**APORTACIONES DE CADA NIVEL SOBRE EL ANÁLISIS DE LAS HERRAMIENTAS DIGITALES.**

**HERRAMIENTAS DIGITALES NIVEL DE 3 AÑOS**

1. El Proyecto, la Unidad o Centro de Interés: Genially y Canva. Tutoriales: https://www.youtube.com/watch?v=xduPwwgx5Ls&feature=youtu.be

2. Pizarra/Pantalla: Jamboard, Screencastomatic. Tutoriales: https://youtu.be/ZWIns9J8YYU y https://youtu.be/298X9nJyoWg

3. Para crear paneles interactivos para las asambleas: Scratch. Tutoriales https://youtu.be/XAwmX95gCPE y

4. Fichas interactivas: Liveworksheets. Tutoriales: https://youtu.be/lVOqJVLeh2k y https://youtu.be/aA0zX2SGAnQ

. https://youtu.be/XAwmX95gCPE

5. Experimentos para niños y niñas. Ejemplos: https://youtu.be/t\_Cphkqm3Bg y https://youtu.be/xnwAw86SIgA

6. La hora del cuento. Ejemplos: https://youtu.be/X3pqs30VJHk, https://youtu.be/kMdvYNa1n1Q, https://youtu.be/6V7Y6WKl87I y http://www.vivenciasconlaseñonuria.es/wp-content/uploads/2020/04/CUENTOS.pdf

7. Los retos, ¿te atreves?… Ejemplo: https://youtu.be/F7Qhv\_QMORs

8. El video-motivación. Flipped Classroom.

- Grabar y editar vídeo: Filmora e InShot. Tutoriales: https://www.youtube.com/watch?v=NgA63Lv\_JCY&feature=youtu.be y https://youtu.be/Tqxc0Xv3mhc

- Efecto Croma: Chromavid. Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=IC2iH\_FG1fs&feature=youtu.be

- Subir y compartir el vídeo: YouTube. Tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=V-BSZJkl-fo&feature=youtu.be y https://www.youtube.com/watch?v=ZXB5V9IogYc&feature=youtu.be

9. Juegos educativos e interactivos: educaplay y flippity. Tutoriales: https://youtu.be/8jlafRsM5MM y https://youtu.be/8jlafRsM5MM Lo vemos más orientado a primaria.

**HERRAMIENTAS DIGITALES NIVEL 4 AÑOS**

|  |  |
| --- | --- |
| 1. GENIALLY / CANVA
 | +MÁS INTERACTIVA+REUTILIZABLE+VARIEDAD DE DISEÑOS+MUY MANIPULATIVO PARA PDI-DEBES TENER PROGRAMA DE PAGO PARA PODER REALIZAR MULTITUD DE ACCIONES |
| 1. LIVEWORKSHEET
 | +REGISTRO Y SUSCRIPPCIÓN GRATUITA HASTA FIN 2021+EL ALUMNADO VE EN LA PIZARRA LA RESOLUCIÓN Y EJEMPLO DE LA FICHA A REALIZAR+FÁCIL DE COMPARTIR+ELABORAR UN BANCO DE RECURSOS TEMÁTICO O DE CENTRO-USO Y APRENDIZAJE DE COMANDOS |
| 1. JAMBOARD DE GOOGLE
 | +FACIL ACCESO DELDE LA NUBE+FOMENTO DE LA CREATIVIDAD A TRAVES DE LA TRANSFORMACIÓN DE TRAZOS EN DIBUJOS |
| 1. CUENTOS
 | USUALMENTE EN INFANTIL USAMOS ESTOS TRES TIPOS DE HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS, PERO NO SABEMOS MUY BIEN CUAL ERA LA INTENCIÓN DE INCLUIRLAS CON EL RESTO DE LAS QUE ESTAMOS TRABAJANDO EN ESTA SESIÓN DE FORMACIÓN. SIN EMBARGO, SERÍA INTERESANTE SEGUIR TRABAJANDO UN CUENTO CADA SEMANA, Y AÑADIR UN EXPERIMENTO Y RETO AL MES. |
| 1. EXPERIMENTOS
 |
| 1. RETOS
 |
| 1. CROMAVID
 | PONER FONDOS A FOTOS O VÍDEOS.REALIZACIÓN DE EXPLICACIÓNES RELACIONADAS CON LA TEMÁTICA DE PROYECTOS.TAREA DE CIERRE.FIESTAS. |
| 1. YOUTUBE/FILMORA/INSHOT
 | EDICIÓN DE VÍDEO O VISUALIZACIÓN DE VÍDEOS.  |
| 1. EDUCAPLAY/ FLIPPITY (no hemos encontrado el enlace a su vídeo)
 | ACTIVIDADES MUY DENSAS Y POCO ATRACTIVAS PARA PRIMARIA. CREEMOS QUE SE ASEMEJA A JCLIC PERO MENOS ATRACTIVO. |
| 1. SCREENCAST O MATIC
 | ADECUADO PARA LA EXPLICACIÓN A PADRES SOBRE LA REALIZACIÓN DE DETERMINADAS ACTIVIDADES DE MANERA REMOTA.ANTE CONFINAMIENTOS EXPLICACIONES DE TAREAS ESPECÍFICAS AL ALUMNADO. |
| 1. SCRATCH
 | NOS PARECE MUY COMPLICADO YA QUE TIENE MUCHO DE PROGRAMACIÓN INFORMÁTICA. |

**HERRAMIENTAS DIGITALES NIVEL DE 5 AÑOS**

Por orden de preferencia concluimos que las aplicaciones que mejor se adaptan a nuestras dinámicas de aula son:

 Genially

Dado que ya conocemos el sistema, funciona, es intuitivo para niños y docentes y es práctico en nuestra labor diaria

 Hora del cuento y Chromavid

El primero para trabajar el lenguaje oral y expresión y el Chroma para animar al alumnado a que haga sus presentaciones y para la elaboración de la tarea final de los diferentes proyectos

 LiveWorkSheets

Para incentivar utilicen la pizarra digital en el colegio y/o el trabajo en casa online

 Youcut

Para el montaje de videos de centro. Lo preferimos por su sencillez, estabilidad y potencia

 Educaplay

Es un recurso muy versátil para incentivar el uso de las TIC

 Retos en el aula.

Encontramos útil la inclusión de retos en las dinámicas de aula siempre y cuando no sean de carácter excesivamente competitivo