

Inspiraciones educativas (XIV)

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

HERRAMIENTAS ONLINE

Nearpod

Con esta aplicación puedes preparar y compartir presentaciones interactivas, actividades, preguntas o encuestas que incorporen imágenes y vídeos, proyectarlas en clase y evaluar a los estudiantes en tiempo real. Además, ofrece la posibilidad de descargar y compartir tus presentaciones con los alumnos una vez finalizada la clase.

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

[Cómo utilizar Nearpod en clase](#)

Book Creator

Herramienta web (disponible también como app) para crear libros digitales e interactivos de forma rápida y con resultados sorprendentes. Permite después compartirlos con los alumnos a través de un código.

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

[Tutorial de Book Creator en español de Rosa Liarte](#)

EDUCACIÓN EMOCIONAL

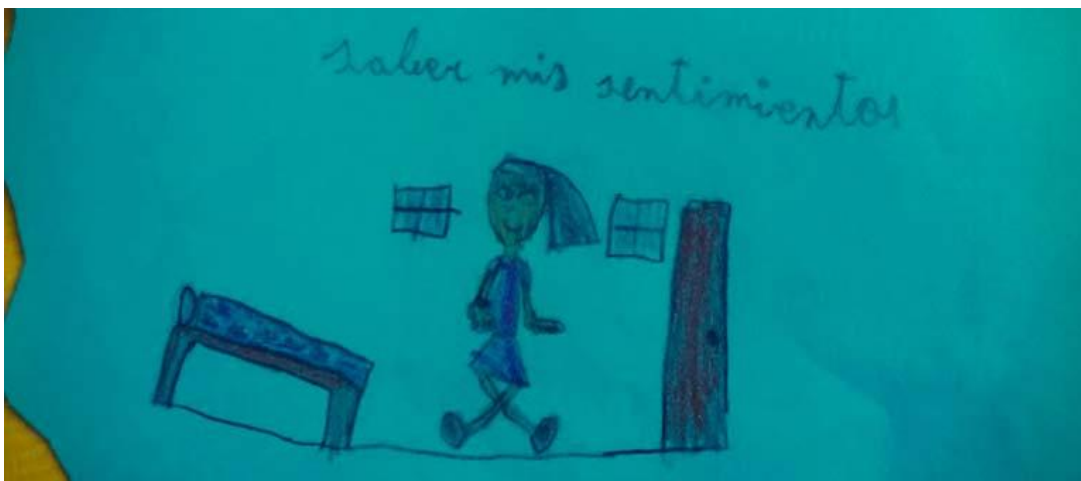


Mindfulness en las aulas en tiempos de Covid

Parar y conectarse al cuerpo no sólo es sencillo y muy curativo, sino que en estos tiempos, es muy necesario. Debemos acostumbrar a nuestros niños a parar y escuchar el cuerpo, a darse cuenta de las señales que le muestra, a reconocer su sabiduría y estar presente con él. En este artículo su autora, María Carballo, nos muestra diferentes actividades para conseguirlo.

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

[Accede al blog a consultar las actividades](#)



¿Qué tiempo hace en mi interior?

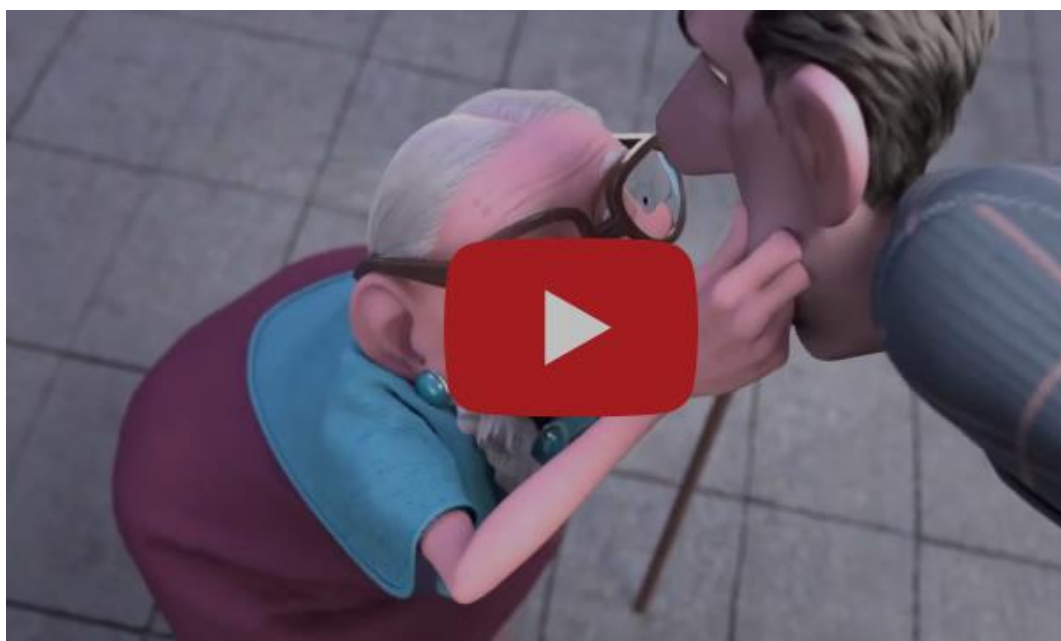
Las emociones no se pueden controlar pero sí se pueden regular. Con esta sencilla práctica de 2-3 minutos para Infantil o 5-10 minutos para

primaria, los alumnos observan sus emociones internas y las aceptan, como si del tiempo atmosférico se tratara.

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

[Explicación de la práctica](#)

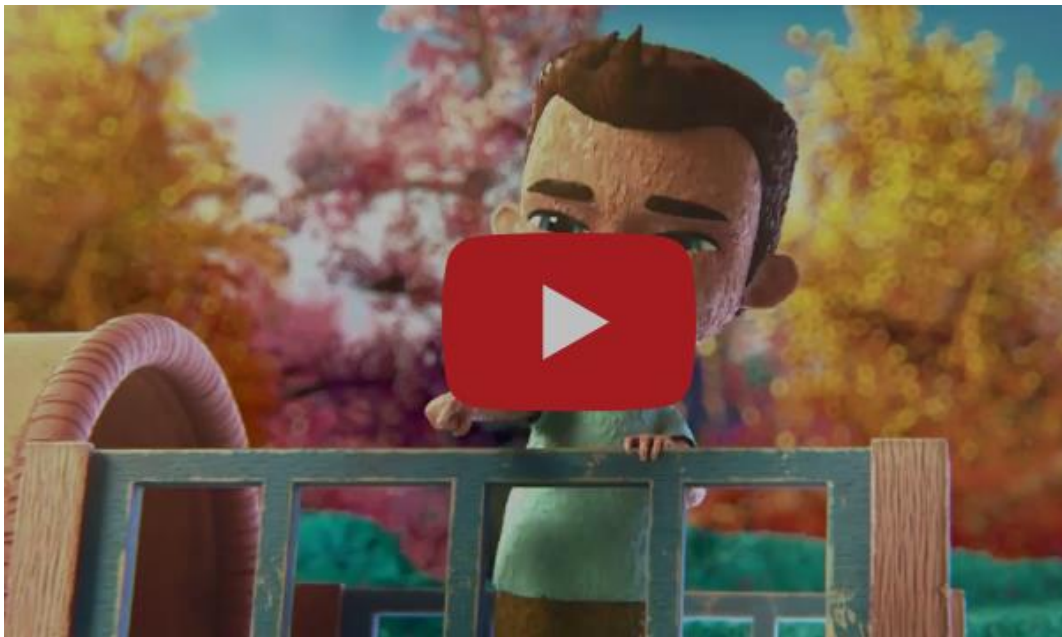
EDUCACIÓN EN VALORES E INCLUSIÓN



El Sr. Indiferente

Sr. Indiferente cuenta una emotiva historia en la que un hombre descubre el verdadero poder que tenemos en nuestras manos. Ideal para trabajar temas como la solidaridad, la generosidad, el altruismo o la tolerancia, frente a la indiferencia, la insensibilidad, la impasibilidad, la frialdad, el egoísmo y el individualismo en la sociedad actual.

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



**Ian: el corto de Campanella que promueve la
inclusión**

Inclusión y diversidad son las palabras del momento. Tal vez por eso Juan José Campanella aceptó el desafío de contar la historia de lan -un niño con discapacidad- en el corto animado que fue galardonado en el Festival de Cortos de Los Ángeles.

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

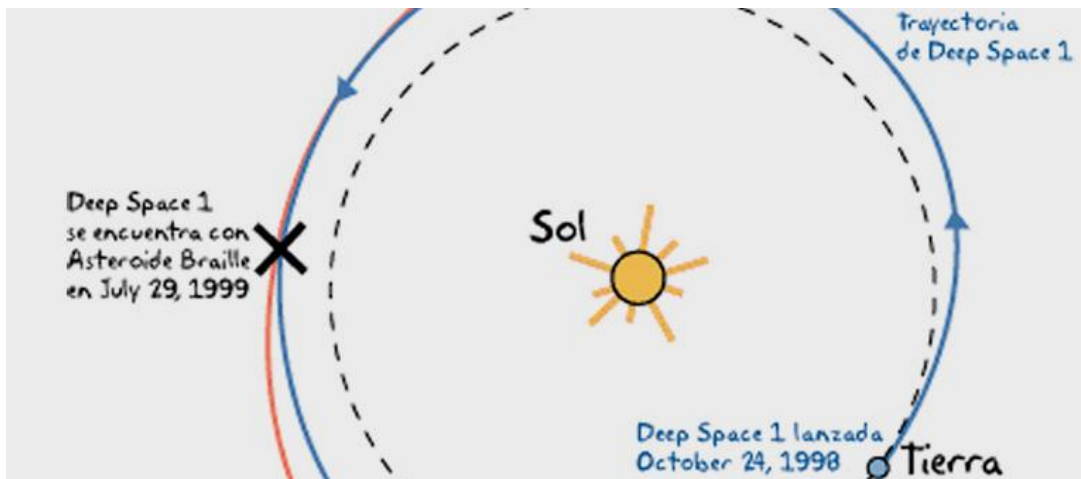
APRENDIZAJE STEAM



5 EXPERIMENTOS destrullinantes con AGUA

El agua es una sustancia de lo más especial. No solo es imprescindible para la vida, es que además tiene un montón de propiedades súper chulas e interesantes. En este vídeo se muestran 5 experimentos para descubrirlas, seguros y muy fáciles de hacer.

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



Lanza un “cohete” desde un “planeta” que gira

¿Cómo saben los ingenieros espaciales cuándo realizar el lanzamiento? Al elegir un momento para realizar un lanzamiento, los ingenieros y científicos espaciales tienen que tener en cuenta muchas cosas. Esta actividad de la web Space Place de Nasa Ciencia lo explica de forma sencilla.

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

[Accede a la web de Nasa Ciencia](#)



25 Makerspace Projects For Kids

25 Makerspace projects for Kids

Los proyectos Makerspace o STEM para niños no tienen por qué ser complicados o caros. De hecho, algunos de los mejores proyectos utilizan artículos reciclados o reutilizados como botellas de cartón o de soda, lo que no significa nada para comprar. En esta web encontraréis muchos ejemplos sencillos para realizar.

[Acceso a la web de proyectos \(en inglés\)](#)

ALFABETIZACIÓN INFORMACIONAL



Domestic Data Dreamer

Los proyectos realizados por este estudio creativo de Barcelona pueden servir de inspiración para realizar instalaciones artísticas a través del análisis de datos.

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

[Conoce sus proyectos](#)



LEER.es
Portal de recursos educativos

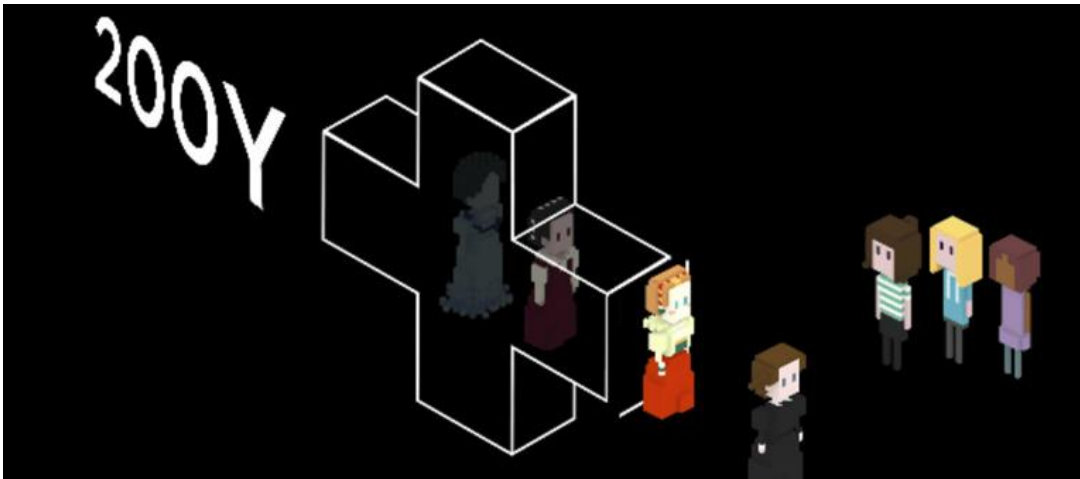
Expedientes secretos

Propuesta de investigación que se concibe en torno a un misterio que los alumnos tendrán que desentrañar. Pretende favorecer el conocimiento de las diferentes fuentes documentales de acceso a la información a través de una serie de actividades que plantea un recorrido por los principales tipos de obras de consulta. Para motivar a los alumnos a participar se les invita a hacerse miembros de un grupo de investigadores con la finalidad de descubrir el misterio planteado.

Nivel educativo: 2CicloPrimaria, 3CicloPrimaria.

[Más información sobre el proyecto](#)

ARTES Y CREADORES



Videojuego 200 y+

El Museo del Prado se ha convertido en el escenario de un videojuego cuyo protagonista visitará las épocas de distintas mujeres artistas, reivindicando su inestimable legado. En su camino, encontrará guiños propios de la fantasía, de la ciencia ficción o del humor (fantasmas, robots, máquinas del tiempo, mujeres sin rostro...) con el objetivo de ayudarnos a profundizar en las historias que se conservan en esta institución centenaria, junto a sus pinturas.

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

[Accede a descargar el juego](#)



Visita virtual al Oceanogràfic de València

Se trata del mayor acuario de Europa, donde se podrán contemplar hasta 45.000 animales de 500 especies diferentes.

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

[Visita virtual](#)

ANIMACIÓN A LA LECTURA



Scratcheando: creación de narrativas digitales con Scratch

El proyecto Scratcheando es una actividad que combina el fomento de la lectura y de la escritura creativa con la alfabetización digital en términos de utilización de aplicaciones de diseño gráfico y aspectos muy básicos de programación. Para ello, se ofrece una guía didáctica y cuatro ejemplos de adaptación de una obra literaria en formato Scratch.

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

[Accede a la web del proyecto en Leer.es](http://Leer.es)



Los fantásticos libros voladores del Mr. Morris Lessmore

Cortometraje de 15 minutos para fomentar la lectura premiado con un Óscar en la categoría de mejor cortometraje animado en 2011.

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

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!**