

# 30 actividades para utilizar las TIC en el aula

Miquel Àngel Prats

Artículo publicado en Infonomia en la sección Reflexiones Educativas .

[www.infonomia.com](http://www.infonomia.com)

"Muchos adultos se equivocan en su manera de apreciar cómo los niños aprenden con los juegos electrónicos. La idea más generalizada es que esos juguetes hipnóticos convierten a los niños en adictos espasmódicos con menos posibilidades de redención que un tonto. Pero no hay duda de que muchos juegos electrónicos enseñan a los chicos unas estrategias y exigen unas habilidades de planificación que después usarán en la vida." (P.242) Nicholas Negroponte. *El Mundo digital*.

Después de un merecido descanso, volvemos con las "pilas" bien cargadas para empezar un nuevo curso. Y para ello, he realizado un listado de 30 posibles actividades y usos de la tecnología aplicada a la educación para maestros y alumnos.

Un listado indicando el nivel educativo en el que se podría llevar a cabo la actividad, una breve descripción de la misma y algunas direcciones web como complemento. Un listado que ha de servir más como punto de partida, que como listado fijo y cerrado. Un listado para incentivar la creatividad y motivar e impulsar la innovación metodológica en clase.

Antes de nada, sugiero la lectura previa de los artículos

<http://www.infonomia.com/tematicas/index.asp?idm=1&idrev=12&num=33> y

<http://www.infonomia.com/tematicas/index.asp?idm=1&idrev=12&num=44>

## **1. Más allá de la WebQuest. El "quid" de la cuestión o proyectos de Investigación por medio de Internet, Encarta y Enciclopedias de la Biblioteca. (EP - ESO - B - ES).**

Se trata de buscar una pregunta inicial o un tema que tenga una cierta polémica o una cierta complejidad. Los alumnos trabajan en grupo y ellos se gestionan autónomamente las tareas. Al final, el resultado de la pregunta junto con la explicación y justificación se expone al grupo entero mediante una presentación de PowerPoint. Cada grupo que expone, reparte a los demás alumnos de clase un díptico/tríptico (resumen de las ideas principales) realizado en Word o Publisher. (  
<http://www.microsoft.es> - <http://es.openoffice.org/programa/> -  
<http://www.softcatala.org/> - <http://www.webquestcat.org/>)

## **2. Crear ejercicios de comprensión lectora con HotPotatoes y Quandary. (EI - EP - ESO).**

Se trata de crear ejercicios y actividades en formato HTML a partir de la lectura de un texto o para repasar y reforzar contenidos impartidos en clase. Los ejercicios se pueden publicar en Internet o bien en la Intranet de la escuela con la finalidad de dar a los alumnos la oportunidad de trabajar de forma remota. El software es muy sencillo de utilizar, es gratuito y está en castellano. (  
<http://web.uvic.ca/hrd/hotpot/index.htm#downloads> -  
<http://www.halfbakedsoftware.com/quandary/index.shtml>)

## **3. Uso del PowerPoint como portafolios personal del alumnado. (EI - EP - ESO).**

Se trata de utilizar PowerPoint en clase para crear presentaciones de los compañeros (nombre, foto, dirección,...) o bien utilizar PowerPoint para que cada

alumno se pueda crear su propio almacén de trabajos realizados, temas de interés, críticas a los libros de lectura escogidos durante el curso, preferencias culturales que cada alumno haya visitado,... Al final de cada trimestre, cada alumno presenta su portafolio personal a los restantes compañeros de clase.

#### **4. Uso del PowerPoint como soporte a la docencia. (Maestros).**

Utilizar PowerPoint como recurso y soporte a las clases magistrales. Ir más allá del texto escrito en PowerPoint a partir de la inserción de enlaces a Internet, vídeos demostrativos o imágenes explicativas sobre cualquier tema. Además, PowerPoint nos permite crear presentaciones interactivas en donde el usuario u orador puede romper con la linealidad y secuencialidad de las diapositivas, navegando de una a otra mediante botones de acción. (

<http://www.crystalgraphics.com/presentations/slideshatwin.main.asp> -

<http://www.edumedia.ua.es/como/index.asp>)

#### **5. Creación de una revista escolar mediante Microsoft Publisher. (EP - ESO - B).**

Microsoft Publisher brinda la oportunidad de diseñar y crear fácilmente una revista escolar, así como diferentes tipos de documentos (carteles, pancartas, invitaciones,...). Lo más interesante es que en el proyecto pueden intervenir varias áreas de conocimiento (lenguaje, plástica, sociales,...) y trabajar conjuntamente. También existe la posibilidad de convertir la revista en formato web y publicarla en Internet. ( <http://www.microsoft.com/office/publisher/default.asp>).

#### **6. La web personal del centro, del docente o del alumnado. (EP - ESO - B).**

La idea que cada alumno pueda tener su propia web permite un sin fin de posibilidades didácticas (conocimiento y alfabetización en las propias TIC, seguimiento de proyectos escolares, datos personales y académicos, actualización de información,...). Por otro lado, el hecho de que el profesor pueda publicar ejercicios y pueda disponer también de su propio cuaderno de bitácora, le permite tener una puerta abierta a otros compañeros para compartir conocimientos, actividades y experiencia pedagógica. (

<http://dewey.uab.es/pmarques/perfiles.htm>)

#### **7. Creación de posters mediante PowerPoint para congresos, seminarios o jornadas. (ESO - B - ES - Maestros).**

PowerPoint permite crear posters de una forma alternativa al "cortar y pegar" clásico. Los posters son trabajos de síntesis que permiten al alumnado trabajar con nuevas tecnologías y dar un aire profesional y de calidad a la información que se presenta y al tema que se trata. Al final, la escuela puede organizar un concurso al mejor póster presentado o simplemente mostrar los trabajos realizados en el vestíbulo o en los pasillos.

#### **8. Reelaboración de textos encontrados en Rincondelvago.com. (EP - ESO - B).**

No creo que haya ningún alumno que estos momentos no conozca elrincondelvago.com. Aunque lo que no se imagina es que su profesor le pida que escoja, de entre los trabajos almacenados en el servidor, aquel que crea que podría mejorarse. El alumno recoge el trabajo, lo amplía, lo mejora y expone a sus compañeros los motivos y razones por los que el trabajo se debía mejorar. Puede utilizar PowerPoint para su exposición. ( <http://www.rincondelvago.com> - <http://www.escolares.net/> - <http://www.lasalvacion.com/apuntes/> - <http://www.multiteca.com/Apuntes/Apuntes.htm>)

#### **9. Trabajar la ortografía y el lenguaje mediante textos SMS o el chat. (EP - ESO).**

Una de las actividades que más gusta a nuestros adolescentes es enviar mensajes de texto (SMS) mediante el móvil. Se trata de trabajar la ortografía, la gramática y la morfología mediante fragmentos de texto en SMS para que lo transcriban en el idioma y la ortografía correcta. El profesor puede crear una pequeña colección de textos o invitar a que cada día un alumno diferente escoja un texto en SMS, lo escriba en la pizarra o en Word y sean sus compañeros los que tengan que escribir correctamente el mensaje. También, existe la variante de trabajar la ortografía y el lenguaje mediante el chat. (

<http://www.viajoven.com/diccionarioSMS/diccionariosms6.asp> -

<http://www.zonanokia.com/indice-diccionario.htm>)

#### **10. Creación de mapas conceptuales mediante MindManager. (EP - ESO - B - ES - Maestros).**

Uno de las ventajas de trabajar con tecnología es la facilidad con que nos permiten representar gráficamente ideas y conceptos sobre cualquier tema. Este es el caso de crear mapas conceptuales mediante MindManager. Esta aplicación nos permite crear y visualizar los contenidos más esenciales de un tema y aquellos puntos más característicos mediante flechas, gráficos y enlaces. La actividad se puede plantear desde el punto de vista del profesor (es él quien presenta un mapa de contenidos a tratar con los conceptos básicos) o bien desde el punto de vista del alumno (como ejercicio de evaluación, el alumno al acabar un tema crea un mapa conceptual sobre los conceptos más importantes que ha aprendido. Más tarde, cada alumno defiende en clase su mapa conceptual). (<http://www.mindjet.com>)

#### **11. Creación de montajes audiovisuales (cuentos gráficos o multimedia) mediante PowerPoint y el escáner. (EI - Maestros).**

Tal y como hemos visto anteriormente, PowerPoint es muy versátil y se puede utilizar de diversa forma aplicado a la educación. Uno de las actividades que podemos realizar con los más pequeños es una breve introducción al lenguaje audiovisual mediante la creación de cuentos gráficos (texto combinado con imágenes en una misma diapositiva). Además, se puede utilizar el escáner para capturar imágenes de libros o cuentos e insertarlos en las diapositivas.

#### **12. Creación de fichas y material de lecto-escritura con diferentes tipos de fuentes "MEMIMA" mediante PowerPoint. (EI - Maestros).**

También, siguiendo en la misma línea con PowerPoint podemos crear fichas de lecto-escritura a partir de la familia de fuentes de letra MeMima o Escolar. La inserción de imágenes junto con texto permite elaborar material didáctico de primera calidad. (<http://www.tizaymouse.com>)

#### **13. Crear un espacio de discusión para tratar un tema polémico y controvertido. (ESO - B - ES).**

A partir de la selección de un tema polémico y controvertido, podemos crear espacios de discusión y tertulia a distancia para compartir nuestros conocimientos o las primeras opiniones o prejuicios sobre ese tema. Posteriormente, lo que se ha escrito en el foro se trabaja en clase a partir de un trabajo de investigación. Al final del proceso, se compara lo que se sabía al principio y lo que se ha aprendido de nuevo. (<http://www.melodysoft.com>)

#### **14. Introducción al procesador de textos y a un programa de dibujo. (EI - EP).**

Una de las actividades con más éxito en las escuelas en el uso y la introducción de las TIC en el aula es la creación de textos con Creative Writer 2 y dibujos con KidPix. Mediante estas dos sencillas aplicaciones podemos inventar un sin fin de actividades para los más pequeños en el uso y manejo del ordenador, así como en trabajos de metodología globalizada que requieran poner en práctica la escritura y

el dibujo. (<http://www.microsoft.com/kids/creativewriter/> - <http://www.kidpix.com/>)

**15. Crear animaciones en 3D para tratar temas de valores y actitudes. (ESO).**

Uno de los productos dedicados al público infantil más olvidado por Microsoft es 3D Movie Maker. Esta aplicación permite crear películas y animaciones en 3D y visualizarlas posteriormente en el ordenador. En Internet existen gran cantidad de foros y espacios dedicados a este programa. Una aplicación educativa sería la creación de pequeños cortos animados en 3D para tratar temas polémicos que pongan en evidencia valores y actitudes ante diferentes aspectos de la vida. Al final, los cortos son presentados y visionados ante la clase. Cada grupo de trabajo explica el proceso de creación, el guión y las razones del porqué y el cómo han tratado el tema seleccionado. (

<http://www.microsoft.com/catalog/display.asp?subid=12&site=267> - <http://3dmoviemaker.8k.com/> - <http://www.3dmm.com> - <http://www.3dmmstudio.co.uk/>)

**16. Crear un proyecto de aprendizaje globalizado denominado "La agencia de viajes".(EP - ESO).**

Una de las actividades pedagógicas con más éxito en muchas escuelas es la de crear un proyecto de aprendizaje globalizado a partir de la simulación de una agencia de viajes. Cada clase se reparte en grupos y cada grupo tiene el encargo de crear una propuesta atractiva de un viaje que dure 10 días y a partir de un presupuesto cerrado -950€-. Por medio de Internet, Word o Publisher cada grupo de trabajo creará un pequeño catálogo de su propia propuesta y se expondrá al resto de la clase el último día. Lo más interesante de llevar a cabo una propuesta de este tipo es el trabajo que se realiza durante el proceso y las asignaturas que resultan implicadas (mates, idiomas, sociales,...). Por otra parte, aprenden otro tipo de capacidades, es decir, los niños discuten, emprenden iniciativas, defienden sus ideas y ponen en práctica sus habilidades sociales, negociadoras y persuasivas.

**17. Crear aplicaciones Informáticas o multimedia con NeoBook 4.0 (B - ES - Maestros).**

Uno de los mejores lenguajes de autor para crear aplicaciones educativas es NeoBook. Mediante este software, maestros y educadores pueden crear sus propias aplicaciones a las necesidades reales de sus alumnos. El programa es barato y la ayuda y soporte también se encuentra en español. NeoBook se puede utilizar de dos formas: o bien es el maestro quien crea aplicaciones de refuerzo, o bien son los alumnos que aprenden a programar y crear sus propias utilidades informáticas o de soporte escolar. (<http://www.neosoftware.com> -

<http://platea.pntic.mec.es/~jortiz1/neobook.html> - <http://terra.es/personal/fcaceres/home.htm> - <http://personal.telefonica.terra.es/web/neobookeducativo/> - <http://www.tizaymouse.com> - <http://ing.unne.edu.ar/download.htm>)

**18. Crear y mantener un repositorio personal de recursos digitales y multimedia para la docencia. (Maestros).**

Una de las primeras actividades básicas y primordiales que ha de realizar cualquier formador que quiera dedicarse a utilizar las TIC en el aula es la creación de un repositorio de recursos digitales (sonidos, imágenes, gráficos animados, animaciones, vídeos, programas básicos -winzip y acrobat reader-, manuales o tutoriales, tipos de letras,...). Este repositorio tiene la finalidad de no tener que empezar cualquier proyecto digital desde cero. A partir de un buen conjunto de gráficos e imágenes es más fácil crear una presentación, una web o cualquier documento electrónico. (<http://www.kidsfreeware.com/> -

<http://www.kidsdomain.com> - <http://www.qifsnow.com> - <http://www.google.com> - <http://www.softonic.com> - <http://www.softcatala.org> - <http://www.recursosgratis.com>).

**19. Uso de programas lúdicos y específicos que trabajan las estrategias de pensamiento, la toma de decisiones y la resolución de problemas. (EP – ESO – B).**

Mediante el uso de juegos de estrategia y programas especiales, plantear dilemas y situaciones en las que los alumnos tengan que resolver cooperativamente y creativamente un problema determinado. Podemos utilizar los ordenadores como entrenamiento mental en donde los niños juegan y comparten diferentes forma de resolver enigmas. La mayor parte de direcciones web nos llevarán a software específico que permite trabajar el pensamiento estratégico y la resolución de problemas. (SimTown en <http://home.student.utwente.nl/r.m.spruijt/sim/sim.htm> - Sokoban en <http://www.sourcecode.se/sokoban/> - Lemmings en <http://www.deinonych.com/lemmings/> y en <http://www.utahdesign.com/lemmings/downloads.html> - Skyzo en <http://www.micronet.es/menu/mult/htmcata/ent03.htm> - The Incredible Machine en <http://www.sierra.com/product.do?gamePlatformId=117> - Lego Loco y Creator en <http://www.lego.com/dacta/home.asp>).

**20. Uso de traductores en línea o residentes en memoria. (ESO – B – ES – Maestros).**

Una de las aplicaciones más útiles que se puede utilizar en el momento de aprender idiomas es la utilización de correctores o diccionarios electrónicos. Mediante estos recursos, los alumnos pueden perfeccionar la escritura en el idioma extranjero que están aprendiendo o bien pueden traducir automáticamente un texto para evaluar si realmente lo han entendido. (Babelfish en <http://www.altavista.com> - Dictionary.com en <http://dictionary.com> - Freetranslation en <http://www.freetranslation.com> - Google en <http://www.google.com> - Reverso en <http://www.reverso.net> - Systran en <http://www.systransoft.com> - Translate Now! en <http://www.foreignword.com> - Worldlingo en <http://www.worldlingo.com> - Babilón en <http://www.babylon.com/>).

**21. Gestionar y planificar el tiempo personal mediante Outlook. (ESO – B – ES – Maestros).**

Aprender a gestionar el tiempo es una de las asignaturas pendientes de cualquier educador o formador. Mediante el uso de Outlook a partir del Calendario, los Contactos y las Tareas, a parte de la gestión de correo electrónico y las notas, un conocimiento profundo de Outlook permite a alumnos y maestros organizarse mejor y planificar el tiempo. (<http://www.microsoft.com/office/outlook/default.asp>).

**22. Introducción a la edición de vídeo digital con Windows Movie Maker. (EP – ESO – B – ES – Maestros).**

Una de las actividades más gratificantes para los alumnos es trabajar en la edición de vídeo digital. Si además, lo hacemos de la mano de Windows Movie Maker aún mejor. Introducir a nuestros alumnos en el lenguaje audiovisual mediante el uso de la cámara de vídeo y la creación de pequeños videogramas nos permitirá aprender a "leer y escribir" audiovisualmente. (<http://www.microsoft.com/windowsxp/moviemaker/default.asp>).

**23. Lectura, análisis y crítica del lenguaje publicitario mediante los anuncios en vídeo publicados en Internet. (ESO - B – ES).**

En Internet se pueden encontrar infinidad de mensajes publicitarios o bien anuncios de la TV. Una actividad muy instructiva es dividir a la clase en pequeños grupos y cada uno de ellos que escojan/descarguen y creen una presentación con tres

anuncios de TV o banners de Internet. Se trata de analizar los recursos empleados para construir el anuncio y explicar cómo y de qué forma se podría mejorar. Otra actividad que permite la introducción de los audiovisuales en el aula de la mano de la lectura crítica de los diferentes medios de comunicación. (<http://www.xtec.es/audiovisuals/>)

**24. Proyectos telemáticos entre dos ciclos formativos de una misma escuela o entre diferentes centros escolares.** (EP - ESO - B).

Se trata de buscar complicidades entre diferentes cursos, ciclos o áreas de una escuela para llevar a cabo proyectos telemáticos. Por otra parte, existen programas que funcionan actualmente y que ponen en contacto otras realidades escolares y culturales mediante el uso del correo electrónico y la web. (<http://www.pangea.org/iearn/> - <http://www.seccat.com/xarsec/>)

**25. Introducción al lenguaje audiovisual mediante el uso de una cámara fotográfica digital en el aula.** (EI - EP - ESO).

No hay nada más interesante que dejar a unos alumnos de infantil o primaria una cámara fotográfica para que den su punto de vista de la escuela. Mediante esta actividad, podemos trabajar una pequeña introducción al lenguaje audiovisual y las habilidades o competencias básicas de edición y retoque fotográfico. Al final de la experiencia, se monta una exposición pública en la escuela de las fotos tomadas en clase.

**26. Creación de comics con Cartooners y Microsoft Word.** (EP - ESO).

De la misma forma, los alumnos también pueden trabajar en la creación de comics o pequeñas historias de dibujos animados a papel mediante unas aplicaciones ya antiguas pero muy útiles para su uso educativo. Estas aplicaciones permiten crear los escenarios y los personajes, introducir el diálogo y mediante una captura de pantalla, cada viñeta es insertada en Word. Al final, se muestran todos los comics creados y se comentan en clase. (<http://www.ikesoftware.com/toonworks.asp> - <http://www.freeoldies.com/> <http://sorry.vse.cz/~xvanm16/aban.html>).

**27. Conocimientos avanzados de Word para crear documentos - académicos- de calidad.** (ESO - B - ES - Maestros).

Uno de los puntos débiles de maestros y formadores es conocer a fondo y en profundidad los diferentes usos y herramientas esenciales para crear documentos de estilo y acabado académico y profesional (citación, numeración, diseño y maquetación, estilos, saltos de página,...).

**28. Uso de la pizarra digital en clase.** (EP - ESO - B - ES - Maestros).

La pizarra digital es un sistema tecnológico que consiste básicamente en un ordenador multimedia conectado a Internet y un videoprojector que proyecta a gran tamaño sobre una pantalla o pared lo que muestra el monitor del ordenador. El sistema puede complementarse con una pantalla mural táctil, que permite controlar el ordenador y hacer anotaciones sobre ella utilizando simplemente los dedos a modo de puntero o lápiz. Se trata de crear actividades y ejercicios mediante el uso de la pizarra digital en clase (leer la prensa diaria electrónica, utilizar un buscador para localizar información sobre un tema, visionar vídeos o animaciones,...). (<http://dewey.uab.es/pmarques/pizarra.htm>)

**29. Creación de actividades CLIC.** (EI - EP - ESO - B - Maestros).

Clic es un software de libre distribución que permite crear diversos tipos de actividades educativas multimedia (sopas de letras, crucigramas, actividades de relación,...). (<http://www.xtec.es/recursos/clic/esp/>)

**30. Uso de una base de datos para almacenar bibliografía. (B - ES - Maestros).**

Por último, utilizar una base de datos para almacenar documentos bibliográficos y enlazarlos con Microsoft Word en el momento de crear una bibliografía sobre cualquier trabajo o documento académico. (

<http://www.microsoft.com/office/access/default.asp>)

**Miquel Àngel Prats**

Profesor de Nuevas Tecnologías en la Educación

Universidad Ramon Llull