

CURSO JUEGOS DIDÁCTICOS Y PRESENTACIONES INTERACTIVAS

TRABAJO FINAL: ITINERARIO DE APRENDIZAJE.

LAS MATEMÁTICAS NOS LLEVAN HASTA HARRY POTTER.



AUTORES:

ANA MARÍA TIRADO FERNÁNDEZ

MÁXIMO RUÍZ GALENDE

NOVIEMBRE, 2021

CFIE MIRANDA DE EBRO



1.- FINALIDAD DE LA ACTIVIDAD:

Con esta actividad se pretende que el alumno aprenda matemáticas y ponga a prueba sus conocimientos en geometría de forma divertida y amena, aprovechando las oportunidades que las nuevas tecnologías nos ofrecen y posibilitando que el alumno sea el protagonista de su aprendizaje.

2.- DESTINATARIOS DE LA ACTIVIDAD:

Alumnado de la etapa de secundaria, nivel curricular 3º ESO, materia matemáticas.

3.- DESCRIPCIÓN DEL DESARROLLO DEL ITINERARIO DE APRENDIZAJE:

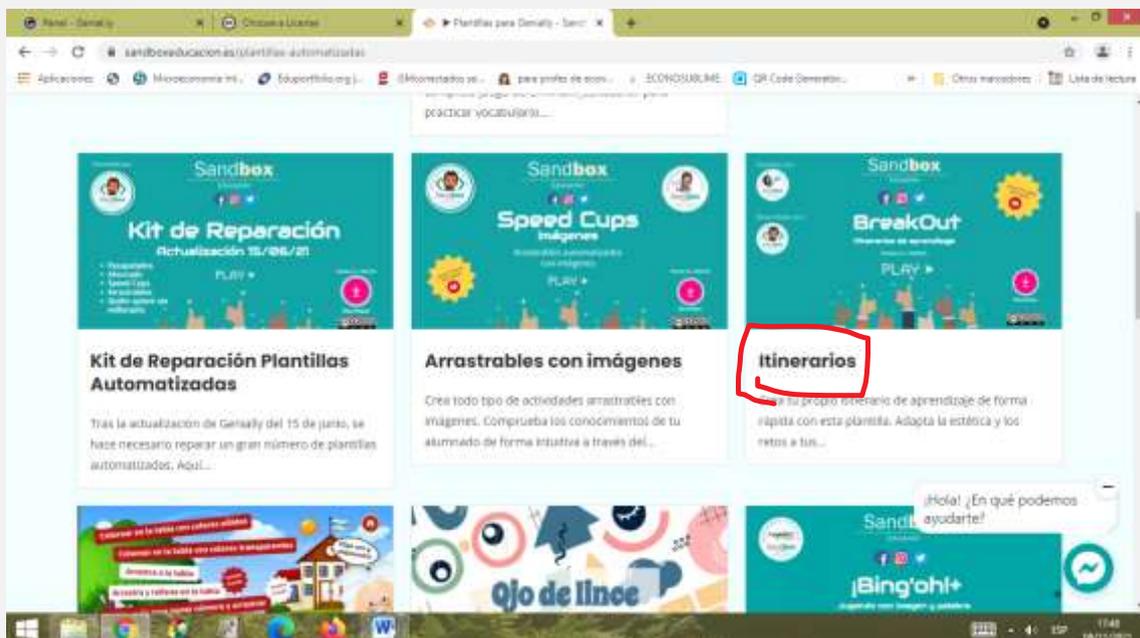
En primer lugar, crearemos un usuario en la aplicación de genially que nos permita crear una actividad de gamificación.

<https://genial.ly/es/>

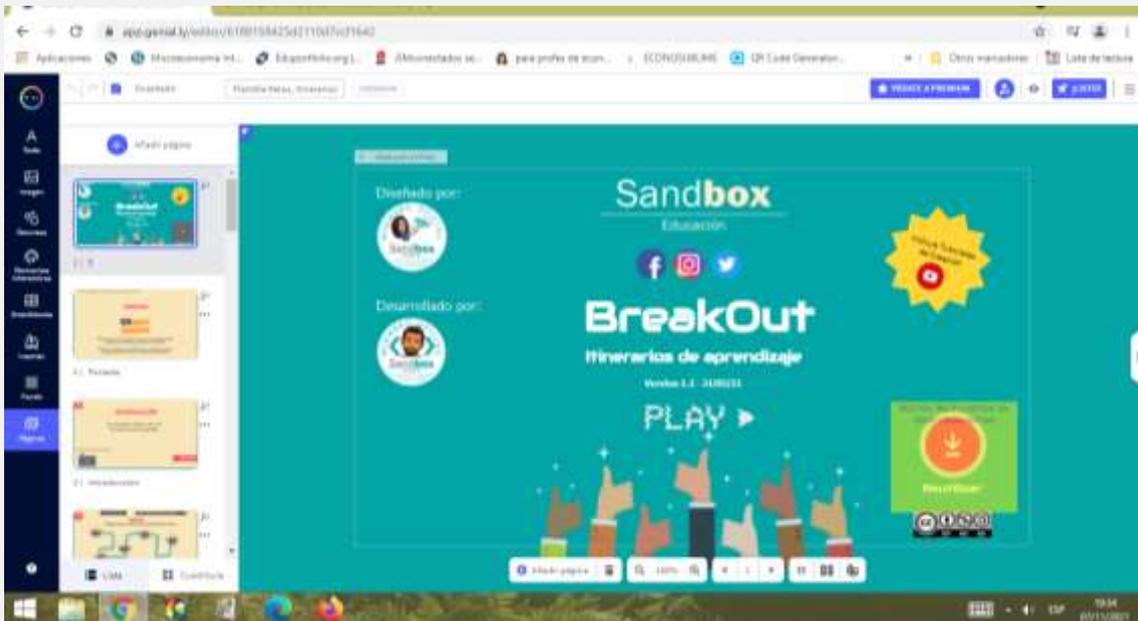
Seguidamente, descargaremos la plantilla de itinerario de aprendizaje que utilizaremos.

La siguiente página nos posibilita reutilizar esta plantilla.

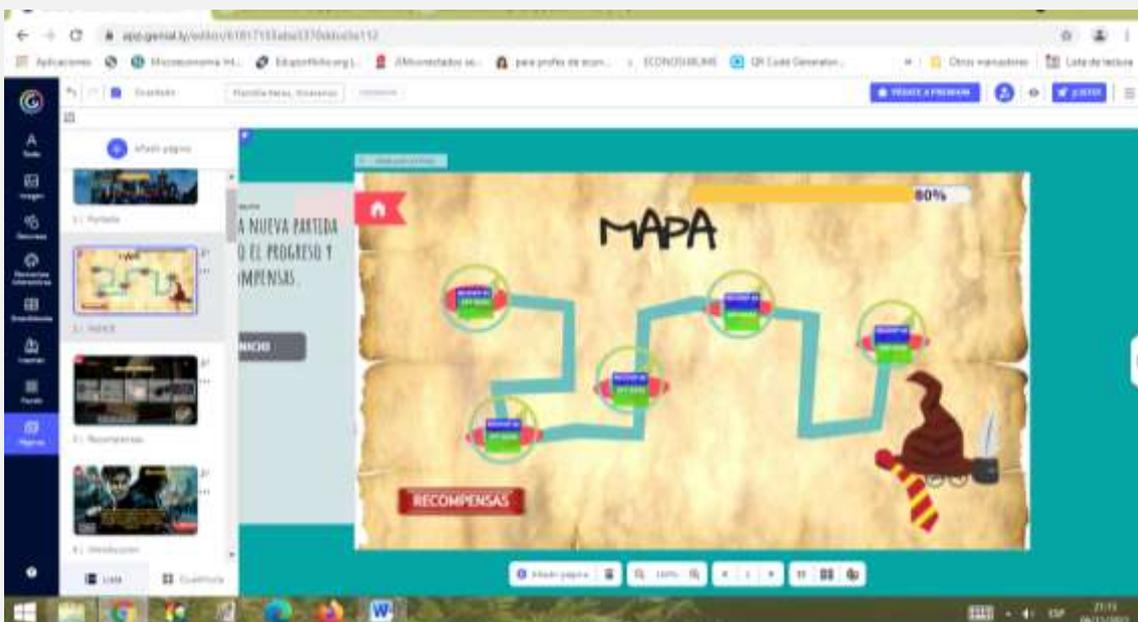
<https://sandboxeducacion.es/plantillas-automatizadas>
<https://sandboxeducacion.es/plantillas-automatizadas>



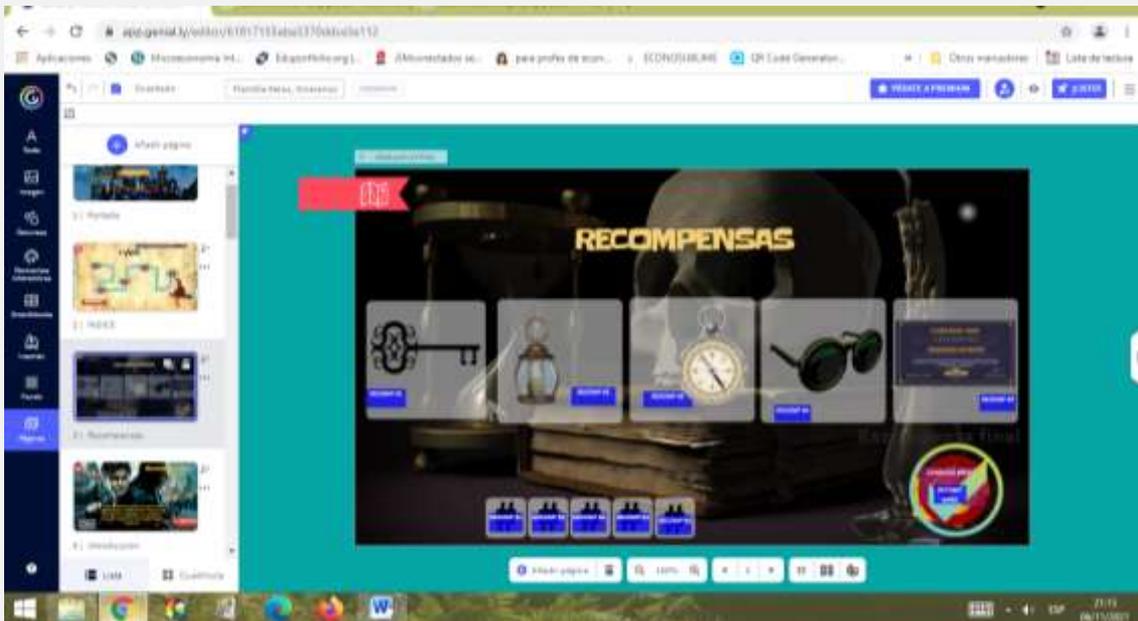
Ya tenemos la plantilla en nuestras creaciones de genially y procederemos a adaptarla a nuestra actividad.



1º Accederemos al mapa (itinerario de aprendizaje) para modificarlo a nuestra propuesta, poniéndolo visualmente atractivo para el alumnado. Esta será la ruta de viaje de nuestro alumnado.



2º.- Creamos las recompensas adaptadas a nuestro objetivo. Para ello utilizaremos principalmente las imágenes de <https://pixabay.com/es/>



3º.- Hacemos una introducción que capte el interés de nuestros protagonistas, nuestro alumnado.

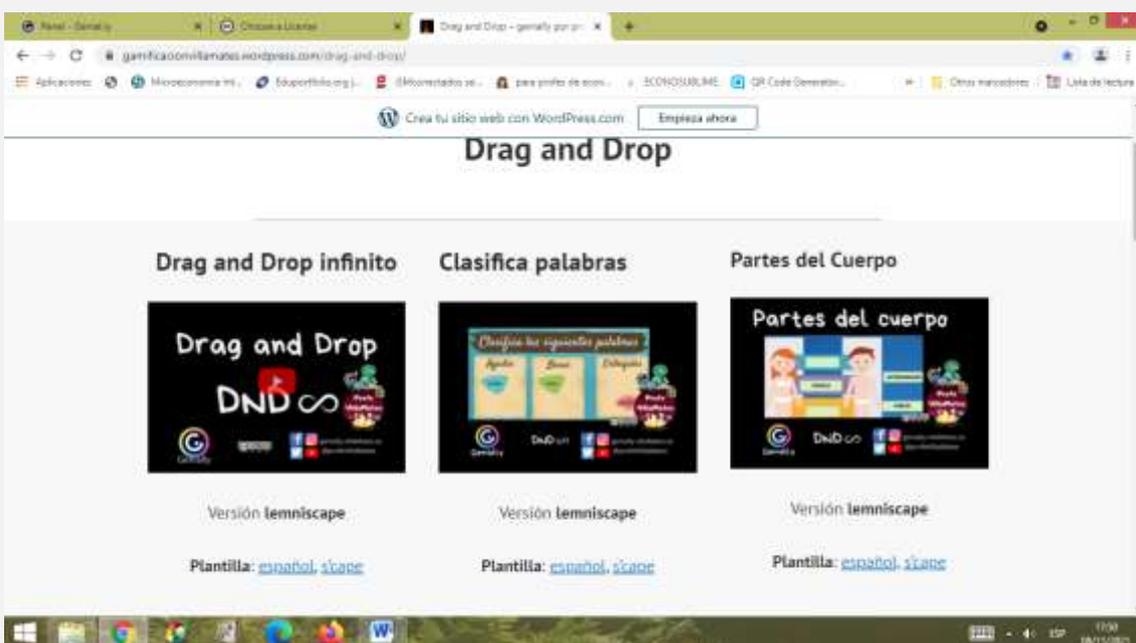


4º.- Comenzamos a recrear los retos, primero con una introducción y segundo con la prueba a realizar...



Esta primera prueba tiene como base una aplicación reutilizable de Drag and Drop, disponible en el siguiente enlace:

<https://gamificacionvillamates.wordpress.com/drag-and-drop/>



Utilizaremos la plantilla y la retroalimentación de las respuestas, correcta o incorrecta, a través de los gifs que ofrece genialy

En el desplegable, imagen, gif.

Los fondos, también serán modificados, a través del desplegable, fondos y seleccionaremos aquella imagen que más se adapta a nuestro contenido.

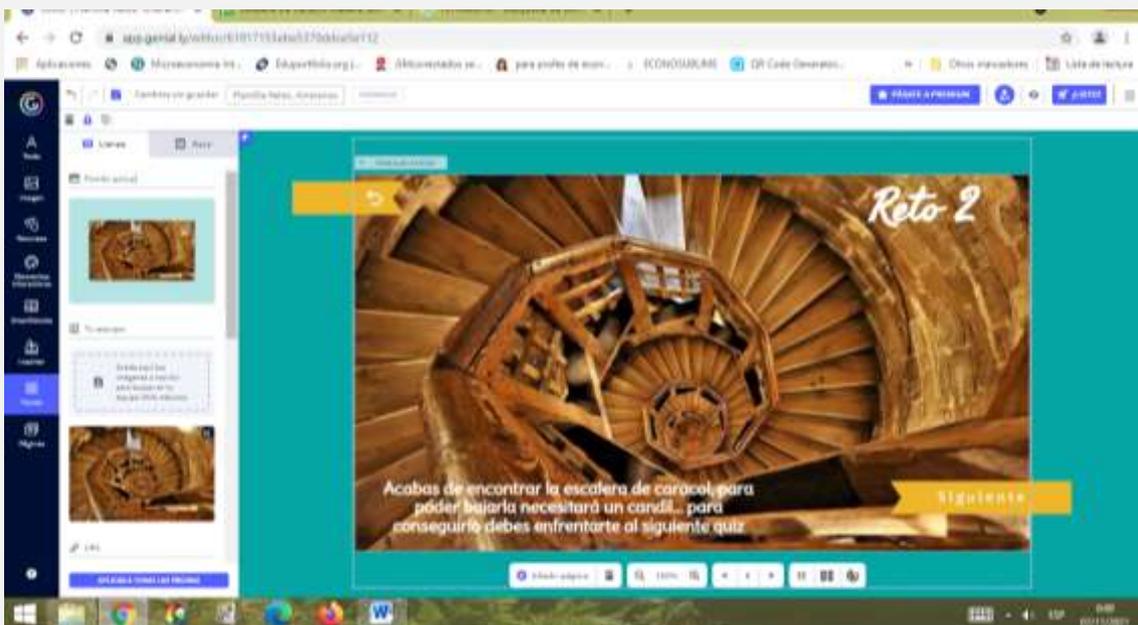
En esta prueba agruparemos las figuras con sus respectivos nombres y permitiremos que el alumno arrastre el nombre a la figura.



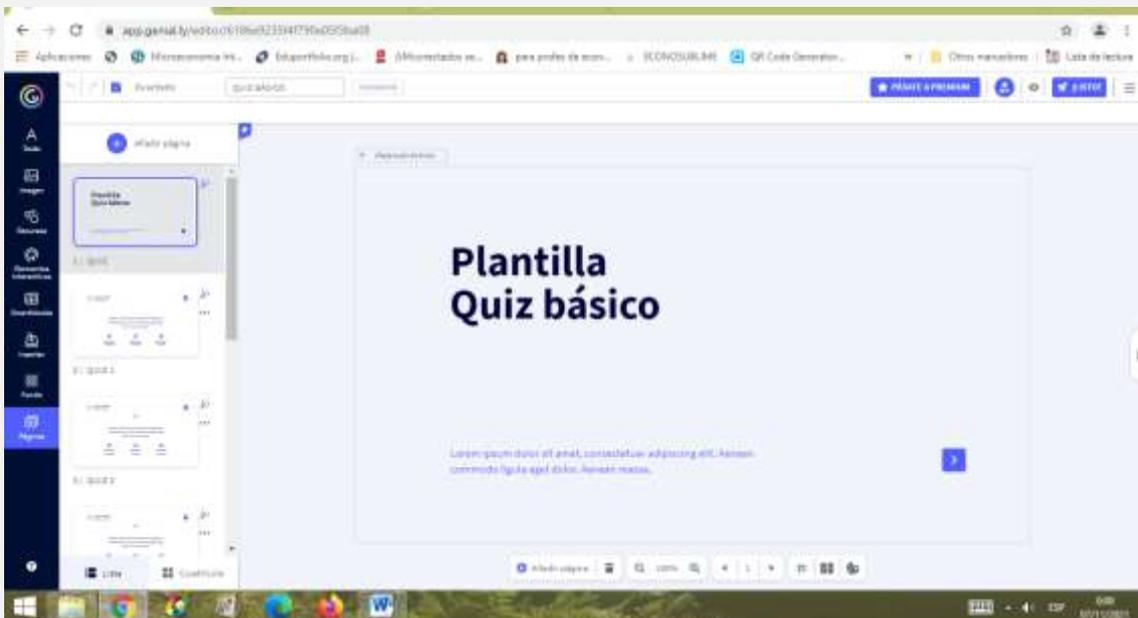
5°.- Reto nº2.

Crearemos un nuevo reto, con una introducción previa a la prueba.

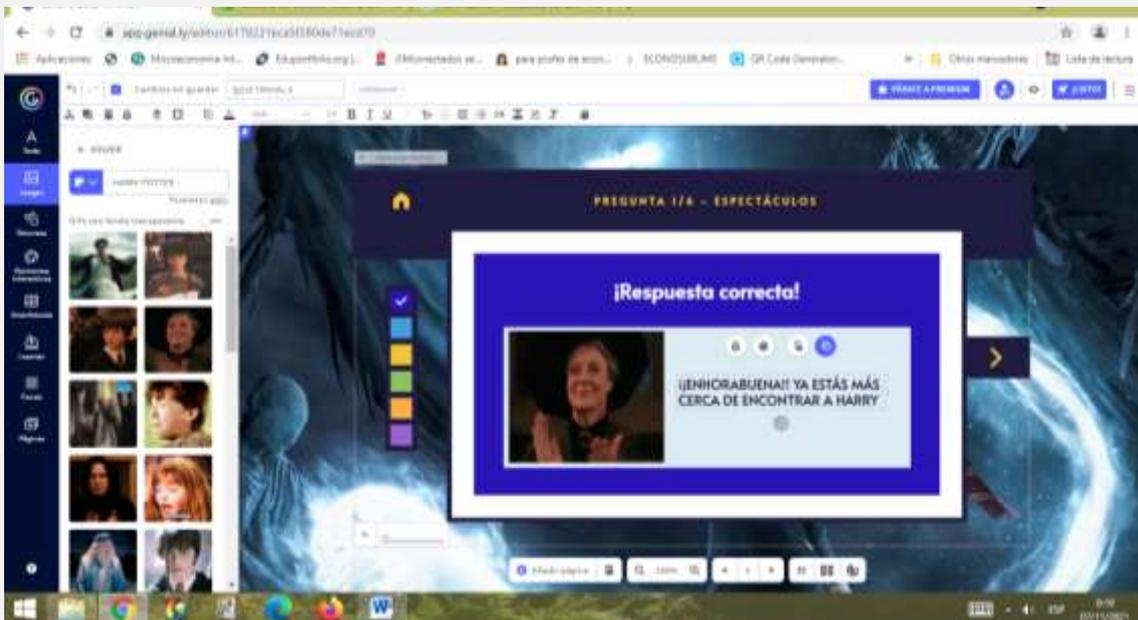
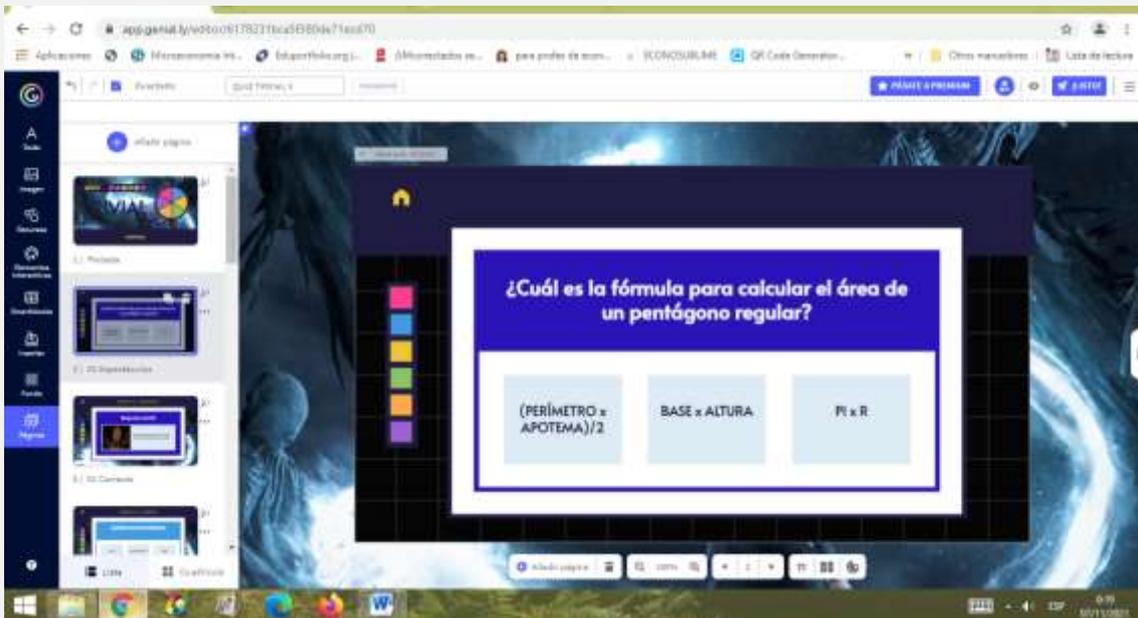
Modificaremos el fondo de nuevo.

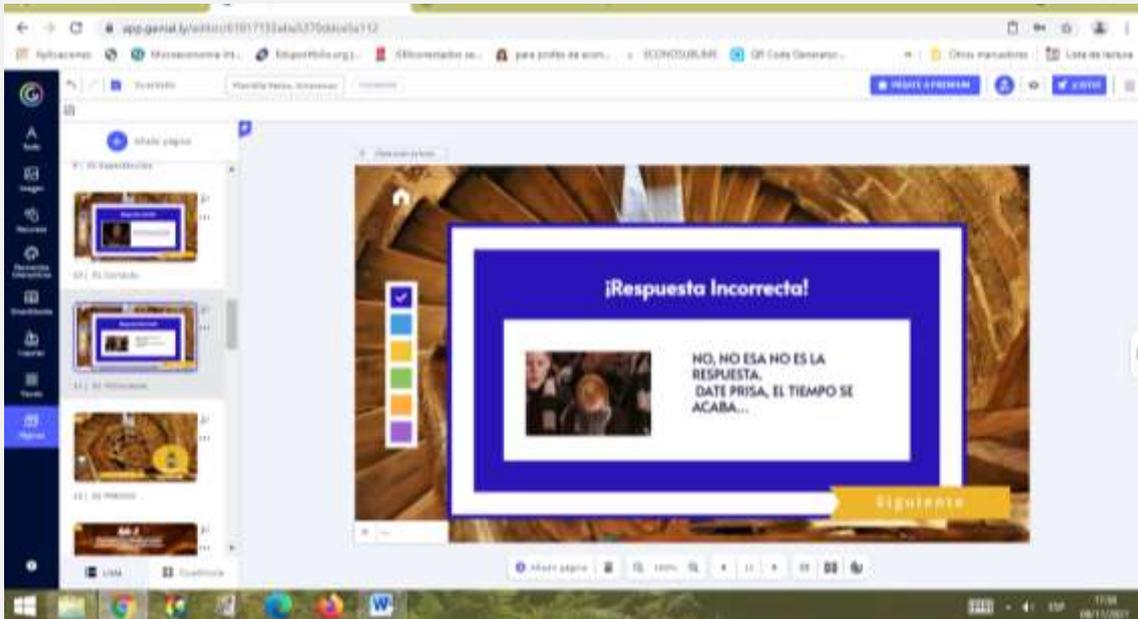


Esta plantilla pertenece a genially, opción juegos, quiz, trivial. La descargaremos y la reutilizaremos.

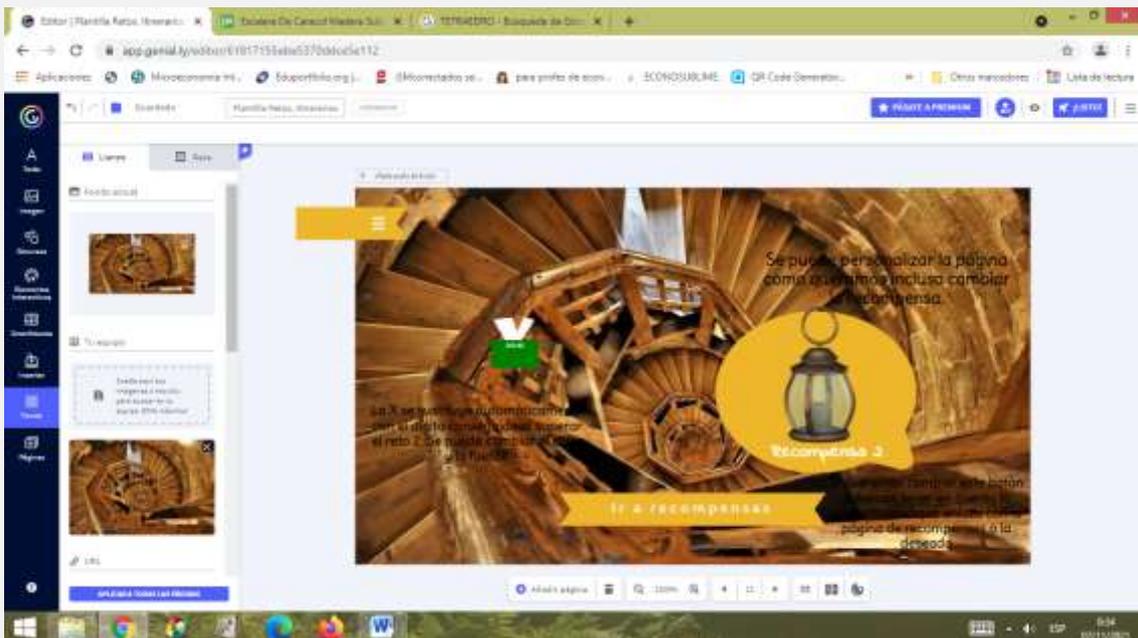


Introduciremos nuestras preguntas y respuestas, asociando la respuesta correcta o incorrecta a un feedback temático.





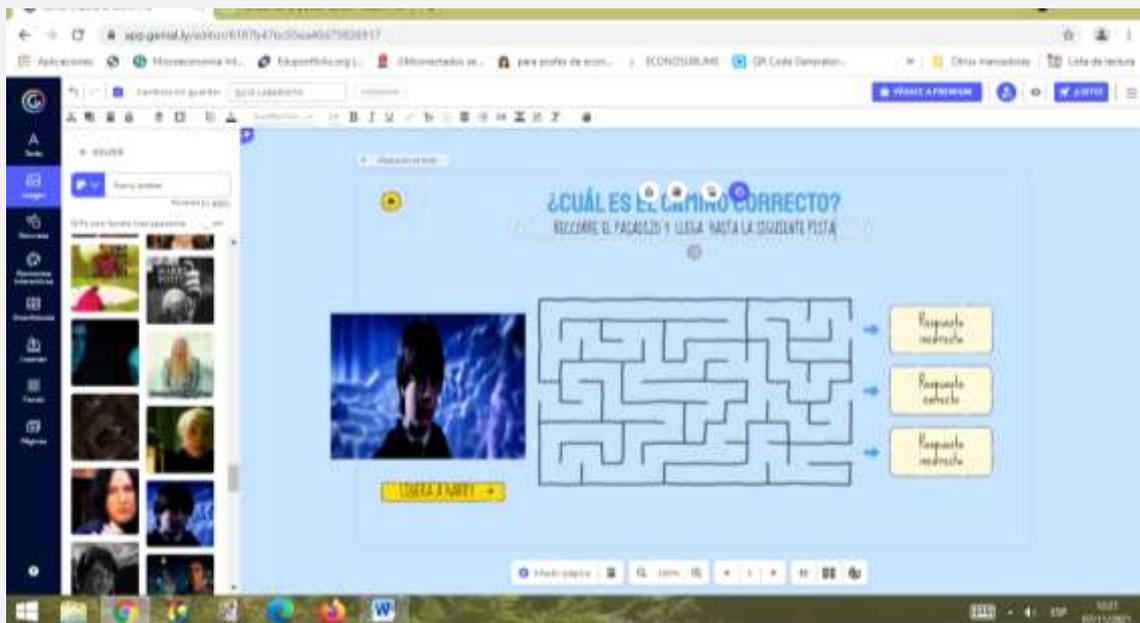
Una vez resuelta la prueba, el alumno podrá acceder a la recompensa y ver el dígito de su código secreto que necesitará al final de la actividad.



6º.-Reto 3.

Esta plantilla pertenece a genially, opción juegos, quiz, laberinto. La descargaremos y la reutilizaremos. Aparecerá en nuestras creaciones y utilizaremos solo aquellas páginas que sean de nuestro interés.

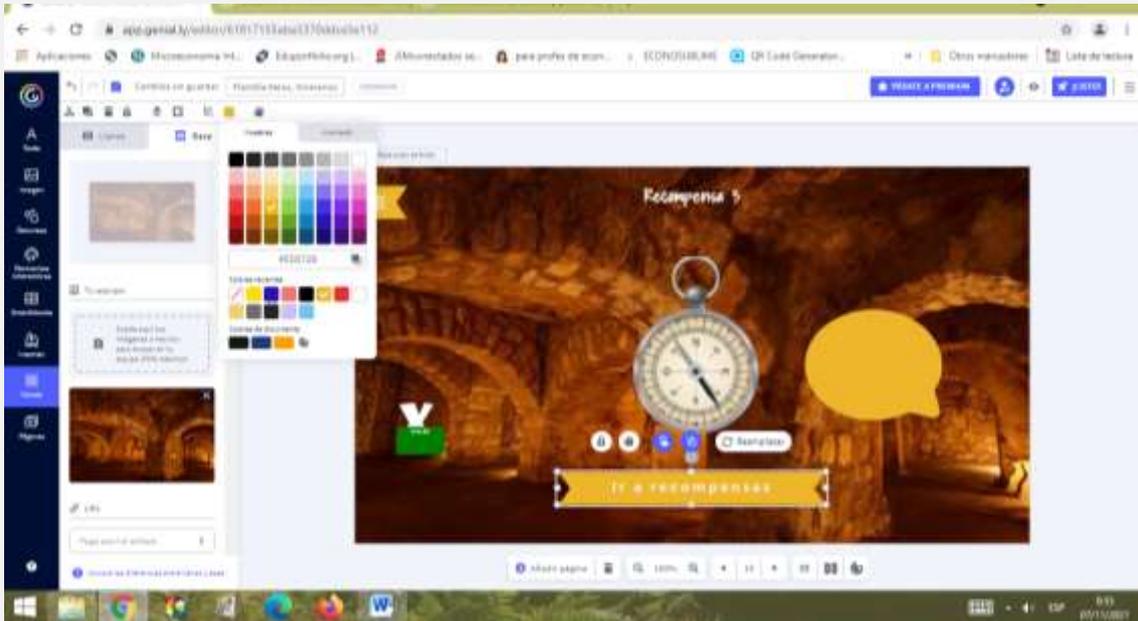
Volviendo a lanzar una pregunta con tres alternativas posibles que se asocian a 3 trayectos distintos. También, procedemos a personalizar el feedback de las respuestas.





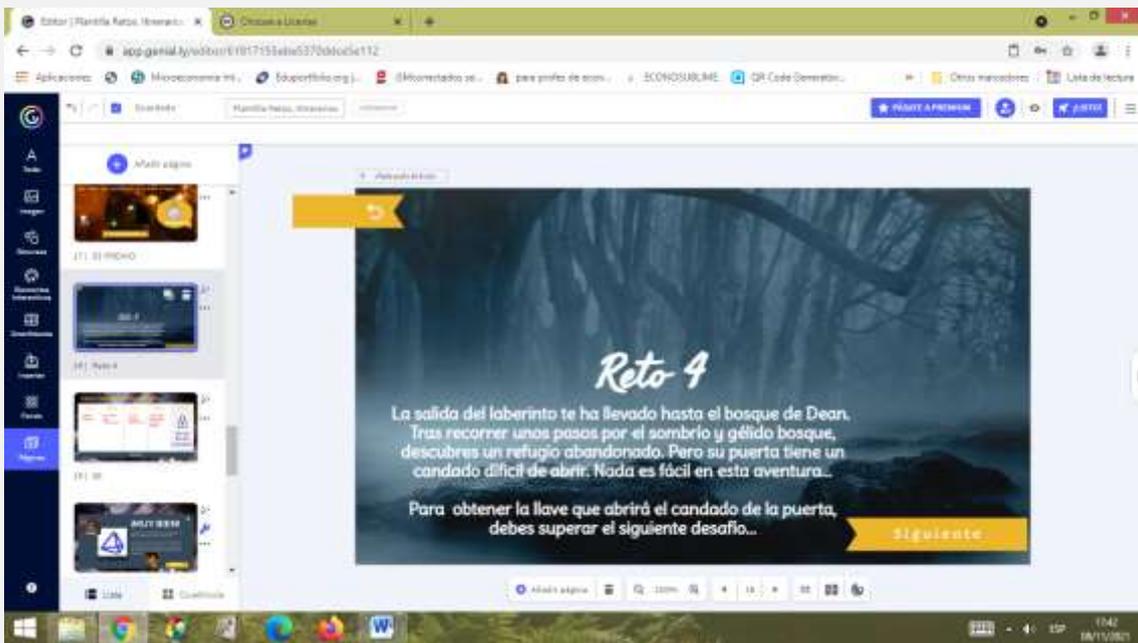
Posteriormente, después de adaptar las páginas, las insertaremos en nuestro trabajo.

La respuesta correcta nos lleva a la siguiente recompensa y nuevo dígito de nuestro código secreto.

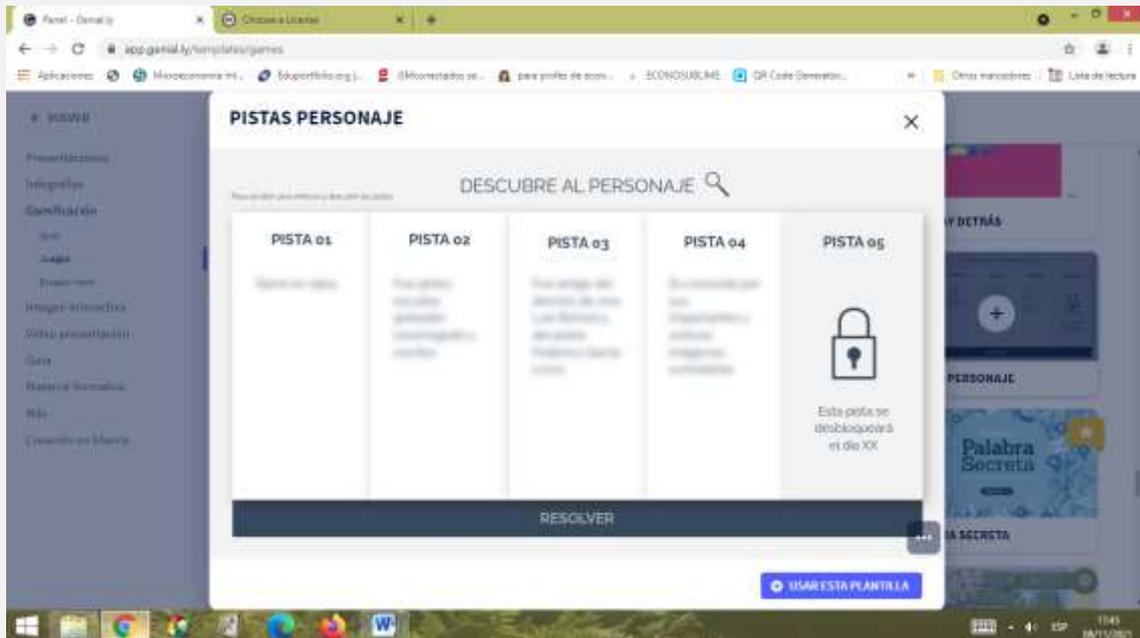


7º.- Reto nº4.

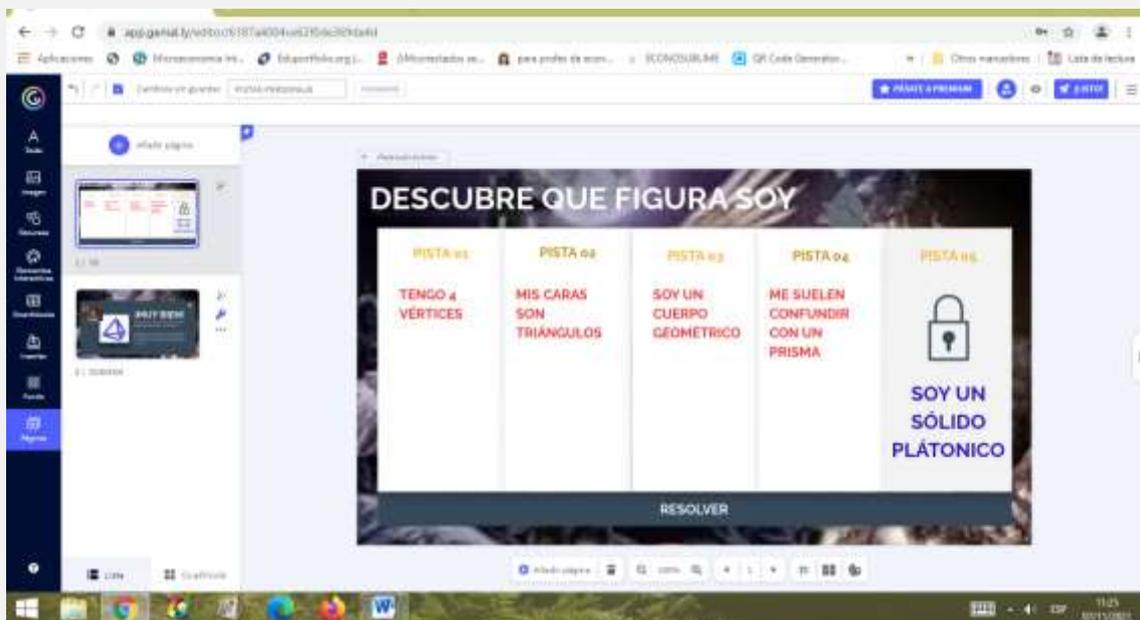
Volvemos a contextualizar el reto y lanzamos la siguiente prueba.



Esta plantilla pertenece a genially, opción juegos, quiz, pistas de personaje. La descargaremos y la reutilizaremos.



Insertaremos las páginas adaptadas a nuestra creación.



Y volveremos a readaptar nuestra retroalimentación en las respuestas.

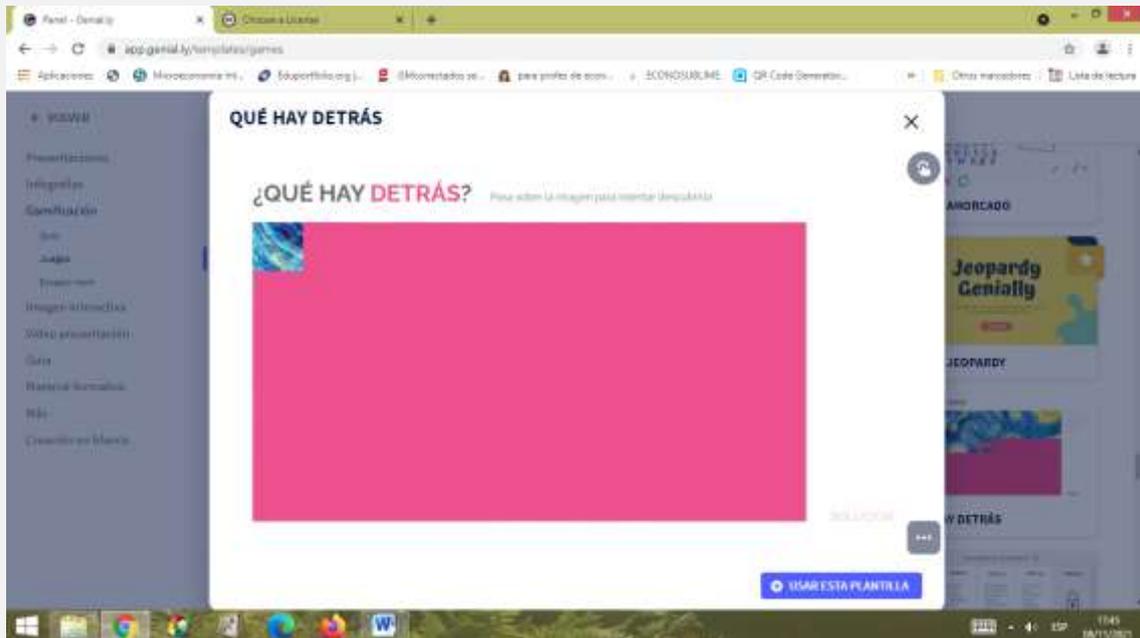


8º.- Reto nº5.

Contextualizamos la prueba y procedemos a lanzarla.

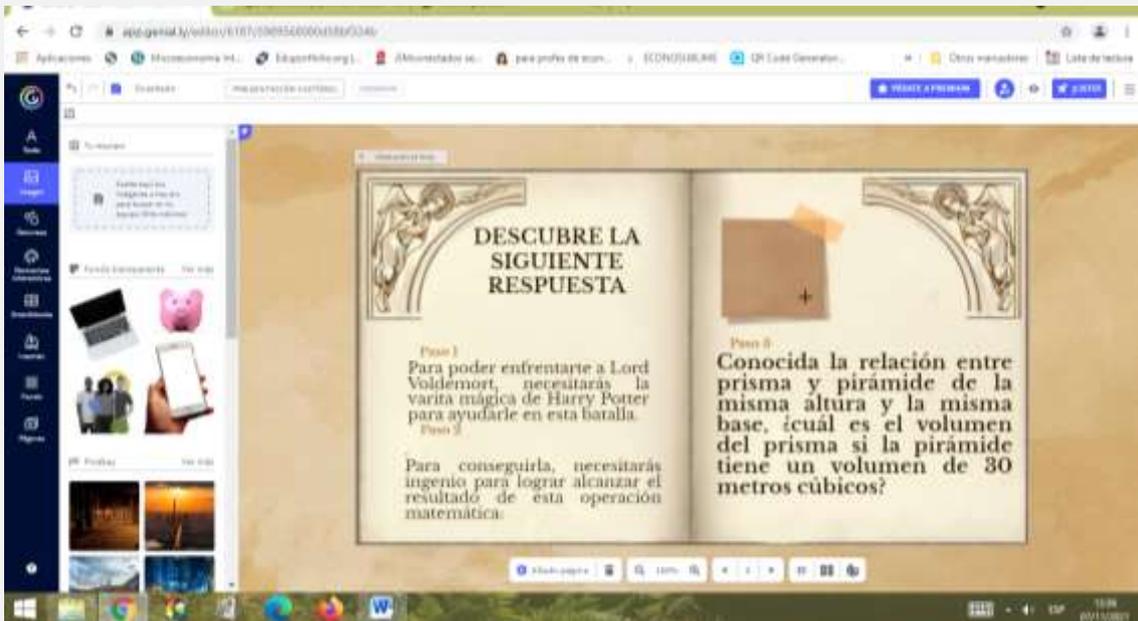


Esta plantilla pertenece a genially, opción juegos, quiz, qué hay detrás. La descargaremos y la reutilizaremos.

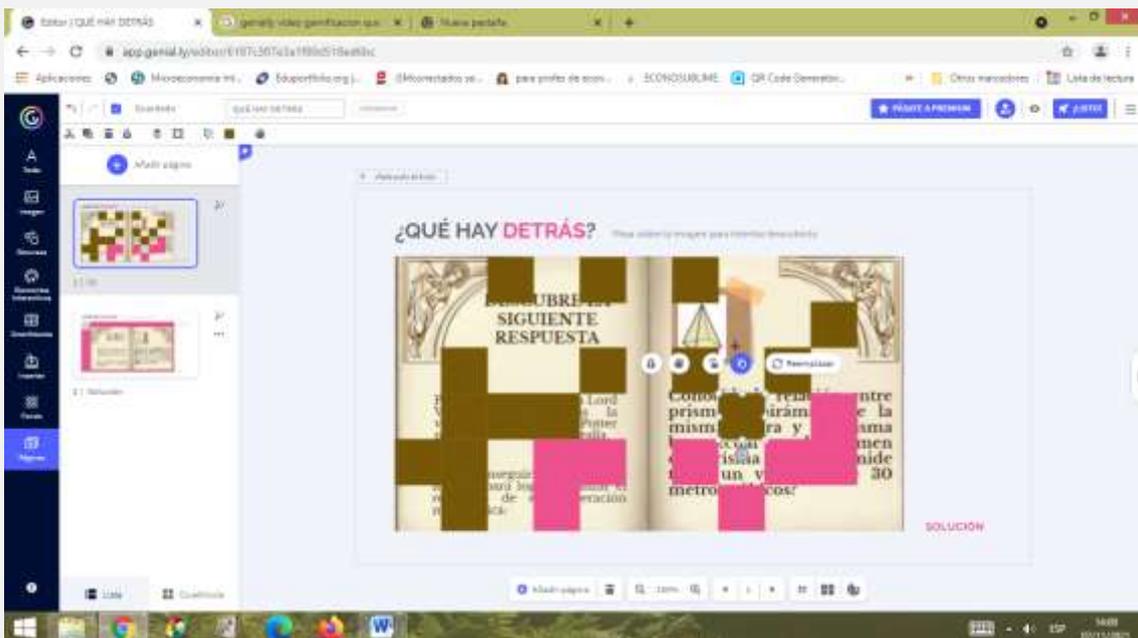


Introduciremos una imagen, creada anteriormente con las presentaciones de fondo de genially.

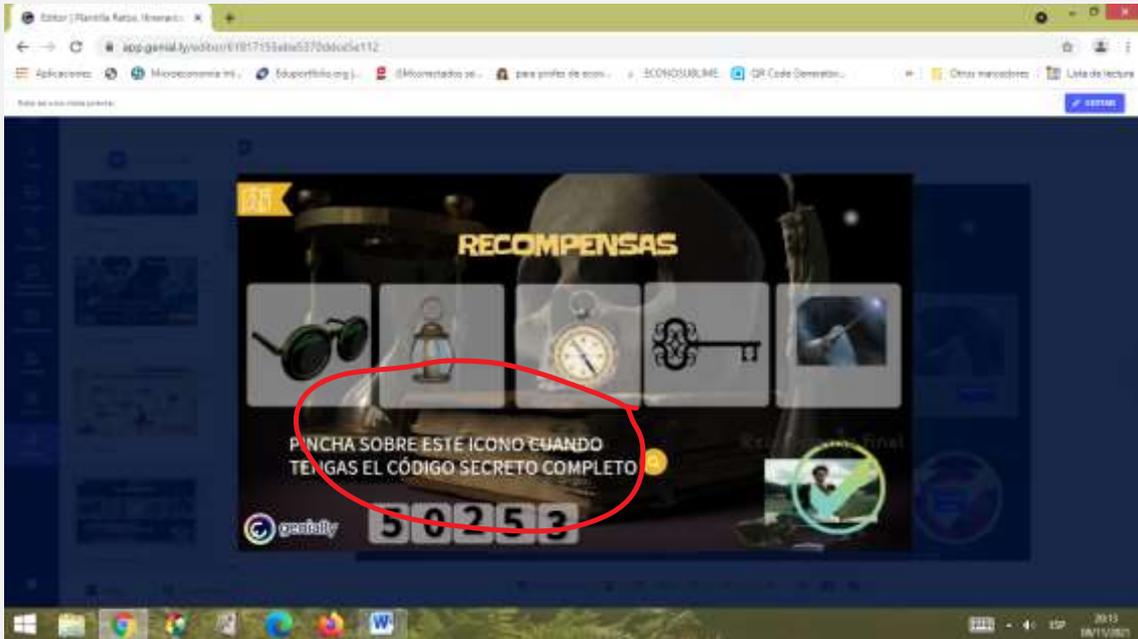




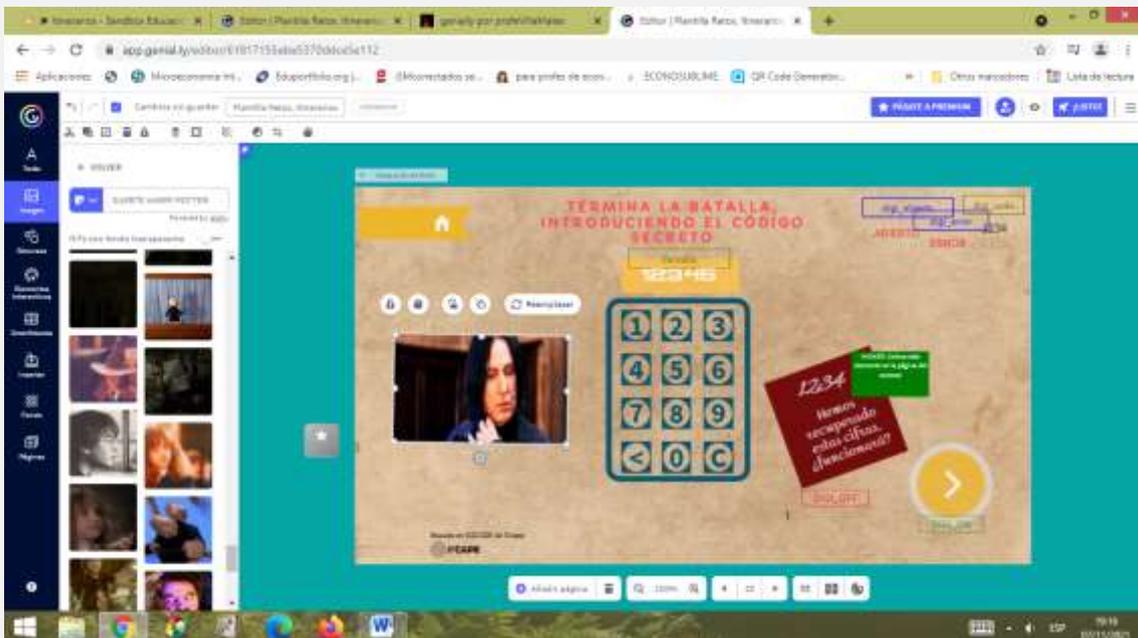
Y procederemos a ocultar algunos fragmentos de la imagen para que el alumno interactúe, buscando la pregunta y procediendo a pensar la respuesta. Esta respuesta es necesaria puesto que es la contraseña para acceder a la siguiente página.



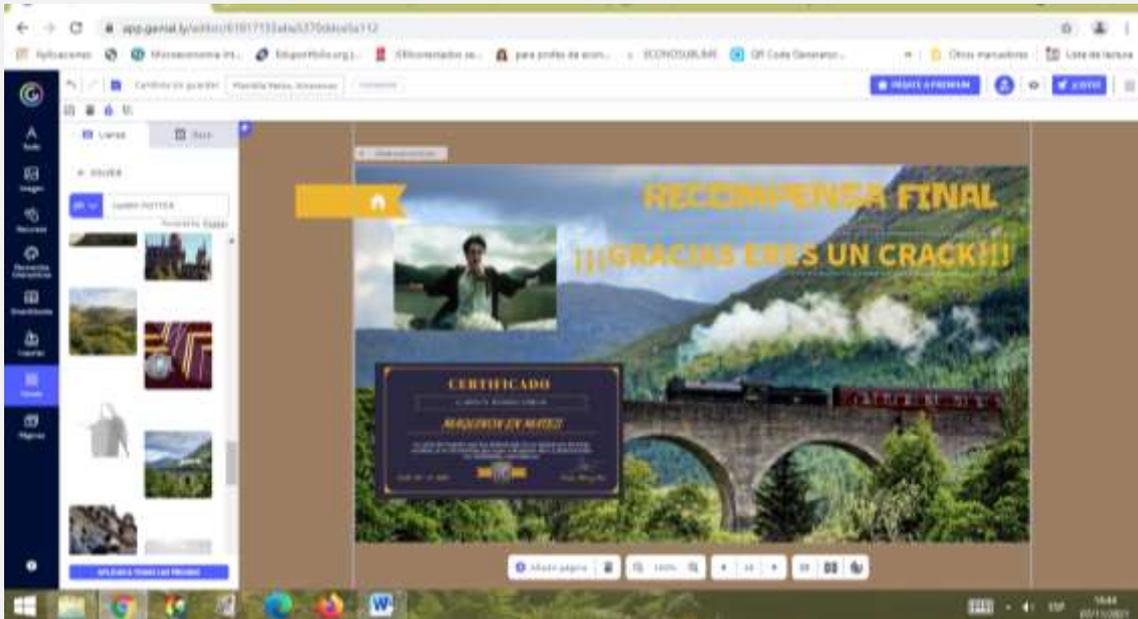
9°.- Por último, el alumno deberá introducir el código secreto completado.



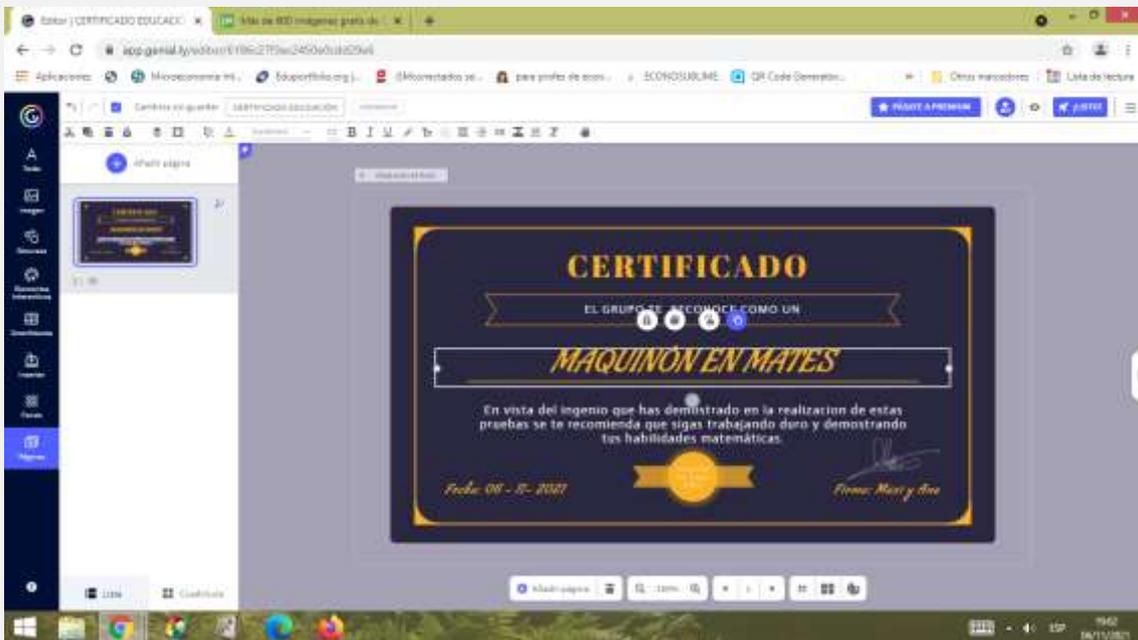
En la siguiente página, para optar al certificado de la actividad.



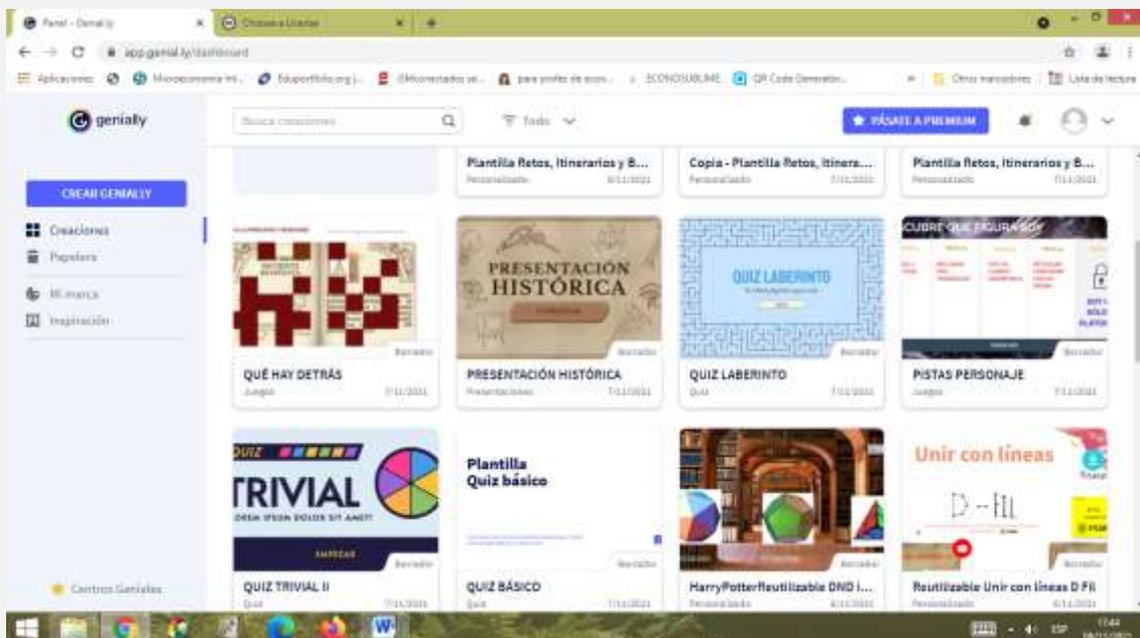
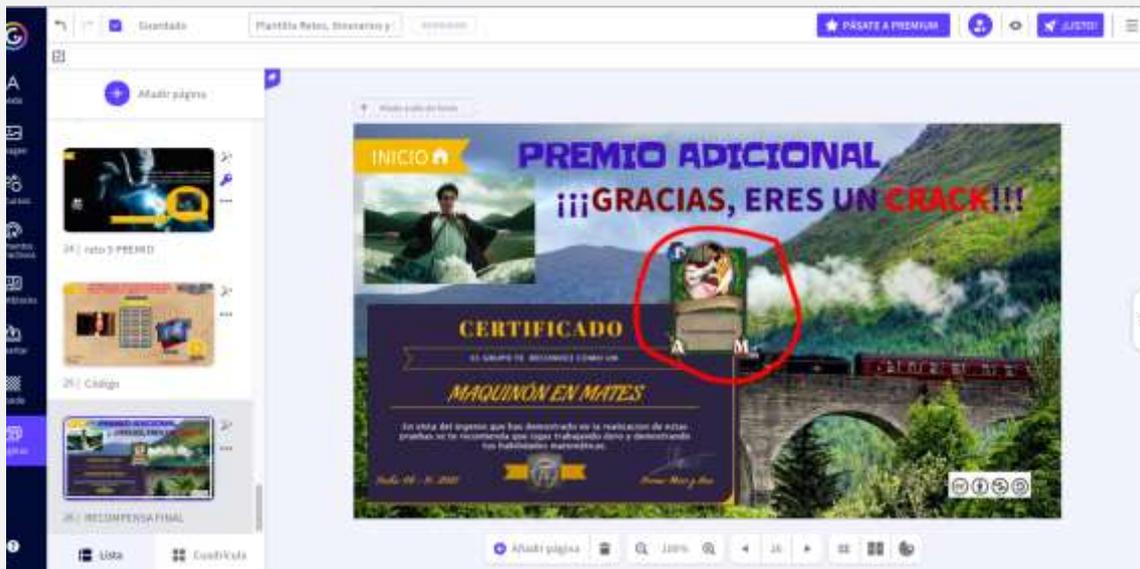
Esta es la última diapositiva, la recompensa final a la que el alumno accederá tras superar los distintos desafíos propuestos.



El certificado también pertenece a una plantilla de genially.



Además se ha añadido el detalle de una carta para enganchar al alumnado para futuras partidas. Realizada con www.hearthcards.net



Por último, para compartir nuestro trabajo accederemos a:

<https://creativecommons.org/choose/>

creativecommons.org/licenses/

Aplicaciones Microeconomia 14... Edgortobio.org... ¡Montador de... para profes de econ... ECONOMIA... QR Code Generator... Otros materiales Lista de tareas

creative commons Comparta su trabajo Use & remezcle What We do Blog

¿Quiere permitir que se compartan las adaptaciones de su obra?

Sus selecciones en este cuadro actualizarán el resto de cuadros de la página.

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

CC BY NC SA

Esta no es una licencia de Cultura Libre *

Windows Taskbar: 10:57 08/11/2021