|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **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.
 |