Tabla 2. Análisis de las actividades con RA

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Actividad | Nivel de RA y tipo de estímulos | Representación del espacio | Recursos e interacción |
| Acceso a la web de la autora del álbum | N1: código QR.  Visuales. | Entorno audiovisual  2D | Pat Hutchins  [http://pathutchins.com](http://pathutchins.com/) |
| Visionado vídeo sobre nacimiento de pollitos | N1: código QR.  Audiovisuales | Entorno audiovisual  2D | <https://bit.ly/1jP0fMj> |
| Coloreado y escaneado de lámina (vaca) | N2: lámina-marcadorVisuales. | Animales y objetos en 3D | Lámina-marcador, Quiver. Genera movimiento en los elementos 3D |
| Juego *online* de formas geométricas | N1: código QR.  Audiovisuales | Entorno audiovisual 2D | <https://bit.ly/2Puxx3x>  Permite trazar diferentes formas geométricas. |
| *Visionado vídeo Click de playmobil animado (PhotoSpeak) y aumentado (HP Reveal)* | | | |
| Actividad huerto | N3: muñeco como activador de RA  N2: lámina-marcador.  Audiovisuales | Nacimiento y crecimiento de un fresal en 3D | Lámina-marcador de Chromville Science para  simular el riego, abono, etc. de una planta, y observar los resultados. |
| Visionado del vídeo “La manzana y la mariposa” | N1: código QR.  Visuales | Entorno audiovisual  2D | Vídeo-narración  <https://bit.ly/2GZtnBs> |
| Coloreado y escaneado de lámina de ranas | N2: lámina-marcador  Estímulos visuales | Metamorfosis de una rana en 3D | Lámina-marcador, Chromville. Se alimenta a una rana para que crezca. |
| Visionado de vídeo (canción) | N1: código QR  Audiovisuales | Entorno audiovisual  2D | Canción: El ratón vaquero  <https://bit.ly/2RHMEeV> |
| *Visionado vídeo Click de playmobil animado (PhotoSpeak) y aumentado (HP Reveal)* | | | |
| Juego de cocina *online*: elaborar un pastel | N3: muñeco como activador de RA  Audiovisuales  N1: código QR | Entorno audiovisual  2D | Juego: elaboración pastel  https://bit.ly/2Rzquvb  Activa la atención para seleccionar ingredientes. |
| Visionado vídeo sobre las abejas | N1: código QR  Audiovisuales | Entorno audiovisual  2D | Vídeo  <https://bit.ly/2SFdlhf> |
| Música para moverse como un enjambre | N1: código QR  Auditivos | No posee representación visual del espacio | El vuelo del moscardón, de Nikolái Rimski-Kórsakov  <https://bit.ly/1fHqG3C> |
| Vídeo de ópera de pájaros | N1: código QR  Audiovisuales | Entorno audiovisual  2D | La Flauta mágica (W. A. Mozart)  <https://bit.ly/2SGTgay> |
| Juego para Identificar voces de animales | N1: código QR  Visuales y auditivos | Representación bidimensional de animales | Actividad *online.*  <https://bit.ly/2Twtohu>  Reconocimiento de sonidos de animales |
| Juego diseñado con Learning App | N1: código QR  Visuales | Representación bidimensional de elementos | Juego de asociación  <https://bit.ly/2VB3Npx>  Permite asociar productos y su procedencia |
| *Visionado vídeo espantapájaros animado (PhotoSpeak) y aumentado (HP Reveal)* | | | |
| Adivinanzas | N3: muñeco como activador de RA  N1: código QR  Audiovisuales | Muñeco y texto en 3D | Promueve la búsqueda y desplazamiento en el aula para localizar adivinanzas escondidas con Wallame |

Fuente: adaptación de las pautas de análisis de Villalustre y Del Moral (2016).