

La colección de aplicaciones educativas de Napko: aprender jugando

Las aplicaciones educativas pueden convertirse en un recurso muy útil para reforzar diferentes habilidades de una forma lúdica, visual y motivadora. La colección desarrollada por Napko reúne diversos juegos dirigidos principalmente al público infantil, con actividades sencillas relacionadas con el lenguaje, las matemáticas, la memoria, la atención y el reconocimiento de las emociones.

Entre sus aplicaciones podemos encontrar propuestas como Aprende los números, Juego de cálculos, La letra que falta, Adivina la palabra, Juego de memoria, Sigue las instrucciones, ¿Quiénes van juntos? y Aprende las emociones. Muchas de estas actividades también forman parte de El árbol de juegos, una recopilación de juegos educativos protagonizados por el personaje Lucky.

Uno de los aspectos más interesantes de esta colección es la variedad de capacidades que permite trabajar. A través de sus juegos, los niños y las niñas pueden reforzar la **atención** y la **concentración**, la **memoria visual**, la **asociación** y la **clasificación**, el **cálculo básico**, el **reconocimiento de letras y palabras**, la **comprensión** de instrucciones y la identificación de **emociones**.

La aplicación “Aprende las emociones”, por ejemplo, presenta pequeñas historias en las que los niños y las niñas deben reconocer cómo se siente el personaje. Este tipo de actividad puede favorecer la educación emocional, la empatía y la comprensión de diferentes situaciones sociales.

Estas aplicaciones también pueden ser **beneficiosas para el público infantil con necesidades educativas especiales**, ya que ofrecen actividades breves, visuales y estructuradas que facilitan la comprensión y reducen la sobrecarga de información.

En pequeños y pequeñas con dificultades de aprendizaje, discapacidad intelectual, trastorno del espectro del autismo, problemas de atención o dificultades del lenguaje, los apoyos visuales, la repetición y la presentación sencilla de las tareas pueden facilitar la adquisición de nuevos conocimientos.

Además, permiten que cada persona practique a su propio ritmo, repita las actividades tantas veces como sea necesario y avance sin presión ni miedo a equivocarse. Esto puede contribuir a mejorar su autonomía, su motivación y su seguridad.

Principales beneficios

- Reforzar la atención y la concentración.
- Mejorar la memoria visual y la capacidad de asociación.
- Trabajar el reconocimiento de letras, palabras, números y cantidades.

- Favorecer la comprensión de instrucciones.
- Desarrollar el reconocimiento y la expresión de emociones.
- Aumentar la autonomía.
- Mejorar la motivación mediante el juego.
- Adaptar el aprendizaje a las capacidades de cada niño.

Otro aspecto positivo es que algunas de estas aplicaciones ofrecen instrucciones mediante voz en varios idiomas y actividades complementarias, como dibujos para colorear, bloques de construcción y pequeños espacios virtuales de juego.

No obstante, la tecnología debe utilizarse como un recurso complementario. Su mayor beneficio se consigue cuando existe acompañamiento por parte de la familia, el profesorado o los profesionales, y cuando las actividades digitales se combinan con experiencias manipulativas, sociales y comunicativas.

Cada niño y niña aprende de una manera diferente. Por ello, lo importante no es completar todos los juegos, sino encontrar aquellos que le ayuden a participar, comprender, disfrutar y avanzar con mayor seguridad.

En definitiva, la colección educativa de Napko nos recuerda que **jugar y aprender no son actividades separadas**. Cuando la **tecnología** se utiliza con un **objetivo claro y con el acompañamiento adecuado**, puede convertirse en una **oportunidad para descubrir, practicar y avanzar al ritmo de cada persona**.