

educima.com

Revisión de sitio web elaborada por:

Tere Silva

psicogrupo_acatlan@yahoo.com.mx

¿DE QUÉ SE TRATA?

Aquí tenemos otro recurso gratuito para la gamificación educativa: Educima, a la cual puedes acceder en su página oficial: <https://www.educima.com/>. Esta herramienta es una aplicación en línea gratuita (no te pide el registro forzoso). Te permite generar tanto crucigramas, como sopas de letras, palabras ocultas, *cartoon puzzle*, ajedrez, borradores y bloques de rompecabezas digitales. Además, cuenta con varias colecciones de dibujos para colorear y fotos que puedes aprovechar para lo que necesites, así como manualidades.

Este tradicional recurso ludo-didáctico resulta versátil, ya que permite articular cualquier asignatura y/o área de la enseñanza (y sus respectivos contenidos), con tecnología educativa digital. Se pueden resolver en línea o imprimirse.

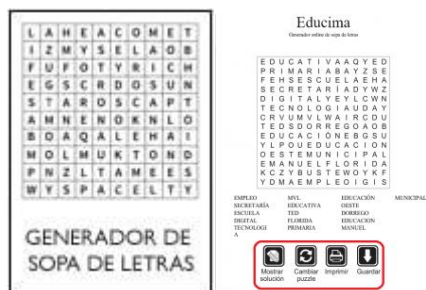


Fig. 1: Despierta tu creatividad aprovechando los juegos que te ofrece Educima.

¿CÓMO LO PUEDES USAR?

Aunque Educima es muy intuitivo, cuenta con videos tutoriales explicativos en YouTube para facilitarte la tarea de construir tus actividades educativas lúdicas. Por ejemplo, si buscas un generador de sopa de letras ¡has llegado al lugar correcto en Educima.com! Solo necesitas ingresar el título de tu tema y generar palabras considerando la dificultad, el tamaño de la cuadrícula y el número de palabras que necesitas. En resumen, sólo llena ¡un pequeño formulario y listo!

Utiliza, por ejemplo, la *sopa de letras* con tus estudiantes o compañeros de cualquier edad. Reta a tus alumnos para poner a prueba los conocimientos que han visto de manera divertida y educativa. El enlace del video tutorial de sopa de letras para que lo veas en YouTube es: <https://www.educima.com/wordsearch.php>.

¿CÓMO PROCEDER?

El procedimiento para la sopa de letras es muy sencillo: empieza escribiendo el *título*, *nivel de dificultad* y, por último, carga *las palabras seleccionadas* que quieres trabajar con tus alumnos o compañeros de clase para que identifiquen palabras clave o ideas básicas con el fin de reforzar conceptos y contenidos que consideras relevantes, necesitas resaltar o que los tengan presentes durante el curso.

Al finalizar la carga de las palabras escogidas, haz clic en «Submit», que se encuentra en el borde inferior de la pantalla para que se genere la sopa de letras digital. En ese espacio encontrarás un menú de opciones: «Mostrar solución», «Cambiar puzzle», «Imprimir» y «Guardar» en formato PNG. ¡Listo!

The image shows the 'Generador de sopa de letras - Educima.com' interface. It includes a title input field, a subtitle input field with a note: 'Opcional: utilice esta opción para incluir información adicional debajo del título.' A difficulty dropdown menu is set to 'Fácil'. Below this, there are 16 numbered input fields for words, arranged in two columns (#1-#8 on the left, #9-#16 on the right). A 'Submit' button is located at the bottom right of the word input area. The footer shows '© Educima.com'.

Fig. 2: Revisa los tutoriales para aprender paso a paso cómo elaborarlos.

Las plantillas te facilitan la tarea. Sólo tienes que poner las *claves* en cada reactivo de acuerdo con tus contenidos.

UN EJEMPLO: CRUCIGRAMAS

Como lo comentamos, con *Educima.com* puedes crear crucigramas para poner a prueba conocimientos sobre varias temas. Con esta variante puedes ayudar a tus alumnos a practicar su gramática, por ejemplo. Crea tus propios crucigramas sobre cualquier tema o invita a tus estudiantes a que propongan uno, lo jueguen, compartan, se diviertan y culminen su aprendizaje de una manera inolvidable.

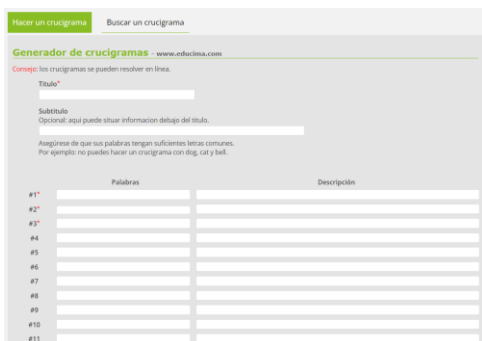


Fig. 2: También hay un video tutorial para el generador de crucigramas.

Esta alternativa también cuenta con un video tutorial está en <https://www.youtube.com/watch?v=O1GjlbUtBbg>

Utiliza el generador de crucigramas para aprender nuevas palabras y poner a prueba tus habilidades de ortografía. Resuelve los crucigramas que te ofrece Educima para mejorar tu capacidad mental, aprender nuevos idiomas e incrementar tu vocabulario. Inspírate y crea tus propios juegos y acertijos

PROCEDIMIENTO

El procedimiento para el uso de las plantillas es similar, por lo tanto, vamos a comentar cómo utilizar la plantilla para palabras ocultas. Entra a <https://www.educima.com/hidden-wordgenerator> para tener acceso a la plantilla del creador de juegos de palabras ocultas. Luego, sigue los siguientes pasos:

1. Introduce el título y la palabra oculta.
2. Introduce una palabra y una pista para cada letra de la palabra oculta.
3. Haz clic en enviar para imprimir, descargar o resolver tu juego en línea.
4. Elige si quieres que tu juego sea privado o público:
 - a) *Privado*: sólo las personas con las que compartas tu enlace del juego podrán encontrarlo y resolverlo.
 - b) *Público*: cualquiera lo puede ver, imprimir y/o resolver en línea.

Por último, haz clic en "subir" y ¡a jugar!

En suma, para crear uno solo tienes que especificar el título de la cuadrícula, la palabra oculta, las pistas y las palabras a incluir. Con sólo unos pocos clics puedes descargarlo, imprimirlo o jugarlo en línea. Así que crea tus propios juegos personales y pasa un buen rato con tus alumnos o compañeros.

En la figura 3 puedes ver la plantilla para crear juegos con palabras ocultas.

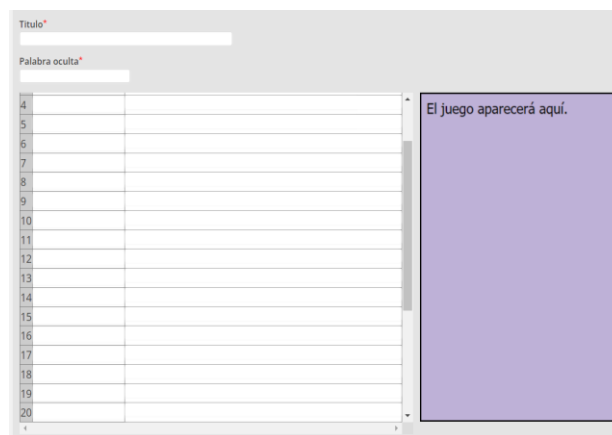


Fig. 3: Educima cuenta con una plantilla para crear juegos con palabras ocultas.

Educima cuenta con un mapa del sitio, lo cual es muy útil para ver todo lo que te ofrece. Está en el enlace: <https://www.educima.com/sitemap.php>

Si tienes alguna duda o deseas más información puedes contactar a Educima en el siguiente correo: educips.info@gmail.com.

DATOS GENERALES DEL SOFTWARE

- Dueño: Colorprix.
- Año de Fundación: 2005
- País de origen: Bélgica.
- Sitio principal: <https://www.educima.com/>
- Categoría: Gamificación educativa.
- Requerimientos: Acceder a Internet y luego a Educima.
- Áreas que puede apoyar: Didáctica educativa.

PALABRAS CLAVE DE ESTE NÚMERO

Juegos educativos sopa de letras, crucigrama, palabras ocultas, dibujos, rompecabezas, ajedrez, fotos, manualidades.

¿Y ESTE BOLETÍN QUÉ ONDA?

Nuestro objetivo es difundir software e instrumentos digitales que puedan apoyar el aprendizaje.

El boletín está abierto a colaboraciones de quien guste participar. Se prefieren las revisiones de software libre o de fácil acceso, así como de servicios digitales públicos. Encontrarás la *Guía para Los Autores* en el ambiente virtual de aprendizaje <http://www.inteligencianet.org>.

El Software Volandero se publica de manera aleatoria, con un tiraje aproximado de doscientos ejemplares impresos y en versión electrónica.



Responsable del Proyecto: Dra. MariCarmen González Videgaray § mcgv@unam.mx
Corresponsable: Mtro. Rubén Romero Ruiz § rubenr@unam.mx

DIVISIÓN DE MATEMÁTICAS E INGENIERÍA

PROYECTO PAPIME PE 301521

LA CÁTEDRA DIGITAL

