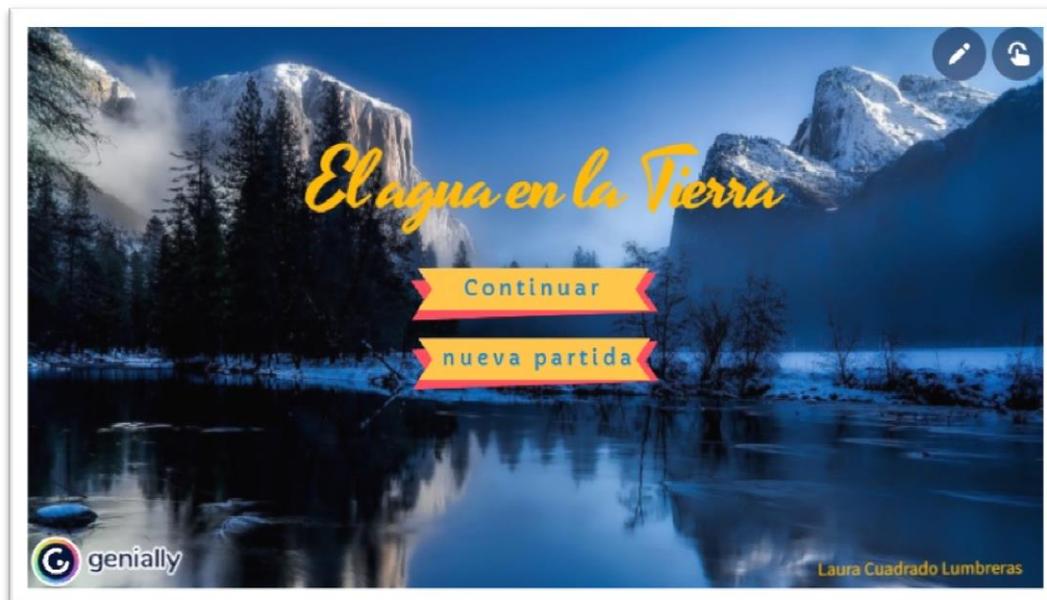


CURSO

"JUEGOS DIDÁCTICOS Y PRESENTACIONES INTERACTIVAS"



1- Finalidad del Genially.

El Genially elaborado trata sobre el tema del Ciclo del agua del área de Ciencias Sociales. Está destinado para alumnos de 3º de Educación Primaria.

Con esta actividad se pretende que el alumno repase los conceptos aprendidos durante del tema y sean conscientes de su nivel de adquisición.

2- Descripción del desarrollo.

En primer lugar, accedemos a una plantilla elaborada a través de esta página:

<https://sandboxeducacion.es/>

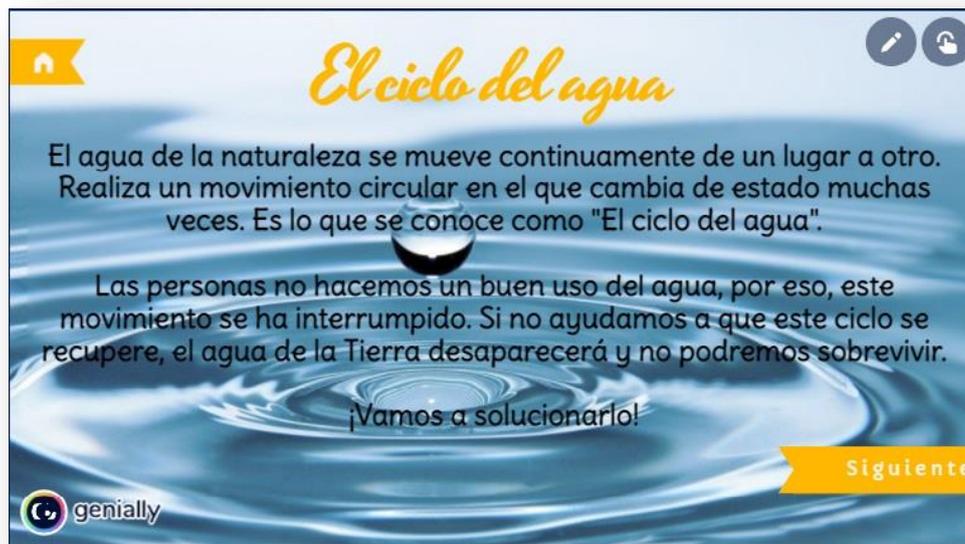
Accederemos clicando en Genially - itinerarios (ver foto) y después seleccionamos "ver plantilla".



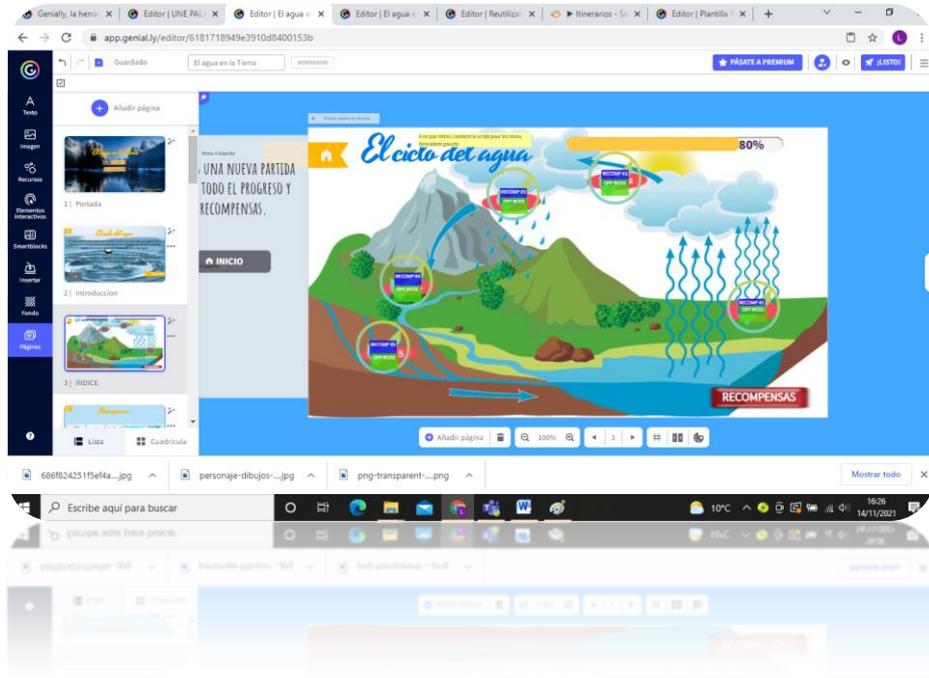
Damos al botón "reutilizar" y se nos abrirá la plantilla en nuestro genially.



Ya podemos empezar a modificarlo. Después de la portada (página 1) hacemos una introducción explicando de qué va a tratar la actividad. El fondo de la imagen lo encontramos en Genially - fondos - pixabay "agua".



Tras esta explicación, llegamos al mapa (itinerario de aprendizaje) que nos muestra los retos, en este caso cinco, que tendrán que ir superando para llegar a la recompensa final. Lo adaptamos acorde a nuestro tema. El fondo es una imagen de google:



Una vez establecido el mapa, creamos las recompensas que conseguirán al superar cada reto. Estas recompensas tienen que ver con cada una de las fases del ciclo del agua. El fondo lo encontramos en genially en colores básicos y las imágenes en el apartado de pixabay o en google.



RETO 1

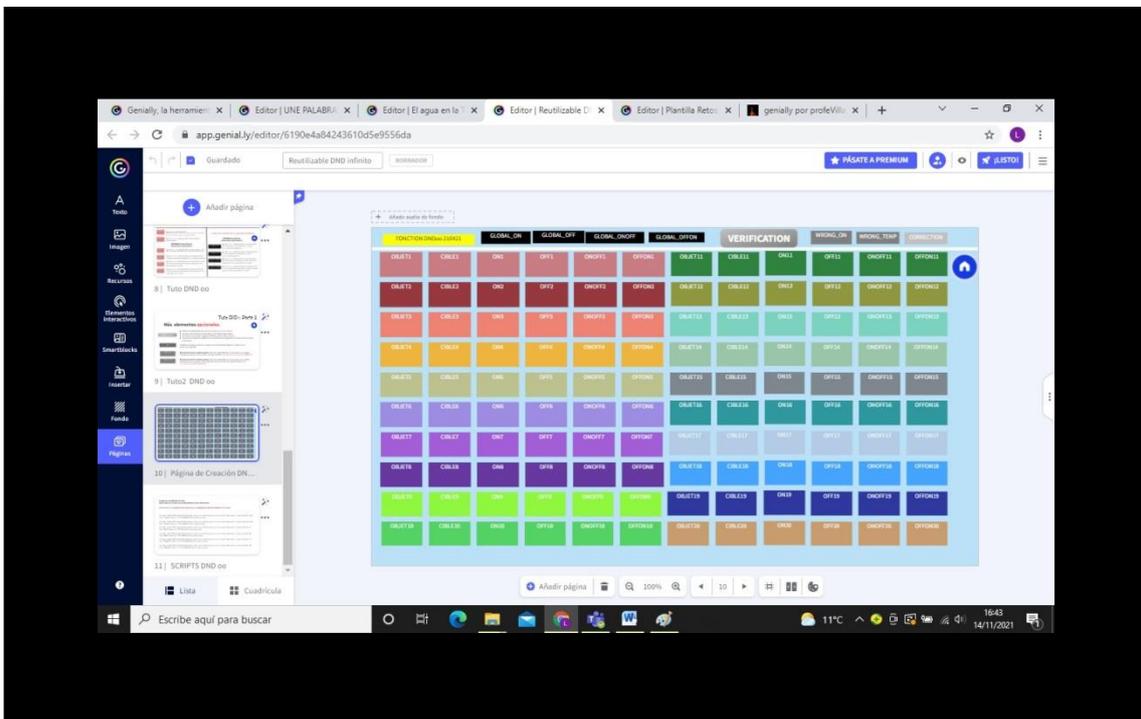
Para realizar este reto, he utilizado la plantilla reutilizable encontrada en el siguiente enlace:

<https://gamificacionvillamates.wordpress.com/>

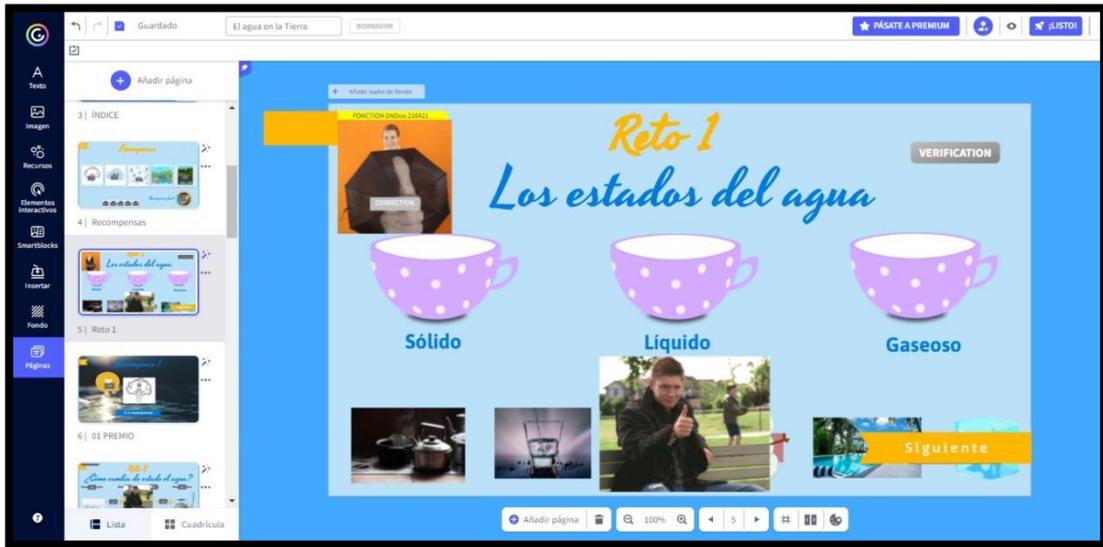
Buscamos secciones especiales y clicamos en "Drag and Drop".



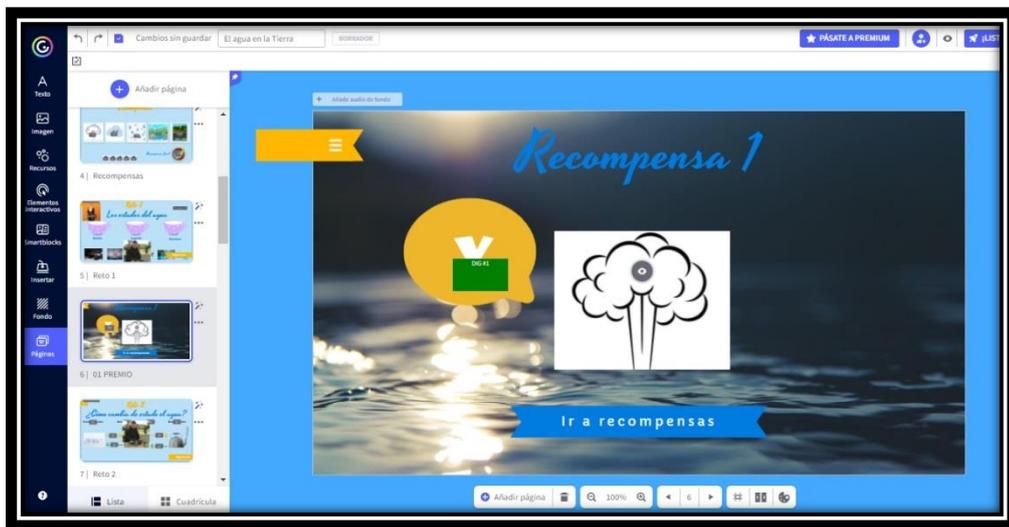
En la plantilla encontramos un listado de códigos y un tutorial redactado que nos permitirá saber utilizar dichos códigos para meter interacción en nuestra diapositiva.



Una vez vista su elaboración, voy a explicar en qué consiste este reto. Los alumnos tendrán que arrastrar cada objeto a la taza correspondiente según sea su estado (sólido, líquido o gaseoso). Tienen que dar al botón "verification" para comprobar las respuestas. Si aciertan todas, sale un gif dando feedback positivo. Si por el contrario fallan, sale un gif dando feedback negativo y los objetos que están mal colocados, vuelven a su lugar inicial para volver a intentarlo.



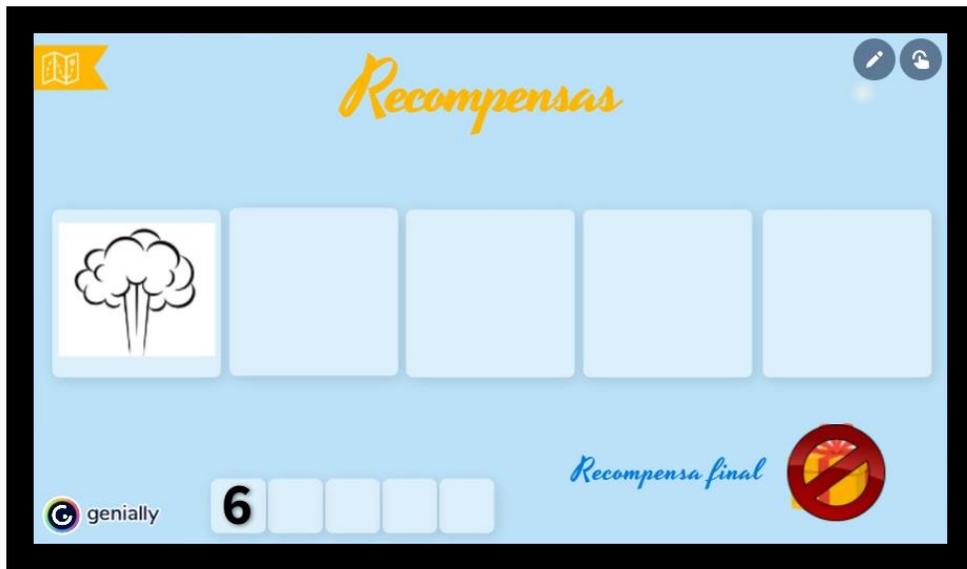
Cuando lo consiguen, pulsando el botón siguiente accederán a la recompensa:



La recompensa tiene un elemento interactivo que explica la fase correspondiente del ciclo del agua. El código aparece automáticamente.



Si clican en "Ir a recompensas" accederán a una pantalla que les irá mostrando las recompensas que llevan conseguidas y los códigos que van consiguiendo.



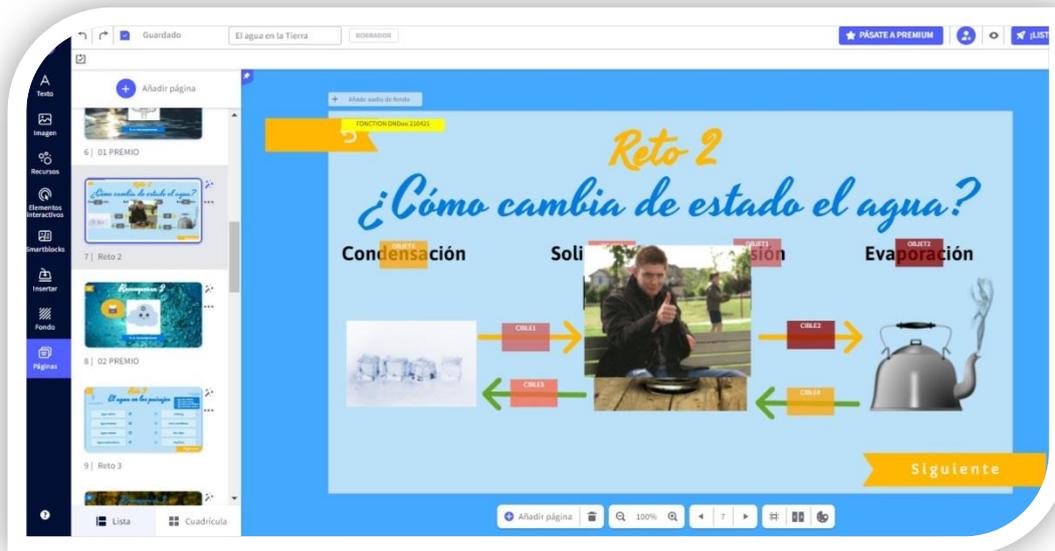
Si pinchan en la esquina superior izquierda (mapa) accederán al mapa inicial que les mostrará su progreso y podrán acceder a los siguientes retos:



RETO 2

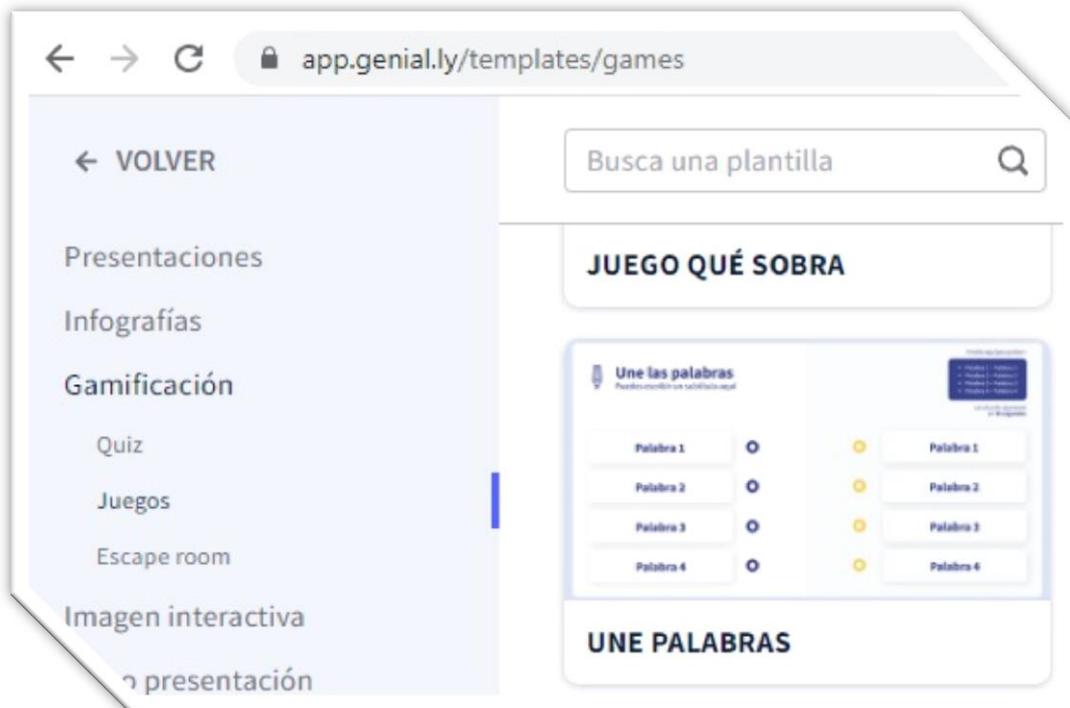
Elaboración de la actividad basándome en la plantilla de la actividad anterior (Drag and Drop). La diferencia es que esta vez solo hay feedback positivo, por lo que los alumnos no podrán pasar a la siguiente actividad hasta que aparezca el gif positivo.

En esta actividad deberán arrastrar los nombres al proceso de cambio correcto.

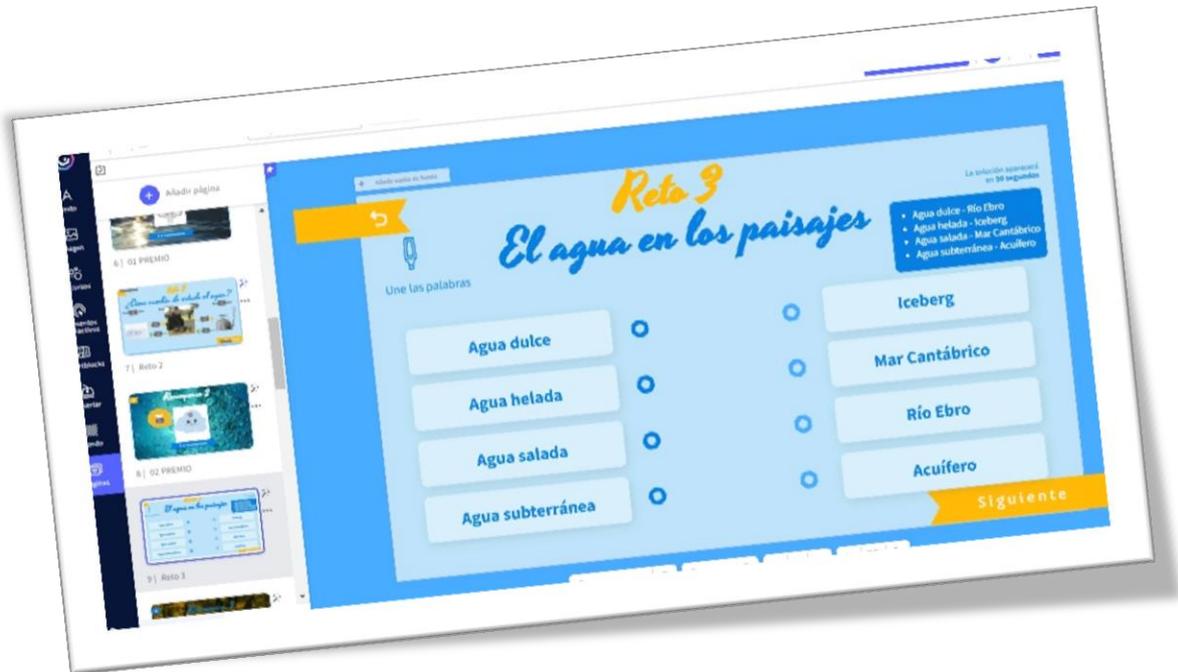


RETO 3

Para este reto he utilizado una plantilla de genially. Accederemos a "crear genially" - gamificación - juegos y elegiremos la plantilla "Une las palabras".

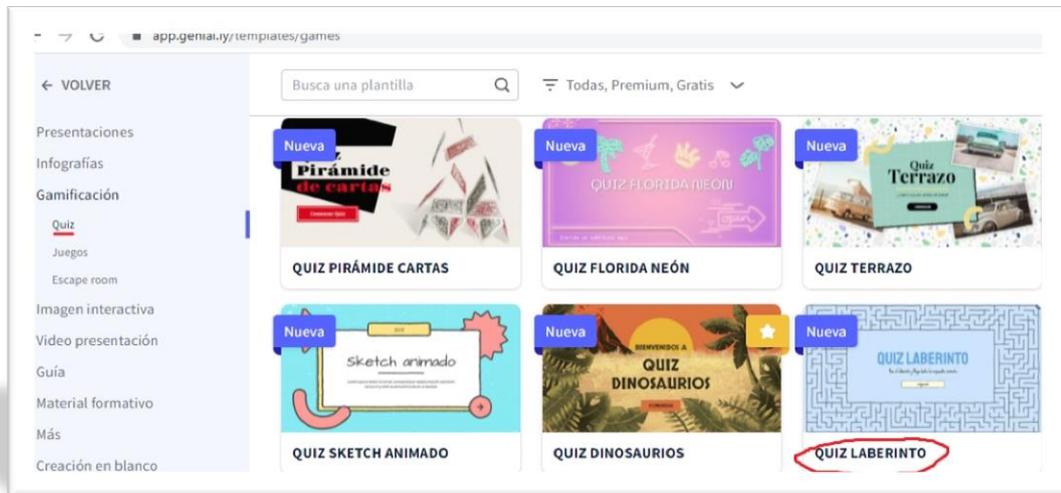


Como el nombre indica, tendrán que unir las palabras de dos columnas. En este caso, lo tendrán que hacer antes de 30 segundos, pues llegado a ese tiempo, aparecerán las respuestas para poder hacer una autocorrección.



RETO 4

Para crear este reto he utilizado otra plantilla de genially. En este caso hay que dar a "crear genially" - gamificación - quizz y elegiremos la plantilla "Quiz laberinto".



Tendrán que seguir el laberinto hasta llegar al consejo adecuado. Además, en esta diapositiva pueden pintar el camino al disponer de la opción de lápiz. En este caso, solo podrán obtener la recompensa si pulsan en la respuesta correcta.



De lo contrario, les llevará a una página de error que los hará volver a intentarlo.

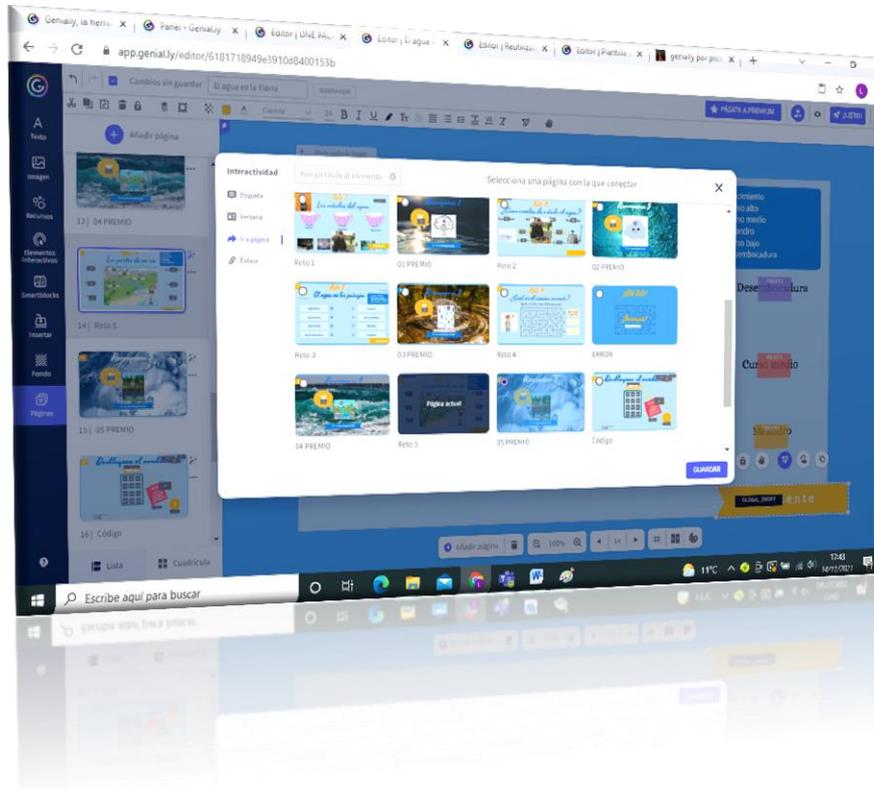


RETO 5

Para esta diapositiva, hemos utilizado los códigos de Drag and Drop. Los alumnos tendrán que colocar las partes de un río.



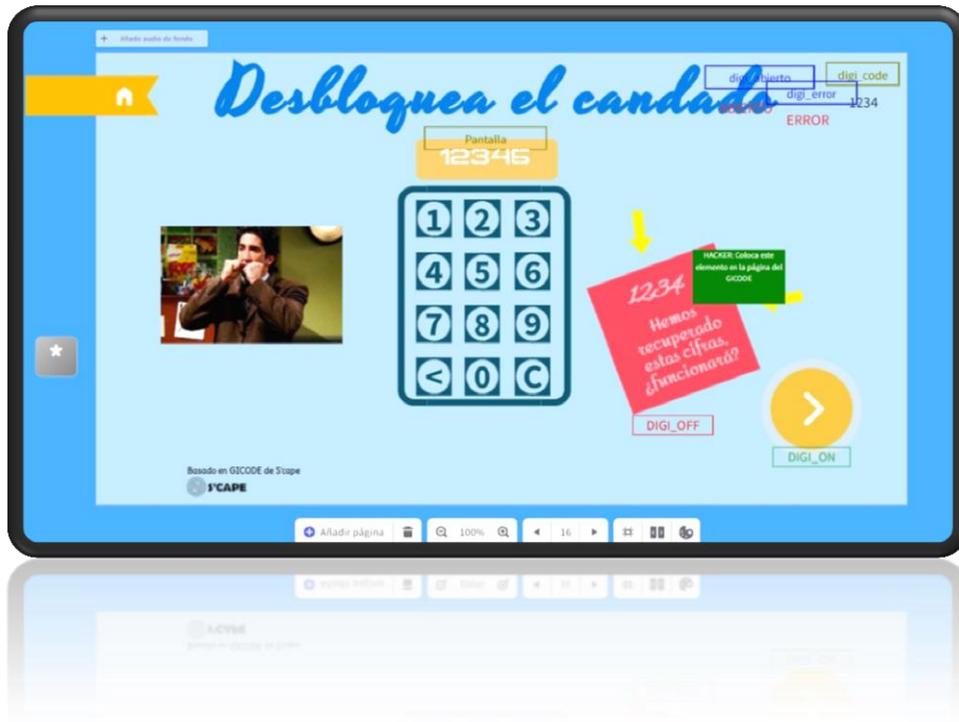
Además, como ya habíamos hecho con alguna diapositiva anterior, no podrán pasar a la siguiente página hasta que la completen correctamente. Para ello, he seleccionado que el botón "siguiente" aparezca solo en caso de estar todo correcto. No obstante, al igual que en el reto 3, las soluciones aparecerán a los 30 segundos.



Al conseguir la 5ª recompensa, tendrán que clicar en "Ir a recompensas". Llegarán a la pantalla de todas las recompensas donde aparece el código que han conseguido y donde podrán acceder a la recompensa final.

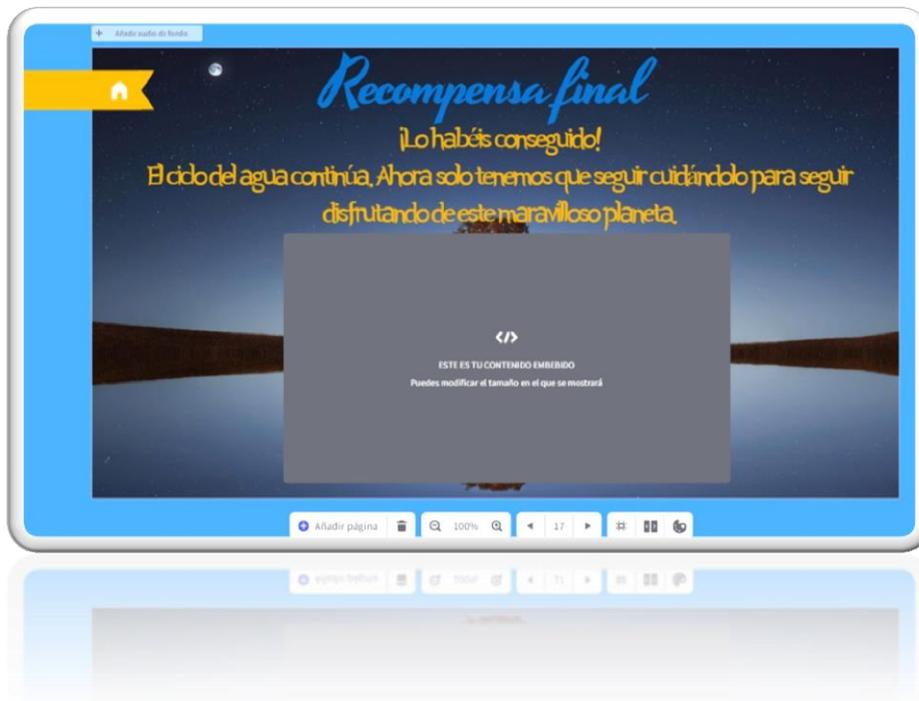


Pincharán en el regalo y llegarán a una pantalla donde tendrán que meter el número conseguido:



RECOMPENSA FINAL

Vídeo explicativo del ciclo del agua.



3- Licencia.

creativecommons.org/choose/?lang=es_ES

Características de la licencia

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

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

Sí No Sí, mientras se comparta de la misma manera

¿Quiere permitir usos comerciales de su obra?

Sí No

Licencia seleccionada

Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional

CC BY NC SA

Esta no es una licencia de Cultura Libre.