5. Diseñamos nuestras actividades interactivas.

- Diseñamos nuestras actividades interactivas.
- Contenidos
- U1. Actividades interactivas en el aula de lenguas extranjeras
- 1.1 Educaplay
- 1.2 Edilim
- 1.3 Thatquiz
- Ampliación de contenidos
- Créditos

Copyright 2026

Diseñamos nuestras actividades interactivas.



Durante todo el curso, hemos ido presentando **herramientas web 2.0** que nos han permitido ir creando diferentes recursos para utiilzarlos en nuestra aula de lengua extranjera. Es el momento de distinguir entre dos tipos de herramientas Tic en general, y web 2.0 en particular. Hay,que **diferenciar** entre las **activas** y las **pasivas.**

Consideramos **pasivas** aquellas que aunque promuevan situaciones de aprendizaje activo, **no lo son** en relación **con el soporte** en el que se presentan. Es decir, un **cuento** creado con Storybird, o un **video** con Animoto, son dos **productos** finales **cerrados**, que por supuesto que crean situaciones de aprendizaje pero no de son de interacción directa.

Las herramientas **activas** son aquellas que si que **permiten interaccion** y feedback.Proponen actividades en las que hay que **contestar, completar, unir, relacionar...** y todo ello dentro del soporte del programa o aplicación en el que se muestran.

Copyright 2026

En internet podemos encontrar actividades educativas interesantes y de gran calidad pero muchas veces no se adaptan a nuestros objetivos concretos o nuestra forma de plantear las actividades. Por eso si quieres actividades personalizadas, lo mejor es **crear actividade**s propias

En este módulo vamos a presentarte algunas de esas herramientas web 2.0 que te permiten diseñar actividades con interacción entre alumno y soporte, y que además ofrecen diferentes aplicaciones complementarias.

Elaborar actividades educativas no sólo enriquece el aporte de materiales TIC útiles para las clases, sino que te permite **reflexionar** sobre si los **contenidos, materiales y ejercicios** que planteas en clase son los más adecuados, te ayuda a organizar las ideas, te aporta nuevos **planteamientos** educativos y **metodológicos** y, en el caso de la materia de lenguas extranjeras , te permite crear actividades **audiovisuales e interactivas** que sin las TIC sería imposible imaginar.ç

La **web 2.0** ha creado todas estas posibilidades de **interacción** conviertiedo al alumno en un sujeto activo de aprendizaje respecto a los entornos de aprendizaje virtual.

https://www.youtube.com/embed/vyuxSekileE

Hoy en dia encontramos muchas **aplicaciones** que nos permiten crear este tipo de recursos utilizando **diferentes formatos**: juegos, presentaciones, crucigramas... A continuación te dejamos una lista con los enlaces a algunos de los más destacados:

- **Zondle:** Creación de **juegos**
- **Quiz Revolution:** Quizs **autoevaluables.**
- **Content Generator:** Actividades especialmente diseñadas para su uso en **PDI**
- **WebQuestion:** **G**enera **cuestionarios** simples.

La Web 2.0 ofrece un amplio abanico de posibilidades para elaborar actividades de todo tipo, tanto programas como sitios donde trabajar y crear actividades online. En este mósdulo vamos a ver las características principales y algunos ejemplos de actividades elaboradas con estas **tres aplicaciones** que hemos seleccionado por su **adecuación** a la la asignatura de **lenguas extranjeras.**

- **Educaplay:** Basado en la **metodologia del juego**, plantea hasta 1**2 tipos de actividades diferentes**. Incluye la posibilidad de insertar audiovisuales, lo que le da un valor añadido en el aula de lenguas extranjeras.

Copyright 2026

- **Educalim :** Ofrece una gran **variedad de actividades** para diseñar, y también permite la inserción de elementos de audio en las actividades.
- **Thatquiz:** Página creada en principio para la creación de actividades de matemáticas pero que también se utiliza para otras asignaturas. La característica fundamental es la posibilidad de **creación de clases**, y de **evaluación** individual del alumnado.

Objetivos

Los objetivos generales de este módulo son:

- Distinguir entre las **diferentes posibilidades** que ofrece la web 2.0 respecto a la creación de actividades.
- Fomentar la **creación** de herramientas propias por parte del profesorado.
- Facilitar **repositorios de actividades** ya diseñadas por otros docentes.
- Propociar reflexión sobre la necesidad de crear **nuevos espacios y escenarios** de aprendizaje.
- Presentar **diferentes aplicaciones** generadoras de actividades interactivas.
- Enfatizar la **relevancia** de estas aplicaciones para la enseñanza de lenguas extrangeras.
- Facilitar ejemplos de actividades y propuestas didácticas basadas en este tipo de **entornos de aprendizaje.**

Copyright 2026

Contenidos

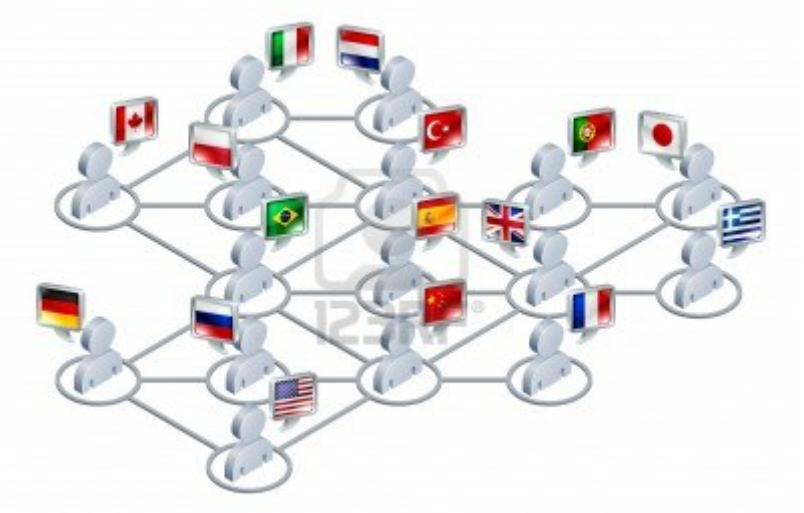


Estos son los contenidos del Módulo 5:

- **Unidad 1:** Actividades interactivas en el aula de lenguas extranjeras. Características. Aplicación didáctica
  - Unidad 1:Educaplay.Características. Tipología de actividades.Aplicación didáctica.Tutorial de uso. Compartir en blogs.
  - Unidad 2: Edulim. Características. Aplicación didáctica. Ejemplos.Compartir en blogs.
  - Unidad 3. Thatquiz. Creación de clases y grupos. Creación de evaluaciones.Compartir en blogs.
- **Ampliación de contenidos:** Compartir actividades Edulim con Dropbox- Tutorial Dropbox

Copyright 2026

U1. Actividades interactivas en el aula de lenguas extranjeras

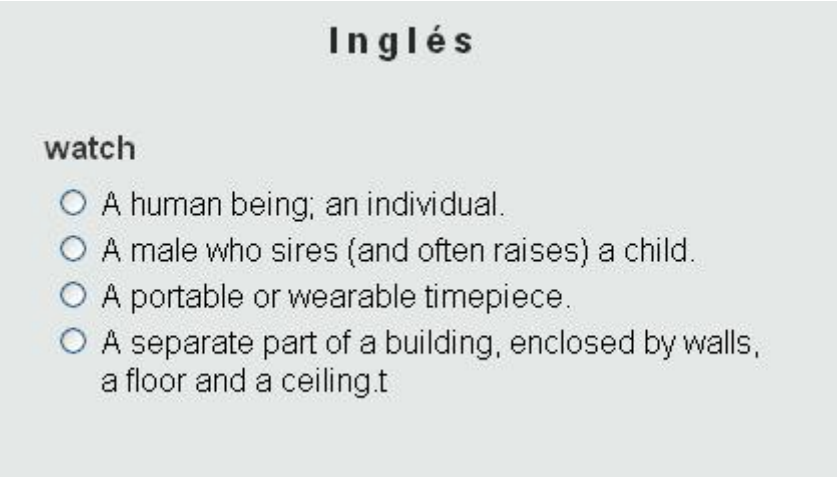


El uso de este tipo de actividades en el aula de lenguas extranjeras es muy interesante puesto que potencia **otros tipos de aprendizaje**, favoreciendo por una parte el **autoaprendizaje**, y por otra el **trabajo colaborativo**. Además permite realizar actividades que potencien el trabajo de todas las **habilidades fundamentales** en el aprendizaje de una lengua: **hablar, escuchar, escribir, y leer.**

Las tres herramientas que os vamos a presentar en el curso han sido seleccionadas por aportar cada una de ellas, **elementos difenciadores** de uso **técnico y didáctico.**

- **Educaplay** potencia el formato de aprendizaje mediante el **juego** y el entretenimiento.
- **Edilim** crea un entorno de actividades diferentes, en el que se potencia la **interactividad** del alumno y la herramientas.
- **Thatquiz** plantea un sistema de seguimiento y **evaluación** muy eficaz para el docente.

Copyright 2026



En **cursos superiores** de Educación Primaria y en Secundaria y Bachillerato, la herramienta se puede utilzar en dos vertientes. Por un parte como presentación de ejercicios presentados por el docente,y por otra como herramienta de **creación** de ejercicios por **parte de los alumnos** para compartir con sus compañeros

CARACTERÍSTICAS DE LAS ACTIVIDADES INTERACTIVAS.

- Interactividad, el alumno recibe un **feedback** en su interacción.
- Conectividad, las **actividades** están **disponibles** para nuestros alumnos desde **cualquier equipo con conexión.**
- No hay que preparar los ordenadores, es un recurso **fácil de manejar**.
- Multiformato. Normalmente soportan **archivos de imagen, video y audio**. Algunas de éstas muy interesantes para el aula de lenguas extranjeras.
- Fomentan el **autoaprendizaje** y la **competencia de aprender a aprender**
- Colaborativas y participativas y correctivas.
- **Evaluación online**. Algunas de ellas facilitan herramientas de evaluación y seguimiento de los alumnos.
- Aplicaciones **simples e intuitivas**, tanto en su diseño como en su ejecución.
- Carácter Beta, puesto que todos los contenidos y aplicaciones relacionadas con la Web 2.0 **se van mejorando continuamente.**
- Posibilidad de **embeberlas** en entornos web 2,0 como páginas web , blogs, o wikis.

Copyright 2026

1.1 Educaplay

Educaplay es un proyecto desarrollado para la **creación de actividades interactivas** que, poco a poco, se ha convertido en un lugar de referencia tanto para la creación de actividades asi como de **repositorio de cualquier materia** útiles para nuestras clases. En Educaplay se elaboran materiales de **forma online** y quedan en la plataforma para **compartirlos** con el resto del profesorado.

La plataforma permite crear actividades educativas multimedia con un resultado **atractivo y profesional**, como mapas, adivinanzas, crucigramas, diálogos dictados, ordenar letras y palabras, relacionar, sopa de letras y tests. Otra característica muy importante es que nos nos **permite embeber** las actividades en nuestros **blogs o páginas web**, una buena alternativa para que los estudiantes aprendan jugando. Las actividades se pueden elaborar con enunciados de texto, imagen y audio, lo cual de un abanico interesante de posibilidades.

La siguiente presentación nos resume **qué es** y para qué podemos utilizar Educaplay.

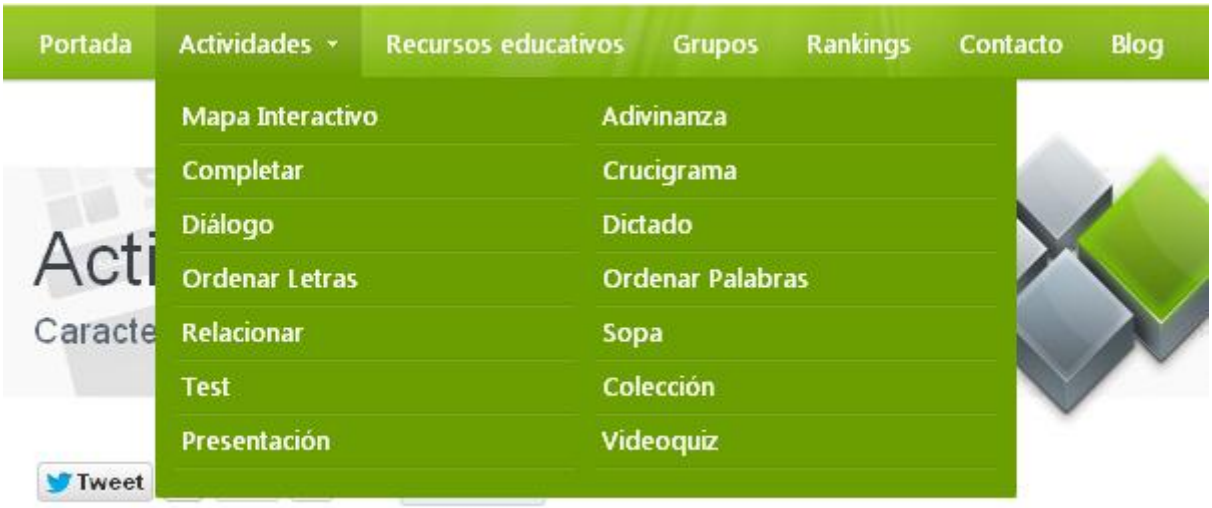
https://www.youtube.com/embed/bac-Lm0awI8

TIPOS DE ACTIVIDADES

Para utilizar Educaplay hay que registrarse. Con el usuario y contraseña creados podrás entrar siempre a cualquiera de las actividades que vayas creando.

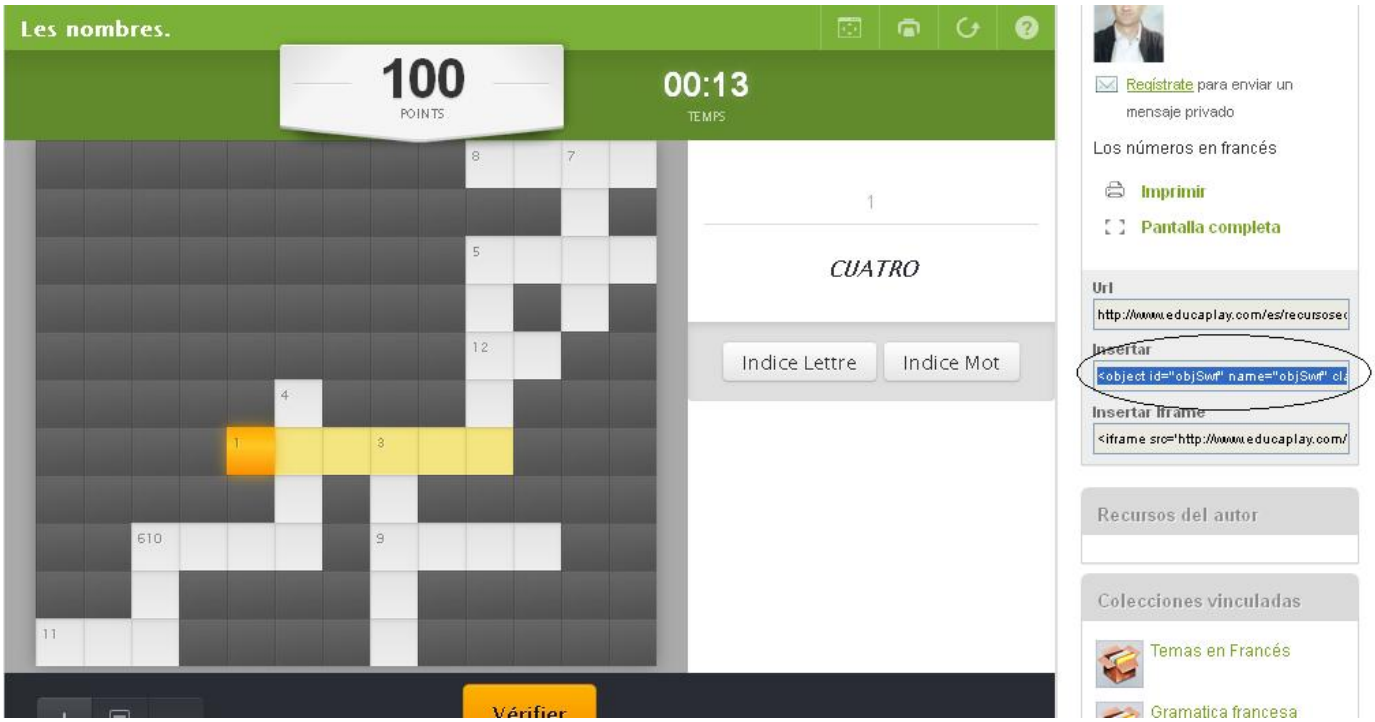
Educaplay dispone de un abanico de **12 tipos de actividades** que podemos crear a través de su web. Para acceder a ellas sólo es necesario que cliques en el **menú "Actividades"** y seleccionar el paquete que nos interese.A partir de ahí comienza un **asistente de creación** de actividades muy sencillo que te guia desde el primer paso hasta el último. Además **por cada actividad** que comiences a realizar tienes disponible un **videotutorial formativo.**

Copyright 2026



COMPARTIR EN EL BLOG

El último paso para poder **compartir** la actividad en nuestro Blog de aula, es **embeber** el codigo de la actividad en nuestro blog. El código que tenemos que copiar aparece en la parte derecha de la pantalla, con el título **"insertar"** y es el que permitirá incrustarlo en el blog para que nuestros alumnos lo puedan realizar.



1.2 Edilim

Lim es una sencilla aplicación creada por ***F__rac Macias***, un compañero de Galicia, que permite su libre uso y distribución siempre que se respete su gratuidad y autoría. Se trata de un entorno para la creación de **materiales educativos** muy fácil de utilizar que **no necesita** ninguna **instalación** en el ordenador y que crea materiales didácticos accesibles desde Internet, independientemente del equipo y del navegador utilizado.

Su ***editor de libros, Edilim***, es un **ejecutable de pequeño tamaño** que actualmente sólo se puede utilizar en Windows (también con Guadalinex si tienes instalado Wine). La mayor ventaja de esta herramienta es su sencillez y la posibilidad de crear una gran variedad de actividades (**hasta 42 diferentes** que se van ampliando con las nuevas versiones) reutilizando recursos que encontramos en la red (fotos, vídeos, animaciones, sonidos...). Los materiales elaborados se utilizan en línea por lo que son accesibles desde todos los equipos.

Ventajas:

- No es necesario instalar nada en el ordenador.
- Accesibilidad inmediata desde internet.
- Independiente del sistema operativo, hardware y navegador web.
- Tecnología Macromedia Flash, de contrastada fiabilidad y seguridad.
- Entorno abierto, basado en el formato XML.

https://www.youtube.com/embed/tGkwP2jIrn8

TUTORIAL

Edilim es una herramienta **muy interesante**, pero **menos intuitiva** que Educaplay o Thatquiz. Es por eso que os dejamos a vuestra disposición el siguiente **manual interactivo** que os ayudará en el proceso de creación de vuestros libros.

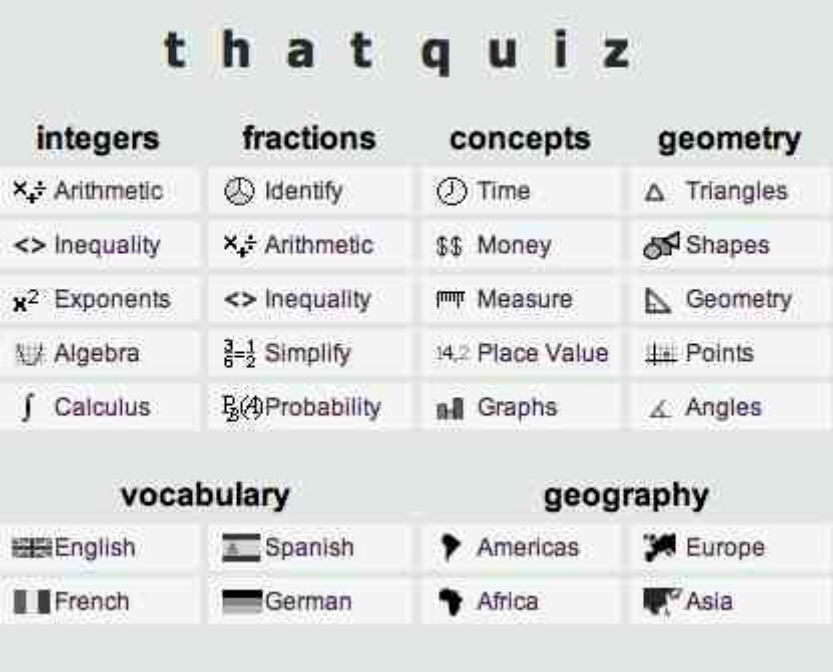


PARA COMPARTIR EN EL BLOG.

Las actividades de Edilim **no se pueden embeber** como las de Educaplay, es decir no podemos verlas integradas dentro del entorno de nuestro blog a través de un código embebido. **Podemos compartir recursos externos** a través del **enlace** que genera cada libro, **copiando la url** y pegándola en una entrada de nuestro blog vinculada a un texto o a una imagen. Sin embargo, **nuestras creaciones** propias deberán de pasar por **otro servidor** en la nube para poder ser compartidos en nuestros blogs. En el apartado **"ampliación de contenidos"** te explicamos como hacer todo el proceso.

Copyright 2026

1.3 Thatquiz



ThatQuiz es un sitio web **gratuito** para **generar actividades, pruebas o ejercicios interactivos,** pero también puede ser un **aula virtual con herramientas de seguimiento y registro** de la evolución de los alumnos.

Es un **proyecto creado por Andrey Lyczack** que se inició en la República Dominicana que está disponible en varios idiomas: **inglés, español, francés, catalán, polaco, esloveno, chino y hebreo.**

La **licencia de ThatQuiz explica sus intenciones:** “Lo que ofrecemos: Software limpio y educativo para escuelas en cualquier país del mundo aunque sean ricas o pobres, sobresalientes o marginalizadas. Esperamos que aprovechen todos de la práctica aquí disponible. Este servicio es gratis para el uso educativo. Copyright © 2004-2008 Andrew Lyczak.”

Aunque su diseño aparenta estar más orientado hacia las **Matemáticas**, desde ThatQuiz se pueden diseñar actividades de **todas las áreas** y materias, Biología, Lengua, Lengua Extranjera…

Cualquier estudiante o profesor **sin necesidad de registrarse puede consultar** y practicar los ejercicios disponibles en la página principal.

Un profesor puede **utilizar libremente las pruebas** que han hecho otros profesores consultando el **Directorio de exámenes públicos**, o registrarse y realizar sus propios ejercicios autoevaluables, e incluso crear una clase.

El servicio más completo y útil que ofrece ThatQuiz para un **profesor registrado** es el de **crear su propia aula,** con registro de alumnos, asignación de tareas, seguimiento de resultados, y una serie de variables, limite de tiempo, modificar la respuesta, mostrar resultados acertados,... aplicables a las pruebas que permitirán al profesor configurar y flexibilizar sus pruebas según lo que quiera realizar en ese momento, un control o una evaluación más exhaustiva.

ThatQuiz permite **descargar el programa** para trabajar en local, esta versión es un poco más limitada, se reduce a los ejercicios de Matemáticas y no están disponibles las clases, ni el registro de notas de los alumnos.

VIDEO TUTORIALES

Este videotutorial muestra los primeros pasos para comenzar a utilizar thaquiz. El primer paso es **crear la clase**:

https://www.youtube.com/embed/kbm_XFYzolg

En este segundo video tutorial de explica como **crear los ejercicios** o evaluaciones:

https://www.youtube.com/embed/gQiCKXUCfwc

PARA COMPARTIR EN EL BLOG.

Las actividades Thatquiz **no permiten** la edición de un **código embebido** para insertarlo en nuestro blog. Así pues **la forma de conectar** nuestra actividad con el blog será simplemente añadiendo el **enlace a la URL** de nuestra actividad (la dirección web que aparece en nuestro navegador). Podemos camuflar el enlace tras una imagen de captura de pantalla de la actividad.

Ampliación de contenidos

Para saber más

COMO PUBLICAR UNA ACTIVIDAD LIM A TRAVÉS DE DROPBOX

Tal y como hemos explicado en la unidad 1.2, las **actividades LIM no** genera **códigos embebidos** para poder incrustar nuestro libro en un blog. Pero no sólo eso. **No** generan un **HTML público**, por lo que tampoco podemos colgarlas a través de un enlace.

Os vamos a explicar bervemente los pasos necesarios para **publicar la actividad**, pasando primero por **Dropbox**, que va a hacer de servidor de contenidos.

1.- Una vez terminada la actividad o libro con Edilim, la **exportaremos en codigo HTML**.

2.- Guardaremos ese codigo puesto que va a ser **el enlace** que nos va a permitir compartirla.

3.- Subiremos el **paquete de actividades a Dropbox**, desde el cual posteriormente enlazaremos el codigo HTML.

Copyright 2026

Os dejamos el siguiente artículo publicado al respecto en **"Educa con Tic"** , que desarrolla paso a paso el proceso para poder enlazar la actividad LIM.

TUTORIAL DROPBOX

Si no has utilizado nunca Dropbox, te vendrá bien este **manual** extraido de la **zona Facilytic del CATEDU**. Tienes desglosados los contenidos desde los primeros pasos, hasta el uso de las diferentes opciones que este alojador ofrece.

Créditos

Autoría

- {{ book.author }}

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.