### ENLACE DE GOCONQR...MAPA MENTAL

#### **TUTORIALES QUE CONTIENE:**

- 1. <u>USO DE PIZARRA DIGITAL. BÁSICO.</u>
- 2. GOOGLE:

**TUTORIAL GOOGLE DRIVE** 

**TUTORIAL GOOGLE PRESENTACIONES** 

TUTORIAL DOCUMENTOS DE GOOGLE

TUTORIAL GOOGLE MEET ( VIDEOCONFERENCIAS)

TUTORIAL CREACIÓN DE BLOG CON BLOGGER DE GOOGLE

CREACIÓN PÁGINA WEB (SITE) DE GOOGLE

FÓRMULAS MATEMÁTICAS CON GOOGLE DOCS

FORMULARIOS DE GOOGLE (EXÁMENES AUTOCORREGIBLES)

CREAR Y COMPARTIR UN CALENDARIO DE GOOGLE (P.EJ. EXTRAESCOLARES)

TUTORIAL GOOGLE JAMBOARD ( PIZARRA DIGITAL )

- 3. CURSO DE GOCONQR PARA APRENDER A REALIZAR MAPAS MENTALES.
- 4. TUTORIAL PADLET ¿QUÉ ES Y CÓMO UTILIZARLO?
- 6. GAMIFICACIÓN. LAS APLICACIONES MÁS USADAS:

EDUCAPLAY( ENLACE A WEB) ¿QUÉ ES EDUCAPLAY? Y ( TUTORIAL)

KAHOOT Tuto corto. Explicación (TUTORIAL paso a paso) ejemplo

**EDPUZZLE** (TUTORIAL)

KNOWRE: Aprendizaje personalizado de las matemáticas

**QUIZZIZ** 

## OTRAS APP DE GAMIFICACIÓN

## Conclusiones de la gamificación.

Gamificar no es sólo puntos o recompensas, tiene que ser divertido.

Hay que **explorar las inquietudes y motivacione**s de tus alumnos a los que tienes que conocer muy bien.

Permite obtener datos de tus alumnos, pero también sobre tu labor como docente.

En la gamificación, el alumno es el protagonista.

La explosión de motivación inicial tiene que ser alimentada con sorpresas.

La motivación se convierte en disciplina y trabajo.

Los alumnos asumen los retos y tratan de superarlos.

Los alumnos ven el error como algo bueno y superable.

La relación entre profesor y alumno cambia.

# TUTORIAL ADDITIO PRIMEROS PASOS