

FORMAPPS

HERRAMIENTAS PARA CREAR ACTIVIDADES EDUCATIVAS INTERACTIVAS

MAITE A. GONZÁLEZ RODRÍGUEZ

CURSO 2021/2022

Índice

1	INFORMACIÓN GENERAL.....	3
2	H5P (HTML5 PACKAGE)	3
2.1	CREAR UNA CUENTA H5P	3
2.2	CÓMO ACCEDER A TU CUENTA.....	5
2.3	TIPOS DE CONTENIDOS	6
3	EJEMPLOS H5P	10
3.1	DRAG AND DROP	10
4	OTRAS HERRAMIENTAS PARA CREAR EJERCICIOS INTERACTIVOS.....	20
4.1	GENIALLY.....	20
4.2	EDUCAPLAY.....	24

1 INFORMACIÓN GENERAL

Esta guía contiene varios ejercicios que sirven para crear contenidos interactivos que pueden resultar muy interesantes para nuestras clases, ya que nos permiten crear presentaciones dinámicas y atractivas para nuestros alumnos.

Hoy en día, existen muchas aplicaciones web que facilitan la creación de actividades interactivas que no dependen de la descarga de un software para realizarlas y solo necesitamos una conexión a Internet y la creación de una cuenta en su página web. Además, presentan la ventaja de que podemos trabajar con ellas desde cualquier dispositivo, estando en cualquier lugar y a cualquier hora del día.

Una muestra de estas aplicaciones:

- **H5P** → es un marco de trabajo colaborativo de contenidos libre y de fuente abierta, cuyo objetivo es facilitar la creación, participación y reutilización de contenidos interactivos en HTML. Permite crear imágenes, presentaciones, líneas de tiempo, escenarios y videos interactivos, tour virtual, test de personalidad, cuestionarios, etc.
- **GENIAL.LY** → es una herramienta en línea para crear todo tipo de contenidos visuales e interactivos de manera fácil y rápida, de uso individual o en equipo. Permite crear presentaciones, infografías, gamificaciones, imágenes interactivas y más contenidos interactivos.
- **EDUCAPLAY** → es una plataforma educativa que permite crear y compartir actividades multimedia y juegos de tipo educativo fácilmente y de forma muy intuitiva.
- **EXELEARNING** → es una herramienta de autor que nos permite generar contenidos educativos digitales.
- **TEACHER GAMING NETWORK** → para crear juegos y cuestionarios interactivos.

Mostraremos algunos ejemplos de cómo crear contenidos dinámicos con algunas de estas herramientas.

2 H5P (HTML5 PACKAGE)

<https://h5p.org/>

H5P es la abreviatura de HTML5 Package. Es un software libre y de código abierto que tiene como finalidad el poder crear, compartir y reutilizar contenido HTML5 interactivo en tu navegador (vídeos interactivos, presentaciones interactivas, juegos, pruebas, etc.).

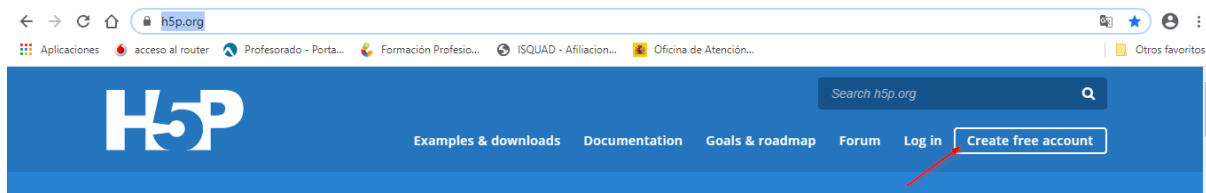
El contenido creado podrá verse en cualquier dispositivo (ordenador, Tablet, smartphone, etc.), sólo necesitas un navegador web.

El contenido que se crea con esta aplicación puede ser importado, exportado y compartido en <https://h5p.org/>

Para reutilizar contenido, sólo tendrás que descargar el archivo H5P, editarlo y hacer los cambios que desees.

2.1 CREAR UNA CUENTA H5P

1. Accede a la página oficial de H5P (<https://h5p.org/>) y haz clic en **Create free account**.



2. Rellena el formulario con tu nombre de usuario, cuenta de correo-e, contraseña, etc. y después haz clic en **Create new account**.

User account

[Create new account](#) [Log in](#) [Request new password](#)

Username *

Spaces are allowed; punctuation is not allowed except for periods, hyphens, apostrophes, and underscores.

E-mail address *

A valid e-mail address. All e-mails from the system will be sent to this address. The e-mail address is not made public and will only be used if you wish to receive a new password or wish to receive certain news or notifications by e-mail.

Password *
 Password strength: **Strong**

Confirm password *
 Passwords match: yes

Description

Description shown to other users. Example: "Programmer at CoolCoding INC. Loves Coffee". May be left empty.

Get monthly updates
Get monthly updates on e-mail about new releases and other H5P developments. By checking this box you give your consent to having your e-mail address added to the H5P mailinglist. H5P currently use MailChimp to send out monthly updates. Your e-mail address will only be used for the monthly updates and you can unsubscribe at any time. (MailChimp's privacy policy)

Subscribe

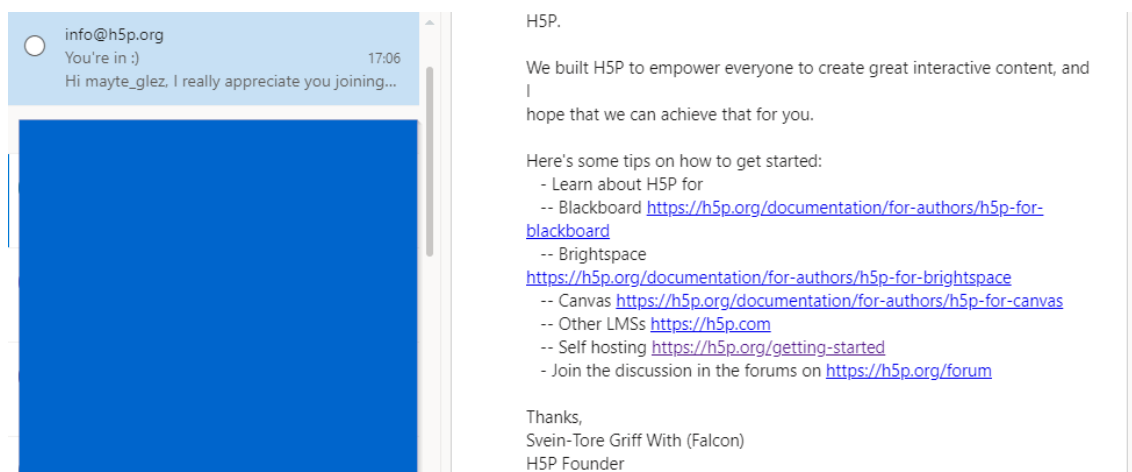
CAPTCHA
This question is for testing whether you are a human visitor and to prevent automated spam submissions.

What do you get if you add two and four? Answer is a three letter word. *

Fill in the blank.

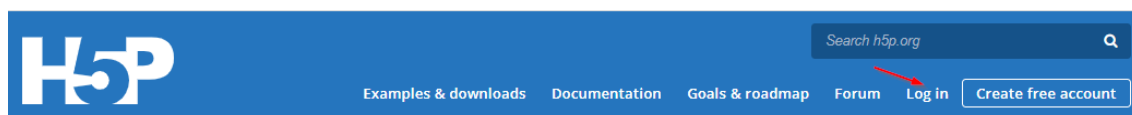
Create new account

3. Chequea tu cuenta de correo-e para obtener más información.



2.2 CÓMO ACCEDER A TU CUENTA

1. Si ya tienes una cuenta creada, puedes acceder a ella desde el menú superior de la página de inicio **Log in**.



2. Introduce tus credenciales y haz clic sobre el botón **Log in**.

User account

Create new account [Log in](#) Request new password

Username or e-mail address *

maybe_glez

You may login with either your assigned username or your e-mail address.

Password *

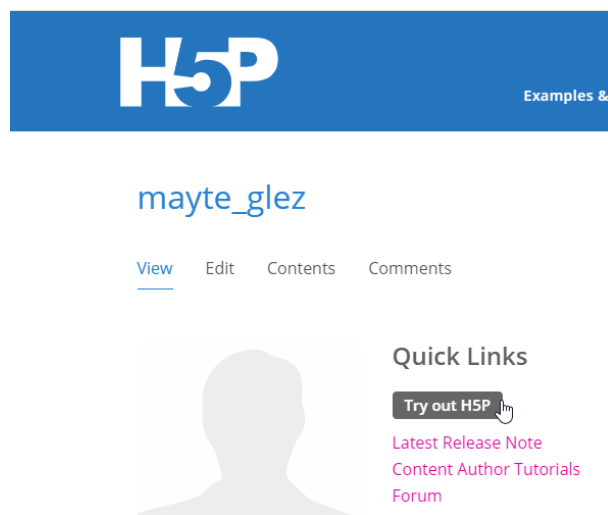
The password field is case sensitive.

Log in

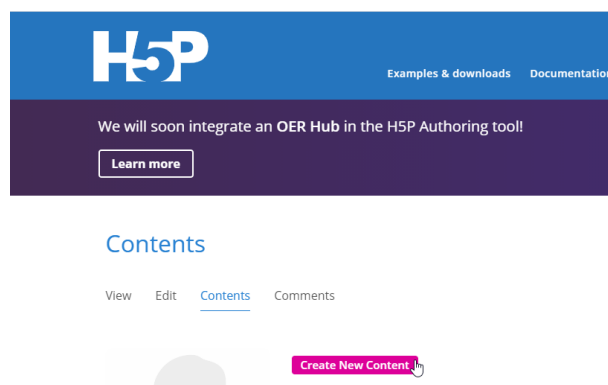
3. Puedes acceder a **My account**, para para realizar varias configuraciones iniciales (poner una foto de perfil, modificar tu contraseña, etc.) desde el menú **Edit**.

The screenshot shows the H5P user profile page for 'mayte_glez'. The navigation menu includes 'View', 'Edit', 'Contents', and 'Comments'. The 'Edit' tab is active, displaying a form to change the user's password. The form includes fields for 'Current password', 'E-mail address' (with the value 'mayte_glez@hotmail.com'), and 'Password'. A 'Password strength' indicator is also present. A search bar at the top right contains 'Search h5p.org'. A 'Log out' button is in the top right corner. A 'feedback' button is on the right side of the page.

4. Puedes ver como se crean contenidos, desde el menú **View** → **Try out H5P**.

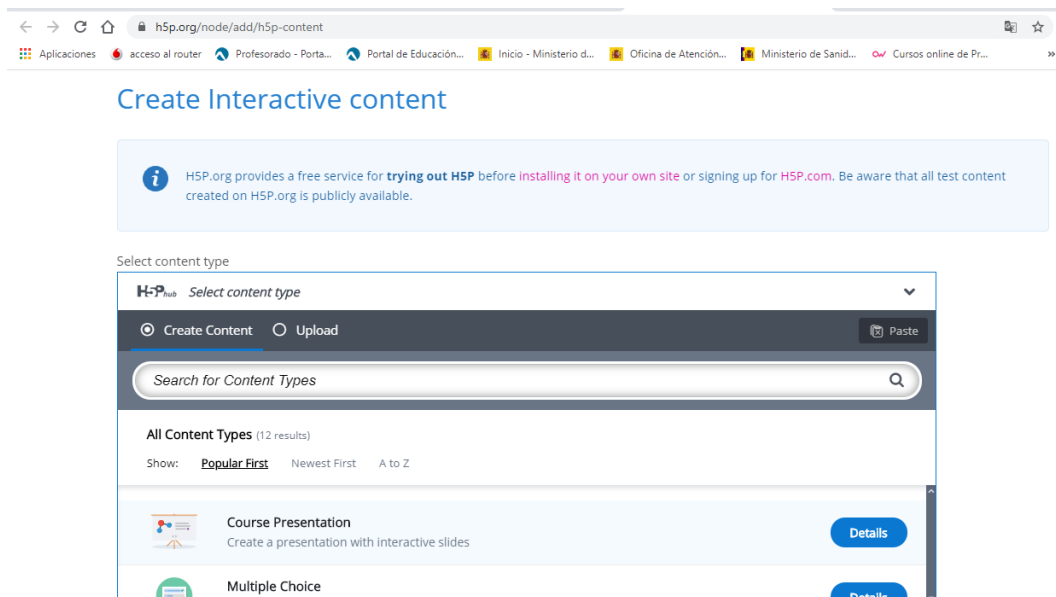


5. También puedes acceder desde **Content** → **Create New Content**.

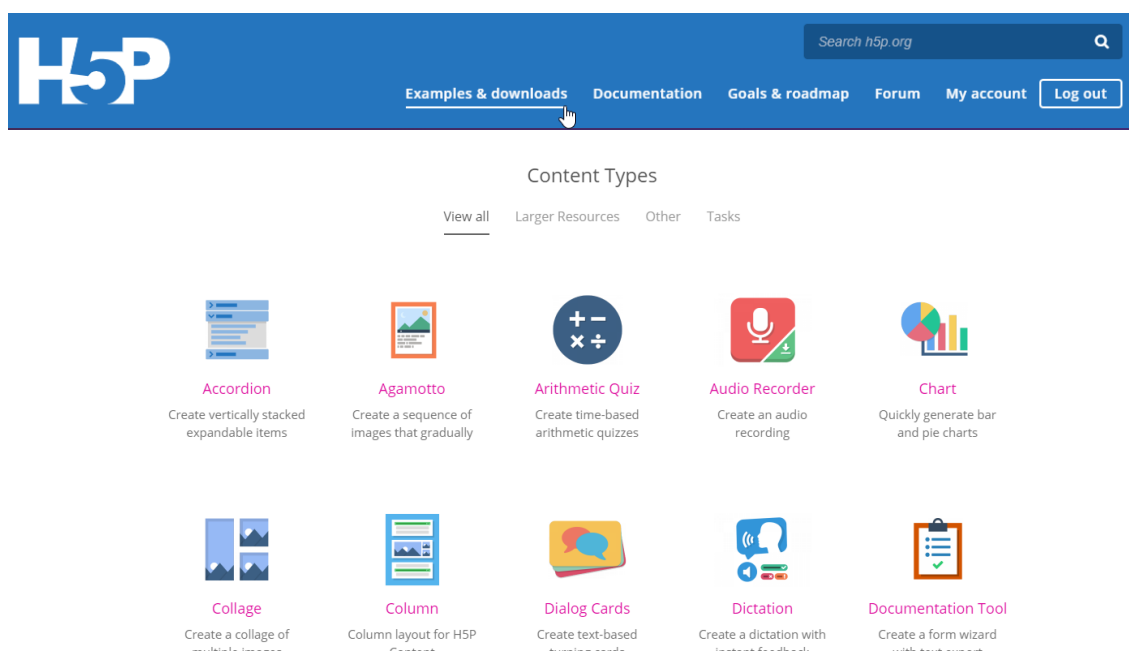


2.3 TIPOS DE CONTENIDOS

Con H5P podrás crear muchos tipos de contenidos interesantes para hacer más entretenidas tus clases.



Además de los mostrados en esta primera pantalla, podrás acceder a muchos más desde el menú superior, **Examples & downloads**.



Accordion → Crea desplegables verticales.

Advert Calendar (beta) → Crea sorpresas que serán reveladas diariamente.

Agamotto → Presenta una secuencia de imágenes y explicaciones.

Arithmetic Quiz → Crea pruebas aritméticas estableciendo tiempos de respuesta.

Audio Recorder → Crea un audio.

Chart → Genera diagramas de barras o de sectores.

Collage → Crea un collage de múltiples imágenes.

Column → Organiza tu contenido interactivo en una columna.

Dialog Cards → Crea un juego de cartas en el que la respuesta está en el reverso de la carta.

Dictation → Escucha lo que se dicta y después escríbelo en los espacios destinados para ello.

Documentation Tool → Crea documentación interactiva que después puedes exportar creando un documento al finalizar.

Drag and Drop → Crea una tarea para arrastrar y soltar imágenes.

Drag the Words → Crea una tarea para arrastrar y soltar palabras.

Essay → Crea un cuestionario.

Fill in the Blanks → Crea una tarea de rellenar huecos en blanco.

Find Multiple Hotspots → Crea una imagen con puntos de acceso (focos).

Find the Hostspots → Crea una imagen con un punto de acceso (foco).

Find the words → Crea una sopa de letras.

Flashcards → Crea un juego de fichas mnemotécnicas.

Guess the Answer → Crea una imagen con una pregunta y respuesta.

Iframe Embedder → Incrustar desde una url o un conjunto de archivos.

Image Hostspots → Crea una imagen con múltiples focos con información.

Image juxtaposition → Crea imágenes interactivas yuxtapuestas.

Image Pairing → Juego de arrastrar y soltar imágenes.

Image Sequencing → Coloca las imágenes en el orden correcto.

Image Slider → Crea una presentación ón con imágenes que se deslizan.

Impressive Presentation (ALPHA) → Crea una presentación de diapositivas con efectos de paralaje.

Interactive Book → Crea pequeños cursos, libros y pruebas.

KewAr Code → Crea códigos QR para diferentes propósitos.

Mark de Words → Crea una tarea donde los usuarios remarcan las palabras.

Memory Game → Clásico juego de recordar imágenes.

Multiple Choice → Crea preguntas de múltiples opciones.

Personality Quiz → Crea pruebas personalizadas.

Questionnaire → Crea un cuestionario para obtener posteriormente una retroalimentación.

Quiz (Question Set) → Crea una secuencia de varias preguntas.

Single Choice Set → Crea preguntas con una única respuesta.

Speak the Words → Contesta una pregunta usando únicamente tu voz (solo para Chrome).

Speak de Words Set → Contesta una serie de preguntas usando únicamente tu voz (solo para Chrome).

Summary → Crea tareas con una lista de respuestas (que son frases).

Timeline → Crea una línea del tiempo con eventos multimedia.

True/False Question → Crea pregunta Verdadero/Falso.

Virtual Tour (360) → Crea un entorno 360 con interacción.

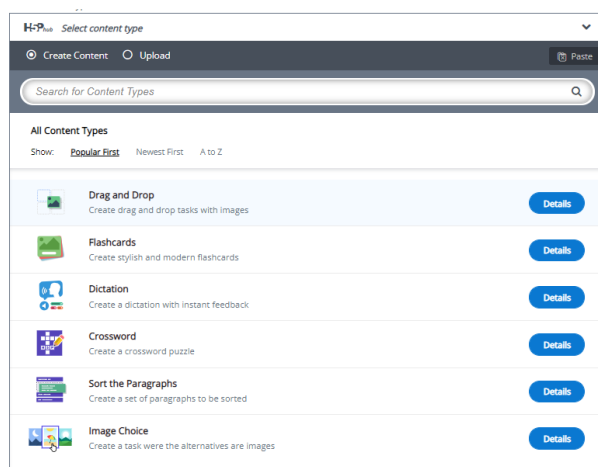
Interactive Video → Vídeo interactivo.

Course Presentation → Crea una presentación con diapositivas interactivas.

Branching Scenario (beta) → Crea disyuntivas y establece tu propio ritmo de aprendizaje.

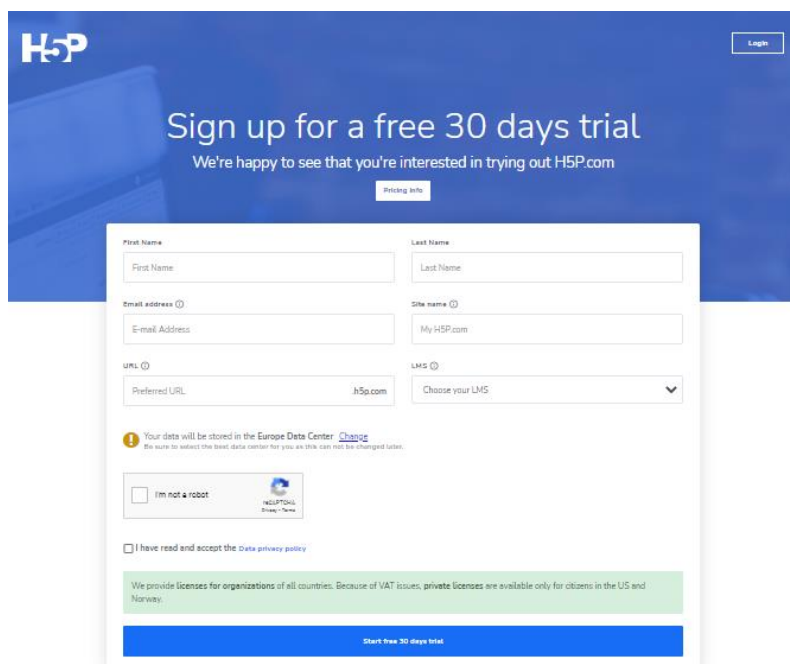
Advanced fill de blanks → Rellena huecos en blanco.

H5P ofrece algunos de estos contenidos para testarlos de forma gratuita. Estos contenidos pueden ir variando en el tiempo de forma aleatoria. Algunos ejemplos:



- Drag a Drop
- Flashcards
- Dictation
- Crossword
- Sort the Paragraphs
- Image Choice
- ...

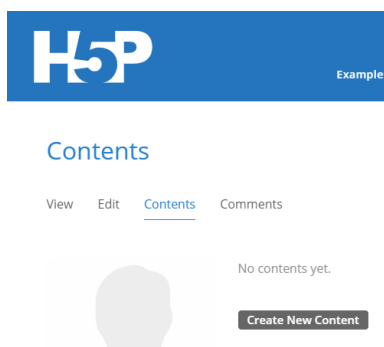
El resto de los contenidos, solo los podrás probar durante los 30 días de prueba de la versión trial.



3 EJEMPLOS H5P

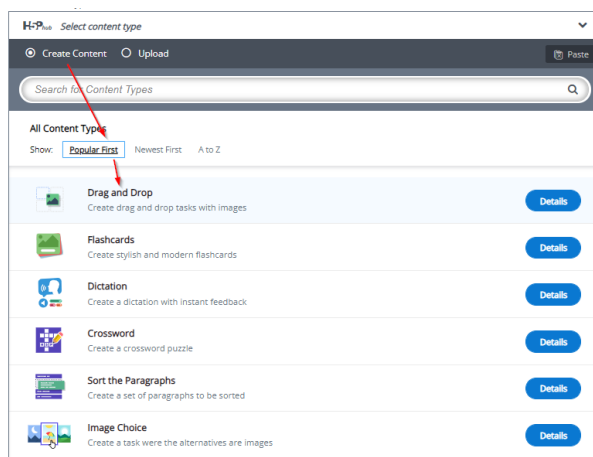
3.1 DRAG AND DROP

Vamos a crear algunos ejemplos de contenidos. Para crear los contenidos, acceder al menú **Content** → **Create New Content**.

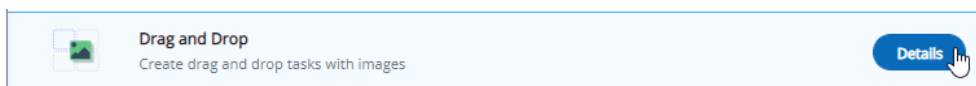


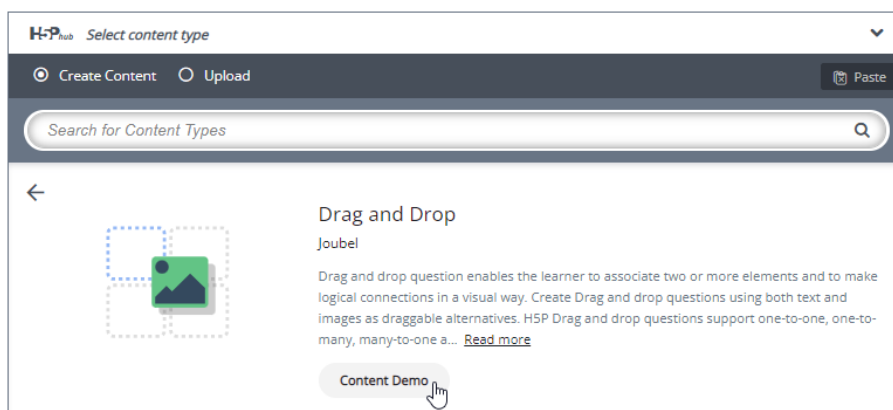
Vamos a seleccionar el contenido **Drag and Drop**. Este es un contenido libre el cual permite a los usuarios asociar dos o más elementos y hacer conexiones lógicas de una forma visual. Además, después puedes publicar estos contenidos en sistemas como Canvas, Moodle, WordPress, etc.

1. Haz clic en **Create Content** → **Drag and Drop**.

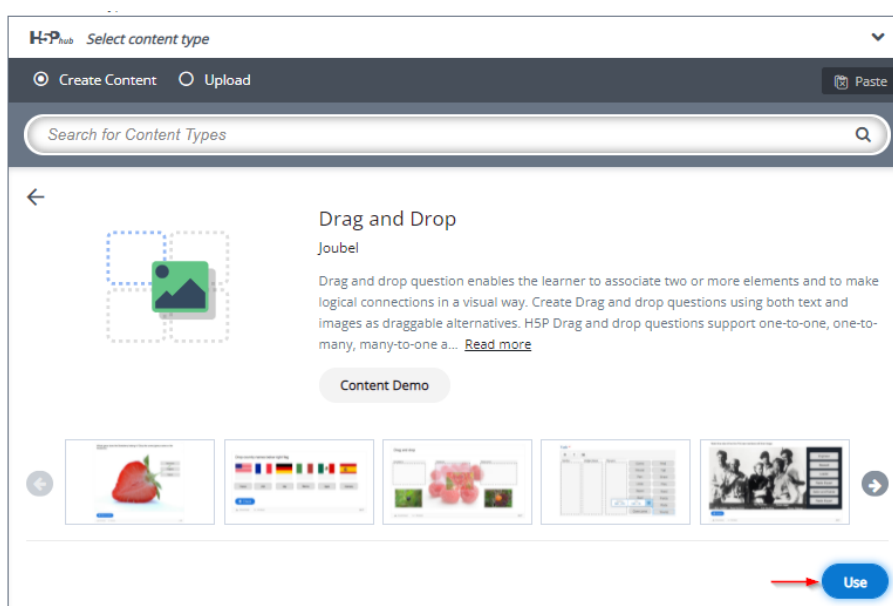


2. Si quieres ver una demo antes de crear tu propio contenido, haz clic en **Details** y después en **Content Demo**.





3. Si quieres crear ya tu propio contenido haz clic en **Use**, o bien, desde la pantalla anterior clic en **Drag and Drop**.



4. Escribe un nombre para tu contenido.

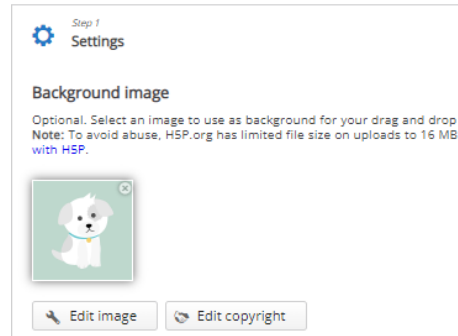
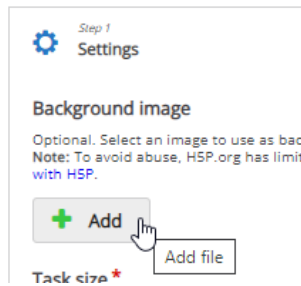
Title * Metadata
 Used for searching, reports and copyright information

Animales en inglés

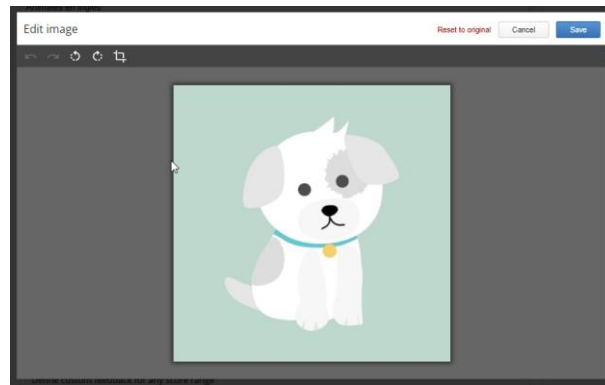
5. Hay dos pasos a la hora de crear un ejercicio de este tipo: **Paso 1: Setting** (Configuración) y **Paso 2: Tasks** (Tarea). Para navegar entre estas dos vistas solo tienes que hacer click sobre ellas.



6. En la pestaña **Setting**, podemos añadir la imagen de fondo que vamos a utilizar y establecemos su tamaño.
7. Haz clic sobre el botón **Add** y selecciona la imagen a utilizar.



8. Puedes editar la imagen si necesitas hacer algún cambio en ella como girarla o recortarla. Para ello, haz clic sobre **Edit image**. Haz clic sobre **Save** para guardar los cambios realizados o sobre **Cancel** si lo que quieres es descartar dichas modificaciones.



9. También puedes añadir información de la licencia de la imagen subida (si la has obtenido de Internet y quieres especificar la fuente de donde la has obtenido). Haz clic sobre **Edit copyright**.

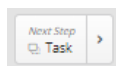
10. Una vez que hemos añadido la imagen de fondo, establecemos el tamaño del contenido **Drag and Drop**. Podemos usar el tamaño de la imagen elegida, de manera que la zona de arrastre ocupe todo el tamaño del fondo. Después la escala se ajustará al ancho de la página donde estemos visualizando el contenido.

Task size *

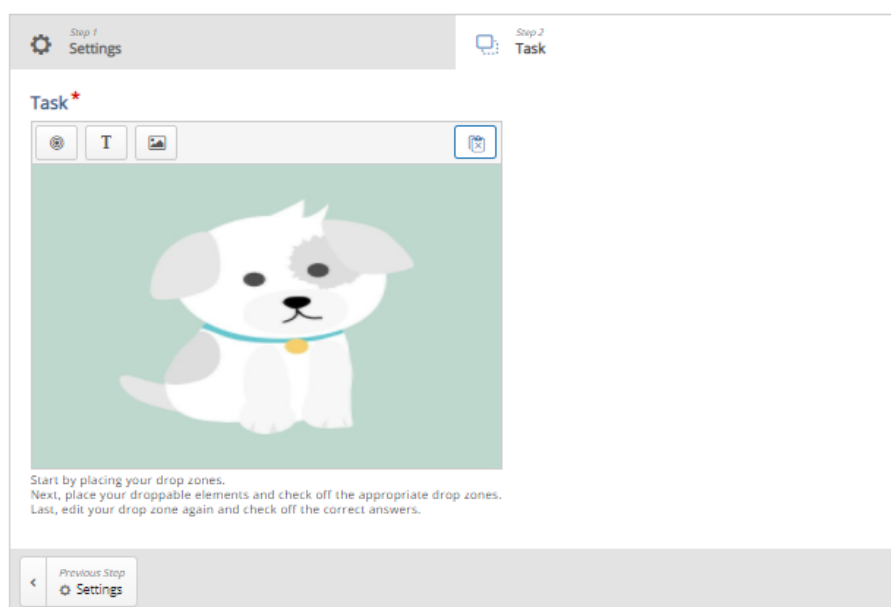
Specify how large (in px) the play area should be.

620 x 310

11. Presiona ahora sobre la pestaña **Step 2: Task** en la parte superior derecha para empezar a crear la tarea misma. O bien sobre el botón **Next Step: Task**

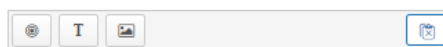


Verás que se visualiza la imagen de fondo de la tarea con el tamaño definido en el **Step1: Setting**.



Crearemos una pregunta **Drag and Drop**, donde el usuario asocia la imagen con su correspondiente nombre.

12. Verás una barra de herramientas en la parte superior de la imagen de fondo.



Esta barra de herramientas te permite:



Añadir una zona de arrastre



Añadir un texto para soltar en la zona definida



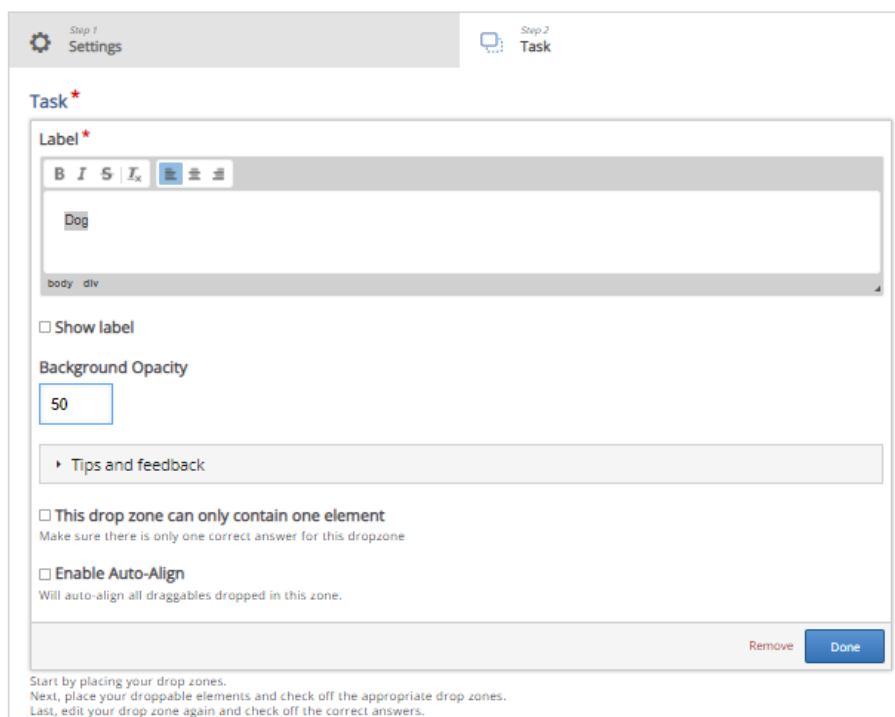
Añadir una imagen para soltar en la zona definida



Botón de Pegar

13. Empezaremos definiendo una zona de arrastre sobre la imagen de fondo elegida. Presiona sobre el botón **Add Drop zone** y arrastra sobre la imagen. Aparecerán unas

opciones cuando sueltas. Añadiremos una etiqueta, en nuestro ejemplo *Dog*, que es el nombre en inglés de la imagen escogida de fondo. Establecemos la opacidad al 50% para que aparezca semitransparente.

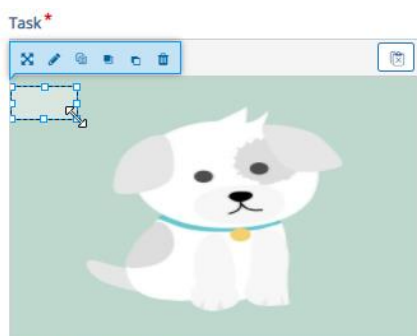


14. Haz clic en **Done**.

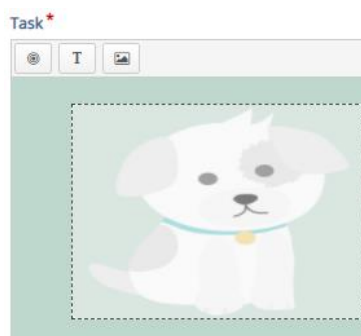
15. Verás una zona blanca sobre la imagen de fondo. Puedes mover y redimensionar esta zona para que se localice en la parte que desees.

Para editar esta zona puedes hacer doble clic sobre cualquier parte de dicha zona.

En nuestro ejemplo, redimensiona la zona hasta que ocupe la parte de la imagen de fondo donde aparece el perro dibujado.



Start by placing your drop zones.
Next, place your draggable elements and check off the appropriate drop zones.
Last, edit your drop zone again and check off the correct answers.



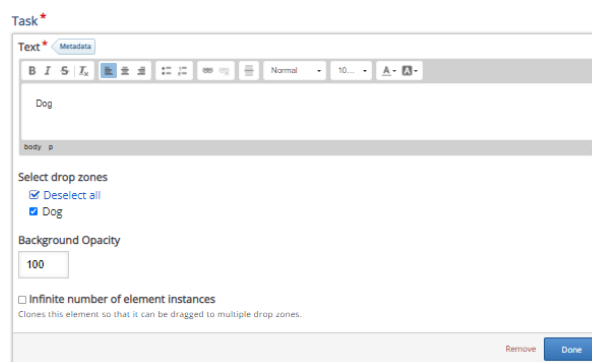
Start by placing your drop zones.
Next, place your draggable elements and check off the appropriate d
Last, edit your drop zone again and check off the correct answers.

Vamos a añadir ahora textos. Para el ejemplo que estamos haciendo, añadiremos tres elementos de textos para soltar, uno correcto y dos incorrectos. Los colocaremos en la parte derecha de la imagen. Las opciones de texto aparecerán cuando tú las arrastres.

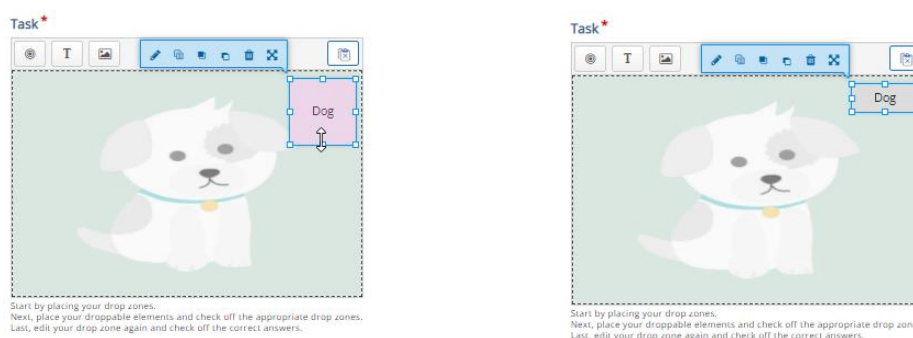
16. Selecciona el botón **Text**. En el campo Text escribe la opción (p.e. Dog). En Select drop zones debes seleccionar la zona donde se debería arrastrar el texto. Cuando solo tenemos una zona definida, nos da lo mismo que zona seleccionemos; si tenemos varias zonas definidas, debemos elegir la opción adecuada.

Elige el nivel de opacidad del recuadro donde va enmarcado el texto; podemos dejarlo en 100%. También puedes elegir el número de veces que podemos arrastrar y soltar este texto sobre la imagen (Infinite number of element instances).

Haz clic en **Done**.



17. Mueve el texto creado y colócalo en la parte que desees. Redimensiona el texto como quieras.



18. Añade dos elementos más, que serán las opciones incorrectas.



Puedes hacer doble clic sobre cualquier elemento para editarlo de nuevo y modificarlo. El siguiente paso sería definir cuál es el elemento con la opción correcta.

19. Haz doble clic sobre la zona que hemos definido anteriormente como zona para arrastrar y, ahora en **Select correct element**, selecciona la opción correcta (en el ejemplo, *Dog*).

20. Haz clic sobre **Done**.

Task *

Label *

Dog

Show label

Select correct elements

Select all

Text: Dog

Text: Cat

Text: Cow

Background Opacity

50

► Tips and feedback

This drop zone can only contain one element
Make sure there is only one correct answer for this dropzone

Enable Auto-Align
Will auto-align all draggables dropped in this zone.

Remove Done

21. Podemos añadir unas instrucciones para que el/la alumno/a sepa lo que debe hacer. Para hacerlo añadiremos un texto con dichas instrucciones, pero no debemos seleccionar ninguna zona sobre la que arrastrar.

Pon la opacidad del fondo a cero 0.

Task *

Text * Metadata

Arrastra la opción correcta sobre la imagen que aparece

body p

Select drop zones

Select all

Dog

Background Opacity

0

Infinite number of element instances
Clones this element so that it can be dragged to multiple drop zones.

Remove Done

22. Después redimensiona y coloca todos los elementos para que queden distribuidos de forma correcta.



Conviene guardar los cambios realizados antes de seguir desde el botón

Save

23. Si queremos también podemos definir un **Feedback** y un rango de puntuación (**Score Range**) para el usuario.

Overall Feedback

Define custom feedback for any score range

Click the "Add range" button to add as many ranges as you need. Example: 0-20% Bad score, 21-91% Average Score, 91-100% Great Score!

Score Range*	Feedback for defined score range
0 % - 33 %	Debes de estudiar un poco más si quieres aprobar
34 % - 66 %	Puedes esforzarte más
67 % - 100 %	Vas por buen camino

ADD RANGE Distribute Evenly

24. En **Behavioural settings**, se pueden definir ajustes del contenido como que se muestre una opción de *Reintentar*, un botón de *Mostrar solución*, etc.

Behavioural settings

- Enable "Retry"
- Require user input before the solution can be viewed
- Give one point for the whole task
Disable to give one point for each draggable that is placed correctly.
- Apply penalties
Apply penalties for elements dropped in the wrong drop zones. This must be enabled when the same element(s) are able to be dropped into multiple drop zones, or if there is only one drop-zone. If this is not enabled, learners may match all items to all drop-zones and always receive a full score.
- Enable score explanation
Display a score explanation to user when checking their answers (if the 'Apply penalties' option has been selected).

Background opacity for draggables

If this field is set, it will override opacity set on all draggable elements. This should be a number between 0 and 100, where 0 means full transparency and 100 means no transparency

Drop Zone Highlighting

Choose when to highlight drop zones.

When dragging

Spacing for Auto-Align (in px)

2

- Enable FullScreen
Check this option to enable the full screen button.
- Show score points
Show points earned for each answer. Not available when the 'Give one point for the whole task' option is enabled.
- Show Title
Uncheck this option if you do not want this title to be displayed. The title will only be displayed in summaries, statistics etc.

25. En **The text overrides and translations**, se puede modificar el idioma de los textos usados en estos contenidos.

▼ Text overrides and translations

Here you can edit settings or translate texts used in this content. Language: Spanish (Español) ▼

Drag and Drop

Check answer button*
Comprobar

Retry button
Reintentar

Score explanation text
Las respuestas correctas dan +1 punto. Respuestas incorrectas dan -1 punto. El puntaje más bajo posible es 0.

▶ Pantalla completa

Grabbable prefix*
Arrastrable (num) de {total}.

Grabbable suffix*
Colocado en zona de caída (num).

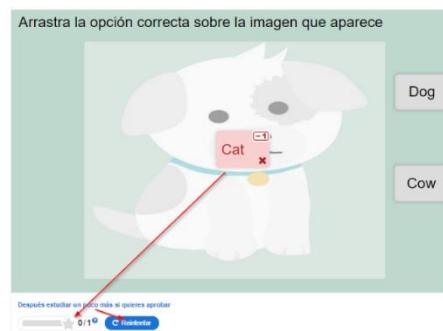
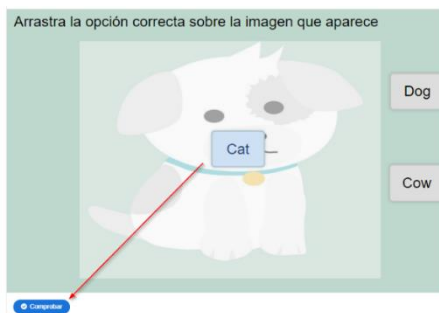
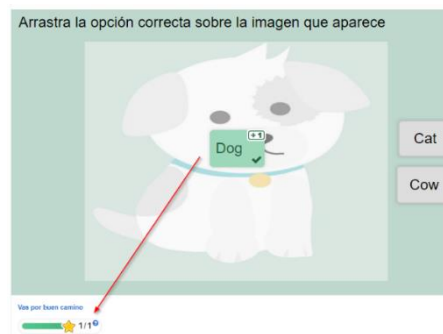
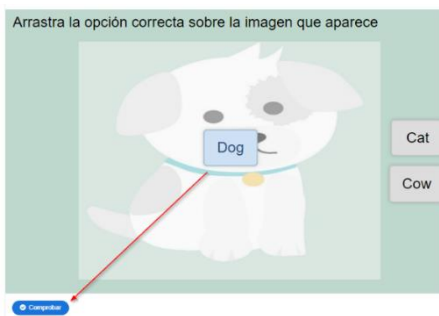
Dropzone prefix*
Zona de caída (num) de {total}.

26. No te olvides de guardar todos los cambios realizados en el botón que aparece en la parte inferior.

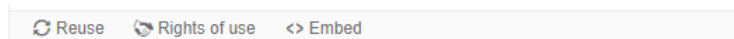


Vamos a realizar alguna prueba de cómo funciona nuestro ejemplo.

27. Haz clic sobre el ejercicio diseñado y realiza varias pruebas para comprobar que todo funciona adecuadamente.



Ahora podrías descargar el contenido creado para poder instalarlo en un sitio web que tengas creado. Puedes usar las opciones **Reuse** o **Embed** e instalarlo; para ello tienes las instrucciones de instalación según la plataforma que utilices.



New to H5P? Read the [installation guide](#) to get H5P on your own site.

Puedes también utilizar la URL del contenido creado para compartirlo y utilizarlo.

28. Haz clic sobre el contenido creado.

mayte_glez

[View](#) [Edit](#) [Contents](#) [Comments](#)



Maite A. González Rodríguez
mayte_glez

Location
León

Member for
1 year 8 months

Quick Links

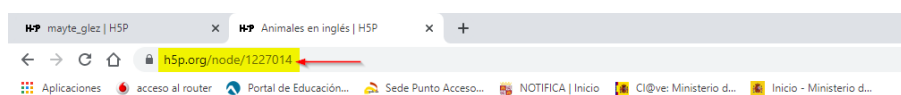
- [Try out H5P](#)
- [Latest Release Note](#)
- [Content Author Tutorials](#)
- [Forum](#)

Recent Content

Title	Updated	Link to edit content
Animales en inglés	2021/11/16 - 20:28	edit
Repasando contenidos...	2020/12/16 - 17:20	edit
Repasando contenidos...	2021/03/23 - 19:13	edit
Programas de limpieza malware	2020/04/19 - 12:01	edit
Protege tu vida digital	2020/04/07 - 12:38	edit

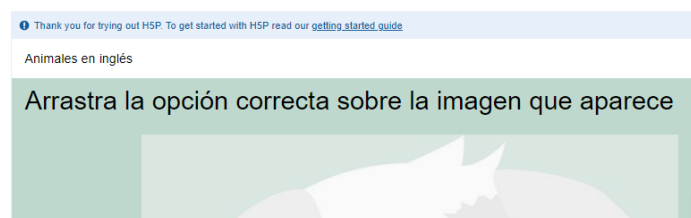
[View All](#)

29. Copia la URL y compártela como quieras, por ejemplo, por correo-e.

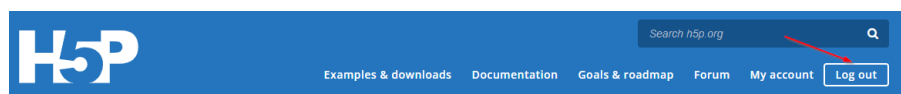


Animales en inglés

Submitted by [mayte_glez](#) on Wed, 11/10/2021 - 19:03



30. Por último, puedes salir de tu cuenta haciendo clic sobre **Log out** en el menú de la parte superior derecha de la pantalla.



4 OTRAS HERRAMIENTAS PARA CREAR EJERCICIOS INTERACTIVOS

4.1 GENIAL.LY

Genial.ly es otra herramienta para crear contenidos interactivos fácil de utilizar y con una gran cantidad de posibilidades además de forma gratuita.

<https://genial.ly/es/>

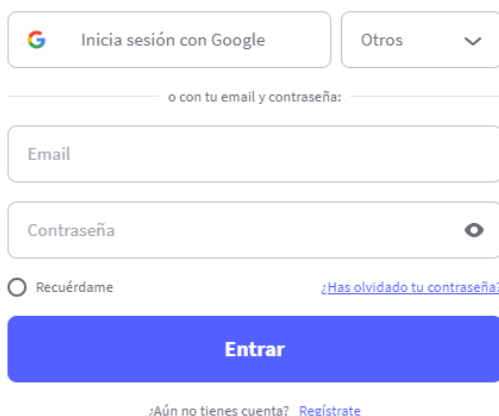


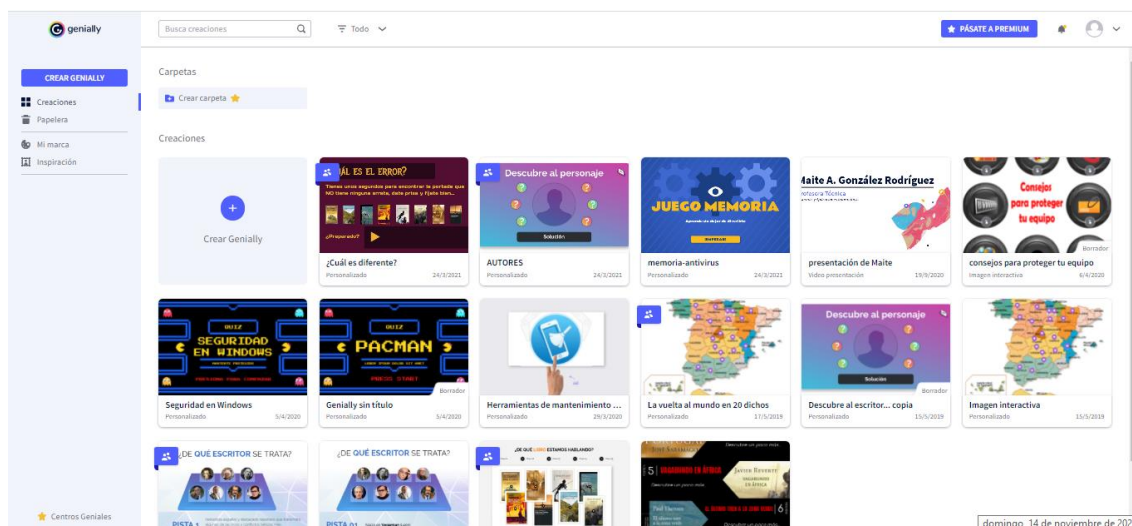
Si no lo has hecho aún, lo primero que debes hacer es registrarte y crear una cuenta gratis.



Una vez que tienes tu cuenta creada, puedes iniciar sesión y comenzar a crear tus contenidos.

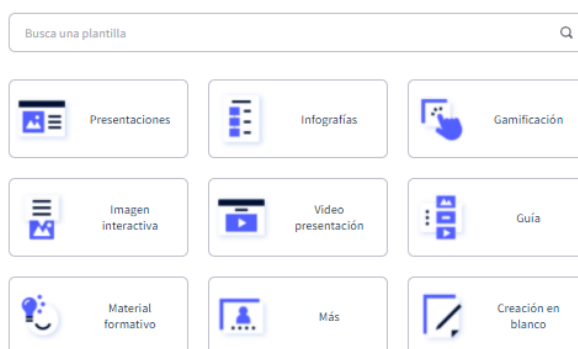
Iniciar sesión



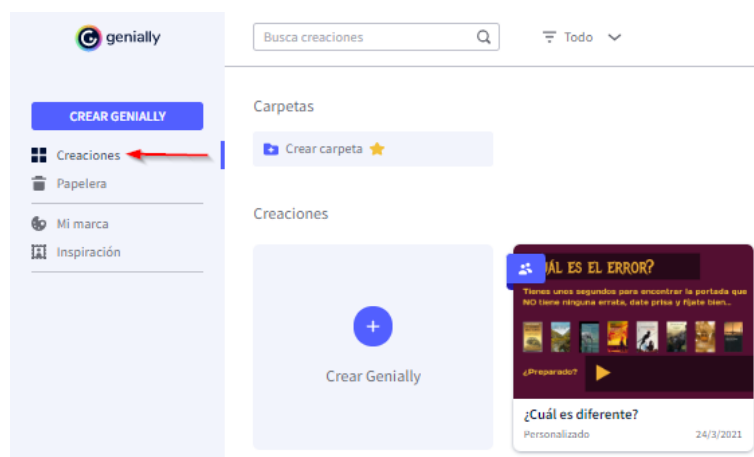


Si haces clic sobre Crear **Genial.ly**, te darás cuenta de que tienes muchas posibilidades y podrás crear presentaciones, infografías, juegos, etc.

Qué puedes crear con Genially

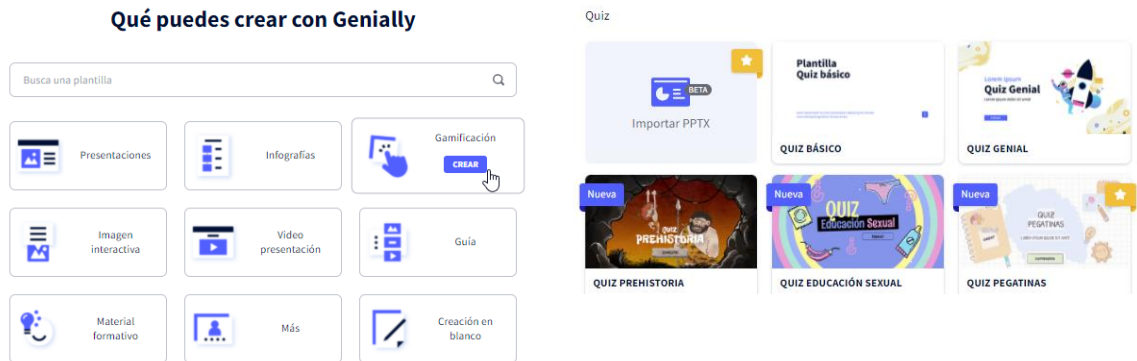


Después, todas tus creaciones, las podrás ver desde **Creaciones**, en la parte izquierda de tu pantalla.

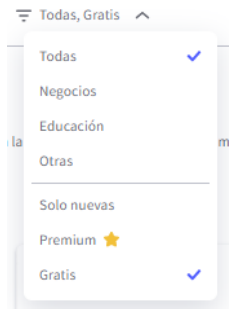


A la hora de crear un contenido, ten en cuenta de que dependiendo de las opciones de tu cuenta (gratuita o premium), podrás crear unos o otros. Aún así con la cuenta gratuitas tienes muchas opciones.

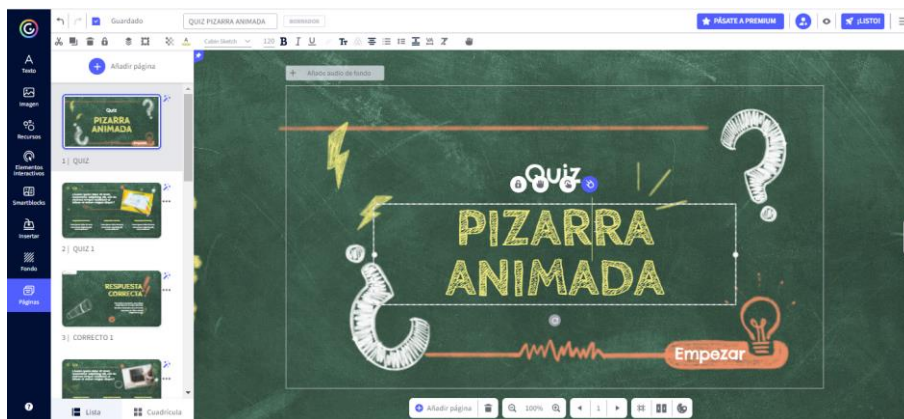
Si seleccionas, por ejemplo, **Gamificación - Crear**, todas las que aparezcan con una estrellita en la parte superior derecha del icono, serían las que puedes utilizar si tienes la cuenta premium. El resto son gratuitas.



Si deseas visualizar solo las plantillas que son gratuitas, en la parte superior de la pantalla desactiva Premium.

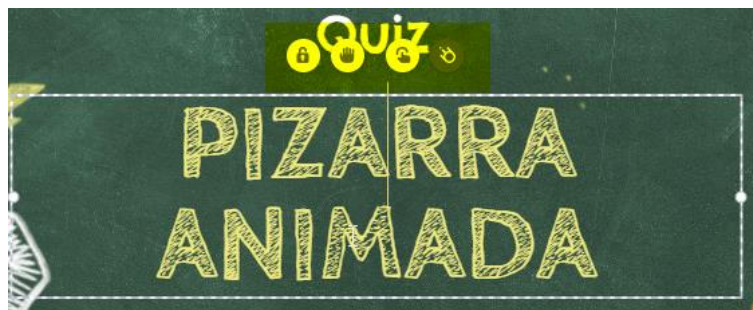


Si quieres utilizar una solo debes hacer clic sobre ella y, después hacer clic sobre Usar esta plantilla.



Las plantillas te ayudarán a crear contenidos, basándote en ejemplos ya creados.

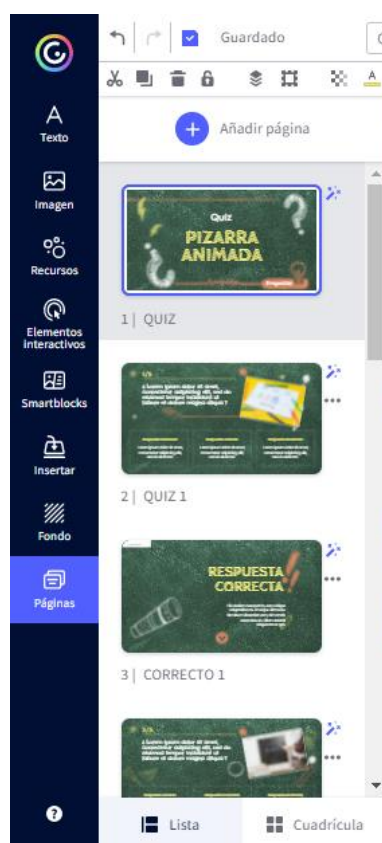
Si pulsas sobre uno de los elementos, verás que todos tienen un menú superior con varias posibilidades (bloquear, arrastrar, interactividad y animación), con los que podrás definir su comportamiento.



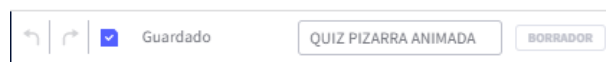
También con el elemento seleccionado, tendrás un menú superior con las opciones de edición, ordenación, alineación, etc. de dicho documento.



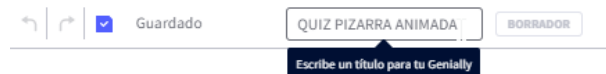
Y en la parte izquierda de la pantalla tienes todas las opciones para insertar elementos nuevos a tu contenido.



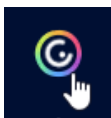
A medida que vayas trabajando, tu ejercicio se va guardando automáticamente, no es necesario que guardes tú los cambios.



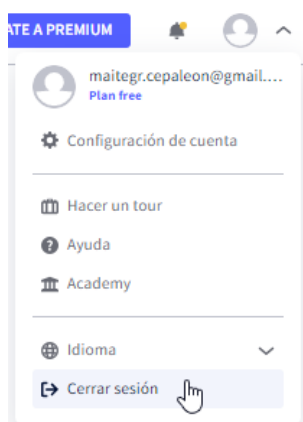
El nombre del contenido lo modificas en el cuadro **Escribe un título para tu Genially**.



Vuelve a la página de inicio desde el botón de la parte superior izquierda.



Sal de tu sesión desde el icono que aparece en la parte superior derecha de tu pantalla, y después selecciona, **Cerrar sesión**.



4.2 EDUCAPLAY

Otra plataforma web interesante que permite crear diferentes tipos de actividades educativas interactivas tales como crucigramas, sopa de letras, adivinanzas, dictados, etc. es **Educaplay**.

<https://es.educaplay.com/>

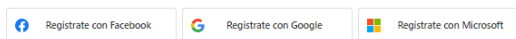


Al igual que en otras plataformas, tendrás que registrarte y crear una cuenta gratuita.



Regístrate gratis y comienza a disfrutar de Educaplay

Utiliza tu red social favorita para conectarte a Educaplay de forma rápida y segura

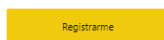


O regístrate con tu correo electrónico

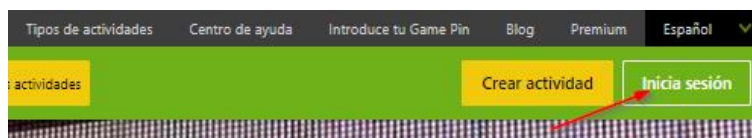
Nombre Apellidos
 maitegr.cepaleon@gmail.com

No soy un robot

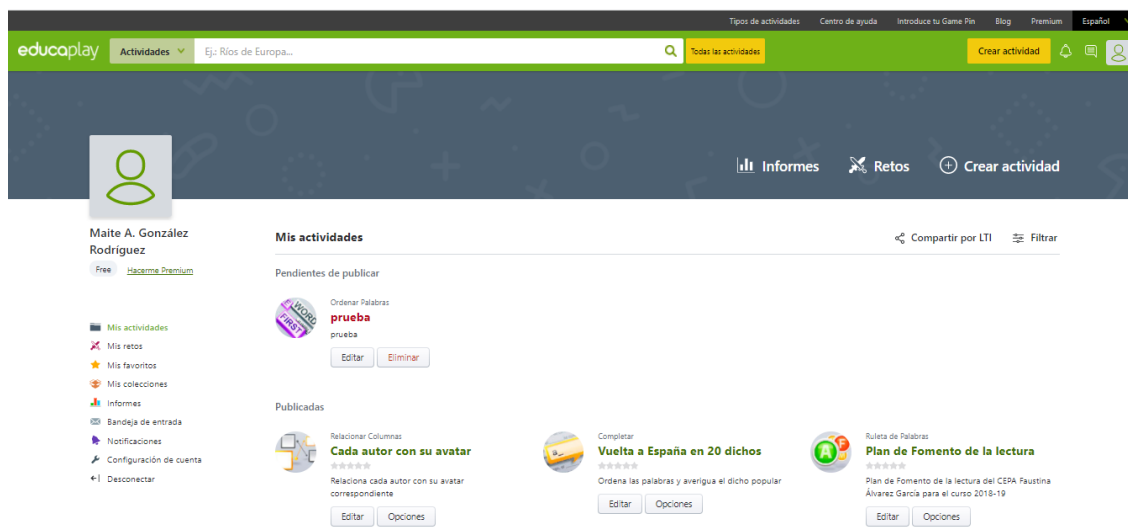
He leído y acepto la [política de información sobre protección de datos](#) y la [licencia y condiciones de uso del servicio](#) y declaro ser mayor de 16 años.
 Autorizo al tratamiento de mis datos para poder recibir información sobre tutoriales, novedades y promociones de Educaplay.



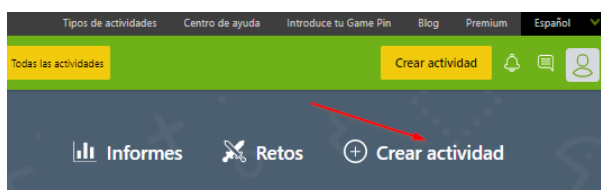
Y una vez que te has registrado podrás acceder a tu cuenta desde el menú superior derecho que aparece en la página principal.



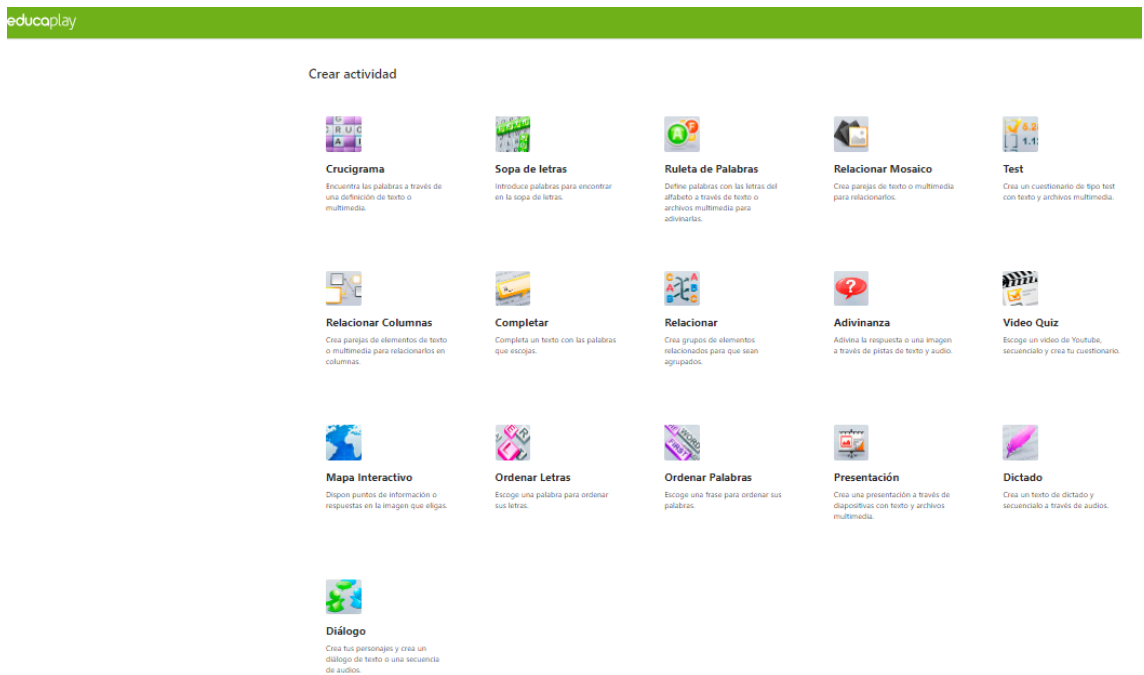
Desde la página de Inicio, en la parte izquierda de la pantalla tienes los menús que te permitirán acceder a **Tus actividades**, **Tus retos**, **Tus favoritos**, etc. y también desde aquí podrás cerrar tu sesión y desconectarte (**Desconectar**).



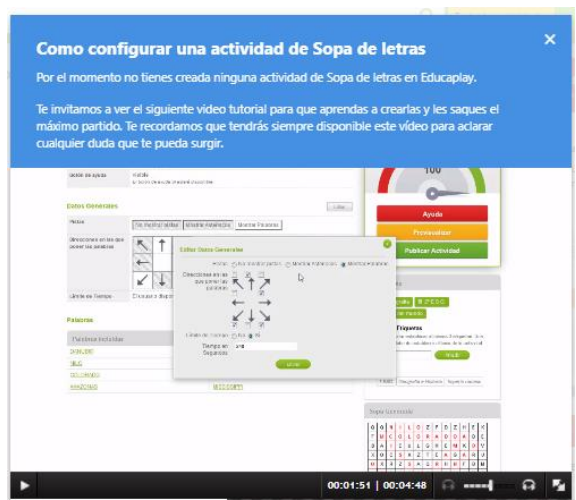
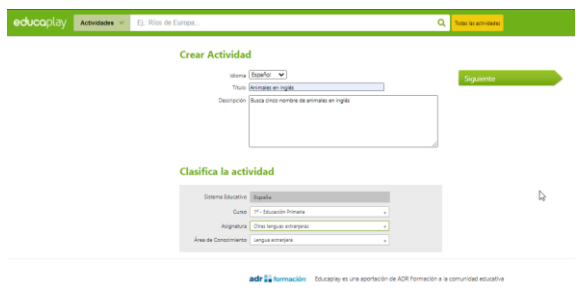
Crea una actividad desde el menú superior derecho **Crear actividad**.



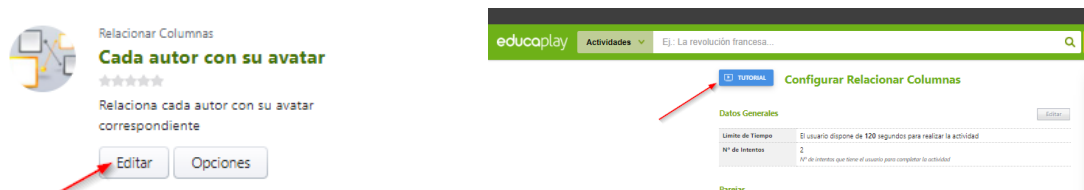
Verás que tienes un montón de actividades fáciles de diseñar y muy dinámicas.



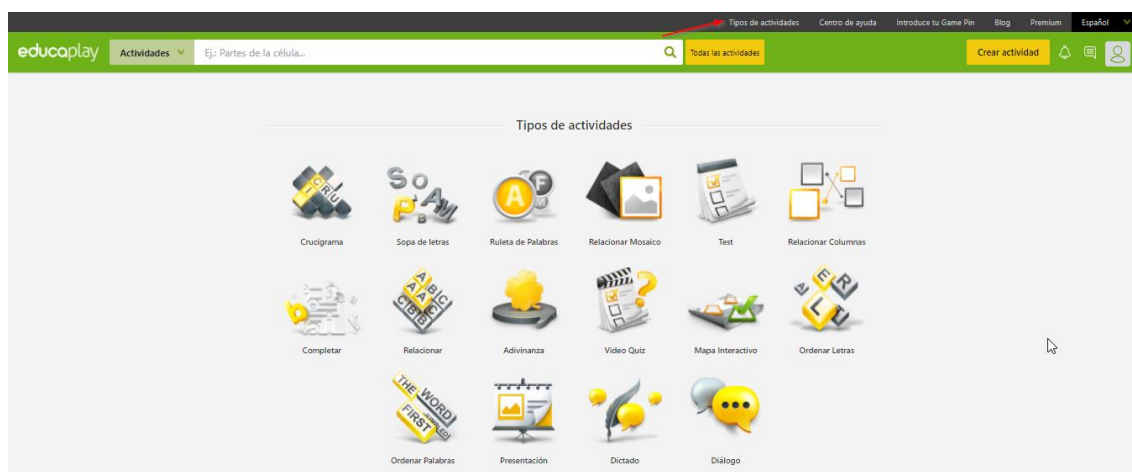
Siempre que vayas a crear una actividad nueva, Educaplay te mostrará un videotutorial que te explica cómo se crea.



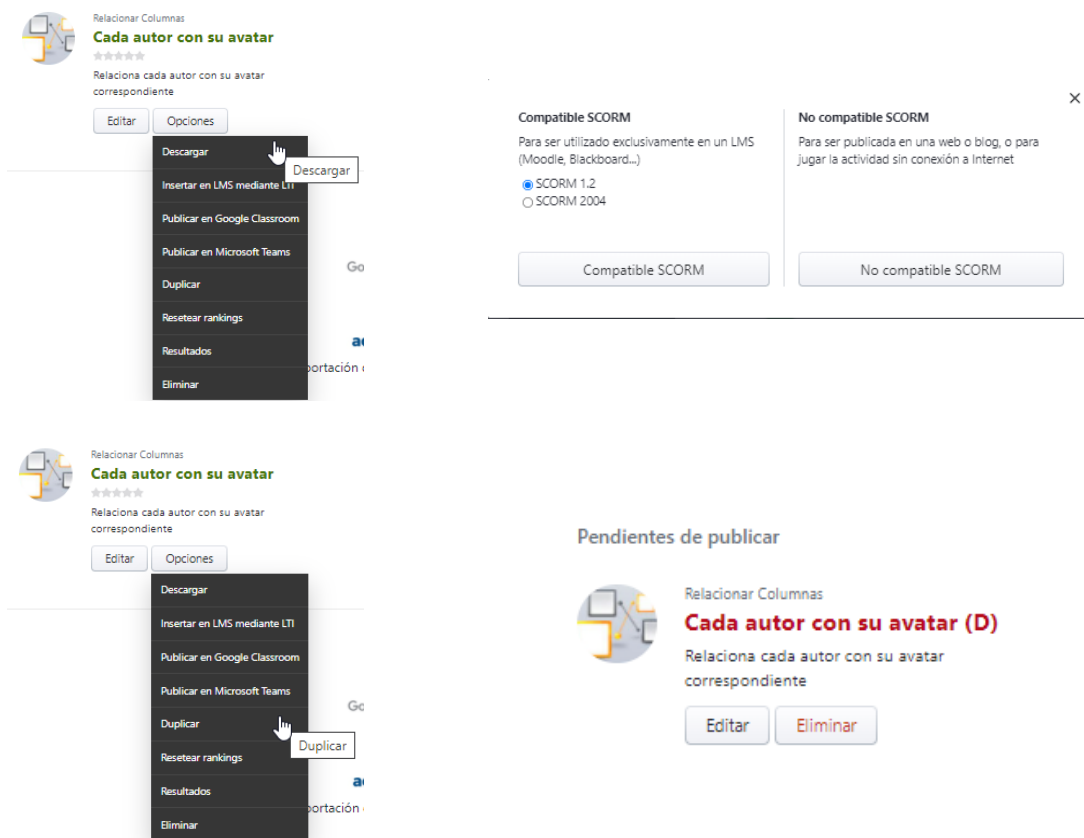
Y a este tutorial, también podrás acceder desde cualquier actividad que hayas creado anteriormente, haciendo clic en **Editar** y después en el menú superior en Tutorial.



Puedes ver un ejemplo de cada actividad que se puede crear desde el menú superior, **Tipos de actividades**.



Una vez creada una actividad también podrás descargarla (siempre que tengas una cuenta premium), duplicarla y compartirla con otros usuarios.



Para que otros usuarios puedan ver tu actividad, cuando la hayas configurado adecuadamente, el paso final será publicarla.

The screenshot shows the 'Configurar Relacionar Columnas' (Configure Relate Columns) interface in Educaplay. The main area is divided into several sections:

- Datos Generales (General Data):** Includes fields for 'Limite de Tiempo' (Time Limit) set to 120 seconds and 'Nº de Intentos' (Number of Attempts) set to 2.
- Parejas (Pairs):** A list of 7 pairs of user avatars, each with an 'Editar' (Edit) button.
- Publicar (Publish):** A section on the right with a progress gauge showing 100%. It contains buttons for 'Ayuda' (Help), 'Previsualizar' (Preview), and 'Publicar Actividad' (Publish Activity).
- Etiquetas (Tags):** A section at the bottom right with a tag 'educación de adultos' and a prompt to 'Añadir Etiquetas' (Add Tags).

Y una vez publicada, solo tendrás que compartir el vínculo a la actividad para que otros usuarios (tu alumnado) puedan participar.

The screenshot shows the published activity 'Cada autor con su avatar' in a browser window. The activity page includes:

- Activity Title:** 'Cada autor con su avatar' with a 5-star rating.
- Activity Description:** 'Relaciona cada autor con su avatar correspondiente'.
- Activity Settings:** '02:00' (Time Limit) and '2' (Number of Attempts).
- User Information:** 'Estás identificado como Maite A. González Rodríguez'.
- Buttons:** 'Comenzar' (Start), 'Guardar' (Save), 'Compartir' (Share), and 'Descargar' (Download).
- Top 10 resultados (Top 10 Results):** A list of results for the activity, showing the user's name, time, and score.
- Crear reto (Create Challenge):** A button to create a challenge for the activity.

Una opción interesante de Educaplay, es que permite crear retos para compartir actividades en grupo. Haz clic en **Retos** en el menú superior, o **Mis retos** en el menú lateral izquierdo.

Visualiza el videotutorial, que de manera sencilla explica como crear un nuevo reto. Un reto puede estar formado por una o varias actividades, de las que tengas ya creadas o que hayas

añadido a **Tus favoritas** o **Tus colecciones**. Al finalizar la creación del reto, la plataforma generará un **game pin**, que es el que podrás compartir con aquellos usuarios que vayan a participar en el reto.

Una vez que un usuario haya finalizado su reto, puede ver su ranking.

