



## 3.1. Audios:

-Vocaroo para a gravación e aloxamento na rede.

-Voki para a creación de avatares.

# 3.2. Imaxes, palabras e textos:

-Notegraphy -Nubes de palabras con: Wordle, Taxdego -Creación de logos.

# 3.3. Imaxes, palabras e audio:

-Quebracabezas.

-Historias e imaxes parlantes.

-Infografías con imaxes.

-Murais e pósters





#### 1. Presentacións de audio

Presentamos dúas ferramentas de audio: -Vocaroo para a gravación e aloxamento na rede. -Voki para a creación de avatares.

#### 1.1 Vocaroo

## Con mensaxes de audio na rede

<u>Vocaroo</u> é unha aplicación on-line que nos permite gravar e gardar audio ou subir un audio desde o noso ordenador. Vén sendo como unha gravadora de audio ou un programa no ordenador que nos permite facer gravacións.

Accedemos ao sitio web e sen necesidade de rexistrarnos podemos comezar a utilizar a gravadora on-line. Prememos en "Record", permitimos a conexión ao micro do ordenador e adiante... comezamos a gravar o noso audio.

#### Utilidades didácticas:

-Facer presentacións.

-Preparar exposicións orais.

-Deixar adiviñas no noso espazo web.

-Poñerlle voz a imaxes ou como complemento para outras ferramentas 2.0.

## 1.2 Voki

#### Con avatar de Voki

<u>Voki</u> é unha ferramenta da web 2.0 que no permite crear avatares ou personaxes dixitais. Baixo diferentes modelos de personaxes (avatar) que falan despois de inserir a nosa voz (en directo ou a través dunha gravacións)

Esta ferramenta permítenos escoller unha personaxe e un fondo. As personaxes poden ser modelos anónimos ou públicos (políticos, deportistas...), animais, personaxes dun





cómic.... que podemos caracterízar con trazos o máis parecidos a nós. Podemos modificar a cor da pel, dos ollos, tamaño da cara e das súas partes...

O "voki" resultante podemos inserilo nunha páxina web, blogue etc. ou envialo por correo electrónico.

Utilidades didácticas:

-Facer presentacións persoais, saúdos ou deixar mensaxes.

-Deixar unha mensaxe ao alumnado. As mensaxes poden variar ao longo do tempo editando a nosa proposta e modificando o arquivo de voz.

-Traballar actividades que teñen que ver coa pronuncia e a dicción: recitado de poemas, trabalinguas, e outros xogos de palabras.

-Crear un debate: un avatar fronte a outro expresando opinións diferentes sobre un mesmo tema.

-Aprendizaxe de idiomas.

-Xerar entrevistas entre o/do alumnado deixando preguntas diferentes a unha personaxe (literaria, histórica...) ou á docente.

Outros espazos para crear imaxes para o teu avatar mais sen as posibilidades de engadir audio directamente\_

Manga\_ http://www.faceyourmanga.com/editmangatar.php

Simpsonizate <u>http://www.heavygames.com/thesimpsonsmaker/playgame.asp</u>

#### 2. Imaxes, palabras e textos

A creción de artefactos de textos en imaxes permítennos multiples posibilidades de uso por si soas ou para a creación de pequenos vídeos:

-Notegraphy

-Nubes de palabras con: Wordle, Taxdego

-Creación de logos.





## 2.1 Notegraphy

Notegraphy é un espazo na rede que nos permite transformar textos en obras de arte con estilos de forma automáticos. Os textos creados podemos publicalos no noso espazo web, nas redes sociais ou dentro do noso perfil, na propia aplicación (cómpre rexistrarse).

Esta ferramenta permite tirar o máximo partido a textos e frases que doutro xeito pasarían desapercibidos no xeral do contido ou dunha exposición. A primeira letra que escribimos serve para deseñar o fondo. Podemos escoller diferentes modelos de cadros para encadrar os nosos textiños.

Cunha captura de pantalla podemos ilustrar as nosas presentacións, animacións ou vídeos de diversos contidos.

Utilidades didácticas\_

-Copia de pequenos fragmentos, poemas ou outros textos.

-Creación de relatos curtos.

-Descricións de elementos que teñen que ver cos contidos que traballamos.

-Crear textos para inserilos en murais dixitais, blogues...

## 2.2 Nube de palabras con "wordle"

<u>Wordle</u> é unha aplicación en liña que serve para xerar nubes de palabras a partir de textos escollidos polo usuario. Non é preciso que nos rexistremos, simplemente prememos na pestana "create" e comezamos a xerar os nosos textos.

A nube que xeramos podemos imprimila, facer unha captura de pantalla para gardala como imaxe ou imprimila, publicala na galería de wordle.





A representación gráfica das palabras deriva das palabras máis repetidas no texto que escollemos, deste xeito podemos destacar os termos que máis nos interesen. A aplicación permite eliminar (despois de xerar a nube) aquelas palabras que non nos interesan, xuntar dúas ou tres palabras que queremos que aparezan xuntas, cambiar de cores, orientación da nube...

## Usos didácticos\_

-Chuvia de ideas para debates, nubes de palabras relacionadas con temas de actualidade ou contidos que traballemos nas diferentes materias, lemas para traballos, normas de clase...

-Realizar traballos sobre a clasificacións de palabras (adxectivos, palabras pola súa acentuación, sinónimos...) ou dos contidos que reflectimos na nosa nube (clasificación de animais, paisaxes e asentamentos, o corpo humano...)

-Comparar dous textos sobre o mesmo contido mirando os termos que destacou cada texto.

## 2.3 Outras nubes de palabras

2.3.1. <u>Taxdego</u> é a ferramenta on-line máis completa para a creación de nubes de palabras, entre outras características, pola posibilidade que ofrece de personalización: escolla de cores e tipografía, posibilidade de orientación das palabras, diferentes tipos de imaxe para a nube . Taxdego permite empregar como orixe as palabras dun texto, páxina web ou os chíos (desde a conta de twitter) de calquera usuario.
Antes de usala debemos instalar unha pequena aplicación, Silverlight

**2.3.2.** <u>Tagul</u> é outra ferramenta para a creación de nubes de palabras. É unha das ferramentas máis complexas, aínda que compensa coas opcións e posibilidades uqe ofrece. Como novidade fronte ás outras permite que cada palabra sexa un enlaces a unha dirección web. O resultado final é unha nube de palabras interactiva e moi visual.





2.3.3. <u>Imagechef</u> é outro tipo de nube de palabras só que se centra máis na presentación visual. Imagechef xera elementos decorativos (corazóns, frechas, gotas, símbolos, círculos...) con diferentes tipografías a partir de palabras seleccionadas.
As nubes que xera podemos gardalas, envialas por correo electrónico, compartilas nas redes sociais, inserilas (embebelas) nunha web...

**2.3.4.** <u>Tagcrowd</u> é outra ferramenta para a creación de nubes de palabras. É moi intuitiva e presenta opcións para:

-Introducir un texto (copia e pega), desde un arquivo ou un enderezo web.

-Seleccionar o idioma de orixe, número de palabras que queremos que aparezan e a frecuencia das mesmas.

-Excluír palabras.

-Gardar a nube xerada como .pdf ou embebelo nun espazo web.

Fronte a wordle e imagechef presenta as diferenzas de: non se pode escoller un tipo de letra, imaxe ou efecto visual, sempre aparece como un cadro con palabras organizadas en horizontal.

## 2.4 Creación de logos

Contamos con diferentes aplicacións para a creación de logos.

2.4.1. <u>Supalogo</u> é unha ferramenta on-line que nos permite crear logos simples baseados en textos. Só necesitamos escribir o texto e ir seleccionando o tipo de letra, cor, estilo...
Prememos o botón "Generate". para ver a nosa creación.

Esta ferramenta permítenos gardar o traballo que creamos no noso ordenador.

**2.4.2** <u>Wigflip</u> é unha páxina que ofrece diferentes posibilidades para a creación de textos, etiquetas... con diferentes efectos visuais. Entre os efectos cómpre destacar: creación de modelos de etiquetas, mecanografiado, paneis luminosos... Non necesitamos rexistro e





tamén nos permite garda o traballo no ordenador.

**2.4.3.** <u>Sinatura dixital de textos</u> con *Coolonlinetools* permítenos xeral títulos, nomes de personaxes, sinaturas de textos... en máis de 48 tipografías. Tamén permite engadir un debuxo ou unha imaxe antes do texto. A imaxe ou o debuxo podemos engadilo desde o noso ordenador ou seleccionar un da colección do programiña.

Para xerar a imaxe debemos premer no botón "Generate signatura". Para gardar a imaxe prememos co botón dereito do rato e escollemos a opción "Gardar imaxe como".

Usos didácticos\_

-Elaboración da marca do material que xeramos.

-Detacar a palabra do día para traballar conceptos, cuestións ortográficas ou de memoria.

-Traballar diferentes personaxes ou etapas históricas.

#### 3. Imaxes, palabras e audio

Creamos artefactos mesturando imaxes, palabras, audios e vídeos

-Quebracabezas.

-Historias e imaxes parlantes.

-Infografías con imaxes.

-Murais e pósters.

#### 3.1 Quebracabezas

*Jigsaw* é unha ferramenta moi interesante e sinxela para aplicar na aula. Con esta ferramenta podemos crear quebracabezas virtuais que podemos inserir en blogues ou sitios web e traballar con eles desde o encerado dixital. Escollemos unha imaxe, detallamos o número de pezas do quebracabezas, escollemos a forma da peza e se queremos que aparezan xiradas ou non. Despois de xerar o quebracabezas permítenos a opción de manter visible a imaxe que temos que crear ou/e estabelecela como fondo de





### pantalla.

A propia aplicación xera unha páxina co quebracabezas creado. Podemos enviar as nosas creacións por correo electrónio ou promocionalas nas nosas redes sociais. Cómpre rexistrarse.

## Uso didáctico\_

-Desenvolver distintas capacidades no noso alumnado: análise, síntese, visión espacial etc.

-Desenvolver a memoria visual.

-Fixar a través da memoria fotográfica cuestións obxecto de estudo: o sistema solar, localizacións xeográficas por medio de imaxes estáticas...



Outra ferramenta que nos permite crear quebracabezas é chicos.net

## 3.2. Fotobabble (historias parlantes)

<u>Fotobabble</u> é unha ferramenta 2.0 que podemos empregar para poñer audio gravado a fotografías. É unha ferramenta moi sinxela que sorprende no resultado. Só hai que rexistrarse para poder usala.

Para rexistrarnos podemos facelo a través da nosa conta de correo ou do perfil de facebook. Despois de crear a conta podemos empezar a "create a fotobabble". Seleccionamos a foto que imos empregar (desde o noso ordenador, as nosas fotos de facebook ou desde a URL dunha imaxe aloxada en internet) e subímola. Despois, activamos o micrófono (opción permitir) e prememos no botón "Record" para gravar durante un minuto o texto oral.





Tamén nos permite escoller un fondo "Theme" e as etiquetas coas que queremos vincular o noso traballo. As etiquetas sempre é importante nomealas relacionalas pensando nos hipervínculos que acabamos creando. Cando rematamos prememos en "Save" Permítenos compartir a imaxe parlante desde a marxe dereita (URL, código embebido en flash ou iframe).

#### Uso didáctico\_

-Aprendizaxe de vocabulario.

-Facer pequenas descricións baseadas en imaxes relacionadas cos contidos das materias.

-Explicación de conceptos dunha unidade.

-Realizar comentarios de textos literarios, imaxes científicas, operacións matemáticas (correctas ou incorrectas)...

-Crear anuncios baseados nunha imaxe.

-Elaborar perfís de grupos de traballo ou individuais.

## 3.3 Blabberize (personaxes parlantes)

<u>Blabberize</u> é unha ferramenta cunhas características moi parecidas a fotobabble. Ademais do sistema de creación presenta a innovación de inserir movemento na zona da imaxe que sinalemos, este efecto dá un sistema de animación moi creativo. É recomendábel para usar con imaxes de persoas ou seres animados.

Rexistrámonos para comezar a crear os nosos traballos. Prememos sobre a opción "Make" para subir a foto desde o noso computador. Despois de subir a imaxe situamos a boca onde consideremos (será a parte animada da nosa foto). Para gravar o audio temos tres opcións: subilo desde o computador, gravalo co micrófono do computador ou gravalos a través dun teléfono móbil. Para rematar poñémoslle título, describímolo e





vinculamos as diferentes etiquetas. Esta ferramenta permítenos poñer a nosa imaxe pública ou privada.

#### Entre outros usos didácticos destacamos\_

-Biografías con diferentes "blabberize" de personaxes históricas, escritoras e escritores... en diferentes situacións ou momentos da súa vida e obra.

- -Elaborar propostas con presentacións persoais e unha imaxe nosa.
- -Descricións de persoas, animais ou plantas.
- -Creación de cadros, libros parlantes...

## **3.4 Thinglink** (infografía dunha imaxe)

Para usar esta <u>ferramenta</u> temos que rexistrarnos coa nosa conta de correo ou a través do perfil de facebook. Para crear unha conta na opción "educators" debemos ter un código por convite.

Despois de rexistrarnos, seleccionamos unha imaxe (desde o computador, un enderezo web, o facebook ou flickr). Cando aparece a imaxe no escritorio podemos engadir o título e comezamos a incluír contido. Para engadir contido debemos premer sobre os puntos da imaxe que nos interesa engadir unha etiqueta interactiva. Aí podemos engadir un vídeo de youtube, un audio de SoundCloud, unha páxina de facebook, unha gravación porpia, un enderezo web, información da foto, un documento...

O traballo con Thinglink mostra un novo xeito de etiquetado que converte unha imaxe nun contido interactivo e multimedia. O alumnado pode practicar diferentes destrezas se o ten que facer ou ver outros xeitos de lectura e creación de mapas conceptuais e infografías sobre unha imaxe se o creamos para el. Á hora de etiqueta permítenos escoller diferentes iconas para engadir o contido, podemos estabelecer co noso alumnado códigos para as diferentes iconas (texto con imaxe, círculo vermello; texto con vídeo, círculo azul;





información moi importante, estrela vermella...)

Despois de rematar a edición debemos gravar e gardar o traballo. Podemos compartilo en diferentes redes sociais, no noso sitio web ou envialo por correo electrónico.

Entre outras utilidades didácticas destacamos:

-Elaborar mapas interactivos para ilustrar de datos xeográficos, culturais, literarios, históricos...

-Crear un póster sobre un imaxe para traballar a descrición das diferentes partes (do corpo, dunha pintura...)

-Propor actividades de análise relacionadas con experimentos.

-Crear un repositorio de ligazóns (textos, vídeos, imaxes, audios) relacionados co tema que se tratou.

#### 3.5 Mural con padlet

Padlet é unha ferramenta 2.0 que nos permite crear murais previo rexistro. Trasladamos a nosa corcheira á rede, coa posibilidade de ampliar a súa potencialidade grazas á achega dos recursos multimedia. Padlet permítenos a posibilidade de engadir elementos multimedia (imaxes, vídeos, audios...) con diferentes usuarios ao mesmo tempo, de xeito colaborativo e con dinámicas cooperativas.

Entre as súas posibidades destacamos a posibilidade de traballar cooperativamente a través da opción que nos resulte máis interesante "Privacidade": ver achegar doutras usuarias publicar as nosas pero sen poder modificar as existentes, participar con convite por correo electrónico...

Para empezar a crear un mural debemos navegar pola barra lateral, na engranaxe podemos darlle título e facer unha breve descrición, escollemos o título do enderezo web (o texto que aparece despois do noso nome de usuaria:





http://es.padlet.com/olgaabeixon/*nomedomuro*)...

Para comezar a escribir debemos premer dúas veces co rato e empezar...

## Algúns usos didácticos:

-Resolver problemas propostos: matemáticas, ciencias...

-Facer unha batería sobre os contidos dun tema.

-Elaborar a presentación dun tema concreto, das partes dun contido...

-Deixar notas para o grupo (entre alumnado e docente ou da docente ao alumnado).

## 3.6 Pósters ou folletos con Smore

<u>Smore</u> é unha ferramenta gratuita que nos permite crear folletos e páxinas web. Cómpre rexistrarse para comezar a crear un folleto.

Comezamos a crear o noso póster "star a new flyer" e escollo o modelo "Class" e comezamos a crear o noso artefacto: título, subtítulo e sempre gardo as diferentes seccións que vou creando "Done". Este último paso é moi importante en todas as fases de creación.

Podemos cambiar o deseño (barra lateral dereita), o lugar onde queremos localizar a actividade (aparece Madrid por defecto)...

Ao noso póster ou folleto podemos engadirlle diferentes recursos: texto, imaxe, audio, embeber algunha creación propia ou do noso interese etc. Podemos eliminar seccións independentes da nosa creación "Remove" (no lateral superior).

-Engadimos texto: prememos sobre "Text" e vainos permitir a opción de escribir un título (opcional) e o contido.

-Engadir imaxe "Gallery": permítenos subir até tres imaxes e poñerlles un título e unha descrición.

-Engadir un vídeo: prememos sobre a icona de insertar un vídeo, engadimos o enderezo web do vídeo e, a continuación, prememos en "Embed"





# (...)

Tamén nos permite poñer a páxina en modo público ou privado. De modificar esta opción gardamos os cambios. "Save settings" Contempla a posibilidade de (re)editar a páxina tantas veces como consideremos (dato de interese para a modificación despois da corrección).

# Entre outras utilidades didácticas\_

-Caderno virtual do alumnado para a presentación de traballos ou tarefas.
-Aproveitamento dos diferentes soportes audiovisuais para a creación de álbums (fotos, cromos, imaxes de textos...), reportaxes en vídeos...

-Revistas con traballos do alumnado, actividades do centro, eventos ou celebracións...