



DENBORA PASAK SORTZEKO WEB ZERBITZUA EDO PROGRAMA

51

SERVICIO WEB O PROGRAMA PARA CREAR PASATIEMPOS

DEFINIZIOA Zer da?

Denbora-pasak sortzeko web-zerbitzua edo programa material elkarreragileak eta jarduerak lantzeko tresna eskaintzen duen aplikazio informatikoa da; material eta jarduera horiek olgeta-dinamika planteatzen duten hipertestuzko elementuez eta/edo multimedia elementuez sortzen dira. Ezagunenak, buru-hausgarriak, asmamen-jokoak, letra-zopak, gurutzegramak eta akatsak antzematea, besteak beste.

DEFINICIÓN ¿Qué es?

Un servicio web o un programa para crear pasatiempos es una aplicación informática que ofrece una herramienta para elaborar materiales interactivos y actividades con elementos hipertextuales y/o multimedia que planteen una dinámica lúdica. Los más conocidos son los rompecabezas, juegos de ingenio, sopa de letras, crucigramas, búsqueda de errores, entre otros.

BALIABIDEAREN ERABILERA Nola erabiltzen da?

Lehendabizi, erabili beharreko programa edo web-zerbitzua aukeratu behar da. Aditzera eman behar da **erantzun itxiko elkarrekintzazko jardueren** sortzaileak [\[Info gehiago 21. fitxan\]](#) oso aukera ona direla denbora-pasak lantzeko. Beste aplikazio batzuk, halaber, denbora-pasa jakin batzuetan espezializatuta daude (Ikus "Denbora-pasak sortzeko" loturak gomendatutako guneen atalean). Sortu beharreko programa eta denbora-pasa aukeratu, betiere curriculum-jarduerak, ikasleen ezaugarriak eta premiak eta arloko gaiak aintzat hartuta. Hainbat sortzailek proiektuak ikusizko ingurune oso intuitiboan sortu eta aldatzea ahalbidetzen du; horrez gain, jarduerak web-orri batean argitaratzeko aukera ematen dute.

**UTILIZACIÓN
RECURSO
¿Cómo se usa?**

Primero se debe seleccionar el programa o servicio web a utilizar. Cabe destacar que los generadores de **actividades interactivas de respuesta cerrada** [\[Más info en ficha 21\]](#) suponen una buena opción para la elaboración de pasatiempos. Existen también otras aplicaciones mucho más especializadas en un tipo concreto de pasatiempos (ver enlaces "Para crear pasatiempos" en sitios recomendados).

Se escoge el programa y el pasatiempo a crear, de acuerdo con actividades curriculares, características y necesidades de los alumnos y la temática del área.

Algunos generadores permiten crear y modificar proyectos en un entorno visual muy intuitivo y ofrecen la posibilidad de la publicación de las actividades en una página web.

**IKASGELARAKO
GOMENDIOAK**

Denbora-pasak ikasgelan erabiltzeak, irakasleen nahiz ikasleen ikuspegitik, ongi pasatzearen eta ikaskuntzaren arteko oreka bilatzea eskatzen du. Denbora-pasak ikaskuntza formaleko edo ez formaleko instantzietan egoki daitezke, eta tresna teknologikoei esker, hezkuntza-ekintza erraztu eta ikasleak motibatzen dituzten estrategia bihurtzen dira; hortaz, ikasteko prestasun handiagoa lortzen da.

Irakasleentzat erronka da ikasleentzat denbora-pasak sortzea. Denbora-pasak aukeratzeko elementurik garrantzizkoena hezkuntza-helburuak garbi edukitzea da; horren arabera helburu horiek lortzeko lagungarriak izan daitezkeen ezaugarriak dituztenak aukeratuko dira. Gaztelaniaren arloan letra-zopen eta gurutzegramen erabilera nabarmentzen da; matematikaren arloan, sudokuak, asmakizun logikoak, eta, antolaketa espazialerako, buru-hausgarriak. Ondoren, programak adierazten dituen jarraibideak irakurri behar dira.

Denbora-pasak curriculum-gai jakinen testuinguruan inplementatzea ikasleei erronka egiteko modu egokia izan daiteke, irtenbide egokiak aurkitzeko aukerak bila ditzaten, jarduerak egiten dituzten bitartean jarduerak sortzen dizkieten sentimenduak berez adieraz ditzaten, gatazka-egoerei buruz hausnarketa egin dezaten, taldean lan egin dezaten eta komunikazioko, sormeneko eta alfabetatze digitaleko trebetasunak gara ditzaten.

Ikasleek ere sor ditzakete denbora-pasak ikaskideek egiteko; hori oso egokia izan daiteke ikasitako ezaguerak sintetizatzeako, ebaluazio-metodo gisa edo unitatea ixteko ataza gisa. Gurutzegramak bat lantzeko, esate baterako, kontzeptuen ulerkuntza eta definizio zuzena jarri behar dira jokoan. Ikasleek ikaskideen jarduna ebalua dezakete haren denbora-pasa eginda. Truke hori goragoko mailetako ikasleen

artean ere egin daiteke, ikasle gazteagoentzako denbora-pasak diseinatzeko.

Laburbilduz, denbora-pasak honako kasu hauetan erabil daitezke:

- Hasierako jarduera gisa ikaslea garatuko diren gaietan trebatzen hasteko.
- Gaiari interesez heltzeko motibazio gisa.
- Berrikusteko edo indartzeko jarduera gisa.
- HPBak dituzten ikasleentzako lan-tresna gisa; hortaz, aniztasunari erantzuteko tresnak ere badira.

Lehenago landutako kontzeptuak aplikatzeko jardueretan (denbora-pasak lantzea).

RECOMENDACIONES PARA EL AULA

Usar los pasatiempos en el aula, desde la perspectiva de profesores y alumnos, implica la búsqueda del equilibrio entre diversión y aprendizaje. Dichos pasatiempos pueden adaptarse satisfactoriamente en instancias de aprendizaje formal o no formal y con las herramientas tecnológicas se convierten en estrategias que facilitan la acción educativa y motivan al alumnado, con lo que se consigue una mayor predisposición para aprender.

Para los docentes es un desafío crear pasatiempos para sus alumnos. El elemento más importante en la selección de un pasatiempo es tener claro los objetivos educativos para seleccionar aquellos cuyas características pueden contribuir al logro de esos objetivos. Se destaca el uso en el área de Lengua de sopas de letras, crucigramas; en el área de matemática, sudoku, acertijos lógicos y para la organización espacial, los rompecabezas). Luego, se leen los instructivos que indica el programa.

La implementación de pasatiempos en el contexto de una temática curricular particular, puede ser una buena forma de desafiar a los alumnos, en la búsqueda de alternativas para hallar soluciones adecuadas, que expresen espontáneamente durante las actividades los sentimientos que les producen, reflexionen sobre situaciones de conflicto, trabajen en equipo, desarrollen habilidades de comunicación, de creatividad y alfabetización digital.

La creación de pasatiempos por parte de los alumnos para que resuelvan sus pares, puede convertirse en una práctica idónea para sintetizar conocimientos aprendidos, como método de evaluación o cierre de una unidad. La elaboración de un crucigrama, por ejemplo, requiere poner en juego la comprensión de los conceptos y su correcta definición. Los mismos alumnos pueden evaluar el desempeño de otro

estudiante al resolver su pasatiempo. Este intercambio también puede realizarse entre alumnos de grados superiores como diseñadores de pasatiempos para alumnos más pequeños.

En conclusión, los pasatiempos pueden utilizarse en los siguientes casos:

- Como actividad inicial para que el alumno tome contacto con los contenidos de temas a desarrollar.
- Como motivación para afrontar el tema con interés.
- Como actividad de repaso o de refuerzo.
- Como herramienta de trabajo para alumnos con NEE, por lo que constituyen una herramienta de atención a la diversidad.

En actividades de aplicación de conceptos abordados anteriormente (elaboración de pasatiempos).

**GOMENDATUTAKO
GUNEAK**
Non aurki dezaket?

Denbora-pasak sortzeko programak

JClic

<http://clic.xtec.cat/es/jclic>

Erabilera libreko programa da, hainbat jarduera erraz eta azkar egitea ahalbidetzen duena: gurutzegramak, letra-zopak, elkarketak, etab.

Tutorialak

JClic bidez jarduerak sortzea

<http://www.slideshare.net/MultimediaEdu/jclic-author-tutorial-presentation>

Nola sortu letra-zopa bat JClic erabiliz

<http://www.scribd.com/doc/21270250/TUTORIAL-Sopa-de-Letras>

JClic erabiliz buru-hausgarri bat sortzeko bideotutoriala

<http://www.youtube.com/watch?v=tS6MCSKJAWs>

Rayuela CDa, Cervantes Institutuarena

http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/rayuela.htm

Rayuela CDak elkarrekintzazko denbora-pasak ditu gaztelania praktikatzeko jarduera gisa; denbora-

pasa horiek lau ikaskuntza-mailatan sailkatuta daude. Bere artxibo historikoan ia mila jarduera dauzka. <http://cvc.cervantes.es/aula/rayuela>. Gaztelaniako irakaslearentzako laguntza-tresna gisa pentsatuta dago, eta irakasle horien esku jartzen ditu Cervantes Zentro Birtualeko Rayuela atalean erabiltzen diren elkarrekintzazko 21 programak. Ariketak sortzeko programa erraz horiei esker, irakaslea bere jardueren eta laguntza-materialaren egile bihurtzen da. Ikasleek material horrekin beren ordenagailutik nahiz ikastetxeko ordenagailuetatik lan egin ahal izango dute, ikastetxeko zerbitzarira sarean konektatuta.

Puzzlemakers (ingelesez)

<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

Discovery Education erakundearen aplikazioa da; letra-zopak, gurutzegramak, labirintoak eta antzeko beste denbora-pasa batzuk hitz-zerrenda propioez sortzea ahalbidetzen du. Sortutako denbora-pasak kopia inprimatu edo webgune batean argitaratu egin daitezke.

Asmakizunak

<http://qr-adivinizas.blogspot.com/search/label/Adivinizas>

Asmakizunei buruzko bloga, Xavi Santamaría-k (Batxilergoko 2. mailako ikaslea da) sortua. Asmakizunen erantzuna **QR kodeen** bitartez ematen da [Info gehiago 10. fitxan].

Wordsearch Maker (ingelesez)

<http://wordsearch-maker.softonic.com/>

Ondo osatutako laguntza-fitxategi batek letra-zopa pertsonalizatua urratsez urrats nola sortu azaltzen du; hitzaren hasiera markatu, hitza zer noranzkotan idatziko den adierazi (zortzi aldaera daude) eta hitza toki horretan jarri baino ez da egin behar. Programak ausaz hartutako letrez betetzen ditu hutsuneak.

Crossword Maker (ingelesez)

<http://crossword-maker.softonic.com/>

Gurutzegramak sortzen ditu, oso erraz. Hitzak aukeratu eta denbora-pasa egiten laguntzen duten definizioak idazten dira. Gurutzegramak gordetzea ahalbidetzen du, geroago berriz ere ekiteko; halaber,

pantailan egin daiteke aplikaziotik beretik edo inprimatu eta modu tradizionalen, arkatza eta papera erabilia.

EclipseCrossword

<http://eclipsecrossword.softonic.com/>

EclipseCrossword gurutzegrama pertsonalizatuen sortzaile bat da. Edozein gai eta zailtasunetako gurutzegrama sortu eta hainbat formatutan gordetzeko aukera ematen du (Web-orria Javarekin, edo DHTML, RTF, WMF), ondoren web-orri baten osagarri gisa interneten argitaratzeko edo inprimatzeko.

Find That Word

<http://findthatword.softonic.com/>

Idazten diren hitzetan oinarrituta letra-zopak sortzen ditu. Letra-zopa amaitu ondoren, Find That Word aplikazioak hura PDFra esportatzeko aukera ematen du, inprimatzeko.

SITIOS RECOMENDADOS ¿Dónde lo encuentro?

Programas para crear pasatiempos

JClic

<http://clic.xtec.cat/es/jclic>

Es un programa de uso libre que permite realizar actividades tales como crucigramas, sopas de letras, asociaciones... de una manera sencilla y rápida.

Tutoriales

Creación de actividades con JClic

<http://www.slideshare.net/MultimediaEdu/jclic-author-tutorial-presentation>

Cómo construir una sopa de letras con JClic

<http://www.scribd.com/doc/21270250/TUTORIAL-Sopa-de-Letras>

Vídeotutorial para construir un rompecabezas con JClic

<http://www.youtube.com/watch?v=tS6MCSKJAWs>

CD Rayuela del Instituto Cervantes

http://www.cervantes.es/lengua_y_ensenanza/tecnologia_espanol/rayuela.htm

El Cd-Rayuela presenta actividades para la práctica del español en forma de pasatiempos interactivos y graduados en cuatro niveles de aprendizaje. En su archivo histórico se encuentran cerca de un millar de actividades. <http://cvc.cervantes.es/aula/rayuela>. Está pensado como una herramienta de apoyo para el profesor de lengua y pone a su disposición los 21 programas interactivos utilizados en la sección Rayuela del Centro Virtual Cervantes. Gracias a estos sencillos programas de creación de ejercicios, el profesor se convierte en autor de sus propias actividades y de material de apoyo. Los alumnos podrán trabajar con él tanto desde su propio ordenador como desde los ordenadores del centro educativo, conectados en red al servidor del centro.

Puzzlemakers (en inglés)

<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>

Una aplicación de Discovery Education que permite crear sopas de letras, crucigramas, laberintos y otros pasatiempos semejantes con listas de palabras propias. Los pasatiempos contruidos se pueden, copiar, imprimir o publicar en un sitio web.

Acertijos

<http://qr-adivinanzas.blogspot.com/search/label/Adivinanzas>

Blog creado por Xavi Santamaría (alumno de 2º de Bachillerato) sobre adivinanzas que presentan su solución mediante el uso de **códigos QR** [Más info en ficha 10]

Wordsearch Maker (en inglés)

<http://wordsearch-maker.softonic.com/>

Un completo fichero de ayuda explica cómo crear una sopa de letras personalizada paso a paso; sólo se debe marcar el inicio de la palabra, la dirección en la que irá escrita (hay ocho posibles variantes) y colocarla en dicho lugar. El programa rellena los huecos con letras al azar:

Crossword Maker (en inglés)

<http://crossword-maker.softonic.com/>

Genera crucigramas de forma muy sencilla. Se eligen las palabras y se redactan las definiciones que

ayudan a resolver el pasatiempo. Permite guardar el crucigrama para reanudarlo en otro momento, resolverlo en pantalla desde la propia aplicación o imprimirlo para hacerlo mediante el tradicional método del lápiz y papel.

EclipseCrossword

<http://eclipsecrossword.softonic.com/>

EclipseCrossword es un generador de crucigramas personalizados. Permite crearlos de cualquier temática y dificultad y luego guardarlo en varios formatos (página Web con Java o DHTML, RTF, WMF) para publicarlo en Internet como un extra a una página web o imprimirlo.

Find That Word

<http://findthatword.softonic.com/>

Genera sopas de letras a partir de las palabras que se escriban. Una vez terminada, Find That Word permite exportar la sopa de letras a PDF para su impresión.