

<b>APLICACIONES EDUCATIVAS TICS CEIP FEDERICO MAICAS</b>		
<b>APLICACIÓ UTILITZADA: PADLET</b>		
<b>Objetivos:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puesta en común de manifestaciones grupales.</li> <li>• Desarrollo de la creatividad del propio alumno</li> <li>• Perfeccionar el habla de diferentes lenguas. Es una herramienta interesante para el trabajo de las lenguas (excelente, para inglés o valenciano).</li> </ul>	
<b>Actividad:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Elegimos un fondo y diseñamos el entorno.</li> <li>• A continuación, introducimos un mensaje, una pregunta o un texto al cual los alumnos deberán contestar desde sus propios dispositivos.</li> <li>• A medida que los alumnos vayan contestando aparecerán las respuestas visualizadas en la pantalla de la aplicación.</li> <li>• Utilizado para trabajar la expresión escrita de las diferentes unidades del área de valencià trabajadas durante el curso.</li> </ul>	
<b>recursos</b>	<b>MATERIALES</b>	25 tablets
	<b>PERSONALES</b>	Tutor/a
<b>Evaluación:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicación del alumno/a en el desarrollo de la actividad, individual o por parejas.</li> <li>• Grado de consecución en la creación del avatar.</li> </ul>	

**APLICACIONES EDUCATIVAS TICS CEIP FEDERICO MAICAS**

APLICACIÓN UTILIZADA: **WEBQUEST**

<p><b>Objetivos</b></p>	<p>*Conocer la aplicación Webquest . *Motivar a los alumnos /as por medio de las nuevas tecnologías. *Utilizar la webquest en lugar de elaborar una página web. *Presentar un tema del aula por medio de esta aplicación.</p>	
<p><b>Actividad</b></p>	<p><u>La webquest consta de los siguientes apartados.</u> <u>Bienvenida</u> <u>Introducción</u> <u>Tareas</u> <u>Evaluación:</u> rúbrica <u>Proceso</u> <u>Conclusión</u> La finalidad es introducir varios enlaces a páginas web que permitan dar una explicación del contenido de clase</p>	
<p><b>Recursos</b></p>	<p><b>MATERIALES</b></p>	<p>○ Portátil proyector y pizarra</p>
	<p><b>PERSONALES</b></p>	<p>○ Teléfono móvil</p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Se puede evaluar el desarrollo de las actividades en esta aplicación con ayuda de los cuestionarios que vamos incluyendo en los diferentes apartados.</p>	

## APLICACIOS EDUCATIVES TICS CEIP FEDERICO MAICAS

APLICACIÓ UTILITZADA: **ANIMAKER**

<p><b>Objetivos</b></p>	<p>*Conocer la aplicación ANIMAKER, *Crear animaciones a través de internet *Motivar a los alumnos/as en los temas de aprendizaje por medio del video animado.</p>	
<p><b>Actividad</b></p>	<p>*Entrar en la página web animaker y darse de alta con un correo electrónico y contraseña. *Elaborar las viñetas que se quieren trabajar para la explicación de un tema. Para ello debemos seleccionar las imágenes, los contenidos y la música que queremos para cada viñeta de la animación.</p>	
<p><b>Recursos</b></p>	<p><u><b>MATERIALES</b></u></p>	<p><input type="radio"/> Portatil i pissarra</p>
	<p><b>PERSONALES</b></p>	<p><input type="radio"/></p>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Por medio de un cuestionario que realizamos en la clase oralmente.</p>	



**APLICACIONES EDUCATIVAS TICS CEIP FEDERICO MAICAS**

**APLICACIÓN UTILIZADA: CODIGOS QR**

<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>*Conocer los códigos qr.</li><li>*Utilizar los códigos para entrar en diversos enlaces de internet.</li><li>*aprender a escanear los códigos.</li></ul>	
<b>Actividad</b>	<p>*Se busca las páginas web que queremos crear un enlace. A continuación entramos en la página web de elaboración de qr y se imprimen. A partir de aquí ya podemos plastificarlos y trabajar con ellos.</p>	
<b>Recursos</b>	<b>MATERIALES</b>	12 tablets y se crean cuatro dados pegando los código QR en los lados de la figura del cubo.
	<b>PERSONALES</b>	
<b>Evaluación</b>	Valorar la participación de todos los miembros del equipo.	

**APLICACIONES EDUCATIVAS TICS CEIP FEDERICO MAICAS**

**APLICACIÓN UTILIZADA: PLICKERS**

<p><b>Objetivos</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar a los alumnos con el uso de las nuevas tecnologías.</li> <li>- Repasar los contenidos del tema de una manera lúdica y motivadora.</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja o grupo (siempre que el uso de los códigos QR sea de ese modo).</li> </ul>	
<p><b>Actividad</b></p>	<p>Se crea un test introduciendo imágenes y preguntas con opciones de “opción múltiple” acerca de cualquier tema que queramos reforzar o repasar en la app “Plickers.com”. Una vez lo tenemos, lo proyectamos en la pizarra y van apareciendo las preguntas. Los alumnos/as tienen unos códigos QR que previamente les hemos repartido para poder mostrar con ellos la respuesta que consideran correcta (A, B, C, D) dependiendo del lado del código que muestren hacia arriba. Con un dispositivo móvil (tablet o móvil) y la app de Plickers que tendremos ya descargada, leemos todas sus respuestas de manera que van apareciendo en el pantalla. Los niños/as pueden o no saber si lo han contestado bien o mal según nosotros queremos que aparezcan sus respuestas o no.</p>	
<p><b>Recursos</b></p>	<p><b>MATERIALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Dispositivo móvil, códigos QR impresos, proyector, pizarra blanca o digital.</li> </ul>
	<p><b>PERSONALES</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Maestro/a</li> </ul>
<p><b>Evaluación</b></p>	<p>Se evalúa la participación del alumnado, su motivación ante la actividad, así como el acierto en sus respuestas, ya que al finalizar el test en Plickers se genera un pdf donde puedes ver las repuestas de todos los alumnos/as.</p>	

APLICACIONES EDUCATIVAS TICS CEIP FEDERICO MAICAS					
<b>APLICACIÓN UTILIZADA: QUIZLET</b>					
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar a los alumnos con el uso de las nuevas tecnologías y el uso de las tablets en el aula.</li> <li>- Repasar el vocabulario del tema de una manera lúdica y motivadora.</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja o grupo (siempre que el uso de las tablets es de ese modo).</li> </ul>				
<b>Actividad</b>	<p>Se utiliza la página de Quizlet.com para generar el contenido que deseemos. Creamos tantas “flashcards” como palabras queramos trabajar. Una vez generadas, la página te monta distintas actividades online con ese vocabulario para que los alumnos/as puedan trabajarlo de distintas maneras y con distintos ejercicios. Se puede trabajar repartiendo una tablet por alumno o por parejas o simplemente con el grupo clase y con la proyección en la pizarra blanca saliendo ellos al ordenador de la clase para escribir las respuestas (en caso de no disponer de tablets en ese momento o en el centro). Se les puede pasar el link de las actividades para que ellos/as puedan trabajar desde casa.</p>				
<b>Recursos</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 30%;"><b>MATERIALES</b></td> <td>○ Proyector, pizarra blanca o digital, tablets (opcional)</td> </tr> <tr> <td><b>PERSONALES</b></td> <td>○ Maestro/a</td> </tr> </table>	<b>MATERIALES</b>	○ Proyector, pizarra blanca o digital, tablets (opcional)	<b>PERSONALES</b>	○ Maestro/a
<b>MATERIALES</b>	○ Proyector, pizarra blanca o digital, tablets (opcional)				
<b>PERSONALES</b>	○ Maestro/a				
<b>Evaluación</b>	<p>Se evalúa la participación del alumnado, su motivación ante la actividad, así como el acierto en sus respuestas. La utilización de esta aplicación es fundamentalmente para repasar el vocabulario de la unidad de cara a afianzarlo.</p>				

APLICACIONES EDUCATIVAS TICS CEIP FEDERICO MAICAS					
<b>APLICACIÓN UTILIZADA: KAHOOT</b>					
<b>Objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Motivar a los alumnos con el uso de las nuevas tecnologías y el uso de las tablets en el aula.</li> <li>- Repasar los contenidos del tema de una manera lúdica y motivadora.</li> <li>- Fomentar el trabajo en pareja o grupo (siempre que el uso de las tablets es de ese modo).</li> </ul>				
<b>Actividad</b>	<p>Previamente se monta un kahoot en la app “Kahoot.com” sobre el contenido que se quiera trabajar. Son preguntas tipo “elección múltiple” en las que puede haber una o más respuestas correctas. Se puede personalizar también el tiempo que quieras dar para cada respuesta. Cada niño o por parejas tiene una tablet y comienza el juego introduciendo el código que genera nuestro kahoot. En la pizarra digital se va mostrando el ránking de los 5 primeros según van contestando. Consiguen los primeros puestos cuanto más rápido y bien respondan.</p>				
<b>Recursos</b>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tbody> <tr> <td style="width: 30%;"><b>MATERIALES</b></td> <td><input type="radio"/> Tablets, proyector, pizarra blanca</td> </tr> <tr> <td><b>PERSONALES</b></td> <td><input type="radio"/> Maestro/a</td> </tr> </tbody> </table>	<b>MATERIALES</b>	<input type="radio"/> Tablets, proyector, pizarra blanca	<b>PERSONALES</b>	<input type="radio"/> Maestro/a
<b>MATERIALES</b>	<input type="radio"/> Tablets, proyector, pizarra blanca				
<b>PERSONALES</b>	<input type="radio"/> Maestro/a				
<b>Evaluación</b>	<p>Se evalúa la participación del alumnado, su motivación ante la actividad, así como el acierto en sus respuestas, ya que al finalizar el kahoot se genera un pdf donde puedes ver las repuestas de todos los alumnos/as.</p>				