

Cds, dvds, libros, juegos educativos y videojuegos

«Queridos Reyes Magos...»

Así comienzan la mayoría de cartas depositadas estos días en miles de buzones. No es tarea sencilla saber escoger aquellos regalos más apropiados. Este artículo pretende asesoraros en la elección.

REGÁLAMELO

PADRES y MAESTROS

Estos días, todos sabemos cuánto trabajo tienen sus Majestades de Oriente. Las empresas de correos están totalmente desbordadas. Niños, niñas, jóvenes, mayores... todos escribimos nuestra carta con la intención de que, si hemos sido lo suficientemente buenos, sus altezas tengan en bien otorgarnos algún capricho. Es el momento de pedir y todos nos subimos al carro de los ruegos susurrantes.

En estas páginas, desde Padres y Maestros, os sugerimos una selección de regalos, de esos que están en los sobrecargados escaparates, con la modesta intención de orientaros en las solicitudes y en las concesiones...

Por su valor educativo, por su carácter divulgativo y, sobre todo, porque permiten compartir tiempos en familia, hemos elegido una serie de cds, dvds, juegos educativos, libros y videojuegos.

música - cds



cine - dvds



lectura



videojuegos



juegos educativos



Cds - Música



CIBRILLA PEREZ SOWA, "SENDEROS DE AMOR",
Voces y voces musicales, Editorial San Pablo, Año de publicación: 2008

13 canciones, principalmente infantiles, con ritmos, estilos y arreglos modernos y muy variados, propias para la Navidad.

Tecno, Pop, Cha-cha-cha, Chotis, Jota o Vals son algunos de los ritmos que portan letras muy cercanas que hablan de un constipado del niño Jesús, de los colores que van al portal, o de María respondiendo al ángel Gabriel.

La interpretación corre a cargo de un coro infantil y otro juvenil, y está llena de espontaneidad y frescura. Por último, el disco incluye una sorpresa muy útil: las bases musicales de las canciones, en MP3 para poder cantar, tipo "karaoke"...



AMPARO ALONSO, "PUNTO DE PARTIDA",
Editorial San Pablo, Año de publicación: 2008

Un disco diferente de música Pop muy apropiado para adolescentes y jóvenes. Diferente por la presencia de ritmos y colores africanos. Pero diferente, sobre todo, por la presencia de valores muy humanos en sus letras. Si una característica de la música Pop actual es lo "plano" de sus letras, muy accesible a los intereses más superficiales que todos tenemos, este CD conecta con otro tipo de intereses y valores que esperan, en lo profundo de los jóvenes, un impulso no racional sino emocional.

Así, el anhelo de abrir nuestro corazón al necesitado, al diferente; a la paciencia, a la sorpresa, a la trascendencia, o a la utopía, se contagia al escuchar estas canciones que ojalá llenen vacíos y deseos profundos.



IÑAKI GABIÑONDO, "PETROLO",
Buzón de Música, Año de publicación: 1998

Cuento musical infantil, muy pedagógico, con el doble objetivo de educar el gusto por la música clásica y el oído en su diferenciación y conocimiento de los distintos instrumentos de la orquesta.

Con una calidad musical asegurada, propia de tan gran compositor, podemos abrir a niños la puerta al extraordinario mundo de la música clásica.

El CD recomendado nos ofrece, además de la conocida voz de Iñaki Gabiñondo como narrador, una versión instrumental del cuento, de manera que los niños pueden convertirse en los propios narradores.



HENRYK GORECKI, Sinfonía No. 3 (De las Lamentaciones),
Waxwork y Discos Nonesuch, Año de publicación: 1998

54 minutos de música "clásica" que no dejarán indiferente a nadie. Sin caer en la tentación "evasiva" de la música New Age, la Sinfonía de las Lamentaciones relaja y descansa. Sin caer en la "dureza" excesiva de muchas músicas contemporáneas, Gorecki consigue una profundidad increíble. 3 largos movimientos, muy lentos, con una orquesta dominada por las cuerdas y una voz de soprano elevada sobre ellas, lloran la pena y solicitan la ayuda de la madre.

Con este disco, adolescentes, jóvenes y adultos podremos adentrarnos en el misterio de la música y de la expresión artística de los sentimientos.

CHARLIE Y LA FÁBRICA DE CHOCOLATE



El director de esta película, Tim Burton, aporta su peculiar estilo, muy marcado por altas dosis de creatividad y de imaginación, al entrañable clásico de Roald Dahl de igual título que la película.

La vida, en familia, la bondad, el amor, la esperanza, se enfrentarán a la envidia, la maldad y al egoísmo.

Por supuesto, toda la trama transcurre entre toneladas de ese maravilloso elixir que es el chocolate. Litros, onzas, tabletas de ese manjar sacuden la pequeña pantalla ofreciendo succulentos motivos para compartir esta película en familia y con los nuestros.

Se trata de un film donde padres e hijos podrán aprovechar el tiempo en familia, donde los mensajes son nitidos y constructivos, donde aprender disfrutando es sencillo. Sin lugar a dudas, las risas con los nuestros serán más que suficientes para rentabilizar los esfuerzos depositados. Mayores y pequeños disfrutarán de la magia de un mundo en el que todo es posible, siempre y cuando, eso sí, lo hagamos con el corazón... en fin, como la vida misma.

Roters



Una de las últimas apuestas en cine de animación es esta película. El mundo de las tuercas y los tornillos llega a las pantallas de la mano de unos peculiares personajes. Hojalata, Piper, el Gran Soldado,

Mánivela... son algunos de los protagonistas de esta historia. Una historia donde el mal y el bien siempre se cruzan y donde la unión ante la adversidad es el único camino para superar las "malas acciones". Desde luego si por algo es recomendable esta película es por los gags visuales y por el humor que se desprende en sus diálogos.

No importa como sea tu apariencia externa, ni importa tu condición social... lo que es verdaderamente interesante y relevante es el color de tu corazón y el brillo de tus ojos. Ésta sería la idea central de la película y el mensaje que transmite al espectador. Todo ello condimentado por un espléndido trabajo de los artistas de Blue Sky Studios a la hora de diseñar a los personajes, dotándoles de credibilidad y dinamismo.

Los seres biónicos, robotizados, incluso oxidados, van a ser capaces de enseñarnos muchas lecciones, entre otras, que la tolerancia no se aprende, se vive.

LOS CHICOS DEL CORO



Un internado de reeducación de menores es el contexto en el que se ubica esta espléndida película del director Christophe Barratier. Excesivamente represivo, el sistema educativo del internado, contrastará con la postura de Mathieu, profesor de música y "alma" del film, quien se esforzará por acercarse a los alumnos "difíciles" a través de la magia del canto y de la música.

Quienes apostéis por ver esta película disfrutaréis y comprenderéis lo importante que resulta tener una visión positiva de la vida, un proyecto vital.

Paciencia, fortaleza y altruismo se conjugan en esta obra, ante todo, estamos hablando de una película humanista, de principios y de valores esenciales en cualquier código de vida personal y social.

Recomendable no sólo para profesores, como ejemplo de lo importante que es vivir la educación, sino también, y mucho, excelente película para ver en familia, con hijos en la edad del "pavo", con la abuela y el abuelo (que nos pueden decir mucho sobre los años 40, época en la que transcurre la historia), o para ver en pareja; arropados frente a la televisión recreándose con la banda sonora. De verdad, no os la perdáis.

LA SONRISA DE LA MONA LISA

Sin llegar a ser de la calidad de "El club de los poetas muertos", esta cinta, ambientada en Nueva Inglaterra en otoño de 1953, guarda grandes semejanzas en temática e intenciones.

Las mejores y las más brillantes alumnas del país cursan sus estudios en una de las universidades más prestigiosas pero, a la vez, más proclive al inmovilismo y a negar todo lo que suponga un cambio en su "estructura de valores".

Catherine Watson (Julia Roberts) se convertirá en la profesora que, muy en contra de la postura directiva del centro, pretende que sus alumnas piensen por sí mismas y no sean simples "reproductoras" de aquello que les dicen.

Una película que ahonda en la libertad para tomar decisiones, en lo importante que es para la construcción de nuestra personalidad, nuestra formación, asumir el reto de decidir por nosotros mismos y no convertimos en aquello que no deseamos ser.

Resulta imprescindible aclarar que no se trata de una película sobre la rebeldía sin más o sobre la incipiente tendencia a querer ser distinto o distinta porque sí. En absoluto. Ser rebelde sin causa no sirve, hay que justificarlo. Encontrar el propio camino en la vida exige de reflexión y de diálogo: padres e hijos; profesores y alumnos... tenemos mucho que aprender en ese sentido. Esta película es una buena excusa para hablar sobre ello.



Juegos educativos

TRAMPOJIN 'PRIMEROS PASOS'



DESCRIPCIÓN: 18 meses a 3 años

DE QUE VA: Desde la pantalla inicial podemos adentrarnos en "El estanque de lirios" (y jugar con los números ayudando a Belinda a contar a sus amigos que viven en el estanque). "El jardín de la abuela" (e interactuar con la mariposa para ver como las flores cambian de color). "La cascada musical" (y tocar música escuchando por separado los distintos instrumentos). "Las setas ABC" (donde aprender las letras con Belinda y los ratones ABC), etc.

APLICACIÓN: El CD ofrece en una interfaz muy agradable y con muy buenos efectos musicales multitud de actividades destinadas a desarrollar la psicomotricidad de los niños, el refuerzo de algunos aprendizajes (colores, cantidades, formas...) hasta simplemente instar a los padres a dar al niño un par de palos y enseñarle a seguir el ritmo de una canción. También se adjunta un cuaderno de actividades lleno de juegos para hacer en casa, todos ellos orientados a conseguir los mismos objetivos que persigue el programa.

Este producto forma parte de una línea de ocho videojuegos educativos que han sido desarrollados con el objetivo de servir, a modo de práctica, de los conocimientos adquiridos en la escuela y, asimismo, como refuerzo de dichos aprendizajes. El juego abarca desde los 18 meses a los 12 años.

PIPO EN EL EGIPTO FARAÓNICO

DESCRIPCIÓN: 8 años



DE QUE VA: Último CD de la colección "Viaje en el tiempo con las Matemáticas". En esta ocasión viajamos con Pipo en su máquina del tiempo hasta el Egipto Faraónico para terminar la pirámide del faraón.

Para llevar a cabo esta misión deberemos ir recogiendo las piedras preciosas que hay en cada juego en diferentes zonas (la ciudad de Menfis, la ciudad de Tebas y las secciones de la nave).

En total son 18 divertidos juegos, estructurados en 5 apartados. Cada uno tiene unas finalidades lúdicas y objetivos didácticos diferenciados. Recibirás una piedra preciosa por cada nivel superado y si las llevas a la balanza del templo se convertirán en bloques de piedra para la pirámide.

APLICACIÓN: Como en toda la serie Pipo, este juego proporciona un entorno lúdico y motivador, que despierta la curiosidad de los niños y a la vez les facilita el aprendizaje de conceptos matemáticos.

Los padres pueden acceder desde la pantalla "La Pirámide del Faraón" a una hoja de progresos, donde pueden apreciar la evolución del niño. Además, forma parte de una colección que comprende toda la Etapa de Primaria.

EL PRÍNCIPE FELIZ (DE OSCAR WILDE) Y EL TALLER DE CUENTOS

DESCRIPCIÓN: 7-12 años



DE QUE VA: Versión multimedia del clásico cuento de Oscar Wilde que lleva varios años en el mercado pero sigue de permanente actualidad. Incluye texto,

sonido, imágenes llenas de sorpresas y un diccionario para consultar el significado de cada una de las palabras que se encuentra en los textos.

También ofrece información biográfica del autor y una reseña de sus principales obras.

Incorpora una herramienta para que los niños puedan crear sus propios cuentos (el Taller de Cuentos) donde podrán escoger entre 10 fondos diferentes, personajes, piezas de música clásica e incorporar texto o su propia voz.

El programa es multilingüe, se puede escuchar en castellano, inglés, catalán, euskera y gallego.

APLICACIÓN: Permite a los padres poder trabajar diversos aspectos educativos con sus hijos como pueden ser además de aspectos lingüísticos en diferentes idiomas, reflexionar sobre los valores que subyacen en el cuento (compasión, solidaridad, amor, patrones de belleza) y desarrollar la creatividad y el sentido artístico. Acompaña al software una excelente guía didáctica con ideas de actividades para realizar con los niños.

SIM CITY 4

DESCRIPCIÓN: 11 años en adelante



DE QUE VA: Construir una ciudad y dirigirla con éxito si somos capaces de controlar aspectos cotidianos como higiene, economía, relaciones sociales entre los vecinos, etc.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: En Sim City 4, se nos orienta sobre las tareas administrativas de varias ciudades, y se nos enfrenta con los problemas sociales como es la delincuencia, los atascos de tráfico, las catástrofes naturales (ciclones, inundaciones, huracanes, terremotos, etc.). A medida que evolucionan las ciudades, surgen mensajes en la pantalla que indican cuáles son las necesidades prioritarias, "se necesitan más zonas residenciales", "se necesitan más centros comerciales", "la población demanda un campo de fútbol", "los ciudadanos protestan, los impuestos son demasiado elevados".

COMO LA MANEJAMOS EN EL PROGRAMA: Además del desarrollo de estrategias y de la creatividad de nuestros hijos adolescentes, este juego nos permite reflexionar con ellos sobre valores sociales y personales, potenciar las estrategias de toma de decisiones y de resolución de problemas.

APLICACIÓN: Recomendamos un juego que puede ser muy útil para trabajar valores y temas formativos, sin embargo, exige la tutela de un adulto y el control de éste sobre el uso del mismo.

UN JULIO VERNE ...



No lo encontraremos en ninguna historia de la literatura pero sí en el recuerdo y en la vida de miles de adolescentes que en el mundo mundial han "alimentado" su imaginación y sus ganas de aventura con su Miguel Strogoff, con su capitán Nemo, con su Phileas Fog y con tantos y tantos otros...

Con ocasión del centésimo cumpleaños de su muerte, no sería un mal agradecimiento darle más vida releyéndolo o regalándoselo a cualquier persona a la que quiera bien, le guste la lectura y desconozca a Julio Verne.

Hay mil y una ediciones. Les aconsejamos alguna de estas:

- Anaya, en su colección, maravillosamente cuidada, "Libros para jóvenes: Tus libros" recoge algunos de los títulos más emblemáticos del autor: *Cinco semanas en globo*, *De la tierra a la luna*, *20.000 leguas de viaje submarino*, *Miguel Strogoff*, etc.

UN ANDERSEN ...



¿Quién no le ha contado -en versión original o personal- a su hijo o a su hija el cuento de "El patito feo", "El soldadito de plomo", "La sirenita"...?

También en este 2005 cumple años Hans Christian Andersen. Cien más que Julio Verne. Y cien más también arrullando con sus historias millones de sueños de pequeños y pequeñas.

Hay unos cuantos libros que deberíamos encontrar en todas las casas del mundo. Uno de ellos sería el de los Cuentos de Hans Christian Andersen. Si hay un buen momento para regalar sus Cuentos, Navidad es su nombre.

- Hay ediciones para todos los gustos. Algunas, magníficas, como la que ha sacado el **Círculo de Lectores** con ocasión del bicentenario e ilustrada por Nikolaus Heidelbach.
- También Alianza y Anaya recogen en su *Estuche Hans C. Andersen* una selección de sus mejores historias.

UN TOLKIEN PADRE ...



J.R.R. Tolkien, además de escribir "El señor de los anillos" escribió unas cartas hermosísimas que escribía a sus hijos por Navidad. Tras esas cartas latía el deseo de Tolkien de que sus hijos mantuviesen siempre un recuerdo inolvidable de lo que es y supone la Navidad.

Éste es un regalo que los padres pueden hacerse a sí mismos. Puede servirles de inspiración.

- Las cartas están ilustradas por el mismo J.R.R. Tolkien las ha publicado en forma de Álbum la editorial Minotauro.

UNA "NAVIDAD. ALGUNOS CUENTOS"

Excelente antología de cuentos con la Navidad al fondo y firmados por maestros del relato corto como O. Henry, Truman Capote, Ignacio Aldecoa, Guy de Maupassant, Dostoyevsky, Chejov, Pardo Bazán, etc. Como en una gran mayoría de los cuentos navideños, encontramos aquí historias de personajes de todo tipo social, cultural, humano en el momento en que irrumpen en sus vidas la luz navideña del Dios con mayúscula o del dios con minúscula que llega por las vías más insospechadas.

Estos cuentos tienen, en su mayoría, un sabor a Navidad de antes pero con el espíritu de siempre.

- Lo publica Hierbaola, de Pamplona.



Video juegos

La tecnología de los **videojuegos** ha experimentado un importante avance en los últimos años. Las novedades vienen cargadas de juego en red, interactividad y de híbridos de hardware-software que revolucionan el mundo del ocio electrónico. Entre toda la oferta existente queremos destacar los siguientes títulos.

Eye Toy 3

PLATAFORMA: PLAY STATION II

La última versión de la serie Eye Toy. Para poder jugar con él es necesario conectar una Webcam a



la videoconsola. La imagen del jugador es captada por la cámara que la transmite a la pantalla de televisión para poder interactuar con la videoconsola.

Esta edición incluye 50 juegos en los que podremos probar, entre otras cosas, nuestra habilidad jugando a los bolos, dirigiendo una banda de música, practicando atletismo o pinchando música en una discoteca.

Este título es apto para todas las edades, sirve para trabajar la motricidad, ofrece gran variedad de actividades distintas y fomenta el juego en grupo, permitiendo que padres e hijos puedan hacer ejercicio sin salir del salón de casa. También existe el título Eye Toy Kinetic que incluye actividades de baile y aeróbic.

Buzz

PLATAFORMA: PLAY STATION II

Buzz es un concurso musical para jugar con los amigos o la familia. La mecánica es similar a



los tradicionales juegos de preguntas y respuestas. Incluye más de 1000 can-

ciones (desde la década de 1950 hasta el año 2005) y más de 5000 preguntas.

Para poder jugar con él es necesario utilizar un pulsador (el

juego incluye cuatro, uno para cada jugador) con el que interactuar con la videoconsola a lo largo de las ocho modalidades que nos presenta este título.

Permite que pueda jugar toda la familia o un grupo de amigos (de todas las generaciones).



Civilización IV

PLATAFORMA: PC

El último título de la saga creada por Sid Meier. Civilización IV es un juego de estrategia por turnos cuyo objetivo es

desarrollar una civilización teniendo en cuenta la gestión de su economía, política, cultura, religión y relaciones internacionales (cuestiones bélicas incluidas).

Este título tiene buenos gráficos, buen sonido y buena jugabilidad. Desarrolla la capacidad de organización, la toma de decisiones y ayuda a comprender el funcionamiento de una sociedad compleja.

Recomendado para mayores de 16 años.



VSMILE

PLATAFORMA:

VSMILE

Estamos hablando de una videoconsola educativa para niños de 3 a 9 años. Existen dos modelos: la Vsmile, que necesita conectarse a la televisión, y la Vsmile pocket, la versión portátil con pantalla incorporada. Nosotros recomendamos la Vsmile, puesto que permite el juego cooperativo con otro niño o con un adulto. Los títulos disponibles en el mercado son muy varia-

dos. Cada uno de ellos viene con una ficha detallada en la que recogen la edad recomendada, las actividades propuestas y las capacidades que intenta educar en el jugador. Además todos los juegos están libres de violencia.

Permite introducir sin riesgos al niño en el mundo de las TIC, facilita la participación de los padres o el juego cooperativo entre dos niños (se pueden incorporar dos mandos a la videoconsola) y fomenta el desarrollo de la habilidad manual, la imaginación, la inteligencia y el lenguaje.

SIMULADORES DEPORTIVOS

VARIAS PLATAFORMAS

Dentro de este epígrafe incluimos aquellos programas que simulan competiciones deportivas. Podemos nombrar varios títulos: FIFA 2006 (fútbol); NFL 2006 (hockey sobre hielo); NBA 2006 (baloncesto); Tiger Woods PGA tour 2006 (golf); Torino 2006 (olimpiadas de invierno); Fórmula 1 2005 (automovilismo)...



La elección de un título u otro dependerá de los intereses del jugador. Todos ellos tienen excelentes gráficos, sonidos realistas y buena jugabilidad.

Se puede jugar solo o establecer competiciones con otras personas (las partidas padres e hijos levantan mucha expectación). Muchos de ellos permiten jugar online.

Este tipo de juegos desarrollan la psicomotricidad y la capacidad espacial. ■