

CREACION Y DISEÑO DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS CON HOT POTATOES



Dirigido a:

Objetivos:

Objetivos generales de la actividad

Dominar experimentalmente la herramienta de autor Hot Potatoes.

Crear y diseñar diferentes tipos de actividades digitales e interactivas.

Comprender y explotar las posibilidades pedagógicas de dicha herramienta

Objetivos específicos de la actividad.

Capítulo 1: Primeros pasos

Conocer las distintas “patatas” en que se descompone el programa.

Aproximarse al programa con la visualización de un ejercicio básico.

Entender los requisitos técnicos para su uso.

Percibir la utilidad pedagógica del programa.

Capítulo 2: Instalación e idioma

Conocer el procedimiento de instalación del programa en sistema operativo Windows.

Conocer el procedimiento de instalación del programa en sistema operativo Linux.

Conocer el procedimiento de instalación del programa en sistema operativo Mac

Configurar el idioma de la interfaz del programa.

Configurar el complemento Java.

Capítulo 3: Crear un ejercicio

Introducir los datos/contenidos del ejercicio.

Ajustar los elementos de la configuración del ejercicio concreto.

Exportar el ejercicio resultante a página web.

Capítulo 4: Tipos de ejercicios

Manejar básicamente JQuiz y crear ejercicios tipo cuestionarios, respuesta múltiple, abierta e híbrida.

Manejar básicamente JCloze y crear ejercicios de rellenar huecos.

Manejar básicamente JMatch y crearejercicios de relacionar elementos.



Manejar básicamente JMix y crear ejercicios de ordenar palabras dentro de una frase.
Manejar básicamente JCross y crear crucigramas.

Capítulo 5: Formato y personalización

Introducir texto, imágenes, tablas (los contenidos) en las actividades.

Configurar las distintas opciones que nos ofrece cada patata o aplicación.

Manejar las opciones de personalización para crear una actividad con una apariencia e interfaz atractiva y de impacto para el usuario.

Exportar ejercicios a página web html.

Exportar ejercicios a WebCT.

Exportar ejercicios a Zip.

Imprimir ejercicios.

Capítulo 6: Elementos multimedia

Colocar imágenes.

Enlazar imágenes de Internet.

Enlazar imágenes de nuestro disco duro local.

Insertar enlaces o vínculos de Internet.

Insertar enlaces o vínculos a un archivo local.

Utilizar archivos de sonido y música.

Conocer la aplicación para editar archivos de audio denominada Audacity.

Insertar objetos multimedia.

Insertar archivos de video.

Capítulo 7: Unidades didácticas

Conocer experimentalmente la herramienta The Masher para construir las unidades didácticas.

Manejar avanzadamente la herramienta The Masher.

Conocer experimentalmente la herramienta Kompozer para editar código html.

Manejar básicamente de Kompozer para la optimización de las unidades didácticas.

Capítulo 8: Publicación de proyectos interactivos

Conocer las características esenciales de todo servidor FTP.

Instalar del servidor FTP elegido (FileZilla) en Linux, Windows, Mac.

Publicar en un blog, en la nube, en espacios virtuales de aprendizaje (Moodle, hotpotatoes.net, Agrega).

Contenidos formativos:

Capítulo 1: Primeros pasos

Conocer los elementos constitutivos de la herramienta.

Conocimiento de las características técnicas del programa.

Conocimiento del procedimiento básico de creación de un ejercicio.



Capítulo 2: Instalación e Idiomas

Conocer el procedimiento de instalación del programa en diversos sistemas operativos.
Configurar las opciones básicas de esta herramienta y sus complementos.

Capítulo 3: Crear un ejercicio

Conocer los pasos necesarios para crear un ejercicio con la herramienta.

Capítulo 4: Tipos de ejercicios

Características y entresijos para el manejo básico de cada uno de las distintas aplicaciones o patatas para crear diferentes tipos de ejercicios.

Capítulo 5: Formato y personalización

Configuración de ejercicios.

Adecuación del ejercicio a los contenidos o área de conocimiento y nivel educativo.

Exportación de las actividades a diferentes formatos.

Capítulo 6: Elementos multimedia

Distintos elementos multimedia que posibilita insertar Hot Potatoes para enriquecer las actividades o ejercicios creados.

Conferir un uso pedagógico a dichos objetos multimedia.

Capítulo 7: Unidades didácticas

Enlazar unos ejercicios con otros para crear índices coherentes y coordinados.

Unidades de aprendizaje.

Capítulo 8: Publicación de proyectos interactivos

Conocimiento experimental de un servidor FTP (FileZilla) para la transferencia y difusión de archivos.

Conocimiento aplicativo de otros medios de difusión y publicación de los archivos que contienen las actividades y ejercicios, en forma de unidades didácticas, creados.

Duración: 60 Horas

Fecha Inicio: -



Fecha Fin: -

Horario: -

Lugar Impartición: Consultar

Precio: 420,00€

Descuentos: Precio único

Tipo de Formación: -

Requisitos: Consultar

Calendario: Estamos actualizando el contenido, perdona las molestias.

** Delfín Formación es una entidad inscrita y acreditada en el registro de Centros y Entidades de Formación Profesional para el Empleo de la Comunidad Valenciana.*

