

INFANTIL

- **Juegos infantiles PUM**

Para trabajar: destrezas de manexo do rato, frechas de desprazamento, colorear, quebracabezas, memoria visual, vídeos...



<https://www.juegosinfantilespum.com/>

- **Jeduland**

Colección de xogos educativos para traballar destrezas, distintas materias e temáticas.



<http://roble.pntic.mec.es/arum0010/>

- **Árbol ABC**

Diferentes actividades para traballar destrezas e reforzar contidos curriculares.



<https://arbolabc.com/>

- **Cristic**

Diferendes actividades para traballar destrezas e reforzar contidos curriculares de diversas materias.



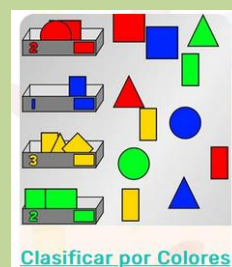
<http://www.cristic.com/>

- **COKITOS: Clasificar por colores**

Garda as formas xeométricas na caixa da súa cor. Recoñecemento das cores, conxuntos, desprazamento e arrastre.



<https://www.cokitos.com/juego-clasificar-por-colores/play/>



Clasificar por Colores

- **COKITOS: Puzzles online**

Son os primeiros quebracabezas que poden realizar os nenos e as nenas que comezan a manexar as novas tecnoloxías.



<https://www.cokitos.com/puzzles-online-para-ninos/>



Puzzles Online para Niños

- **COKITOS: Juego de Pictogramas: Objetos Relacionados**

Consiste en relacionar dous objetos que se corresponden.



<https://www.cokitos.com/juego-de-pictogramas-objetos-relacionados/play/>



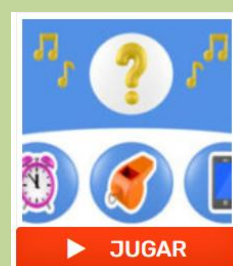
JUGAR

- **COKITOS: Adivinar sonidos**

Xogo de adiviñar sons cotiá: sons de animais, obxectos da vida diaria.



<https://www.cokitos.com/adivinar-sonidos/play/>



JUGAR

- **Comunidad. Los planos para niños**

Actividades diversas. Diferentes cursos



<https://wordwall.net/es-cl/community/los-planos-para-ni%C3%B1os>



Para los niños

1º, 2º PRIMARIA

- **Programa tu Bot**

Un xogo para empezar a pensar na programación. O robot débese desprazar na cuadrícula ata chegar ao lugar indicado. Lateralidade, orientación espacial.



<https://www.cokitos.com/programacion-para-ninos/>

- **Dónde va el robot?**

Xogo de programación inversa. Simula os movementos que ten programado o robot e selecciona o obxecto que atopa.



<https://www.cokitos.com/programacion-inversa-para-ninos-donde-va-el-robot/play/>

- **Juguemos con las letras**

Con este xogo traballamos palabras e frases.



<https://clic.xtec.cat/projects/letras/jclic.js/index.html>

- **Secuencias**

Con este xogo traballamos secuencias temporais.



<https://clic.xtec.cat/projects/seq/jclic.js/index>

- **La casa**

Oficios, estancias da casa, frases con pictogramas...



https://clic.xtec.cat/projects/casa_log/jclic.js/index.html

- **Cristic**

Diferentes actividades para trabajar destrezas e reforzar contenidos curriculares de diversas materias.



<http://www.cristic.com/>



3º, 4º PRIMARIA

Light Bot

Para iniciarse na programación informática con símbolos que simulan unha linguaxe de programación. Tes que conseguir que o robot se desprace ata a placa de cor azul, e facer que alí acenda a bombilla da súa cabeza.



<https://www.cokitos.com/aprender-a-programar-un-robot/play/>

Tangram

Constrúe a figura que se plantexa empregando as 7 formas xeométricas do xogo. Razoamento espacial, creatividade, atención, memoria, conceptos xeométricos...



<https://www.cokitos.com/tangram-online/>

Nube de palabras

Xerar unha nube de palabras empregando o programa enlazado.



<https://www.nubedepalabras.es/>



Arte abstracto con formas geométricas

Realizar unha creación artística en word, empregando formas xeométricas. Menú “insertar-formas”. Configurar páxina con “color de páxina e bordes de páxina”.



Acceso ao cadro modelo:



<https://www.artelista.com/obra/6171717028140417-052od14geometricoatrasedelmostrador.html>

- **Cristic**

Diferentes actividades para traballar destrezas e reforzar contidos curriculares de diversas materias.



<http://www.cristic.com/>

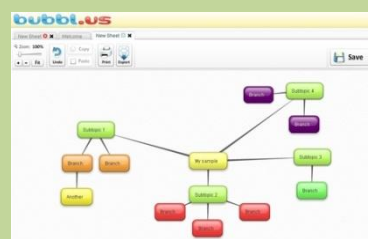


- **Bubbl.us**

Creación de mapas mentales online.



<https://bubbl.us/>



- **Chartgo**

Elaborar gráficas estadísticas.



https://www.chartgo.com/index_es.jsp



- **Voki: Crea tu avatar**

Crear un personaje que se mueve y puede hablar.



<https://l-www.voki.com/site/create>



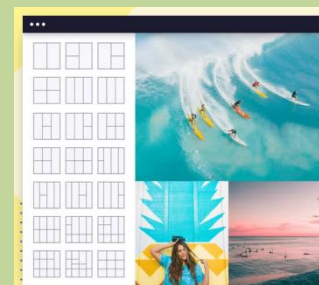
- **Comunidad→Plano**

Coordenadas cartesianas. Plano



<https://wordwall.net/es-cl/community/plano>

- **Befunky. Crear un collage de fotos**



<https://www.befunky.com/es/opciones/collage-de-fotos/>

5°, 6° PRIMARIA

- **Blinky II**

Dirixe ao robot cos controis e usa o razoamento lóxico para atopar a estratexia que permita recoller os obxectos. Lateralidade, orientación espacial.



<https://www.cokitos.com/juego-de-razonamiento-logico-blinky-ii/>

- **Quebracabezas lóxico**

Consigue que a peza verde poida saír do marco de xogo. Razoamento lóxico. Visión espacial.



<https://www.cokitos.com/rompecabezas-logico/>

- **Presentation magazine**

Crear unha portada de periódico empregando o programa enlazado.



<https://www.presentationmagazine.com/editable-newspaper-portrait-2800.htm>



- **Cristic**

Diferentes actividades para traballar destrezas e reforzar contidos curriculares de diversas materias.



<http://www.cristic.com/>



- **Chartgo**

Elaborar gráficas estadísticas.



https://www.chartgo.com/index_es.jsp

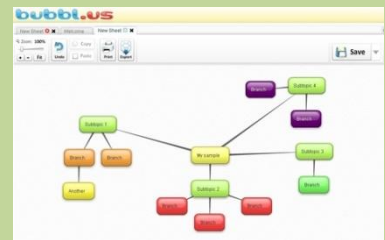


- **Bubbl.us**

Creación de mapas mentales online.



<https://bubbl.us/>



- **Técnicas de estudio: O resumo**

https://es.liveworksheets.com/worksheets/es/Lengua_Castellana/Ideas_principales_y_secundarias_de_un_texto/EL_RESUMEN_actividades_ni325130ff

- **Postermymall**

Crear portadas de periódico

<https://es.postermymall.com/index.php/posters/search?s=Plantilla%20de%20Peri%C3%B3dico%20Falso#>

