

2.1 Educaplay: una alternativa on-line

[Educaplay](#) proporciona herramientas para crear actividades educativas on-line, y permite compartirlas con otros usuarios dentro del mismo portal. Para poder acceder a sus herramientas es preciso [registrarse](#). Una vez cumplimentado el formulario ya estás registrado, sólo es cuestión de que no olvides tu contraseña porque ésta y tu cuenta de correos se te pedirán para acceder.

A continuación te resumimos sólo los pasos más importantes que debes seguir para realizar las actividades. Como verás, Educaplay es muy intuitivo de uso, de todas formas, para mayor información mírate lo que te interese del [tutorial](#) de Jose Jaco.

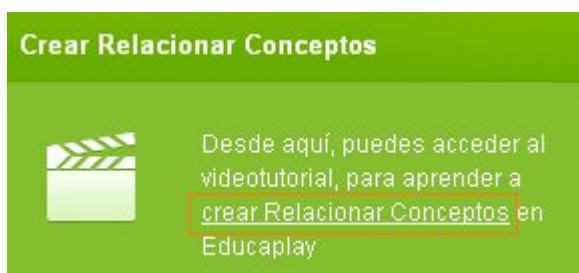


Una vez conectado, Educaplay nos lleva a elegir entre ver las **actividades** creadas "*Mi Educaplay*" o "*Crear actividad*" (pg.16). Si escoges esta última opción se te abrirá una ventana donde podrás elegir entre crear mapas, adivinanzas, actividades de completar, crucigramas, diálogos, dictados, ordenar letras, palabras y palabras, relacionar, sopas de letras o test (pgs. 26-63). De todas formas, también puedes crear actividades pasando el ratón por el menú de "*Actividades*"

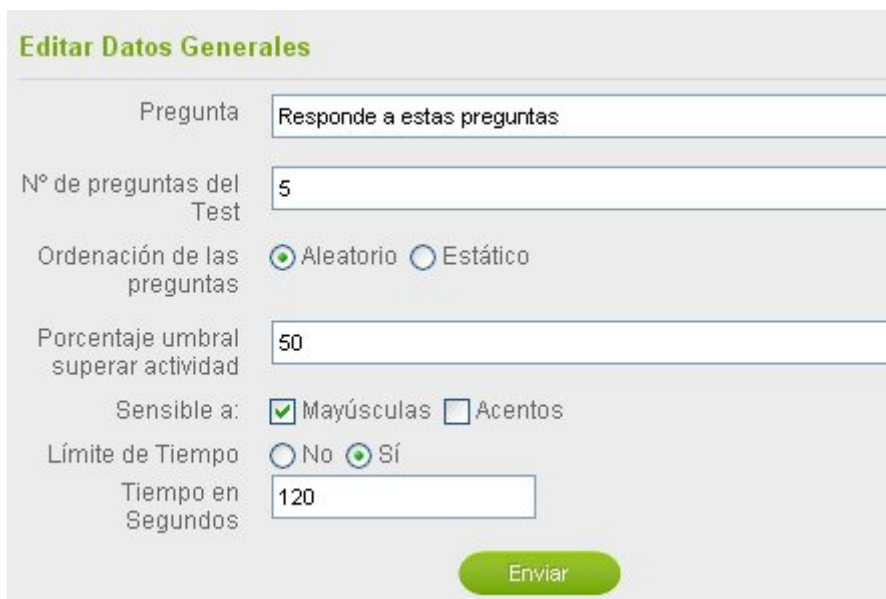
Cuando elijas una actividad se abrirá una **página informativa** donde encontrarás explicación sobre en qué consiste dicha actividad, un hipervínculo para acceder a un banco de recursos y, lo más interesante para los que empiezan, un video tutorial a la derecha de la pantalla.



[Icono actividad relacionar en Educaplay](#)



Es hora de **publicar** lo que has hecho. Así, cuando termines de hacer la actividad, tendrás que pinchar sobre "*Editar*". Se abrirá una ventana, rellena la información y pincha sobre "*Enviar*". Desde ese momento, tu actividad quedará colgada en la red.



El formulario "Editar Datos Generales" de Educaplay contiene los siguientes campos:

- Pregunta:** Un campo de texto con el valor "Responde a estas preguntas".
- Nº de preguntas del Test:** Un campo de texto con el valor "5".
- Ordenación de las preguntas:** Dos opciones de radio: "Aleatorio" (seleccionada) y "Estático".
- Porcentaje umbral superar actividad:** Un campo de texto con el valor "50".
- Sensible a:** Dos opciones de checkbox: "Mayúsculas" (seleccionada) y "Acentos".
- Límite de Tiempo:** Dos opciones de radio: "No" y "Sí" (seleccionada).
- Tiempo en Segundos:** Un campo de texto con el valor "120".
- Botón:** Un botón verde con el texto "Enviar".

Si quieres que alguien **vea la actividad** que has creado, **sin necesidad de entrar directamente en la página** de Educaplay, lo único que tienes que hacer es **mandarle la URL** que aparece en el panel de la derecha de cada actividad (pgs.119-120). Recuérdalo para cuando tengas que hacer el envío correspondiente a tu tutor si has escogido esta herramienta de autor.



Para hacerlo dentro del propio programa (pgs.96-97) sólo tienes que ir a "**Grupos**", "*Administración de grupos*", "*Crear un grupo*" y pinchar en "*Administrar*". Dentro de "*Administración de grupos*" hacer clic en "*invitar usuarios*" e introducir el correo electrónico de la persona a la que quieres mandar la actividad.

Para ver el resultado final de una actividad, por **ejemplo** de un mapa interactivo, pincha sobre la imagen de la derecha y anímate a hacer una.

0/1

NUM. INTENTOS

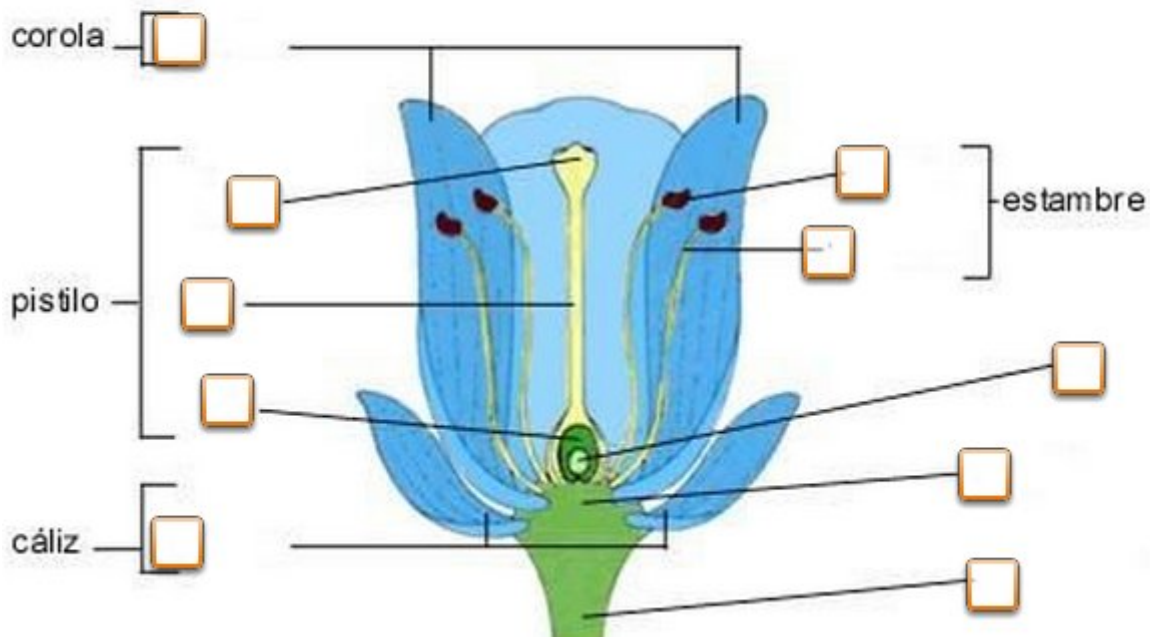
0

PUNTOS

02:54

TIEMPO RESTANTE

Anatomía de una flor



Revision #1

Created 1 February 2022 12:22:53 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:22:54 by Equipo CATEDU