



Bloque V: Integración de recursos y planteamiento didáctico

En este tema proponemos la plataforma **Educaplay** para la creación de actividades educativas multimedia autoevaluable (<http://www.educaplay.com>). Aparte de la facilidad con la que se generan las actividades de Educaplay, éstas se pueden ver en cualquier navegador con el plugin de Flash, se pueden integrar en plataformas de educación a distancia y hay un banco de recursos a nuestra disposición.



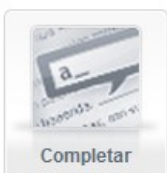
Las actividades que se pueden generar con Educaplay son:



a) **Mapa:** Esta actividad consiste en definir sobre una imagen que subimos (fotografía, mapa, esquema etc...) una serie de puntos que tendremos que identificar con su nombre. Así por ejemplo podemos identificar los nombres de los ríos sobre un mapa, o los huesos del cuerpo humano sobre un esqueleto etc...



b) **Adivinanza:** Las adivinanzas son actividades en las que debes averiguar una palabra a partir de una serie de pistas que se van facilitando. Cada vez que pides una pista la puntuación que obtendrás disminuye, por lo que debes intentar adivinar la palabra con el mínimo número de pistas. Pero cuidado, porque cada adivinanza tiene un número máximo de intentos que no debes superar. Las pistas que se ofrecen pueden ser de texto o de audio y pueden ir acompañadas de una imagen incompleta que según vamos pidiendo pistas va completándose y mostrándose con más claridad.



c) **Completar:** La actividad de completar consiste en añadir las palabras que faltan a un párrafo o frase, que previamente habremos eliminado. Existen dos métodos de completar los huecos:

- El primero, pulsando sobre las palabras que se muestran en la parte inferior de forma ordenada. Si te equivocas, debes pulsar sobre la palabra incorrecta en la frase.
- El segundo, escribiendo en cada hueco la palabra mediante el teclado.

d) **Crucigrama:** Los crucigramas de Educaplay son autodefinidos multimedia que debes completar haciendo corresponder una letra en cada casilla. Para completar una palabra debes pulsar con el ratón sobre cualquiera de las casillas de dicha palabra, y entonces se muestra la definición de esa palabra. La definición de cada palabra puede venir dada por una de estas tres formas:



- mediante un definición escrita, como es habitual.
- mediante un sonido
- mediante una imagen.



e) **Diálogo:** Esta actividad consiste en escuchar y leer un diálogo entre dos o más personajes. También permiten anular el audio de uno o varios personajes para que el usuario pueda asumir el rol de dicho personaje. Disponen de dos modos de reproducción: reproducción continua, y reproducción frase a frase donde el usuario dosifica la reproducción del diálogo y las pausas entre frases.



f) **Dictado:** Esta actividad es un dictado, y por tanto consiste en escribir exactamente el texto que nos redactan.



g) **Ordenar letras:** Esta actividad consiste en ordenar las letras que se nos presentan desordenadas, para formar una palabra o frase.

Existen varias formas de ordenar las letras:

- Escribiendo con el teclado la palabra completa.
- Pulsando sobre las letras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.

- Pulsando y arrastrando cada letra a su lugar de destino. Es un método visual pero más lento que el anterior.



h) **Ordenar palabras:** Esta actividad consiste en ordenar las palabras que se nos presentan desordenadas, para formar una frase o párrafo. Existen varias formas de ordenar las palabras:

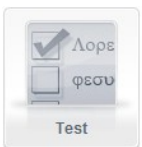
- Escribiendo con el teclado la frase completa. Aunque resulta más incómodo es interesante cuando se trata de practicar con la ortografía de las palabras sobre todo en el aprendizaje de idiomas.
- Pulsando sobre las palabras en el orden correcto. Es el método más rápido y cómodo para resolver esta actividad.
- Pulsando y arrastrando cada palabra a su lugar de destino. Es un método visual pero resulta mas lento que el anterior.



i) **Relacionar:** Esta actividad consiste en organizar una serie de palabras para clasificarlas correctamente. Un ejemplo típico de aplicación consiste en encontrar parejas de palabras, como contrarios, sinónimos etc... Para clasificar las palabras se debe pulsar de manera consecutiva sobre los términos relacionados. Existen variaciones de esta actividad en la que debes encontrar todos los términos de un grupo, como por ejemplo todos los animales que son mamíferos y todos los que son aves etc...



j) **Sopa de letras:** Esta actividad es una sopa de letras en la que pulsando y arrastrando debes encontrar las palabras buscadas.



k) **Test:** Esta actividad consiste en contestar una serie de preguntas encadenadas secuencialmente. El número de preguntas de cada test lo elige el usuario que crea el test. Es posible definir un test con un número mayor de preguntas del que se presentan al usuario, de manera que estas preguntas sean elegidas aleatoriamente del total. Esta característica permite hacer test de forma que el usuario tenga la percepción de estar realizando actividades diferentes.

Cada pregunta puede ser definida para que la respuesta sea dada de cualquier de estas fórmulas:

- De forma escrita
- Seleccionando una respuesta de entre varias opciones
- Seleccionando varias respuestas de entre varias opciones.

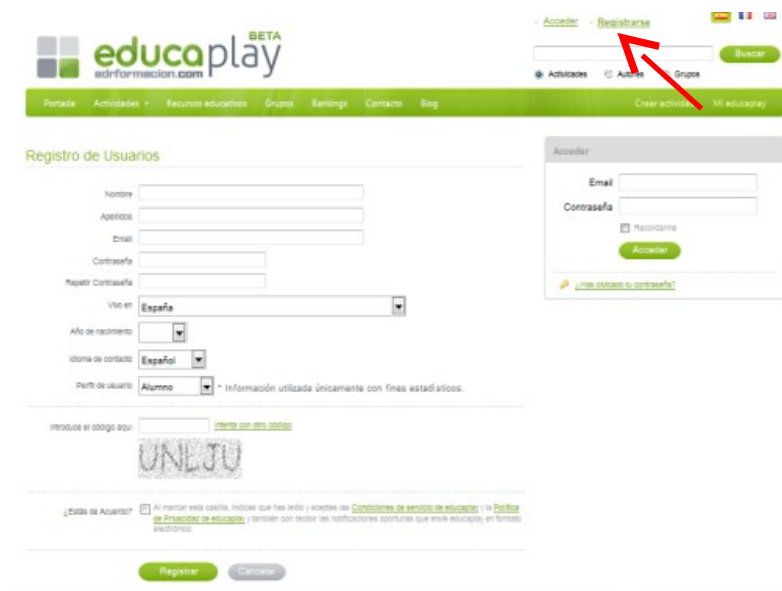
También es posible indicar en cada pregunta si ha de tener una respuesta de forma obligatoria, o por el contrario si es posible dejarla en blanco.

Otra característica interesante de los test es que podemos establecer el porcentaje de aciertos mínimo para que el test se considere superado.

En última instancia están las **Colecciones**, que no son un tipo de actividad propiamente dicha, sino un conjunto de actividades relacionadas por una misma temática u objetivo. Dependiendo del tipo de colección podrás realizar cada una de las actividades en el orden que quieras, o bien en el orden estricto establecido por la colección. Cada vez que completes una actividad se habilitará un botón en la parte superior derecha de la actividad desde la que podrás saltar a la siguiente actividad.

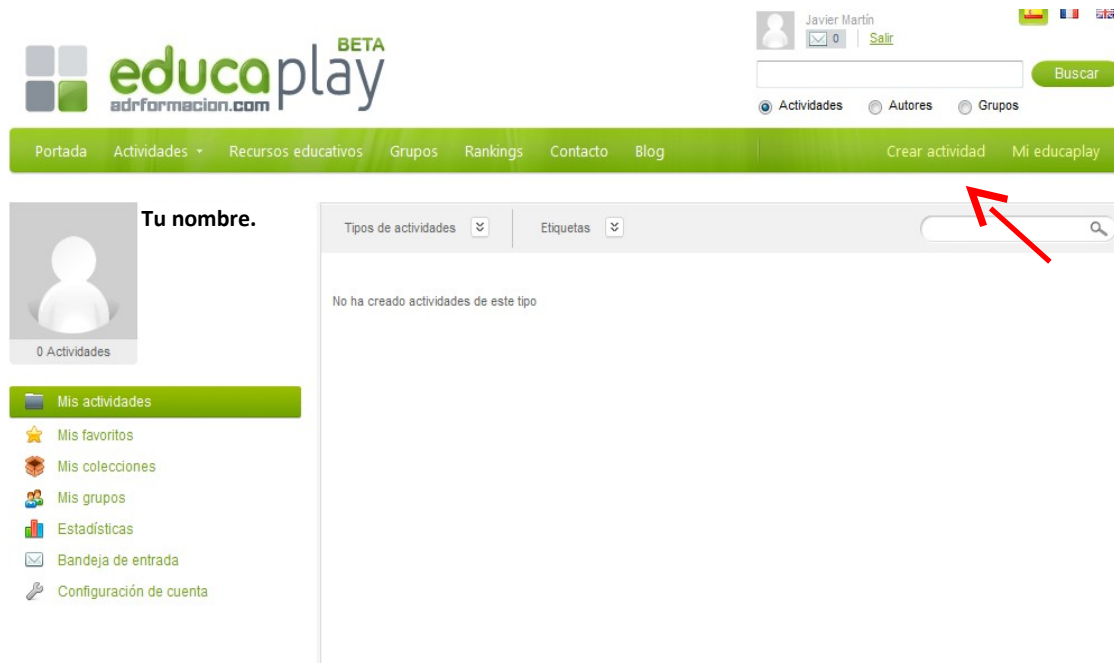
1.1. REGISTRARSE Y CREAR ACTIVIDADES EN EDUCAPLAY

Para empezar a crear actividades, hay que registrarse y crear un espacio personal (**Mi Educaplay**).



The screenshot displays the registration interface for Educaplay. At the top, there is a navigation bar with 'Acceder' and 'Registrarse' buttons. A red arrow points to the 'Registrarse' button. Below the navigation bar, the 'Registro de Usuarios' form is visible. It includes input fields for 'Nombre', 'Apellido', 'Email', 'Contraseña', and 'Repetir Contraseña'. There are also dropdown menus for 'Vivo en' (set to España), 'Año de nacimiento', 'Idioma de contacto' (set to Español), and 'Perfil de usuario' (set to Alumno). A CAPTCHA image with the text 'UNLJU' is present. At the bottom, there is a checkbox for '¿Estás de Acuerdo?' and 'Regístrate' and 'Cancelar' buttons.

Antes de seguir adelante, debemos comprobar la bandeja de entrada del correo con el que hemos cumplimentado el formulario para encontrar el mensaje de activación de nuestra cuenta Educaplay. Si no estuviera en la bandeja principal, es preciso revisar la carpeta de correo no deseado o *spam* para asegurarse de que lo hemos recibido. Si seguimos los pasos indicados en el mensaje, hacemos clic sobre el enlace, que nos conduce directamente a **Mi Educaplay**, que tiene que tener el siguiente aspecto (vacío).



Ahora basta con clicar en **Crear actividad** y aparece un menú con los iconos de los distintos tipos de actividades. Tras poner el título y una breve descripción, pulsamos sobre **Next** y ya empezamos a configurar la actividad. Es necesario que los títulos y las descripciones tengan una longitud mínima, si no, aparecerá un sombreado rojo.

Cada actividad tiene un proceso de creación diferente, por ello recomendamos visitar los videotutoriales para cada una de las actividades, a los que se accede a través del **menú principal (la barra verde)>Actividades>Clicamos sobre la actividad** que queramos trabajar y en el margen derecho de la pantalla nos aparece un recuadro con este icono.

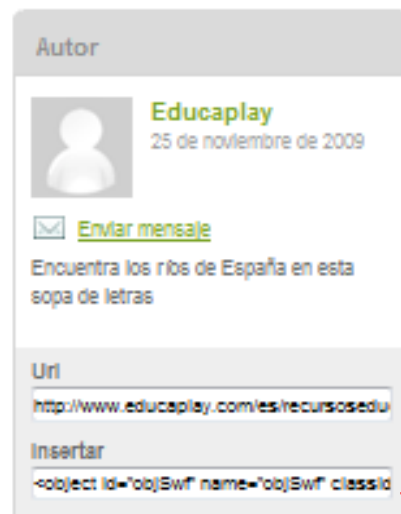


Además, justo debajo aparece un listado de ejemplos que nos pueden aportar ideas sobre cómo desarrollar la actividad.

Es importante señalar que si no añadimos etiquetas o palabras clave no podemos empezar a crear la actividad.

Después de crear una actividad, se puede visionar en Educaplay o se puede seguir editando o borrar desde **Mi Educaplay**.

Si damos por concluida la actividad, el paso siguiente es insertarla en nuestro blog. Para ello, nos fijamos en que en el margen derecho de la actividad, donde aparece un recuadro como el que sigue:



Ahora debemos copiar el código de **Insertar** y pegarlo en una nueva entrada del blog igual que hicimos con los vídeos (solapa HTML).

El problema que surge pegando el código directamente es que cuando visualizamos la entrada, la actividad de Educaplay es desproporcionada en tamaño y tenemos que ajustarla.

Si deseas ajustarla, te recomendamos que en la solapa de edición HTML de la entrada, cambies por dos veces las dimensiones que aparecen por defecto por las que indicamos a continuación en negrita, donde *width* es el ancho y *height*, la altura.

```
<object style="WIDTH: 431px; HEIGHT: 309px" id="objSwf" name="objSwf"
codebase="http://download.macromedia.com/pub/shockwave/cabs/flash/swflash.cab#version="
classid="clsid:D27CDB6E-AE6D-11cf-96B8-444553540000" width="431" height="309"><param
name="_cx" value="11403"><param name="_cy" value="8175"><param name="FlashVars"
```

Puedes cambiar las dimensiones (los números) hasta que la actividad se ajuste dentro del espacio destinado a tus entradas en el blog. ¡Una vez ajustes una actividad, las dimensiones serán las mismas para el resto!

Finalmente, puede darse el caso de que la actividad no se vea bien si está minimizada y es preferible que se vea a tamaño completo, tal y como tú la ves en Educaplay. Lamentablemente, no hay un icono dentro de la actividad que permita agrandarla, sino que tenemos que poner un enlace a la actividad. ¿Cómo? Éste es un proceso más sencillo porque simplemente insertamos un enlace en la entrada del blog utilizando la dirección que aparece en el recuadro con **URL** a la derecha de la actividad.

