

## Existen 13 aplicaciones que enriquecen las posibilidades de niños y jóvenes

### **Desde los más pequeños hasta los jóvenes crean y se divierten con los Apps desarrolladas por el programa Alas y Raíces**

- **Hasta junio de este año sumaban más de 16 mil descargas**

El programa Alas y Raíces de la Coordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil (CNDI) de la Secretaría de Cultura cuenta con una docena de aplicaciones digitales para computadoras, teléfonos y tabletas, orientadas a la educación artística, la recreación y el contacto lúdico con las artes de bebés, niños y adolescentes.

El objetivo es acercarlos a las nuevas tecnologías de manera divertida, ampliar su imaginario y contribuir al desarrollo de su sensibilidad creativa.

“No podemos quedarnos al margen de los avances tecnológicos; se han producido materiales y espacios para los niños, en un medio como Internet, que de todas maneras van a usar y pueden hacerlo en favor de su desarrollo, no sólo como juegos entretenidos, mecánicos o repetitivos, sino mediante estímulos que contribuyan a su desarrollo. Se trata de enriquecer las posibilidades que los niños tienen a su alcance”, comentó Susana Ríos Szalay, titular de la CNDI-Alas y Raíces.

Renata Zarza Fernández, de nueve años de edad, es usuaria de diversas aplicaciones, como *AnimalHechos*, *Con ritmo*, *Detectives Mx*, y *Hombre de Letras*, cuenta que estas últimas dos están entre sus predilectas.

Mediante juegos, como *Hombre de Letras*, le permite crear frases extrañas, locas y simpáticas para estimular el pensamiento, la creación literaria y reforzar las competencias lectoras.

“Me gusta porque es interesante y disfruto de hacer frases e inventar oraciones”, dijo, además de *Detective Mx*, aplicación en la que se descubre a los personajes, sitios y acontecimientos que forman parte de la historia de México.

“En mi escuela lo que más me gusta estudiar es la historia. Por ejemplo, la última vez que utilicé la aplicación escogí la Independencia, por lo que tenía que encontrar a Hidalgo y otros personajes que participaron en esa etapa”.

Renata, quien pasará a cuarto año de primaria, confió que recomendaría estas aplicaciones a otros niños: “Son muy prácticas, educativas y divertidas. Todas me gustan mucho”.

En ese sentido, Tina Fernández, madre de Renata, consideró que las aplicaciones son lúdicas, divertidas y muy interactivas.

“Creo que son bastante buenas para que se entretengan en otro tipo de actividades y juegos que no sean violentos. Recomendaría a otros padres de familia que les digan a sus hijos sobre estas Apps”.

En el caso de Jesús David Gómez, de 11 años, su App favorita ha sido *Con ritmo*. “Está divertida. Me gusta la música, más el pop y en esta aplicación vas tocando instrumentos y creas música. Hasta ahora he tocado los tambores, las maracas y las claves”.

Mediante herramientas de experimentación con distintos lenguajes artísticos entrelazados con la tecnología, las aplicaciones hacen cada vez más accesible la oferta cultural en línea, no sólo en México, sino en otros rincones del mundo.

Muestra de ello son las descargas hechas en otras partes, como España, Reino Unido, Estados Unidos, Colombia, Argentina, Venezuela, Brasil, Chile, Rusia y Uruguay.

Hasta el momento, el total de descargas de aplicaciones del programa Alas y Raíces, de enero a junio de 2016, es de 16 mil 492, de las cuales 3 mil 896 corresponden a descargas de Apps Primera Infancia; 11 mil 529 a Apps Infancia y mil 67 a descargas de Apps Adolescencia.

Las aplicaciones creadas en 2014 y 2015 pueden descargarse de manera gratuita en iTunes y Googleplay, con cualquier navegador, en la siguiente liga: <http://www.alasyraices.gob.mx/aplicaciones.php>

## **Las Apps**

### **¡Aquí está!**

Basada en los postulados del juego del Fort da (se fue-aquí está), permite a los bebés disfrutar y jugar, ya sea solos o en compañía de un adulto. Esta aplicación estimula la imaginación y las habilidades senso-perceptuales de niñas y niños, ya que incluye elementos como la música, color, formas y factor sorpresa.

### **AnimalHechos**

Permite a niños y niñas de tres años en adelante, estimular la imaginación y jugar con la mezcla de animales, creando historias e inventando nuevos AniMalHechos.

### **Con ritmo**

Dirigida a niños y niñas de cinco años en adelante, esta App desarrolla el oído musical, a partir de la experimentación con distintos instrumentos, melodías y ritmos, como el son, la banda y el huapango.

### **Hombre de letras**

Mediante juegos literarios que permiten la creación de frases extrañas, locas, simpáticas e interesantes, esta aplicación estimula el

---

pensamiento, la creación literaria y refuerza las competencias lectoras. Dirigida a niños y niñas de ocho años en adelante.

### **Autoselfie**

¿Te gustan las selfies? Esta aplicación introduce a los jóvenes al mundo conceptual y filosófico desde una mirada existencialista, a partir del proceso creativo del retrato o autorretrato.

### **Rutas**

Rutas es una aplicación dirigida a jóvenes mayores de 13 años donde podrán georreferenciar y compartir aquellos lugares que transitan diariamente y que les resultan significativos.

Aquí pueden compartir los lugares más importantes y entrañables, así como subir comentarios sobre éstos.

### **Geometría musical**

Lanzada a finales de 2014, esta App dirigida a niños de 10 años en adelante ofrece un juego para quienes se quieren aventurar en la composición musical, donde descubren sonidos extraños, nuevos y conocidos. A partir de figuras geométricas es como los infantes pueden componer sus propias melodías.

### **Detectives Mx**

Aquí los niños y jóvenes internautas se convierten en detectives que viajan a través del tiempo para descubrir a los personajes, sitios y acontecimientos que forman parte de la historia de México. Reta al cronómetro y descubre todos los elementos ocultos en cada época en el menor tiempo posible.

### **Observa**

Aplicación dirigida a niños de seis a 11 años, donde se buscan habilidades de percepción y apreciación de la imagen, es decir, la

---

alfabetización visual a partir del conocimiento de planos, proporción y colores primarios.

### **Artes parte por parte**

Aplicación dirigida a niñas y niños de nivel preescolar. A través de cuatro juegos, tres de ellos basados en obras de autores mexicanos, podrán explorar el ritmo, las artes visuales y la literatura. Así como conocer y jugar con algunos de los elementos teatrales a partir del montaje de la obra clásica *Caperucita Roja*.

### **Trata retrata**

Aplicación para niños que les permitirá el desarrollo de habilidades visuales para expresar con imágenes una idea o concepto a través de las diferentes herramientas que brinda la fotografía; de igual forma se les aproxima al lenguaje visual del cine y la fotografía.

### **Dixie**

Aplicación dirigida a adolescentes para explorar otras formas de comunicación y escritura a través del lenguaje del cómic.

### **Marea de colores**

Aplicación dirigida a bebés donde exploran su psicomotricidad a través de la música y los colores.

CGP