

4. Los complementos del verbo

- [Objetivos](#)
- [Fase inicial y dos](#)
- [Fase tres](#)
- [Fase cuatro](#)

Objetivos

Una vez estudiados los constituyentes inmediatos de la oración simple, sujeto y predicado, vamos a plantear una serie de alternativas para poder trabajar con nuestro alumnos los distintos complementos que aparecen en el Predicado utilizando como alidadas a las TIC.



Así, los **objetivos** que vamos a alcanzar una vez finalizado el módulo son: * Conocer y saber usar **herramientas** tecnológicas que **permitan confeccionar actividades interactivas y juegos didácticos propios**. * Ser capaces de **convertir actividades de formato papel en formato digital** adaptándolas a las nuevas exigencias educativas. * Poder **confeccionar un libro interactivo** a través de material convertido a formato digital. * Proporcionar **ejemplos de experiencias educativas** donde se trabajan **contenidos sintácticos** mediante las TIC. * Ser conscientes del **papel importante** que desempeña la **motivación en el aprendizaje del alumnado**. * Concebir los **mapas mentales e Infografías** como herramientas que fomenta el autoaprendizaje del alumnado ayudándoles a formarse sus propios esquemas mentales.

Fase inicial y dos

En lo que concierne al presente apartado de este módulo cuatro, nos vamos a centrar en descubrir aquellas herramientas que nos van a permitir confeccionar y elaborar las distintas actividades interactivas sobre las que los alumnos van a trabajar en sus casas una vez que hayan visualizado un vídeos, escuchado una canción etc.

Primera parte

En un principio os voy a presentar una herramienta tecnológica que os va a permitir aprovechar fichas, materiales y cuadernos tradicionales, vuestros o de otros docentes, para convertirlos en fichas y cuadernos interactivos, los cuales pueden ser trabajadas online por el alumnado por medio de una contraseña de acceso, obteniendo feedback al instante.

Liveworksheets

Sin más, os presento a Liveworksheets, creada por Víctor Gayol.

<https://www.youtube.com/embed/aA0zX2SGAnQ>

<https://www.youtube.com/embed/ls5dUWBHlw8?t=33s>



English | Español

Fichas interactivas que ahorran papel, tinta y tiempo

[Sobre este sitio](#) [Haz fichas interactivas](#) [F.A.Q.](#) [Identificarse](#) [Registrarse](#)

Identificación de alumno/a Usuario: Contraseña: ☐ Recordarme Entrar	Cómo hacer fichas interactivas Aprende a transformar tus tradicionales fichas imprimibles en ejercicios interactivos online, incluyendo actividades de rellenar, seleccionar, unir con flechas, arrastrar y soltar, ejercicios orales, sonidos y videos.	Cómo hacer cuadernos interactivos Aprende a hacer cuadernos interactivos para tus alumnos y ahorra mucho tiempo y papel. Los cuadernos interactivos son la mejor herramienta para la enseñanza y el aprendizaje online.
--	--	---

[Me gusta 27](#) [Compartir](#) [Guardar](#) [Tweet](#) [G+](#)

Profesores registrados: 26335 Fichas compartidas: 1270 Papel ahorrado: 20258 hojas

Fichas interactivas: ▶ inglés ▶ español (o castellano) ▶ chino ▶ francés ▶ portugués ▶ italiano ▶ griego (moderno) ▶ húngaro ▶ alemán	Buscar fichas Tema: Idioma: Asignatura: Curso/nivel: Edad: ☐ Mostrar sólo las fichas de usuarios que sigo Search ☐ Mostrar sólo mis fichas favoritas
---	--

Si clicas en el siguiente [enlace](#) accedes a un Guía de Inicio para confeccionar tu propio material y ejemplos de aplicación en distintas fichas ya confeccionadas a modo de demostración.

Seguidamente, se presentan las distintas opciones a la hora de confeccionar tus fichas interactivas: unir con flechas, arrastrar y soltar, ejercicios de habla y escucha, añadir vídeo de youtube, enlaces, archivos mp3 y otras muchas más.

Es muy sencillo si quieres [introducir en tu ficha un vídeo](#) con sólo dibujar un cuadro de texto y copiar en su interior la URL del vídeo.

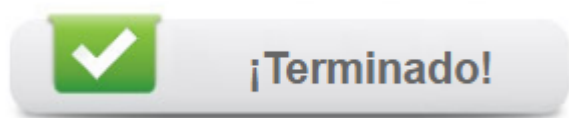
O por ejemplo, [un audio de mp3](#) (sólo funciona en Google Crome). Debes escribir "speak:" seguido por la respuesta correspondientes. Seguidamente requerirá el idioma. En el caso de que hubiera como posibles más de una respuesta, debes separarlas mediante el uso de las barras.

A continuación os traigo a colación un ejemplo del resultado obtenido al convertir una ficha tradicional en una interactiva para trabajar las distintas categorías gramaticales que pueden desempeñar las distintas funciones sintácticas. Así, tras una breve explicación, establece un ejercicio de unir mediante flechas y de clasificar. O también otra ficha que trabaja las formas verbales a partir de respuestas de opción múltiple. ¡COMPROBADLO POR VOSOTROS MISMOS!

[Ficha 1](#) [Ficha 2](#)



Una cosita más, una vez acaba la ficha, se ofrecen dos opciones:



¿Qué quieres hacer ahora?



[Comprobar mis respuestas](#)



[Enviar mis respuestas a mi profesor/a](#)

De la misma manera, tenéis la posibilidad de:

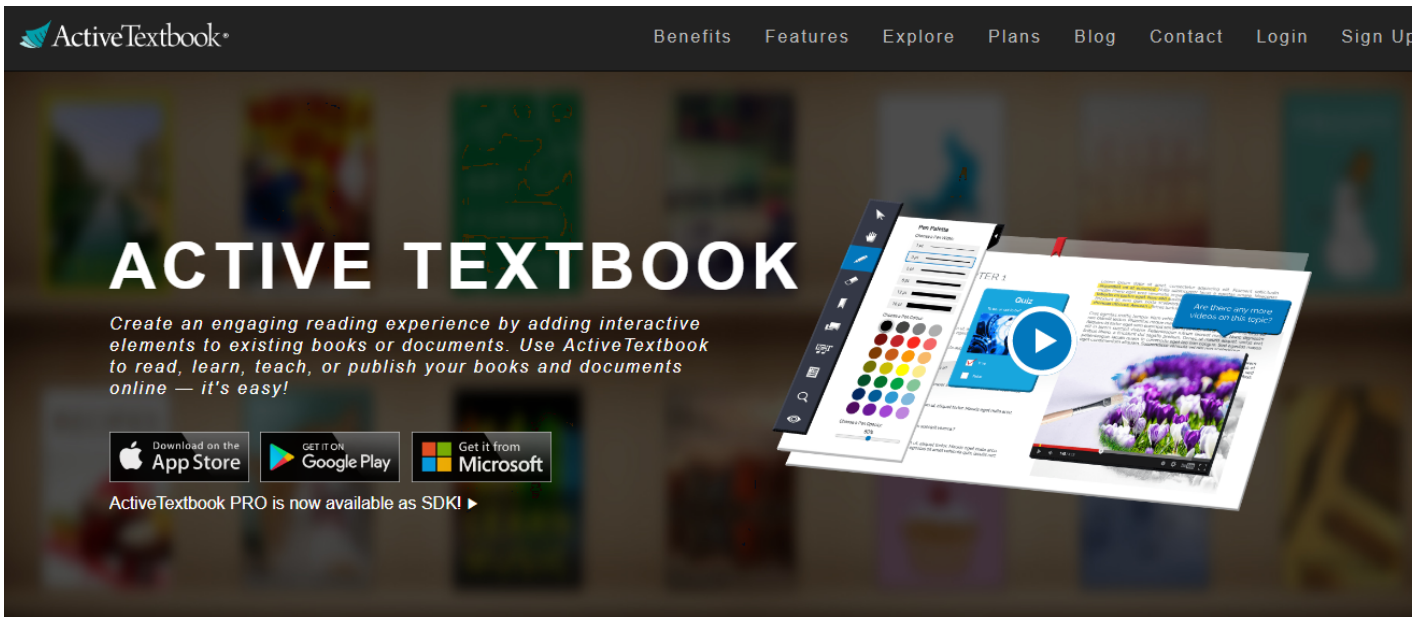
[!\[\]\(47734e4656765d20df4fdbd5b7aff048_img.jpg\) Añadir a mis cuadernos \(1\)](#)

[!\[\]\(bd3b31712ad9bab5a241210fa6925cdd_img.jpg\) Descargar archivo .pdf](#)

Active Textbook

Por otro lado os proporciono la herramienta online Active Textbook, gracias a la cual seréis capaces de transformar cualquier libro en formato pdf en un libro digital interactivo el cual podrá ser consultado de modo online a partir de cualquier dispositivo móvil, navegador.

Son múltiples las posibilidades que nos ofrece en nuevo libro interactivo creado para trabajar en él: subrayar, incrustar imágenes, fotografías, grabaciones de vídeo y audio, enlaces web. test y cuestionarios de evaluación etc.



<https://www.youtube.com/embed/PzuTICyE5yo>

Segunda parte

En estos momentos, vamos a aproximarnos a aquellas herramientas que nos van a permitir crear ejercicios didácticos online que nos permitan compaginar el aprendizaje del alumnado dentro y fuera del aula.

kubbu **CATEDU NO RECOMIENDA SU USO DE MOMENTO, PUES HACE USO DE FLASH**

Por medio de esta herramienta gratuita, intuitiva y sencilla, podréis crear juegos didácticos (máximo 15) como crucigramas, dominó, adivinanzas, en otros, los cuales deben ser resueltos, como máximo, por 30 alumnos de forma online.

<https://www.youtube.com/embed/UXOSC73igfw>



Para poder empezar usar Kubbu, primero, os tendréis que dar de alta como profesores y, luego, crear cuentas de estudiantes o de grupos y proporcionarles los datos de acceso. Estas actividades interactivas, pueden imprimirse, difundirlas vía e-mail o guardarlos en línea.

En los siguientes enlaces, podéis consultar distintos tipos de actividades interactivas sobre sintaxis (complementos) elaboradas mediante la herramienta Kubbu:

- [Cuestionario con una sola respuesta correcta](#)
- [Cuestionario con varias opciones correctas](#)
- [Arrastrar las opciones correctas](#)

Taller de juegos educativos 2.0 CATEDU

NO RECOMIENDA SU USO DE MOMENTO, PUES HACE USO DE

FLASH

Esta herramienta producto del trabajo y esfuerzo de profesores como José Carlos Galán Pardo, José Antonio Garabatos Cuadrado y Jorge Pedrosa Rúa os va a permitir elaborar juegos educativos que les permitan repasar a vuestro alumnado sobre los contenidos didácticos a través del juego.



Para ello, podréis seleccionar diversas opciones:



- Distintos juegos con las mismas preguntas.
- Un mismo juegos con preguntas aleatorias.
- Agrupación de juegos a modo de "juegos reunidos".

En los siguientes enlaces os proporciono EJEMPLOS de juegos interactivos sobre los COMPLEMENTOS VERBALES creados a partir del TALLER DE JUEGOS CREATIVOS.

Para poder visualizar el juego, tenéis que seleccionar primero el número de jugadores.



A

C

B

D



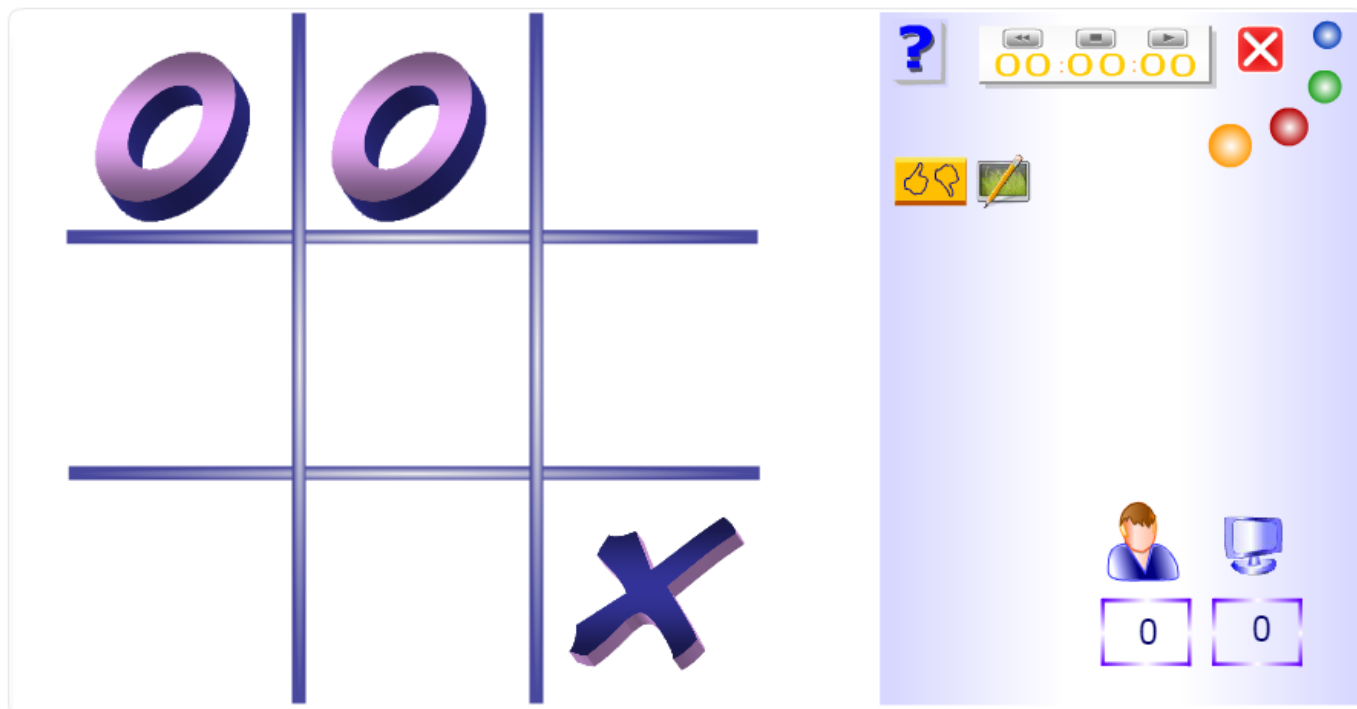
¿Cuál es el atributo en PEDRO ESTÁ ENFERMO?

A Pedro

C Enfermo

B Está

D Está enfermo



En la oración: ELENA ES GUAPA DE VERDAD, de verdad es...

A Un complemento de un adverbio

C Un complemento directo

B Un complemento de un sustantivo

D Un complemento de un adjetivo

[JUEGO 1](#)

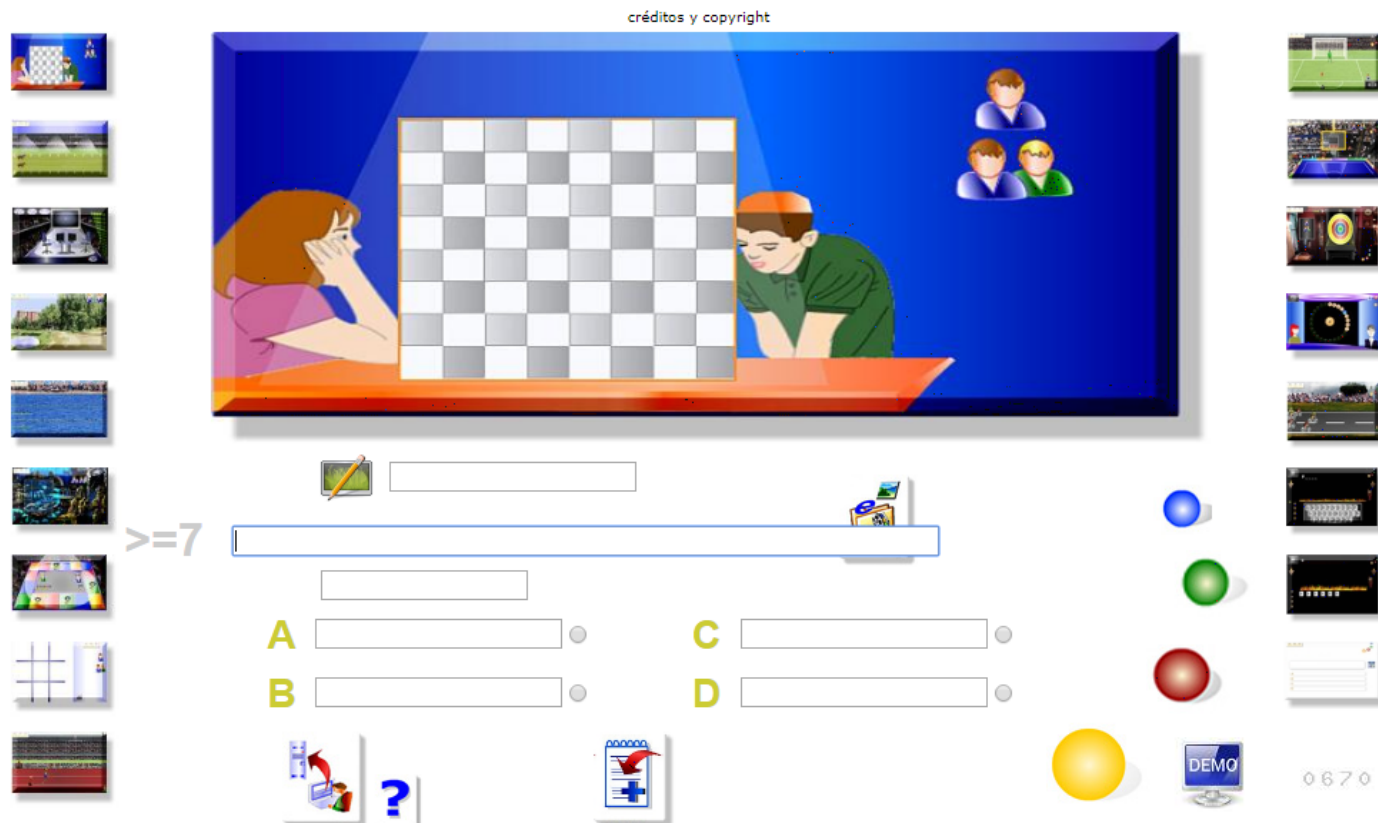
[JUEGO 2](#)

[JUEGO 3](#)

[JUEGO 4](#)

[Guía del profesor](#)

Os proporciono el [enlace](#) para que podáis indagar sobre cómo confeccionar vuestras propias actividades interactivas en el apartado de "Taller de Juegos".



[Cerebriti](#)

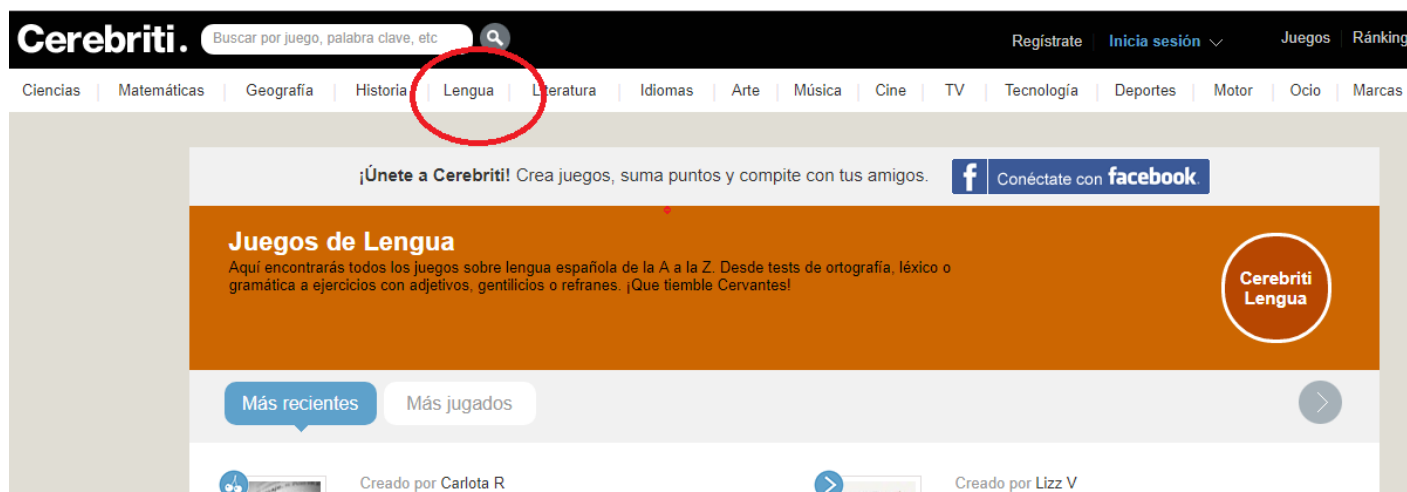
Una de las formas más efectivas para aprender contenidos didácticos es utilizar el juego como estrategia pedagógica.

Cerebrite es un portal de juegos confeccionados por los propios usuarios sobre muy diversas temáticas y materias intentando satisfacer aquel que busque un juego educativo susceptible de aplicación en su área.

Para los docentes, existe [Cerebriti Edu](#). Para poder acceder a él se establece establece un precio a los centros educativos de 25 euros por curso, siendo gratis para los alumnos durante los meses de verano y que así pueda repasar todo lo visto durante el curso. Una vez que el centro se haya dado de alta, todo el profesorado tiene acceso gratuito.

Este portal nos ofrece varias opciones:

1. Si queremos buscar un juego ya editado, seleccionamos la pestaña de LENGUA y buscamos entre el repositorio el juego que más se adapte a nuestros intereses. En este caso los COMPLEMENTOS DEL VERBO.



Así, encontramos los siguientes juegos educativos sobre los complementos verbales.

[JUEGO 1](#)

[JUEGO 2](#)

[JUEGO 3](#)

Para poder guardar los puntos, el jugador debe de haberse registrado con anterioridad en Cerebriti.

1. Si queremos CREAR nuestro propio juego seleccionaremos la opción de crear juego.



Así, la elaboración del juego sigue una serie de fases:

CREA TU JUEGO

¡Saca al sabihondillo que llevas dentro! Crea tu juego personalizado y cada vez que alguien participe sumarás un punto extra a tu marcador.



1. Elegir juego
2. Editar contenido
3. Descripción
4. Publicar

Lo primero que tenéis que hacer es seleccionar el tipo de juego que queréis elaborar y ya luego pasar a confeccionarlo.



Tipo test

Preguntas con varias respuestas, pero solo una es la correcta

Ej: Capitales de Europa

¿Capital de Francia?

☒ París

☐ Marsella

☐ Lille

☐ Burdeos



Mapa mudo

Ubica las respuestas en el lugar correspondiente del mapa.

Ej: Capitales del Mundo





Busca las respuestas correctas

Unas respuestas valen y otras no.

Ej: Países de Europa con mar

Italia

Austria

Suiza

Servia

Andorra

Francia



Encuentra la pareja (texto)

Une cada palabra con su pareja hasta hacer que desaparezca.

Ej: Capitales de Europa

Francia

Roma

Italia

Madrid

España

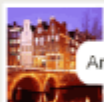
París



Encuentra la pareja (imagen)

Une cada palabra con su imagen correspondiente.

Ej: Capitales de Europa

 Amsterdam

 París



Carrusel de preguntas

Identifica una a una las pistas que van pasando.

◀ Francia ▶

Roma

Berna

Madrid

Lisboa

Berlín

París



Palabras secretas

Escribe la respuesta que se esconde detrás de cada pista.

Ej: Capitales de Europa

Francia

París

Holanda



Identifica la imagen

Escribe la respuesta que corresponde a cada imagen.

Ej: Capitales de Europa

 Amsterdam

 -----



Ránking

Clasifica las respuestas en el orden correcto.

Ej: Capitales más pobladas de Europa

1º	Londres
2º	
3º	Berlín



Lista en blanco

La única pista es el título del juego. El resto, en blanco.

Fase tres

A la hora de trabajar con vuestros alumnos en clase, os voy a proponer **dos posibilidades para consolidar conocimientos mediante el JUEGO**:

Primera opción: mediante el uso de Infografías.

Como docentes, somos conscientes de la importancia que han adquirido en el ámbito educativo las infografías como transmisores de conocimientos a nuestros alumnos.

Así, mediante la **confección de Infografías** por parte de vuestros alumnos, éstos harán un **repaso** de distintos **contenidos** trabajados en casa sobre los distintos complementos verbales.

Además, gracias a ellas podéis **confeccionar un juego interactivo**, como indica **Manuela Fernández**, para practicar con vuestros alumnos siguiendo los siguientes pasos:

1. Diseñar una **Infografía** a modo de **tablero para jugar**.
2. En los **distintos complementos verbales** insertar una **URL de un vídeo explicativo** acerca del complemento correspondiente. Para ello, habréis elaborado con anterioridad vuestro propio vídeo incrustando cuestionarios.
3. Una vez **resuelto el cuestionario**, comprobad las respuestas aportadas por cada alumno y decidís si continúa con el siguiente complemento verbal o, por el contrario, debe visualizar de nuevo el vídeo y responder a la preguntas planteadas.
4. **Por cada complemento superado**, se le puede aportar al alumno un premio simbólico que incremente su motivación por seguir aprendiendo y superarse en cada apartado del juego.

A continuación, os ofrezco varios **ejemplos de Infografías** acerca de los complementos verbales y los pasos a seguir para analizarlos en el contexto oracional.

LOS COMPLEMENTOS VERBALES

Aparecen en el S. Verbal (Predicado)



iii 1, 2, 3...y listo!!!



SINTAXIS PASO A PASO

por: @sergiotejero



1

LEE Y COMPRENDE LA ORACIÓN

Han venido mis primos de Sevilla.
(Si no comprendes la oración no sabes si los primos son de Sevilla o han venido de Sevilla)

2

ENCUENTRA EL VERBO

Si es verbo TRANSITIVO

Si es verbo 5 "SER, ESTAR O PARECER"

Si es verbo 7 INTRANSITIVO

3

ENCUENTRA EL SUJETO



Persona, animal o cosa que realiza la acción del verbo



Pregunta al verbo: ¿Quién ... (verbo)?



Cambia el verbo singular/plural. El sujeto también debe cambiar: "A mi novia le gusta la aventura"

5

ATRIBUTO



Pregunta al verbo: ¿Qué ES?, ¿Cómo ESTÁ? o ¿Qué PARECE?



Se puede sustituir por LO

TODO LO QUE NO ES SUJETO... ES PREDICADO (PN O PV)

4

DENTRO DEL SUJETO

Localiza el NÚCLEO: SN, sust., pron., (omitido)...

Puede haber ADYACENTES: - CN - Adjetivo - Aposición

6

COMPLEMENTO DIRECTO



Pregunta al verbo ¿Qué? o ¿a quién? (si se refiere a persona)



Se puede sustituir por LO, LA, LOS, LAS



7

COMPLEMENTO INDIRECTO



Pregunta al verbo ¿A quién? Es un SPrep. que empieza por "a" o "para"



Se puede sustituir por LE, LES.



9 COMPLEMENTO REGIDO

10 COMPLEMENTO PREDICATIVO

11 COMPLEMENTO AGENTE

... ORACIONES COMPUESTAS

8

COMPLEMENTOS CIRCUNSTANCIALES

Pregunta al verbo

¿Dónde...? CCL (CC de LUGAR)

¿Cuándo...? CCT (CC de TIEMPO)

¿Cómo...? CCM (CC de MODO)

¿Cuánto...? CCC (CC de CANTIDAD)

¿Con quién...? CCCía (CC de COMPAÑÍA)

¿Con qué...? CCI (CC de INSTRUMENTO)

...





Existen muchísimas en Internet, sin embargo, os voy a proporcionar dos **herramientas** para que seáis **vosotros mismos** los encargados de **elaborarlas** y así se adapte a nuestras necesidades temáticas del momento y poder compartirlas libremente en el momento que lo deseemos.

Easel.ly

Herramienta web de gratuita de uso sencillo de carácter intuitivo que, a partir diversos tipos de plantillas o partiendo de cero, te permite incluir texto, enlaces, imágenes, modificar las propias formas que aparecen por defecto en la propia plantilla etc.

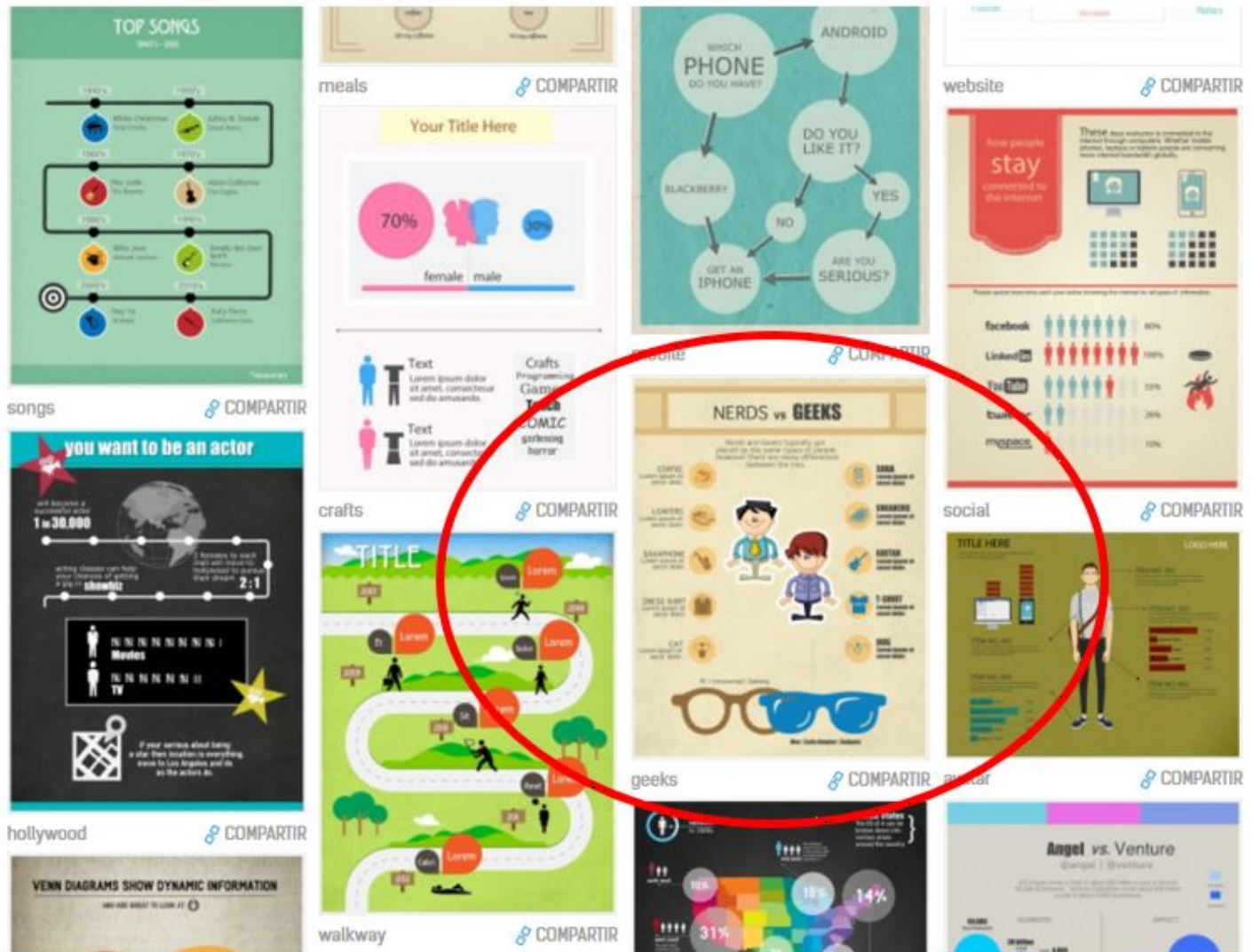
Para poder acceder a ella, tendréis que crear vuestra cuenta en Easelly. Una vez acabada, os ofrece la posibilidad de guardarla online o exportar infografía en formato pdf, jpg, png o web para compartirlas de modo online.



Tenemos 900.000 usuarios que han creado más de dos millones de infografías.

REGISTER TODAY FOR FREE!

Chat with us



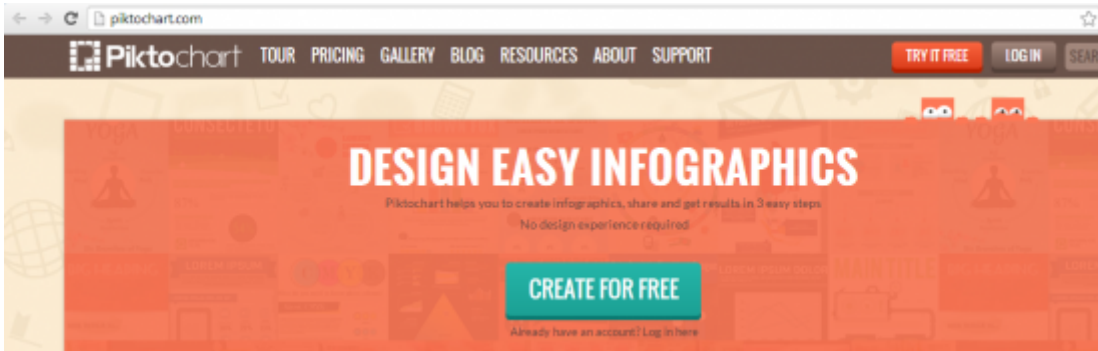
[Manual de Usuario](#)

<https://www.youtube.com/embed/Jerk0MyfGY4>

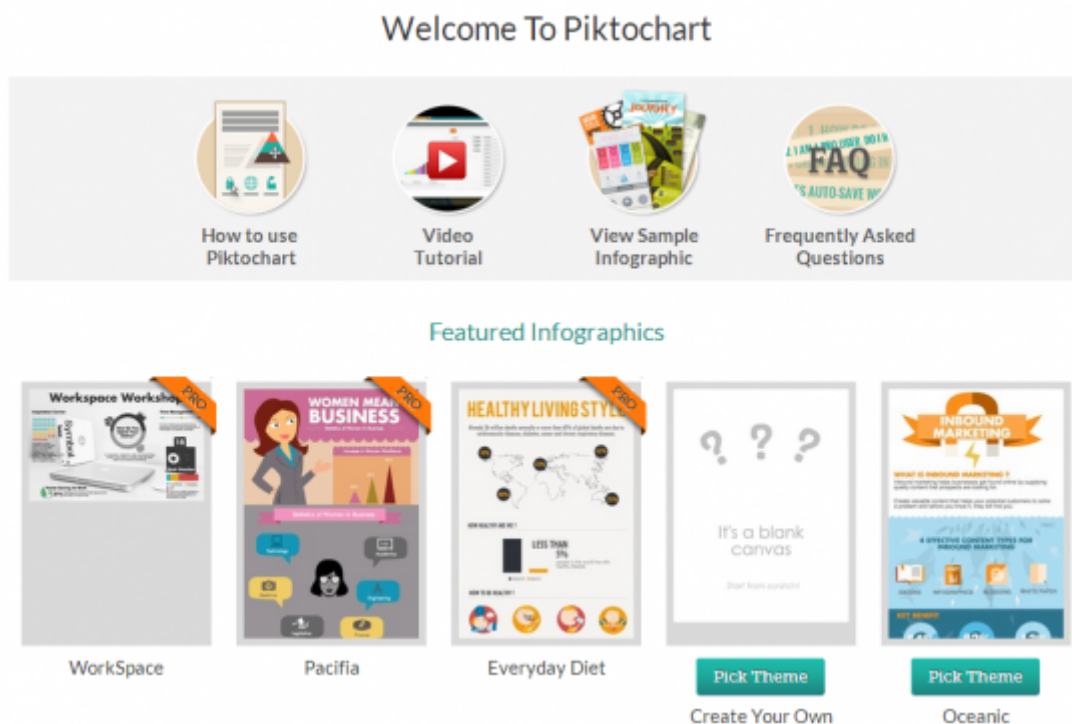
Piktochart

Piktochart constituye una **herramienta online gratuita** que, de la misma manera que la anterior, os va a permitir representar de un modo gráfico contenidos teóricos estableciendo entre ellos diferentes tipos de relaciones lógicas, gracias a la combinación del código lingüístico y no lingüístico, susceptibles de interpretación por parte del alumnado.

Para poder iniciar el diseño de vuestra Infografía con Piktochart, debéis registraros indicando un usuario, una cuenta de correo electrónico así como una clave.



Así, una vez dentro de la aplicación, a modo de ejemplo, se presentan una serie de vídeos tutoriales así como una guía para orientar en el uso de esta herramienta.



Como podréis comprobar, para vuestra Infografía podéis aprovechar **plantillas** ya presentes en la propia aplicación o generar la vuestra propia desde el principio: "**Create your own**".

Una vez terminada, tenéis la opción de **exportar** vuestro diseño gráfico como una imagen, html o guardarlo online y hacerlo público.

Segunda opción: lesson plan y Symboloo

En el siguiente apartado os muestro un trabajo realizado también por **Manuela Fernández**.

Para repasar los distintos complementos verbales, esta profesora, confecciona una **lesson plan** con la herramienta [Symbaloo](#), gracias a la cual se va guiando el aprendizaje del alumnado mediante un itinerario a lo largo de la cual:

1. **Consulta de un vídeo** sobre el complemento verbal en cuestión.
2. **Resuelven las cuestiones** planteadas al respecto.
3. **Acceden** a enlaces.
4. Exposición y explicación ante toda la clase de los conocimientos adquiridos. En el siguiente [enlace](#) nos refleja, a modo de ejemplo, una presentación realizada por una alumna haciendo uso de la herramienta Emaze.

Para poder acceder al interior de la [lesson plan](#), tenéis que iniciar sesión como profesor y añadir este Lesson Plan a vuestra cuenta.





ACCESO: LESSON PLAN CAMINADO POR LA SINTAXIS

Por si no conocéis la herramienta gratuita [Symbaloo Edu](#), os propongo la visualización del siguiente vídeo [de presentación](#):

<https://www.youtube.com/embed/G8kSnbl3dME>

De la misma manera, podéis confeccionar vuestra propia lesson plan.

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

Fase cuatro

Os presento la herramienta interactiva [Classkick](#), por medio de la cual estipuláis una tarea, examen o actividades que vuestros alumnos deben realizar en el aula de forma individual, la cual podréis supervisar en el mismo momento de su realización controlando en todo momento su proceso de resolución al mismo tiempo que se favorece el feedback entre el alumno y el docente. Así, una vez terminada, la actividad, podréis guardarla para revisarla en el momento que lo consideréis oportuno.

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

[Aquí](#) podéis ver cómo usar Classkick en vuestra aula.

De la misma manera, mediante la plataforma [Answer Pad](#), podréis confeccionar **actividades interactivas** que los alumnos irán realizando en clase a modo de exámen. Sus respuestas estarán a vuestro alcance en el mismo momento que las realicen para así vosotros poder puntuarlas.

<https://www.youtube.com/embed/LmBof3343m4>



THE ANSWER PAD

Welcome to The Answer Pad!

To begin, click on either the student or teacher link.

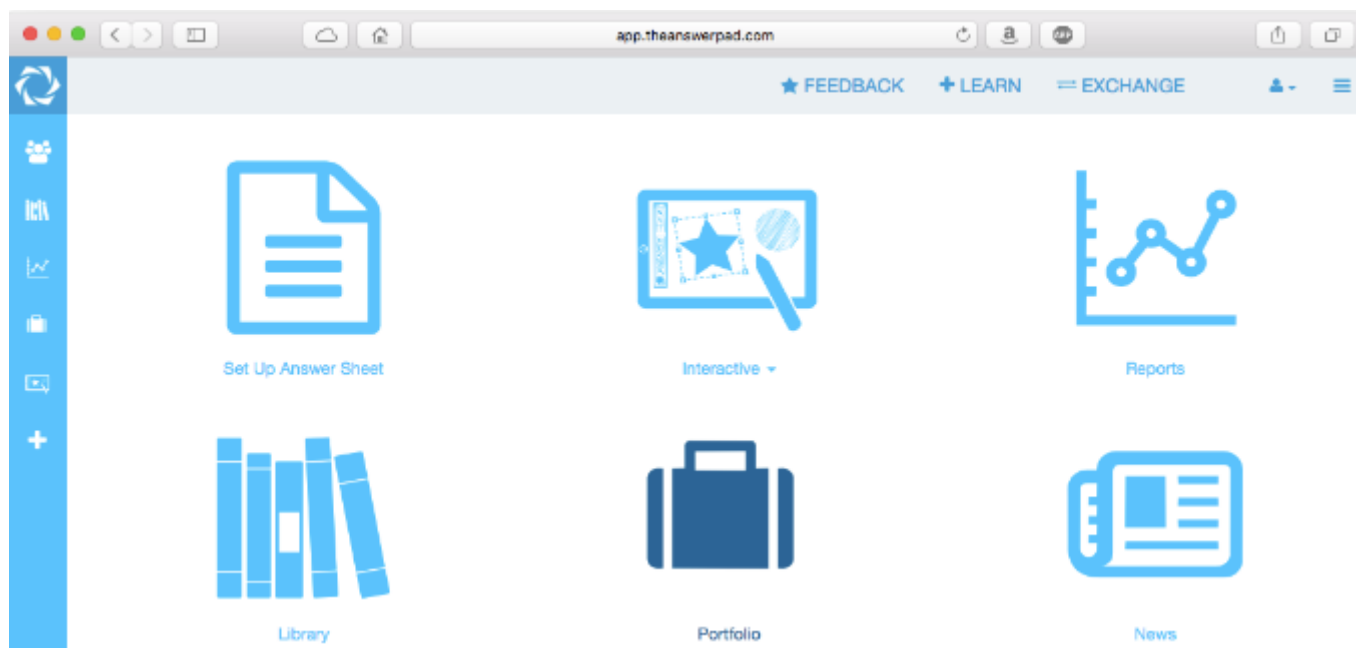
Teachers

Students

Students not using a browser?

Download a free student app for your device.





Os invito a visualizar una serie de [imágenes](#) donde se refleja todo el proceso para realizar un uso efectivo de esta herramienta.

Para final, os enseñé el siguiente [vídeo](#) donde se ejemplifica la realización de una actividad por parte de una alumna.