

MÓDULO 4: Apps Educativas

UD8.- Clasificación de Apps móviles para la enseñanza y el aprendizaje

Profesora.- M^a del Rosario Fernández Aguirre



Aprendizaje móvil y ubicuo. Apps educativas
Máster en TIC para la Educación y el Aprendizaje Digital
Facultad de Lenguas y Educación



GLOBAL CAMPUS
NEBRIJA

Objetivos de la unidad

- Reflexionar sobre las necesidades de los alumnos en el área de comunicación, funciones cognitivas, desarrollo personal... y las ayudas concretas que ofrecen determinadas aplicaciones como complemento de las estrategias profesionales y curriculares.
- Valorar el uso de los dispositivos móviles como medios para gestionar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos, gracias a la versatilidad de las distintas aplicaciones.
- Conocer algunas de las muchas aplicaciones existentes, gratuitas o no, que por sus características pueden ser útiles en el trabajo educativo e incluso en el aula.



Introducción

A lo largo de este último módulo de la asignatura descubriremos numerosas Apps clasificadas según su posible utilidad y uso en el aula. Las aplicaciones son herramientas simples, sencillas y potentes, que se han introducido fácilmente en nuestra vida cotidiana haciéndola más fácil y que también pueden tener una gran utilidad en el aula..

Fuente: https://www.youtube.com/watch?v=szrsfeyLzyg&feature=emb_logo



Clasificaciones de Apps


































Contenidos

- » Apps educativas seleccionadas por el INTEF
- » “Generación Apps”
- » Guía de Apps educativa del Gobierno de Canarias
- » Rueda de Apps educativa según las pautas de DUA



ANDROID APPS TO SUPPORT BLOOM'S REVISED TAXONOMY

assembled by Kathy Schrock

C CREATING	 STORYTELLING	 VIDEO EDITING	 MIXING	 DESIGNING	 PODCASTING	 ANIMATING
E EVALUATING	 MODERATING	 CONFERENCING	 NETWORKING	 POSTING	 COLLABORATING	 CRITIQUING
An ANALYZING	 OUTLINING	 STRUCTURING	 ORGANIZING	 SURVEYING	 REWORKING	 MASHING
Ap APPLYING	 INTERVIEWING	 SIMULATING	 DEMONSTRATING	 SHOWCASING	 EDITING	 ILLUSTRATING
U UNDERSTANDING	 ORGANIZING	 ANNOTATING	 EXPLAINING	 BLOGGING	 SUBSCRIBING	 LABELING
R REMEMBERING	 RECALLING	 LISTING	 CURATING	 DESCRIBING	 MIND MAPPING	 SEARCHING

**Apps Android clasificadas
según la Taxonomía de
Bloom**

Fuente: [Kathy Schrock's Guide to Everything!](#)





recursos para el aprendizaje en línea

INICIO

RECURSOS

APOYO DIGITAL

TE AYUDAMOS

RECURSOS

Infantil y Primaria

ESO y Bachillerato

Formación Profesional

Atención a la diversidad

Ciberseguridad

Apps educativas

Infantil

Primaria

ESO y Bachillerato

Atención a la diversidad

Profes en casa

Más recursos

Recursos educativos > Recursos para el aprendizaje en línea > Recursos > Apps educativas > Infantil

Infantil

ESCRITURA

Se sugiere el uso de lápices de pantalla en lugar del dedo para el trabajo de la pinza, la prensión y el trazo.

- ▶ **Escribo con letras de imprenta:** grafía de letras mayúsculas y minúsculas. Educación infantil: 4, 5 años, 1º y 2º Primaria. Enlaces Android e iOS.
- ▶ **Escritura:** grafía de letras mayúsculas. Educación infantil: 3,4, 5 años. Enlace iOS.
- ▶ **Escritura:** grafía de letras mayúsculas. Educación infantil: 3,4, 5 años. Enlace Android.
- ▶ **Escritura:** grafía de letras minúsculas ligadas en cursiva. Educación infantil: 5 años. Enlace Android, iOS.

LECTURA

- ▶ **Aprender a leer:** metodo fotosilábico. Sílabas, palabras y frases. Educación infantil: 4, 5 años. Enlace Android, iOS.
- ▶ **Tren del Alfabeto de Lola:** lectura y discriminación de letras y palabras. Educación infantil: 3,4, 5 años Enlace Android, iOS.
- ▶ **Primeras palabras Grin y Uipi:** lectura y discriminación de letras y palabras. Educación infantil: 3,4, 5 años. Enlace Android, iOS.

LENGUAJE ORAL

- ▶ **Sock Puppets:** marionetas de calcetines para desarrollar diálogos y dramatizaciones orales. Educación infantil: 3,4, 5 años. Enlace iOS.
- ▶ **ChatterPix:** objetos e imágenes parlantes. Trabajo de presentaciones y descripciones orales. Educación infantil: 3,4, 5 años, 1º y 2º Primaria. Enlace Android, iOS.

Fuente: <https://intef.es/recursos-educativos/recursos-para-el-aprendizaje-en-linea/recursos/apps-educativas/infantil/>







COMUNICACIÓN



FUNCIONES
COGNITIVAS Y
PROCESOS
MENTALES



DESARROLLO
PERSONAL Y
HABILIDADES
SOCIALES





APRENDIZAJES
CURRICULARES



Fuente: EECC. https://www.youtube.com/watch?v=IhTBFrInA3M&feature=emb_logo



[Salto a contenido](#) | [Salto a navegación](#)





Braile Apps Accesibles Guía Tecnología de Apoyo Documentación E. U. de Fisioterapia ONCE

Estás en: [Inicio](#) > [Aplicaciones](#) > Buscador de aplicaciones

Buscador de aplicaciones

Texto a buscar:

Discapacidad: 

Todas
Baja visión
Ceguera total

Dispositivo: Todos
Ordenador PC
Smartphone
Tableta

Sistema operativo: Todos
ANDROID
IOS
Windows

Etapas educativas: Todas
Educación Temprana
Educación Infantil
Educación Primaria
Educación Secundaria

Áreas curriculares: Todas
Ciencias Naturales
Ciencias Sociales
Comunicación y lenguaje
Ed. Física

Competencias básicas: Todas
Autonomía e iniciativa personal
Competencia cultural y artística
Competencia en comunicación lingüística
Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

Competencias específicas: Todas
Alfabetización braille
Autonomía, orientación y movilidad e iniciativa personal
Competencia Tiflotécnica
Desarrollo afectivo y emocional y ajuste a la discapacidad

Buscar aplicaciones

Centros de Recursos Educativos

Información General

Documentación



Enlaces de interés general

Recursos Educativos

Eventos

Enero 2021						
Lu	Ma	Mi	Ju	Vi	Sá	Do
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

[Acceder a todos los eventos](#)

Fuente: EECC. <https://educacion.once.es/aplicaciones/buscador-aplicaciones>





Estás en: Recursos digitales > Sin anclaje curricular > Forest: mantente enfocado

Forest: mantente enfocado

Escrito por Dunia Margarita Santana Martel el 29 abril, 2020. Posteo en Sin anclaje curricular

Forest es una aplicación que te ayuda a dejar el móvil para centrarte en el presente. Si quieres dejar el móvil temporalmente y te centras en lo más importante de la vida, puedes plantar una semilla en Forest. Con el paso del tiempo, esta semilla va a crecer y poco a poco se convierte en un árbol. Sin embargo, si no puedes resistir la tentación y sales de la aplicación durante este periodo, tu árbol se marchitará. Cada día, tienes un bosque cada vez más floreciente que representa tus esfuerzos. La sensación de éxito y responsabilidad van a ayudarte no solo a dejar de usar el móvil temporalmente, sino también a aprovechar mejor el tiempo.

Sitio web del desarrollador: <https://www.forestapp.cc/>

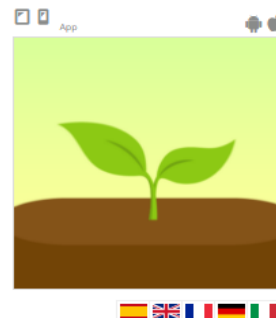
Destinatarios: Alumnado, Familias

Áreas/materias: Sin anclaje curricular

Temáticas para las Familias: Aplicaciones (apps) educativas, Gestión del tiempo (organización), Medioambiente

Autor: forestapp.cc

Licencia de uso: © Todos los derechos reservados



TEMÁTICAS PARA LAS FAMILIAS

Recursos para compartir en familia



ACTIVIDAD FÍSICA



APLICACIONES (APPS) EDUCATIVAS



ALFABETIZACIÓN DIGITAL



ARTE Y CULTURA



CANARIAS: TRADICIONES, CULTURA



COCINA Y ALIMENTACIÓN

Fuente: Portal de recursos educativos del Gobierno de Canarias. <http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/tipo/app/>



“El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) es un marco basado en la investigación para el diseño de un curriculum (esto es, objetivos educativos, métodos, materiales y evaluaciones) que permiten a todas las personas adquirir conocimiento, habilidades y motivación para aprender”



CAST  1981 OF
RECOGNITION
1994 2014

Transforming education through Universal Design for Learning — <http://www.cast.org>

UDL de un vistazo

*UDL-DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje)



Pautas de Diseño Universal de Aprendizaje

Proporcionar múltiples formas de Compromiso	Proporcionar múltiples formas de representación	Proporcionar múltiples formas de acción y expresión
Proporcionar opciones para captar el interés <ul style="list-style-type: none"> • Optimizar la elección individual y la autonomía • Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad • Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones 	Proporcionar diferentes opciones para percibir la información <ul style="list-style-type: none"> • Opciones que permitan modificar y personalizar la presentación de la información • Ofrecer alternativas para la información auditiva • Ofrecer alternativas para la información visual 	Proporcionar múltiples medios físicos de acción <ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar varios métodos de respuesta • Ofrecer diferentes posibilidades para interactuar con los materiales • Integrar el acceso a herramientas y tecnologías de asistencia
Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia <ul style="list-style-type: none"> • Resaltar la relevancia de las metas y los objetivos • Variar los niveles de desafío y apoyo • Fomentar la colaboración y la comunidad • Proporcionar una retroalimentación orientada 	Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje y los símbolos <ul style="list-style-type: none"> • Definir el vocabulario y los símbolos • Clarificar la sintaxis y la estructura • Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos • Promover la comprensión entre diferentes idiomas • Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios 	Proporcionar opciones para la expresión y hacer fluida la comunicación <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar múltiples formas o medios de comunicación • Usar múltiples herramientas para la composición y la construcción • Incorporar niveles graduados de apoyo en los procesos de aprendizaje
Proporcionar opciones para la autorregulación <ul style="list-style-type: none"> • Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación • Facilitar niveles graduados de apoyo para imitar habilidades y estrategias • Desarrollar la autoevaluación y la reflexión 	Proporcionar opciones para la comprensión <ul style="list-style-type: none"> • Activar los conocimientos previos • Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones entre ellas • Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación • Maximizar la memoria y la transferencia de información 	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas <ul style="list-style-type: none"> • Guiar el establecimiento de metas adecuadas • Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias • Facilitar la gestión de información y de recursos • Mejorar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances



Proyecto FCL. Aula del futuro

Contenidos

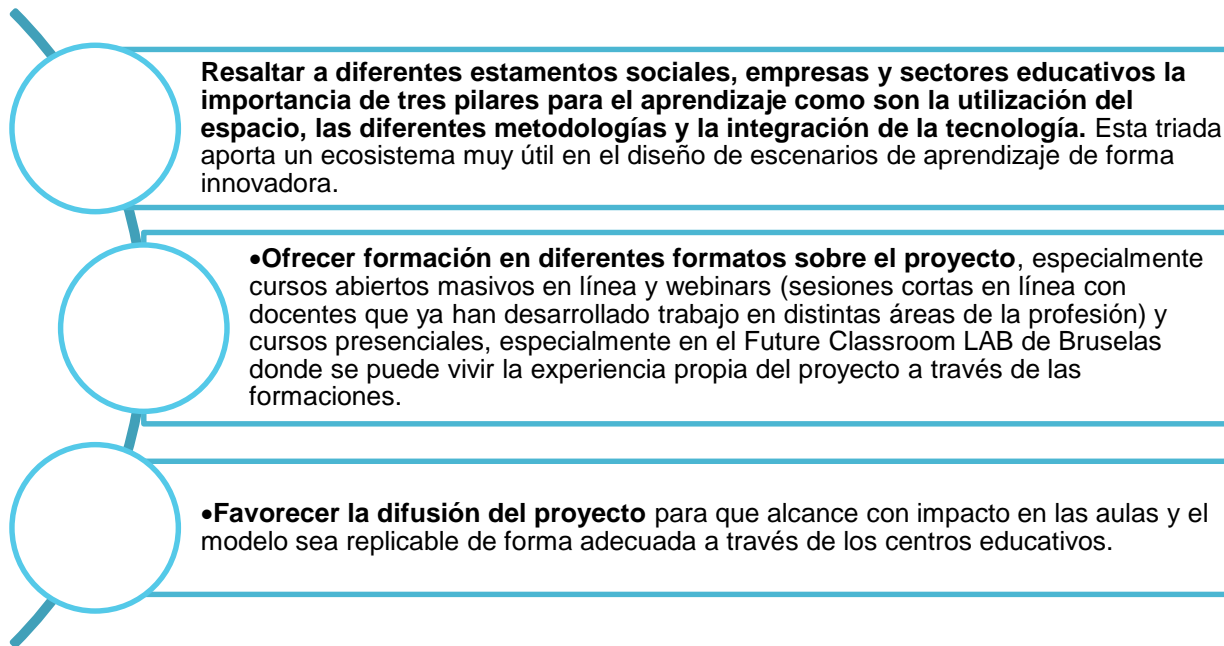
- » Objetivos del proyecto
- » Focos de formación
- » Espacios en el aula FCL



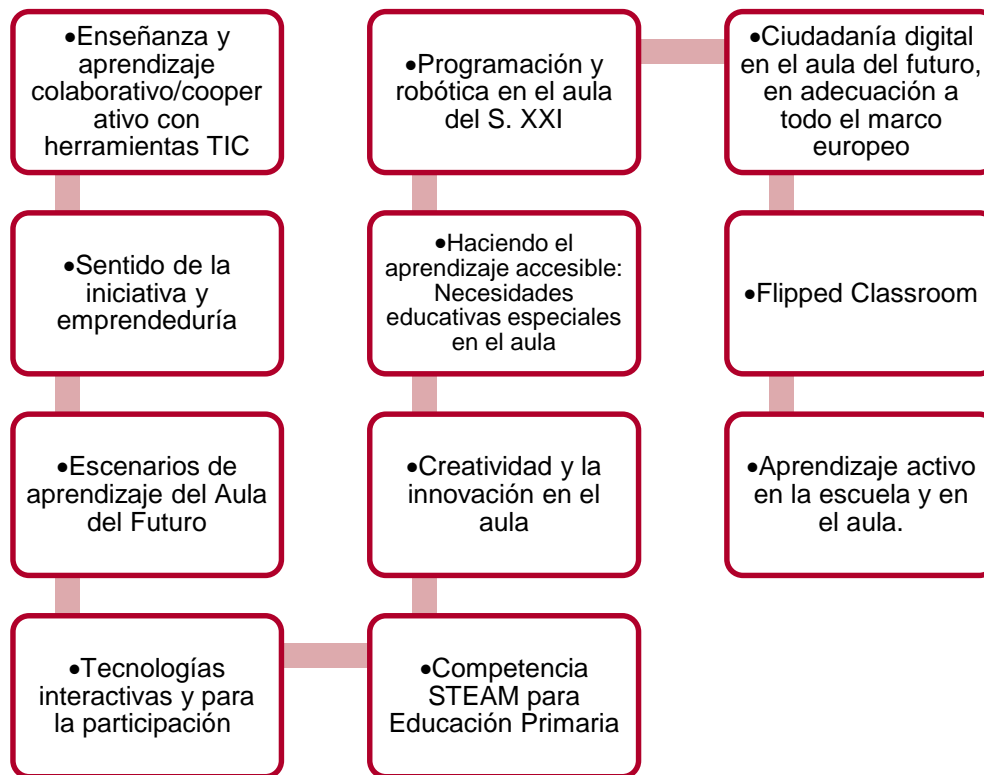
Aula del futuro y m-learning

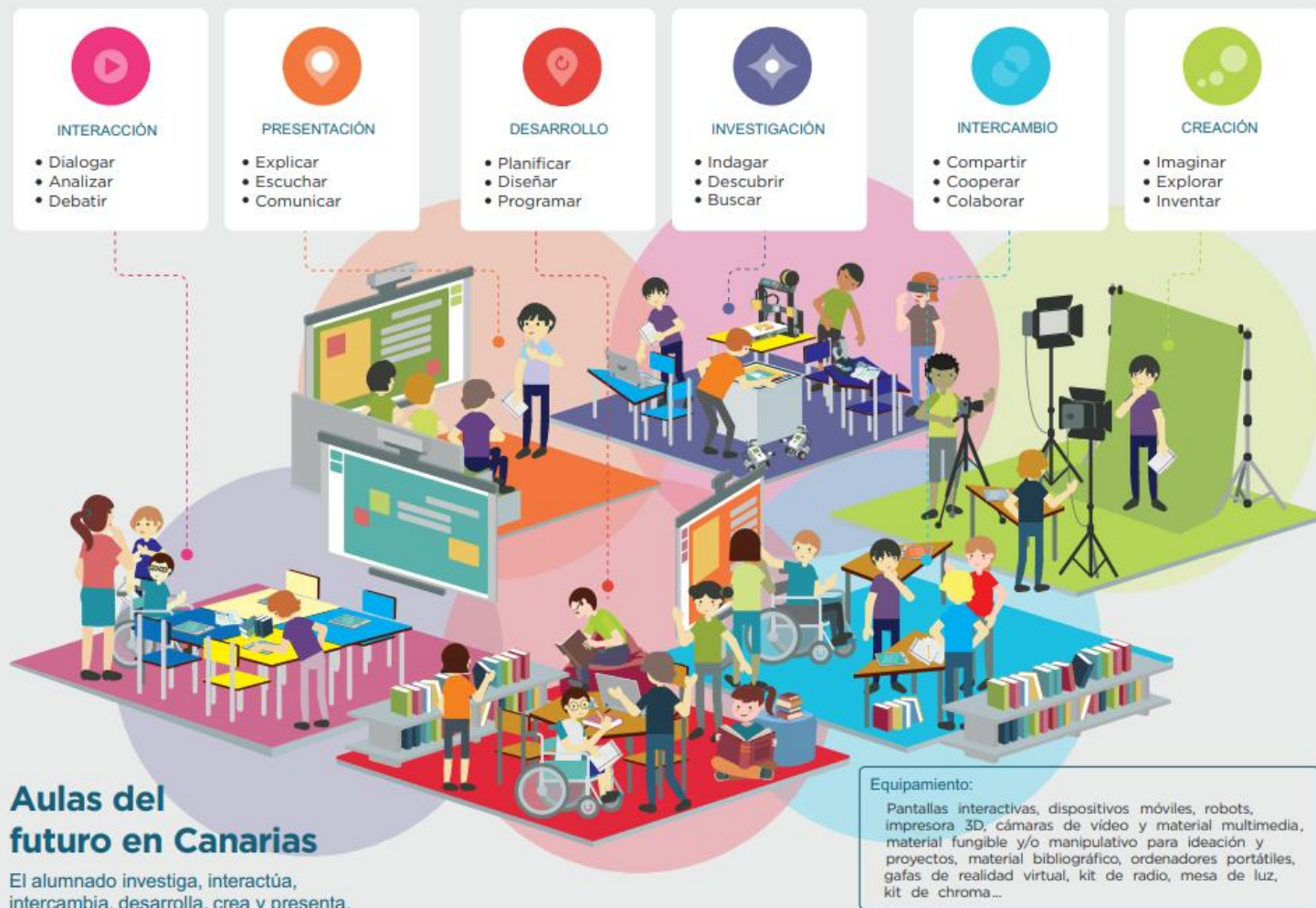


Objetivos del proyecto FCL



Aula del futuro y m-learning. Focos de formación





Muchas gracias por
vuestra atención



