

## ¿CÓMO HEMOS UTILIZADO LAS APPS Y PROGRAMAS?

¿Cómo hemos utilizado las apps y programas en esta práctica?	
 <a href="https://quizizz.com/admin">https://quizizz.com/admin</a>	<p>Quizizz es una aplicación utilizada para crear preguntas y cuestionarios sobre diferentes temas de una forma divertida, en él, el docente genera las preguntas en la web. Seguidamente proporciona al alumnado la página web y el código para poder observar y para responder, desde un dispositivo electrónico, las preguntas.</p>
 <a href="https://es.educaplay.com/">https://es.educaplay.com/</a>	<p>Es una plataforma web que permite crear diferentes tipos de actividades educativas. Estas actividades tienen diferentes maneras de desarrollarse, es decir, pueden ser crucigramas, sopa de letras, etc, todas creadas por un docente. En él además puedes ajustar el tiempo que deseas para responder las preguntas, una vez acabada la actividad puedes publicarla y en tu cuenta queda registrada.</p>
 <b>symbaloo</b> <a href="https://learningpaths.symbaloo.com/?lang=es">https://learningpaths.symbaloo.com/?lang=es</a>	<p>Al ser como navegador y poder ser configurado como una página de inicio, permite crear un escritorio virtual accesible desde cualquier dispositivo.</p> <p>En él aparecen diferentes bloques editables, donde al darle a editar puedes escribir la pregunta, añadir recursos para realizar esa pregunta, etc. Además puedes poner diferentes fondos, imágenes, diferentes respuestas a elegir en las preguntas. Por otro lado, las diferentes actividades van saliendo de una en una y en un orden en concreto, es decir, hasta que no terminas de completar una la siguiente actividad no aparece. En nuestro proyecto hemos hecho uso de esta página web, una cosa a recalcar que ha decepcionado un poco es el hecho de que no se puede trabajar más de una persona, pero su uso es fácil y rápido. Además las actividades quedan muy visuales y divertidas, sobre todo si es para niños pequeños.</p>
 <a href="https://kahoot.com/">https://kahoot.com/</a>	<p>En este sitio web una vez que el docente ha creado las preguntas comparte a su alumnado el código para que se metan en la misma sala de preguntas. Una vez metidos, las preguntas irán apareciendo con 4 tipos de respuestas, conforme van respondiendo las personas que responden antes y de manera correcta van alcanzando puntos y colocándose en las primeras posiciones.</p>

 <p><a href="https://quizlet.com/es">https://quizlet.com/es</a></p>	<p>En esta plataforma encontramos varios modelos de trabajo. En ella encontramos las unidades de estudio. Se trata de crear una lista de términos junto con sus definiciones que pueden ir acompañadas de un conjunto de preguntas y respuestas, en las cuales los alumnos pueden responder. A estas unidades de estudio se les puede añadir imágenes, audios, videos, etc. Es una manera más teórica de aprender que las demás plataformas expuestas.</p>
 <p><a href="https://www.liveworksheets.com/es">https://www.liveworksheets.com/es</a></p>	<p>Liveworksheets es una herramienta gratuita que permite digitalizar muchas de las actividades que diseñan los profesores y convertirlas en interactivas para que puedan ser realizadas de manera clara y sencilla con cualquier tipo de dispositivo electrónico.</p> <p>Como se ha dicho anteriormente, puedes transformar tus documentos en pdf en ejercicios interactivos autocorregibles o también llamadas fichas interactivas.</p> <p>Los alumnos pueden completar estas fichas online y enviar las respuestas al profesor.</p>