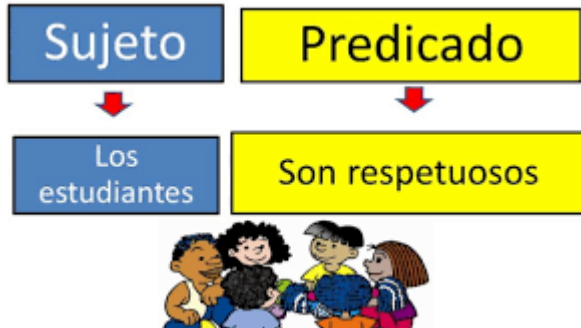


3. La oración simple

- [La oración simple](#)
- [Fase inicial](#)
- [Fase segunda](#)
- [Fase tres](#)
- [Fase cuatro](#)

La oración simple



La Sintaxis se concibe como un eslabón más de la Gramática a la cual se le atribuye el papel de investigar la FUNCIÓN que desempeñan las distintas categorías gramaticales en el contexto de una ORACIÓN, así como el VÍNCULO que establecen entre ellas y la ESTRUCTURA adoptada.

En lo que concierne a este tercer módulo, vamos a centrarnos en profundizar en aquellas herramientas tecnológicas que nos van a permitir impartir los contenidos didácticos referidos en la ORACIÓN SIMPLE y en sus CONSTITUYENTES INMEDIATOS: SUJETO y PREDICADO junto con el estudio de la CARACTERIZACIÓN según su ESTRUCTURA así como su MODALIDAD de una forma más motivadora y dinámica.

Por tanto, para el siguiente módulo se plantean los siguientes objetivos:

- Valorar el papel que desempeña la música en el proceso de aprendizaje del alumnado como fuente de creatividad e inspiración.
- Incluir en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado herramientas que permitan realizar grabaciones de audio sobre contenidos didácticos a trabajar al mismo tiempo que invitan a reflexionar de una manera atractiva sobre los conocimientos adquiridos.
- Ser conscientes de la existencia de plataformas educativas que permiten combinar presentación de contenidos, donde el alumnado asume un papel activo en su elaboración, y su aplicación práctica de un modo lúdico.
- Aprovechar las posibilidades que permite el uso del teléfono móvil como herramienta pedagógica.
- Confeccionar nuestras actividades para evaluar al alumnado haciendo uso de las TIC.

Fase inicial

.En casa.

Es una hecho irrefutable en la sociedad educativa actual, el esfuerzo realizado por los docentes a la hora de progresar e innovar en el proceso de enseñanza de nuestros alumnos.

En este caso, os destaco la importancia de la MÚSICA a través de las canciones como estrategia metodológica para impartir los conocimientos acerca de la oración simple.



Sin darnos cuenta la música influye en nuestro subconsciente de tal manera que los distintos mensajes que transmiten arraigan con fuerza en la mente de nuestros alumnos.



Y es que la "canción didáctica" aporta innumerables beneficios en el proceso de aprendizaje.

Llegado a este momento, espero haberos convencido de la importancia de la música en el desarrollo cognitivo de nuestro alumno. Y así para que vosotros también podáis contribuir en esta tarea os proporciono una serie de plataformas que podéis utilizar para confeccionar vuestras propias **canciones didácticas**.

LA LETRA CON AUDIO ENTRA


VOCARO

Vocaroo



Vocaroo - The premier voice recording service.

[Or upload?](#)

 Click to Record



© 2007-2017 [Vocaroo](#) | [Help](#) | [Info](#) | [Widgets](#) | [@vocaroo](#)

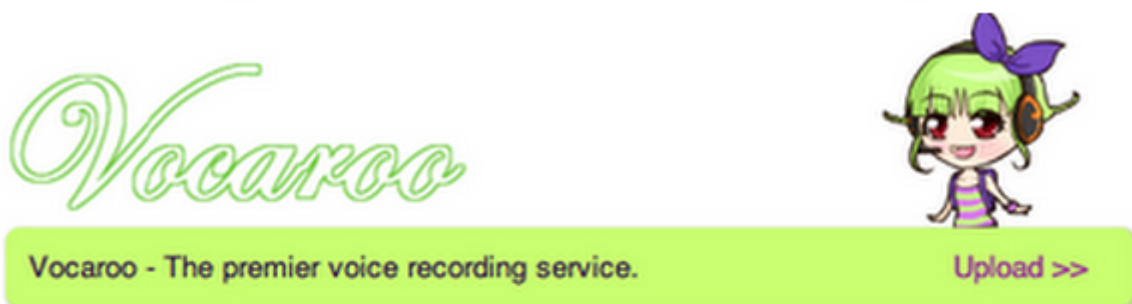
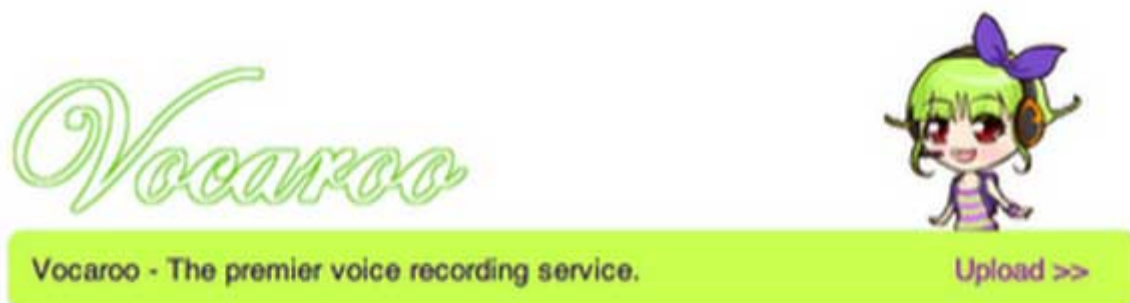
A new and improved version of Vocaroo is in development! Want early access?

email address

subscribe



Por un lado os presento una aplicación de carácter gratuito como [Vocaroo](#) gracias a la cual podéis grabar audios de forma online, sin necesidad de registrarse y sin límite de tiempo para, posteriormente, compartirlo en Internet o descargarlo en diferentes formatos. También ofrece la posibilidades de grabaciones que tenemos ya en nuestro ordenador, subirlos a la red.



**Volver
a grabar**

Escuchar la grabación

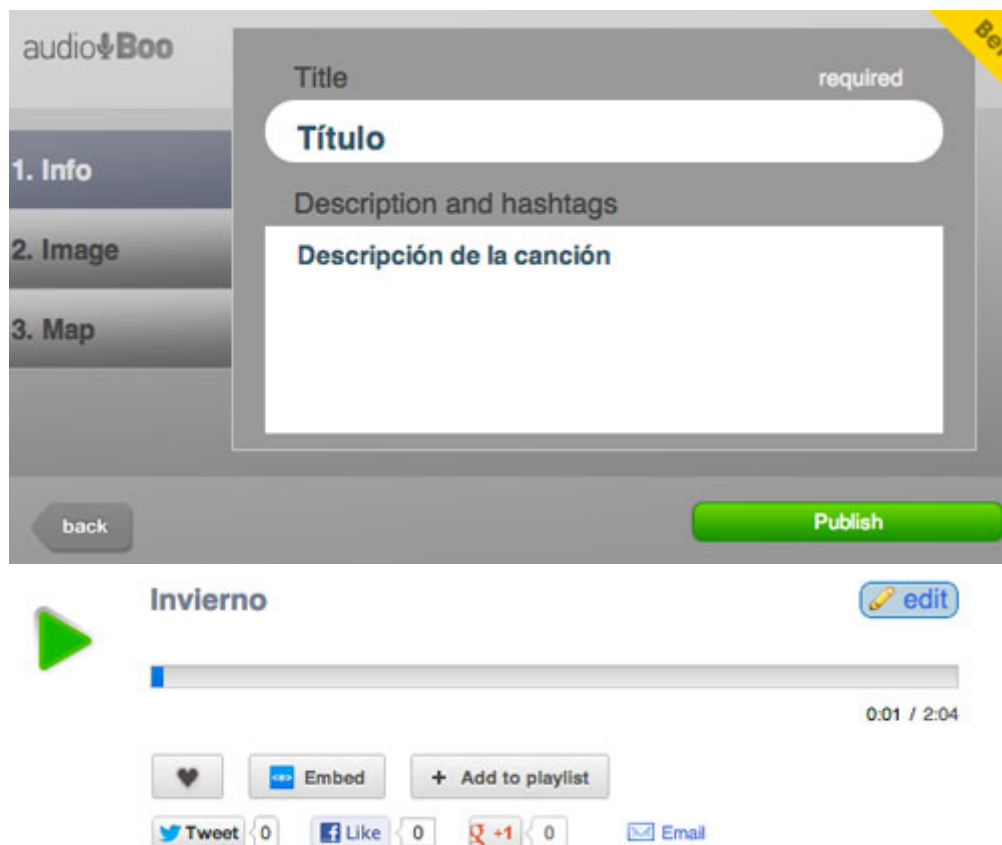




En el siguiente [vídeo tutorial](#) se os señalan los pasos para poder utilizarla con éxito.

AUDIBOO

[Audiboo](#) es una herramienta 2.0 que, entre otras funcionalidades, nos ofrece la posibilidad de confeccionar y distribuir grabaciones de AUDIO, con el micrófono de vuestro ordenador, o VIDEO, entre otras, confeccionadas tanto por nosotros como docentes como por nuestro alumnado a las cuales se les pueden incluir imágenes para después compartirlo en las redes sociales o por medio de una dirección URL.



The image shows the audioBoo web interface. On the left is a sidebar with three tabs: '1. Info', '2. Image', and '3. Map'. The '1. Info' tab is active, displaying a form with the following fields:

- Title** (required): A text input field containing the word 'Título'.
- Description and hashtags**: A larger text area containing the text 'Descripción de la canción'.

At the bottom of the form are a 'back' button and a green 'Publish' button. Below the form is a preview section for an audio player. It features a green play button icon, the title 'Invierno', an 'edit' button, a progress bar, and the duration '0:01 / 2:04'. Below the player are social sharing buttons: a heart icon, an 'Embed' button, an 'Add to playlist' button, and buttons for 'Tweet' (0), 'Like' (0), '+1' (0), and 'Email'.

Os proporciono un [vídeo tutorial](#) sobre su funcionamiento.

Creo conveniente destacar que, Audiboo no os permite descargar la grabación de audio en o vídeo que hayáis creado en la propia plataforma. Sin embargo, [Offliberty](#) os permitirá descargarlo como vídeo o Mp3.

Offliberty
evidence of offline life

Paste the direct URL to whatever online content...

OFF

Like 20k Follow 1,212 followers +1 119

FIRST TIME HERE?! Better late than never - Read THIS Contact Terms of Service

Offliberty
evidence of offline life

Audio

Right-click here and 'Save link as...'

http://off.li/Q9c8v

Video

Right-click here and 'Save link as...'

By clicking one of those buttons you agree to the Terms of Service.

Go back

La profesora Carmen Rojas es consciente de la importancia que tiene la canción a la hora de transmitir contenidos didácticos. Así, mediante la adaptación de la famosa canción de ASEREJÉ del



grupo musical las KETCHUP, presenta la introducción de la oración simple.

Ésta la podéis consultar en distintos formatos:

1. [Audio en Mp3](#)
2. [Pdf](#)
3. [Vídeo](#)

Fase segunda

. En casa.



Una vez escuchada la canción sobre los contenidos de la oración simple, la cual la podéis incluir en un vídeo que confecciones con herramientas que hemos estudiado en el módulo I introduciendo la letras, esquemas etc, os propongo una idea de consolidar los conocimientos adquiridos.

Para ello, confeccionaremos una encuesta online gracias a los servicios que nos aportan herramientas gratuitas.

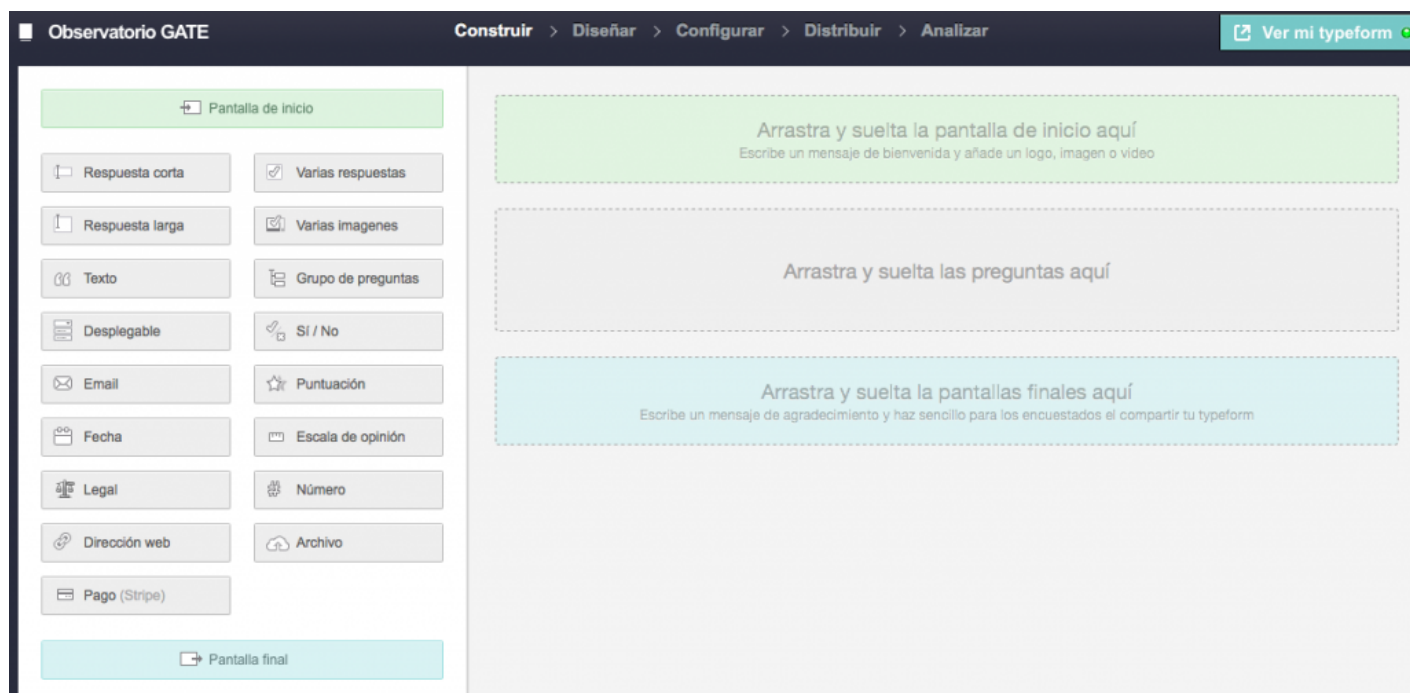
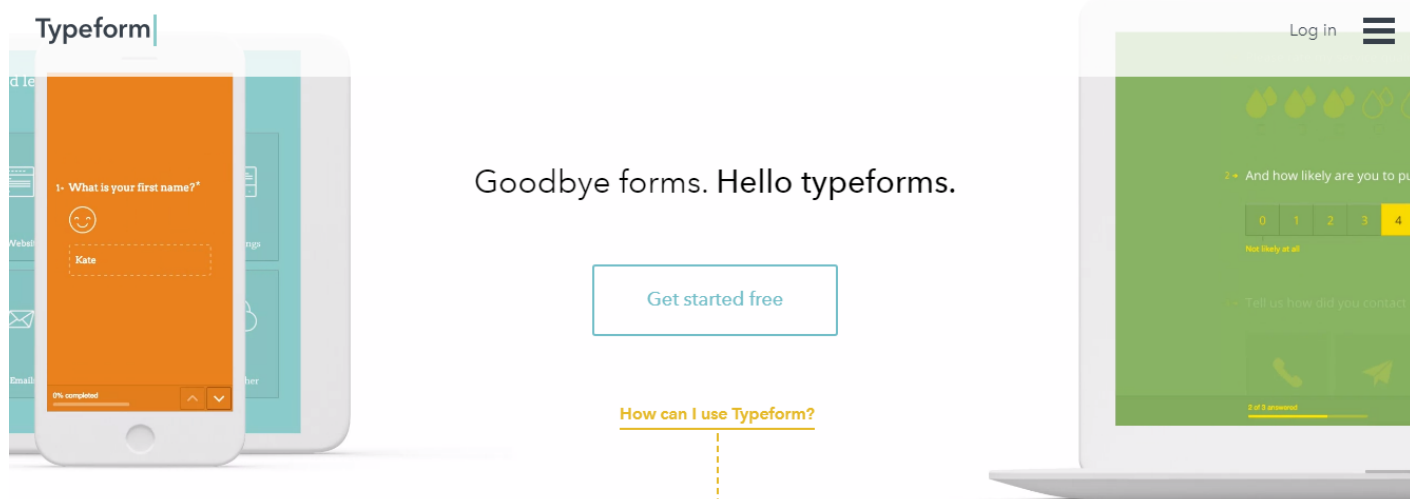
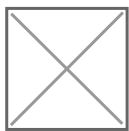


En este caso os presento la plataforma [TypeForm](#) pudiéndonos descargar en formato excel los datos informativos correspondientes a las respuestas ofrecidas por nuestros alumnos.

Para que nuestros alumnos puedan acceder al formulario online, una vez que lo hayamos creado nosotros en la plataforma Typeform, copiaremos la URL proporcionada (la cual la puedes



personalizar siguiendo estos [pasos](#) y la compartiremos con ellos, bien incrustándolo en el propio vídeo que visualicen o el audio que escuchen con las indicaciones pertinentes o a través de las redes sociales que nos indica la plataforma.



https://www.youtube.com/embed/ttm1_SMT0yM

¡¡ATENCIÓN!! Typeform nos ofrece la posibilidad de introducir, como paso previo a la elaboración de la encuesta, una **página de bienvenida** donde podéis incrustar [imágenes](#) confeccionadas por



vosotros mismos o existentes ya en la red para presentar o, en otro caso, repasar los contenidos didácticos.

2 → ¿Y qué tiempo ha hecho?

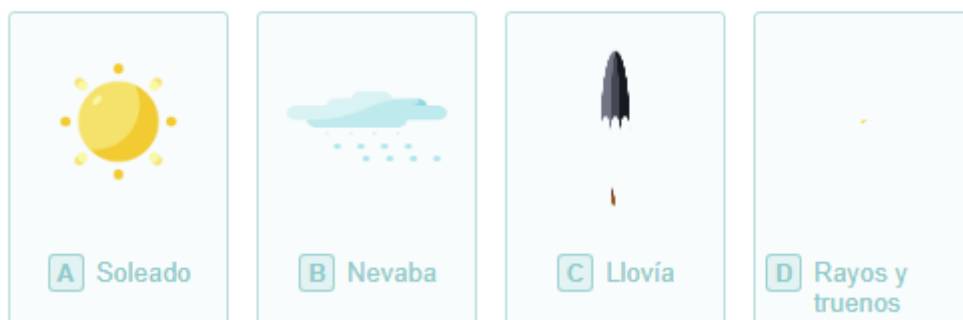



Imagen / Vídeo ☒ ON

URL? Plataformas soportadas  

Tamaño

60%

Fase tres

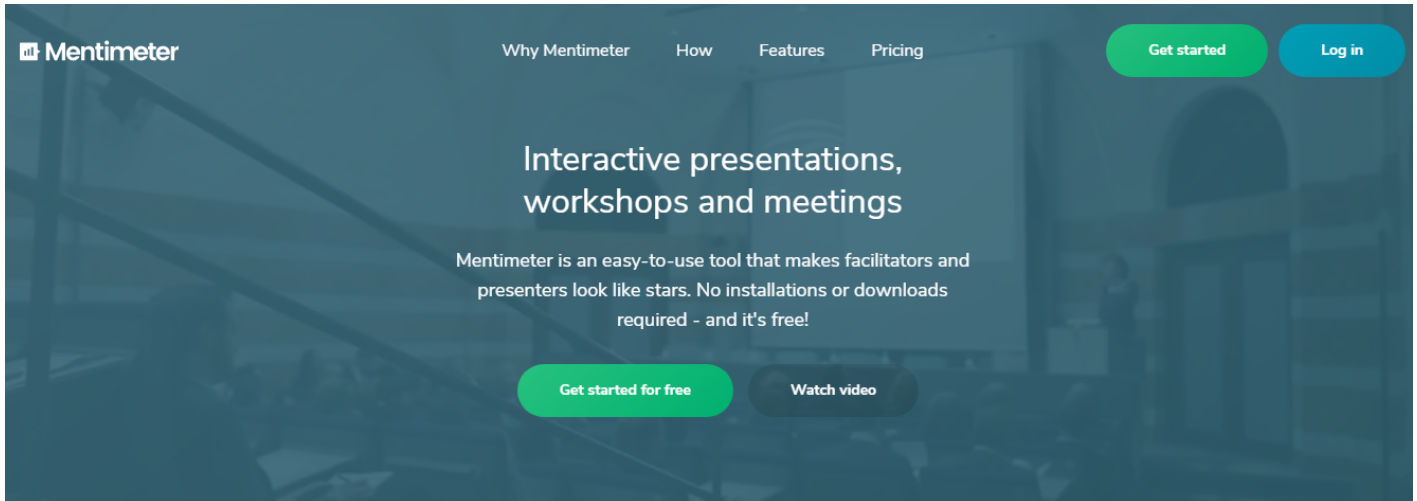
.En clase.

Ha llegado el momento de trabajar y consolidar en el aula los conocimientos contruídos por nuestros alumnos sobre la oración simple en sus casas.

Para ello vamos a contar con la ayuda de unas herramientas digitales como son MENTIMETER y NEARPOD.

MENTIMETER

En primer lugar, os presento a Mentimeter, la cual tiene una versión gratuita y otra de pago, por medio de la cual plantearemos cuestiones de diverso tipo al alumnado (no hay límite) con la pretensión de asimilar los conocimientos adquiridos en casa.



<https://www.youtube.com/embed/ZdKv8dGSYX8>

- **Preguntas de opción múltiple**, en donde la audiencia puede escoger entre diferentes alternativas. Por ejemplo: *¿Cuál consideras que es la edad propicia para entrar a clases? Posibles respuestas: 3, 5, 6 o 7 años.*

- **Nube de palabras**, en donde los participantes pueden escribir palabras y el mismo software se encarga de visualizar y agrandar aquellas que más se repiten entre el público. Por ejemplo: *En dos palabras, ¿Cómo debería ser un docente de computación?*

- **Preguntas de escala**, perfecta para que los participantes puedan valorar variables. Por ejemplo: *¿Cómo valorarías el servicio de bar de la escuela, siendo 1 muy malo y 5 muy bueno? Las variables pueden ser: tiempo de servicio, calidad de comida, atención al cliente, surtido de productos y limpieza.*

- **Preguntas abiertas**, utilizadas para que el público pueda opinar sobre algo en solo 140 caracteres. Ejemplo: *¿Para ganar el campeonato intercolegial, este equipo necesita ____?*

- **Preguntas de 100 puntos de rating**, eso quiere decir que el público puede distribuir 100 puntos entre diferentes variables y así poder tomar una mejor decisión. Por ejemplo: *¿Durante el viaje de fin de curso, deberíamos invertir más tiempo en: visita a museos, visita a discotecas, compras en el pueblo, relax en la piscina?*

- **Pregunta de ganador**, que es una experiencia divertida en donde los participantes tienen solo un voto para determinar un ganador. Por ejemplo: *¿La reina de este año es? Carolina, Martha, Irene o María Isabel.*

Manual de usuario

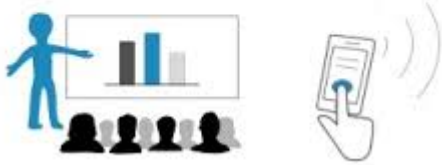
La opción gratuita os va a permitir crear 3 presentaciones que consten solo de tres preguntas de cada una.

Nosotros les planteamos y proyectamos las preguntas (no hay límite) a resolver y ellos votan en el mismo momento a través de su teléfono móvil. Sus respuestas serán visualizadas en tiempo real al momento de forma anónima.

Ello da pie a posibles debates y así hacer más hincapié sobre aquellos aspectos sobre la oración simple que consideremos oportunos.

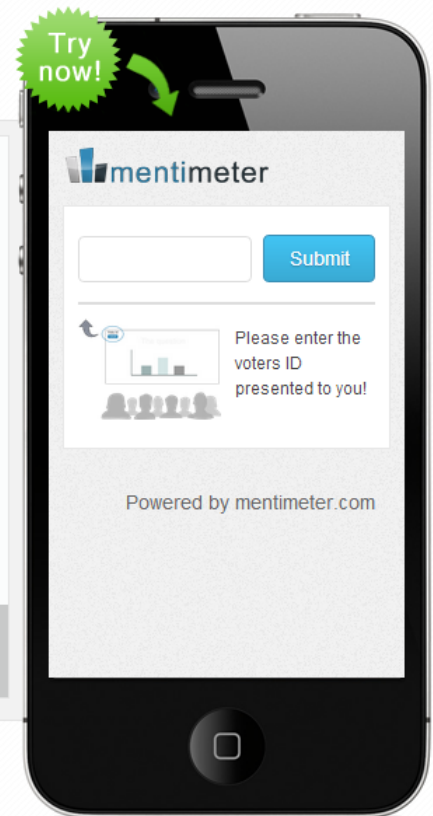
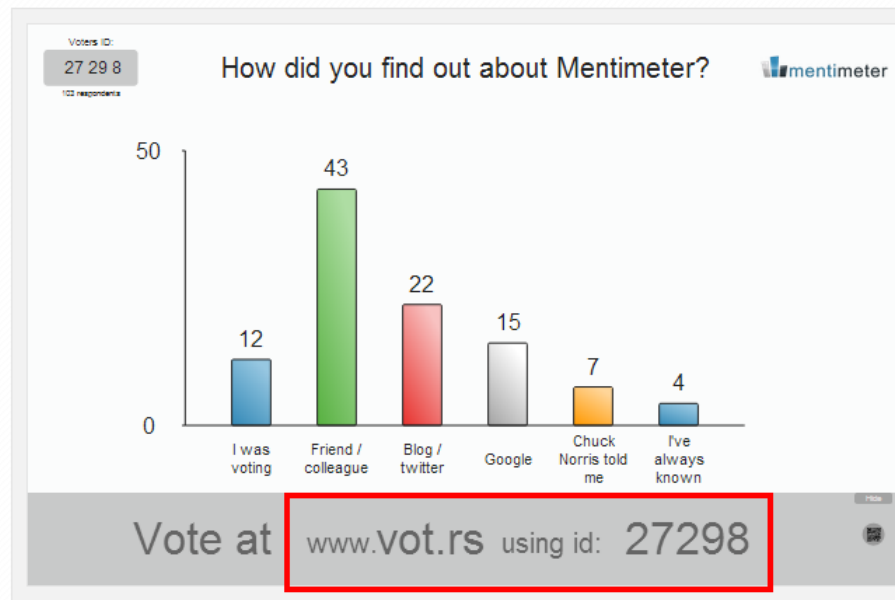


Interact with your audience!!!!



How to use mentimeter

Mentimeter is so easy to use that we think it's best explained by letting you test it yourself. Just enter the Voters ID in the phone to the right and vote! You can also read more below about [How to get started](#), [How to vote](#) and [How to create a series of questions](#).



NEARPOD

En segundo lugar, vamos a adentrarnos en el mundo de esta multiplataforma app Nearpod.



Celebrate **Digital Citizenship Week** with Nearpod!
Educate your students on how to prevent cyberbullying [Learn More](#)

Enter CODE to join a live lesson Enter CODE > Explore Lessons For Schools and Districts [Schedule a Demo](#)

Tools for the most important job in the world

For Teachers
[Create a FREE account](#)

For Schools and Districts
[Get Nearpod](#)



For Students

Enter CODE to Join a Lesson >



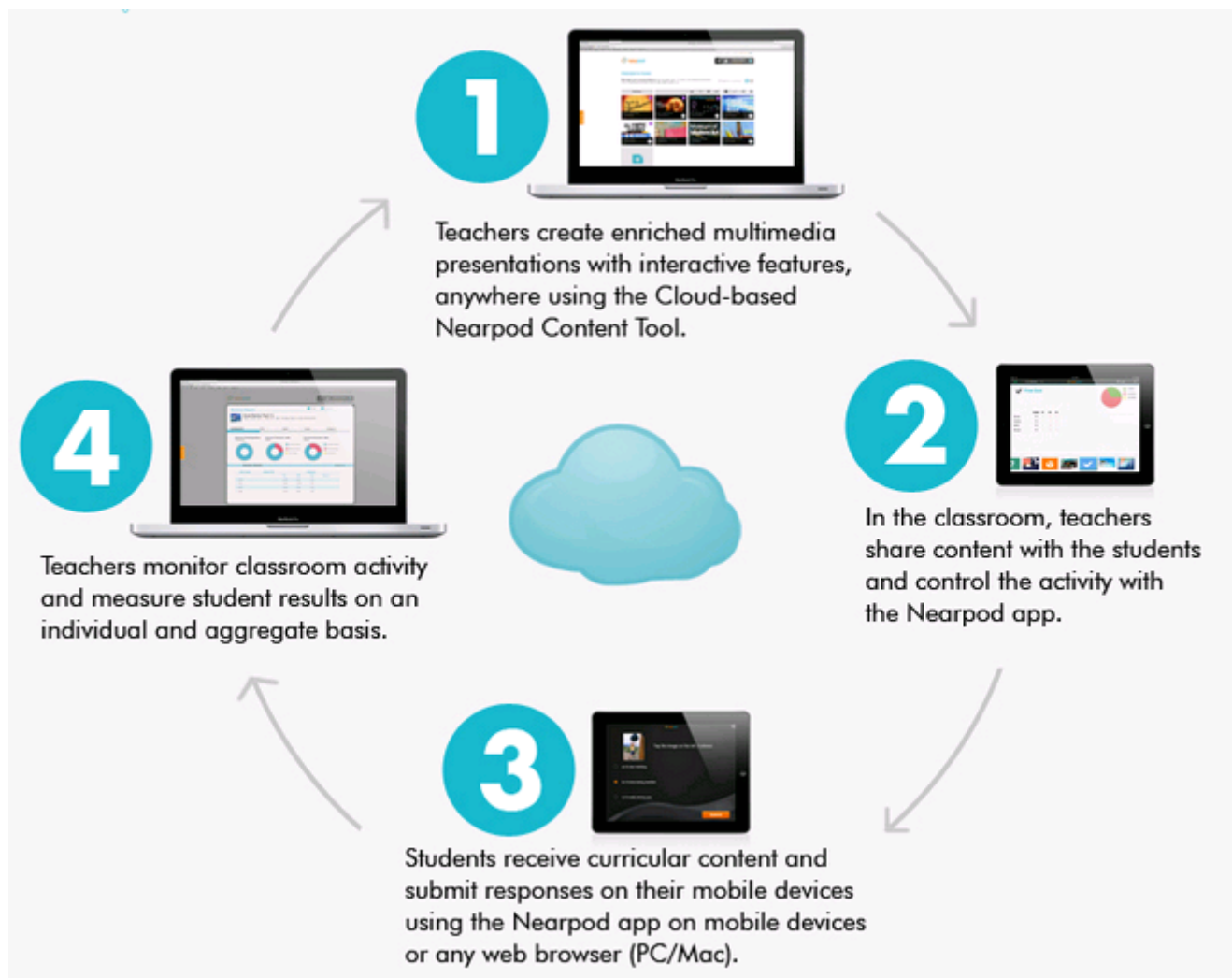
<https://www.youtube.com/embed/d1jPS4koKiA>

Esta plataforma, nos permite trabajar las cuestiones planteadas sobre la oración simple directamente desde el ordenador en el aula, o en el caso que lo prefiráis, [modalidad homework](#) se pueden hacer llegar al alumno a partir de Nearpod.

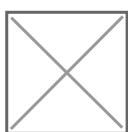
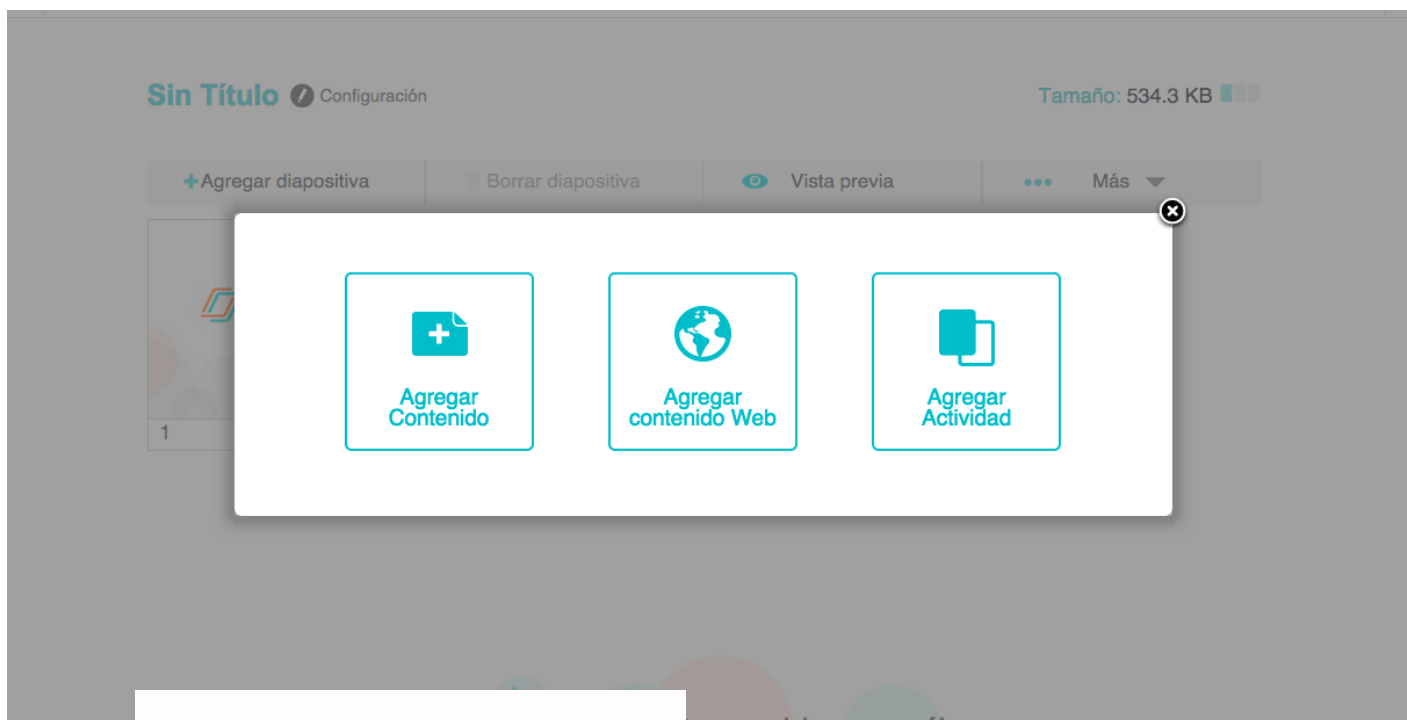
Nosotros, en este caso, la vamos a utilizar para trabajar con ella en el aula.

Nearpod nos permite elaborar nuestras unidades didácticas de forma sencilla ya que permite subir documentos en distintos formatos como Powerpoint, Pdf o páginas multimedia.

En esta tarea de crear nuestro propio material sobre los contenidos didácticos podemos hacer partícipes a nuestro alumnado, lo cual incrementará su motivación y participación activa durante todo el proceso creativo.

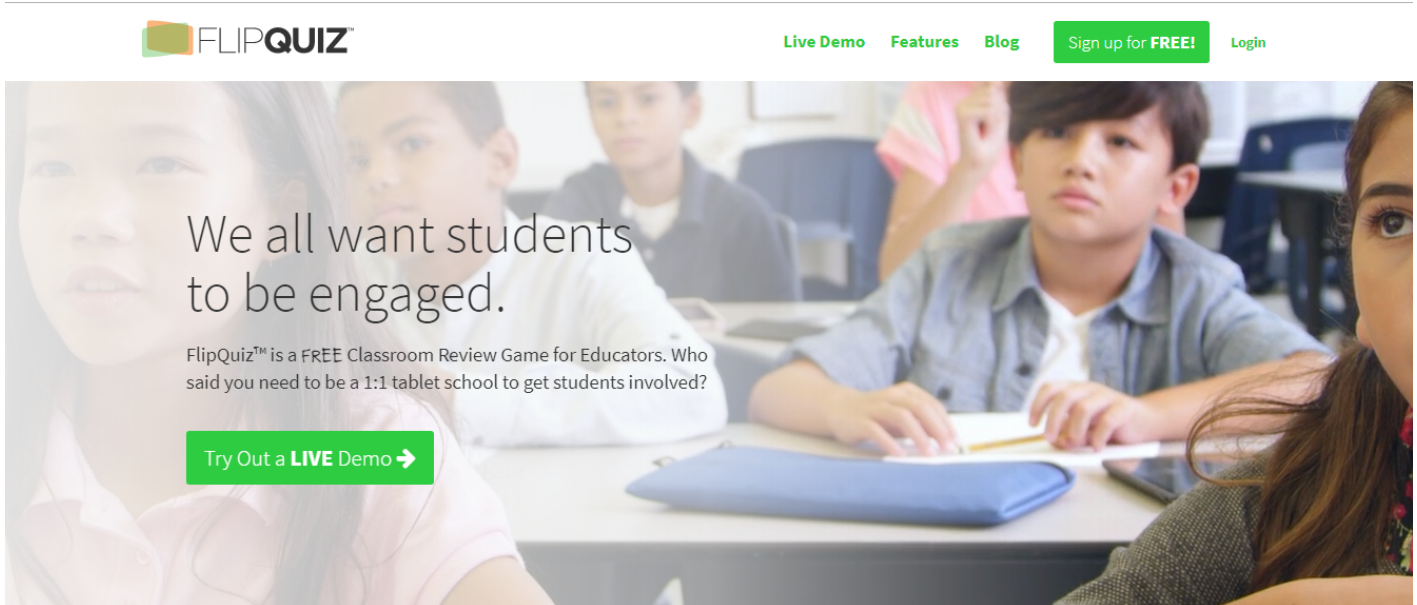


Van a ser los alumnos, en este caso vosotros, los que elaboréis vuestras propias presentaciones para importarlas. Puedes enriquecerlas con contenidos multimedia y formularios intercalando contenidos teóricos y actividades de aplicación en tiempo real de cuyos resultados es receptor el profesor, es decir, vosotros. Existe la posibilidad de mostrar las respuesta del alumno que consideréis oportuno al resto de la clase.



Fase cuatro

. Evaluación del alumnado



Os presento [Flipquiz](#), una herramienta interactiva gracias a la cual vais a comprobar el nivel de comprensión de vuestros alumnos de los contenidos sobre la oración simple.

Así, mediante la confección flashcards (en las cuales podéis adjuntar enlaces, vídeos e imágenes), los alumnos recibirán puntos de 100 a 500.

Las preguntas, se pueden extraer de trabajos realizados ya por otras personas en "Discover Boards" o mediante la elaboración de uno propio a través de la opción "Create a Quiz".



FLIPQUIZ DEMO BOARD

WEB DESIGN	DISNEY MOVIES	NBA TEAMS	STAR WARS	APPLE PRODUCTS	SOFT DRINKS
100	100	100	100	100	100
200	200	200	200	200	200
300	300	300	300	300	300
400	400	400	400	400	400
500	500	500	500	500	500

A la hora de responder a la distintas cuestiones planteadas, podemos inclinarnos por la opción de seleccionar alumnos de forma aleatoria o, por el contrario, formar grupos de alumnos mediante una lista que hayamos introducido con anterioridad.

FLIPQUIZ™

WELCOME, JUAN

FLIPQUIZ™ TOOLBOX

The FlipQuiz Toolbox™ is a collection of helpful classroom tools.

Random Student Chooser

If you've ever needed to select a student at random, you've come to the right place. Just give us a list of your students, and we'll randomly pick one for you to call on.

Random Student Chooser

Random Group Maker

The only way to guarantee even teams is to generate them randomly. And if they're still not even, at least it's not your fault!

Random Group Maker

Todo ello lo podéis realizar de manera totalmente gratuita o con la versión de pago.

<https://www.youtube.com/embed/uHJ8BfUpPk0>

De la misma manera, Flipquiz lo podéis usar en combinación con la herramienta Classdojo para repasar antes de un examen por medio de los siguientes pasos:



1. Confeccionáis un panel, en este caso, sobre el sujeto y sus tipos. [Ejemplo](#).
2. El alumnado, agrupado por parejas o de forma individual van contestando a las distintas preguntas.
3. Gracias a [Classdojo](#) se van eligiendo los alumnos que deben contestar.
4. Se responde a la pregunta. Si se acierta suma puntuación y al revés.
5. Anotación por vuestra parte de las distintas puntuaciones obtenidas.
6. Victoria por parte del alumnado con mayor puntuación.