

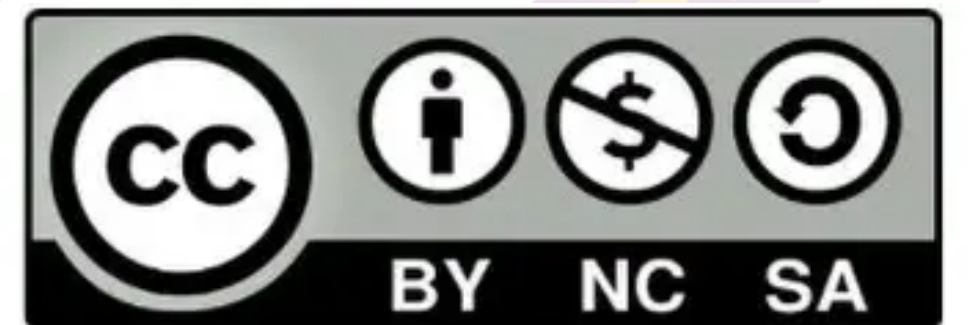
**NOMBRES: MARTA DE BENITO BASURTO  
ANA GUTIÉRREZ CUBILLO  
PATRICIA SANCHO ARNAIZ**

**USO DE HERRAMIENTAS DE  
PLATAFORMAS INCLUIDAS EN EL  
CURSO DE FORMACIÓN.**

- **CUESTIONARIO DE REPASO  
ELABORADO EN WAYGROUND**
- **JUEGO PROGRAMADO EN  
CANVA**

**FORMACIÓN KIT  
DIGITAL DOCENTE**

**CURSO 25-26**



# Presentación

Tras la formación realizada, hemos diseñado dos actividades utilizando dos de las herramientas trabajadas durante las sesiones presenciales del curso:

Wayground y Canva.

Estas propuestas están orientadas al alumnado de 2º de Primaria, dentro de las áreas de Lengua y Matemáticas.



# Descripción

## CUESTIONARIO ELABORADO EN WAYGROUND.

**1 Nivel y Área:** 2º de Primaria  
Lengua Castellana y Literatura

### 2 Objetivos/finalidad educativa:

- Reforzar los contenidos trabajados previamente en el área de Lengua de forma lúdica.
- Fomentar el aprendizaje activo a través del juego y la participación.
- Evaluar de manera dinámica el nivel de comprensión del alumnado.

### 3 Elementos Curriculares:

Con esta actividad se trabajan todos los elementos curriculares prescriptivos dando la misma importancia a la Competencia Digital.



# Descripción

## 4 Descripción Propuesta Didáctica:

Los alumnos tendrán que responder a un cuestionario de 15 preguntas relacionadas con los contenidos que hemos visto en el segundo trimestre en el área de Lengua: palabras polisémicas, familia de palabras, palabras compuestas, adjetivos, sustantivos, artículos, diferentes normas ortográficas...

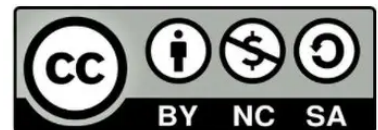
Cada alumno contará con un ordenador para realizar de manera individual dicho cuestionario. De esta manera, cada alumno podrá completarla a su propio ritmo y según sus necesidades.



# Evidencia y explicación



Pulsa en la imagen  
para acceder al  
cuestionario



Cada alumno con su dispositivo accede a [joinmyquizz.com](https://joinmyquizz.com), introduce el código que les hemos facilitado y realiza de manera individual el cuestionario.

Se trata de un cuestionario de 15 preguntas de respuesta múltiple en las que solo una opción es correcta.



# Descripción

## JUEGO ELABORADO EN CANVA.

**1 Nivel y Área:** 2º de Primaria  
Matemáticas

### 2 Objetivos/finalidad educativa:

- Reforzar contenidos matemáticos básicos en clase mediante preguntas dinámicas que favorezcan la comprensión y la agilidad mental.
- Utilizar el formato de juego tipo concurso para despertar el interés por las matemáticas, promoviendo una actitud positiva y participativa.
- Utilizar recursos digitales como Canva para que el alumnado interactúe con el contenido de forma visual, dinámica y motivadora, desarrollando además su competencia digital básica.

### 3 Elementos Curriculares:

Con esta actividad se trabajan todos los elementos curriculares prescriptivos dando la misma importancia a la Competencia Digital.



# Descripción

## 4 Descripción Propuesta Didáctica:

En esta actividad, el alumnado de 2º de primaria realiza un repaso del tema de matemáticas a través de una dinámica lúdica inspirada en el concurso “¿Quién quiere ser millonario?”. La actividad se desarrolla en el aula con el objetivo de favorecer la motivación, participación y aprendizaje significativo.

El juego consiste en responder a un total de 15 preguntas que abordan contenidos como sumas, restas, número anterior y posterior, comparación de números (mayor y menor) y pequeños problemas. A medida que avanzan, los alumnos van “escalando” en premios, lo que aumenta el interés y la implicación.

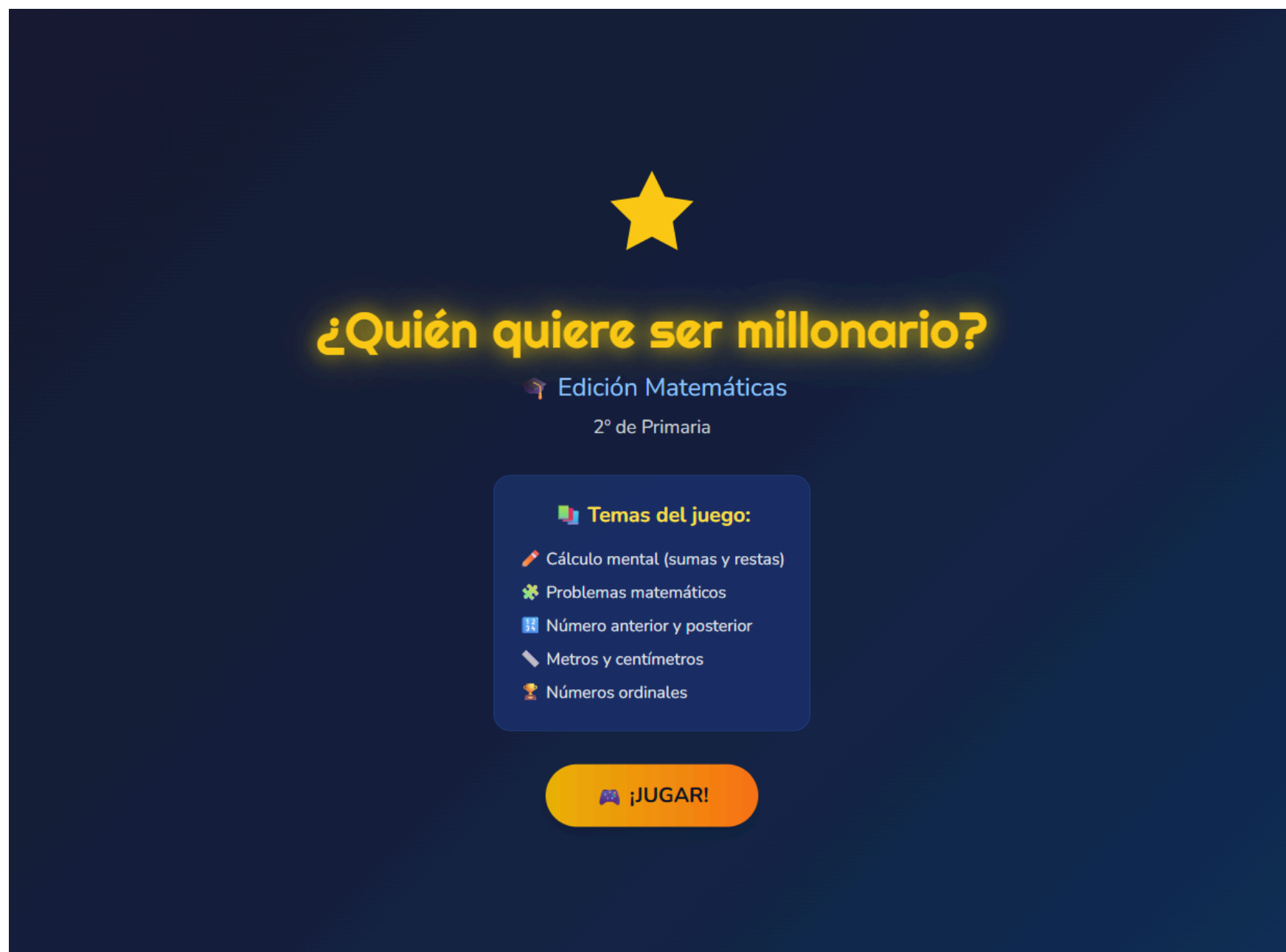
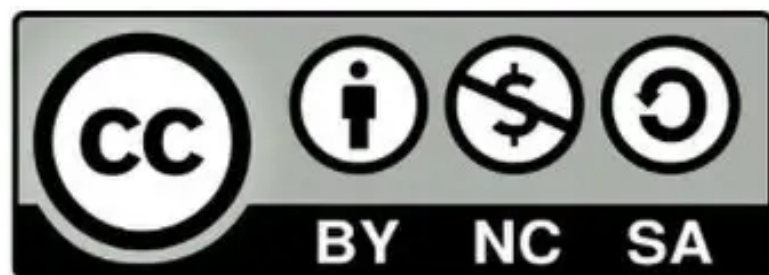
Además, se incorporan ayudas propias del concurso, como el comodín del 50:50 y el comodín del público, en el que el resto de la clase participa mostrando sus respuestas en una pizarra, fomentando así el trabajo colaborativo y el aprendizaje entre iguales.



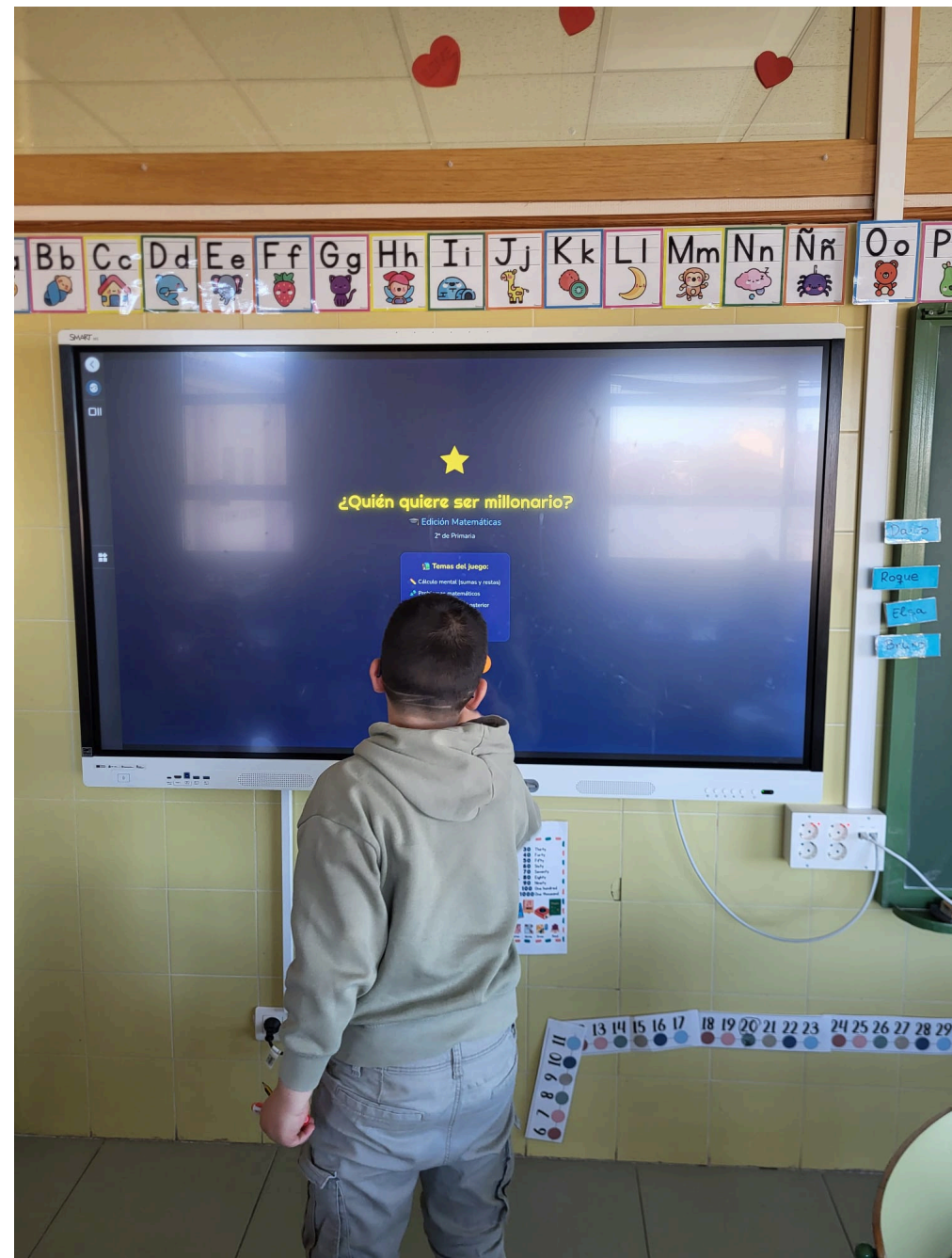
# Evidencia y explicación



Pulsa en la imagen para acceder al juego y pulsa en presentar.



# Evidencia y explicación



**Se presenta el juego y el alumnado elige la respuesta correcta a la pregunta planteada.**



# Evidencia y explicación



**Ante una posible duda,  
puede elegir el comodín  
50:50 para que les elimine  
de las cuatro opciones  
dadas dos de ellas.**

