Diseño Pedagogico y Plantilla Editable

Hoja de Trabajo Interactiva para Liveworksheets

Asignatura: Ciencias Naturales | Subnivel: Básica Elemental | Ecuador EGB

1. Ficha Técnica Didáctica

Asignatura	Ciencias Naturales
Subnivel Educativo	Básica Elemental (2.º, 3.º o 4.º EGB — 6 a 9 años)
Tema Específico	Clasificación de los animales según su alimentación (Herbívoros, Carnívoros y Omnívoros)
Objetivo de Aprendizaje	Identificar y clasificar a los animales en función de los alimentos que consumen mediante actividades de interacción visual y práctica reflexiva.
Criterio de Evaluación	CE.CN.2.2. Aprecia la diversidad de plantas y animales en función de sus características, necesidades y hábitat.

2. Plantilla Editable para el Diseñador (Word / Canva)

Copia el siguiente contenido en Microsoft Word o Canva para maquetar la hoja impresa o en formato PDF antes de subirla a Liveworksheets.

UNIDAD EDUCATIVA "NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN"

HOJA DE TRABAJO INTERACTIVA: ¿QUÉ COMEN LOS ANIMALES?

Estudiante: ..... **Fecha:** .....

Grado / Curso: .....

Asignatura: Ciencias Naturales

💡 **RECORDEMOS LO APRENDIDO**

🌿 **HERBÍVOROS**
Comen únicamente plantas, frutas, hojas y semillas.
Ejemplos: Vaca, Conejo, Caballo.

🥩 **CARNÍVOROS**
Comen la carne de otros animales.
Ejemplos: León, Tigre, Águila.

🍕 **OMNÍVOROS**
Comen de todo: tanto carne como plantas y frutos.
Ejemplos: Oso, Cerdo, Ser Humano.

ACTIVIDAD 1: Selecciona la respuesta correcta

Lee con atención cada oración y elige la opción adecuada en el menú desplegable.

1. El conejo se alimenta de zanahorias y hierba, por lo tanto es un animal: `[Desplegable]`
2. El león caza otros animales para comer su carne, por lo tanto es un animal: `[Desplegable]`
3. El oso come peces, frutas y miel, por lo tanto es un animal: `[Desplegable]`

LIVEWORKSHEETS

ACTIVIDAD 2: Une cada animal con su alimento

Une con una línea el animal de la izquierda con la comida correspondiente a la derecha.

🐶 Perro (Carne y vegetales)	🌿 Hojas y ramas frescas
🦒 Jirafa (Hojas de árboles)	🥩 Plato mixto / Comida variada
🦈 Tiburón (Peces y carne)	🐟 Peces pequeños y carne

ACTIVIDAD 3: Clasifica los animales

Arrastra cada animal de la lista y suéltalo dentro del cajón correcto según su alimentación.

[Animales para arrastrar: Vaca | Cocodrilo | Cerdo | Caballo | Águila | Humano]

HERBÍVOROS	CARNÍVOROS	OMNÍVOROS

3. Guía de Comandos Técnicos para Liveworksheets

Una vez cargado el diseño en PDF a Liveworksheets, dibuja los recuadros de interacción e ingresa exactamente las siguientes frases clave (comandos):

Sección / Elemento	Tipo de Interacción	Comando Técnico Exacto
Actividad 1 - Ítem 1	Menú Desplegable	`choose:*Herbívoro/Carnívoro/Omnívoro`
Actividad 1 - Ítem 2	Menú Desplegable	`choose:Herbívoro/*Carnívoro/Omnívoro`
Actividad 1 - Ítem 3	Menú Desplegable	`choose:Herbívoro/Carnívoro/*Omnívoro`
Actividad 2 - Perro	Unir con líneas	`join:1` (enlazar con comida mixta: `join:1`)
Actividad 2 - Jirafa	Unir con líneas	`join:2` (enlazar con hojas: `join:2`)
Actividad 2 - Tiburón	Unir con líneas	`join:3` (enlazar con peces: `join:3`)
Actividad 3 - Vaca / Caballo	Arrastrar elemento	`drag:1` / `drag:2`
Actividad 3 - Cocodrilo / Águila	Arrastrar elemento	`drag:3` / `drag:4`
Actividad 3 - Cerdo / Humano	Arrastrar elemento	`drag:5` / `drag:6`
Actividad 3 - Cajón HERBÍVOROS	Zona de soltar	`drop:1` y `drop:2` (múltiples comandos en la casilla)
Actividad 3 - Cajón CARNÍVOROS	Zona de soltar	`drop:3` y `drop:4`

LIVEWORKSHEETS

Sección / Elemento	Tipo de Interacción	Comando Técnico Exacto
Actividad 3 - Cajón OMNÍVOROS	Zona de soltar	`drop:5` y `drop:6`

LIVEWORKSHEETS