

Ideas para enseñar diferente utilizando Educaplay

Asignatura

Inglés

Área temática

Gramática

Autoras

Master Kattia Castro Novo

Informática Educativa, Liceo Laboratorio Emma Gamboa

Correo electrónico: Kattianovo@gmail.com, kattia-novo.blogspot.com

Lic. Nidia Benavides

Inglés, Liceo Laboratorio Emma Gamboa

Correo electrónico: nbenavidescam@yahoo.com

Contexto:



Yo soy profesora de Informática Educativa de un colegio académico (Liceo Laboratorio Emma Gamboa, en Costa Rica) y soy parte de un programa que hay en nuestro país llamado “Programa de Innovaciones Educativas”, el objetivo de dicho programa en términos generales es otorgarle al docente de materias básicas y especiales, la oportunidad de impartir sus clases utilizando diversas tecnologías con acceso a Internet. En algunos centros educativos se cuenta con dispositivos móviles; eso quiere decir, que se han dotado de computadoras portátiles, permitiendo llevar estos equipos donde el docente los solicite. En otras instituciones se han creado laboratorios de informática,

centralizando los dispositivos en un solo lugar, con la idea también de otorgar al docente de un espacio apropiado para utilizar dichos recursos. Y para hacerlo aún más aprovechable, a cada centro educativo seleccionado, se le ha dotado de un docente de Informática Educativa y de un Ingeniero en Sistemas que le ayudan a los educadores de la institución a planear sus clases de una manera más profesional, contando con la ayuda de excelentes expertos, tanto en la enseñanza como en el uso de la tecnología. Esto viene a conceder al docente de materias básicas y especiales, de un invaluable apoyo en su didáctica, brindando entrenamiento sin necesidad de convertirlos en expertos en informática y eliminando por completo la frustración de no saber emplear programas informáticos en su práctica, o haciéndolos responsables de equipos muy costosos. Las capacitaciones brindadas al docente, se dan con el objetivo de que conozca herramientas informáticas existentes en la nube o instaladas en los equipos (computadoras) y a la vez, haciendo recomendaciones sobre cómo emplear estas herramientas en su quehacer educativo. El docente forma un equipo integral junto con el docente de informática educativa y el ingeniero en sistemas; permitiendo planear sus clases utilizando los programas que mejor se ajustan a las necesidades en la enseñanza programada.

Con este artículo mi idea es compartir con otros educadores, uno de los programas que he implementado con algunos docentes y que han aportado excelentes insumos a nuestros estudiantes. Dicho programa es excelente para desarrollar diversas actividades, generando gran

participación del estudiantado; a la vez, quiero compartir algunas de las fichas de trabajo que ha realizado una de las docentes más comprometidas con el proyecto. Nuestra profesora de inglés (Nidia Benavides) sin ser una experta en computación, fue capacitada en el uso de Educaplay y vio su potencial para ser aplicado en sus clases. Planeo unas fichas de trabajo y empezamos con el proyecto. Yo como profesora de Informática me encargué de enseñarle a cada estudiante de séptimo, octavo, noveno y décimo de secundaria, el uso de Educaplay y darle seguimiento a cada trabajo realizado por ellos.

Objetivo general

Recomendar la aplicación del portal educativo Educaplay para la enseñanza en secundaria.

Objetivo específico

Compartir la experiencia vivida con los estudiantes de Tercer Ciclo de Educación General Básica del Liceo Laboratorio Emma Gamboa, en la implementación de Educaplay para el aprendizaje del idioma inglés.

Promover la enseñanza de una segunda lengua, utilizando la tecnología.

Contenido



Según Villegas(2011) en su artículo Educaplay – Herramienta On-Line Para Actividad y Evaluación, “Educaplay (<http://www.educaplay.com/>), es un portal en Internet, que nos permite generar sencillas actividades y evaluaciones (depende más que nada de cómo se formulen y configuren las opciones para ser usadas como una u otra) on-line y que tiene el plus de que se pueden integrar a otras herramientas en línea a través del código HTML (un blog o web por ejemplo) y que pueden ser exportadas para usarse sin conexión a Internet, directamente desde un navegador o a través de algún sistema que permita el uso de paquetes SCORM, como por ejemplo una plataforma e-learning como Moodle.

El portal es muy fácil de utilizar, está en español (además de inglés y francés) y tiene una excelente navegabilidad y usabilidad por lo cual no se pueden tener problemas para generar actividades. En la mayoría de ellas permite subir imágenes, audio e incluso da la posibilidad de grabar un audio en línea.”

Además con la experiencia que he obtenido utilizando de esta herramienta, una de las opciones muy importantes con las que cuenta, es que permite al docente crear grupos de trabajo, por ejemplo permite administrar las diferentes secciones, asignándoles actividades de evaluación o para recibir actividades creadas por los estudiantes. En esta parte es muy importante guiar al docente para que se pueda desempeñar con éxito.

Cada actividad desarrollada permite ser evaluada por varias personas, generando un informe con la cantidad de participantes, el tiempo en resolver la actividad y el puntaje obtenido. Esta herramienta permite calificar a los estudiantes que participan en sus actividades, ya sea en forma individual o a través de colecciones (grupos de actividades).

Educaplay cuenta con actividades como adivinanzas, videoquiz, crucigramas, entre otras. Ver imagen 1. Cada una de ellas puede ser desarrollada por el docente o por los estudiantes. A nosotros en particular, como estrategia le solicitamos a los estudiantes crear las actividades e invitar al menos

a cinco compañeros a jugar, y finalmente le presentaban el informe generado por el sistema de los usuarios que participaron en la actividad de evaluación.



Imagen 1

Cada una de estas actividades trae su propia guía, videos, ejemplos y ayudas para que el usuario las pueda comprender mejor. Además integraron un medidor de avance que va guiando al usuario para que pueda completar la actividad con éxito y ser publicada.

A screenshot of the activity progress interface. At the top left is a clapperboard icon with a checkmark, labeled "Videoquiz". To its right, it says "1º project" and "tag question". Below this is a button labeled "Editar Datos". The main part of the interface features a semi-circular progress gauge with a needle pointing to the number "28". At the bottom, there are three buttons: "Ayuda" (red), "Previsualizar" (yellow), and "Publicar Actividad" (grey).	<p>Con esta herramienta se mide el avance en la creación de la actividad.</p> <p>Previsualizar Permite tener una vista previa de la actividad.</p> <p>Publicar Actividad Cuando se completa más del 70%, permite publicar la actividad.</p>
--	---

Ayuda
Permite ver los puntos en los que debe mejorar a la hora de crear la actividad deseada.

Como por ejemplo agregar **etiquetas** o palabras claves con las que los otros usuarios pueden encontrar tu actividad.

El portal educativo Educaplay, te crea un perfil de docente donde guardas todas tus actividades y puedes administrar todos tus grupos de estudiantes. Cuenta con excelentes ayudas, haciendo que sea fácil de utilizar para los diferentes usuarios según su perfil de docente o alumno.


Desarrollo

La dinámica del taller se inició con una pequeña capacitación a los docentes de idiomas, donde se les mostraba el portal y se les enseñaba a crear actividades. En este caso se les enseñó a crear videos interactivos con la herramienta **videoquiz**. También se les explicó la parte administrativa del portal, como crear grupos de trabajo, crear colecciones de actividades y compartirlas con los estudiantes.



Después la docente de inglés creó fichas de trabajo y coordinó conmigo para traer los diferentes grupos a crear actividades utilizando Educaplay.

A continuación les compartiré algunas de las fichas de trabajo que diseñó la profesora de inglés para que los estudiantes construyeran actividades utilizando Educaplay.

Ficha 1, nivel 7º año

1. Prepare **videoquiz**  including the following aspects:
 - a. Prepare a greeting song including: good morning, good afternoon, good night, what is your name?, profession, countries, nice to meet you, nice meeting you too, good – bye, and other information that you consider important to include. Besides, use vocabulary studied in class if it is necessary.

Ficha 2, nivel 8º año

1. Prepare **videoquiz**  including the following aspects:
 - a. Prepare daily routines. Using question, pronouns: he, she, they, we, you, I, it, they and sentences or other information that you consider important to include. Besides, use the vocabulary studied in class. If is necessary use image and sound.
 - b. Prepare a **interactive map**  of América and Europe, by writing the name of the countries and nationalities. Image, color, sound are necessary.

Ficha 3, nivel 9º año



2. Prepare **jumbled word** including the following aspects:
 - b. About your day: include the verb: likes and dislike, simple present in affirmative, negative, and question, adverbs of frequency and present continuous tense in affirmative, negative and question.

Ficha 4, nivel 10º año



3. Prepare **videoquiz** including the following aspects:
 - a. At least eight or more signs (CHARACTERISTICS) you have a good friend to distinguish what a good friend like. Include images, sound, or any other aspect that you consider necessary . Also, write sentences giving the information.

Ejemplos

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1797175/daily_routines.htm

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1730504/daily_activities.htm

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/2074058/safe_food_handling.htm

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/1479670/relieve_de_europa.htm

http://www.educaplay.com/es/recursoseducativos/632851/pronunciation_poem.htm






Referencias bibliográficas

Villegas. I.(2011) Educaplay – Herramienta On-Line Para Actividad y Evaluación evaluación. Recuperado 29 de setiembre de 2015. <http://www.e-historia.cl/e-historia/educaplay-herramienta-on-line-para-actividad-y-evaluacion/>

Conclusiones, recomendaciones

Me parece muy valioso apuntar al interés de los docentes por modificar los ambientes de aprendizajes de sus estudiantes, aunque este proceso implique mayor trabajo, enfrentarse a una tecnología desconocida y tardar horas revisando los ejercicios desarrollados por los estudiantes. Los docentes que participan en el programa de Innovaciones Educativas se han dado cuenta que no deben ser expertos en tecnología, que cuentan con profesionales que les ayudan a dar este importante paso. Como resultado tienen estudiantes motivados, trabajando con herramientas informáticas de acuerdo a su acontecer diario. Estudiantes creando sus propios juegos y reforzando sus conocimientos del idioma inglés, trabajando en equipo y sobre con gran motivación.

Una de las recomendaciones para utilizar este portal educativo es que el docente con tiempo, solicite a los estudiantes registrarse en la cuenta de Educaplay, luego solicitar una lista con los correos de cada estudiante inscrito y empezar a crear los grupos de trabajo. Esto es para iniciar cualquier proyecto con orden y al finalizar, poder contar con las actividades creadas por los estudiantes.

También para trabajar con idiomas es muy útil la herramienta de crear diálogos  , ordenar palabras  , ordenar letras  , crucigramas  , adivinanzas  . Los invito a probar y a compartir con sus estudiantes esta excelente herramienta.

Fotos

