

# 2. Actividades interactivas con una herramienta de autor: Edilim

- ACTIVIDADES INTERACTIVAS CON UNA HERRAMIENTA DE AUTOR
- Contenidos
- U1. Tratamiento de la información en los Proyectos de Trabajo
- 1.1 La información en los Proyectos de Trabajo
- 1.2 Nuestro Proyecto de Trabajo
- 1.3 Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo
- U2. Las herramientas de autor
- 2.1 Educaplay: una alternativa on-line
- Ampliación de contenidos

# ACTIVIDADES INTERACTIVAS CON UNA HERRAMIENTA DE AUTOR

En el mundo de las TIC hay varias herramientas de autor que puede utilizar el profesorado sin necesidad de ser un experto informático: Edilim, Educaplay, Ardora, Constructor y Cuadernia estarían entre las más adecuadas para trabajar en Educación Infantil.

Como verás en la Unidad 2, vamos a hacer especial hincapié en **Educaplay** por su fácil manejo, su variedad de actividades y atractivo visual. De todas formas, tal como hacemos a lo largo de todo el curso, te vamos a proponer **otras alternativas** para que materialices las actividades del Proyecto de Trabajo que quieres hacer con tu alumnado.

## Objetivos

- **Elaborar libros y páginas de actividades interactivas con una herramienta de autor.**

# Contenidos

A continuación enumeramos los contenidos que forman parte de este módulo.

- Unidad 1:**Tratamiento de la información en los Proyectos de Trabajo.**
  - 1.1. La información en los Proyectos de Trabajo.
  - 1.2. Nuestro Proyecto de Trabajo.
  - 1.3. Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo.
- Unidad 2:**Las herramientas de autor**
  - 2.1 Educaplay: una alternativa on-line
- Unidad 3:**Entrega al tutor.**

# U1. Tratamiento de la información en los Proyectos de Trabajo

## Objetivos

- **Elaborar libros y páginas de actividades interactivas con una herramienta de autor.**

## Importante

- El tratamiento de la información en los Proyectos de Trabajo, como en cualquier proceso de investigación, se convierte en una fase decisiva que determina lo que nuestro alumnado va a aprender.
- Con este módulo tan sólo pretendemos que el profesorado sintetice todo la fase de tratamiento de la información, y se la devuelva a sus alumnos y alumnas a través de una herramienta TIC.

# 1.1 La información en los Proyectos de Trabajo

Nuestro alumnado ha visto, comentado y seleccionado diversas imágenes y vídeos sobre el tema que hemos propuesto. Ha concretado la parcela que más le interesa y ahora sólo es cuestión de investigar aquellos aspectos que más les o nos llama la atención. En resumen, **es tiempo de:**

1ª. Búsqueda de la información.

2ª. Acotación de la información.

3ª. Trabajo con la información seleccionada.

4ª. Síntesis de la misma.

5ª. Reelaboración.

En este Módulo 2 nos vamos a centrar en las fases de **Síntesis y Reelaboración**. El resto de fases lo dejamos a tu buen hacer y a lo dicho en el enlace del Módulo 1 sobre Proyectos de Trabajo.

Sintetizar y reelaborar tiene como fin último convertir la información trabajada en conocimiento. Y para ello vamos a recoger lo que nuestro alumnado ha destacado de la información, y lo que al docente también le interesa, para realizar una serie de actividades de consolidación, profundización, relación, apertura hacia nuevos horizontes y evaluación.



Aunque buena parte del profesorado de Infantil trabaja por proyectos, no te preocupes si éste no es tu caso. Si quieres recordar ideas sobre el Tratamiento de la Información, vuelve a echar un vistazo la documento del Módulo 1 pinchando [aquí](#).

## Pregunta de Elección Múltiple

Si al final del tratamiento de la información surgen nuevas preguntas, ¿qué haremos con ellas?

Las podemos posponer para futuros proyectos. Las añadiremos al proyecto que estamos trabajando. Las dos opciones anteriores son válidas. Las nuevas preguntas que surjan son las semillas de futuros proyectos, pero también pueden servir de base para ampliar el que estamos trabajando. Tenemos que reflexionar si esas nuevas preguntas enriquecen la contestación de la pregunta clave del proyecto.

¿Por qué debemos exponer nuestro trabajo final?

Porque hemos recibido ayuda del exterior. Porque todo proceso de investigación debe ser proyectado al exterior. Porque las familias deben conocer lo que trabajamos con sus hijos y hijas. La razón de ser de toda investigación es conocer lo ignorado hasta entonces, y darlo a conocer.

# 1.2 Nuestro Proyecto de Trabajo

En nuestro objetivo de sintetizar y reelaborar debemos trabajar aspectos relacionados con las tres áreas de Educación Infantil. Recuerda que el **trabajo globalizado** es uno de los requisitos metodológicos de nuestra etapa, y un objetivo de este curso.

Todavía estamos en el ámbito del **mundo real** -lo imaginario llegará en posteriores módulos- y nuestro trabajo será plasmar en actividades el análisis de ese mundo (en nuestro ejemplo los animales domésticos) y compararlo (su naturalidad dependerá del tema tratado) con el mundo real de los humanos o con cualquier otro ámbito.

Así, pues, y destacando las palabras en negrita de los dos anteriores párrafos, haremos **actividades de:**

- Ordenar secuencias de tamaño, cantidad o tiempo.
- Seleccionar partes del cuerpo, alimentos, etc.
- Discriminar diferencias o semejanzas corporales, de sentimientos o hábitos con relación a los humanos.
- Etc, (siendo éstas las más importantes).

## Pregunta de Elección Múltiple

¿Qué pretendemos al sintetizar y reelaborar la información?

Convertirla la información en conocimiento. Repasar lo trabajado anteriormente. Descubrir nuevos campos de investigación Ampliar, mejorar, reforzar nuestro conocimiento será el fin último de nuestro proyecto de Trabajo. Nuestro alumnado no está en disposición de estudiar, y, aunque lo estuviera, mejorar su conocimiento seguiría siendo su objetivo principal.

¿Qué actividades harías para reelaborar la información?

Una careta de perro para pintar. Una careta de perro para compararla con un rostro humano. Relacionar imágenes del crecimiento de un perro y de un ser humano. Comparar dos realidades es una buena forma de convertir la información en conocimiento.

# 1.3 Las TIC en nuestro Proyecto de Trabajo

Con las actividades que hayamos pensado, vamos a crear diferentes tipos de ejercicios interactivos con la aplicación Educaplay. Pero una vez creados, **¿qué podemos hacer con Educaplay?:**

- Ir al **aula de informática** para que trabajen individualmente o en parejas. Si hubiera dos maestras en el aula, mucho mejor.
- Quedarnos en nuestra **aula** y utilizar el **videoproector** para que los alumnos puedan participar.
- Usar el **rincón del ordenador** para que el alumnado, bien individualmente o en parejas, vaya a realizar las actividades.
- Usar la pdi, tablets,... para realizar las actividades en gran grupo, jugando por rincones,...





# U2. Las herramientas de autor

## Objetivos

- **Elaborar libros y páginas de actividades interactivas con una herramienta de autor.**

Según la Wikipedia "*Las **herramientas de autor** son aplicaciones informáticas que facilitan la creación, publicación y gestión de los materiales educativos en formato digital a utilizar en la educación*"

Suelen ser herramientas **multimedia** que permiten combinar documentos digitales, imágenes, sonidos, videos y actividades interactivas. Cuanto más fácil es su manejo para la creación de actividades, y cuanto más atractivas y variadas sean dichas actividades, más éxito tendrán en el **mundo educativo**. Para su manejo no hace falta que seamos expertos informático, de otro modo, no tendrían sentido en la escuela.

A la hora de **seleccionar una herramienta de autor** debemos tener en cuenta varios criterios:

1. ¿No me importan que sean complejas con tal de que sean muy ricas en contenidos?
2. ¿Necesito que las actividades sean variadas y atractivas visualmente?
3. ¿Los ordenadores que usen mis alumnos tienen el programa instalado?
4. ¿Dispongo de una buena conexión a Internet?
5. ¿Prefiero algo equilibrado entre sencilleo, variado y atrayente?
6. ¿Es su formato adecuado para la etapa en la que estoy trabajando?
7. ¿Hay problemas tecnológicos adicionales?

Dependiendo de tus respuestas, y sabiendo que nada es perfecto, **escogerás tu herramienta**. Así, por ejemplo:

- si te gustan los retos difíciles, pero interesantes, lo tuyo podría ser [Constructor](#) o [Cuadernia](#).
- si no dispones de una buena conexión a Internet estarás obligado a descargar un programa para trabajar, por lo que olvídate de [Educaplay](#), aunque sea una herramienta sencilla.

- si tu mundo está en Educación Infantil, que es nuestro caso, [Hotpotatoes](#) y [Exelearning](#) resultarían muy poco atractivas.
- si no te da miedo que haya algunas incompatibilidades técnicas, [Ardora](#) sería una sencilla y completa herramienta.

Nosotros nos vamos a limitar a enseñarte más detenidamente una herramienta on-line como **Educaplay**.



## 2.1 Educaplay: una alternativa on-line

[Educaplay](#) proporciona herramientas para crear actividades educativas on-line, y permite compartirlas con otros usuarios dentro del mismo portal. Para poder acceder a sus herramientas es preciso [registrarse](#). Una vez cumplimentado el formulario ya estás registrado, sólo es cuestión de que no olvides tu contraseña porque ésta y tu cuenta de correos se te pedirán para acceder.

A continuación te resumimos sólo los pasos más importantes que debes seguir para realizar las actividades. Como verás, Educaplay es muy intuitivo de uso, de todas formas, para mayor información mírate lo que te interese del [tutorial](#) de Jose Jaco.

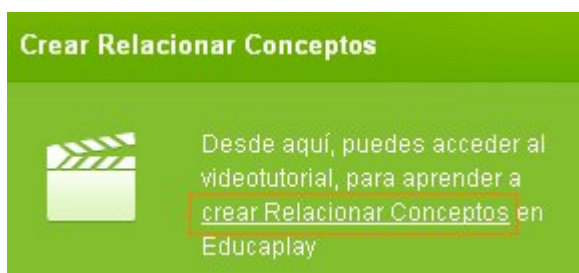


Una vez conectado, Educaplay nos lleva a elegir entre ver las **actividades** creadas "*Mi Educaplay*" o "*Crear actividad*" (pg.16). Si escoges esta última opción se te abrirá una ventana donde podrás elegir entre crear mapas, adivinanzas, actividades de completar, crucigramas, diálogos, dictados, ordenar letras, palabras y palabras, relacionar, sopas de letras o test (pgs. 26-63). De todas formas, también puedes crear actividades pasando el ratón por el menú de "*Actividades*"

Cuando elijas una actividad se abrirá una **página informativa** donde encontrarás explicación sobre en qué consiste dicha actividad, un hipervínculo para acceder a un banco de recursos y, lo más interesante para los que empiezan, un video tutorial a la derecha de la pantalla.



[Icono actividad relacionar en Educaplay](#)



Es hora de **publicar** lo que has hecho. Así, cuando termines de hacer la actividad, tendrás que pinchar sobre "*Editar*". Se abrirá una ventana, rellena la información y pincha sobre "*Enviar*". Desde ese momento, tu actividad quedará colgada en la red.

**Editar Datos Generales**

Pregunta	<input type="text" value="Responde a estas preguntas"/>
Nº de preguntas del Test	<input type="text" value="5"/>
Ordenación de las preguntas	<input checked="" type="radio"/> Aleatorio <input type="radio"/> Estático
Porcentaje umbral superar actividad	<input type="text" value="50"/>
Sensible a:	<input checked="" type="checkbox"/> Mayúsculas <input type="checkbox"/> Acentos
Límite de Tiempo	<input type="radio"/> No <input checked="" type="radio"/> Sí
Tiempo en Segundos	<input type="text" value="120"/>

Enviar

Si quieres que alguien **vea la actividad** que has creado, **sin necesidad de entrar directamente en la página** de Educaplay, lo único que tienes que hacer es **mandarle la URL** que aparece en el panel de la derecha de cada actividad (pgs.119-120). Recuérdalo para cuando tengas que hacer el envío correspondiente a tu tutor si has escogido esta herramienta de autor.



Para hacerlo dentro del propio programa (pgs.96-97) sólo tienes que ir a "**Grupos**", "*Administración de grupos*", "*Crear un grupo*" y pinchar en "*Administrar*". Dentro de "*Administración de grupos*" hacer clic en "*invitar usuarios*" e introducir el correo electrónico de la persona a la que quieres mandar la actividad.

Para ver el resultado final de una actividad, por **ejemplo** de un mapa interactivo, pincha sobre la imagen de la derecha y anímate a hacer una.

0/1

NUM. INTENTOS

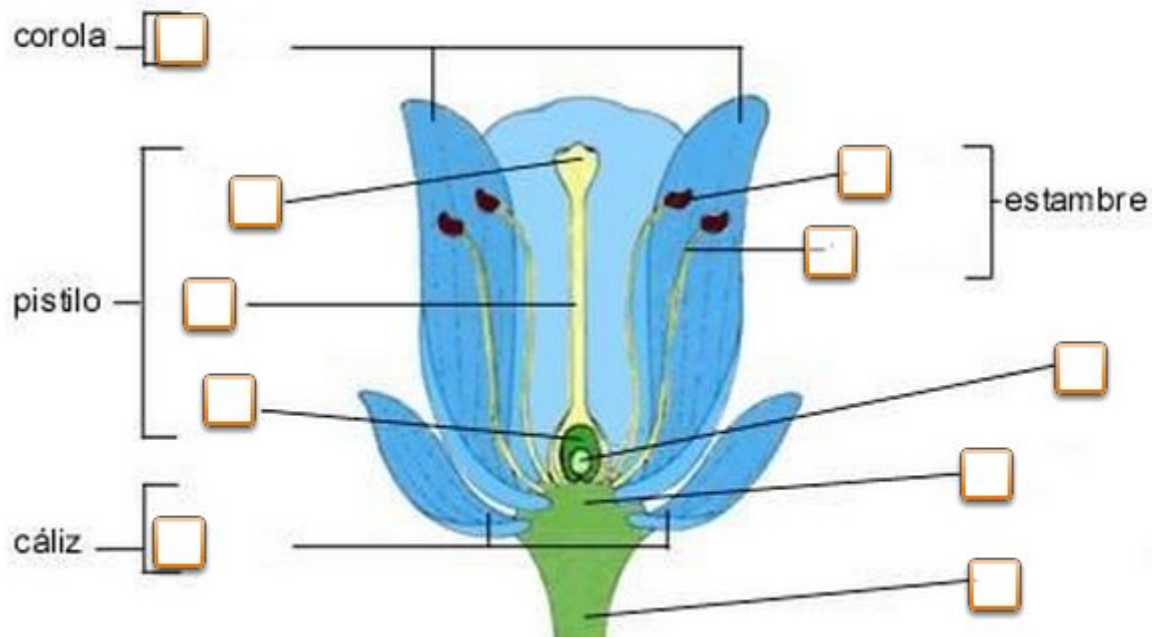
0

PUNTOS

02:54

TIEMPO RESTANTE

## Anatomía de una flor



# Ampliación de contenidos

## ParaSaberMas

- **Ardora.** En creación de actividades educativas para la web no todo acaba en Edilim. Cuando tengas tiempo, atrévete y abre la página oficial de Ardora. Es sencilla como Edilim y mucho más completa, aunque a veces tiene problemas con la última versión de Java. Para solucionar este problema pincha [aquí](#) y en tres pasos podrás funcionar perfectamente con Ardora.



Con Ardora se pueden crear **más de 45 tipos distintos de actividades**, crucigramas, sopas de letras, completar, paneles gráficos, relojes, etc, así como **más de 10 tipos distintos de páginas multimedia**. Si te atreves, mírate el [tutorial](#) del Catedu.