

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>



Identificación de alumno/a Usuario: <input type="text"/> Contraseña: <input type="password"/> <input type="checkbox"/> Recordarme <input type="button" value="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: <ul style="list-style-type: none"> ▶ inglés ▶ español (o castellano) ▶ chino ▶ francés ▶ portugués ▶ italiano ▶ griego (moderno) ▶ húngaro ▶ alemán 	<div style="text-align: center;">Buscar fichas</div> <div> Tema: <input type="text"/> Idioma: <input type="text"/> Asignatura: <input type="text"/> Curso/nivel: <input type="text"/> Edad: <input type="text"/> <input type="checkbox"/> Mostrar sólo las fichas de usuarios que sigo <input type="button" value="Search"/> <input type="checkbox"/> Mostrar sólo mis fichas favoritas </div>
---	--

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.

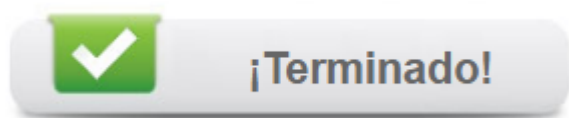
O por ejemplo, [un audio de mp3](#) (sólo funciona en Google Crome). Debes escribir "speak:" seguido por la respuesta correspondientes. Seguidamente requerirá el idioma. En el caso de que hubiera como posibles más de una respuesta, debes separarlas mediante el uso de las barras.

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:

[+ Añadir a mis cuadernos \(1\)](#)

[↓ 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.

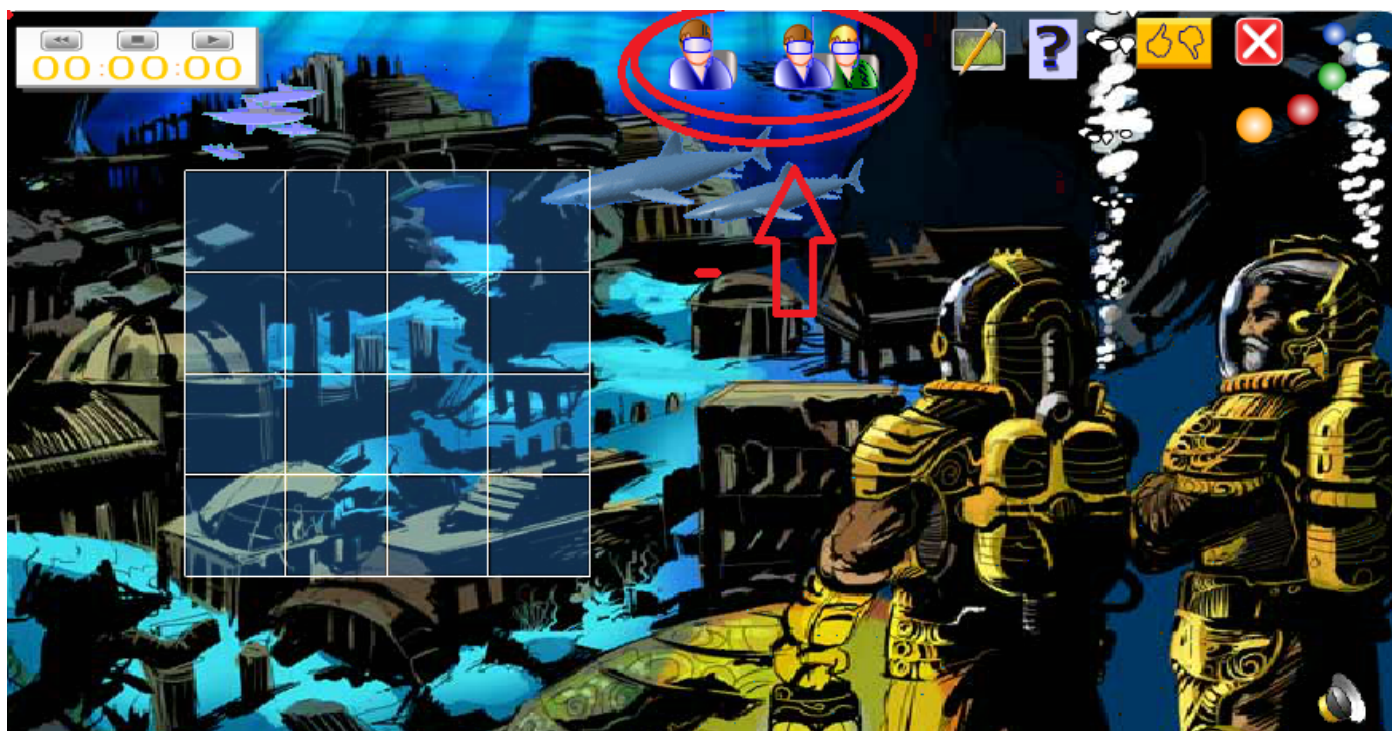


Para ello, podréis seleccionar diversas opciones:

- 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



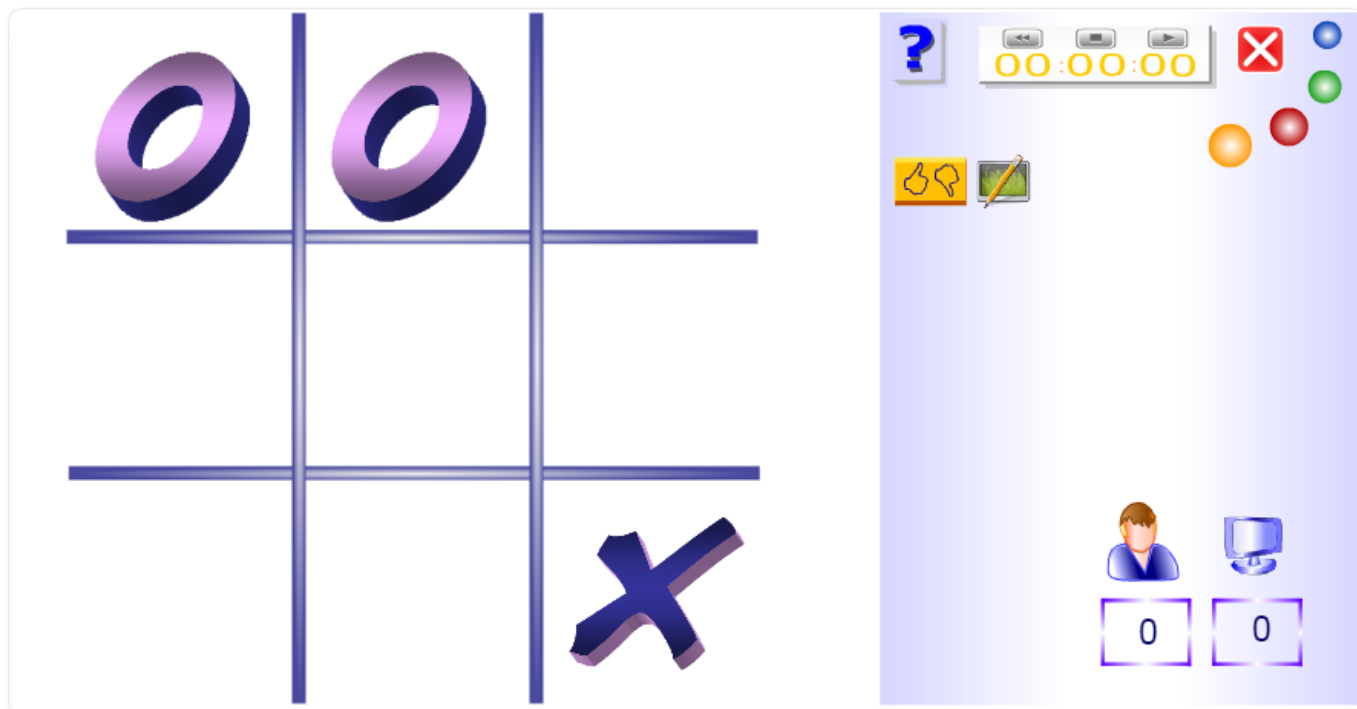
¿Cuál es el atributo en PEDRO ESTÁ ENFERMO?

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](#)

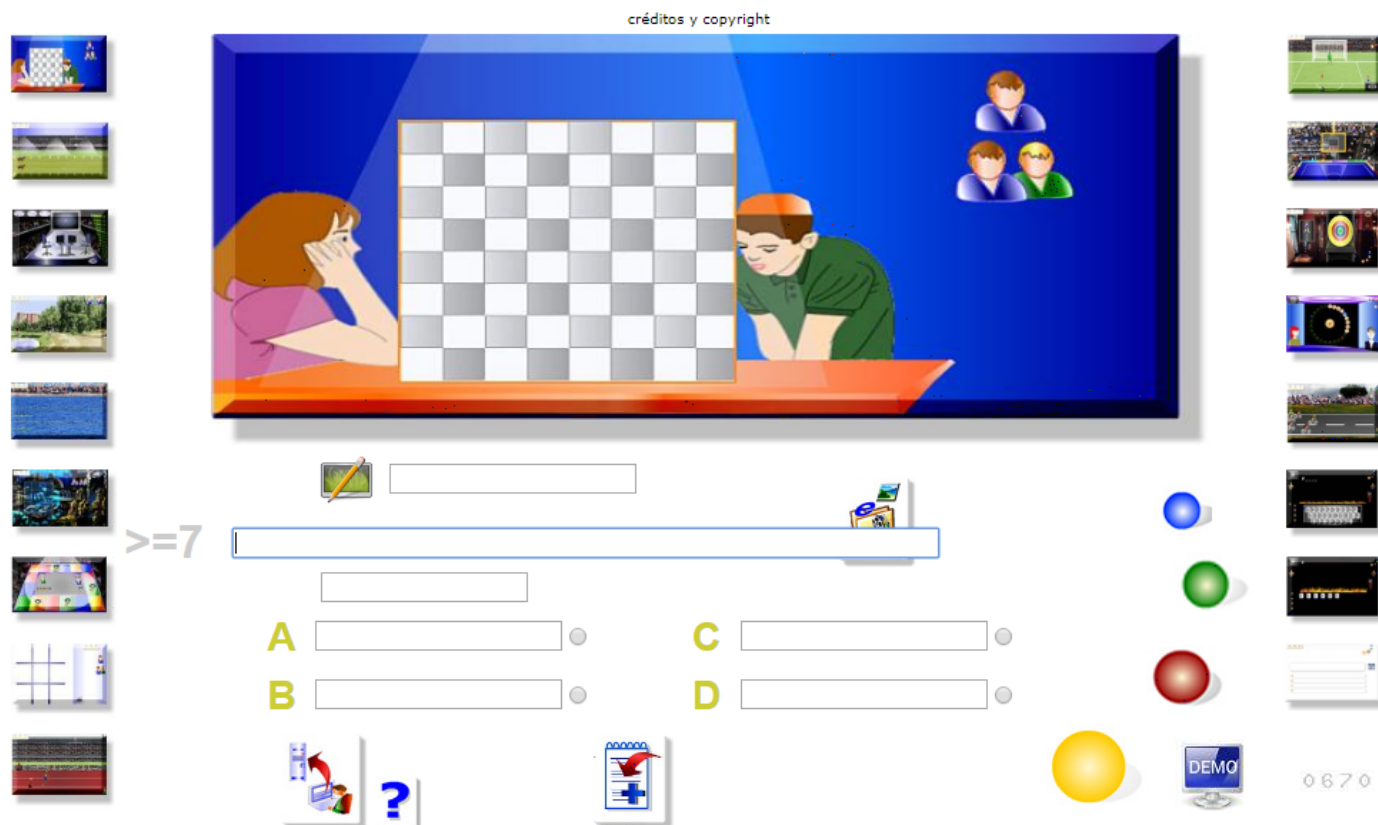
[JUEGO 2](#)

[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](#)

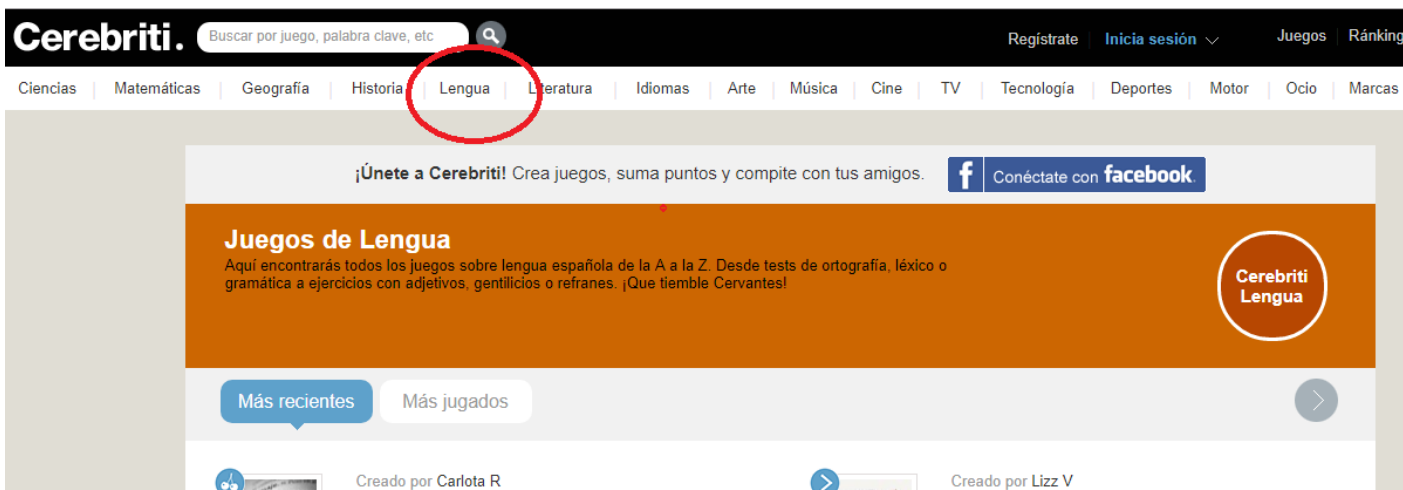
Una de las formas más efectivas para aprender contenidos didácticos es utilizar el juego como estrategia pedagógica.

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.

Revision #1

Created 1 February 2022 12:13:13 by Equipo CATEDU

Updated 1 February 2022 12:13:14 by Equipo CATEDU