

Inspiraciones educativas (XIII)

Este mes de abril hemos realizado una selección de propuestas para docentes, alumnos y familias dirigidas a los distintos niveles educativos y para distintas áreas curriculares, con un enfoque gamificado. Esperamos que os sean de utilidad.

HERRAMIENTAS ONLINE

[ClassDojo](#)

Plataforma de comunicación escolar gamificada que conecta a profesores con estudiantes y familias, para construir comunidades y acercar lo que se está aprendiendo del aula al hogar.

Nivel educativo: Ed.Infantil, 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[¿Qué es y cómo empezar a usarlo en clase? \(Educación 3.0\)](#)

[Classcraft](#)

Plataforma tremendamente visual y atractiva que permite crear un mundo de personajes (magos, sanadores y guerreros) que deberán cooperar y

participar en misiones para ir ganando puntos y oro con el que mejorar su equipo. El objetivo, ir avanzando de forma colaborativa a la vez que aprenden y desarrollan su conocimiento

Nivel educativo: 3CicloPrimaria, 1CicloESO , 2CicloESO.

[Tutorial Classcraft \(de TuttoTIC\)](#)

EDUCACIÓN EMOCIONAL



Juego de emociones

Esta actividad está dentro del proyecto etwinning "Origami" basado en las emociones, y parte de la idea de trabajar las emociones de forma positiva.

El juego consiste en un tablero colaborativo creado a través de las emociones básicas: Alegría, tristeza, enfado y sorpresa.

Se crean dos equipos mixtos entre los socios de los dos países: Equipo de Alegría y equipo de tristeza, y cada vez se tira el dado en un país para ir avanzando y conocer qué actividad se tiene que realizar. Y si caen en sorpresa, ¡tendrán que realizar origamis!

Nivel educativo: 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

Gamificando el aula Juego de las emociones



Videojuego Happy 8-12 y Happy 12-16

Este videojuego está recomendado por el Departamento de Educación como un recurso para la mejora de la convivencia en los centros educativos, y tiene como objetivo entrenar la gestión emocional de los niños y niñas. Está enfocado hacia la resolución asertiva de los conflictos.

Nivel educativo: 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria, 1CicloESO , 2CicloESO.



El pequeño conejo blanco

Todos tenemos conflictos y problemas, a veces los tenemos tan cerca que nos parecen muy grandes y pesados. Por eso debemos aprender a ver las cosas con cierta distancia. Y lo que siempre, siempre, tenemos que hacer es buscar ayuda para resolverlos si no podemos solos.

Nivel educativo: Ed.Infantil, 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria.

EDUCACIÓN EN VALORES E INCLUSIÓN



[Esto es la escuela](#)

Desde Londres hasta el Himalaya, puedes explorar las aulas del mundo entero en Street View y ver cómo se trabaja en los colegios de diferentes partes del mundo.

Nivel educativo: 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria, 1CicloESO.



¡A Jugar!

Jugar es una de las **actividades más importantes durante la infancia**. A través del juego, los más pequeños **descubren el mundo** que les rodea, viven nuevas experiencias y se **van formando como personas**. Sin embargo, no todos los juegos educan en valores como el respeto, la tolerancia, la cooperación o la solidaridad. En este libro encontrarás nuevas ideas de juegos para educar en valores.

Nivel educativo: Ed.Infantil, 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[Descarga gratis la guía](#)

APRENDIZAJE STEAM

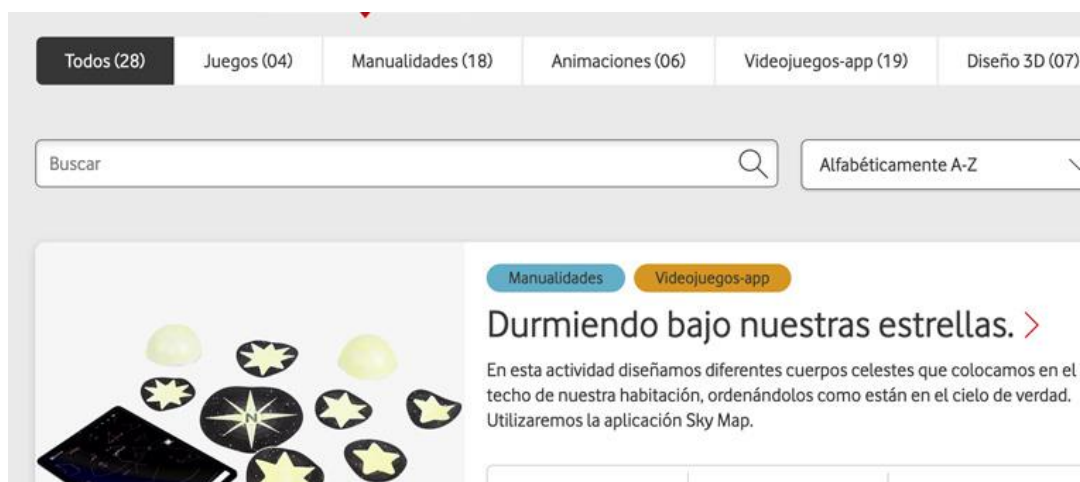


Revista descargable: Experimentos de ciencias para hacer en casa

Selección de experimentos caseros para descubrir el funcionamiento de la física, la mecánica, la electricidad, la química, el magnetismo, la energía solar y la botánica.

Nivel educativo: Ed.Infantil, 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[Descarga la revista aquí](#) (Web Sapos y Princesas)



Todos (28) Juegos (04) Manualidades (18) Animaciones (06) Videojuegos-app (19) Diseño 3D (07)

Buscar Alfabéticamente A-Z

Manualidades Videojuegos-app

Durmiendo bajo nuestras estrellas. >

En esta actividad diseñamos diferentes cuerpos celestes que colocamos en el techo de nuestra habitación, ordenándolos como están en el cielo de verdad. Utilizaremos la aplicación Sky Map.

Digicraft

Jugar, soñar, experimentar, ... y ¡aprender! DigiCraft permite trabajar las competencias digitales de niñas y niños entre 6 y 12 años de una forma diferente y divertida, realizando actividades que combinan el mundo virtual con el mundo fuera de la pantalla.

Nivel educativo: 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[Accede a la web del proyecto](#)



Océanos, nuestro planeta azul

Microsoft Education y BBC Learning presentan cuatro lecciones prácticas de STEM que desarrollan habilidades listas para el futuro con las que fomentar el escribir código, construir sensores, crear en 3D, analizar datos, experimentar una realidad mixta y reflexionar.

Nivel educativo: 3CicloPrimaria, 1CicloESO , 2CicloESO.

[Accede a la web del proyecto](#)

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL



¿Nos podemos fiar? Aprender a valorar la fiabilidad de las fuentes de información

En este artículo se explican diferentes actividades y estrategias para recopilar y valorar información de diferentes fuentes.

Nivel educativo: 3CicloPrimaria, 1CicloESO , 2CicloESO.

[Accede a la publicación](#) **(El iPad en el colegio)**



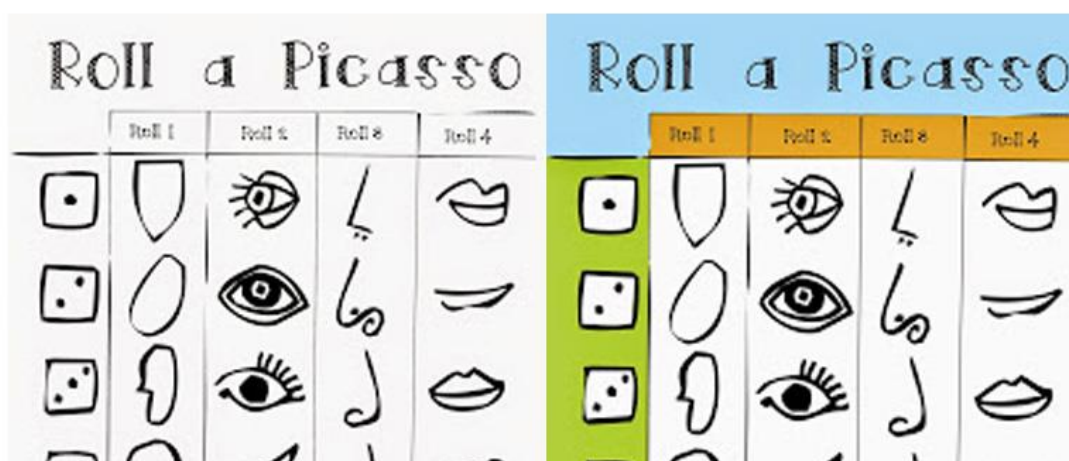
Happy Data

Con noticias difíciles llegando casi a diario, los diseñadores decidieron enfocarse en lo positivo y comenzaron a trabajar en Happy Data, una serie de visiones esperanzadoras del mundo a través de datos y dibujos. Las visualizaciones combinan tipografía e infografías dibujadas a mano con instantáneas de fotos tomadas por el equipo y sus amigos, utilizando la información como una lente sobre los eventos actuales.

Nivel educativo: 3CicloPrimaria, 1CicloESO, 2CicloESO.

[Acceso al proyecto Happy-Data \(en inglés\)](#)

ARTES Y CREADORES

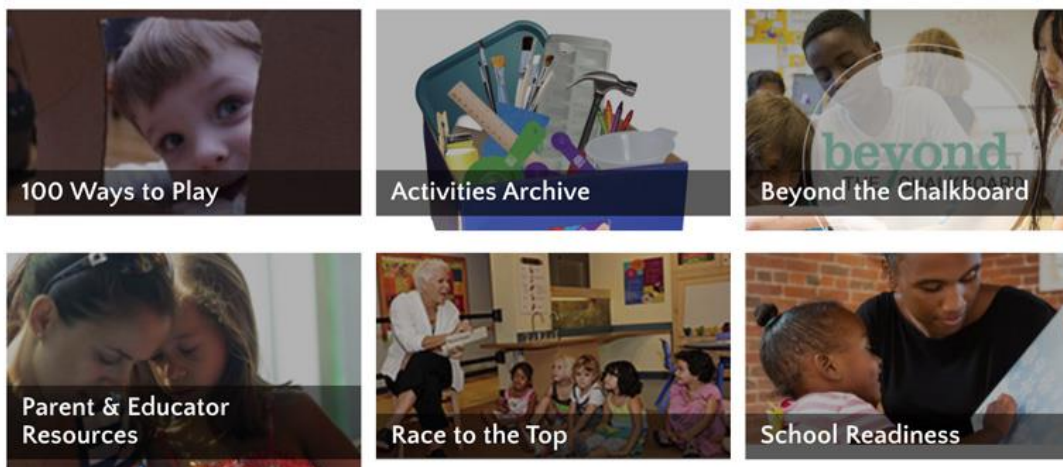


Working like... Picasso

Los alumnos tienen que dibujar en un folio o cartulina la forma que les toque en cada tirada. Luego, pueden pintarlo con distintos materiales. Tan solo necesitan unos cuantos dados que pueden realizar los alumnos de forma manual y la ficha de "Roll a Picasso"

Nivel educativo: Ed.Infantil, 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[Accede a descargar las plantillas](#)



Boston Children´s Museum

El Boston Children's Museum fue creado por maestros de ciencia en ¡1913!, así que ha estado trabajando con educadores desde el principio. Además del tour virtual por sus salas, el museo te ofrece una amplia serie de actividades para hacer en casa. Entre ellas está una que se llama 100 maneras de jugar que ofrece a padres y profesores ideas para involucrar a los niños con el mundo que los rodea.

Nivel educativo: Ed.Infantil, 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria, 1CicloESO , 2CicloESO.

[Visita el Boston Children´s Museum](#)

[Actividades en casa del Museo](#)

ANIMACIÓN A LA LECTURA








Sombras librescas

Jugamos con personajes de cuentos a través de sus siluetas. Los niños divididos por equipos deben reconocer sus personajes atravesando una serie de pruebas y respondiendo preguntas.

Nivel educativo: 2CicloPrimaria

[Accede a la descripción del juego](#)

Tira el dado y lee

	¿ A qué hora hemos quedado?
	Aunque haga mucho frío, saldremos.
	Esta tarde viene Luca.
	Los tigres están tristes.
	El jardinero riega las flores.

Trabajar la lectura con dados

Divertido juego para trabajar la lectura de oraciones, practicar la entonación de los diferentes tipos de oraciones o ejercitar la lectura de las sílabas trabadas, tirando los dados.

Nivel educativo: 1CicloPrimaria, 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[Accede al artículo](#)

BUENAS PRÁCTICAS

No os olvidéis de compartir vuestras buenas prácticas completando el formulario.



[Rellenar formulario](#)

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

Un proyecto realizado gracias a:

