



Apps en el aula

Uso de apps de iOS para la enseñanza y el aprendizaje



Presentación

Las apps del iPad permiten aprender dentro y fuera del aula, y al ser interactivas hacen que el proceso sea apasionante. Sabemos que cuando los estudiantes tienen interés están más motivados y obtienen mejores resultados. Y con la gran variedad de apps educativas disponibles y las nuevas que siguen llegando las posibilidades son infinitas.

En el App Store hay decenas de miles de apps educativas que cubren todos los temas, desde ciencia y matemáticas hasta lectura e idiomas. Ahora los alumnos pueden hacer ecuaciones con el dedo. O consultar la tabla periódica de forma interactiva. Hasta pueden diseccionar una rana virtual por la mañana y acceder a la mayor colección de arte del mundo por la tarde. Y los profesores pueden hacer que sus clases sean más amenas, controlar el progreso de los alumnos, evaluarlos de inmediato y tenerlo todo perfectamente organizado.

Primeros pasos

Si es la primera vez que usas apps en clase, lo más útil es empezar marcando los objetivos de aprendizaje. ¿Qué tienen que asimilar los alumnos? ¿Cómo tiene que ser su interacción con las apps? ¿Qué apps se adecuan mejor a tu planificación para el curso? Elegir las apps te costará menos si lo haces pensando en lo que quieres que hagan los alumnos y por qué.

Puedes empezar planteándote estas preguntas:

- ¿Qué partes de tu asignatura te gustan más? ¿Cómo puedes transmitir ese entusiasmo a los alumnos?
- ¿Qué obstáculos encuentran los alumnos ante un tema o una clase? ¿Qué puede ayudarles a superar esos obstáculos?
- ¿Qué conceptos o actividades quieres practicar pero no puedes por falta de tiempo? ¿Los puedes enseñar de una forma más eficaz, o en combinación con otros?
- ¿Cómo puedes ver el aprendizaje de los alumnos a partir del contenido que creen con las apps?

La respuesta a estas preguntas y el contenido de esta guía te ayudarán a buscar, elegir e integrar las apps de iOS en tus clases.



Elección de las apps

En estas páginas te damos cinco elementos clave y una serie de preguntas relacionadas que puedes hacerte cuando busques, evalúes y elijas apps educativas.

Participación

Como docente sabes lo importante que es conseguir que los alumnos participen. Las clases son más dinámicas, y la motivación y la retención mejoran. Para evaluar si una app incentivará a los alumnos, hazte estas preguntas:

- ¿Es atractiva y crea una buena impresión?
- ¿Es intuitiva?
- ¿La usarán con frecuencia los estudiantes?
- ¿Permite aprender de otra forma? ¿Qué cosas pueden hacer los estudiantes que antes no podían?

App destacada

[NOVA Elements](#)

NOVA Elements es muy entretenida para los alumnos porque pueden acceder a una tabla periódica interactiva, construir átomos de cada elemento y ver vídeos en alta calidad narrados por el columnista del *New York Times* David Pogue. Los estudiantes descubrirán algo nuevo cada vez que usen esta app. Los vídeos despiertan su curiosidad por la química con temas como los elementos más peligrosos o los más raros. En las actividades tienen que crear átomos estables de sustancias del mundo real, y sabrán al instante si lo han hecho bien. También pueden usar la app para consultar la tabla periódica.



Otras apps



[NYPL Biblion: Frankenstein](#)

Conoce los tesoros de la colección de la Biblioteca Pública de Nueva York y descubre cómo siguen influyendo en la narrativa actual.



[Evernote Peek](#)

Una app educativa muy divertida porque está diseñada para usarse junto a la Smart Cover del iPad.

Adecuación al nivel de desarrollo

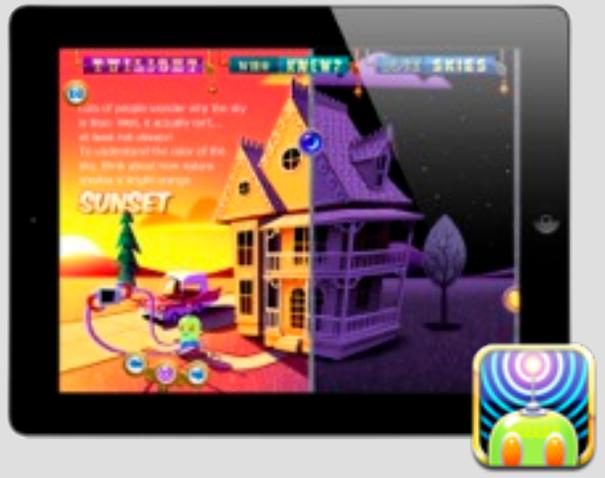
Para evaluar si una app se adecua al nivel de desarrollo, hazte estas preguntas:

- ¿Es apropiada la interfaz para este grupo de edad?
- ¿Se adecua el contenido al nivel académico?
- ¿Resulta atractivo el diseño para este grupo?

App destacada

[Bobo Explores Light](#)

Bobo Explores Light introduce a los estudiantes de primaria en el mundo de la física con simpáticos experimentos y explicaciones adaptadas a su nivel. Bobo el robot usa el humor y otros recursos para llamar la atención de los niños y les guía a través de experimentos prácticos, vídeos, animaciones y curiosidades para que conozcan desde los láseres o los rayos hasta la bioluminiscencia. Al investigar fenómenos físicos cotidianos, la app estimula el interés por la ciencia en este grupo de edad.



Otras apps



[ABC Play](#)

Con esta galardonada serie de apps los niños aprenden palabras nuevas a través de la vista, el sonido y el tacto.



[Smash Your Food HD](#)

Una app interactiva muy divertida para enseñar a los alumnos a comer saludablemente.



[Frog Dissection](#)

Una alternativa limpia y ecológica a las clases de disección.

Diseño

Para evaluar si el diseño de la app se ajusta a tus objetivos de aprendizaje, hazte estas preguntas:

- ¿La app ayuda a transmitir bien el contenido?
- ¿Se ajusta a tus objetivos de aprendizaje?
- ¿Tiene la app un objetivo? ¿Cómo lo consigue?
- ¿Cómo guía al estudiante y le ayuda a aprender?
- ¿Permite hacer valoraciones, evaluar y reflexionar de forma adecuada?
- ¿Tiene prestaciones que se puedan adaptar según el nivel de cada estudiante?

App destacada

BrainPOP Featured Movie

BrainPOP Featured Movie permite acceder a vídeos educativos animados de alta calidad organizados por temas que van desde lengua, arte o historia hasta ciencia y tecnología. Los vídeos ilustran muy bien los conceptos y además son entretenidos. Los estudiantes pueden ver nuevos vídeos cada día sobre cientos de temas y después responder a las preguntas para evaluar su comprensión. La app también sugiere vídeos relacionados y otros contenidos para seguir aprendiendo.



Otras apps



Algebra Touch

Olvidate de los aburridos métodos tradicionales y empieza a disfrutar con el álgebra.



Chinagram - La escritura china

Conoce el origen y el significado de los 120 caracteres más importantes del idioma chino.



Explain Everything

Graba explicaciones, añade anotaciones y crea cursos, tutoriales y actividades interactivas.

Motivación

Las apps pueden ayudar a crear un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes se sientan motivados y participen. Para evaluar si una app ayudará a motivar a los alumnos, hazte estas preguntas:

- ¿El contenido se adecua al nivel académico de los estudiantes?
- ¿La usarán con frecuencia?
- ¿Cómo les ayuda a aprender?
- ¿Incluye actividades lúdicas?
- ¿Los métodos se ajustan a tus objetivos de aprendizaje?
- ¿Conecta la clase con el mundo real para ampliar el aprendizaje (por ejemplo, usando GPS, Wi-Fi o Bluetooth)?
- ¿La motivación será mayor que la posible distracción?

App destacada

Project Noah

Project Noah permite a los alumnos de secundaria investigar su entorno natural. Las funciones para compartir y etiquetar fotos les animan a explorar, documentar sus descubrimientos e integrarse en la comunidad científica. Los estudiantes pueden catalogar especies ellos mismos o pedir ayuda a otros usuarios, y también ver otras fotos hechas cerca de su ubicación. La app tiene un modo de juego en el que los alumnos ganan medallas participando en misiones de investigación en biología creadas por instituciones científicas de renombre. La actividad de la comunidad y la posibilidad de conseguir objetivos hacen que los estudiantes no se cansen nunca de usar la app.



Otras apps



Learn Spanish - MindSnacks

Seis juegos muy adictivos para aprender vocabulario básico y mejorar la conversación.



DragonBox Algebra 5+

Con este juego educativo las matemáticas son más divertidas que nunca.

Accesibilidad

Además de las prestaciones de accesibilidad de iOS, hay muchas apps que pueden ayudar a los alumnos con necesidades especiales. Para evaluar una de estas apps, hazte estas preguntas:

- ¿Incluye varios modos para usuarios con distintos niveles de habilidad?
- ¿Es compatible con distintos modelos de aprendizaje?
- ¿Se puede personalizar la interfaz?
- ¿Saca partido a prestaciones como VoiceOver o los subtítulos?

App destacada

[Proloquo2Go](#)

Proloquo2Go ayuda a los alumnos con trastornos del habla a comunicarse mediante un sistema que convierte el texto en voz natural y una completa biblioteca de más de 14.000 palabras, símbolos y conjugaciones. Esta gran variedad de contenido les permite expresarse con precisión. La interfaz se puede adaptar a las necesidades de personas con distintas capacidades. Y para que la comunicación sea más eficaz, la app ofrece agrupaciones de palabras clave, texto predictivo avanzado y personalización del vocabulario.



Otras apps



[The Social Express](#)

Esta app para educación especial enseña situaciones sociales a niños y adolescentes mediante clases interactivas animadas.



[Question Builder](#)

Una app para mejorar la comprensión lectora en primaria respondiendo preguntas abstractas a través de la deducción.



[GarageBand](#)

Esta app compatible con VoiceOver permite a los estudiantes crear sus propios podcasts, grabar canciones o aprender a tocar un instrumento.

Disfruta

Ahora que ya tienes algunas ideas sobre qué valorar para elegir una app, ¿cuál es el siguiente paso? ¿Cómo encuentras apps que se adecuen al nivel de desarrollo y fomenten la participación de los estudiantes? ¿Qué apps se ajustan a tus objetivos de aprendizaje, motivan a los alumnos y se adaptan a todo tipo de usuarios?

El mejor sitio para empezar a buscar es el App Store. En la sección [Colecciones educativas](#) (en inglés) hay apps clasificadas por asignaturas para casi cualquier nivel y estilo de aprendizaje. Para crear contenidos te recomendamos [iMovie](#), [GarageBand](#) y [iPhoto](#), las apps del paquete iLife de Apple. Las apps de productividad del paquete iWork de Apple incluyen el procesador de textos [Pages](#), [Numbers](#) para crear espectaculares hojas de cálculo, y [Keynote](#) para hacer presentaciones. También hay muchas apps de terceros para creación de contenidos, como [Animation Desk](#), [Sketchbook Pro for iPad](#) o [Scribble Press](#), que ayudan a los estudiantes a transmitir sus conocimientos de otra manera.

La innovación ha llegado al mundo del aprendizaje. Las apps son fascinantes porque aprovechan la tecnología Multi-Touch para hacer cosas hasta hace poco inimaginables. Descubre el mundo de las apps educativas y no olvides divertirte por el camino.

Otras apps

[App Store para Educación](#) (en inglés)

[Colecciones educativas](#) (en inglés)

© 2013 Apple Inc. Todos los derechos reservados. Apple, el logotipo de Apple, GarageBand, iLife, iMovie, iPad, iTunes, iWork, Keynote, Numbers y Pages son marcas comerciales de Apple Inc., registradas en EE. UU. y en otros países. App Store es una marca de servicio de Apple Inc.

Algunas aplicaciones no están disponibles en todos los países. La disponibilidad y el precio de las aplicaciones están sujetos a cambios. Algunas prestaciones requieren acceso a Internet; se recomienda banda ancha. Se aplicarán las tarifas correspondientes. El contenido se vende por separado. A la venta en iTunes.

El iTunes Store está disponible únicamente para mayores de 13 años en EE. UU. y en muchos otros países. Consulta la lista de países en www.apple.com/support/itunes/ww. Requiere componentes y aplicaciones compatibles, así como acceso a Internet. Se aplicarán las tarifas correspondientes. Se recomienda banda ancha. Consulta los términos y condiciones. Más información en www.apple.com/itunes/what-is. L523172A-ES Junio de 2013