|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Plataformas Educativas** | **Objetivo** | **Características** | **Actividades** | **Versatilidad** |
| **Smile and learn** | Proporciona contenidos para niños de diferentes edades que les permite aprender de forma divertida en un entorno seguro y apropiado para su edad, desarrollando diferentes habilidades como la memoria, la atención, el pensamiento lógico y la resolución de problemas. | * Juegos educativos. * Videos y cuentos interactivos. * Entorno seguro. * Enseñanza de diferentes idiomas. * Entorno educativo. * Uso de diferentes herramientas tecnológicas. | * Juegos de memoria. * Los colores. * Pausas activas. * El abecedario. * Derechos y deberes de los niños. | * Recomendaciones y accesibilidad pedagógica. * Adaptaciones de acuerdo al progreso de los niños. * Atención y apoyo pedagógico a niños con barreras de aprendizaje. |
| **Árbol ABC** | Aprendizaje autónomo por medio de herramientas digitales, utilizando las nuevas tecnologías, mediante juegos educativos y didácticos que promueven el desarrollo de habilidades. | * Juegos interactivos. * Variedad de juegos y actividades. * Fácil accesibilidad. * Aumenta el interés y motiva a los niños. * Contribuye de forma positiva a la educación. | * Identificar los números hasta el 10. * Juegos para multiplicar. * Rompecabezas de animales. * Vocabulario en inglés. * Cuentos, fábulas y poemas. | * Aprendizaje basado en el juego. * Desarrollo de la creatividad. * Aprendizaje autónomo y significativo. * Desarrollo integral. |
| **Science & Fun by\_Elesapiens** | Enseña el aprendizaje para estudiantes de básica y primaria, guiando contenidos por medio de información y conocimiento relacionado con el mundo científico: biología, geología, física, tecnología, humanidades, química etc. | * Plataforma digital bilingüe. * Variedad de recursos educativos. * Desarrollo de habilidades como la comunicación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la curiosidad científica. * Permite crear diferentes proyectos. | * Clasificación de animales (vertebrados e invertebrados). * La célula. * Ondas y sonidos. * Sistemas del cuerpo humano. * Los movimientos de la tierra. | * Aprendizaje activo. * Aprendizaje autónomo. * Educación a distancia. * Adaptabilidad a diferentes estilos de aprendizaje. |
| **Cokitos** | Estimula diferentes capacidades y talentos por medio del juego y materiales oline, así como promover la adquisición de conocimientos de forma lúdica en el desarrollo de habilidades de niños y niñas. | * Potenciar habilidades como la atención, la memoria, la percepción, el razonamiento lógico y la resolución de problemas. * Permite explorar diferentes áreas del conocimiento. * Aprendizaje de forma divertida y activa. * Facilita el acceso a juegos educativos online. |  | * Estimula el desarrollo cognitivo. * Aprendizaje activo. * Uso de la tecnología en el aprendizaje. |
| **Vedoque** | Facilita el aprendizaje de forma divertida, motivando especialmente a los niños de Educación Infantil y Primaria, a través de juegos educativos en el desarrollo físico y mental, fomentando su interés por aprender. | * Estimula habilidades como la lectura, la escritura, la matemática, la lógica, el pensamiento crítico y la creatividad. * Amplia gama de juegos y actividades educativas. * Personalización de juegos y actividades. * Contiene diferentes niveles de dificultad. | * Regreso al castillo del Rey del Dominó. * Serpiente Comeletras. * La Granja Matemática. * El viaje de estudios de los Vedoques. * ¡Mueve la mano!. | * Desarrollo cognitivo y motor. * Integración de actividades en el currículo escolar. * Compartimiento de recursos con la comunidad. * Adaptación a las necesidades especiales de los alumnos. |