

MATERIALES ENRIQUECIMIENTO CURRICULAR

HAUR HEZKUNTZA

GCOMPRIS: programa honek 2 eta 10 urte bitarteko haurrentzako jarduerak eskaintzen ditu, hainbat hizkuntzatan (euskara barne) Gaika sailkatuta dauden 100 jarduera baino gehiago eskaintzen dituen software askea. <http://gcompris.net/index-es.html>

MI LIBRO DIGITAL (Colegio Rural Agrupado Sexma de la Sierra – Guadalajara) jolas interaktibo asko eskaintzeaz gain, eremuka (irakurketa-idazketa, ingurunea, matematika...) sailkatutako aplikazioak proposatzen ditu:
<https://dl.dropboxusercontent.com/u/7260262/libroTIC/libro%20digital/EI/html/edinfantil.htm>

ANGLES 365: HHko ikasleei zuzenduriko ingeleseko jarduerak online, gaika antolatuta.
<http://www.angles365.com/classroom/infantil.htm>

IPUINAK (Haur eta Lehen Hezkuntzarako)

- **ETXEGIROAN:** <http://etxegiroan.com/index.php> (Entzuteko ipuinak, Euskaraz eta Gaztelaniaz)
- **SOLAS EGITEKO IPUINAK:** jolasak eta ipuinak euskaraz
<http://www.solasegitekoipuinak.net/>
- **MILCUENTOS:** <http://www.milcuentos.com> (Irakurtzeko eta entzuteko ipuinak, Gaztelaniaz)

Lehen Hezkuntza

OROKORRA

LEARNING FOR KIDS: Matematika, zientzia, irakurketa... lantzeko jarduerak..Gaztelaniaz, ingelesez, frantsesez, portugesez eta nederlanderaz.
http://www.e-learningforkids.org/es/es_aboutus.html

BALIABIDE BILDUMA (Vista Alegre HLHI – Sestao) <http://www.cepvistaalegre.com/index.htm>

ZONA DE ALUMNOS DE PRIMARIA (Portal de Educación – Castilla y León)
<http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/zonaalumnos>

KERPOOF Scholastics (Learning Through Creativity): haurren sormena garatzera zuzenduriko multimedia softwarea. Ingelesez. Ikasleek artelanak, animaziozko pelikulak, istorioak... ekoizten dituzte: <http://www.kerpoof.com/>

ENCICLONET: gaika antolatuta dagoen onlineko enziklopedia:

<http://www.enciclonet.com/canales/>

EDUCAPEQUES; jolas interaktiboak, ipuinak, irakurketa lantzeko jarduerak, haurrentzako informatika,gelarako baliabide sorta luzea eskaintzen duen gun e birtuala::

<http://www.educapeques.com/>

TEATRO TESTUAK: Antzezlanak prestatzeko gidoiak euskaraz

<http://www.teatro-testuak.com/index.html>

GARAPEN KOGNITIBORAKO JOLASAK

- **LEGO CREATOR: BUILDER'S ISLAND.** Eraikuntza jolasa.:
<http://creator.lego.com/es-ar/Buildersisland/default.aspx>
- **THINKFUN RUSH HOUR.** Auto-pilaketa batetik irteteko estrategia jolasa.:
<http://www.thinkfun.com/flash/rushhour/index.html?abcd=1234>
- **RUMMIKUB:** <http://www.rummikub.com/game/game.aspx?envID=64>
- **MASTERMIND:** <http://www.web-games-online.com/mastermind/>
- **TANGRAM:** <http://www.juegosfan.com/tangram#>

Euskera

Sekuentzia didaktikoak:

Zer dela eta zer dela. Igarkizunak asmatu eta taldeko bilduma egiteko sekuentzia didaktikoa. Asmakilo (<http://asmakilo.blogspot.com.es/>) lankidetzaren barruko proposamen didaktikoa da.

Erdi Aroa

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/lenguaspymes/LH/ERDI%20AROKO%20IPIIN A.pdf>

Hizkuntza eta Ingurune arloak lantzeko sekuentzia digitalizatu honetan, ikasleek Erdi Aroko gizartea aztertuko dute. Modako filmeetatik (*El señor de los anillos*, *Harry Potter*, *Eragon*, etab.) abiatuta, ipuin klasikoak erabiliko dira Erdi Aroa ezagutzeko.

Asmatzaileak eta asmakizunak

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/lenguaspymes/LH/Asmatzaileak%20eta%20asmakizunak.pdf>

Teknologia ikasgaiari hasiera emateko, gizakien bizimodurako asmakizun garrantzitsuenen inguruko proiektua da hau. ikasleek gai horren inguruko azalpena emango dute eta narrazio-testuak landuko dituzte.

Betiko Jolasak

<https://sites.google.com/site/lh6sekuentzia/>

Pertsona helduak edo aitona-amonak elkarriketatuko dituzte ikasleek, haien haurtzaroko jolasei buruzko informazioa lortzeko. Informazio horretatik abiatuta, jaialdia antolatuko dute; horretarako, jolasen bilduma sortu eta gonbitak idatziko dituzte. Belaunaldien arteko loturak sustatzea eta lehengo ohituren inguruko ikerketa txikia egitea da helburua.

Komikiman

<https://sites.google.com/site/lh4sekuentzia/>

Proposamen honetan, ikasleek komikien testuak idatzi eta beren komikiak egingo dituzte. Komikien erakusketa antolatu eta ikasgelako blogean argitaratuko dituzte. IKTak sekuentzian txertaturik daude.

Antzeztan!

<https://sites.google.com/site/lh3sekuentzia/>

Antzerkia baliabide aproposa da motibazioa, eskolarekiko interesa, espresatzeko gaitasuna, sormena, hizkuntza gaitasunak... garatzeko eta ikasleen arteko elkarreragina bultzatzeko. Proposamen didaktiko honetan, ikasleek ikus-entzunezko testuen bidez, antzeztan aztertu eta euren testua idatziko dute. IKTak sekuentzian txertaturik agertzen dira;

Izena duen guztia omen da

<https://sites.google.com/site/lh7sekuentzia/home>

Sekuentzia didaktiko honetan, euskal kondairen eta mitoen munduan sartuko dira ikasleak. Euskal Herriko pertsonaia mitologikoei buruz idatzi eta kondairak aurkeztuko dituzte gelan. Gero, blogean argitaratuko dituzte. IKTak txertaturik agertzen dira sekuentzian zehar.

Lengua Castellana y Literatura

Entre libros

Es una aplicación para la escritura de cuentos. A partir de la elección de dos palabras y de la escritura se redacta una narración. Se pueden ver ejemplos y puedes escoger los términos que

te ofrece la aplicación.

<http://fenix.pntic.mec.es/recursos/lectores/cibertaller/index.html?id0=4&id1=12&id2=>

Ciberperiodistas

Una webquest para trabajar la lectura del periódico y el conocimiento de sus características. Propone una serie de actividades para conseguir la tarea final de elaborar un periódico.

<http://docentes.leer.es/wp-content/uploads/webEP/index.htm>

Juegos literarios reunidos

Este material es un conjunto de propuestas para incitar a la escritura a partir de consignas diversas.

http://sol-e.com/bancorecursos/index_br.php?verSeccion=actividades_especiales.php

Cuentos matemáticos

Página con diferentes propuestas didácticas con material para el alumnado y el profesorado. Trabajan problemas matemáticos junto con aspectos lingüísticos.

http://docentes.leer.es/wp-content/uploads/web_cuentosmatematicos/Index.html

Leer publicidad

Material online para trabajar la publicidad. Trabaja tanto la comprensión y el análisis crítico de los anuncios como la elaboración de campañas.

http://docentes.leer.es/wp-content/uploads/leer_publicidad/

Arquilabra

Juego educativo para recomponer a partir de las palabras que la forman frases, refranes, citas... El nivel más bajo es adecuado para Educación Primaria.

<http://arquilabra.leer.es/>

La aventura de los molinos

Webquest sobre la aventura de los molinos de El Quijote. Los alumnos y alumnas tienen que entender lo que ocurre en el mismo y crear un molino de viento.

<https://sites.google.com/site/laaventuradelosmolinos/>

Secuencias didácticas diversas

En esta dirección se puede encontrar una serie de secuencias didácticas en las que se propone la elaboración de una tarea final. Trabajan diferentes aspectos del área junto con contenidos de Conocimiento del Medio.

<http://nagusia.beritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/competencia%20lenguasprim-es.html>

Material didáctico digital

En esta página se pueden encontrar materiales didácticos digitales elaborados siguiendo el modelo de las secuencias didácticas. En todas ellas hay una tarea final que puede ser realizada con niveles diferentes de complejidad.

<http://www.scoop.it/t/lengua-castellana-y-literatura-material-didactico-digital>

Lengua Extranjera

1.- [Animal life cycles](#) . Animalien bizi bilakaeraren inguruko *Webquesta*.

- 2.- [Enrichment Activities for Vocabulary Words for First Grade](#). Lexikoa lantzeko eta zabaltzeko ideiak ikasgelako jardueretan.
- 3.- [The perfect evening](#). *Hamaika Haizetara* lankidetzaren proiektuaren proposamena ingelesez egiteko.
- 4.- [La motxilla](#). Ingelesa eta arloak ingelesez lantzeko jardueren ugari duen *webgune* interesgarria.
- 5.- [Heal the world](#). Ingelesa lantzeko *Webquest* zientzia jardueren bidez.

Matemáticas

1.- **ThatQuiz** es una herramienta para hacer ejercicios de matemáticas de diferentes grados de dificultad

<http://www.thatquiz.org/es/>

2. **Webs del Instituto Freudenthal (RekenWeb)** poseen colecciones muy interesantes de recursos interactivos para trabajar conceptos y algoritmos de las matemáticas de la educación obligatoria :

http://www.fisme.science.uu.nl/publicaties/subsets/rekenweb_en/

3. **BNMV**, la [Biblioteca Nacional de Manipuladores Virtuales](#) es una web de la Universidad de Utah con lecciones y ejercicios para los 12 niveles en los que se organiza la educación obligatoria en EEUU, hay diversos recursos tanto para primaria como para secundaria.

<http://nlvm.usu.edu/es/nav/vlibrary.html>

4. **El Proyecto Gauss**. Se trata de una colección de Ítems y recursos complementarios tanto para primaria como para la ESO que también se pueden descargar para trabajar en local: <http://recursostic.educacion.es/gauss/web/>

En infantil-primaria cuenta con un recurso complementario interactivo y participativo El ProyectoCanals

http://recursostic.educacion.es/descartes/web/indice_proyecto_canals_b.php

5. **Geogebra** es probablemente el programa matemático más extendido en las escuelas e institutos de todo el mundo. El equipo desarrollador del programa ofrece gratuitamente un recurso polivalente para el desarrollo de la competencia matemática de los aprendices en profundidad. Muchos profesores utilizan las posibilidades del programa para explicar conceptos, desarrollar habilidades y hacer las matemáticas más atractivas. Entre ellos destacan:

- Manuel Sada: <http://docentes.educacion.navarra.es/msadaall/geogebra/index.htm>
- Daniel Mentrard: <http://dmentrard.free.fr/GEOGEBRA/Maths.htm>)

6. **PhET** es un proyecto de la University of Colorado que ofrece una serie de simulaciones científicas interactivas sobre diferentes áreas, incluida la matemática. El aprendiz puede modificar las condiciones iniciales y las variables y comprobar los cambios de los fenómenos y jugar a predecir el resultado de sus experimentos:

<http://phet.colorado.edu/>

7.- **Juegos de lógica y más**. En las siguientes direcciones se pueden ver una serie de actividades matemáticas con el objetivo de profundizar en actividades matemáticas

<http://www.cientec.or.cr/matematica/juegos.html>

<http://juegosdelogica.net/index.php>

<http://juegosdeingenio.org/>

Conocimiento del Medio Ciencias:

EXPERIMENTOS:

- **CIENCIANET.** Portal para divertirse con aspectos curiosos y extraños de la ciencia. Experimentos, preguntas, citas, etc. <http://ciencianet.com/>
- **EXPERIMENTOS DIVERTIDOS.**
 - <http://www.experimentar.gov.ar/home/home.php>
 - <http://www.portaleureka.com/content/view/312/143/lang.es/>

WEBQUETS Y CAZAS DEL TESORO

<http://altascapacidadesvigo.blogia.com/> Resulta muy interesante por la gran colección de Webquest y cazas del tesoro clasificadas por los diferentes bloques del currículo de Primaria.

RECURSOS INTERACTIVOS.

- Plantas y animales interactivos
<http://profeblog.es/blog/guillermoinfantil/category/2-conocimiento-del-entorno/animales-y-plantas/>
- Los alimentos:
<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ricardoleon/jclics/cono4/losali/index.htm>
- El cuerpo humano
http://www.salonhogar.com/ciencias/anatomia/cuerpo_humano/cuerpo_humano.swf
- Los sentidos
http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/9/Usr/eltanque/lossentidos/organosdelossentidos_p.html
- El origen de las cosas: <http://www.educar.org/inventos/>
- Planetario interactivo: <http://www.stellarium.org/es/>
- Planetario interactivo: <http://celestia.es/>

Conocimiento del Medio (Geografía e Historia)

Sekuentzia didaktikoak

Biztanleria. Biztanleriaren demografia- eta lan-ezugarriak ezagutzea eta interpretatzea eta kultur adierazpen herrikoiak gizarte-kohesioko elementu gisa baloratzea, inmigrazioaren arazoak eta ondorioak aztertuz eta ezagutuz.

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2009063033_7240130&secuencia=false#

Flash mapa interaktiboak. Euskadi eta Europa.

Geografia ikasteko Flash jolas didaktikoak

<http://serbal.pntic.mec.es/ealg0027/mapasflasheus.htm>

Kantauriar mendikatetik itsasora. Euskadiko ibaiak.

Sekuentzia didaktiko honetan, Euskadiko ibai nagusiak zein diren ikasiko dute ikasleek, eta lankidetzazko wiki bat prestatuko dute haiei buruz. Jardueren azken emaitza Google eartheko fitxategi bat da, wikiko orri guztiak geografikoki kokatuta dauzkana, eta ikasleek irakasleari emango diotena, ebalua dezan. Wikispaces eta google Earth web-zerbitsuak erabiliko dira sekuentzia didaktikoa egiteko.

http://agrega.hezkuntza.net/visualizar/eu/es-eu_2011040733_1230112/false

Historiaurrea eta Aintzinako Aroa Espainian.

Bi aroetako ezaugarri diren bizitzeko moduak, pertsonak, egoerak eta gertariak ezagutu eta errespetatu: Historiaurrea eta Aintzinako Aroa.

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2007073133_0241700&secuencia=false#

Garai historikoak.

Nola uste duzu bizi zirela gure arbasoak? Pentsa ezazu haien bizi-baldintzetan, ohituretan, erremintetan, eta abarretan. Nolakoak ziren?

<http://agrega.hezkuntza.net/visualizador-1/es/pode/presentacion/visualizadorSinSecuencia/visualizar-datos.jsp>

Denbora historikoa.

Proposamen didaktiko honetan, lehenik eta behin, ikasleak denbora historikoa kontalitzeko dugun modura ohitzea, proposatzen da. Bigarren jardueran, gizateriaren historiaren aldi nagusiak aurkezten dira : Historiaurrea, Antzinaroa, Erdi Aroa, Aro Modernoa eta Aro Garaikidea. Azkenik, ikasleek denbora ardatz kronologikoan adierazten ikas dezakete.

Sekuentzia didaktiko honek Mendebaldearen historiaren sarrera eskaini nahi du. Bestalde, ikasleen eguneroko bizitzarekin zerikusia duen iragan hurbila ere aztertu nahi dugu, haien senideen esperientziaren eta oroitzapenen bidez.

http://agrega.hezkuntza.net/visualizar/es/es-eu_2011022013_1230816/false

Educación Artística

Educación artística-música

1.-Teoría de la música

Ejercicios interactivos para el aprendizaje de la música: escalas. Intervalos, dictados, análisis de obras etc...

<http://www.teoria.com/>

2.- Edición de partituras con *MuseScore*

Programa libre de notación musical, portable, gratuito, fácil de instalar y que no necesita de un ordenador muy potente para funcionar. <http://musescore.org/es>

Se puede encontrar un tutorial muy interesante de cómo utilizarlo en la siguiente dirección <http://linuxmusical.com/curso-edicion-partituras>

3.-Notessimo

Juego para crear música, permite elegir las notas, duración, instrumentación, experimentar acordes, sonoridades y compartir las composiciones elaboradas.

http://chat.kongregate.com/game_files/0000/2004/main.swf?kongregate_game_version=1205904559

4.- Soundation Studio.

Aplicación en línea que permite realizar creaciones musicales a partir tanto del material contenido en librería como crear melodías propias a partir del teclado.

<http://soundation.com/studio>

El tutorial puede consultarse en la siguiente página:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/multimedia/982-daniel-ortega-carrasco>

5.-**Glogster** permite crear carteles multimedia para diversos usos en el aula de música. Esta aplicación permite integrar imágenes, vídeos audio y texto con lo que además de su vertiente creativa posibilita trabajar sobre algún tema de música sintetizando y presentando la información.

<http://www.glogster.com/> En el siguiente enlace podemos encontrar un tutorial muy interesante en Educ@contic <http://www.educacontic.es/blog/valor-educativo-de-los-posters-digitales>

Como ejemplos podemos citar los Glogster sobre los instrumentos musicales elaborados por Irantzu Gallastegi recogidos en el blog Musicasare:

<http://kolan.glogster.com/harizko-musika-tresnak/>

6.- Actividades para PDI

Resulta muy interesante y abundante el banco de recursos para Infantil y Primaria que se encuentra en el Blog **Gelapdi** de Agurtzane Goitia <http://musikagelapdi.blogspot.com.es/>

7.-Proyecto Agrega

Musika-hizkuntza erabiltzea lan sinpleak irakurtzeko eta interpretatzeko

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2009063033_7220180&secuencia=false#

Orkestra klasikoko instrumentuen eta Orff perkusioaren entzunezko bereizmena

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2009063033_7220020&secuencia=false#

Haur-kanta herrikoiak

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2009063033_7220160&secuencia=false#

Ahotsa, gorputza eta musika-tresnak zaintzea

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2009063033_7220010&secuencia=false#

Munduko musikak

http://contenidos.proyectoagrega.es/visualizador-1/Visualizar/Visualizar.do?idioma=eu&identificador=es_2009063033_7220170&secuencia=false#

Educación artística-plástica

Recurso que permite trabajar la comunicación y el simbolismo de los colores y crear producciones propias: <http://www.mariaclaudiacortes.com/colores/Colors.html>

Recurso que permite trabajar la composición y la creatividad mediante la creación de paisajes imaginarios: <http://www.nga.gov/kids/zone/jungle.htm>

Recurso dirigido a percibir, diferenciar y crear formas del rostro. Se trata de conocer los rasgos faciales, las expresiones... y entender su aplicación en la representación plástica: <http://www.joystiq.com/media/2006/10/mij-v3.swf>

Recurso que permite dibujar, componer, crear... empleando únicamente letras. Se trata de explorar las letras como meros elementos gráficos para poder llegar a entender la tipografía: <http://robotype.net/herramienta.php>

EDUCACIÓN SECUNDARIA

Euskera

LITERATURA ETA HIZKUNTZA LANTZEKO

Olerkiak, irudiak eta musika

<http://nagusia.berritzeguneak.net/hizkuntzak/descargas/3htb/3261Bideoklipa.pdf>

Proiektuaren ardatza literatura hezkuntza da. Hizkuntza poetikoa aztertu eta olerki bat idatziko dute ikasleek eta, azkenik, olerkiaren bideo-klipa egingo dute.

Zer da, ba, maitasuna?

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/lenguaspymes/DBH/EGUNEROKOA.pdf>

Miren Agur Meaberen liburuan oinarritutako sekuentzia didaktiko honek literatura lantzeaz gain, norberaren gogoeta eta sormena bultzatzea du helburu. Azken ekoizpena norberaren egunerokoa sortzea da.

Geu ere bertsolari

<http://bloggeandolenguas.com/webquest/bertsolaritza/>

Web-quest honetan, ikasleak binaka arituko dira eta bertsolaritzari buruzko informazioa bilatu, laburtu, eta txosten batean antolatuta, beste ikasleen aurrean ahozko azalpena egingo dute. Azkenik, jendaurreko azalpenaren osagarri, bertsoa idatzi edota abestuko dute.

Oholtza gainean

<https://sites.google.com/site/eszenatokitik/>

Antzerki laburrak aztertu, interpretatu eta ezaugarrien gainean gogoeta eginda, antzezlan labur bat idatzi eta interpretatu egingo dute sekuentzia digital honetan.

ARGUDIATZEKO

Gure inguruko arazoak. Irrati kronika

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/irratikronika.pdf>

Hedabideetako mezuetan islatzen dira gizartearen arazoak.. Sekuentzia honetan, ikasleek gizartean dauden gaien inguruan ikertu eta irradi-kronika ekoitziko dute.

Publizitate subliminala

http://www.phpwebquest.org/euskera/webquest/soporte_izquierda_w.php?id_actividad=1898&id_pagina=1

Ikasleek, publizitate subliminalaren inguruko ikertzaile bilakatuta, halako baliabideak erabiltzen dituzten iragarkiak bilatu eta horien inguruko ikerketak eginez, euren iragarki subliminala diseinatuko dute.

AZALPEN TESTUAK LANTZEKO

Kirola gora eta behera: <http://nagusia.berritzeguneak.net/hizkuntzak/htbbigarren-3-2-7-1.php>

Unitate honetan, kirolak gizartean eta teknologian duen eragina aztertzeko proposamena egiten da. Ikasleek Teknologiaren eta kirolaren arteko harremani buruzko hitzaldia prestatuko dute DBH1eko ikasleentzat.

Hemen nago: <https://sites.google.com/site/ondobegiratu/>

Eskolak betidanik jarrera inklusiboa bultzatu du. Unitate honetan mota guztietako ezinduen kontutan hartzen dira helburu batekin: euren behar eta eskakizunak hobeto ezagutzeko. Bikoteka ahozko aurkezpen bat beharko dituzte horma-irudi interaktibo batean edo diapositiba-aurkezpen batean bildutako ondorioak.

ELKARRIZKETAK LANTZEKO

Solasean:

http://www.phpwebquest.org/euskera/webquest/soporte_izquierda_w.php?id_actividad=624&id_pagina=1

Jakintza ikastolako Euskaljakintzako proiektu honetan, herriko nahiz nonahiko pertsonaia ospetsuei elkarrizketak egiten dizkiete ikasleek. Webquesta da abiapuntua solasaldia nola prestatu azaltzeko. Elkarrizketak (testua, argazkiak eta bideo-audio grabazioak) webgunean argitaratzen dituzte <http://euskaljakintza.com/gure-txokoa/elkarrizketa-guztiak/>

Lengua Castellana y Literatura

Material didáctico digital

En esta página se pueden encontrar materiales didácticos digitales elaborados siguiendo el modelo de las secuencias didácticas. En todas ellas hay una tarea final que puede ser realizada con niveles diferentes de complejidad.

<http://www.scoop.it/t/lengua-castellana-y-literatura-material-didactico-digital>

Proyectos de trabajo

En esta página se recogen proyectos de trabajo para los cuatro cursos de ESO realizados desde el planteamiento del trabajo por proyectos y del Tratamiento Integrado de Lenguas.

<http://nagusia.berritzeguneak.net/hizkuntzak/htbbigarren-3-2.php>

Secuencias didácticas diversas

En esta dirección se puede encontrar una serie de secuencias didácticas en las que se propone la elaboración de una tarea final.

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/competencia%20lenguassec-es.html>

Callejeros Literarios

Propuesta de trabajo en la que se trata de encontrar las referencias literarias que pueda haber en las calles de cada ciudad, pueblo, etc. Se realiza un trabajo de investigación y los resultados se reflejan en un itinerario literario.

<https://sites.google.com/site/callejerosliterarios/>

Taller de jóvenes investigadores

Esta propuesta puede dar muchas ideas para realizar proyectos similares en el aula. Los alumnos y alumnas realizan proyectos de investigación o creativos (literarios, audiovisuales, artísticos, multimedia...) sobre el tema «España 1927: literatura, arte y ciencia»

<http://campo.fundacioninger.org/descripcion/index.html>

Princesas de ayer y de hoy

Secuencia didáctica para trabajar contenidos literarios a partir de su presencia en algunas canciones actuales. Los alumnos y alumnas pueden escoger entre realizar un poema, canción o relato como tarea final.

<http://poesiaymusica.wordpress.com/>

Al filo de la noticia

Webquest construida a partir de un poema de Federico García Lorca en la que los alumnos trabajan adaptando diferentes roles para realizar una investigación al estilo periodístico.

http://www.materialesdelengua.org/WEB/webquest/alfilodelanoticia/wq_introduccion.htm

La ampliación de los horizontes

Proyecto de trabajo interdisciplinar en el que se abordan contenidos de Lengua y Literatura y de Ciencias Sociales. Cada una de las secuencias de trabajo del proyecto tiene como cierre un producto comunicativo diferente.

https://docs.google.com/file/d/0B0-6OJkSTXEYMTA5MTRkMzMtZWZjMi00OTEwLTg5YjctOTc3NDdiOTY0OWZh/edit?usp=drive_web&urp=http://irmadel.wordpress.com/&pli=1&hl=es

Apalabrados

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.etermax.apalabrados.lite>

App disponible para Android e IOS que reproduce el juego de las palabras cruzadas y que permite jugar varias partidas a la vez con diferentes oponentes.

Cosmolema

Juego educativo para explorar las relaciones de las palabras y ampliar el vocabulario. En este [vídeo](#) se explican las reglas del juego. <http://cosmolema.leer.es/>

Lengua Extranjera

1.- [Digital Citizens](#): Herritartasunerako eta Giza Eskubideetarako Hezkuntza lantzeko unitatea ingelesez.

[Digital Citizens irakasleen gida](#)

[Digital Citizens scaffolding](#)

2.- [Theatre](#). Antzerkiaren gaineko *webquesta*, ingelesez, euskaraz eta gaztelaniaz.

3.- [Copyright laws](#) .*Webquesta* egile eskubideen inguruan.

4.- [Language of advertising](#). Iragarkien hizkuntza aztertzeko aproposa.

5.- [Nellie's English Projects](#). *Webquestak* adin guztietarako eta gai askoren inguruan.

Educación Plástica y Visual

Secuencias didácticas

Para conocer la función social y estética de la arquitectura a lo largo de la historia:

http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/658

Para entender el color, sus cualidades, sus funciones... en el mundo del arte, a través de

supuestos prácticos intuitivos: http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/452

Para comprender la representación geométrica en el plano trabajando de manera plástica los

conceptos de ritmo y simetría: http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/451

Para entender la geometría descriptiva de manera intuitiva mediante un material versátil que permite adaptarse a distintos niveles de conocimiento:

http://recursostic.educacion.es/apls/informacion_didactica/62

Webquest

Para aprender a situar obras de arte y estilos artísticos en sus correspondientes momentos históricos: <http://www.museodelprado.es/pradomedia/multimedia/cronologia/>

Para reflexionar sobre el papel de la mujer en el arte y conocer de cerca la obra de algunas mujeres artistas: <http://mujeresartistas.weebly.com/index.html>

Para acercar al alumnado al mundo del arte a través de la técnica gráfica del collage: http://www.phpwebquest.org/wq2/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=2172&id_pagina=1

Para conocer la técnica de animación “stop-motion” a través de Tim Burton y crear sus propias obras a partir de figuras estáticas: http://phpwebquest.org/wq26/webquest/soporte_tabbed_w.php?id_actividad=8705&id_pagina=1

Ciencias Sociales, Geografía e Historia

Webquestak:

For centuries historical information was communicated orally. In cultures where there was little or no written language, stories of historical figures and events were passed on from generation to generation by word of mouth.

[Historically Speaking](#)

Guda Zibila Euskadin, umeen bizitzaren bidez.

[Gudaren umeak](#)

Soviet Batasuneko urriaren Iraultza.

[John Reed entrevista a Lenin.](#)

Earthquest

WebQuesten modalitate bat geolokalizazioaren tresnak erabiliz, batez ere Google Earth.

AdibideaK:

["Darwin Earthquest"](#) .Bidaia Birtuala.

Proiektuak:

13-16 proiektua

Historiako hamalau unitate didaktiko biltzen ditu 13 eta 16 urte arteko gazteentzat. Honela egituratzen da unitate didaktiko bakoitza: unitatearen deskribapena, helburuak, edukiak, estrategiak, informazio osagarria, eta, zenbait kasutan, bibliografia. Unitate guztien ebaluazioa egiteko kapitulu bat dago amaieran.

Historia, Kairós y Cronos

Pablo Antonio Torres Bravo, Ediciones de la Torre, Madril, 2001.

DBHko 4. mailari hasiera emateko unitate didaktikoa da, baina aurreko kurtsoetara ere egokitu daiteke. Historiako gertaera garrantzitsuenak ezagutarazi nahi die ikasleei, denbora-mapa koherente batean prozesu historikoak kokatu eta erlazionatu ditzaten. Material hau Bigarren Hezkuntzako irakasleei denbora historikoaren ohiko alderdiak planteatzen lagundu nahi die. Denborazko nozioak jakintzat eman ohi dira, eta hori dela eta, denbora historikoa eta kronologia bereizterakoan akatsak egiten dira. Ez dira ezinbesteko bi alderdi ahaztu behar: iturrien eta interpretazioen arteko bereizketa egiteko espirtu kritikoan sakontzea eta horiek beste testuinguruetan erabiltzeko gaitasuna sustatzea. Biak historiako denborazko elementuekin lotuta daude.

Unitate didaktikoak:

Global express

Dimentsio globaleko gaiak eta gertaerak lantzeko tresna da. Proposamen didaktiko bat da, eta irakasleriarentzako orientabideak eta gaiaren inguruko testuinguru-informazioa ditu. Global express proiektuaren helburua da ikastetxeetako ikasleek galderak egitea komunikabideek esaten dutenaren

inguruan. Errealitatearen ikuspegi kritikoa sustatzean datza, munduaren egoera, eta bereziki garapen bidean dagoenarena ulertzen lagunduko duena.

<http://www.intermonoxfam.org/>

“Viaje a la Antártida: taller de historia y de escritura”.

Dolors Quinquer.

Proiektuaren xedea da XX. mende hasieran (esplorazio heroikoen momentuan) Antartidara egindako bidai bat birsortzea eta kontakizuna idaztea DBHko klase bateko ikaskide guztien artean. Lana egiteko Ernest Shackeltonek 1914 eta 1916 urteren artean Antartidara egindako bidaia hartuko da erreferente eta ardatz gisa, baita oinarri dokumental eta elementu motibatzaile gisa ere.

1. Recursos Interactivos

[Lanasa.net](#) Es la página de la NASA en español. Permite visitas virtuales, da noticias de los programas que se están desarrollando en la actualidad. Proporciona también enlaces a páginas web en relación a temas de astronomía y del espacio.

[Astrored.org](#)/ Portal de Astronomía y Ciencias del Cosmos.

[Ciencianet.com](#) Aspectos curiosos, extraños y divertidos de la ciencia. Experimentos para realizar y una extensa bibliografía. Enlaces a otras páginas: anécdotas, experimentos, chistes... Módulo de Altas Capacidades y Conducta. Centro de Recursos de Educación Especial de Navarra. (CREENA)

[Celestia](#). Programa de simulación espacial en tiempo real y en tres dimensiones que permite hacer recorridos virtuales por nuestro sistema solar y galaxia.

[Canal puntoq.94](#). Vídeos con experiencias de física y química grabados en el IES José Navarro y Alba dentro del programa Profundiza.

[AreaCiencias](#). Recursos sobre Ciencias de la Naturaleza: Física y Química, Biología y Geología

2. Simulaciones/ Animaciones:

- **Laboratorio Virtual IberCaja**
- <http://www.ibercajalav.net/recursos.php?codopcion=1181&codopcion2=2495>
- En esta página hay más de 200 simulaciones informáticas del temario oficial de Ciencia y Tecnología, fundamentalmente de los niveles de ESO, Bachiller y equivalentes.
- **Laboratorio Virtual de Física de NTNU**
- <http://teleformacion.edu.aytolacoruna.es/FISICA/document/applets/Hwang/ntnujava/indexH.html>
- Colección muy buena de applets que abarcan casi todos los campos de la Física.
- **Physics Education Technology**
- Este proyecto de la Universidad de Colorado recoge una gran cantidad de simulaciones java, algunas de ellas de nivel alto, y que además de poder ejecutarse en línea se pueden descargar.
- http://phet.colorado.edu/new/simulations/index.php?cat=Top_Simulations
- **Educaplus.org**
- <http://www.educaplus.org/>
- Un laboratorio virtual de materiales de gran calidad en FLASH y varias veces premiados por el CNICE.
- **PRISMA**
- <http://enebro.pntic.mec.es/~fmag0006/index.html#>
- Laboratorio virtual del MEC

-
- **Laboratorio de Física**
- <http://iris.cnice.mec.es/fisica/>
- El Laboratorio de Física no sólo pone a disposición de los alumnos un número importante de 79 Applets de Física sino también cuestionarios de autoevaluación y de actividades para ser realizados en línea mediante la utilización de los applets.
- **- Animaciones de Biología y Geología**
- <http://www.bioygeo.info/AnimacionesBio1.htm>
- **- Simulaciones de Geología** en diversos idiomas, incluido euskera.
- <http://www.ig.uit.no/webgeology/>

3. Proyectos

- **Proyecto Newton.** Taller abierto a la creación de recursos interactivos para la enseñanza de la Física y la Química en Secundaria y Bachillerato. Pretende que se integren en él los profesores que quieran colaborar en la creación de materiales interactivos y ofrece numerosos recursos ya elaborados.

<http://recursostic.educacion.es/newton/web/index.html>

- **Proyecto BIOSFERA:** El proyecto Biosfera tiene como objetivo el desarrollo de unidades didácticas multimedia interactivas para las materias de Biología y Geología en la Enseñanza Secundaria Obligatoria y en el Bachillerato. Incorpora, además, una serie de herramientas y recursos que estarán disponibles en Internet para quienes deseen utilizarlos.

<http://recursos.cnice.mec.es/biosfer>

- Ciencias Galilei

<http://www.acienciasgalilei.com/index.htm>

Portal que contiene apartados muy diversos: física recreativa, colecciones de problemas (con ayudas), vídeos, tablas de datos... También tiene contenidos de matemáticas, química...

4. Secuencias Didácticas

Unidades didácticas del Proyecto Más ciencia. Ciencia tecnología y sociedad en secundaria. (Adaptación del proyecto SATIS) (ISBN 84-7753-825-5)

Las Unidades Didácticas incluidas en este libro tienen un enfoque Ciencia- Tecnología-Sociedad (CTS). Se parte de un problema científico o social significativo, ya sea de carácter global o local, presente en los medios de comunicación, de manera que despierte el interés del alumnado.

Unidades didácticas del proyecto APQUA

(<http://www.etseq.urv.es/apqua/cast/indice.htm>)

Las unidades están formadas por diversas actividades de trabajo, diseñadas para recoger y

procesar información sobre hechos científicos y aprender a utilizarla para tomar decisiones. El planteamiento de preguntas abiertas y de situaciones simuladas motiva a conocer y experimentar qué es realmente la ciencia y comprender su potencial y limitaciones.

Unidades didácticas en soporte digital del Proyecto Science Across The World

(<http://www.ase.org.uk/resources/science-across-the-world/>)

Se trata de un proyecto multidisciplinar que permite a los jóvenes de 10-16 años descubrir e investigar sobre temas de ciencias junto con alumnos y alumnas de otros países. Hay material tanto para alumnado como para profesorado.

<https://sites.google.com/site/zientziarbela/> En esta página se pueden encontrar materiales didácticos digitales y propuestas didácticas elaboradas para trabajar con la pizarra digital.

<https://sites.google.com/site/zientziagela/> En esta dirección se puede encontrar una serie de propuestas para trabajar en base a la realización de tareas.

<http://nagusia.berritzeguneak.net/gaitasun/docs/competencias/competencia%20cienciassec-es.html> En esta dirección encontramos una serie de secuencias didácticas que plantean la realización de una tarea final.

5 . Webquest:

- **Bacterias ¿Amigas o enemigas?**
- <http://www.maristasleon.com/biologia/TH/bacterias3eso/index.html>
-
- **Viaje al interior de los átomos**
- <http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2000/materia/web/index.htm>
-
- **LA HIDROSFERA**, del currículo de Ciencias de la naturaleza de 1º de ESO. (Euskera)
- <https://sites.google.com/site/artetahidrosfera/home>
-
- **Historia de la Astronomía**
- <http://www.aula21.net/Wqfacil/ejemplos/astronomia.htm>
-

Música

1.-Teoría de la música

Ejercicios interactivos para el aprendizaje de la música: escalas. Intervalos, dictados, análisis de obras etc...

<http://www.teoria.com/>

2.-Aprendiendo en la red: música. Ejemplos de propuestas de actividades de audición y creación musical

<https://sites.google.com/site/aprendiendoyensenandoenlared/musika>

3.- Soundation Studio.

Aplicación en línea que permite realizar creaciones musicales a partir tanto del material contenido en librería como crear melodías propias a partir del teclado.

<http://soundation.com/studio> El tutorial puede consultarse en la siguiente página:

<http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/multimedia/982-daniel-ortega-carrasco>

4.- Good-ear

Ejercicios de entrenamiento auditivo en línea con reconocimiento auditivo de acordes, escalas, intervalos etc...

<http://www.good-ear.com/>

5.-Proyecto Agrega

Para Secundaria y Bachillerato ofrece varios contenidos educativos sobre las diversas épocas de la historia de la música en castellano.

http://contenidos.proyectoagrega.es/ODE/es/es_20070129_3_0010100

http://contenidos.proyectoagrega.es/ODE/es/es_20070129_3_0010900

http://contenidos.proyectoagrega.es/ODE/es/es_20070129_3_0010200

http://contenidos.proyectoagrega.es/ODE/es/es_20070129_3_0010400

http://contenidos.proyectoagrega.es/ODE/es/es_20070129_3_0010300

http://contenidos.proyectoagrega.es/ODE/es/es_20070129_3_0010600

8.-Las **Webquest**, son herramientas con un gran potencial didáctico y constituyen un medio interesante a la hora de proponer trabajos de investigación en el aula. Se estructuran como secuencias didácticas encaminadas a una producción final y su trabajo gira en torno a la búsqueda guiada a través de propuestas concretas de información en la red con el fin de que los estudiantes procesen y transformen la información que han reunido. Como webquest interesantes se puede citar las siguientes:

Helmuga Mozart <http://www.saretik.net/mozart/HelmugaMozart/index.htm>

Arriagaren aztarnen bila

<http://www.saretik.net/arriaga/Arriagaren%20aztarnen%20bila/index.htm>

Aita Donostia: altxorraren bila

<http://www.saretik.net/aitadonostia/aita%20donostiari/index.htm>

Cuatro webquest musicales

http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/andared02/webquests_musical/es/

Matemáticas

1.- **ThatQuiz** es una herramienta para hacer ejercicios de matemáticas de diferentes grados de dificultad

<http://www.thatquiz.org/es/>

2. **Webs del Instituto Freudenthal (RekenWeb)** poseen colecciones muy interesantes de recursos interactivos para trabajar conceptos y algoritmos de las matemáticas de la educación obligatoria :

<http://www.fi.uu.nl/wisweb/en/>

3. **BNMV**, la [Biblioteca Nacional de Manipuladores Virtuales](#) es una web de la Universidad de Utah con lecciones y ejercicios para los 12 niveles en los que se organiza la educación obligatoria en EEUU, hay diversos recursos tanto para primaria como para secundaria.

<http://nlvm.usu.edu/es/nav/vlibrary.html>

4. **El Proyecto Gaus**. Se trata de una colección de Ítems y recursos complementarios tanto para primaria como para la ESO que también se pueden descargar en la siguiente dirección: <http://recursostic.educacion.es/gauss/web/>

5. **Geogebra** es probablemente el programa matemático más extendido en las escuelas e institutos de todo el mundo. El equipo desarrollador del programa ofrece gratuitamente un recurso polivalente para el desarrollo de la competencia matemática de los aprendices en profundidad. Muchos profesores utilizan las posibilidades del programa para explicar conceptos, desarrollar habilidades y hacer las matemáticas más atractivas. Entre ellos destacan:

- Manuel Sada: <http://docentes.educacion.navarra.es/msadaall/geogebra/index.htm>
- Daniel Mentrard: <http://dmentrard.free.fr/GEOGEBRA/Maths.htm>)

6. **PhET** es un proyecto de la University of Colorado que ofrece una serie de simulaciones científicas interactivas sobre diferentes áreas, incluida la matemática. El aprendiz puede modificar las condiciones iniciales y las variables y comprobar los cambios de los fenómenos y jugar a predecir el resultado de sus experimentos:

<http://phet.colorado.edu/>

Tecnología

1.- Orokorrean Teknologia gaian ikusten diren edukien inguruko baliabideak

<http://www.areatecnologia.com/>

<http://portaleso.com/>

<http://www.aulataller.es/index.html>

<http://www.juntadeandalucia.es/averroes/ieshuelin/departamentos/tecnologia/recursos/index.htm>

<http://auladetecnologias.blogspot.com.es/p/tecnologias.html>

2.- ITE web orrian dauden baliabideak

<http://ntic.educacion.es/v5/web/profesores/secundaria/tecnologia/>

3.- Marrazketa lantzeko bereziki

<http://www.dibujotecnico.com/saladeestudios/practicasytest/normalizacion/reprendequer/visupiezas/pieza01.php>

<http://www.sacosta.org/diedrico/>

http://ntic.educacion.es/w3/eos/MaterialesEducativos/mem2002/geometria_vistas/

4.- Mekanismoak lantzeko materiala

<http://www.technologystudent.com/cams/camdex.htm>

<http://507movements.com/index03.html>

5.- Elektronika, robotika eta programazioa lantzeko dokumentazioa

<https://sites.google.com/site/teknologiabn/>

<http://app.cepcastilleja.org/robotica/>

<http://www.arduteka.com/arduino/>

