



Toxiria MiniChefs

Cocinando aprendizajes

The collage contains several educational elements:

- A corkboard background.
- A handwriting practice sheet with a grid and dotted letters 'v', 'e', and 's'.
- A worksheet titled "Do you" with the instruction "1. Listen and choose:". It has two sections:
 - "I Like" with a girl's icon and a grid of food icons: watermelon, cake, apple, burger, banana, slice of pizza, fries, egg, and tomato. Three audio icons are to the left.
 - "I don't like" with a boy's icon and a grid of food icons: apple, strawberry, slice of pizza, banana, cake, burger, hot dog, ice cream, and donut. Three audio icons are to the left.
- A pink oval shape.
- A magenta hexagon.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL
Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)
Recursos Educativos Digitales
Noviembre 2022

NIPO (web) 847-22-067-6

ISSN (web) 2695-4184

DOI (web) 10.4438/2695-4184_EEI_2019_847-19-120-X

NIPO (formato html) 847-20-110-8

NIPO (formato pdf) 847-20-111-3

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4184_EEIpdf87_2020_847-19-133-8

“Toxiria MiniChefs. Cocinando aprendizajes” por Ana Garrido Herrada para **INTEF**
<<https://intef.es>>

Obra publicada con **Licencia Creative Commons Reconocimiento-Compartir Igual 4.0**
<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Todas las imágenes utilizadas en el desarrollo de esta experiencia cuentan con la autorización de los autores del contenido para su publicación en la web del INTEF.

Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado

C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.

Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09

Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



Entendiendo el proyecto...

El proyecto “Experiencias Educativas Inspiradoras” se encuadra dentro del Plan de Transformación Digital Educativa lanzado desde el INTEF en 2018.

A través de la realización de proyectos personales de los docentes, o proyectos de centro donde se busca mejorar algún aspecto del ámbito educativo, se encuentran experiencias asociadas a tecnología digital que consiguen efectos transformadores.

Son estas experiencias, las que este proyecto intenta localizar y darles visibilidad para conseguir que se extrapolen a otros entornos educativos reglados.

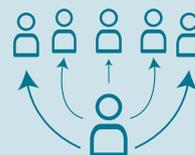
Dos son los OBJETIVOS claros que pretende alcanzar este proyecto:

CREACIÓN DE REPOSITORIO



Creación de un repositorio de experiencias didácticas asociadas a tecnología digital, ya aplicadas en el entorno educativo y que hayan demostrado tener un efecto transformador.

DIFUSIÓN ENTRE DOCENTES



Difundir estas experiencias con el fin de inspirar a otros docentes en su práctica diaria.

“Que las experiencias de unos sirvan de guía e inspiración para otros”.

Índice



Índice

1. Introducción	5
2. Punto de partida	6
3. Paso a paso	7
4. Evaluamos	13
5. Conclusiones	15
6. ¿Te animas?	16
7. Material complementario	17



1. Introducción



RESPONSABLE	Ana Garrido Herrada
CENTRO ESCOLAR	CEIP Toxiria
DIRECCIÓN	C/ César Gallo, 5
LOCALIDAD Y PROVINCIA	Torredonjimeno (Jaén)
WEB DEL CENTRO	CEIP Torixia
EMAIL DE CONTACTO	anagherrada30@gmail.com

Toxiria Minichefs se ha llevado a cabo en el grupo de 3.º de Primaria del CEIP Toxiria de Torredonjimeno, Jaén. Desarrollado con las metodologías *flipped learning*, *blended learning* y ABP, aplicando el llamado aprendizaje sin costuras.

El producto final del proyecto consistió en la elaboración de una receta en inglés. Las cocinas de las casas del alumnado se convirtieron en talleres, comunicándonos a través del blog como entorno virtual. Las actividades iban variando de acuerdo al objetivo a conseguir, siempre digitales y autoevaluables, cumpliendo con las características de aprendizaje ubicuo.



In the kitchen



2. Punto de partida

Comenzamos con un sistema mixto de aprendizaje, pasando a modo remoto por cuestiones de logística debido al confinamiento surgido por la COVID. Tuvimos que aprender a aprender a distancia y la verdad es que a pesar de que nos costó no poder vernos en persona, gracias a la colaboración de todos se pudo llevar a cabo una experiencia en la que el alumnado ha disfrutado de su aprendizaje, ha adquirido conocimientos y ha desarrollado las competencias a la misma vez. Sus caras al finalizar el proyecto lo decían todo.

Discurrió a lo largo del tercer trimestre, en pleno confinamiento. Dado que la formación iba a ser online, pensé, ¿cómo podríamos trabajar para que aprendieran y adquirieran competencias estudiando en casa y manteniendo hábitos de vida saludable? Me decanté por el *blended learning*, método de aprendizaje virtual enriquecido, aprovechando que les encantaba hacer actividades online.

Preparé [formularios de Google](#) para practicar actividades de *listening*, con videos y fichas interactivas para trabajar el vocabulario y la gramática, sus respuestas me llegaban al correo. El *writing* lo hacían en su diario de aprendizaje, me enviaban la evidencia de la foto al correo electrónico.

3. Paso a paso

La competencia digital ha sido un elemento inherente al proceso al trabajar online.

Hemos desarrollado:

1. Recursos digitales.
2. Conocimiento y usos de las tecnologías educativas.
3. Cultura y respeto en el uso de la información digital.
4. Acceso eficiente a la información.

Las competencias se adquieren mediante experiencias de aprendizaje integradoras basadas en problemas reales y cercanos que exigen aplicar lo aprendido. Hemos procurado hacer un uso adecuado y responsable de las tecnologías e Internet, propiciando la toma de conciencia sobre el significado de la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que se han proporcionado posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar y para el desarrollo experiencial de los aprendizajes. Se han incluido conceptos, procedimientos y actitudes que persiguen dotar de protagonismo al alumnado frente a las propias tecnologías, aportando posibilidades para crear, inventar y compartir de forma reflexiva. Aprovechando su contribución de manera esencial a la Competencia en Comunicación Lingüística ya que una de sus virtudes esenciales radica en su desarrollo como herramienta comunicativa, tanto en lengua materna como extranjera, así como en los diferentes ámbitos de expresión y comprensión oral y escrita. Desarrollándose así ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas, ante el manejo de diferentes formatos, códigos y lenguajes, potenciando la consolidación de destrezas lecto-escritoras.

MINICHEF PAISAJE DE APRENDIZAJE

Avanzado ● Medio ● Iniciado ●

	LINGÜÍSTICA	LÓGICO-MATEMÁTICO	VISUAL ESPACIAL	CINÉTICO CORPORAL	MUSICAL	INTRAPERSONAL	INTERPERSONAL	NATURALISTA
CREAR			Draw a healthy menu.		Sing a song about food			Make a mind map.
EVALUAR	Make the hat after watching the video			Go to the kitchen and make the recipe.		Self evaluation about the mind map	Play a food vocabulary kahoot with mates.	
ANALIZAR		Read the recipe						
APLICAR			Draw the food pyramid		Listen and complete.	Clasify the food in the food pyramid.	Call to a friend of the class and ask about his or her favourite food.	
COMPRENDER	Watch the video and answer.				Listen and answer.	Read a recipe and write you a personal recipe..		
RECORDAR		Remember the food pyramid.		Play a food game.				

Han desarrollado las competencias sociales y cívicas (CSC) mediante la puesta en práctica de destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta realización de las actividades, permitiendo además acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través del correo electrónico, ha brindado unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en el aula.

Ello ha contribuido a desarrollar la competencia para aprender a aprender (CPAA). El uso de las aplicaciones, herramientas y posibilidades tecnológicas, obliga a una continua predisposición ante lo nuevo que requiere de estrategias de aprendizaje autónomo.

Se ha practicado el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas. Esta competencia también ha contribuido a dotar al alumnado de recursos, anteriormente inalcanzables para muchas personas, favoreciendo y multiplicando las posibilidades de desarrollar sus propias ideas, proyectos e iniciativas en cualquier ámbito de la realidad.

MINICHEFS Área: Lengua Inglesa. Curso :3º. Temporalización :3º trimestre

COMPETENCIAS CLAVE

- + Aprender a aprender
- + Competencia en comunicación lingüística.
- + Competencia digital.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

STD.11 Comprende la cantidad de anuncios publicitarios sobre productos que la infieren (juegos, ordenadores, CD, etc.)

STD.2.1. Comprende mensajes y anuncios públicos que contengan instrucciones, indicaciones y otro tipo de información (por ejemplo, números, precios, horarios, en una estación o en unos grandes almacenes).

STD.4.5. Comprende las ideas principales de presentaciones sencillas y bien estructuradas sobre temas familiares o de su interés (p.e. música, deporte, etc...) siempre y cuando cuente con imágenes e ilustraciones y se hable de manera lenta y clara.

MÉTODOS DE EVALUACIÓN

- + Rúbricas de mapa mental.
- + Diana de autoevaluación de la receta.
- + Lista de cotejo.

PRODUCTO FINAL

- + Elaboración de recetas de cocina en inglés.

TAREAS

- + TAREA DE INICIO VER UNA PELÍCULA EN INGLÉS.
- + REALIZAR UN MIND MAP EN INGLÉS DE VOCABULARIO.
- + WATCH VIDEO RECIPES.
- + READ REAL RECIPES.
- + WATCH A HOW TO ... VIDEO AND MAKE A CHEF HAT.

DIFUSIÓN

- + Web de la clase.
- + Página web del centro.

RECURSOS

- + Web del centro.
- + web de aula.
- + Canal de youtube de la clase.

HERRAMIENTAS TIC

- + Google forms.
- + Kahoot.
- + Plataforma G-suite correos y blog
- + Wordwall.
- + Genially.
- + Lifeworksheets

AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN

- + En casa .
- + Actividades individuales.
- + Actividades por teléfono.

Idea original de **conecta13**

Paisaje de aprendizaje

Hemos consolidado los siguientes objetivos del currículo:

O.CPD.4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.

O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación a través de herramientas online interactuando y participando en comunidades y redes con sensibilización intercultural.

Como todo proceso de *blended learning* he seguido unos pasos:

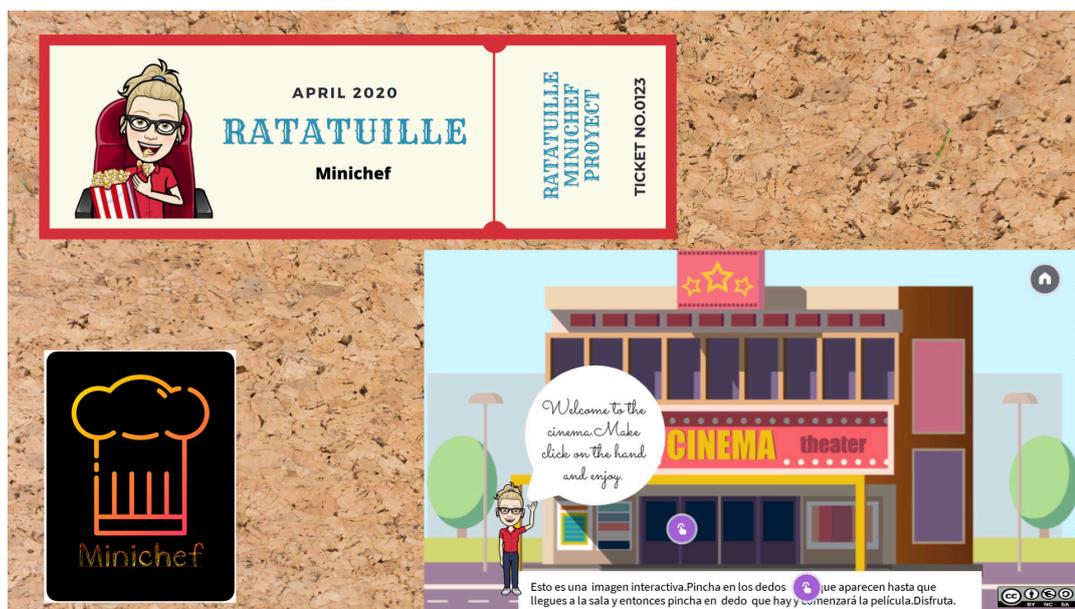
El proceso a seguir partiendo del DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje) fue crear un paisaje de aprendizaje con los distintos tipos de actividades de acuerdo a la Taxonomía de Bloom para trabajar las inteligencias múltiples. Rellené el Canva de la programación didáctica y partiendo de él realicé las secuencias didácticas cuyas actividades iba colgando en el blog. Evaluando con una rúbrica.

La plataforma elegida como EVA (Entorno Virtual de Aprendizaje) para poder interactuar con ellos ha sido el blog del aula y del centro, poniendo a su disposición los contenidos del curso. Se trabajó a través de [formularios de Google](#), [liveworshets](#), [genially](#), [kahoots](#) y [wordwall](#), que podían hacerse a través de teléfono móvil o del ordenador para hacer el proceso de formación lo más eficaz posible.

La atención personal se llevaba a cabo a través de la plataforma designada para ello por la Junta de Andalucía que es [Séneca](#) y por correo electrónico o llamada telefónica.

Paso 1. Introducción del proyecto

Comenzaron visualizando la película *Ratatouille* en la plataforma [VOSE](#), posteriormente la analizaron con actividades interactivas, trabajando el *listening for skimming* y el *listening for scanning*. En cuanto a la competencia digital, emplearon el uso del entorno de aprendizaje y de las aplicaciones del mismo ya que tenían que aprender a usarlo para llegar a ver la película y practicar con el reproductor de video, trabajando así las herramientas en línea pertenecientes a las actividades de orden inferior en la categoría de recordar de la taxonomía de Bloom, practicando la capacidad de interpretación del mismo y desarrollar la capacidad de interactuar de manera significativa.



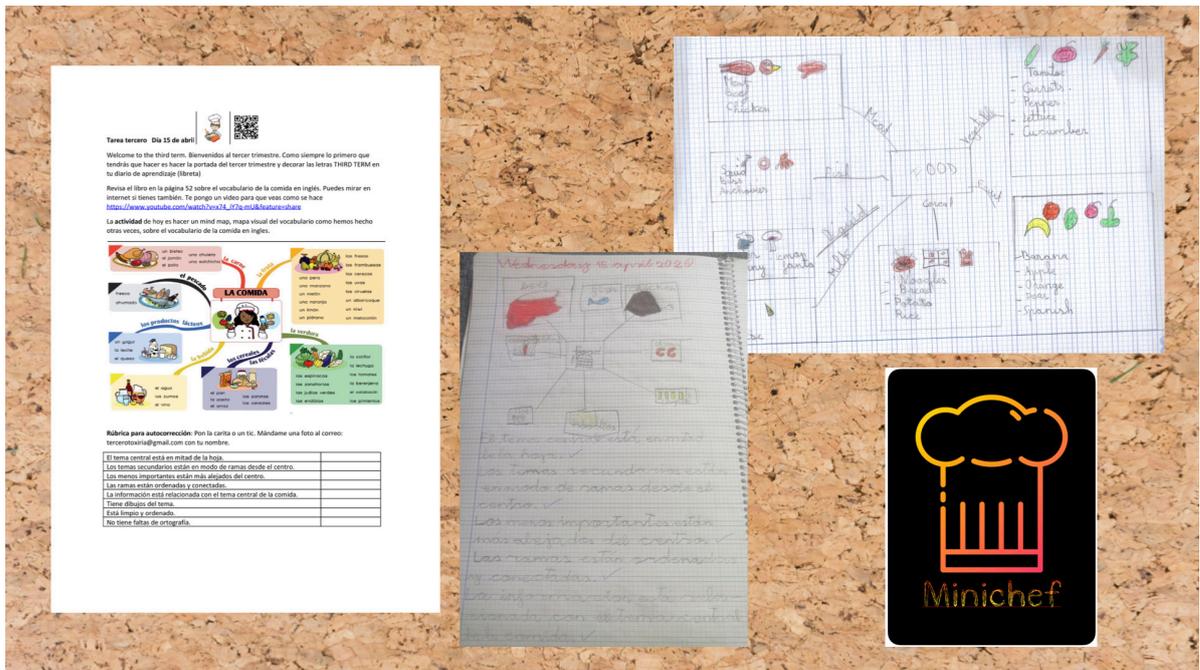
● Imágenes de la entrada del cine y del inicio del Genially

Paso 2. Repasando el vocabulario y la gramática

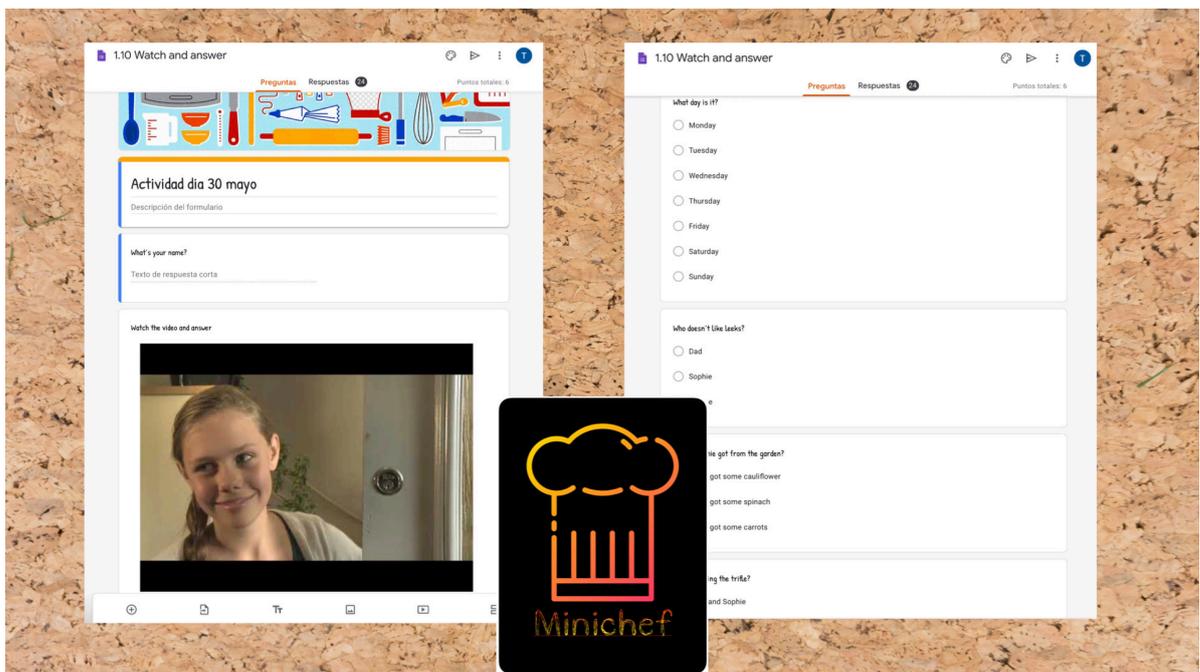
Llegó el momento de repasar el vocabulario sobre alimentación.

Para recordar sus conocimientos sobre comida elaboraron un mapa mental sobre los alimentos, se autoevaluaron usando una rúbrica.

Hicieron actividades de *listening comprehension* de videos de YouTube en formularios de Google con sus actividades de comprensión correspondientes. Para la gramática, se sirvieron de píldoras educativas sobre el verbo like en YouTube, en su diario de aprendizaje copiaron el verbo para después practicar usando [liveworshets](#).



• Actividad de creación de un mapa mental



• Trabajamos usando formularios de Google forms

Estudiaron la pirámide de los alimentos con [Genially](#) y [wordwall](#). Trabajamos el nivel 2 y 3 de la categoría de Bloom con las actividades de comprensión y aplicación ya que tenían que ordenar, listar y categorizar la información que les llegaba desde las actividades del entorno virtual.

En esta fase el alumnado ha desarrollado la competencia digital en el ámbito de la comunicación y la colaboración:

- Interactuando con responsabilidad, creatividad y respeto a la diversidad.
- Utilizando múltiples lenguajes de representación, incluyendo imágenes.
- Expresándose con confianza y claridad en los medios de comunicación digital.



Modelos de actividades online y de la píldora educativa

Paso 3. Listening and Reading



Actividades realizadas en los diarios de aprendizaje del alumnado

Una vez repasado el vocabulario procedieron a leer recetas de cocina y ver vídeos de recetas de niños ingleses celebrando días importantes como sus cumpleaños. Llegamos a la fase 4 de la Taxonomía de Bloom, descomponiendo en partes los videos y analizando la información recibida, ilustrando sus recetas de cocina y enviando sus fotografías al correo, trabajando así con apps de fotos y su digitalización.

En esta fase del proyecto han desarrollado capacidades de información y representación:

- Aprendiendo el manejo de información de distintas fuentes, organizando y elaborando el material con capacidad crítica.
- Adquiriendo la capacidad de interactuar con recursos digitales.

Paso 4. Producto final

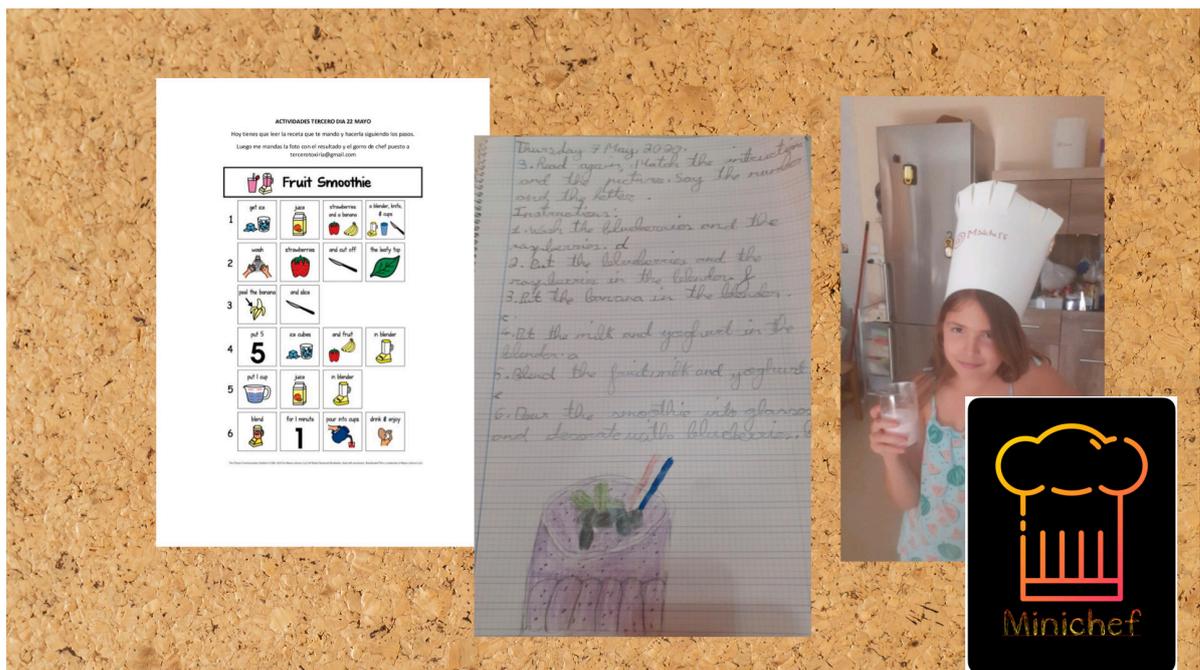
Esta fase se corresponde con la fase final de las actividades de orden superior en la categoría de Bloom, la creatividad. Elaboré un "How to" video donde les enseñaba una manualidad en inglés: cómo hacer un gorro de chef con goma eva. Para evaluar si lo habían entendido, tenían que hacerse una foto con el gorro puesto y mandármela junto a las fotos de las recetas de cocina elaboradas.

En esta actividad, la competencia digital se ha contemplado desde varios aspectos:

- La visualización del *how to* video colgado en la web desde YouTube, practicando el uso de las herramientas visuales.
- Los procesadores de textos.
- La lectura de recetas que están dentro del mapa de género del PLC, favoreciendo los nuevos textos discursivos.

Trabajamos el desarrollo del uso de las tecnologías de la educación:

- Relacionándolas con las necesidades sociales, identificando su aplicación a la vida cotidiana.



• El alumnado ha leído una receta y la han elaborado en casa

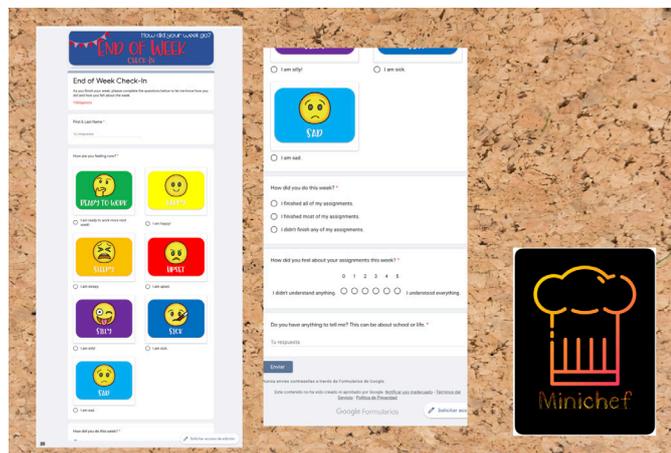
- Seleccionando y usando las herramientas adecuadas.
- Investigando y resolviendo problemas con distintas aplicaciones.
- Comprendiendo la interacción con los entornos digitales.

Como el fin era crear hábitos de vida saludables y además trabajar la lengua inglesa, las recetas no han sido de *fast food* que habrían sido muy fáciles de realizar según su edad, sino de alimentos saludables: una macedonia de frutas o unos polos fresquitos de yogur.

4. Evaluamos

Se han empleado distintas técnicas e instrumentos de evaluación a lo largo del proyecto.

- Observación por parte del profesor y del alumnado usando los registros de las actividades de los [formularios de Google](#).
- Corrección de las fotografías de las actividades con listas de cotejo.
- Técnica de encuesta mediante cuestionarios con [Typeform](#) y Google.
- Técnica de pruebas de [liveworksheets](#).
- Evaluación del alumnado en competencias y conceptos.
- Evaluación del proyecto de acuerdo a la rúbrica y a las anotaciones del diario de aula para proponer mejoras al mismo.



Modelo de autoevaluación semanal

Al alumno	El alumno	Rúbrica del mapa mental.	Al inicio del proceso.
	El profesor	Escala de clasificación. Registro de actividades, listas de cotejo, encuestas. Rúbrica de comprensión de textos orales. Rúbrica de expresión de textos escritos. Rúbrica de presentación de trabajos en el portfolio. Rúbrica de expresión escrita.	Formativa
		De contenidos con liveworksheets y formularios de google. De competencias con las evidencias de las fotografías de la realización de la receta y el gorro de chef	Final
Al profesor	El alumno	Encuesta	Al final
	El profesor	Rúbrica. Diario de trabajo	Diariamente
Al proyecto	Alumno	Encuesta	Al final
	Profesor	Rúbrica	Al final

Elementos para la evaluación

3° EP Comprensión de textos Orales*	Excelente 4	Avanzado 3	Adquirido 2	En vías de adquisición 1
Identifica la información esencial de textos orales, transmitidos de viva voz... 20%	Identifica siempre adecuadamente la información esencial de textos orales breves y sencillos sobre temas habituales y concretos donde se expresan experiencias,	Identifica habitualmente la información esencial de textos orales breves y sencillos sobre temas habituales y concretos donde se expresan experiencias,	Identifica la información esencial de textos orales breves y sencillos sobre temas habituales y concretos donde se expresan experiencias, necesidades e	No identifica la información esencial de textos orales breves y sencillos sobre temas habituales y concretos donde se expresan experiencias, necesidades e
Comprende y capta el sentido general de mensajes e informaciones en... 20%	Comprende siempre adecuadamente mensajes e informaciones en diferentes contextos, como: la tienda, la calle, etc, mediante el uso de estrategias	Comprende mensajes e informaciones en diferentes contextos, como: la tienda, la calle, etc, mediante el uso de estrategias elementales de comprensión.	Comprende mensajes e informaciones en diferentes contextos, como: la tienda, la calle, etc, mediante el uso de estrategias elementales de comprensión.	No comprende mensajes ni informaciones en diferentes contextos, como: la tienda, la calle, etc, mediante el uso de estrategias elementales de
Diferencia y conoce el mensaje global y los aspectos socioculturales y... 20%	Diferencia siempre adecuadamente y conoce el mensaje global y los aspectos sociolingüísticos junto a un léxico habitual en una conversación utilizando	Diferencia y conoce el mensaje global y los aspectos sociolingüísticos junto a un léxico habitual en una conversación utilizando progresivamente sus	Diferencia y conoce el mensaje global y los aspectos sociolingüísticos junto a un léxico habitual en una conversación utilizando progresivamente sus	No diferencia y conoce el mensaje global y los aspectos sociolingüísticos junto a un léxico habitual en una conversación utilizando progresivamente sus
Identifica ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado... 20%	Identifica siempre adecuadamente ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos	Identifica habitualmente ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados	Identifica ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus	No identifica ideas y estructuras sintácticas básicas en una conversación captando el significado de lo que nos quiere transmitir sobre temas concretos relacionados con sus

Rúbrica de evaluación

	Excelente 4	Adecuado 3	Regular 2	Poco 0
Asiduidad en el uso de la plataforma educativa y buen uso de internet 25%	Entra regularmente en las plataforma digitales utilizadas en clase (Google Classroom, plataforma colegio...).	Suele entrar, aunque sin cierta regularidad, a las plataformas educativa propuestas.	Entra sin asiduidad, suele incumplir los plazos marcados en las plataformas educativas.	No entra en las plataformas, o lo hace de forma testimonial..
Realización y entrega de actividades propuestas TIC en la plataforma 25%	Se realiza una entrega en tiempo y forma de las tareas encomendadas, incluso suelen superar las indicaciones dadas en la plataforma o clase.	Se entrega casi siempre las tareas, dentro de su fecha, aunque pueden, a veces, tener algún defecto de forma o interpretación, a la hora de realizarlas o entregarlas.	Suelen entregarse muchas actividades fuera de plazo o incompletas. Con normalidad tiene que entregarse posteriormente una revisión de éstas.	No se realizan o son muy pocas, y normalmente mal, las tareas realizadas en la plataforma o en formato digital.
Uso de las diferentes herramientas de comunicación TIC 25%	Se da un buen uso a las herramientas y canales de comunicación, centrándose en transmitir información sobre los temas necesaria para la resolución correcta de las actividades planteadas.	Se suele dar un uso adecuado a las herramientas de comunicación, aunque a veces se usa para otros usos no educativos.	Aunque se manejan los canales de comunicación, en gran parte de las veces, tiene un uso intrascendente y no cumple los objetivos marcados.	No se da uso o aprovechamiento a las herramientas de comunicación a nivel educativo.
Uso y configuración adecuado de los diferentes soportes digitales: ordenadores, tablets, smartphones, etc. 25%	Se sabe manejar a nivel d multiplataforma, adaptando su uso y estrategias a las características intrínsecas de cada uno d ellas.	Aunque suele usar diferentes entornos, su uso y aprovechamiento difiere de una plataforma a otra, aunque sabe adaptarse.	No es capaz de trabajar en todas las plataformas, cinéndose normalmente a aquellas que tiene cierto control, no intentando mejorar y agarrándole a sus capacidades actuales.	No sabe o no quiere dar uso de sus conocimientos, aunque sean rudimentarios, en las diferentes plataformas que conoce o suele manejar.

Rúbrica de evaluación



5. Conclusiones

La valoración que hago del proyecto es muy positiva. Si aplicamos la rúbrica que he elaborado nos da una puntuación de un 80%. Las mejoras están centradas en la ubicuidad (en la accesibilidad de las actividades desde todos los tipos de dispositivos).

Se han cumplido los objetivos y el alumnado ha desarrollado las competencias propuestas.

La continuidad en la experiencia de aprendizaje entre varias dimensiones y contextos ha sido alcanzada en los ámbitos formal, informal, físico, virtual, individual y social donde los dispositivos móviles enlazan los contextos.

A pesar de la circunstancia en la que se desarrolló tanto el alumnado, como la tutora, y los padres hemos trabajado como una piña y ello ha redundado en la consecución de los objetivos de la unidad, así como en el desarrollo de las competencias previstas y el desarrollo de las tecnologías de la educación.

El proceso de aprendizaje se ha ido personalizando a medida que avanzábamos adecuando las actividades al ritmo de aprendizaje y a los dispositivos disponibles.

Hemos aplicado una metodología donde la organización del trabajo se desarrolló de una manera diversificada y transversal. Aprovechando las tecnologías digitales, ayudando así al aprendizaje autorregulado.

Recomiendo este tipo de actividades porque inciden en el protagonismo de su propio aprendizaje, estando totalmente motivados, sirviendo de aliciente para no olvidar lo aprendido.



Los niños y niñas muestran sus creaciones



6. ¿Te animas?

Si te animas a adentrarte en el mundo del *blended learning* y el aprendizaje sin costuras te sugiero algunas ideas:

1. Piensa qué les interesa a tus alumnos y alumnas.
2. Averigua qué dispositivos tienen a su alcance (ya que todas las actividades o apps no funcionan en todos los entornos digitales).
3. Fomenta un hábito en ellos para que al menos una vez a la semana haya alguna actividad online.
4. Involúcralos en las actividades y dales la retroalimentación bien con pegatinas o con caritas o puntos positivos que lleven a algún tipo de premio final.
5. Desarrolla tu capacidad digital, créate un entorno seguro con actividades accesibles para ellos, hoy en día casi todos los niños tienen tableta o móvil y pueden aprender en cualquier sitio.

Y como dicen en inglés *last but not least*; por último, pero no por ello menos importante, ¡pierde el miedo y lánzate!





7. Material complementario

- Blog de aula: [Tercero Toxiria](#).
- [Enseñar en tiempos de COVID-19](#): una guía teórico-práctica para docentes.
- Valerie Ruhe and Bruno D. Zumbo, 2008: *Evaluation in distance education and e-learning*.
- Óscar Chiva Bartoll, Manuel Martí (coord.): Métodos pedagógicos activos y globalizadores.
- Herramientas digitales:
 - [formularios de Google](#)
 - [liveworsheets](#)
 - [genially](#)
 - [kahoots](#)
 - [wordwall](#)
- Plataforma [VOSE](#).
- [Séneca](#): Plataforma educativa de la Junta de Andalucía.



• Premio al mejor chef

In the

Hello ,Im in the kitchen cooking.
Can you help me?
Make click on the numbers .



Cocinando aprendizajes Toxiria MiniChefs



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL



INSTITUTO NACIONAL DE TECNOLOGÍAS EDUCATIVAS Y DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO