Guía Pedagógica:
Semilla Interactiva

Exploración, arte y vida para niños de 4 a 6 años.

Semilla Interactiva es un universo digital creado para que las niñas y los niños aprendan mientras juegan, respetando su propio ritmo sin presiones ni límites de tiempo. Este documento está diseñado para que padres, cuidadores y docentes comprendan cómo acompañar a los pequeños en esta aventura y puede ser guardado o impreso directamente como PDF.



Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas

Ambientes Ideales de Uso

El juego está diseñado para adaptarse a diferentes realidades y lugares, garantizando que la falta de internet no sea un obstáculo:

- **En el Hogar (Tablets y Celulares):** Ideal para compartir tiempo de calidad en familia. El juego se puede instalar en dispositivos móviles mediante una aplicación (APK) que funciona en cualquier lugar sin necesidad de conexión a internet, fomentando la autonomía del niño en su entorno seguro.

- **En el Aula escolar o Centros Comunitarios (Computadores):** Existe una versión para Windows que tampoco requiere internet. Es perfecta para que los docentes o mediadores guíen actividades grupales, promueven el juego colaborativo y realicen exploraciones guiadas en los equipos de escritorio del salón de clases.

- **Uso Rápido en la Web:** Para quienes tienen conexión a internet, el juego se puede abrir directamente desde un navegador web en portales educativos (como Maguaré). Esto permite a las familias acceder al contenido de forma rápida y sin necesidad de instalar archivos.

Mecánicas de Juego: ¿Cómo interactúan los niños?

Todo en el juego está pensado para que sea fácil de entender, utilizando movimientos naturales que evitan la frustración y compensan la motricidad fina que los niños aún están desarrollando:

- **Toque simple (Tap):** Con solo tocar la pantalla o hacer clic, los niños pueden descubrir sorpresas, escuchar sonidos o revelar personajes.
- **Arrastrar y soltar (Drag and Drop):** Los pequeños pueden mover objetos de un lado a otro, como arrastrar nubes o letras, deslizándolos por la pantalla.
- **Sin cronómetros ni castigos:** No hay tiempo límite para resolver los retos. Si el niño se equivoca, el juego simplemente lo invita a intentarlo de nuevo de forma amable, transformando la ansiedad en curiosidad y demostrando que el error es parte del aprendizaje.
- **Voces que guían:** Los niños que aún no saben leer pueden jugar con total independencia, ya que todas las instrucciones y datos curiosos son narrados por voces profesionales.

Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas

Los Cinco Mundos de Aprendizaje

El juego no tiene un orden obligatorio; los niños pueden elegir por dónde empezar siguiendo únicamente su curiosidad. Cada espacio tiene un propósito educativo claro que pueden completar en sesiones cortas de uno a tres minutos:

1. Empaticolores (Manejo de Emociones)

- **¿Qué hacen?:** Los niños interactúan con nubes que tienen rostros expresivos y colores llamativos.
- **¿Qué aprenden?:** Ayuda a que las emociones dejen de ser un concepto invisible, enseñándoles a identificar cómo se sienten ellos y los demás para mejorar la convivencia y la empatía.



Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas

2. La Madriguera de los Números (Matemáticas Básicas)

- **¿Qué hacen?:** Juegan a las escondidas con conejitos que entran y salen de su madriguera.
- **¿Qué aprenden?:** Reconocen los números del 0 al 9 de forma visual y entienden cuánto vale realmente cada número al contar la cantidad exacta de conejos que ven en pantalla.



Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas

3. Parejas Disparejas (Agilidad Mental)

- **¿Qué hacen?:** En lugar de buscar dos imágenes idénticas (como en un juego de memoria tradicional), los niños buscan elementos diferentes que se complementan o son opuestos.

- **¿Qué aprenden?:** Mejora su capacidad de atención y les ayuda a relacionar ideas distintas en su mente, ayudándoles a adaptarse a nuevas formas de pensar.



Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas

4. Palabras Saltarinas (Lectura y Escritura Inicial)

- **¿Qué hacen?:** Deslizan letras que tienen movimiento hacia las formas o siluetas que les corresponden.

- **¿Qué aprenden?:** Reconocen la forma de las letras, escucha cómo suenan y descubren que, al juntarlas, forman palabras reales, todo mientras practican la coordinación de sus manos.



Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas

5. La Granja Generosa (Ciencias y Naturaleza)

- **¿Qué hacen?:** Visitan a animales amigables que comparten sus recursos, descubriendo datos curiosos contados con rimas divertidas.
- **¿Qué aprenden?** Entienden de dónde vienen los alimentos y los productos básicos de nuestro día a día, despertando el respeto por los animales y el amor por la naturaleza.



Al brindar estos espacios seguros e interactivos, el tiempo frente a la pantalla deja de ser un momento pasivo y se convierte en una oportunidad valiosa para que los más pequeños exploren, desarrollen habilidades esenciales y descubran el mundo a través del juego.

Contacto y Soporte

Si requieren algún formato específico, ajuste gráfico o material adaptado para otras plataformas, pueden contactarnos directamente. ¡Gracias por sembrar aprendizaje junto a nosotros! ***menteinteractiva2026@gmail.com***

Este proyecto contó con el apoyo del Ministerio de Educación Nacional, el Ministerio de las Culturas, las Artes y los Saberes, y la Corporación Colombia Crea Talento (CoCrea) para su distribución en plataformas