

# Usos curriculars de les TAC a secundària

## Fase 2 - Activitat 3

### Activitat 3. Les aplicacions 2.0 a l'aula



Aquesta activitat té com a objectius:

- Conèixer diferents aplicacions 2.0 i la seva forma d'aplicació a l'aula.
- Generar exemples d'activitats amb l'ús d'aplicacions 2.0.
- Analitzar els exemples exposats i proposar-ne modificacions.
- Plantejar les mesures de seguretat necessàries respecte de l'ús de la xarxa per part de menors (permisos de les famílies, identitat digital, compartir informacions, etc.) i els aspectes relacionats amb la propietat intel·lectual.



L'objectiu fonamental d'aquesta activitat és conèixer diferents aplicacions 2.0 que permeten el treball col·laboratiu amb l'alumnat, especialment des del punt de vista del seu ús metodològic. Per tal de fer una aproximació a la seva viabilitat, es crearà algun exemple que posteriorment serà compartit amb la resta dels participants. Cal plantejar-se, també, els termes de seguretat en l'ús de la xarxa i protecció de dades dels menors i la normativa relativa a la propietat intel·lectual

---

## Orientacions de treball

---



**1.** Per tal de definir i entendre què volem dir quan parlem d'aplicacions web 2.0, consulteu de forma individual o en parelles l'adreça següent:



<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/internet/web-20/1060-la-web-20-recursos-educativos>

Les aplicacions web 2.0 poden classificar-se de moltes formes: segons la seva utilitat, segons les seves aportacions, etc.

Us proposem una classificació que es basa en la taxonomia de Bloom on es relacionen les aplicacions 2.0 amb les categories d'aprenentatge. A l'adreça següent hi trobareu una taxonomia de Bloom adaptada a l'era digital: <http://www.eduteka.org/TaxonomiaBloomCuadro.php3>. Observeu-ne els canvis en les categories de la piràmide.

A continuació, us presentem la mateixa piràmide amb diverses aplicacions 2.0, classificades per categories. Trieu-ne algunes de les que conegueu i comenteu les raons d'aquesta classificació. Si en coneixeu alguna altra que no aparegui, comenteu on les col·locaríeu.



**2.** En gran grup, intercanvieu les idees principals que heu extret de les webs consultades de forma que arribeu a una definició clara per a tothom del que són les eines 2.0 i la seva relació amb els processos d'aprenentatge.



**3.** Cal que de forma individual us doneu d'alta com a usuaris a les aplicacions següents:

Pósters: [Glogster](#)

Presentacions: [Prezi](#)

Contes amb il·lustracions: [Storybird](#)

Personatges que parlen: [Voki](#)

Imatges amb enllaços interactius: [Thinglink](#)

Vídeos: [Animoto](#)

Moltes d'aquestes aplicacions tenen la versió educativa que ens permet el registre i l'ús de forma gratuïta. D'altres no tenen cap tipus de limitació. A l'hora de fer el registre, assegureu-vos que ho feu amb el correu de XTEC que us identifica com a mestres i que us trobeu a la zona educativa. Això val

per a les aplicacions PREZI i GLOGSTER.



**4.** Per parelles, trieu una de les aplicacions anteriors, llegiu la informació específica que trobareu als enllaços dels materials, exploreu exemples de continguts i genereu algun petit exemple d'activitat que es pugui dur a terme a la vostra aula. L'objectiu és entendre el seu funcionament i trobar utilitats i metodologies de la seva aplicació didàctica



**5.** Un cop acabada l'activitat, compartiu-la amb la resta de participants mitjançant les opcions de compartir que tenen totes les aplicacions anteriors. Veureu que cadascuna té diferents formes de compartir, des d'enviar per correu l'enllaç fins a donar d'alta directament a la resta de participants. A més, també existeixen diferents tipus de permisos: edició, comentari, visualització,...



**6.** Cada parella presenta a la resta del grup l'eina emprada i l'activitat realitzada, indicant quins avantatges han trobat, com es pot fer servir a l'aula, quines dificultats presenta, etc.






**7.** En gran grup comenteu les indicacions relatives a les autoritzacions per a la utilització de serveis web, d'ús d'imatges dels alumnes i materials que publiquen, en cas que al vostre centre no es tinguin en compte. També cal tenir clars els conceptes de Copy Right i Creative Commons per tal de no infringir la Llei de propietat Intel·lectual a l'hora d'agafar continguts d'Internet (imatges, música, text)

---


## Materials

---

### **Orientacions didàctiques de les aplicacions 2.0**


- \* RIUS, L.:  [Fem murals digitals amb Glogster](#), Guix nº 170 - Desembre 2010
  
- \*  [Tutorials\(Prezi, Voki\)](#)
  
- \* HIGUERAS VASCO, P:  [Story Bird](#), Blog Había una vez... - Post, novembre 2012

\* LEDDA R.:  [Thinglink convierte tu imagen en contenido interactivo](#), Blog Elearning Soft - Post 11 febrer 2013

\*  [Thinglink. Todos tus recursos didácticos en una imagen](#), Blog Principia, Innovación educativa - Post, 6 de juny 2013

\* MUÑOZ, F:  [Animoto pro gratis para educadores](#), Blog Educ@conTIC - Post, 9 febrer 2013

### **Complementaris**

\* Coscollola, M., Marquès, P. (2013).  ["Práctica docente en aulas 2.0 de centros de educación primaria y secundaria de España."](#) Pixel-Bit: Revista de medios y educación 42, pp 115-128.

\*  [Secció CREA de l'XTEC](#)

\*  [Protecció de dades de menors a Internet](#)

\*  [Propietat intel·lectual i drets d'autoria](#)

### **Document per a la carpeta de formació**



Enllaços als materials realitzats amb les aplicacions