

Diseñamos nuestras actividades interactivas.



Durante todo el curso, hemos ido presentando **herramientas web 2.0** que nos han permitido ir creando diferentes recursos para utilizarlos 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.

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 actividades** 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** convirtiendo al alumno en un sujeto activo de aprendizaje respecto a los entornos de aprendizaje virtual.

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

Hoy en día 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**: Quizzes **autoevaluables**.
- **Content Generator**: Actividades especialmente diseñadas para su uso en **PDI**
- **WebQuestion**: Genera **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 módulo vamos a ver las características principales y algunos ejemplos de actividades elaboradas con estas **tres aplicaciones** que hemos seleccionado por su **adecuación** a la asignatura de **lenguas extranjeras**.

- **Educaplay**: Basado en la **metodología del juego**, plantea hasta **12 tipos de actividades diferentes**. Incluye la posibilidad de insertar audiovisuales, lo que le da un valor añadido en el aula de lenguas extranjeras.
- **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.
- Propiciar 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 extranjeras.
- Facilitar ejemplos de actividades y propuestas didácticas basadas en este tipo de **entornos de aprendizaje.**

Revision #1

Created 1 February 2022 12:54:47 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:54:47 by Equipo CATEDU