

Inspiraciones educativas (III)

Os deseamos una buena entrada en el mes de junio. Continuamos con la selección de propuestas para docentes, alumnos y familias dirigidas a los distintos niveles educativos y para distintas áreas curriculares.

HERRAMIENTAS ONLINE

Loom

Aplicación que permite crear vídeos de forma sencilla y grabar tu pantalla y tu voz al mismo tiempo. Puede guiar a tus alumnos a través de todo el proceso porque pueden mirar y escuchar al mismo tiempo. Ideal para impartir clases online.

Nivel educativo: Educación Primaria, ESO y Bachillerato

Área curricular: Cualquier área

[Ver el vídeo creado por Ingrid Mosquera](#)

Storybird

Es una herramienta colaborativa de narrativa digital, gratuita los 30 primeros días, que da muchas posibilidades de creación por los alumnos de primaria y secundaria.

Nivel educativo: Educación Infantil, Primaria y ESO

Área curricular: Cualquier área

[Ver el vídeo creado por María Rodríguez](#)

EDUCACIÓN EMOCIONAL



El puente

Cortometraje sobre resolución de conflictos: en lugar de pelear o no ceder en una situación, es mejor encontrar soluciones que nos ayuden a todos.



El monstruo de colores

Videocuento basado en el libro de Ana Llenas del mismo título. Trata de un monstruo que se ha hecho un lío con las emociones y deberá aprender a poner en orden la alegría, la tristeza, la rabia, el miedo y la calma. Permite a los niños identificar con facilidad las distintas emociones que se viven durante el día.

EDUCACIÓN EN VALORES E INCLUSIÓN



Menos es más

Hay personas que hacen de la abundancia su felicidad. Cuantas más cosas tengan, aunque sean repetidas por si se rompen o estropean, parece que se sienten mejor. ¿Pero realmente tenerlo prácticamente todo o tener muchas cosas nos da la felicidad verdadera?

[Accede a la Guía del alumno de la editorial ANAYA](#)

APRENDIZAJE STEAM

Stopmotion

Margarita González del Hierro



Taller Stopmotion

Os presentamos la técnica de animación Stop Motion: se trata de utilizar objetos físicos, cambiar su posición o sustituirlos por otros diferentes en

un espacio definido. Con cada cambio de posición hacemos una fotografía. A continuación reproducimos de forma secuencial estas fotos, como una animación.



Simulador de vuelo de Google Earth

Tutorial sobre cómo utilizar el Simulador.



Reloj de sol

Construcción de un reloj de sol con materiales básicos. Vídeo-recurso producido por editorial Anaya.

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL

**Secuencia didáctica:
'Cómic, historieta o tebeo para niños' con
recursos de BNEscolar de la Biblioteca Nacional
de España**

En esta propuesta os invitamos a conocer las diferentes formas de narrar historias que dieron lugar a los tebeos, jugar a transformarlos y finalmente ser vosotros quienes podáis dar cuenta de cómo son los cómics que os gustan y entretienen.

[Guía del profesor](#)

[Guía del alumno](#)

PENSAMIENTO COMPUTACIONAL



Identificación de imágenes con Inteligencia Artificial

Para celebrar el Día Internacional de la Niña y la Mujer en la Ciencia, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) os propone trabajar con 5 personajes para motivar a las alumnas a interesarse por las profesiones STEM.

[Accede a la actividad](#)

ARTES Y CREADORES



Hogwart Digital Escape Room (en inglés)

Este escape room, creado por un bibliotecario de Pennsylvania (Estados Unidos) haciendo uso de los formularios de Google, resulta una interesante opción para los amantes del universo de J.K Rowling, ya que hay que meterse en la piel de un alumno de Hogwarts en su primer año de curso. Se puede jugar solo o en grupo y aunque las instrucciones se encuentran en inglés es un escape sencillo de realizar, que se tarda en resolver unos 15 minutos aproximadamente. Ideal para jugar en familia y con los más pequeños de la casa.

[Accede a la actividad](#)

ANIMACIÓN A LA LECTURA

Lecturas dramatizadas por capítulos para cada uno de los niveles

Educación infantil

Libro: FELIZ FERROZ 2ª parte



Educación Primaria. Primer Ciclo

Libro: ¡Cómo cambia el cuento! 2ª parte Los siete cabritillos.



Educación Primaria. Segundo Ciclo

Libro: La sirena en la lata de sardinas 2ª parte



Educación Primaria. Tercer Ciclo

Libro: Chicas al rescate

Cuento: El ayudante del Hada Madrina 2ª parte



Educación Secundaria

Autor/a Eliacer Cansino

Libro: Leyendas de Bécquer 2ª parte



RELIGIÓN CATÓLICA

Historias bíblicas

[Antiguo testamento - Dios honra a José el esclavo](#)

[Nuevo Testamento - Jesús calma el mar tempestuoso](#)

Visita Virtual a la Basílica de la Sagrada Familia

El Templo de la Sagrada Familia diseñado por el arquitecto Antoni Gaudí e iniciada en 1882 todavía está en construcción. Podemos visitar esta obra maestra modernista gracias a este recurso.



Una experiencia de gamificación en clase de religión

Experiencia de gamificación programada para alumnos de 5º de Primaria fruto de un seminario de trabajo de profesores. El alumno, convertido en detective privado, deberá ir superando retos a través de todas las unidades para conseguir pistas que le llevan a la resolución de un Enigma final.

[DESCARGA DE UNIDADES Y RECURSOS](#)

**Esperamos que estos recursos hayan resultado de utilidad.
¡Hasta la siguiente entrega!**

Un proyecto realizado gracias a:

