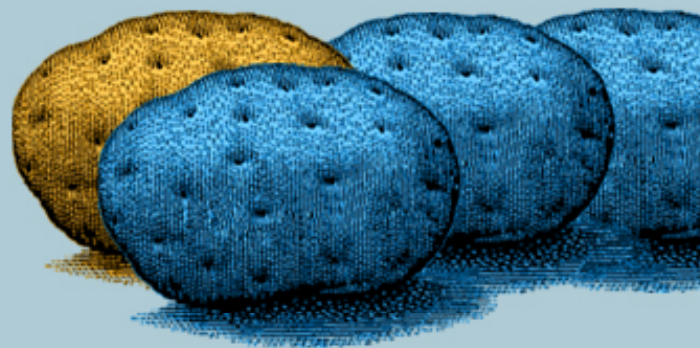


Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes



Curso

Guía del Alumno

Autores



MINISTERIO
DE EDUCACIÓN
Y CIENCIA

SECRETARÍA GENERAL
DE EDUCACIÓN

DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN
FORMACIÓN PROFESIONAL
E INNOVACIÓN EDUCATIVA

CENTRO NACIONAL
DE INFORMACIÓN Y
COMUNICACIÓN EDUCATIVA



Contenidos

Presentación

Este curso

El CD

Planificación

 Pdf

■ **Guía del Alumno > Presentación**

Presentación

Os damos la bienvenida al curso



Esta Guía-Presentación trata de los **fundamentos** del curso:

- resumen de **contenidos** y **objetivos**, **requisitos** informáticos mínimos necesarios o **destinatarios**
- el **modo de navegación** por el CD y por su contenido
- el **modo de trabajar** con los contenidos, con sugerencias para vuestra **planificación**

Este es el momento para la lectura detenida de esta Presentación.

Es **de lectura obligatoria, esencial para comprender** la dinámica del curso ya que da pautas para un seguimiento correcto. Sin leer esta guía no se puede hacer el curso.

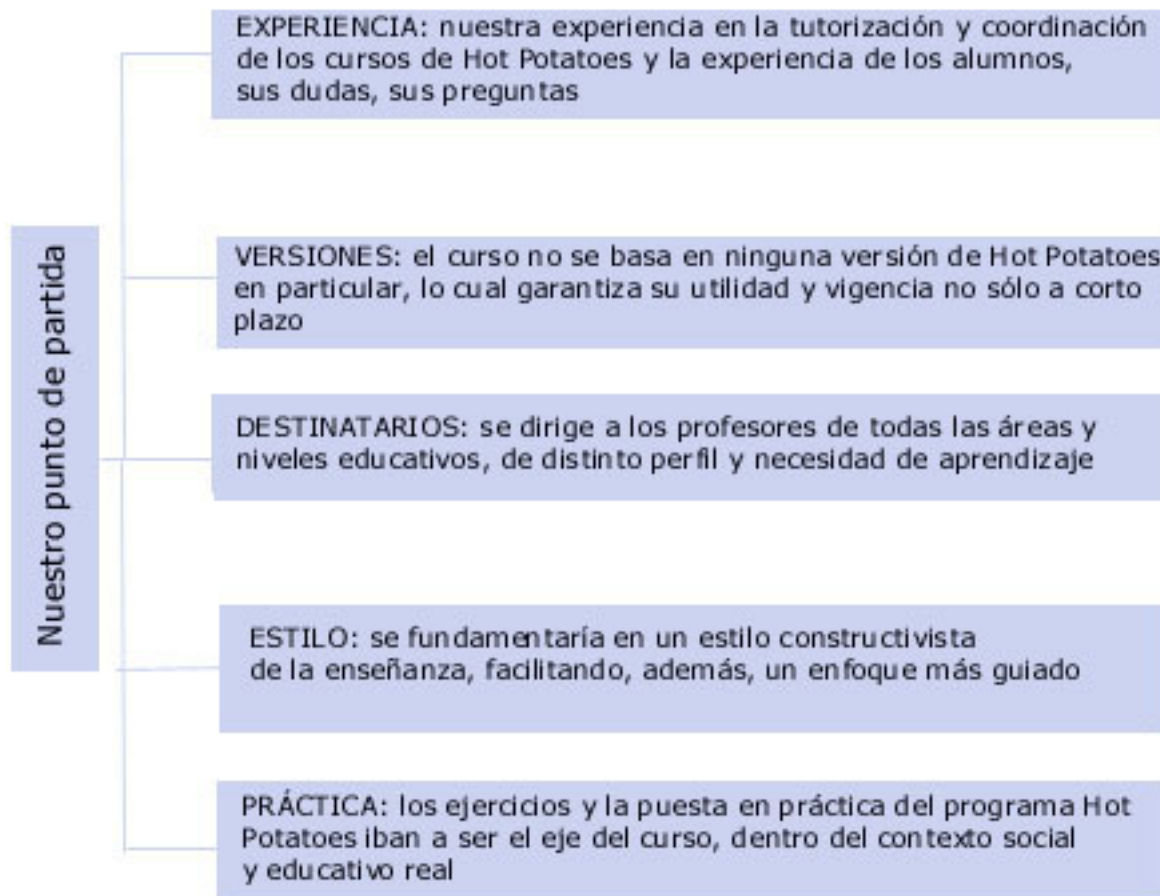
Y si ya la has leído, de todas formas puede que necesites recordar algo en particular ahora.



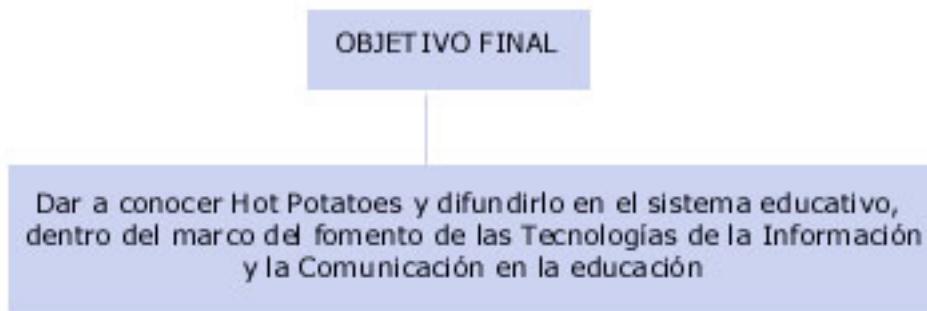
Este curso

El diseño de un curso "a vuestra medida" en torno al programa Hot Potatoes era un proyecto **ambicioso** y sobre todo **ilusionante**, ambicioso porque implicaba un estudio a fondo de todo lo que alumnos, tutores y coordinadores habíamos estado trabajando y descubriendo estos años; e ilusionante, porque sabíamos que con un buen proyecto y un nuevo enfoque íbamos a poder "estar a la altura", en consonancia con vuestro buen nivel de conocimientos teóricos y de capacidad e interés por aprender.

Para su elaboración partimos de los siguientes principios:



Con un



a. Aprendizaje



b. Protagonistas

Este curso se ha diseñado especialmente para aquellas personas con **conocimientos previos** de Windows y de la navegación por Internet, **interesadas** además por conocer las posibilidades de utilización de documentos en formato de página web en las aulas.

Y estamos convencidos de que **todos vosotros** os incluís en esta tipología, aunque tengáis:

distinto nivel de...	desde el primer momento hay pautas y ayudas para la navegación por el CD
... conocimientos informáticos :	
diferente interés por...	la posibilidad de relacionar el curso con otros programas informáticos y educativos y de darle una proyección real lo convierte en una herramienta atractiva y útil
... las Tecnologías de la Información y la Comunicación en la educación:	

distinto grado de...

... **conocimiento** de **Hot Potatoes**:

para quienes empiezan, hay un camino bien señalado para un primer contacto y para afianzar los nuevos aprendizajes

para quienes lo conocéis, hay por descubrir otras maneras de trabajar con él

Partimos prácticamente **de cero** y pretendemos llegar a un **dominio** amplio de Hot Potatoes, cada uno con vuestros propios objetivos.

Pero hay un aspecto que no vamos a pasar por alto ni los **autores** del curso ni tampoco vosotros, **alumnos y tutores**; un aspecto relacionado directamente con el autoaprendizaje y con la existencia de la virtualidad como única realidad espacio-temporal para el seguimiento del curso.

Nos referimos a las exigencias, que no son pocas, que este tipo de aprendizaje requiere en relación con los **valores personales**, procedimientos y actitudes; entre ellos:



Se te ocurre alguna más, seguro.

c. Necesidades

Nuestro objetivo es llegar a:

Destinatarios	Necesidades de aprendizaje
Aquellos que no conocen el programa Hot Potatoes	<p>Qué es y cómo es:</p> <ul style="list-style-type: none">• características básicas• en qué consiste cada "patata" o tipo de ejercicio• hacer ejercicios sencillos con algunos formatos de fuente, fondos, inclusión de lectura...• registrarse
Quienes conocen el programa y necesitan familiarizarse más con él, tener más agilidad en su uso	<p>Qué se puede hacer con él:</p> <ul style="list-style-type: none">• realizar ejercicios diversos en los que se combinen "patatas"• añadir multimedia y otros recursos• configurar el formato, dar un diseño personalizado a la página• modificar la interfaz• modificar ejercicios hechos• cambiar la información de configuración• crear unidades didácticas
Quienes quieren profundizar en Hot Potatoes y en su relación con las Tecnologías de la Información y la Comunicación	<ul style="list-style-type: none">• relación de Hot Potatoes con otros programas educativos• creación de documentos de The Masher• envío y recepción de archivos en web con FTP• modificación del código HTML• Hot Potatoes.net: qué es y cómo utilizarlo

Aquellos profesores interesados en ser tutores, algún día, de este curso de Hot Potatoes

Además de lo dicho, el conocimiento de aquellas peculiaridades y dificultades del programa que puedan ser objeto de duda de sus alumnos potenciales

d. Objetivos

Objetivos generales	Objetivos específicos
<ul style="list-style-type: none">● <u>Dar a conocer HP</u>:<ul style="list-style-type: none">○ <u>Qué es</u>: dónde surge, para qué sirve, a quién se dirige o quién puede utilizarlo, difusión, dónde encontrarlo, cómo instalarlo, cómo abrirlo○ <u>Cómo es</u>: qué contiene, en qué consiste...● <u>Difundirlo</u>: ser capaz de:<ul style="list-style-type: none">○ hablar de Hot Potatoes a otras persona○ proponer actividades○ ubicarlo entre otros programas similares y dentro de las actividades docentes○ saber utilizar los canales de difusión en Internet	<ul style="list-style-type: none">● <u>crear ejercicios</u> con las diversas funcionalidades del programa y combinarlos con The Masher● <u>modificar el código HTML</u> de los ejercicios, en un nivel inicial● colgar los ejercicios creados en la web mediante <u>FTP</u>, lo cual incluye:<ul style="list-style-type: none">- utilizar Internet con fluidez como medio para el envío/intercambio de ejercicios

e. Requisitos informáticos

El curso está optimizado para **1024 x 768**. Por tanto, para visualizar este CD correctamente y seguir el curso sin problemas técnicos inesperados os recomendamos que ajustéis vuestra pantalla a dicha configuración. Para ello, ir a Inicio/Configuración/Panel de Control/Pantalla (Display)/Settings.

Para que podáis realizar todas las actividades y utilizar Hot Potatoes con la seguridad de un equipo informático que responda, se requiere:

- un sistema operativo (Windows, Linux...) actualizado, con lector de CD-ROM, micrófono, altavoces y tarjetas multimedia (gráfica, de sonido y de vídeo)
-

- un navegador y un correo electrónico: últimas versiones de cualquier navegador (Internet Explorer, Mozilla...) y Java
- un programa de transmisión de archivos a la web
- El plug-in o complemento de Flash para los navegadores, para un correcto visionado de las animaciones.

En el Anexo "Instalaciones" del curso encontraréis explicaciones sobre cómo instalar estos programas.

Además, y con el fin de facilitaros la profundización en vuestro aprendizaje, os recomendamos que tengáis instalados:

- un programa editor de textos
- un programa para presentaciones
- un programa de tratamiento de imágenes
- grabadora
- escáner
- tecnología adecuada para la digitalización de vídeo



El CD

a. El CD y el curso

El CD contiene los contenidos del curso y, además, una serie de materiales complementarios y recursos que servirán de apoyo a dichos contenidos. Para saber el contenido del CD, consulta el mapa del mismo.

El curso en sí consta de 5 temas:

Temas	Contenido
Tema 1: Hot Potatoes	Introducción a Hot Potatoes y a sus características generales
Tema 2: Elaboración de un ejercicio	Explicación del modo de crear un ejercicio paso a paso
Tema 3: Tipos de ejercicios	Repaso a todas las posibilidades de creación de ejercicios, no por "patatas" sino por tipos de ejercicios
Tema 4: Creación de unidades didácticas	Cómo se enlazan ejercicios hechos con Hot Potatoes
Tema 5: Publicación en web	Cómo se cuelga un ejercicio en un servidor en Internet

b. Uso del CD y navegación

La navegación por el CD es muy intuitiva, como habrás comprobado al abrirlo. Así:

Página inicial

Es la primera al abrirse el CD.

En ella hay dos enlaces principales: al **Curso** y a la **Presentación** o **Guía del alumno**, en la que te encuentras ahora

[Curso](#) [Guía del Alumno](#)

y un tercer enlace: a los **Autores** del curso

[Autores](#)

Una vez dentro de ellos se **vuelve** a dicha página inicial pulsando en el título "Aplicaciones Educativas con Hot Potatoes", en la parte superior:

Aplicaciones Educativas con
Hot Potatoes

Curso

Al entrar en el enlace **Curso** encuentras este Índice:



Índice

- Tema 1: Hot Potatoes
- Tema 2: Elaboración de un ejercicio
- Tema 3: Tipos de ejercicios
- Tema 4: Creación de unidades didácticas
- Tema 5 : Publicación en web
- Mapa del curso
- Actividades
- Anexos
- Recursos
- Proyectos

A la izquierda: los **contenidos**, repartidos en los Temas 1, 2, 3, 4 y 5 y los PDFs.

A la derecha: los **recursos** que los complementan: Índice, Actividades, Anexos, Recursos y Proyectos.

Cualquiera de estos enlaces, tanto de los Temas como de los recursos, lleva a la misma **interface**, la del curso:



Contenidos

[1. Hot Potatoes](#)[2. Crear un ejercicio](#)[3. Tipos de ejercicios](#)[4. Unidades Didácticas](#)

- [Con el Menú Opciones](#)

- [Con The Masher](#)

- [Con otro editor HTML](#)

- [Recapitulación](#)

[5. Publicación en web](#)[Actividades](#)[PDF](#)

Tema 4: Creación de Unidades Didácticas > [Introducción](#)

Introducción

Ahora que ya tenemos un montón de actividades creadas, vamos a unir las para generar conjuntos de ejercicios, verdaderas unidades didácticas que den sentido y coherencia al trabajo desarrollado y que permitan al alumnado seguir una secuencia de contenidos estructurada y lógica. En este capítulo 4 vamos a "continuar haciendo". Como comentábamos anteriormente, para enlazar los ejercicios creados, se puede optar por diferentes soluciones:

- el menú **Opciones** de cualquiera de las patatas de Hot Potatoes.
- la aplicación **The Masher** incluida en **Hot Potatoes**.
- o cualquier otro editor html.

Actividades Antes de comenzar veremos algún sencillo ejemplo, y, como es habitual, os presentamos el Proyecto correspondiente.

ACTIVIDAD 1. Navegación Lineal

Desde ella tendrás enlaces tanto de acceso a todos esos elementos como de regreso a la página inicial.

A la izquierda de la interfaz está el **Índice** con:

- los 5 **Temas** del contenido
- las **Actividades**: con todas las actividades planteadas en el curso y sus soluciones cuando proceda
- los **PDFs** del curso, para que puedas imprimirlo si te interesa

Temas

Cuando pulses, en el índice lateral, en cualquier **Tema** se despliega debajo un menú con sus **apartados**, (como puedes comprobar en la imagen anterior).

Además aparece, en el marco central, la Introducción o primera página de su **contenido**. Este contenido siempre estará localizado o identificado, ya que aparecerá siempre la referencia al Tema y al apartado correspondiente en la parte superior de la imagen, en color naranja:

Tema 1: Hot Potatoes > [Introducción](#)

Para navegar entre las páginas utiliza estos iconos en la parte superior e inferior del marco central:



¿Cómo se organiza cada **Tema**? Así:

- La primera página es la **Introducción**, como acabamos de ver: sirve para situarnos dentro del conjunto del curso y para reflexionar sobre vuestro propio progreso. En ella se resume el tema que se tratará y se plantean las **actividades** correspondientes:

Introducción

En inglés, **Hot Potatoes** significa literalmente **patatas calientes**. Pero también se utiliza como una frase hecha que podríamos traducir como... **un marrón**: es decir, una **patata caliente** puede ser para un inglés algo que uno tiene que hacer pero que no le apetece en absoluto y se lo encarga a otra persona, y esta tampoco lo quiere hacer y se lo pasa a otro... y así sucesivamente.

En este capítulo 1 daremos los primeros pasos en el camino hacia el conocimiento de Hot Potatoes como programa. Y muy pronto vamos a empezar a considerarlo, precisamente, como todo lo contrario a lo expresado por el dicho británico: como una herramienta muy interesante y atractiva para el profesorado.

Antes de comenzar la lectura de este capítulo 1 intenta realizar las siguientes actividades.

Al finalizar, pulsa en el botón inferior denominado **solución**.

Aquí tenéis la **posibilidad de intentar resolverlas antes de abordar el contenido** en sí. Hemos pensado que esta era una forma eficaz de valorar los conocimientos previos.

En estas **actividades** es probable que encontréis algunas referidas a temas anteriores y que os servirán de repaso. Lo que os proponemos aquí es que intentéis resolverlas

Al final de dicha página de actividades tenéis el icono llamado "**Soluciones**":

Cuando hayas terminado pulsa en "soluciones". Recuerda que en "Recapitulación", al final del capítulo, volveremos a ellas y podrás, sin duda, finalizarlas.

Soluciones

en el que os daremos una recomendación.

- Después de intentar realizar las actividades **debéis entrar en los contenidos** del Tema en sí, mediante el icono de avanzar ► o mediante el índice lateral izquierdo habitual.
- Seguimos: la página siguiente nos lleva directamente al primer **Apartado** del Tema (en la imagen siguiente sería el 1.2 *Qué es*):



Tema 1: Hot Potatoes > Contenidos > Qué es

Contenidos

1. Hot Potatoes

- [Introducción](#)
- [Qué es](#)
- [Requisitos](#)
- [Instalación y registro](#)
- [Interfaz](#)
- [Tipos de ejercicios](#)
- [Particularidades](#)
- [Recapitulación](#)

2. Crear un ejercicio

3. Tipos de ejercicios

1.2 Qué es

a. Su origen

Hot Potatoes es una *herramienta de autor* desarrollada por el Centro de Humanidad de la Universidad de Victoria o UVIC, en Canadá.

Consta de varias herramientas o **esquemas predeterminados** que sirven para la elaboración de diversos tipos de **ejercicios interactivos multimedia**.

Ejercicios que se podrán **publicar en un servidor Web** y difundir a través de Internet, que son soportados por todos los navegadores modernos.

El aspecto que presenta Hot Potatoes en su página inicial es este, o similar en función de la configuración:

A partir de aquí sólo tienes que ir leyendo el **contenido** navegando por sus páginas mediante los botones ◀ ▶ y realizar las **actividades formativas** que encuentres, por ejemplo:

Actividad formativa 0

Si vas a conservar hasta final de curso todas tus actividades formativas, te recomendamos que sigas un sistema sencillo pero lógico para nombrar y guardar tus ejercicios.

¿Cómo? Mediante carpetas, según criterios de: **tipos de ejercicios, patatas, capítulos**, o el que tú quieras.

Por ejemplo: nosotros hemos seguido el criterio **capítulos**, y por eso nuestro primer ejercicio se llamará **e20**, que significa **ejercicio 0 del capítulo 2**.

Como actividad previa de este capítulo te proponemos, pues, esto: Decide y diseña tu propio sistema de ordenamiento de ejercicios antes de empezar ninguno.

hasta llegar al último apartado o sección del Tema: la Recapitulación.

- La **Recapitulación** nos servirá para recopilar información

En ella te mostramos los **objetivos** que has debido alcanzar. Si no lo hubieras hecho, debes volver a repasar el Tema.

Además, este será el momento en el que debes retomar las **actividades** que te presentamos al principio del Tema, en la Introducción, y, ahora sí, **realizarlas obligatoriamente** si no lo hiciste antes, antes de pasar al Tema siguiente.

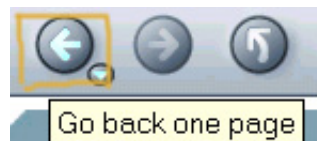
Marco superior: los recursos y materiales complementarios

En la parte superior de la interfaz tienes los recursos que complementan el curso:

Para entrar tienes que pulsar en ellos; una vez dentro comprobarás que la interfaz no cambia y que el índice lateral se ha modificado de acuerdo con el recurso en el que te encuentres.

La forma de navegar dentro de cada uno es la misma que para los contenidos.

Y para volver a cualquier otro sólo tendrás que pulsar de nuevo en la parte superior (por ejemplo en **Contenidos** para volver a los Temas), o en **volver atrás** del navegador para volver a la página en la que estabas previamente:



Estos materiales complementarios son:

Materiales complementarios	Descripción
Índice	De los contenidos
Contenidos	Cinco Temas
Anexos	Información complementaria al curso Metodología: Lo podréis consultar cuando queráis, pero también están ubicados dentro del contenido: se hará referencia a ellos en momentos específicos dentro de los Temas, en los que deberéis consultarlos
Instalaciones	Contiene enlaces para bajar los programas necesarios y una breve explicación sobre cómo bajarlos y para qué sirven Metodología: Antes de empezar a trabajar con Hot Potatoes hay que cumplir ciertos requisitos de instalación: para ello se ha concebido este Anexo Consultadlo antes de comenzar el curso
Recursos	En esta carpeta vas a encontrar diversos archivos multimedia y ejercicios elaborados con Hot Potatoes Metodología: Se utilizarán a lo largo del curso, en las actividades previstas, y cuando elaboréis vuestros propios ejercicios
Proyectos de trabajo	Son actividades que engloban todo el curso y que permiten abordarlo desde un punto de vista más constructivista y personal Persiguen los mismo objetivos generales que los del curso Metodología: Son opcionales Se deben consultar antes de empezar con la lectura de los contenidos del curso El alumno podrá realizarlos paralelamente al curso o después

De todos estos materiales complementarios encontraréis una explicación al acceder a ellos desde sus enlaces.

¡IMPORTANTE!

¿Cómo manejar todos estos recursos y sacarles el máximo provecho?

Esta información la encontrarás en el apartado Planificación del aprendizaje, último de esta Presentación. Dicho apartado es muy importante, así que léelo con atención antes de empezar a trabajar

c. Evaluación y valoración del curso

En cuanto a las actividades, trabajaremos con Hot Potatoes desde distintos enfoques:

aprendiendo a hacer ejercicios	a partir de una propuesta de un nivel o especialidad educativa
viendo ejercicios ya hechos en su formato de Hot Potatoes	a partir de una información dada (un texto, un contenido de una página web, una imagen...), crear un ejercicio para distintos destinatarios (alumnos, compañeros de trabajo...) o con distintos objetivos: para incluir en una ponencia, por ejemplo
resolviendo ejercicios de otras personas	trabajando en ejercicios hechos y ya generados en html buscando errores, datos...
terminando ejercicios hechos a medias	modificando ejercicios

Esta diversa tipología se materializará a lo largo del curso en tres tipos de actividades, que ya te hemos mostrado:

[1. Actividades evaluativas](#)

[2. Actividades formativas o de repaso](#)

[3. Proyectos de trabajo](#)

Pulsa en los enlaces para saber más

Actividades evaluativas

Son obligatorias.

Aparecen enunciadas al principio de cada Tema, en su Introducción.

Suelen ser 3 o 4.

Consisten generalmente en:

- una actividad de repaso de lo visto anteriormente
- una o dos actividades relativas al Tema en el que están
- una actividad que puede anticipar algún contenido que se tratará en temas posteriores

Por ejemplo:

Actividad 3. Revisión

Responde las 7 preguntas de este [cuestionario de repaso del capítulo 1](#)

Actividad 4. Proyecto

Puedes abordar el aprendizaje de este Capítulo 1 comenzando con el **Proyecto A.3**, titulado **Ánimo, tiempo y otras piedras**.

Y, si no los realizaste antes, quizá te animes ahora con el **Proyecto A.1**: "No aprendemos solos" y el **Proyecto A.2**: "E-ducación". Los tres en la sección "Proyectos" del CD del curso.

Si has terminado las actividades, pulsa en "soluciones". Recuerda que en "Recapitulación", al final de este capítulo, volveremos a ellas y podrás, sin duda, finalizarlas.

Soluciones

Lo interesante de este planteamiento es que en la Introducción, en efecto, te facilitamos el acceso a las actividades, pero además podrás **retomarlas al final del Tema, en el apartado Recapitulación**.

Las retomaremos y entonces podrás volver a hacerlas, ya con una base teórica sólida, y podrás comprobar sus soluciones.

Actividades formativas o de repaso

Actividades opcionales de diversa tipología, intercaladas a lo largo del contenido, para ir practicando con los nuevos conocimientos adquiridos.

No son ejercicios evaluables sino actividades para reforzar la teoría, a veces a modo de consejo, y, sobre todo, para haceros reflexionar sobre el programa.

En ellas encontraréis vías abiertas de investigación, por las que podréis adentraros hasta donde queráis, sobre todo sin prisa.

En cierto modo las hemos concebido también con ese objetivo: que nos sirvan como espacio libre donde detener la lectura del contenido, a veces algo denso, darnos un descanso y dejaros practicar con el programa a vuestro aire.

Por ejemplo:

Actividad formativa 0

Si vas a conservar hasta final de curso todas tus actividades formativas, te recomendamos que sigas un sistema sencillo pero lógico para nombrar y guardar tus ejercicios.

¿Cómo? Mediante carpetas, según criterios de: **tipos de ejercicios**, **patatas**, **capítulos**, o el que tú quieras.

Por ejemplo: nosotros hemos seguido el criterio **capítulos**, y por eso nuestro primer ejercicio se llamará **e20**, que significa **ejercicio 0 del capítulo 2**.

Como actividad previa de este capítulo te proponemos, pues, esto: Decide y diseña tu propio sistema de ordenamiento de ejercicios antes de empezar ninguno.

Proyectos de trabajo

Son actividades que engloban todo el curso y que permiten abordarlo desde un punto de vista más constructivista y personal.

Persiguen los mismo objetivos generales que los del curso.

Son opcionales, y el alumno podrá realizarlos paralelamente al curso o después.

Se deben consultar todos antes de comenzar con los contenidos del curso en sí.

Aparecen citados también al principio de cada Tema, en la Introducción.

Toda la información sobre los mismos la encontrarás en la sección "Proyectos", en el menú superior del curso, y a ella te remitimos.



Planificación del aprendizaje

Después de leer y comprender esta Presentación entraremos en el curso en sí.

Ya sabemos cómo movernos entre los capítulos, dónde están los ejercicios o los recursos y los materiales complementarios, ¿verdad?

Ahora vamos a ver cómo trabajar con el contenido, cómo aplicarnos en el aprendizaje de Hot Potatoes.

.....

Como objetivo prioritario en el diseño pedagógico de este curso, mantuvimos desde el principio la necesidad de dar respuesta a las diversas formas de aprendizaje que habéis manifestado estos años:

desde quienes estabais menos familiarizados con la tecnología y necesitabais tal vez un curso más pautado, hasta los que requeríais esa posibilidad de llegar más allá de los límites contextuales del CD... Un abanico de estilos que había que contemplar a fondo

- desde los que no conocéis Hot Potatoes hasta quienes lo conocéis y deseáis profundizar
- Y en virtud de este objetivo decidimos introducir en el curso un elemento innovador que os ofreciera dos líneas de trabajo posibles, manteniendo por supuesto los mismos objetivos pero dejando la puerta abierta a la investigación.

Así, este curso ofrece dos modos de seguimiento:

Seguimiento lineal

Es la forma habitual de realizar un curso.

Para quienes preferís la lectura ordenada de contenidos teóricos y la resolución de sus actividades.

Se sigue el orden establecido en el Índice, Tema a Tema, con los Accesorios al final.

No se puede alterar ese orden porque todo el contenido (los 5 temas) es obligatorio, acumulativo y progresivo.

Seguimiento global

El curso no se aborda a partir de los contenidos sino de actividades y situaciones.

Dirigido a quienes prefieren ir creando su propia línea de estudio partiendo de sus propias necesidades y pueden proyectar lo aprendido en su entorno social o educativo.

Para este seguimiento disponemos de dos herramientas:

- la presentación de las **actividades** de cada Tema y la posibilidad de realizarlas antes de leer los contenidos correspondientes
- los "**Proyectos de trabajo**": que engloban los mismos objetivos de aprendizaje que si optáis por el seguimiento líneal pero que parten no de los contenidos sino de casos reales en los que aplicarlos

Ambos **no implican distintos contenidos**, sino todo lo contrario: se tratará **el mismo tema**, se realizarán **las mismas actividades** y se cumplirán **los mismos objetivos**, pero con **dos estilos de aprendizaje distintos** que por otro lado se complementan y refuerzan.

Son compatibles, y quienes opten por el seguimiento habitual, líneal, siempre tendrán a su disposición los Proyectos para continuar profundizando.

Os recomendamos, por tanto, antes de pasar al curso, el siguiente recorrido "pedagógico" para comenzar a trabajar de modo satisfactorio:

1. **Lectura completa y comprensión** de esta **Presentación**
2. **Recorrido** a fondo por el **CD** hasta la total comprensión de su **navegación**
3. **Lectura** de la **Introducción** del apartado "**Anexos**", con el fin de conocer en qué consiste
4. **Lectura** de la presentación de los Proyectos y de **todos los Proyectos de trabajo**
5. **Reflexión** sobre vuestros **objetivos** y **seguimiento** del curso: qué queréis aprender, para qué, cómo...
6. **Inicio del Curso**

Tomáoslo con calma. Los temas no se han diseñado para "ser engullidos" en pocos días :-)

Hay mucha tela que cortar, mucho que investigar... Algunos apartados son largos y densos, con propuestas, sugerencias, bromas...

Vedlo más como un crucero que como una carrera de veleros.

Esperamos despertar en vosotros el interés por Hot Potatoes, que lo compartáis con los compañeros... Y que disfrutéis.

