EL USO DEL DECK.TOYS COMO HERRAMIENTA DIGITAL EN EL AULA

Después de jugar a actividades realizadas con Deck Toys, creado por una compañera, para repaso de contenidos sobre Resurrección y Tiempo de Pascua, paso a compartir mi experiencia sobre este recurso digital.

Es un herramienta que permite crear plantillas con vocabulario y sus definiciones que podrán usarse para elaborar actividades gamificadas, automáticamente pequeños “puzles” flashcards, juegos de memoria, crucigramas...

Resulta atractiva y capta la atención ya que requiere mucha concentración durante el desarrollo de la actividad. No permite pasar de un paso a otro sin haber terminado el anterior. Cada paso debía ser completado mandando las respuestas y todos los pasos están bloqueados por contraseñas que deberían ser encontrados en las diferentes actividades realizados. Para lograr acabar el juego, por tanto, hay que completar correctamente todas las etapas. Se trata de una herramienta que tiene sus ventajas y dificultades a la hora de la ejecución.

Las ventajas:

- . Potencia el manejo y uso de la tecnología en el aula para el aprendizaje
- . Aumente el interés y motivación de los alumnos
- . El alumnado relaciona los conceptos con sus definiciones de forma autónoma y así mismo facilita su memorización
- . Potencia una participación activa del alumnado
- . Se trabajan actividades que resultan conocidas al alumnado en formato papel...

Las dificultades:

- . Habrá alumno que deje sin terminar la actividad, por no poder avanzar.
- . En algunos pasos a no ser que se ponga la respuesta correcta, lo que hace que algunos alumnos se bloqueen demasiado tiempo en alguna etapa.
- . Requiere mucha atención y requiere bien dominar los conceptos.

PARA SU APLICACIÓN EN EL AULA:

Al final del juego, MI VALORACION personal, es que me resulta una herramienta interesante, ya que a los alumnos les resulta muy atractiva y pone interés en completar todos los pasos.