






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								
	embeber web2.0<html>								
	Adjuntar elementos de Java						Sólo Descartes		
G R A F I C O	otros		- Panorama - Elem móviles -Reprod mp3 , flv - Pestañas						
	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 Palbras imágenes							
	Completar Texto/imagen	texto (rellenar huecos)						
	Crucigrama							
	Sopa de letras							
	Ahorcado							
	Distinguir Imágenes/Sonidos							
	Auto dictados							
	Preguntas reflexión							adivinanza



Otros	<ul style="list-style-type: none"> -De lectura -Desplegable -Conocimiento previo ... El usuario puede diseñar su propio iDevice 	<ul style="list-style-type: none"> -Juego memoria -Damero -Tablas -Columnas movedizas -Unidades de medida, € reloj -Seleccionar Palabras, imágenes... -Actividades de cálculo puzzle, serpiente, crucigrama -Esquemas -Gráficos y estadística (líneas, circulares, climogramas) 	<ul style="list-style-type: none"> - Actividades de cálculo - reloj - Menú - Enlaces 			<ul style="list-style-type: none"> -reloj -unir puntos -sudoku 	<ul style="list-style-type: none"> -Crucigramas de varios tipos (piramide, encadenado, matemático) -Tangram -Sudoku -Partitura musical -Mi mosaico -Vestir a un personaje -Diferencias - Operaciones -Unir puntos -Ordenación de medida .. etc 	- dialogo
-------	--	--	--	--	--	---	---	-----------

[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 1 February 2022 12:55:18 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:55:19 by Equipo CATEDU