

# Ponencia Curso PDI

## Realización de Unidades didácticas de Lectura con Notebook.



@jbrodriguez



## Lesson Activity Toolkit

En esta presentación vamos a tratar los aspectos más importantes de la herramienta Lesson Activity Toolkit, que nos va a permitir crear actividades interactivas dependiendo de los objetivos de nuestra U.D.

## Lesson Activity Toolkit



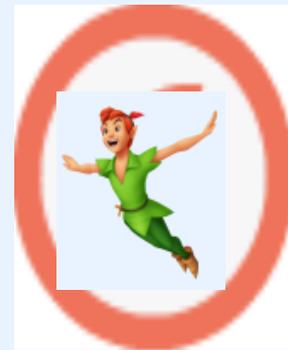
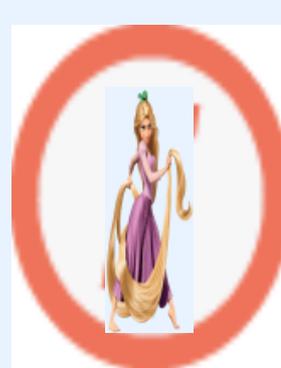
### Balloon Pop:

Se edita en las flechas inferiores a la izquierda. Cuando el globo se pone de color azul, podemos escribir la información que queramos. Una vez editado, al pinchar en el globo, este explota y muestra la información que hayamos puesto debajo (puede ser texto o imagen).

La flechas de la derecha nos permiten hacer el globo más grande o más pequeño.

# ¿Cuáles de estos son personajes de cuento?

Presiona los globos para adivinarlo.



## Lesson Activity Toolkit



### Anagram:

Nos permite crear anagramas con letras desordenadas para formar palabras. A cada palabra se le puede dar una pista y acompañar de una imagen.

Pinchamos en Edit, en la columna anagrama añadimos tantos anagramas como queramos y si queremos en la columna clue, añadimos pistas. Podemos añadir una imagen en la columna de la derecha. En el cuadro speed, determinamos que velocidad tienen los alumnos para resolver el anagrama.

## Lesson Activity Toolkit



**Blue Category Sort:**  
Agrupamos cosas por categorías. Pinchamos en el botón edit y añadimos dos o tres columnas de categorías en las que agrupar los nombres que queramos. Podemos añadir solve button para resolver automáticamente. Comprobar las respuestas en el botón Check y volvemos a empezar en el botón Reset. Al acabar de editar, pulsamos OK y aparece el juego listo para resolver.

## Lesson Activity Toolkit



Blue Category Sort:  
Agrupamos cosas por categorías  
usando imágenes.  
Se edita el ejercicio igual que el de  
la diapositiva anterior.

## Lesson Activity Toolkit



Hot Spots: Puntos Calientes.

Nos permite crear actividades en las que los alumnos, por cercanía, repasen contenidos dados en una unidad.

Pulsamos el botón edit y pulsando add añadimos tantos puntos como necesitemos con su etiqueta. Delete nos permite borrar algún punto, move nos permite moverlo y change labels nos permite modificar las etiquetas. La puntuación la podemos editar en score y el fondo de la actividad nos lo va a dar en World map. En el fondo Custom, podemos personalizarlo con la imagen que queramos.

## Lesson Activity Toolkit



### Image Arrange:

Nos permite crear una secuencia temporal de imágenes para que los alumnos la ordenen. Clicamos en edit, seleccionamos el número de imágenes que queremos ordenar en No. of images y las añadimos en orden, arrastrando desde donde las tengamos. Al acabar pulsamos Ok y está listo para usar.

## Lesson Activity Toolkit



### Image Match:

Nos permite relacionar imágenes y texto. Clicamos en edit, seleccionamos el número de imágenes que queremos que aparezcan en number of images.

Arrastramos las imágenes y escribimos las etiquetas, pulsamos ok y está listo para usar.

Para usar, sólo arrastramos las etiquetas al lugar que corresponda. Pulsamos check y comprobamos que está bien. Reset para volver a jugar y solve para resolver.

## Lesson Activity Toolkit



### Image Select:

Nos permite relacionar una imagen con una etiqueta asignada.

Clicamos edit, seleccionamos el número de imágenes que queremos añadir y tantas etiquetas como queramos.

Añadimos las imágenes arrastrando desde donde las tengamos y una vez echo esto y añadidas las etiquetas, pulsamos ok. Para jugar pulsamos donde aparecen las imágenes para pararlas, teniendo que relacionar la imagen con la etiqueta que le corresponda. En reset, volvemos a empezar.

## Lesson Activity Toolkit



### Keyword Match:

Relacionamos una palabra con su definición.

Clicamos edit y añadimos tantas palabras y definiciones como queramos hasta un máximo de ocho. Al acabar pulsamos ok y está listo para usar. Arrastramos la palabra a su posición en la columna word. Pulsamos check para comprobar las respuestas, reset para volver a empezar y solve para resolver automáticamente.

## Lesson Activity Toolkit



### Multiple choice:

Nos permite crear cuestionarios con respuestas múltiples. Modificamos el número de preguntas en number of questions. Añadimos la pregunta en type question here y añadimos las respuestas en A, B, C y D.

Seleccionamos la respuesta correcta en The correct answer is, desplegamos con la flecha y marcamos la correcta. Hacemos el mismo proceso para cada pregunta.

## Lesson Activity Toolkit



### Note reveal:

Esta actividad nos permite ir revelando pistas poco a poco, para que los niños adivinen un personaje o como repaso de unos contenidos de una U.D.

Editamos pinchando en edit y añadimos la información que queramos en cada cuadro de texto. Al finalizar de editar, pulsamos OK y la actividad está lista para usar. Las pistas se revelan al pulsar sobre el número.

## Lesson Activity Toolkit



Pairs: es un memory game en el que los alumnos buscan parejas. Hay que usar imágenes. Pulsamos edit y añadimos tantas parejas como queramos en No. of pairs. Añadimos las imágenes arrastrandolas hasta cada bloque. Hay que arrastrar cada imagen dos veces (una por cada bloque que tenga el mismo número), o también se pueden crear parejas de personajes que aparezcan en el mismo cuento. Al acabar de arrastrar las imágenes, pulsamos ok y la actividad está lista para usar.

## Lesson Activity Toolkit



### Sentence arrange:

Es una actividad que nos permite ordenar frases, creando una secuencia temporal de acontecimientos.

Pulsamos edit y escribimos las frases en orden, una en cada cuadro de texto. Al acabar pulsamos ok.

Arrastramos las cajas para poner en orden. Pulsamos check para comprobar, reset para volver a empezar y solve para resolver automáticamente.

## Lesson Activity Toolkit



### Vortex:

Es una actividad que nos permite introducir palabras en un vórtice para clasificarlas.

Pulsamos edit, añadimos las etiquetas en vortex 1 y vortex 2. Pulsamos rotate vortices, para que giren y añadimos las palabras que queremos clasificar en cada columna. Una vez que hayamos acabado, pulsamos ok y la actividad está lista para usar.

Para usar, arrastramos cada palabra al vórtice que corresponda.

## Lesson Activity Toolkit



Vortex sort (image):

Es igual que vortex, pero usando imágenes.

Clicamos edit, ponemos nombre a cada vórtice, seleccionamos el número de imágenes. Arrastramos las imágenes y luego indicamos dónde va cada una. Al acabar pulsamos ok y está listo para usar. Arrastramos cada imagen al vórtice donde corresponda. Pulsamos reset para volver a empezar.

## Lesson Activity Toolkit



### Word guess:

Es un juego como el ahorcado.

Los alumnos adivinan una serie de palabras usando pistas.

Para editar pulsamos edit, editamos el fondo en el desplegable superior.

Escribimos palabras en la columna de la izquierda y una pista en la columna de la derecha.

Al acabar pulsamos ok.

Para jugar, los alumnos van pulsando letras, hasta que completan la palabra.

Para volver a empezar pulsamos reset.

## Lesson Activity Toolkit: Botones

Los botones son utilidades que podemos añadir a nuestras presentaciones para añadir algunas funcionalidades y hacerlas más vistosas.

Encontramos algunos ejemplos en Lesson Activity Toolkit/ imágenes y fondos.

## Lesson Activity Toolkit: Botones











## Lesson Activity Toolkit

## Lesson Activity Toolkit

laconstitucionespanolaparaninos.pdf