

edmetic

Revista de Educación Mediática y TIC



**La interactividad en el aula. Un reto de la escuela 2.0<sup>i</sup>**

**Interactivity in the class. A challenge for School 2.0**

Fecha de recepción: 21/07/2013  
Fecha de revisión: 01/06/2013  
Fecha de aceptación: 01/06/2013

*La interactividad en el aula. Un reto de la escuela 2.0<sup>ii</sup>*  
*Interactivity in the class. A challenge for School 2.0*

**Ana Gil Pérez<sup>1</sup> & Inmaculada Berlanga Fernández<sup>2</sup>**

**Resumen:**

Los materiales interactivos desempeñan un papel crucial en el de las competencias requeridas en todas las etapas educativas: conceden un cierto grado de control en el proceso de aprendizaje. Pero la experiencia nos muestra que la mayoría del alumnado hoy, se implica activamente en los llamados medios sociales, mientras que pocos de ellos suelen mantener sus blogs de estudios o crean actividades interactivas. El presente artículo recoge una investigación teórica-descriptiva que profundiza en el concepto de interactividad para comprobar la funcionalidad de las actividades interactivas en la escuela, en particular en la etapa final de la primaria centrándose en las características que debe reunir una actividad para que pueda considerarse verdaderamente interactiva. Le sigue un trabajo de campo que incluye la observación en el aula, el análisis de soporte de blogs de aula y se completa con algunas entrevistas al alumnado. Los resultados obtenidos permitirán conocer la efectividad de las actividades y plantear propuestas en aras de una mejora de las competencias digitales en esta etapa.

**Palabras claves:** interactividad; entornos personales de aprendizaje; escuela 2.0; educación primaria.

**Abstract:**

Interactive materials play a crucial role in the development of the skills required in all levels of educational attainment: students are provided a degree of control over their learning process. But experience shows that the majorities of students are today actively involved in the so-called social media, while few of them usually keep their blogs or create interactive activities studies. This article contains a theoretical-descriptive research that delves into the concept of interactivity to verify the functionality of the interactive activities in school, especially in the final stage of the primary focus on characteristics needed an activity to be considered truly interactive. Methodology includes classroom observation, analysis support classroom blogs and complete interviews with some students. Results determine the effectiveness of the activities and make proposals for the sake of improving digital skills at this stage.

**Keywords:** interactivity; personal learning environments; school 2.0; primary education.

---

<sup>1</sup> Universidad Internacional de la Rioja. [ana@ilarte.com](mailto:ana@ilarte.com)

<sup>2</sup> Universidad Internacional de la Rioja. [inmaculada.berlanga@unir.net](mailto:inmaculada.berlanga@unir.net)

## **1. Introducción**

Para poder “educomunicar” en la sociedad actual, es necesario no solo el conocimiento y entendimiento de los medios tecnológicos emergentes de información y comunicación sino especialmente la puesta en práctica de sus posibilidades al servicio de una educación integradora, que permita potenciar la participación e interrelación entre sus miembros. Se trata de facilitar la actuación como emisores y receptores entre el alumnado incluido el mismo profesor, fomentar los análisis basados en distintas fuentes e interpretarlos y generar nuevo conocimiento. En definitiva, fomentar una educación activa, basada en una comunicación bidireccional y abierta con los medios puestos a nuestra disposición. El punto central a la hora de “educomunicar” está en la creación de conocimiento de manera grupal, indispensable para adaptarse a la sociedad del conocimiento (Castell, 1997).

En este marco los materiales interactivos desempeñan un papel crucial en el desarrollo de las competencias deseadas para el alumnado (Palacios et al., 2002): al poder modificar con sus acciones la respuesta del emisor de la información, conceden un cierto grado de control en su proceso de aprendizaje. El grado de autonomía que el sistema deja en manos del usuario es un indicador de su nivel de interactividad. No obstante el desarrollo de las potencialidades educativas de estos materiales es aún asignatura pendiente en la escuela 2.0 (Ferrés, Aguaded, García et al. 2012).

## **2. La interactividad en la educación: luces y sombras**

Entendemos por interactividad la posibilidad de establecer un diálogo entre la información digital y los sujetos que se conecten de forma sincrónica o asincrónica. Se pueden establecer cuatro niveles de interactividad:

**Primer nivel de interactividad.** Responde a las actividades que albergan información de forma sonora, visual y textual y los usuarios tienen que elegir entre las opciones que le ofrece este material. Por ejemplo: cajeros

automáticos, puntos de información.

**Segundo nivel de interactividad.** Los materiales ofrecen información y presentan interrogantes y pueden evaluar cuantitativamente las respuestas. También las opciones son muy limitadas. Por ejemplo: rellenar huecos, verdadero o falso, formularios.

**Tercer nivel de interactividad.** Los educandos pueden diseñar su propio itinerario pero con una estructura más arbórea. Por ejemplo: enciclopedias digitales, blogs, wikis, foros (Marqués, 2002).

**Cuarto nivel de interactividad.** Se consulta la información de una forma muy personalizada. Permite a los sujetos crear sus propios contenidos, tienen la sensación de navegar libremente y la interfaz es muy amigable. Por ejemplo: videojuegos en red.

Una característica de los relatos digitales y de las actividades interactivas es la inmersión. Existen ejercicios muy parecidos a los videojuegos donde se utiliza el punto subjetivo del usuario, es decir el alumno sería un personaje que se traslada al escenario y permite su composición digital (Bou Bouza, 1997). También la usabilidad y la accesibilidad son fundamentales en los documentos digitales. La usabilidad se refiere a la facilidad de uso del documento, es decir que los usuarios no se encuentren dificultades para usarlos y sean rápidos y fáciles de utilizar. "Usabilidad significa, por lo tanto centrarse en la audiencia potencial de los documentos, estructurar el sitio de acuerdo con sus necesidades y organizar la navegación de manera que permita encontrar lo que busca" (Aparici, 2000). En cambio la accesibilidad tiene dos acepciones: Una que se refiere a la accesibilidad de cualquier sujeto a todos los contenidos y herramientas digitales o accesibilidad de las personas con algún tipo de discapacidad a todos los contenidos.

Actualmente estas características impregnan la filosofía y la forma de trabajo de la Escuela 2.0 en España y se tratan de incorporar a todos los centros a la hora de confeccionar las actividades interactivas (Cardona, 2002). Tal como señala Roberto Aparici (2000) "en síntesis la educación mediática son

las competencias que puede adquirir una persona para:

- utilizar múltiples lenguajes para crear y leer de forma crítica,
- interactuar con otras personas de forma real y/o virtual, participar en las comunicaciones a través de diferentes medios
- conectarse en cualquier momento con diferentes grupos y comunidades”.

Comunidades Autónomas como Andalucía fueron pioneras con el proyecto And@red<sup>3</sup> y su plataforma Averroes para la creación de materiales interactivos, también Extremadura con Educarex<sup>4</sup> y su web de contenidos digitales y Castilla y León con EducaCyl<sup>5</sup> que aporta materiales interactivos didácticos. También a nivel Nacional encontramos plataformas que albergan contenidos interactivos como Cnice<sup>6</sup> del Ministerio de Educación o el ITE<sup>7</sup>. De esta profusión de trabajos digitales Autonómicos y Nacionales han surgido proyectos de colaboración para compartir el material interactivo creado a nivel Nacional e Internacional.

Sin embargo, nos encontramos con el problema de que la mayoría de actividades reproduce el sistema bancario de aprendizaje y la comunicación es lineal. A lo sumo muchas presentan el primer o segundo nivel de interactividad con el agravante de que ni propio diseñador es conocedor de esta graduación. A este hecho además hay que sumarle otros inconvenientes, que son los que acreditan la relevancia social de este estudio. Los podemos resumir así:

**-Percepción del medio como 'fácil' que lleva a la pasividad.** La familiaridad del alumno con las nuevas tecnologías fuera del aula aparece

---

<sup>3</sup> Plan educativo para avanzar en la calidad de vida de la ciudadanía y facilitar el crecimiento y competitividad del tejido productivo andaluz. Creando redes entre los centros educativos y acercando las TIC a la comunidad escolar.

[http://www.juntadeandalucia.es/educacion/educacion/nav/contenido.jsp?pag=/Contenidos/IEFP/SOCIEDAD\\_DEL\\_CONOCIMIENTO/centrostatic](http://www.juntadeandalucia.es/educacion/educacion/nav/contenido.jsp?pag=/Contenidos/IEFP/SOCIEDAD_DEL_CONOCIMIENTO/centrostatic)

<sup>4</sup><http://conteni2.educarex.es/>: portal educativo de Extremadura

<sup>5</sup><http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm>: portal educativo de Castilla y León

<sup>6</sup> [www.cnice.mecd.es](http://www.cnice.mecd.es) La Web contiene para los niños y niñas: accede a los recursos educativos de infantil y primaria También existen contenidos educativos de secundaria y bachillerato organizados por materias

<sup>7</sup> <http://www.ite.educacion.es/>: El Instituto de Tecnologías Educativas

<sup>8</sup>Un sistema bancario, se pretenderá que el alumno aprenda, es decir, se está centrando únicamente en el contenido sin importar el proceso.

como una ventaja para su integración curricular. Pero el aprendizaje no se produce por el mero contacto con el medio y sus documentos, sino a través de una interacción reflexiva y consciente con sus contenidos (Vivancos, 2000). Para ello es necesaria una predisposición adecuada por parte de alumno y profesor de la que se carece si no se trabaja.

**-Tecnofobia o tecnofilia de algunos profesores y alumnos:** existen personas (los tecnófobos) que se resisten a cualquier contacto con las Tics que les suponga un replanteamiento de su papel en la enseñanza y aprendizaje. Existen también otras (los tecnófilos) que incorporan con entusiasmo cualquier nuevo dispositivo, pero sin un replanteamiento de su función como docente. Unos y otros encuentran razones para justificar su postura.

**-Dificultades organizativas y problemas técnicos:** La no existencia de Tics en todas las aulas, por su elevado coste, hace difícil su integración curricular sin romper el ritmo y la situación habitual de clase. Además, al no existir en los centros personal técnico especializado que se encargue del mantenimiento de los equipos y de ayudar al profesor en la elaboración de materiales, la integración de las Tics exigen al profesor unos conocimientos técnicos que en la mayor parte de los casos no posee, una predisposición positiva que no siempre tiene y un trabajo extra que no siempre puede llevar a cabo.

Estas circunstancias dificultan el desarrollo de las posibilidades interactivas que el aula 2.0 ofrece y requieren una revisión en el diseño de las actividades que, en principio, se ofertan para la consecución de estas destrezas.

### 3. Materiales y método

En este trabajo nos planteamos si realmente el concepto de interactividad está correctamente empleado y si es una competencia desarrollada por el alumnado actual. Concretamente nos cuestionamos si son interactivas las actividades creadas por educandos pertenecientes a un centro TIC y a la Escuela 2.0. Esta selección supone que los generan actividades interactivas en

el aula, hacen uso de Internet y de bancos de recursos dentro de su blog de aula. El curso elegido es 5º de primaria y el tiempo de estudio se prolongó durante dos meses del curso escolar 2011-2012.

Por tanto, como **objetivos específicos** nos señalamos:

- Explorar la vivencia del alumnado con respecto a los usos de las nuevas tecnologías, concretamente las actividades interactivas ubicadas en el blog de aula.
- Conocer el uso del blog escolar.
- Comprobar el grado de satisfacción y motivación del alumnado con estos relatos digitales interactiva.
- Recoger la opinión del alumnado sobre las características necesarias de las actividades interactivas.

Como soporte teórico del estudio se realizó una búsqueda documental sobre las actividades interactivas, características, metodología y evaluación de las mismas y sobre los softwares para creación de actividades.

En cuanto a la **metodología**. Al realizarse un estudio descriptivo se ha utilizado una metodología cualitativa, concretamente interpretativo-analítica por ser las más apropiada para trabajar los objetivos (Bernal, 2006). Se optó también por una investigación etnográfica virtual, tal como señala Hine (2004), "la Etnografía es una metodología ideal para iniciar estudios en torno a Internet ya que con ellas se puede explorar las interrelaciones entre las tecnologías y la vida cotidiana de las personas en el hogar, en la oficina y en cualquier otro lugar del mundo real. Por tanto se percibe que la perspectiva etnográfica puede adaptarse para los fenómenos en Internet". Se puede decir que es una metodología cualitativa basada en la observación del aprendizaje por parte del investigador en su contexto, aprendizaje que implica participación en una comunidad.

Para la parte práctica, en primer lugar se ha realizado una observación de la forma de trabajo en el aula, esto es, los comportamientos del alumnado a la hora de reunirse para crear las actividades. Y se ha completado con

entrevistas personales al alumnado más involucrado y creador de actividades interactivas. Para esta la selección se contó con la opinión del profesor-tutor de la clase de 5º de Primaria. Se hicieron un total de 10 entrevistas semiestructuradas de una media hora de duración y de forma individual. Las entrevistas fueron grabadas en formato digital para después ser transcritas y analizadas. El programa de grabación de voz utilizado fue Audacity, software que permite grabar voz desde el PC. Así mientras se realizaba las preguntas, el chico y chica que estaba contestando, no sabía que se le estaba grabando.

El guión de las entrevistas y los temas abordados fueron los siguientes:

- Uso de las nuevas tecnologías en el aula.
- Características de las actividades interactivas y sus beneficios.
- Tipos de actividades interactivas que se realizan en el aula.
- Metodología de trabajo de las actividades interactivas, si las realizan en grupo o individual por parte del alumnado o es el profesor quien las realiza. Forma de estructurar el conocimiento, mapas de navegación, recursos, niveles de interacción.
- El profesor es el guía del conocimiento.
- El blog de aula como soporte de las actividades interactivas.

En definitiva, con estas técnicas metodológicas se pretendió evaluar hasta que punto existe interactividad, cómo se desarrolla la capacidad del usuario, si se aprovechan todos los elementos multimedia y si se interrelacionan de forma adecuada. Por tanto, en el proceso de evaluación nos plantearemos analizar el proyecto centrándonos en los objetivos, la audiencia y su utilidad. La valoración de estas actividades interactivas a través de una ficha de elaboración propia combina la teoría, las anotaciones realizadas en el blog, así como en las entrevistas.

En Anexo se muestran las fichas de estudio que se pasaron para la evaluación del blog del aula y de las actividades interactivas.



## 4. Análisis de resultados, conclusiones y perspectivas de futuro

### 4.1. Resultados

- **Observación y análisis descriptivo de las actividades interactivas realizadas por el alumnado.** El alumnado trabaja en clase a través del blog de aula. El proceso de trabajo en el aula se dividía por Unidades Didácticas y mediante esta fórmula se construían las actividades interactivas. El material se quedaba almacenado en el blog de aula en una sección denominada banco de recursos. Este sistema permitió un margen de tiempo magnífico para su análisis.

Las actividades siempre se realizaban con el mismo software Jclíc o hotPotatoes y se ubicaban en el blog de aula.

Se subraya la percepción del blog como una aplicación de utilidad potencial en las escuelas, por parte de todos los implicados, para muy distintos objetivos.

- **Las respuestas de las entrevistas al alumnado.** En referencia al uso de las tecnologías en el aula reivindican un aumento de equipamiento tecnológico y mayor disponibilidad de los mismos (ordenadores, conexión a Internet, pizarras electrónicas, etc.) en todas las asignaturas como un proceso más de aprendizaje en el aula. Igualmente consideran imprescindible que los profesores y profesoras también interioricen las TIC como herramientas educativas especialmente de las colaborativas.
- **En cuanto a las características que deben tener las actividades interactivas y sus beneficios.** Ninguno conoce ni qué es un mapa de navegación, ni los niveles de interactividad que puede tener una aplicación. Tampoco los conceptos de usabilidad y accesibilidad. La mayoría relaciona los contenidos interactivos con los multimedia, la simple integración de imágenes, sonidos y textos y no inciden en la importancia de los grados de interactividad. Los beneficios de crear aprendiendo e indagando es conocido por todos los alumnos (Sánchez-

Navarro y Aranda, 2011). El tipo de actividades que conocen en el aula las resumen en general en: exposiciones de información, preguntas, resolución de problemas, búsqueda de información, rellenar respuestas en blanco, crucigramas, sopas de letras... el alumnado sigue siendo algo pasivo. Las actividades se realizan bajo la supervisión del profesor que dicta qué tipo de actividad se hace. Los alumnos se encuentran especialmente motivados con las actividades que tienen más imágenes y sonidos y poco texto. Todos precisan que los estos ejercicios interactivos son como juegos y por eso les gustan más que los convencionales. Por ello, valoran el esfuerzo del profesor a la hora de mantener el blog de aula con las actividades interactivas.

#### 4.2. Conclusiones

Al concluir la investigación podemos señalar que la hipótesis inicial y los objetivos han quedado corroborados. Las actividades interactivas que se utilizan en el aula de 5º de Primaria son relatos de primer y segundo nivel de interactividad, con mapas de navegación en estrella, un buen diseño, con usabilidad pero sin un buen interfaz amigable, ni accesibilidad y sin un buen nivel didáctico.

Todas las actividades son planteadas por el profesor quien entre una serie de actividades estándar como son: rompecabezas, crucigramas, sopas de letras... y anima al alumnado para que las diseñen en papel. Después él mismo las confecciona con el software pertinente. Evidentemente, con esta metodología de trabajo no existe bidireccionalidad en la creación de actividades (Marqués, 2000), el alumnado no indaga en el conocimiento, ni participa activamente, tampoco crea libremente. Son actividades que reproducen el sistema bancario de la vieja escuela. Los educandos no investigan o participan en proyectos de descubrimiento; sólo realiza estos ejercicios para reforzar, repasar o ampliar contenidos y buscando siempre una gratificación o recompensa.

Los chicos y chicas de esta aula ya saben qué ejercicios deben diseñar a priori, porque tan sólo tienen unos cuantos, así que no pueden dar su punto de vista sobre ellos. Ellos desconocen los criterios o pautas de diseño metodológicas para crear unas actividades más interactivas. El profesorado en cambio, sí conocen otros tipos de ejercicios pero se encuentran con el problema de que no saben cómo elaborarlos. También desconocen las características que debe tener una actividad interactiva plena, no conocen los mapas de navegación, ni niveles de interactividad, ni la accesibilidad. Ante estos resultados demostramos como a la hora de diseñar los ejercicios de aula, tanto los docentes como el alumnado los realizan por puro azar, siguiendo pautas establecidas o ejercicios semielaborados a través de un software. Ambos trabajan de esta forma porque desconocen otras formas de diseño metodológico.

Los educandos al desconocer esta realidad y al realizar los ejercicios como simples juegos, se sienten ampliamente gratificados. Sin saber que podrían disfrutar y aprender más con otras actividades más bidireccionales. Algunos alumnos que poseen blog en casa y que se manejan mejor con la tecnología, si anhelan poder colaborar más en el aula y disfrutar de las muchas ventajas del aula 2.0 (Domingo y Marqués, 2011: 172-173).

El profesorado conoce sus limitaciones y sabe que podría realizar otros ejercicios más interactivos, pero siempre pone el freno del desconocimiento. Esta tercera hipótesis también queda corroborada, demostrándose que el alumnado está más motivado por el juego que por la propia actividad, hecho que propicia que el profesorado no quiera aprender a hacer ejercicios interactivos más complejos, pensando que la clase pueda convertirse en un recreo, sin saber que estas actividades son igual de efectivas que las del sistema tradicional.

Finalmente el blog es visto como un banco de recursos de las actividades del aula o como tablón de aula por parte del profesorado. Este no lo contempla como una herramienta metodológica para contenido en línea,

en la cual los alumnos trabajen indagando y aprendiendo. Ni tan siquiera como un proceso de reflexión para exponer los alumnos sus ideas, pensamientos sobre los tema y compartirlos con compañeros afines. Una parte del alumnado también tiene esta visión, porque es la que practican en el aula. De esta forma se corrobora la última hipótesis de la investigación.

La participación, la investigación, el conocimiento... estas cualidades que nos ofrecen las actividades interactivas están en nuestra mano, sólo hay querer aprenderlas y transmitir las. Como dijo Mario Kaplún (2000) "se aprende a enseñar y a comunicar" sólo hay que estar dispuesto al cambio.

#### 4.3. Discusión y aplicaciones

Tras los resultados finales de esta investigación, se impuso la necesidad de afrontar principalmente dos retos.

1. Mejorar la formación de docentes en competencias mediáticas y concretamente en la profundización de los grados, beneficios y cauces de la interactividad. La Escuela 2.0. posee un modelo de comunicación endógeno (Kaplún, 2000), donde el alumnado aprende través de un aprendizaje vivencial, participativo, colaborativo y crítico, para crear su propio conocimiento. El educador sólo estimula para facilitar el proceso de búsqueda al educando, pero para realizarlo con eficacia necesita formarse más activamente.

2. El diseño y la propuesta de algunas actividades interactivas donde realmente, el alumnado debe interactuar con el material audiovisual o incluso crearlo. Resumimos las características de las mismas.

- Como programas que servirán para diseñar los ejercicios y ejecutarlos se sugiere GIMP, JCLIC, FLASH.... A través de ellos se realiza el intercambio de informaciones entre los alumnos y la máquina que permite que las acciones de los estudiantes puedan ser valoradas y tratadas por el programa.

- Se diseñaran según una determinada estrategia educativa y teniendo en cuenta los objetivos, los contenidos, los destinatarios y las operaciones

mentales que tienen que desarrollar los alumnos.

- Su duración será ajustable y no excederán de la capacidad de atención de sus destinatarios. Una sucesión de etapas cortas, con objetivos y contenidos bien definidos, hace que la labor sea más agradable.

- Estas actividades interactivas deberán promover en los alumnos acciones cognitivas que favorezcan la asimilación significativa de los nuevos conocimientos en sus esquemas internos y que permitan el desarrollo de estrategias de exploración, de aprendizaje a partir de los errores y de planificación de la propia actividad. Así los estudiantes podrán construir su propio conocimiento.

El muestreo de estas actividades queda pendiente para otra publicación futura.

### **Referencias bibliográficas**

APARICI, R. (2003). *Comunicación educativa en la Sociedad de la Información*.

Madrid: UNED.

APARICI, R. (2010). *Narrativa Digital*. Madrid: UNED.

APARICI, R. et al. (2005). *Educación mediática en la Escuela 2.0*. Madrid: UNED

APARICI, R. et al. (2003). *Evaluación de las Nuevas Tecnologías*. Madrid: UNED.

APARICI, R., GARCÍA, A. y VALDIVIA, M. (2000). *La imagen*. Madrid: UNED.

BERNAL TORRES, C. (2006). *Metodología de la investigación: para administración, economía, humanidades*. Editorial Pearson.

BOU BOUZÁ, G. (1997). *El guion multimedia*. Madrid: Anaya multimedia.

CARDONA OSSA, G. (2002). *Tendencias educativas para el siglo XXI. Educación virtual online y @learning, elementos para la discusión*. *Eduotec*, 15.

Recuperado

de

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/cardona.pdf>.

CASTELLS, M. (1997). *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*.

La sociedad Red. Madrid: Alianza Editorial.

DOMINGO, M. y MARQUÉS, P. (2011). *Aulas 2.0 y uso de las TIC en la práctica*

- docente. *Comunicar*, 37, 169-175. Doi: <http://dx.doi.org/10.3916/C37-2011-03-09>
- FERRÉS, J., AGUADED, I. y GARCÍA, A. (2012). La competencia mediática de la ciudadanía española: dificultades y retos. *Icono14*, 10(3), 23-42. Doi: 10.7195/ri14.v10i3.201.
- HINE CH. (2004). *Etnografía virtual*. Madrid: Nuevas Tecnologías y sociedad.
- KAPLÚN, M. (2000). *Una Pedagogía de la comunicación*. Buenos Aires: Ediciones de la Torre.
- PALACIOS, J., MARCHESI, A. y COLL, C. (2002). *Desarrollo psicológico y educación*. Madrid: Alianza Editorial.
- MARQUÉS, P. (2000). Nuevos instrumentos para la catalogación, evaluación y uso de espacios web de interés educativo. *Revista Interuniversitaria de Tecnología Educativa*. Recuperado de <http://www.peremarques.net/calidad.htm>.
- MARQUÉS, P. (2002). *La revolución educativa en la era de Internet*. Barcelona: Praxis.
- SÁNCHEZ-NAVARRO, J. y ARANDA, D. (2011). Internet como fuente de información para la vida cotidiana de los jóvenes Españoles. *El profesional de la información*, 20, 1. Recuperado de <http://eprints.rclis.org/15332/1/032-037.pdf>.
- VIVANCOS, J. (2000). *Entornos multimedia y aprendizaje*. Barcelona: Praxis.

**Cómo citar este artículo:**

Gil Pérez, A. y Berlanga Fernández, I. (2013). La interactividad en el aula. Un reto de la escuela 2.0. *EDMETIC, Revista de Educación Mediática y TIC*, 2(1), 56-

## ANEXO

<b>EVALUACIÓN DEL BLOG DE AULA (EJEMPLO)</b>	
<b>Introducción</b>	Extracto de análisis, resumen evaluativo y características que más nos han llamado la atención en el Blog
<b>www.</b>	Versión.
<b>Destinatario</b>	El sitio está orientado para el alumnado de quinto curso. Su objetivo es difundir conocimientos de Lengua y Literatura
<b>Contenidos</b>	Los contenidos si están enfocados a los objetivos y están estructurados mínimamente.
<b>Características técnicas</b>	La resolución de pantalla recomendada para verlo es de 1024 x 768 aunque se adapta a cualquier otra resolución.
<b>Diseño</b>	Hablar del Diseño del mismo, composición, colorido, letras.
<b>Navegación</b>	Explicar el tipo de navegación que tuviera
<b>Interactividad.</b>	Señalar si se aprecia o no y qué nivel tiene
<b>Didáctico</b>	Tipo de metodología que utiliza el Blog
<b>Ideológico</b>	Favorece la integración de todos los colectivos y apuesta por una superación personal.
<b>Valoración</b>	Calificación

Tabla 1: Plantilla de evaluación de blog de aula

Fuente: Elaboración propia

IDENTIFICACIÓN DE LOS EJERCICIOS					
<b>A) FICHA DEL EJERCICIO:</b>					
Nivel del curso:					
Tema:					
Contenidos:					
Destinatarios:					
Descripción del programa:					
<b>B) EVALUACIÓN TÉCNICA:</b>					
Estructuración:	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
Elementos multimedia:	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
Navegación/hiperenlaces:	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
Velocidad de ejecución:	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
Fiabilidad / estabilidad:	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
Opciones al usuario:	Muchas:				
	Pocas:				
<b>C) EVALUACIÓN FUNCIONAL:</b>					
Instalación:	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL



<b>Utilización / manejo:</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>Amigabilidad / claridad:</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>Interés</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>Interactividad</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL

#### D) ESTRUCTURACIÓN DE PANTALLAS

INTERFACE	ELEMENTOS DEL MULTIMEDIA	NAVEGACIÓN	INTERACCIÓN
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Contenido claro.</li> <li>✓ Calidad Imagen.</li> <li>✓ Sonido.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Única Bidireccional</li> <li>✓ Mapa navegación adecuado.</li> <li>✓ Libertad de navegación.</li> <li>✓ Problemas técnicos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ Vínculo simple.</li> <li>✓ Vínculo condicionado.</li> <li>✓ Libre manejo.</li> <li>✓ Amigabilidad / Claridad.</li> </ul>

#### E) EVALUACIÓN ESTÉTICA.

<b>Entorno / interfaz.</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>Colores predominante.</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>Legibilidad de los textos.</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL

<b>Calidad de imágenes/vídeos</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>Calidad de los sonidos</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>EVALUACIÓN GLOBAL:</b>	<input type="checkbox"/> MUY BIEN	<input type="checkbox"/> BIEN	<input type="checkbox"/> REGULAR	<input type="checkbox"/> MAL	<input type="checkbox"/> MUY MAL
<b>F) ASPECTOS DIDÁCTICOS:</b>					
MANEJO DEL PROGRAMA					
<b>Descubrimiento personal:</b>					
<b>Enseñanza del programa:</b>					
<b>Adquisición de habilidades del procedimiento del Lenguaje</b>					
<b>Memorización del Lenguaje</b>					
CONOCIMIENTO DEL TEMA ¿Por qué?					
<b>SI:</b>					
<b>NO:</b>					
<b>CONTENIDO</b>					
<b>Guía didáctica:</b>					
<b>Índices y estructuración:</b>					

<b>Ejercicios de repaso:</b>	
<b>Objetivos concretos.</b>	
<b>INTERACCIÓN</b>	
<b>Programa-Alumno:</b>	
<b>Programa-Profesor -Alumno</b>	
<b>Alumno-Alumno.</b>	
<b>Niveles de interactividad</b>	
<b>ACTUAL CONOCIMIENTO DEL PROGRAMA</b>	
<b>Mucho:</b>	
<b>Poco:</b>	
<b>MODIFICARÍAS ALGO</b>	
<b>Si:</b>	
<b>No:</b>	
<b>En caso afirmativo qué cambiarías:</b>	
<b>VALORACIÓN GLOBAL DEL EJERCICIO:</b>	
<b>OBSERVACIONES, COMENTARIOS, SUGERENCIAS:</b>	
(Espacio libre para la evaluación cualitativa)	

*CLAVES DE EVALUACIÓN: Muy bien: 5; Bien: 4; Regular: 3; Mal: 2; Muy mal: 1. Se calcula la media de los resultados de la tres secciones A), B), C) (fórmula: suma de puntos dividido por 15) y el resultado se compara con la evaluación del*

*apartado D. La evaluación global, se obtiene como un valor final ponderado.*

Tabla 2. Plantilla de evaluación de ejercicios.

Fuente: elaboración propia

---

<sup>i</sup> Estudio enmarcado en la Convocatoria de Proyectos I+D del Ministerio de Economía y Competitividad con clave: EDU2010-21395-C03-03, titulado "La enseñanza obligatoria ante la competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital".

<sup>ii</sup> Estudio enmarcado en la Convocatoria de Proyectos I+D del Ministerio de Economía y Competitividad con clave: EDU2010-21395-C03-03, titulado "La enseñanza obligatoria ante la competencia en comunicación audiovisual en un entorno digital".