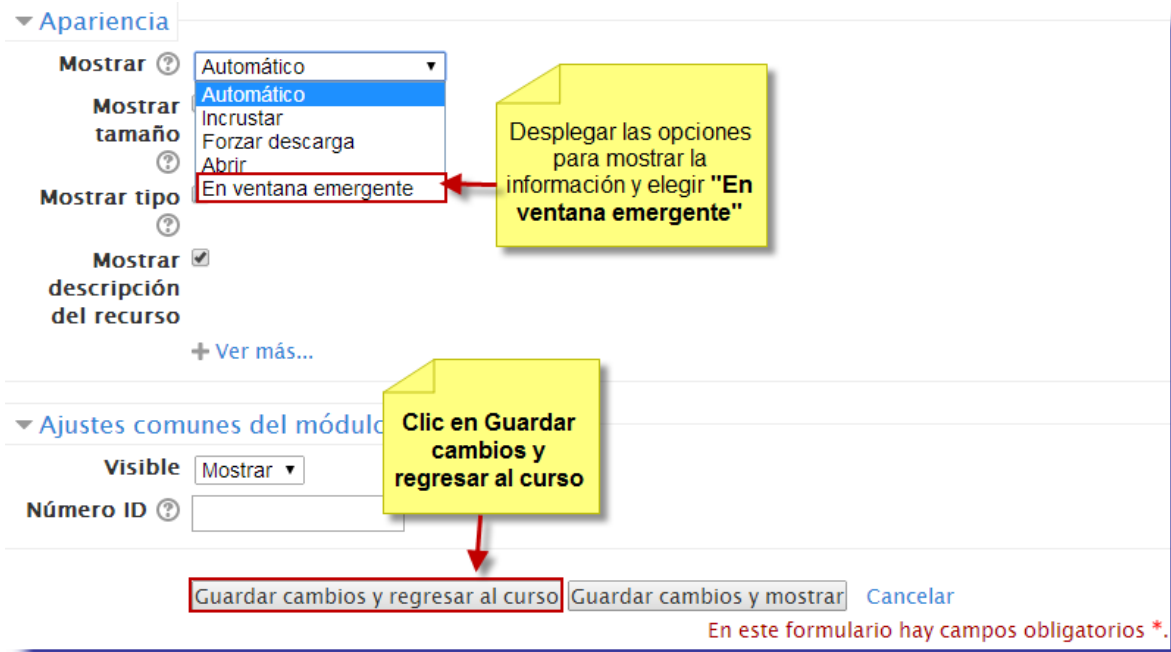


11. Puedo observar que cambia el color del título de Index a negrita





12. Se modifica en el acápite Apariencia la forma en cómo se debe mostrar el archivo, elegí la opción “**En ventana emergente**” para que se abra en una ventana individual.

13. Clic en el botón “**Guardar cambios y regresar al curso**” (si desea ver el cambio puede dar clic en “**Guardar cambios y mostrar**”)



14. En la ventana principal del curso se muestra de la siguiente manera

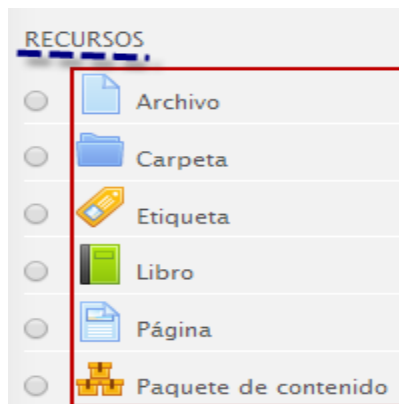
 **Documento de lectura: Aula virtual**  El lápiz de la par sirve para editar el nombre del archivo.

Las páginas se utilizaron para escribir las orientaciones de las actividades de la semana, para crearla se siguió el procedimiento detallado a continuación:

1. Clic en la opción de la plataforma Activar Edición
2. Clic en “**Añadir una actividad o un recurso**”

+ Añadir una actividad o un recurso

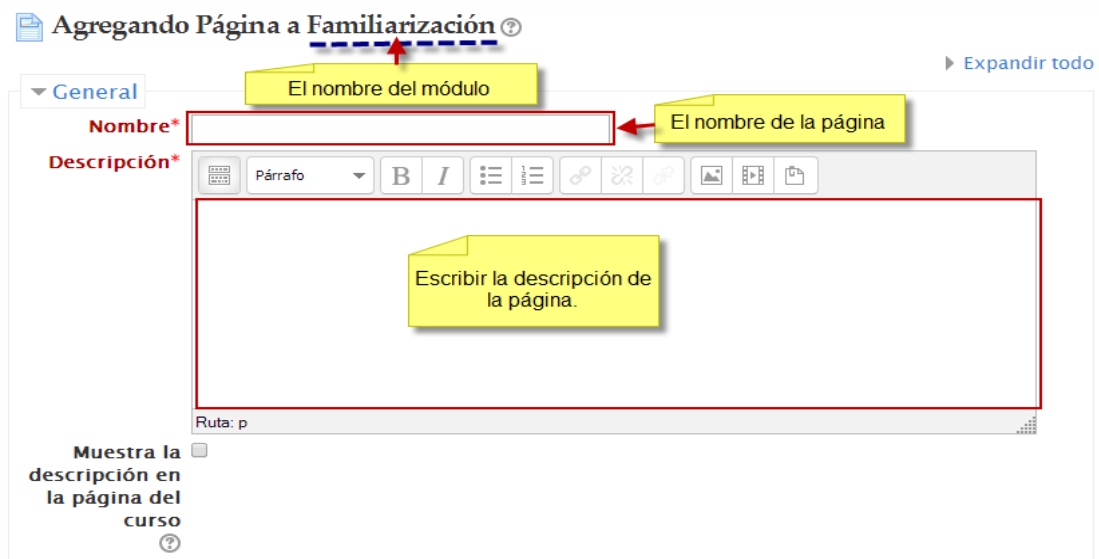
3. Se muestran las siguientes opciones



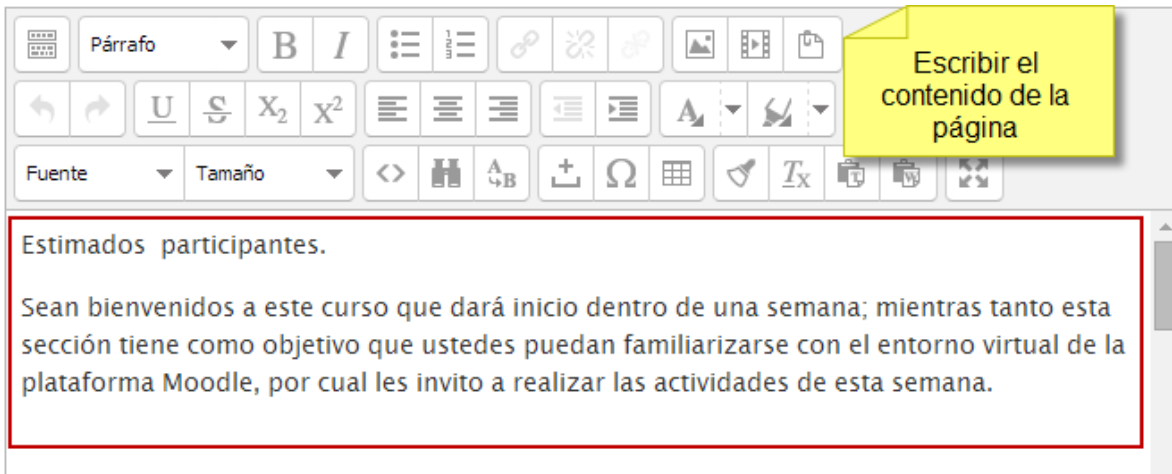
de las cuales elegí la opción



4. Se abre la ventana donde configure opciones de los 2 acápites: En el acápite General escribí el nombre y una breve descripción de la página



5. En el contenido de la página se puede insertar imagen, video, URL o simplemente texto, escribí una introducción de la actividad.

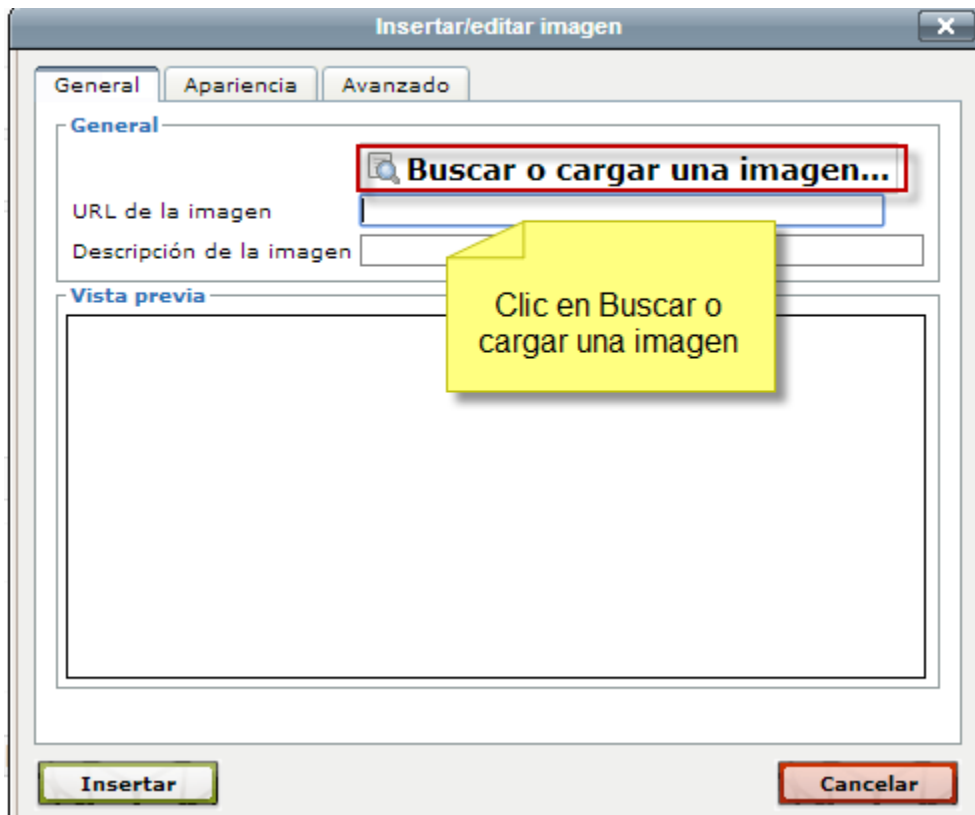


6. Para insertar imagen,

a. dar clic en el icono “Insertar Imagen” de la barra de herramientas

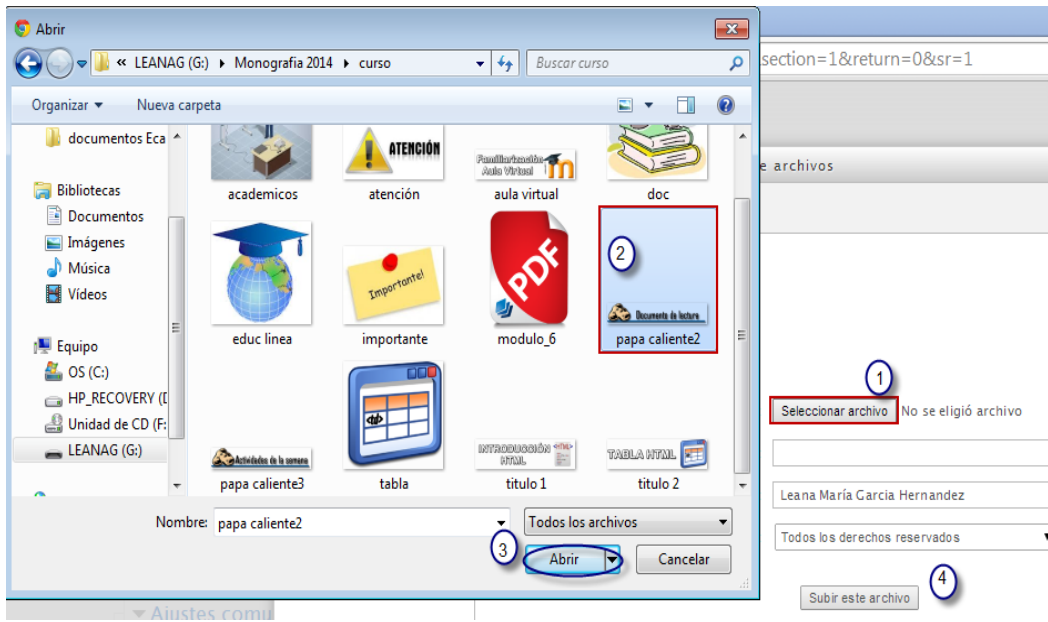


b. Clic en el botón “Buscar o cargar una imagen de la ventana que abrió



c. Ubique la imagen y la seleccione siguiendo el procedimiento:

1. Clic en seleccionar archivo
2. Clic en la imagen para seleccionarla
3. Clic en el botón “Abrir”
4. Clic en subir este archivo



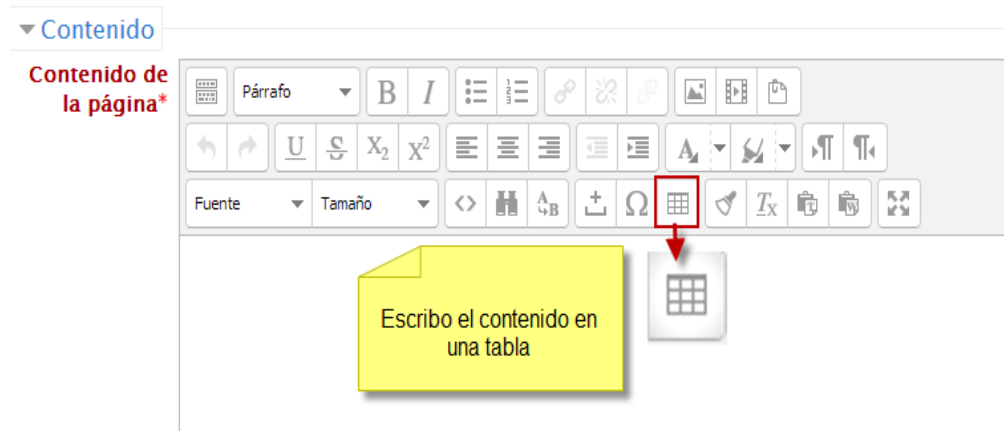
d. Una vez que se ha cargado se muestra de la siguiente manera:



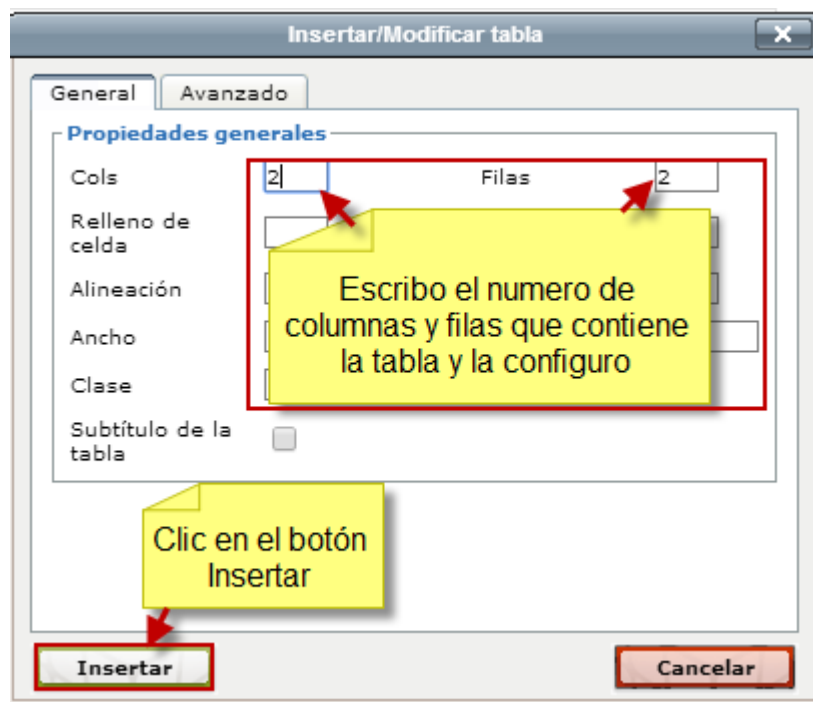
e. Clic en el botón “Insertar”



7. Para escribir las orientaciones, inserte una tabla para una mejor presentación, a como se muestra a continuación
  - a. Clic en el icono de “Insertar tabla”



- b. Escribí la cantidad de filas y columnas (por lo general 5 filas y 1 columna) que definirán la tabla y configurar color, alineación, ancho.
  - c. Clic en el botón Insertar



- d. Escribí las orientaciones de la asignación de la semana

- Deberán leer el documento de lectura "**Documento de lectura: Aula virtual**"; en caso que desee descargar el documento, haga clic "**Documento PDF**"
- descargue el documento **datos personales**, rellene con los datos solicitados y **guárdelo** con el nombre "**datos personales\_Su nombre**" por ejemplo "**datos personales\_Leana**"
- Posteriormente envíe el mismo documento a la plataforma a través del siguiente enlace "**Enviar - mi primer documento**"
- Configure su perfil, cambiando el correo electrónico por el que comúnmente utiliza.

8. Clic en Guardar cambios y mostrar

9. En la ventana principal del curso se mostrara de la siguiente manera



Actividad de familiarización con el aula virtual

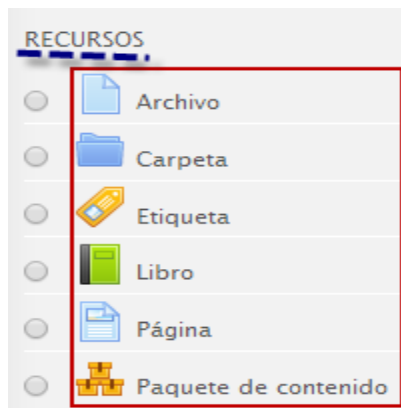
**Etiquetas:**

Se utilizaron para dar apariencia al curso e insertar los banner de cada módulo, realizando el siguiente procedimiento:

1. Clic en la opción de la plataforma Activar Edición
2. Clic en **“Añadir una actividad o un recurso”**

+ Añadir una actividad o un recurso

3. Se muestran las siguientes opciones



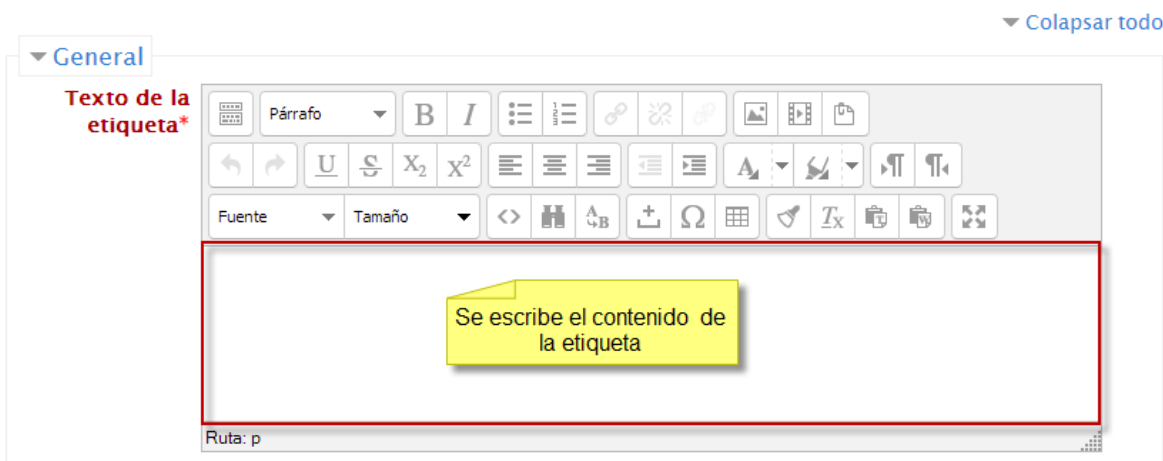
de las cuales elegí la opción



Se muestran 2 acápites en la ventana:

General: en el cual escribí el contenido de la etiqueta, se puede insertar una imagen, video, URL, texto.

**Etiqueta Agregando Etiqueta a Familiarización**





Ajustes Comunes del módulo: permite cambiar la opción de visibilidad de la etiqueta (Mostrar – no mostrar) y guardar los cambios.

▼ **Ajustes comunes del módulo**

Visible

En este formulario hay campos obligatorios \*.

4. Para insertar la imagen,
  - a. clic en el icono de la barra de herramientas a como lo muestra la siguiente imagen



**Agregando Etiqueta a Familiarización**

▼ Colapsar todo

▼ **General**

**Texto de la etiqueta\***

Doy clic en el icono de insertar imagen

Se escribe el contenido de la etiqueta, inserto una imagen

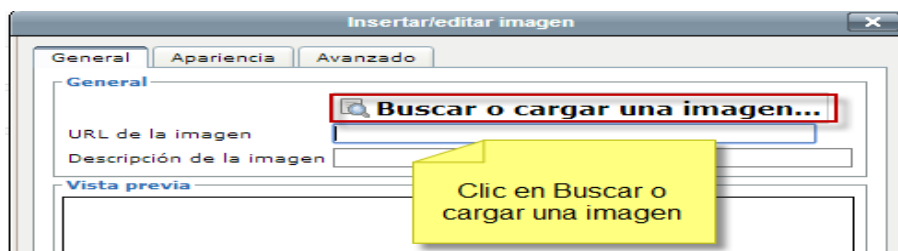
Ruta: p

▼ **Ajustes comunes del módulo**

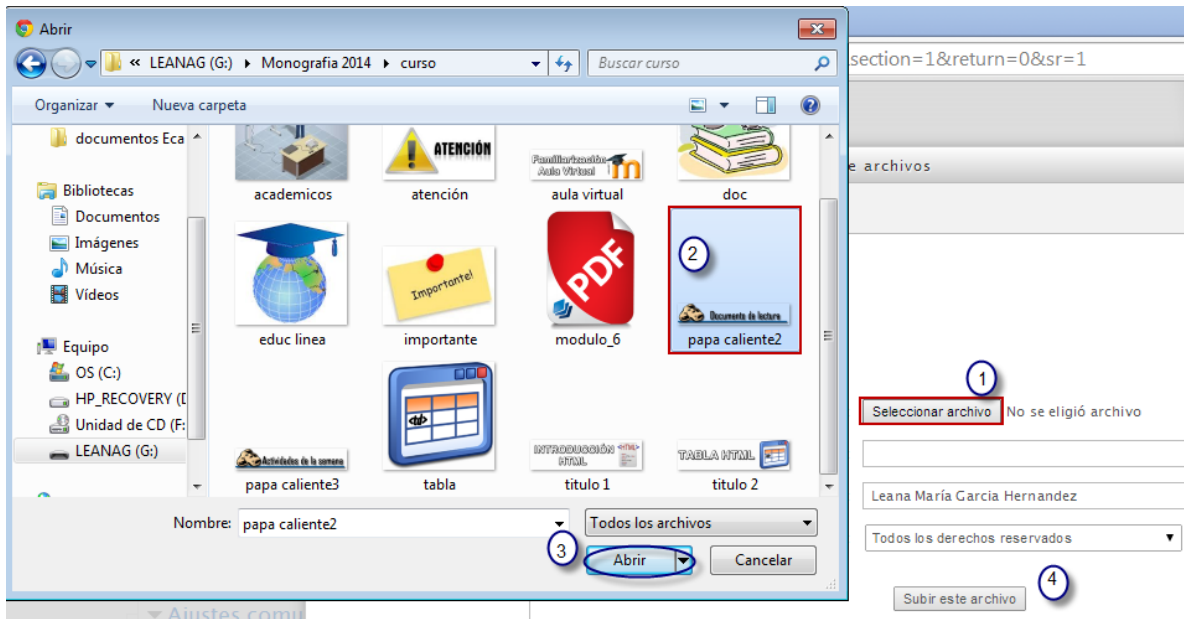
Visible

En este formulario hay campos obligatorios \*.

- b. Clic en el botón **“Buscar o cargar una imagen”**:



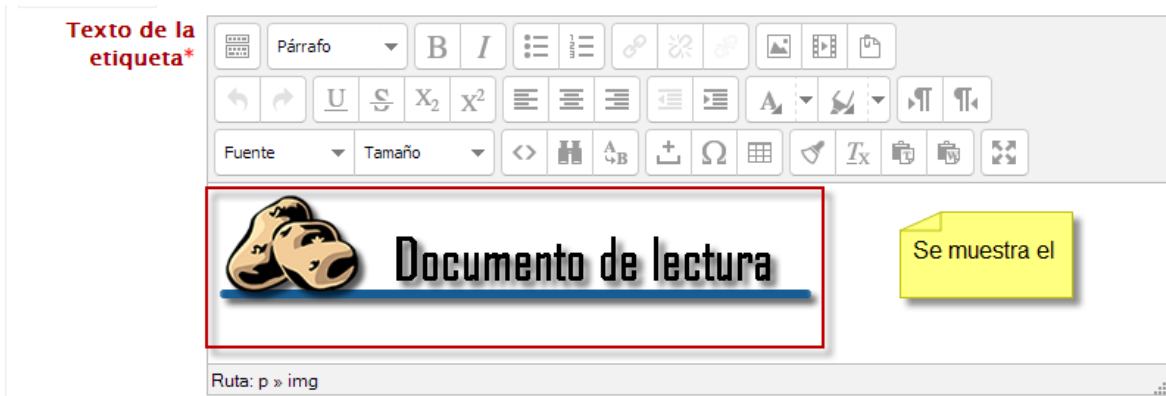
- c. 1. Seleccionar archivo
- d. 2. Seleccionar la imagen a insertar
- e. 3. Clic en el botón Abrir
- f. 4. Clic en el botón "Subir este archivo"



- g. Clic en el botón "Insertar"



5. Se muestra el contenido de la etiqueta



- 6. Clic en el botón "Guardar cambios y regresar al curso"



7. En la página principal del curso se mostrará de la siguiente manera

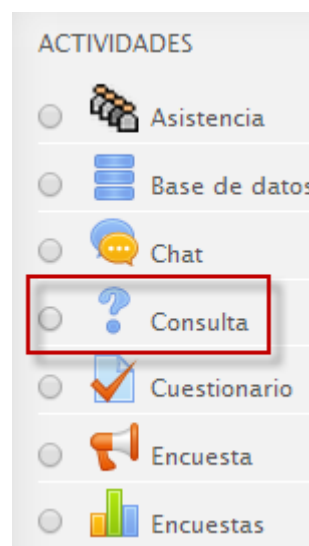


### Consulta:

1. Clic en la opción de la plataforma Activar Edición
2. Clic en “**Añadir una actividad o un recurso**”

**+ Añadir una actividad o un recurso**

3. Se muestran las siguientes opciones, de las cuales elijo la opción “**Consulta**”.



4. Se abre la ventana para configurar la consulta,
  - a. En el acápite General: Escribí el título y una breve descripción de la consulta

▼ **General**

**Título de la consulta\***  Escribir el título de la consulta

**Descripción\***

Estimados participantes

La actividad de "Google Hangout" tiene como objetivo, interactuar entre el tutor y cada uno de ustedes sobre el tema del uso del programa editor de imágenes GIMP.

La vídeo conferencia esta prevista para el lunes 8 de septiembre y por medio de esta herramienta, deberán seleccionar una de las tres horas propuesta; la cual tenga mayor voto, será la seleccionada como la hora definitiva.

Ruta: p Escribir descripción de la consulta

**Muestra la descripción en la página del curso** ?

- b. En el acápite opciones: Elegí si permitirá actualizar o limitar el número de respuestas de la consulta, a la vez escribir las opciones de las respuestas

▼ **Opciones**

**Permitir la actualización de la consulta**

**Limitar el número de respuestas permitidas**

**Opción 1\***

**Límite 1**

**Opción 2**

**Límite 2**

**Opción 3**

**Límite 3**

**Opción 4**

**Límite 4**

**Opción 5**

**Límite 5**

- c. En el acápite Disponibilidad: Elegí la fecha y hora en que estará disponible la consulta, en este ejemplo se abrirá el 1 de septiembre a las 8 am y se cierra el 3 de septiembre a las 11: 55 pm, nadie puede responder a la consulta fuera de ese lapso de tiempo.

▼ Disponibilidad

Restringir la respuesta a este período

Abrir 1 septiembre 2014 08 00

Hasta 3 septiembre 2014 23 55

- d. En el acápite Resultados: Elegir las opciones que muestra la imagen a continuación para que los participantes solo puedan ver el resultado final de la consulta

▼ Resultados

Publicar resultados Mostrar los resultados a los estudiantes sólo después de cerrar la consulta

Privacidad de los resultados Publicar resultados anónimamente, sin mostrar los nombres de los alumnos

Mostrar columna de no respondidas No

- e. En el acápite Ajustes comunes del módulo: Deje visible y clic en el botón “Guardar cambios y regresar al curso”

▼ Ajustes comunes del módulo

Visible Mostrar

Número ID

Modo de grupo No hay grupos

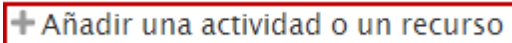
Agrupamiento Ninguno

Guardar cambios y regresar al curso Guardar cambios y mostrar Cancelar

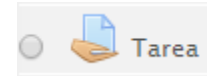
En este formulario hay campos obligatorios\*.

**Agregar Tarea:**

1. Clic en la opción de la plataforma Activar Edición
2. Clic en “**Añadir una actividad o un recurso**”



3. Se muestran la lista de recursos y actividades, de las cuales elijo “**Tarea**”.



4. Configuré los 9 acápites que aparecen de la siguiente manera:
  - a. En el acápite General escribí el nombre y descripción breve de la tarea.

Panel de configuración 'General' con los siguientes elementos:

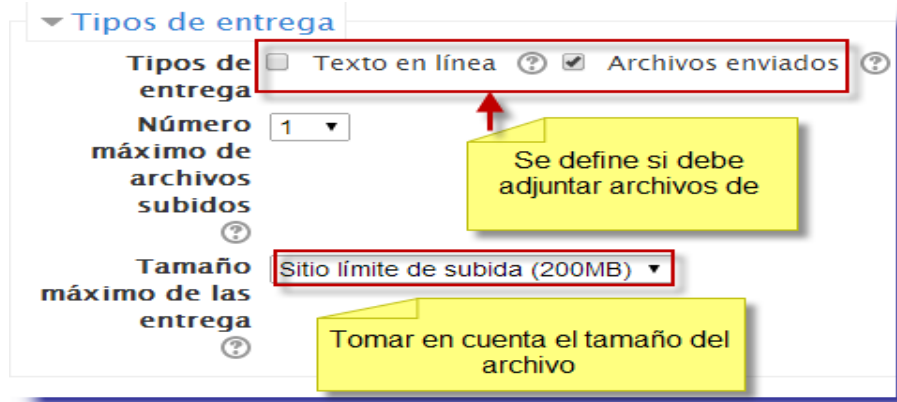
- Nombre de la tarea\* (campo de texto resaltado)
- Descripción\* (área de texto con barra de herramientas de formato resaltada)
- Muestra la descripción en la página del curso (checkbox desactivado)

- b. En el acápite Disponibilidad, elegí la fecha desde que se debe enviar la tarea hasta la fecha de cierre, pasada esa fecha el participante no podrá enviar nada a ese enlace.

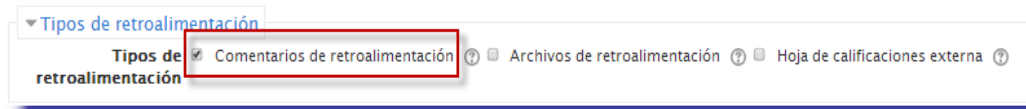
Panel de configuración 'Disponibilidad' con los siguientes elementos:

- Permitir entregas desde: 22 julio 2014 00:00 (checkbox 'Habilitar' activado)
- Fecha de entrega: 29 julio 2014 00:00 (checkbox 'Habilitar' activado)
- Fecha límite: 22 julio 2014 13:45 (checkbox 'Habilitar' desactivado)
- Mostrar siempre la descripción (checkbox activado)

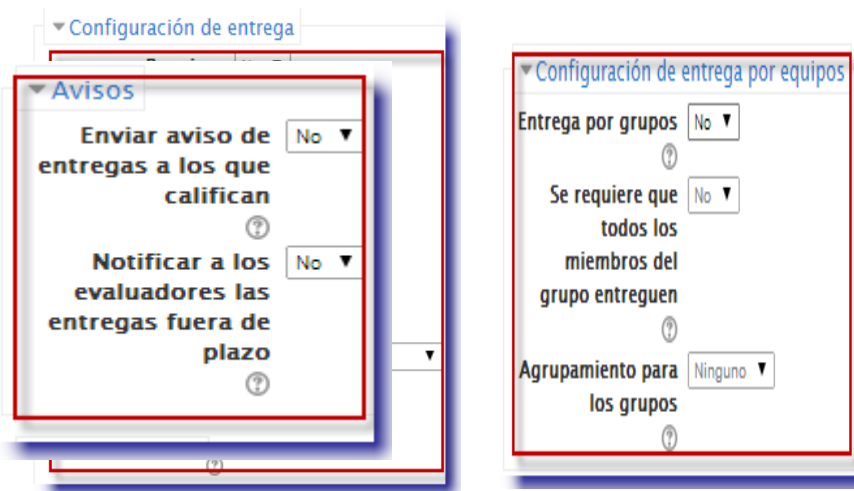
- c. En el acápite Tipos de entrega, seleccione la opción de “Archivos enviados” para aquellas que deben enviar archivos, en las que solo se reflejará una nota seleccione “Texto en línea”.



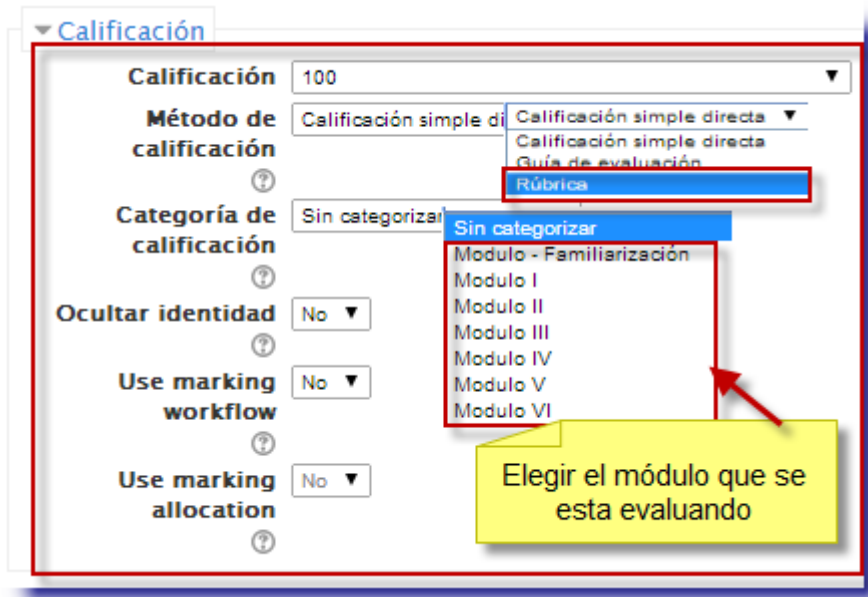
- d. En el acápite Tipos de retroalimentación, seleccione la opción Comentarios de retroalimentación, para que aparezcan junto a la calificación.



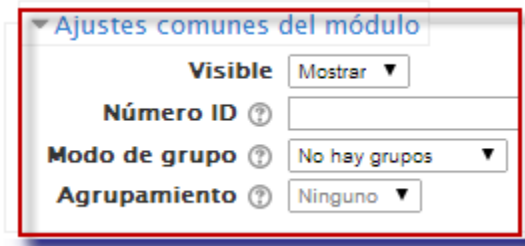
- e. En los acápite configuración de entrega , configuración de entrega por equipos y Avisos, no cambie nada, lo deje como aparece por defecto



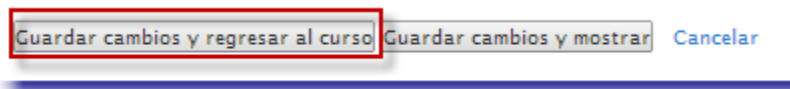
- f. En el acápite Calificación definí el valor que tiene la tarea ( en su mayoría 2 y 4 puntos), el método de evaluación a través de rubrica y el módulo en el que se evalúa esa tarea



- g. El acápite Ajustes comunes del módulo, lo deje por defecto, no cambie nada



- h. Guarde los cambios y regrese al curso



### Rúbrica

Para poder agregar Rúbrica a una tarea (debe crearse), configure al momento de crearla que su método de evaluación será por rúbrica y se define en que módulo o tema se evaluará, el procedimiento que seguí para crear las rúbricas es:

1. Elegí la tarea a la cual se le asignará la Rúbrica



2. Clic sobre el enlace de la tarea para abrirla

**Enviar Guía de trabajo independiente**

[Enviar Guía de trabajo independiente](#)

**Sumario de calificaciones**

Participantes	0
Enviados	0
Pendientes por calificar	0
Fecha de entrega	domingo, 5 de octubre de 2014, 00:00
Tiempo restante	77 días 15 horas

[Ver/Calificar todas las entregas](#)

3. En el bloque de Administración del curso, dar clic en la opción Calificación Avanzada

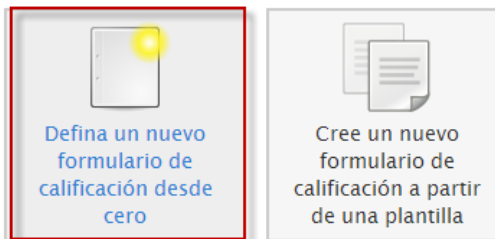
▼ Administración de tareas

- [Editar ajustes](#)
- [Roles asignados localmente](#)
- [Permisos](#)
- [Compruebe los permisos](#)
- [Filtros](#)
- [Registros](#)
- [Copia de seguridad](#)
- [Restaurar](#)
- [Calificación avanzada](#)
- [Ver libro de calificaciones](#)
- [Ver/Calificar todas las entregas](#)
- [Descargar todas las entregas](#)

- En la siguiente ventana elegí la opción “**Defina un nuevo formulario de calificación desde cero**” (observo si el método de calificación esta seleccionado Rúbrica, sino es así despliego la barra y la selecciono)

**Calificación avanzada: gjkg (Entregas)**

Cambiar método de calificación activo a Rúbrica



El método de calificación debe ser Rúbrica

Tenga en cuenta que el formulario de calificación avanzada no está listo en este momento. Se utilizará el método simple de calificación hasta que el formulario sea válido.

- Se abre la ventana donde configuro y escribo los criterios y parámetros de la rúbrica a como se explica a continuación seguido de la imagen

Nombre\*   1

Descripción   2

Rúbrica x

<span style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">3</span>	<span style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">4</span>	<span style="border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">5</span>	<span style="border: 1px solid red; padding: 2px;">+ Añadir nivel</span>
0	1	2	
puntos	puntos	puntos	
x	x	x	

6 + Añadir criterio 7

- Escribí el nombre de la Rúbrica
- Escribí una breve descripción sobre la rúbrica

3. Escribí el primer criterio a evaluar en la tarea
4. Escribí los parámetros o nivel para cada criterio
5. Para agregar otro nivel, clic sobre el botón **“Añadir Nivel”**
6. Para agregar otro criterio dar clic en la opción **“Añadir criterio”**
7. Escribí el puntaje que adquiere cada parámetro o nivel, es recomendable que:
  - a. primer parámetro asigné 0 (cero) que indica que el participante no realizo la actividad.
  - b. Para los demás asigné un valor que vaya incrementando hasta alcanzar el valor máximo (si son 5 criterios a evaluar puede tener un valor de 20 cada uno para que la suma iguale a 100, y el último parámetro debe tener ese valor, los otros van menguando 15, 10...)

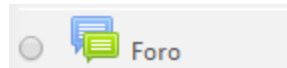
## 2.11 Desarrollo de actividades del curso on-line

**Foros:** Permitirán a los participantes tener una comunicación asincrónica con el tutor y sus compañeros, el procedimiento para crear un foro es el siguiente:

1. Clic en la opción de la plataforma Activar Edición
2. Clic en “**Añadir una actividad o un recurso**”

+ Añadir una actividad o un recurso

3. De la lista de actividades o recursos de Moodle elegí la actividad predeterminada Foro



4. Escribí el nombre y una breve descripción de lo que los participantes deben realizar en el foro, el tipo de foro elegido para la actividad es debate sencillo.

▼ General

**Nombre del foro\***

**Descripción\***

Párrafo

**B** ***I***

Estimados participantes

A través de este espacio, nos iremos presentando y dando a conocer entre nosotros, pueden escribir su nombre, nacionalidad, pasatiempo. También podría comentarnos el porque decidió integrarse al curso.

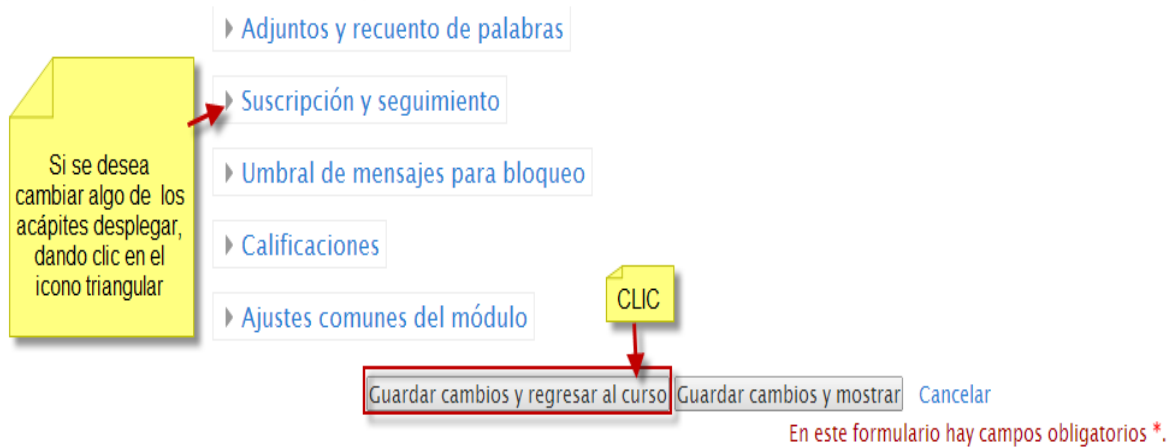
terminar de escribir

Ruta: p

**Muestra la descripción en la página del curso**

**Tipo de foro**

Los demás acápites si se desea configurar algo más se puede desplegar donde se indica a través de la siguiente imagen:




Dar clic en el botón **“Guardar Cambios y regresar al curso”**.

### Wiki:

La wiki se utilizará en el módulo II para que los participantes puedan ir formando definiciones y conceptos sobre el contenido abordado e investigado. Para realizarla se sigue el procedimiento siguiente:

1. Clic en la opción de la plataforma Activar Edición
2. Clic en **“Añadir una actividad o un recurso”**

+ Añadir una actividad o un recurso

3. De la lista de actividades o recursos elegir 
4. Se abre una ventana para configurar la wiki creada
5. Se escribe el nombre y descripción breve de la Wiki, se elige que sea de modo colaborativa y el nombre de la primera página se llamará Wiki –Tabla HTML (puede cambiar)

▼ **General**

**Nombre de la wiki\***

**Descripción\***

Párrafo **B** *I*

Ruta: p

**Muestra la descripción en la página del curso**

**Modo Wiki**

**Nombre de la primera página**

6. Elegí el formato HTML:

▼ **Formato**

**Formato por defecto**

**Forzar formato**

7. Deje visible, clic en el botón “**Guardar cambios y egresar al curso**”

▼ **Ajustes comunes del módulo**

**Visible**

**Número ID**

**Modo de grupo**

**Agrupamiento**

En este formulario hay campos obligatorios \*.

### 3 Conclusiones

Como resultado del Seminario de Graduación, se obtuvo el diseño de un curso en línea para la enseñanza de “Hot Potatoes Avanzado” en el Entorno Virtual de la Enseñanza Aprendizaje en Moodle. Al llevar a cabo la investigación se logró indagar definiciones, fundamentos básicos de la formación en línea, conceptos básicos sobre HTML, interactuar en la plataforma del aula virtual, buscar herramientas creativas que permitieran darle al curso una vista más llamativa.

Se realizó el diseño del curso en base a la planificación didáctica, que establece que:

- Está dividido en 6 módulos,
- Tiene una duración de 12 semanas,
- La metodología implementada en el curso se fundamenta con el enfoque constructivista social.
- Efectuando una evaluación formativa y sumativa.
- Se implementa el uso de actividades grupales, individuales y colaborativas.
- Se motiva al participante a poner en práctica todo lo aprendido durante el curso, por medio de la elaboración de un proyecto final creando los recursos haciendo uso de los programas indicados para editar imágenes (Gimp), crear audio (Audacity) y videos (Windows Live Movie Maker).

## 4 Recomendaciones

Dentro de las recomendaciones se describen las siguientes:

- 1- Realizar una prueba piloto con el curso para saber si realmente se adapta a las necesidades de los participantes.
- 2- Que los materiales didácticos sean analizados por un experto en el contenido
- 3- Que una especialista (metodóloga) defina si la metodología utilizada en este curso es correcta, y de esta manera especifique qué es lo que hace falta para mejorarlo.



## 5 Bibliografía

Pardo, A. M. S., & Peñalvo, F. J. G. (2012). *Introducción a E-Learning*. Recuperado de [http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/introlearning/22\\_caractersticas\\_del\\_elearning.html](http://antia.fis.usal.es/sharedir/TOL/introlearning/22_caractersticas_del_elearning.html)

Sacasa, S. (2012). *E-learning*. Recuperado de <http://www.slideshare.net/joules123/elearning-14889878>

Vicente Eumirys (2009). Las propiedades periódicas, el enlace químico y la estequiometría de reacciones a través de una herramienta web para facilitar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Recuperado de [http://tesis.ula.ve/pregrado/tde\\_arquivos/8/TDE-2012-07-30T23:20:25Z-1572/Publico/vicenteeumirys\\_parte1.pdf](http://tesis.ula.ve/pregrado/tde_arquivos/8/TDE-2012-07-30T23:20:25Z-1572/Publico/vicenteeumirys_parte1.pdf)

Soto, M. (2011). Tendencias de Web 2.0 aplicadas a la educación en línea. Recuperado de <http://redie.uc.cl/profiles/blogs/tendencias-de-web-2-0-aplicadas-a-la-educaci-n-en-l-nea>

AREA, M. & ADELL, J. (2009): —eLearning: Enseñar y aprender en espacios virtuales. En J. De Pablos (Coord): Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era de Internet. Aljibe, Málaga, Recopilado de <http://tecedu.webs.ull.es/textos/eLearning.pdf>

Guadalupe Sánchez, E. I., Zanella Paola & Ponce. A. (2008). Plataforma Moodle (p.7).

Villanueva, C. A. (2012). Buenas Prácticas virtuales.

O, J. L. S. (2005). El papel del tutor virtual. Recuperado de <http://www.mincyt.gob.ar/post/descargar.php?idAdjuntoArchivo=23247>.

Revuelta F. I. & Pérez. L. (2009). *Interactividad en los entornos de formación on-line*. Barcelona, España: Editorial UOC

Álvarez, D. M. (2010). Plataformas de enseñanza virtual libres y sus características de extensión: Desarrollo de un bloque para la gestión de tutorías en Moodle. (p.183).

Payán, T. M., Quiroz, C. D. & Rayo, M. S. (2012). Educación E-Learning utilizando la plataforma Moodle; Diseño de un Curso en Línea para la Enseñanza del Sistema de Autor Hot Potatoes y elaboración de un Manual de Instalación y Configuración de la Plataforma Educativa Moodle. Tesis Pregrado UNAN - Managua.

## 6 Anexos

### 6.1 Anexo 1. Título del Anexo

#### Pantalla Principal de Bienvenida del curso Hot Potatoes Avanzado

[Página Principal](#) [Mis cursos](#) [2014](#) [1er Semestre](#) [Quinto Año](#) [Vespertino](#) [SEMGRA-VESP-1S-2014-LMGH](#) [Activar edición](#)

**BIENVENIDOS AL  
CURSO DE  
HOT POTATOES  
AVANZADO**



**Tutora: Leana María García Hernández**

-  [Novedades](#)
-  [Documentación del curso](#)
-  [Presentación Tutor](#)

Pantalla de módulo de Familiarización

# Familiarización Aula Virtual

## Documento de lectura

 Documento de lectura: Aula virtual

## Actividades de la semana

 Actividad de familiarización con el aula virtual

 Enviar - mi primer documento

Pantalla del módulo I

# INTRODUCCIÓN HTML



```

<HTML>
<html>
<title>HTML</title>
<body>
This is HTML!
</body>
</html>
        
```

 [Foro de presentación](#)



## Documento de lectura

 [Documento de lectura: Introducción HTML](#)



## Actividades de la semana

 [Asignación Modulo I](#)

-  [Foro de discusión: HTML – Hot Potatoes](#)
-  [Cuestionario 1: Introducción – Html](#)
-  [Enviar – Trabajo Práctico](#)
-  [Calificación de Mindmeister](#)



 [Foro de dificultades – Modulo I](#)

## Pantalla del módulo II

# TABLA HTML



### Documento de lectura

Documento de lectura: Tablas en HTML



### Actividades de la semana

Asignación Módulo II

Wiki Grupo A

Wiki Grupo B

Foro: Espacio de grupo de trabajo

cuestionario 2: Tablas - HTML

Enviar - Trabajo práctico

Calificacion Wiki

Ejemplo grupo B

Ejemplo grupo A



Foro de dificultades - Modulo II

## Pantalla del módulo III



# Imágenes





### Documento de lectura

 Documento de lectura: Imágenes



### Actividades de la semana

 Asignación Módulo III

-  Establecer hora Vídeo Conferencia
-  Foro: Dicere
-  Cuestionario – Imágenes
-  Enviar – Trabajo Práctico
-  Ejemplo:Cambio de apariencia



### Actividad Independiente

 Trabajo Independiente – Imágenes

 Calificación Padlet



 Foro de dificultades – Modulo III




## Pantalla del módulo IV



Audio



### Documento de lectura

-  Documento de lectura: Audio
-  Manual Instalación de Audacity
-  Manual Básico de Audacity



### Actividades de la semana


-  Asignación Módulo IV
-  Foro: Dicere - Audio
-  Cuestionario - Audio
-  Enviar - Trabajo Práctico
-  Ejemplo: Audio en Hot potatoes



### Actividad Independiente

-  Trabajo Independiente - Audio
-  Calificación Ivoox



-  Foro de dificultades - Modulo IV

## Pantalla del módulo V

The screenshot displays a course module interface with a blue border. At the top, there are three decorative elements: the word 'Movie' in colorful letters hanging from a clothesline, a film strip icon with the word 'Video' on it, and another 'Movie' graphic with colorful letters hanging from a clothesline.

The main content is organized into three sections, each with a potato icon:

- Documento de lectura**
  - Documento de lectura: Vídeo
  - Manual Interfaz Gráfica Movie Maker
- Actividades de la semana**
  - Asignación Módulo V
    - Foro: Dicere - Vídeo
    - Cuestionario - Vídeo
    - Enviar - Trabajo Práctico
    - Ejemplo Vídeo en Hot potatoes
- Actividad Independiente**
  - Trabajo Independiente - Vídeo


At the bottom, there is a grey rectangular area containing a potato character with question marks above its head, and a link for 'Foro de dificultades - Modulo V'.



Pantalla del módulo VI



 **Actividades de la semana**

 [Indicaciones: Proyecto Final](#)



 [Foro de dificultades - Proyecto Final](#)