

ACTIVIDADES PARA PIZARRAS DIGITALES INTERACTIVAS

Daniel MARTÍN

Contenidos

| | |
|--|----|
| El fondo de la cuestión: las pizarras digitales interactivas | 11 |
|--|----|

SECCIÓN 1 ▶ IMÁGENES

| | |
|--|----|
| Introducción | 25 |
| 1.1 Un día en la vida de... .. | 28 |
| 1.2 Cómic | 30 |
| 1.3 Asociaciones | 32 |
| 1.4 En el restaurante | 34 |
| 1.5 Cita a ciegas | 36 |
| 1.6 Conexiones | 38 |
| 1.7 Mirando a la cara | 40 |
| 1.8 Encuentra las diferencias | 41 |
| 1.9 Visto y no visto | 43 |
| 1.10 A la una, a las dos, a las tres... ¡vendido! | 45 |
| 1.11 De viaje | 48 |
| 1.12 ¡Cumpleaños feliz! | 50 |
| 1.13 Como una cabra | 52 |
| 1.14 Por favor, ¿la calle Alcalá? | 55 |
| 1.15 ¿Cuándo? | 56 |
| 1.16 Fotomatón | 58 |
| 1.17 En el 2050 | 59 |
| 1.18 Eres un mimo | 61 |
| 1.19 Las apariencias engañan | 63 |
| 1.20 El dueño soy yo | 65 |
| 1.21 Mi clase ideal | 67 |
| 1.22 De fin de semana | 68 |
| 1.23 Dominó con imágenes | 70 |
| 1.24 Dibuja la expresión | 72 |
| 1.25 Imagina | 74 |
| 1.26 ¿No será...? | 75 |
| 1.27 Bingo en silencio | 77 |
| 1.28 Cosas en común | 79 |
| 1.29 Con acento | 80 |

CONTENIDOS

| | | |
|------|-----------------------------------|----|
| 1.30 | A espaldas | 82 |
| 1.31 | Pros y contras | 84 |
| 1.32 | Saber español es importante | 85 |
| 1.33 | Imagen a imagen | 87 |
| 1.34 | El pronóstico del tiempo | 88 |
| 1.35 | ¿Qué hay? | 89 |
| 1.36 | ¿Qué es? | 90 |
| 1.37 | ¿Dónde está Andrés? | 91 |
| 1.38 | Esto es un paraíso | 93 |

SECCIÓN 2 ▶ SONIDO Y VÍDEO

| | | |
|------|-------------------------------|-----|
| | Introducción | 97 |
| 2.1 | Audiopuzle | 101 |
| 2.2 | Última hora | 103 |
| 2.3 | Historia en viñetas | 105 |
| 2.4 | Empareja | 107 |
| 2.5 | A debate | 109 |
| 2.6 | Sin subtítulos | 111 |
| 2.7 | Al karaoke | 113 |
| 2.8 | Palabras para un vídeo | 115 |
| 2.9 | Historia improvisada | 117 |
| 2.10 | Doblaje | 119 |
| 2.11 | ¿Adiós o hasta luego? | 121 |
| 2.12 | Curvas melódicas | 123 |
| 2.13 | Partido de fútbol | 125 |
| 2.14 | Letras para una canción | 127 |
| 2.15 | Con k de karaoke | 129 |
| 2.16 | Me voy mañana | 132 |
| 2.17 | Palabras intrusas | 134 |
| 2.18 | Estilo indirecto | 136 |
| 2.19 | Cine mudo | 138 |
| 2.20 | El juego de la oca | 139 |
| 2.21 | En familia | 141 |
| 2.22 | Fotogramas | 143 |
| 2.23 | Categorías | 145 |
| 2.24 | Sala de redacción | 147 |
| 2.25 | Videosubasta | 149 |
| 2.26 | Concurso de videoclip | 151 |
| 2.27 | Premio al mejor guión | 153 |

CONTENIDOS

SECCIÓN 3 ▶ TEXTO

| | |
|---|------------|
| Introducción | 157 |
| 3.1 Lector voraz | 159 |
| 3.2 Reserva de vuelo | 161 |
| 3.3 Imanes de la nevera | 162 |
| 3.4 De forrado a arruinado | 164 |
| 3.5 Arriba con la gramática | 166 |
| 3.6 Googleando | 168 |
| 3.7 Al pie de la letra | 169 |
| 3.8 De chiste | 171 |
| 3.9 Escritura láser | 173 |
| 3.10 Diccionario mágico | 174 |
| 3.11 A ver si sabes | 176 |
| 3.12 Crea tu propia historia | 178 |
| 3.13 Tres en raya | 180 |
| 3.14 Érase una... .. | 182 |
| 3.15 Señas personales | 184 |
| 3.16 Entrevista | 186 |
| 3.17 Minidiálogos pop | 188 |
| 3.18 Noticia | 190 |
| 3.19 Más preguntas | 192 |
| 3.20 Junta las palabras | 193 |
| 3.21 Poemas de una canción | 195 |
| 3.22 Con b de burro | 197 |
| 3.23 Tomando partido | 199 |
| 3.24 Y tú, ¿qué harías? | 201 |
| 3.25 Puzle con texto | 203 |
| 3.26 Del uno al diez | 204 |
| 3.27 Se hace camino al andar | 206 |
| 3.28 De vacaciones | 208 |
| 3.29 ¿Qué hay de comer? | 210 |
| 3.30 ¿Qué hizo ayer Lidia? | 212 |
| | |
| Recursos en Internet | 215 |
| Tabla de contenidos | 217 |
| El CD-Rom | 222 |

1.13 Como una cabra

| | |
|-------------------------|---|
| OBJETIVO: | Expresiones idiomáticas con animales |
| NIVEL: | Avanzado |
| TIEMPO: | 30 minutos |
| DESTREZAS INFORMÁTICAS: | Buscar imágenes en internet; dibujar una tabla; copiar y pegar imágenes en la tabla; crear objetos y arrastrarlos; utilizar la aplicación del dado virtual. |

PREPARACIÓN

- 1 Seleccione 24 expresiones idiomáticas con animales que quiera introducir o repasar. Tres expresiones por animal. Como sugerencia, puede utilizar las siguientes:

 - en boca cerrada no entran *moscas*
 - por si las *moscas*
 - tener la *mosca* detrás de la oreja
 - la *cabra* siempre tira al monte
 - meterle a alguien las *cabras* en el corral
 - estar como una *cabra*
 - estar hecho un *toro*
 - coger el *toro* por los cuernos
 - ver los *toros* desde la barrera
 - buscarle tres pies al *gato*
 - haber cuatro *gatos*
 - como *gato* panza arriba
 - matar dos *pájaros* de un tiro
 - tener *pájaros* en la cabeza
 - estar hecho un *pájaro*
 - como *gallina* en corral ajeno
 - acostarse con las *gallinas*
 - tener carne de *gallina*
 - andar como el *perro* y el *gato*
 - un tiempo de *perros*
 - tratar a alguien como un *perro*
 - ser el último *mono*
 - tener *monos* en la cara
 - tener el *mono*
- 2 Busque imágenes en internet de los animales seleccionados.
- 3 Dibuje en la pizarra (o copie y pegue) un tablero de juego de mesa (del tipo juego de la oca) de 40 a 50 casillas numeradas que ocupe aproximadamente la mitad superior de la pantalla. Coloque, ajustando el tamaño, las ocho imágenes de los animales en ocho casillas del tablero. Habrá tres expresiones idiomáticas para cada animal.
- 4 Mecanografie las expresiones idiomáticas en la parte inferior de la pantalla.
- 5 Seleccione el lápiz virtual y tache las expresiones dejando visible tan solo la palabra correspondiente a los animales y una o dos palabras más de cada expresión. Por ejemplo, en la expresión «en boca cerrada no entran moscas», podríamos dejar visibles las palabras «boca», «cerrada» y «moscas». Ajuste el nivel de dificultad al nivel de lengua de los alumnos.

1.13 Como una cabra

- 6** Cree círculos de color arrastrables que puedan servir como fichas para el juego. Su tamaño no debe ser más grande que el tamaño de las casillas.
- 7** Abra la aplicación de dado virtual. De no contar con ella, use un dado real.

EN CLASE

- 1** Explique a los alumnos que hoy en clase van a jugar a un juego de mesa basado en expresiones idiomáticas con animales. Forme tres equipos.
- 2** Explique las reglas del juego:
 - a. Se establece un turno para que cada grupo lance el dado (virtual o real). Se avanzará el número de casillas que indique el dado.
 - b. Si la ficha cae sobre una casilla con la imagen de un animal (por ejemplo, la del pájaro), el equipo correspondiente deberá decir una expresión idiomática que contenga la palabra para ese animal (no necesariamente alguna de las escritas en la pizarra). Si la expresión se encuentra en la pizarra, borre la mancha de tinta que ocultaba la expresión en sí. Una respuesta correcta reporta 10 puntos. Si, además, los miembros del grupo son capaces de explicar de manera convincente el significado de la expresión por medio de un ejemplo o contexto, el equipo se anota 5 puntos más. Si no son capaces de decir ninguna expresión con ese animal, borre parte de la mancha de tinta que oculta palabras para facilitar la respuesta. Si son capaces ahora de decir la expresión se apuntan 5 puntos. Si además pueden explicar la expresión se apuntan 5 puntos más.
- 3** Los equipos guardan turno para tirar el dado y decir las expresiones, si procede, hasta llegar a la meta. Gana el equipo con mayor número de puntos.

VARIACIÓN 1

Elija otra temática. Por ejemplo, colores, partes del cuerpo o números. Prepare una actividad basada en refranes.

VARIACIÓN 2

Para aquellos profesores entusiastas de las tecnologías y que dispongan de tiempo y paciencia: cree hipervínculos a internet con las definiciones de las expresiones seleccionadas.

1.13 Como una cabra

VARIACIÓN 3

Organice un proyecto para los alumnos en el que ellos hayan de crear su propio tablero de juego y sus propias expresiones.

Nadie dice no a un juego.

3.9 Escritura láser

| | |
|-------------------------|---------------------------|
| OBJETIVO: | Práctica de la ortografía |
| NIVEL: | Todos |
| TIEMPO: | 5 minutos |
| DESTREZAS INFORMÁTICAS: | Aplicación lápiz láser |

PREPARACIÓN

No es necesaria.

EN CLASE

- 1 Seleccione unas diez palabras que se hayan visto recientemente en clase o cuya ortografía resulte especialmente problemática para los alumnos.
- 2 Para los usuarios de pizarras StarBoard: Seleccione la aplicación lápiz láser del programa de la pizarra. Pida que salga un voluntario al frente de la clase. Escriba una de las palabras seleccionadas en la pizarra. Inmediatamente después de escribir la última letra de la palabra, toque en cualquier lugar de la pizarra con el puntero. La palabra desaparecerá de la pantalla.
- 3 Rete al voluntario a que escriba correctamente la palabra de nuevo.
- 4 Repita los pasos número 2 y 3 con el resto de palabras seleccionadas.

VARIACIÓN

Para los usuarios de otras marcas de pizarra: en lugar de la aplicación lápiz láser, use la aplicación habitual de lápiz. Seleccione como color de escritura para el lápiz el mismo color que tenga para el fondo de pantalla (habitualmente el blanco). Escriba la palabra muy lentamente y con trazos largos. La impresión visual será la de una pantalla en blanco al coincidir el mismo color para el texto y el fondo de pantalla. Rete a un voluntario a que escriba un poco más abajo la misma palabra escrita por usted. Pida al resto de alumnos que la escriban en una hoja de papel. Cambie a continuación el color de fondo de pantalla, de tal manera que se produzca un contraste entre el texto anotado y el color de fondo. Las palabras se harán entonces visibles. Compare si coinciden. Pregunte a los alumnos si escribieron la misma palabra también. Puede organizar un juego con premios basado en esta actividad si lo estima oportuno.

Esta actividad mantendrá a los alumnos atentos y concentrados.
