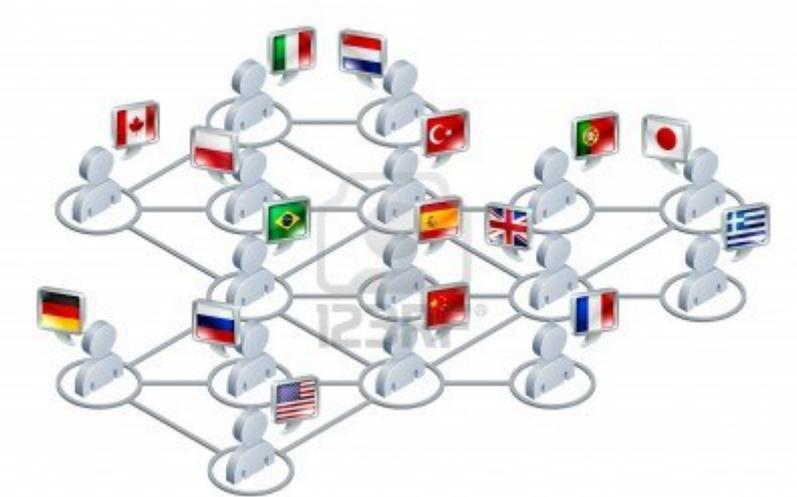


U1. Actividades interactivas en el aula de lenguas extranjeras



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 diferenciadores** 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.

Inglés

watch

- A human being; an individual.
- A male who sires (and often raises) a child.
- A portable or wearable timepiece.
- A separate part of a building, enclosed by walls, a floor and a ceiling.

En **cursos superiores** de Educación Primaria y en Secundaria y Bachillerato, la herramienta se puede utilizar 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.

Revision #1

Created 1 February 2022 12:54:48 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:54:48 by Equipo CATEDU