

Recursos Nivel Primario 2020

En la siguiente propuesta se presentan contenidos, aplicaciones y recursos educativos para educación primaria. Los recursos reunidos en este documento teniendo en cuenta los NAP de Educación digital, Programación y Robótica y el diseño curricular vigente. Su finalidad es aportar innovación y diversidad a las diferentes prácticas que se llevan adelante en el Nivel, a partir de la utilización de nuevos materiales, recursos y aplicaciones.



Edición de videos, imágenes y sonido.



OpenShot: es un editor de video de código abierto.



Movie Maker: sirve para la edición domestica de videos aunque también se puede utilizar para crear pequeñas películas usando fotogramas, fotografía es forma digital. incluso se puede incluir fragmentos de películas de sonido o una narración indicado a lo que se va viendo.



Guvview: utiliza la cámara web para tomar fotografías y videos y permite aplicarles efectos especiales.



Huayra Motion: permite filmar cortos de una manera simple y divertida usando la técnica de *stop-motion*.



VLC: este programa sirve para visualizar videos en múltiples formatos.



Gimp: es un editor de imágenes muy poderoso.



Huayra-Caripela: es una aplicación para crear caricaturas.



Audacity: es un editor de audio.



Recursos Nivel Primario 2020



Programación y Robótica



Scratch: Es un lenguaje de programación visual. Su principal característica consiste en que permite el desarrollo de habilidades mentales mediante el aprendizaje de la programación sin tener conocimientos profundos sobre el código.



MyQode: Está basado en Scratch 3.0. Propone una programación por encastre de bloques que contempla la visualización del código en un lenguaje de programación textual Python y Arduino. MyQode contempla una categoría que contiene instrucciones relacionadas con Inteligencia artificial: reconocimiento de video, voz, lenguaje y conocimiento



pilas engine

Pilas Engine: Una herramienta para aprender programación y desarrollo de juegos.



Pilas bloques: es una herramienta informática (licencia GPL) para que los alumnos de Primaria y primeros cursos de la E.S.O. puedan trabajar los conceptos básicos de programación, experimentando con los procesos lógicos de los algoritmos y resolviendo retos, a modo de juegos, en el ordenador.

Hack Minecraft: Minecraft es un juego de construcción de tipo mundo abierto, en el que el jugador puede crear y destruir distintos tipos de bloques. Por medio de un personaje -en un entorno en tres dimensiones- se pueden construir estructuras y realizar obras artísticas.



IDE Arduino: es una aplicación multiplataforma que está escrita en el lenguaje de programación Java. Se utiliza para escribir y cargar programas en placas compatibles con Arduino, pero también, con la ayuda de núcleos de terceros, se puede usar con placas de desarrollo de otros proveedores.



Software y aplicaciones varias



eBeam: La Pizarra Digital Interactiva (PDI) es un recurso de grandes posibilidades educativas para los docentes. A diferencia de otros recursos en los que el docente está en un “segundo plano”, una de las ventajas del uso de la PDI es la cercanía al modelo tradicional de enseñanza en la que el profesor presenta los contenidos principales para pasar a las actividades de aprendizaje individuales y grupales. En la sociedad del conocimiento el docente debe adaptar su metodología aprovechando la riqueza de los recursos que ofrece la red y que están disponibles en el aula a través de la PDI, así como la creación de recursos propios integrando objetos multimedia disponibles.



Cmap Tool: Es un software para crear mapas conceptuales de manera muy sencilla e intuitiva, estableciendo relaciones entre toda clase de objetos, por medio de unas aplicaciones escritas en Java.





Tux Paint: Es para crear verdaderas obras de arte combinando de manera muy sencilla técnicas de dibujo y pintura.



Tux Guitar: Es un editor de partituras y acordes de guitarra.



Tux Math: Es un juego de acción para aprender matemáticas y agilizar el cálculo mental. En el juego, un simpático pingüino.



Gcompris: es un programa de cómputo educacional con diferentes actividades para niños (entre 2 y 10 años de edad); la versión de *Huayra* tiene muchas más actividades que la versión Windows.



ChildsPlay: es un conjunto de actividades educativas para los niños pequeños y muy apropiado para las escuelas de educación especial.



Geogebra: es un *software* de modelado de geometría para educación primaria.



Stellarium: es un programa gratuito de código abierto, capaz de mostrar un esquema del cielo de apariencia real en 3D



Ooo4kids: es una versión de Open Office especialmente adaptada a la edad y requerimientos de los estudiantes de escuela primaria.



GLPeces: se trata de *software* sin conexión que permite explorar el juego del Tangram, antes del análisis de las propiedades geométricas de las piezas y las figuras.



Mozilla/Iceweasel: son navegadores de internet.



7-Zip: programa libre para la compresión de datos.



Libre Office: es un paquete de ofimática libre y de código abierto.

