



Universidad Tecnológica Nacional
Facultad Regional Resistencia
Licenciatura en Tecnología Educativa

**Tesina de: “Cómo influye el uso del Hot Potatoes, en el proceso de elaboración
de evaluaciones”**

De la carrera Licenciatura en Tecnología Educativa

Tesista

Gómez, Silvina Raquel

Directora

Prof. Lic. López, Laura Alicia

Resistencia – Año 2019

Agradecimientos

Expreso mi agradecimiento en primer término a mi familia, a mis hijos Alexis y Leslie, y a mi marido; por su amor incondicional y su apoyo constante, que estuvieron siempre a mi lado alentándome en la cursada de la carrera, como así también poder elaborar este trabajo.

En segundo término a mi Directora de Tesis, la Prof. Lic. Laura Alicia López, quien ha sabido guiarme y orientarme, en esta investigación, infinitas gracias por su tiempo, dedicación y cuidado, para la obtención de resultados productivos sobre lo trabajado.

En tercer término a los docentes de la UTN, que gentilmente reciben a los estudiantes, con miras a un futuro profesional; quienes brindan cariño y apoyo constante.

Quiero agradecer también al Colegio Secundario "Sagrado Corazón de Jesús", donde se realizó la investigación; en especial a los estudiantes de 4to año.

Resumen

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) son parte de la cotidianeidad de nuestros estudiantes, por lo que es responsabilidad del profesorado adaptarse a este estilo de comunicación, a fin de captar la atención del estudiante, motivarle e incitarle al aprendizaje. El presente trabajo pretende dar a conocer y promover el uso didáctico de Hot Potatoes, como forma novedosa de evaluar. Usar Hot Potatoes es sencillo, rápido y tiene un aspecto profesional. Esto ha permitido exportar las ventajas al ámbito educativo. Por último se determinará en qué medida el Hot Potatoes es una forma valiosa de transmitir información y acercar al estudiante al conocimiento y evaluarlo de modo creativo e innovador.

El uso de las TIC en las prácticas áulicas se ha vuelto un desafío para los profesores actualmente, e incluso requieren adquirir nuevos conocimientos sobre ellos, para poder utilizar en sus prácticas docentes. Existen muchas aplicaciones que se relacionan con el diseño y la elaboración de exámenes, con el proceso de evaluación; donde las TIC pueden tener un rol importante; ya que permiten diseñar variedad de instrumentos para evaluar, organizar e interpretar la información, como así también facilitar la comprensión del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

De esta manera, la investigación logra un aporte para promover el uso del programa Hot Potatoes para evaluar, generando que las mismas resulte eficaz para adquirir conocimiento sobre conceptos de una manera gradual y sencilla; erradicando la manera de evaluación tradicional.

Palabras claves: enseñanza y aprendizaje, evaluación, conocimiento visual, recurso educativo.

Abstract

Information and communication technologies (ICT) are part of the daily life of our students, so it is the responsibility of teachers to adapt to this style of communication, in order to capture the student's attention, motivate and encourage learning. The present work aims to publicize and promote the didactic use of Hot Potatoes, as a novel way to evaluate. Using Hot Potatoes is simple, fast and has a professional aspect. This has allowed to export the advantages to the educational field. Finally, it will be determined to what extent the Hot Potatoes is a valuable way to transmit information and approach the student to knowledge and evaluate it in a creative and innovative way.

The use of ICT in classroom practices has become a challenge for teachers nowadays, and they even require to acquire new knowledge about them, to be able to use in their teaching practices. There are many applications that are related to the design and development of exams, with the evaluation process; where ICTs can play an important role; since they allow to design a variety of instruments to evaluate, organize and interpret the information, as well as to facilitate the understanding of the teaching and learning process.

In this way, the research achieves a contribution to promote the use of the Hot Potatoes program to evaluate, generating that it is effective to acquire knowledge about concepts in a gradual and simple way; eradicating the traditional way of evaluation.

Keywords: teaching and learning, evaluation, visual knowledge, educational resource.

Índice

Agradecimientos	ii
Resumen.....	iii
Introducción	1
Justificación	2
Problema de investigación	3
Objeto del Estudio.....	4
Objetivos.....	4
Marco Teórico.....	5
Capítulo 1: Evaluación.....	5
Capítulo 2: Herramienta de Autor.....	12
Capítulo 3: Hot Potatoes	14
Marco Metodológico.....	23
Metodología de la investigación	23
Análisis de la Información	30
Conclusión	42
Bibliografía	44
Anexo.....	45
Anexo 1 Encuesta a los estudiantes.	45
Anexo 2 Encuesta a los docentes	53
Anexo 3 Observaciones de clases	59
Anexo 4 – Observaciones de Evaluaciones.	64

Introducción

La presente investigación busca ofrecer un modo diferente de evaluar, utilizando una herramienta de autor, el Hot Potatoes. La misma se realiza en el Colegio Secundario Sagrado Corazón de Jesús, en el espacio curricular TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), de la ciudad de Goya, provincia de Corrientes.

Es importante destacar que el Colegio cuenta con cinco divisiones de cuarto año, único curso que se dicta dicho espacio. Cada división cuenta aproximadamente con veintisiete estudiantes y cinco docentes.

Mediante este recurso tecnológico se pueden implementar diversos ejercicios, donde el estudiante tiene la posibilidad de ser protagonista de su aprendizaje, captar su atención e ingenio, y de manera sutil evaluar cada acción del mismo.

El uso de las TIC en las prácticas áulicas se ha vuelto un reto para los profesores actualmente, e incluso requieren adquirir nuevos conocimientos sobre ellos, para poder utilizar en sus prácticas docentes. Existen muchas aplicaciones que se relacionan con el diseño y la elaboración de exámenes, con el proceso de evaluación; donde las TIC pueden tener un rol importante; ya que permiten diseñar variedad de instrumentos para evaluar, organizar e interpretar la información, como así también facilitar la comprensión del proceso de enseñanza y de aprendizaje.

Por lo tanto, enfocar el uso de la misma para optimizar las herramientas tecnológicas en la práctica del docente. Significaría mejorar el proceso de aprendizaje de conceptos claves para un óptimo desempeño, como así también, el uso del mismo, en la evaluación.

En la actualidad, en el uso de recursos didácticos, surge el desafío de fusionar ambos elementos (contenidos- recursos didácticos TIC), para un objetivo común.

Esta investigación se basa en la metodología de investigación acción, bajo el enfoque cualitativo, de carácter descriptivo. Presenta características específicas, como ser el modo de abordar el objeto de estudio, las intencionalidades, los objetivos que se propone, los procedimientos que se desarrollan y el accionar de los actores involucrados en la investigación. Para que estas acciones se logren, en este trabajo de investigación se recurre a diferentes estrategias para la recolección de datos, la encuesta, tanto a estudiantes como a docentes, donde se pueda observar la selección y el buen manejo de la herramienta tecnológica.

Este trabajo posibilita poner en evidencia la información útil, que permita determinar la viabilidad de la aplicación de las mismas. Se pretende generar interés en el uso del Hot Potatoes como herramienta para evaluar a los estudiantes, de modo creativo e innovador. Además analizar la influencia del uso del mismo en el proceso de elaboración de evaluaciones, creado por los docentes. Así como también, producir cambios de paradigmas sobre la evaluación, por medio del uso de TIC, teniendo en cuenta los resultados alcanzados.

De ahí radica la importancia que tiene ésta investigación. Analizar el programa Hot Potatoes para realizar evaluaciones de manera sencilla y práctica identificar la aplicación de herramientas de autor, que utilizan los docentes, ya sea para las prácticas o evaluaciones; o describir la actitud de los docentes, y de los estudiantes ante las nuevas herramientas de elaboración de evaluaciones y/o trabajos prácticos. El auge de las NTIC (nuevas tecnologías de la información y de la comunicación) ha propiciado nuevas realidades que provocan cambios profundos, para la construcción de sociedades del conocimiento.

Justificación

En la actualidad, existe un arraigo importante, por parte del docente, sobre las formas de evaluación tradicional, aunque las nuevas generaciones de docentes, tienen una relación especial

con la tecnología, utilizando nuevas herramientas , no sólo para el proceso de enseñanza sino, el de evaluación; que le permite responder a los intereses de los estudiantes.

De ahí radica la importancia de realizar ésta tesina, iniciando con docentes de TIC, para luego ser abordada por los demás docentes, sin perder de vista el objetivo de la Institución educativa. Se selecciona un programa de fácil manejo, con diferentes funciones para crear diversos tipos de actividades, como así también permite realizar evaluación presencial o domiciliaria, tomando en cuenta la diversidad y tiempo de los estudiantes de hoy. El programa Hot Potatoes, es gratuito, y está al alcance de todos. El docente no sentirá frustraciones con el uso, sino todo lo contrario, cuanto más práctica se realice, más experiencia irá adquiriendo en el uso del mismo. Incorporando de esta manera evaluaciones innovadoras, creativas y desafiantes tanto para el estudiante como para el docente. Por ello la selección, del mismo.

Problema de investigación

Enunciado del problema

Cómo influye el uso del Hot Potatoes, en el proceso de elaboración de evaluaciones, que realizan los docentes del Área de TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) en cuarto año, del Colegio Secundario Sagrado Corazón de Jesús; de la ciudad de Goya, provincia de Corrientes.

Descripción del problema

Dada la demanda de los estudiantes en la actualidad, se pone en evidencia la necesidad de aplicar nuevas estrategias para trabajar en el aula. El nuevo contexto laboral educativo, donde las TIC ocupan un lugar importante, requiere constantes modificaciones en el quehacer docente diario. Por ello, surge la idea de trabajar, en esta investigación, sobre el uso que algunos docentes hacen del programa Hot Potatoes, en las horas de TIC; especialmente considerando si el mismo

resulta útil para realizar evaluaciones. En muchas ocasiones, los docentes enseñan un tema, lo evalúan, y luego continúan con el próximo tema. Sin embargo, esto no les permite utilizar la evaluación en su máximo potencial. Es por ello que surge la problemática a trabajar, indagando sobre la influencia del programa, para elaborar evaluaciones innovadoras, creativas y prácticas.

Preguntas de investigación:

¿Qué recursos tecnológicos son más manipulados en las prácticas docentes?

¿Quiénes utilizan recursos tecnológicos para evaluar?

¿Qué recursos tecnológicos utilizan en la evaluación?

Los docentes ¿utilizan todas las actividades que ofrece el programa Hot Potatoes?

¿Cómo aplican los docentes el programa Hot Potatoes para evaluar a sus estudiantes?

Objeto del Estudio

La presente investigación se realizó con docentes y estudiantes de cuarto año, en el área de TIC, del Colegio Secundario "Sagrado Corazón de Jesús", de la ciudad de Goya, provincia de Corrientes. Ellos serán los encargados de llevar a cabo el uso del programa mencionado, y serán los referentes para este trabajo, teniendo en cuenta que el docente seleccionará las herramientas de Hot Potatoes más efectiva para la evaluación, para contrastar los resultados obtenidos por parte del estudiante.

Objetivos

Objetivos Generales

- Analizar la influencia del uso de Hot Potatoes en el proceso de elaboración de evaluaciones, creado por los docentes.

- Producir cambios de paradigmas sobre la evaluación, por medio del uso de las TIC, teniendo en cuenta los resultados alcanzados.

Objetivos Específicos

- Determinar la importancia que tiene Hot Potatoes para realizar evaluaciones de manera sencilla y práctica.
- Identificar la aplicación de herramientas de autor, que utilizan los docentes, ya sea para las prácticas o evaluaciones.
- Describir la actitud de los docentes y estudiantes, ante las nuevas herramientas de elaboración de evaluaciones.

Marco Teórico

Capítulo 1: Evaluación.

En el diccionario de la Real Academia Española la palabra Evaluación se define como, señalar el valor de algo, estimar, apreciar o calcular el valor de algo. De esta manera más que exactitud lo que busca la definición es establecer una aproximación cuantitativa o cualitativa. Atribuir un valor, un juicio, sobre algo o alguien, en función de un determinado propósito, recoger información, emitir un juicio con ella a partir de una comparación y así, tomar una decisión.

Actualmente, uno de los temas más debatido en el ámbito educativo, es la incorporación de las TIC en los procesos de enseñanza y de aprendizaje, presentando nuevos modos de enseñar y aprender. La evaluación no es un tema ajeno a ello y constituye un rol importante.

La evaluación entendida como recurso para acompañar el proceso de enseñanza y de aprendizaje de los estudiantes, es un tema tratado constantemente en las instituciones, en búsqueda de mejorar resultados de contenidos abordados.

Para Bertoni (1997), la evaluación, "[...] de acuerdo a su propia etimología, implica la problematización sobre los valores y el sentido de lo que ocurre en la situación observada. Evaluar es aprehender las significaciones propias, particulares de los actos humanos. Importa más en esta acepción, la aprehensión de los significados que la coherencia o conformidad con un modelo dado. La evaluación es multirreferencial en tanto que debe aprehender significaciones heterogéneas. Está siempre abierta al sentido y, por lo mismo, es inacabada". (Gómez)

Al momento de evaluar siempre es necesario considerar qué recursos o estrategias resultaría útil para ello, se busca que el estudiante pueda verificar los conocimientos adquiridos de manera sencilla y práctica. Pensando en lo anterior, evaluar con recursos TIC, presenta una diversidad de software educativo, de autor o informáticos, que nos permiten modificar o crear actividades, fijar ideas, elaborar pruebas de control de los aprendizajes. El programa Hot Potatoes, es una herramienta de autor que sirve para evaluar, ofreciendo seis utilidades informáticas diseñadas para crear actividades en formato HTML: ordenar palabras, relacionar opciones, crucigramas, opciones múltiples, o la combinación de varias de ellas. El uso de este recurso, facilita al estudiante aprehender contenidos, puesto que puede llevar su propio ritmo de aprendizaje.

Díaz Barriga y Hernández Rojas (2000), plantean un significado de tipo constructivista sobre la evaluación, más centrado en su importancia y su función:

"La actividad de evaluación es ante todo compleja, de comprensión y reflexión sobre la enseñanza, en la cual al profesor se le considera el protagonista y responsable principal. La evaluación del proceso de aprendizaje y enseñanza es una tarea necesaria, en tanto que aporta al profesor un mecanismo de autocontrol que la regula y le permite conocer las causas de los

problemas u obstáculos que se suscitan y la perturban. Desde una perspectiva constructivista la evaluación de los aprendizajes de cualquier clase de contenidos debería poner al descubierto lo más posible todo lo que los estudiantes dicen y hacen al construir significados valiosos a partir de los contenidos curriculares. De igual manera, se debe procurar obtener información valiosa sobre la forma en que dichos significados son construidos por los estudiantes de acuerdo con criterios estipulados en las intenciones educativas". (Gómez)

Durante el proceso de enseñanza y aprendizaje, nos proponemos objetivos; y con ello tenemos como finalidad verificar de manera sistemática, evaluando durante el proceso, si se van logrando o no, resultados positivos de parte del estudiante, en forma colectiva o individual, confrontando objetivos fijados con los realmente obtenidos.

Según Crooks (1988), algunos efectos de la evaluación en los estudiantes son:

- ✓ Reactiva o consolida ciertas habilidades o conocimientos previos.
- ✓ Estimula estrategias de aprendizaje.
- ✓ Ayuda a los estudiantes a monitorear su propio progreso y a desarrollar mecanismos de autoevaluación.
- ✓ Estimula un sentimiento de superación.
- ✓ Influye en la escogencia y desarrollo de estrategias de aprendizaje y modelos de estudio.
- ✓ Influye en la habilidad de los estudiantes para retener y aplicar, en diversos contextos y de formas diferentes, el material aprendido.
- ✓ Motiva a profundizar en áreas particulares y generales de conocimiento. (Gómez)

Cuando evaluamos, los docentes constantemente aplicamos diversas estrategias de aprendizaje y utilizamos variados recursos en búsqueda de obtener resultados significativos para el estudiante. La evaluación facilita al docente como al estudiante, instrumentos para promover

el aprendizaje, donde se pueden desarrollar capacidades de comprensión, expresión, razonamiento y actitudes, que serán de suma importancia para verificar resultados alcanzados.

1.1 Instrumentos de evaluación.

Las técnicas e instrumentos de evaluación nos proporcionan información importante, representan herramientas que utiliza el docente para obtener datos sobre el desempeño de los estudiantes, durante el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Utilizando el programa Hot Potatoes podemos utilizar cualquiera de estas herramientas.

Tabla 1 Ejemplos de instrumentos de evaluación.

Rúbrica	Precisa criterios, estándares y elementos objetivos involucrados en la actividad.
Lista de cotejo	Verifica a través de una lista los aspectos a evaluar.
Guía de observación	Centrar la atención en lo que le interesa que se observe.
Exámenes	Medición de conocimientos, procedimientos y actitudes.
Portafolio de evidencias.	Selección de trabajos académicos que evidencia el aprendizaje y el nivel de aprovechamiento.

Las actividades que ofrece Hot Potatoes posibilita afianzar y reforzar la base teórica, de manera diferente, creativa y divertida, donde el estudiante se va familiarizando con estas herramientas, que favorecen en su aprendizaje, adquiere interés en la resolución de las mismas, refuerza sus competencias y puede autoevaluarse; estimulándolo a la evaluación continua. Una de las particularidades de esta herramienta es que establece una función feedback, es decir un

proceso de retroalimentación, ya que el estudiante al resolver un ejercicio, recibe un mensaje explicativo de aprobación o no.

1.2 Evaluación de la enseñanza con TIC

"Ander-Egg define a la evaluación como una forma de investigación social aplicada, sistemática, planificada y dirigida; encaminada a identificar, obtener y proporcionar de manera válida y fiable, datos e información suficiente y relevante en que apoyar un juicio acerca del mérito y el valor de los diferentes componentes de un programa (tanto en la fase de diagnóstico, programación o ejecución), o de un conjunto de actividades específicas que se realizan, han realizado o realizarán, con el propósito de producir efectos y resultados concretos; comprobando la extensión y el grado en que dichos logros se han dado, de forma tal, que sirva de base o guía para una toma de decisiones racional e inteligente entre cursos de acción, o para solucionar problemas y promover el conocimiento y la comprensión de los factores asociados al éxito o al fracaso de sus resultados." (Ander-Egg, 2000)

Las TIC ofrecen muchas posibilidades que facilitan la tarea de enseñar y aprender en forma conjunta con los estudiantes. Para que el desarrollo del proceso de enseñanza y de aprendizaje sea flexible se requiere de cambios constantes que hagan más enriquecedoras las prácticas áulicas. Actualmente existe un escaso interés de parte de los docentes, por hacer uso de los recursos tecnológicos que ofrecen las TIC en el aula; los estudiantes constantemente muestran desinterés por aprender y eso es parte de la enseñanza tradicional tan arraigada en nuestra sociedad, donde el docente no asume compromisos con los nuevos adelantos que la tecnología ofrece y que puede resultar útil para su tarea.

Los sistemas de teleformación son actualmente recursos claves, que pueden ser utilizados en las evaluaciones de los estudiantes. Estos brindan herramientas informáticas como Hot Potatoes,

Cronos, Web Test, entre otros; que promueven el desarrollo del aprendizaje cognitivo, motivando al estudiante y despertando su curiosidad.

Estas nuevas herramientas nos permiten diseñar, por medio de diferentes softwares, pruebas tipo test, donde se ofrece al estudiante distintas alternativas para responder una consigna: indicar verdadero o falso, arrastrar textos, unir con flechas, completar espacios en blanco, etc. Representan nuevas estrategias de enseñanza, útil para el docente al momento de crear evaluaciones que capten la atención y generen interés en el estudiante.

"Cada vez más, se pone en evidencia que el uso de las TIC contribuye al desarrollo de la creatividad y la inventiva, habilidades que son particularmente valoradas en el mercado laboral. El uso de las TIC es un factor clave para el cambio social. La disponibilidad de computadoras más baratas, dispositivos electrónicos portátiles y teléfonos celulares más potentes ha llevado a una revolución en las comunicaciones entre los jóvenes. Ellos usan habitualmente sitios de interacción social como MySpace, Facebook y Bebo para interactuar con sus amigos y rápidamente adaptan y personalizan el uso de estas herramientas." (Aparici, Conectados en el Ciberespacio, 2013)

La herramienta de autor, Hot Potatoes, enriquece conocimientos básicos e implementa algo novedoso para el estudiante, que está fuera del contexto tradicional de evaluaciones al que los estudiantes están habitualmente acostumbrados.

"Vivir en una sociedad de la información y en una economía basada en el conocimiento requiere que sus jóvenes posean una amplia gama de competencias TIC para que puedan participar plenamente como ciudadanos. Las TIC se perciben en la actualidad como un componente esencial de la educación del siglo XXI." (Aparici, Conectados en el Ciberespacio, 2010).

La sociedad actual impone nuevas formas de aprender, y las herramientas tecnológicas en el ámbito educativo son un complemento que se ha vuelto necesario implementar en las prácticas áulicas. Los docentes deben capacitarse constantemente para estar actualizados, respecto a las diversas formas en que la tecnología puede facilitar el acceso a la educación, para que los estudiantes pasen a ser generadores de su propio aprendizaje, por medio de nuevos recursos tecnológicos, sin perder de vista los conocimientos previos de los mismos.

1.3 Aporte de Manuel Moreira respecto a las TIC

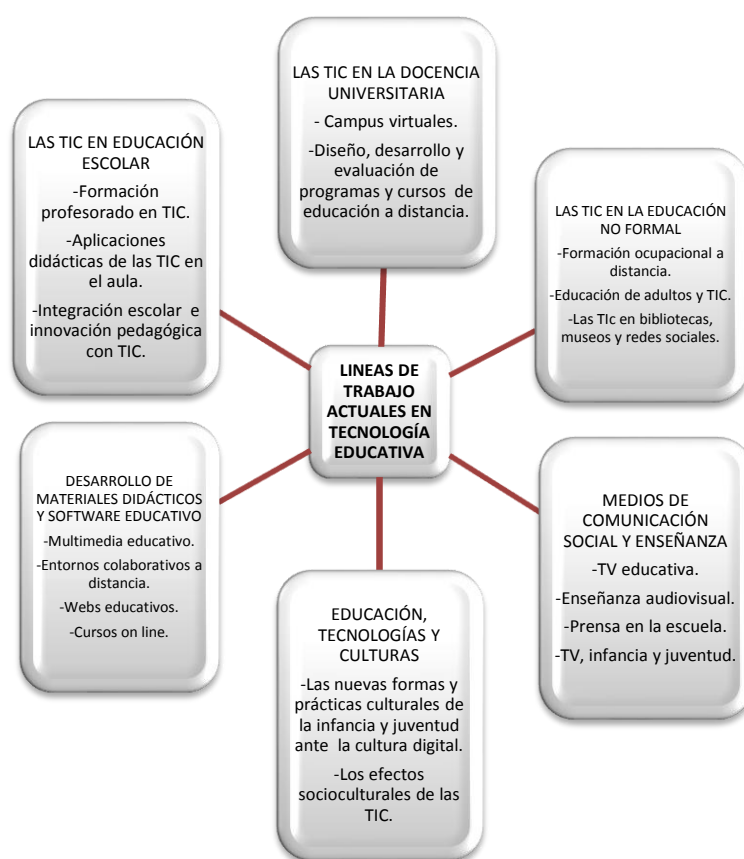


Figura 1 Las TIC en diferentes ámbitos. (Moreira, 2009)

"El acceso a recursos TIC, programas y materiales en el aula puede ofrecer un entorno mucho más rico para el aprendizaje y una experiencia docente más dinámica. La utilización de contenidos digitales de buena calidad enriquece el aprendizaje y puede, a través de simulaciones y animaciones, ilustrar conceptos y principios que de otro modo serían muy difíciles de comprender para los estudiantes." (Aparici, Conectados en el Ciberpacio, 2010)

Hay algunas evidencias de aprendizajes enriquecidos y profundizados por el uso de TIC. Las mismas son fuertemente motivadoras para los estudiantes y brindan encuentros de aprendizaje más activos. Así también, son particularmente adecuadas como herramientas para la evaluación.

El uso de las TIC puede apoyar el aprendizaje de conceptos, la colaboración, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre pares, promoviendo aprendizaje colaborativo. Pueden ofrecer simulaciones, modelados y mapas conceptuales que animen y provoquen respuestas más activas y relacionadas con el aprendizaje por exploración por parte de los estudiantes, haciéndolos sentir protagonistas de sus propios aprendizajes.

Capítulo 2: Herramienta de Autor

La investigación se basa en el programa Hot Potatoes, como herramienta de autor.

La herramienta de autor es un programa de ordenador diseñado para facilitar la creación de material educativo multimedia a profesores no especializados en informática ("no-programadores"). En cierta manera, evita la complejidad de la programación tradicional y permite la creación de "lecciones electrónicas" a cualquier instructor interesado y que esté dispuesto a dedicar unas cuantas horas a actualizar sus conocimientos y herramientas didácticas.

Hasta ahora, algunos profesores, pese a manejar con asiduidad herramientas informáticas: correo electrónico, bases de datos y hojas de cálculo, tratamiento de textos, etc., consideraban (y no sin cierta razón) que la creación de su propio material educativo multimedia escapaba de su

capacidad por falta de formación en programación de aplicaciones, principalmente, y por tratarse de un proceso complejo que conlleva altos costes económicos y largos tiempos de desarrollo, y, en la práctica, de difícil accesibilidad para muchas instituciones educativas. Y ésta es la situación que la aparición de estos sistemas llamados de autor intenta corregir. (EcuRed, 2011)

2.1 Características de las herramientas de autor.

Estos programas están formados por distintos elementos (valga decir subsistemas), cada uno de ellos responsable de determinadas tareas. El número y características de estos elementos varían según el programa en concreto, aunque la mayoría de estos sistemas proporcionan varias de las siguientes prestaciones:

- ✓ Procesadores de texto, que permiten escribir tanto el contenido (los datos e informaciones) como la programación (instrucciones de funcionamiento) de las aplicaciones.
- ✓ Gestores de base de datos: herramienta para organizar la información y permitir su posterior consulta y utilización
- ✓ Programas de edición de video, hacen posible la digitalización de imágenes y su edición ("montaje"), incluyendo la aplicación de efectos de vídeo ("postproducción").
- ✓ Programas de edición y generación de sonido.
- ✓ Programas de gráficos dibujo para imagen fija. Ilustración (3D).
- ✓ Programas de animación.

Sin embargo, pese a estas características comunes hay muy distintos tipos de sistemas de autor, hay que decir también que bajo esta denominación común se engloban en el mercado aplicaciones muy distintas, que van, según algunos criterios, desde los Lenguaje de Programación de tercera generación, los Lenguajes de Programación visual (tipo Visual Basic) a

los editores HTML y editores de texto ampliados. Para establecer una tipología o clasificación se emplean habitualmente varios criterios: uno de los más habituales es la "necesidad o no de conocer las técnicas de programación", cuanto más fácil resulta para el usuario inexperto más se suele alejar de las formas de trabajo de la programación tradicional, y suele, por el contrario, presentar mayores limitaciones en la programación de interacciones.

Las principales ventajas de estos sistemas son:

- ✓ Resultan más fáciles y rápidos de aprender que lenguajes de programación tradicionales.
- ✓ Al ser diseñados para un propósito específico, muchas de las necesidades más habituales de los creadores de software educativo han sido previstas de antemano y son fáciles de implantar.
- ✓ Pueden ser utilizados para aplicaciones con gran variedad de contenidos.
- ✓ Mejora la calidad de enseñanza por parte del docente y estudiante.
- ✓ Ayuda a la valoración profesional del docente.
- ✓ Actualización de los métodos pedagógicos tanto en lo individual como la parte grupal.

Actualmente, existen varias decenas de programas o herramientas de autor, de diversos tipos y prestaciones, en el mercado y su número sigue incrementándose. Así pues, resulta difícil hacer un inventario exhaustivo y actualizado. (EcuRed, 2011)

Capítulo 3: Hot Potatoes

“Es una herramienta de autor desarrollada por el Centro de Humanidades de la Universidad de Victoria (UVIC), en Canadá. Consta de varios programitas o esquemas predeterminados

(también los llamaremos simplemente "patatas") que sirven para la elaboración de diversos tipos de ejercicios interactivos multimedia.” (Instituto de Tecnologías Educativas, 2011)

3.1 Cómo se descargar la herramienta de autor

El programa Hot Potatoes tiene su propia página donde dan a conocer las distintas versiones, el concepto y la manera de descargar. Está narrada de una manera fácil de comprender, con explicaciones claras y precisas. Es un programa gratuito, pero para utilizarlo siempre hay que contar con conexión a Internet. <https://hotpot.uvic.ca/> (Gago, 2019)

También hay otras maneras de descargar de manera gratuita: <https://hot-potatoes.uptodown.com/windows>, <https://hot-potatoes.softonic.com/>.

3.2 Las “patatas” que ofrece Hot Potatoes:

JBC: ejercicios de elección múltiple.

JCLOZE: ejercicios de rellenar huecos.

JCROSS: crea crucigramas.

JMATCH: crea ejercicios de emparejamiento u ordenación.

JMIX: ejercicios de reconstrucción de párrafos o frases.

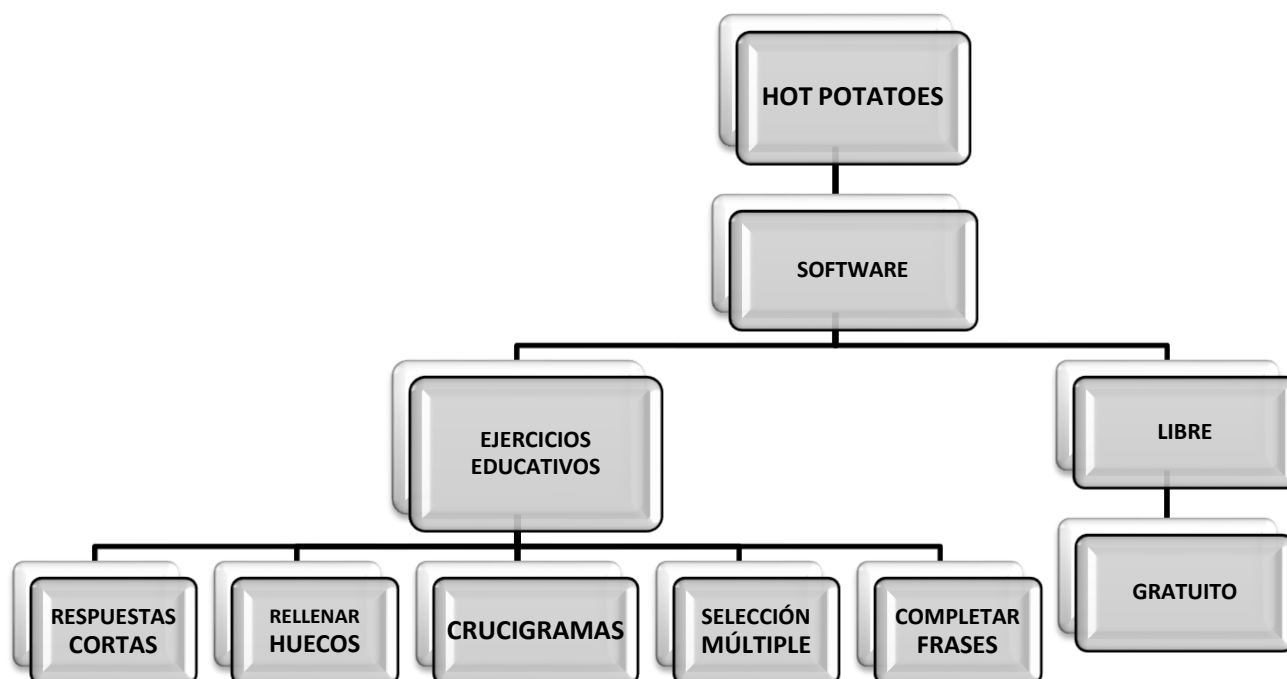


Figura 2 Características de Hot Potatoes

3.3 Ventajas y desventajas de Hot Potatoes

3.3.1 Ventajas

- ✓ Una de las ventajas es que facilita el trabajo a la hora de crear los ejercicios. Por ejemplo a la hora de crear crucigramas uno se limita a escribir la lista de palabras deseadas y el programa se encarga de hacer el resto.
- ✓ También la facilidad en la que los ejercicios se pueden compartir con los estudiantes es eficiente, tan sólo se crea el ejercicio, se exporta a formato HTML y se manda por correo a los estudiantes para que realicen la actividad.
- ✓ El hecho de que no requerimos conocer lenguajes de programación como java o HTML para la creación de ejercicios es otra gran ventaja.
- ✓ La función del programa para añadir texto es útil para que los estudiantes tengan un antecedente que los prepare para ejecutar el ejercicio.

- ✓ Otra función útil del programa es la de agregar tiempo límite a los ejercicios, lo que motivara a los estudiantes a concentrarse en su trabajo. Un detalle es que los estudiantes pueden refrescar la página para reiniciar el tiempo pero tendrán que empezar de cero el ejercicio.
- ✓ Además de poder insertar imágenes también Hot Potatoes permite agregar gráficas.
- ✓ El hecho de poder agregar vídeo y sonido es un gran avance, ya que se ha hecho más común el uso de estos recursos en otras páginas web, por lo que utilizarlos para fines educativos es apropiado.
- ✓ Los ejercicios de Hot Potatoes se podrán publicar en un servidor Web y difundir a través de Internet, y ofrecen la gran ventaja de ser soportados por todos los navegadores modernos.
- ✓ Elaboración de material didáctico.

3.3.2 Desventajas

- ✓ La infraestructura necesaria para utilizar esta herramienta como lo es una computadora e Internet, puede suponer un reto para muchos estudiantes.
- ✓ Si se posee una conexión lenta de Internet, produciría un desempeño lento en archivos de sonido, vídeo y gráficos grandes.
- ✓ Hot Potatoes no revisa la ortografía automáticamente, uno tiene que seleccionar la opción.
- ✓ No se puede cambiar el tipo de fuente de la misma forma como lo permite Word.

3.4 Funciones del Hot Potatoes

Cuando abrimos Hot Potatoes nos encontramos con esta pantalla, que nos permite acceder a cada aplicación haciendo clic en cada esquema predeterminado, denominado “patatas”.



Figura 3 Esquema de presentación de Hot Potatoes.

Los ejercicios realizados se podrán publicar en un servidor web y difundir a través de Internet, siendo soportado por todos los navegadores modernos. En el siguiente gráfico se puede apreciar las diferentes funciones que cumplen cada "patatas".

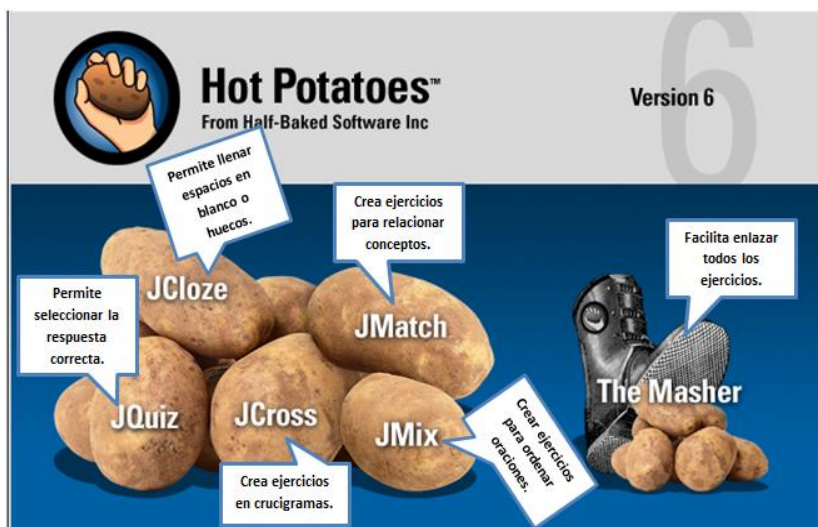


Figura 4 Funciones de Hot Potatoes.

Así se puede distinguir que:

- ✓ El Jcloze nos permite realizar ejercicios en el que los estudiantes pueden rellenar los huecos con las palabras que faltan, considerando las opciones que se les presenta como orientadoras.

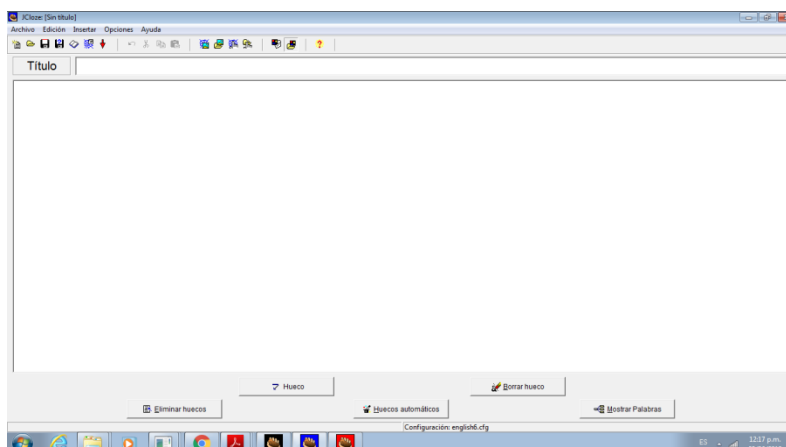


Figura 5 Presentación de JCloze.

- ✓ El JQuiz da lugar a creación juegos, donde los estudiantes deben introducir respuestas a diversas preguntas, y al finalizar observan el porcentaje de aciertos que tuvieron. Permite realizar cuánta cantidad de preguntas quisiéramos: Las clases de preguntas que se pueden construir son:

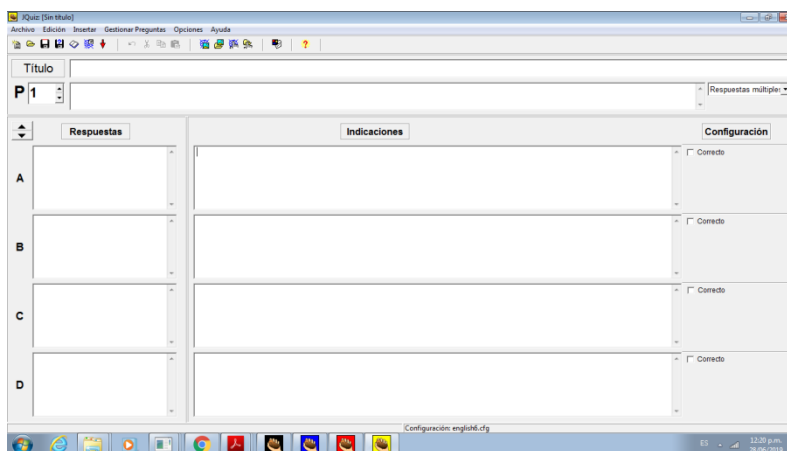


Figura 7 Presentación de JQuiz

- Respuestas múltiples: elegir la respuesta correcta, entre varias propuestas.
- Respuestas cortas: escribir directamente la respuesta.
- Híbrida: es una pregunta corta que después de fallar (al intento que se configure), se convierte en pregunta múltiple.
- Multiselección: elegir dos o más respuestas correctas, entre las propuestas.

- ✓ JCross posibilita crear crucigramas, introduciendo pistas para cada palabra.

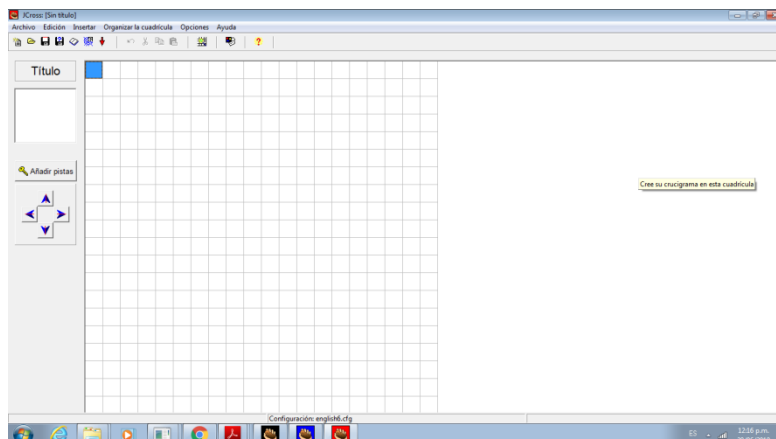


Figura 6 Presentación de JCross

- ✓ JMix permite ordenar palabras, se pueden poner de modo que el estudiante vaya indicando las palabras de la primera a la última de la frase, o también ir arrastrando las letras (spelling) o palabras en el orden correcto.

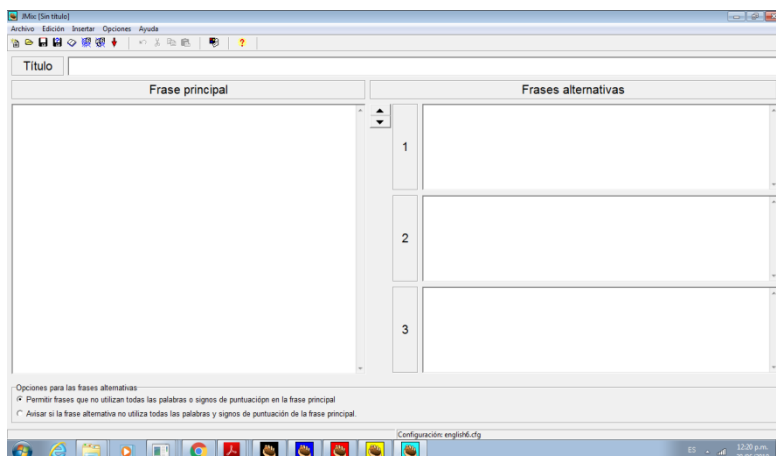


Figura 8 Presentación de JMix

- ✓ Con JMatch pueden los estudiantes relacionar textos e imágenes.

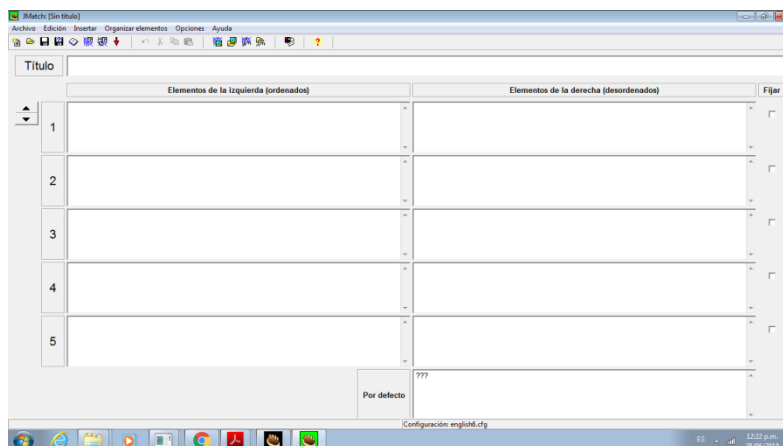


Figura 9 Presentación de JMatch

- ✓ The Masher facilita la creación de unidades enlazadas a partir de diversos ejercicios, mediante botones de navegación. También crea automáticamente una página índice para ayudar a organizar y elaborar de forma

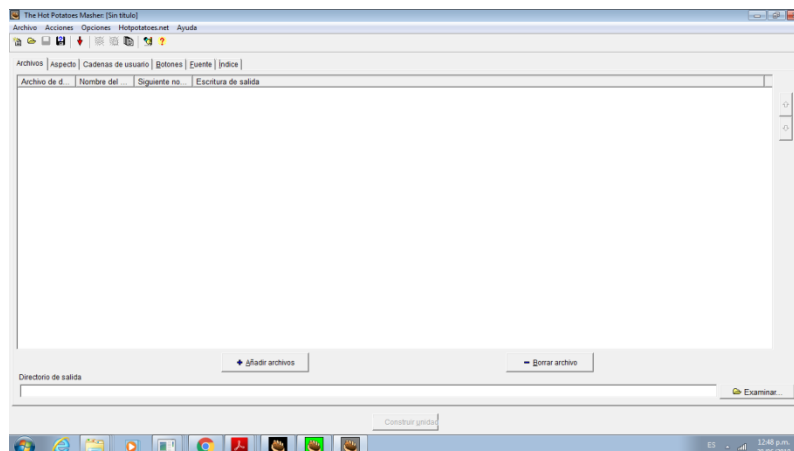


Figura 10 Presentación de The Masher

rápida y sencilla, además de poder publicar archivos de todo tipo que no pertenezcan a Hot Potatoes, dentro del mismo. (Romero, 2007)

El programa Hot Potatoes si bien representa una herramienta valiosa y práctica para evaluar, es necesario aclarar que para el uso del mismo se requiere conexión a Internet, lo que equivale a una desventaja en caso de no contar con una buena conexión al momento de evaluar. Por otro lado, se puede programar para que los realicen en forma domiciliaria, considerando un tiempo estipulado para cada respuesta.

3.5 Evaluar utilizando Hot Potatoes

En primer lugar se estudió el alcance y las posibilidades de cada una de las aplicaciones del programa Hot Potatoes con el fin de poder generar actividades y cuestionarios de evaluación y autoevaluación muy variados y adaptados a cada materia.

Entre las particularidades de Hot Potatoes encontramos que:



Figura 11 Particularidades de Hot Potatoes

3.6 Aporte del programa, como recurso didáctico.

Esta herramienta de autor resulta sumamente interesante al momento de elaborar ejercicios para que el estudiante pueda resolverlo de manera creativa e innovadora; facilitando también al docente un modo diferente de evaluar, enriqueciendo sus conocimientos básicos e implementando algo novedoso para el estudiante, que está fuera del contexto tradicional de evaluaciones, al que los mismos están habitualmente acostumbrados.

Los ejercicios multimedia que ofrece, están conformados por numerosos medios entre los que se encuentran las imágenes, el sonido, los videos, los textos, etc., lo que aumenta la motivación en el estudiante.

Es un recurso didáctico que sirve para enseñar, aprender y evaluar.

Hot Potatoes permite al docente:

- Desarrollar pruebas interactivas de selección múltiple.
- Crear pruebas enriquecidas con material audiovisual.
- Estudiar y revisar conceptos concretos y terminología específica.
- Crear paquetes de actividades de repaso para entregar a los estudiantes.
- Elaborar actividades de comprensión e interpretación de textos.
- Trabajar la semántica y la ortografía.
- Ampliar conocimientos del docente, utilizando recursos informáticos.
- Familiarizar al estudiante con el ordenador, despertando el interés por aprender.
- Fomentar la creatividad en el estudiante, a través de esta herramienta.

Marco Metodológico

Metodología de la investigación

"La metodología de la investigación permite conocer y comprender los métodos por los que la ciencia obtiene las pruebas que apoyan las afirmaciones de su conocimiento, así como su alcance y limitaciones en el mundo real." (Urbano J. Y., 2006)

Se considera para este trabajo la metodología de investigación-acción con enfoque cualitativo, bajo la modalidad de campo, de carácter descriptivo. El carácter descriptivo apunta a hacer una representación del fenómeno bajo estudio, mediante la caracterización de sus rasgos generales.

"Lewin definió a la investigación-acción como "una forma de cuestionamiento autoreflexivo, llevada a cabo por los propios participantes en determinadas ocasiones con la finalidad de mejorar la racionalidad y la justicia de situaciones, de la propia práctica social educativa, con el

objetivo también de mejorar el conocimiento de dicha práctica y sobre las situaciones en las que la acción se lleva a cabo". (Esquivel, 2010)

La investigación acción, en este caso, involucra a la comunidad educativa en el uso del programa Hot Potatoes, en el quehacer docente, tanto en las prácticas, como en las evaluaciones.

"Estos estudios no implican la comprobación de hipótesis, ya que su finalidad es describir la naturaleza del fenómeno a través de sus atributos. En este caso ya están identificadas las variables y se conoce la relación teórica existente entre ellas. En este tipo de estudios se va a describir un fenómeno conociendo de antemano cuáles son las variables que lo caracterizan. El fin de las investigaciones de este tipo es precisar las características de una situación particular, en un contexto específico para el cual no hay información disponible." (Urbano J. Y., 2006)

En esta investigación de enfoque cualitativo, se pretende descubrir tendencias acerca de los hechos, tratando de comprender la realidad.

"El enfoque cualitativo usa recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación." (H. Sampiere, 2004)

Este enfoque toma como referente la recolección de datos, que consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes.

Las investigaciones cualitativas se fundamentan más en un proceso inductivo (explorar y describir, y luego generar perspectivas teóricas). Van de lo particular a lo general.

"El enfoque cualitativo puede definirse como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo visible, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos." (H. Sampiere, 2004)

Diseño de la investigación

"El diseño es el plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación." (H. Sampiere, 2004)

La presente investigación es de carácter descriptivo, y un enfoque cualitativo. El diseño metodológico elegido es el no experimental, es decir, es una investigación observacional, porque... “según las condiciones y el contexto en cual se realice la observación o medición de los fenómenos, estas investigaciones se centran en la descripción y/o explicación de fenómenos tal como se presentan en la realidad. Se estudian los fenómenos tal como se “aparecen” a la experiencia del investigador. El investigador registra la información que ofrece el fenómeno. Este antecede al interés del mismo investigador. Los hechos ya existen en la realidad, el investigador los reconoce. Se abordan los hechos en su contexto natural.” (Urbano J. Y., 2006)

La muestra seleccionada en este caso es no probabilística. En la cual todos los elementos de la población tienen la misma posibilidad de ser elegidos. En la presente investigación se seleccionaron cinco estudiantes de cada división, siendo la muestra de veinticinco.

"La investigación no experimental implica estudios que se realizan sin la manipulación deliberada de variables y en los que sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos." (H. Sampiere, 2004)

Población y muestra

Población

"Pineda, Alvarado y Canales (1994) definen la población como "el conjunto de elementos que presentan una característica o condición común que es objeto de estudio". (Urbano J. Y., 2014)

La población está integrada por cinco profesores del área de TIC y 110 estudiantes que corresponden a las cinco divisiones de cuarto año; del Colegio Sagrado Corazón de Jesús, de la ciudad de Goya, provincia de Corrientes.

Muestra

Según Yuni y Urbano se entiende por muestra a “una parte de un conjunto mayor seleccionada especialmente para extraer conclusiones”. (Urbano J. Y., 2014)

Se determina trabajar con una muestra no probabilística, específicamente "muestras de propósitos o intencionales, se seleccionan aquellos casos que pertenecen a ciertos subgrupos de la población, con la intención de generar hipótesis comprensivas." (Urbano J. Y., 2014)

En este caso la muestra está integrada por cinco profesores de cuarto año del espacio curricular TIC, se tomó a todos los profesores para tener el aporte de cada uno y veinticinco estudiantes, que pertenecen a las diferentes divisiones del curso elegido, del Colegio Sagrado Corazón de Jesús, de la ciudad de Goya, provincia de Corrientes.

"Las indagaciones cualitativas no pretenden generalizar de manera probabilística los resultados o poblaciones más amplias ni necesariamente obtener muestras representativas; incluso, no buscan que sus estudios lleguen a replicarse." (H. Sampiere, 2004)

En esta investigación los docentes y la materia seleccionada se consideran interesante trabajarlos, ya que entre los contenidos de TIC, se encuentran las herramientas de autor como tema a abordar; y usar un recurso tecnológico con variedad de ejercicios que le permite al docente evaluar, resulta innovador para los estudiantes, permitiéndoles conocer de manera práctica otro modo de estudiar y relacionar contenidos con herramientas TIC, en este caso, el Hot Potatoes. De manera que puede ser extendida o aplicable para otras disciplinas.

Instrumentos de investigación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo, para obtener mayor número de datos, como así también la encuesta.

Encuesta

La encuesta es definida como “la técnica de obtención de datos mediante la interrogación a sujetos que aportan información relativa al área de la realidad a estudiar”. (Urbano J. Y., 2014)

Cabe destacar que la encuesta, en este caso, es de carácter personalizado, permitiendo al encuestado responder de manera espontánea, clara y precisa, y poder agregar alguna crítica constructiva sobre la encuesta realizada; lo que también facilita al encuestador obtener la mayor cantidad de respuestas posibles.

Se pretende con este instrumento obtener información, respecto de lo que las personas son, hacen, opinan, sienten, esperan, desean, aprueban o desaprueban respecto del tema objeto de investigación. (Urbano J. Y., 2006)

Objetivos de la encuesta al docente

- Registrar los cambios que genera la *aplicación* para realizar evaluaciones.
- Identificar si los docentes utilizan el recurso seleccionado, ya sea para las prácticas o evaluaciones.

Objetivos de la encuesta a los estudiantes

- Describir la actitud de los estudiantes, frente a la nueva herramienta utilizada en clase.
- Reconocer si es significativo el uso de este recurso para evaluar.

Observación

En esta investigación se utilizó el tipo de observación descriptiva, que si bien se contó con una guía de observación, sólo se buscó obtener información relevante de lo que

acontecía en las clases de TIC, cuando los docentes hacían uso del programa Hot Potatoes; describiendo aspectos que acontecían en el aula.

"La observación descriptiva es una técnica de investigación que permite reconstruir la realidad observada en sus detalles significativos; detalles que adquieren sentido sólo si se los integra a la situación acontecida en su conjunto. En este tipo de observación el investigador no necesita partir de una hipótesis explícita previa, solo basta con que defina los aspectos del campo de observación que van a ser objeto de su atención." (Urbano J. Y., 2014)

Grilla de Observación

La grilla de observación utilizada en este trabajo, fue elaborada considerando cuatro aspectos de las clases:

1. Antes del aprendizaje, teniendo en cuenta los siguientes puntos:
 - Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.
 - Activa los conocimientos previos.
 - Participación activa de los estudiantes.
 - Indica el uso adecuado del programa.
2. Construcción del aprendizaje:
 - Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.
 - Los estudiantes realizan actividades con el uso adecuado del programa.
 - El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico.
 - Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.
 - El docente evalúa durante todo el proceso.

3. Integración y evaluación del aprendizaje:

- Buen manejo del programa Hot Potatoes.
- Se indica reglas para elaborar las respuestas.
- Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.
- Estudiantes verifican respuestas por ensayo – error.
- El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.

4. Clima en el salón de clase:

- Inicia la clase en el tiempo establecido.
- Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.
- El docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.
- Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.
- La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.
- Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.
- Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.

Objetivos de la observación

- Identificar cómo influye en la clase de TIC, el uso de una herramienta tecnológica (Hot Potatoes)
- Analizar si el uso de Hot Potatoes produce un cambio en el proceso de enseñanza y de aprendizaje, y una nueva mirada de evaluación.

Análisis de la Información

Encuesta a los estudiantes

Importancia de las TIC en el aula

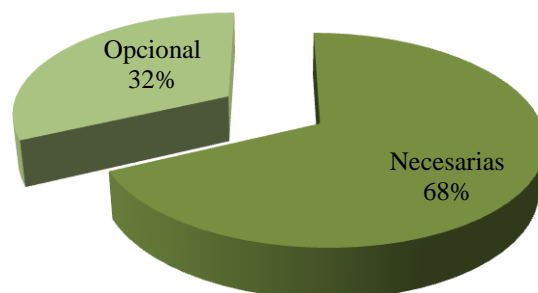


Figura 12 Más de la mitad de los estudiantes, consideran importante el uso de recursos tecnológicos en el aula.

Se evidencia que el estudiante de hoy necesita un aprendizaje más activo. Con nuevos recursos didácticos que les resulte interesante y capte su atención. Los recursos tecnológicos nacieron para despertar nuevas ideas en los estudiantes, depende de cada docente trabajarlos para que las clases se vuelvan más dinámicas e interesantes.

Las herramientas tecnológicas favorecen el aprendizaje

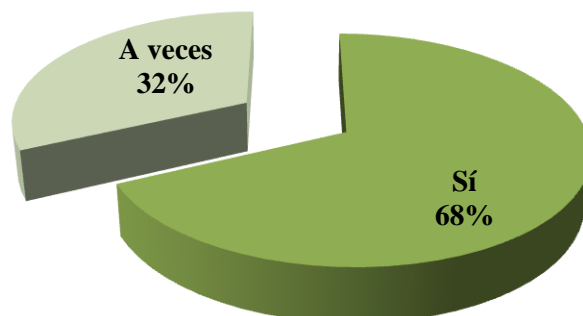


Figura 3 Es favorable en el 68% de los estudiantes.

El uso adecuado de herramientas tecnológicas, suman al momento de enseñar; se evidencia en los estudiantes la estimulación en su proceso de aprendizaje. Los recursos tecnológicos activan ciertas habilidades para recuperar conocimientos previos, realizar tareas con mayor eficiencia y mejorar el rendimiento escolar.

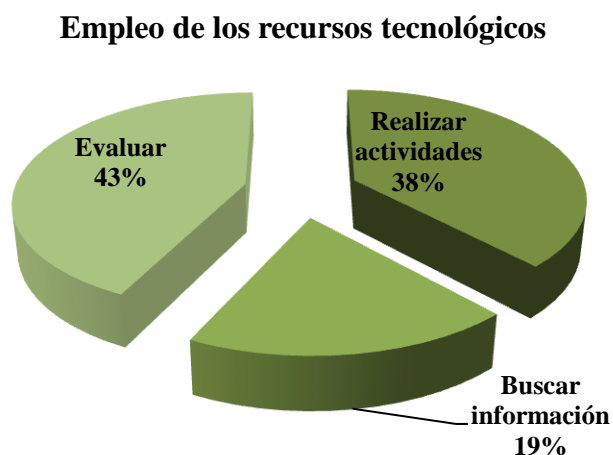


Figura 14 Los estudiantes manifiestan que los docentes utilizan los recursos tecnológicos tanto en actividades como en evaluaciones.

La mirada del estudiante, es muy importante, se denota que el docente hace uso en sus clases de TIC, como así también en las evaluaciones. Por lo que el estudiante, no se encuentra con algo diferente a la hora de ser evaluados, se sienten familiarizados con los recursos tecnológicos, que forman parte de sus actividades cotidianas.

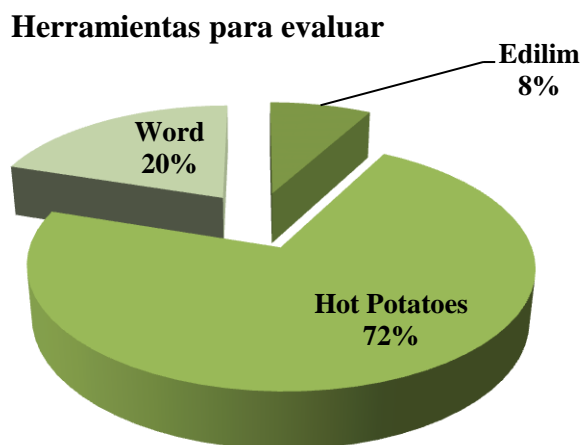


Figura 45 El 72% de los estudiantes sostienen que Hot Potatoes es utilizado por el docente para evaluar.

Al contar con varias aplicaciones Hot Potatoes, genera en el estudiante entusiasmo por aprender, cada actividad sugerida implica nuevo desafío por descubrir. Entre las ventajas que ofrece Hot Potatoes y que motiva a utilizarlo, se recibe la corrección en forma más rápida que las evaluaciones tradicionales; y permite la retroalimentación. Los estudiantes participando activamente en el uso de esta herramienta, van adquiriendo habilidades en el manejo del mismo y sorteando obstáculos que se les presente, convirtiéndose en verdaderos protagonistas de su aprendizaje.

Actividades domiciliarias con Hot Potatoes

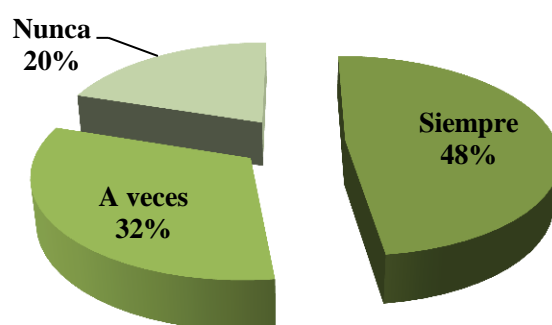


Figura 16 Un 20 % manifiestan que el docente no propone actividades domiciliarias con el programa Hot Potatoes.

La posibilidad de crear actividades y que los estudiantes puedan trabajarlas fuera del contexto áulico es muy alentadora, para ello se torna necesario que los docentes, en este caso de TIC, trabajen en conjunto de manera colaborativa, implementando nuevas estrategias y metodologías de enseñanza, sacando provecho a los beneficios que ofrecen las herramientas tecnológicas. Algunos docentes, se resisten al uso de las TIC, para trabajos domiciliarios. Sin embargo, se aprecia que hay un avance a sacarse el miedo y realizar propuestas creativas con las mismas.

Uso de Hot Potatoes sin conexión a Internet

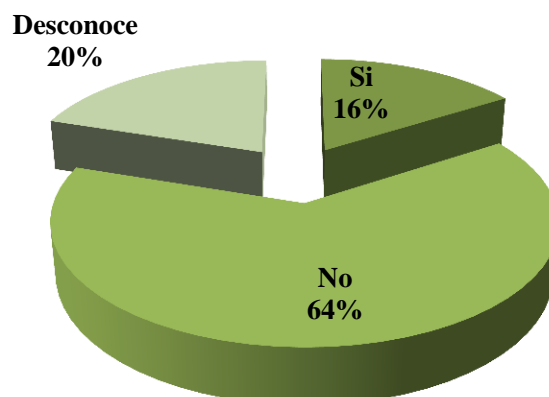


Figura 5 El 64% declara conocer que requieren de Internet para usar el recurso.

Una de las pocas desventajas del uso del programa Hot Potatoes, es que sólo se utiliza teniendo conexión a internet. La misma, genera un inconveniente a la hora de trabajar en el aula o fuera de la misma.

Actividades con el programa Hot Potatoes

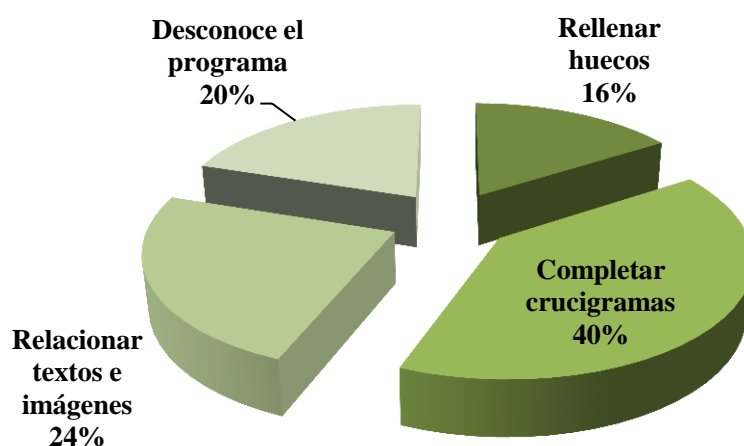


Figura 6 El 40% de los estudiantes expresan que les resulta práctico completar crucigramas. El 20% desconoce el programa.

Se puede observar que les resulta más práctico completar crucigramas, quizás por el tipo de actividad, no por la practicidad. El 20 % que expresó desconocer el programa, representa a los 5 estudiantes que no llegaron a utilizarlo en el aula.

Evaluar con Hot Potatoes resulta práctico

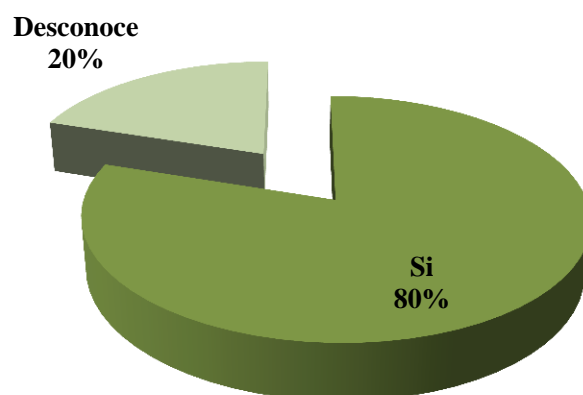


Figura 79 Al 80% de los estudiantes les resulta más práctico este tipo de evaluaciones, que las tradicionales.

En el momento, de presentar a los estudiantes una nueva forma de evaluación, saliendo de la tradicional, se crea un clima de trabajo silencioso, de concentración por el margen de error que presenta.

Encuesta a los docentes

Importancia pedagógica de los recursos TIC

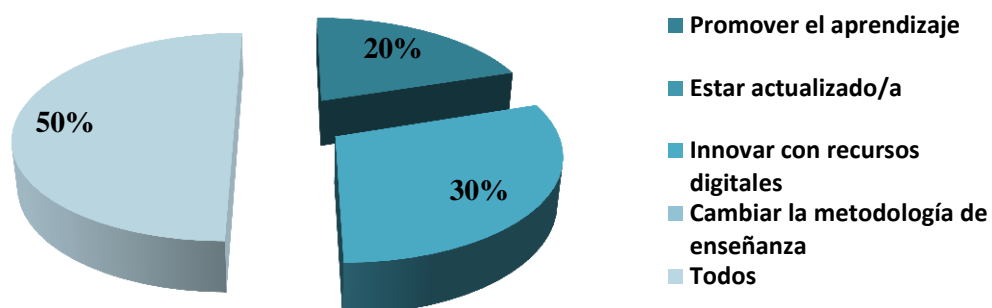


Figura 20 El 50% de los docentes encuestados señalan que es importante el uso de recursos TIC en el aula.

Trabajar en el aula implica constantes cambios de estrategias a la hora de enseñar y/o evaluar, por lo que es fundamental aplicar el uso de recursos TIC en el aula.

Uso de recursos tecnológicos

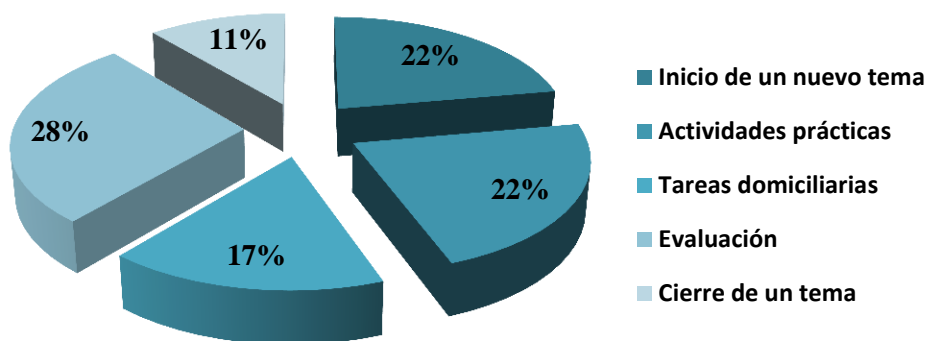


Figura 8 La mayoría de los docentes consideran importante el uso de recursos TIC, como medios en los diferentes momentos de la clase.

Para la mayoría de los docentes, resulta de mayor importancia considerar el uso ya sea, para el inicio de un nuevo tema, actividades prácticas y sobre todo para la evaluación.

El uso de recurso tecnológico, en cualquier momento de la clase, se refleja tanto en los estudiantes como en el propio docente un cambio, un desaprender para aprender con nuevos recurso, estrategias, convierte al estudiante en protagonista de sus propios aprendizajes.

Las herramientas tecnológicas favorecen a nuevos conocimientos.

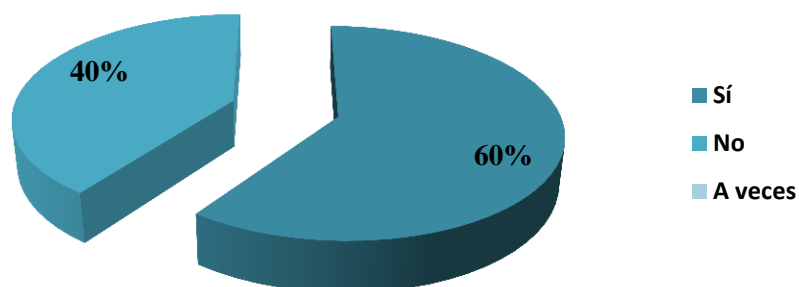


Figura 9 Un 60% opinan que la aplicación de herramientas tecnológicas, favorecen el proceso de aprendizaje.

Se observa que al ser las herramientas tecnológicas medios apropiados para crear nuevas propuestas de trabajo. Las mismas permiten a los docentes y facilitan la adquisición de nuevos saberes, relacionándolo con lo que el estudiante ya tiene incorporado, como ser el uso de recursos TIC. Son nativos digitales.

Programas de uso frecuente en el aula

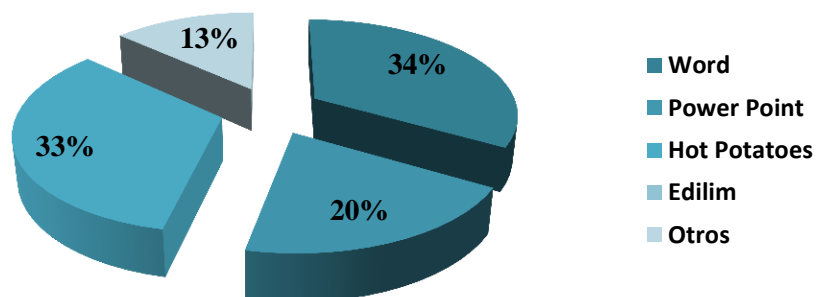


Figura 10 Las herramientas más utilizadas son conocidas y de uso frecuente: Word y Power Point.

Los docentes, en ocasiones, utilizan los programas más conocidos, por el miedo a no saber manejarlos. Pero esto se está revirtiendo, al trabajar colaborativamente entre docentes, del área.

Momentos de la clase con recursos TIC

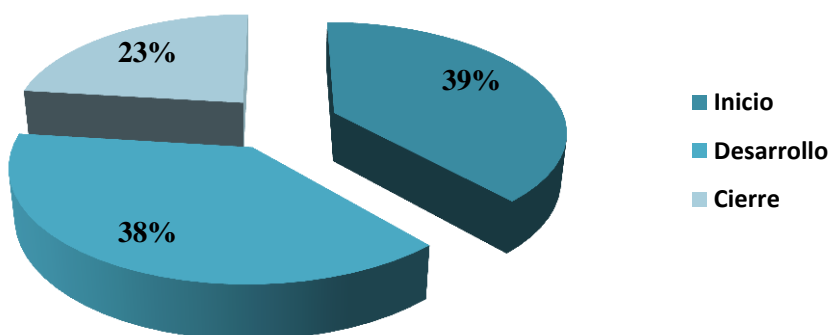


Figura 11 En el inicio y desarrollo de las clases es donde más se evidencia la manipulación de herramientas tecnológicas.

Al inicio de la clase, muchas veces se utilizan herramientas tecnológicas, para despertar el interés del estudiante. En el desarrollo se utilizan generalmente, para evaluar el proceso de

aprendizaje, identificando los conocimientos que fueron, o no, aprehendidos; esto facilita continuar con el desarrollo de la temática, o retomar, profundizando en contenidos.

Utilidad que se le da a los recursos TIC

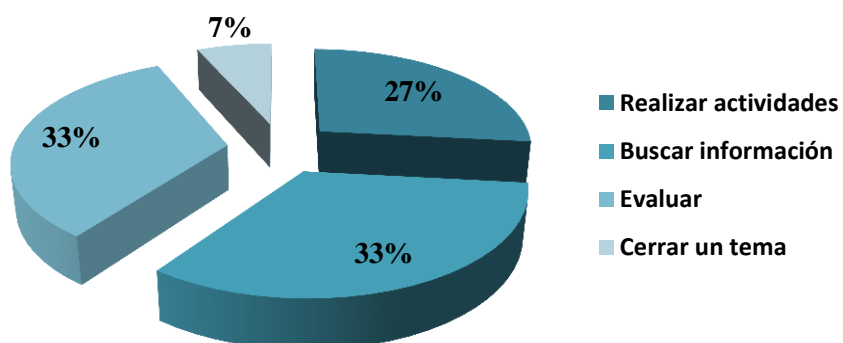


Figura 12 Se observa que el docente maneja recursos tecnológicos en cualquier momento de la clase, siguiendo la misma línea a la hora de evaluar.

El área de TIC, favorece el proceso de enseñanza y de aprendizaje, con el uso de distintos recursos tecnológicos, en las prácticas áulicas, como así también en la evaluación; por los que los estudiantes conocen la dinámica.

Trabajar en clase con Hot Potatoes

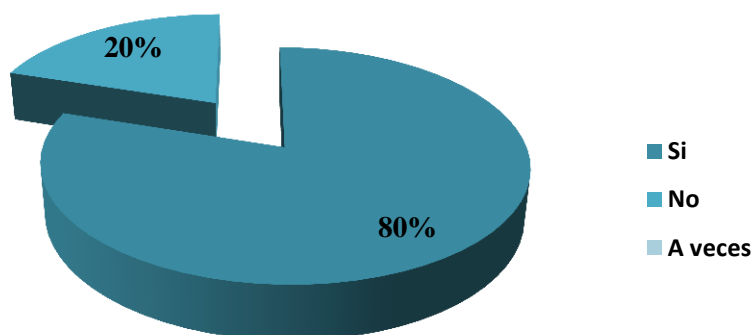


Figura 135 El 80% de los docentes dan uso al programa Hot Potatoes, el resto no lo hace.

El programa Hot Potatoes permite la creación de diversos ejercicios, los que se puede trabajarlos en forma conjunta, o de manera individual, generando curiosidad, creatividad y autoaprendizaje en el estudiante.

Herramientas para evaluar

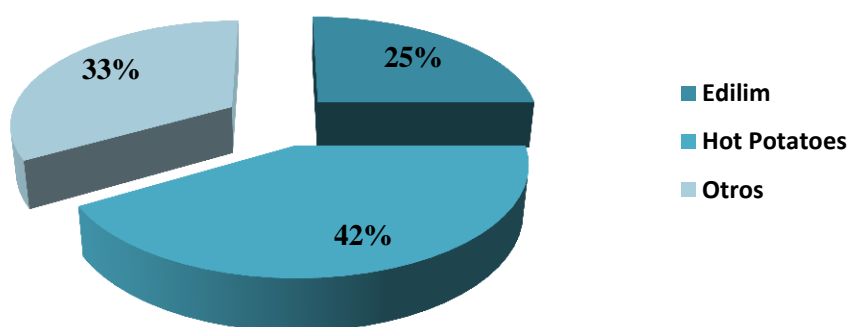


Figura 26 En su mayoría sostienen que el programa Hot Potatoes resulta útil para evaluar.

Al momento de evaluar con el programa Hot Potatoes, al presentar el mismo variados ejercicios, el docente puede seleccionar el que considere adecuado a los contenidos desarrollados, como así también, tener en cuenta cual resultó de mayor interés por parte del estudiante durante el desarrollo de la clase, donde este fue utilizado.

Aspectos de importancia en el uso de Hot Potatoes

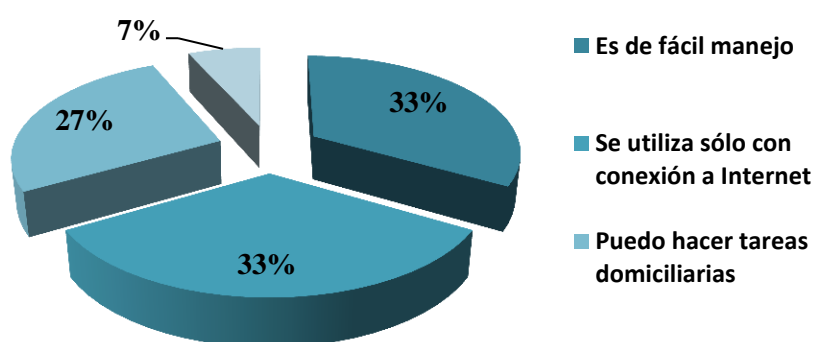


Figura 147 La mayoría consideran importante el uso de Hot Potatoes.

Se evidencia que en general, los docentes poseen conocimiento sobre el programa Hot Potatoes, el resto demuestra desinterés por el mismo.

Se denota la ventaja en el uso de Hot Potatoes en la facilidad para manejarlo, y la posibilidad de realizar tareas extraescolares, domiciliarias. Pero tiene como desventaja, que si no se cuenta con conexión a internet, éste no permite trabajarlos.

En cuanto a la posición del docente que considera poco interesante el programa, el mismo afirmó no usar esta herramienta en clase, ni fuera de ella.

Practicidad de Hot Potatoes para trabajar en clase

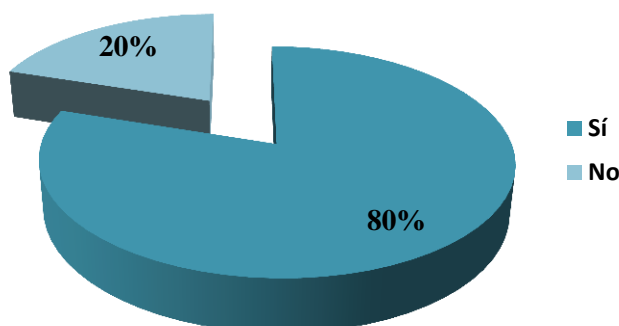


Figura 15 Al 80% les resulta práctico trabajarlos.

El 80 % afirma que Hot Potatoes, resulta práctico para trabajarlos.

Siempre que se cuente con conexión a internet, el programa Hot Potatoes, es sumamente práctico para trabajarlos, ya que en él encontramos múltiples formas de hacer actividades de manera sencilla, estimulando la capacidad de aprendizaje de los estudiantes, quienes ven al mismo como una herramienta distinta a las que habitualmente ellos están acostumbrados a manipular.

Análisis de las encuestas

De acuerdo a lo observado en las encuestas, en ocasiones los docentes dan por finalizado un tema, y luego continúan con contenidos nuevos según lo planificado; lo que no les permite identificar el valor que tiene la evaluación en sentido amplio.

Para que esto suceda, la evaluación debe darse durante todo el proceso de enseñanza y de aprendizaje, ya que de esta manera sirve para ayudar a los estudiantes a consolidar lo aprendido y al docente a afinar sus prácticas.

Análisis de las Observaciones

Según las observaciones de clases (ver anexo...) se puede sostener que el uso cotidiano en el aula de Hot Potatoes dinamiza las mismas y provoca un clima más placentero en el ambiente áulico.

Se observa mejores resultados en aquellos docentes que usaron la misma herramienta tecnológica durante los momentos de la clase, como así también en las evaluaciones. El estudiante por su parte, no sólo las manipula, sino que se aprehenden de ellas y forman parte de su quehacer diario en el aula (no les resulta extraño, hacer evaluaciones con el mismo recurso, en este caso Hot Potatoes).

Se debe aclarar que uno de los cinco docentes no utilizó el programa Hot Potatoes. Lo que se apreció, fue más que nada el clima en el aula y la dinámica, siendo ésta poco productiva y creativa.

En contraposición se puede afirmar que, usando este recurso en las clases se crea un ambiente de aprendizaje relajado, colaborativo, cooperando entre pares, pudiendo así conocer su propio proceso de aprendizaje y de algún modo mejorarlo.

Conclusión

El empleo de recursos tecnológicos en el aula es un condicionante que capta la atención del estudiante e incrementa de manera positiva el interés de éste por los contenidos impartidos y un seguimiento más activo de las clases. A pesar de la asiduidad de las TIC dentro y fuera del aula, el poder visual de Hot Potatoes ha conseguido impresionar al estudiante, así como facilitar la adquisición, repaso, ampliación de contenidos o evaluación, lo cual se considera más trascendental.

Se concluye que el uso de Hot Potatoes tiene una repercusión positiva desde dos puntos de vista: el docente y el estudiante.

Por un lado al docente se le facilitará en gran medida el desarrollo de sus clases: aprenderá a elaborar útiles recursos didácticos y evaluaciones creativas. Estos recursos al presentarse de forma llamativa e impactante conseguirán captar la atención del estudiante, consiguiendo una mayor motivación y predisposición para el aprendizaje, y la evaluación. Desde el punto de vista del estudiante se le facilitará la asimilación y procesamiento de la información. Se trabajará con ellos la deconstrucción de un modelo de evaluación y la construcción de un nuevo paradigma de la misma.

Apreciar con otra mirada, la influencia del uso del programa Hot Potatoes tanto en la realización de ejercicios, como su aplicación para evaluar al estudiante, resultó uno de los elementos trascendentes de la investigación, porque permitió a docentes y estudiantes adquirir nuevas maneras de enriquecer el proceso de enseñanza y de aprendizaje. Las múltiples aplicaciones que ofrece Hot Potatoes, facilitaron al docente crear actividades, donde los estudiantes pudieron ampliar sus conocimientos, destrezas y habilidades, utilizando su creatividad e ingenio, para resolver situaciones problemáticas presentadas.

Con lo dicho anteriormente se pudo confirmar que el uso de las TIC y específicamente el recurso Hot Potatoes, ha sido totalmente productivo, y los objetivos planteados al inicio de esta investigación fueron resueltos favorablemente, puesto que docentes y estudiantes, se vieron influenciados por esta herramienta, construyendo así nuevos conocimientos, de un modo práctico, creativo y sencillo.

Tras apreciar que el empleo de Hot Potatoes influye positivamente en el proceso de aprendizaje y evaluación; surge la duda si el empleo del mismo de manera continuada durante un ciclo escolar y no únicamente de manera aislada y experimental, tendría también una repercusión positiva en los rendimientos académicos de los estudiantes y por lo tanto en el grado de adquisición de las competencias básicas. Y de ser así, ¿sería positivo este método durante un largo periodo de tiempo o convendría combinar esta herramienta con las convencionales para que no perdiera efectividad? De demostrarse su efectividad durante un largo periodo de tiempo, ¿esa efectividad sería similar en todos los espacios curriculares? Estas reflexiones plantean dudas que serían interesantes abordar en futuras investigaciones.

Bibliografía

(s.f.).

Ander-Egg. (2000). *Metodología de la Animación Sociocultural*. Madrid: CCS.

Aparici, R. (2010). *Conectados en el Ciberpacio*. Madrid: UNED.

Aparici, R. (2013). *Conectados en el Ciberespacio*. Madrid: UNED.

EcuRed. (2011). *Herramientas de Autor*. Obtenido de Herramientas de Autor:
https://www.ecured.cu/Herramientas_de_autor

Esquivel, G. G. (2010). Investigación-Acción: Una Metodología del docente para el docente. *ReLingüística Aplicada*.

Gago, I. A. (05 de Mayo de 2019). *Hot Potatoes - Versión 6*. Obtenido de
<https://hotpot.uvic.ca/index.php>

Gómez, F. J. (s.f.). La evaluación de los estudiantes: una discusión abierta. *Revista Iberoamericana de Educación (ISSN: 1681-5653)*, 2 .

H. Sampiere, R. (2004). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.

Instituto de Tecnologías Educativas. (2011). *¿Qué es Hot Potatoes?* Obtenido de ¿Qué es Hot Potatoes?:
http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/62/cd/modulo_1_primeros_pasos/qu_es_hot_potatoes.html

Moreira, M. (Enero de 2009). *Tecnología Educativa*. Obtenido de Tecnología Educativa:
<https://manarea.webs.ull.es/materiales/investec/index-2.html>

Romero, M. J. (2007). *Herramientas Informáticas en el aula*. Córdoba. Obtenido de Hot Potatoes.

Urbano, J. Y. (2006). *Técnicas para Investigar I*. Córdoba: Brujas.

Urbano, J. Y. (2014). *Técnicas para Investigar II: Recursos Metodológicos para la preparación de proyectos de investigación*. Córdoba: Brujas.

Anexo

Anexo 1 Encuesta a los estudiantes.

Curso:

Fecha:

Uso del Programa Hot Potatoes

1. **¿Qué importancia merece el uso de recursos TIC en el aula?**
 Necesaria. Opcional. Innecesaria. Ninguna.
2. **¿Sirve el uso de recursos tecnológicos en las clases de TIC?**
 Sí. No. A veces.
3. **La utilización de herramientas tecnológicas ¿favorecen tu aprendizaje?**
 Sí. No. A veces.
4. **El docente, ¿para qué utiliza el/los recursos tecnológicos?**
 Realizar actividades. Evaluar.
 Buscar información. Otras.
5. **El uso de este tipo de herramientas, ¿facilita la búsqueda y recopilación de datos?**
 Siempre. A veces. Nunca.
6. **¿Cuáles de estos programas conoces?**
 Word. Excel Power Point. Hot Potatoes Todos
7. **¿Qué programas usa, con más frecuencia, tu profesor/a de TIC, en el aula?**
 Power Point. Prezi. Hot Potatoes.
8. **¿En qué momentos de las clases utilizan dichas herramientas?**
 Inicio. Desarrollo. Cierre.
9. **El docente, al momento de evaluar, ¿utiliza herramientas TIC?**
 Sí No
10. **De las siguientes herramientas, ¿Cuáles utiliza el docente para evaluar?**
 Edilim. Hot Potatoes. Word.

11. De las herramientas seleccionadas en el punto anterior, ¿son fáciles a la hora de trabajarlas?

- Sí. No.

12. En caso de seleccionar la opción Hot Potatoes. ¿Es de fácil manejo?

- Sí No. No sé.

13. ¿Se utiliza, esta herramienta, sin conexión a Internet?

- Sí. No. No sé.

14. Con el programa, la profesora, ¿propone actividades domiciliarias?

- Siempre. A veces. Nunca.

15. ¿Te resulta novedoso el programa?

- Sí. No. Desconozco.

16. Del programa Hot Potatoes, ¿qué actividades te resultan más prácticas?

- Rellenar huecos con palabras faltantes. Relacionar textos e imágenes.
 Introducir respuestas múltiples. Desconozco el programa.
 Completar crucigrama.

17. Cuando el docente evalúa con este programa, ¿te resulta más práctico que las evaluaciones tradicionales?

- Sí. No. Desconozco.

18. ¿Podés realizar una autoevaluación de tus propios aprendizajes, con este tipo de herramientas?

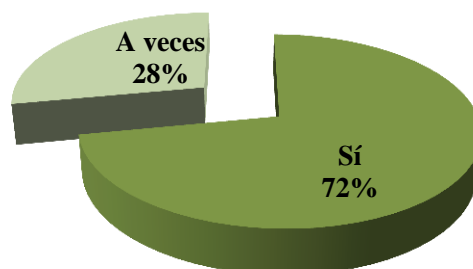
- Sí. No. No sé.

Tabulación de encuesta a estudiantes.

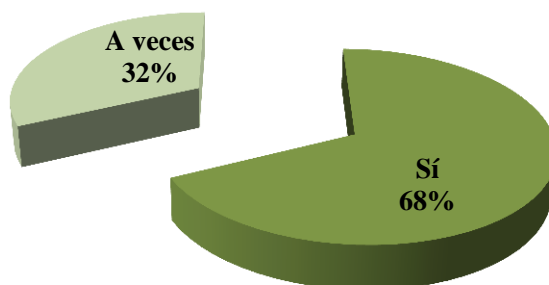
**¿Qué importancia merece el uso de recursos TIC
en el aula?**



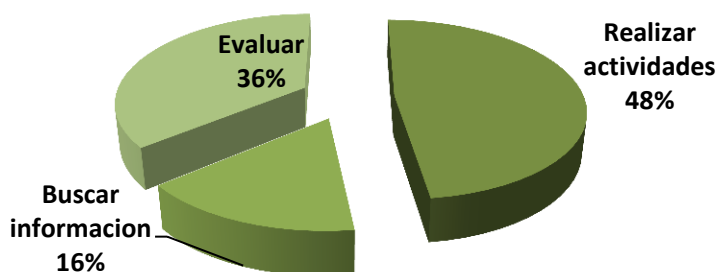
**¿Sirve el uso de recursos tecnológicos en las clases
de TIC?**



**La utilización de herramientas tecnológicas
¿favorecen tu aprendizaje?**



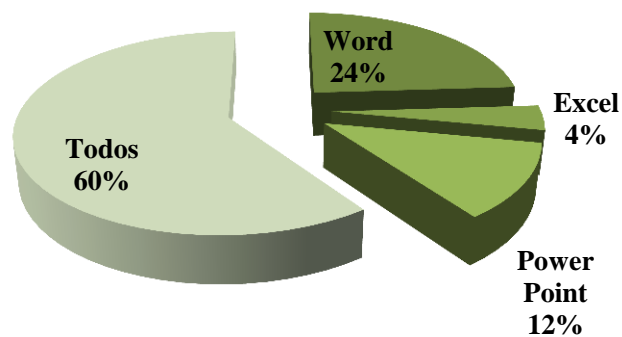
El docente, ¿para qué utiliza el/los recursos tecnológicos?



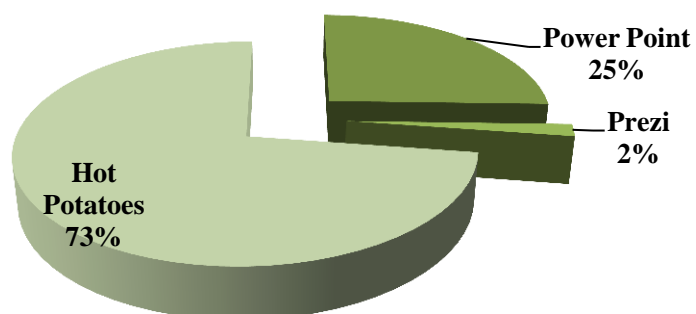
El uso de éste tipo de herramientas, ¿facilita la búsqueda y recopilación de datos?



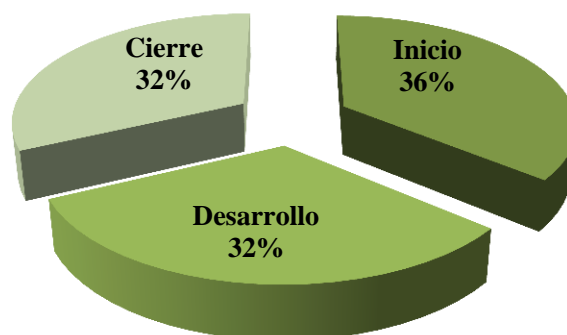
¿Cuáles de estos programas conoces?



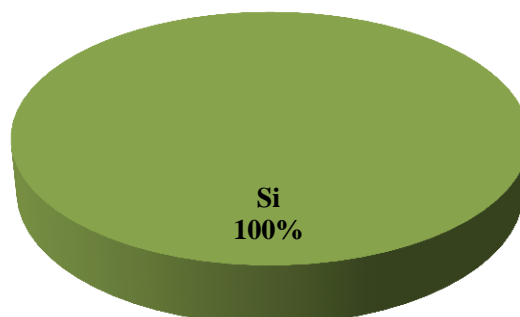
¿Qué programas usa, con más frecuencia, tu profesora de TIC , en el aula?



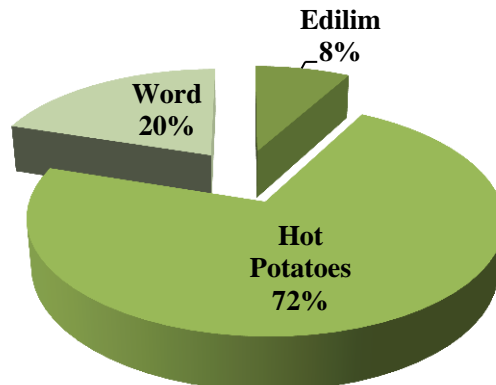
¿En qué momentos de las clases utilizan dichas herramientas?



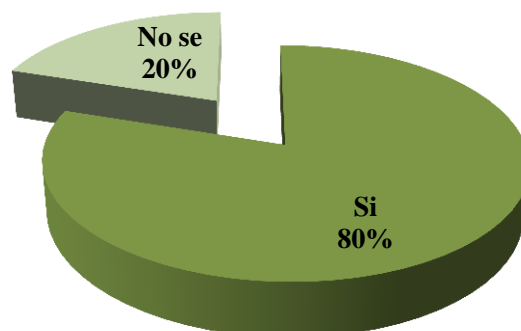
El docente, al momento de evaluar, ¿utiliza herramientas TIC?



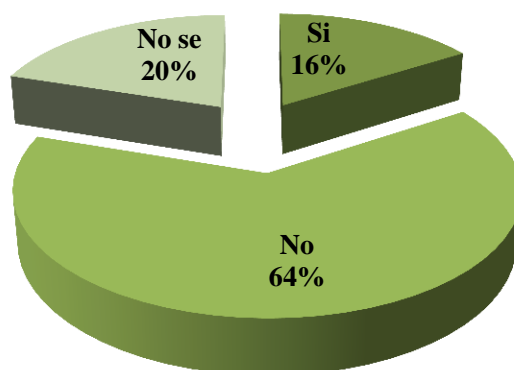
De las siguientes herramientas, ¿Cuáles utiliza el docente para evaluar?



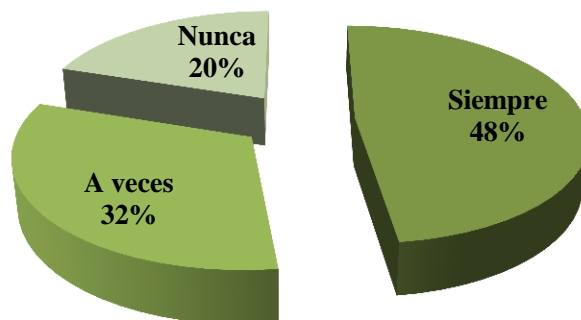
En caso de seleccionar la opción Hot Potatoes. ¿Es de fácil manejo?



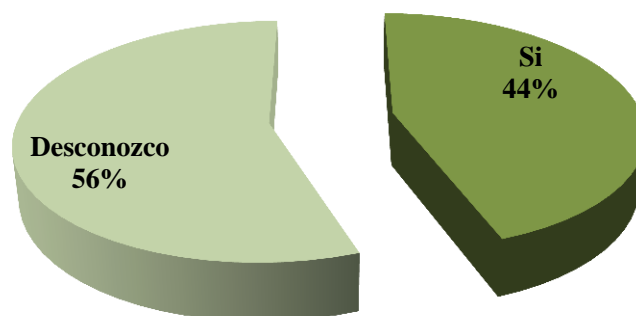
¿Se utiliza , esta herramienta, sin conexión a Internet?



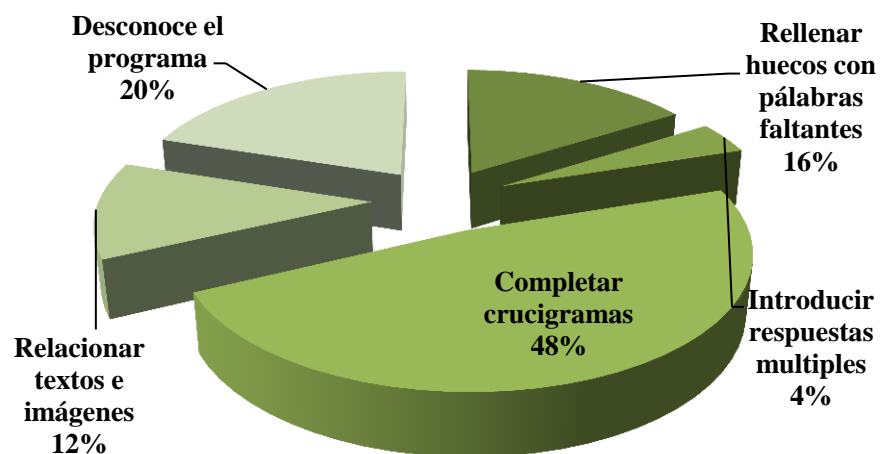
Con el programa, la profesora, ¿propone actividades domiciliarias?



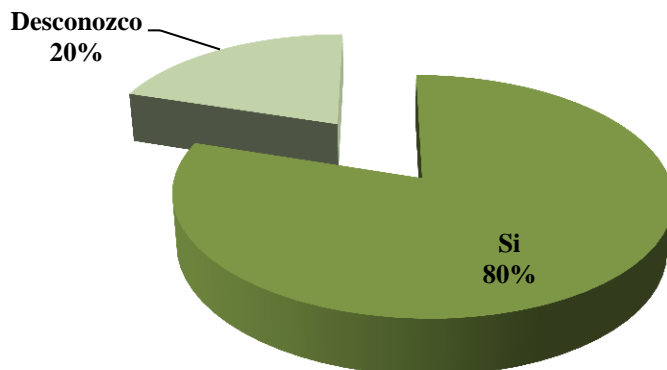
¿Te resulta novedoso el programa?



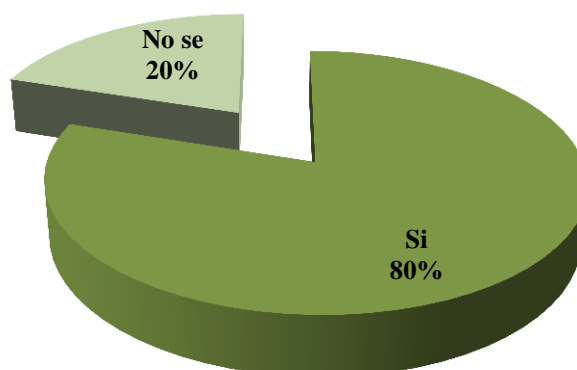
Del programa Hot Potatoes, ¿qué actividades te resultan más prácticas?



Cuando el docente evalúa con este programa, ¿te resulta más práctico que las evaluaciones tradicionales?



¿Podés realizar una autoevaluación de tus propios aprendizajes, con este tipo de herramientas?



Anexo 2 Encuesta a los docentes**Curso:****Fecha:****El uso pedagógico del programa Hot Potatoes.****1. ¿Qué importancia pedagógica merece el uso de recursos TIC en el aula?**

- Promover el aprendizaje. Cambiar la metodología de enseñanza.
 Estar actualizado/a. Todos
 Innovar con recursos digitales, disponibles.

2. En las clases de TIC, respecto al uso de recursos tecnológicos, ¿cuáles considera de mayor importancia, en la clase?

- Inicio de un nuevo tema. Evaluación.
 Actividades prácticas. Cierre de un tema.
 Tareas domiciliarias.

3. La utilización de herramientas tecnológicas ¿favorecen a la adquisición de nuevos conocimientos?

- Sí No A veces

4. ¿Qué programas son de uso frecuente en el aula?

- Excel Hot Potatoes
 Word Otros
 Power Point

5. ¿En qué momentos de la clase, con mayor frecuencia, utiliza dichas herramientas?

- Inicio Desarrollo Cierre

6. ¿Para qué utiliza los recursos TIC?

- Realizar actividades. Evaluar.
 Buscar información. Cerrar un tema.

7. ¿Trabajan en clase, con el programa Hot Potatoes?

- Sí No A veces

8. De las siguientes herramientas, ¿cuál le resulta de mayor utilidad para evaluar?

- Edilim. Hot Potatoes. Otros.

9. Si tu elección fue la opción "Hot Potatoes":

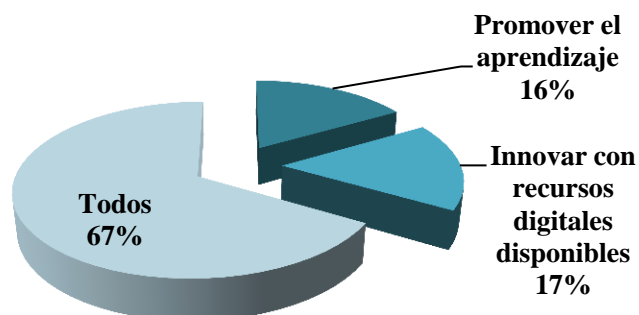
- Es de fácil manejo Puedo hacer tareas domiciliarias.
 Se utiliza sólo con conexión a Internet. Me parece poco interesante.

10. La herramienta mencionada en el punto anterior, ¿resulta práctica a la hora de trabajarla?

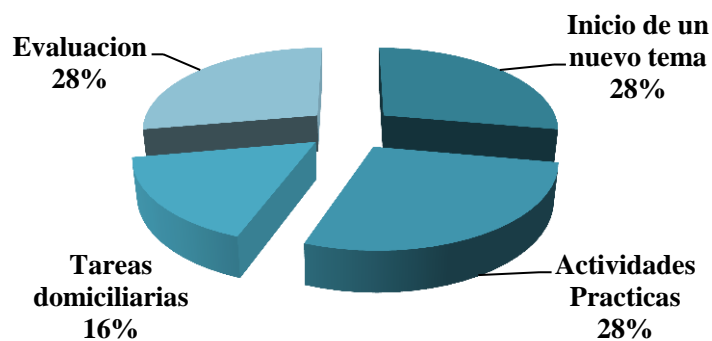
- Sí No

Tabulación de encuesta a docentes

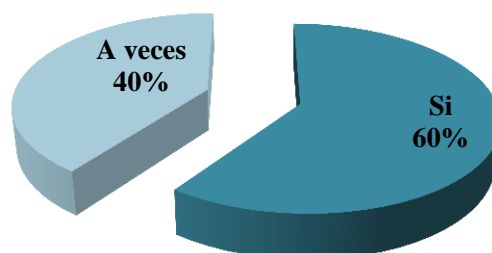
¿Qué importancia pedagógica merece el uso de recursos TIC en el aula?



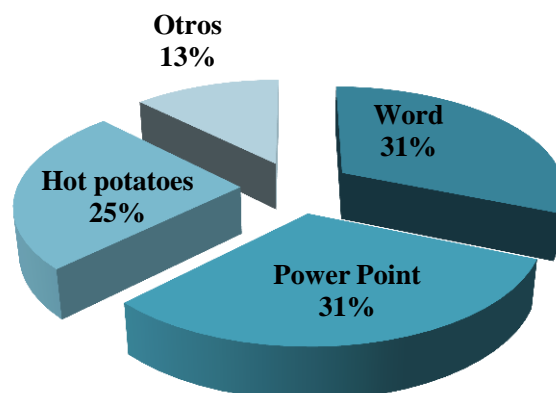
En las clases de TIC, respecto al uso de recursos tecnológicos, cuáles considera de mayor importancia, en la clase



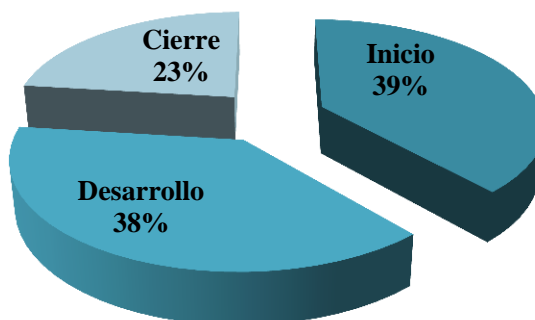
La utilización de herramientas tecnológicas ¿favorecen a la adquisición de nuevos conocimientos?



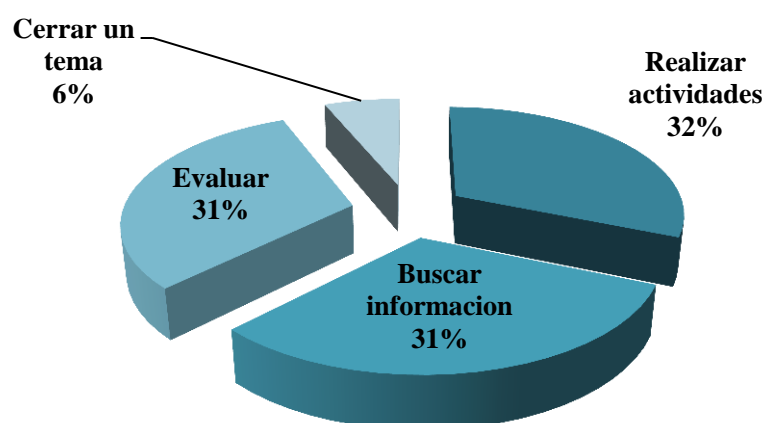
¿Qué programas son de uso frecuente en el aula?



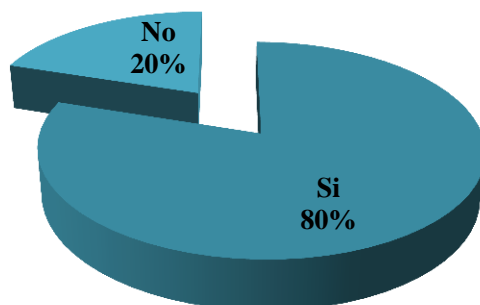
¿En qué momentos de la clase, con mayor frecuencia, utiliza dichas herramientas?



¿Para qué utiliza los recursos TIC?



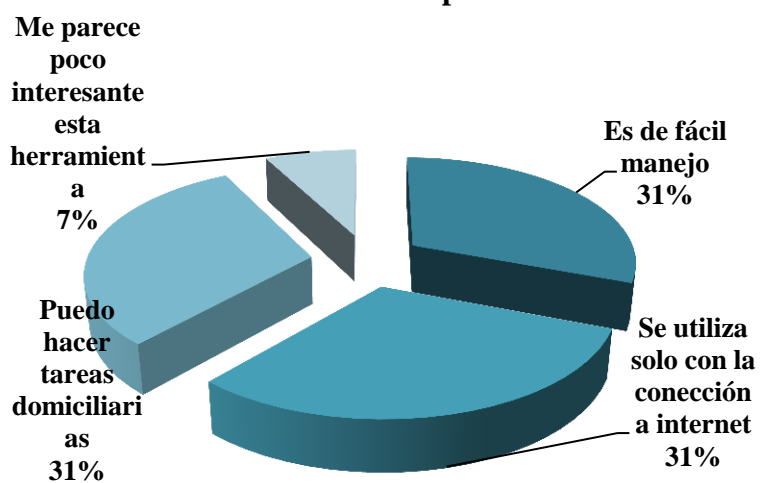
¿Trabajan en clase, con el programa Hot Potatoes?



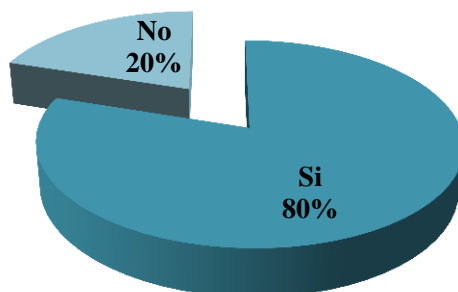
De las siguientes herramientas, ¿cuál le resulta de mayor utilidad para evaluar?



Si tu elección fue la opción "Hot Potatoes":



**La herramienta mencionada en el punto anterior,
¿resulta práctica a la hora de trabajarla?**



Anexo 3 Observaciones de clases

Tabla 2 Observación de clase N°1

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°1°	Fecha: 12/09/18	
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.			X	Docente no utiliza no utiliza recursos TIC en clase.
Activan los conocimientos previos.		X		
Participación activa de los estudiantes.			X	Poca participación.
Indica el uso adecuado del programa.			X	No utiliza.
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		X		
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.			X	
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.			X	
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.			X	
El docente evalúa durante todo el proceso.		X		
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.			X	
Se indica reglas para elaborar las respuestas.			X	
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.			X	
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.			X	Se observa estudiantes dispersos.

Tabla 3 Observación de clase N°2

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°2°	Fecha: 14/09/18	
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		X		
Activan los conocimientos previos.			X	
Participación activa de los estudiantes.		X		
Indica el uso adecuado del programa.		X		
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		X		
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		X		
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		X		
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso.		X		
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		
Se indica reglas para elaborar las respuestas.		X		
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido			X	Hay demora para establecer conexión a Internet.
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Tabla 4 Observación de clase N° 3

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°3°	Fecha: 25/09/18	
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		X		
Activan los conocimientos previos.		X		
Participación activa de los estudiantes.		X		
Indica el uso adecuado del programa.		X		
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		X		
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		X		
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		X		
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso.		X		
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		
Se indica reglas para elaborar las respuestas.		X		
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Tabla 5 Observación de clase N°4

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°4°	Fecha: 14/09/18	
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.			X	Es la primera clase con el uso de Hot Potatoes.
Activan los conocimientos previos.		X		
Participación activa de los estudiantes.			X	
Indica el uso adecuado del programa.		X		
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		X		
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		X		
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		X		
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso.		X		
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.			X	Por ser la primera vez que el estudiante, manipula el programa.
Se indica reglas para elaborar las respuestas.		X		
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido			X	Se dificulta el inicio en tiempo y forma debido a la conexión a Internet.
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.				
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.				
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.				

Tabla 6 Observación de clase N° 5

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°5°		Fecha: 05/10/18
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		X		
Activan los conocimientos previos.		X		
Participación activa de los estudiantes.		X		
Indica el uso adecuado del programa.		X		
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		X		
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		X		
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		X		
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso.		X		
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		
Se indica reglas para elaborar las respuestas.		X		
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.			X	
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Anexo 4 – Observaciones de Evaluaciones.

Tabla 7 Observación de evaluación N°1

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°1°		Fecha: 12/09/18
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		-	-	-
Activan los conocimientos previos.		-	-	-
Participación activa de los estudiantes.		-	-	-
Indica el uso adecuado del programa.		-	-	-
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		-	-	-
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		-	-	-
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		-	-	-
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		-	-	-
El docente evalúa durante todo el proceso.		-	-	-
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.			X	No evalúa con Hot Potatoes.
Se indica reglas para elaborar las respuestas.			X	
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.			X	
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Tabla 8 Observación de evaluación N°2

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°2°		Fecha: 14/09/18
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		-	-	-
Activan los conocimientos previos.		-	-	-
Participación activa de los estudiantes.		-	-	-
Indica el uso adecuado del programa.		-	-	-
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		-	-	-
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		-	-	-
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		-	-	-
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		-	-	-
El docente evalúa durante todo el proceso.		-	-	-
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		Sí, por parte de los estudiantes.
Se indica reglas para elaborar las respuestas.			X	
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Tabla 9 Observación de evaluación N°3

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°3°		Fecha: 25/09/18
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		-	-	-
Activan los conocimientos previos.		-	-	-
Participación activa de los estudiantes.		-	-	-
Indica el uso adecuado del programa.		-	-	-
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		-	-	-
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		-	-	-
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		-	-	-
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		-	-	-
El docente evalúa durante todo el proceso.		-	-	-
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		Sí por parte de los estudiantes.
Se indica reglas para elaborar las respuestas.			X	
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Tabla 10 Observación de evaluación N°4

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°4°	Fecha: 14/09/18	
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		-	-	-
Activan los conocimientos previos.		-	-	-
Participación activa de los estudiantes.		-	-	-
Indica el uso adecuado del programa.		-	-	-
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		-	-	-
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		-	-	-
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		-	-	-
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		-	-	-
El docente evalúa durante todo el proceso.		-	-	-
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		
Se indica reglas para elaborar las respuestas.			X	
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		

Tabla 11 Observación de evaluación N°5

Profesor 1	Materia:	Curso: 4°5°		Fecha: 05/10//18
ANTES DEL APRENDIZAJE		SÍ	NO	OBSERVACIONES
Despierta el interés y motivación de los estudiantes para el aprendizaje.		-	-	-
Activan los conocimientos previos.		-	-	-
Participación activa de los estudiantes.		-	-	-
Indica el uso adecuado del programa.		-	-	-
CONSTRUCCIÓN DEL APRENDIZAJE				
Se percibe una secuencia adecuada del aprendizaje.		-	-	-
Los estudiantes realizan actividades con el adecuado uso del programa.		-	-	-
El aprendizaje se genera con un pensamiento crítico o hipotético.		-	-	-
Se observa un clima de aprendizaje colaborativo.		-	-	-
El docente evalúa durante todo el proceso.		-	-	-
INTEGRACIÓN Y EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE				
Buen manejo del programa Hot Potatoes.		X		
Se indica reglas para elaborar las respuestas.			X	
Se genera una comunicación interactiva entre estudiantes.		X		
Estudiantes verifican respuestas por ensayo-error.		X		
El docente evalúa durante todo el proceso, la integración del aprendizaje.		X		
CLIMA EN EL SALÓN DE CLASE				
Inicia la clase en el tiempo establecido		X		
Se percibe un ambiente de participación activa de parte de los estudiantes.		X		
La docente verifica el seguimiento de instrucciones y evacua dudas.		X		
Se aprecia manejo adecuado de los tiempos de clase.		X		
La clase se desarrolla de acuerdo a la planificación.		X		
Se observa buena predisposición por parte del docente en el proceso de enseñanza.		X		
Se observa buena predisposición por parte del estudiante en el proceso de aprendizaje.		X		