

## **APLICACIÓN DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL AULA**

Segundo acta.

Siendo las 16:00 horas del día 14 de Diciembre de 2016, nos reunimos por los componentes del Grupo de Trabajo: Aplicación de Herramientas digitales en el aula.

Comenzamos nuestra tarea, subiendo a la plataforma Colabora las tareas que hicimos en la sesión anterior realizadas con Thatquiz. Ya nos encontramos con el problema de la conexión a la red como ocurrió en la primera reunión.

En esta sesión trabajaremos con la plataforma gratuita educaplay, herramienta que nos permite la creación de actividades educativas multimedia para que podamos usar en el aula con nuestros alumnos. Además, podemos crear colecciones de actividades o grupos tanto con alumnos como con otros compañeros y docentes.

Entre las actividades que nos permite crear encontramos: Adivinanzas, mapa interactivo, relacionar palabras y/o letras, sopa de letras, crucigrama, Videoquiz, etc. Pero nos vamos a centrar en la creación de crucigramas y en actividades de videoquiz.

Hemos finalizado la sesión solo con la realización y utilización de los crucigramas con educaplay que tienen la misma funcionalidad que un crucigrama tradicional en papel. Nuestra función es dar a los alumnos una definición asociada inevitablemente a un concepto, y los alumnos tienen que escribir en la cuadrícula o espacio destinado a tal efecto, el concepto del que se trata. El programa, ofrece también la posibilidad de ofrecer a los alumnos la inicial de la palabra en cuestión para facilitarles la tarea.

Debido a los problemas de la conexión de red como he mencionado anteriormente se ha ralentizado el ritmo de trabajo y el desarrollo de las explicaciones y por ello no hemos finalizado la tarea con educaplay y nos vemos obligados a aplazar la actividad de videoquiz para la siguiente sesión.