

4º Parte: Actividades interactivas no EDI



- Breve reflexión sobre as consideradas “actividades interactivas”.
- Niveis de *interactividade*

Práctica 14

Executar dende o panel do encerado unha aplicación interactiva como recursos didáctico

Usando os seguintes vínculos, elabora unha actividade nun formato compatible con encerado dixital, para que os teus alumnos coñezan algo máis sobre **o petróleo**.

Procura que ambas animacións se executen no panel de traballo do encerado.

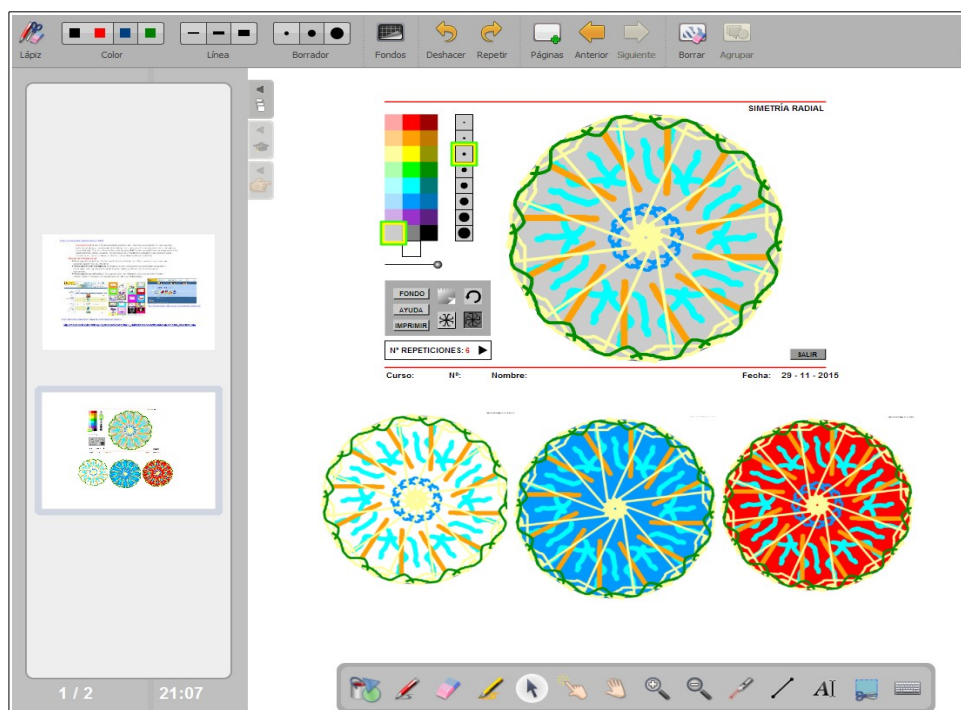
Na segunda animación completa o formulario, comproba e obtén algunha pista.

- **Selectiva:** http://newton.cnice.mec.es/materiales_didacticos/energia/animaciones/petroleo.swf
- **Transformativa:** http://recursos.cnice.mec.es/biosfera/alumno/2ESO/materiales_terrestres/activ_video1.htm
- **Constructiva:** <http://www.educacionplastica.net/caleidoscopio.html>

Na última actividade, trátase de convertirmos en artistas. Usaremos unha utilidade baseada no caleidoscopio (simetría radial). Imos elaborar unhos **orixinais pratos**, que deberás deseñar ti.

No mesmo panel de traballo deberás amosar a lo menos dous producións similares (usando a técnica do recorte e do cambio de fondo).

Aproveita as ferramentas de clonación e de xiro para facer _ de xeito moi sinxelo _ unha bonita composición.



- Poderías engadir estas animacións a túa biblioteca/galería?
- Visita a biblioteca de animacións de open-sankoré a ver que atopas de interese!

Práctica 15

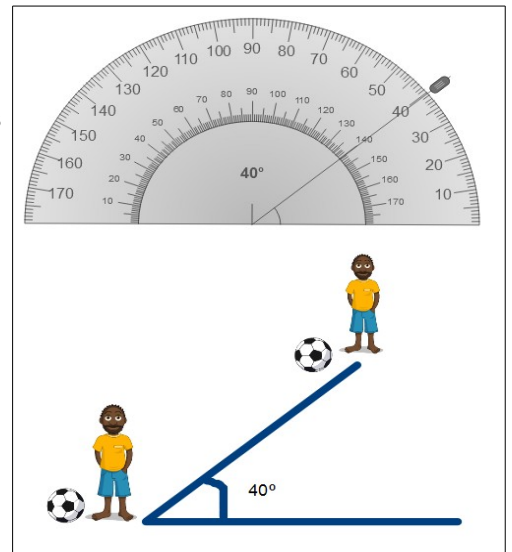
A interactividade na biblioteca de recursos do encerado dixital (galería)

A biblioteca/galería de recursos dun encerado dixital dispón, por defecto, dunha colección de recursos interactivos. As veces veñen catalogadas como “interactividades”, “aplicacións”, “contidos multimedia” etc. Soen conter dende utilidades básicas que empregamos nas diferentes materias educativas, ata recursos multimedia dun tema en concreto, as veces cunhos obxetivos e metodoloxía moi elaborada e innovadora no campo das TIC.

Propoñemos un **paseo conxunto** por algunhas das utilidades máis populares nunha aula tradicional, e que coa chegada do encerado dixital, transformanse ao mundo da simulación e das versións electrónicas.

Sección aplicacións

- **Brújula:** Pintar tres círculos concéntricos usando un compás dixital
- **Caché:** Enfocar mediante unha luz un contido agochado
- **Reloxo:** Temos a hora sempre presente
- **Máscara:** Deixamos ver só o que queremos
- **Transportador:** Construimos unha rampla cunha inclinación determinada. Convinála cunha imaxe dun xogador cunha pelota.
- Facer as nosas **propias pesquisas** dentro deste apartado e descubrir funcionalidades como webcam, a wikipedia en distintos idiomas, a táboa periódica dos elementos, os mapas, moléculas, regrestas de cálculo, información xeográfica, calendario de aula....



A captura de pantalla mostra un encerado dixital con varias aplicacións abertas. No centro, hai un mapa de Vigo. Á esquerda, un documento titulado "Ejercicios para casa: Pág 25 nº 1,2". Á dereita, unha aplicación de moléculas 3D que mostra a estrutura do ácido etanoico. Abaixo do mapa, hai un artigo de Wikipedia sobre "Geografía" de Vigo. No fondo, hai unha táboa periódica dos elementos e unha régula. No lado dereito, hai un panel de aplicacións con íconos para Brújula, Caché, Calculadora, Composant Web, Echechs, Epheméride, GoogleMap, Comptoscope, Compteur, Editeur HTML, GeoInfo e Grapher.

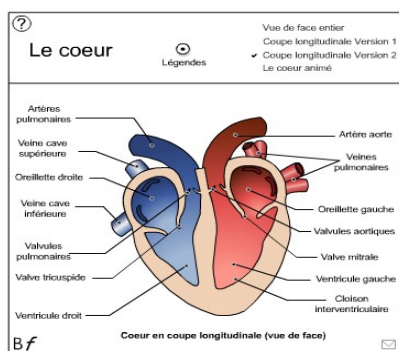
Práctica 16

Repositorio de Recursos dun encerado dixital

Como xa vimos en actividades anteriores, a interactividade é unha parte fundamental no uso dun encerado dixital. Dispostemos de recursos propios, en web, na biblioteca do programa ou en servidores de contidos específicos.

É habitual que as administracións públicas, as editoriais ou distintas entidades, poñan a disposición dos seus usuarios recursos propios en plataformas educativas. Algúns destes contidos están en áreas privadas nas cales podemos acceder mediante rexistro, pago ou calquera outro procedemento habilitado polos administradores do lugar.

Imos descubrir distintos materias que podemos atopar nunha biblioteca de recursos, que combinados entre sí, configuran unha ampla oferta de materiais multimedia propios de cada disciplina.



✓ Appareil squelettique/musculaire
Appareil musculaire
Appareil squelettique



Bf

Visítalo sitio : <http://exchange.smarttech.com/> Usa o filtro para localizar distintos tipos de actividades: galerías de imaxes, interactividades, leccións de clase, 3D.. etc.

Práctica 17

E agora eres.....

- **¿Sabes facer de presentador do tempo?** Pois agora eres da Tv de meteogalicia
- **¿Sabes escribir notas nun pentagrama musical?** Eres director de orquesta....
- **¿Sabes deseñar a túa habitación e mover os mobles?** Agora traballas no deseño de mobles....
- **¿Sabes facer unha estratexia deportiva e explicala con monecos?** Agora eres o mister do equipo...
- **¿Sabes contar un conto ilustrado?** Agora eres coidador dos pequenos da casa.....

E queremos tamén: **Exportar estos materiais a Pdf** para enviar aos alumnos, **gardar nunha imaxe** con esos traballos, **publicalos na web** do centros....

Grabar un podcast coa saída na televisión, podemos preparar as cámaras de vídeo dos nosos smartphones, rodando un spot cos alumnos da clase. Ver exemplo:

- **Meteoxenios:** <http://meteoxenios.fernandowirtz.com/story.html>