

Práctica 3.

Actividades con recursos de red o aplicaciones online



Lucía Vallejo Jiménez

4º Educación Infantil A

MENCIÓN TICE

*Comunidades virtuales y redes
sociales en Educación*



Índice

	<u>Nº de páginas</u>
1. Introducción	3
2. Recursos de red	3-8
3. Conclusiones	8-9
4. Referencias	9-10

1. Introducción

La tecnología ha sufrido a lo largo de los años una gran evolución y en el ámbito educativo se ha reflejado esta evolución ya que se ha dotado a los centros de recursos TIC y poco a poco se le está dando mayor importancia, de ahí que vaya aumentando el número de docentes que utilizan las nuevas tecnologías en sus aulas, a través de actividades online que ya estaban creadas por otros docentes y han sido compartidas con la comunidad educativa o a través de actividades propias.

Como futura docente se me pide que exponga actividades que haya creado con un fin educativo y que me puedan ser útiles en mi futura labor como docente. Por ello, a continuación muestro algunas de ellas.

2. Recursos de red o aplicaciones online

En primer lugar voy a hablar de **JClic** que es una herramienta de autor que permite al profesorado crear con facilidad recursos educativos digitales.

Las ventajas y desventajas que considero que presenta JClic son las siguientes:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Software libre.	Si no se varía el modelo de las actividades puede resultar desmotivador.
Se puede acceder fácilmente.	La actividad “ <i>sopa de letras</i> ” no cambia al completarla, lo que conlleva a que los alumnos se desmotiven.
Fácil de utilizar.	Si no se crean actividades de diferentes tipo en las cuales se trabajen los mismos contenidos, nos arriesgamos a que los alumnos realicen la actividad correctamente por azar.
Ofrece una gran variedad de recursos	

PRÁCTICA 3 (SOCIOLOGÍA)

educativos interactivos.	
Las actividades están muy bien organizadas por áreas y niveles.	
Ofrece diversos tipos de actividades: asociaciones, juegos de memoria y de exploración, puzles, respuesta escrita, actividades de texto, sopas de letras y crucigramas.	
Permite crear actividades educativas para trabajar diversos contenidos.	
Los docentes crean sus actividades y las comparten desde la aplicación con otros docentes.	
Los docentes pueden ver los fallos y aciertos de sus alumnos.	
Permite atender a la diversidad puesto que se pueden crear actividades de diferente tipo.	
Favorece el aprendizaje cooperativo ya que para la realización de las actividades se les puede organizar a los alumnos por grupos.	
Es un recurso motivador que favorece el interés y la participación.	

Las actividades que he diseñado con esta herramienta (**ver carpeta: actividades con JClic de Lucía Vallejo Jiménez**) están dirigidas a alumnos y alumnas del primer curso de Educación Infantil y con ellas se pueden repasar las frutas, las estaciones del año y los números del 1 al 6.

La creación multimedia que he diseñado consta de lo siguiente:

PRÁCTICA 3 (SOCIOLOGÍA)

-Seis pantallas en las que he incorporado cada actividad: en la primera actividad aparece la imagen de una niña llamada Lulú que se presenta y les propone hacer un juego de memoria con las frutas (manzana, plátano, pera y sandía); de la segunda a la quinta actividad aparece la imagen de Peppa Pig que les propone completar puzzles de las estaciones del año en los que aparecen sus familiares y ella; y en la sexta actividad aparece la imagen de Dora la Exploradora que les propone jugar con los números uniendo la imagen con el texto. En todas las actividades propuestas hay imagen, texto y sonido. Cuando los alumnos y alumnas realizan bien la actividad suena un sonido y cuando se equivocan otro diferente.

En segundo lugar voy a hablar de la **Pizarra Digital Interactiva** que es una herramienta TIC de apoyo a la docencia. Este sistema está compuesto por un ordenador, un videoprojector y una pantalla interactiva. Hay varios modelos pero las más conocidas son: la PDI StardBoard HITACHI y la PDI Smart.

Las ventajas y desventajas que considero que presenta la PDI son las siguientes:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Es un recurso más cómodo e higiénico que la pizarra tradicional.	Recurso delicado que necesita de unos determinados cuidados (limpieza de sus bordes, calibrado...).
Es un recurso motivador para el alumnado.	Es necesario formar a los docentes para sacarle el mayor partido.
Favorece el aprendizaje cooperativo ya que para la realización de las actividades se les puede organizar a los alumnos por grupos.	El borrador no permite eliminar las figuras geométricas.
Permite atender a la diversidad puesto que se pueden crear actividades de diferente tipo.	
Permite personalizar la barra de herramientas.	
Permite hacer presentaciones desde la	

opción “ <i>pantalla completa</i> ”.	
Deja editar documentos y páginas Webs.	
Ofrece gran variedad de herramientas: rotulador de formas, compás, transportador de ángulos, rotulador creativo, rotulador mágico...	
Tiene la opción de bloqueo de pantalla.	
Permite la captura de pantalla.	
Se pueden crear hipervínculos.	
Presenta una galería de imágenes.	
La Smart dispone de grabadora de vídeo.	

Las actividades que he diseñado con la PDI Smart (**ver carpeta: actividades con PDI Smart de Lucía Vallejo Jiménez**) están dirigidas a alumnos y alumnas del primer curso de Educación Infantil y estarían incluidas dentro de un proyecto sobre las frutas y su importancia para una alimentación sana.

La creación multimedia que he diseñado consta de lo siguiente:

-Una portada donde aparece el título, a quién está dirigido y la imagen de una niña llamada Lulú que está rodeada de frutas y que les habla para presentarse y proponerles realizar una serie de actividades.

-Cinco páginas en las que he incorporado cada actividad: en la primera actividad Lulú les habla y les propone unir las frutas (manzana, naranja, plátano, sandía y pera) con su color correspondiente (verde, amarillo, rojo y naranja), para ello podrán utilizar el rotulador creativo o el lápiz de color. En el caso de la manzana podrán unirla con el color rojo, el amarillo, el verde o con todos éstos; de la tercera a la quinta actividad, Lulú les habla para proponerles contar las manzanas, las naranjas y las peras que hay en el árbol y escribir el número en un recuadro que se facilita.

PRÁCTICA 3 (SOCIOLOGÍA)

En tercer lugar voy a hablar de **Cuadernia** que es la apuesta de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha para la creación y difusión de materiales educativos en la Región.

Las ventajas y desventajas que considero que presenta Cuadernia son las siguientes:

VENTAJAS	DESVENTAJAS
Software libre.	A veces se queda bloqueado y hay que volver a realizar las actividades de nuevo.
Permite el acceso online.	Si no se varía el modelo de las actividades puede resultar desmotivador.
Es fácil de utilizar.	
Permite crear de forma dinámica un conjunto de actividades que se organizan en forma de cuaderno.	
Ofrece actividades educativas con sus correspondientes guías didácticas.	
Permite atender a la diversidad puesto que se pueden crear actividades de diferente tipo.	
Favorece el aprendizaje cooperativo.	
Es un recurso motivador que favorece el interés y la participación.	

Las actividades que he diseñado con esta herramienta (**ver carpeta: actividades con Cuadernia de Lucía Vallejo Jiménez**) están dirigidas a alumnos y alumnas del segundo curso de Educación Infantil y estarían incluidas dentro de un proyecto sobre el Polo Norte.

La creación multimedia que he diseñado consta de lo siguiente:

-Una portada donde aparece el título y una imagen de un esquimal junto a un recuadro en el que hay un texto que dice el esquimal.

-Tres páginas con un total de tres actividades: en la primera actividad se les propone a los alumnos y alumnas formar un puzle de una osa polar que está junto a sus hijos, en la segunda se les presenta un juego de memoria con algunos animales del Polo Norte (oso, foca, morsa y beluga) y en la tercera tienen que unir la imagen del animal del Polo Norte con el nombre del animal. Si completan bien las actividades, en la pantalla les sale un cuadro que les informa de que lo han hecho bien, e incluso escucharán un audio de aplausos, si por el contrario no completan bien las actividades, les saldrá en la pantalla que lo intenten de nuevo y escucharán un audio de incorrecto.

3. Conclusiones

Dada la importancia que tienen las nuevas tecnologías en la actualidad, considero oportuno que los docentes y futuros docentes recibamos una formación adecuada en torno a las TIC para conocer los recursos de los que se dispone para trabajar con los alumnos y alumnas los contenidos fijados en el Decreto, así como para aprender a crear y diseñar presentaciones multimedia adecuadas a la edad, a los intereses y al nivel cognoscitivo de los alumnos y alumnas con los diferentes recursos digitales y aplicaciones online que ya están creados.

Aunque los docentes y futuros docentes contamos con numerosas plataformas para diseñar actividades digitales, con eso únicamente no basta, ya que hay que tener ilusión, creatividad e imaginación para diseñarlas. Además, hay que hacer ver a aquellos que no creen en las nuevas tecnologías la importancia que tienen las TIC en nuestro día a día y en la Educación, así como los beneficios que éstas aportan (siempre y cuando se utilicen correctamente), con el objetivo de que se interesen por ellas y diseñen actividades atractivas que motiven al alumnado y con las cuales éstos logren un aprendizaje significativo.

Dicho esto, quiero destacar que he elegido estas tres herramientas (JClic, PDI y Cuadernia) porque me permiten crear actividades para los alumnos y alumnas de

diferentes edades, y además son buenos recursos puesto que recopilan gran cantidad de actividades ya diseñadas por docentes y que han sido compartidas de forma online.

Quiero acabar diciendo que animo a todos los docentes y a aquellos que se están formando para serlo a que se interesen por las TIC y las instauren en el aula, y que las utilicen con los alumnos y alumnas desde edades tempranas porque en la era en la que estamos los niños y niñas son ya nativos digitales. Además, les animo a que compartan con la comunidad educativa a través de las redes sociales sus propias creaciones multimedia con el objetivo de aprender unos de otros. Yo personalmente, quiero destacar que cuando trabaje en un centro educativo, diseñaré mis propias actividades digitales adaptándome a la edad, intereses y nivel cognoscitivo de los alumnos y alumnas, y crearé un blog de aula que lo vincularé con las redes sociales (Twitter, Facebook...) para que los demás docentes, e incluso aquellos que se estén formando para ser docentes y los familiares de los alumnos y alumnas puedan compartir información conmigo.

4. Referencias

- Area, M. & Gutiérrez, A. & Vidal, F. (s.f.) *Alfabetización digital y competencias informacionales*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.
- Caballero, L. *Pizarra Digital Interactiva*. Recuperado el 17 de octubre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6324>
- *Crear multimedia*. Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.
- Generalitat de Catalunya. *Comunidad Clic: JClic*. Recuperado el 10 de noviembre de 2014, en <http://clic.xtec.cat/es/jclic/>
- Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha. *Cuadernia*. Recuperado el 3 de diciembre de 2014, en cuadernia.educa.jccm.es/

PRÁCTICA 3 (SOCIOLOGÍA)

■ *La creación multimedia como principio básico de la alfabetización en la era de la información.* Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.

■ *La creación multimedia: principio básico en la era de la información.* Recuperado el 7 de diciembre de 2014, en <https://campusvirtual.uclm.es/course/view.php?id=6353>.