









Actividades

No existe una forma estandar de referirnos a un tipos de actividad o **iDevice**. De hecho, en este módulo encontrarás frase del tipo "En educaplay el Panel gráfico se llama actividad con mapa".

En el módulo 1, ya nos referimos a esto, explicando que entendemos por algunos tipos de actividades.

En la tabla, resumimos qué actividades se pueden hacer con cada aplicación.

iDevice		Exe-Learning 	Ardora 	Lim 	JClic 	HotPotatoes 	Cuadernia 	Constructor 	Educaplay 
M U L T I M E D I A	Texto e imágenes								
	Galería de imágenes								tipo presentación
	Zoom-Lupa								
	<code>embeber web2.0<html></code>								
	Adjuntar elementos de Java						Sólo Descartes		
otros		- Panorama - Elem móviles -Reprod mp3 , flv - Pestañas							
G R A F I C O	Panel Gráfico								se llama mapa
	Album								
	Puzzle								
Otros		- Colorear Geometría: simetría tangram , geoplano	-RayosX			-RayosX	-Colorear		



A S O C I A C I Ó N D E N T I F I C A C I O N ...	Test								
	Emparejar Imágenes/Texto y Texto/texto								
	Ordenar Imágenes/Palabras								
	Clasificar Palabras imágenes								
	Completar Texto/imagen	texto (rellenar huecos)							
	Crucigrama								
	Sopa de letras								
	Ahorcado								
	Distinguir Imágenes/Sonidos								
	Auto dictados								
	Preguntas reflexión								adivinanza

<p>Otros</p>	<p>-De lectura</p> <p>-Desplegable</p> <p>-</p> <p>Conocimiento previo</p> <p>...</p> <p>El usuario puede diseñar su propio iDevice</p>	<p>-Juego memoria</p> <p>-Damero</p> <p>-Tablas</p> <p>-Columnas</p> <p>moverizas</p> <p>-Unidades de medida, € reloj</p> <p>-Seleccionar</p> <p>Palabras.</p> <p>imágenes...</p> <p>-Actividades de cálculo</p> <p>puzzle, serpiente,</p> <p>crucigrama</p> <p>-Esquemas</p> <p>-Gráficos y estadística</p> <p>(líneas,</p> <p>circulares,</p> <p>climogramas)</p>	<p>-</p> <p>Actividades de cálculo</p> <p>- reloj</p> <p>- Menú</p> <p>- Enlaces</p>		<p>-reloj</p> <p>-unir puntos</p> <p>-sudoku</p>	<p>-</p> <p>Crucigramas de varios tipos (piramide, encadenado, matemático)</p> <p>-Tangram</p> <p>-Sudoku</p> <p>-Partitura musical</p> <p>-Mi mosaico</p> <p>-Vestir a un personaje</p> <p>-Diferencias</p> <p>-</p> <p>Operaciones</p> <p>-Unir puntos</p> <p>-Ordenación de medida</p> <p>.. etc</p>	<p>-dialogo</p>
--------------	---	---	--	--	--	---	-----------------

[Tabla con enlaces](#)

Caso práctico

¿En qué afecta todo esto a mi elección?

Imaginemos que tengo alumnos de 6º de primaria ó 1º de ESO ¿Qué tiene que ver con la herramienta a elegir?

Solución

Retroalimentación

No son los mismos ejercicios los que se plantean en estos niveles que en 1º de bachillerato, por ejemplo.

Quizá para los de 6º ó 1º quiera preparar test, preguntas de relacionar, crucigramas, etc. y entonces HotPotatoes es muy buena opción.

Para los mayores, quizá preparo otro tipo de ejercicios, más parecidos a los de "reflexión" con realimentación y puede que me interesen más eXeLearning o educaplay.

Esto es un lio: recomendamos ver ejemplos

Hemos ido poniendo ejemplos de actividades **una a una**. Pero es interesante ver colecciones de actividades variadas. A modo de ejemplo, en los enlaces, tienes algunos ejemplos de Lim, Cuadernia, Constructor, Ardora o Clic:

- [Lim](#)
- [Constructor](#)
- [JClic](#)
- [Ardora](#)

Revision #1

Created 2022-02-01 12:55:18 CET by Equipo CATEDU

Updated 2022-02-01 12:55:19 CET by Equipo CATEDU