

DISEÑO E IMPLEMENTACIÓN DE UN MATERIAL DIDÁCTICO DIGITAL PARA LA EDUCACIÓN PRIMARIA

Grado en Maestra de Educación Primaria, Facultad de Educación,
Universidad de La Laguna, curso 2015-16
Modalidad de TFG: Proyecto de Innovación



ULL

Universidad de La Laguna

Tutor: Manuel Area Moreira Dpto. Didáctica e Investigación Educativa
Autoras: Andrea Bastida Rodríguez y Chaxiraxi Tosco Echeverria

Índice.

| | | |
|------|---|-----------|
| 1. | Introducción..... | 4pág. |
| 1.1. | Fundamentación teórica del proyecto..... | 4pág. |
| 1.2. | ¿Qué es un entorno digital?..... | 5-6pág. |
| 1.3. | ¿Qué es un material didáctico digital?..... | 7-11pág. |
| 1.4. | Características pedagógicas del entorno educativo..... | 11-13pág. |
| 1.5. | Proceso de diseño del entorno..... | 13-20pág. |
| 2. | Planificación didáctica del Proyecto de Innovación..... | 21pág. |
| 2.1. | Objetivos generales y específicos del entorno de aprendizaje virtual..... | 21pág. |
| 2.2. | Contenidos del entorno de aprendizaje virtual..... | 21-22pág. |
| 2.3. | Orientaciones para el desarrollo de las competencias básicas..... | 22-23pág. |
| 2.4. | Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluable..... | 23-25pág. |
| 2.5. | Evaluación del aprendizaje del alumno a través del entorno..... | 25-27pág. |
| 3. | Conclusiones de fundamentación teórica..... | 28pág. |
| 4. | Conclusión y reflexión conjunta..... | 29-30pág. |
| 5. | Bibliografía..... | 30-31pág. |
| 6. | Anexos..... | 32-42pág. |
| 6.1. | Anexo 1: Cuestionario de evaluación del entorno para el profesorado. | |
| 6.2. | Anexo 2: Prueba de evaluación. | |
| 6.3. | Anexo 3: Proyecto de recuperación. | |
| 6.4. | Anexo 4: Imágenes del entorno "Mundo Animal". | |

Resumen.

La propuesta de este Trabajo de Fin de Grado es un proyecto de innovación supervisado por el catedrático en TIC's Manuel Area Moreira. El objetivo de este proyecto es reducir el uso del material didáctico analógico adaptándonos al ecosistema digital que define la sociedad del siglo XXI. Para ello, hemos realizado una búsqueda exhaustiva de lo que son, para qué sirven y cómo se desarrollan los materiales educativos digitales. La construcción del entorno de aprendizaje virtual "Mundo Animal" surge para que el profesorado del primer ciclo de Educación Primaria trabaje las características, funciones y cuidados de los animales a través de las Tecnologías de la Información y la Comunicación permitiendo una enseñanza más dinámica e interactiva atendiendo a la Diversidad.

Palabras Clave: TIC's, entorno digital, material educativo digital, Educación Primaria, profesorado, alumnado, Atención a la Diversidad.

Summary.

The proposal of this Final Degree/thesis is a project of innovation supervised by head teachers in ICT Manuel Area Moreira. The object of this project is to reduce the use of didactic analogic material, adapting to the digital ecosystem what defines the twenty first century. Thereby , we have searched exhaustedly into what they are, what they are used for and how digital education materials developed. The construction on the inside learner virtually "animal world" emerged for the elementary education teachers who can work the features, functions and animal carings through the Inf.Tech and Communication permitting a dynamic training and attending to a variety awarness.

Key words: ICT, digital environment, educational digital material, Primary Education, professorship, student body, Attention to the Diversidad.digitales.

1. Introducción.

1.1. Fundamentación teórica del proyecto.

Una innovación es una idea, objeto o práctica percibida como nueva por un individuo o individuos, que intenta introducir mejoras en relación a objetivos deseados, que tiene una fundamentación, y que se planifica, desarrolla y evalúa. (Marcelo García, C. ,2015)

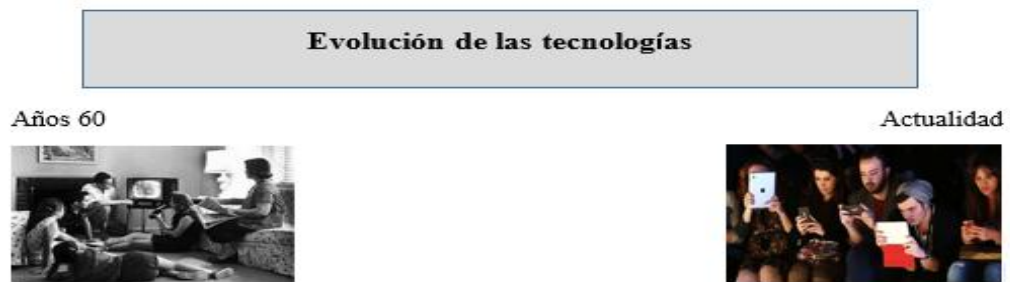
La idea de crear un proyecto de innovación ha surgido de la necesidad de reducir el uso del material didáctico analógico (libros de texto, cuadernillos de apoyo, libretas, etc.) y promover una mayor utilización de las nuevas tecnologías en el aula. Por ello, hemos creado un entorno de aprendizaje digital con el objetivo de fomentar una enseñanza más dinámica e interactiva que favorezca el aprendizaje significativo del alumnado a través de diversos recursos y herramientas.

El entorno de aprendizaje virtual es el resultado de una unidad didáctica analógica adaptada a un soporte digital que hemos elaborado y puesto en práctica durante el Practicum II, permitiéndonos conocer los conocimientos previos y dificultades que presenta el alumnado para reconocer e identificar las características de los animales.

Mundo Animal es un entorno dirigido al profesorado del primer ciclo (1º y 2º de E. Primaria) del C.E.I.P Prácticas Aneja. Hay que tener en cuenta su ubicación (está situado en el municipio de San Cristóbal de La Laguna, concretamente en la calle Heraclio Sánchez nº 37) y las condiciones tecnológicas del centro.

El colegio cuenta con un aula Medusa, en la cual la mayoría de los sistemas operativos se encuentran obsoletos. Por lo cual pondremos en práctica nuestro entorno virtual en el aula ordinaria haciendo uso de la pizarra digital. Los contenidos y las actividades del entorno se trabajarán de forma grupal aunque los alumnos también pueden hacer uso del mismo en casa.

1.2. ¿Qué es un entorno digital?



La sociedad del siglo XXI vive constantemente en continuo cambio y cada vez, se hace un mayor uso de la tecnología para conocer o reforzar conocimientos y aprendizajes. A raíz de esta globalización nace el ecosistema digital, que es una realidad donde las personas estamos interconectadas (por ejemplo: a través de las redes sociales). Este ecosistema nos convierte en ubicuos, es decir, nos permite estar conectados independientemente del momento o lugar en el que nos encontremos. Por ello, la creación de un entorno de aprendizaje, va enfocado a la superación de ciertas barreras u obstáculos a los que se enfrenta la enseñanza. Además, el éxito o fracaso que tenga dependerá del uso tanto cualitativo como cuantitativo que hagan de él.

Un entorno de aprendizaje hace referencia a cualquier plataforma creada digitalmente con el fin de trabajar una serie de contenidos que les proporcione alguna experiencia directa con el aprendizaje significativo mediante el uso de las TIC's. (Area, M. 2015) Existen diversos tipos de entornos en función de lo que se plantea en los objetivos y criterios como son:

- Entornos socio-comunicativos.
- Entornos de aprendizaje informal.
- Entornos de aprendizaje estructurados.
- Entorno de aprendizaje personal (PLE).

Dentro del margen de la labor docente, al crear un entorno virtual, hay que ser conscientes de la necesidad de despertar y activar diferentes partes del alumnado que le permita no sólo aprender de manera visual o interactiva, sino que lleve a la reflexión y a la profundización del contenido a través de él. A este tipo de aprendizaje activo se le llaman e-actividades (e-Learning) que hace hincapié en la importancia de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Dentro de estas actividades se pueden clasificar en ejercicios simples (de corta duración y de manera individual como por ejemplo: un ejercicio de rellenar) y proyectos de trabajo grupal (larga duración, mayor complejidad, por ejemplo: la elaboración de un blog).

Además han de estar contextualizadas, es decir, responder a una serie de cuestiones: competencias, contenidos, herramientas digitales, tiempo, agrupamientos, objetivos, etc... que favorezcan una mejor adaptación y flexibilidad a la hora de publicar este tipo de actividades. Existen diferentes metodologías o estrategias para trabajar las e-actividades como: es el aprendizaje por proyectos, el aprendizaje por tareas, el WebQuests, el aprendizaje colaborativo, círculos de aprendizaje, entre otros, que van a marcar el ritmo y el método a seguir quienes accedan al entorno

Para poder considerar un entorno como un elemento o herramienta didáctica debe cumplir una serie de características como el acceso a la información (buscada, seleccionada y analizada por el profesor) estando a la vez conectada hipertextualmente, que se trabajen los formatos multimedia (voz, audio, vídeo, animaciones...) y que sean interactivo es decir, que trabaje diferentes procesos del alumnado a la hora de trabajar en él. Una de las características más importantes y que marca la diferencia de tecnologías anteriores, es la comunicación entre otros. El entorno de aprendizaje posibilita la comunicación y la socialización a través de formatos multimedia. (Posada, F., 2012)

En conclusión, es importante que el alumno no sea un receptor de información, sino que además, sea capaz de construir su propio conocimiento con las herramientas y estrategias que se hayan trabajado tanto en las e-actividades, como en el entorno de aprendizaje virtual en general.

1.3. ¿Qué es un material didáctico digital?

Un material didáctico digital se define como un recurso en formato digital utilizado en los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero también cualquier material digital que un profesor o alumno utiliza para cursar una asignatura (calendario, guía docente, apuntes, etc.). (Paz, M^a., Martínez, F., Gutiérrez, I., 2008)

El recurso digital abarca tres dimensiones (Merrill, D., 2002):

- El objeto digital que es el recurso o aplicación en sí.
- El objeto de conocimiento que es la organización del recurso en sí y su planificación.
- El objeto de aprendizaje que abarca tanto el diseño como la planificación del recurso.

Un objeto de aprendizaje es producto digital de una planificación didáctica. Tiene que desarrollarse respondiendo a las preguntas de para qué se quiere crear (objetivos y competencias), elegir los contenidos que se van a trabajar y seleccionar la estrategia o el método para que el aprendizaje sea significativo a través de códigos, lenguajes y actividades.

Se pretende que este recurso sea escalable, reutilizable, interoperable y accesible para todas las personas interesadas en él.

En nuestro país existe una carencia importante de materiales didácticos, debido en gran parte a tres razones (Fernández-Pampillón, A., Domínguez, E., De Armas, I., 2013):

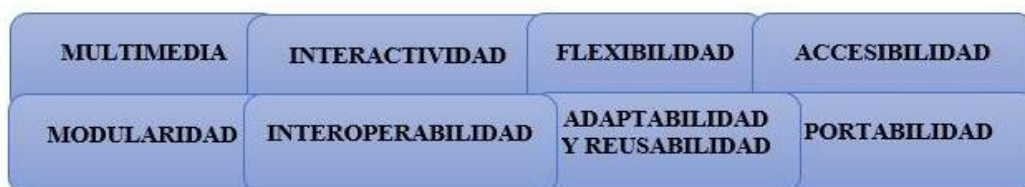
- La dificultad del coste de creación.
- La falta de recursos y conocimientos informáticos por parte de los creadores (que suelen ser los propios docentes).

- La escasa valoración de la producción didáctica de los maestros.

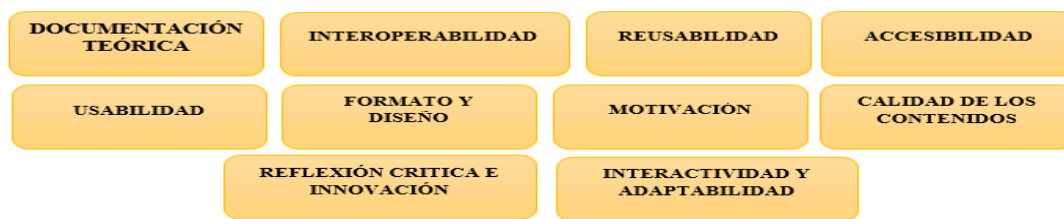
Para la creación de recursos digitales (Posada, F., 2012), hay que tener en cuenta una serie de criterios para realizar la concreción curricular que nos van a ayudar a entender, ordenar y organizar todos los aspectos que se quieren trabajar. Por ejemplo, conviene establecer de antemano, el área y tema que quieren trabajarse teniendo en cuenta la idoneidad es decir, favoreciendo aquellos contenidos que sin los recursos multimedia afrontan obstáculos para su aprendizaje.

Otro de los problemas que pueden surgir es la importancia de saber por qué es necesario la construcción de materiales y recursos digitales (ya sea por falta de motivación o refuerzo grupal en general). También es esencial que sea interactivo, donde aparecen la toma de decisiones, que sea el alumno partícipe del entorno a su manera y eso viene de la mano con el último criterio de selección que es la transferencia como medio para contextualizar el entorno con la vida cotidiana siendo capaces de identificar y reconocer los contenidos trabajados en su contexto particular.

Una vez la concreción curricular haya sido definida, se plantean las características imprescindibles para el desarrollo del entorno virtual de aprendizaje:



Existen diez criterios que debe cumplir el material didáctico para ser considerado un recurso de calidad (Fernández-Pampillón, A., Domínguez, E., De Armas, I., 2013):









Además dentro de los diferentes materiales didácticos, existe una clasificación de contenidos en función de su origen. Estos son los materiales educativos comerciales (procedentes de editoriales o empresas privadas), los materiales educativos institucionales (procedentes de instituciones o administraciones públicas, Consejería de Educación Autonómica, etc. y que por lo tanto, son gratuitos) y los materiales ofrecidos por uno o varios docentes (son realizados por ellos mismos y se encuentran en blogs o páginas web de centros educativos).

| Ejemplos de Materiales Educativos Comerciales | Nombre del material educativo | Descripción |
|---|-------------------------------|---|
|  | AulaPlaneta | Permite gestionar e interactuar con los contenidos curriculares digitales dando un nuevo valor a los libros de texto. |
|  | Aula Virtual Santillana | Es un espacio digital que complementa al material analógico de la editorial Santillana. Se trabajan contenidos y actividades y permite un contacto online entre alumnos y profesores. |
|  | Proyecto “Duna” | La editorial Teide presenta «Duna», el nuevo proyecto para la E. Primaria. La propuesta de os diferentes materiales didácticos lo convierten en un recurso educativo moderno y eficaz |

| Ejemplos de Materiales Educativos Institucionales | Nombre del material educativo | Descripción |
|---|-------------------------------|-------------|
|---|-------------------------------|-------------|

| Ejemplos de Materiales Educativos Institucionales | Nombre del material educativo | Descripción |
|--|-------------------------------|--|
|  | AGREGA | Repositorio de contenidos digitales desarrollado por el MEC y las Consejerías de Educación de las Comunidades Autónomas. |
|   | Intef clIC escuela 2.0 | Plataforma del MEC que tiene como fin el desarrollo y la implantación de las TIC's en el aula ofreciendo una alta gama de recursos para el profesorado y para el alumnado. Recursos tecnológico con el fin de que el alumnado y profesorado sea un usuario digital, inteligente, crítico con la información y respetuoso en el contexto en el que se relaciona. |

| Ejemplos de Materiales Educativos realizado por el profesorado | Nombre del material educativo | Descripción |
|---|-------------------------------|---|
|  | La Eduteca | Proyecto realizado por el docente Óscar Alonso que recoge multitud de recursos y herramientas para trabajar en Educación Primaria. |
|  | En la nube TIC | Plataforma web en la que participan más de 60 docentes de distintas asignaturas y niveles educativos en la que proporcionan información y diferentes herramientas digitales para trabajar en el aula. |
|  | ProfedeELE | Blog para estudiantes y profesores de español y de lengua extranjera que ofrece diversos recursos y actividades educativas digitales. |

| Ejemplos de Materiales Educativos que facilitan la creación de actividades al profesorado | Nombre del material educativo | Descripción |
|---|-------------------------------|--|
|  | Earth 3D- Amazing Atlas | Se trata de un atlas virtual del planeta Tierra en el que se pueden observar el mapa geográfico, político, y de los animales alrededor del mundo. Es de pago pero tiene un precio asequible. |
|  | Cerebriti | Entorno virtual que permite la creación y el desarrollo de actividades educativas digitales. |
|  | Educaplay | Entorno virtual para la creación de actividades educativas digitales. |

1.4. Características técnicas y pedagógicas de un entorno o material de aprendizaje online.

Según Lévy, las condiciones sociales, políticas, económicas y culturales que caracterizan a nuestra sociedad han permitido el surgimiento de lo que conocemos como la cultura de la sociedad digital. Ésta es reconocida por el fuerte dominio que tiene la tecnología en distintas áreas como la de la comunicación, la información, el conocimiento, la investigación, la organización y la administración. En este contexto, se recapacita sobre la capacidad transformadora que las tecnologías de la información y la comunicación representan para la educación de la denominada “sociedad del aprendizaje”, “sociedad del conocimiento” o “sociedad-red” (Castells, 2001, 2006; Coll y Martí, 2001), todo ello favoreciendo una dinámica de cambio y reflexión sobre el qué, el cómo y el para qué la educación del siglo XXI.

El nuevo escenario educativo hace que la mayoría de instituciones de enseñanza se esfuercen por introducir el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza y en el

aprendizaje, en términos de adecuación curricular, procesos y resultados, para adaptarse a la demanda social y para promover una educación de calidad.

La dimensión pedagógica está presente en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se desarrolla en el interior de un EVA. Dicha dimensión nos marca que se trata de un espacio humano y social, y sobre todo dinámico, basado en la interacción del docente y los alumnos a partir del planteamiento y resolución de actividades didácticas.

Un entorno digital busca promover el aprendizaje a partir de varios procesos de comunicación (docente-alumno, alumno-docente y alumnos entre sí). Se podría definir como un contexto de trabajo compartido para la construcción y difusión del conocimiento, donde se fomenta la participación activa y el trabajo colaborativo del alumnado.

Además permite que el profesor produzca diferentes contenidos, convirtiendo al alumno en protagonista de su propio aprendizaje, ya que se encargará de buscar información, analizarla e incorporar en los diferentes proyectos, grupales o individuales.

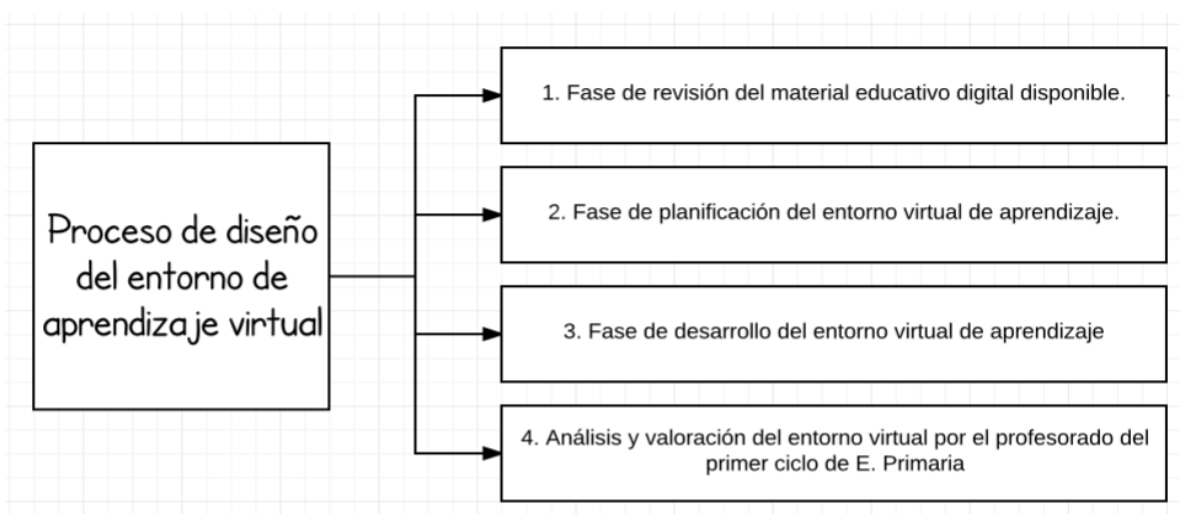
Las características que ha de tener un entorno para su construcción son las propuestas por Boneu (2007), junto con las que tienen las plataformas e-Learning o e-actividades. Estas características pueden clasificarse en técnicas y pedagógicas (Belloch, C., 2013).

En las técnicas, se plantea el tipo de licencia (propietaria, gratuita y/o código abierto), el idioma (preferentemente se utilizarán diferentes idiomas para una mayor internacionalización del entorno con un arquitectura multidioma), el sistema operativo y la tecnología empleada (compatibilidad del sistema), la documentación de apoyo necesaria para los usuarios que accedan (tanto para los docentes, como para los alumnos) y una comunidad de usuarios que favorezcan y apoyen al entorno.

En cuanto a las pedagógicas, sirven para dar disponibilidad a herramientas y recursos que permitan realizar varias tareas como la de gestión y administración en el

mismo entorno, facilitar la comunicación e interacción con los diferentes usuarios interconectados, la planificación, selección y ordenación de contenidos y actividades interactivas, así como la implementación de diferentes estrategias de tipo colaborativas, estableciendo también los parámetros de evaluación y seguimiento de los estudiantes fomentando además, la personalización individual cubriendo las diferentes necesidades que los estudiantes puedan presentar.


1.5. Proceso de diseño del entorno.



Fase de revisión del material educativo digital disponible.

El primer paso para la planificación ha sido la búsqueda y valoración didáctica de los recursos educativos digitales disponibles en la red. Para su selección hemos tenido en cuenta los criterios que debe cumplir un material didáctico para considerarlo un recurso de calidad. (Fernández-Pampillón, A., Domínguez, E., De Armas, I., 2013)

| Páginas seleccionadas | Descripción | |
|------------------------------|---|---|
| Mundo Primaria | Portal educativo donde trabajan el tema de los animales mediante juegos. En esta página web, hemos seleccionado la actividad de ¿Dónde viven estos animales?, para trabajar los hábitat y las características que tienen los animales para sobrevivir. |  |
| Cerebriti | Esta página nos ha proporcionado actividades básicas e interactivas como Juego de Memoria para 1º de Primaria y ¿Qué comen estos animales? para 2º. Estas actividades son sencillas para que los alumnos las utilicen y aprendan a través del juego. Además hemos creado las actividades “Une los animales con su descripción” y “Supersentidos”. |  |
| País de los juegos | Página virtual que ofrece gran variedad de juegos para niños, de la cual hemos seleccionado el “Puzzle de velocidad en el zoológico”. Este juego permite conocer de manera interactiva a los animales y sus diferentes hábitats a través de la resolución de puzzles. |  |
| Educaplay | Plataforma web que permite la creación de actividades online. A través de esta, hemos elaborado el ejercicio de ¿Cuánto sabes? para 2º de E. Primaria. |  |
| Ciberkids | Página web que ofrece juegos educativos online para niños y niñas, de la que hemos extraído la actividad ¿Qué comen estos animales? para 1º de Educación Primaria. |  |
| Los animales viajeros | Página web que te permite crear tu propio cuento sobre animales. |  |

| Páginas seleccionadas | Descripción | |
|-----------------------|---|---|
| Youtube Edu | El proyecto YouTube EDU es el resultado de la colaboración entre Fundación Mayahii y Google para crear un espacio educativo abierto y gratuito para la comunidad educativa a través de archivos en formato vídeo. |  |

Fase de planificación del entorno virtual de aprendizaje.

Existen diferentes plataformas gratuitas para la construcción de un entorno de aprendizaje virtual como son "Blogger", "Blogspot", "Webnode", entre otros pero para la elaboración de nuestro entorno hemos seleccionado "Wix" que además de tener una interfaz sencilla para su manejo, permite una mejor organización de los contenidos.

Enlace al entorno: <http://aprendencanarias.wix.com/elmundoanimal>

Hemos dado a conocer nuestro entorno de aprendizaje con la red social Facebook. A través de esta página web pretendemos llegar a un público más amplio y descubrirles el maravilloso mundo animal. Para ello,



nos dedicaremos a publicar curiosidades, videos, recetas de cocina, chistes, imágenes, etcétera que capten la atención de nuestros seguidores. Además podrán interactuar con la web mediante concursos y retos que propondremos semanalmente con el fin de mejorar la socialización digital y el conocimiento de estos seres vivos.

| Dimensiones digitales de un recurso educativo | En relación a nuestro proyecto |
|---|---|
| Dimensión tecnológica | Plataforma Wix |
| Dimensión del contenido | Características, funciones y cuidados de los animales |
| Dimensión pedagógica | Diseño y desarrollo del Proyecto Educativo "Mundo Animal" |

Fase de desarrollo del entorno virtual de aprendizaje.

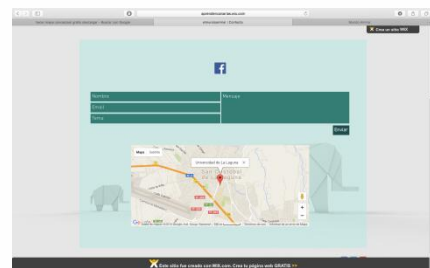
INICIO

El inicio está dividido en tres partes, un apartado de curiosidades donde, mensualmente, se colgarán noticias sorprendentes sobre animales; una breve introducción sobre cuál ha sido el objetivo que nos ha llevado a crear este entorno, las metas que se pretenden alcanzar y una biografía sobre las creadoras y una galería donde el alumnado puede observar diversas fotos de animales.



CONTACTO

En este punto, facilitaremos una forma sencilla para contactar con nosotras ante cualquier duda o dificultad que quieran compartir con el fin de mejorar el funcionamiento del entorno.



CONTENIDOS

Mediante preguntas previas trabajamos los contenidos, despertando la curiosidad y favoreciendo la reflexión del alumnado.

Los contenidos que trabajamos son:

¿Qué son los seres vivos? Descripción de ser vivo y vídeo educativo de Happy Learning sobre los seres vivos y sus funciones básicas.

¿Cómo son? Se explica la diferencia entre animales domésticos y salvajes con el fin de que los alumnos adquieran conocimientos adecuados y de empatía y cuidado. Además se adjunta un vídeo con una serie de adivinanzas de animales.

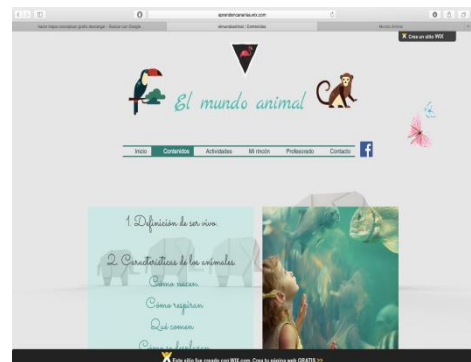
¿Cómo nacen? Se clasifican los animales en ovíparos y vivíparos, apoyados por imágenes reales y vídeo del desarrollo del feto de ambos grupos.

¿Qué comen? Clasificación de los animales en función de su alimentación en herbívoros, carnívoros y omnívoros apoyado por dibujos gráficos.

¿Cómo se desplazan? Explicación de cómo se desplazan los animales según su hábitat natural con fotos reales o dibujos de estos.

¿Cómo respiran? Respiración de los diferentes animales, prestando atención en la respiración de los peces y los anfibios pues tienen una respiración diferente. Se incluye un vídeo educativo del canal de "Doki" que enseña de una manera más dinámica la respiración de los animales que viven en el mar.

¿Cómo se clasifican? Se realizan diversas clasificaciones de los animales de una manera sencilla integrando vídeos



o imágenes para una mejor comprensión.

¿Quieres saber más? Aquí se incluye una presentación Prez realizada por nosotras para ampliar conocimientos, así como un programa elaborado por IFAW (International Fund for Animal Welfare) con el fin de que los más pequeños conozcan y aprendan de los animales domésticos.

ACTIVIDADES

Las actividades las hemos ordenado en función del curso y un tercer apartado enfocado a manualidades y proyectos que los profesores pueden realizar en el aula.

Actividades para 1º de E. Primaria:

“¿Qué comen estos animales?”: Los alumnos tendrán que indicar qué come cada animal en función de la clasificación carnívoro, herbívoro, omnívoros.

“Juego de memoria con animales”: Juego destinado a encontrar la pareja de cada animal trabajando los procesos de memorización.

“¿Dónde vive este animal?”: Los estudiantes tendrán que identificar y señalar en que parte del mundo viven los animales que se plantean.

“El león y el ratón” y “Que viene el lobo!”: Fábulas relacionadas con diferentes valores y principios narrados y subidos a la plataforma Youtube.

“¿A qué grupo pertenezco?”: Actividad destinada a que los alumnos indiquen a que grupo de vertebrado pertenecen los seres vivos indicados.

Actividades para 2º de E. Primaria.

“Super sentidos”: Los alumnos tendrán que adivinar a que animal pertenece cada sentido propuesto.

“Une los animales con su descripción”: Actividad que consiste en relacionar cada descripción con el animal correspondiente.

“Test sobre animales”: Mediante diversas preguntas tipo test donde los estudiantes demostrarán si han adquirido los contenidos propuestos sobre los animales.

“¿Cuánto sabes?”: Texto con espacios en blancos para completar sobre los diferentes grupos de animales vertebrados.

“Test sobre vertebrados”: Test para reforzar lo aprendido sobre los animales vertebrados.

“Figuras de animales con sombras”: Video tutorial para aprender a hacer figuras de animales con las manos proyectando animales con las sombras.

¿Qué comen estos animales?": El alumnado tendrá que reconocer que comen los diferentes animales en función de la clasificación de carnívoro, herbívoro, omnívoros.

Manualidades.

En este apartado además de descubrir increíbles manualidades se busca promover la sostenibilidad del planeta mediante el reciclaje para concienciar a los alumnos de la necesidad de cuidar el medio ambiente.

Para los más peques hemos seleccionado tres vídeos de manualidades relacionadas con los animales para que puedan realizarlo en sus casas: *"Animales de papel"*, *"Mi oveja de algodón"* y *"Mi bicho globo"*.

Para el profesorado hemos creado un archivo .PDF donde se incorporan diferentes manualidades que pueden realizar en el aula.



MI RINCÓN

En este espacio proporcionamos a los alumnos la posibilidad de realizar actividades y juegos de manera individual en sus casas.

La estampida: Juego interactivo que consiste en seleccionar y agrupar a los animales en función de sus características.

Mis puzzles: Juego de puzzles de animales que ha medida que van realizándolos correctamente, va incrementando la dificultad, avanzando por los diferentes hábitats de los animales.

Mis cuentos: Plataforma web destinada a la creación de Cuentos de manera digital permitiendo el desarrollo de la imaginación y la creatividad y al mismo tiempo, estableciendo las pautas necesarias que ha de tener el formato de cuento.

Mis sopas de letras: Espacio digital para que los alumnos puedan entretenerse y trabajar la agudeza visual a través de la búsqueda de diferentes nombres de animales.

Mis dibujos: Plataforma digital que permite colorear de manera online diferentes animales.



PROFESORADO

El espacio destinado al profesorado lo hemos dividido en dos secciones. Por un lado, les ofrecemos una serie de recursos tanto digitales como analógicos para mejorar o ayudar a una mejor comprensión del tema. Por otro lado, ponemos a su disposición la guía de contenidos que hemos realizado a lo largo de la creación del entorno web.



En la guía de contenidos los docentes podrán descargarse una guía docente en la que dispondrán de:

Los *objetivos generales y específicos*: que el niño tiene que alcanzar, es decir, lo que queremos que aprenda a través de los contenidos y las actividades propuestas

Los *contenidos*: que se trabajan en este entorno web sobre los animales y que por lo tanto, el alumno debe aprender a lo largo de la unidad.

Las *competencias claves*: las orientaciones para el desarrollo de las competencias.

Los *criterios de evaluación*: evaluación para realizar un juicio valorativo del proceso de enseñanza-aprendizaje que ha llevado a cabo el alumno.

Los *estándares de aprendizaje*: que facilitar la corroboración de los resultados que ha obtenido el niño.

En Recursos, los profesores pueden encontrar:

Aplicaciones: Página de información y descargas para el móvil de diferentes aplicaciones educativas para trabajar el tema del mundo animal.

Propuesta didáctica del CEIP Campoamor: Documento elaborado por el CEIP Campoamor para trabajar los animales en todo el primer ciclo de la Educación Primaria.

Recursos para trabajar la biodiversidad: Todos ellos se ofrecen en la página del Ministerio de Agricultura, con el fin de concienciar a la gente del cuidado del medio-ambiente y de la importancia de reciclar.

“Educaplay”, “Cerebriti” y “Scratch”: webs destinadas a la creación de animaciones y juegos interactivos de manera sencilla.

Análisis y valoración del entorno virtual por el profesorado del primer ciclo de E. Primaria.

Para valorar el entorno virtual de aprendizaje “El Mundo Animal” hemos desarrollado un cuestionario ([ANEXO 1](#)) dirigido al profesorado del segundo curso de Educación Primaria, donde se evaluará: la interfaz, aspectos técnicos, contenidos, actividades, "Mi rincón", profesorado, aspectos positivos y negativos y sugerencias para la mejora.

La valoración irá de “nada adecuado”, “poco adecuado”, “adecuado” a “muy adecuado”. Además consta de tres cuestiones abiertas con el fin de mejorar entorno (Aspectos positivos del entorno web, aspectos negativos del entorno y ¿Qué sugerencias harías para mejorarlo?).

Una vez estudiados los cuestionarios realizados podemos concluir que en general el entorno web es adecuado para trabajar la enseñanza de los contenidos relacionados con los animales.

Destacar como “muy adecuado” la disponibilidad de recursos TICs para el profesorado así como la accesibilidad del entorno a pesar de que el profesorado destaca la mala conectividad de la que dispone el colegio.

Además consideran el entorno como una propuesta muy motivadora que permitirá a todo el alumnado, atendiendo a la diversidad, adentrarse en el mundo animal de una forma más dinámica y sobre todo fomentando el uso de las TICs.

Por desgracia no se han realizado sugerencias con el fin de mejorar nuestro entorno debido a la falta de tiempo del colegio para poner en práctica el entorno con el alumnado.

2. Planificación didáctica del proyecto.

Este proyecto de innovación educativa pretende experimentar el proceso de creación de un entorno digital, a modo de material didáctico online para una Unidad Didáctica. Los objetivos del mismo son:

- Conocer y aplicar la teoría sobre la elaboración y diseño de entornos digitales de aprendizaje.
- Crear un entorno o material didáctico online sobre los animales destinado al alumnado de Educación Primaria.
- Explorar la opinión y valoración de dicho entorno online por parte de docentes de Educación Primaria.
- Reflexionar sobre la utilidad pedagógica de las TIC's en el aula.

A continuación, presentamos la planificación o programación didáctica "Mundo Animal" que será la base a partir de la cual procederemos al diseño e implementación del entorno o material didáctico online.

2.1. Objetivos generales y específicos del entorno de aprendizaje virtual.

Objetivos generales

1. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
2. Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
3. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma, y desarrollar hábitos de lectura.
4. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
5. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
6. Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

Objetivos específicos

1. Reconocer los diferentes animales y saber clasificarlos en función de sus características.
2. Reconocer diferentes animales propios de la Comunidad Autónoma de Canarias.
3. Mejorar la capacidad de expresión de los alumnos.
4. Aprender a través de las TIC's diferentes contenidos sobre el mundo animal.
5. Mejorar las relaciones entre el alumnado mediante el trabajo cooperativo

2.2. Contenidos del entorno de aprendizaje virtual.

| |
|---|
| CIENCIAS DE LA NATURALEZA |
| Contenidos Bloque III: Los seres vivos |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Observación directa e indirecta de animales y plantas. Clasificación según elementos observables, identificación y denominación, haciendo uso de diferentes soportes. 2. Descripción oral de algún animal y planta del entorno característico de la Comunidad Autónoma de Canarias. 3. Comunicación oral de las experiencias y tareas realizadas, apoyándose en imágenes y breves textos escritos. |

| |
|--|
| LENGUA CASTELLANA |
| Contenidos Bloque de Aprendizaje I: El alumnado como agente social |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Participación en situaciones de comunicación del aula e iniciación en la práctica de estrategias para hablar en público. 2. Valoración del lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje. 3. Producción de textos sencillos relacionados con el ámbito escolar para obtener, organizar y comunicar información. 4. Adquisición de las convenciones del código escrito: caligrafía adecuada, orden y presentación de la información, organización clara de ideas.... |
| Contenidos Bloque de Aprendizaje II: El alumnado como aprendiendo autónomo |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Actitud de respeto hacia los compañeros y las compañeras, y colaboración en situaciones de aprendizaje compartido. |

| |
|--|
| CIENCIAS SOCIALES |
| Contenidos Bloque de Aprendizaje I: Contenidos comunes |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Obtención de información mediante la formulación de preguntas. 2. Elaboración de sencillos mapas conceptuales. 3. Desarrollo de las relaciones del alumnado consigo mismo y con las demás personas. 4. El diálogo como método de resolución de conflictos. 5. Cumplimiento de las normas para la convivencia de las personas en el grupo. |

2.3. Orientaciones para el desarrollo de las competencias básicas.

Las competencias básicas a desarrollar son:

Competencia en comunicación lingüística: La principal herramienta es el lenguaje como instrumento de comunicación, representación, interpretación y transmisión de conocimientos.

Competencia para aprender a aprender: Es fundamental para el aprendizaje permanente que se produce a lo largo de la vida. Haciendo uso de diferentes recursos (esquemas, debates, videos) queremos enseñar los usos que tiene el contenido aprendido en su día a día.

Competencia digital: Es aquella que implica el uso creativo, crítico y seguro de las tecnologías de la información. Las nuevas tecnologías la utilizamos para visualizar videos en Youtube del canal educativo: “Happy Learning”.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: Es la competencia que implica la capacidad de aplicar el razonamiento matemático y permite un acercamiento al mundo físico. El continuo trabajo en grupo potenciara la toma de decisiones que favorezcan el bienestar del grupo además de la adquisición de conocimientos relacionados con el mundo animal.

Competencia social y cívica: Conllevan la habilidad y capacidad para utilizar los conocimientos y actitudes sobre la sociedad, entendida desde las diferentes perspectivas. Durante el desarrollo del entorno, se busca que el alumno se sienta cómodo realizando el trabajo y que colabore con sus compañeros creando un ambiente positivo de trabajo.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: Se podría describir como la capacidad para transformar las ideas en actos. Este proyecto tiene como objetivo principal favorecer actitudes de respeto y cuidado hacia los animales, por ello la importancia que se le da a las opiniones e ideas que exponen los alumnos utilizando herramientas virtuales que capten mejor la atención del alumnado.

2.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje evaluables.

CIENCIAS DE LA NATURALEZA

1. Experimentar y manipular los elementos de la naturaleza de forma guiada, partiendo de instrucciones orales, preguntas o guías visuales para obtener información a partir de la observación.

1. Utiliza, de manera adecuada, el vocabulario correspondiente a cada uno de los bloques de contenidos.
2. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.

3. Identificar y clasificar con criterios elementales los animales y plantas más relevantes de su entorno incluyendo alguno representativo del Archipiélago canario, a través del uso de diversos medios y recursos, con la finalidad de adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.

1. Observa directa e indirectamente, identifica características, reconoce y clasifica, los animales vertebrados.
2. Observa e identifica diferentes hábitats de los seres vivos.
3. Muestra conductas de respeto y cuidado hacia los seres vivos.

LENGUA CASTELLANA

1. Comprender el sentido global de textos orales cercanos a la realidad del alumnado para desarrollar progresivamente estrategias de comprensión que le permitan interpretar y asimilar dicha información de forma significativa.

1. Muestra una actitud de escucha activa.
2. Actúa en respuesta a las órdenes o instrucciones dadas para llevar a cabo actividades diversas.

2. Participar en situaciones de comunicación oral del aula e iniciarse en la práctica de estrategias para hablar en público en situaciones no planificadas, para integrar progresivamente las normas de esta forma de comunicación, satisfacer las necesidades comunicativas y buscar una mejora progresiva en el uso oral de la lengua, mostrando respeto hacia las intervenciones de los demás.

1. Escucha atentamente las intervenciones de los compañeros y sigue las estrategias y normas para el intercambio comunicativo mostrando respeto y consideración por las ideas, sentimientos y emociones de los demás.
2. Participa activamente y de forma constructiva en las tareas de aula.
3. Recuerda algunas ideas básicas de un texto escuchado y las expresa oralmente en respuesta a preguntas directas.

4. Producir textos escritos relacionados con la experiencia del alumnado a partir de modelos dados con coherencia y corrección, utilizando un vocabulario acorde a su edad para favorecer la comunicación a través del lenguaje y fomentar la creatividad.

Interpreta esquemas de llave, números, mapas conceptuales sencillos.
Lee voluntariamente restos propuestos por el maestro o la maestra.

5. Consultar diferentes tipos de textos en fuentes bibliográficas y digitales, para extraer la información más relevante de estos, e iniciarse en la utilización de las TIC para construir y reforzar su propio aprendizaje de forma significativa.

Es capaz de interpretar la información y hacer un resumen de la misma.
Emplea estrategias de búsqueda y selección de la información: tomar notas, elaborar esquemas, guiones, mapas conceptuales.

CIENCIAS SOCIALES

1. Recopilar información, individualmente o en equipo, a través de la formulación de preguntas a distintas fuentes orales, visuales, textuales y gráficas sobre diversas manifestaciones culturales, sociales y geográficas de su localidad, isla o provincia, y comunicar de forma oral o escrita sus observaciones con ayuda de las TIC.

1. Analiza informaciones relacionadas con el área, maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas.
2. Expone oralmente de forma clara y ordenada los contenidos relacionados con el área.

2. Mostrar autonomía en la elaboración de tareas individuales o de equipo mediante la selección de materiales o herramientas necesarias, la formulación de preguntas para obtener información adicional y aclarar dudas, y a través del uso de algunas técnicas de trabajo intelectual, analizando el trabajo propio y el de sus compañeros y compañeras con la finalidad de mejorar sus producciones y colaborar en las ajenas.

1. Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y, respeta los principios básicos del funcionamiento democrático.
2. Participa de manera eficaz y constructiva en la vida social y crea estrategias para resolver los conflictos.
3. Valora la cooperación y el diálogo como forma de evitar y resolver conflictos y fomenta los valores democráticos.

3. Desarrollar la capacidad de relacionarse consigo mismo y con las otras personas de manera satisfactoria mostrando sensibilidad y respeto hacia las necesidades de terceras personas con la finalidad de favorecer una convivencia pacífica y afectuosa.

1. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, y muestra habilidades para la resolución pacífica de conflictos.
2. Muestra actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean.
3. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.

2.5. Evaluación del aprendizaje del alumno a través del entorno.

Técnicas y método de evaluación.

La evaluación que se llevará a cabo para valorar los conocimientos adquiridos por los alumnos será de evaluación continua y constará de dos partes:

- Una primera parte que constituye el 50% de la nota en la que se valorará la participación, la realización de las actividades, la actitud y el trabajo en grupo, que es lo que conforma el proyecto en sí.

- Una segunda parte en la que los alumnos han de realizar un examen que constituirá el 50% restante (**ANEXO 2**). Las preguntas serán de razonamiento y observación donde los alumnos tendrán que recordar y asociar a los animales en función de sus características.

Todo ello, se recogerá a través de dos instrumentos esenciales. El diario del profesor, en el que anotará aquellos aspectos relevantes que van surgiendo en el transcurso de las actividades o explicaciones, y una hoja de registro para tener un control más personalizado y específico de lo que se quiere evaluar.

| TABLA DE OBSERVACIÓN | | | | |
|--|----|----------------|----------|-----------|
| | NO | CON DIFICULTAD | ADECUADO | EXCELENTE |
| Muestra actitudes de respeto y compañerismos en el trabajo en clase. | | | | |
| Valora la cooperación y el dialogo como forma de evitar y resolver conflictos. | | | | |
| Muestra actitudes positivas hacia el proceso de enseñanza-aprendizaje. | | | | |
| Participa en la ejecución de tareas. | | | | |
| Muestra actitudes de confianza en sí mismo. | | | | |

Los alumnos que no han superado la prueba, tendrán que realizar como actividad de recuperación, un pequeño proyecto sobre las características más significativas de un animal en concreto para comprobar si han adquirido los objetivos establecidos. **(ANEXO 3)**

En términos generales, el trabajo por proyectos está basado en el constructivismo de Piaget, Dewey, Bruner y Vigotsky, quienes entendían el aprendizaje como el resultado de construcciones mentales. La característica principal es que se trata de un trabajo interdisciplinario, permitiendo la autonomía y un aprendizaje significativo a través de la indagación.

Algunos de los beneficios que va a aportar a los alumnos este tipo de aprendizaje por proyectos son los de brindar una mayor motivación en el estudio generando al mismo tiempo oportunidades de colaboración para construir conocimientos aumentando las habilidades sociales y de comunicación. Además va a permitir a los alumnos entender y trabajar las conexiones existentes entre las diferentes disciplinas mejorando la autoestima del individuo y del grupo clase.

El profesor asumirá el rol de guía para que el alumnado construya su propio conocimiento siguiendo unas pautas establecidas. La metodología por lo tanto, será activa donde el alumno asumirá el protagonismo y, al mismo tiempo, también será también constructiva.

3. Conclusiones sobre la fundamentación teórica.

Con la realización de este entorno de aprendizaje hemos recapitado sobre la capacidad transformadora que las TIC's representan para la educación de la denominada sociedad del aprendizaje, todo ello favoreciendo una dinámica de cambio. (Castells, 2001,2006; Coll y Martí, 2001)

A través de un contexto visualmente motivador para el alumnado intentamos proporcionar una experiencia de aprendizaje directa mediante el uso de las TIC's. (Area, M. 2015).

Con la utilización de redes sociales, videos educativos o imágenes reales buscamos crear un aprendizaje significativo

La totalidad del entorno se ha planteado con la finalidad de que los alumnos aprendan no sólo de manera visual o interactiva sino que permite la reflexión y profundización del contenido respondiendo al perfil de las e-actividades.

Mundo Animal puede ser considerado una herramienta didáctica porque cumple las características de acceso a la información, de utilización de formatos multimedia e interacción por parte del alumnado. (Posada, F., 2012)

En definitiva, el diseño de nuestro entorno de aprendizaje virtual ha sido planificado con el fin de que sea un recurso escalable, reutilizable, interoperable y accesible para todas las personas interesadas en él. (Area, M., 2015)

4. Conclusión y reflexión conjunta.

La planificación y desarrollo de este entorno tenía como objetivo principal eliminar las barreras físicas de una zona urbana para conocer y acercar al alumnado al medio natural.

Destacar que decidimos llevar a cabo este proyecto en parejas porque consideramos que como futuras docentes tenemos que aprender a coordinarnos y a trabajar en equipo.

La idea surgió tras observar que el colegio contaba con un huerto escolar destinado a que el alumnado observará el desarrollo de las plantas. Como nos era imposible observar el ciclo de vida de un animal, consideramos que utilizando diferentes herramientas y recursos web podríamos lograr un aprendizaje más significativo.

Las principales dificultades que han surgido durante la creación del entorno son varias:

- La búsqueda de información de calidad.
- La selección de recursos y actividades adecuadas para cada nivel.
- El planteamiento de la distribución del entorno.
- La puesta en práctica del entorno web con el alumnado.

Hemos podido superar todos estos obstáculos a excepción de la puesta en práctica debido a la falta de tiempo con la que contaba el centro. Este hecho dificulta una total valoración del entorno porque no permite observar los problemas que pueden surgir en el aula.

Otro dato a tener en cuenta es la poca disponibilidad de recursos informáticos de los que dispone el centro que impide trabajar los contenidos de forma individual, además la

conexión a internet es lenta provocando que algunas de las actividades online no puedan ser utilizadas.

Una de las propuestas de mejora sería promover el BYOD (Bring Your Own Device) que consiste en que cada alumno traiga su dispositivo (ya sea su móvil, ordenador, tableta) al aula haciendo hincapié en el buen uso de las nuevas tecnologías.

Nuestra experiencia en los centros de prácticas nos ha permitido observar la gran influencia que tienen las TIC's en la vida de los más pequeños, este hecho nos ha llevado a reflexionar sobre los nuevos métodos educativos más atrayentes y cautivadores para el alumnado.

Por otro lado, para el desarrollo de este entorno en el aula es necesario que el profesorado tenga conocimientos previos sobre el manejo del mundo digital siendo capaz de reciclarse a sí mismo y crear actividades de su propio interés.

A su vez, hemos potenciado nuestra competencia digital y de aprender a aprender realizando un trabajo totalmente autónomo bajo el consenso y el diálogo. Permittiéndonos no solo mejorar como futuras maestras sino también como personas.

En conclusión, consideramos que la verdadera innovación de este proyecto es utilizar la tecnología para fomentar el placer hacia el aprendizaje, eliminando diferentes obstáculos y normalizando la diversidad dentro del aula.

5. Bibliografía.

Area, M. (2003). De los webs educativos al material didáctico web. *Comunicación Y Pedagogía.*, (188), 32-38. Retrieved from http://manarea.webs.ull.es/articulos/art7_sitiosweb.pdf

Belloch, C. (2013). Entorno de aprendizaje virtuales (1st ed.). Universidad de Valencia: Unidad de Tecnología Educativa. Retrieved from <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA3.pdf>

Boletín Oficial de Canarias[BOC] N° 156. Consejería de Educación, Cultura y Deportes. Santa Cruz de Tenerife, España, Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE). Recuperado de: http://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2013-12886

Cerebriti - Demuestra lo que sabes. Cerebriti.com. Retrieved 6 June 2016, from <http://www.cerebriti.com/juegos-tipo-test/tipo/mas-recientes/>

Fernandez-Pampillón, A., Domínguez, E., & de Armas, I. (2013). *Diez criterios para mejorar la calidad de los materiales.* (1st ed.). Retrieved from http://eprints.ucm.es/20297/1/25-34_Fern%C3%A1ndez-Pampill%C3%B3n.pdf

Juegos de animales para niños de primaria. (2013). *Mundo Primaria.* Retrieved 6 June 2016, from <http://www.mundoprimaria.com/juegos-conocimiento-del-medio/juegos-animales/>

Juego Puzzles de Velocidad en el Zoológico. *paisdelosjuegos.es.* Retrieved 6 June 2016, from <http://www.paisdelosjuegos.es/juego/zoo/zoo+speed+puzzle.html>

Ley orgánica para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (Ley Orgánica 8/2013, 9 de diciembre). Boletín Oficial del Estado, no 295, 2013, 10 diciembre. Recuperado de: https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222

Portal de Actividades Educativas multimedia - Educaplay. (2016). Educaplay.com. Retrieved 7 June 2016, from <https://www.educaplay.com>

Posada, F. (2012). *Diseño de recursos digitales educativos | canalTIC.com.* *Canaltic.com.* Retrieved 6 June 2016, from <http://canaltic.com/blog/?p=889>

Prendes, M., Martínez, F., & Gutiérrez, I. (2008). *Producción de material didáctico: los objetos de aprendizajes.* (1st ed.). Retrieved from <http://e-spacio.uned.es/fez/eserv.php?pid=bibliuned:Ried-2008-numero1-2030&dsID=Documento.pdf>

6. Anexos.

Anexo 1: Cuestionario de evaluación del entorno para el profesorado.

Cuestionario para valorar el entorno virtual de aprendizaje “El mundo Animal” por el profesorado de 2º de Educación Primaria.

Curso:

| Interfaz | Nada adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Muy adecuado |
|--|----------------------|----------------------|-----------------|---------------------|
| Diseño gráfico del entorno (imagen) | | | | |
| Organización de los distintos elementos del entorno | | | | |
| Aspectos técnicos | Nada adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Muy adecuado |
| Conectividad | | | | |
| Disponibilidad de recursos TIC | | | | |
| Accesibilidad | | | | |
| Contenidos | Nada adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Muy adecuado |
| Valor educativo o didáctico | | | | |
| Atención a la Diversidad (¿se puede trabajar con todos los individuos?) | | | | |
| Distribución de los contenidos | | | | |
| Actividades | Nada adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Muy adecuado |
| Valor educativo o didáctico | | | | |

| | | | | |
|---|----------------------|----------------------|-----------------|---------------------|
| Atención a la Diversidad (¿se puede trabajar con todos los individuos?) | | | | |
| Actividades seleccionadas | | | | |
| Mi rincón | Nada adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Muy adecuado |
| Valor educativo o didáctico | | | | |
| Atención a la Diversidad (¿se puede trabajar con todos los individuos?) | | | | |
| Valoración de la propuesta o idea | | | | |
| Recursos utilizados | | | | |
| Profesorado | Nada adecuado | Poco adecuado | Adecuado | Muy adecuado |
| Guía docente | | | | |
| Recursos ofrecidos | | | | |
| Calidad de los recursos | | | | |
| Utilidad de los recursos | | | | |

Aspectos positivos del entorno web

Aspectos negativos del entorno

A large, empty rectangular box with a thick black border, intended for a user to provide input or feedback.

¿Qué sugerencias harías para mejorarlo?

A large, empty rectangular box with a thick black border, intended for a user to provide input or feedback.

Anexo 2: Prueba de evaluación.

Nombre: _____

1. Completa con la palabra correcta.

| | | | |
|--------------------|----------------------|------------------|-----------------|
| Vertebrados | carnívoros | vivíparos | aves |
| omnívoros | invertebrados | ovíparos | reptando |
| | herbívoros | nadando | |
| | elefantes | | |

Los _____ se desplazan caminando.

Los animales _____ se alimentan de plantas.

Las aves son animales _____ porque nacen de los huevos. Los animales _____ comen de todo.

Los mamíferos son _____ porque nacen del vientre de su madre.

Los animales _____ tienen un esqueleto de huesos.

Los _____ peces se desplazan _____.

Los animales _____ no tienen un esqueleto de huesos.

Las _____ se desplazan volando, excepto el pingüino.

Los animales que comen carne son _____.

Las serpientes se desplazan _____.

2. Rodea las características de los mamíferos.

Tienen patas

Tienen aletas

Tienen huesos

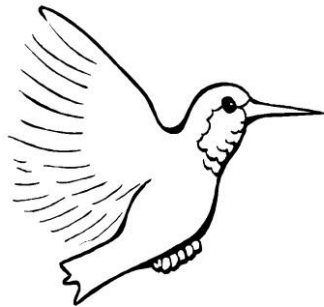
Nadan

Vuelan

Maman

Son vivíparos

3. ¿Cómo es este animal? Contesta sí o no.



¿Es vertebrado? _____.

¿Tiene plumas? _____.

¿Es vivíparo? _____.

¿Se desplaza caminando? _____.

Anexo 3: Proyecto de recuperación.

Proyecto de recuperación.

LOS ELEFANTES

¿Cómo son?

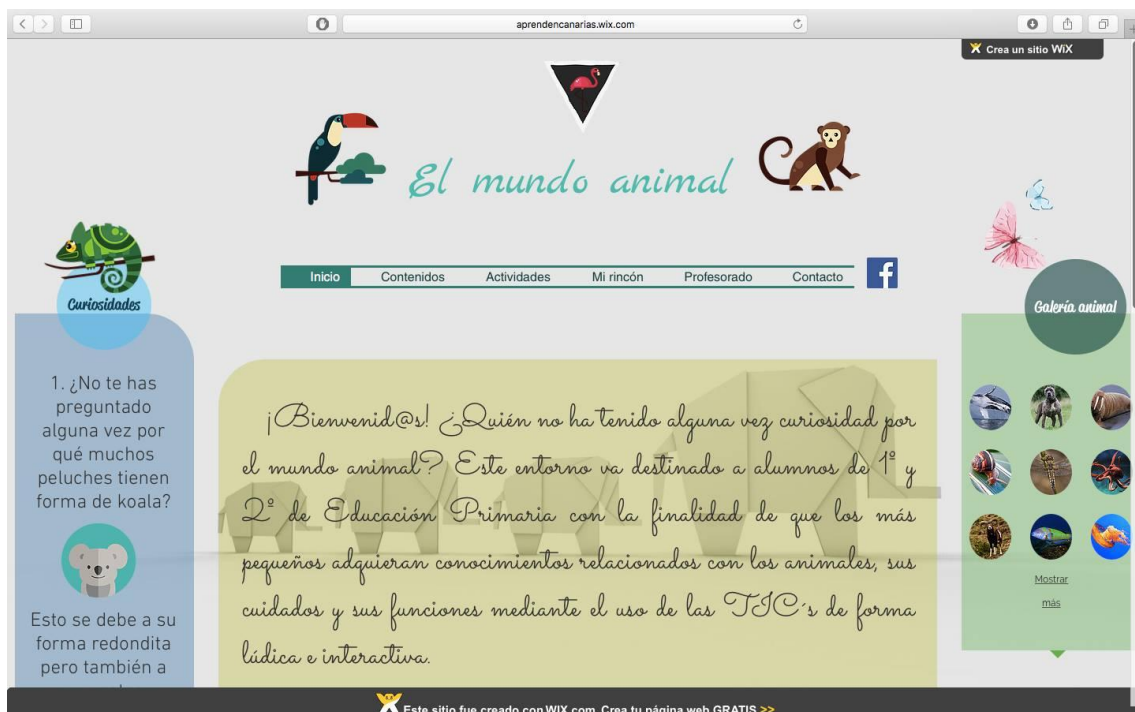
¿Cómo nacen?

¿Qué comen?

¿Cómo se desplazan?

¿Dónde viven?

Anexo 4: Imágenes del entorno "Mundo Animal".



aprendencanarias.wix.com


Inicio Contenidos Actividades Mi rincón Profesorado Contacto

1. Definición de ser vivo.

2. Características de los animales.

- Cómo nacen.
- Cómo respiran
- Qué comen
- Cómo se desplazan

3. Clasificación de los animales.



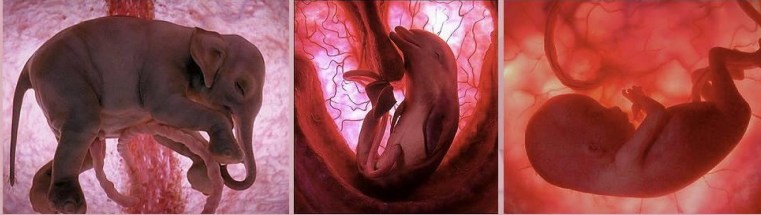
Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

aprendencanarias.wix.com

¿Todos los animales nacen igual?

Los animales pueden nacer de dos formas diferentes.


Los animales que nacen del vientre de la madre se llaman **vivíparos**. Reciben este nombre porque procede del latín "vivus", vivo, y "parere", parir.




Video: Desarrollo y nacimiento de una persona

Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>


aprendencanarias.wix.com

Inicio Contenidos Actividades Mi rincón Profesorado Contacto 


[Crea un sitio WIX](#)




Supersentidos
Adivina que animal tiene cada supersentido.




Une los animales con su descripción
Coloca el nombre de los animales en su respectiva definición.



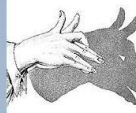
Test sobre animales
Haz click sobre la respuesta correcta.




¿Cuánto sabes?
Completa el texto sobre los animales vertebrados haciendo uso de las palabras destacadas a la derecha.



Test sobre vertebrados
Haz click solo sobre la respuesta correcta.



Figuras de animales con sombras
Aprende a realizar sombras con formas de animales con ayuda del siguiente video.

 Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

aprendencanarias.wix.com

Inicio Contenidos Actividades Mi rincón Profesorado Contacto 

[Crea un sitio WIX](#)

VÍDEOS DE MANUALIDADES

ARCHIVOS PDF DE MANUALIDADES

Animales de papel

MANUALIDADES PARA 1º DE E. PRIMARIA


Mi oveja de algodón

MANUALIDADES PARA 2º DE E. PRIMARIA

Mi bicho globo

© 2023 by Name of Site. Proudly created with Wix.com

 Este sitio fue creado con WIX.com. Crea tu página web GRATIS >>

