


ORIENTACIONS: Usos curriculars de les TAC a primària

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 conegeu 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:

Pòsters: [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

ORIENTACIONS PER A LA COORDINACIÓ

Cal focalitzar l'activitat en les possibilitats de treball a l'aula que ofereixen les aplicacions presentades i no pas en el seu ús tècnic.

Els participants han d'experimentar per ells mateixos, provar i proposar; posteriorment compartir amb els companys i companyes l'activitat generada.

Per fer ús d'aquestes aplicacions és necessari enregistrar-se. Algunes d'elles tenen versions educatives que permeten fer-ne ús de forma àmplia sense cap tipus de pagament. S'haurà de vetllar per a què els participants duguin a terme aquest registre de forma correcta i fent servir el correu XTEC que els acredita com a docents.

S'han afegit tutorials i exemple d'ús d'aquestes aplicacions per tal que es tinguin exemples a

l'abast i una guia per a la seva utilització.


Consideracions sobre la publicació de continguts a Internet quan afecten menors d'edat

La utilització de serveis web té un seguit de restriccions quan això afecta menors d'edat, en especial pel que fa a la protecció de dades personals i també als drets d'autoria. Cal remarcar la necessitat d'anar actualitzant (en molts casos treure o donar de baixa) els continguts que s'hagin penjat al llarg dels cursos a Internet i que siguin de domini públic (web del centre, blogs, youtube, etc.) Les autoritzacions sol·licitades són per a finalitats determinades que, òbviament, tenen caducitat.

-Protecció de dades i seguretat a Internet

Per a l'ús d'aplicacions 2.0 a l'aula o la publicació de continguts a Internet en general, cal tenir en compte un seguit de conceptes i instruccions relacionats amb la protecció de dades personals de menors.

Aplicacions 2.0

En cas que fos necessari que els alumnes es registressin personalment en algun portal de serveis web, cal tenir en compte que, per preservar les dades personals, fins als 14 anys cal l'autorització dels pares o tutors legals. Per a més informació podeu consultar les instruccions d'inici de curs o la pàgina de la XTEC: 


http://www.xtec.cat/web/recursos/tecinformacio/internet_segura/pmf#2

Publicació d'imatges

La difusió per Internet d'imatges o veus que facin identificables persones ha de comptar amb el consentiment de la persona afectada. En el cas de menors d'edat, cal demanar l'autorització als pares o tutors legals.

- Drets d'autoria

Publicació de continguts aliens

A l'hora de publicar qualsevol contingut a Internet cal ser molt escrupulosos en el respecte a la propietat intel·lectual. No es poden reproduir textos, imatges ni sons que tinguin Copy Right (CR) sense permís explícit de l'autor. En cas que no s'especifiqui, ens hem d'abstenir de reproduir-ho. La cerca de Google no garanteix que les imatges o música no tinguin Copy Right. Per això és recomanable cercar aquests continguts en repositoris de continguts amb llicència Creative Commons (CC), sempre citant-ne la font. Per aprofundir en el tema, podeu consultar: 

http://www.xtec.cat/web/centres/propintel_dretauto

Publicació de continguts elaborats pels alumnes

L'alumnat és autor dels seus treballs (redaccions, dibuixos, fotografies, locucions...) i li corresponen els drets d'autoria, de manera que cal sol·licitar una autorització per publicar-los a Internet. Si l'alumne/a és menor de 18 anys l'autorització correspon als seus representants legals.

S'han de diferenciar els exercicis rutinaris dels treballs que poden ser considerats obres originals. El terme "originalitat" és la clau, a més del caràcter artístic, literari o científic, tal i com assenyala la Llei de Propietat Intel·lectual. Per exemple, no tenen aquest caràcter la resolució d'una equació matemàtica, ni una redacció sobre el que s'ha fet durant les vacances, però sí que el pot tenir un poema o un conte.

El Departament d'Ensenyament facilita models d'autoritzacions

 http://www.xtec.cat/web/recursos/tecinformacio/internet_segura/documentos/autoritzacio