



PROPUESTA DIDÁCTICA

Curso Juegos Didácticos y Presentaciones Interactivas



GRACIA PATRICIA PINTADO BARBERO
CEIP VALLE DE LOSA 21/22

Índice

¿Dónde localizar la plantilla con los códigos?	Pág. 2
Primeros comienzos de genial.ly	Pág. 5
Mapa y temática de la propuesta	Pág. 6
Animaciones en las diapositivas	Pág. 8
Interactividad entre páginas	Pág. 10
Incluir códigos	Pág. 13
Otros elementos interactivos	Pág. 17
Introducir audios	Pág. 21
Introducir contraseña en diapositivas	Pág. 22
Esconder objetos	Pág. 23
Añadir un vínculo externo: Powerpoint	Pág. 24
Dibujar en las diapositivas	Pág. 26
Introducir vídeo	Pág. 26
Hacer la presentación en modo Microsite	Pág. 28
Compartir Genial.ly	Pág. 29

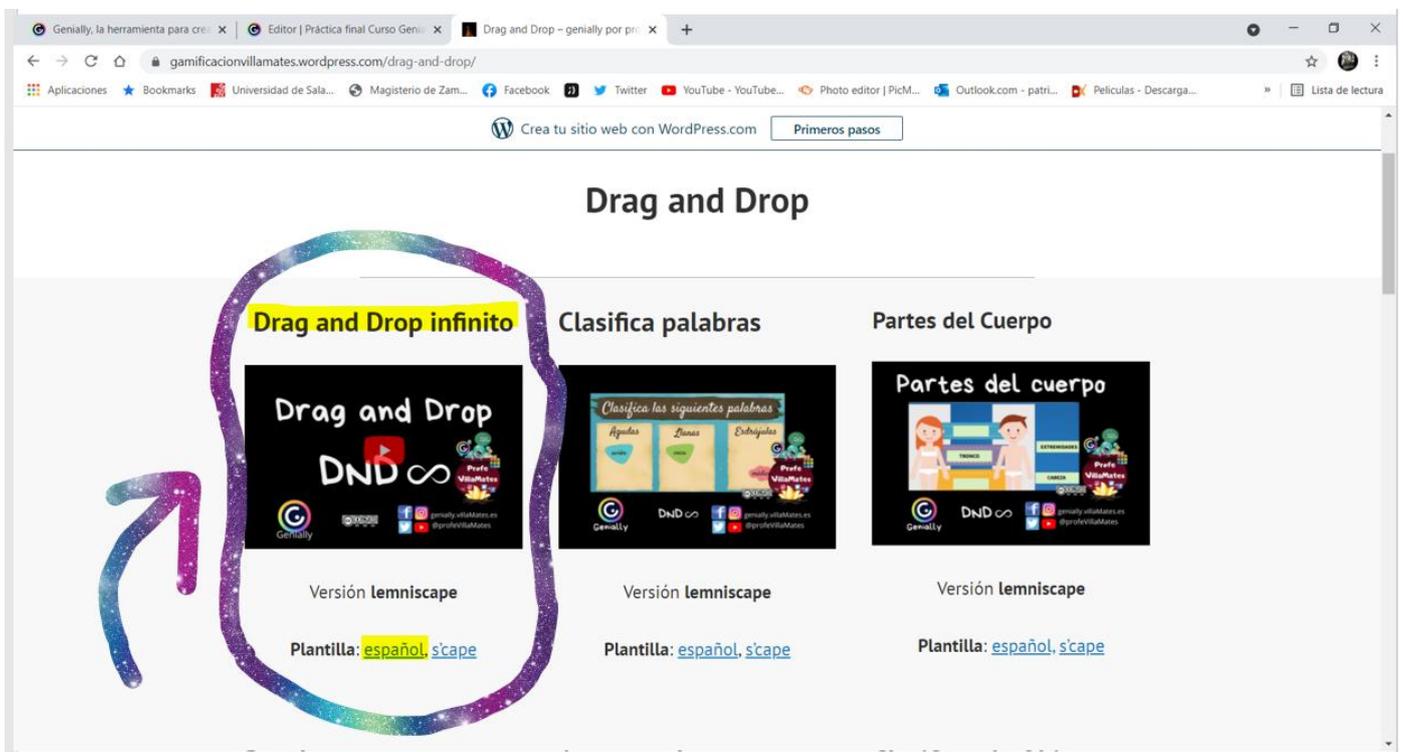
Plantilla para el itinerario

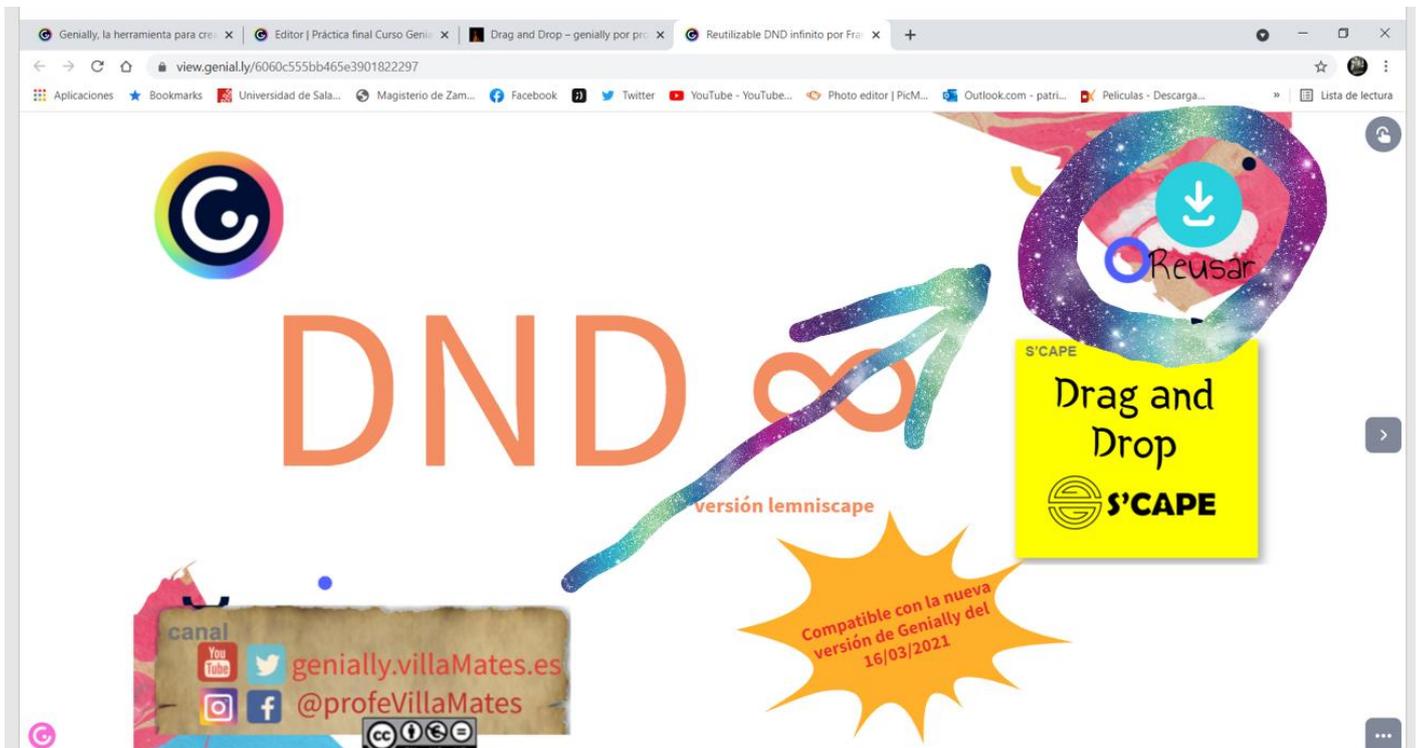
En primer lugar, he buscado la página del profesor Villamates para obtener la plantilla de códigos que me permitirá crear mi genial.ly:

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



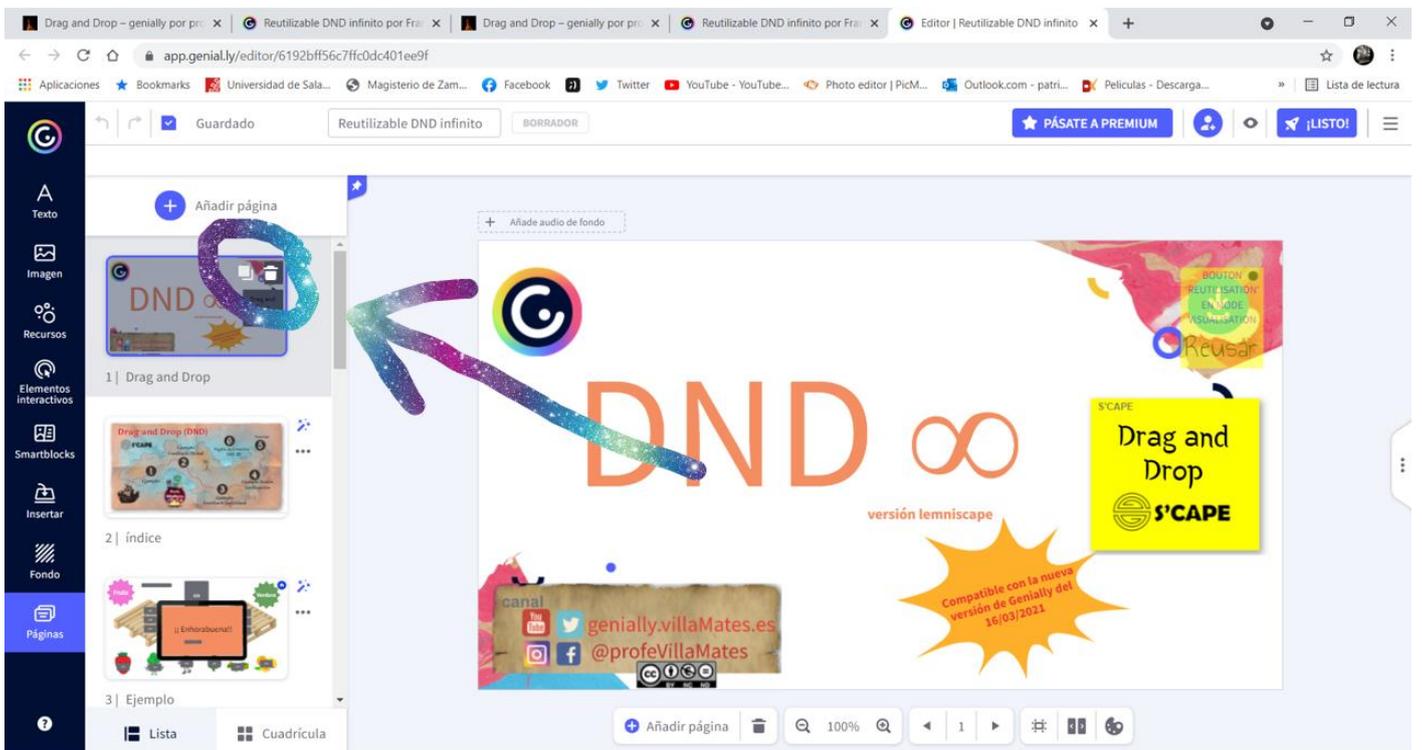
Hay que darle a plantilla español (marcado en amarillo). Y posteriormente a reusar:

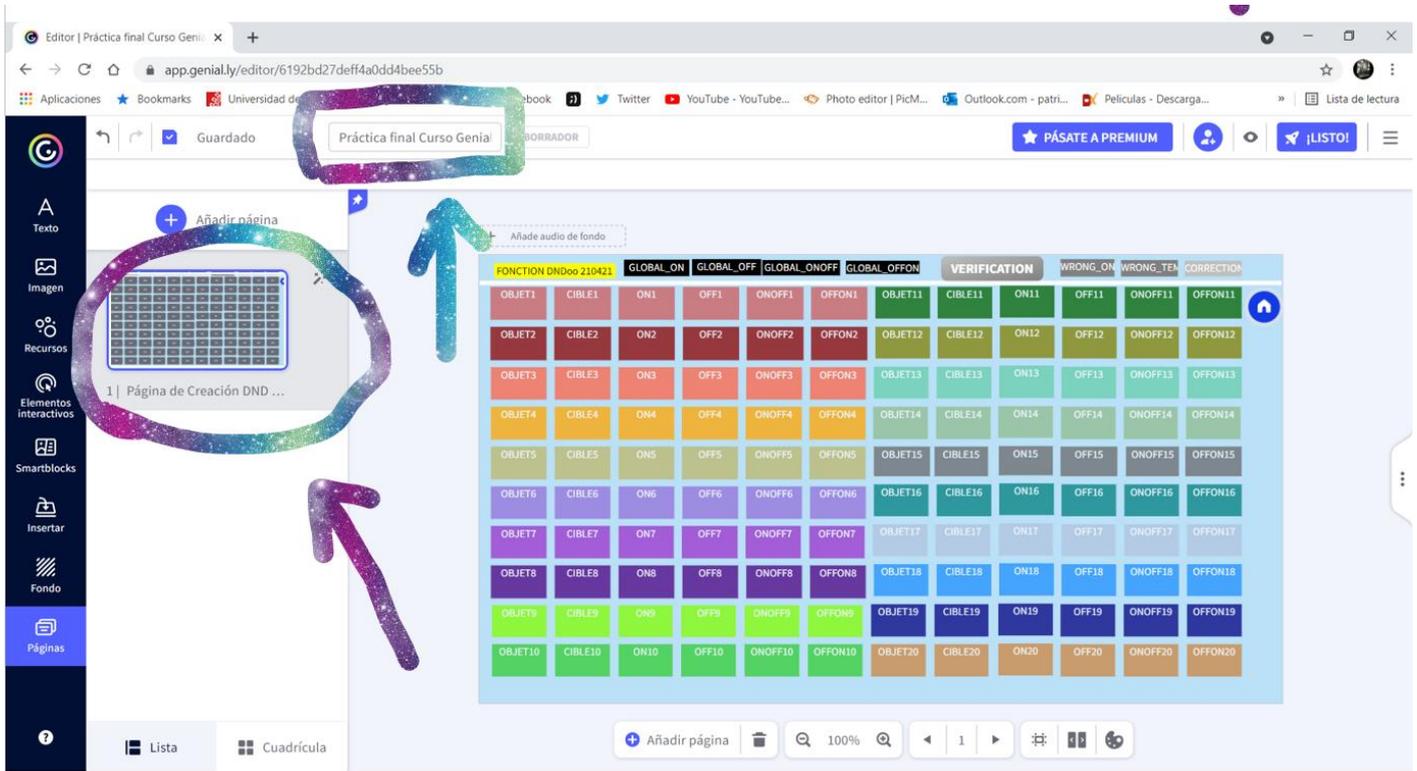




¿Qué eliminar de la plantilla?

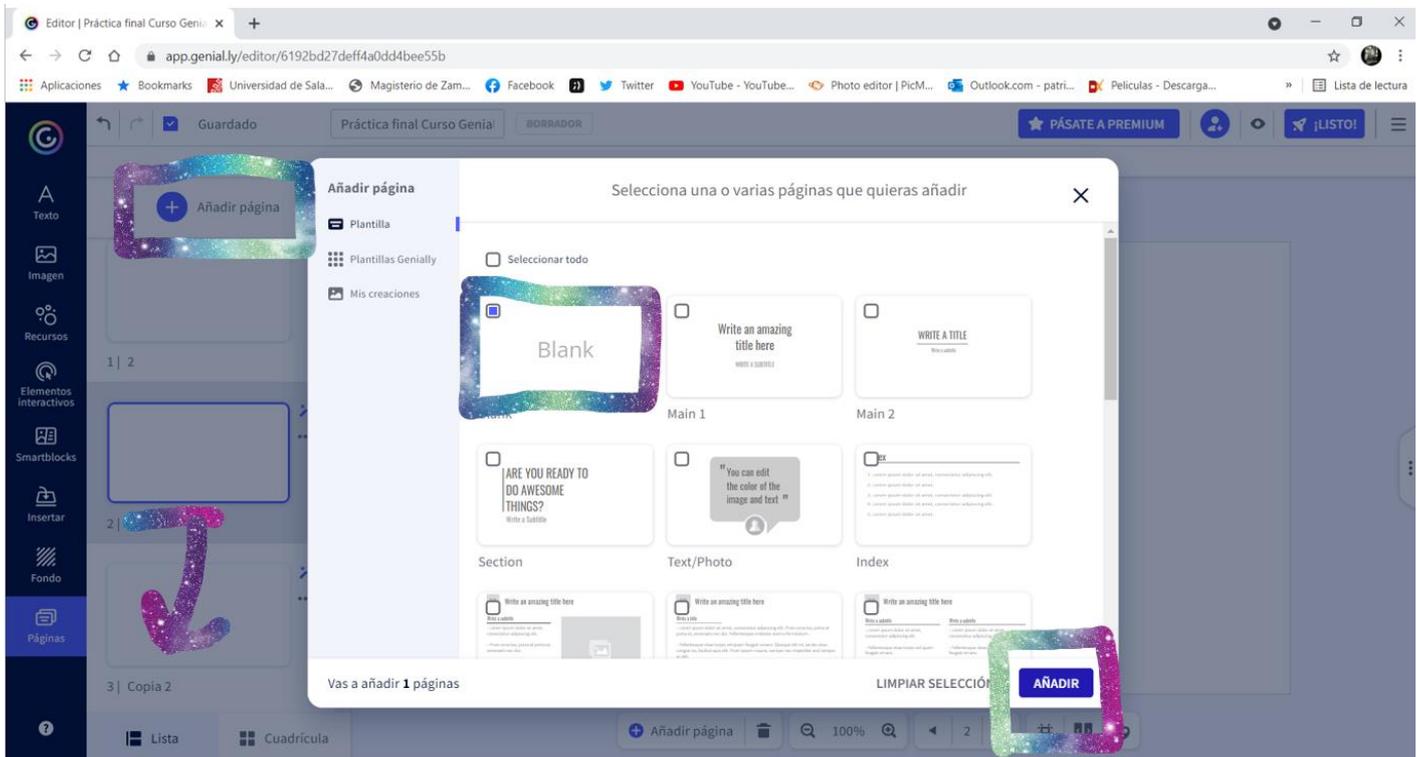
Una vez obtenida la plantilla en mi panel Genial.ly, he borrado todas las pantallas quedándome sólo con la plantilla de códigos del final, que será la única que necesite para asociar las interacciones a las imágenes que adjunte. Además, le he cambiado el nombre a la presentación:





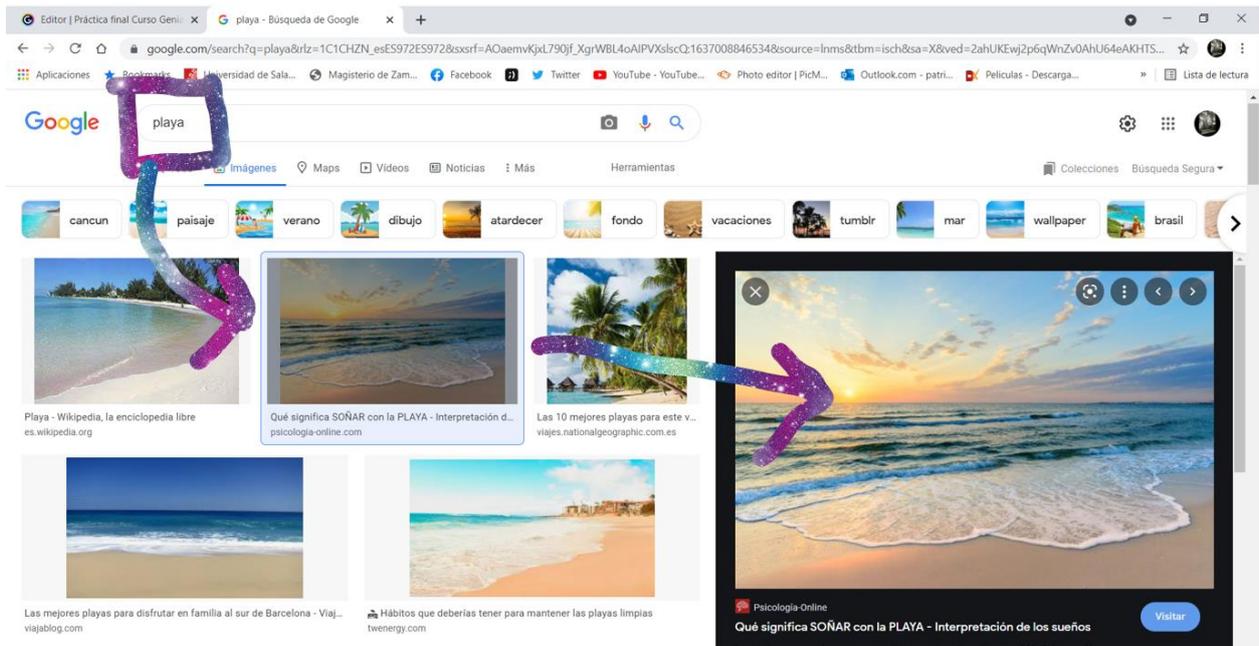
Comienzo de mi propio genial.ly

Posteriormente he añadido un montón de páginas en blanco, para ir insertando mis propias imágenes, y les he borrado el título. La página de códigos la he arrastrado al final de la presentación:

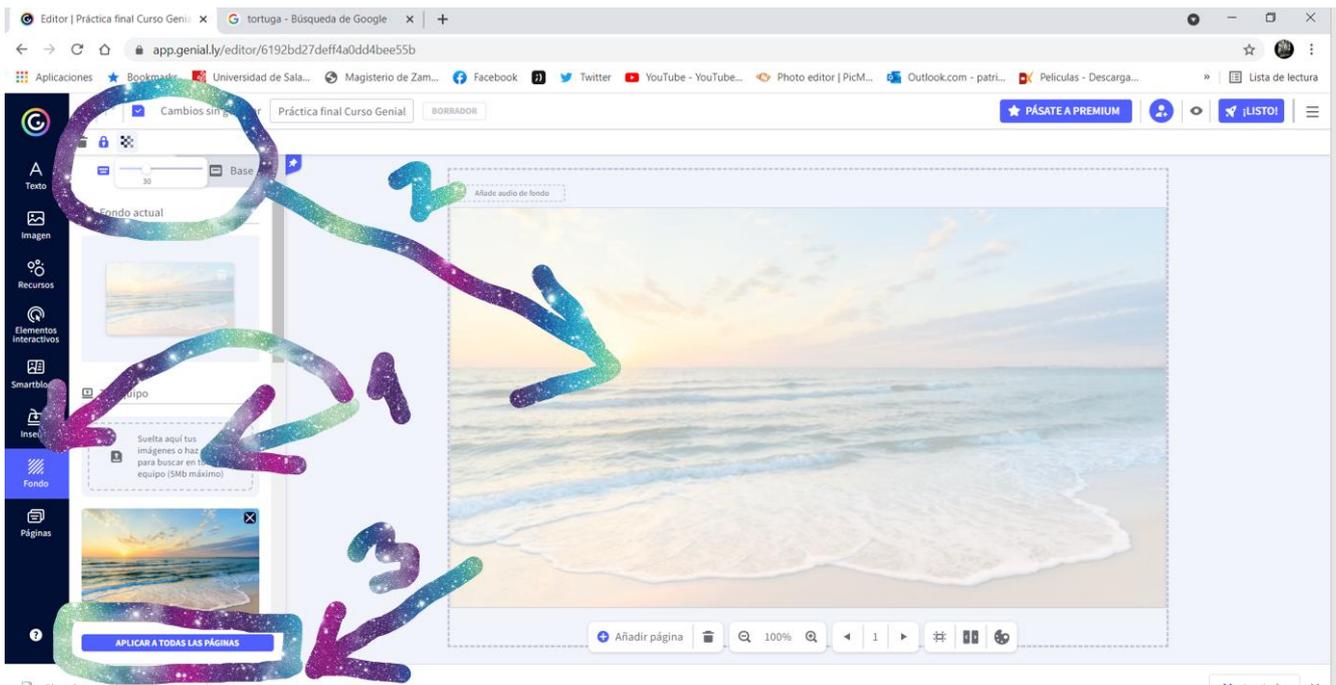


¿Qué quiero crear?

Antes de empezar a crear mi presentación, he pensado sobre el tema que voy a tratar. En mi caso, soy profesora de Educación Infantil y de Primaria con Mención en Educación Musical. Como ya he creado otros Genial.ly musicales, este quiero que esté destinado a mis alumnos de Infantil. Ahora estamos trabajando un proyecto sobre las tortugas, porque encontramos una en la calle y la estamos cuidando, por lo que voy a crear un mapa, con ayuda de Paint, en el que se visiten varios puntos en los que responder varias preguntas sobre nuestra tortuga, para ver lo que han aprendido y saber si estamos en condiciones de hacernos cargo de ella. Recorro a Google para buscar imágenes.



Guardo la primera imagen y la inserto en la presentación como fondo:



Mapa y temática de cada una de las diapositivas

Empiezo a pensar en cuántos puntos quiero que tenga mi mapa y qué habrá en cada punto.

En total quiero que haya 5 fases, y que al finalizar cada una de ellas, exista una contraseña para desbloquear un reto final con el que obtengan una recompensa.

La **primera fase** será de arrastrar las palabras de las partes de la tortuga a su lugar correcto.

La **segunda fase** será de encontrar los hexágonos entre un montón de figuras, puesto que el caparazón de las tortugas tiene forma de hexágono.

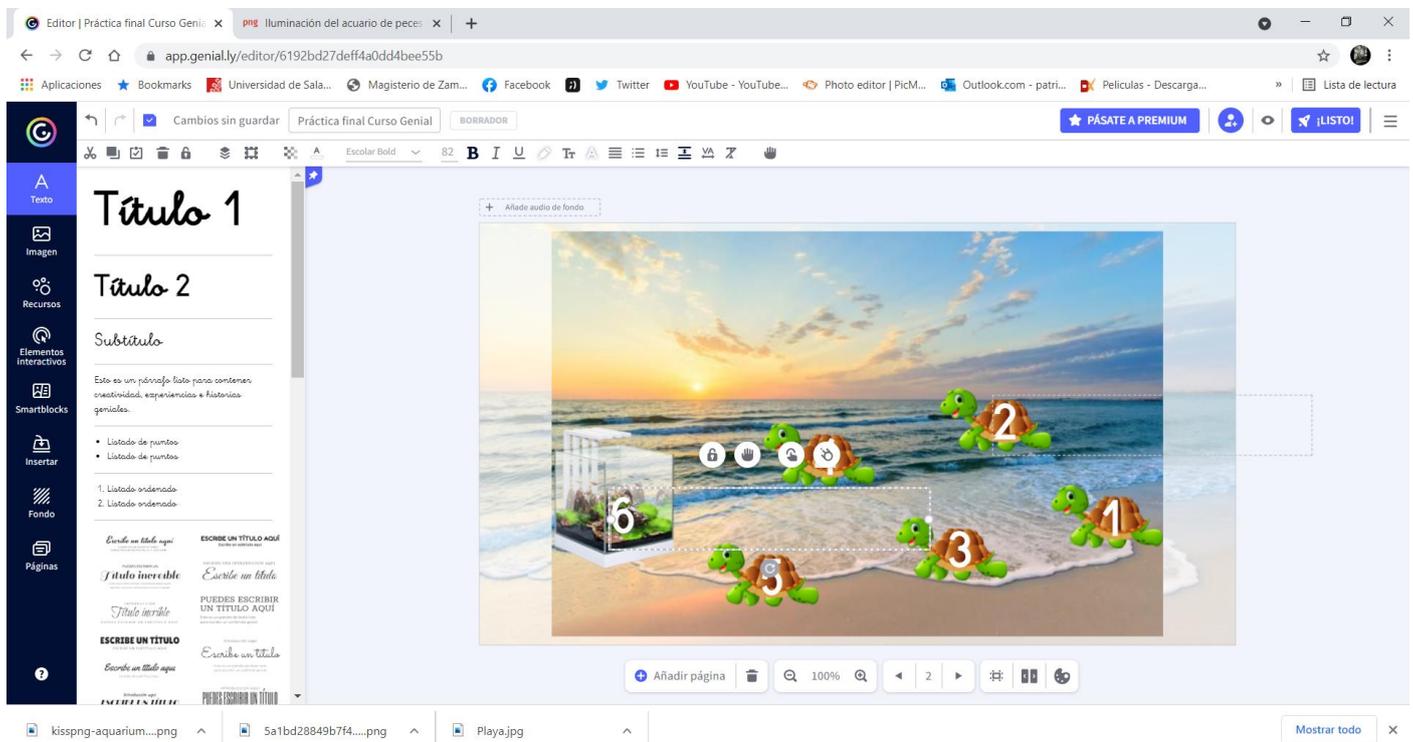
La **tercera fase** será de arrastrar alimentos que comen y que no comen las tortugas a su lugar correcto, de modo que aprendan qué es sano y que no para nuestra tortuga.

La **cuarta** será de diferenciar sonidos de animales, arrastrándolos a su lugar correcto.

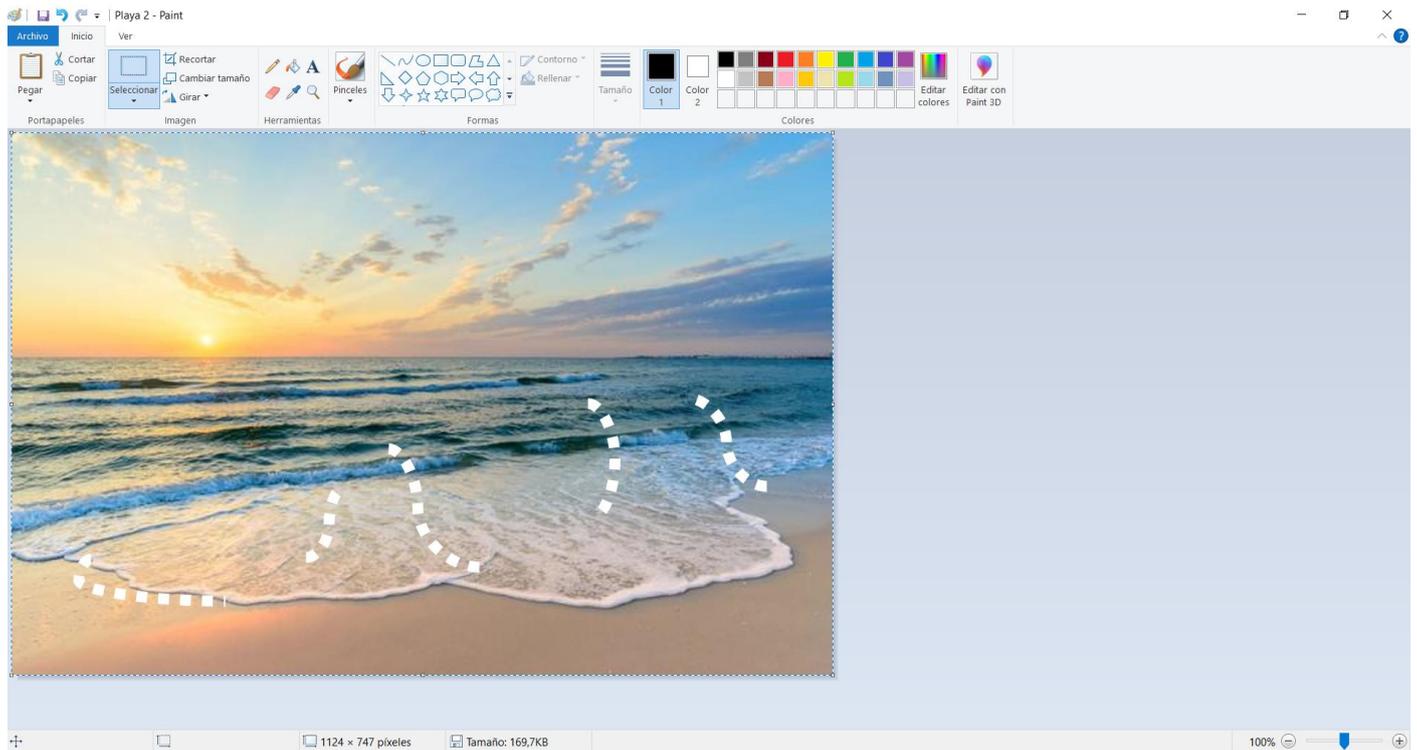
La **quinta** será de arrastrar animales hacia su familia de animales (Reptiles y mamíferos).

En la **fase de recompensa** los niños tendrán que encontrar a la tortuga debajo de un montón de objetos. Si la encuentran y pulsan sobre ella, saldrá un diploma de futuro veterinario de recompensa, y después un vídeo y un dibujo para pintar.

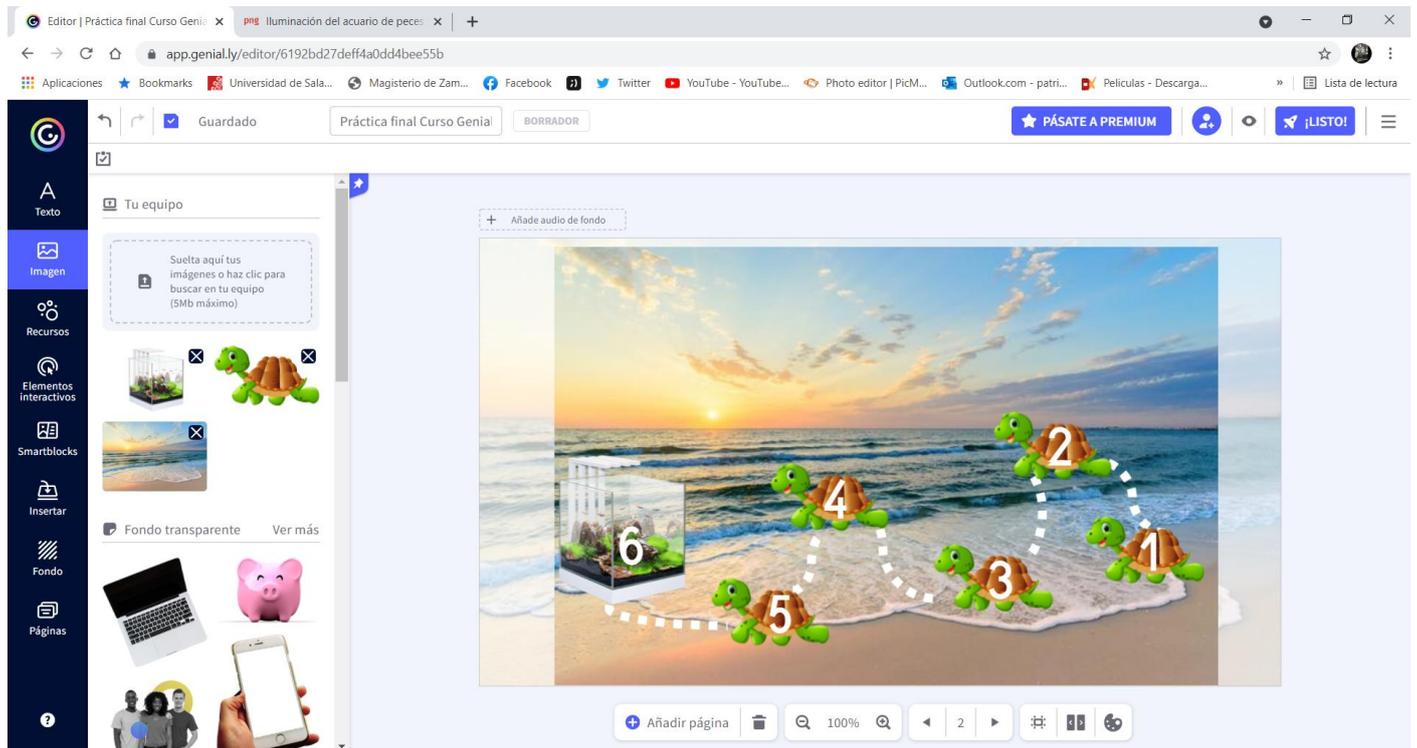
Lo primero que haré, será crear un mapa la imagen de la playa:



Con ayuda de Paint, diseño el trayecto:

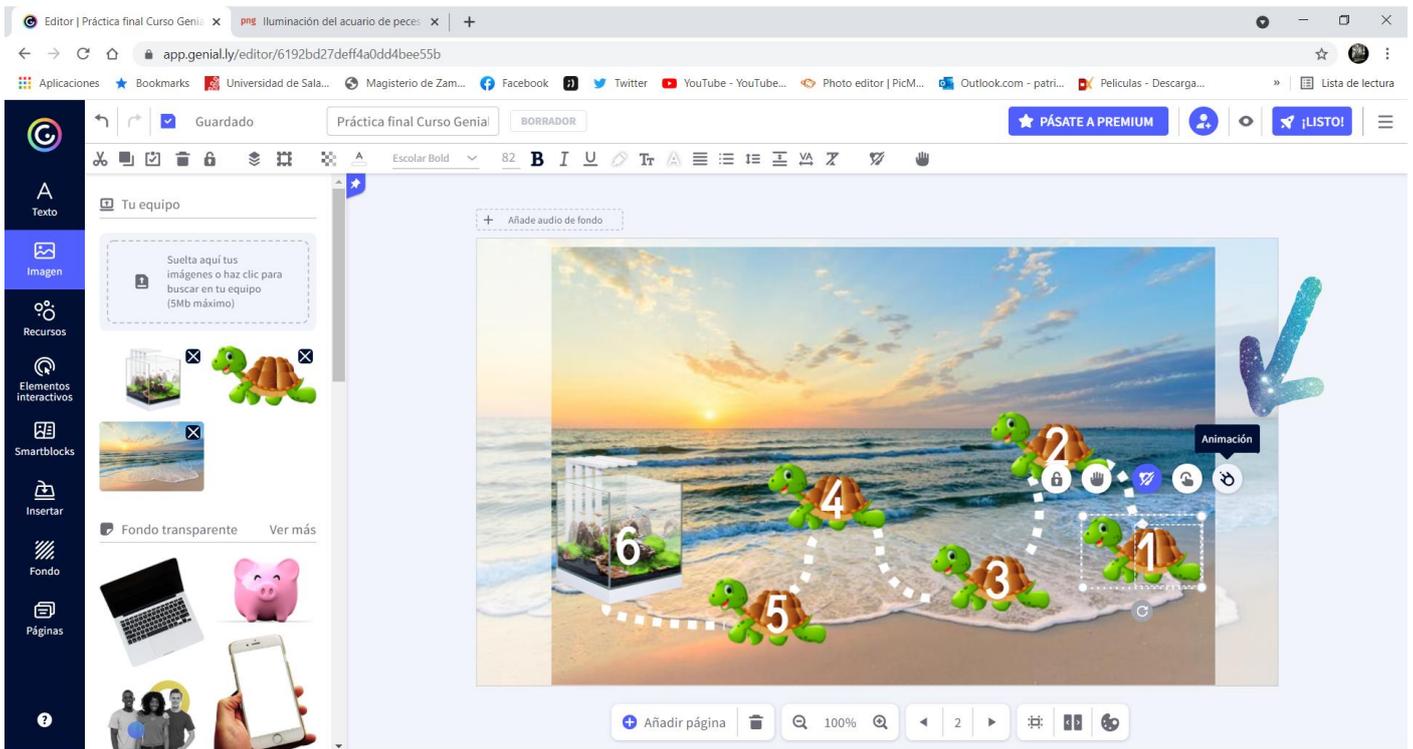
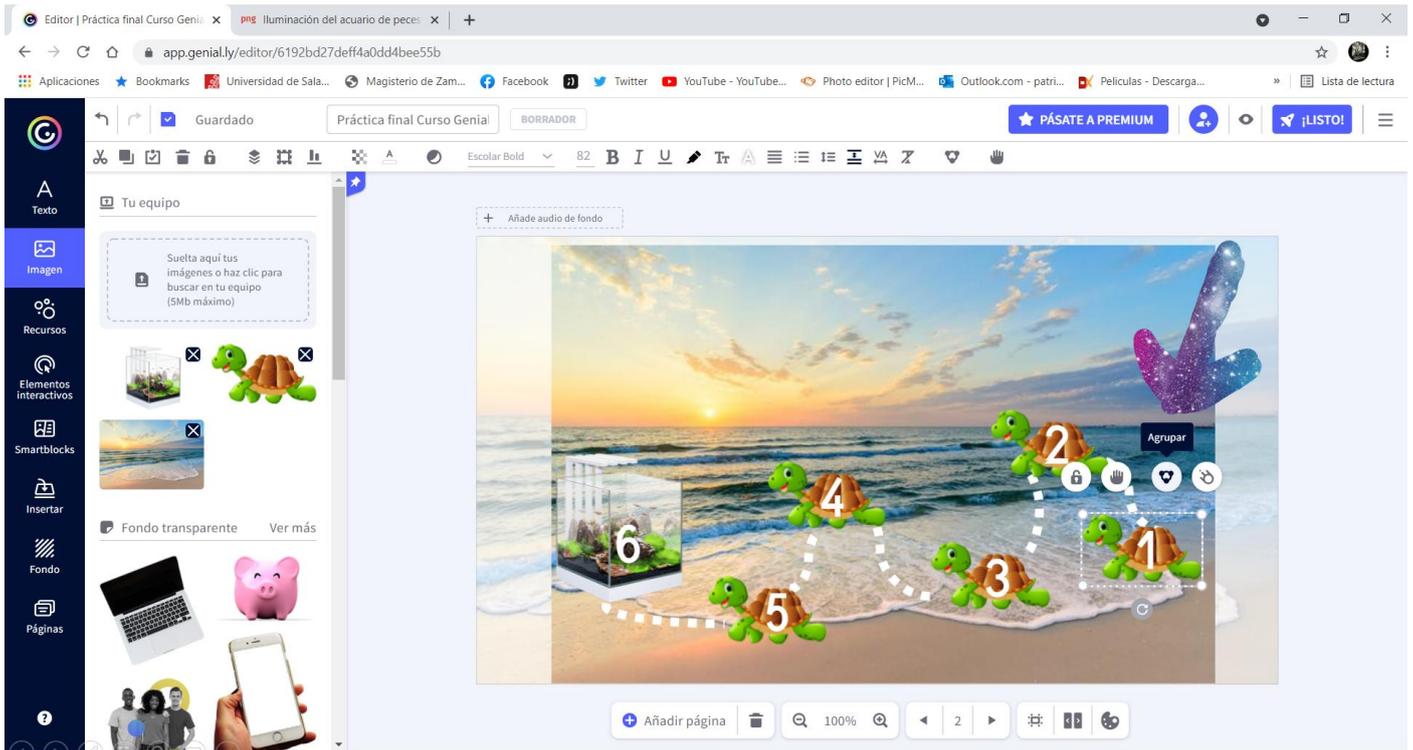


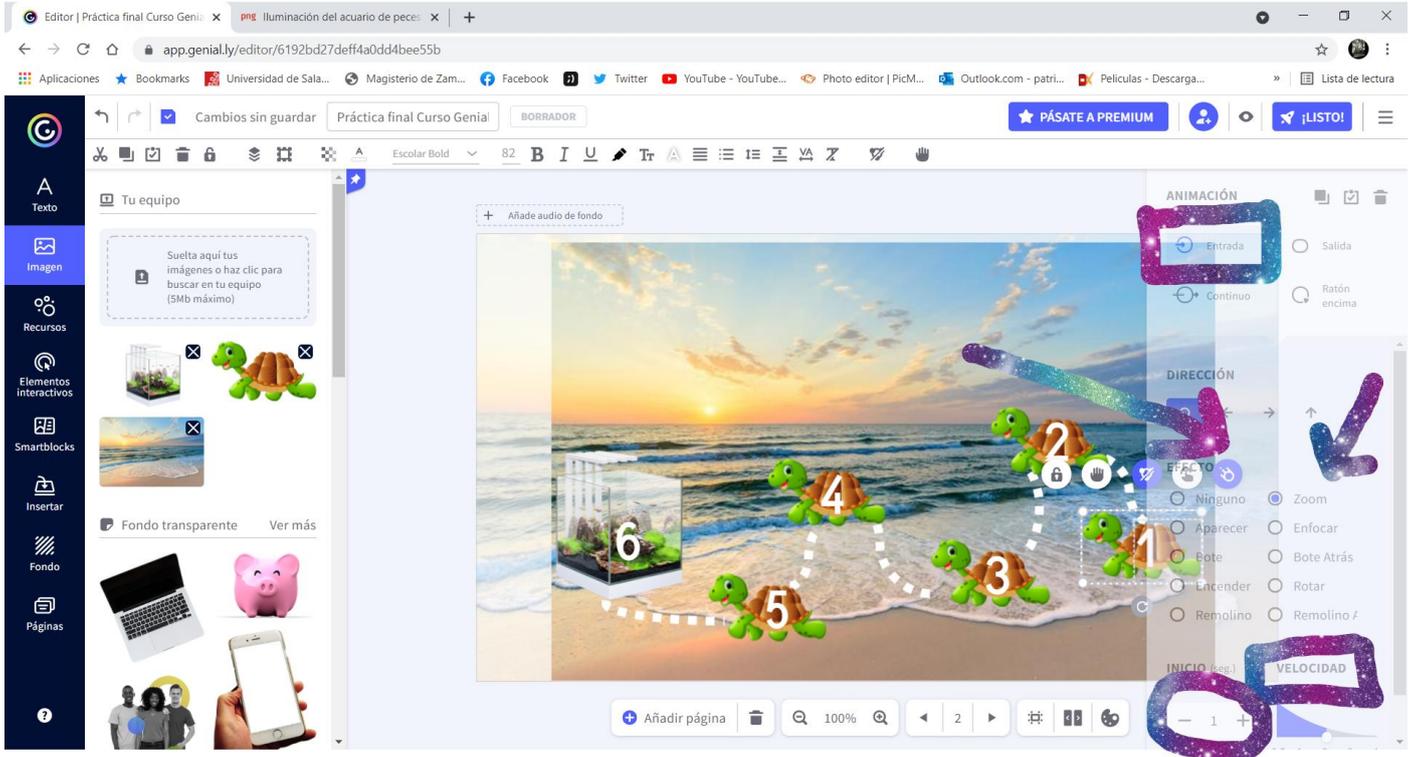
Y lo vuelvo a pegar en la diapositiva de genial.ly, mandándolo al fondo y reajustando las tortugas:



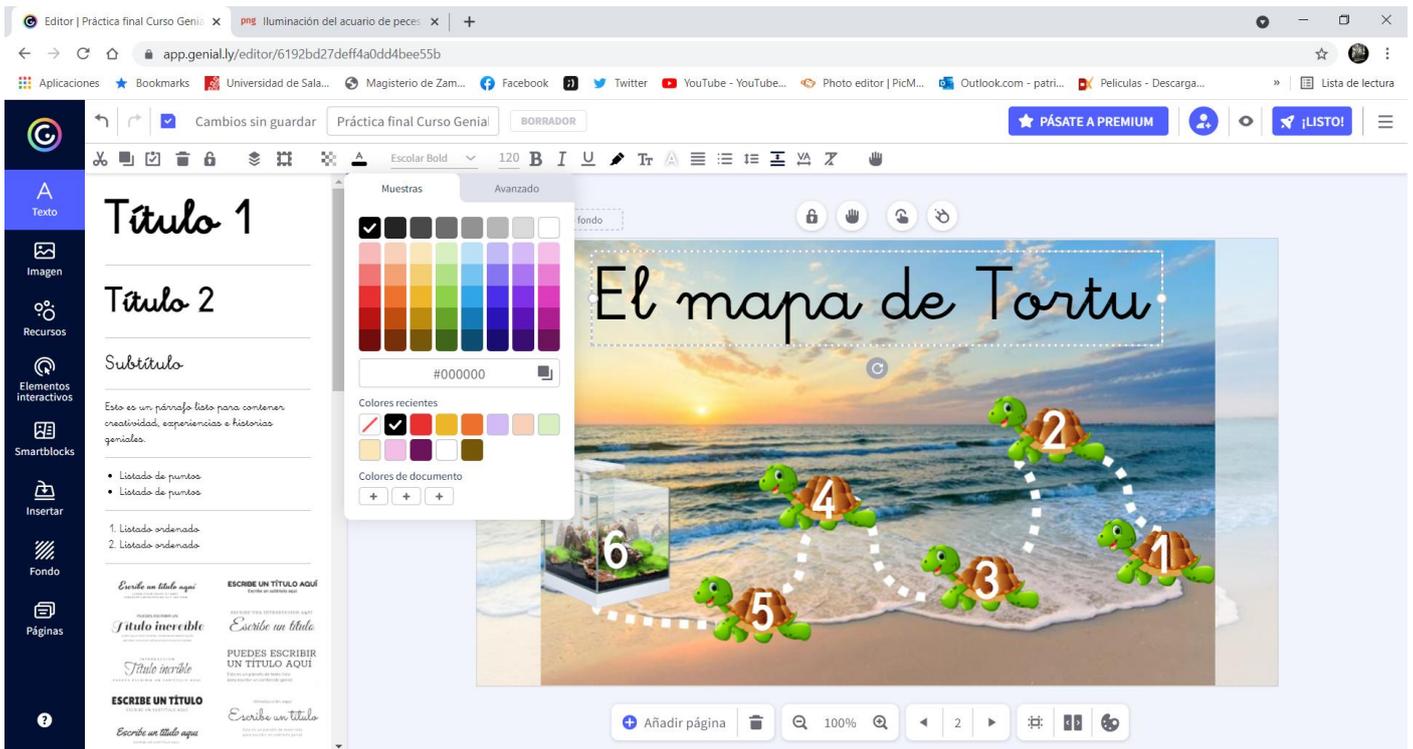
Es muy importante trabajar bien las capas, porque si un objeto está detrás de otro y lo necesitamos, a lo mejor no lo podemos utilizar. Lo mismo pasa cuando asociemos imágenes y códigos. Si no seleccionamos uno a uno todos los elementos, se pueden perder en el fondo.

Asocio cada tortuga a su número, y les añado efecto para que aparezcan gradualmente, cambiando la velocidad, de segundo en segundo:

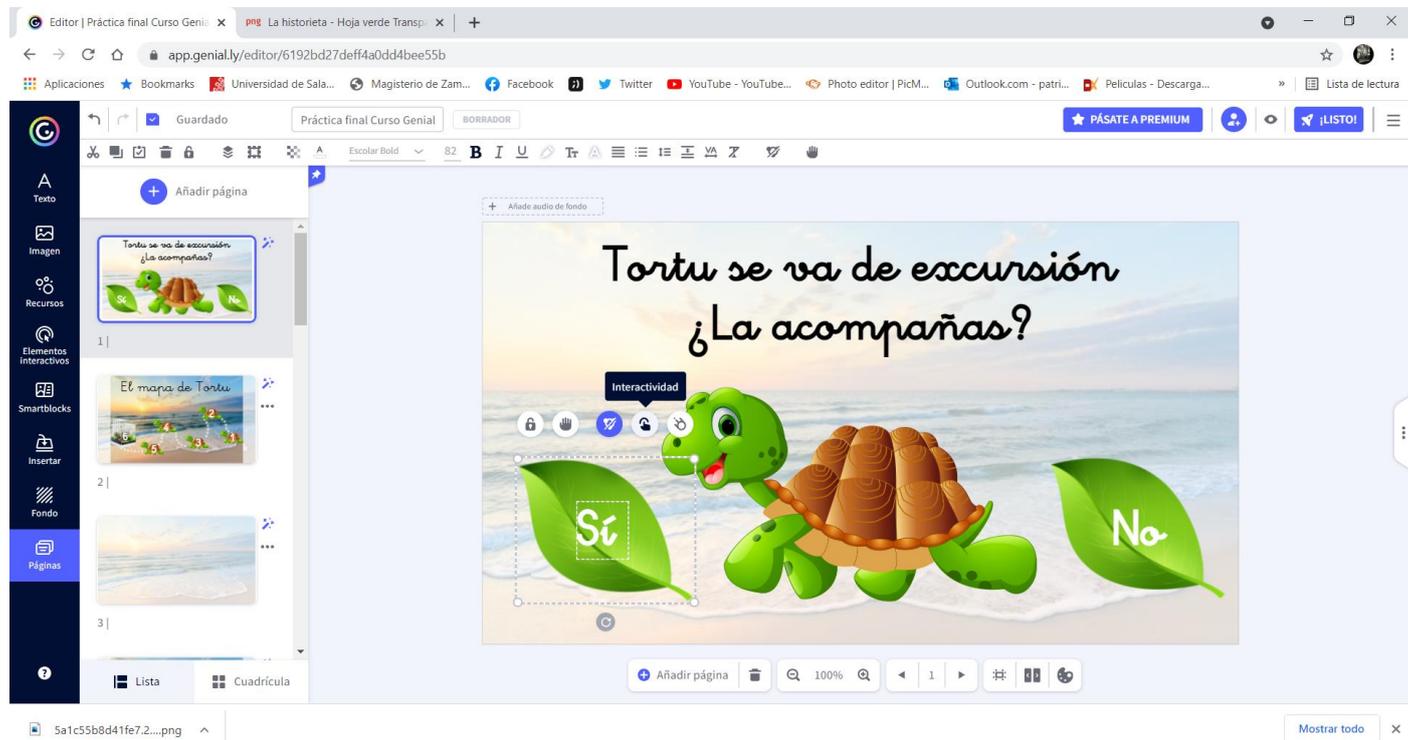




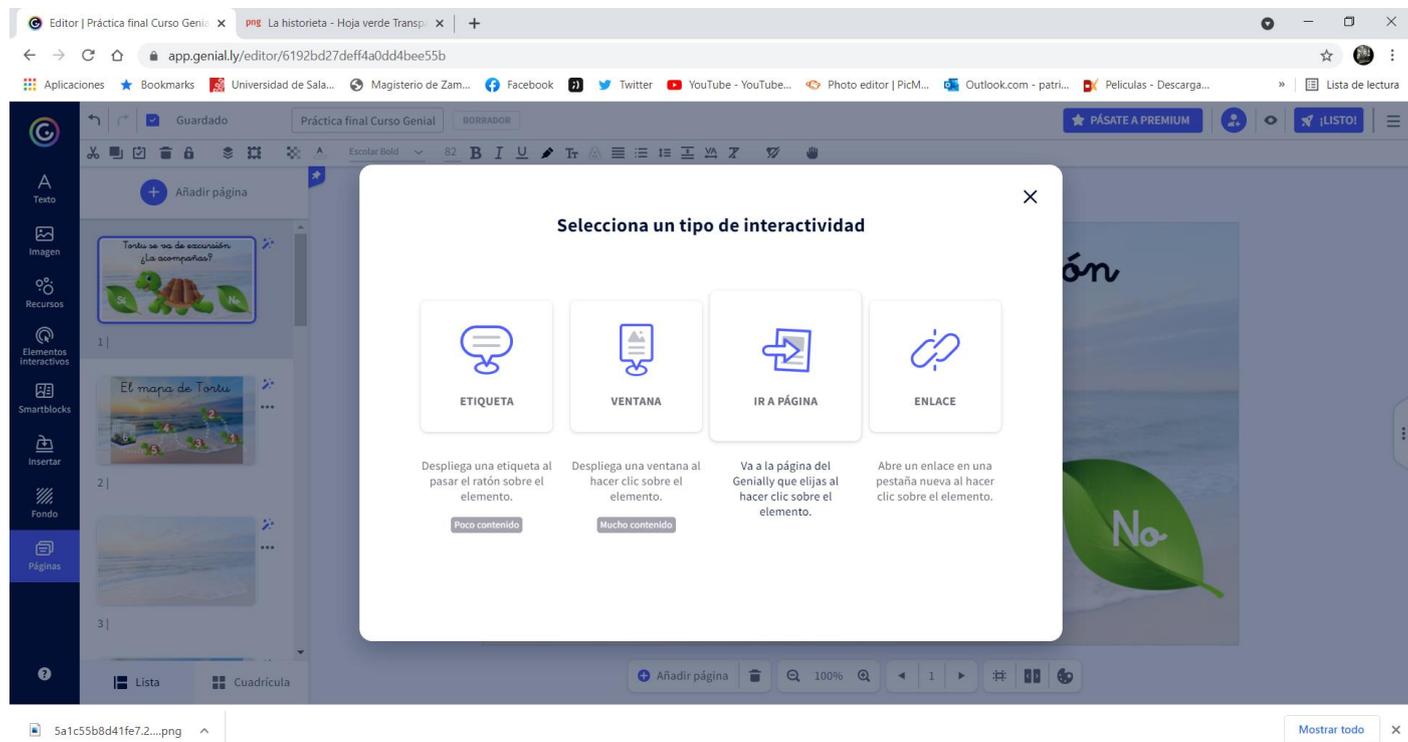
Añado el título al mapa y lo copio tantas veces como pruebas tiene el genial.ly, para ir añadiendo las interacciones que redirigen a la página:

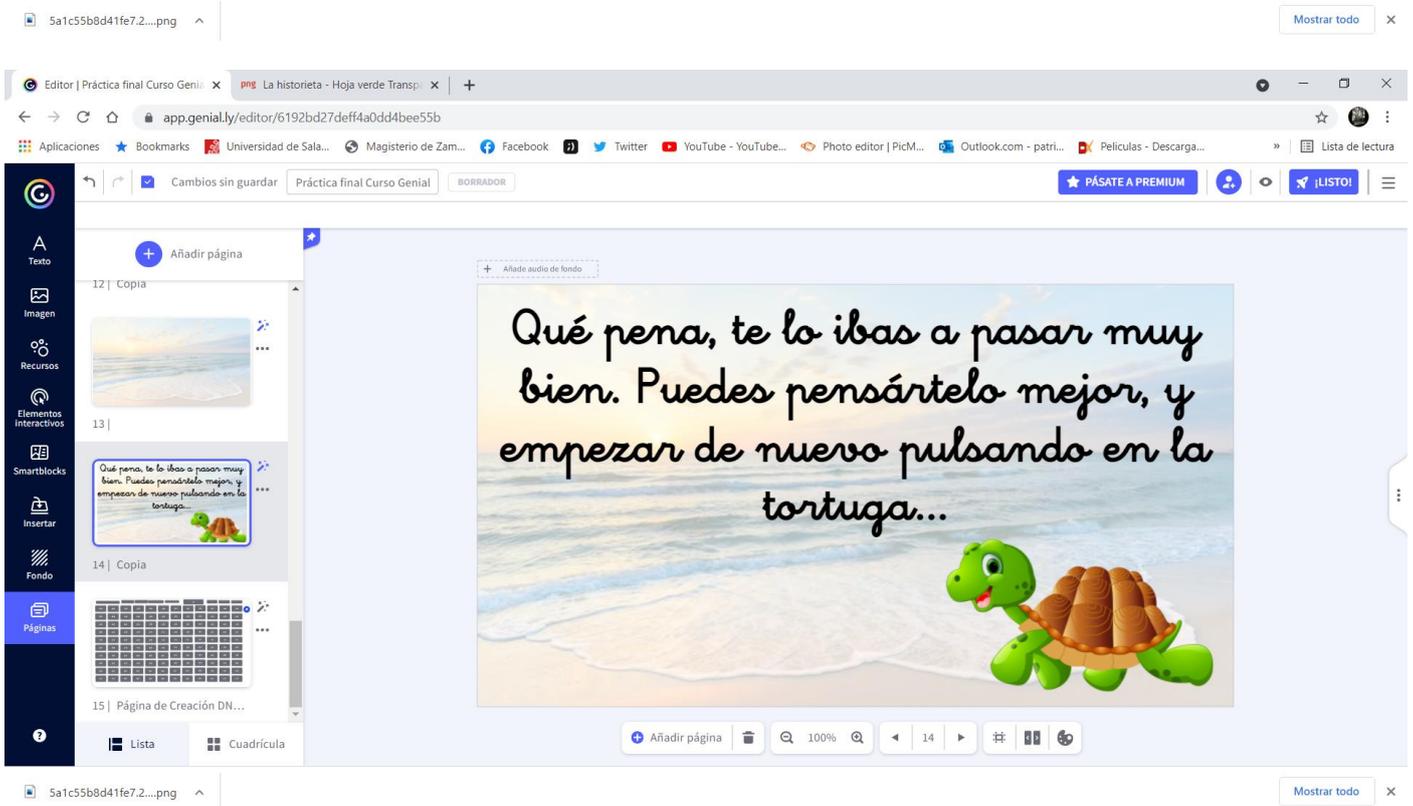
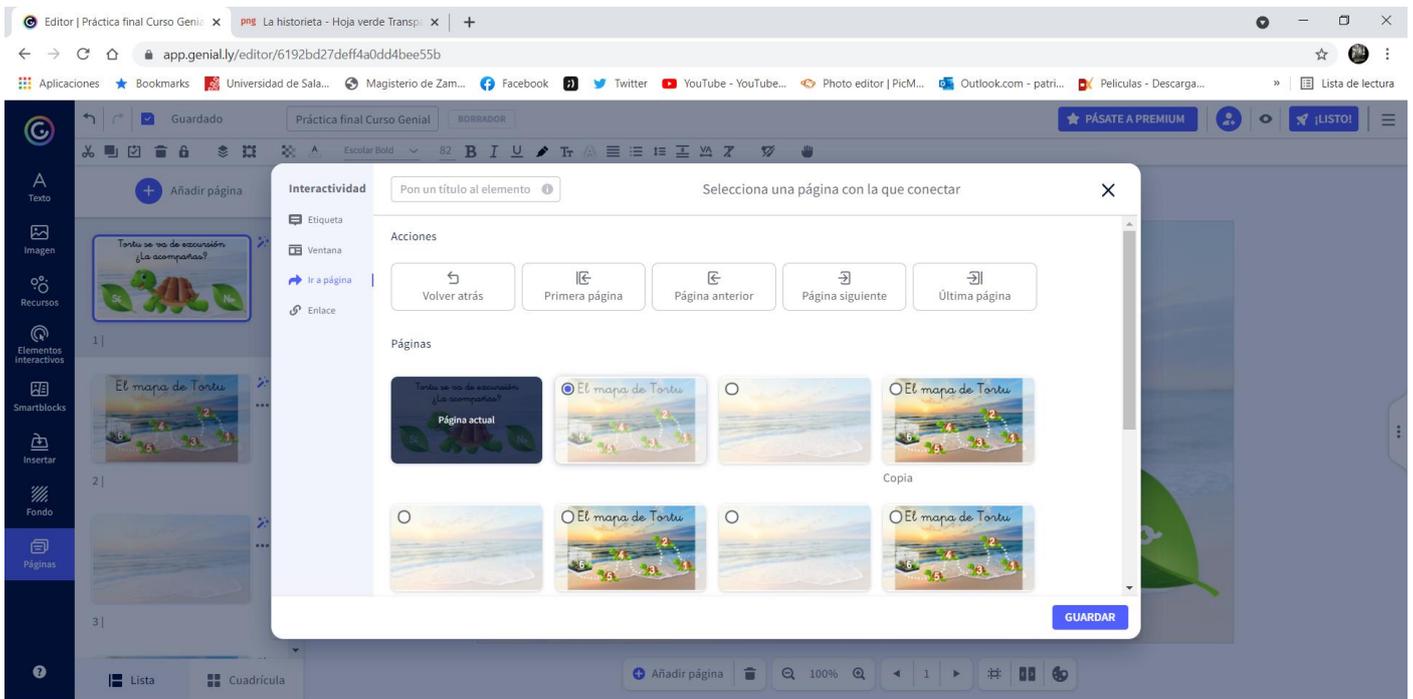


Creo la portada, en la que si mis alumnos dicen que "Sí" irán a la pantalla del mapa, y si dicen que "No", irán a una pantalla en la que ponga "Qué pena, te lo ibas a pasar muy bien. Puedes pensártelo mejor, y empezar de nuevo pulsando en la tortuga...". Para ello utilizo el botón de interactividad de los objetos asociados (Texto+Ctrl+Imagen+Asociar).



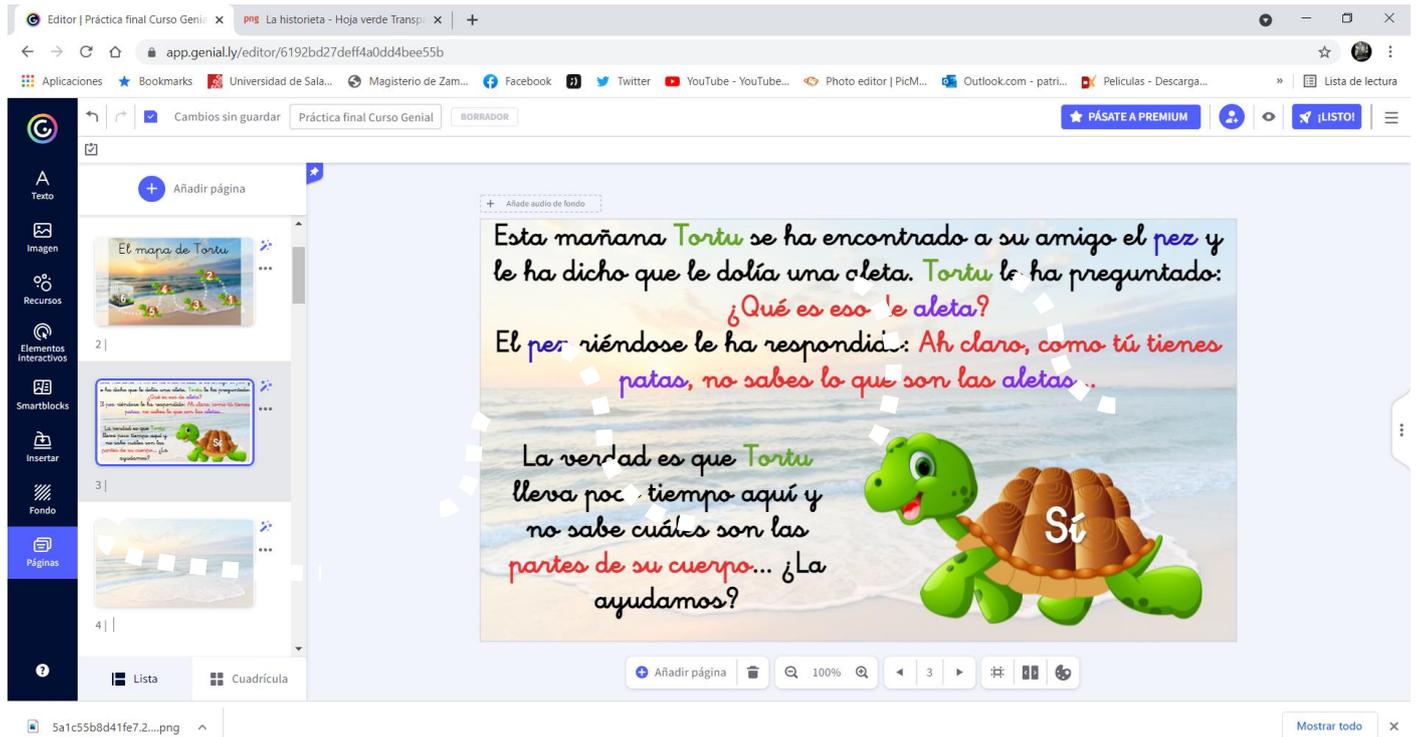
Pulso sobre interactividad y elijo la opción "Ir a página", seleccionando la que me interesa:



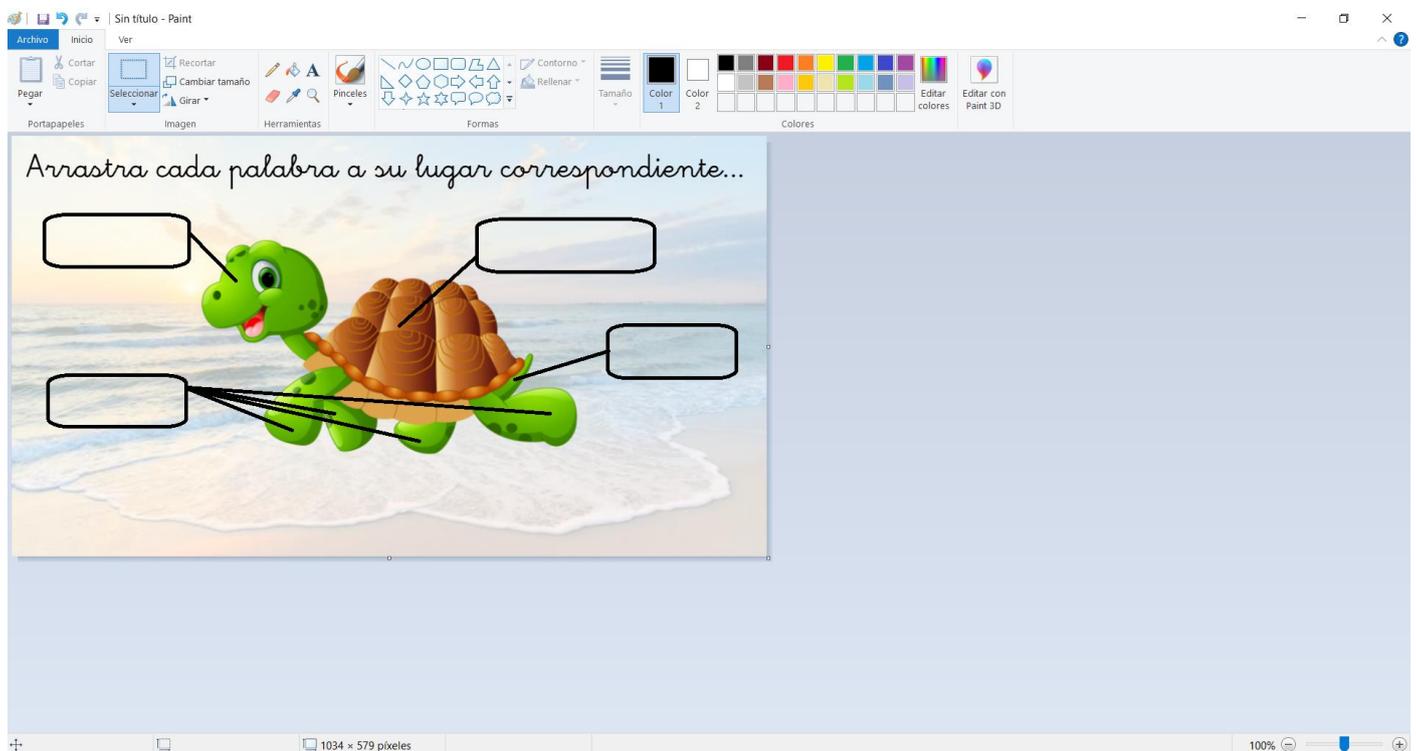


Esta página la pondré al final, para que no se reproduzca junto a las otras.

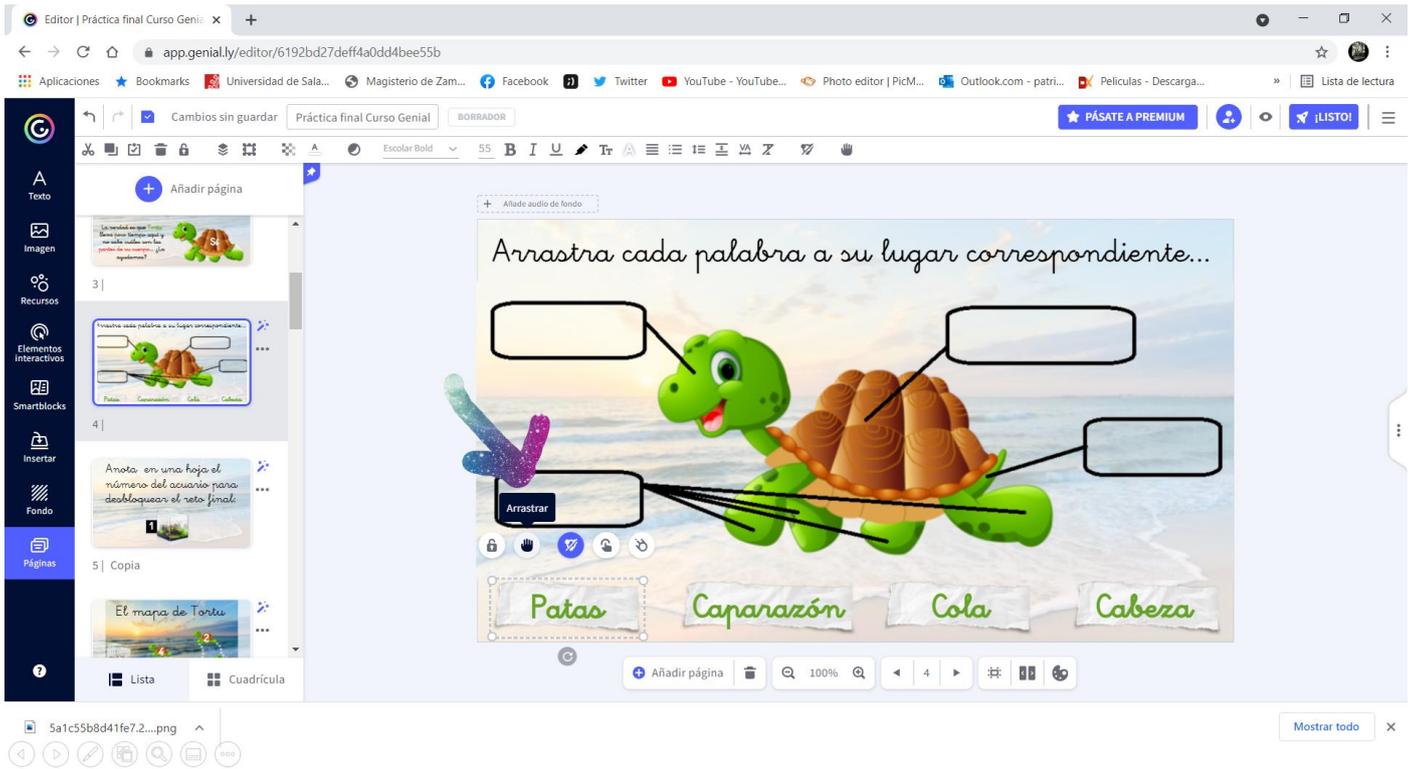
Ahora ya puedo comenzar a crear las interactividades con la página del mapa y a diseñar cada pantalla. Comienzo por crear una historia para captar la atención de los pequeños:



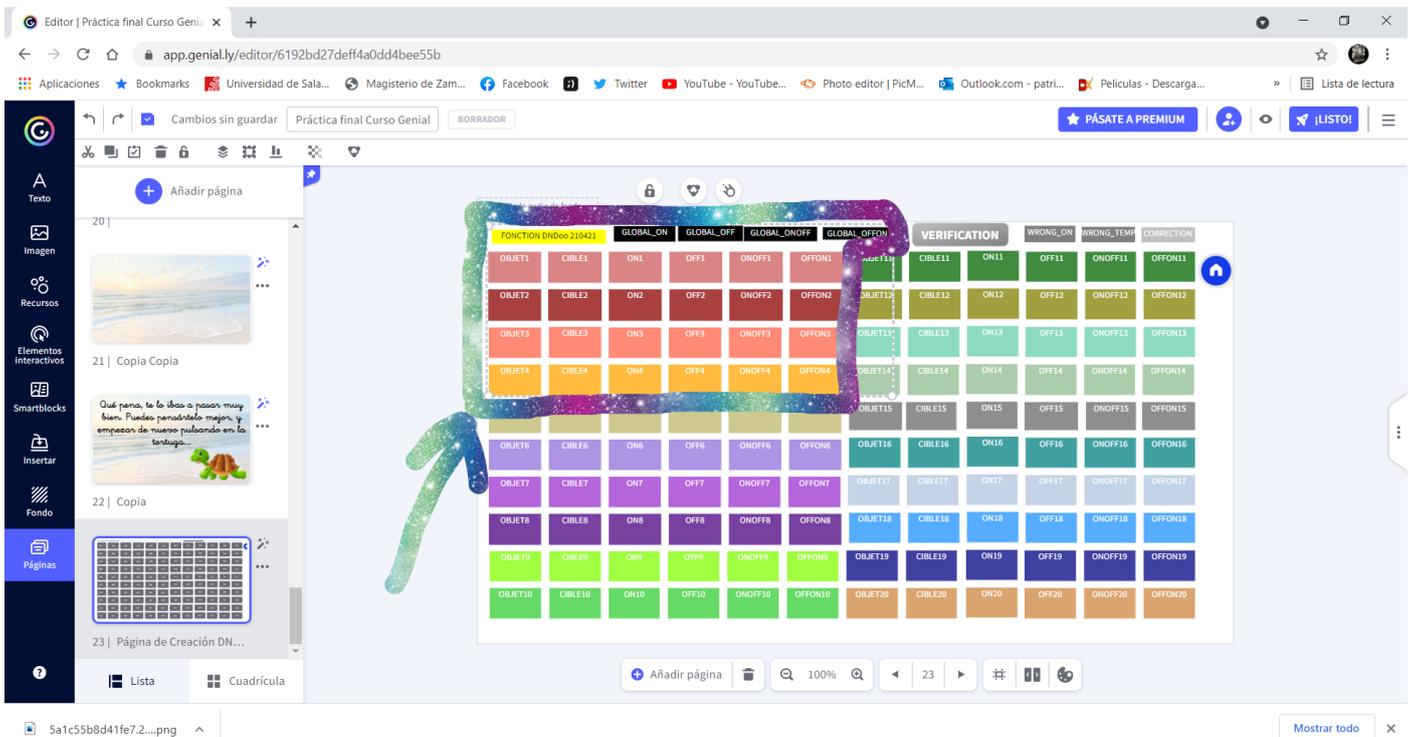
En algunas pantallas me ayudo de Paint para montar las imágenes, igual que hice con el mapa:



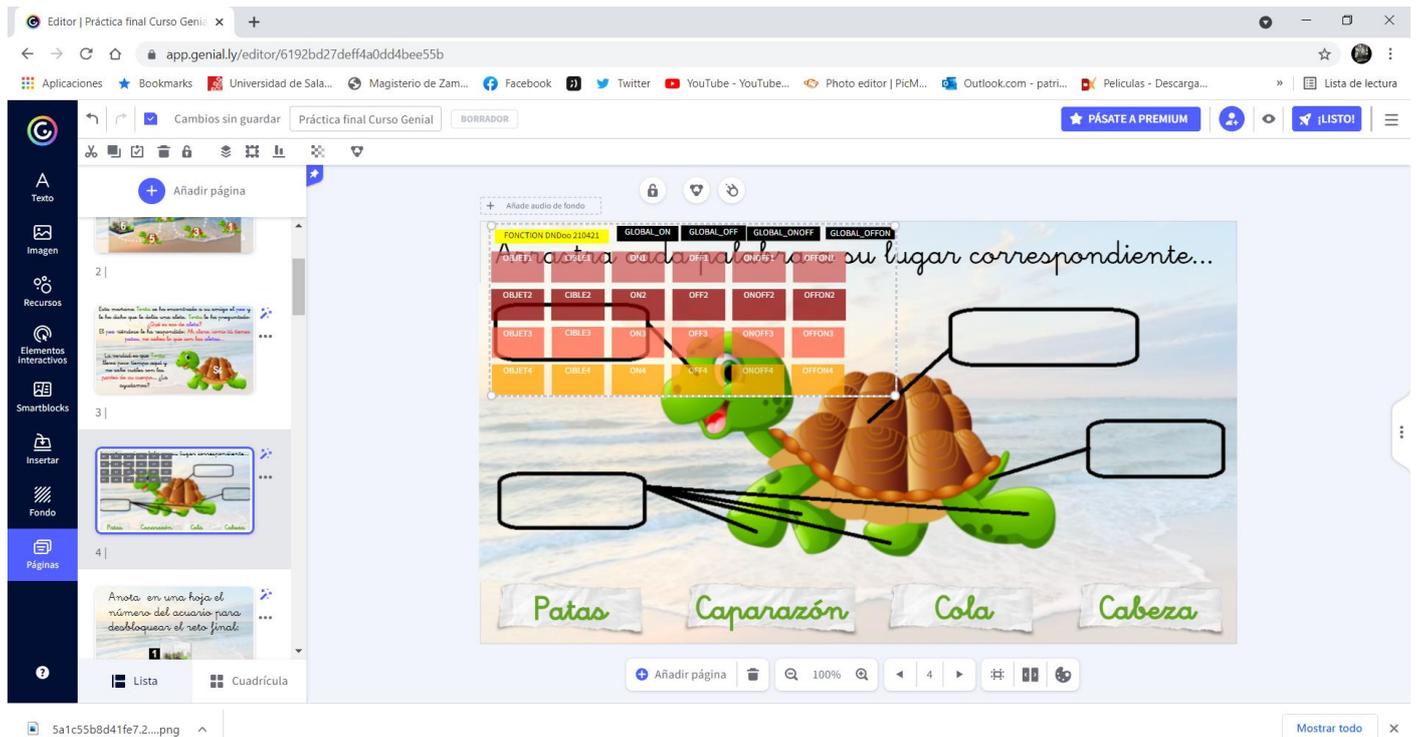
Y llega el momento de introducir códigos, ya que la actividad del reto uno lo requiere. Para ello, asocio la palabra con el objeto que quiero arrastrar, como hice antes con los elementos interactivos, pero además marco la opción de arrastrar:



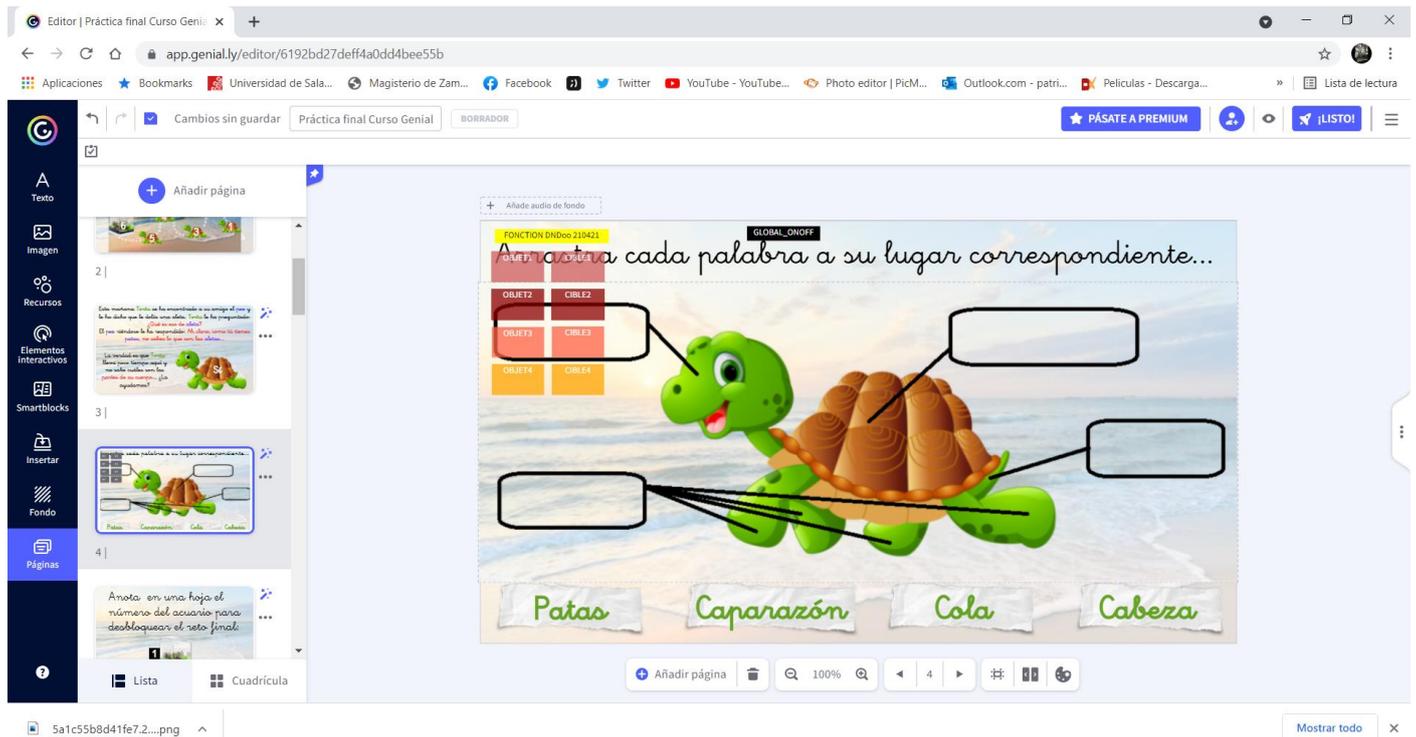
Y comienzo a utilizar las tablas de códigos que hemos utilizado en el curso. Para ello voy a la última página, y cojo lo que necesito, que es lo siguiente:



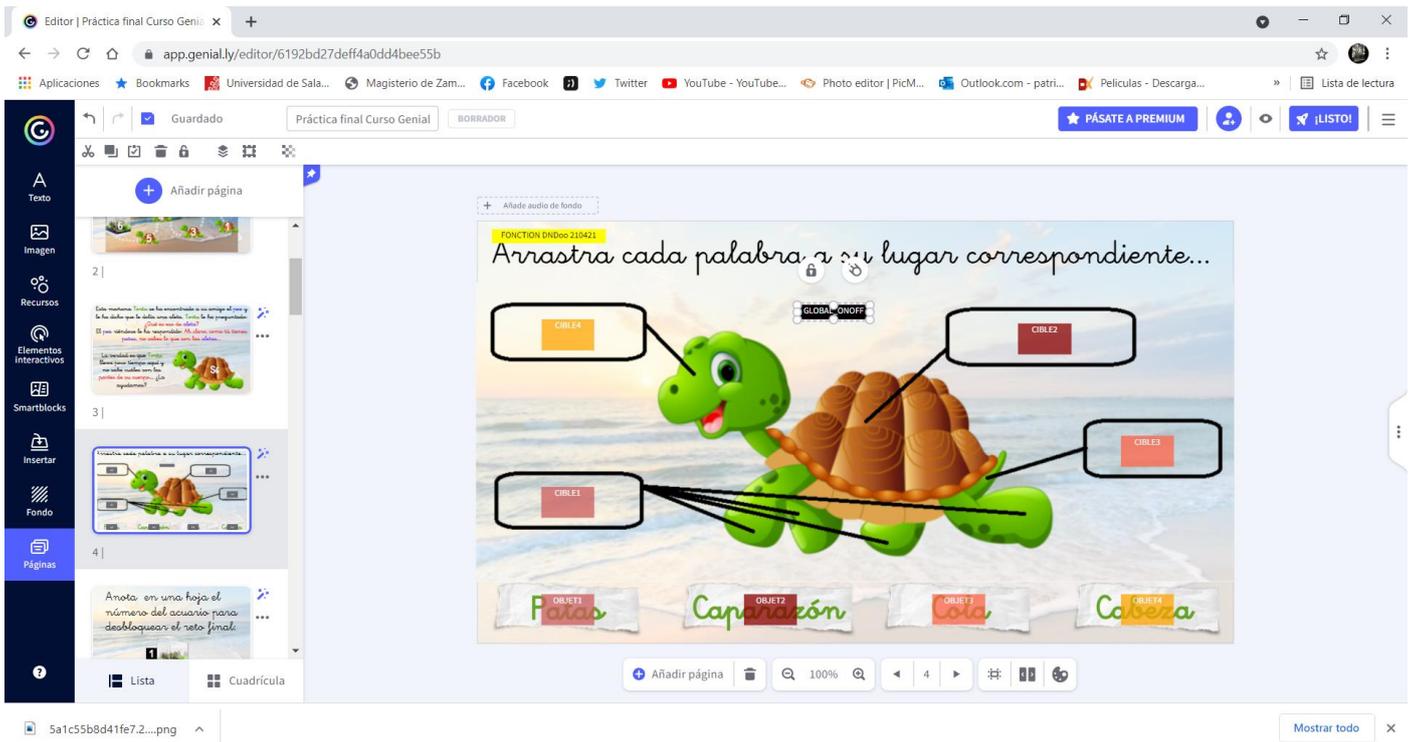
Lo pego en la página en la que quiero aplicarlos y quito lo que no necesito:



Y quedaría así:



Voy asociando los "objet" a lo que quiero arrastrar, y coloco en el lugar que le corresponde a cada objeto su "cible". El global On/Off lo asocio a la imagen que quiero que aparezca cuando hayan acertado todas:



Tras ello, compruebo que el código funciona bien.

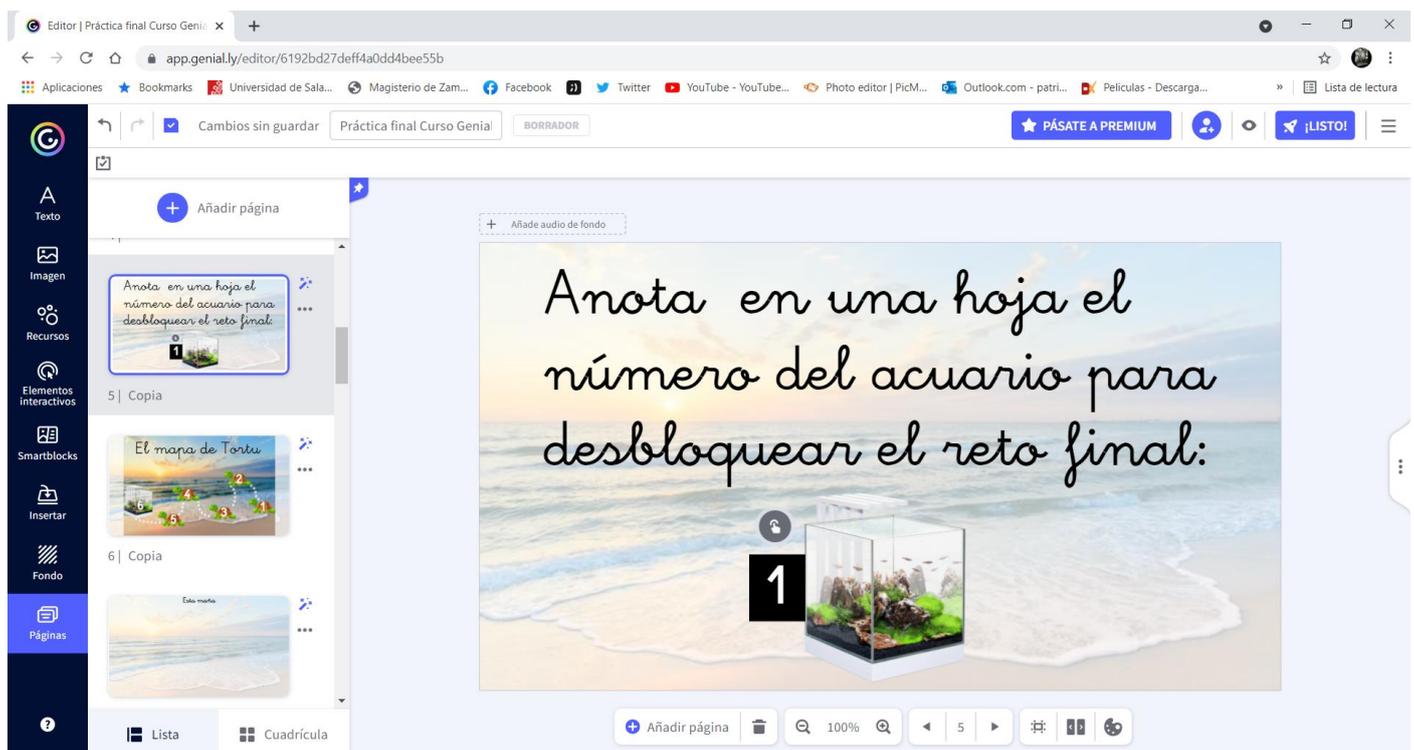


Como el código funciona mal si las áreas del cible no están delimitadas, y me da todas por buenas estén donde estén, añado marcos sobre la imagen:

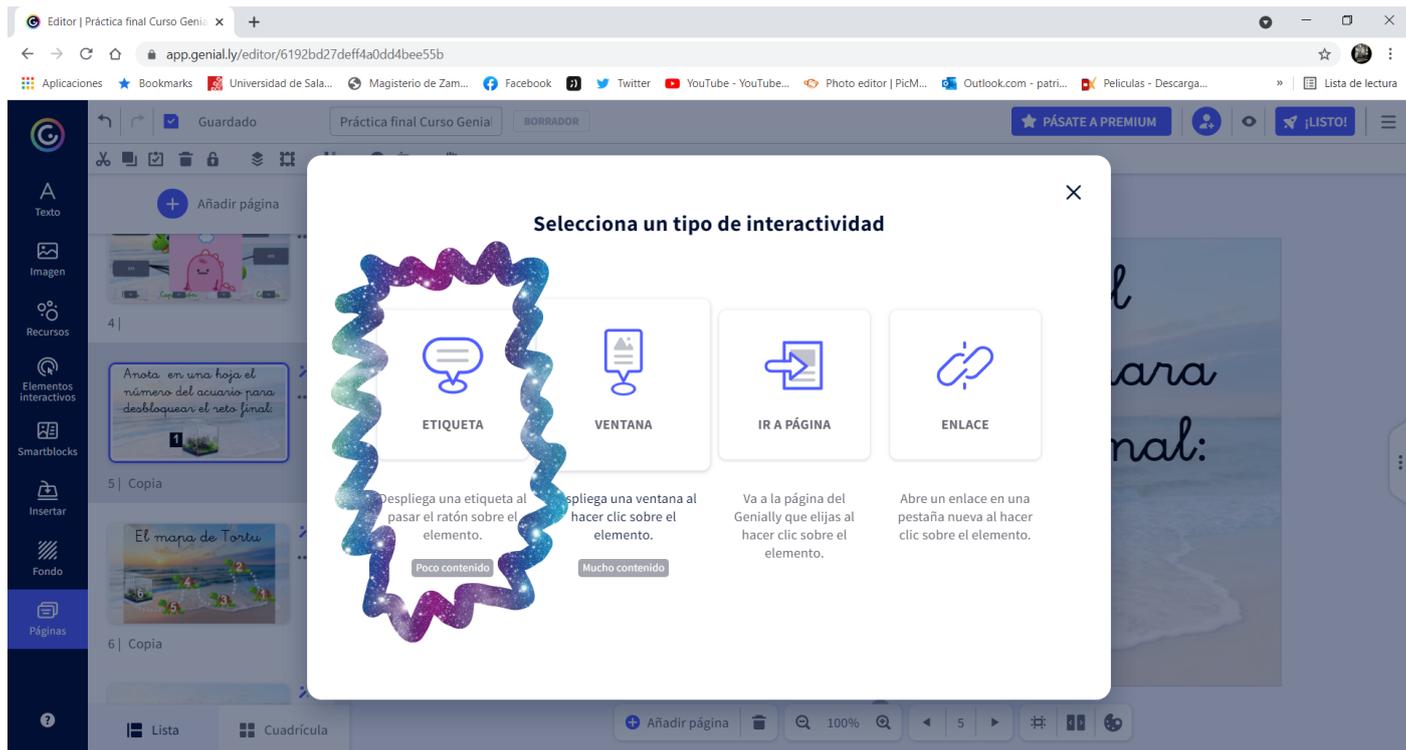


Si aciertan, el dibujo de Good los dirigirá a la siguiente pantalla, si no, tendrán que seguir moviendo las partes hasta acertar.

A la pantalla que nos redirige el Global on/off, que es la que sale cuando lo haces bien, le añado interactividad para que me lleve a la siguiente pantalla, en la que aparecerá un número que va a ser la contraseña de la pantalla final. Tendrán que anotarlo.

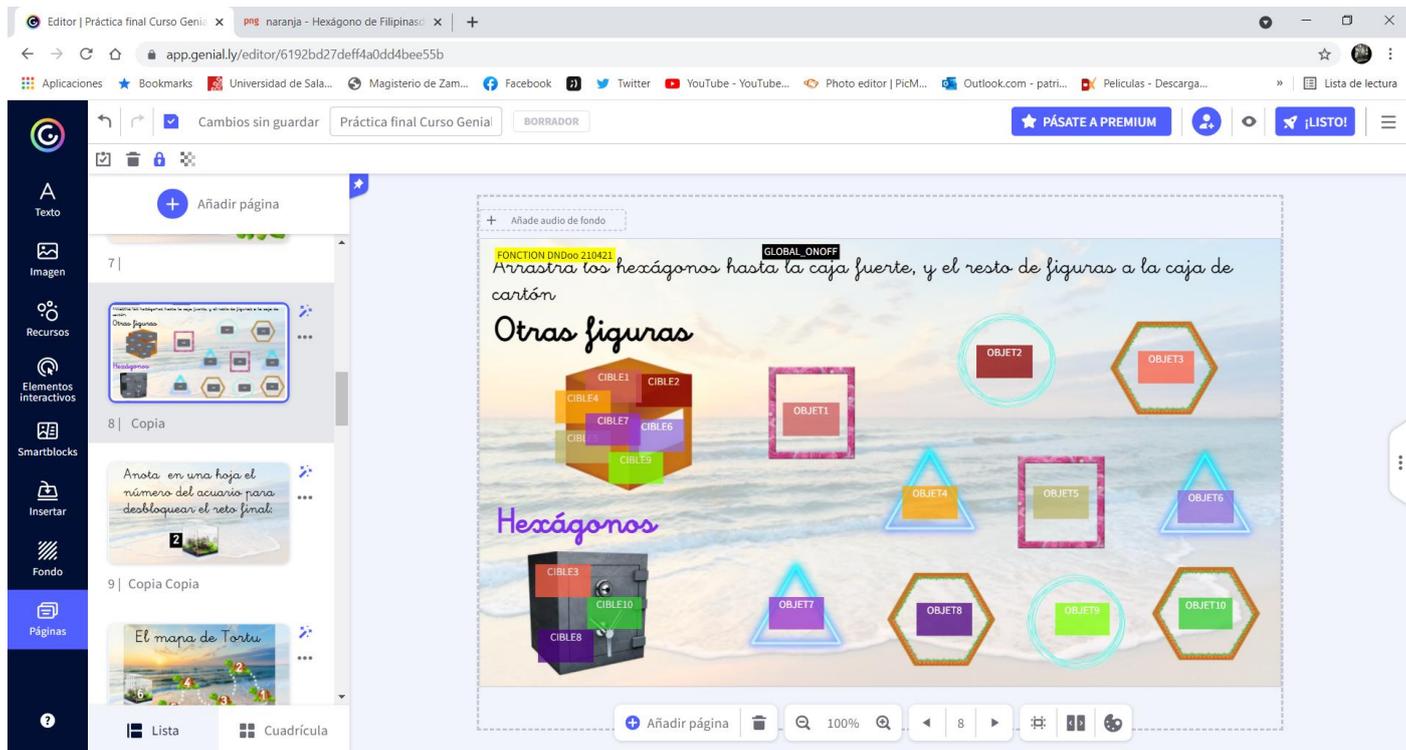


Al acuario le añadiré una etiqueta que diga que pulsen sobre él cuando hayan anotado el número, y también interactividad de nuevo con el mapa:

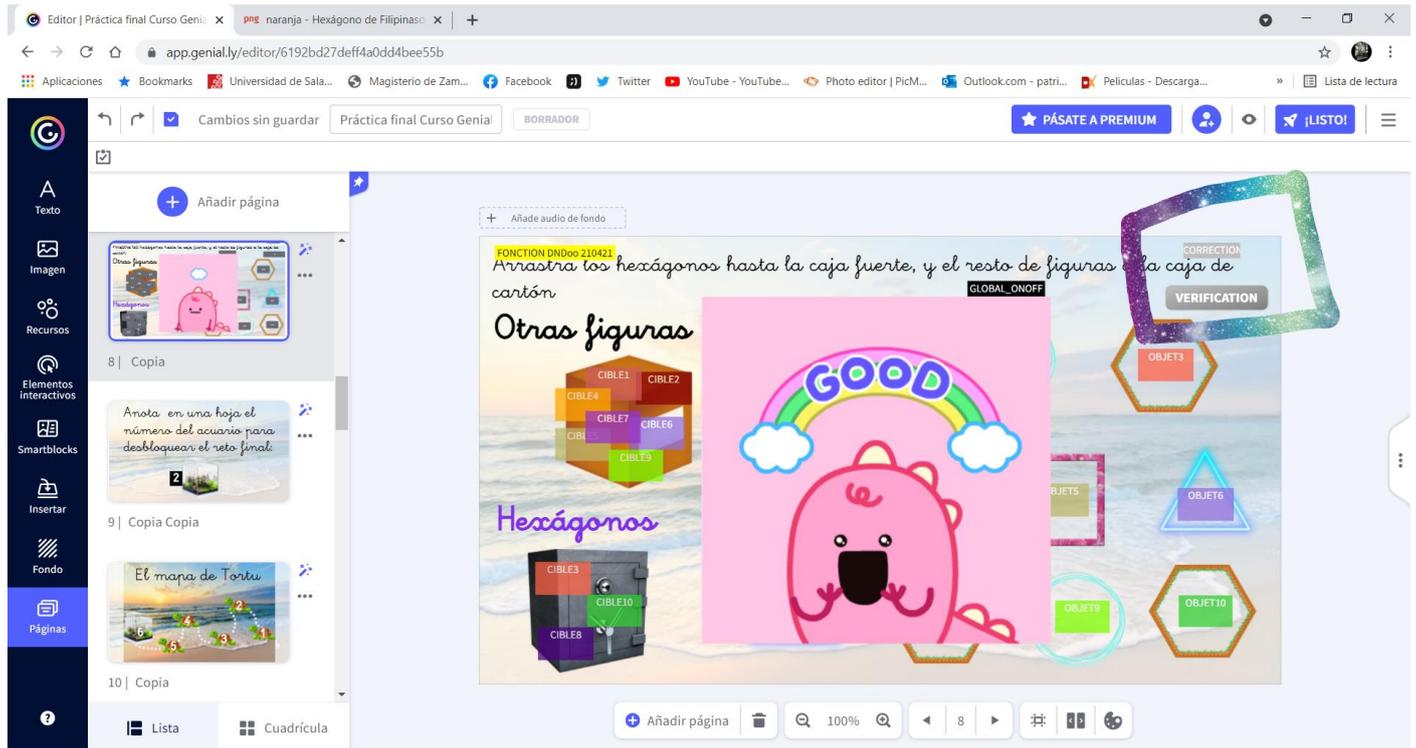


Ahora toca relacionar esta pantalla de nuevo con el mapa, como he hecho anteriormente, y relacionar el número 2 del mapa con la siguiente actividad, que también lo he hecho, por tanto no adjunto imágenes.

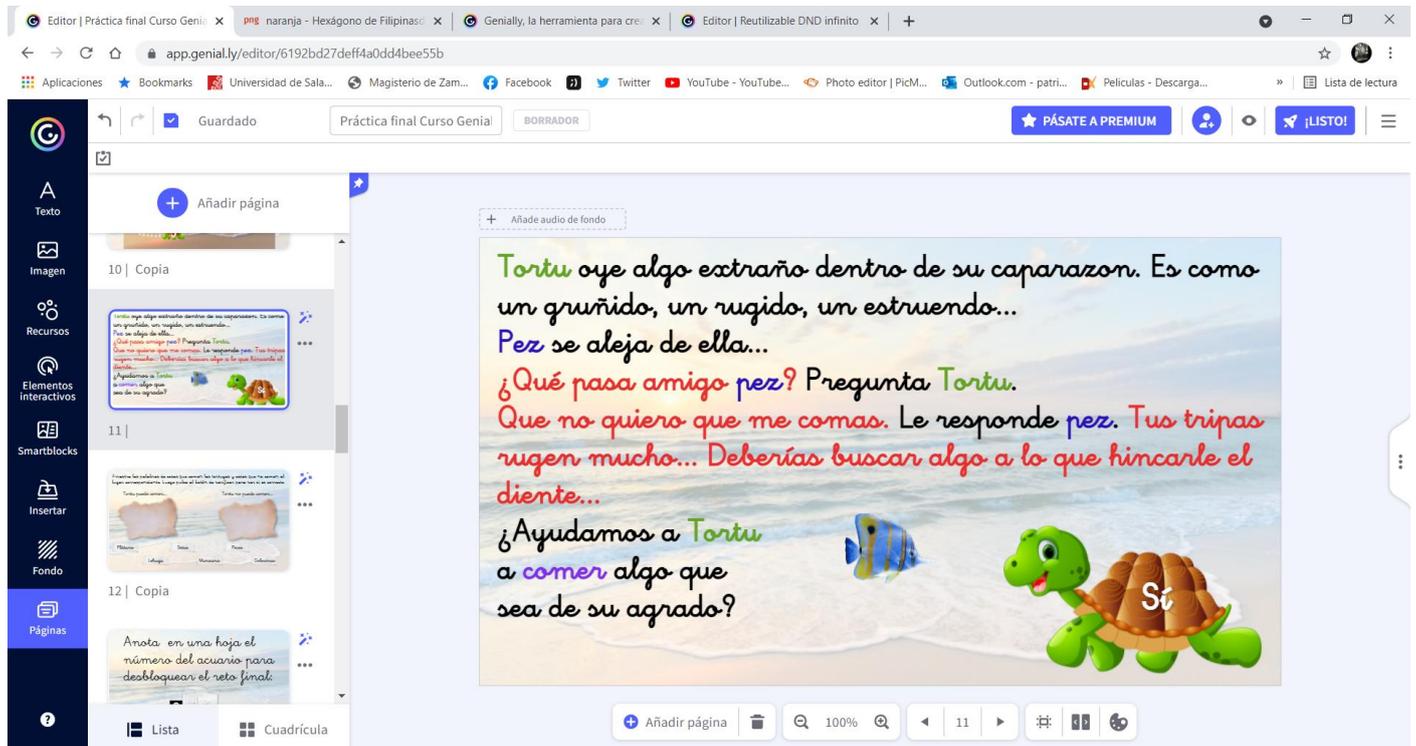
Repetimos la operación de los códigos con la pantalla nueva, eliminando lo que nos sobra:



Esta vez, vamos a añadir de la tabla de códigos un botón de verificación y corrección para que ellos vean si se equivocan y dónde:



En caso de hacerlo bien, la imagen de "Good" les llevará a la siguiente pantalla, que vuelve a ser la de que anoten el número que corresponde. De ahí volvemos al mapa, y repetimos el proceso, hasta la siguiente pantalla de actividad, donde volveremos a introducir los códigos, tal cual muestro en las siguientes imágenes.



Editor | Práctica final Curso Genial: x pms naranja - Hexágono de Filipinas: x Genially, la herramienta para cre... x Editor | Reutilizable DND infinito x +

app.genially.com/6192bd27def4a0dd4bee55b

Aplicaciones Bookmarks Universidad de Sala... Magisterio de Zam... Facebook Twitter YouTube - YouTube... Photo editor | PicM... Outlook.com - patri... Películas - Descarga... Lista de lectura

Guardado Práctica final Curso Genial BORRADOR PÁSATE A PREMIUM ¡LISTO!

Añadir página

25 | Copia Copia

26 | Copia

27 | Página de Creación DN...

Lista Cuadrícula

FONCTION DNDoo 210421						GLOBAL_ON	GLOBAL_OFF	GLOBAL_ONOFF	GLOBAL_OFFON	VERIFICATION	WRONG_ON	WRONG_OFF	CORRECTION
OBJET1	CIBLE1	ON1	OFF1	ONOFF1	OFFON1	OBJET1	CIBLE11	ON11	OFF11	ONOFF11	OFFON11		
OBJET2	CIBLE2	ON2	OFF2	ONOFF2	OFFON2	OBJET2	CIBLE12	ON12	OFF12	ONOFF12	OFFON12		
OBJET3	CIBLE3	ON3	OFF3	ONOFF3	OFFON3	OBJET3	CIBLE13	ON13	OFF13	ONOFF13	OFFON13		
OBJET4	CIBLE4	ON4	OFF4	ONOFF4	OFFON4	OBJET4	CIBLE14	ON14	OFF14	ONOFF14	OFFON14		
OBJET5	CIBLE5	ON5	OFF5	ONOFF5	OFFON5	OBJET5	CIBLE15	ON15	OFF15	ONOFF15	OFFON15		
OBJET6	CIBLE6	ON6	OFF6	ONOFF6	OFFON6	OBJET6	CIBLE16	ON16	OFF16	ONOFF16	OFFON16		
OBJET7	CIBLE7	ON7	OFF7	ONOFF7	OFFON7	OBJET7	CIBLE17	ON17	OFF17	ONOFF17	OFFON17		
OBJET8	CIBLE8	ON8	OFF8	ONOFF8	OFFON8	OBJET8	CIBLE18	ON18	OFF18	ONOFF18	OFFON18		
OBJET9	CIBLE9	ON9	OFF9	ONOFF9	OFFON9	OBJET9	CIBLE19	ON19	OFF19	ONOFF19	OFFON19		
OBJET10	CIBLE10	ON10	OFF10	ONOFF10	OFFON10	OBJET10	CIBLE20	ON20	OFF20	ONOFF20	OFFON20		

Añadir página 100% 27

Editor | Práctica final Curso Genial: x pms naranja - Hexágono de Filipinas: x Genially, la herramienta para cre... x Editor | Reutilizable DND infinito x +

app.genially.com/6192bd27def4a0dd4bee55b

Aplicaciones Bookmarks Universidad de Sala... Magisterio de Zam... Facebook Twitter YouTube - YouTube... Photo editor | PicM... Outlook.com - patri... Películas - Descarga... Lista de lectura

Cambios sin guardar Práctica final Curso Genial BORRADOR PÁSATE A PREMIUM ¡LISTO!

Añadir página

10 | Copia

11 |

12 | Copia

Lista Cuadrícula

Añadir audio de fondo

FONCTION DNDoo 210421 GLOBAL_ONOFF

Arrastra las palabras de cosas que comen las tortugas y cosas que no comen al lugar correspondiente. Luego pulsa al botón de verificar para ver si es correcto.

Tortu puede comer...

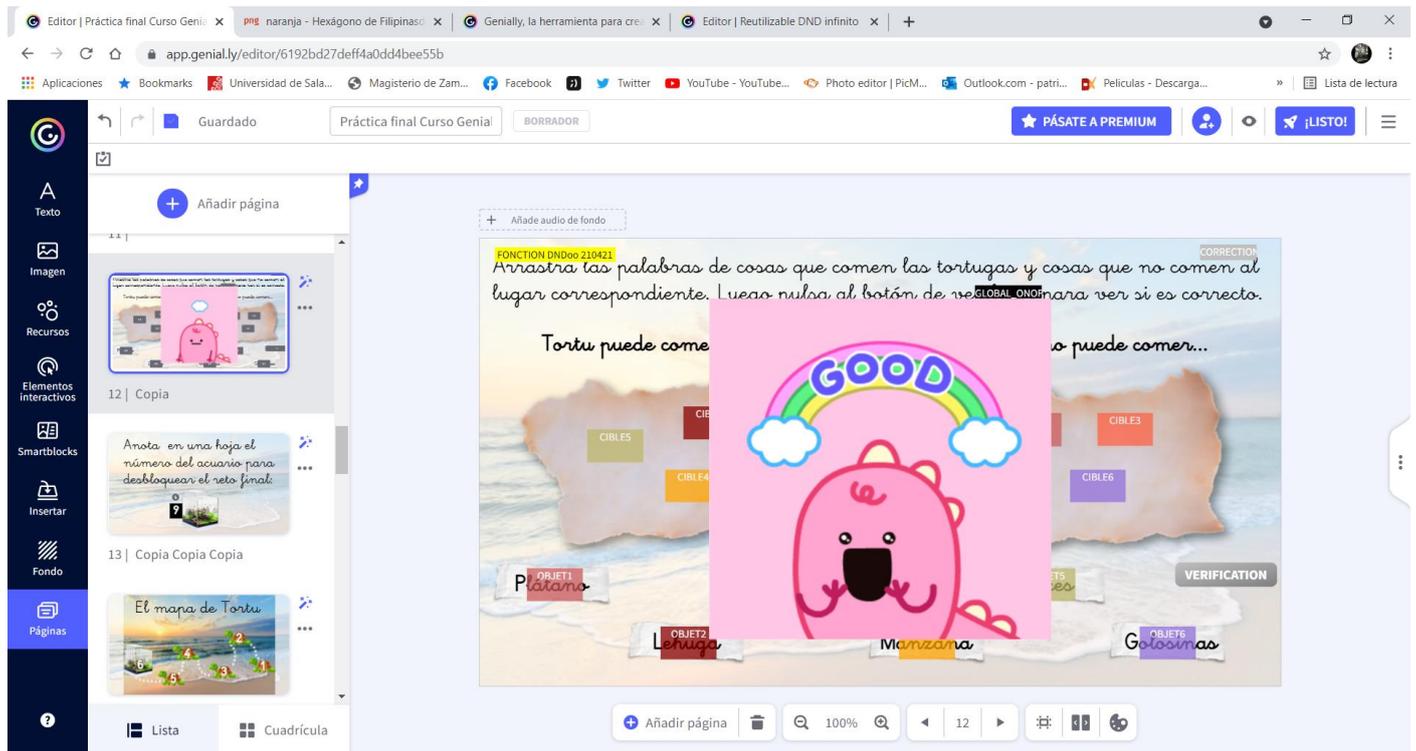
Tortu no puede comer...

Plátano Setas Peces

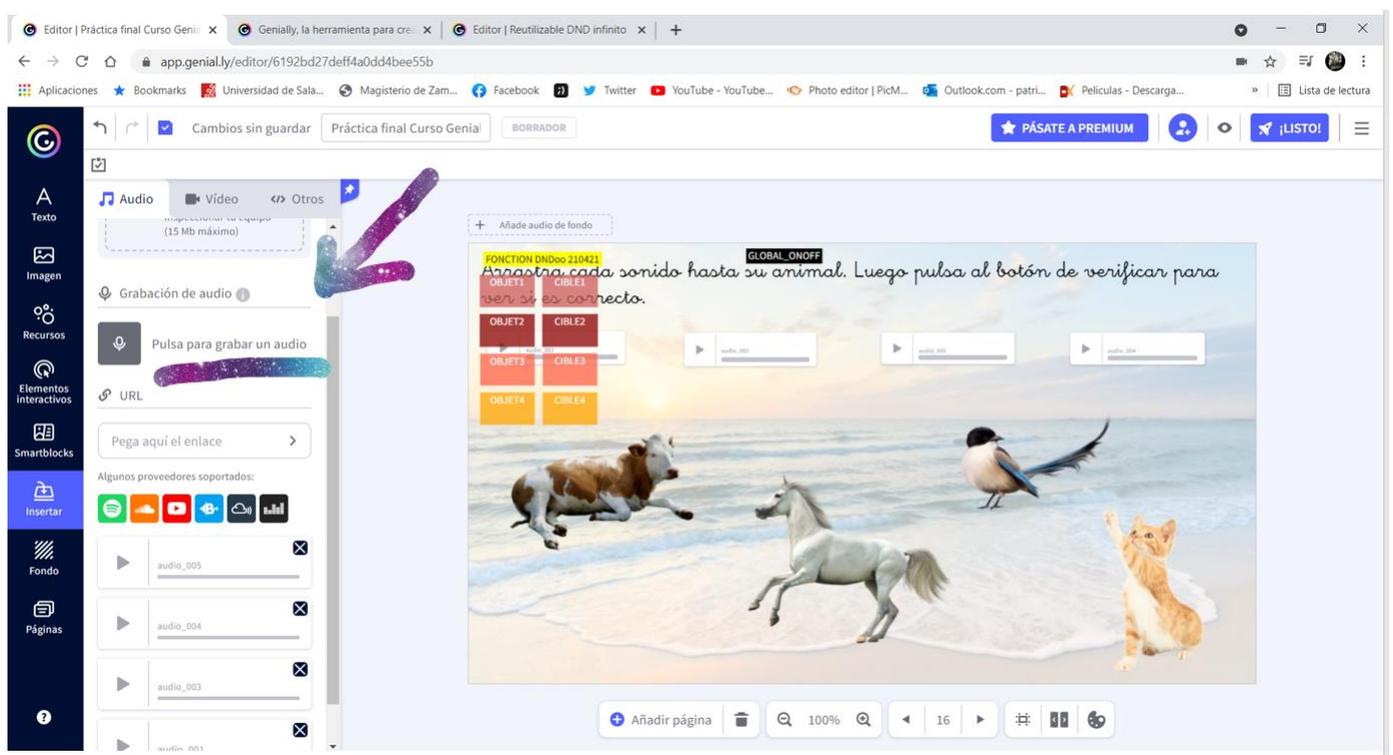
Lehuga Manzana Golosinas

Añadir página 100% 12

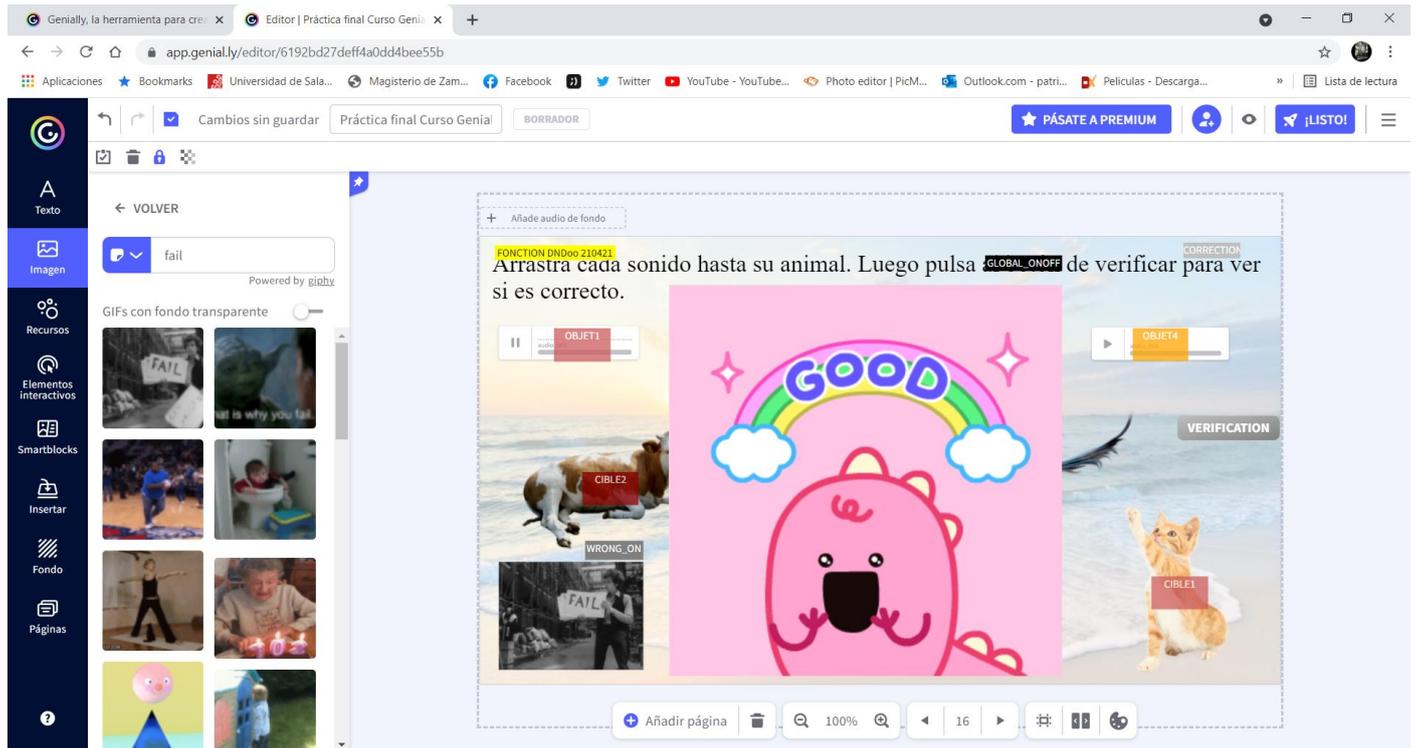
Esta vez añadiremos desde la página de código un botón de verificación, para que ellos mismos puedan corregir sus errores, y también el de corrección para que en caso de que hayan fallado, las palabras vuelvan a su sitio inicial y puedan probar de nuevo.



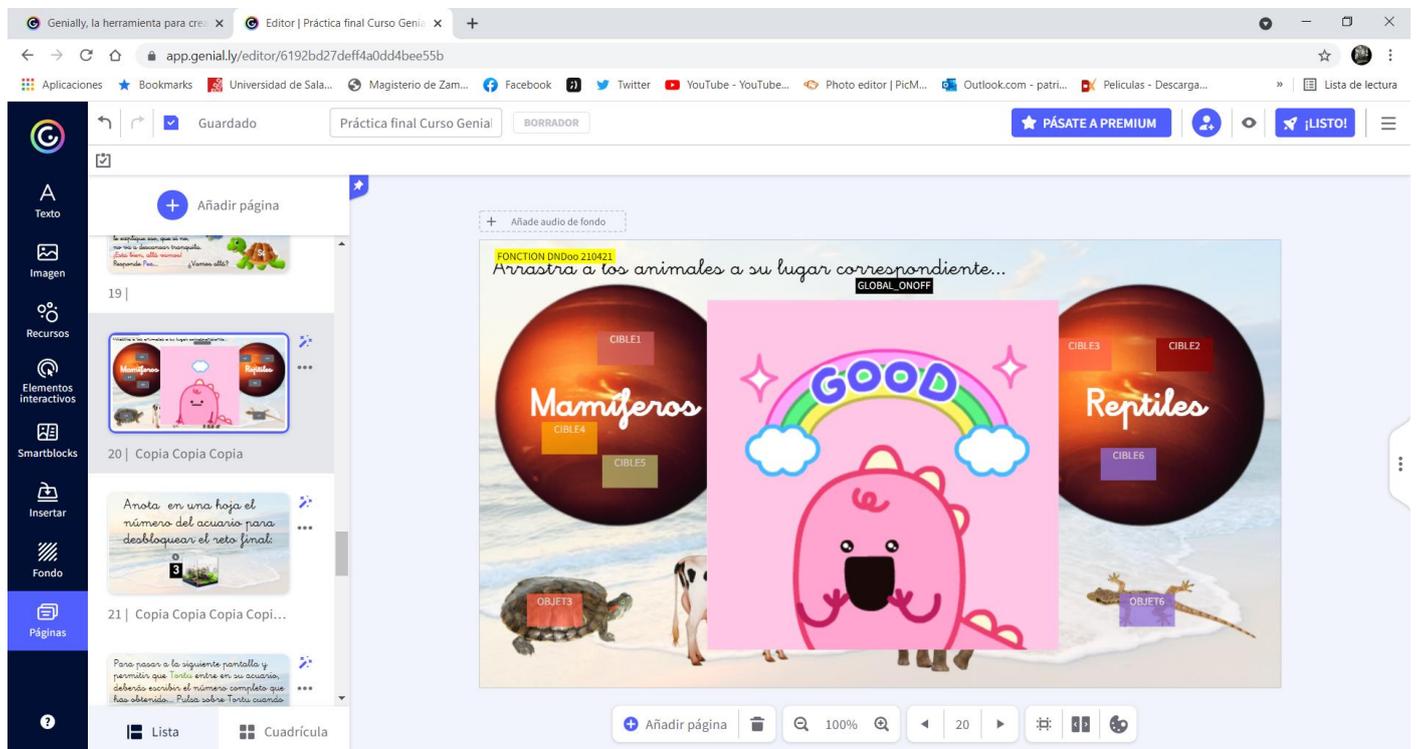
En la siguiente prueba introduciremos audios. Como para subirlos desde el ordenador hay que pagar el plan premium, yo he grabado las pistas con la grabadora online, reproduciendo los sonidos desde el ordenador, y de nuevo he metido los códigos pertinentes.



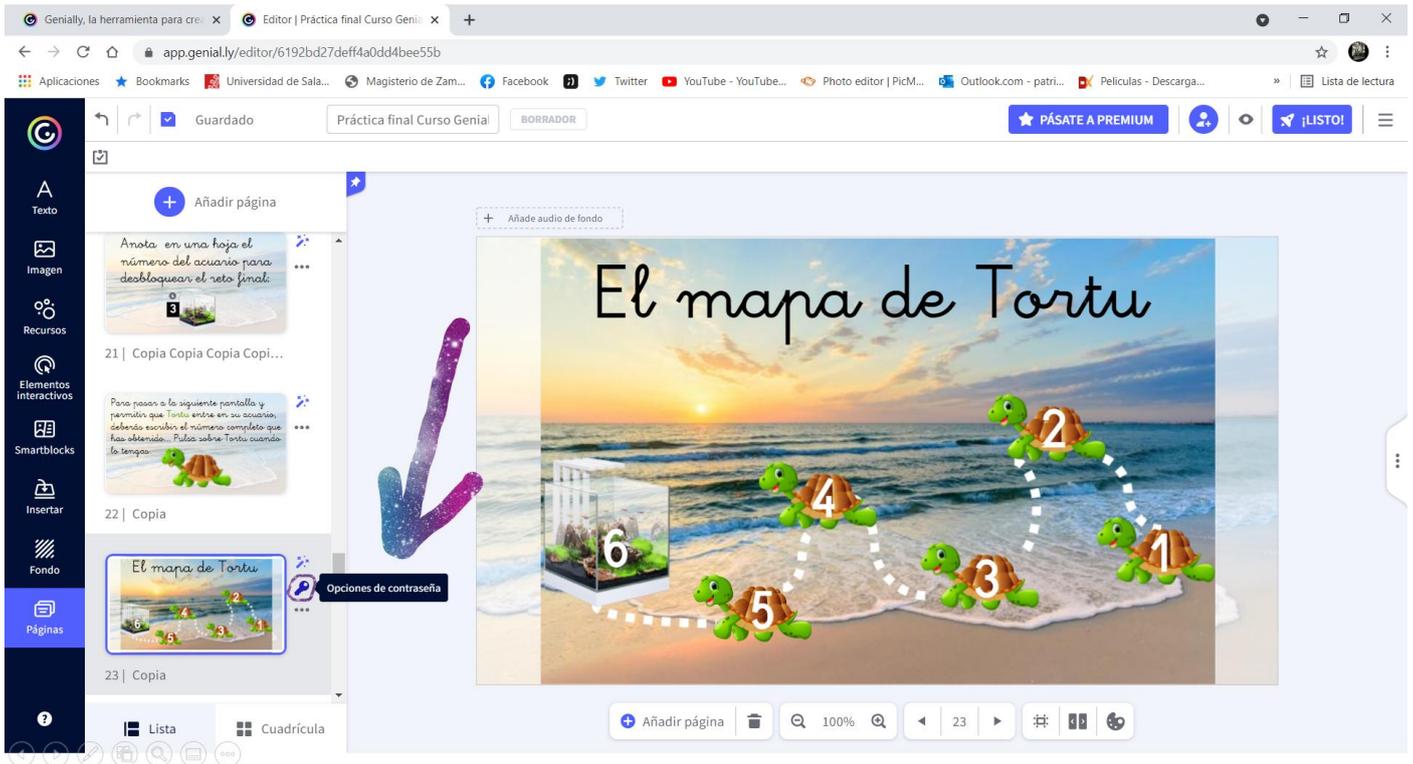
Esta vez también he metido imagen por si se equivocan, que saldrá cuando verifiquen, y no desaparecerá hasta que acierten.



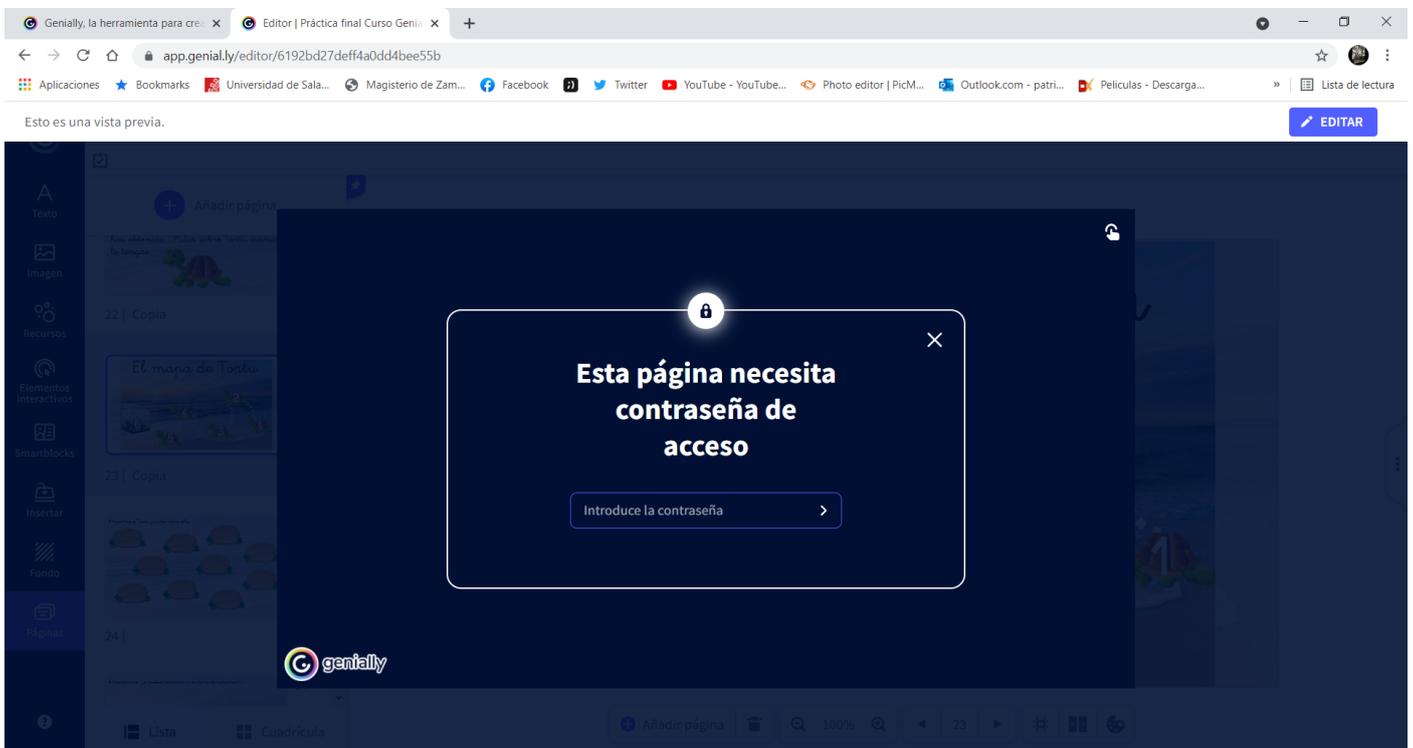
Después de esta diapositiva viene otra similar, sin verificación, que es la que nos dará el último número de la contraseña que tendrán que meter para que Tortu por fin llegue a su destino final y accedan a las recompensas:



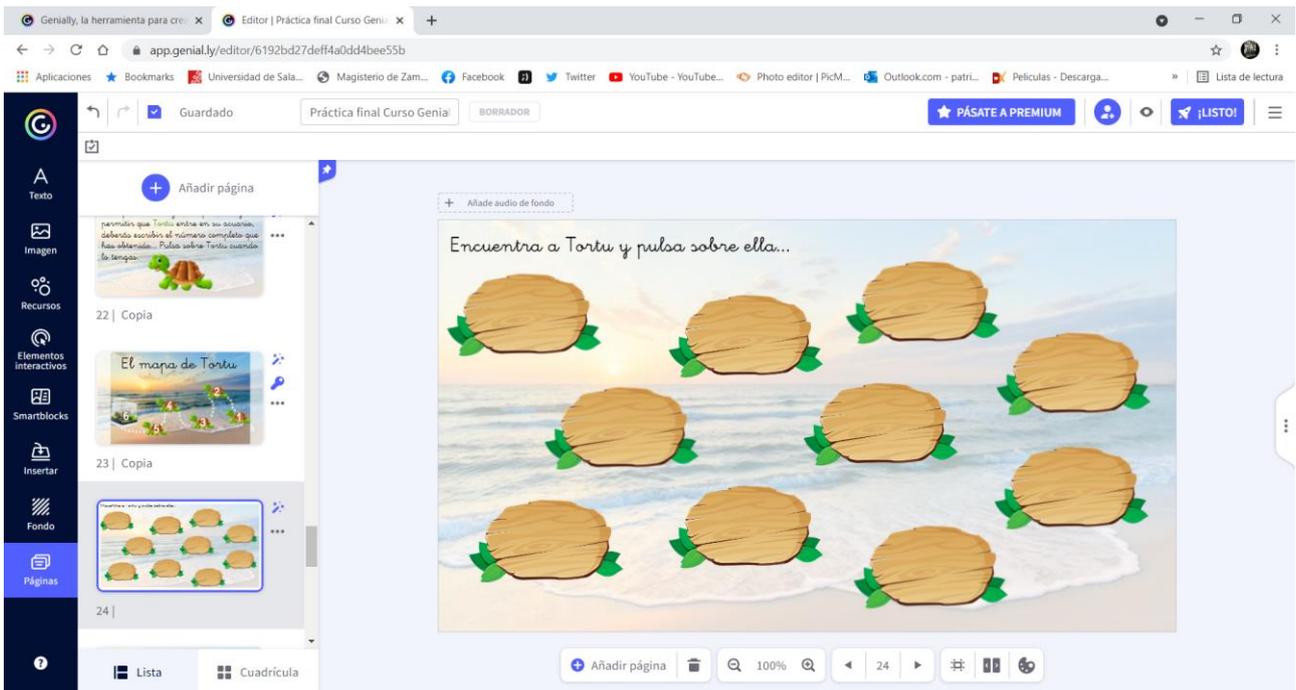
La contraseña se añade pulsando la llave de al lado de la diapositiva e introduciendo lo que quieras, en este caso es la suma de todos los números que han ido obteniendo en las diferentes pantallas, es decir: 12983



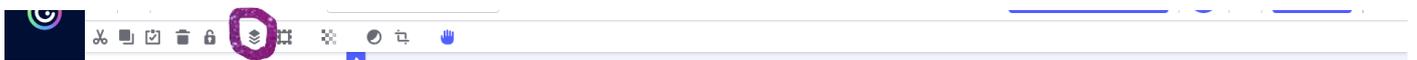
En la presentación, saldría así:



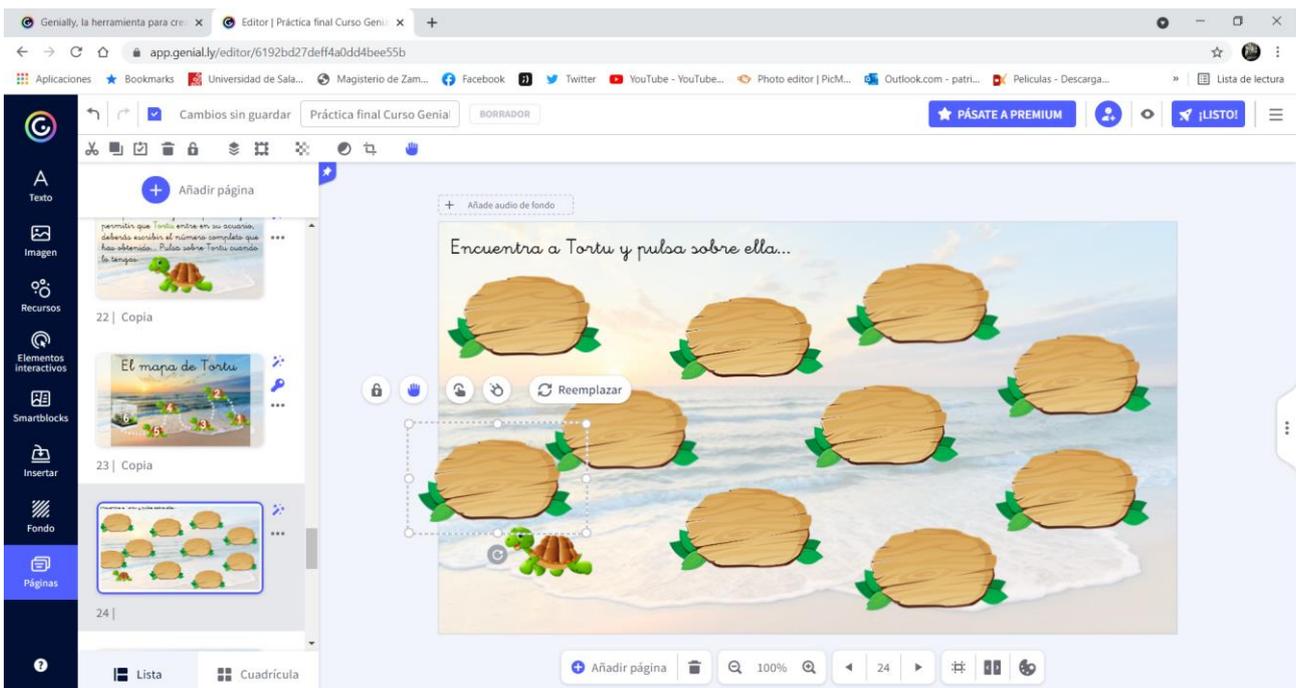
En caso de acertar, pasarían a la siguiente diapositiva, en la que he escondido a Tortu debajo de un trozo de madera. Vuelve a ser de verdadera importancia utilizar adecuadamente las capas, y mandar a Tortu al fondo para que no aparezca por delante del tronco.



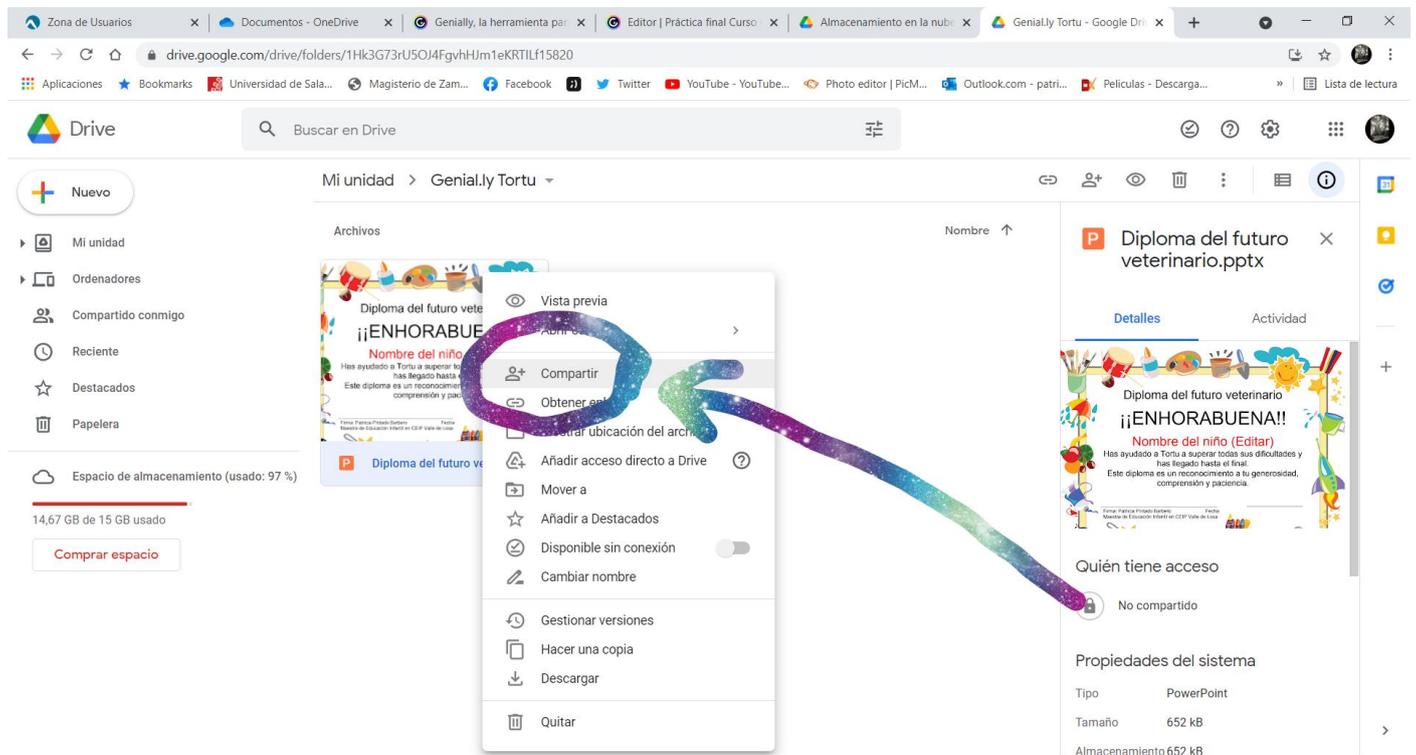
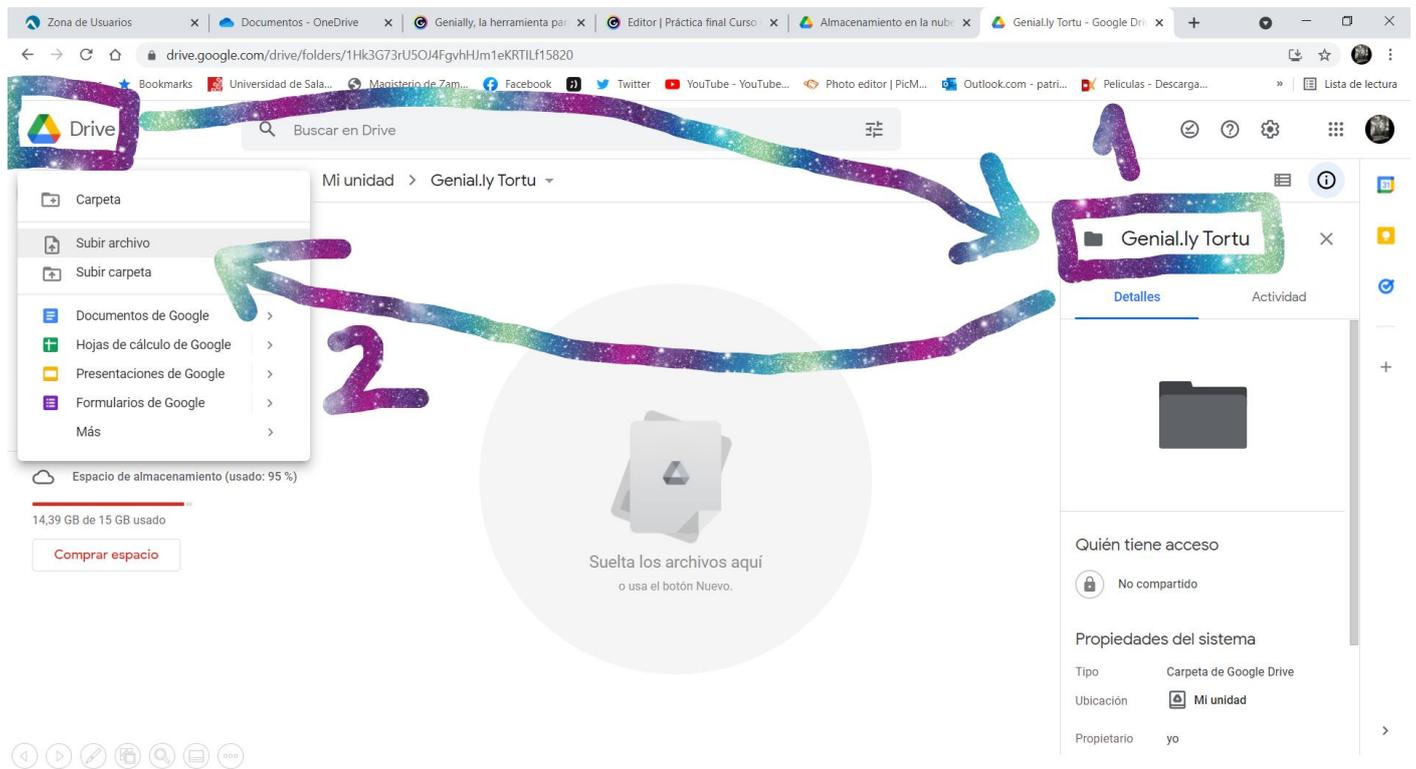
El botón de capas lo encontramos pulsando sobre la imagen en la barra que sale en la parte superior:



Habilitando arrastrar en todos los trozos de madera, permite que los niños jueguen hasta encontrarla. A la tortuga le he añadido interactividad, para que cuando pulsen sobre ella, les dirija a la siguiente pantalla:



En la siguiente pantalla, he elaborado previamente con Powerpoint un diploma que se podrán descargar, a través de un link en la nube de Google Drive. Primero he creado una carpeta con el nombre Genial.ly Tortu, luego he adjuntado los diplomas, y luego lo he añadido al Genial.ly con el link del archivo. Los diplomas son editables.



drive.google.com/drive/folders/1Hk3G73rU5OJ4FgvHJm1eKRTILf15820

Compartir con personas y grupos

Añadir personas y grupos

Patricia Pintado Barbero (tú)
patpint.sayago@gmail.com

Propietario

Enviar comentarios a Google

Hecho

Obtener enlace

Cualquier usuario de Internet con este enlace puede ver esto

Copiar enlace

Diploma del futuro veterinario.pptx

Detalles Actividad

¡¡ENHORABUENA!!

Nombre del niño (Editar)

Quién tiene acceso

No compartido

Propiedades del sistema

Tipo	PowerPoint
Tamaño	652 kB
Almacenamiento	652 kB

app.genially.ly/editor/6192bd27deff4a0dd4bee55b

Guardado Práctica final Curso Genial PÚBLICO

PÁSATE A PREMIUM

COMPARTIR

Enhorabuena, ya puedes imprimir tu diploma de veterinari@:

ESTE ES TU CONTENIDO EMBEBIDO

Puedes modificar el tamaño en el que se mostrará

2607053010&rtopf=true&sd=true

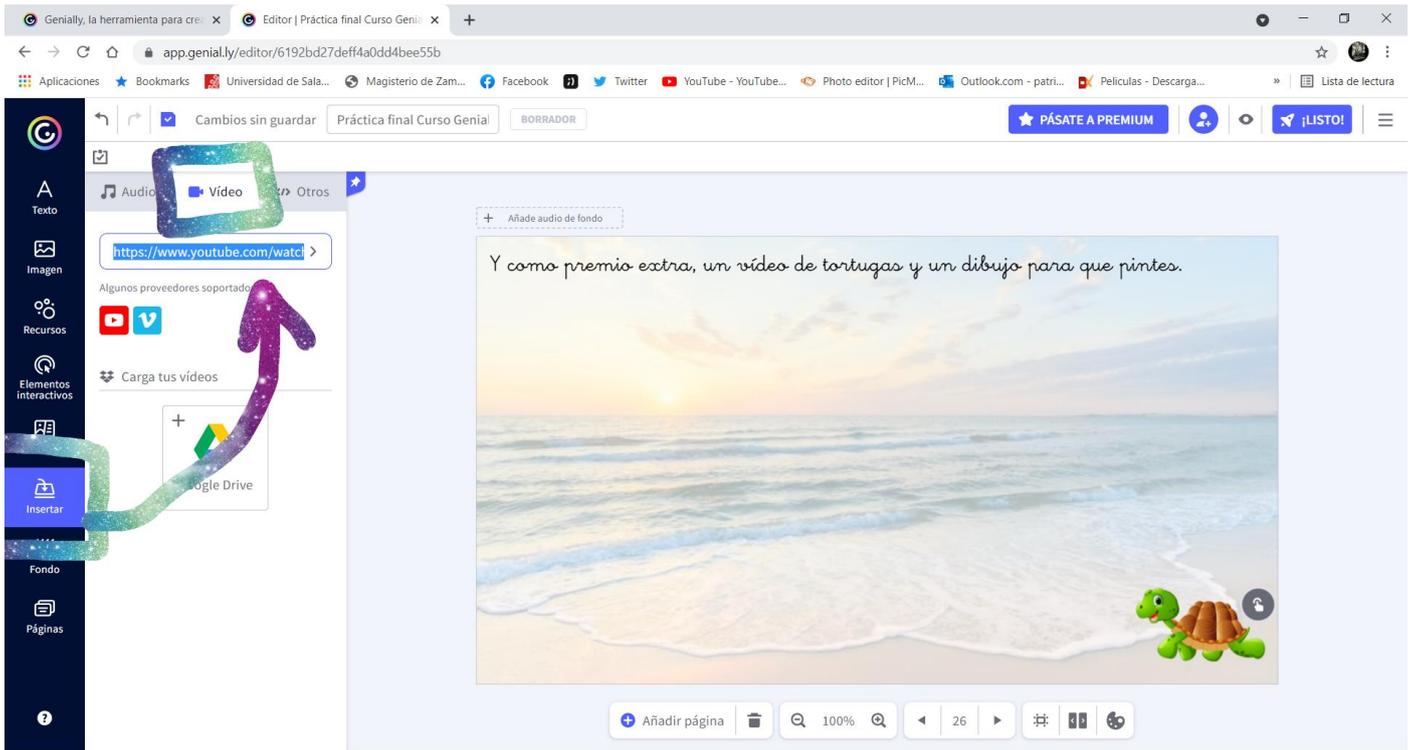
Algunos proveedores soportados:

Añadir página

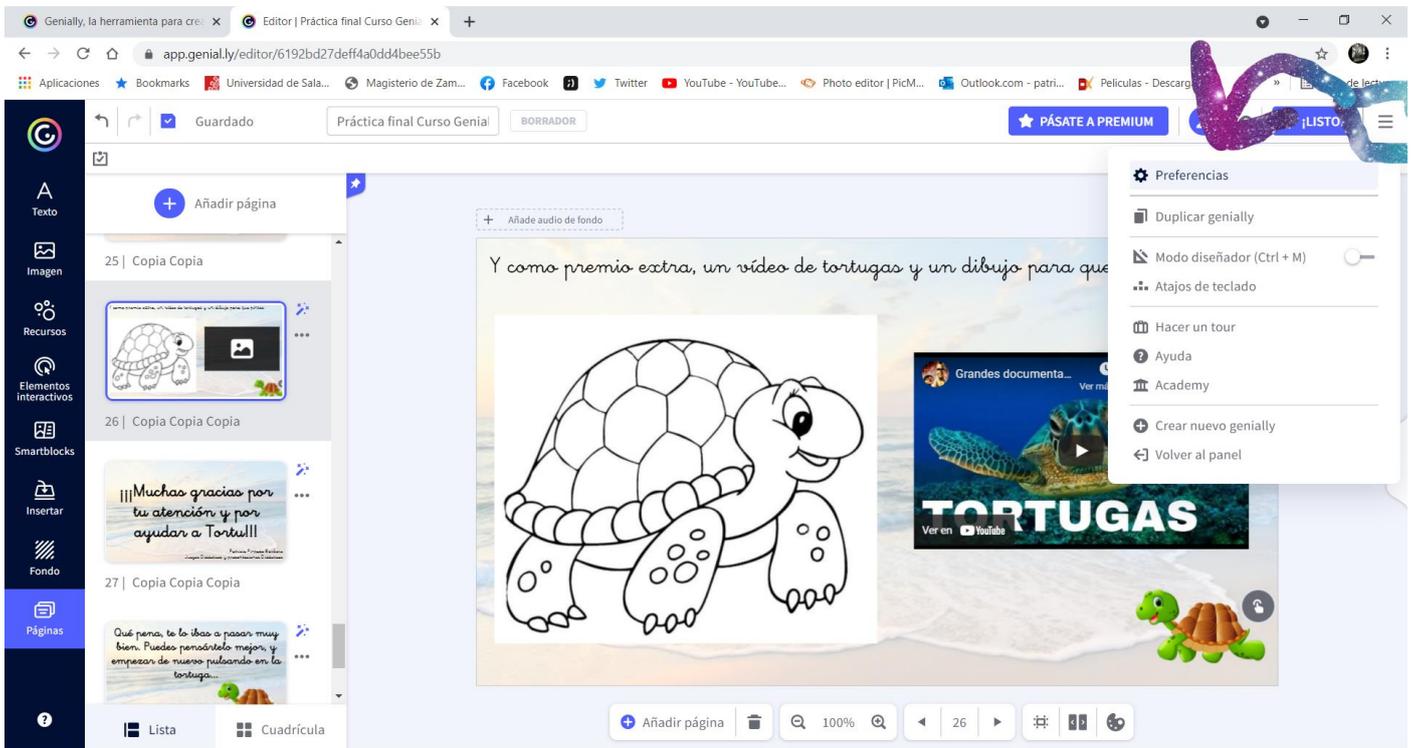
100%

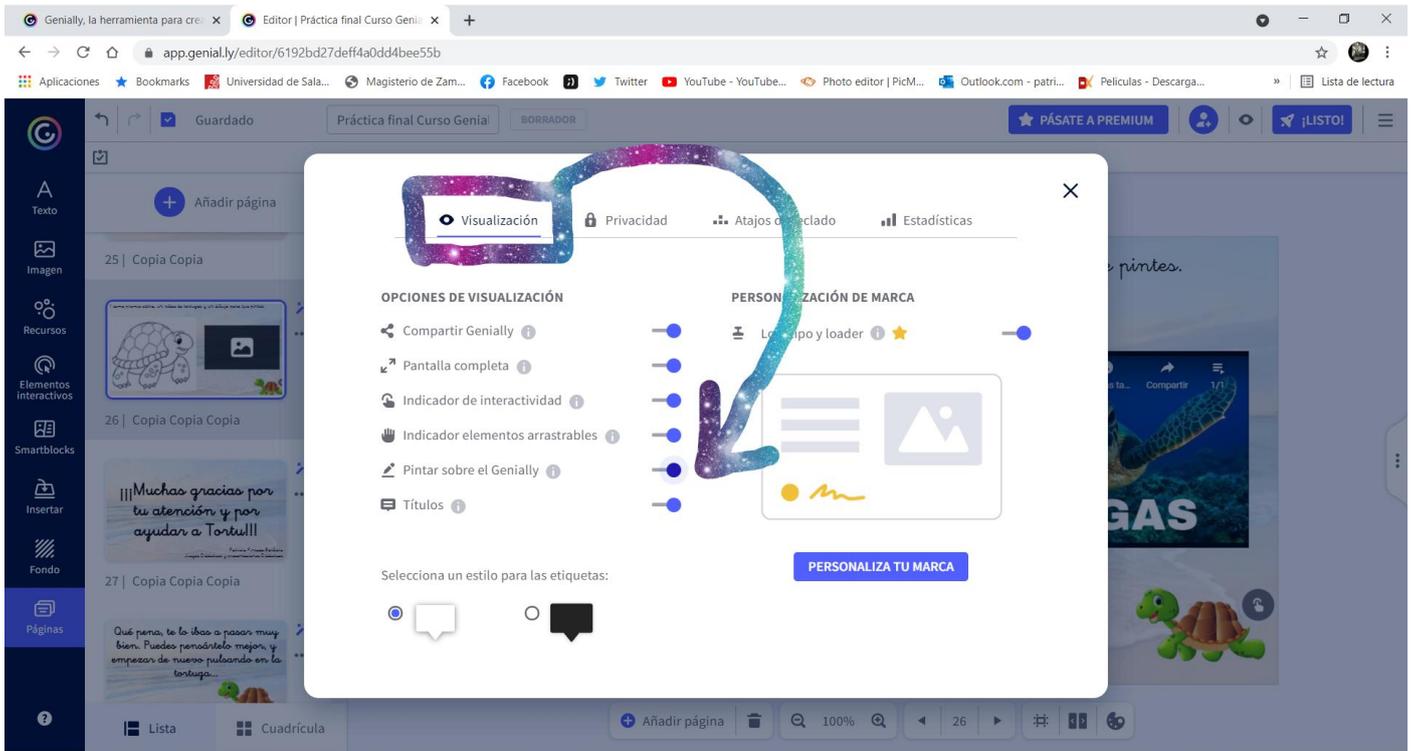
25

Habr  en esa misma pantalla un elemento interactivo (Tortu) que les d  paso a la siguiente pantalla, en la que he introducido un v deo

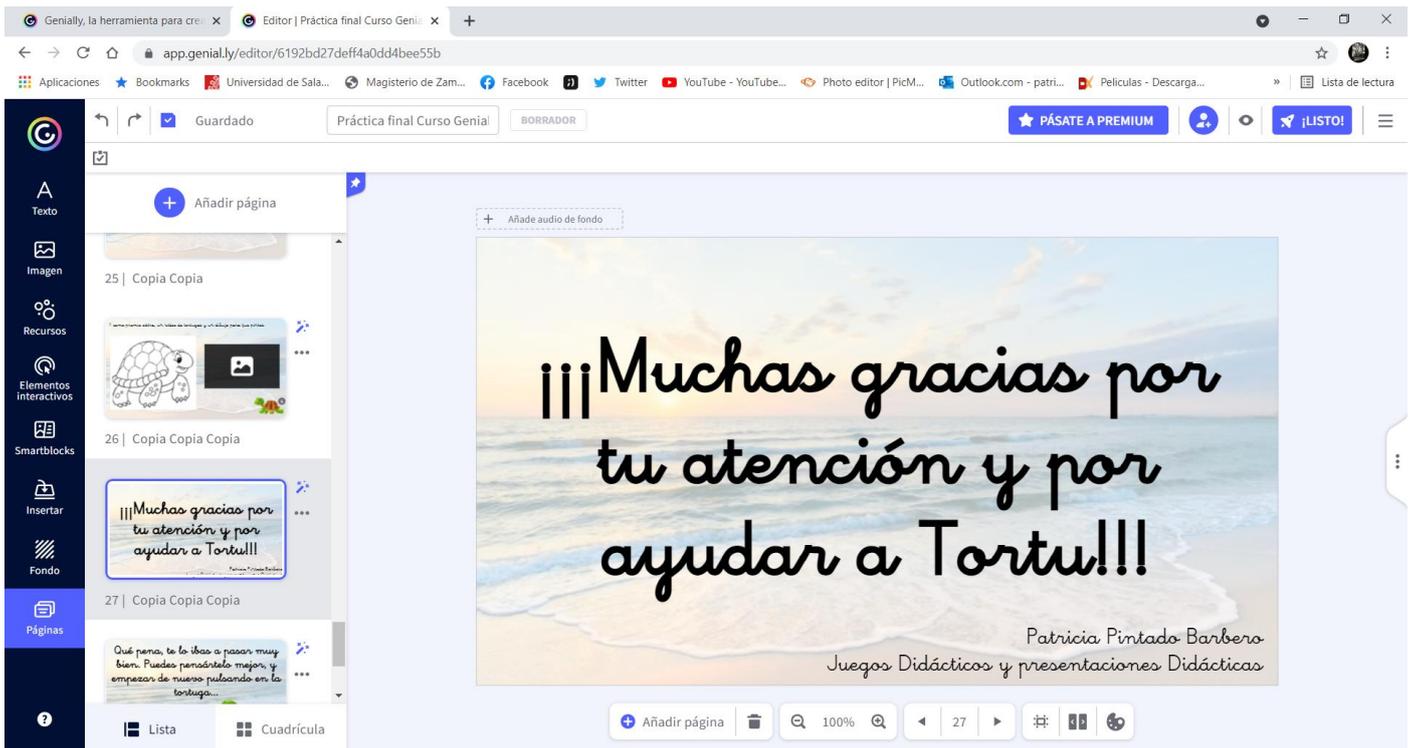


Adem s, he habilitado la opci n de dibujar para que puedan pintar el dibujo.

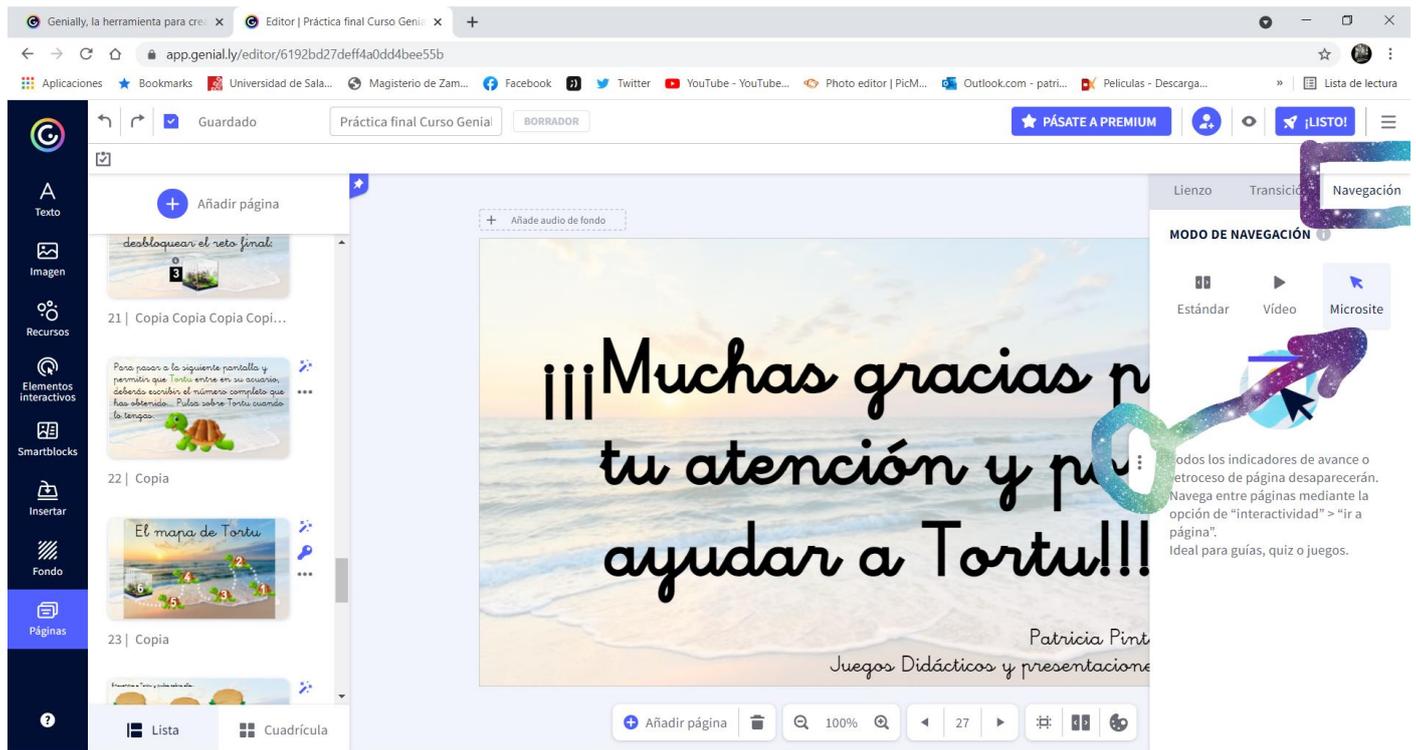




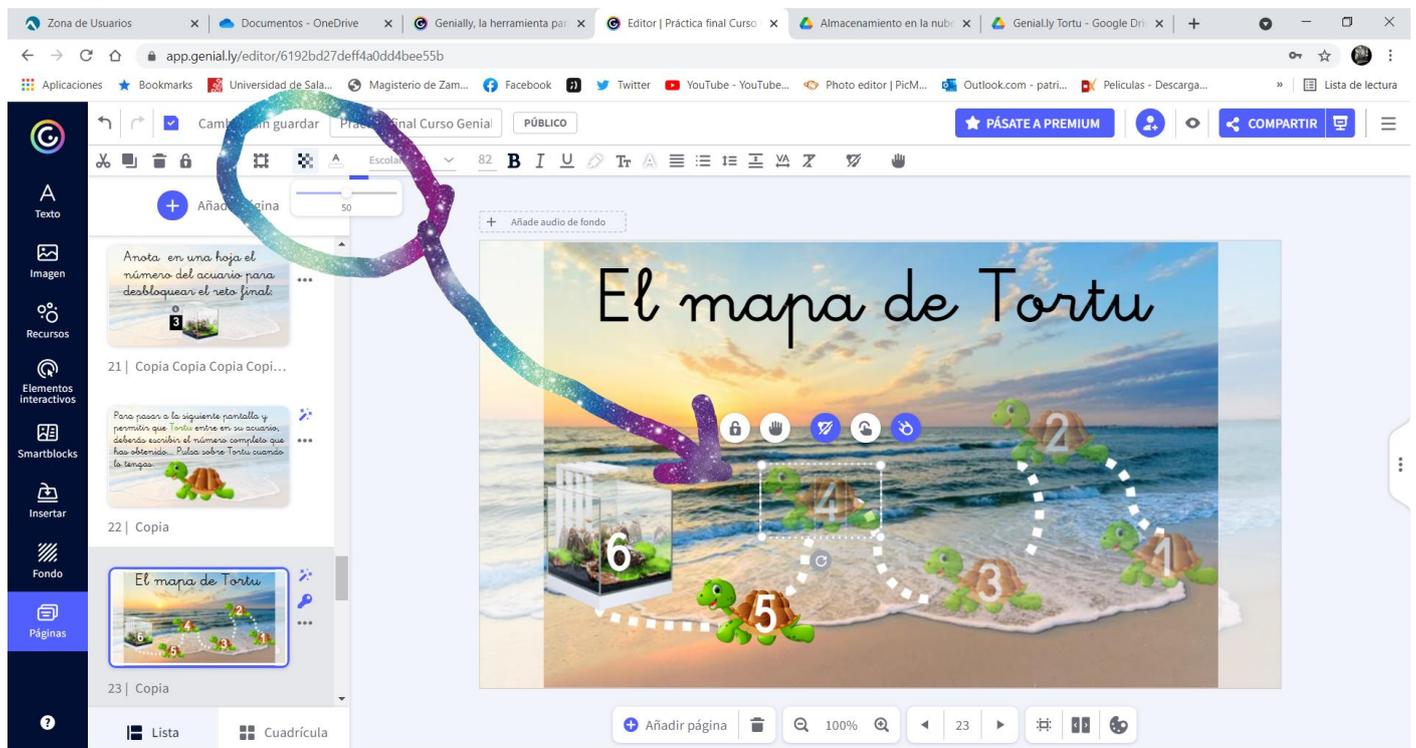
Por último, he puesto los agradecimientos...

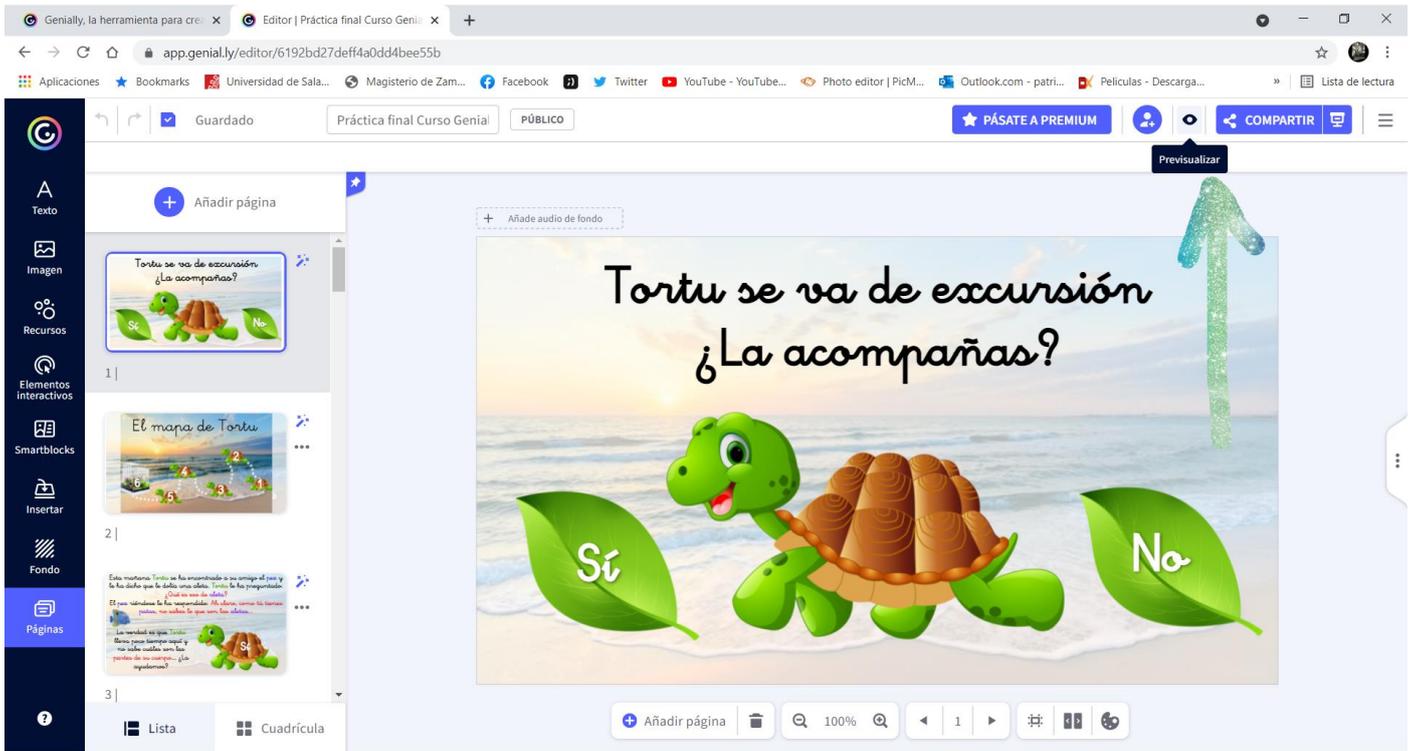


Y además he seleccionado la opción microsite, es decir, no quiero que se pueda pasar de una pantalla a otra con flechas, sino que quiero que vayan siguiendo toda la secuencia.

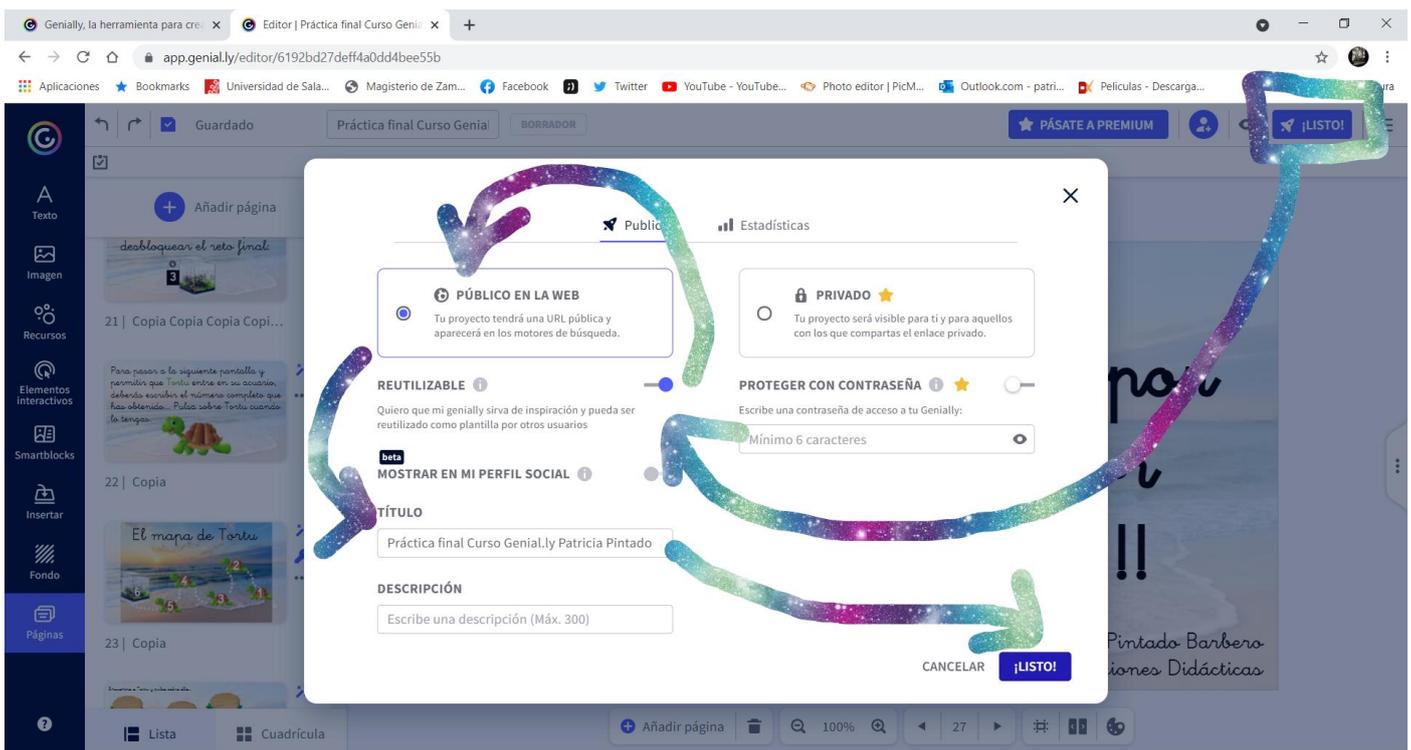


Como detalle final, he quitado opacidad a las tortugas de cada nivel que ya se habían superado en cada fase, además de revisar posibles fallos.



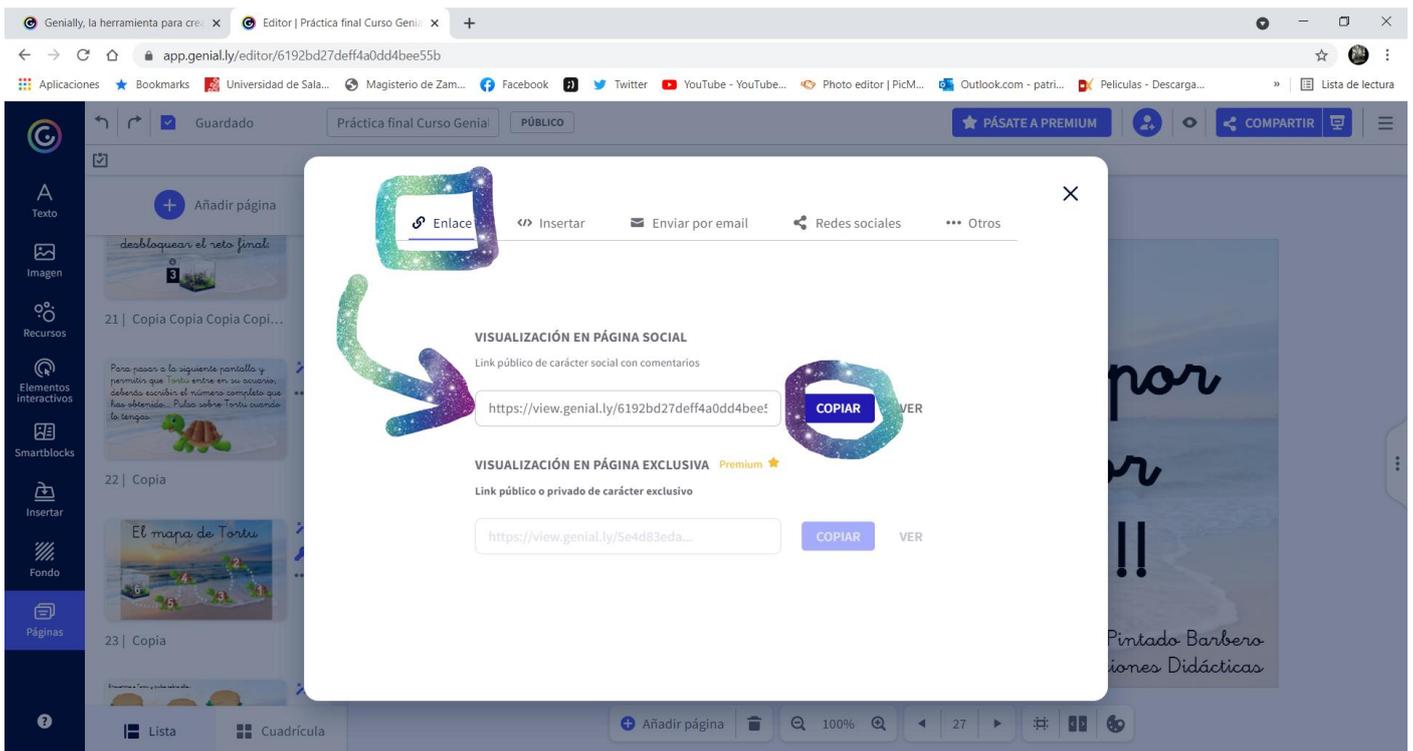
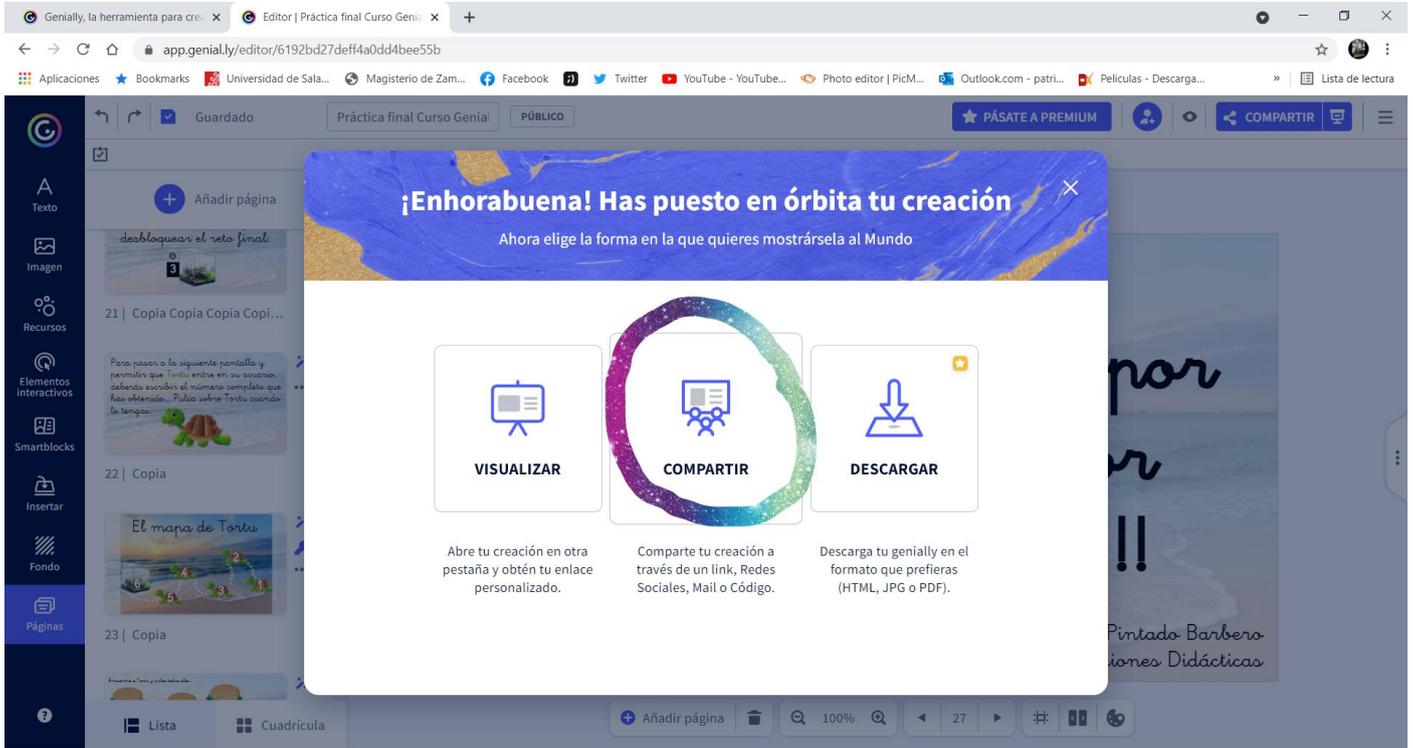


Ya está todo listo para publicarlo. Reviso todas las opciones y que los datos estén correctos:



Y luego copio el link con el que lo puedo compartir, que es el siguiente:

<https://view.genial.ly/6192bd27deff4a0dd4bee55b/interactive-content-practica-final-curso-genially-patricia-pintado>



!!! Ya está acabado y lo podéis ver!!!

!! Gracias!!