


**Sesión 1: Conecta con la Naturaleza:
Animales vertebrados e invertebrados**

Alumnado	Primer Ciclo Primaria
Temporalización	60 minutos
Objetivos:	* Diferenciar entre vertebrados e invertebrados. * Conocer ejemplos sencillos.
Tipo de actividad	Trabajo por equipos
Descripción	<p>1. Conocimientos previos (10 min) Preguntas iniciales: * ¿Qué animales conocéis? * ¿Todos tienen huesos? Explicación simple: * Vertebrados → tienen huesos y columna (perro, pez, pájaro). * Invertebrados → no tienen huesos (araña, gusano, pulpo). Juego rápido: Los niños levantan la mano al ver las tarjetas de animales si creen que el animal es vertebrado. Igual con los invertebrados.</p> <p>2. Construcción Makey Makey (25 min) * En la cartulina se pegan diferentes animales, alternando - Vertebrados - Invertebrados * Colocar plastilina conductora en cada dibujo. * Conectar cada animal a una entrada del Makey Makey. Ejemplo: - Vertebrados → w - Invertebrados → flecha izquierda</p> <p>3. Se programa en Scratch con el ordenador: * Si pulsas en cada imagen de los animales.- se reproducirá el sonido “VERTEBRADO” o “INVERTEBRADO”.</p> <p>4. Juego final (25 min) Cada niño: * Coge una tarjeta con animal. * Toca la zona correcta y comprobará. * El ordenador con el sonido (vertebrado-invertebrado) verificará la respuesta.</p>
Recursos	<p>* Cartulinas con dibujos de animales * Plastilina o papel de aluminio * Ordenador con Scratch * Placa Makey Makey Classic</p> 

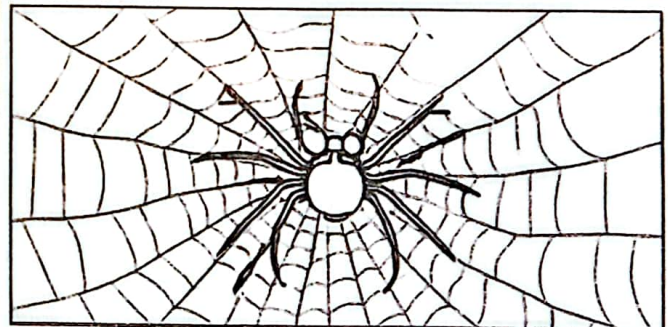
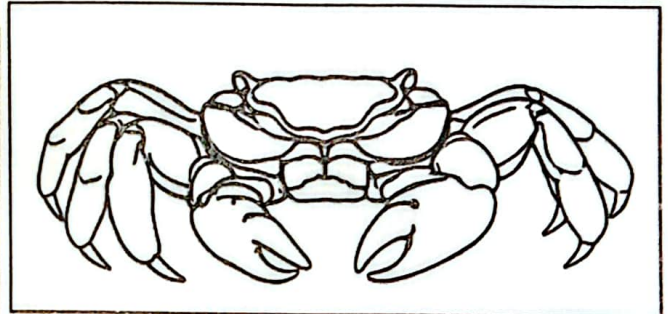
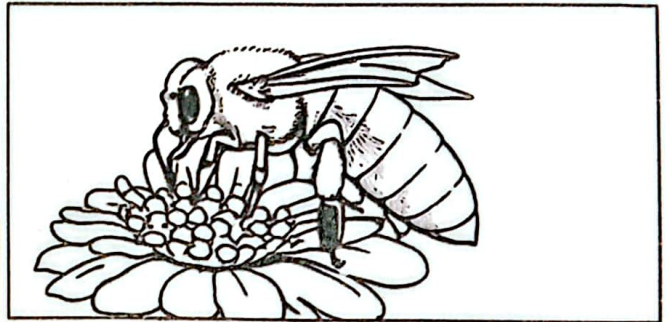
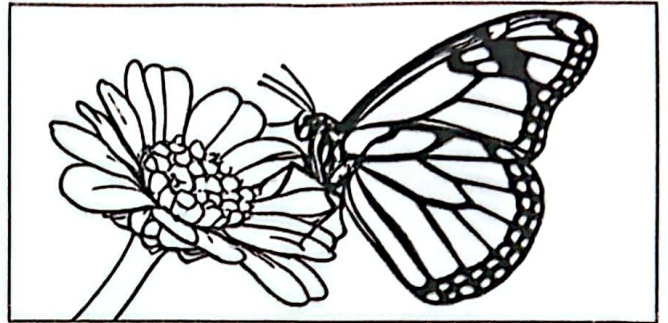
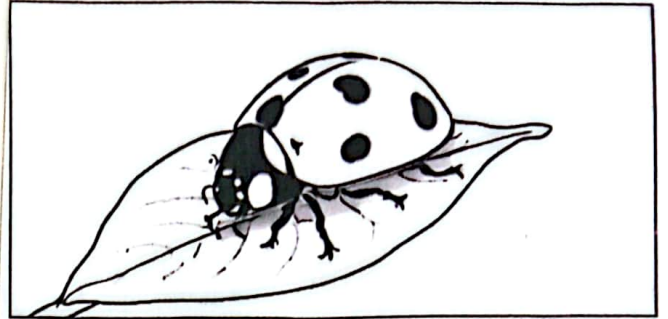
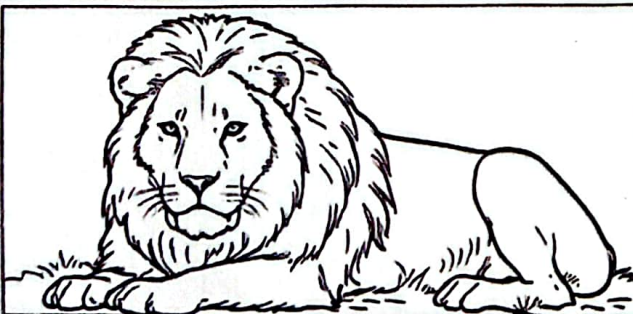
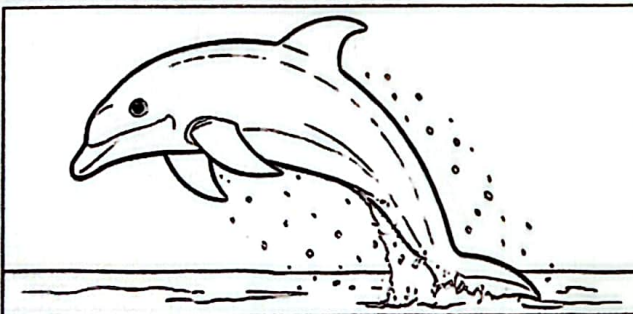
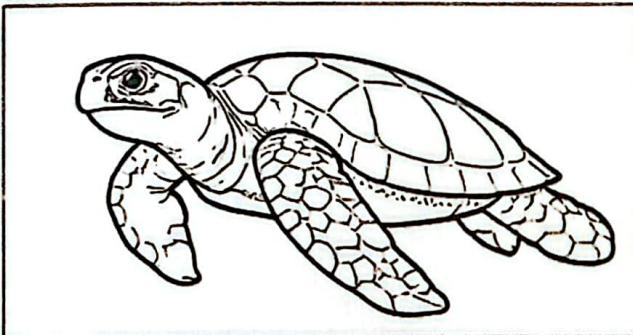
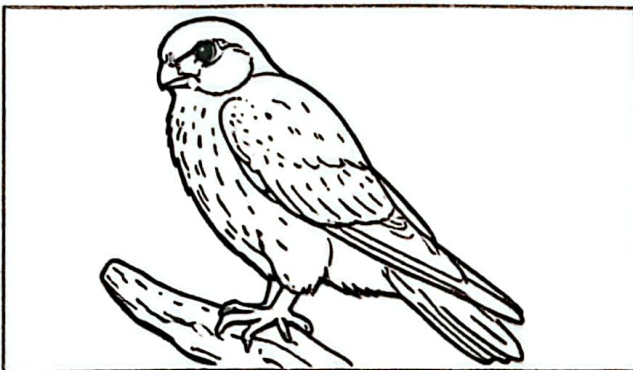
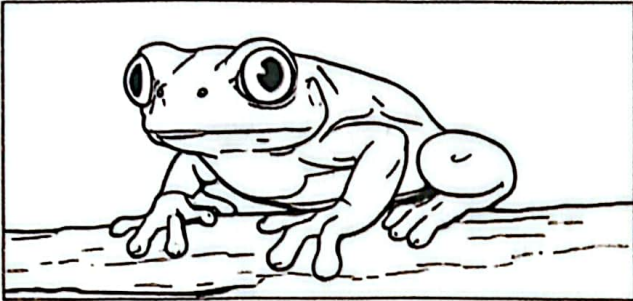
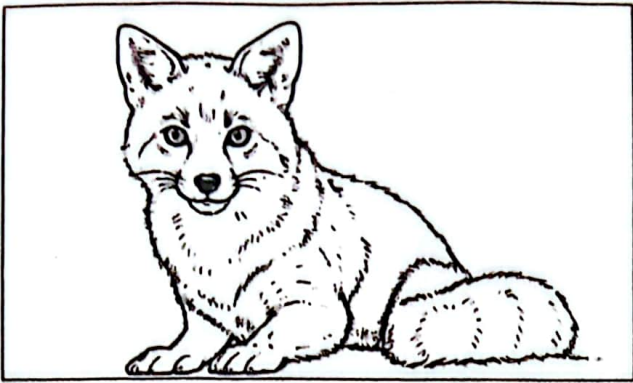
PARTICIPANTES

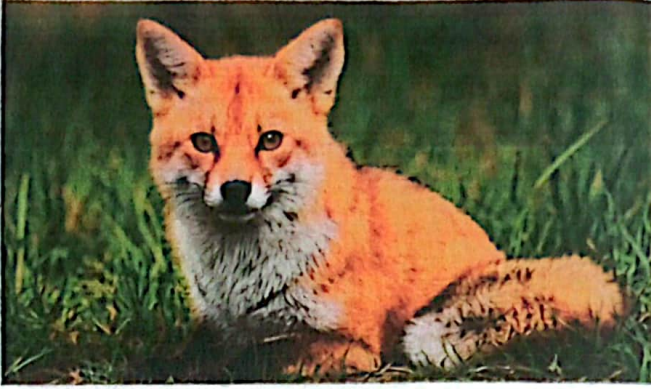
M^a José Antón Dobarro

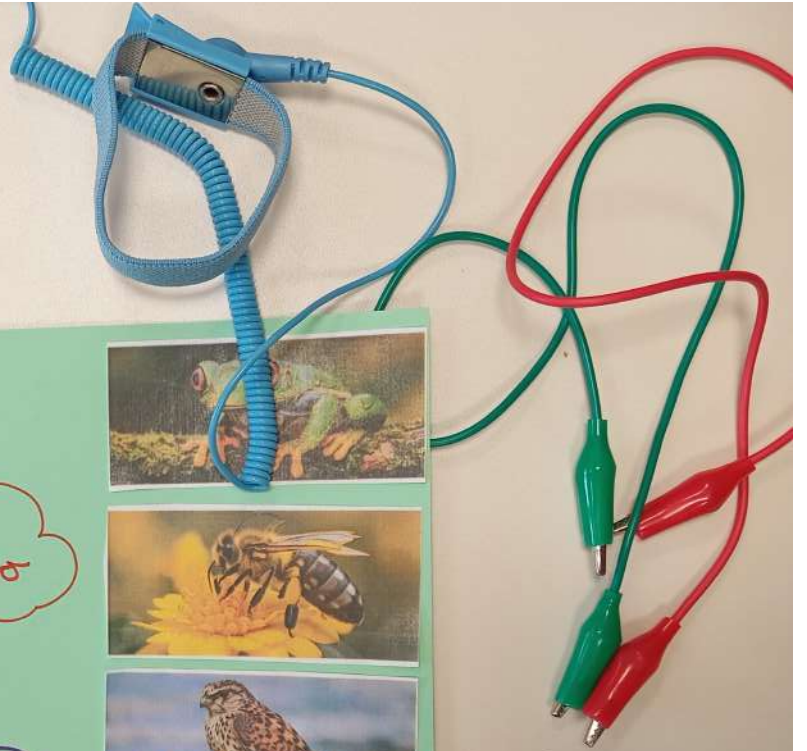
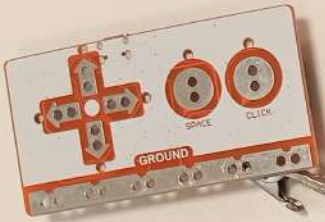
M^a Jesús Borrego Santiago

Carmen González Murillo

M^a Soledad Santiago Rodríguez



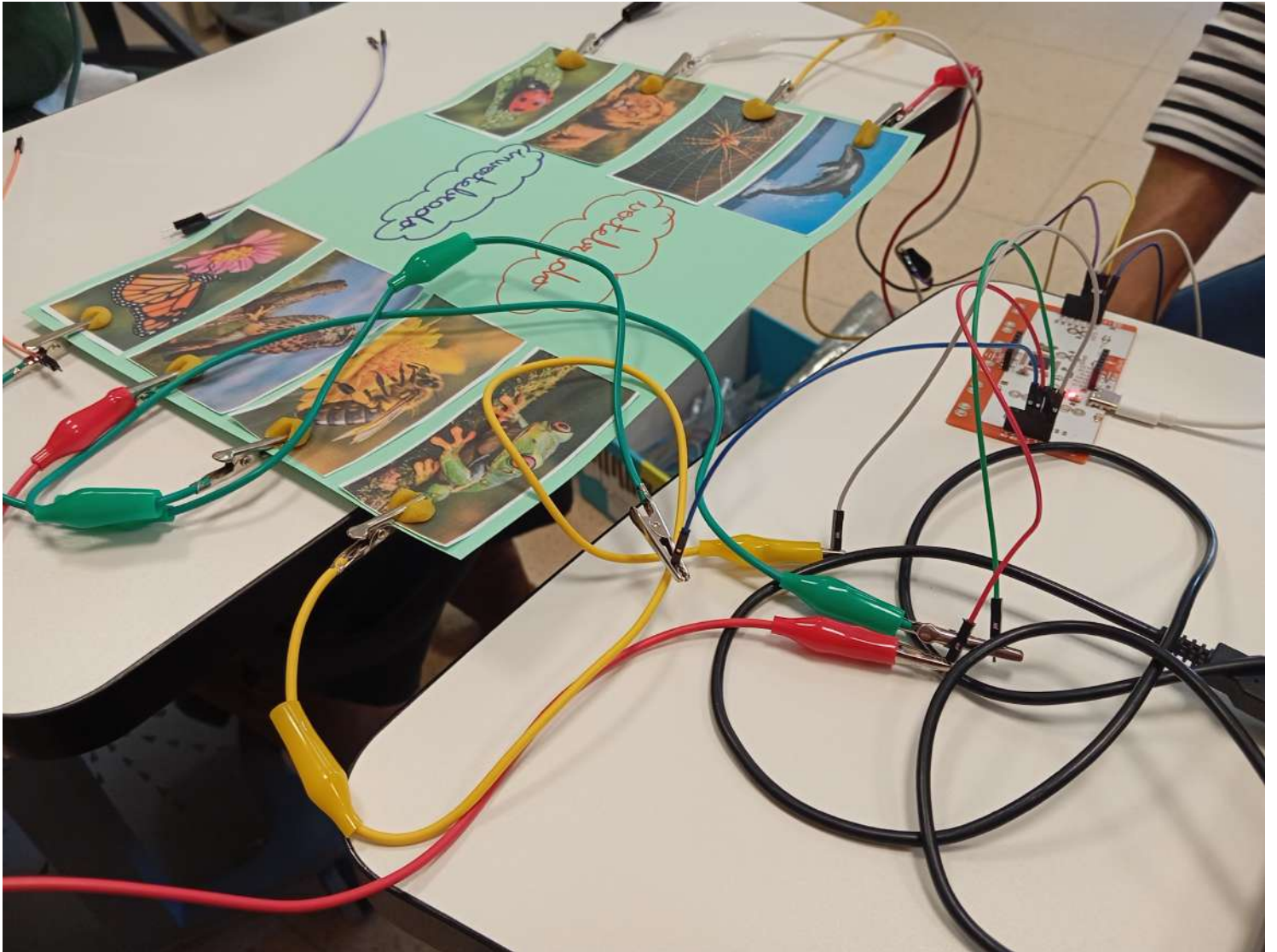




vertebrado

invertebrado





Nuevo

- Load from your computer
- Guardar en tu ordenador

Movimiento

- mover 10 pasos
- girar 15 grados
- girar 15 grados
- ir a posición aleatoria
- ir a x 0 y 0
- deslizar en 1 segs a posición aleatoria
- deslizar en 1 segs a x 0 y 0
- apuntar en dirección 90
- apuntar hacia puntero del ratón
- sumar a x 10
- dar a x el valor 0

Evento

- al presionar tecla s
- al presionar tecla d
- al presionar tecla f
- al presionar tecla g
- al presionar tecla espacio
- al presionar tecla flecha arriba

Audio

- iniciar sonido recording1
- iniciar sonido recording2
- iniciar sonido recording1
- iniciar sonido recording2
- iniciar sonido recording1
- iniciar sonido recording2
- iniciar sonido recording1
- iniciar sonido recording2