



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE: EDUCACIÓN BÁSICA

Informe final del Trabajo de Graduación o titulación previo a la obtención del Título de Licenciada en Ciencias de la Educación.

TEMA:

LA APLICACIÓN DEL HOT POTATOES Y SU INCIDENCIA EN LAS EVALUACIONES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA JUAN FRANCISCO MONTALVO DEL CANTÓN PÍLLARO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO – OCTUBRE DE 2010.

AUTORA: Jackeline del Rocío Atiaja Soria

TUTORA: Lic. Lupe del Rocío Llerena Pérez

AMBATO - ECUADOR
2010

APROBACIÓN DE LA TUTORA

En calidad de tutora del trabajo de investigación sobre el tema:

LA APLICACIÓN DEL HOT POTATOES Y SU INCIDENCIA EN LAS EVALUACIONES COGNITIVAS EN LOS ESTUDIANTES DEL QUINTO, SEXTO Y SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA JUAN FRANCISCO MONTALVO DEL CANTÓN PÍLLARO, PROVINCIA DE TUNGURAHUA, PERIODO JUNIO – OCTUBRE DE 2010., desarrollada por la egresada: Jackeline del Rocío Atiaja Soria, de la Licenciatura en Ciencias de la Educación, considero que dicho Informe Investigativo reúne los requisitos técnicos, científicos y reglamentarios por lo que autorizo la presentación de los mismos ante el Organismo pertinente para que sea sometido a la evaluación por parte del Tribunal de Grado, con que el Honorable Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación de la Universidad Técnica de Ambato designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Ambato, Noviembre del 2010

.....
Lic. Lupe del Rocío Llerena Pérez

TUTORA

C.I. 1802129690

AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN

Dejo constancia de que el presente informe del Trabajo de Graduación es el resultado de la investigación de la Autora, quien basada en los estudios realizados durante la carrera, revisión bibliográfica y de campo, ha llegado a las conclusiones y recomendaciones descritas en la investigación. Las ideas, opiniones y comentarios especificados en este informe, son de exclusiva responsabilidad legal y académica de su autor.

.....
Jackeline del Rocío Atiaja Soria

AUTORA

C.I. 1803457637

**Al Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Humanas y de la
Educación:**

La Comisión de estudio y calificación del informe del Trabajo de Graduación o Titulación, sobre el tema: “La aplicación del hot potatoes y su incidencia en las evaluaciones cognitivas en los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre de 2010.”. Presentada por la Srta. Jackeline del Rocío Atiaja Soria, egresada de la carrera de Educación Básica, promoción 2010, una vez revisado el Trabajo de Graduación con Titulación, considera que dicho informe investigativo reúne los requisitos básicos tanto técnicos como científicos y reglamentarios establecidos.

Por lo tanto se autoriza la presentación ante el Organismo pertinente, para los trámites pertinentes.

LA COMISIÓN

Dra. M.sc. Judit Núñez Ramírez

Dr. M.sc. Raúl

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento especial es para mis padres Sr. Hugo Atiaja y Sra. Angélica Soria que con su apoyo, paciencia cariño y sabios consejos me ayudaron a alcanzar mis objetivos y fuerza para poder culminar mi carrera.

Gracias y que Dios les bendiga siempre.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Rodolfo Castro por darme su amor, apoyo, confianza, por estar conmigo en todo momento apoyándome y dándome ánimo para lograr mis metas.

Gracias mi amor.

A mi hermano Iván Atiaja por la fuerza que me inspira al darle ejemplo.

INDICE GENERAL

CONTENIDO	PAG.
PORTADA.....	i
APROBACIÓN DE LA TUTORA.....	ii
AUTORÍA DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN.....	iii
Al Consejo Directivo	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA.....	vi
INDICE GENERAL.....	vii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	x
RESUMEN EJECUTIVO	xii
INTRODUCCIÓN	1
EL PROBLEMA.....	3
1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	3
1.2.1. Contextualización.....	3
1.2.2 Análisis Crítico.....	6
1.2.3 Prognosis.....	8
1.2.4 Formulación del Problema.....	9
1.2.5 Preguntas Directrices.....	9
1.2.6 Delimitación del Problema.....	10
1.3 JUSTIFICACIÓN.....	10
1.4 OBJETIVOS.....	12
1.4.1 Objetivo General.....	12
1.4.2 Objetivos Específicos.....	12

2.5	HIPÓTESIS.....	42
2.6	SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.....	42
CAPÍTULO III.....		43
METODOLOGÍA.....		43
3.1	MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.....	43
3.2	TIPOS DE INVESTIGACIÓN.....	43
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA.....	44
3.4	OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.....	45
3.5	PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.....	47
3.6	PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.....	47
CAPÍTULO IV.....		48
ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....		48
4.1	ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES.....	48
CAPÍTULO V.....		67
5.1.	CONCLUSIONES.....	67
5.2.	RECOMENDACIONES.....	68
CAPÍTULO VI.....		69
PROPUESTA.....		69
6.1	DATOS INFORMATIVOS.....	69
6.2	ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.....	69
6.3	JUSTIFICACIÓN.....	70
6.4	OBJETIVOS.....	71
6.4.1	Objetivo General.....	71
6.4.2	Objetivos Específicos.....	71
6.5	ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD.....	71

6.6 FUNDAMENTACIÓN.....	72
PASO 1: INTRODUCCIÓN DE LOS DATOS.....	77
PASO 2: CONFIGURACIÓN DEL ASPECTO FINAL.....	78
PASO 3: ELABORACIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.....	82
6.8 ADMINISTRATIVO.....	87
6.9 REVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.....	88

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico No. 1. Árbol de problemas.....	4
Gráfico No. 2. Categorías fundamentales.....	14
Gráfico No. 3.	45
Gráfico No. 4.....	46
Gráfico No. 5.....	47
Gráfico No. 6.....	48
Gráfico No. 7.....	49
Gráfico No. 8.....	50
Gráfico No. 9.....	51
Gráfico No. 10.....	52
Gráfico No. 11.....	53
Gráfico No. 12.....	54
Gráfico No. 13.....	55
Gráfico No. 14.....	56
Gráfico No. 15.....	57
Gráfico No. 16.....	58
Gráfico No. 17.....	59

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro No. 1.Variable Independiente.....	42
Cuadro No. 2. Categorías fundamentales.....	43
Cuadro No. 3.	45
Cuadro No. 4.....	46
Cuadro No. 5.....	47
Cuadro No. 6.....	48
Cuadro No. 7.....	49
Cuadro No. 8.....	50
Cuadro No. 9.....	51
Cuadro No. 10.....	52
Cuadro No. 11.....	53
Cuadro No. 12.....	54
Cuadro No. 13.....	55
Cuadro No. 14.....	56
Cuadro No. 15.....	57
Cuadro No. 16.....	58
Cuadro No. 17.....	59

RESUMEN EJECUTIVO

PROYECTO

“LOS HOT POTATOES”

El presente proyecto de investigación trata sobre el tema “La aplicación del hot potatoes y su incidencia en las evaluaciones cognitivas en los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre de 2010” partiendo del problema de investigación: La aplicación del hot potatoes y su incidencia en las evaluaciones cognitivas.

La hipótesis de este trabajo fue: La aplicación del hot potatoes incidirá en las evaluaciones cognitivas de los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo.

El contenido de este trabajo investigativo comprende los aspectos más relevantes del trabajo modular, tomando en cuenta especialmente la importancia de la inclusión de hot potatoes en el proceso enseñanza – aprendizaje sobre todo en las evaluaciones cognitivas, aporta de manera significativa en la educación a nivel nacional

INTRODUCCIÓN

El proyecto de investigación “La aplicación del hot potatoes y su incidencia en las evaluaciones cognitivas en los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre de 2010” está basado en la necesidad de mejorar el aprendizaje de los niños, para lo cual partimos de la parquedad de perfeccionar, identificar y recordar lo observado. Para esto utilizaremos métodos y estrategias como la Piaget la cual establece que el aprendizaje lo crea el estudiante a través de conocimientos previos y lo que lo adquiere de su entorno, así de esta manera el estudiante consigue conocimientos significativos.

Otro de los factores importantes a tomar en cuenta en el desarrollo del proyecto la utilización de técnicas activas y divertidas para llamar la atención visual de los niños, despertando su inquietud e interés para aprender.

En el primer capítulo uno trata sobre la temática del problema contextualizado el mismo y demostrando como afecta en el aprendizaje de los estudiantes para esto se realiza la justificación correspondiente y se plantea objetivos.

El capítulo dos abarca lo que es el marco teórico en el mismo que se redacta los antecedentes para la realización de este trabajo investigativo, la fundamentación filosófica y legal en la que se sustente esta investigación y las categorías fundamentales con conceptos de cada variable.

En el capítulo tres consta de la metodología con la que se realiza este proyecto especificando la modalidad y tipo de investigación utilizada, la población y muestra con la que se trabajó y la operacionalización de cada una de las variables.

En el capítulo cuatro se encuentra el análisis e interpretación de los resultados obtenidos de la entrevista aplicada a los docentes de la institución de donde se realiza la investigación, además consta de del planteamiento y verificación de la hipótesis.

En el capítulo cinco se describe las conclusiones y recomendaciones sobre el trabajo realizado.

En el capítulo seis se redacta la propuesta al problema detectado, la misma que consta de un tema, datos informativos de la institución donde se realizó la investigación, se analiza la factibilidad y se detalla de cómo se llevó a cabo esta propuesta. Además se incluye un tutorial de cómo manejar los hot potatoes.

CAPÍTULO I

EL PROBLEMA

1.1. TEMA

La aplicación del hot potatoes y su incidencia en las evaluaciones cognitivas en los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre de 2010.

1.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.2.1. Contextualización

Esta nueva modalidad de evaluación aparece en 1998 como Hot Potatoes de la mano del Grupo de Investigación y Desarrollo del Centro de Idiomas de la Universidad de Victoria en Canadá, para apoyar la enseñanza y la investigación en la Facultad de Humanidades, siendo lanzado por su marca Half-Baked Software, constituida por pruebas generadas para la autoevaluación en busca de un mejor desempeño al momento de realizar la evaluación externa, lográndose grandes resultados de aprendizaje en los estudiantes, actualmente esta modalidad se aplica a gran escala en

los centros educativos de primero, segundo, nivel con gran éxito lográndose que el estudiante se prepare en el hogar y que el padre de familia actué mas en el aprendizaje del alumno.

Hot potatoes es un programa que está diseñado para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas.

Por tanto, el maestro que tenga conocimientos básicos de código HTML o de Java Script, podrá hacer cualquier cambio que desee en la forma de trabajar de los ejercicios o en el formato de las páginas, sin lugar a duda constituye una ventaja que el maestro puede aprovechar para dirigir trabajos extracurriculares que pueden beneficiar a los alumnos en el proceso enseñanza - aprendizaje.

Desde el año 2009 es un programa freeware anteriormente era gratuito para profesores que utilizaban el programa sin ánimo de lucro pero había que registrar el programa en caso contrario el programa no tenía una funcionalidad completa y tenía limitaciones como el número de preguntas que se pueden poner en un ejercicio etc. pero eso ya pasó a la historia

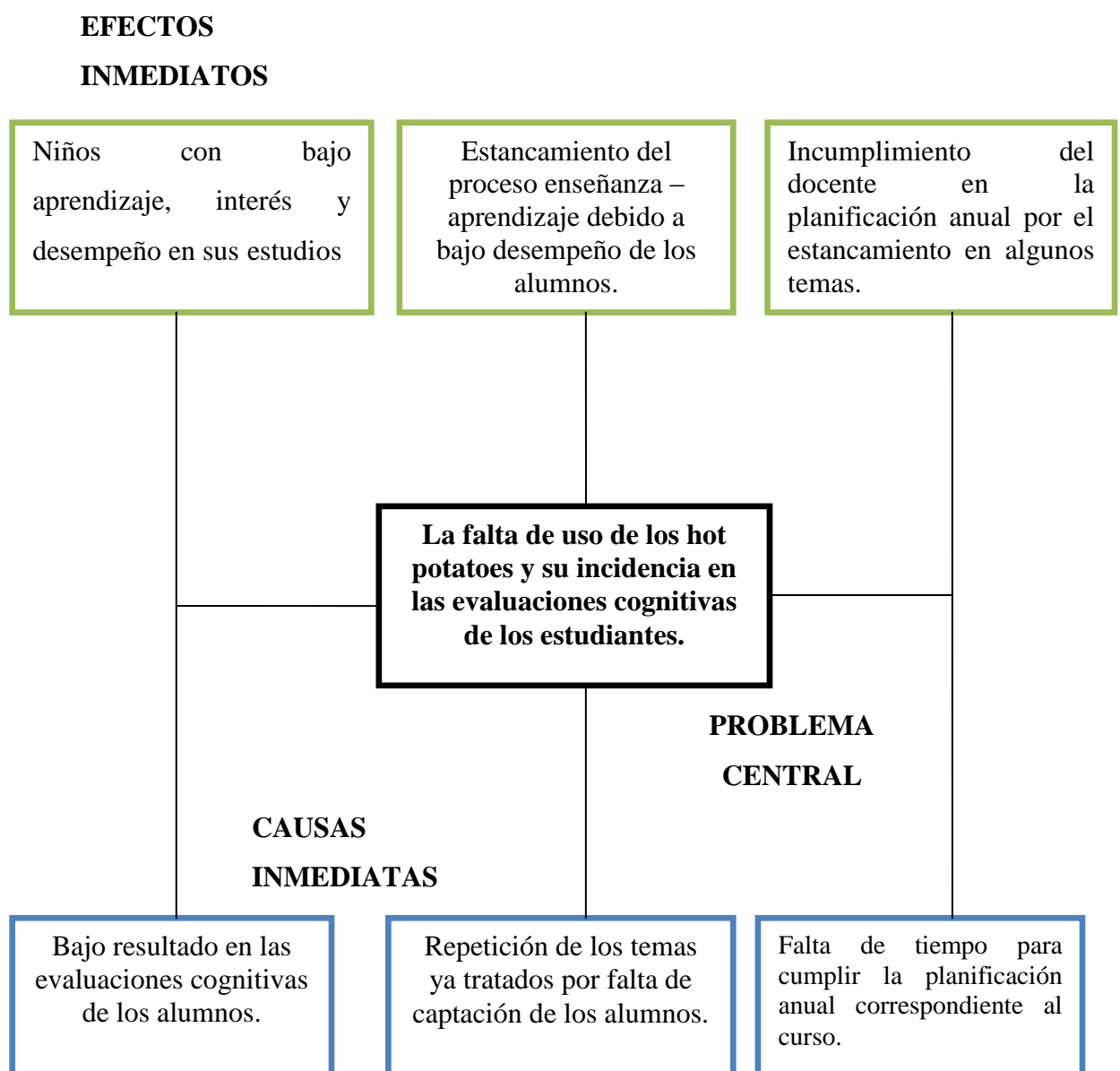
Actualmente en el Ecuador pocos son los centros educativos que utilizan esta modalidad de autoevaluación, generalmente se ha hecho por test, encuestas, pocas son las Instituciones educativas que impulsan en sus

maestros el uso de esta herramienta tal vez por el desconocimiento de la existencia del mismo, o por la falta de actualizaciones en el uso de estas herramientas. Sin lugar a duda que el uso progresivo podrá inferir en el desarrollo intelectual del alumno.

No se encuentran investigaciones previas realizadas en esta Institución con respecto a este tema en años anteriores. Actualmente la Escuela Juan Francisco Montalvo cuenta con un laboratorio de computación, con maestro en la calidad de especial en el área de computación con la cual se puede realizar el trabajo interactivo en busca de mejorar el proceso enseñanza – aprendizaje.

1.2.2 Análisis Crítico

Grafico No. 1



Árbol de problemas
Elaborado por: Jackeline Atiaja Soria

La evaluación no debe desligarse del programa de formación, por lo que las actividades deberán de estar pensadas para los temas que se trabajan en la clase ordinaria o en el aula de informática.

La integración de estas pruebas hot potatoes en el currículo no supone necesariamente que esta lo sea en Internet, los elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje no tienen por qué localizarse únicamente en la Red, en la actualidad hay simuladores que pueden instalarse y ser utilizados en el proceso enseñanza – aprendizaje y más aun si se cuenta con la ayuda del profesor de computación

Las nuevas tecnologías pueden y deben convivir con otros espacios e instrumentos didácticos; desarrollándose las unidades didácticas en la clase ordinaria, el aula de informática o virtualmente, según nuestras necesidades. Sólo en los entornos de enseñanza a distancia la necesidad de integración en el medio se hace más apremiante y ni siquiera en ellos se puede prescindir de alguna sesión presencial.

Más que analizar en qué consiste o en las configuraciones tecnológicas, aquí nos centraremos en el uso del hot potatoes en el proceso de enseñanza – aprendizaje aplicable a los niños de la Escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Píllaro.

1.2.3 Prognosis

A la evaluación no debe desligarse del programa de formación, por lo que las actividades deberán de estar pensadas para los temas que se trabajan en la clase ordinaria o en el aula de informática, en sí es la preparación de la clase virtualmente.

La integración de las pruebas potatoes en el currículo supone un mayor grado de preparación del docente, pues estas pruebas conjugan el aprendizaje significativo mediante el uso de las herramientas TICS, son estas nuevas tecnologías las que han dinamizado la educación, el docente como tal debe actualizarse y no mantenerse ajeno a la evolución de las técnicas de enseñanza, más aún en los entornos de enseñanza a distancia la necesidad de integración en el medio se hace más apremiante y ni siquiera en ellos se puede prescindir de alguna sesión presencial.

Esto hace que cobre sentido la existencia de un banco de actividades que podamos adaptar a nuestras necesidades en el desarrollo de un área o materia, más aún cuando la elaboración de estos materiales siempre supone mucho tiempo y esfuerzo.

En función de los intereses que tengamos en cada secuencia de aprendizaje, la adaptación de los cuestionarios siempre será mejorable mediante actividades adicionales en el cuaderno de trabajo. Desde otro punto de vista, las pruebas también pueden utilizarse como instrumentos de evaluación inicial.

1.2.4 Formulación del Problema

¿En qué forma incide la aplicación de los hot potatoes en las evaluaciones cognitivas de los estudiantes de quinto, sexto, séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, Provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre de 2010?

1.2.5 Preguntas Directrices

- ¿Puede las pruebas de autoevaluación hot potatoes incidir en el rendimiento académico de los estudiantes?
- ¿Podrá el maestro utilizar estas herramientas de evaluación en el desarrollo del proceso enseñanza – aprendizaje?
- ¿Los alumnos podrán acostumbrarse a este nuevo método de preparación y autoevaluación?

- ¿Los padres podrán interactuar en conjunto con sus hijos en el proceso de aprendizaje y autoevaluación previo a la evaluación externa?
- ¿Las Instituciones Educativas estarán abiertas a que el maestro inserte esta nueva forma de evaluación?

1.2.6 Delimitación del Problema

- Delimitación del contenido
 - CAMPO: Educación
 - AREA: Pedagógica
- ASPECTO: Incidencia de los hot potatoes en las evaluaciones cognitivas de los estudiantes.
- Delimitación Espacial: Escuela Juan Francisco Montalvo del Cantón Píllaro de la Provincia del Tungurahua.
- Delimitación Temporal: Periodo Junio – Octubre del 2010.

1.3 JUSTIFICACIÓN

La integración de la tecnología a la educación resulta imprescindible en la actualidad, hoy se cuenta con las herramientas multimedia, con el computador, el internet, etc., las cuales en el presente están al alcance

de los estudiantes. De esta manera se hace necesario que el docente como tal utilice las mismas en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Una de estas fabulosas herramientas constituyen las pruebas de autoevaluación denominadas hot potatoes las cuales acompañadas de pruebas objetivas con un determinado cuidado determinan un entorno constructivista, y desencadenan un mejor aprendizaje significativo por parte de los alumnos.

Para que el aprendizaje que se realiza sea significativo es necesario que las pruebas se conecten con unos contenidos previos. Estos contenidos previos pueden haberse trabajado antes en clase, estar presentes en el ejercicio mediante enlaces web, solo así podrá tener éxito esta modalidad de enseñanza.

Pero porque se justifica, Sin duda alguna que los potatoes constituyen una gran ayuda en el desarrollo del aprendizaje del niño y es de gran importancia en el desarrollo del proceso enseñanza - aprendizaje, como este trabajo de investigación pretende trabajar con los niños de quinto, sexto y séptimo año, los mismo ya tienen sus conocimientos básicos de computación, entonces se hace factible la utilización de estas herramientas, en esta parte entraría la gran ayuda del padre de familia, el mismo debería interactuar con su hijo en el aprendizaje y autoevaluación

favoreciendo al mismo para una mejor preparación estudiantil, ya que le ayudaría a desarrollarse dentro del campo educacional acompañado de la nueva tendencia que es la tecnología, y de esta manera el estudiante verificaría sus errores y virtudes y así de esta forma se uniría al tridente del aprendizaje del alumno como docente – alumno – padre de familia.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo General

- Proponer la aplicación de evaluaciones cognitivas con el uso de hot potatoes, comprobando nuevas formas de evaluar a los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, provincia de Tungurahua, periodo junio – octubre de 2010.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Diagnosticar la aplicación de hot potatoes en el proceso enseñanza – aprendizaje.
- Analizar el sistema de evaluaciones mediante el uso del hot potatoes en el proceso enseñanza - aprendizaje
- Aplicar un manual con técnicas que permitan el uso de los Hot potatoes por parte de los docentes.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1. ANTECEDENTES INVESTIGATIVOS

Desde el año 2009 hot potatoes es un programa freeware anteriormente era gratuito para profesores que utilizaban el programa sin ánimo de lucro pero había que registrar el programa en caso contrario el programa no tenía una funcionalidad completa y tenía limitaciones como el número de preguntas que se pueden poner en un ejercicio etc. pero eso ya pasó a la historia.

Hot Potatoes es un conjunto de seis herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que te permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos.

La interactividad de los ejercicios se consigue mediante Java Script (un "Script" es un poco de código que hace algo en una página Web). Este código está hecho con un lenguaje llamado Java Script inventado por Netscape. Posteriormente podéis publicar dichas páginas en un servidor Web.

El programa fue diseñado para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas. Por tanto la persona que tenga bases de código HTML o de Java Script, podrá hacer cualquier cambio que desee en la forma de trabajar de los ejercicios o en el formato de las páginas.

La información editable de cada tipo de ejercicio se guarda en un archivo específico de cada aplicación de HP. A partir del mismo se generará el documento final interactivo en formato *.HTML. Esta página se sube al servidor web. El alumno no necesita tener instalado en su equipo el programa Hot Potatoes para realizar cada ejercicio. Sólo se requiere acceder utilizando un navegador como Internet Explorer 5.5 o superior.

En si el Hot potatoes sirve como complemento para cierto tipo de actividades de repaso, e incluso se puede plantear como auto evaluación o con preguntas y respuestas como juego con pinceladas divertidas que den un toque de humor a lo que se esté aprendiendo.

2.2. FUNDAMENTACIÓN FILOSÓFICA

Este proyecto investigativo está basada en el paradigma conductista ya que el propósito de la educación es que el sujeto que aprende logre cambios en su conducta, para lo cual se debe utilizar diferentes tipos de reforzadores y que el uso de esta debe ser oportuna.

No es aconsejable utilizar las actividades formuladas con Hot Potatoes como las únicas actividades a realizar con los contenidos del currículo ya que son de alto carácter conductistas y solo sirven para repetir y trabajar conocimientos sin que el alumno participe de su propio aprendizaje, desarrolle la capacidad de resolver problemas y aprenda a aprender por sí mismo.

2.3. FUNDAMENTACIÓN LEGAL

La Constitución 2008 emitida por la Asamblea Constituyente establece en el Art. 347, como un deber del estado incorporar las tecnologías de la Información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.

También se menciona que es un deber del Estado el fortalecer la educación pública y la coeducación; asegurar el mejoramiento permanente de la calidad, la ampliación de la cobertura, la infraestructura física y el equipamiento necesario de las instituciones educativas públicas.

2.4. CATEGORIAS FUNDAMENTALES

Gráfico No 2



Elaborado por: Jackeline del Rocío Atiaja Soria

CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE

HOT POTATOES

Cuando un programa de computador, un documento o una presentación combina adecuadamente los medios multimedia, se mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje por parte de los alumnos, ya que se acercará algo más a la manera habitual en que los seres humanos nos comunicamos ya sea mediante la observación, el escuchar, etc.

Hay ciertos aspectos cuyo análisis nos ayudará a comprender mejor cual es el papel que Hot potatoes a impulsado en la enseñanza. En primer lugar creemos necesario saber que es hot potatoes y cuál es su utilidad. En segundo lugar, tocaremos el tema de las características didácticas que pueden dar la utilización de esta herramienta didáctica y por último, abordaremos el tema de la interactividad que los hot potatoes provocan en los alumnos que utilizan esta herramienta.

Hot Potatoes es un conjunto de siete herramientas de autor, desarrollado por el equipo del University of Victoria CALL Laboratory Research and Development, que te permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos. Este programa está diseñado para que se puedan personalizar casi todas las características de las páginas.

Por tanto, si usted sabe algo de código HTML o de Java Script, podrá hacer cualquier cambio que desee en la forma de trabajar de los ejercicios o en el formato de las páginas.

La información editable de cada tipo de ejercicio se guarda en un archivo específico de cada aplicación de HP. A partir del mismo se generará el documento final interactivo en formato *.HTML. Esta página se sube al servidor web. El alumno no necesita tener instalado en su equipo el programa Hot Potatoes para realizar cada ejercicio. Sólo se requiere acceder utilizando un navegador como Internet Explorer 5.5 o superior.

Sin lugar a duda que hot potatoes constituye una herramienta valiosísima para el maestro y como medio de aprendizaje para el estudiante, lo que hay que tener en cuenta es que este programa tiene un medio casi conductista.

Hot potatoes permite realizar siete tipos básicos de actividades:

Las asociaciones pretenden que el usuario descubra las relaciones existentes entre dos conjuntos de información.

Los juegos de memoria donde hay que ir descubriendo parejas de elementos iguales o relacionados entre ellos, que se encuentran escondidos.

Las actividades de exploración, identificación e información, que parten de un único conjunto de información.

Los puzzles, que plantean la reconstrucción de una información que se presenta inicialmente desordenada. Esta información puede ser gráfica, textual, sonora... o combinar aspectos gráficos y auditivos al mismo tiempo.

Las actividades de respuesta escrita que se resuelven escribiendo un texto (una sola palabra o frases más o menos complejas).

Las actividades de texto, que plantean ejercicios basados siempre en las palabras, frases, letras y párrafos de un texto que hay que completar, entender, corregir u ordenar. Los textos pueden contener también imágenes y ventanas con contenido activo.

Las sopas de letras y los crucigramas son variantes interactivas de los conocidos pasatiempos de palabras escondidas

TÉCNICAS Y MÉTODOS DE ENSEÑANZA

Constituyen los recursos necesarios de la enseñanza; son los vehículos de realización ordenada, metódica y adecuada de la misma.

Los métodos y técnicas tienen por objeto hacer más eficiente la dirección del aprendizaje. Gracias a ellos, pueden ser elaborados los conocimientos, adquiridas las habilidades e incorporados con menor esfuerzo los ideales y actitudes que la escuela pretende proporcionar a sus alumnos.

El método es el planeamiento general de la acción de acuerdo con un criterio determinado y teniendo en vista determinadas metas.

La técnica de enseñanza tiene un significado que se refiere a la manera de utilizar los recursos didácticos para una efectivización del aprendizaje en el educando. Conviene al modo de actuar, objetivamente, para alcanzar una meta.

El Método de enseñanza es el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos. El método es quien da sentido de unidad a todo, los pasos de la enseñanza y del aprendizaje y como principal ni en lo que atañe a la presentación de la materia y a la elaboración de la misma.

El Método didáctico es el conjunto lógico y unitario de los procedimientos didácticos que tienden a dirigir el aprendizaje,

incluyendo en él desde la presentación y elaboración de la materia hasta la verificación y competente rectificación del aprendizaje.

Los métodos, de un modo general y según la naturaleza de los fines que procuran alcanzar, pueden ser agrupados en tres tipos:

1. **Métodos de Investigación:** Son métodos que buscan acrecentar o profundizar nuestros conocimientos.
2. **Métodos de Organización:** Trabajan sobre hechos conocidos y procuran ordenar y disciplinar esfuerzos para que haya eficiencia en lo que se desea realizar.
3. **Métodos de Transmisión:** Destinados a transmitir conocimientos, actitudes o ideales también reciben el nombre de métodos de enseñanza, son los intermediarios entre el profesor y el alumno en la acción educativa que se ejerce sobre éste último.

Clasificación General de los Métodos de Enseñanza

Hay una serie de aspectos que realzan las posiciones del profesor, del alumno, de la disciplina y de la organización escolar en el proceso educativo. Los aspectos tenidos en cuenta son: en cuanto a la forma de razonamiento, coordinación de la materia, concretización de la enseñanza, sistematización de la materia, actividades del

alumno, globalización de los conocimientos, relación del profesor con el alumno, aceptación de lo que enseñado y trabajo del alumno.

Los métodos en cuanto a la forma de razonamiento

1. Método Deductivo: Es cuando el asunto estudiado procede de lo general a lo particular.
2. Método Inductivo: Es cuando el asunto estudiado se presenta por medio de casos particulares, sugiriéndose que se descubra el principio general que los rige.
3. Método Analógico o Comparativo: Cuando los datos particulares que se presentan permiten establecer comparaciones que llevan a una conclusión por semejanza.

Los métodos en cuanto a la coordinación de la materia

1. Método Lógico: Es cuando los datos o los hechos son presentados en orden de antecedente y consecuente, obedeciendo a una estructuración de hechos que van desde lo menos hasta lo más complejo.
2. Método Psicológico: Es cuando la presentación de los métodos no sigue tanto un orden lógico como un orden más cercano a los intereses, necesidades y experiencias del educando.

Los métodos en cuanto a la concretización de la enseñanza

1. Método Simbólico o Verbalístico: Se da cuando todos los trabajos de la clase son ejecutados a través de la palabra. El lenguaje oral y el lenguaje escrito adquieren importancia decisiva, pues son los únicos medios de realización de la clase.
2. Método Intuitivo: Se presenta cuando la clase se lleva a cabo con el constante auxilio de objetivaciones o concretizaciones, teniendo a la vista las cosas tratadas o sus sustitutos inmediatos.

Los métodos en cuanto a la sistematización de la materia

1. Rígida: Es cuando el esquema de la clase no permite flexibilidad alguna a través de sus ítems lógicamente ensamblados, que no dan oportunidad de espontaneidad alguna al desarrollo del tema de la clase.
2. Semirígida: Es cuando el esquema de la lección permite cierta flexibilidad para una mejor adaptación a las condiciones reales de la clase y del medio social al que la escuela sirve.

Los métodos en cuanto a las actividades de los alumnos

- a. Dictados
 - b. Lecciones marcadas en el libro de texto, que son después reproducidas de memoria.
 - c. Preguntas y respuestas, con obligación de aprenderlas de memoria.
 - d. Exposición Dogmática
2. Método Pasivo: Se le denomina de este modo cuando se acentúa la actividad del profesor, permaneciendo los alumnos en actitud pasiva y recibiendo los conocimientos y el saber suministrado.
3. Método Activo: Es cuando se tiene en cuenta el desarrollo de la clase contando con la participación del alumno. La clase se desenvuelve por parte del alumno, convirtiéndose el profesor en un orientado, un guía, un incentivador y no en un transmisor de saber, un enseñante.

Los métodos en cuanto a la globalización de los conocimientos

1. Método de Globalización: Es cuando a través de un centro de interés las clases se desarrollan abarcando un grupo de disciplinas ensambladas de acuerdo con las necesidades naturales que surgen en el transcurso de las actividades.

2. Método no globalizado o de Especialización: Este método se presenta cuando las asignaturas y, asimismo, parte de ellas, son tratadas de modo aislado, sin articulación entre sí, pasando a ser, cada una de ellas un verdadero curso, por la autonomía o independencia que alcanza en la realización de sus actividades.
3. Método de Concentración: Este método asume una posición intermedia entre el globalizado y el especializado o por asignatura. Recibe también el nombre de método por época (o enseñanza epocal). Consiste en convertir por un período una asignatura en materia principal, funcionando las otras como auxiliares. Otra modalidad de este método es pasar un período estudiando solamente una disciplina, a fin de lograr una mayor concentración de esfuerzos, benéfica para el aprendizaje.

Los métodos en cuanto a la relación entre el profesor y el alumno.

1. Método Individual: Es el destinado a la educación de un solo alumno. Es recomendable en alumnos que por algún motivo se hayan atrasado en sus clases.
2. Método Recíproco: Se llama así al método en virtud del cual el profesor encamina a sus alumnos para que enseñen a sus condiscípulos.

3. Método Colectivo: El método es colectivo cuando tenemos un profesor para muchos alumnos. Este método no sólo es más económico, sino también más democrático.

Los métodos en cuanto al trabajo del alumno

1. Método de Trabajo Individual: Se le denomina de este modo, cuando procurando conciliar principalmente las diferencias individuales el trabajo escolar es adecuado al alumno por medio de tareas diferenciadas, estudio dirigido o contratos de estudio, quedando el profesor con mayor libertad para orientarlo en sus dificultades.
2. Método de Trabajo Colectivo: Es el que se apoya principalmente, sobre la enseñanza en grupo. Un plan de estudio es repartido entre los componentes del grupo contribuyendo cada uno con una parcela de responsabilidad del todo. De la reunión de esfuerzos de los alumnos y de la colaboración entre ellos resulta el trabajo total. Puede ser llamado también Método de Enseñanza Socializada.
3. Método Mixto de Trabajo: Es mixto cuando planea, en su desarrollo actividades socializadas e individuales. Es, a nuestro entender, el más aconsejable pues da oportunidad para una acción socializadora y, al mismo tiempo, a otra de tipo individualizador.

Los métodos en cuanto a la aceptación de lo enseñado

1. Método Dogmático: Se le llama así al método que impone al alumno observar sin discusión lo que el profesor enseña, en la suposición de que eso es la verdad y solamente le cabe absorberla toda vez que la misma está siéndole ofrecida por el docente.
2. Método Heurístico: (Del griego heurístico = yo encuentro). Consiste en que el profesor incite al alumno a comprender antes de fijar, implicando justificaciones o fundamentaciones lógicas y teóricas que pueden ser presentadas por el profesor o investigadas por el alumno.

Los métodos en cuanto al abordaje del tema de estudio

1. Método Analítico: Este método implica el análisis (del griego análisis, que significa descomposición), esto es la separación de un todo en sus partes o en sus elementos constitutivos. Se apoya en que para conocer un fenómeno es necesario descomponerlo en sus partes.
2. Método Sintético: Implica la síntesis (del griego synthesis, que significa reunión), esto es, unión de elementos para formar un todo.

Métodos de Enseñanza Individualizada y de Enseñanza Socializada

Los métodos de enseñanza actualmente pueden clasificarse en dos grupos: los de enseñanza individualizada y los de enseñanza socializada.

Métodos de Enseñanza Individualizada: Tienen como máximo objetivo ofrecer oportunidades de un desenvolvimiento individual a un completo desarrollo de sus posibilidades personales. Los principales métodos de enseñanza individualizada son: Métodos de Proyectos, El Plan Dalton, La Técnica Winnetka, La Enseñanza por Unidades y La Enseñanza Programada.

1. Métodos de Proyectos: Fue creado por W.H. Kilpatrick en 1918. Lo fundó en el análisis del pensamiento hecho por John Dewey, y su cometido fue el ensayo de una forma más efectiva de enseñar. Tiene la finalidad de llevar al alumno a realizar algo. Es un método esencialmente activo, cuyo propósito es hacer que el alumno realice, actúe. Es en suma, el método de determinar una tarea y pedirle al alumno que la lleve a cabo. Intenta imitar la vida, ya que todas las acciones del hombre no son otra cosa que realizaciones de proyectos. Podemos encontrar cuatro tipos principales de proyectos:
2. Proyecto de Tipo Constructivo: Se propone realizar algo concreto.

3. Proyecto de Tipo Estético: Se propone disfrutar del goce de algo como la música, la pintura, etc.
4. Proyecto de Tipo Problemático: Se propone resolver un problema en el plano intelectual.
5. Proyecto de Aprendizaje: Se propone adquirir conocimientos o habilidades.

Las etapas del proyecto son:

1. Descubrimiento de una situación o relación del proyecto
2. Definición y Formulación del Proyecto
3. Planeamiento y Compilación de Datos
4. Ejecución
5. Evaluación del Proyecto

Plan Dalton: Se debe a Helen Parkhurst, que lo aplicó en la ciudad de Dalton, Massachussets, en el año de 1920. Se basa en la actividad, individualidad y libertad, y su objetivo principal consiste en desenvolver la vida intelectual. Cultiva también la iniciativa toda vez que deja al alumno la oportunidad de escoger los trabajos y los momentos de realizarlos. Dos de sus principales inconvenientes son: acentúa exageradamente la individualidad y su carácter es esencialmente intelectual.

Otras particularidades del Plan son:

- Conferencias
- Boletín Mural
- Hoja de Tareas

3. Técnica Winnetka: Debida a Carleton W. Eashburne, fue aplicada por primera vez en las escuelas de Winnetka, Chicago. Procura conjugar las ventajas del trabajo individualizado con las del trabajo colectivo, sin perder de vista, empero, las diferencias individuales. La doctrina del método se basa en algunos principios esenciales. Contiene medidas que permiten al alumno estudiar solo y controlarse a sí mismo. Al finalizar la unidad el alumno es sometido a un test de control y de acuerdo a los resultados continuará adelantando en los estudios o hará estudios suplementarios para vencer las deficiencias comprobadas.

4. Enseñanza por Unidades: Llamada también "Plan Morrison" o además "Plan de Unidades Didácticas", es debida a Henry C. Morrison. Guarda estrecha relación con los pasos formales de Herbart, que eran de modelo fuertemente intelectual. Los pasos formales de Herbart eran: 1er. Paso: Preparación; 2do. Paso: Presentación; 3er. Paso: Comparación; 4to. Paso: Recapitulación o Generalización y 5to. Paso: Aplicación. Como hemos dicho, las fases del Plan de Unidad de Morrison guardan mucha similitud con los pasos formales herbatianos, veámoslos:

1. Fase de Exploración; 2. Fase de Presentación; 3. Fase de Asimilación; 4. Fase de Organización y 5. Fase de Recitación. Morrison prevé tres tiempos para consolidar el aprendizaje: estimulación asimilación y reacción. Las dos primeras fases constituyen para él la estimulación; la tercera constituye la asimilación propiamente dicha y por último las fases cuarta y quinta representan la reacción.

Morrison establece los siguientes tipos de enseñanza, según su naturaleza, objetivos, procesos de enseñanza y productos del aprendizaje:

- Tipo Científico: Que se preocupa por la comprensión y la reflexión.
- Tipo de Apreciación: Que presta especial atención a los juicios de valor.
- Tipo de Artes Prácticas: Que se ocupa de la acción sobre elementos concretos.
- Tipo de Lenguaje y Artes: Que atiende a la expresión por medio de la palabra oral y escrita.
- Tipo de Práctica Pura: Que se ocupa de aspectos prácticos de las diversas disciplinas.

5. Enseñanza Programada: Constituye la más reciente tentativa de individualizar la enseñanza, a fin de permitir que cada alumno trabaje según su propio ritmo y posibilidades. Su sistematización se debe a B.

F. Skinner. Su aplicación es apropiada para los estudios de índole intelectual y sus resultados vienen siendo alentadores: casi de un 50% más de los que se tienen con la enseñanza colectiva. La instrucción programada se puede efectuar con el auxilio de máquinas, anotaciones o libros.

Métodos de Enseñanza Socializada: Tienen por principal objeto sin descuidar la individualización, la integración social, el desenvolvimiento de la aptitud de trabajo en grupo y del sentimiento comunitario, como asimismo el desarrollo de una actitud de respecto hacia las demás personas.

El Estudio en Grupo: Es una modalidad que debe ser incentivada a fin de que los alumnos se vuelquen a colaborar y no a competir. M. y H. Knowles dicen que las características de un grupo son: 1) Una unión definible; 2) Conciencia de Grupo; 3) Un sentido de participación con los mismos propósitos; 4) Independencia en la satisfacción de las necesidades; 5) Interacción y 6) Habilidad para actuar de manera unificada.

Algunos métodos basados en el estudio en grupo: A continuación se presentan algunos métodos de enseñanza basados en el estudio en grupo. Ellos son: socializado individualizante, discusión, asamblea y panel.

1. Método Socializado - Individualizante: Consiste en proporcionar trabajos en grupos e individuales procurando, también, atender a las preferencias de los educandos. Puede presentar dos modalidades:

Primera Modalidad: Consiste en seis pasos: Presentación, Organización de Estudios, Estudio propiamente dicho, Discusión, Verificación del Aprendizaje e Individualización. Es aplicable sobre todo en los últimos años de la escuela primaria en secundaria.

DESARROLLO DE CAPACIDADES

El objetivo primero y fundamental de la educación es proporcionar a los niños/as una formación plena, dirigida al desarrollo de su capacidad para ejercer, de manera crítica y en una sociedad plural, la libertad, la tolerancia y la solidaridad. En esta definición se ve como el fin último que persigue nuestro actual sistema educativo es el de formar las capacidades necesarias para hacer del sujeto un ser autónomo, responsable y protagonista de la sociedad en que vive.

Las capacidades o competencia que recogen los objetivos generales pueden luego manifestarse en conductas concretas muy variadas (formulación de objetivos didácticos) que no pueden especificarse en una

propuesta que pretende ser abierta y flexible. El énfasis se pone, por tanto, en el proceso de enseñanza y aprendizaje que se desarrolla a lo largo de toda la etapa de educación preescolar e infantil, que permite que, al final de ellas, el alumno haya desarrollado una determinada capacidad que le permitirá actuaciones muy diversas.

El desarrollo de capacidades es el proceso de internalización de saberes y habilidades que permite a las personas, grupos y organizaciones resolver problemas, desempeñar funciones y tomar decisiones orientadas a mejorar su calidad de vida, constituyéndose en un instrumento que contribuye a fortalecer y agilizar el proceso de descentralización, siendo el medio más eficaz para resolver autoridad y recursos a los a los gobiernos locales y generar mecanismos de control y participación de la sociedad civil.

CONCEPTUALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE.

EVALUACIONES COGNITIVAS.

El enfoque cognitivo supone que los objetivos de una secuencia de enseñanza, se hallan definidos por los contenidos que se aprenderán y por el nivel de aprendizaje que se pretende lograr. Por otra parte, las

habilidades cognitivas a desarrollar siempre se encuentran en vinculación directa con un contenido específico.

En síntesis, son tres etapas en el proceso de enseñanza, la primera pretende preparar al alumno a través de la búsqueda de saberes previos que podrían propiciar u obstaculizar el aprendizaje, la segunda, la de activar los conocimientos previos al presentar los contenidos y, finalmente, estimular la integración y la transferencia en virtud de la nueva información adquirida.

De esta manera cuando nosotros estamos evaluando sin duda alguna lo que se busca es que el alumno identifique y descubra las características de cualquier objeto, a su vez distinga lo importante del objeto.

Para esto se debe lograr que el estudiante compare lo común y lo diferente de las cosas, las ideas según los distintos niveles de abstracción ya que es importante comparar de modo ajustado a los objetos para poder dar un criterio de veracidad que se ajuste a la realidad.

Par esto actualmente se hace necesario la introducción de la tecnología para que hagan más atractivas nuestras intervenciones al momento de dar clases y al momento de realizar talleres, para lograr esto el niño por su capacidad puede representar mentalmente figuras, épocas, ideas y

hacerlo con detalle y exactitud. Si se representa bien, hallara con facilidad y con gusto y armonía las nuevas herramientas de estudio.

Por esta razón al momento de evaluar el maestro debe centrarse en transferir conceptos, leyes, principios de la vida ordinaria que es la que nos rodea y aplicarlos a los contenidos en clase aplicando las herramientas que llamen cada día más la atención del niño y arrastre su gusto y entusiasmo por aprender.

TEORIAS DEL APRENDIZAJE

Diversas teorías nos ayudan a comprender, predecir y controlar el comportamiento humano, elaborando a su vez estrategias de aprendizaje y tratando de explicar cómo los sujetos acceden al conocimiento. Su objeto de estudio se centra en la adquisición de destrezas y habilidades en el razonamiento y en la adquisición de conceptos.

Pero ¿cuándo sabemos que una teoría es mejor que otra? Según Lakatos, cuando reúne estas condiciones:

- Tener un exceso de contenido empírico con respecto a la teoría anterior, es decir, predecir hechos que aquella no predecía.

- Explicar el éxito de la teoría anterior, es decir, explicar todo lo que aquella explicaba.
- Lograr, corroborar empíricamente al menos una parte de su exceso de contenido.

Por consiguiente, lo que caracteriza una buena teoría en la terminología, es su capacidad para predecir e incorporar nuevos hechos, frente a aquellas otras teorías que se limitan a explorar lo ya conocido.

Un programa puede ser progresivo teóricamente cuando realiza predicciones nuevas aunque no sean corroboradas o empíricamente cuando corrobora a alguna de las predicciones. Un programa progresivo puede dejar de serlo cuando agota su capacidad predictiva y se muestra incapaz de extenderse hacia nuevos dominios si logra hacer nuevas predicciones parcialmente corroboradas.

Lakatos piensa que una nueva teoría se impondrá sobre otra vigente, cuando además de explicar todos los hechos relevantes que esta explicaba, se enfrenta con éxito a algunas de las anomalías de las que la teoría anterior no podrá darse cuenta. Las teorías del aprendizaje conforman un variado conjunto de marcos teóricos que a menudo comparten aspectos y cuestiones o incluso, suponen postulados absolutamente contradictorios.

Piaget, Biólogo, pedagogo y psicólogo suizo, afirmaba que tanto el desarrollo psíquico como el aprendizaje son el resultado de un proceso de equilibración. Los resultados del desarrollo psíquico están predeterminados genéticamente. Las estructuras iniciales condicionan el aprendizaje. El aprendizaje modifica y transforma las estructuras, y así, permiten la realización de nuevos aprendizajes de mayor complejidad. El aprendizaje es un proceso de adquisición en un intercambio con el medio, mediatizado por las estructuras (Las hereditarias y las construidas).

Ausubel propone su teoría del aprendizaje significativo, en 1973. La teoría de Ausubel toma como elemento esencial, la instrucción. Para Ausubel el aprendizaje escolar es un tipo de aprendizaje que alude a cuerpos organizados de material significativo. Le da especial importancia a la organización del conocimiento en estructuras y a las reestructuraciones que son el resultado de la interacción entre las estructuras del sujeto con las nuevas informaciones.

Vigotsky el aprendizaje es el proceso de internalización de la cultura, y en cada individuo da significado a lo que percibe en función de su propia posibilidad de significación y a la vez, incorpora nuevas significaciones. La internalización se produce a través de una actividad que implica la reconstrucción y resignificación del universo cultural. Este es un proceso

interactivo, en el que la acción parte del sujeto, pero a la vez, está determinada por el mundo exterior. Vigotsky logra equilibrar las posiciones del sujeto y el objeto.

Las teorías cognitivas de la enseñanza – aprendizaje son: la zona de desarrollo próximo de Vigotsky, la epistemología genética de Piaget, el aprendizaje por descubrimiento de Bruner, el aprendizaje significativo de Ausubel y la teoría del aprendizaje adoptada por la pedagogía conceptual de Miguel y Julián de Zubiria Samper que integra y conceptualiza los enfoques citados anteriormente.

- Teorías asociativas, asociacionistas o del condicionamiento. Están basadas en el esquema estímulo-respuesta y refuerzo-contigüidad.
- Teoría funcionalista. Conciben el aprendizaje como el proceso adaptativo del organismo al medio mediante una serie de actividades psíquicas o funciones dinámicas.
- Teorías estructuralistas. Explican el aprendizaje como una cadena de procesos interrelacionados dirigidos a las formaciones de estructuras mentales.
- Teorías psicoanalíticas. Basadas en la psicología freudiana, han influido en las teorías del aprendizaje elaboradas por algunos conductistas como la teoría de las presiones innatas.

- Teorías no directivas. Centran el aprendizaje en el propio yo y en las experiencias que el individuo posee.
- Teorías matemáticas, estocásticas. Se basan fundamentalmente en la utilización de la estadística para el análisis de los diferentes estímulos (principalmente sociales) que intervienen en el aprendizaje. Son muy numerosos los estudios en este campo.
- Teorías centradas en los fenómenos o en áreas y clases particulares de comportamiento, tales como curiosidades, refuerzo, castigo, procesos verbales, etc. Esta tendencia junto a las matemáticas ha adquirido un gran impulso en la actualidad.
- Teorías cognitivas.
- Teoría conductista o behaviorista.
- A continuación se tratarán las corrientes filosóficas más destacadas:

MODELO PEDAGÓGICO HUMANISTA Y TECNOLÓGICO

Con la integración de las NTICs a la educación, el modelo tradicional de enseñanza debe transformarse en un modelo enfocado en el “aprender a aprender”.

Muchas investigaciones, especialmente de las corrientes constructivistas, hacen énfasis en el aprendizaje como proceso interno, que realiza quien

aprende por sí mismo, como proceso activo de construcción de conocimientos, que no pueden adquirirse de forma pasiva. Los datos memorizados pueden ser repetidos o algunas habilidades adquiridas se pueden poner en práctica, pero no es posible construir de ese modo aprendizajes sólidos, que permitan enfrentar situaciones nuevas.

El modelo Pedagógico de la DNSAV se fundamenta en el Humanismo Tecnológico que postula que el hombre debe acertar a utilizar la técnica y la tecnología al servicio del hombre,” donde no se separe “como día a día se va haciendo, tecnología de humanismo; por el contrario unir ambos términos para lograr una interrelación que justifique el progreso de la sociedad junto a su característica básica: el carácter humanitario de la persona”; donde “el desarrollo tecnológico debe ir así avanzando, en paralelo, haciendo siempre referencia al bien del género humano.”

Entonces se hace posible un adelanto tecnológico en la educación en donde no participe el docente, actualmente los programas realizados están enfocados cada vez más a que el alumno aprenda mediante ayudas virtuales supervisadas por el maestro. Desde esta reflexión, el modelo humanista tecnológico surge como una respuesta a satisfacer las necesidades de una sociedad sumergida en un ambiente futurista, el cual carece de un educador preparado que cumpla con esas expectativas de cambio y modernidad.

El modelo humanista tecnológico nace por la necesidad de “actualizar” a la educación y sus componentes bajo un marco tecnológico puro. Es importante centrarse en el cambio sustancial que ha tenido la sociedad con respecto a la inclusión de la informática y la tecnología en su diario vivir, introduciéndose en la vida de las personas como una de las necesidades básicas del hombre actual.

2.5 HIPÓTESIS

La aplicación del hot potatoes incidirá en las evaluaciones cognitivas de los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Pillaro, provincia de Tungurahua, periodo Junio – Octubre de 2010

2.6 SEÑALAMIENTO DE VARIABLES.

Unidad de observación: Estudiantes de educación básica de la Escuela Juan Francisco Montalvo.

Variables Independiente: Los hot potatoes

Variable Dependiente: Evaluaciones cognitivas

Término de la relación: Incidirá

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1 MODALIDAD BÁSICA DE LA INVESTIGACIÓN.

Esta investigación será de campo porque el estudio de la problemática se llevará a cabo en el lugar de los hechos y se enfocará en los niños de la escuela y la aplicación de los hot potatoes en la educación.

Otras de las modalidades básicas que se empleará en este trabajo investigativo será la investigación documental – bibliográfica, puesto que se utilizará fuentes primarias y secundarias de la información para la debida sustentación teórica de las variables independiente y dependiente.

3.2 TIPOS DE INVESTIGACIÓN.

La investigación es de tipo cuantitativa porque indaga y cuantificará las características de la incidencia de una nueva metodología de enseñanza; formula hipótesis sobre el aprendizaje y selecciona las posibles estrategias a utilizar en la aplicación de este método de enseñanza.

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

Está conformada por 40 estudiantes, 18 de quinto, 10 de sexto y 12 de séptimo de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro, 3 docentes de aula.

3.4 OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES.

Variable Independiente: Los hot potatoes

Cuadro No. 1

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS - INSTRUMENTOS
<p>Hot potatoes se conceptúa como:</p> <p>Un conjunto de herramientas de autor que permiten elaborar ejercicios interactivos educativos y dinámicos de autoevaluación repaso y comprensión, sin necesidad de tener ningún tipo de conocimiento en lenguaje web</p>	<p>Herramientas de autor</p> <p>Dinámica</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Formas • tamaños • Sonidos • Imágenes • Colores • Alegre • Movimiento 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cree que se pudiera aplicar programas simulados con preguntas y respuestas en la preparación de los estudiantes para rendir un examen? SI - NO • ¿Piensa que los esquemas infantiles ayudarían a llamar la atención de los estudiantes al momento de prepararse para un examen? SI - NO 	<p>Encuesta</p>

Variable Dependiente: Evaluaciones cognitivas

Cuadro No. 2

CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS BÁSICOS	TÉCNICAS INSTRUMENTOS
<p>Las evaluaciones cognitivas: Evaluación de lo que el alumno identifica propiciando el descubrimiento del conocimiento adquirido y mediante el cual comunica al docente los logros adquiridos.</p>	<p>Conocimiento</p> <p>Comunicación</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Previos • Básicos • Avanzados • Verbal • Gestual • Escrita 	<ul style="list-style-type: none"> • ¿Puede el maestro interactuar conjuntamente con el hot potatoes al momento desarrollar la clase? SI - NO • ¿Cree que el estudiante se centrará en estas herramientas y no desarrollará el interés por investigar y solucionar sus inquietudes? SI – NO. 	<p>Encuesta</p>

Elaborado por: Jackeline del Rocío Atiaja Soria

3.5 PLAN DE RECOLECCIÓN DE LA INFORMACIÓN.

De acuerdo con la hipótesis de la información y el enfoque escogido vamos a considerar los siguientes elementos:

- Sujetos: Los estudiantes del quinto, sexto y séptimo año de la escuela Juan Francisco Montalvo.
- Técnica: Encuestas.
- Instrumentos: Cuestionarios
- Recursos de apoyo: Un investigador.

3.6 PLAN DE PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.

La utilidad de los resultados recopilados a través de las entrevistas, encuestas permitirá validar la hipótesis planteada y contar con elementos básicos para estructurar la propuesta.

Se seguirán los siguientes pasos:

- Diseño y elaboración de los cuestionarios
- Aplicación de la entrevista y fichas de observación.
- Clasificación de la información mediante la revisión de los datos recopilados.
- Categorización y clasificación de las respuestas
- Tabulación de las respuestas.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 ENCUESTA APLICADA A LOS DOCENTES.

Pregunta No. 1: ¿Conoce en qué consisten los hot potatoes y su aplicación en la educación?

Cuadro No. 3

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100
No	0	0
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Gráfico No. 3



Elaborado por: Jackeline Atiaja

Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

De acuerdo con los resultados obtenidos en la primera pregunta de la encuesta aplicada a los docente, si conocen el hot potatoes y su aplicación en la educación.

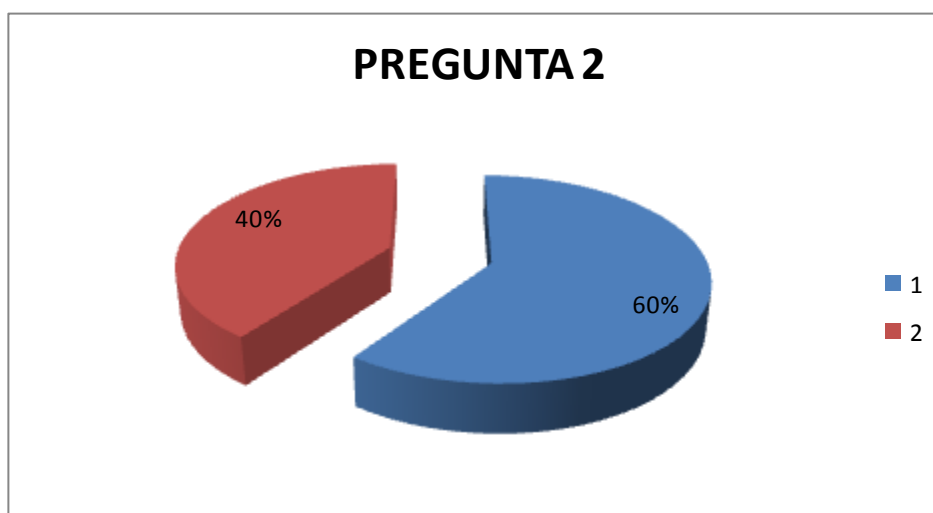
Pregunta No. 02: ¿Cree que se pudiera aplicar programas simulados con preguntas y respuestas en la preparación de los estudiantes para rendir un examen?

Cuadro No. 4

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60
No	2	40
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Grafico No. 4



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

Con la tabulación de datos de la pregunta No. 02, si es posible aplicar programas simulados con preguntas y respuestas en la preparación de los estudiantes para rendir un examen.

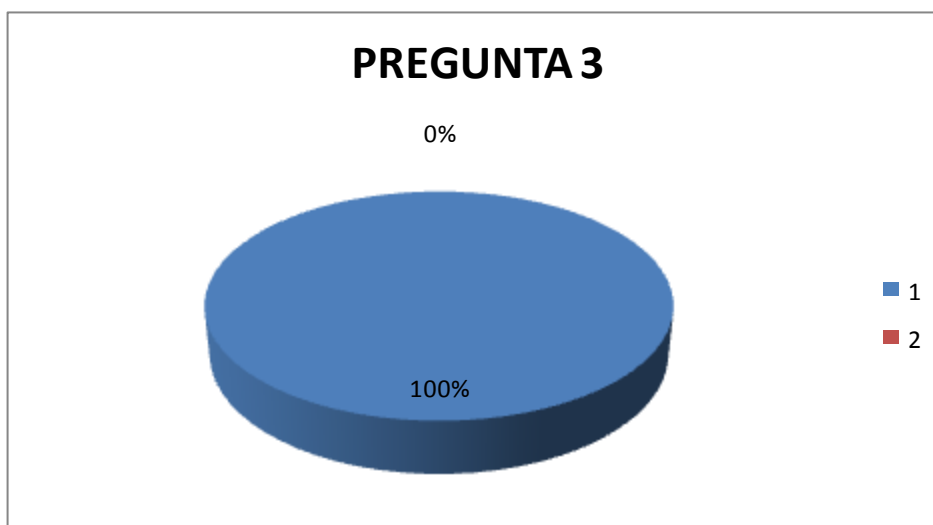
Pregunta No. 03: ¿Piensa que las animaciones y esquemas infantiles ayudarían a llamar la atención de los estudiantes al momento de prepararse para un examen?

Cuadro No. 5

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100
No	0	0
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Gráfico No. 5



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

Respecto a la pregunta No. 03 el 100% cree que las animaciones y esquemas infantiles ayudarían a llamar la atención de los estudiantes al momento de prepararse para un examen.

Pregunta No. 04. ¿Cree que los padres estarían preparados para guiar a sus hijos al momento de ocupar este programa llamado hot potatoes?

Cuadro No. 6

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	5	100
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Gráfico No. 6



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

De acuerdo con la respuesta de la pregunta No. 4 los tres maestros encuestados creen que los padres no podrían ayudar a sus hijos en la utilización del hot potatoes.

Pregunta No. 05: ¿Puede el maestro interactuar conjuntamente con los hot potatoes al momento desarrollar la clase?

Cuadro No. 7

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	5	100
No	0	0
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Grafico No. 7



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes

Análisis e interpretación:

Con la tabulación de datos de la pregunta No. 05 se tiene que el 100% de los encuestados creen que si se puede desarrollar la clase interactuando conjuntamente con el hot potatoes.

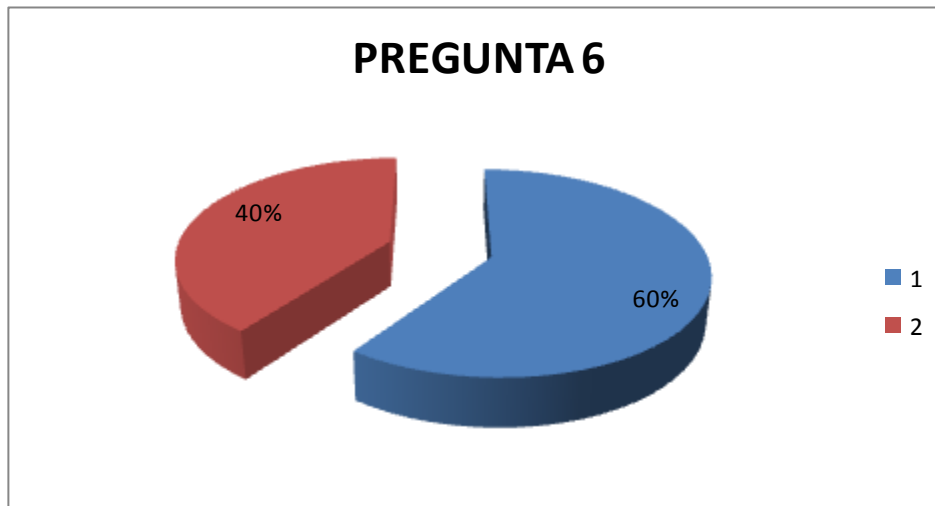
Pregunta No. 06: ¿Tendrán los niños el interés para estudiar con la ayuda del hot potatoes?

Cuadro No. 8

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60
No	2	40
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Grafico No. 8



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

Dando respeto a la respuesta de la pregunta N0.-6 se tiende que los niños si pondrían más interés para estudiar con la ayuda del hot potatoes

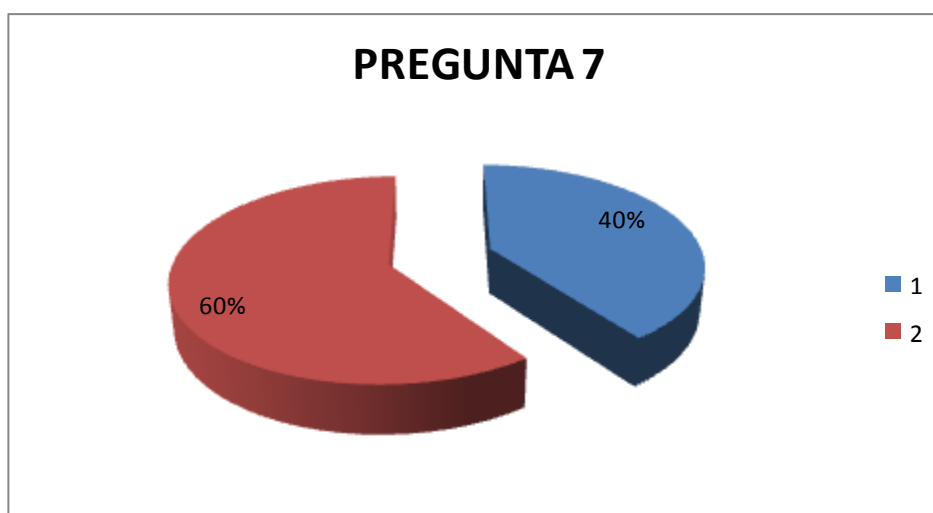
Pregunta No. 07: ¿Cree que el estudiante tendrá un aprendizaje memorista y no significativo?

Cuadro No. 9

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	2	40
No	3	60
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Grafico No. 9



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

El 67% cree que los estudiantes si tienen un aprendizaje significativo, y el 33% cree que el aprendizaje de los estudiantes es memorista.

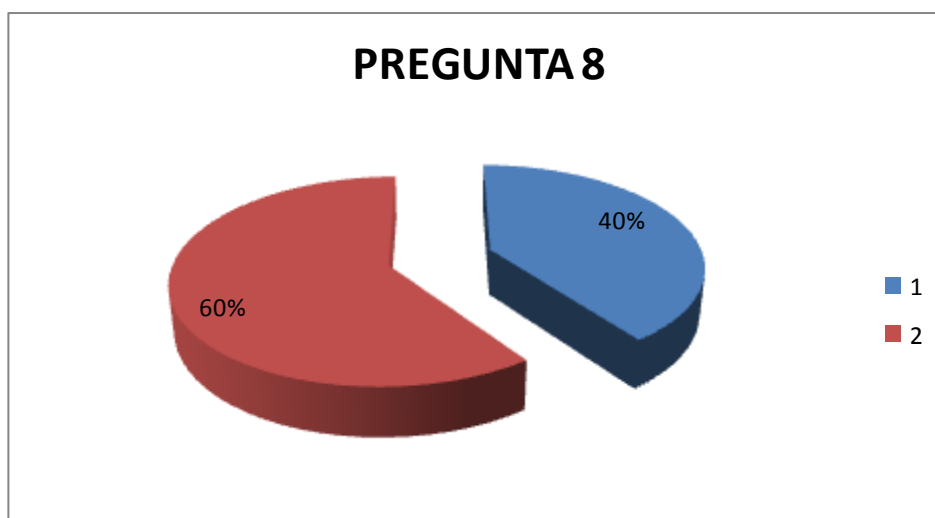
Pregunta No. 08: ¿Cree usted que el estudiante pueda disminuir el interés por estudiar a través del libro?

Cuadro No. 10

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	3	60
No	2	40
Total	5	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Gráfico No. 10



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los docentes.

Análisis e interpretación:

Si se cree que el estudiante puede disminuir el interés por estudiar en un libro, a excepción de un maestro que piensa que el utilizar el hot potatoes

no es impedimento para que el alumno pierda el deseo por estudiar en los libros.

ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS.

Pregunta 01. ¿Le gusta utilizar la computadora?

Cuadro No. 11

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100
No	0	0
Total	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Gráfico No. 11



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Análisis e interpretación:

El 100% de los niños encuestados manifiestan que sí les gusta utilizar la computadora, por ende el uso de la misma será de gran ayuda en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Pregunta 02. ¿Utiliza la computadora para realizar los trabajos escolares?

Cuadro No. 12

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100
No	0	0
Total	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Gráfico No. 12



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Análisis e interpretación:

El 100% de los niños ocupan la computadora para realizar trabajos escolares, por ello el hot potatoes les será de gran ayuda en sus tareas.

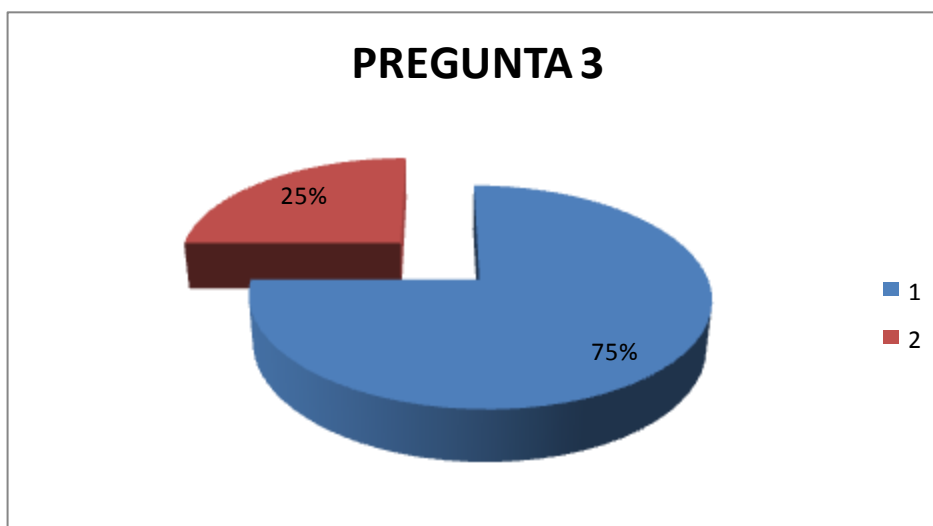
Pregunta 03. ¿Le gustan los crucigramas, ejercicios de elección múltiple, acompañados de figuras y animaciones?

Cuadro No. 13

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	30	75
No	10	25
Total	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños

Gráfico No. 13



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños

Análisis e interpretación:

De acuerdo a la tabulación de resultados, se tiene que 30 alumnos les gustan los crucigramas y los ejercicios de elección múltiple, y a 10 alumnos no les gusta.

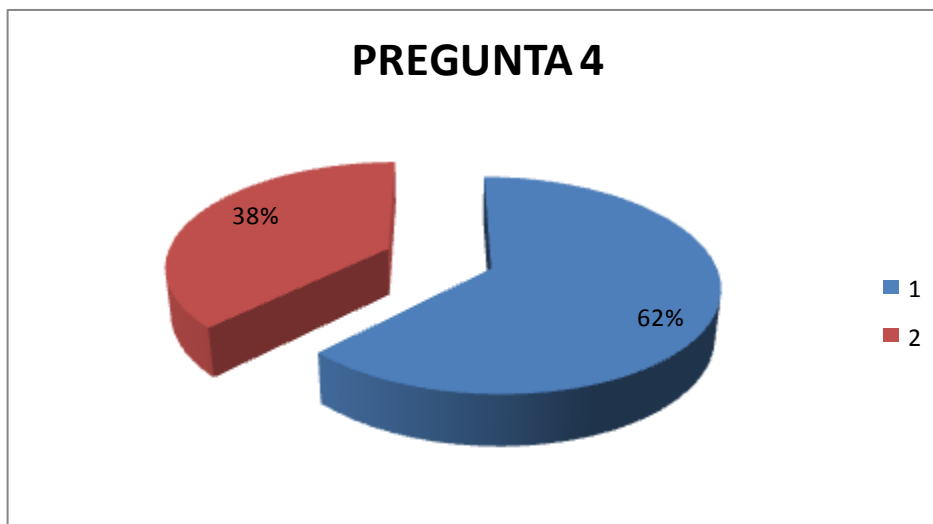
Pregunta 04: ¿Le gustaría ocupar la computadora en las clases de matemática, ciencias naturales, ciencias sociales y lenguaje?

Cuadro No. 14

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	25	63
No	15	38
Total	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Gráfico No. 14



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños

Análisis e interpretación:

Los niños en una cantidad del 62% manifiestan que si les gustaría, ocupar la computadora en las materias básicas y el 38 % no desean utilizar el ordenador en las materias antes mencionadas.

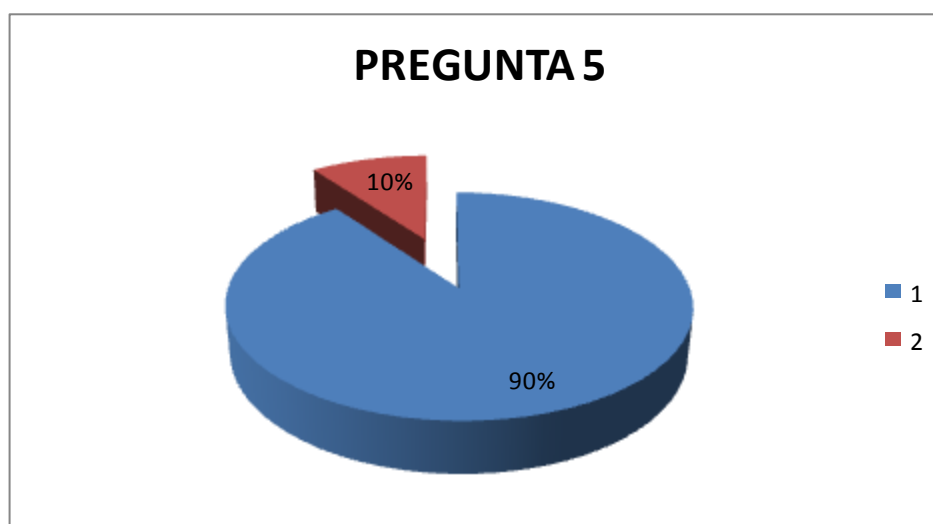
Pregunta 05: ¿Le gustaría realizar las pruebas mensuales en el computador, y al mismo tiempo verificar respuestas?

Cuadro No. 15

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	36	90
No	4	10
Total	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Gráfico No. 15



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños

Análisis e interpretación:

La gran mayoría de niños es decir el 90% si les gustaría esta modalidad de evaluación, a excepción del 10% que no les gusta las evaluaciones a si sea en un computador.

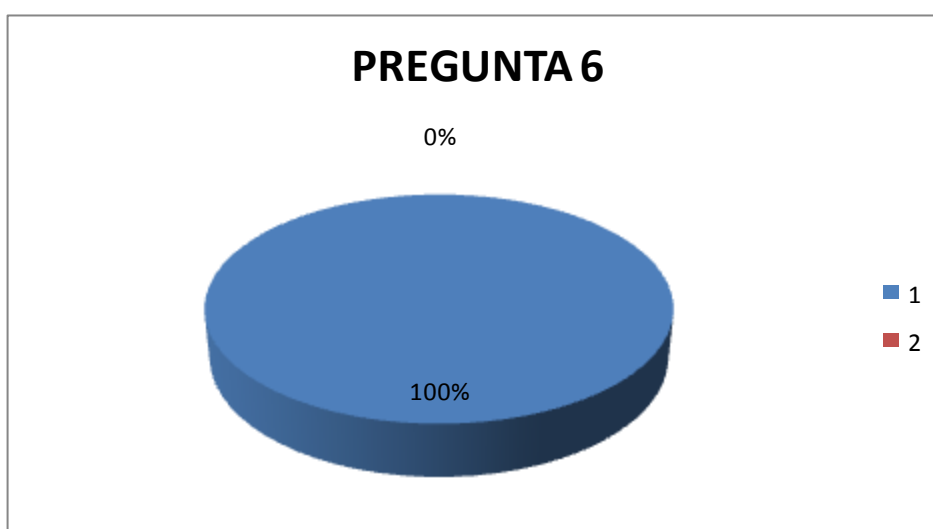
Pregunta 06: ¿Le gustaría practicar en la computadora las lecciones que le envía el maestro a casa?

Cuadro No. 16

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	40	100
No	0	0
Total	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Gráfico No. 16



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños

Análisis e interpretación:

Los niños en un 100% manifiestan que si les gustaría estudiar en la computadora, esto es de gran ayuda ya que nos facilita la implementación del hot potatoes en las evaluaciones de los alumnos.

Pregunta 07: ¿Ha escuchado o conoce algo sobre el programa hot potatoes?

Cuadro No. 17

Alternativa	Frecuencia	Porcentaje
Si	0	0
No	40	100

Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños.

Gráfico No. 17



Elaborado por: Jackeline Atiaja
Fuente: Encuesta aplicada a los niños

Análisis e interpretación:

El 56% manifiestan que si ha escuchado o conoce algo sobre el hot potatoes mientras que el 44% no conoce sobre el programa.

4.2. PRUEBA DEL CHICUADRADO O JICUADRADO (X^2)

TEMA: La aplicación de “hot potatoes” y su incidencia en la evaluación cognitiva en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año , de la escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Pillaro provincia de Tungurahua ,período Junio-octubre de 2010.

1. PLANTEAMIENTO DE LA HIPÓTESIS

Ho: La aplicación de “hot potatoes ” no incide en la evaluación cognitiva en los estudiantes de quinto, sexto, séptimo año , de la escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Pillaro, provincia de Tungurahua , periodo Junio – octubre de 2010.

H1: La aplicación de “Hot potatoes ” incide en la evaluación cognitiva en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año , de la escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Pillaro ,provincia de Tungurahua, período junio-octubre de 2010.

2. SELECCIÓN DEL NIVEL DE SIGNIFICACIÓN

Se utilizara el nivel $\alpha=0.05$

3. DESCRIPCIÓN DE LA POBLACIÓN

Se extrajo una muestra de 40 estudiantes, a quienes se los aplicó un cuestionario sobre el tema que contiene dos categorías.

4. ESPECIFICACIÓN DEL ESTADÍSTICO

De acuerdo a la tabla de contingencia 4x2 utilizaremos la formula

X^2 = Chicuadrado

Σ = Suamtoria

O= Frecuencias Observadas

E=Frecuencias esperadas

5. ESPECIFICACIONES DE LAS REGIONES DE ACEPTACIÓN Y RECHAZO:

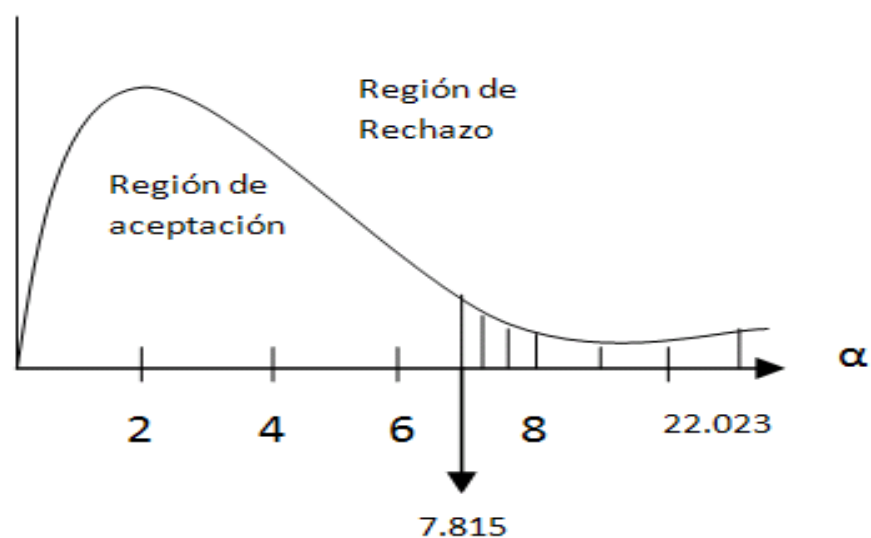
Para decidir sobre estas regiones ,primero determinamos los grados de libertad conociendo que el cuadrado esta formado por 4 filas y 2 columnas .

$$gl= (f-1)(c-1)$$

$$gl= (4-1)(2-1)$$

$$gl = 3 \times 1 = 3$$

Entonces con tres grados de libertad y un nivel $\alpha=0.05$ tenemos en la tabla de chiquadrado el valor de 7.8715. Por tanto se acepta la hipótesis nula cuando los valores calculados son mayores de 7.815. La presentación grafica seria



6. RECOLECCIÓN DE DATOS Y CÁLCULOS ESTADÍSTICOS

Frecuencia

Preguntas	Categoría		Subtotal
	SI	NO	
1. ¿Le gusta utilizar la computadora?	40	0	40
3. ¿Le gustaría los crucigramas ejercicios de elección múltiple acompañados de figuras y animaciones?	30	10	40
4. ¿Le gustaría ocupar la computadora en clases de matemática, ciencias naturales, ciencias sociales y lenguaje?	25	15	40
5. ¿Le gustaría realizar las pruebas mensuales en el computador y al mismo tiempo verificar respuestas?	36	4	40
Subtotales	131	29	160

Frecuencia

Preguntas	Categoría		Subtotal
	SI	NO	
1. ¿Le gusta utilizar la computadora?	32.75	7.25	
3. ¿Le gustaría los crucigramas ejercicios de elección múltiple acompañados de figuras y animaciones?	32.75	7.25	
4. ¿Le gustaría ocupar la computadora en clases de matemática, ciencias naturales, ciencias sociales y lenguaje?	32.75	7.25	
5. ¿Le gustaría realizar las pruebas mensuales en el computador y al mismo tiempo verificar respuestas?	32.75	7.25	
Subtotales	131	160	

Calculo del chi cuadrado

O	E	O-E	(O-E) ²	(O-E) ² /E
40	32.75	7.25	52.5625	1.604
0	7.25	-7.25	52.5625	7.25
30	32.75	-2.75	7.5625	0.231
10	7.25	2.75	7.5625	1.043
25	32.75	-7.75	60.0625	1.833
15	7.25	7.75	60.0625	8.284
36	32.75	3.25	10.5625	0.322
4	7.25	-3.25	10.5625	1.456
160	160			22.023

7. Decisión:

Para tres grados de libertad a un nivel $\alpha=0.05$ se se obtiene en la tabla del chicuadrado 7.815 y como el valor de chicuadrado calculado es 22.023 se encuentra fuera de la región de aceptación, entonces se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis a Hternativa que dice “La aplicación de “hot potatoes ” incide en la evaluación cognitiva en los estudiantes de quinto, sexto y séptimo año de la escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Pillar, provincia de Tungurahua ,período Junio – Octubre de 2010

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. CONCLUSIONES

- Los hot potatoes constituyen una nueva herramienta de estudio, en cierta forma constituye una nueva herramienta de estudio y verificación en donde el estudiante puede verificar lo que ha aprendido, y corregir sus errores.
- El uso de los hotpotatoes es aplicable a la educación, depende si en mucho de la estrategia que aplique el maestro, de la habilidad que tenga el mismo para poder guiar al alumno hacia medio de aprendizaje, adicionalmente de los conocimientos informáticos que tenga el alumno.
- Otra faceta muy importante en la aplicación de este programa de verificación de conocimientos es la facilidad y acceso que tenga el maestro a las distintas modificaciones que puede hacer a las preguntas, para esto el maestro debe recibir una capacitación que le ayude a programar e ir modificando el programa según las reformas curriculares que se den.

5.2. RECOMENDACIONES

- Un porcentaje considerable de estudiantes necesita del desarrollo de nociones para poder tener una base en la formación de las diversas destrezas y se ha tomado como punto de partida las clases de computación que reciben los alumnos, por tal es imprescindible que el maestro de computación se centre en ayudar al alumno al manejo de este programa de estudio.
- Los directivos y los docentes de la Escuela “Juan Francisco Montalvo” deben poner énfasis en tratar de implementar esta modalidad de aprendizaje, actualmente constituye ya una herramienta de enseñanza virtual en donde el alumno verifica sus conocimientos y aprende de sus errores.
- Realizar autogestión para que los maestros comiencen a capacitarse en el uso de esta herramienta, para lo cual las autoridades del plantel deben comenzar a pensar primero en dotar a las aulas de pantallas virtuales y del software necesario para este objetivo.

CAPÍTULO VI

PROPUESTA

TEMA: Aplicación de un manual con técnicas que permitan el uso de los Hot potatoes en los niños de los quinto – sexto y séptimo años de educación básica de la Escuela Juan Francisco Montalvo del cantón Píllaro.

6.1 DATOS INFORMATIVOS

Institución: Escuela “Juan Francisco Montalvo”

Tipo: Fiscal

Dirección: Cantón Píllaro

Beneficiarios: Estudiantes y Maestros.

6.2 ANTECEDENTES DE LA PROPUESTA.

El desarrollo de nuevas herramientas es importante porque contribuyen al mejoramiento del proceso de enseñanza – aprendizaje; es por eso que los padres y maestros se preocupan de brindar las herramientas necesarias para que los niños logren tener un aprendizaje significativo,

para esto los hot potatoes constituyen una gran herramienta de estudio que por su facilidad de manejo se pone al alcance de los niños, para esto se debe realizar varias actividades que estimulen el uso de este programa, realizando ejercicios en conjunto, evaluando progresivamente las clases con el uso de este programa.

6.3 JUSTIFICACIÓN

En los planteles educativos hay maestros que limitan el aprendizaje enseñando los contenidos de una sola manera a los estudiantes limitándoles en su aprendizaje, y cuartando la evolución de aprendizaje en ellos, evitando el desarrollo de destrezas y nociones básicas necesarias para su aprendizaje.

La implementación de los hot potatoes constituye un avance en el proceso enseñanza – aprendizaje, estimula su percepción, desarrolla sus sentidos, crea en ellos la habilidad de auto evaluarse y por tanto corregir los errores que muchas veces el maestro no puede captar en el alumno.

6.4 OBJETIVOS

6.4.1 Objetivo General.

Desarrollar el uso de los hot potatoes en los niños de quinto – sexto - séptimo Año de Educación Básica de la Escuela “Juan Francisco Montalvo” mediante la utilización de un tutorial del programa.

6.4.2 Objetivos Específicos.

- Socializar con los docentes la propuesta elaborada del uso de hot potatoes.
- Aplicar la propuesta con los estudiantes y verificar los logros obtenidos.

6.5 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

La presente propuesta es factible de realizarse por contar con el apoyo y la predisponían de los maestros del plantel estudiado, también se dispone de tiempo, recursos, espacio físico. Además se cuenta con el material para otorgar al maestro y así mejorar la aplicación de técnicas y

metodología que permita el desarrollo de la aplicación de los hot potatoes en los niños de los quintos – sexto -séptimo año de Educación Básica.

6.6 FUNDAMENTACIÓN

Hot Potatoes es un conjunto de seis herramientas de autor, que permiten elaborar ejercicios interactivos basados en páginas Web de seis tipos básicos. El maestro como tal está capacitado para manejar este tipo de herramienta, el mismo provoca una interactividad entre el maestro – hot potatoes – y alumnos.

La interactividad de los ejercicios se consigue mediante Java Script, y las versiones superiores de internet Explorer y similares.

Las herramientas del programa admiten cambios en los caracteres, lo que le permitirá al maestro a crear ejercicios en cualquier lengua basada en el conjunto de caracteres del alfabeto romano, incluyendo el francés, el alemán y otras lenguas europeas.

Aunque los ejercicios se elaboran utilizando Java Script, el maestro no necesita saber nada sobre Java Script para poder utilizar estas aplicaciones. Todo lo que necesita es introducir sus datos -- textos, preguntas, respuestas etc. -- y el programa se encargará de generar las

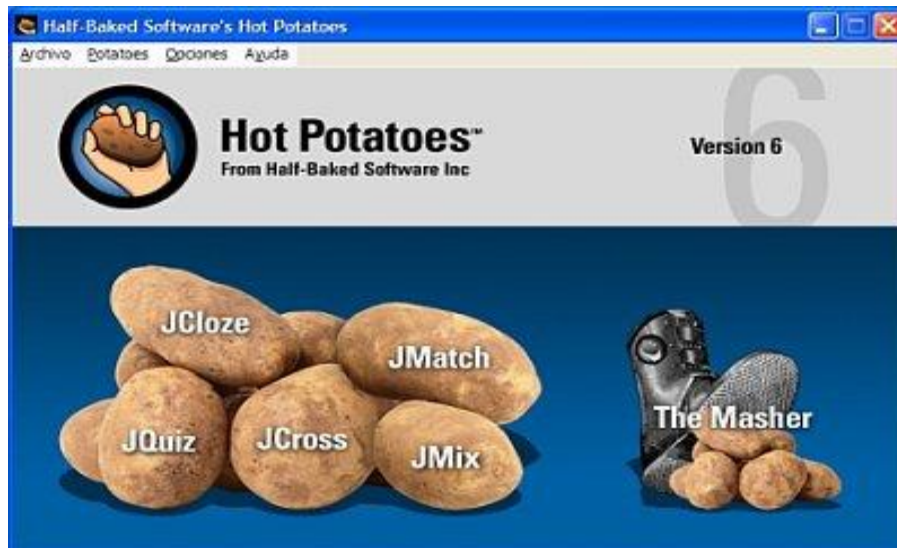
páginas Web para el uso de los estudiantes. Posteriormente puede publicar dichas páginas en su servidor Web. No obstante, los programas están diseñados para que casi todos los elementos de las páginas puedan ser personalizados, así el maestro necesitará una pequeña capacitación en el manejo de HTML o Java Script, con la finalidad que el maestro mismo prepare sus ejercicios, realice los cambios que desee en los ejercicios o en el formato de las páginas Web.

El maestro podrá utilizar el conjunto de aplicaciones de Hot Potatoes sin cargo alguno, no obstante, la institución educativa como tal debe registrar los programas.

Veamos ahora algunos ejemplos de los tipos de ejercicios que pueden realizarse utilizando Hot Potatoes. (Tenga en cuenta que los archivos de datos para todos estos ejercicios están disponibles en la carpeta tutorial, por si usted quiere ver cómo están realizados abriéndolos posteriormente con los programas de autor).

6.7. TUTORIAL DE HOTPOTATOES PARA EL MAESTRO

DESCRIPCIÓN DE LOS COMPONENTES DE HOT POTATOES



JQUIZ. Crea ejercicios de elección múltiple.

Cada pregunta puede tener tantas respuestas como usted quiera y cualquier número de ellas pueden ser correctas. En contestación a cada respuesta se da al estudiante una retroalimentación específica y

aparece el porcentaje de aciertos cada vez que se selecciona una respuesta correcta. Tanto en **JBC** como en el resto de los programas es posible incluir una lectura que el alumno efectuará antes de realizar los ejercicios.

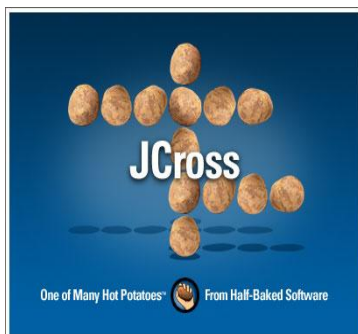


JCloze genera ejercicios de rellenar huecos. Se puede poner un número ilimitado de posibles respuestas correctas para cada hueco y el estudiante puede pedir ayuda si tiene dudas y se

le mostrará una letra de la respuesta correcta cada vez que pulse el botón de ayuda. Una pista específica puede ser también incluida para cada hueco.

El programa permite poner los huecos en palabras seleccionadas por el usuario o hacer el proceso automático de forma que se generen huecos cada “n” palabras de un texto.

También se incluye puntuación automática.



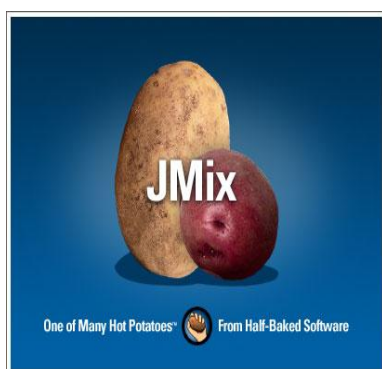
JCross crea crucigramas, puedes usar una cuadrícula de cualquier tamaño. Como en **JQuiz** y **JCloze**, un botón de ayuda permite el estudiante solicitar una letra en el caso de que la necesite.



JMatch crea ejercicios de emparejamiento u ordenación. Una lista de elementos aparecen en la izquierda (estos pueden ser imágenes o

texto), con elementos desordenados a la derecha.

Esta aplicación puede ser usada por ejemplo para emparejar vocabulario con imágenes o traducciones, o para ordenar sentencias que forman una secuencia o una conversación. A su vez los hay de dos tipos:



JMix crea ejercicios de reconstrucción de frases o párrafos a partir de palabras desordenadas. Es posible especificar tantas respuestas correctas diferentes como quieras basadas en palabras y signos de puntuación

de la frase base. Se puede incluir un botón que ayuda al estudiante con la siguiente palabra o segmento de la frase si lo necesita.

PASOS PARA REALIZAR EJERCICIOS

El docente necesita saber bien los pasos de uso de este programa. En este del tutorial le guiaremos paso a paso en el proceso de elaboración de un ejercicio mediante JQuiz.

Existen tres pasos fundamentales para elaborar un ejercicio:

1. La introducción de los datos (preguntas, respuestas, etc.).

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

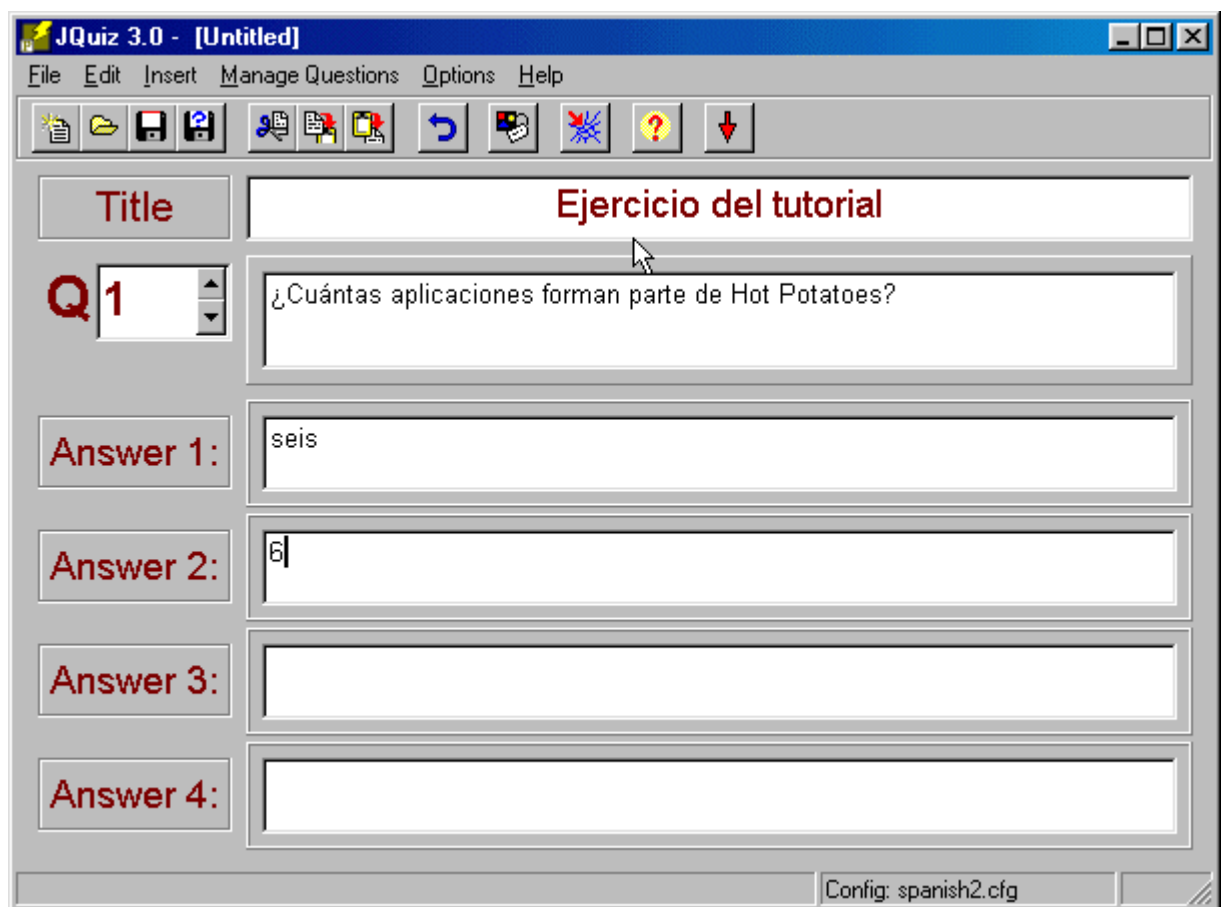
PASO 1: INTRODUCCIÓN DE LOS DATOS

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

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

Una vez introducidos los datos, tendrá que salvarlos, en caso de que quiera modificarlos posteriormente. Cada uno de los programas incluidos en Hot Potatoes salva los datos en un formato propio; en JQuiz, los archivos llevan la extensión ".jqz". Es importante salvar los datos, ya que los programas no pueden cargar páginas Web para modificarlas; la única

forma de modificar sus páginas Web es cargar el fichero de datos en la aplicación de Hot Potatoes que lo generó, realizar los cambios y volver a generar las páginas Web. Salve su archivo con el nombre "test", o algo similar. Entonces, el nombre del archivo salvado "...test.jqz" deberá aparecer en la barra de títulos del programa JQuiz.



PASO 2: CONFIGURACIÓN DEL ASPECTO FINAL.

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

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

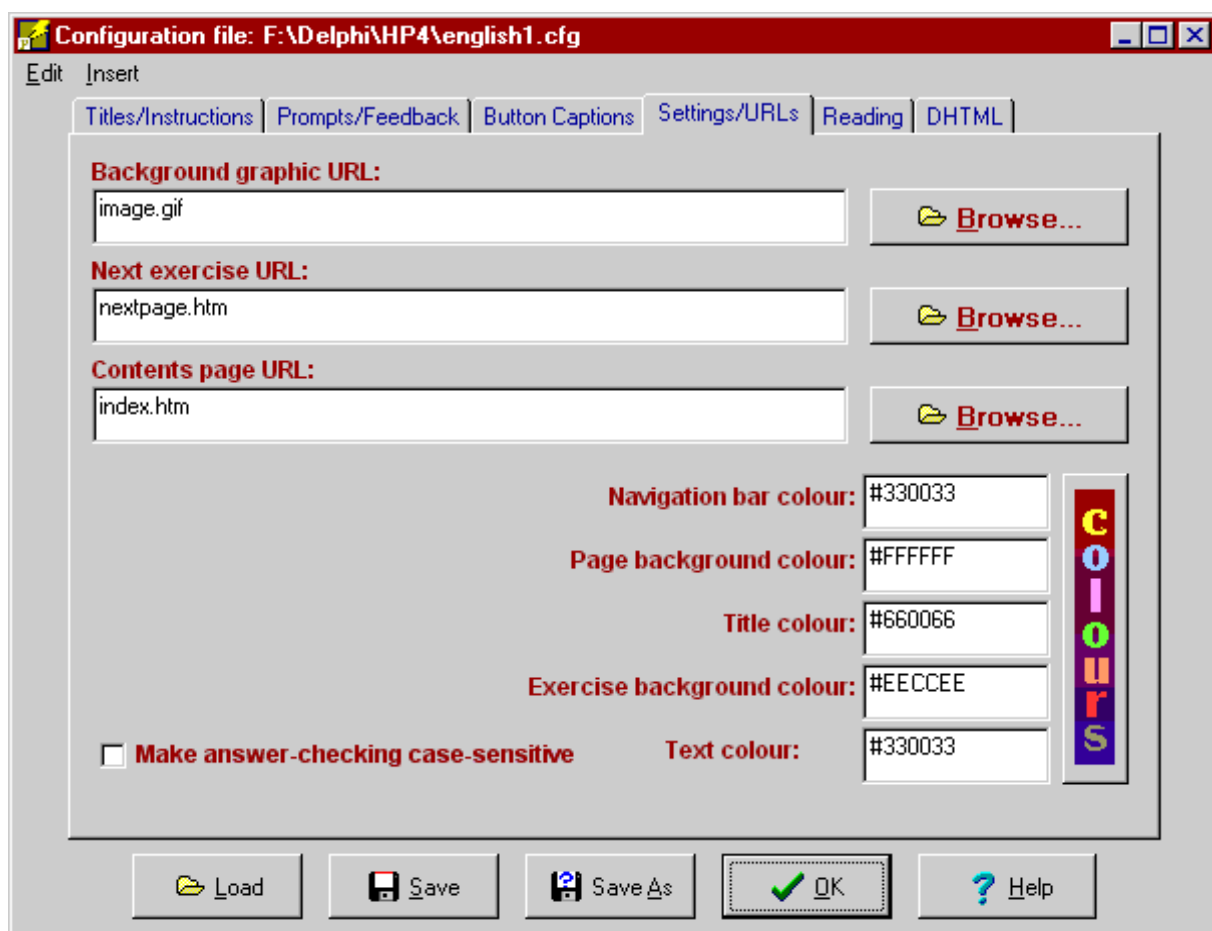
Ya hemos visto lo relativo a los datos; el paso siguiente es la Configuración. La información sobre la configuración es un conjunto de fragmentos de texto, incluyendo las instrucciones para realizar el ejercicio, las etiquetas de los botones de navegación, y los enlaces a distintas URLs, que no suelen variar mucho en los diferentes ejercicios. Por ejemplo, todos los ejemplos de ejercicios que ha visto en esta presentación incluían un botón etiquetado como "Comprobar", que sirve para que el alumno o alumna pueda corregir sus respuestas. La etiqueta "Comprobar" no suele cambiar de un ejercicio a otro, por ello no es necesario salvarla con los datos; sin embargo puede que usted necesite cambiar dichas etiquetas (por ejemplo, si usted está creando cuestionarios en otro idioma).

Puede acceder a toda la información relativa a la configuración seleccionando "Configure Output" en el menú Options. A continuación vamos a realizar dos cambios en la configuración; lo primero que haremos será cambiar la etiqueta de uno de los botones, en vez de "Hint"

pondremos "Pista". En la ventana de Configuración, pulse sobre la ficha o pestaña "Button Captions", y cambie la etiqueta del botón "Hint", tal como se muestra en la figura siguiente:



A continuación, cambiaremos uno de los valores en la última ficha/pestaña de la ventana de Configuración. Si pulsa sobre la ficha Settings/URLs, verá una casilla de verificación para hacer que el ejercicio distinga entre mayúsculas y minúsculas, case-sensitive. Recordará que las dos respuestas correctas eran "seis" y "6"; no obstante deberíamos aceptar también como respuesta correcta "Seis" o "SEIS", por ello vamos a desmarcar dicha casilla de verificación. De esta forma el ejercicio funcionará igual independientemente que se escriban las respuestas en mayúsculas o en minúsculas, y todas las variantes mencionadas de "seis" serán aceptadas como correctas:



Una vez realizados los cambios, pulse sobre el botón "Accept" para volver a la ventana principal de la aplicación. El programa le preguntará si desea salvar los cambios en el disco, pero no es necesario hacerlo, a menos que prefiera que este cambio sea permanente.

PASO 3: ELABORACIÓN DE LAS PÁGINAS WEB.

El paso final consiste en la creación de las páginas Web a partir de sus datos. Todo lo que tiene que hacer es pulsar sobre "Export to Web" del menú File, a continuación ponerle un nombre de archivo a su página. Utilice el nombre de archivo "test.htm".

El programa le informará de que ha creado tres ficheros. Es importante reconocer estos ficheros, y cuál es la función de cada uno de ellos. En nuestro ejemplo, los ficheros generados serán:

1. test.htm: el documento principal con la definición de los marcos de la página. Este es el archivo o fichero raíz; si usted desea realizar un enlace o vínculo en otra página que le lleve a su ejercicio, entonces este será el fichero que deberá enlazar o vincular. Este archivo genera diferentes marcos que contienen las otras dos páginas Web.
2. testw.htm: la "w" en el nombre del archivo indica que es el archivo de bienvenida, "welcome", y es el fichero que aparecerá en el marco superior del ejercicio cuando cargue el ejercicio en el navegador. Solamente contiene el mensaje de bienvenida y las instrucciones para realizar el ejercicio.
3. testc.htm: la "c" indica que es el código, "code", y este fichero es la parte principal del ejercicio, contiene las preguntas y todo el código necesario para que el ejercicio funcione.

Los tres archivos deberán situarse en la misma carpeta o directorio, y el archivo raíz será el que se cargue en el navegador para realizar el ejercicio.

Todas las aplicaciones de Hot Potatoes generan varios ficheros como los descritos aquí, aunque las páginas Web DHTML generalmente sólo están formadas por un único archivo.

CUESTIONARIO DE RESPUESTAS MÚLTIPLES REALIZADO CON JBC

ELIJA LA RESPUESTA CORRECTA PARA CADA PREGUNTA.

1	¿Cual es el número máximo de respuestas que puede incluir en una pregunta del cuestionario realizado con JBC?
<input type="checkbox"/>	Tres
<input type="checkbox"/>	Cuatro
<input type="checkbox"/>	Cinco
<input type="checkbox"/>	Ilimitadas
2	Verdadero o falso: Deberá incluir una lectura
<input type="checkbox"/>	Verdadero
<input type="checkbox"/>	Falso
3	Imagine que pulsa en la Respuesta A de la Pregunta 1, que es correcta, y su puntuación es del 100%. Si después pulsa en la Respuesta B de la misma pregunta, ¿que ocurrirá con su puntuación?
<input type="checkbox"/>	Disminuirá
<input type="checkbox"/>	Permanecerá igual.
<input type="checkbox"/>	Aumentará
<input type="checkbox"/>	Se pondrá a cero.
4	¿Cuantas preguntas puede tener un cuestionario realizado con JBC?

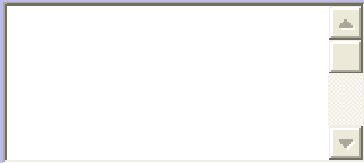
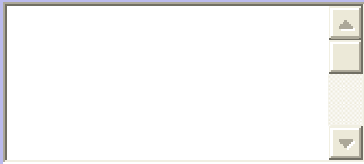
<input type="checkbox"/>	3
<input type="checkbox"/>	100
<input type="checkbox"/>	1000
<input type="checkbox"/>	Ilimitadas

5 Si el texto a leer desaparece, ¿cómo puede el usuario hacer que aparezca otra vez?

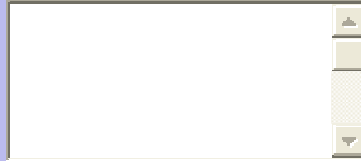
<input type="checkbox"/>	Pulsando sobre el botón que aparece.
<input type="checkbox"/>	Recargando la página.
<input type="checkbox"/>	Es imposible recuperarlo.

EJERCICIO DE PREGUNTAS ABIERTAS REALIZADO CON JQUIZ

Ejercicio de respuestas cortas

1	¿Que botón deberá pulsar para que se le muestre una letra de la respuesta?
	
2	<p>¿Cuál sería la palabra adecuada en esta frase?:</p> <p>"JQuiz es la herramienta que deberá utilizar si desea que sus estudiantes sean capaces de _____ la respuesta por sí mismos, en vez de seleccionarla a partir de una lista."</p>
	

- 3 Un ejercicio realizado con JQuiz puede aceptar más de una respuesta correcta para cada pregunta. ¿Cuántas respuestas correctas se pueden incluir?



- 4 Con el programa JBC, la realización de un ejercicio lleva su tiempo, pero los estudiantes pueden resolverlo rápidamente. Con JQuiz, la situación se invierte: la _____ de un ejercicio lleva poco tiempo, pero su resolución cuesta más.

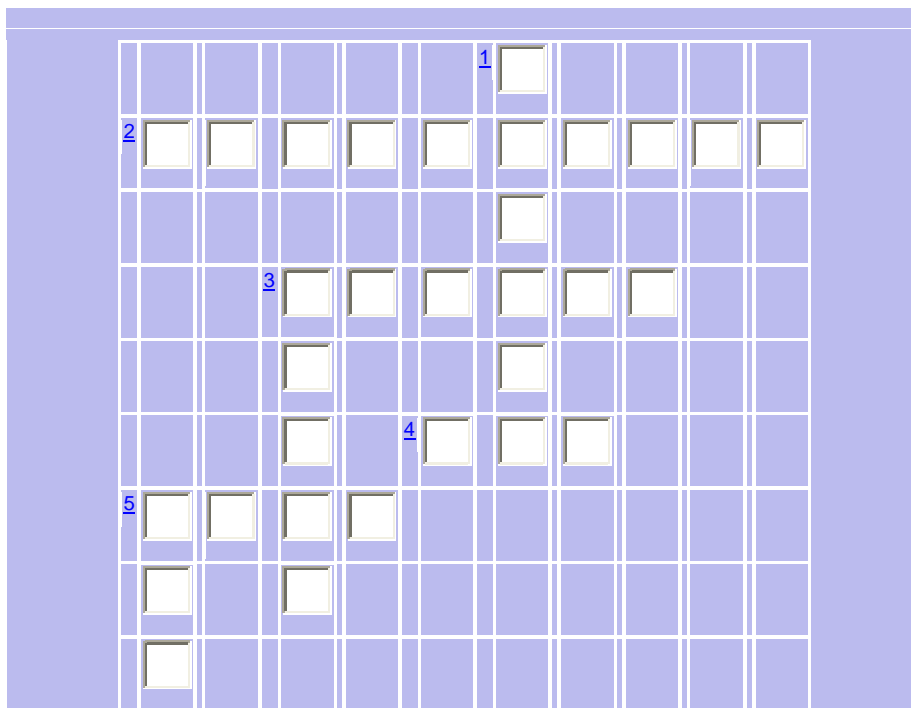


- 5 ¿Qué lenguaje de programación utiliza Hot Potatoes para proporcionar interactividad a los ejercicios?



UN CRUCIGRAMA ELABORADO CON JCROSS

CRUCIGRAMA



Horizontales:	Verticales:
2 El lenguaje de programación utilizado para elaborar estos ejercicios.	1 El programa utilizado para elaborar ejercicios de completar huecos.
3 El programa utilizado para elaborar este crucigrama.	3 El programa utilizado para realizar ejercicios de preguntas abiertas.
4 Los programas de Hot Potatoes crean páginas _____ .	5 El programa utilizado para crear ejercicios de respuestas múltiples.
5 El programa utilizado para crear ejercicios de ordenar frases.	

**EJERCICIO PARA ORDENAR LAS PALABRAS DE UNA FRASE
REALIZADO CON JMIX**

EJERCICIO DE ORDENAR FRASES O PALABRAS

[Hot Potatoes](#)
[disponible](#)
[Macintosh](#)
[Windows](#)
[tanto](#)
[para](#)
[como](#)
[está](#)
[para](#)
[...](#)

6.8 ADMINISTRATIVO

Cuadro No.19. Previsión de la evaluación.

ACTIVIDADES	RESPONSABLES	PRESUPUESTO	FINANCIAMIENTO
<ul style="list-style-type: none"> • Selección de bibliografía • Realización. • Aplicación de instrumentos de investigación. • Análisis de resultados. • Demostración de técnicas para enseñar. • Desarrollo de informe final. • Defensa del proyecto de investigación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Jackeline Atiaja. • Profesores. • Autoridades 	Para la realización de este proyecto los gastos económicos ascienden a 180 dólares.	Autofinanciamiento del investigador de este trabajo de investigación.

Elaborado por: Jackeline del Rocío Atiaja Soria

6.9 REVISIÓN DE LA EVALUACIÓN.

Cuadro No.20. Previsión de la evaluación.

PREGUNTAS BÁSICAS	EXPLICACIÓN
1. ¿Quiénes solicitan evaluar?	1. Autoridades docentes y estudiantes.
2. ¿Por qué evaluar?	2. Técnicas no muy adecuadas en el proceso enseñanza - aprendizaje
3. ¿Para qué evaluar?	3. Verificar la utilización de técnicas y estrategias por el docente con sus estudiantes.
4. ¿Qué evaluar?	4. Aplicación de los hot potatoes; que facilite el aprendizaje de los estudiantes.
5. ¿Quién evalúa?	5. Investigador.
6. ¿Cómo evaluar?	6. Entrevista al docente de aula.
7. ¿Con que evaluar?	7. Cuestionario a docente.

Elaborado por: Jackeline del Rocío Atiaja Soria

MODELO OPERATIVO

MATERIALES DE REFERENCIA

BIBLIOGRAFIA

1. VILLALVA Carlos. (2009) Desarrollo del Pensamiento, Quito, Ecuador, Editorial Sur Editores.
2. DINACAPED, (1991) Fundamentos Pedagógicos del Proceso Enseñanza – Aprendizaje, Quito, Ecuador.
3. <http://endrino.pntic.mec.es/~hotp0072/felixgarcia/index.htm>
4. <http://www.monografias.com/trabajos15/metodos-ensenanza/metodos-ensenanza.shtml>
5. <http://docs.moodle.org/es/Hotpotatoes>
6. http://educacion.idoneos.com/index.php/Evaluaci%C3%B3n/%C2%BFQu%C3%A9_significa_evaluar%3F
7. http://www.esPOCH.edu.ec/index.php?action=ver_noticia&id=139
8. <http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/HotPot41/contents.htm>
9. http://platea.pntic.mec.es/~iali/CN/Hot_Potatoes/intro.htm
10. <http://www.educa.madrid.org/portal/web/educamadrid/hotpotatoes>
11. <http://hot-potatoes.uptodown.com/>
12. <http://www.educa.madrid.org/portal/web/educamadrid/hotpotatoes>
13. <http://hotpot.uvic.ca/>

ANEXOS

ENCUESTA APLICADA A LOS NIÑOS

Por favor lea detenidamente las preguntas y marque con un x en los casilleros que usted crea correspondiente.

PREGUNTAS

	SI	NO
1. ¿Le gusta utilizar la computadora?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. ¿Utiliza la computadora para realizar trabajos escolares?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. ¿Le gustaría los crucigramas ejercicios de elección múltiple acompañados de figuras y animaciones?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. ¿Le gustaría ocupar la computadora en clases de matemática, ciencias naturales, ciencias sociales y lenguaje?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. ¿Le gustaría realizar las pruebas mensuales en el computador y al mismo tiempo verificar respuestas?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6. ¿Le gustaría practicar en la computadora las lecciones que le envía el maestro a casa?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. ¿Ha escuchado o conoce algo sobre el programa hot potatoes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ENCUESTA A LOS DOCENTES

Por favor lea detenidamente las preguntas y marque con un x en los casilleros que usted crea correspondiente.

Nº	PREGUNTAS	SI	NO
1	¿Conoce en qué consisten el hot potatoes y su aplicación en la educación?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	¿Cree que se pudiera aplicar programas simulados con preguntas y respuestas en la preparación de los estudiantes para rendir un examen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	¿Piensa que las animaciones y esquemas infantiles ayudarían a llamar la atención de los estudiantes al momento de prepararse para un examen?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	¿Cree que los padres estarían preparados para guiar a sus hijos al momento de ocupar este programa llamado hotpotatoes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	¿Puede el maestro interactuar conjuntamente con los hotpotatoes al momento desarrollar la clase?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	¿Tendrán los niños el interés para estudiar con la ayuda de los hotpotatoes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	¿Cree que el estudiante tendrá un aprendizaje memorista y no significativo?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	¿Cree que el estudiante se centrará en estas herramientas y no desarrollará el interés por investigar y solucionar sus inquietudes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	¿Cree usted que el estudiante disminuirá el gusto por estudiar a través del libro?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

