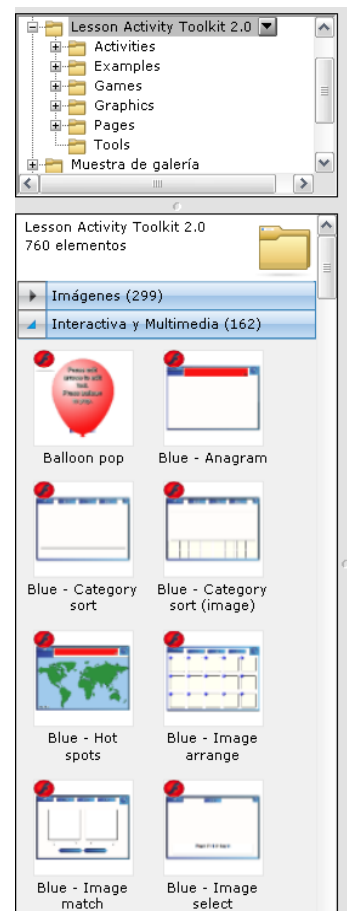


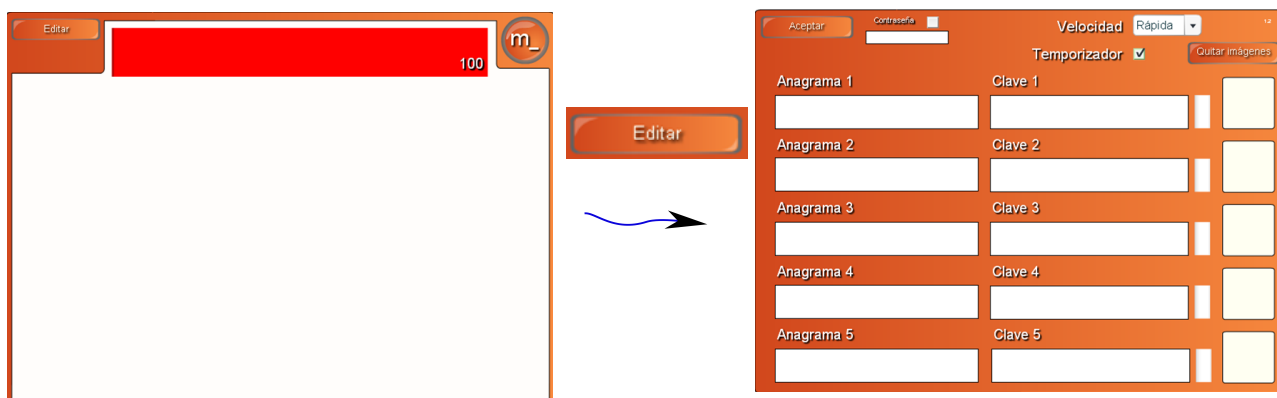
Lesson Activity Toolkit 2.0

El Software de Smart Notebook esta dotado de una colección de actividades o recursos interactivos denominados Lesson Activity Toolkit, los cuales se instalan por defecto cuando instalamos el programa.



Lesson Activity Toolkit 2.0

Estos recursos son editables de forma sencilla, no es necesario poseer conocimientos en programación para la edición de estas actividades.



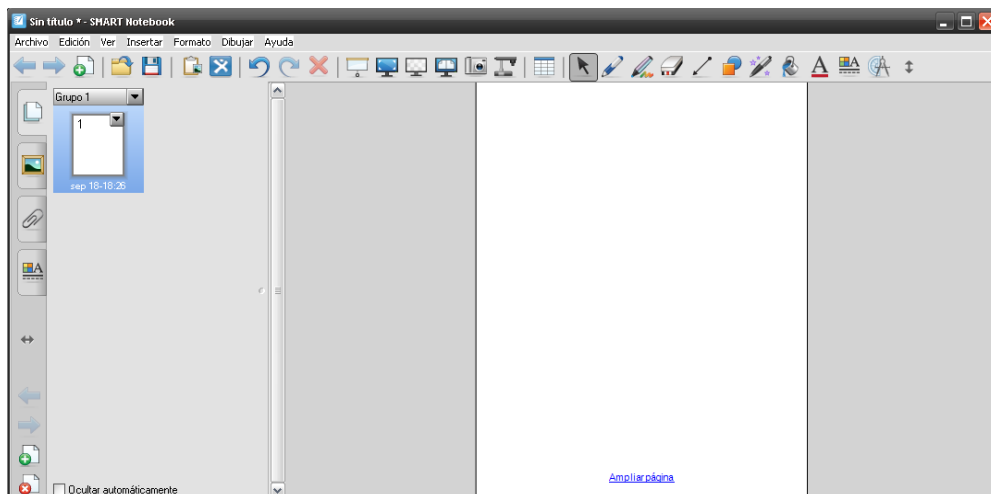
Lesson Activity Toolkit 2.0



Estas actividades pueden ser utilizadas en todas las áreas y despiertan un gran interés por parte de los alumnos, dada su interactividad.





Entorno Gráfico de Lesson Activity ToolKit 2.0

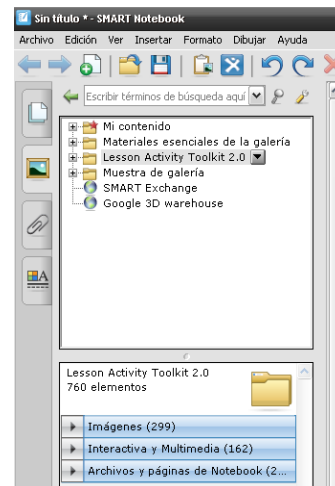
Cuando entramos en el programa Smart Notebook 10.8 nos encontramos con la siguiente interface grafica o ventana



Al lado Izquierdo de la ventana de Smart Notebook observamos el menú de pestaña lateral

Entorno Gráfico de Lesson Activity ToolKit 2.0

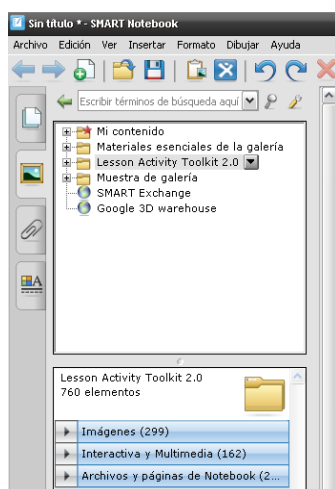
-  ← Clasificador de páginas
-  ← Galería
-  ← Adjuntos
-  ← Propiedades



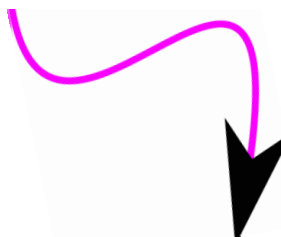
Hacemos clic en la pestañas de Galería , inmediatamente se despliega una serie de opciones al lado derecho



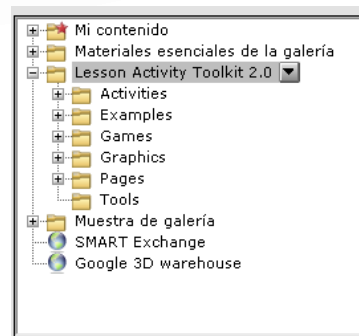
Lesson Activity ToolKit 2.0



Desplegamos la carpeta dándole al +

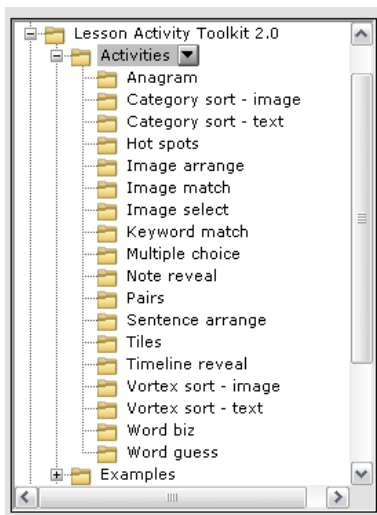


Se despliega un submenú, el cual contiene seis carpetas



Lesson Activity ToolKit 2.0

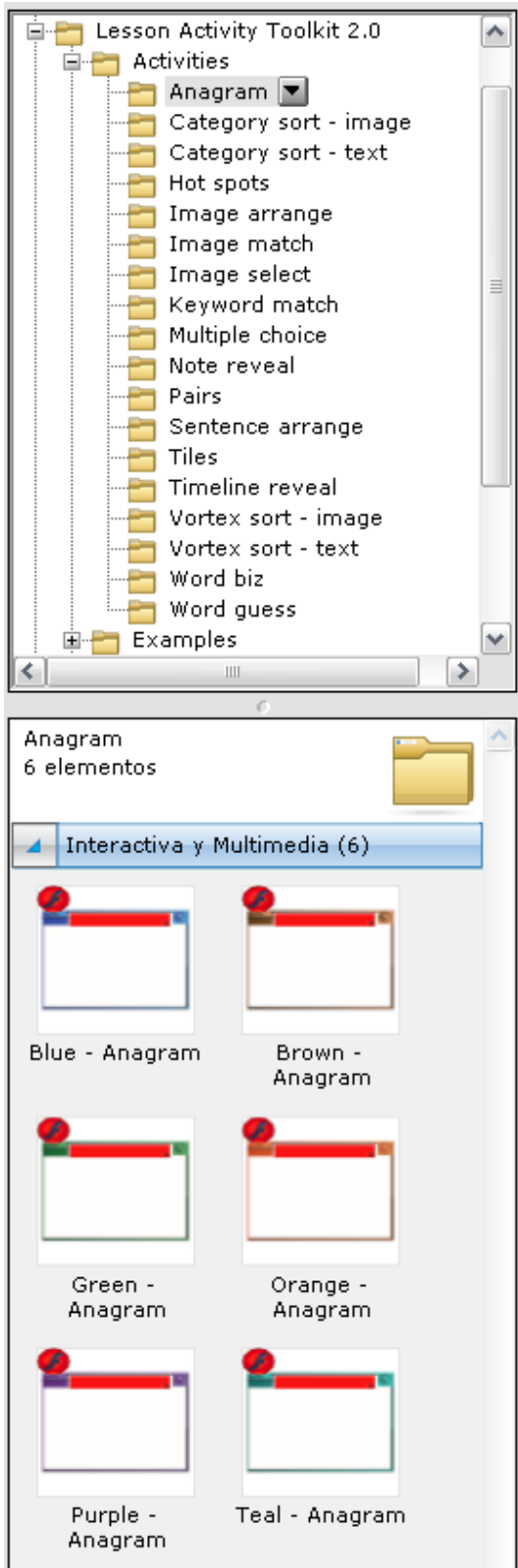
Nosotros nos vamos a centrar en el primer apartado Activities



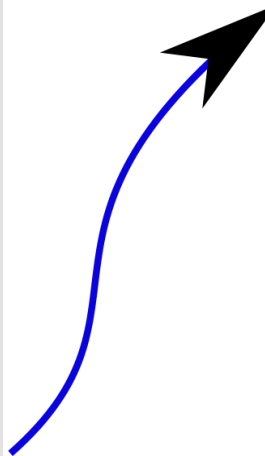
En el submenú desplegable aparecen cada una de las actividades que componen esta carpeta.

Analizaremos a continuación cada una de las Actividades

Lesson Activity Toolkit 2.0



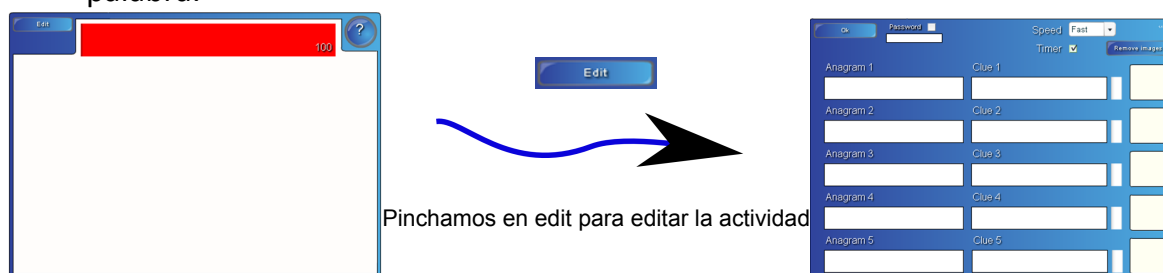
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar los anagramas en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Anagrama

Consiste en ordenar una serie de letras con la finalidad de construir una palabra, dando la opción al participante de tener pistas para ordenar la palabra.



Anagram 1 Palabra que aparecera desordenada (hasta cinco palabras)

Clue 1 Pista de texto para la primera palabra



Pista de imágen para la primera palabra. Se puede arrastrar desde cualquier carpeta o galería.








Podemos variar la velocidad de la actividad. Fast (rápida), Mediim (medio) y Slow (lento).

Lesson Activity ToolKit 2.0

Anagrama

Ejemplo de Anagrama con nombres de animales zona de edición

The screenshot shows the Lesson Activity ToolKit 2.0 interface for an anagram activity. At the top, there is a navigation bar with an 'Ok' button, a 'Password' field, a 'Speed' dropdown menu set to 'Fast', a 'Timer' checkbox which is checked, and a 'Remove images' button. The main area contains five rows, each representing an animal anagram. Each row has an 'Anagram' label, a text box with the anagram word, a 'Clue' label, a text box with the clue, and a small image of the animal. The examples are: 1. Anagram 1: Perro (Clue: Le gustan los huesos, image of a dog); 2. Anagram 2: Elefante (Clue: Tiene trompa, image of an elephant); 3. Anagram 3: Cebra (Clue: Su cuerpo es rallado, image of a zebra); 4. Anagram 4: León (Clue: Tiene melena, image of a lion); 5. Anagram 5: Ciervo (Clue: Tiene una gran cornamenta, image of a deer).

Anagram	Clue	Image
Perro	Le gustan los huesos	
Elefante	Tiene trompa	
Cebra	Su cuerpo es rallado	
León	Tiene melena	
Ciervo	Tiene una gran cornamenta	

Lesson Activity ToolKit 2.0

Anagrama

Ejemplo de Anagrama con nombres de animales



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Anagramas

Anagrama con títulos de cuentos.

Frasas célebres.

Provincias de España.

Capitales Europeas

Nombres de comidas

Objetos que se pueden encontrar en una maleta.

Figuras geométricas.

Nombres de colores en inglés y francés.

Pruebas de atletismo.

Notas musicales.

Nombres de músicos.

Árboles frutales.

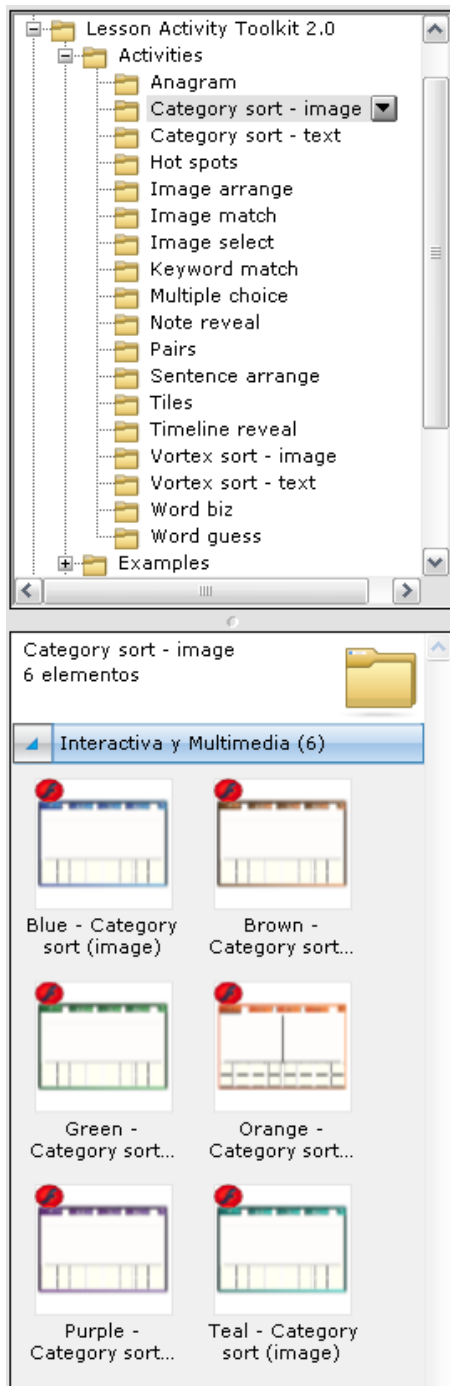
Elementos de la tabla periódica.

Nombres de glúcidos.

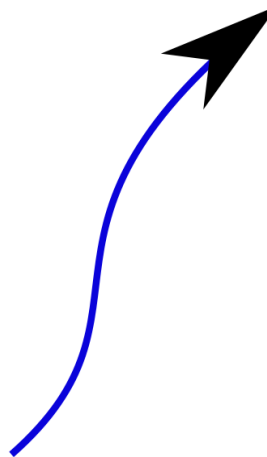
Nombres de aminoácidos.



Lesson Activity Toolkit 2.0



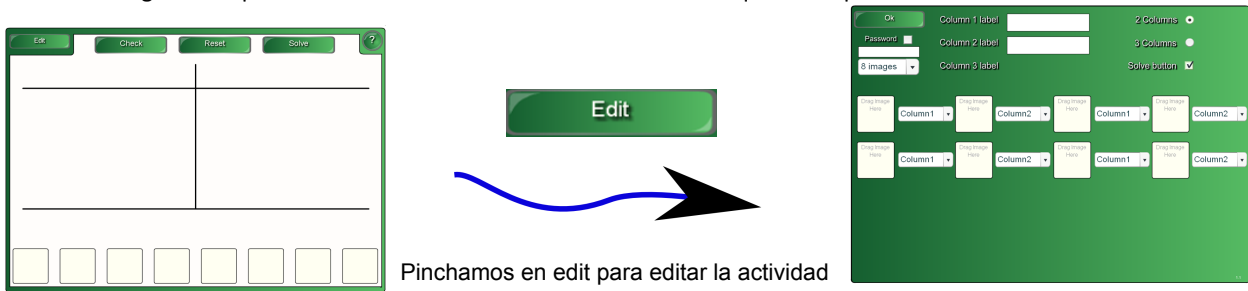
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las Categorizaciones con imágenes en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Categorizaciones con imágenes

En esta aplicación se divide el tablero en varios temas donde al participante se le da la opción de ubicar las imágenes allí presentes en el tema o en la división del tablero que corresponde.

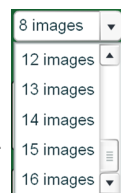


Column 1 label Nombre de las columnas (Dos o tres).

Drag Image Here Lugar donde se arrastra la imagen. Se puede arrastrar desde cualquier carpeta o galería.

2 Columns 3 Columns Solve button Número de columnas y presencia o no del botón resolver.

Podemos variar el número de imágenes que hay que categorizar.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Categorizaciones con imágenes

Ejemplo de Categorización con imágenes, frutas y verduras zona de edición

The screenshot shows the Lesson Activity ToolKit 2.0 interface for a categorization activity. The background is green. At the top, there is a control panel with the following elements:

- An "Ok" button.
- A "Password" field with a checkbox and an empty input box.
- A dropdown menu showing "8 images".
- Three column labels: "Column 1 label" (Frutas), "Column 2 label" (Verduras), and "Column 3 label" (empty).
- Column selection options: "2 Columns" (selected), "3 Columns", and "Solve button" (checked).

Below the control panel, there is a grid of eight images, each with a dropdown menu for categorization:

- Row 1: Green apple (Frutas), Broccoli (Verduras), Pear (Frutas), Cucumber (Verduras).
- Row 2: Orange (Frutas), Spinach (Verduras), Banana (Frutas), Cauliflower (Verduras).

Each image is in a white box, and the dropdown menu is to its right. The interface is designed for a drag-and-drop or click-and-drag activity where users categorize the images into the specified columns.

Lesson Activity ToolKit 2.0

Categorizaciones con imágenes

Ejemplo de Categorización con imágenes, frutas y verduras.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Categorizaciones con imágenes

Categorizar imágenes de animales salvajes y domésticos.

Objetos que se pueden y no se pueden encontrar en una maleta.

Números pares e impares.

Imágenes de palabras escritas en inglés y francés.

Músicos vs Pintores.

Instrumentos de viento vs instrumentos de cuerda.

Siluetas de países de Europa y América.

Escritores españoles vs escritores latinoamericanos.

Fotos de tiendas de nuestra ciudad y de otra ciudad diferente.

Imágenes de productos ácidos y básicos.

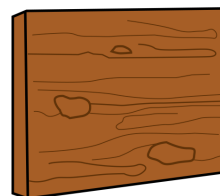
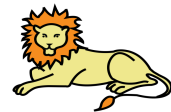
Medios de transporte aéreos y terrestres.

Señales de tráfico: peligro, precaución e información.

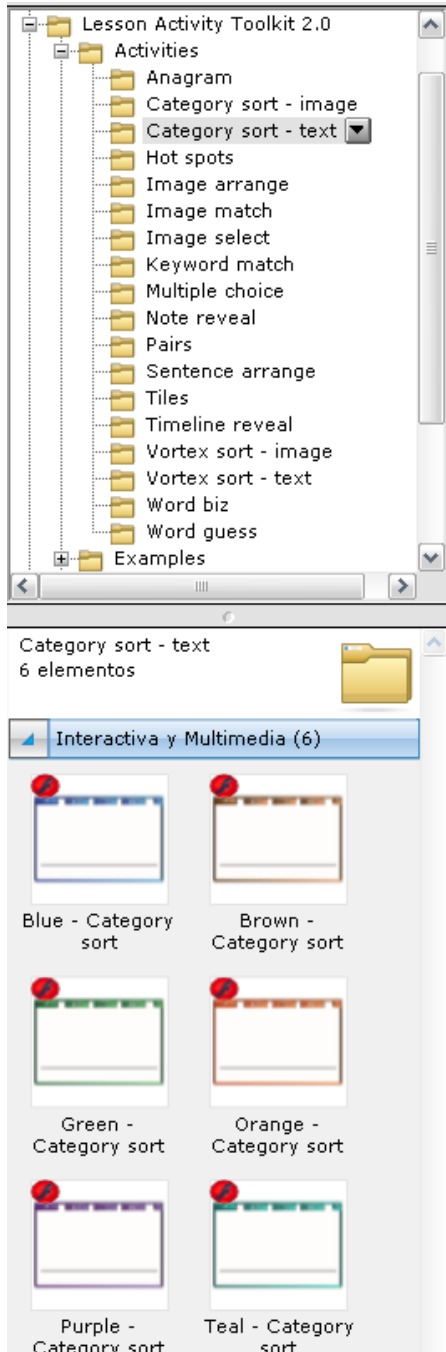
Materias primas vs productos elaborados.

Superheroes vs villanos.

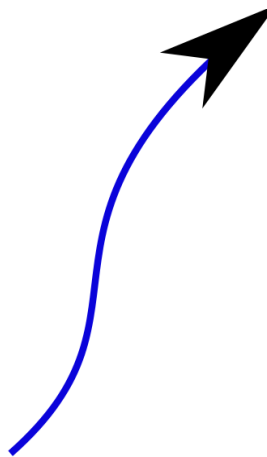
Alimentos: con hidratos de carbono, proteínas y azúcares



Lesson Activity Toolkit 2.0



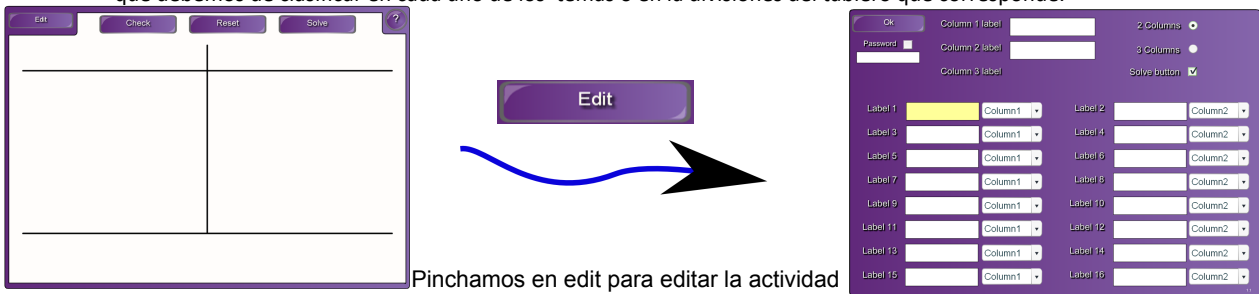
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las Categorizaciones con palabras en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Categorizaciones con palabras

En esta aplicación se divide el tablero en varios temas donde al participante se le da la opción de ubicar las palabras que debemos de clasificar en cada uno de los temas o en la divisiones del tablero que corresponde.



Pinchamos en edit para editar la actividad

Column 1 label

Column 2 label

Nombre de las columnas (Dos o tres).

Label 1 Column1

Lugar donde se escribe las palabras. Indicamos a que columna pertenece

2 Columns

3 Columns

Solve button

Número de columnas y presencia o no del botón resolver.

Solve

odemos variar el número de imágenes que hay que categorizar.

Lesson Activity ToolKit 2.0

Categorizaciones con palabras

Ejemplo de Categorización con palabras, animales domesticados y salvajes zona de edición

Ok		Column 1 label	domesticados	2 Columns	<input checked="" type="radio"/>
Password		Column 2 label	males salvajes	3 Columns	<input type="radio"/>
		Column 3 label		Solve button	<input checked="" type="checkbox"/>

Label 1	Perro	Animales d	Label 2	León	Animales s
Label 3	Gato	Animales d	Label 4	Tigre	Animales s
Label 5	Canario	Animales d	Label 6	Ñu	Animales s
Label 7	Vaca	Animales d	Label 8	Cebra	Animales s
Label 9	Caballo	Animales d	Label 10	Gorila	Animales s
Label 11	Conejo	Animales d	Label 12	Cobra	Animales s
Label 13	Gallina	Animales d	Label 14	Águila	Animales s
Label 15	Oca	Animales d	Label 16	Tiburón	Animales s

Lesson Activity ToolKit 2.0

Categorizaciones con palabras

Ejemplo de Categorización con palabras, animales domesticados y salvajes



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Categorizaciones con palabras

Categorizar nombres propios y nombres comunes.

Verbos vs adjetivos.

Palabras agudas, llanas y esdrújulas.

palabras escritas en inglés y francés.

Músicos vs Pintores.

Instrumentos de viento vs instrumentos de cuerda.

Países de Europa y América.

Escritores españoles vs escritores latinoamericanos.

Capitales Europeas vs capitales africanas.

Futbolistas y equipo en el que juegan.

Figuras planas figuras con volumen.

Ácidos vs bases

Materias primas vs productos elaborados.

Superheroes vs villanos.

Órganos vs aparatos

Perú

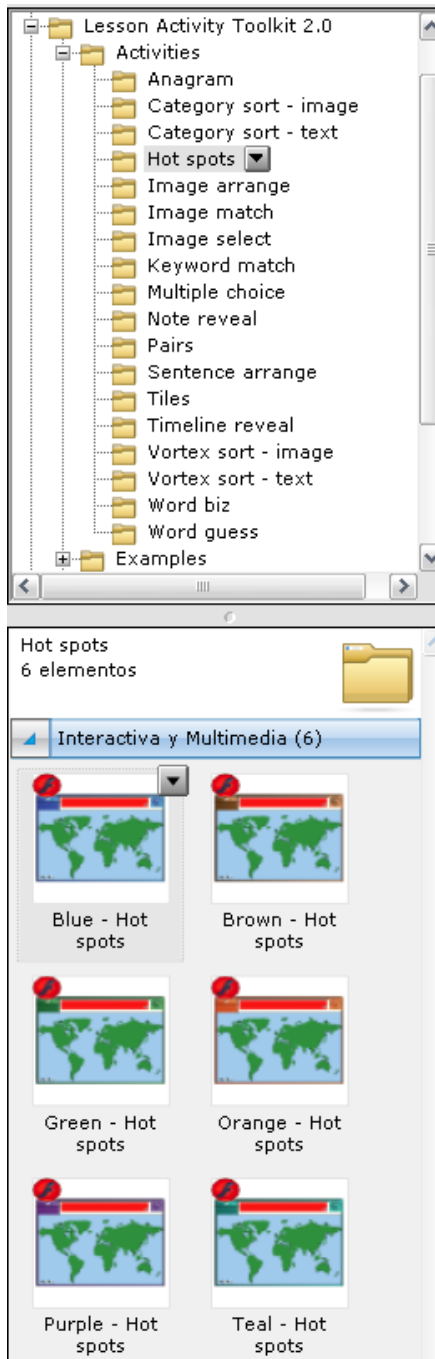
Corazón

Francia

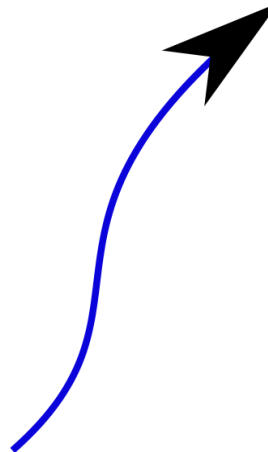
Dalí

Camilo José Cela

Lesson Activity Toolkit 2.0



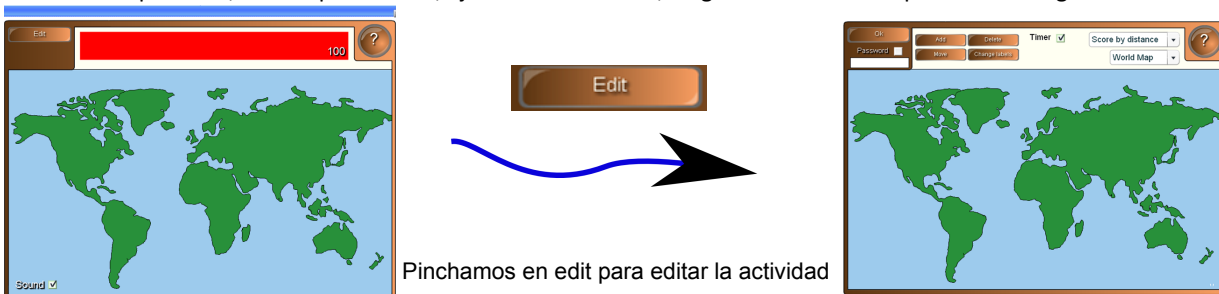
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades de marcapuntos en sus diferentes variedades de colores.



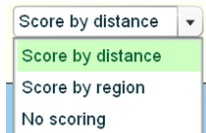
Lesson Activity ToolKit 2.0

Marcapuntos

En esta actividad podemos situar unos puntos a los que le hemos asignado un texto a una serie de imágenes, un mapamundi, un cuerpo humano, ejes de coordenadas, diagrama de venn o importar una imagen.



Botones para añadir, borrar, mover y cambiar los puntos de la imagen.



Sistema de puntuación **Timer** Si queremos que aparezca tiempo o no aparezca

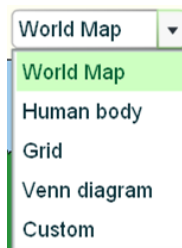


Imagen en la que insertar los puntos. Si la pongo yo le tengo que dar a Custom y situarla debajo de la aplicación, esto se hace copiando la aplicación, cortándola y pegándola de nuevo.

Lesson Activity ToolKit 2.0

Marcapuntos

Ejemplo de Marcapuntos con un mapa del mundo zona de edición.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Marcapuntos

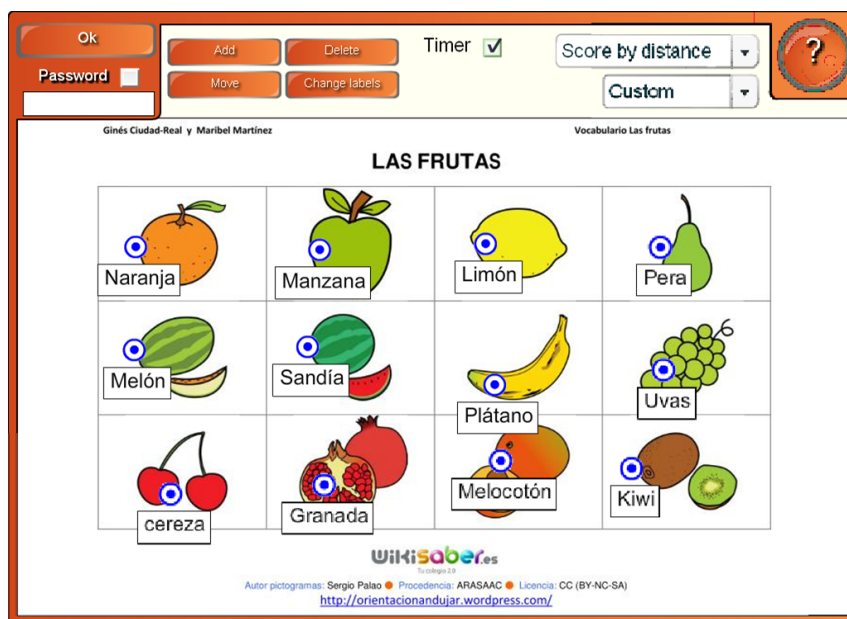
Ejemplo de Marcapuntos con un mapa del mundo.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Marcapuntos

Ejemplo de Marcapuntos con frutas con una imagen que hemos realizado nosotros, zona de edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Marca puntos

Ejemplo de Marca puntos con frutas con una imagen que hemos realizado nosotros



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Marcapuntos

Empleos de mapas mudos: político y físico

Imágenes con flechas a cada una de las partes: animales, plantas, objetos, etc.

Todo tipo de láminas o conjuntos de tarjetas.

Empleo de bingos con flashcard.

Con imágenes de texto podemos rellenar huecos.

Situar los instrumentos de una orquesta.

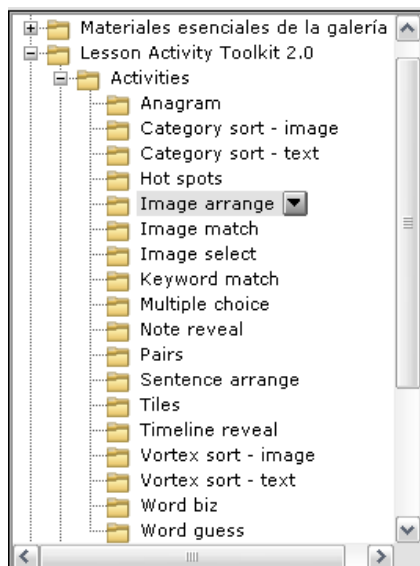
Colocar notas en un pentagrama.

Desarrollar el sistema de fuerzas en un problema de dinámica.

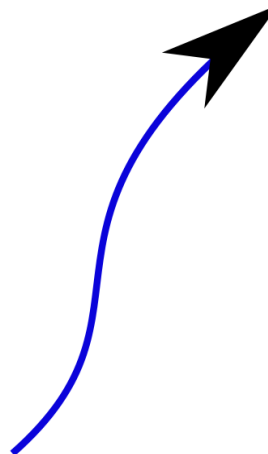
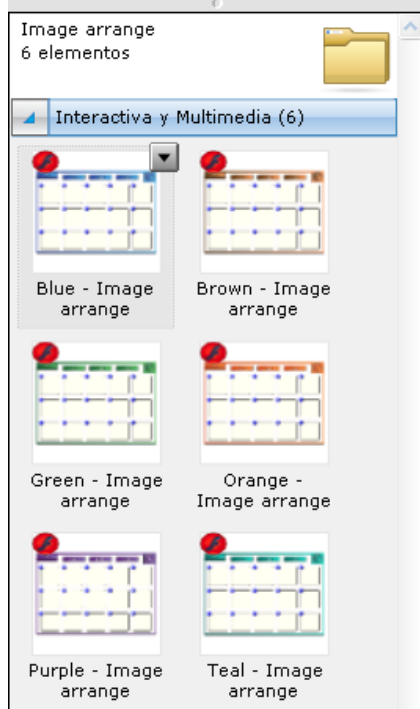
Situar los nombres de elementos químicos dentro de una tabla periódica muda.

Trabajar con láminas descriptivas de situaciones: en el supermercado, en el aeropuerto, etc.

Lesson Activity Toolkit 2.0



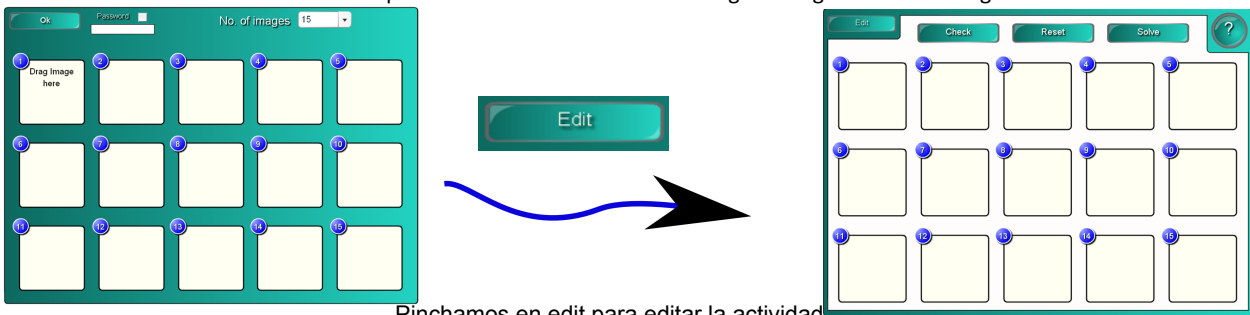
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades de Cadena de Imágenes en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Cadena de imágenes

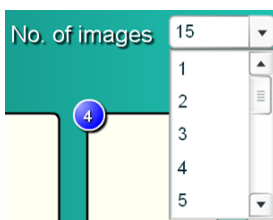
En esta actividad podemos ordenar una serie de imágenes según un criterio lógico.



Pinchamos en edit para editar la actividad



Lugar donde vamos arrastrando las imágenes.



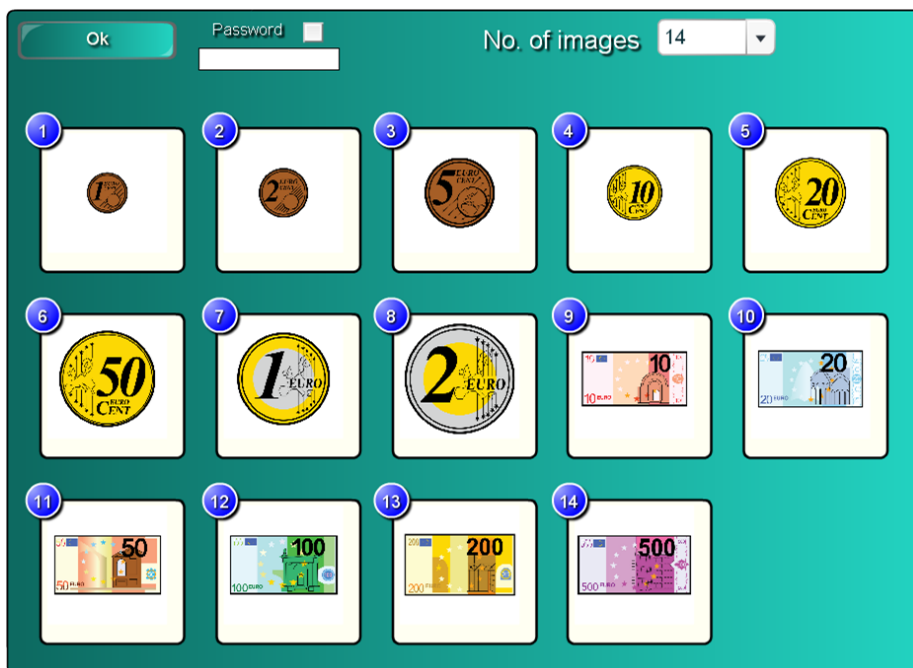
El criterio para ordenar lo haremos con un cuadro de texto aparte

Número de imágenes a colocar (1 a 15)

Lesson Activity ToolKit 2.0

Cadena de Imágenes

Ejemplo de Cadena de Imágenes con monedas de curso legal España, zona edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Cadena de Imágenes

Ejemplo de Cadena de Imágenes con monedas de curso legal España.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Cadena de imágenes

Ordenar secuencias temporales. Levantarse, vestirse, ir al colegio,....

Ordenar números.

Ordenar polígonos por número de lados.

Situar ácidos y bases por su fortaleza.

Ordenar Capas de la tierra por anchura.

Ordenar Planetas por la distancia al sol a la tierra.

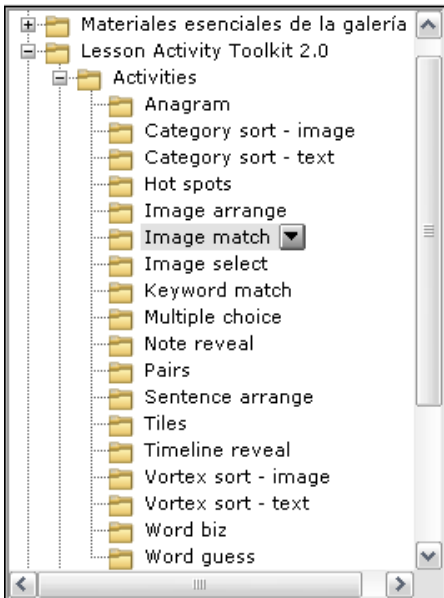
Ordenar frases.

Ordenar palabras por número de sílabas. (Palabras que hemos pasado a imágenes).

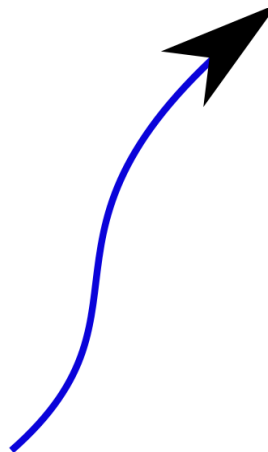
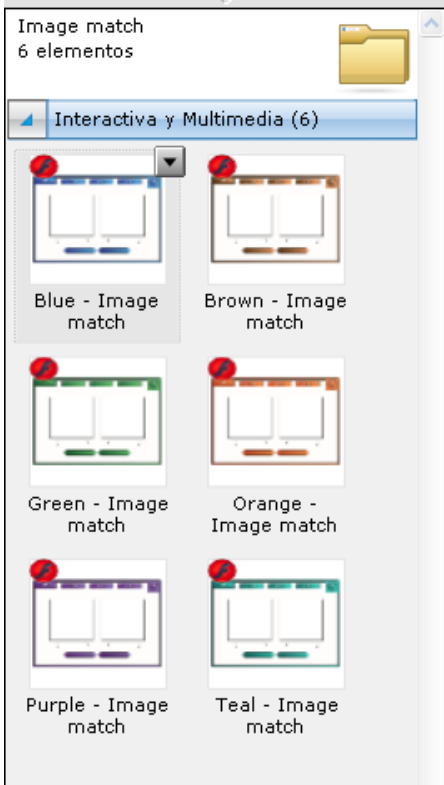
Animales por velocidad de carrera.

Ordenar prefijos matemáticos por orden de magnitud.

Lesson Activity Toolkit 2.0



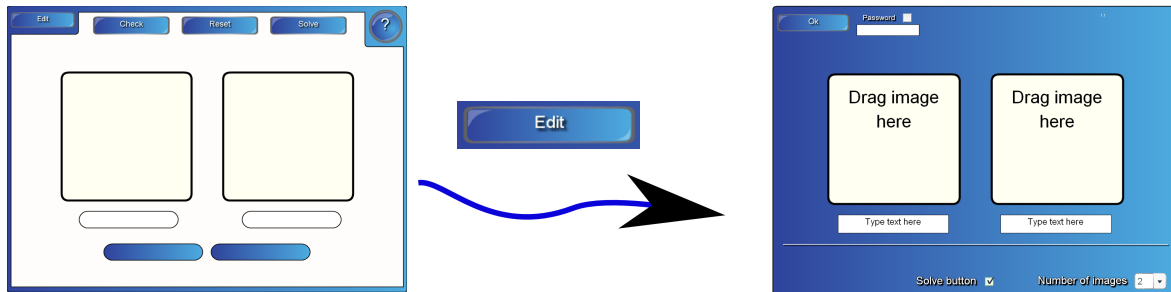
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades de relacionar imágenes y nombres en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Relacionamos imágenes y nombres

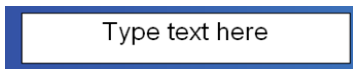
En esta actividad podemos relacionar unas imágenes con sus textos correspondientes.



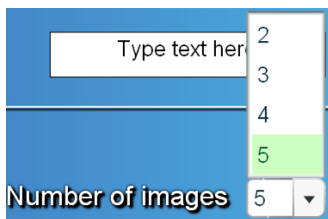
Pinchamos en edit para editar la actividad



Lugar donde vamos arrastrando las imágenes.



Texto que corresponde a la imagen.



Número de imágenes a colocar (2 a 5)



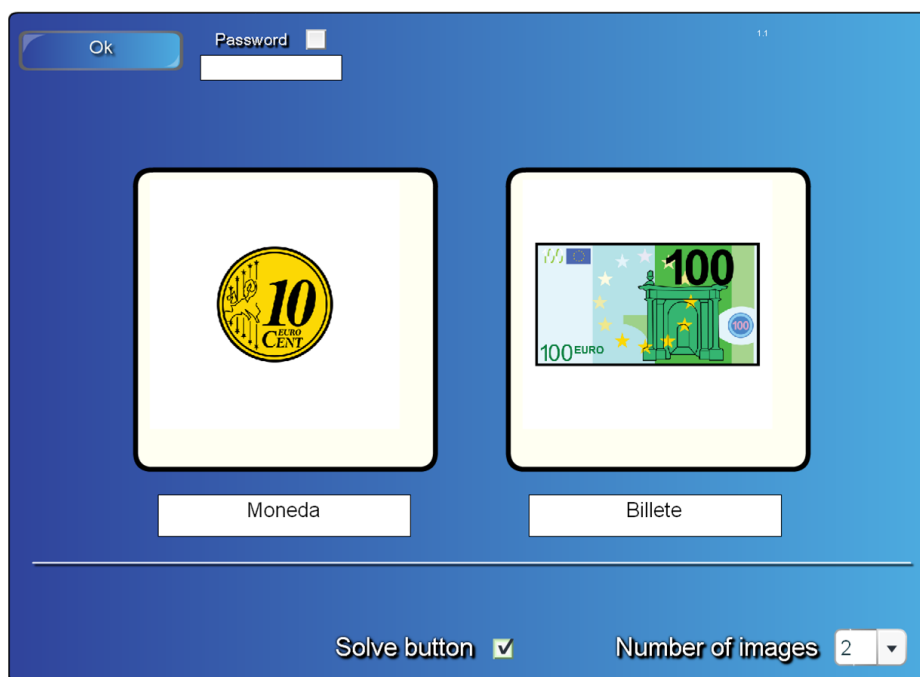
Quiero que aparezca o no el botón de solución.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Relacionamos imágenes y nombres

Ejemplo de Relación de Imágenes con nombres, billete y moneda, zona edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Relacionamos imágenes y nombres

Ejemplo de Relación de Imágenes con nombres, billete y moneda.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades Relacionamos imágenes y nombres

Compositores, escritores, cantantes, etc con su nombre.

Conjunto de herramientas.

Nombrar todo tipo de seres vivos, minerales, planetas, estrellas, constelaciones, etc.

Instrumentos de laboratorio.

Profesiones.

Siluetas de provincias, comunidades autónomas, países, etc.

Polígonos o figuras geométricas con sus nombres.

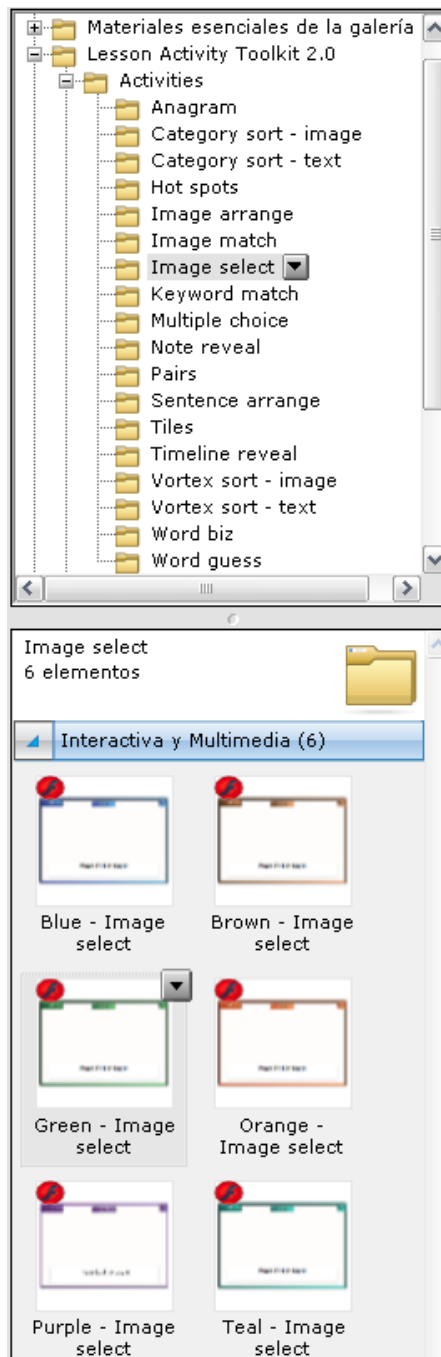
Logotipo con el nombre de una marca.

Objeto con su nombre en inglés, francés, etc.

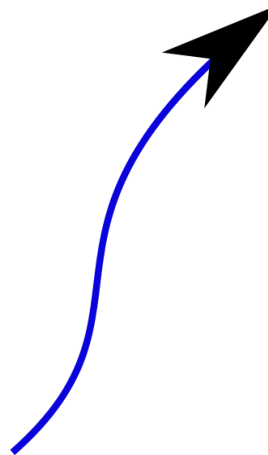
Dos imágenes de una secuencia y las palabras antes después. O tres y las palabras primero, segundo, tercero...

Imágenes en las que podamos discriminar conceptos básicos: arriba, abajo, delante, detrás, etc.

Lesson Activity Toolkit 2.0



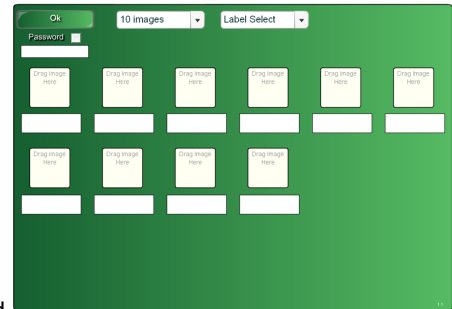
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades de Ruleta de imágenes y nombres, en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Ruleta de Imágenes

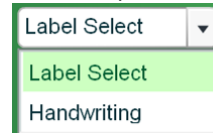
En esta actividad al nuestros alumnos se le muestra una serie de imágenes que aparecen una tras otra, el alumno al hacer clic , hace que se paren las imágenes y se les muestra en texto tres posibles respuestas.



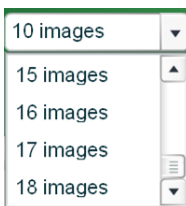
Pinchamos en edit para editar la actividad



Lugar donde vamos arrastrando las imágenes y escribiendo el nombre que le corresponde



Si queremos que aparezca los tres posibles nombres o que no aparezca ningún nombre sino que el alumno lo escriba.

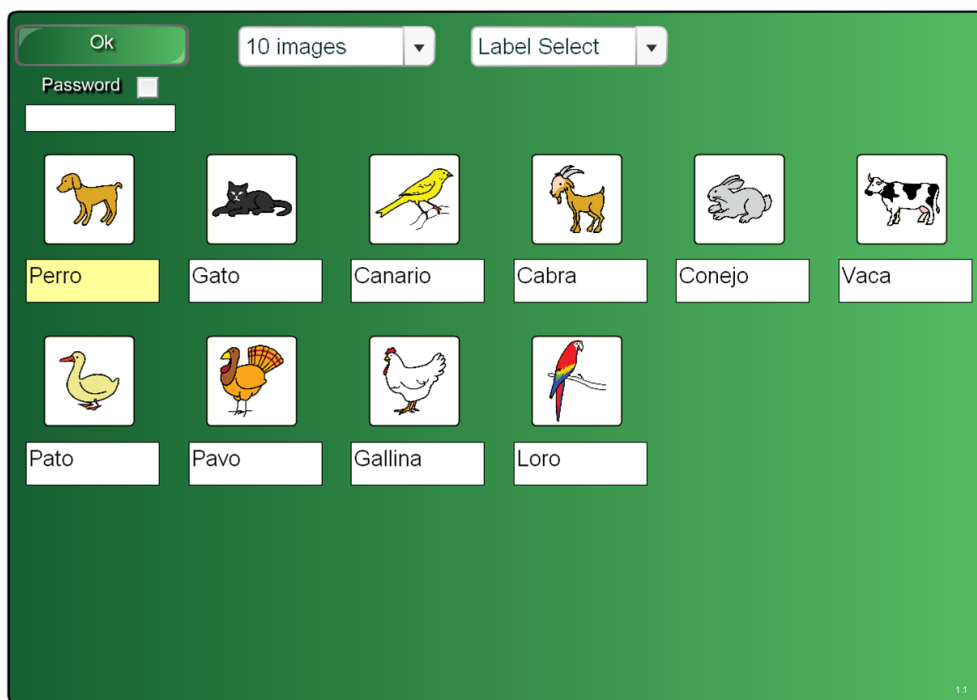


Número de imágenes a colocar (3 a 18)

Lesson Activity ToolKit 2.0

Ruleta de Imágenes

Ejemplo de Ruleta de Imágenes con nombres de animales domesticados, zona edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Ruleta de Imágenes

Ejemplo de Ruleta de Imágenes con nombres de animales domesticados.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de la Ruleta de Imágenes

Imágenes de frutas, verduras, animales, plantas, flores, etc.

Futbolistas o deportistas, objetos deportivos, etc.

Banderas de países, siluetas de provincias, de países, etc.

Trajes con profesiones.

Artistas, escritores, cantantes, etc.

Ingrediente principal con comida que se hace.

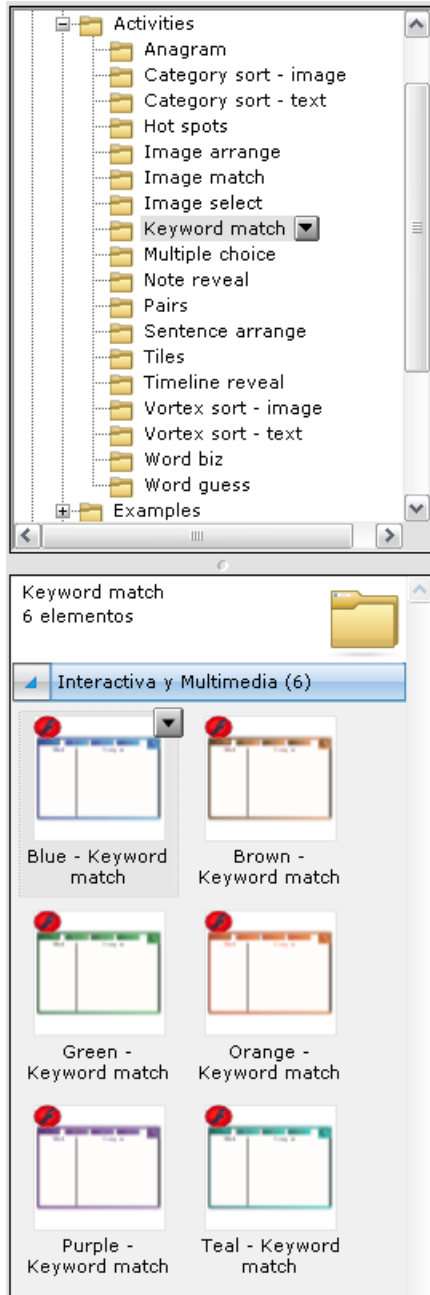
Fotos de tiendas de la ciudad con calle en la que se encuentra.

Colecciones de objetos.

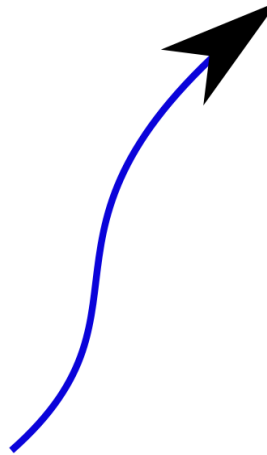
Herramientas con profesiones.

Imágenes con sus nombres en inglés, francés, etc.

Lesson Activity Toolkit 2.0



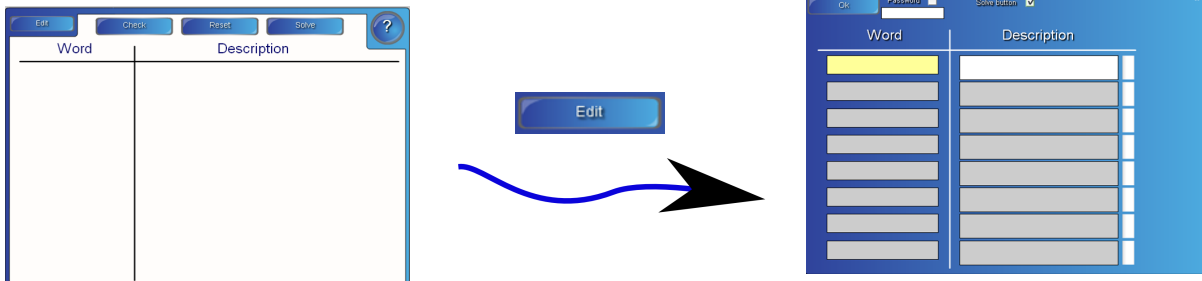
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades Caza palabras en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Caza palabras

En esta actividad al nuestros alumnos deben de relacionar una palabra con la correspondiente definición, característica, relación etc.



Pinchamos en edit para editar la actividad

Word

Lugar donde vamos escribiendo cada una de las palabras.

Description

Texto que corresponde a descripción, característica, relación, peculiaridad de la palabra

Solve button

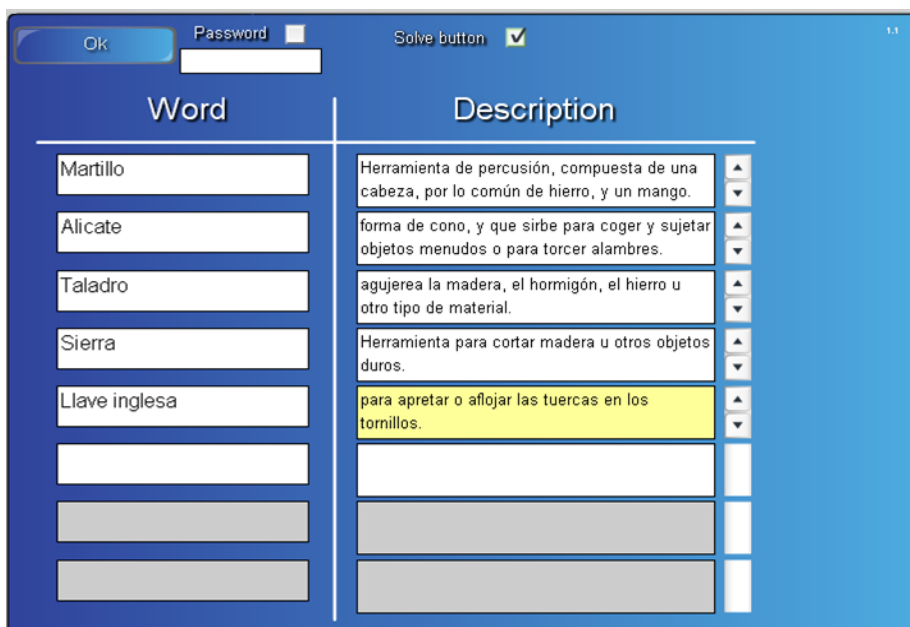
Quiero que aparezca o no el botón de solución.

Solve

Lesson Activity ToolKit 2.0

Caza palabras

Ejemplo de Cazalettras con el significado de algunos herramientas, zona edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Caza palabras

Ejemplo de Cazalettras con el significado de algunos herramientas.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de la Ruleta de Imágenes

Definiciones de adjetivos, verbos, nombre comunes, etc.

Escribir el País y alguna característica del mismo, capital, comida típica, baile, etc

Profesiones y algún objeto o función que la caracterice bombero-usan mangueras apagan incendios.

Escritor o Compositor y obras, lugar de nacimiento, etc.

Cualquier personaje con su año de nacimiento, que hizo, que inventó, en que país reinó, etc.

Comidas con su ingrediente, frutas por su color , animales por sus características (alas, respira por..)

Compañeros del colegio de los que conocen alguna característica, número de hermanos, nombre de la madre o del padre, calle en la que viven.

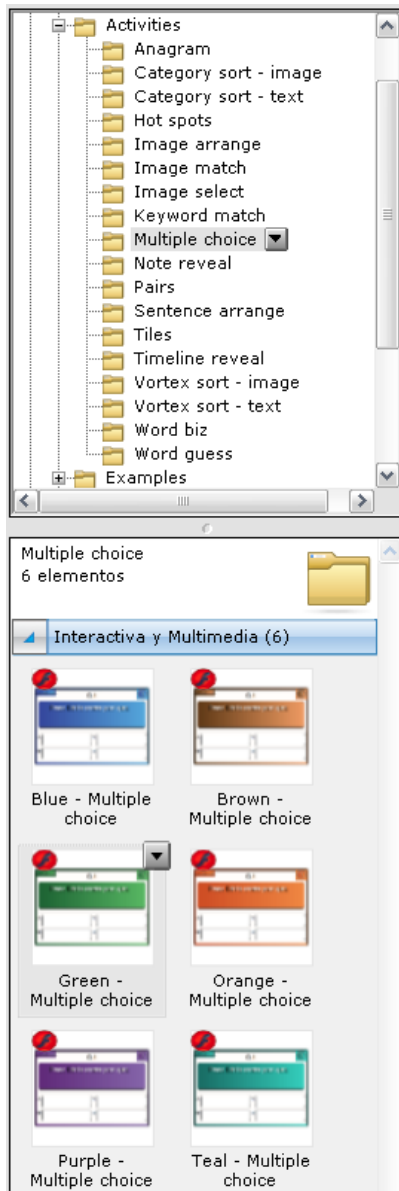
Películas relacionandolas con nombres de actores, superheroes, ciudades, vehículos, etc

Para cualquier definición en inglés y francés.

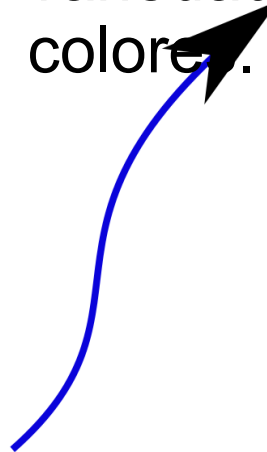
Definiciones en matemáticas, biología, química, física, etc.

Para leyes, corolarios, teorías en las asignaturas de ciencias.

Lesson Activity Toolkit 2.0

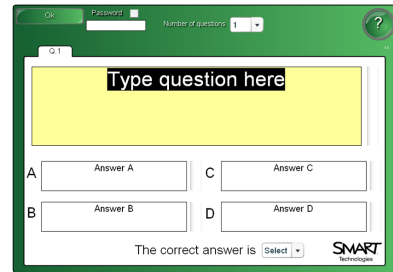
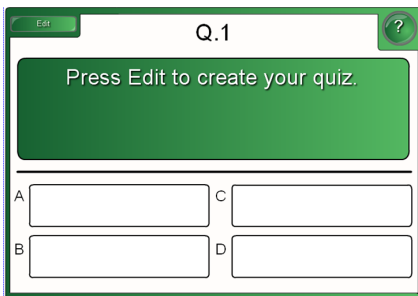


Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades de preguntas con opción de respuesta múltiple, test, en sus diferentes variedades de colores.

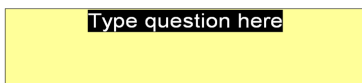


Lesson Activity ToolKit 2.0 Preguntas tipo test

En esta actividad a nuestros alumnos deben contestar preguntas con opción de respuesta múltiple, test



Pinchamos en edit para editar la actividad



Lugar donde escribimos la pregunta.



Cada una de las respuestas, una válida.

The correct answer is



Respuesta correcta.



Número de preguntas de 1 a 10.

Lesson Activity ToolKit 2.0 Preguntas tipo test

Ejemplo de Preguntas tipo test, con inventores, zona edición

The screenshot shows the Lesson Activity ToolKit 2.0 interface. At the top, there is a green header bar with an 'Ok' button, a 'Password' field, and a 'Number of questions' dropdown set to 4. Below the header, there are four question tabs labeled Q.1, Q.2, Q.3, and Q.4. The main content area displays a question: '¿Que inventó Alfred Bern Novel?'. Below the question, there are four multiple-choice options: A. Dinamita, B. Penicilina, C. Aguarraas, and D. Kevlar. At the bottom, there is a field for 'The correct answer is' with a dropdown menu set to 'A'. The SMART Technologies logo is visible in the bottom right corner.

Ok Password Number of questions 4

Q.1 Q.2 Q.3 Q.4

¿Que inventó Alfred Bern Novel?

A C

B D

The correct answer is

SMART Technologies

Lesson Activity ToolKit 2.0
Preguntas tipo test

Ejemplo de Preguntas tipo test, con inventores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de las Preguntas tipo test

Las posibilidades de esta aplicación son infinitas va a depender de nuestra imaginación y astucia para plantear las preguntas.

Puede ser muy útil para evaluar conocimientos previos de una lección o tema.

Para repasar fechas, obras, sucesos, líneas temporales en historia, pequeñas definiciones.

Traducciones de algunas palabras para las clases de idiomas.

Empleando un archivo de audio que insertemos para título de canciones.

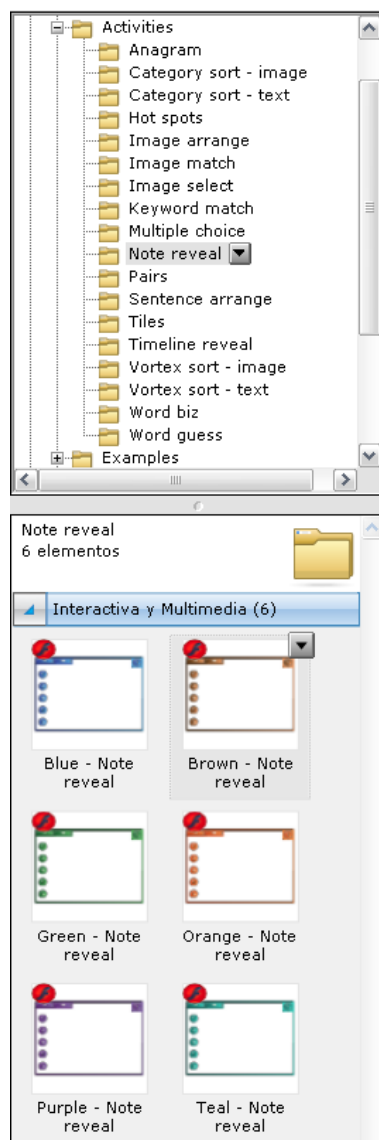
Para un dictado que mostremos palabras mal escritas o con faltas de ortografía.

Al final de apartados en los temas para ver si los chicos han entendido lo explicado o leído.

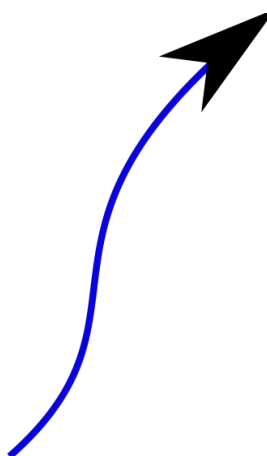
Después de una excursión o viaje cultural para evaluar lo aprendido.

Jugar como si fuera un concurso. ¿Quieres ser millonario?

Lesson Activity Toolkit 2.0

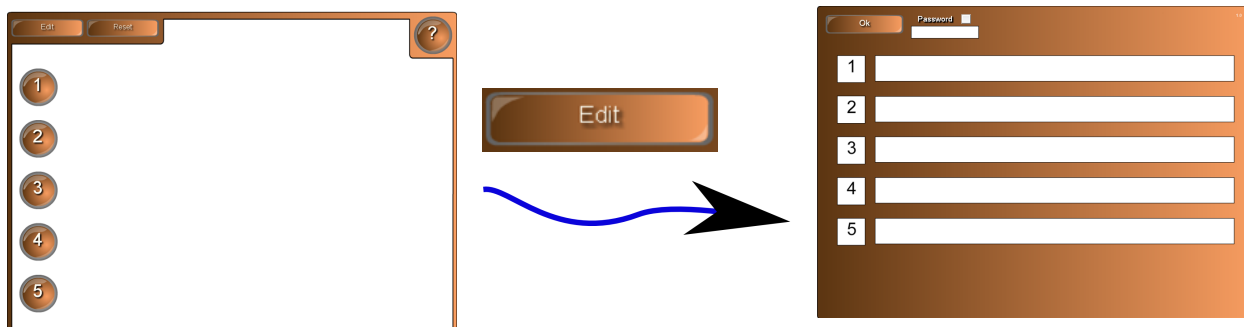


Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades Contenido paso a paso en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0 Contenido paso a paso

En esta actividad a nuestros alumnos se le van mostrando sucesivamente frases o palabras relacionadas con un tema.



Pinchamos en edit para editar la actividad

This image shows a close-up of one of the numbered input boxes from the edit window. It consists of a small square on the left containing the number '1' and a larger, empty rectangular field to its right for entering text.

Cada una de las cinco zonas donde escribimos las frases o palabras

Lesson Activity ToolKit 2.0
Contenido paso a paso

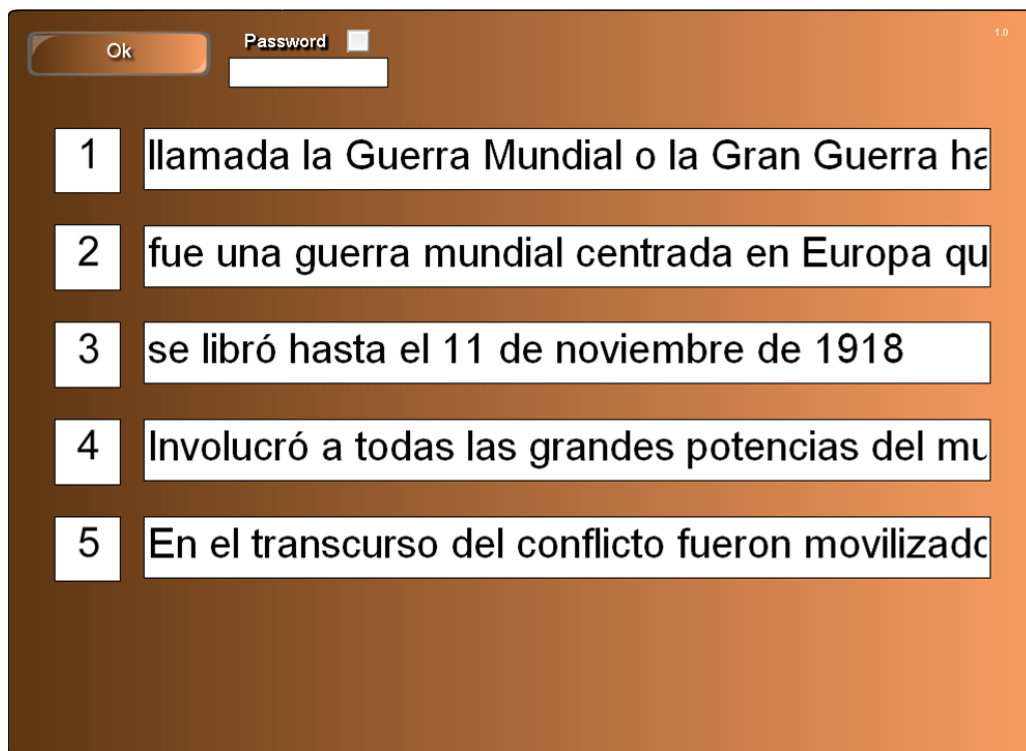
Ejemplo de Contenido Paso a Paso con la Primera Guerra Mundial



Lesson Activity ToolKit 2.0

Contenido paso a paso

Ejemplo de Contenido Paso a Paso con la Primera Guerra Mundial



The screenshot shows a software interface with a brown background. At the top left is an orange button labeled "Ok". To its right is a "Password" label with a small square icon and a white input field. In the top right corner, the number "1.0" is visible. The main content area contains a list of five numbered steps, each in a white box with a black border:

- 1 llamada la Guerra Mundial o la Gran Guerra ha
- 2 fue una guerra mundial centrada en Europa qu
- 3 se libró hasta el 11 de noviembre de 1918
- 4 Involucró a todas las grandes potencias del mu
- 5 En el transcurso del conflicto fueron movilizad

Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Contenido paso a paso

Esta aplicación nos va a permitir desarrollar contenido estructurado para nuestras materias.

Hechos históricos, batallas, tratados, conquistas, etc

Biografías de pintores, escultores, científicos, escritores, cantantes, futbolistas, etc. Escribiendo algunos datos relevantes de sus vidas.

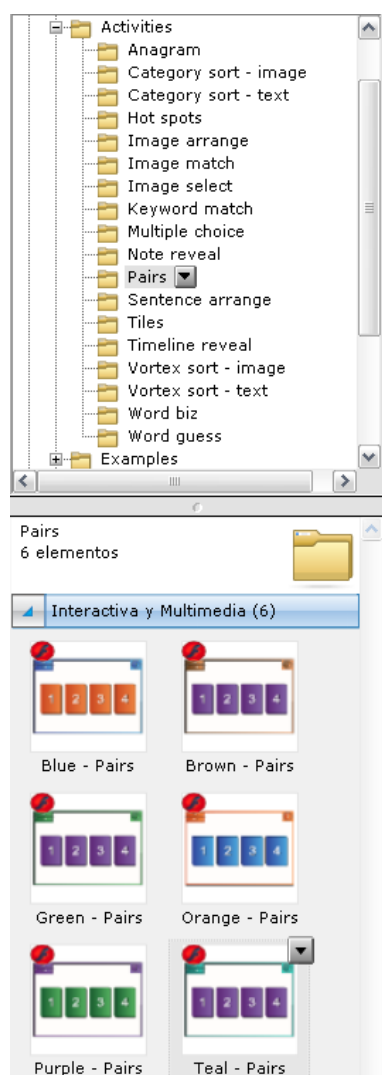
Enumerar procesos o tareas que conlleven diferentes pasos.

Nombrar varias palabras que identifiquen a personajes, lugares, sucesos, etc. Que podemos completar con una posterior solución a través de una imagen.

Estrofas de canciones, versos, poemas.

Dividir obras: libros, cuadros, esculturas, etc en sus sucesos más importantes para que nuestros alumnos extraigan las características principales de los que le presentamos

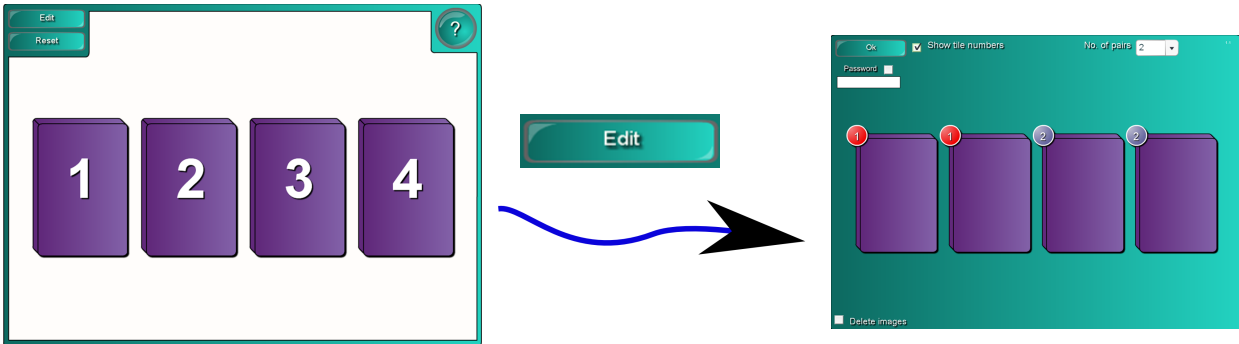
Lesson Activity Toolkit 2.0



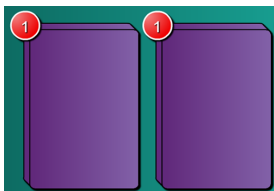
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades de Parejas, en sus diferentes variedades de colores.

Lesson Activity ToolKit 2.0 Parejas

En esta actividad ideal para trabajar la atención y memoria se muestra un tablero con fichas numeradas que tienen oculta una imagen que debemos emparejar



Pinchamos en edit para editar la actividad



Lugar en el que arrastras las imágenes iguales.

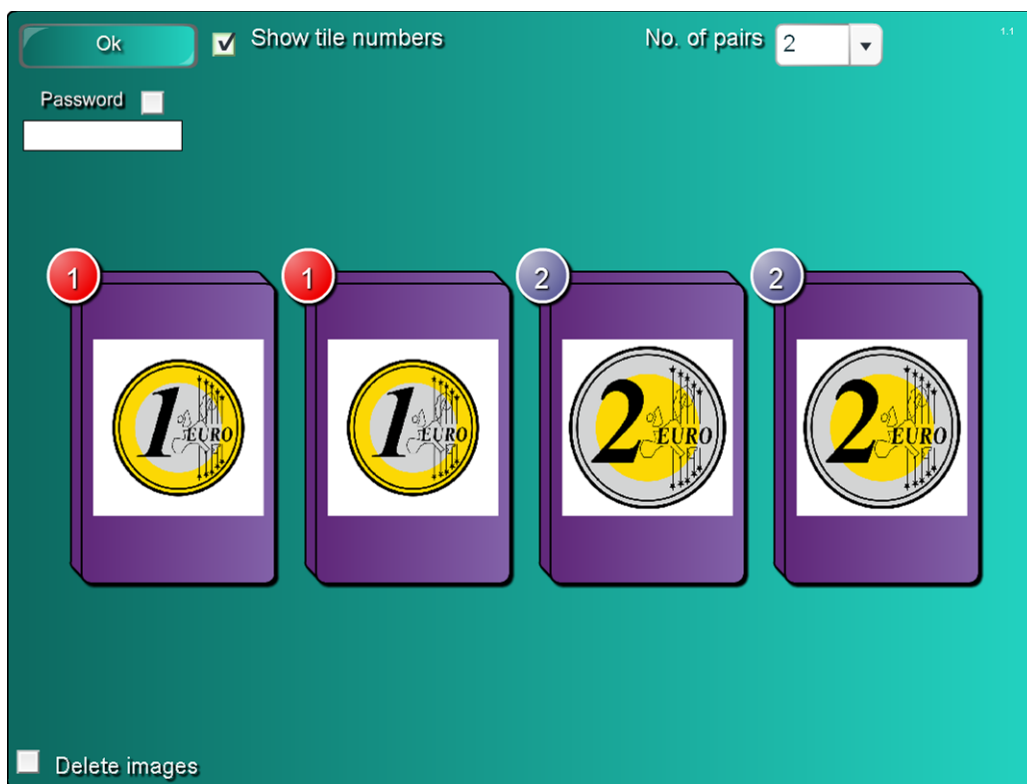
Número de parejas 4 a 12

No. of pairs



Lesson Activity ToolKit 2.0 Parejas

Ejemplo de Parejas con monedas de curso legal en España, zona edición



Lesson Activity ToolKit 2.0 Parejas

Ejemplo de Parejas con monedas de curso legal en España



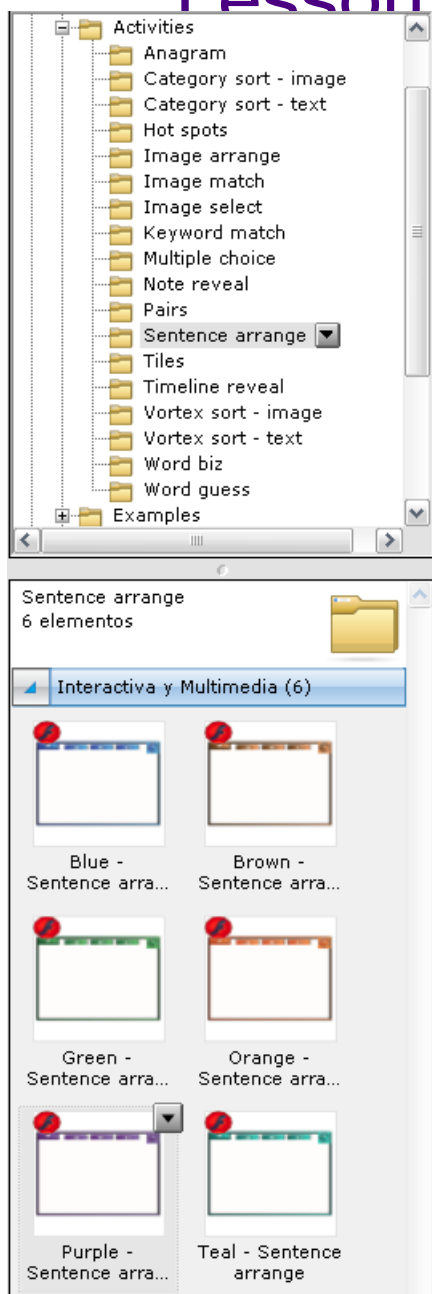
Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de las Parejas

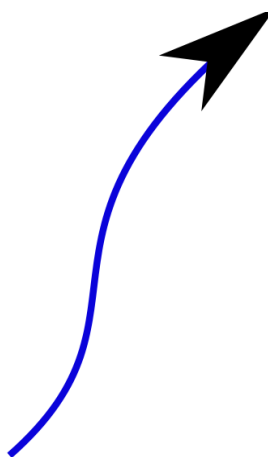
Con la actividad de parejas podemos trabajar de forma lúdica los contenidos de nuestras unidades a la vez que trabajamos la atención, y la memoria.

Para los más pequeños podemos trabajar la motricidad tanto empleando el ratos o aprovechando la versaltidad de la Pizarra Smart en cuanto a su uso con la manos.

Lesson Activity Toolkit 2.0



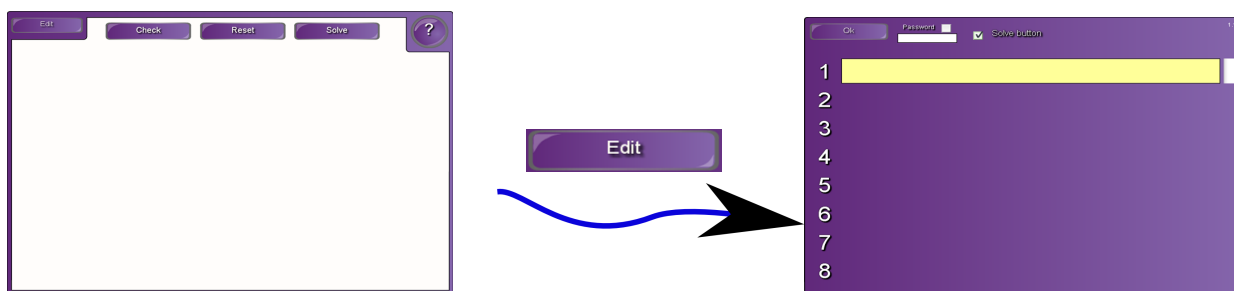
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades Ordenar Frases, en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Parejas

En esta actividad se nos presentan una serie de frases que debemos de ordenar para completar un párrafo o historia.



Pinchamos en edit para editar la actividad



Lugar en el que situamos cada una de las frases.

Lesson Activity ToolKit 2.0 Ordenar Frases

Ejemplo de ordenar Frases con el comienzo del Quijote, zona edición

The screenshot shows a software interface with a purple background. At the top, there is a header bar containing an 'Ok' button, a 'Password' field with a small square icon, a checked checkbox, and a 'Solve button'. The main area consists of eight numbered rows (1-8) on the left. Each row has a text input field on the right. Row 1 is highlighted in yellow and contains the text 'En un lugar de la Mancha,'. Row 2 contains 'de cuyo nombre no quiero acordarme,'. Row 3 contains 'no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo'. Row 4 contains 'de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y'. Row 5 contains 'galgo corredor.'. Row 6 is empty. Row 7 and Row 8 are also empty. A small '1.1' version number is visible in the top right corner of the interface.

Number	Text
1	En un lugar de la Mancha,
2	de cuyo nombre no quiero acordarme,
3	no ha mucho tiempo que vivía un hidalgo
4	de los de lanza en astillero, adarga antigua, rocín flaco y
5	galgo corredor.
6	
7	
8	

Lesson Activity ToolKit 2.0

Ordenar Frases

Ejemplo de ordenar Frases con el comienzo del Quijote.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Ordenar Frases.

Las posibilidades de esta aplicación son muy variadas.

Ordenar poemas, canciones, comienzos de libros, discursos, etc.

Situar de forma correcta frases que determinan el orden de una acción.

Podemos dividir definiciones en sus partes.

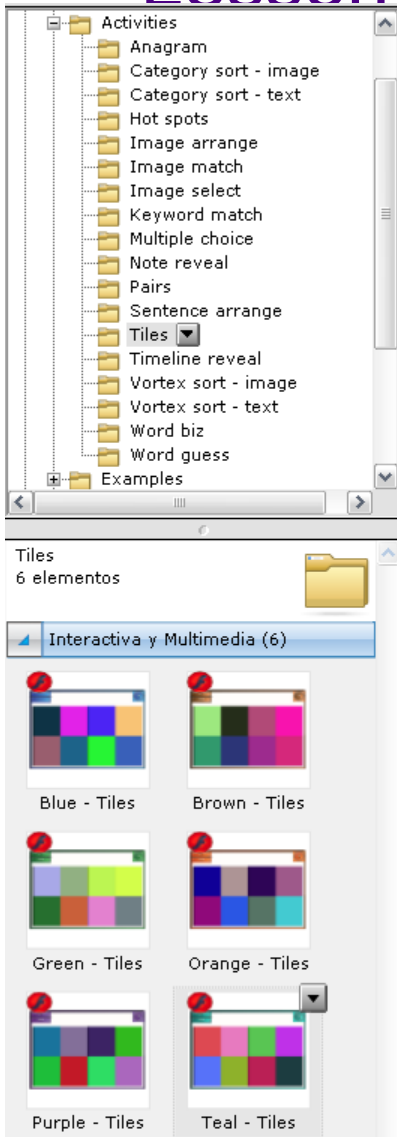
Ordenar sucesos históricos.

Ordenar cantidades, números, polígonos por número de lados, etc.

Se pueden ordenar palabras alfabéticamente, esta actividad se puede realizar también en inglés y francés.

Ordenar las partes de un proceso; método científico, resolución de problemas, montaje de tecnología, etc.

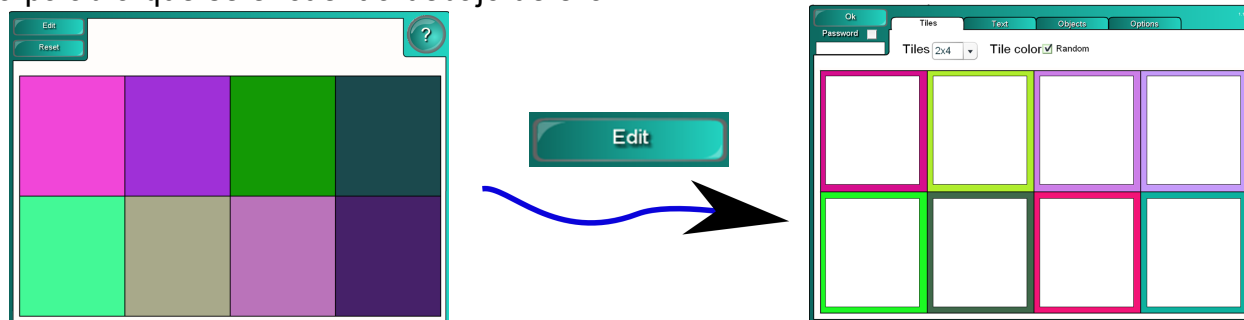
Lesson Activity Toolkit 2.0



Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades ¿Qué se esconde?, en sus diferentes variedades de colores.

Lesson Activity ToolKit 2.0 ¿Qué se esconde?

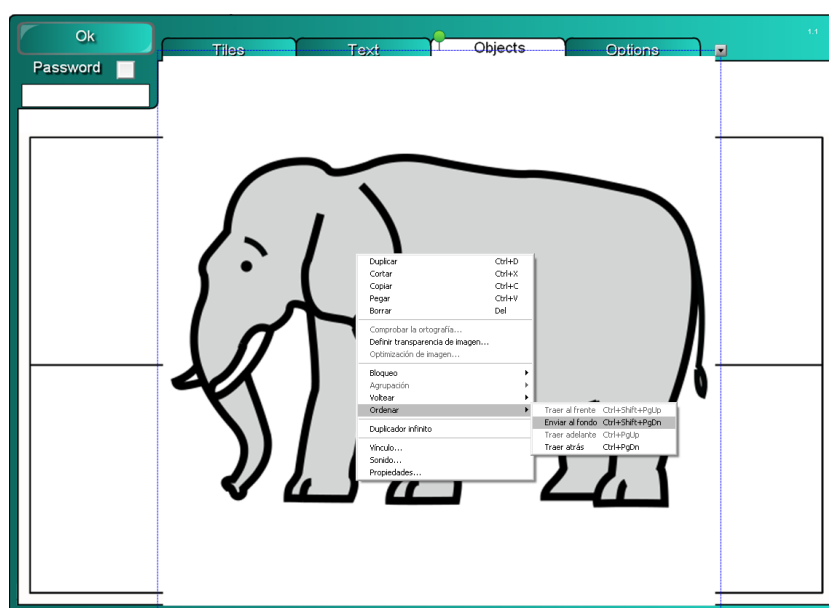
En esta actividad Al usuario se le muestra una cortina dividida en varios cuadros de colores, el participante a medida que toque cada cuadro se va destapando una imagen o una palabra que se encuentra debajo de ella.



Pinchamos en edit para editar la actividad

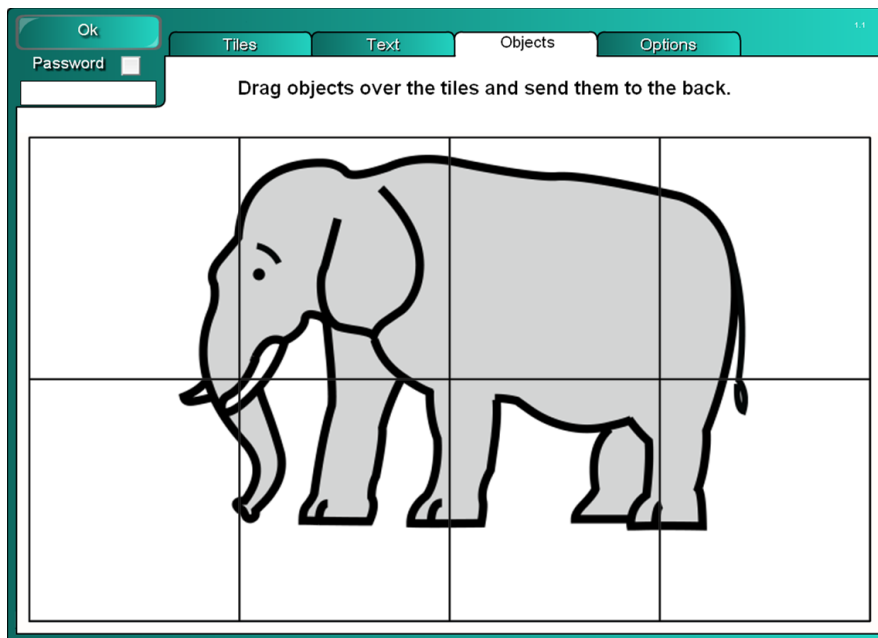


Pestaña donde pinchamos para poder arrastrar la imagen.

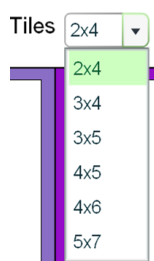


Arrastramos la imagen desde una carpeta o desde la galería encima del tablero, luego con el botón secundario del ratón nos aparece una ventana flotante donde seleccionamos la opción ordenar, enviar al fondo. Con lo que la imagen se nos queda detrás del tablero de edición

Imagen situada detrás del tablero de edición



Posibilidades de edición



Número de máscaras

Tile color Random Color de las mismas: aleatorio o no



Si queremos un texto en las máscaras

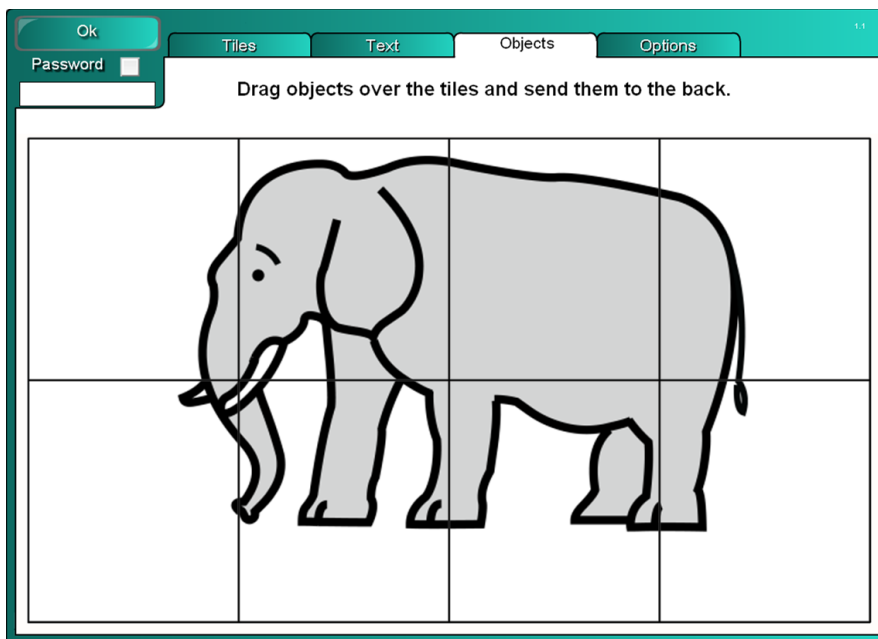


Otras opciones de edición

Lesson Activity ToolKit 2.0

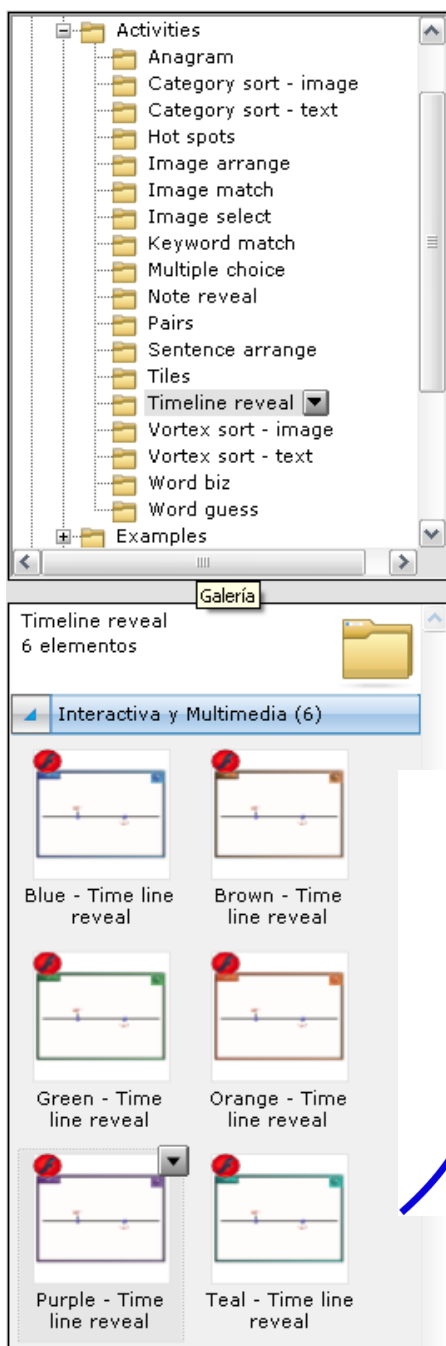
¿Qué se esconde?

Ejemplo ¿Qué se esconde? Un elefante , zona edición



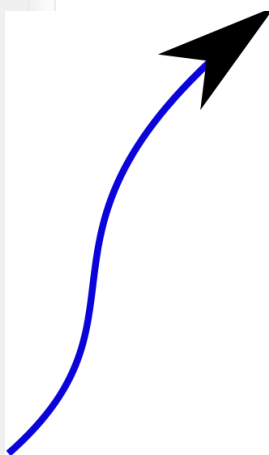
Lesson Activity ToolKit 2.0





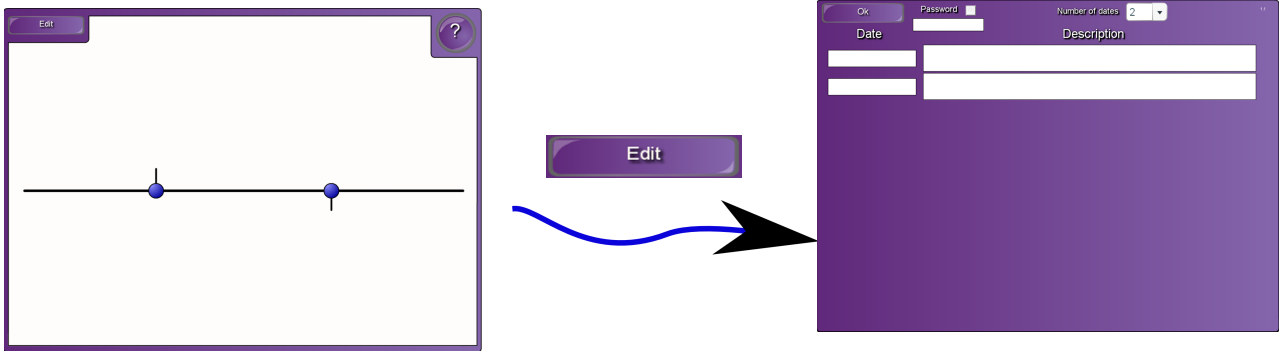
Activity Toolkit 2.0

Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades Eje cronológico, en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0 Eje cronológico

En esta actividad se presenta un eje cronológico con hitos que van pinchando por fecha y aparece lo que ocurrió en ese día.



Pinchamos en edit para editar la actividad

Date

Día del hecho.

Description

Descripción del Hecho.

Number of dates 2

Description 6

7

8

9

10

Fechas del eje de 2 a 10

Lesson Activity ToolKit 2.0

Eje cronológico

Ejemplo de Eje Cronológico Batallas siglo XX, zona edición

The screenshot shows a software interface for editing a timeline. At the top, there is a purple header bar containing an 'Ok' button, a 'Password' field with a small square icon, and a 'Number of dates' dropdown menu set to '2'. Below the header, the interface is divided into two columns: 'Date' and 'Description'. The 'Date' column contains two empty text input boxes. The 'Description' column contains two larger empty text input boxes. The entire interface is set against a dark purple background.

Lesson Activity ToolKit 2.0
Eje cronológico

Ejemplo de Eje Cronológico Batallas siglo XX



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de los Ejes Cronológicos

Las posibilidades de esta aplicación pueden ser muy variadas:

Secuencias de acontecimientos históricos, batallas, guerras, etc.

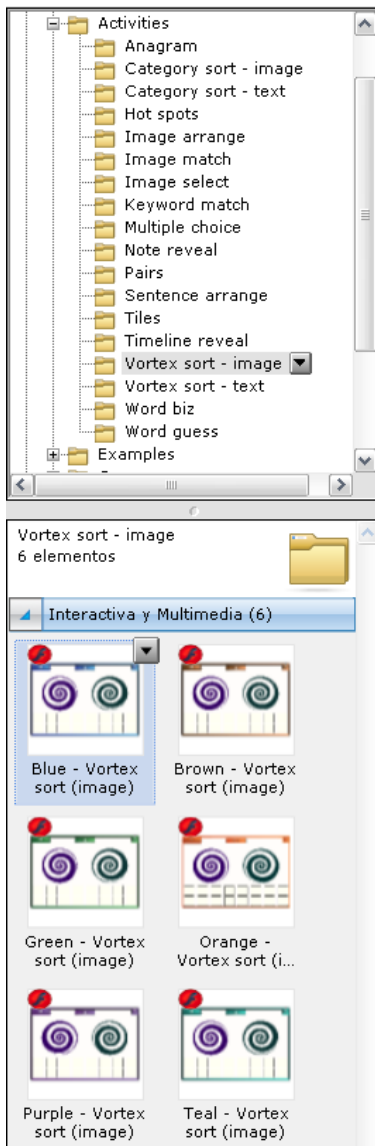
Organización de fechas de nacimiento de pintores, compositores, escultores, cantantes, etc.

Ordenar ganadores de algún evento, musical, deportivo, etc.

Organizar por periodos la historia del hombre, del planeta, del universo, etc

Para representar un calendario de eventos.

Lesson Activity Toolkit 2.0

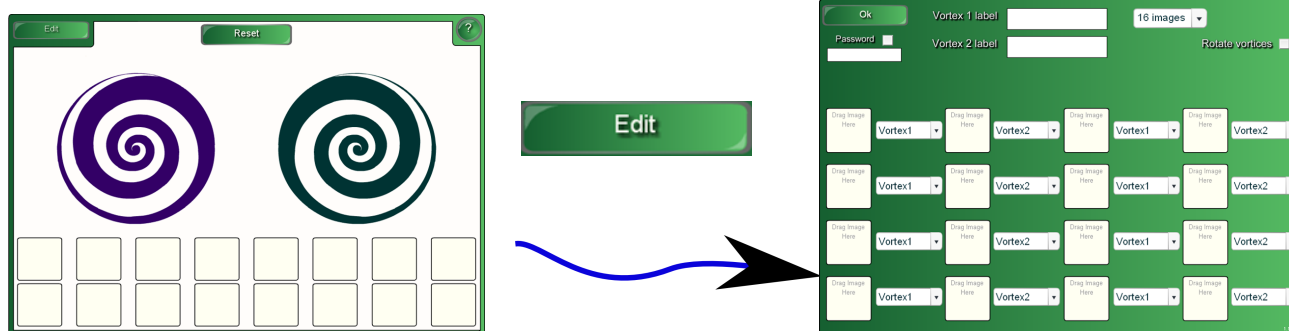


Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades Vórtices con imágenes, en sus diferentes variedades de colores.

Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con imágenes

En esta aplicación tenemos dos vórtices giratorios, en ellos al participante coloca las imágenes en la espiral correspondiente



Pinchamos en edit para editar la actividad

Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con imágenes

En esta aplicación tenemos dos vórtices giratorios, en ellos al participante coloca las imágenes en la espiral correspondiente

Vortex 1 label

Vortex 2 label

Nombre de los Vórtices.

Drag Image Here

Lugar donde se arrastra la imagen, en el cual indicamos a que vórtice pertenece. Se puede arrastrar desde cualquier carpeta o galería.

8 images

12 images

13 images

14 images

15 images

16 images

Podemos variar el número de imágenes que hay que categorizar.

Rotate vortices

Opción para que los vórtices se muevan.

Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con imágenes

Ejemplo de Vórtices, frutas y verduras zona de edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con imágenes

Ejemplo de Vórtices, frutas y verduras zona de edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Vórtices con imágenes

Categorizar imágenes de animales salvajes y domésticos.

Objetos que se pueden y no se pueden encontrar en una maleta.

Números pares e impares.

Imágenes de palabras escritas en inglés y francés.

Músicos vs Pintores.

Instrumentos de viento vs instrumentos de cuerda.

Siluetas de países de Europa y América.

Escritores españoles vs escritores latinoamericanos.

Fotos de tiendas de nuestra ciudad y de otra ciudad diferente.

Imágenes de productos ácidos y básicos.

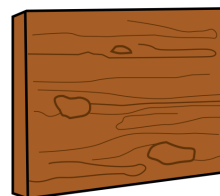
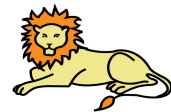
Medios de transporte aéreos y terrestres.

Señales de tráfico: peligro, precaución e información.

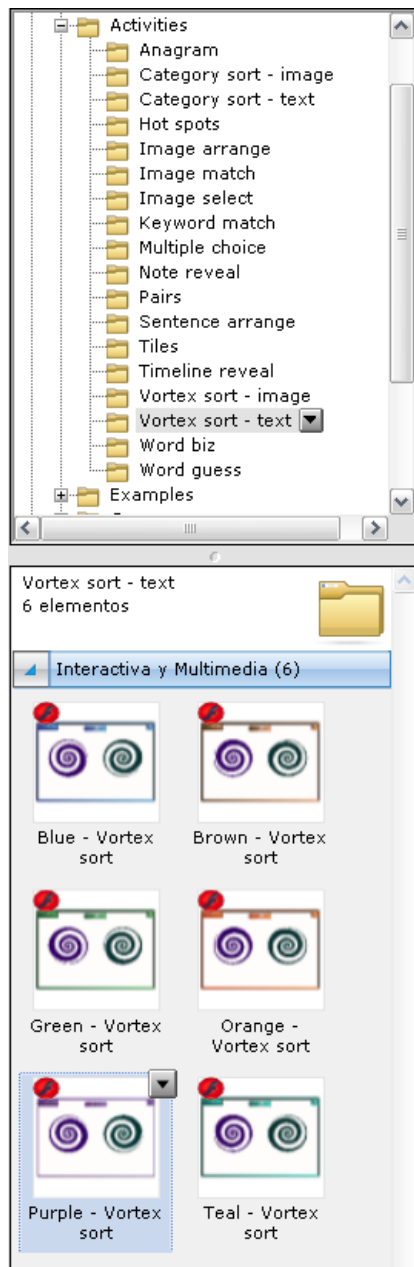
Materias primas vs productos elaborados.

Superheroes vs villanos.

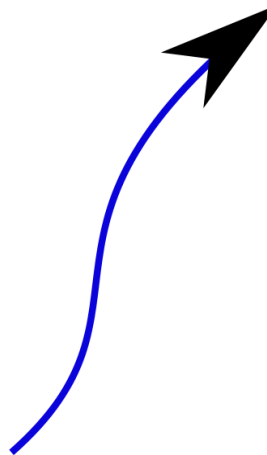
Alimentos: con hidratos de carbono, proteínas y azúcares



Lesson Activity Toolkit 2.0



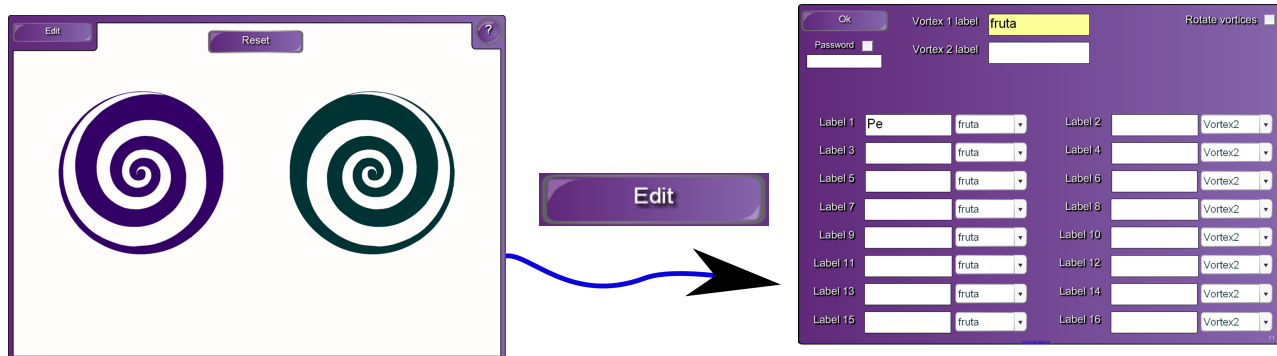
Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades Vórtices con palabras, en sus diferentes variedades de colores.



Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con palabras

En esta aplicación tenemos dos vórtices giratorios, en ellos al participante coloca las palabras en la espiral correspondiente



Pinchamos en edit para editar la actividad

Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con palabras

En esta aplicación tenemos dos vórtices giratorios, en ellos al participante coloca las palabras en la espiral correspondiente

Vortex 1 label	<input type="text" value="fruta"/>
Vortex 2 label	<input type="text"/>

Nombre de los Vórtices.

Label 1	<input type="text" value="Pe"/>	<input type="text" value="fruta"/>	<input type="button" value="v"/>
---------	---------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

Lugar donde se escribe la palabra. Debemos de indicar vórtice pertenece.

Label 16	<input type="text"/>	<input type="text" value="Vortex2"/>	<input type="button" value="v"/>
----------	----------------------	--------------------------------------	----------------------------------

Podemos variar el número de palabras que hay que categorizar. Escribiendo desde 2 a 16.

<input type="checkbox"/> Rotate vortices
--

Opción para que los vórtices se muevan.

Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con palabras

Ejemplo de Vórtices, frutas y verduras zona de edición

Ok
Vortex 1 label
Rotate vórtices

Password
Vortex 2 label

Label 1 <input type="text" value="Pera"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 2 <input type="text" value="Berenjena"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 3 <input type="text" value="Naranja"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 4 <input type="text" value="Acelgas"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 5 <input type="text" value="Melón"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 6 <input type="text" value="Espinacas"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 7 <input type="text" value="Fresa"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 8 <input type="text" value="Col"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 9 <input type="text" value="Cereza"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 10 <input type="text" value="Lechuga"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 11 <input type="text" value="Limón"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 12 <input type="text" value="Calabacín"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 13 <input type="text"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 14 <input type="text"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼
Label 15 <input type="text"/> <input type="text" value="Frutas"/> ▼	Label 16 <input type="text"/> <input type="text" value="Verduras"/> ▼

Ampliar imagen
11

Lesson Activity ToolKit 2.0

Vórtices con palabras

Ejemplo de Vórtices, frutas y verduras



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades de Vórtices con palabras

Categorizar nombres propios y nombres comunes.

Verbos vs adjetivos.

Palabras agudas, llanas y esdrújulas.

palabras escritas en inglés y francés.

Músicos vs Pintores.

Instrumentos de viento vs instrumentos de cuerda.

Países de Europa y América.

Escritores españoles vs escritores latinoamericanos.

Capitales Europeas vs capitales africanas.

Futbolistas y equipo en el que juegan.

Figuras planas figuras con volumen.

Ácidos vs bases

Materias primas vs productos elaborados.

Superheroes vs villanos.

Órganos vs aparatos

Perú

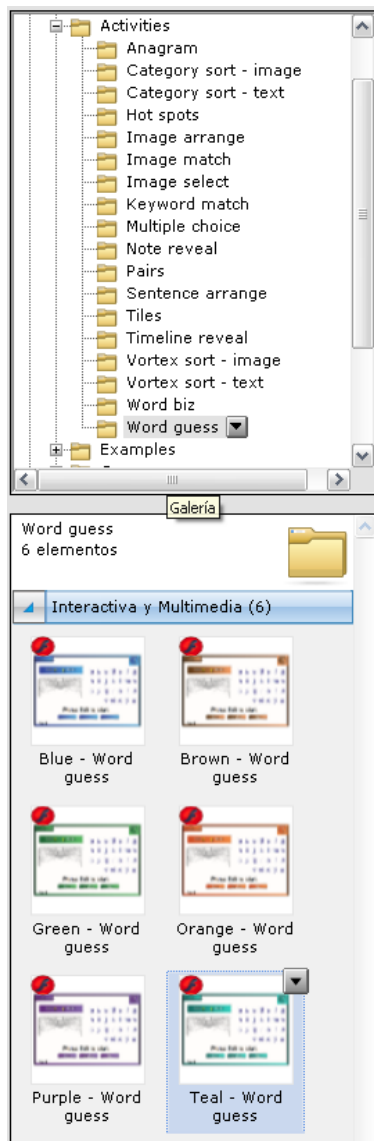
Corazón

Francia

Dalí

Camilo José Cela

Lesson Activity Toolkit 2.0

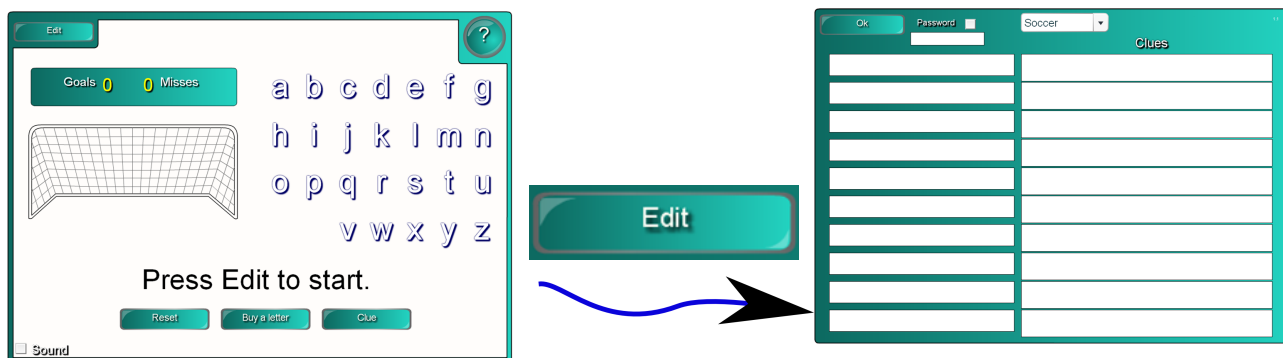


Se nos presentan en la parte inferior las aplicaciones flash para realizar las actividades del Ahorcado, en sus diferentes variedades de colores.

Lesson Activity ToolKit 2.0

El Ahorcado

En esta aplicación vamos a proponer a nuestros alumnos que jueguen al ahorcado.



Pinchamos en edit para editar la actividad

Lesson Activity ToolKit 2.0

El Ahorcado

En esta aplicación vamos a proponer a nuestros alumnos que jueguen al ahorcado.

Lugar donde se escribe la palabra para averiguar

Clues
<input type="text"/>

Lugar donde se escribe la pista.

Soccer	▼
Soccer	
Basketball	
Tomato splat	

Animación que queremos; fútbol, baloncesto o Lanza tomates.

Pinchamos en edit para editar la actividad

Lesson Activity ToolKit 2.0

El Ahorcado

Ejemplo del Ahorcado con frutas, zona de edición

Clues	
Naranja	En Valencia se producen muchas y su zumo está muy rico
Plátano	De color amarillo, a los monos les encanta.
Manzana	De color verde con esta fruta se fabrica sidra.
Uva	Con ella se fabrica mosto y vino.
Limón	Es amarillo con un sabor agrio.
Sandía	Verde por fuera roja por dentro y sus pepitas son marrones.

Lesson Activity ToolKit 2.0

El Ahorcado

Ejemplo del Ahorcado con frutas, zona de edición



Lesson Activity ToolKit 2.0

Algunas posibilidades del Ahorcado

Para el juego del ahorcado podemos tener muchas opciones. El mejor aliado lo vamos a encontrar en la pista y en el título de la actividad.

Adivinar países sabiendo alguna característica del mismo, capital, comida típica, baile, etc

Descubrir profesiones y algún objeto o función que la caracterice bombero-usan mangueras apagan incendios.

Averiguar un Escritor o Compositor dando como pista sus obras, lugar de nacimiento, etc.

Adivinar cualquier personaje conociendo con su año de nacimiento, que hizo, que inventó, en que país reinó, como se llaman sus hijos, etc.

Comidas con su ingrediente, frutas por su color, animales por sus características (alas, respira por..)

Compañeros del colegio de los que conocen alguna característica, número de hermanos, nombre de la madre o del padre, calle en la que viven.

Películas relacionándolas con nombres de actores, superhéroes, ciudades, vehículos, etc

Palabras en inglés, francés o cualquier idioma empleando la traducción en la pista sabiendo que pueden pertenecer a un campo; verbos irregulares, colores, etc.

Conceptos de matemáticas, biología, química, física, etc. Empleando las definiciones como pista.

