

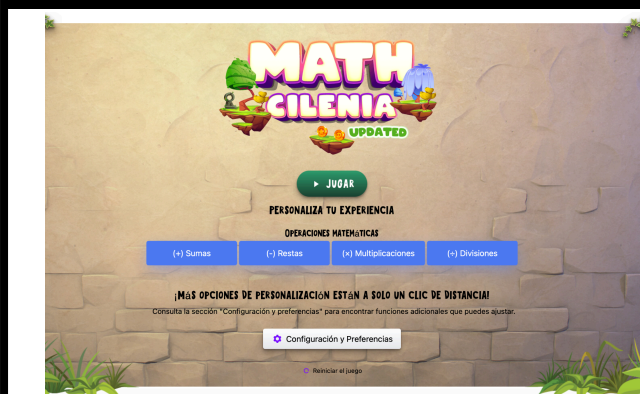
Los Tichocratas

ÍNDICE

PÁGINAS WEB.....	3
RECURSOS MATERIALES.....	6
PRUEBAS.....	9
ACTIVIDADES.....	12
PROGRAMAS.....	15

Número de Registro		PW1	PÁGINA WEB	
Url	https://www.cokitos.com/tag/juegos-de-ciencia/			
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL			9	
Denominación	Cokitos juegos educativos			
Breve descripción	Esta página web contiene infinidad de juegos interactivos online para trabajar contenidos de todas las materias, así como el refuerzo del inglés con la existencia de numerosos juegos en este idioma. Busca el desarrollo de habilidades cognitivas de forma lúdica y motivadora. Permite aprender sobre distintas áreas como matemáticas, lengua, lógica y memoria, así como servir de entretenimiento con sus beneficiosos juegos de mesa, puzzles, música y pintura.			
¿A quién va dirigida?	Está dirigida principalmente a alumnado de Educación Infantil y Primaria (incluye todas las etapas educativas, desde los 2 años hasta secundaria y la adultez). Puede ser útil para docentes que buscan recursos educativos para trabajar contenidos de forma lúdica y para adultos que buscan reforzar su memoria, evitar el estrés o simplemente por entretenimiento propio para evitar el deterioro cognitivo.			
¿Qué información contiene?	Juegos educativos clasificados por materias (matemáticas, lengua, ciencias sociales y naturales, inglés...)			
	Actividades organizadas por edades/etapas y niveles educativos			
	Juegos de memoria, atención y razonamiento			
	Puzzles, sopas de letras, crucigramas, rompecabezas, colorear, piano, sudoku...			
¿Para qué puede servir?	Contenidos orientados al refuerzo de competencias básicas			
	Reforzar contenidos trabajados en el aula de forma lúdica			
	Mejorar la atención, memoria y razonamiento del alumnado			
	Atender a distintos ritmos de aprendizaje			
¿Qué recursos didácticos contiene?	Motivar al alumnado mediante el aprendizaje basado en el juego digital			
	Servir como recurso complementario para docentes y familias			
	Favorecer el aprendizaje autónomo y las competencias clave (digital)			
	Incluye juegos interactivos de todo tipo, actividades de lógica, ejercicios de matemáticas (tablas, operaciones) y lengua (conocimiento del vocabulario), juegos de memoria y atención, puzzles, sopas de letras y pintura. Así como juegos de ciencias sociales y geografía, naturales (animales, células, huesos) y aplicadas (resolución de problemas), juegos relacionar sonidos para música, otros relacionados con el dominio de idiomas (vocabulario, sílabas, reglas de escritura) y por último juegos de mesa populares con distintas modalidades (solitarios, para niños/adultos, para jugar en familia...).			
Debilidades o limitaciones	En primer lugar, requiere conexión a internet obligatoria y disposición de dispositivos informáticos, lo que puede resultar una desventaja. Además, algunos juegos son repetitivos o de nivel cognitivo básico. Por último, puede presentar exceso de publicidad en algunas páginas, y no siempre permite seguimiento individualizado del progreso del alumnado.			
Otras observaciones	La página resulta muy motivadora para el alumnado por su carácter visual e interactivo. Es especialmente útil como complemento a la enseñanza tradicional. Se recomienda la supervisión del docente o la familia para seleccionar los juegos más adecuados al nivel del alumnado y controlar el tiempo de uso para evitar distracciones o un uso excesivamente repetitivo.			

IMPRESIONES DE PANTALLA



VALORACIÓN TOTAL

9

Denominación	<i>Math Cilenia</i>
Breve descripción	Math Cilenia es una web gratuita con juegos y actividades interactivas para que los más pequeños practiquen operaciones matemáticas básicas (sumas, restas, multiplicaciones y divisiones) y conceptos relacionados con los números de forma divertida.
¿A quién va dirigida?	Al alumnado de Educación Primaria, especialmente niños y niñas que están aprendiendo o reforzando operaciones matemáticas básicas. A docentes y familias, como recurso de apoyo para trabajar el cálculo mental y practicar matemáticas de forma lúdica tanto en el aula como en casa.
¿Qué información contiene?	Actividades interactivas para practicar matemáticas de forma dinámica. Juegos educativos centrados en el cálculo mental. Ejercicios de operaciones básicas: sumas, restas, multiplicaciones y divisiones. Permite practicar con números pequeños o más grandes, según el nivel (por ejemplo hasta el 10, el 20 o el 100). Ajustes configurables para adaptar el nivel de dificultad. Opciones para imprimir recursos, como tablas de multiplicar.
¿Para qué puede servir?	Para reforzar el aprendizaje de las operaciones matemáticas básicas trabajadas en clase. Mejorar la agilidad y el cálculo mental mediante la práctica continua. Repasar los contenidos antes de exámenes o pruebas de matemáticas. Apoyar al alumnado que necesita más práctica o refuerzo en casa. Fomentar la motivación del alumnado mediante el uso de juegos interactivos. Promover la autonomía del alumnado, adaptándose al ritmo de aprendizaje de cada estudiante. Complementar a la enseñanza tradicional mediante un recurso digital educativo.
¿Qué recursos didácticos contiene?	La página ofrece juegos interactivos online para practicar operaciones matemáticas básicas, organizados según el tipo de ejercicio. Incluye tablas de multiplicar que se pueden trabajar directamente en la web y también recursos imprimibles para utilizarlos en formato papel. Además, permite ajustar el nivel de dificultad de las actividades para adaptarlas al ritmo y nivel del alumnado.
Debilidades o limitaciones	La página se centra principalmente en contenidos matemáticos básicos y no incluye conceptos avanzados. Presenta un diseño sencillo, sin incorporar materiales audiovisuales complejos. Además, no funciona como una plataforma con seguimiento individualizado ni con perfiles de usuario. En el caso de alumnado de menor edad, puede requerir la supervisión de un adulto durante su uso.
Otras observaciones	La página presenta una estructura muy simple y directa, lo que facilita su uso inmediato. Sin embargo, su propuesta es bastante limitada en cuanto a variedad metodológica, ya que se basa principalmente en la práctica mecánica de ejercicios y no incorpora elementos como retos progresivos, trabajo cooperativo o actividades contextualizadas en situaciones reales.

IMPRESIONES DE PANTALLA



Manchas solares y fulguraciones

Respuesta corta:

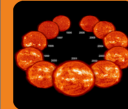
¿Qué son las manchas y las fulguraciones solares?

Las **manchas solares** son zonas de la superficie del Sol que parecen oscuras. Tienen ese aspecto porque están más frías que otras partes de la superficie. Las **fulguraciones** son explosiones repentinas de energía causadas por un enredo, un cruce o una reorganización de las líneas de los campos magnéticos cercanos a las manchas solares.

La superficie del Sol tiene mucha actividad. Allí hay gases con carga eléctrica que generan áreas de poderosas fuerzas magnéticas. Estas áreas se llaman **campos magnéticos**. Los gases del Sol se mueven constantemente, y los campos magnéticos se enredan, se estiran y se tuercen como consecuencia. Este movimiento crea mucha actividad en la superficie del Sol, y lo llamamos **actividad solar**.

A veces, la superficie del Sol está muy activa. En otras ocasiones, está un poco más tranquila. La actividad solar cambia con las etapas del **ciclo solar**. La actividad solar, además, puede tener efectos aquí en la Tierra, por lo que los científicos la monitorean con atención todos los días.

¡Más sobre el Sol!



¿Qué es el ciclo solar?



¿Qué es la corona del Sol?

VALORACIÓN TOTAL

9

Denominación	Nasa Ciencia: Space Planet
Breve descripción	En esta página web de la Nasa, Space Planet, podemos encontrar distintas actividades educativas relacionadas con el espacio que están diseñadas para entretener y motivar a los alumnos así como conocer de una manera divertida el espacio. Aparte, los alumnos tienen la posibilidad de hacer las actividades en Inglés, para aprender con más facilidad. Las actividades abordan y nos ayudan a comprender conceptos como el Sol, la Tierra, la Luna y sus movimientos, el Sistema Solar, el Universo, entre otros.
¿A quién va dirigida?	Esta página está dirigida para los alumnos de Educación Primaria, especialmente a partir de tercero de Primaria, en el segundo ciclo; siendo algunos aspectos y actividades propias de algún curso superior como cuarto o quinto de Primaria.
¿Qué información contiene?	En esta página se pueden encontrar todo tipo de actividades educativas relacionadas con el espacio, ya sean juegos, alguna manualidad o información con imágenes interactivas ya sea de los planetas, del Sol, de la Tierra y de aspectos de tecnología espacial. No solo puede servir para los propios alumnos, sino que también pueden acceder los profesores o familiares para aprender mucho más.
¿Para qué puede servir?	Aprender conceptos básicos sobre el espacio y la astronomía de forma más sencilla que de normal.
	Realizar actividades o algún experimento cómo si estuviéramos en clase
	Comprender mejor cómo funcionan sobretodo la Tierra, el Sol y los planetas, además de nuestro satélite, la Luna
	Ayudar no solo a los alumnos sino también a los profesores con recursos interactivos educativos
¿Qué recursos didácticos contiene?	Aprender ciencia de manera más divertida a través de juegos y proyectos relacionados con el espacio
	Ya los hemos ido nombrando pero algunas de los más importantes que aparecen son: actividades prácticas para aprender los distintos conceptos, juegos educativos, manualidades, también incluye material descargable en PDF para usar posteriormente en clase, vídeos explicativos que ayudan a comprender mejor toda la información y recursos propios para profesores y familia.
Debilidades o limitaciones	Algunos problemas que pueden surgir con este tipo de páginas es la accesibilidad, ya que quién no tenga dispositivos tecnológicos en su casa, ya sea un móvil, tablet u ordenador no podrá acceder a esta página web. También puede ocurrir algo de dependencia hacia los elementos interactivos ya que la página se basa principalmente en ellos. Y otros problemas como la posibilidad de conectarse a internet, que tampoco podrían acceder a la página y tendrían que buscar otro medio para visitarla.
Otras observaciones	Space Planet es una página muy interesante y útil para aprender todo tipo de conceptos ya sea para los curiosos o para los enamorados del espacio. Ofrece todo tipo de posibilidades para buscar información y aprender a través de juegos o de infografías. Además, ya lo dije anteriormente, pero para los que quieran acceder y no sepan español o los que simplemente quieren saber más idiomas, tienen la posibilidad de hacerlo todo en Inglés.

RECURSOS MATERIALES

Número de Registro		RM 1	RECURSO MATERIAL	
Url		https://vm.tiktok.com/ZNRaHSPU9/		
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL				9.5
Denominación	Mático			
Breve descripción	Mático es un recurso material lúdico que permite trabajar contenidos matemáticos de forma manipulativa y motivadora. Se coloca el mazo de cartas sobre la mesa y cada vez que se descubre una nueva carta, deberán fijarse en el símbolo matemático que aparece en el mazo, localizar en la carta los números del mismo color, y decir en alto la solución de la operación antes que el resto. Ganará la partida el que consiga más cartas (quién responda más rápido se lleva la carta). Si introducimos la variante de manera escrita, como en la imagen de la derecha, ganará quien antes escriba todas las operaciones de una misma carta.			
¿A quién va dirigido?	Está dirigido principalmente al alumnado de Educación Primaria, concretamente niños a partir de 8 años aunque puede adaptarse a cursos iniciales de Secundaria o a alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo que requiera refuerzo en el área de matemáticas. También resulta útil para docentes que buscan metodologías activas.			
¿Dónde puede adquirirse?	Puede adquirirse en tiendas especializadas en material educativo, librerías y plataformas de venta online de recursos escolares (amazon, game, fnac...).			
¿Para qué puede servir?	Sirve para reforzar el cálculo (sumas, restas, multiplicaciones, divisiones), la agilidad mental y la atención mediante la combinación de colores y números mientras participan activamente. Al trabajar las habilidades matemáticas básicas de forma lúdica y el aprendizaje cooperativo, aumenta la motivación del alumnado hacia las matemáticas.			
¿Qué recursos didácticos contiene?	Incluye las propias tarjetas con los números y símbolos matemáticos, y como propuestas de juego individual y grupal podemos crear las tarjetas de la derecha para calcular a mano, (si lo hacemos escrito pueden jugar individualmente contra la clase o un grupo pequeño de alumnos, y tratar de escribir cuanto antes todas las operaciones dentro de una misma carta, mientras que si lo hacen de cabeza trabajan más competitivamente y se busca la agilidad a la hora de responder, solo respondiendo a una operación por carta).			
Debilidades o limitaciones	Puede requerir explicación previa del docente para comprender bien las reglas, su aprovechamiento depende de una correcta dinamización en el aula y se centra principalmente en contenidos de cálculo, por lo que debe complementarse con otros recursos matemáticos más amplios. Además se necesita comprar o bien fabricar, pero hoy en día es fácil de adquirir o quizás muchos centros pueden contar con juegos de este estilo.			
Otras observaciones	Es un recurso muy adecuado para trabajar en pequeños grupos o rincones de aprendizaje. Resulta muy útil para atender a la diversidad y para reforzar matemáticas en aulas abiertas, o descansos activos bajo guía del docente.			

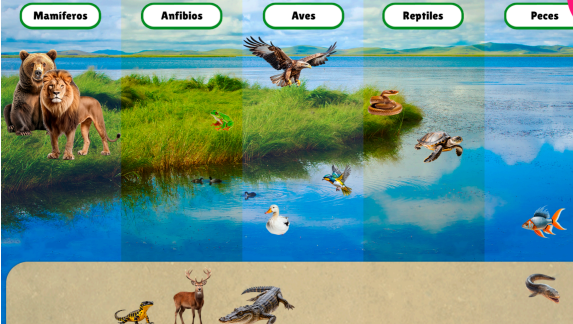
Número de Registro		RM 2	RECURSO MATERIAL	
Url	https://vm.tiktok.com/ZNR459W2T/			
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL				8
Denominación	UNO Gramatical			
Breve descripción	Este recurso material se denomina “UNO Gramatical” y consiste en el juego tradicional del “UNO” pero en este caso los jugadores en vez de números tendrán determinantes, sustantivos, verbos, adjetivos y pronombres con los diferentes colores con los que cuenta el juego tradicional. Sin embargo, cada vez que tiren una carta con esos tipos de palabras tendrán que decir un verbo, sustantivo, adjetivo... Además, también se contarán con las cartas de cambio de color, de sumarse cartas, cambio de sentido, prohibido...			
¿A quién va dirigido?	Este recurso normalmente va dirigido a alumnos de Educación Primaria pero también es un recurso útil en Secundaria pues es un recurso muy adaptable a diferentes edades.			
¿Dónde puede adquirirse?	Una de las cosas más importantes de este recurso es su gran adaptabilidad ya que debe ser fabricado a mano. Por lo tanto, su fabricación puede ser llevada a cabo por los alumnos y así se consigue un doble trabajo con el objetivo de conseguir realizar las cartas del juego.			
¿Para qué puede servir?	Este recurso puede servir de gran utilidad para comenzar una clase durante sus primeros 10 o 15 minutos para atraer a los alumnos a la sesión después de un periodo de desconexión. Además, puede también servir para reforzar distintos contenidos gramaticales de la materia de Lengua Castellana y para repasarlos si anteriormente han sido dados en clase.			
¿Qué recursos didácticos contiene?	El “UNO Gramatical” cuenta con los siguientes recursos didácticos: - Se tiene un aprendizaje activo y destaca la gamificación, es decir, el aprendizaje mediante el juego. - Destaca el refuerzo de contenidos de gramática y de expresión oral. - Fomenta la rapidez mental, la memoria y la atención del alumnado. - Favorece la interacción y la socialización entre los alumnos, pero sobre todo a la inclusión de algunos alumnos a los cuáles les cuesta más integrarse al grupo.			
Debilidades o limitaciones	Algunas limitaciones de este recurso podrían ser: - Se puede centrar más en el juego que en el aprendizaje si no se controla bien. - Algunos alumnos pueden participar menos por la timidez o miedo a fallar por lo que se puede perder el ritmo del juego. Además, puede generar frustración a alumnos que cuenten con dificultades lingüísticas o no lleven bien la materia. - Puede requerir una atención constante por parte del docente para poder corregir errores, por lo que puede ser un poco caótico para el docente si hay más de 1 o 2 grupos de juego.			
Otras observaciones	Este recurso también puede ser utilizado en otras asignaturas como Matemáticas (con sumas, restas, multiplicaciones y divisiones), Ciencias Naturales (con animales, plantas, seres vivos, reinos animales...), Inglés (con los mismos recursos que en este juego pero cambiando el idioma al inglés)...			

Número de Registro		RM3	RECURSO MATERIAL	
Url	https://vm.tiktok.com/ZNR4EXgTN/			
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL			8,5	
Denominación	Las matrículas			
Breve descripción	Este recurso material se denomina “Las matrículas” y consiste en que se contienen unas 50 tarjetas con 3 letras mayúsculas dentro de ellas. Posteriormente, se dividen dos grupos en clase y se reparten una o dos tarjetas a cada uno de los alumnos, y a partir de ahí comenzará el juego. El objetivo de los alumnos es formar una palabra que contenga las letras que aparecen en la matrícula, por ejemplo: CLG - colega, colegio... Cada respuesta correcta suma 1 punto y si la matrícula es dorada se suman 2 puntos, por lo que el alumno que consiga más puntos será el ganador.			
¿A quién va dirigido?	Este recurso se dirige generalmente a alumnos de Educación Primaria, pero sobre todo a los alumnos que estén en 4º, 5º o 6º, pues requiere de un poco más de esfuerzo, imaginación o memoria			
¿Dónde puede adquirirse?	Este recurso resulta también muy útil pues se puede realizar en las clases de tutoría o plástica en clase ya que a cada grupo de alumnos se le puede encargar dibujar las matrículas y las letras, y ya a partir de ahí el docente se encargará de plastificar todas las tarjetas y llevarlas a clase.			
¿Para qué puede servir?	Este recurso material puede ser muy útil tanto para los primeros minutos de clase para que los alumnos tengan un momento de tranquilidad y de meterse en la materia, como para realizar una competición en clase durante una sesión para que los alumnos tengan su momento durante un rato y disfruten socializando con sus compañeros e intentando ser los más originales y rápidos posible consiguiendo formar las palabras.			
¿Qué recursos didácticos contiene?	“Las matrículas” contiene los siguientes recursos didácticos: - Permite una participación activa por parte del alumnado ya que con la fabricación de las tarjetas se necesita la colaboración de todos los alumnos. - Se fomenta el desarrollo del vocabulario ya que se tiene que pensar diferentes palabras y todo ello dependerá del vocabulario de cada uno de los alumnos. - Destaca la motivación y el interés del alumnado debido a que se trata de un juego con puntos y en el cuál se puede ganar. - Hay una gran interacción y socialización por parte del alumnado ya que se hacen dos grupos para jugar unos contra otros y la mayoría de alumnos interactúan entre ellos, favoreciendo incluso a los alumnos con más dificultades de inclusión o con ciertas dificultades. - Ayuda a practicar la memoria, la rapidez mental y la creatividad de los alumnos, y también favorece a la participación directa del alumno.			
Debilidades o limitaciones	Algunas debilidades que presenta este recurso son: - Se puede generar cierta desigualdad en la participación de los alumnos debido a que se puede favorecer más a los alumnos con mayor nivel el vocabulario, por lo que puede generar frustración. - Este tipo de actividades puede producir una actitud más competitiva por parte de los estudiante que de aprendizaje. - Es un aprendizaje un poco limitado ya que solo se centra en el vocabulario. - Se necesita que el docente esté atento al tiempo y la dinámica de la clase para evitar desorden y puede perder cierto interés si se repite mucho este juego sin introducir variantes.			
Otras observaciones	Esta actividad es un buen recurso pues sirve para retener la atención, motivación e interés del alumnado. Además, puede ser adaptada a casi todas las materias en algún momento lúdico de la hora, como en Música, Religión, Inglés, Lengua, Matemáticas, Educación Física (cuando no se pueda salir al patio)...			

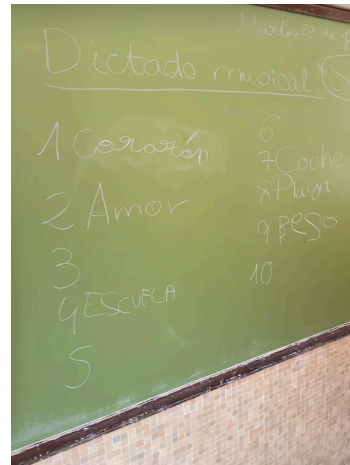
PRUEBAS

Número de Registro	PR 1	PRUEBA
Url	https://vm.tiktok.com/ZNRHYodPa/	
IMPRESIONES DE PANTALLA		
 		
VALORACIÓN TOTAL		8
Denominación	Lectómetro y lectura oral.	
Breve descripción	Se trata de una evaluación de lectura en voz alta mediante un "Lectómetro". El proceso consiste en que el alumno lee un texto seleccionado por el docente durante un minuto, utilizando un reloj de arena para cronometrar. El docente evalúa fluidez, precisión, entonación y comprensión realizando 4 preguntas finales sobre lo leído. Los resultados se registran en una lista de evaluación y se visualiza en un mural (la imagen del lectómetro) donde los alumnos suben de nivel según sus palabras por minuto y calidad lectora.	
¿A quién va dirigida?	Este recurso para evaluar va dirigido a alumnos de Educación Primaria, específicamente al alumnado de 4º, 5º y 6º de Primaria.	
¿Es estandarizada?	☒ Sí ☐ No	
¿Para qué puede servir?	Para identificar el nivel de lectura oral de cada niño y vigilar y evaluar su avance mensual. También, puede identificar alumnos que requieren apoyo específico en pausas, comprensión, velocidad etc. Y además, el uso del "Lectómetro" fomenta la superación personal.	
¿Qué debe conocer previamente el maestro antes de usarla?	El maestro antes de usarla debe conocer y dominar los niveles de velocidad lectora del curso, saber identificar cuándo un alumno omite palabras, sustituye fonemas o ignora signos de puntuación y para la realización de las preguntas sobre lo leído desarrollar preguntas que evalúen los distintos niveles de comprensión lectora.	
¿Qué dificultad entraña su uso para el maestro o alumnado?	Para el docente requiere un uso del tiempo individualizado, ya que debe evaluar a cada alumno uno por uno y le quita tiempo para realizar otras actividades y también, requiere objetividad. Para el alumnado puede generar nervios, ansiedad o estrés por la presión del tiempo y al exponerse al maestro o el resto de compañeros.	
Debilidades o limitaciones	Varias dificultades que puede presentar este recurso para evaluar es el riesgo de que el alumno se concentre tanto en "correr" para subir en el lectómetro que no se preocupe por la expresividad y la comprensión, en el campo de la entonación puede resultar complejo ya que para cada docente puede variar el criterio y si el texto es muy complejo los resultados pueden variar.	
Otras observaciones	En este recurso para evaluar la lectura oral el uso de los nombres de los niños en el mural refuerza la identidad y el avanzar en el proceso de aprendizaje, además de que permite visualizar fácilmente la evolución de cada alumno a lo largo del tiempo. También, la actividad puede adaptarse a diferentes niveles educativos cambiando la dificultad de los textos, el tiempo de lectura,etc. Y al realizar revisiones mensuales de la lectura oral se incentiva la práctica de la lectura constante favoreciendo el hábito de lectura.	

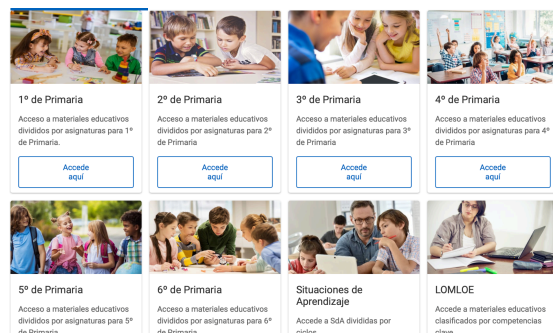
Número de Registro		PR 2	PRUEBA	
Url		https://vm.tiktok.com/ZNRa3FoLJ/		
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL				10
Denominación	Bingo musical de instrumentos			
Breve descripción	Recurso didáctico basado en la dinámica del bingo tradicional, adaptado al área de Educación Musical en Primaria. El alumnado dispone de cartones con imágenes de distintos instrumentos musicales. Tras la escucha de fragmentos sonoros, debe identificar auditivamente el instrumento correspondiente y marcarlo en su tablero hasta completar línea o cartón. Se plantea como actividad lúdica con finalidad evaluativa y de refuerzo.			
¿A quién va dirigida?	Alumnado de Educación Primaria (especialmente primer y segundo ciclo).			
¿Es estandarizada?	☒ Sí ☐ No			
¿Para qué puede servir?	Permite desarrollar la discriminación auditiva, reforzar el reconocimiento de instrumentos musicales y sus familias, ampliar el vocabulario específico y trabajar la atención y la memoria auditiva. Puede utilizarse como actividad de repaso o como instrumento de evaluación formativa.			
¿Qué debe conocer previamente el maestro antes de usarla?	El docente debe tener un conocimiento claro de los contenidos trabajados previamente relacionados con la clasificación y características de los instrumentos musicales. Asimismo, debe dominar los sonidos originales de los instrumentos incluidos en la actividad, planificar adecuadamente la secuencia de audiciones y establecer normas claras de participación. También es importante prever la organización del aula y gestionar adecuadamente el tiempo para mantener el ritmo de la actividad y garantizar la participación equitativa del alumnado.			
¿Qué dificultad entraña su uso para el maestro o alumnado?	Desde el punto de vista del docente, la principal dificultad radica en la preparación previa del material, la selección adecuada de los fragmentos sonoros y la correcta organización técnica para su reproducción. En cuanto al alumnado, la dificultad principal puede encontrarse en la discriminación de instrumentos con timbres similares, así como en la necesidad de mantener la atención sostenida durante toda la actividad para evitar errores en la identificación.			
Debilidades o limitaciones	Depende de un sistema de reproducción de audio adecuado y puede resultar más difícil de gestionar en grupos numerosos o con alumnado con dificultades auditivas.			
Otras observaciones	Se trata de un recurso visualmente atractivo y motivador que facilita la asociación entre imagen y sonido de manera intuitiva. Puede utilizarse tanto como actividad de refuerzo como instrumento de evaluación dentro de una situación de aprendizaje. Para garantizar su durabilidad y reutilización, se recomienda plastificar los cartones o emplear fichas reutilizables.			

Número de Registro		PR 3	PRUEBA
Url		https://www.educaenvivo.com/juegos-educativos-online/clasificar-animales/	
IMPRESIONES DE PANTALLA			
			
VALORACIÓN TOTAL			8.5
Denominación	Clasificación de animales		
Breve descripción	Es un recurso interactivo donde se puede ver un paisaje natural de fondo y donde hay distintas categorías de animales: mamíferos, anfibios, peces, aves y reptiles. Los alumnos deben identificar y arrastrar las imágenes de cada uno de los animales con el grupo al que ellos creen que pertenezcan. Es una herramienta también visual que en este caso, permite conocer la categoría de los animales, a través del juego.		
¿A quién va dirigida?	Está dirigida a los alumnos de Educación Primaria, especialmente para segundo ciclo, de 8 a 9 años aproximadamente. Además, permite a los propios docentes que sea un apoyo para facilitar su explicación y la comprensión de los alumnos.		
¿Es estandarizada?	☒ Sí ☐ No		
¿Para qué puede servir?	Sirve para que los alumnos sepan diferenciar al mismo tiempo, los animales vertebrados e invertebrados. Ayuda a reforzar la lógica y la memoria visual de los niños a través de la interacción con las imágenes de los animales.		
¿Qué debe conocer previamente el maestro antes de usarla?	El docente debe tener claros algunos criterios de clasificación para poder ayudar a los alumnos en caso de duda o que no sepan hacerlo, como: plumas, pelo, escamas. Además de comprobar que la página funcione correctamente y no tenga ningún fallo, debe saber complementar el contenido de la prueba o el juego que más específico y sencillo, con la parte más global y algo más compleja de esa parte de la asignatura; como sería Ciencias Naturales.		
¿Qué dificultad entraña su uso para el maestro o alumnado?	La verdad es que la dificultad de uso del juego, tanto para el maestro como para los alumnos, es bastante baja. Solo se requiere de la intuición, con el dominio del mecanismo de arrastrar y soltar, lo que hace que ni los alumnos ni los maestros se frustren salvo alguna excepción, mediante su uso. Y en cuanto a la dificultad del propio juego o prueba, si los alumnos están atentos a la explicación del docente y siguen sus instrucciones, aunque les costaría a lo mejor a algunos, podrían llegar a hacerlo perfectamente.		
Debilidades o limitaciones	Su principal limitación, al igual que pasa con todas las actividades tecnológicas, son los problemas ya sea de contar con un dispositivo o de conexión a internet. La prueba tiene una duración bastante breve y no da ninguna explicación específica de por qué cada animal se corresponde con cada categoría, sino que simplemente aparece si está bien o no.		
Otras observaciones	Esta herramienta de "Clasificar animales" es ideal para complementar la sesión teórica y dar un mayor dinamismo a la clase y que sea más llevadera y amena. El diseño de la prueba, con imágenes y tan colorido, capta la atención de los alumnos rápidamente, a quienes les encanta hacer actividades sobre todo tecnológicas y fuera de lo tradicional.		

ACTIVIDADES

Número de Registro		ACT 1	ACTIVIDAD
Url	https://vm.tiktok.com/ZNRaHPEVs/		
IMPRESIONES DE PANTALLA			
			
VALORACIÓN TOTAL			10
Denominación	Dictado musical		
Breve descripción	El dictado musical es una actividad motivadora en la que los alumnos escuchan una canción y deberán escribir 10 palabras que les pidamos (sustantivos, verbos, adjetivos... depende del nivel de complicación). A medida que la canción avanza, deberán escribir en su libreta las palabras que ellos consideren que pertenecen a esa categoría gramatical. Una vez que la canción termina, se sortea quien sale a la pizarra a escribir una palabra sin repetir alguna que esté escrita ya. A la misma vez, van anotando si coinciden en el mismo número con el compañero que ha salido a la pizarra. A modo de motivación, el ganador será el que tenga más palabras distintas al resto de sus compañeros.		
¿A quién va dirigida?	Está orientado hacia tercer ciclo de Primaria, pues se trabajan todos los contenidos gramaticales y es necesario un dominio completo de las categorías gramaticales para saber identificar diez palabras a la vez que suena la canción. Esta puede adaptarse a cursos iniciales de Secundaria o a alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo ajustando la dificultad.		
¿Qué capacidades, competencias o habilidades permite trabajar?	Trabaja la comprensión oral y la memoria		
	Se mejora la ortografía y la distinción de categorías gramaticales		
	A través de la música se comprende la gramática		
	Mejora la atención auditiva y la escucha activa		
	Trabaja la competencia lingüística		
¿Para qué puede servir?	Sirve para reforzar contenidos de gramática de forma motivadora		
	Para dinamizar la clase de Lengua y fomentar el aprendizaje significativo mediante la música		
	Es útil tanto como actividad de repaso como de evaluación formativa		
¿Qué recursos didácticos contiene?	Requiere una canción o audio musical		
	La pizarra digital para proyectar la canción y la pizarra tradicional para la puesta en común		
	Cuaderno del alumnado y útil de escritura		
Debilidades o limitaciones	Puede resultar difícil para alumnado con baja competencia auditiva o con dificultades de procesamiento del lenguaje o distinción de las categorías.		
	Requiere una buena selección de la canción (ritmo y claridad vocal) y control del ruido en el aula. Además, el nivel de dificultad debe ajustarse bien para evitar frustración en algunos alumnos.		
Otras observaciones	Resulta especialmente útil como actividad de refuerzo o cierre de sesión y puede aplicarse en contextos de atención a la diversidad, como aulas abiertas, ajustando el número y tipo de palabras.		

IMPRESIONES DE PANTALLA



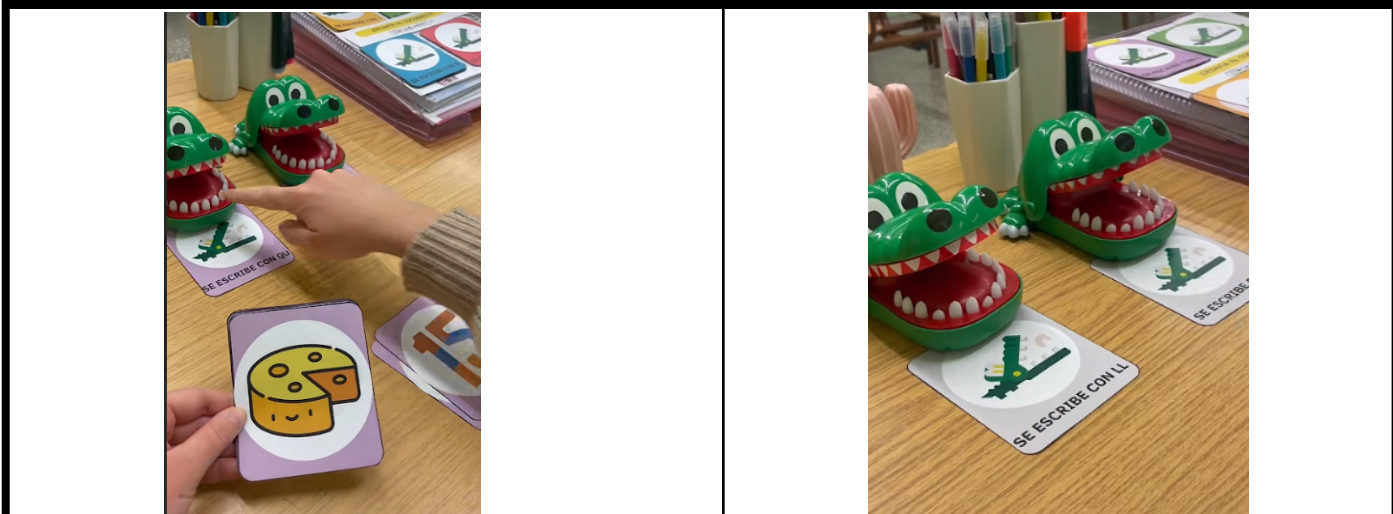
VALORACIÓN TOTAL

9,5

Denominación	<i>Escape room de Lengua: Escapa del aula</i>
Breve descripción	Actividad gamificada tipo <i>escape room</i> en la que el alumnado debe resolver diferentes pruebas relacionadas con contenidos de Lengua Castellana (gramática, ortografía y vocabulario) para conseguir pistas y “escapar del aula”. Se basa en el aprendizaje cooperativo y la resolución de retos lingüísticos de forma lúdica.
¿A quién va dirigida?	Dirigida principalmente al alumnado de 1º y 2º de Educación Primaria. No obstante, la plataforma dispone de recursos similares adaptados para todos los ciclos.
¿Qué capacidades, competencias o habilidades permite trabajar?	En esta actividad se trabajan de forma específica diversas capacidades, como la aplicación de normas gramaticales y ortográficas en contextos prácticos, la comprensión y análisis de enunciados escritos, la resolución de problemas lingüísticos, el razonamiento lógico para alcanzar el código final y el trabajo cooperativo. Asimismo, favorece el desarrollo de competencias clave, especialmente la competencia en comunicación lingüística, la competencia personal, social y de aprender a aprender, y la competencia ciudadana. Además, se potencian distintas habilidades, como la atención y concentración, la comprensión lectora, el pensamiento lógico, el trabajo en equipo y la toma de decisiones en grupo.
¿Para qué puede servir?	Reforzar contenidos de Lengua (gramática y ortografía) de forma lúdica y motivadora. Desarrollar habilidades cognitivas y sociales, como el razonamiento lógico y el trabajo en equipo. Aumentar la motivación y la participación activa del alumnado mediante una metodología dinámica y cooperativa.
¿Qué recursos didácticos contiene?	Pruebas y enigmas lingüísticos relacionados con gramática y ortografía. Pistas y tarjetas imprimibles para guiar la resolución de los retos. Código final o sistema de desbloqueo, que permite comprobar si se han resuelto correctamente las actividades.
Debilidades o limitaciones	Requiere tiempo de preparación y organización previa, tanto para imprimir y distribuir las pistas como para explicar adecuadamente la dinámica del juego. Puede presentar dificultades de adaptación a distintos ritmos de aprendizaje, ya que algunos alumnos pueden avanzar más rápido que otros o necesitar mayor apoyo para resolver los enigmas.
Otras observaciones	Como aspecto complementario, esta propuesta permite integrar la evaluación de manera más flexible, ya que el docente puede observar directamente cómo el alumnado aplica los contenidos en una situación práctica y dinámica. Además, facilita la implicación activa de todos los participantes, al asignar roles dentro del grupo que favorezcan la responsabilidad compartida. También puede adaptarse fácilmente a otros contenidos o áreas, lo que la convierte en una herramienta versátil dentro de metodologías activas e innovadoras.

Número de Registro	ACT 3	ACTIVIDAD
Url	https://vm.tiktok.com/ZNRHYqPYO/	

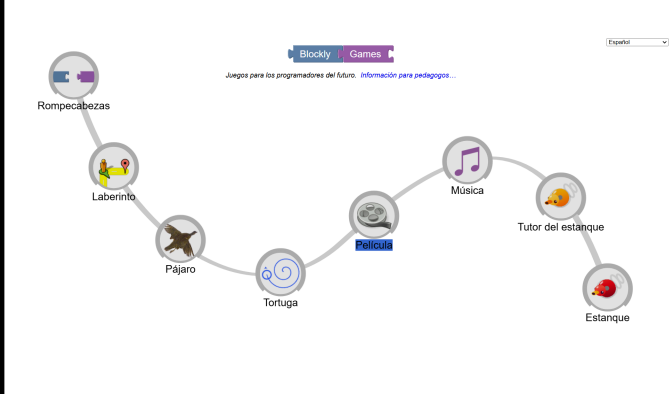
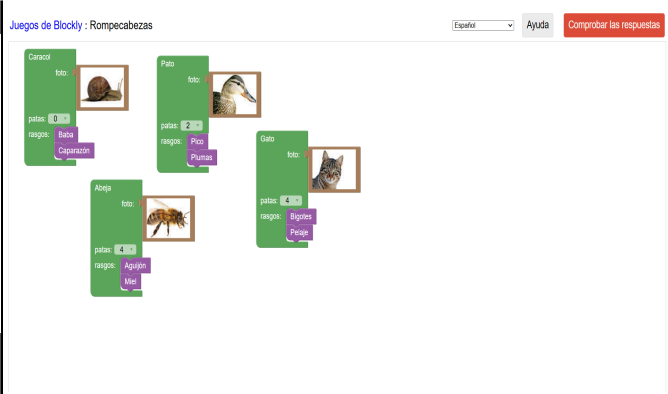
IMPRESIONES DE PANTALLA



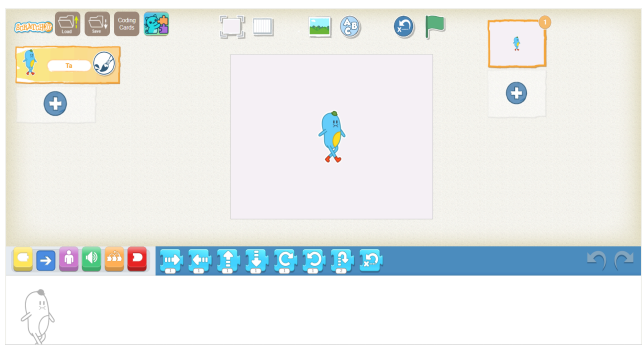
VALORACIÓN TOTAL 9

Denominación	Desafía al cocodrilo
Breve descripción	La actividad de “Desafía al cocodrilo” para trabajar la ortografía consiste en disponer de 2 cocodrilo como los que vemos en las imágenes, se puede trabajar de forma individual, en grupos o en parejas, dónde el alumno tendrá que escoger con qué letra empieza el dibujo que le ha tocado (por ejemplo, hay 2 cocodrilos y en uno pone que se escribe con la QU y otro que se escribe con la C, y la imagen en queso), bajandole un diente al cocodrilo correspondiente, pero con cuidado porque si te equivocas, el cocodrilo te muerde.
¿A quién va dirigida?	Esta actividad va dirigida a alumnos de Educación Infantil y Primaria, aproximadamente entre 4 a 8 años. Siendo recomendable utilizarse con niños que estén comenzando el proceso de aprendizaje de la lectura y la escritura, especialmente para trabajar la identificación de letras y palabras.
¿Qué capacidades, competencias o habilidades permite trabajar?	Inicio de la lectoescritura, favoreciendo la relación entre imágenes, palabras y letras. Atención y concentración, al tener que observar las imágenes y pensar cuál es la respuesta correcta. Desarrollo del vocabulario, al trabajar con diferentes imágenes y palabras y mejora de la ortografía. Motricidad fina. Si la actividad es en grupos, trabaja la participación, respeto de turnos y colaboración entre el alumnado.
¿Para qué puede servir?	Favorecer el aprendizaje de la lectoescritura de forma divertida. Desarrollar la atención y la observación en los alumnos. Fomenta el aprendizaje a través del juego.
¿Qué recursos didácticos contiene?	Tarjetas ilustradas con diferentes objetos, animales, alimentos, etc. Cartas con indicaciones sobre la letra o letras iniciales de las palabras Objeto físico, como es en este caso los cocodrilos que hacen la actividad más participativa y atractiva.
Debilidades o limitaciones	Puede resultar sencillo para alumnos de cursos con mayor edad que ya dominan la lectura. Pueden haber distracciones dónde algunos niños pueden centrarse solo en el juego y no en el aprendizaje de la letra.
Otras observaciones	Es un recurso muy útil para trabajar la lectoescritura de manera motivadora, ya que permite que los niños aprendan a través del juego. Además, favorece y fomenta la participación activa y el trabajo en pequeños grupos, lo que puede ayudar a reforzar el aprendizaje de forma más dinámica dentro del aula, introduciendo el juego ya que al ser la lectoescritura una parte del aprendizaje con bastantes dificultades, el juego hace que sea más ameno y divertido.

PROGRAMAS

Número de Registro		PRG 1	PROGRAMA	
Url	https://blockly.games/?lang=es			
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL			9	
Denominación	Blockly			
Breve descripción	Blockly es un programa educativo que está diseñado para que los niños aprendan mediante el juego, permitiendo aprender conceptos básicos de programación mediante bloques gráficos que se arrastran y se encajan entre sí, pudiendo luego comprobar si está correcto o no. Cada bloque representa un paso a seguir, lo que facilita que los alumnos creen pequeños juegos, programas, canciones y actividades interactivas, aprendiendo de una manera más atractiva, fácil y divertida.			
¿A quién va dirigida?	Principalmente, Blockly está dirigido a alumnos de entre 7 y 12 años pudiendo también utilizarse en los primeros cursos de Educación Secundaria. Con este programa, los docentes pueden utilizarlo como una herramienta útil para la explicación de temas como la programación o empezar a utilizar el ordenador de forma sencilla.			
¿Para qué puede servir?	Blockly puede servir para: - Introducir a los alumnos conceptos básicos de programación. - Desarrollar el pensamiento y la capacidad de resolver problemas. - Favorecer la creatividad mediante las actividades y los juegos interactivos. - Enseñar a cómo funcionan las instrucciones, los pasos a seguir, bucles, etc. - Introducir a los alumnos al uso de la tecnología en el ámbito educativo.			
¿Qué recursos didácticos contiene?	Blockly contiene diferentes recursos educativos que hacen del aprendizaje de la programación más sencilla como por ejemplo, bloques visuales que se encajan entre sí, actividades interactivas para practicar la programación como el realizar una canción y comprobar si lo que has programado está bien y ejemplos, retos y actividades que ayudan a cómo funciona la programación.			
Debilidades o limitaciones	Una de las principales limitaciones que tiene este programa es que se debe realizar en un dispositivo electrónico de mayor tamaño como tablet u ordenador, además de necesitar acceso de conexión a internet. Además, no siempre funciona como una aplicación independiente, ya que en muchos casos debe integrarse en otras plataformas y depende de otras y puede resultar algo básico para alumnos de mayor edad.			
Otras observaciones	Blockly es un programa educativo adecuado para iniciar a los alumnos en programación de manera visual, creativa y sencilla. Introducirlo en el aula puede desarrollar bastantes aspectos positivos como habilidades relacionadas con la lógica, pensamiento lógico y desarrollo de la creatividad.			

Número de Registro		PRG 2	PROGRAMA	
Url	https://www.academons.com			
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL			9	
Denominación	Academons			
Breve descripción	Academons es un programa educativo diseñado para alumnos de Educación Primaria donde se busca el aprender mediante el entretenimiento de los alumnos para que se sientan atraídos por la materia. Se basa en un conjunto de juegos educativos que incluyen misiones en las que los alumnos van avanzando niveles mientras refuerzan contenidos de diferentes materias como matemáticas, lengua, ciencias sociales, naturales e inglés. Todas estas actividades se pueden adaptar a la edad y curso de cada uno de los niños.			
¿A quién va dirigida?	Este programa va dirigido principalmente a alumnos que estén cursando la etapa de Educación Primaria, pues son los más aptos para poder usar estos programas ya que tiene cierto conocimiento en relación a las tecnologías.			
¿Para qué puede servir?	Sirve para reforzar ciertos contenidos para alumnos de Primaria de forma entretenida para que sea más ameno el aprendizaje y no pierdan tan rápido el interés en su aprendizaje como podría ocurrir con otros métodos. Además, las actividades están adaptadas tanto para edades como a asignaturas que cursan los niños.			
¿Qué recursos didácticos contiene?	Academons ofrece: - Juegos educativos interactivos como sopa de letras, parejas o diferentes retos. - Actividades por asignaturas (matemáticas, lengua, inglés, ciencias sociales y naturales...) y de refuerzo. - Itinerarios de aprendizaje que pueden servir de ayuda a los profesores dependiendo del currículo escolar. - Cuenta con un panel de seguimiento para marcar el progreso del estudiante y tener un cierto seguimiento tanto por parte de los padres como de los profesores. - La combinación de diferentes retos, niveles y recompensas que motivan a los alumnos al aprendizaje.			
Debilidades o limitaciones	Una debilidad o limitación de este programa es la posible dificultad que pueden presentar algunos alumnos para acceder a este programa por la falta de recursos y por lo tanto de tecnología en su hogar. Sin embargo, se pueden ofrecer ciertas soluciones dentro del centro como hacer actividades extraescolares con ordenadores para ayudar a dichos alumnos a tener acceso tanto a este programa como a otros.			
Otras observaciones	Un aspecto no mencionado anteriormente es la posibilidad de realizar clases virtuales por lo que se permite a los docentes hacer actividades personalizadas a las capacidades de mejora de cada uno de sus alumnos y así tener cierto seguimiento más especializado y concreto de los contenidos de sus alumnos.			

Número de Registro		PRG 3	PROGRAMA	
Url		https://codejr.org/scratchjr/index.html		
IMPRESIONES DE PANTALLA				
				
VALORACIÓN TOTAL			8.75	
Denominación	ScratchJr			
Breve descripción	ScratchJr es un programa educativo que está diseñado para los niños pequeños, que permite a los alumnos crear historias, juegos o imágenes interactivas encajando distintos bloques entre sí; cada uno de ellos con una función específica. A través de este programa, los alumnos pueden aprender de manera más fácil y divertida las funciones dentro de la programación, sin necesidad de haber hecho algún estudio previo			
¿A quién va dirigida?	El programa va dirigido sobre todo a alumnos del primer ciclo de Educación Primaria, aproximadamente entre 5 y 8 años. También pueden usarlo los docentes como herramienta educativa para enseñar a los alumnos e introducirlos en el mundo de la tecnología.			
¿Para qué puede servir?	-Introducir a los alumnos dentro del mundo de la tecnología y la programación -Desarrollo de la creatividad a través de la creación de historias, juegos... -Aprender a usar herramientas digitales en el ámbito educativo -Aprender los distintos iconos y para qué sirve cada tecla del programa			
¿Qué recursos didácticos contiene?	ScratchJr incluye distintos recursos educativos como: personajes animados, fondos, escenarios, teclas de programación, ya sea de sonido, dirección, personas; herramientas para poder dibujar y crear personajes propios, además de que los alumnos puedan ponerles su voz y más sonidos. Esto permite que los alumnos creen proyectos de manera más sencilla.			
Debilidades o limitaciones	Una de las principales limitaciones tal y cómo sucede con el resto de recursos es que se necesita un dispositivo digital para poder utilizar la aplicación, además de conexión a internet. Además, la aplicación está pensada para edades tempranas y niños bastante pequeños, por lo que las funciones de programación son bastante básicas y limitadas para los niños más mayores; en vez de ScratchJr, sería necesario Scratch.			
Otras observaciones	En resumen, ScratchJr es una herramienta muy útil para trabajar la competencia digital desde edades tempranas. Se fomenta un aprendizaje activo, donde los alumnos aprenden desde su propia experiencia y creando proyectos con total libertad .			