Formación del Profesorado

ANFAP

Asociación Nacional para la Formación y Asesoramiento de los Profesionales

CURSO DE USO DE TABLETS EN EL AULA.

UN ENFOQUE PRÁCTICO A CÓMO UTILIZAR LA TECNOLOGÍA EN CLASE

www.magister.com
info@magister.com

902 99 55 98

ANDALUCÍA - ARAGÓN - ASTURIAS – BALEARES
CANARIAS -CANTABRIA - C. MANCHA - C. LEÓN
CATALUÑA - EXTREMADURA - GALICIA - LA RIOJA
MADRID - CEUTA - MELILLA - MURCIA - NAVARRA
PAÍS VASCO - C. VALENCIANA

Autor: Pablo Espeso Tascón

INDICE

PARTE I:

1. Introducción

PARTE II: Teoría y contextualización

2. Las tabletas en la sociedad
3. Las tabletas en educación

PARTE III: Apps para usar las tabletas en clase

4. Lo que una app es y no es
5. Propuesta de apps para usar en clase
    - 5.1 Para consumir contenido
    - 5.2 Para crear contenido
    - 5.3 Comunidades y redes sociales
6. Cómo enseñar a usar apps
7. Apps útiles para la labor docente

PARTE IV: Recomendaciones finales y conclusiones

8. Recomendaciones finales
9. Conclusiones del curso

1. Introducción

Este documento es la base sobre la que se elabora el Curso de uso de tablets en el aula, ideado con la finalidad de instruir a todo aquel interesado en el uso de las tabletas como elementos y herramientas en el proceso educativo y formativo, en diferentes cursos y edades. Son artilugios cada vez más importantes en nuestras vidas, y cualquier profesor o docente debe dominarlos para poder aprovecharlos dentro de su clase.

Dado lo novedoso de esta tecnología (su uso se ha masificado desde el año 2010 con la aparición de los primeros iPads; lo veremos con mayor profundidad en el Capítulo 4 a partir de la página XX), para muchos profesores, docentes y profesionales de la educación, así como para cualquier particular interesado en la tecnología (por ejemplo, cualquier padre), la forma de aplicación más educativa de un tablet puede ser una completa incógnita. Sabemos que las posibilidades que ofrecen son innumerables, y que los beneficios pueden ser muy notables. Sin embargo, ¿cómo integrar esta nueva tecnología como una herramienta educativa más?

En este documento ahondaremos en las posibilidades de las tablets como herramienta educativa, y lo haremos con una visión eminentemente práctica a través de muchos ejemplos y apps que dividiremos en diferentes categorías y temáticas, y que te invitaremos a probar para que puedas comprobar sus bondades de primera mano.

En la Parte III (a partir de la página XX) hemos seleccionado unas cuantas apps que consideramos pueden ser interesantes para utilizar con fines educativos, ya sea en clase o en casa. Dada la cantidad de aplicaciones que existen y lo diversas que son todas ellas, la selección que hemos realizado permitirá tener una primera toma de contacto con las más interesantes de entre las disponibles hoy en día.

La tecnología es, a día de hoy, un excepcional complemento que nos permite aprovechar los recursos a nuestro alrededor, y conocer lo que nos puede ofrecer es algo fundamental para cualquier profesional de la educación, o cualquier persona interesada en esta área. Esperamos que este curso te ayude a indagar en las posibilidades que ofrecen los tablets para que puedas aprovecharlas con tus pequeños, ya sean tus alumnos… o tus hijos.

Parte II: Teoría y contextualización

3. Las tablets en la sociedad

Era el año 2010 cuando el formato tablet llegó al mercado tal y como lo conocemos hoy en día. El primer iPad fue lanzado [2] como una extensión de los smartphones —teléfonos avanzados— previos, como "un teléfono más grande" y la práctica totalidad de sus funciones. Su objetivo: plantear una alternativa a los ordenadores portátiles de pequeñas dimensiones, habituales en aquellos años.

Con el por entonces enorme crecimiento en ventas de los smartphones, aquel primer iPad tuvo una buena acogida, la competencia (Android de Google, Windows de Microsoft, etc.) también comenzó a introducir sus propios productos en el mercado, y muchos desarrolladores se centraron en todos estos dispositivos para crear sus propias aplicaciones. Se estima que en 2016 había publicadas 1 millón de apps de iOS compatibles con iPad, mientras que para el sistema operativo Android esta cifra ascendería a los 2 millones [3].

Los tablets nos permiten introducirnos en el mundo digital, cubriendo algo que antes hacían los ordenadores pero de una forma más sencilla y cómoda: no necesitamos estar ante una pantalla ni siquiera tener el teclado y ratón junto a

[2] Podéis ver la presentación completa del 27 de enero de 2010 en https://www.youtube.com/watch? v=FtBpZltfR7o

[3] Datos de Statista recogidos de https://www.statista.com/statistics/277209/ number-of-available-native-ipad-apps/ y https://www.statista.com/statistics/ 276623/number-of-apps-available-in-leading-app-stores/

nosotros. Sólo una pantalla táctil, un navegador web y/o una tienda de aplicaciones. Es muy sencillo leer las noticias en tu periódico favorito, leer reseñas, comentarios y opiniones de cualquier restaurante del mundo, crear rutas y organizar excursiones y vacaciones, o participar en redes sociales y/o comunidades de todo tipo. Son (casi) infinitas las posibilidades que tenemos a nuestra disposición mediante un tablet, y que podemos disfrutar tanto mediante un navegador web como a través de apps específicas y disponibles en las respectivas tiendas digitales.

Por su parte, la industria educativa (tanto compañías especializadas en educación como particulares especialmente interesados en este área) se dio cuenta rápidamente que las posibilidades de los tablets podían ir mucho más allá del salón de casa, y que el mercado profesional —incluyendo aquí el educativo— también podía beneficiarse de la fiabilidad, estabilidad y de los objetivos de estos nuevos dispositivos.

A lo largo de los años, tanto Apple [4], creadora de los iPad, como otras marcas como Samsung [5], y muchas otras más, iniciaron planes de implantación de sus dispositivos que incluso eran modelos con software o hardware específico, en ocasiones a medida, para el ámbito educativo. Se han llegado a incorporar colecciones de apps 'preinstaladas' en los dispositivos educativos, y cuyos fines eran precisamente el de servir como elemento de formación al usuario.

[4] Apple Education, http://www.apple.com/education/
[5] Samsung Technology in Education, http://www.samsung.com/us/business/by-industry/education/

Entre los millones y millones de apps que están disponibles para las tres grandes plataformas de tablets del mercado (iOS, Android y Windows) no cabe duda de que existen planteamientos de todo tipo. Y si bien a priori podríamos pensar que el ocio y el entretenimiento deberían estar en la primera posición del ranking, la realidad es que la primera categoría, aquella que tiene el mayor volumen de apps disponibles, es la educación [6] y tal y como refleja la Figura 1.

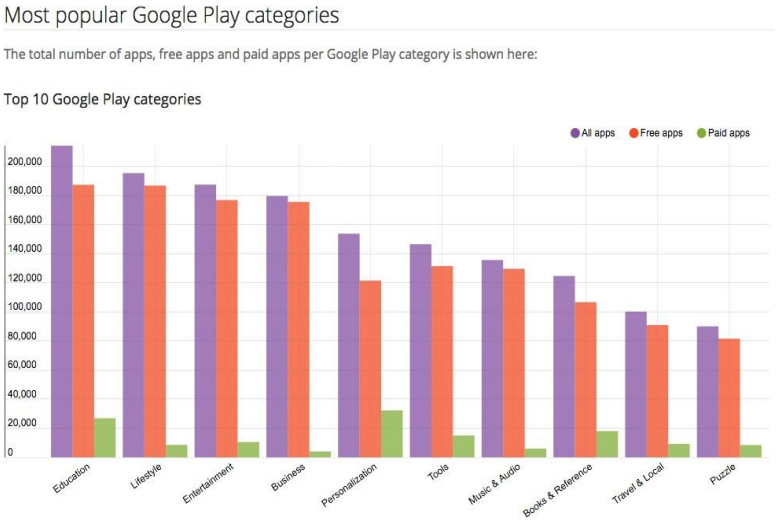


Figura 1: número de apps según las diferentes categorías, vía AppBrain

Nadie duda de la importancia que tiene la tecnología en la sociedad actual, principalmente con el smartphone como elemento clave de una nueva era. Los tablets, aunque menos habituales, son una extensión de él y permiten muchas —la

[6] Según datos de AppBrain para Google Play, https://www.appbrain.com/stats/android-market-app-categories

mayoría— de sus funcionalidades, siendo además mucho más cómodos en el uso y la experiencia para el usuario. Múltiples centros ya los usan en su día a día en las aulas y la tendencia es que cada vez sean más habituales, y por supuesto todo esto nos permite lanzar una pregunta:
¿llegarán los tablets a convertirse en el centro del aprendizaje del futuro?

4. Las tabletas en educación

Decíamos en el Capítulo 4 que la categoría más poblada es la de las apps educativas, con una diversidad inmensa que además propone una infinidad de planteamientos y propuestas diferentes. Teniendo esto en cuenta, resulta imprescindible realizar una selección de apps, un filtro que nos permita elegir las más idóneas para nuestros objetivos.

Dado lo heterogéneo que es el proceso educativo, que puede darse en diferentes contextos y entornos, con grupos variados, objetivos distintos, etc., las apps que nosotros seleccionemos pueden no ser tan útiles para otro docente. En el Curso de uso de tablets en la aula, y a través de este documento, nuestro objetivo es mostraros algunas opciones, tanto generales como específicas, para el uso de las tablets en clase, si bien os recomendamos encarecidamente que buceéis en las tiendas de aplicaciones (iTunes App Store, Google Play Store, Windows Store) en busca de alternativas que, tal vez, os puedan ser más útiles para vuestra labor.

En general, toda app responde a una serie de características marcadas por:

- Edad objetivo, en ocasiones rango de edades, para los que la app puede ser útil (por ejemplo, a partir de los 4 años)
- Temas que trata y que pretende promover. En ocasiones son más generales (‘app para el aprendizaje de las matemáticas’) y otras más específicas (‘app para aprender a sumar’)
- El tipo de app, que a su vez determina tanto el modo de uso como los beneficios finales (no es lo mismo un juego que una app para crear contenido)

Teniendo en cuenta la diversidad que existe en el mundo educativo a la que nos referíamos antes, resulta imposible generalizar o realizar una selección que pueda satisfacer a todo el mundo. ¿Existen unas apps mejores que otras? La respuesta depende de la óptica con la que se mire: en líneas generales, toda app ha sido diseñada y desarrollada por algún motivo, y con algún finalidad; la clave es si ésta coincide con nuestras expectativas.

A la hora de implantar herramientas de tecnología en el aula es esencial que el encargado de esta labor marque los objetivos que quiere conseguir. Si por ejemplo quieres profundizar en el aprendizaje de la música, ritmo y melodía en tu clase de Infantil (3 a 5 años), una gran opción será LOOPIMAL (ver página XX); si por el contrario diriges una actividad extraescolar sobre música y tus alumnos son de edades de Secundaria (12 a 16 años), seguramente prefieras MusiQuest (ver pagina XX). La primera sirve como introducción a la música a través de divertidos dibujos e ilustraciones, ritmos y melodías, mientras que la segunda es mucho más avanzada, profunda y también sobria.

Aprovechar las tablets en el proceso educativo y formativo supone un punto y aparte respecto de la educación más tradicional y formal, en todas las edades y para todas las materias. Las herramientas TIC, incluyendo entre ellas las tablets, traen consigo los siguientes aspectos:

- Dejar de lado papel y lápiz/bolígrafo para interactuar con un dispositivo electrónico, lo cual les aportara un extra de motivación
- Aprovechar las posibilidades en cuanto a diseño que muchas apps permiten, como dibujos, elementos u objetos
- Automatizar algunas tareas, como por ejemplo la corrección de ejercicios y problemas o los pesados trabajos repetitivos.
- En ocasiones, pasar de ser consumidores de contenido (por ejemplo, ver canales de YouTube) a ser creadores de contenido (grabando tus propios vídeos).

El salto que la tecnología ha aportado a educación es inmenso, tanto como para que muchos estén preguntándose si realmente esta evolución es positiva para el proceso educativo. La realidad es que, como en casi todas las cosas, no hay que situarse ni en un extremo ni en otro: ni todo es la tecnología, ni tenemos que apartarla completamente. En el punto medio está el equilibrio.

A día de hoy la tecnología en educación es un complemento excelente para el proceso educativo en su conjunto. Debemos mezclar las actividades más tradicionales (clases magistrales, ejercicios en papel, exposiciones orales, etc.)

con lo que las herramientas TIC nos aportan (ejercicios complementarios y accesorios, aprendizaje online y a medida, creación de contenido multimedia, uso de redes sociales para compartir contenido y debatir, etc.).

Es evidente, también, que el futuro está en la tecnología. Más allá de cómo será la educación del futuro y cómo estará la tecnología involucrada en ella (y mucho me temo que nadie tiene la respuesta para esto), sí podemos asegurar que la inmensa mayoría de los que hoy son nuestros alumnos terminarán trabajando con alguna herramienta de tecnología en sus profesiones, tanto como creadores como, sobre todo, como consumidores de tecnología en su día a día laboral. Utilizando las TIC en clase estamos introduciéndoles en un campo que terminarán utilizando con el paso de los años, y que está siendo imprescindible para los trabajadores del s. XXI.

Parte III: Apps para usar las tabletas en clase

5. Lo que una app es y no es

Las apps son parte del software de tablets y smartphones, fundamentales e imprescindibles al aportar funcionalidades extra sobre el sistema operativo. Aprovechan sus aspectos esenciales (interfaz y gestos, conectividad a Internet, opciones gráficas, etc.) para ofrecer nuevas posibilidades.

Como ya hemos repetido anteriormente existen una infinidad de apps disponibles en las plataformas líderes del mercado, que en este caso son iOS, Android y Windows [7], y sería imposible especificarlas y describirlas todas con profundidad.

En este capítulo encontrarás un enfoque mucho más práctico al tema que tenemos entre manos, apps para usar las tablets en clase, ya que hemos realizado una selección de aquellas más interesantes atendiendo a una serie de factores. La encontrarás a partir de la Página XX.

Cómo usar esta guía

Para simplificar pero a la vez ordenar de la manera más eficiente la selección de apps propuesta, las hemos dividido en categorías temáticas que pueden encajar con su uso en determinadas asignaturas:

[7] A pesar de que Windows es un sistema operativo de escritorio existen muchos centros educativos que utilizan dispositivos 2-en-1 con pantallas táctiles, y con muchas similitudes con las tablets. Es por ello por lo que nos ha parecido interesante tener en cuenta este sistema para este documento.

- Ciencias: Matemáticas, Física, Química…
- Humanidades: Lengua y Literatura, Historia, Geografía…
- Artísticas: Música, Dibujo, Arte…
- Para todas las materias/otras: un cajón en el que incluimos apps mucho más generales que pueden aludir a todo tipo de temas o a otros no contemplados anteriormente.

Algunas de ellas pueden encajar en varias categorías, con lo que os recomendamos echarle un vistazo a la selección al completo, una a una, e incluso a indagar en busca de otras alternativas.

Además de la división por temas también hemos creado dos grandes vertientes de apps, según si son a) apps para consumir contenido (Apartado 7.1); o b) apps para crear contenido (Apartado 7.2). También hemos incluido apps relacionadas con las comunidades y las redes sociales (Apartado 7.3) y, por último, una selección de apps que pueden ser útiles para la labor docente en el Capítulo 9 a partir de la página XX.

En cada app propuesta encontrarás un cuadro como el que te mostramos a continuación, y que aporta la información esencial de la app del siguiente modo. Si te interesa descargarla y probarla sólo tendrás que buscar su nombre en cada respectiva tienda de aplicaciones (iTunes App Store, Google Play Store o Windows Store), o bien acudir a la página web oficial que también indicamos en cada descripción.

Nombre de la app

Descripción: Descripción de la app y principales características.

Interesante para… Una muestra de para qué y con quién podemos usar esta app.

Palabras clave: Una selección de palabras clave o etiquetas para definir de forma más general esta propuesta.

Edades objetivo: Una edad o edades recomendadas por el desarrollador.

Descarga: Sistemas operativos compatibles.

Precio: Si es gratis, de pago, si incluye anuncios o modelos premium.

Más información: http://www.una-url-con-mas-info.com/

A partir de la página 20 encontrarás nuestra selección de apps para usar en clase.

6. Propuesta de apps para usar en clase

Este apartado es el eje clave del Curso de uso de tablets en la aula, ya que a continuación encontrarás nuestra selección de apps para usar en clase. En primer lugar hemos realizado una categorización general según si son para consumir contenido (Apartado 7.1), para crear contenido (7.2), o comunidades y redes sociales (7.3). Las dos primeras divisiones incluyen además subcategorías según el tema al que aluden (Ciencias, Humanidades, Artísticas, y otras), y que pueden servir como una aproximación más específica para los objetivos educativos de cada materia y asignatura.

7.1 Para consumir contenido

7.1.1 Ciencias

En esta primera recopilación de apps encontrarás aquellas destinadas a las materias de Ciencias, y que tratan aspectos de Matemáticas, Física, Química, el Cuerpo Humano o la Naturaleza. Encontrarás juegos, animaciones interactivas y también aplicaciones de consulta.

MyScript Calculator

Calculadoras en formato app hay muchas, pero MyScript Calculator va un pasito más allá. No sólo permite resolver las operaciones más habituales así como funciones y ecuaciones sencillas, su gran característica es que puedes escribir a mano sobre la pantalla y la app automáticamente digitaliza lo que hayas escrito para poder resolverlo.

Interesante para… Todas las edades, pero sobre todo en Primaria cuando se necesita afianzar la escritura, y también en Secundaria para que se habitúen a escribir las ecuaciones no sólo en papel, también en una tableta.

Palabras clave: Matemáticas; Calculadora; Escritura; Primaria; Secundaria Edades objetivo: A partir de 4 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: gratis, con opciones premium y/o anuncios integrados
- Más información: http://www.myscript.com/calculator/

Map of Life

Una app para descubrir la naturaleza a nuestro alrededor, Map of Life coloca en un mapa los diferentes animales y especies que existen en una zona. Cada uno de estos puntos está acompañado de una descripción del animal, así como de estadísticas, distribución y más información sobre la respectiva especie. Ya cuenta con más de 800.000 especies registradas y permite que cualquiera añada nueva información en modo colaborativo.

Interesante para… Todas las edades, pero sobre todo en Primaria y Secundaria para conocer el mundo animal que nos rodea.

Palabras clave: Ciencia; Animales; Geografía; Naturaleza; Primaria; Secundaria

Edades objetivo: A partir de 4 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: gratis
- Más información: https://mol.org/

Thinkrolls 2

Una colección de juegos de tipo puzzle para estimular capacidades como la lógica o la resolución de problemas, a través de diferentes contextos como fuerza, aerodinámica, electricidad o incluso física cuántica. Thinkrolls 2 añade ese toque de gamificación a un

juego diseñado para divertir a la vez que para enseñar.
Interesante para… Todas las edades, pero sobre todo en Primaria y Secundaria para conocer el mundo animal que nos rodea.
Palabras clave: Puzzles; Resolución de Problemas; Pensamiento Lógico; Primaria; Secundaria.
Edades objetivo: entre 3 y 9 años.

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis pero limitada en Android; 3,99 euros en iOS
- Más información: http://avokiddo.com/thinkrolls2/

National Giraffic

¿Cómo enseñar geografía a través del juego y la gamificación? National Giraffic lo pone todo muy fácil al incluir elementos infantiles e ilustraciones acordes a las edades a las que está dirigido, de forma que aprenderán países, capitales y banderas mientras disfrutan de este divertido juego. Incluye varios niveles de dificultad, de forma que puede ser utilizado tanto por los más pequeños como en las edades de Primaria.
Interesante para… Cualquier joven que quiera aprender países del mundo, sus capitales y sus banderas.
Palabras clave: Geografía; Juego; Infantil; Primaria
Edades objetivo: A partir de los 3 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis aunque limitada, incluye anuncios y compras integradas para desbloquear contenido
- Más información: http://piu-piu.lt/

Beyond Cats!

Beyond Cats! no es una, sino una colección de tres apps destinadas a promover conocimientos en el área de matemáticas, en diferentes niveles que van desde Infantil hasta Primaria. Para ello propone una serie de ejercicios y actividades muy fáciles de seguir y que se alejan de la linealidad de los ejercicios más clásicos, aprovechando las posibilidades de las tablets actuales.
Interesante para… Revisar, repasar y afianzar conocimientos de matemáticas y áreas afines Palabras clave: Matemáticas; Lógica; Infantil; Primaria
Edades objetivo: A partir de 3 años

- Descarga: iOS
- Precio: 2,99 euros cada una
- Más información: http://appikiko.com/math-apps/

MathSpace

Descripción: Una plataforma muy completa específicamente diseñada para la enseñanza de las matemáticas. MathSpace nos permite elegir el currículo de Matemáticas de diferentes países (como Estados Unidos, Reino Unido, Australia o el afamado Singapur) y nos va proponiendo ejercicios personalizados (sobre una base de contenido muy amplio) que deberemos resolver, escribiendo con nuestra letra sobre la pantalla.
Interesante para… Revisar, repasar y afianzar conocimientos de matemáticas en Secundaria y Bachillerato

Palabras clave: Matemáticas; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android y Windows
- Precio: Gratis para estudiantes; 7 euros/mes para profesores y grupos de alumnos
- Más información: https://mathspace.co/

El cuerpo humano

Diseñada para que chavales de Primaria se adentren en los detalles de cómo funcionamos por dentro, El Cuerpo Humano ofrece una aproximación muy certera al ser humano que nos permitirá, por ejemplo, alimentar a nuestro modelo y comprobar cuál es la evolución de los alimentos ingeridos. Podremos descubrir el esqueleto, los músculos o los sistemas nervioso, circulatorio, respiratorio y digestivo mediante dibujos e ilustraciones muy bien diseñadas.
Interesante para… Cualquiera que quiera descubrir cómo funciona nuestro cuerpo, aunque especialmente para la etapa de Primaria
Palabras clave: Ciencia; Ser Humano; Cuerpo; Infantil; Primaria Edades objetivo: A partir de 4 años

- Descarga: iOS
- Precio: 2,99 euros
- Más información: https://tinybop.com/apps/the-human-body

Earth Primer

¿Cómo funciona la Tierra? Una pregunta que seguro muchos pequeños —y no tan pequeños— se han hecho una vez, y a la que Earth Primer da respuesta a través de dibujos y pequeños vídeos explicativos. Glaciares, dunas o montañas, la meteorología o el interior del planeta son algunos de los temas que trata. También dispone de un modo 'sandbox' que nos permitirá jugar y crear nuestro propio mundo para interactuar con él.

Interesante para… Estudiantes de Ciencias que quieran descubrir Palabras clave: Ciencia; Tierra; Mundo; Primaria; Secundaria Edades objetivo: A partir de 9 años

- Descarga: iOS
- Precio: 9,99 euros
- Más información: http://www.earthprimer.com/

Project Noah

Una excursión al campo puede tener en el tablet a un aliado perfecto. Project Noah busca ser un 'diario del explorador' perfecto, ya que permite anotar avistamientos, determinar misiones o comprobar qué existe a nuestro alrededor sobre un mapa real. Una app ideal para grupos de aventureros y amantes de las excursiones a la naturaleza. Interesante para… Los que quieran tener un cuaderno de anotaciones de sus excursiones en el tablet

Palabras clave: Naturaleza; Excursiones; Cuaderno; Primaria; Secundaria

Edades objetivo: A partir de 10 años

- Descarga: iOS y Android (a través de Amazon)
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.projectnoah.org/

NASA

Una de las apps con contenido más cuidado alrededor del mundo de la ciencia es NASA, desarrollada por la Agencia Espacial de Estados Unidos y que provee al usuario de todo tipo de datos e información alrededor de sus iniciativas. Esto incluye fotografías y vídeos sobre el espacio y sobre sus misiones, acompañadas de explicaciones para cada una de ellas e información tanto general como específica sobre el universo.

Interesante para… Cualquier público, aunque especialmente desde Secundaria en adelante. Palabras clave: Universo; Espacio; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.nasa.gov/nasaapp

National Geographic

Las apps de National Geographic tocan las temáticas de la revista, y de todas las disponibles caben destacar al menos tres: World Atlas, City Guides y National Geographic Birds. Aplicaciones esencialmente informativas sobre aspectos como geografía y naturaleza, con muchas y muy buenas fotografías y descripciones de cada una de ellas que permiten explicar lo que aparece en cada captura.
Interesante para… Cualquier persona interesada en los temas de Naturaleza
Palabras clave: Naturaleza; Geografía; Fotografías; Infantil; Primaria; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.nationalgeographic.com/apps/

Periodic Table

La Royal Society of Chemistry de Reino Unido pone a disposición de cualquier usuario de iOS o Android una excelente tabla periódica, de las más completas que podemos conseguir en formato app y que muestra toda la información y

detalles más específicos sobre cada uno de los componentes que la forman..

Interesante para… Estudiantes y amantes de la Química. Palabras clave: Química; Consulta; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.rsc.org/periodic-table

MathWay

¿Necesitas ayuda a la hora de resolver algunas ecuaciones y funciones de Matemáticas? MathWay es una plataforma web que puede ayudarte en cualquier tema de esta asignatura, incluyendo desde operaciones básicas, álgebra, trigonometría, cálculo, estadística y mucho más. Sus apps para tablets funcionan del mismo modo y son un aliado muy interesante para tener junto al papel y al boli.

Interesante para… Estudiantes de Matemáticas

Palabras clave: Matemáticas; Consulta; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.mathway.com/

The Land of Venn

Un juego en el que el objetivo es crear formas geométricas para defender una serie de elementos. En formato de niveles, The Land of Venn permite introducir el mundo de la geometría en los cursos de Primaria, ofreciendo una divertida toma de contacto en esta parte de las matemáticas.
Interesante para… Conocer algunos conceptos esenciales de las matemáticas y, más concretamente, de la geometría

Palabras clave: Matemáticas; Geometría; Primaria;

Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: 5,49 euros
- Más información: http://www.thelandofvenn.com/

DragonBox Algebra 5+

Dirigida a la enseñanza de las matemáticas en los primeros cursos de Primaria, DragonBox Algebra 5+ es un compendio de diferentes juegos y miniretos de diferentes tipos y mecánicas, que muestran algunos de los conceptos esenciales a través del entretenimiento.

Interesante para… cualquier estudiante de primaria, para aprender una parte de las matemáticas a través del juego.
Palabras clave: Matemáticas; Álgebra; Primaria;
Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS, Android y Windows
- Precio: 5,99 euros
- Más información: http://dragonbox.com/products/algebra-5

Numbers League

En las calles de Infinity City, la ciudad donde transcurre la acción de Numbers League, es necesario ir resolviendo diferentes retos para capturar a los malvados villanos del juego. Y estos retos son, cómo no, basados en las matemáticas. Un juego que sigue el currículo de Estados unidos en esta materia, enseñándolas de una forma divertida, con varios niveles de dificultad.

Interesante para… cualquier estudiante de primaria, una dosis de gamificación para aprender matemáticas.

Palabras clave: Matemáticas; Primaria;

Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS
- Precio: 4,49 euros
- Más información: https://ben-crenshaw.squarespace.com/numbers-league-app

Birthday Café

Tenemos un pequeño establecimiento en el que servimos comida y bebida para celebrar cumpleaños; el objetivo, distribuir y organizar los alimentos a los comensales. Birthday Café consigue afianzar conceptos como la numeración o el conteo de una forma muy sencilla, a través de un juego con 20 niveles de dificultad incremental.

Interesante para… cualquier estudiante de primaria que quiera experimentar con mayor profundidad cómo funcionan los números.

Palabras clave: Matemáticas; Primaria;

Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS
- Precio: gratis
- Más información: http://first8studios.org/gracieandfriends/birthdaycafe.html

Fruity Fractions

Conceptos de fracciones y conteo alrededor de las matemáticas en un juego pensado para introducir las divisiones a niños de los primeros cursos de Primaria. Fruity Fractions trabaja una parte del currículo de

matemáticas de Estados Unidos mediante un sencillo y elemental pero efectivo videojuego.
Interesante para… introducir a los alumnos en las operaciones de división.

Palabras clave: Matemáticas; Fracciones; Primaria;

Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS
- Precio: 3,49 euros
- Más información: http://www.lighthouselearning.com/

GoSkyWatch Planetarium

Imagina tener en tus manos una guía de todo el cielo astronómico. GoSkyWatch Planetarium va precisamente de esto, permitiendo localizar en el firmamento estrellas, planetas, constelaciones… simplemente apuntando con el tablet al cielo.
Interesante para… quienes quieran saber más sobre astronomía y el mundo más lejano que nos rodea.
Palabras clave: Ciencia; Astronomía; Primaria, Secundaria
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.gosoftworks.com/GoSkyWatch/GoSkyWatch.html

Classify It!

A modo de juego/concurso, Classify It! es un excelente modo de conocer, a través de los 30 niveles disponibles, las criaturas, animales, organismos o, más en general, las especies que habitan la tierra. Además de juego también incluye fichas con información y detalles más específicos sobre cada una de ellas

Interesante para… aprender sobre la naturaleza y, más concretamente, sobre las especies que habitan la Tierra.
Palabras clave: Ciencia; Naturaleza, Animales; Primaria, Secundaria
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: http://sciencenetlinks.com/classify-it/

Lifeliqe

Mezclando realidad aumentada, realidad virtual y modelos 3D interactivos, Lifeliqe puede definirse como un "material del futuro" diseñado para enseñar el currículo de diferentes Ciencias (biología, geología, física, química, otras) a través de un tablet. Propone contenido digital con el que los alumnos podrán interactuar para aprender.

Interesante para… cualquier estudiante que quiera interactuar con los elementos que debe estudiar en las lecciones de Ciencias
Palabras clave: Ciencia; Realidad Virtual; Realidad Aumentada; Primaria, Secundaria
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Windows
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.lifeliqe.com/

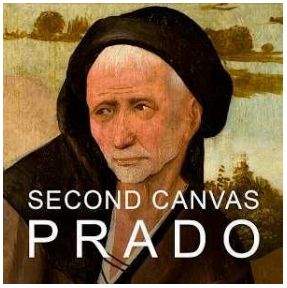
7.1.2 Humanidades

NHM Evolution

Desde los dinosaurios hasta casi la actualidad, NHM Evolution es una referencia muy completa realizada en colaboración con el National History Museum de Londres para llevar todo su conocimiento a una app. En ella encontraremos fotografías, dibujos, ilustraciones y recreaciones 3D con las que podremos interactuar para aprender sobre las historia más remota.
Interesante para… Aquellos que quieran conocer un poco más a fondo la Historia de la Evolución del ser humano.
Palabras clave: Historia; Antropología; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS
- Precio: 13,99 euros
- Más información: http://www.authoredapps.com/project/evolution/

Second Canvas



Ya no necesitas moverte para visitar un museo: Second Canvas es una empresa especializada que en los últimos años ha estado desarrollando una serie de apps que muestran al detalle obras de museos como el Thyssen o el Museo del Prado de Madrid, u otros como el Ekain (Gipuzkoa, España) o el Mauritshuis (Holanda). Han fotografiado con gran detalle las principales obras que acompañan de explicaciones e información.

Interesante para… Cualquier persona que quiera 'visitar' un museo sin levantarse del asiento.

Palabras clave: Arte; Historia; Museo; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis y 1,99 euros, según museo y versión
- Más información: http://www.secondcanvas.net/

Quijote Interactivo

Quijote

BNE

Para conmemorar el 400 aniversario de la publicación de El Quijote, la Biblioteca Nacional de España (BNE) lanzó la app Quijote Interactivo, un acercamiento a la primera edición de la obra de Cervantes que ofrece una serie de características, funcionalidades y contenidos multimedia e interactivos que complementan la lectura del texto. También dispone de imágenes y otros recursos pensados específicamente para estudiantes.

Interesante para… Alumnos que quieran descubrir al detalle El Quijote y el contexto en el que fue escrito.
Palabras clave: Literatura; Historia; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.bne.es/es/Colecciones/Cervantes/
- Quijote/libro-interactivo.html

¿Cómo dice que dijo?

Una app rápida y eficaz que está muy bien para pasar unos cuantos minutos divertidos. Bajo el curioso nombre de ¿Cómo dice que dijo? se esconde un juego de preguntas y respuestas en el que se propone una frase con una palabra que deberemos elegir entre dos opciones. Por ejemplo, 'Coloqué la maleta en la … del coche'; ¿baca o vaca? Una buena estética para un juego rápido y sencillo.
Interesante para… Cualquier estudiante que sepa leer y quiera potenciar y mejorar su vocabulario a través del juego.
Palabras clave: Vocabulario; Gramática; Lengua; Primaria; Secundaria
Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.comodicequedijo.com/

Story Corps

Prepara una entrevista, grábala y compártela con el resto del mundo. Story Corps es una genial iniciativa nacida en Nueva York que permite crear las historias que están a tu alrededor para difundirlas y que otros puedan leerlas o reproducirlas. Admite tanto texto como grabación de sonido o vídeo y fotografías.

Interesante para… cualquier edad, es un modelo muy versátil y con muchas posibilidades

Palabras clave: Lengua; Periodismo; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 10 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://storycorps.me/

Apalabrados

Posiblemente una de las apps más conocidas de todas las que os proponemos aquí, Apalabrados es en realidad un juego tipo Scrabble en el que tendremos que colocar letras que formen palabras sobre un tablero, y unirlas junto a las letras de otras palabras que ya lo contengan.

Interesante para… Cualquier estudiante que quiera afianzar vocabulario a través de un juego competitivo pero divertido.

Palabras clave: Lengua; Gramática; Vocabulario; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android, Windows y otras
- Precio: Gratis con anuncios
- Más información: https://www.apalabrados.com/

Klikaklu

Con el objetivo de fomentar la exploración y el conocimiento de nuestro alrededor, Klikaklu propone una app de 'descubrimiento' basada en realidad aumentada y caza de tesoros. Utiliza tanto la cámara como el GPS, permite el trabajo en equipo y está diseñada tanto para colegios como para familias que quieran aprovechar las tecnologías para aprender orientación y sobre el entorno.

Interesante para… aprovechar las salidas para utilizar la tecnología y descubrir.

Palabras clave: Naturaleza; Orientación Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.klikaklu.com/

One Globe Kids

Esta app muestra cómo viven otros niños de otras partes del mundo, cómo se desarrolla su día a día. A través de textos, imágenes y vídeos, One Globe Kids propone abrir una vía de curiosidad y responder a preguntas cotidianas como qué desayuna o cómo va al colegio.

Interesante para… descubrir la vida de otros, estén cercanos o alejados de nuestro entorno más local.

Palabras clave: Naturaleza; Orientación Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: http://oneglobekids.com/

7.1.3. Artísticas

Instagram

Una de las redes sociales de mayor éxito en los últimos años, Instagram, puede ser un genial punto de partida para buscar la creatividad en su vertiente más artística, descubriendo a otros usuarios interesantes y leyendo las descripciones de sus imágenes.
También puedes crear un perfil para la clase y que tus alumnos cuelguen imágenes que consideren representativas de algún tema, o de su día a día.
Interesante para… Cualquier asignatura o materia.
Palabras clave: Fotografía; Arte; Primaria; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.instagram.com/

Flickr

Durante años, Flickr se consolidó como una de las comunidades de fotografía más amplias e interesantes de todo Internet. A pesar de que en la actualidad ya existen algunas alternativas, continúa siendo un excelente punto de partida para encontrar inspiración y volcar imágenes y vídeos para

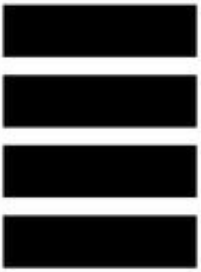
compartirlos con otros usuarios a través de grupos temáticos.

Interesante para… aquellos que quieran descubrir o compartir algo a través de imágenes o vídeos

Palabras clave: Fotografía; Arte; Inspiración; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y Web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.flickr.com/

ArtStack



Otra de las comunidades más interesantes de arte en Internet es ArtStack, que recopila todo tipo de obras (fotografías, logotipos, portadas, pinturas, vídeo… y que a través de un buscador y unos sencillos filtros permite encontrar las más idóneas para nuestras expectativas. Aunque en realidad sea una tienda online de arte, en clase podemos utilizarlo para descubrir nuevas obras fuera de lo común.

Interesante para… Cualquiera que quiera descubrir un arte más diferente y característico

Palabras clave: Arte; Imagen; Fotografía; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: https://theartstack.com/

Writing Wizard

Especialmente diseñada para los que comienzan a escribir sus primeras letras, Writing Wizard es un divertido juego que les irá guiando por cómo realizar sus primeros trazos, en este caso a través de la pantalla de un tablet y con guías animadas y mucho color.
Interesante para… alumnos de Infantil, como apoyo a los primeros pasos en la escritura.
Palabras clave: Escritura; Infantil
Edades objetivo: A partir de 4 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: http://lescapadou.com/

Easy Music

Diseñada para introducir a los más pequeños al mundo de la música desde cero, y para enseñarles en qué consisten las notas, melodías, ritmo… Easy Music dispone de un entorno animado muy atractivo para los más pequeños, en el que aprender de forma divertida.
Interesante para… introducir algunos conceptos musicales a los más pequeños.
Palabras clave: Música; Infantil
Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: 4,99 euros
- Más información: https://www.edokiacademy.com/en/app-montessori/creativity/easy-music/

7.1.4. Para todas las materias/otras

Khan Academy

Comenzó su andadura en 2006 y en los últimos años ha gozado de gran prestigio, siendo una de las comunidades de educación online con mayor credibilidad y mejores contenidos de todo Internet. Khan Academy es, en esencia, un contenedor de contenido educativo que alude a prácticamente cualquier área y cualquier nivel, pero sobre todo para Secundaria en adelante. Dispone de una sección para que profesores puedan seguir el progreso de los alumnos.

Interesante para… Alumnos independientes o a clases, para aprender a través de vídeos muy intuitivos y divulgativos

Palabras clave: Aprendizaje; Online; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Principalmente a partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android y Web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.khanacademy.org/

Socrative

Socrative es una plataforma online que permite a los profesores evaluar a sus estudiantes a través del tablet de una forma muy sencilla, tanto a través de pruebas personalizadas —creadas por el profesor— como por las de otros usuarios. Un toque de gamificación y muchas

opciones diferentes para una plataforma muy recomendable de conocer y probar en clase. Interesante para… Profesores de todas las áreas, de todos los niveles

Palabras clave: Evaluación; Aprendizaje; Gamificación; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS, Android y Web
- Precio: Gratis con un plan premium que añade nuevas funcionalidades
- Más información: https://www.socrative.com/

YouTube

Todos conocemos YouTube, que más allá del entretenimiento más puro también podemos aprovechar para un uso educativo y formativo. La mayor plataforma de contenido en forma de vídeos de todo Internet alberga también mucho material divulgativo que merece mucho la pena reproducir en clase para que nuestros estudiantes lo conozcan.

Interesante para… Todas las edades, según el contenido

Palabras clave: Vídeo; Multimedia; Infantil; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.youtube.com/

Google Cardboard

Si alguna vez has probado la realidad virtual, habrás comprobado que sus posibilidades en educación son infinitas. Google propone su sistema de Google Cardboard, una app que junto a unas sencillas y baratas gafas de cartón pueden ser suficientes como para introducirse en la realidad virtual. Esta app incluye contenido gratuito y enfocado a educación que nos permitirá adentrarnos en otros mundos… sin movernos de clase.

Interesante para… Cualquier estudiante, según el contenido Palabras clave: Realidad Virtual; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://vr.google.com/cardboard/apps/

TED

Las charlas TED son pequeñas píldoras divulgativas que una entidad sin ánimo de lucro recopila y coordina a través de su plataforma web. La app permite visualizar las cientos existentes y que tratan todos los temas que podamos imaginar; excelentes para reproducir de vez en cuando y aprender algo nuevo y diferente. A pesar de que suelen estar narradas en inglés, todas disponen de subtítulos al español.

Interesante para… Cualquier estudiante inquieto por algún tema Palabras clave: Divulgación; Vídeo; Primaria, Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de los 6 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.ted.com/

Coursera

Muchas universidades y grandes instituciones de conocimiento del mundo están creando sus cursos online en Internet a través de plataformas como Coursera. Aunque los contenidos están muy orientados al público universitario, también encontramos material abierto y que puede ser interesante para ampliar los contenidos dados en clases de Bachillerato.

Interesante para… Todos aquellos estudiantes que quieran ampliar sus conocimientos.

Palabras clave: MOOCs; Online; Universidades; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 16 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis, con algunos cursos de pago
- Más información: https://www.coursera.org/

Google Expeditions

Una app para explorar el mundo que ha sido diseñada para que los profesores 'lideren' el aprendizaje a través del tablet, mientras los alumnos se enfundan unas gafas de realidad virtual con la que descubrir. Google Expeditions permite visitar arrecifes de coral, recorrer la superficie de marte o muchos otros lugares del mundo.

Interesante para… cualquier estudiante, de cualquier edad, que quiera aprovechar las posibilidades que brinda la realidad virtual para explorar cualquier lugar del mundo sin levantarse de la silla.

Palabras clave: Visitas virtuales; Descubrimiento; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://edu.google.com/expeditions/

Quizzlet

Un nuevo y exitoso método de aprendizaje basado en tarjetas (flashcards) que te permite memorizar conceptos alrededor de prácticamente cualquier materia. Dispone de miles de paquetes de tarjetas ya creados, aunque el docente podrá crear el suyo propio

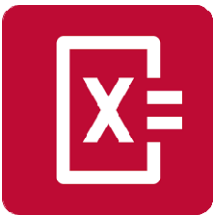
para personalizarlo a los intereses de su asignatura.
Interesante para… cualquier estudiante, para repasar cualquier materia o lección.
Palabras clave: Estudio; Flashcards; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://quizlet.com/

7.2. Para crear contenido

7.2.1. Ciencias

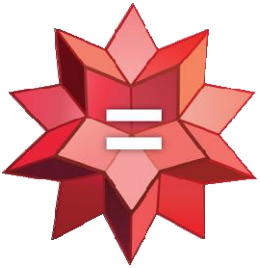
Photomath



Si tienes un problema con alguna ecuación o función de Matemáticas, una fotografía y listo. PhotoMath reconoce lo que hayas escrito en papel, lo digitaliza y te explica cómo resolverlo, paso a paso y de una forma muy intuitiva. Perfecto para esos problemas algo más complejos de Secundaria y Bachillerato, tanto en matemáticas como en otras materias que las usen.
Interesante para… Estudiantes que quieran resolver ecuaciones y funciones de Matemáticas
Palabras clave: Matemáticas; Ciencias, Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 11 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://photomath.net/

Wolfram Alpha



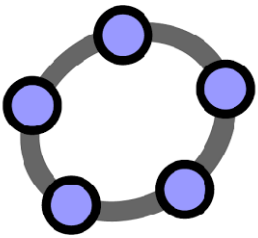
Aunque pueda parecer un motor de búsqueda como cualquier otro, Wolfram Alpha es en realidad un metabuscador que incorpora algunas funciones 'inteligentes' con la capacidad de, por ejemplo, dibujar gráficas y funciones, contestar respuestas y mucho más. Realmente poderoso y multiplataforma, dispone de una sección específica de ayuda que conviene dominar para sacarle el máximo partido.

Interesante para… Estudiantes que quieran descubrir el potencial de la tecnología Palabras clave: Búsqueda; Online; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android, Windows y web
- Precio: Gratis, con opciones premium
- Más información: http://www.wolframalpha.com/

Geogebra



Geogebra es una plataforma en la que elaborar alrededor de las Matemáticas, y un recurso excepcional como complemento a las clases más tradicionales. Nos permitirá crear contenido sobre geometría, álgebra, cálculo o estadística, todo de una forma muy

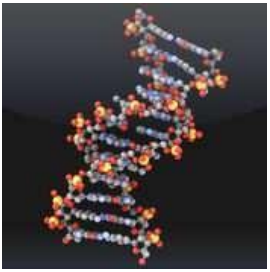
intuitiva y con muchísimo material tanto para aprender como para sacarle el máximo partido.

Interesante para… Profesores de Matemáticas que quieran añadir un complemento interactivo a sus clases.

Palabras clave: Matemáticas; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 10 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.geogebra.org/

Molecules



En Química muchas veces debemos dar por sentado algunas de las teorías que se explican, ya que no podemos verlas en la realidad. Molecules quiere luchar frente a esto mostrando una representación tridimensional de las moléculas, permitiendo reproducirlas, rotarlas o modificarlas a nuestro antojo.

Interesante para… Estudiantes de Química que quieran ver una representación de las moléculas que estudian.

Palabras clave: Química; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 14 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.sunsetlakesoftware.com/molecules

Swift Playgrounds

Para promover la programación, y más concretamente el lenguaje Swift, Apple ha diseñado Swift Playgrounds, una app interactiva que enseña los fundamentos básicos de este lenguaje utilizado por los profesionales para crear apps para iOS. Propone un juego muy bien realizado y que es, además, entretenido, y que te permitirá entender cómo funciona la programación basada en texto.

Interesante para… cualquier aficionado a la tecnología que quiera conocer cómo se programa una app.

Palabras clave: Programación; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.apple.com/swift/playgrounds/

Cork the Volcano

Propone aspectos básicos del pensamiento lógico y de la programación para, a través de pequeños juegos, retos y puzzles, enseñar cómo funcionan los ordenadores. Requiere de un kit de 22 piezas que funcionan a modo de instrucciones y una base Bluetooth con la que interactúa con el tablet.

Interesante para… enseñar programación a través de un juguete con el que el usuario interactuará físicamente.
Palabras clave: Programación; Primaria;
Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.digitaldreamlabs.com/puzzlets/cork-the-volcano/

7.2.2. Humanidades

Storybird

Una comunidad de creadores que vuelcan, a través de Storybird, sus textos y libros educativos y divulgativos con un aspecto profesional. Una herramienta muy potente para trabajar las artes a través de la tecnología, pensada para Primaria pero con capacidades para ser muy entretenida y formativa también en edades superiores.
Interesante para… Todos aquellos que quieran crear sus propios cuentos o libros con ilustraciones.
Palabras clave: Arte; Libro; Ilustraciones; Primaria; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: Web
- Precio: Gratis, con opciones premium
- Más información: https://storybird.com/

Lank by **Storybird**

No estamos muy habituados a crear poesía, y Lark by Storybird lo intenta de un modo muy sencillo y asequible. Aparecerán en pantalla diferentes palabras que podrás seleccionar o descartar, y que deberás elegir para que en su conjunto permitan plasmar una pequeña poesía.

Interesante para… aquellos que quieran jugar con las palabras, sus posibilidades y significados.

Palabras clave: Poesía; Lengua; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 10 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: https://storybird.com/lark

Homes (by **Tinybop)**

El ser humano se comporta diferente según el entorno social en el que se encuentre, y Homes es una app perfecta para enseñar a los chavales cómo en realidad somos muy diferentes. Nos permitirá explorar cuatro entornos y hogares ubicados en Estados Unidos, Guatemala, Yémen y Mongolia, comprobar cómo viven sus habitantes, el clima y las costumbres, todo aderezado con preciosas ilustraciones muy atractivas.

Interesante para… Alumnos de Primaria, para enseñarles las diferencias que existen entre las sociedades del mundo
Palabras clave: Geografía; Sociedad; Primaria
Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS
- Precio: 2,99 euros
- Más información: https://tinybop.com/apps/homes

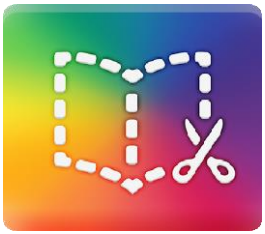
Comic Life 3

Seguro que más de uno de tus alumnos ha querido alguna vez crear su propio cómic. Pues esto es algo que Comic Life 3 pone al alcance de cualquiera, siendo un software que permite añadir imágenes o ilustraciones, cuadros de texto y ordenar y organizar todo para que la lectura sea lo más atractiva posible. Una gran personalización y unos resultados muy buenos para las mentes más creativas.

Interesante para… Estudiantes que quieran elaborar sus propias historias, en este caso a través del cómic.
Palabras clave: Cómic; Lengua; Dibujo; Libro; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 9 años

- Descarga: iOS y Windows
- Precio: 29,99 euros
- Más información: https://plasq.com/apps/comiclife/

Book Creator



Al igual que ocurre con el cómic, seguro que más de uno de tus alumnos está interesado en escribir y desarrollar su propio libro. Pues esto es lo que permite Book Creator, una app gratuita que ofrece lo básico y esencial para poner en papel (digital o también físico) lo que tengan en la mente. Dispone de una modalidad premium que añade posibilidades y recursos.

Interesante para… Estudiantes que quieran elaborar sus propias historias, en este caso a través de un libro

Palabras clave: Libro; Lengua; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android y Windows
- Precio: Gratis, con versión premium
- Más información: http://bookcreator.com/

Plotagon Story

Para desarrollar la creatividad y dar rienda suelta a la imaginación, Plotagon es una app que permite crear animaciones y pequeños vídeos de una forma muy rápida y sencilla. Incluye un creador de personajes y los resultados son muy vistosos, en 3D; también dispone de una sección específica con consejos y recomendaciones para usarlo en el entorno educativo.

Interesante para… Estudiantes que quieran crear sus propios personajes y darles 'vida' Palabras clave: Animación; Vídeo; Secundaria
Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS y Windows
- Precio: Gratis
- Más información: https://plotagon.com/

7.2.3. Artísticas

LOOPIMAL

Una app de música para que cualquier pequeño, a partir de los 2 años, pueda aprender sobre ritmos, melodías y sonidos. LOOPIMAL nos presenta unos cuantos personajes cada uno con una serie de sonidos asociados, y que podemos repetir o combinar con los de otros personajes, hasta un total de cuatro. Bellas ilustraciones combinadas con resultados siempre positivos.

Interesante para… Alumnos de Infantil y primeros cursos de Primaria que quieran aprender los conceptos de ritmo y melodía.

Palabras clave: Música; Infantil; Primaria Edades objetivo: A partir de los 2 años

- Descarga: iOS
- Precio: 3,99 euros
- Más información: http://www.yatatoy.com/loopimal/

Toontastic 3D

De nuevo las historias animadas vuelven a la palestra, esta vez con Toontastic 3D. Una app desarrollada y mantenida por Google, que de una forma muy sencilla e intuitiva permitirá a chavales a partir de Primaria crear sus propias historias y personajes, darles vida y desarrollar un hilo argumental. También permite el uso de imágenes para darle un toque de realismo.
Interesante para… todos aquellos que quieran elaborar historias animadas en tres dimensiones.
Palabras clave: Diseño; Lengua; Primaria; Secundaria
Edades objetivo: A partir de 6 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: https://toontastic.withgoogle.com/

Paper by **Fiftythree**

Podría ser un cuaderno de notas, pero en realidad Paper by Fiftythree está muy orientado a capturar dibujos y bocetos que realicemos a través de un tablet. Muchísimas opciones para personalizar nuestros dibujos, dar colores o detalles, difuminar los resultados… ideal acompañar esta app con un lápiz digital compatible con tablets para obtener mejores resultados.

Interesante para… Pequeños artistas que quieran desarrollar su talento en el arte digital.
Palabras clave: Arte; Dibujo; Boceto; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: A partir de 13 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.fiftythree.com/

MusiQuest

Para creadores de música electrónica, MusiQuest es un punto de partida excelente para iniciarte en la composición, los ritmos y las melodías sencillas o complejas, como prefieras. Dispone de una línea temporal que podremos ir rellenando con sonidos, repitiéndolos o incluso grabando los nuestros propios a través del micrófono, siendo una app muy fácil de manejar. Disponen de una sección de ayuda específica para profesores.

Interesante para… Los que estén buscando una forma de crear música sencilla pero potente

Palabras clave: Música; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis con modelo premium
- Más información: http://www.musiquest.com/

Autodesk Sketchbook

Una de las herramientas más interesantes tanto para introducirse en el mundo del dibujo digital como para crear cualquier contenido alrededor de este sector, incluyendo también materiales profesionales. Autodesk Sketchbook es una herramienta para fomentar la creatividad a través del arte y del dibujo digital.
Interesante para… dar rienda suelta a la creatividad y crear arte a través de las herramientas digitales.
Palabras clave: Dibujo; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis con modelo premium
- Más información: https://www.sketchbook.com/

Procreate

Una de las herramientas para crear imágenes y arte digital a través de un tablet es Procreate. Incluye multitud de herramientas y funcionalidades para que los artistas gráficos puedan crear bocetos o dibujos, o plasmar cualquier idea que tengan en su mente.
Interesante para… artistas aficionados que quieran utilizar un tablet para crear arte digital.
Palabras clave: Dibujo; Secundaria; Bachillerato
Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS
- Precio: 6,99 euros
- Más información: http://procreate.art/

La orquesta

Una app muy completa dedicada al mundo de la música clásica y las orquestas. Su principal funcionalidad es que incorpora varios conciertos que podemos ver y disfrutar, y además también escuchar los diferentes instrumentos por separado, u oír los comentarios del director o conocer detalles más específicos sobre la música clásica.

Interesante para…

Palabras clave: Música; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: 10,99 euros
- Más información: http://orchestra.touchpress.com/

Draw and Tell

Una app que permite el dibujo libre, como si fuese un cuaderno… pero con algunas funciones extra: se pueden incorporar voces y grabaciones realizadas con el micrófono del tablet, para luego compartir el resultado con nuestros contactos.

Interesante para… potenciar la creatividad entre los más jóvenes.

Palabras clave: Dibujo; Infantil; Primaria

Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.duckduckmoose.com/educational-iphone-itouch-apps-for-kids/draw-and-tell/

Animoto

Una herramienta de creación de contenido, más específicamente vídeo, a través de un smartphone o tablet. Animoto es una app diseñada para capturar esos momentos, darles un sencillo formato o incluso crear vídeos a partir de fotografías. Una vez tengas los resultados será genial compartirlos con otros, ya sea a través de las redes sociales o de un blog de clase.

Interesante para… crear pequeños vídeos para fomentar la creatividad a través de la tecnología.

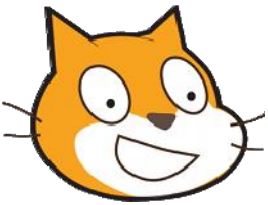
Palabras clave: Vídeo; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis con modelo premium
- Más información: https://animoto.com/

7.2.4. Para todas las materias/otras

Scratch



Scratch es la app por excelencia para aprender programación en el entorno escolar a través de un lenguaje basado en bloques que deberemos arrastrar y combinar según lo que queramos realizar. La versión original está disponible sólo para plataformas de escritorio (Windows), mientras que en tablets nos encontraremos con ScratchJr., para niños a partir de 5 años. Interesante para… potenciar la lógica y el pensamiento computacional a través de la creación de juegos y otros proyectos.
Palabras clave: Programación; Creatividad; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 5 años

- Descarga: iOS, Android, Windows y Web
- Precio: Gratis
- Más información: http://scratch.mit.edu

OneNote

Lo de tomar notas en papel está empezando a estar desfasado, y el equivalente digital a esta tarea analógica son aplicaciones como OneNote. En resumen, una app que nos permitirá tomar todo tipo de notas (con el teclado, escritas de nuestro puño y letra,

imágenes, sonidos) para guardarlas o también para compartirlas con otros, que incluso pueden a su vez editarlas y añadir contenido.

Interesante para… cualquiera que quiera tomar notas o realizar resúmenes en la tablet. Palabras clave: Notas; Cuaderno; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android, Windows y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.onenote.com/

Evernote

Otra app del estilo al OneNote que indicábamos anteriormente. Evernote ha sido durante años la app por excelencia en lo que a notas se refiere, y la que abrió la veda y marcó el camino a seguir. Merece la pena tenerla en cuenta y también estudiar las posibilidades que ofrece a través de accesorios como libretas físicas o bolígrafos para tomar notas.

Interesante para… cualquiera que quiera tomar notas o realizar resúmenes en la tablet. Palabras clave: Notas; Cuaderno; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android y Web
- Precio: Gratis
- Más información: https://evernote.com/intl/es/

Google Drive

Siempre son necesarias las aplicaciones de ofimática, que en lo que a tabletas se refiere hay muchas. Una de ellas es Google Drive, gratuita y que dispone de programas de edición de textos, hojas de cálculo o presentaciones. No es tan potente como las suites de ofimática offline, pero desde luego sí ofrecen lo suficiente para un uso escolar.

Interesante para… cualquier estudiante que necesite un programa de edición de textos, hojas de cálculo, presentaciones…

Palabras clave: Ofimática; Escritura; Redacción; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.google.com/drive/

Penultimate

Creada por el equipo de Evernote, Penultimate se define como 'una aplicación de escritura digital para iPad'. Diseñada especialmente para escribir a mano sobre ella, permite reconocer el contenido transformándolo a texto digital, sincronizándolo todo en la nube para acceder a ello desde cualquier lugar. Muy recomendable hacerse con un lápiz digital para aprovechar esta app.

Interesante para… estudiantes que quieran aprovechar las posibilidades de la escritura digital en el tablet.

Palabras clave: Notas; Cuaderno; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: https://evernote.com/penultimate/

Minecraft

Pocas presentaciones son necesarias cuando hablamos de Minecraft, uno de los videojuegos con más éxito de la historia y que ha ganado relevancia en el terreno educativo a traves de Minecraft EDU, una iniciativa para aprovechar sus posibilidades en el terreno educativo. Contenidos transversales y que aluden a todas las materias y gamificación pura muy atractiva para los estudiantes.

Interesante para… proponer una formación basada en la gamificación y que puede ser transversal

Palabras clave: Juego; Creatividad; Primaria; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android, Windows
- Precio: A partir de 6,99 euros
- Más información: https://education.minecraft.net/

Haikudeck

Un software de presentaciones que está teniendo éxito debido tanto a la facilidad de uso como a los elegantes e interesantes que son los resultados que genera, directos y concisos sobre un tema. Fácil de usar, rápido y también elegante, genial para que los estudiantes creen las presentaciones de clase.

Interesante para… estudiantes que quieran crear presentaciones de una forma sencilla, cómoda y con buenos resultados.

Palabras clave: Presentaciones; Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS y web
- Precio: Gratis con modelo premium
- Más información: https://www.haikudeck.com/

7.3 Comunidades y redes sociales

Edmodo

Las redes sociales han pasado a ser parte fundamental de la sociedad, y en educación la que más destaca es Edmodo. Sencilla de usar y con posibilidades para que los estudiantes puedan compartir contenido, debatir y discutir; por su parte, el profesor también puede proponer evaluaciones y asignaciones de trabajos, todo a través de la plataforma.

Interesante para… cualquier grupo de estudiantes, de cualquier tema o materia. Palabras clave: Red social; Comunidad; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.edmodo.com/

ClassDojo

La gamificación pensada para un público joven, generalmente de Infantil o Primaria. ClassDojo es una plataforma en la que cada alumno tendrá un avatar y el profesor se encargará de asignar puntos, tanto positivos como negativos, para evaluar su comportamiento y sus interacciones en clase. También permite que los padres se conecten para conocer cómo se comportan sus hijos.

Interesante para… cualquier aula de Infantil o Primaria

Palabras clave: Red social; Comunidad; Infantil; Primaria Edades objetivo: A partir de 3 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.classdojo.com/

Pocket

Muchas veces sucede que encontramos algo interesante que queremos leer, pero en ese momento no tenemos tiempo. Tanto para adultos como para estudiantes de todas las edades, estos temas pueden almacenarse para su futura lectura en plataformas como Pocket, a la que podremos acceder desde cualquier dispositivo y en cualquier momento a través de una conexión a Internet.

Interesante para… cualquier estudiante que quiera almacenar una colección de lecturas y páginas web.

Palabras clave: Lectura; Primaria, Secundaria; Bachillerato

Edades objetivo: A partir de 10 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, disponible suscripción premium
- Más información: https://getpocket.com/

Kahoot!

En los últimos tiemp os han proliferado las plataformas de concursos para clase: en forma de juego, con sus puntuaciones y sus rankings, Kahoot! es una de ellas y es especialmente interesante al incorporar todo tipo de temas ya elaborados por la comunidad, y que podemos aprovechar para utilizar en nuestras clases… o crear los nuestros propios.

Interesante para… cualquier clase a la que deseemos dar un toque de juego y concurso para aprender

Palabras clave: Concurso; Gamificación; Primaria; Secundaria; Bachillerato Edades objetivo: Todas las edades

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://getkahoot.com/

Sit with us

Una app creada por una joven de 16 años con el objetivo de promover las escuelas y comunidades inclusivas y el "siéntate con nosotros". Permite conectar a los estudiantes de una escuela, comunicarse con ellos y organizar y coordinar comidas en grupo para promover la amistad entre los estudiantes.

Interesante para… trabajar la amistad y evitar acosos en el aula.

Palabras clave: Comunicación; Primaria; Secundaria

Edades objetivo: Todas las edades

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.sitwithus.io/

7. Cómo enseñar a usar apps

No existe una norma ni una formación que un profesor haya recibido y que trate sobre cómo integrar las nuevas tecnologías en las clases. Dado lo novedoso de todas estas herramientas, lo habitual es que cada docente aplique un método propio basado tanto en las experiencias previas como en la intuición personal.

En este capítulo os proponemos algunos puntos que pueden ser claves a la hora de incorporar una actividad con tablets en clase. Se trata de una serie de preguntas muy sencillas de las que dependerá el modo de introducción de las actividades a realizar, y que a su vez varían según cuál vaya a ser la app que tengamos en mente comenzar a utilizar nuestros alumnos.

Es evidente que las respuestas a todas estas preguntas variarán según varios factores, que van desde la experiencia del docente en herramientas TIC hasta la tipología del grupo de alumnos y estudiantes, incluyendo tanto el tipo de app como los objetivos que nos marquemos.

No existe un camino universal que, si lo seguimos, nos lleve al lugar óptimo en el que mejor se integra una nueva actividad basada en tablets y en apps. Dado que existen infinitos tipos de clases y alumnos, y no existen dos apps iguales, todas las preguntas que te lanzamos a continuación servirán para hacer una fotografía general con la que podrás entender mejor la labor a la que te enfrentas.

¿Qué edad tienen tus alumnos?

Quizá el punto clave a la hora de incorporar una actividad con tablets en clases es la edad de los alumnos. Es obvio que no es lo mismo el comportamiento en los cursos de Infantil que en los de Secundaria, y esto es esencial a la hora del buen desarrollo de la actividad.

El enfoque a la hora de introducir una app en clase debe estar acompañado de una explicación contextual acorde a cada edad. Asumiendo que todos han utilizado tablets —o, en su defecto, smartphones, que para muchos no dejan de ser tablets 'en pequeño'—, damos por sentado que ya sabrán utilizar una app convenientemente y también sacarle elmáximo partido.

Esto está muy alejado de la realidad y raro es el caso de alumno que domina la tecnología y es capaz de aprovechar todas las posibilidades que una app puede aportar. Antes de iniciar una actividad con apps es necesario lanzar una profunda explicación sobre ella, indicando tanto aspectos generales (para qué sirve, en qué consiste, qué tareas vamos a realizar a través de ella, etc.) como otros más específicos (cómo es la interfaz, dónde se ubican las diferentes opciones, qué iconos, menús y características ofrece). En la medida de lo posible, intenta acompañar estas explicaciones con recursos adicionales como una proyección (en una pantalla, televisión o proyector) en la que se muestre el funcionamiento real de la app, y no transparencias o capturas de imagen estáticas.

¿Qué experiencia tienen tus alumnos?

Esta pregunta está directamente relacionada con la anterior, ya que todos asumimos que un chaval de mayor edad manejará la tecnología mejor que uno más pequeño. Aunque en general esto es cierto, existen muchas excepciones y lo habitual es que en una misma clase existan diferentes ritmos de aprendizaje y uso de la tecnología, y más aún en apps más específicas como las que tratamos en este documento.

Porque no es lo mismo un taller extraescolar de tecnología (por ejemplo, de programación o robótica) que una clase generalista, de cualquier colegio o instituto. Siempre vas a tener algunos de tus alumnos adelantados, que aman las nuevas tecnologías y se desviven por aprender e innovar por su propia cuenta; no son muchos casos, pero sí alguno.

Estos apenas necesitarán explicaciones por tu parte. Eso sí, ten en cuenta que serán minoría: La masa principal de tus alumnos necesitarán explicaciones sobre cada uno de los elementos de la interfaz, y también sobre cómo realizar ciertas tareas. Los adultos estamos —generalmente— habituados a la tecnología y la entendemos y utilizamos de una forma más o menos natural; los más jóvenes necesitarán siempre explicaciones más o menos profundas sobre cómo aprovecharlas [8]

[8] El concepto de Nativos Digitales, tan de moda en los últimos años, siempre se ha entendido de una forma equivocada: no consiste en que las generaciones más recientes sepan aprovechar las nuevas tecnologías de un modo natural, sin necesidad de explicárselas, sino que han nacido con éstas a su alrededor y, por tanto, les rodea un 'contexto digital'. Si alguna vez has realizado una actividad de tecnología te habrás dado

¿Conocen tus alumnos cómo se usa la app… ?

Para aprovechar los beneficios que aporta una app es necesario que tus alumnos conozcan los detalles de su funcionamiento. Aunque esto ya lo hemos explicado en la anterior pregunta, debemos hacer especial hincapié ya que éste es un punto crítico: si no saben cómo utilizarla, no podrán aprovecharla al máximo.

Las explicaciones dependen en gran medida de dos factores:
a) el tipo de clase y las características de los estudiantes; y
b) el nivel de complejidad de la app. Valora estos dos aspectos e instruye a tus alumnos como mejor consideres conveniente.

¿... y lo sabes tú?

Pero no sólo tus alumnos han de conocer la aplicación. De hecho, el que mejor debe conocer la app es el docente, ya que es a ti a quien acudirán en caso de cualquier duda o problema.

El profesor debe haber manejado previamente la app para conocerla con profundidad. Esto significa no sólo saber hacer las cosas, sino entender también cuáles son sus posibilidades, los formatos con los que trabaja o las opciones que permite. Antes de poner en marcha una actividad con apps en clase, es fundamental e imprescindible que juegues con esta app, que trastees con ella y que indagues en sus posibilidades. Sólo así te harás a la idea de lo que puede ofrecer para comenzar a aplicarla de forma práctica en tu clase.

---

cuenta que realmente no saben utilizarla, y fallan en muchos conceptos básicos y esenciales, y por tanto el papel del formador es esencial a la hora de instruirles.

¿Para qué vas a usar la app?

Toda app trae consigo una serie de objetivos, que en el contexto en el que nos movemos serán, generalmente, educativos. Aprender algún concepto, afianzar conocimientos de algún tema, mejorar alguna aptitud o complementar las explicaciones de clase. Siempre existen estos objetivos.

Una vez hayas elegido la app que vas a usar, deberás explicar en tu clase no sólo en qué consiste y cómo se utiliza (sobre esto hablamos más adelante); también para qué la están utilizando. Una explicación profunda pero, cómo no, adaptada a las respectivas edades, sobre los objetivos que tú, como profesor del grupo, te marcas. Muchas veces sucede que un estudiante no sabe por qué hace las cosas que le mandan, y de este modo estamos evitando alcanzar ese punto.

¿Es imprescindible que tus alumnos usen la app?

El uso de una app no tiene por qué ser obligatorio. Imaginemos un contexto en el que estáis utilizando una app de dibujo con el objetivo de promover la creatividad. ¿No sería válido también que dibujen en papel y te hagan la entrega en mano? Aunque no siempre es posible, en muchos casos existen alternativas a las apps a través de herramientas analógicas que pueden satisfacer los mismos objetivos.

Ten en cuenta también que no todo es tecnología. De hecho, la tecnología en educación tal y como está construida hoy en día es un complemento, nunca un sustituto. Un complemento genial que amplía las posibilidades de los docentes a través de nuevas herramientas con nuevas posibilidades. Pero lo no-digital sigue siendo imprescindible y fundamental para la sociedad.

¿Puedo proponer el debate y la colaboración?

El uso de tablets en clase no tiene por qué ser individual. Todo lo contrario, a través de la tecnología es muy fácil compartir, debatir, discutir y dialogar sobre lo que hacemos y el cómo lo hacemos. Buscar soluciones y respuestas en equipo es una excelente actividad para cualquier aplicación.

En la selección de apps que os mostramos más adelante encontraréis muchas que permiten de forma directa esta colaboración. Ya sea a través de redes sociales o mediante un modelo más clásico, es ideal que diseñes actividades colaborativas en el aula con el objetivo de buscar la participación completa de la clase.

8. Apps útiles para la labor docente

Los tablets no sólo deben ser tenidos en cuenta para que los estudiantes los usen. De hecho, una de sus posibilidades más importantes es para servir como utilidad para profesores y docentes, permitiendo organizar su día a día a través de la tecnología.

En este apartado vamos a profundizar en todas esas apps dirigidas específicamente a profesores, en algunas ocasiones para un uso propio y personal (sólo para el profesor), y otras veces para aplicarlas junto a la clase proponiendo, por ejemplo, una evaluación a través de los tablets. Siguiendo cada cuadro explicativo y sus características, todas las apps que os proponemos a continuación tienen como utilidad principal mejorar el día a día del profesorado a través de diferentes enfoques, metodologías y modelos con beneficios para la labor docente.

Edmodo

Hablábamos de ella refiriéndonos a que los alumnos pueden crear, compartir y debatir, pero Edmodo también ofrece interesantes posibilidades para los docentes que les permitirán asignar tareas (con entrega online) o crear cuestionarios y pruebas para evaluar a los estudiantes, todo de una forma muy sencilla de poner en marcha.

Interesante para… Cualquier profesor que quiera poner en marcha una red social educativa en su clase

Palabras clave: Evaluación; Trabajos; Red Social

Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: http://www.edmodo.com/

My Study Life

La labor docente puede llegar a ser un caos si no está organizada, y My Study Life permite de una forma sencilla que el profesor planifique su día a día organizando horarios, proponiendo exámenes o tareas, revisiones… todo lo que un docente necesita y que puede tener disponible en su teléfono móvil.

Interesante para… Cualquier profesor que quiera organizar sus clases, estructurando contenidos, marcando exámenes, tareas, asignaciones…

Palabras clave: Organización

Edades objetivo: A partir de 12 años

- Descarga: iOS, Android, Windows y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.mystudylife.com/

EdX

Para los docentes inquietos por el mundo de la educación que sean conscientes de la necesidad de estar siempre informados y a la última, EdX es una plataforma de cursos online para el aprendizaje de diversos temas técnicos y específicos. Entre ellos merece la pena destacar una sección específica de cursos para profesores y para la enseñanza, sobre temas como pedagogías y nuevas metodologías.

Interesante para… Cualquier docente que quiera aprender algo nuevo del mundo de la educación

Palabras clave: Cursos; Aprendizaje; Formación

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.edx.org/

Coursera

De nuevo otra plataforma con cursos online de las universidades más prestigiosas del mundo. Esta vez es Coursera, con materiales técnicos y también especializados y, una vez más, con una categoría para educación que trata todo lo relativo a nuestro tema.
Generalmente ofrece programas mucho más especializados y amplios, muchos gratuitos y algunos de pago.
Interesante para… Cualquier docente que quiera aprender algo nuevo del mundo de la educación.
Palabras clave: Cursos; Aprendizaje; Formación Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://www.coursera.org/

iDoceo

Si hay un aliado imprescindible para el profesor en su tablet ese será para muchos iDoceo, definido como un cuaderno de notas en el que podremos insertar y editar cualquier información referente al día a día del aula: clases, materias, alumnos, horarios, asistencia, notas, evaluaciones y todo tipo de recursos y otros materiales. Además, no necesita conexión a Internet para funcionar.

Interesante para… Profesores de cualquier curso y materia que quieran tener un cuaderno de notas del profesor en su tablet
Palabras clave: Cuaderno; Notas
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: 11,99 euros
- Más información: http://www.idoceo.es/

Remind

La comunicación entre padres, alumnos y profesores de un centro educativo puede llegar a ser algo que la tecnología facilite. Por ejemplo, con apps como Remind, que pone en contacto a todas las partes y les permite entablar diálogo, enviar notas informativas o evaluaciones, tanto al grupo como de forma individual. Además, la versión para colegios y centros, de pago, también dispone de un completo sistema de estadísticas.
Interesante para… Centros escolares que quieran establecer un canal de comunicación entre profesores, padres y también alumnos.
Palabras clave: Comunicación; Organización; Centro escolar
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y Android
- Precio: Gratis, con planes premium para centros al completo.
- Más información: https://www.remind.com/

Additio App

Una app que busca que los profesores puedan coordinar y organizar su día a día en las clases, Additio App es un compendio de cuaderno de notas, gestión de asistencia, horarios, planificación y, en la versión Plus, también informes, estadísticas y evaluación, todo a través de tablet o web y accesible desde cualquier lugar.

Interesante para… Cualquier profesor que quiera organizar su día a día en clase. Palabras clave: Organización

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, requiere una suscripción de 3,99 euros al año
- Más información: http://www.additioapp.com/

TED-Ed

Cientos de miles de pequeñas lecciones en vídeo sobre todos los temas sirven para que TED-Ed sea una fuente inagotable de conocimiento que podemos volcar en nuestras clases, o para que los profesores puedan aprender nuevos conceptos. Vídeos de corta duración y que podemos utilizar como pequeñas píldoras de conocimiento para nuestros alumnos, como complemento a las clases más habituales.

Interesante para… Afianzar los conocimientos de los estudiantes con pequeños vídeos Palabras clave: Vídeo Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://ed.ted.com/

Evernote Scannable

Muchas veces sucede que se entrega un trabajo, prueba o examen en papel y necesitamos moverlo a nuestro mundo digital. Pues Evernote Scannable permite precisamente esto y con sólo tomar una fotografía al documento en papel, transformándolos al formato digital y permitiendo compartirlos o almacenarlos en la nube para su posterior uso.

Interesante para… Profesores que quieran digitalizar documentos en papel Palabras clave: Digitalización; Fotografía

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis
- Más información: https://evernote.com/intl/es/products/scannable/

Office 365

La suite de ofimática Microsoft Office hace unos años que se movió al mundo digital a través de Office 365: un conjunto de apps (Word, Excel, PowerPoint, etc.) que se aderezan con algunas nuevas (como Sway) y que permitirán al profesor organizar y coordinar todas las creaciones de documentos de una forma muy sencilla, a través de un tablet o de cualquier ordenador.
Interesante para… Cualquier profesor que quiera poner en marcha una suite completa de ofimática en su clase
Palabras clave: Ofimática
Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android, Windows y web
- Precio: Gratis, requiere suscripción a Office 365
- Más información: https://products.office.com/es-ES/student/office-in-education

Socrative

Ya habíamos hablado de Socrative en la anterior sección, indicando que era una excelente herramienta para que los alumnos afianzasen su aprendizaje. Pero esta app también permite a los profesores coordinar qué ejercicios y actividades mostrar a sus alumnos, así como una funcionalidad muy interesante: evaluar sus conocimientos en base a los aciertos y errores cometidos.

Interesante para… Profesores que quieran evaluar el conocimiento de sus estudiantes a través de pruebas online

Palabras clave: Evaluación

Edades objetivo: A partir de 8 años

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, con modalidad premium
- Más información: https://www.socrative.com/

Showbie

Otra de esas apps que tienen como objetivo conectar las dos partes fundamentales de una clase: el profesor y los alumnos. Showbie es muy sencilla de utilizar y permite asignar tareas y trabajos, enviar documentos a los estudiantes ya sea en formato texto, vídeo o audio, añadir comentarios o notas de voz… y todo desde un tablet o cualquier navegador web.

Interesante para… Centralizar y estructurar el trabajo de la clase en una plataforma online Palabras clave: Organización

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS y web
- Precio: Gratis, con modalidad premium
- Más información: https://www.showbie.com/

EDPuzzle

Transformar cualquier vídeo, ya sea nuestro propio o alguno de YouTube u otros portales, en un elemento educativo es posible a través de EDPuzzle, un editor online que permite añadir contenido a un vídeo. Por ejemplo, hacer preguntas al usuario o pausarlo para insertar una explicación con mayor profundidad. Dispone de una sección específica para profesores para evaluar el conocimiento de los alumnos.

Interesante para… Profesores que utilicen el vídeo en sus clases y quieran ampliar sus posibilidades.

Palabras clave: Vídeo; Evaluación

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://edpuzzle.com/

NearPod

En Nearpod, los profesores pueden crear lecciones y explicaciones para enviarlas a sus alumnos, quienes las podrán recibir y reproducir. Lo más característico de esta plataforma es que las lecciones son interactivas y permitirán a los estudiantes no sólo leerlas, sino también modificarlas y transformarlas para mejorar el aprendizaje.

Interesante para… Cualquier profesor que quiera saltar de la pizarra a la pantalla, creando su propio contenido educativo.
Palabras clave: Lecciones; Explicaciones
Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, con modalidad premium
- Más información: https://nearpod.com/

Google Classroom

De la mano de la compañía del buscador llega Google Classroom, una plataforma de aprendizaje que contiene todo lo necesario para la cotidianidad de la clase: los profesores pueden volcar las lecciones y el material adjunto, asignar trabajos y tareas y evaluar a los alumnos. También ofrecen una dosis de red social para comunicación y debate.

Interesante para… Cualquier profesor que quiera establecer una plataforma de aprendizaje a través de la tecnología

Palabras clave: Comunicación; Organización Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, requiere estar registrado en G Suite for Education
- Más información: https://edu.google.com/products/productivity-tools/classroom/

Schoology

Schoology nace para ser una plataforma en la que se centralice el aprendizaje. Permite añadir temas y lecciones, así como diseñar todo su contenido para ofrecerlo a los estudiantes; también dispone de una sección dedicada a la evaluación y a conocer si nuestros alumnos están entendiendo realmente las explicaciones que les proponemos.

Interesante para… Cualquier profesor que quiera establecer una plataforma de aprendizaje a través de la tecnología

Palabras clave: Organización; Comunicación

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, con modalidad premium.
- Más información: https://www.schoology.com/

Blackboard

Una plataforma para ser el lugar de aprendizaje digital del aula, y que permite que el docente vuelque contenidos para que los alumnos los lean y sigan. Todo a través de Internet, ya sea por la web o mediante apps multiplataforma y gratuitas.

Interesante para… volcar el día a día en el aula a Internet, y permitir la colaboración y el uso de las TIC en clase

Palabras clave: Plataforma; Aprendizaje

Edades objetivo: Cualquier edad

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, requiere una suscripción.
- Más información: http://www.blackboard.com/

Prezi

Con gran éxito en los últimos años debido a su facilidad de uso y por los resultados tan atractivos visualmente que ofrece, Prezi es una excelente herramienta para crear presentaciones muy dinámicas y con muchas posibilidades. Una vez las tengamos, podremos visualizarlas o compartirlas entre nuestros contactos.
Interesante para… que tanto alumnos como profesores puedan crear presentaciones con una gran calidad y dinamismo.
Palabras clave: Presentaciones.
Edades objetivo: Todas las edades

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis
- Más información: https://prezi.com/

Explain Everything

Se define como una pizarra blanca interactiva, y permite a varios usuarios editar una misma imagen o plantilla de forma colaborativa. Cada uno de ellos verá reflejados los cambios que realicen el resto y en tiempo real, siendo una

herramienta para dibujar, diseñar o incluso para estudiar en conjunto sobre los mismos apuntes.

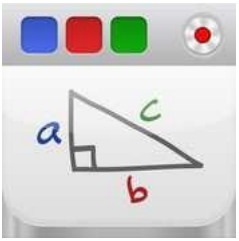
Interesante para… profesores que quieran compartir apuntes, notas, dibujos, esquemas… con sus alumnos.

Palabras clave: Pizarra; Herramientas; Colaboración.

Edades objetivo: Todas las edades

- Descarga: iOS, Android y Windows
- Precio: Gratis con opciones premium
- Más información: https://explaineverything.com/

Educreations



Una pizarra blanca para el tablet que te permitirá escribir, dibujar y pintar, y compartir tu creación con tus alumnos al instante. Todo a través de una app que también permite grabar vídeo de cómo has ido escribiendo y del proceso seguido hasta llegar al fin.

Interesante para… profesores que quitan utilizar el tablet a modo de pizarra, y compartir lo creado con sus alumnos

Palabras clave: Pizarra; Herramientas.

Edades objetivo: Todas las edades

- Descarga: iOS
- Precio: Gratis con opciones premium.
- Más información: https://www.educreations.com/

Edublogs

Edublogs es una plataforma para crear blogs con fines educativos, creando así un espacio en el que los alumnos puedan crear contenido, redactar textos, sintetizar lecciones… y sus apps permiten hacerlo en cualquier momento y lugar, sin necesidad de estar frente al ordenador.

Interesante para… crear un blog de la clase mediante esta plataforma y a través de un tablet.

Palabras clave: Blogs.

Edades objetivo: Todas las edades

- Descarga: iOS, Android y web
- Precio: Gratis, con opciones premium.
- Más información:

Parte IV: Recomendaciones finales y conclusiones

9. Recomendaciones finales

En este último apartado vamos a ahondar en una serie de recomendaciones generales y abiertas, siempre pensando en facilitar la labor que supone iniciar actividades que utilizan tablets en el sector de la educación.

En primer lugar, hemos de remarcar que este documento indica únicamente una breve selección de las más interesantes, abiertas y generales, de entre las miles que existen oficialmente en las tiendas de apps, desde nuestro humilde punto de vista.. Es una parte con la que buscamos atender a un público general y abierto como sois todos los que leeréis este documento del Curso de uso de tablets en la aula. A mayores, os animamos a que indaguéis en alternativas que puedan ser más adecuadas a vuestros intereses específicos, ya sea buscando directamente en las respectivas tiendas de apps de vuestra plataforma o mediante las referencias y comunidades que encontraréis en el Capítulo 11, a partir de la página XX.

Además, las descripciones que acompañan a cada app son de igual modo generales, indicando las características principales de cada una de ellas. El modo de uso y los objetivos sólo pueden conocerse en profundidad a través del estudio de cada una de ellas, así como por supuesto de su prueba en un entorno real. Os animamos a estudiar los detalles de cada app a través de sus respectivas descripciones en las tiendas de apps, o en las páginas oficiales en las que se suele colgar más información

(recursos adicionales y76 Capítulo 10. Recomendaciones finales complementarios, vídeos, etc.), y a que las valoréis de forma crítica.

También es importante mencionar que nunca se puede considerar la calidad de una app de una forma objetiva: dicho de otro modo, no existe 'la mejor' apps para todo el mundo, para cualquier profesor o clase. Este concepto debe valorarse desde un punto de vista subjetivo, de forma que cada docente tendrá su favorita, aquella que le guste más o

que le funcione mejor en una respectiva clase. De igual modo, lo que te funciona este curso, en tu grupo, puede no resultar igual de bien en tu grupo del próximo año: en educación debemos tener la capacidad de responder a este tipo de situaciones, muy habituales. Lo ideal es que encuentres aquella que mejor se adapte a tus exigencias y a las de tu grupo en cada momento.

Si quieres ahondar en una app específica, puedes descargarla y comprobar cómo funciona. Crea un usuario alumnos de prueba, y verifica que es lo que estás buscando. En las apps que permiten a profesores llevar la coordinación de un grupo de alumnos, puedes crear un usuario profesor y uno (o varios) de alumno, y realizar pruebas creando contenido, enviando mensajes, etc. En el caso de que las apps de pago, éstas suelen ofrecer un periodo de prueba gratuito que es ideal realices para comprobar el funcionamiento de primera mano.

Siempre, ten en cuenta que a la hora de llevar una actividad con tablets en clase eres tú el que decide cómo hacer, y qué

hacer. A través de este documento, nuestro objetivo es dar un contexto general con el que puedas entender algunas conclusiones generales y trabajar en otras más específicas, y confiamos en que te den pistas para continuar con la implantación real en tu aula. Hay muchas decisiones que deberás tomar según la información que sólo tú conoces sobre tus alumnos, sobre sus inquietudes y necesidades.

Aunque a lo largo de este documento hemos hablado casi en exclusiva de apps, el uso de tablets no es exclusivo de ellas. Por ejemplo, se pueden hacer una infinidad de tareas a través de un navegador. Un ejercicio tan sencillo como es leer un artículo escrito (de la prensa, de un blog especializado), por ejemplo, puede traer numerosos beneficios educativos a tu clase. Cada vez son más las posibilidades de la web moderna, y nunca debemos perder de vista el potencial de los navegadores.

A la hora de introducir una actividad con tablets en clase no sólo has de explicar cómo se utiliza una app en particular: muchos alumnos, y más aún a determinadas edades, ni siquiera saben realizar el manejo básico de la tecnología, y requerirán de una explicación profunda sobre el dispositivo, el sistema operativo, etc. Sobre todo en los cursos más tempranos (Infantil y Primaria), aunque nunca está de más recordarlo de vez en cuando. Te invitamos a leer el pie número 8 sobre el concepto —equívoco— de los Nativos Digitales y las nuevas generaciones.

Y por último, ten siempre —¡siempre!— en cuenta que lo que te ha funcionado hoy, puede no funcionarte mañana. El proceso educativo necesita de continuas iteraciones de

mejora con las que plantear las actividades cada día de una forma mejor. Puedes realizar anotaciones y/o llevar un registro de satisfacción de tus estudiantes, por ejemplo apoyándote en sistemas de encuestas online (que, por supuesto, también pueden realizarse a través de los tablets).

Como cualquier profesional del s. XXI, en educación también debemos estar informados sobre las últimas novedades que pueden afectar a nuestro sector. Aunque parezca un mercado estable, la tecnología cambia constantemente mediante nuevas apps o funcionalidades añadidas que debemos conocer y valorar para su posterior introducción. Ten siempre esto en cuenta a la hora de emplear herramientas tecnológicas en tus clases para poder aprovecharlas al máximo.

10. Las comunidades y recomendaciones en el mundo online

Internet es una excepcional herramienta a la hora de encontrar información, imprescindible en la sociedad actual. Nunca antes habíamos tenido acceso a tantos datos, volcados a la Red tanto por particulares aficionados como por profesionales expertos en todo tipo de materias.

En lo que aquí nos ocupa, existen numerosos portales y sitios webs cuya lectura es recomendable para encontrar recursos y todo tipo de materiales de apoyo al mundo educativo en general, y en particular también en lo referente al uso de tablets en clase: propuestas y análisis de aplicaciones, ideas y metodologías para utilizar las TICs en clase, experiencias de otros profesores y docentes, o

ejemplos de actividades que podemos emplear en nuestro día a día, son algunos ejemplos del contenido que tratan.

Nadie puede negar que de todo este volumen de información que existe en Internet, hay mucho contenido con escaso valor y que podemos —y debemos— rechazar. Publicidad, contenido patrocinado o recopilaciones y colecciones realizadas con escaso trabajo o análisis previo, son sólo algunos ejemplos de lo que podemos encontrarnos en la Red.

Con el objetivo de llegar al mejor material disponible en Internet, en este capítulo vamos a proporcionar algunas ideas y bases con las que poder filtrar el contenido disponible. Son recomendaciones básicas y esenciales que nos permitirán encontrar contenido de calidad para aprovechar y utilizar en nuestras clases, y que puede servir tanto para encontrar software y apps para usar con tablets en el aula como también en otros ámbitos y áreas de la educación.

Verifica quién es el creador

Saber quién ha escrito o publicado algo en Internet nos puede dar una primera pista muy importante para identificar el valor de ese texto, y en la mayoría de publicaciones actuales se suele colocar el campo de autor de forma pública y notoria.

Ya sea en la parte inicial junto al título o con una firma al final, debemos saber quién es el que ha escrito el contenido que estamos leyendo. Identifica quién ha sido el redactor del contenido, ya sea su nombre propio o un pseudónimo.

Una vez tengas un nombre, puedes buscar más sobre el trabajo que realiza o su experiencia en el terreno educativo. No es lo mismo un artículo escrito por un estudiante universitario no experimentado, que por un experto con veinte años de trabajo en el área, si bien es cierto que debemos analizar de forma crítica todos los casos y valorar el trabajo que tenemos enfrente.

El nombre de la publicación

Precisamente también debido a la posibilidad de que cualquiera pueda crear una web en Internet, existen millones y millones de diferentes sitios en los que encontrar la información. Y, una vez más, es necesario realizar un análisis crítico del portal que estemos leyendo.

Un docente puede crear un blog en el que vuelque sus experiencias, y esto es algo excelente y que puede aportar grandes ideas a otros docentes como nosotros, al otro lado de la pantalla. Pero también existen portales y comunidades especializadas en las que expertos de diferentes áreas y apasionados por la educación vuelcan sus inquietudes o recomiendan herramientas y metodologías a emplear en clase. Algunos de estos *sites* se indican en el apartado Referencias, al final de este documento.

Por último, también hay muchos medios generalistas que, teniendo en cuenta el interés de la sociedad en todo lo relativo a la educación, han incorporado esta temática a sus publicaciones diarias, pero que carecen de los medios y de la experiencia en un entorno real para poder analizar críticamente los productos, herramientas, etc., quedándose simplemente en enunciar algunas posibilidades.

Aunque existen excepciones, es preferible que la publicación que estemos leyendo tenga un cierto prestigio entre la comunidad educativa. Este punto está por supuesto relacionado con el valor del creador.

La fecha en la que se publicó el texto

La tecnología cambia constantemente, y por ejemplo lo que estamos utilizando hoy ni siquiera existía hace unos pocos años.

En Internet podemos encontrar recursos que han sido recopilados hace cinco o diez años, y en muchas ocasiones este material no es válido para el momento actual. Siempre que puedas, intenta tener en cuenta sólo contenido reciente.

¿Cuántos años deben pasar para que un contenido esté obsoleto? Depende el campo y de la opinión de cada uno. Personalmente, mi margen es de dos años, lo que significa que siempre intento buscar material que no tenga una antigüedad mayor a esta cifra.

Si por ejemplo nos encontramos con un artículo en una buena web que recopila las mejores apps para tablets para la asignatura de Lengua Castellana, y fue publicado en 2010, sólo contendrá las aplicaciones más veteranas y dejará fuera no sólo las que han sido creadas más recientemente, sino también las actualizaciones y novedades de aquellas.

Para que sea más fácil encontrar el contenido reciente a través de un buscador puedes utilizar los filtros que Google, Bing y compañía permiten. Y esto nos enlaza con…

Exprime tu buscador

Estamos acostumbrados a manejar a diario los buscadores de Internet, pero no somos muy conscientes de todas las funcionalidades y características que permiten.

El ejemplo de los filtros según el momento de la publicación del que hablábamos anteriormente es simplemente una de las decenas o cientos de otras posibilidades. En general, con un buscador también podemos:

- Buscar textos específicos, por ejemplo a través de las dobles comillas.
- Filtrar resultados según idioma
- Realizar múltiples búsquedas simultáneamente.
- Encontrar no sólo páginas web, también otro tipo de materiales como imágenes, vídeo, audio, noticias…

Cada buscador tiene sus trucos y su forma de uso, pero conviene descubrirlos con profundidad para saber manejarlos con soltura. Por ejemplo en http://www.lifehack.org/articles/technology/20-tips-use-google-search-efficiently.html se encuentran algunos trucos para aprovechar mejor el buscador de Google.

Las valoraciones de la comunidad

Muchas de las webs que se han publicado en los últimos años incluyen un apartado para que cualquier usuario pueda dejar un comentario. En general, que una publicación tenga muchos comentarios es algo bastante positivo, ya que significa que ha sido leída por mucha gente… pero esto también tiene su lado negativo.

Es posible que todos estos comentarios sean críticas al propio artículo y a lo que se dice de él. Es muy interesante buscar estos comentarios y echarles un vistazo, con la finalidad de saber qué opinan otros sobre el texto. Sobre todo si estamos indecisos o no dominamos el tema, los comentarios pueden ayudarnos a valorar la calidad de lo que se publica en Internet.

El contenido patrocinado y la publicidad.

Hay mucha gente que trabaja escribiendo en Internet, y esto implica que esa respectiva página web debe sacar ingresos de algún lado. Generalmente es a través de banners de publicidad o campañas de marketing contratadas por terceras empresas.

Pero también existe el denominado contenido patrocinado, que pasa por ser una especie de publicidad encubierta y que, lamentablemente, es bastante habitual en el mundo online. Como lectores y usuarios, debemos saber cuándo 'nos la quieren colar'.

Depende del tipo de artículo que sea puede ser más fácil o más difícil identificar este contenido patrocinado. Os dejamos con algunas pista:

- Si sólo se nombra un producto, es posible que se trate de publicidad pagada por el creador de ese producto.
- Si existen valoraciones, entrevistas o se citan frases de un determinado cargo o empresa, es posible que el fin de ese artículo sea promocionar algún producto suyo.
- Si todo lo que trata el texto es positivo y no hay ni siquiera una sola mancha o crítica, posiblemente sea publicidad. Todo tiene sus pros y sus contras, siempre.

Afortunadamente, cada vez es más común que las publicaciones dejen de esconder la publicidad mostrando anuncios y textos como "OFRECIDO POR", lo cual nos permite identificarla más fácilmente.

Y por supuesto, del mismo modo, la publicidad no siempre ha de ser negativa. Gracias a la publicidad podemos descubrir nuevos productos que de otro modo desconoceríamos. También, el denominado 'brand content'

(contenido de marca, un tipo de publicidad), si está bien realizado, puede permitirnos conocer nuevas herramientas, plataformas, software, aplicaciones… de gran valor.

Las redes sociales

Nadie puede ignorar la importancia de las redes sociales en el mundo actual, y también podemos tenerlas muy en cuenta para buscar y descubrir en Internet.

Si utilizas Twitter, Facebook, Pinterest y cía., puedes seguir a nuevos perfiles innovadores y potentes de aquello que te gustaría conocer. Por ejemplo, a los usuarios de las publicaciones en línea o a sus redactores, a los productos que manejas o a todo tipo de aficionados por, en este caso, la educación.

En el caso de que tengas alguna duda o sugerencia, en muchos casos estarán abiertos a responderte y ayudar sin mayores dificultades. Interactúa, responde y comparte, y aprovecha las redes sociales para sacarles su mayor potencial.

Enlaces: la vara para medir la calidad

Los enlaces son la clave de Internet, también conocida como ‘la red de redes’ precisamente por la existencia de esos hipervínculos que nos llevan de un lado a otro. Y los enlaces deben aparecer siempre en los textos que leamos ya que no sólo nos permiten descubrir contenido relacionado, sino también porque nos permiten identificar las fuentes de donde una persona ha sacado cierta información.

Generalmente, un buen texto estará plagado de enlaces de todo tipo para facilitar la labor al lector que quiera obtener más información de lo que está leyendo.

Más allá de servir también como una de las variables para posicionar una página en los buscadores, lo que aquí nos importa es la utilidad: un enlace amplía información, y eso siempre es beneficioso para el usuario que, si lo desea, puede seguirlo.

11.1. Los peligros del mundo online

Continuamente aparecen campañas dirigidas sobre todo a menores en las que se explican los peligros del mundo digital, de las nuevas herramientas de comunicación y, en general, de todo lo que tiene que ver con el sector online. Al igual que ocurre en el mundo real, en nuestro recorrido a través de Internet también debemos tener un especial cuidado… sobre todo con algunos aspectos.

Además de información sesgada—en la mayoría de los casos debido a labores de marketing y publicidad—, en Internet hay algunas líneas rojas que no debemos cruzar. Las enumeramos y describimos a continuación:

Las descargas, sólo de los sitios oficiales

Existen muchos modos de conseguir apps gratis. Más allá de los factores éticos o morales que traen consigo, la "piratería" puede traer consigo también importantes problemáticas.

Generalmente, las tiendas de apps oficiales (iTunes Store, Google Play, etc.) incorporan mecanismos que garantizan que todas las aplicaciones que contienen, y que ponen a disposición del público, hacen lo que dicen que hacen, y nada más.

Sin embargo, una app que haya sido descargada de terceros sitios (como páginas de descargas 'gratuita') pueden contener tener código malicioso añadido por otros desarrolladores. Es algo muy fácil de hacer y, lamentablemente, también bastante habitual.

Ya sea para un uso tanto personal como profesional, lo ideal es descargar las apps única y exclusivamente desde las tiendas online de los respectivos sistemas operativos. Si alguien, persona o entidad, te ofrece un archivo para que puedas instalar manualmente la aplicación, mi recomendación es que lo rechaces.

La importante privacidad

Para muchos, la privacidad es uno de los grandes problemas de esta era de la información en la que nos encontramos. Ya te habrás dado cuenta en los avisos que algunas plataformas lanzan a la hora de instalar una app, o de registrarnos en un servicio: esta app requiere acceso a la cámara, a los contactos, a los mensajes de texto, a…

Esto es especialmente importante en educación, por ser grupos de niños los que manejan la tecnología. Es necesario comprobar qué permisos necesitan las apps, estudiarlos con

detenimiento y rechazar aquellas apps que excedan lo que consideremos conveniente.

De forma análoga, esta problemática con la privacidad se suele dar a la hora de registrarse en determinados servicios y plataformas web que existen el acceso a información de perfiles como Facebook o Google. Por ejemplo, conocer nuestras fotografías o nuestros mensajes, cuando sólo vamos a jugar a un determinado juego en línea.

Cuidado con los datos que utilizas

De nuevo, y muy relacionado con la privacidad, está el uso de nuestros datos personales a la hora de registrarnos o utilizar tanto apps como plataformas online. Se piden una serie de datos que no corresponden con lo que debería: una app de juegos de matemáticas, ¿para qué va a pedir acceso a mi número de teléfono, o a mi cuenta de Facebook?

Siempre debemos intentar evitar dar datos que no sean imprescindibles, ya que nunca sabremos con total certeza qué va a hacer la determinada empresa propietaria de la app o de la plataforma con ellos.

Esto es, además, un mensaje que podemos dar a nuestros alumnos, dentro de unas bases sobre "seguridad digital". También, algunas entidades gubernamentales (como policía) imparten sesiones sobre esta temática, con lo que una buena idea puede ser contactar con ellos para conocer más información.

¿Con quién interactúas?

En general, Internet se basa en la comunicación y en el intercambio. Nuestros estudiantes estarán acostumbrados a jugar online, a hablar en chats o foros, o a comunicarse a través de herramientas de mensajería instantánea.

Pero este pilar básico y esencial de Internet es también un arma de doble filo que puede acarrearnos grandes problemas. Si bien es cierto que muchas plataformas y aplicaciones ejercen un control y una limitación muy estricta (por ejemplo, en una app de 'trivial' multijugador poco puede hacer el que tenemos enfrente), también hay otras mucho más abiertas que son las que debemos temer.

En las redes sociales en las que nuestros contactos puedan tener acceso a información muy personal (como fotografías, fechas, textos, etc.) debemos saber a quién aceptamos como nuevo "amigo", además de por supuesto comprobar los ajustes de privacidad.

Debemos ser especialmente cuidadosos en aquellas apps que tengan un chat de texto, es decir aquellas que nos permitan mantener una conversación con un tercero. Y del mismo modo, evitar la interacción con desconocidos en recovecos privados y "zonas oscuras" de Internet, es decir, aquellas que no son públicas y a las que sólo se accede de forma privada.

Obligaciones imprescindibles para los docentes

Muchos países se han puesto manos a la obra a proporcionar leyes que aseguren el uso de Internet por la población, así como el buen comportamiento por parte de los desarrolladores y las empresas detrás de apps, plataformas, servicios, etc.

En este sentido, leyes como la LOPD —Ley Orgánica de Protección de Datos de Carácter Personal— española o entidades como la AGPD —Agencia Española de Protección de Datos [9] — informan sobre los derechos de los ciudadanos, las obligaciones de los profesionales, y proporcionan todo tipo de información relativa tanto al mundo digital como analógico.

Además de recomendaros la lectura de la LOPD [10], es necesario remarcar que como profesores estamos obligados a pedir permiso a los padres a la hora de registrar a nuestros alumnos en una aplicación, servicio o plataforma, o incluso también para incluir sus datos en un fichero que nosotros manejemos. Es necesario que los padres cumplimenten un formulario para dar su consentimiento.

Esto también afecta al uso de fotografías en las que aparezcan menores, a la información sobre ellos (tanto datos personales como académicos, tales como notas, rendimiento, resultados de tests, etc.) y también a la de todos los profesionales del centro.

[9] Agencia Española de Protección de Datos: https://www.agpd.es/
[10] O de algún texto que la analice, como http://www.lopd-proteccion-datos.com/ley-proteccion-datos.php

La llegada de Internet ha traído consigo algunas obligaciones añadidas que antes no existían, y entre ellas están el cumplir con leyes como la LOPD. Os animamos a investigar y leer más sobre esta cuestión en Internet, por ejemplo a través de artículos específicos como los siguientes:

- http://ayudaleyprotecciondatos.es/2016/08/25/proteccion-de-datos-para-centros-educativos/
- http://ayudaleyprotecciondatos.es/2016/07/28/tratamiento-de-datos-de-menores-de-edad/
- http://www.cumplirlopd.es/lopd-menores/
- https://tugesto.com/blog/lopd-en-menores/
- http://www.joaquinmunoz.com/2009/05/12/proteccion-de-datos-personales-en-centros-educativos-publicos-y-privados/
- https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portalseneca/web/seneca/guia-lopd

11.2 El intercambio de experiencias con otros docentes

Internet ha abierto la posibilidad de que cualquiera pueda comunicarse con cualquier persona, esté donde esté y sea quien sea. Tanto las redes sociales como otras plataformas, permiten la comunicación y el intercambio.

Esto es especialmente interesante en lo relativo al intercambio de experiencias y conocimientos, antaño muy poco habituales pero ahora a la orden del día. Ahora es muy fácil encontrar blogs de docentes que exponen sus

actividades, juegos, guías didácticas, o que plantean y recomiendan productos (apps, plataformas, herramientas… de todo) desde un punto de vista subjetivo y personal.

El contenido y las conclusiones podrán ser mejores o peores, pero de lo que no queda ninguna duda es que al menos nos permitirá descubrir qué es lo que están haciendo otros docentes o expertos.

De igual modo, este intercambio de experiencias también puede realizarse a través de otras plataformas, más allá de blogs o bitácoras. Por ejemplo en Facebook, debido a su volumen de usuarios, dispone de grupos de todo tipo y para todos los públicos, en los que sus participantes intercambian todo tipo de información. Puedes utilizar el buscador para encontrarlos, unirte a ellos y participar, o bien encontrar alguna recopilación en sitios y webs especializadas [11]. En Edmodo ocurre algo similar, y siendo una plataforma especializada en educación también nos permitirá acceder a grupos de trabajo muy especializados, muchos de ellos en el idioma español.

Muchas páginas web incluyen una sección de foros en los que puede haber gran movimiento e interacción. Según sea la comunidad, algunas pueden alcanzar los miles de usuario que diariamente abren nuevos temas y responden a las preguntas de otros. Dada la complejidad del mundo de la educación nos es imposible abordar todas las propuestas

[11] Como esta de CrisTic http://www.cristic.com/70-grupos-de-facebook-para-profesores/

existentes, y solo nos queda invitaros a que utilicéis un buscador para dar con estas comunidades y sus foros.

Otras redes sociales, como por ejemplo Twitter, también son excelentes puntos de encuentro entre apasionados por cualquier tema, por ejemplo la educación. En estos casos es ideal que sigas a otros docentes, profesionales o expertos, que respondas a sus mensajes y que interactúes con ellos, planteando así un debate que seguro será rico para las dos partes. Las redes sociales se nutren de esta interacción, y no tendrían sentido sin ella.

Por último, precisamente por el auge de las redes sociales y la comunicación a través de Internet, cada vez son más las reuniones y 'quedadas' que se están organizando por parte ya sea de particulares o de empresas profesionales, sobre todo tipo de temas entre ellos también el de la educación. Plataformas como Meetup (https://www.meetup.com/) o Eventbrite (http://eventbrite.com/) son excelentes para descubrir qué ocurre a nuestro alrededor.

11. Herramientas para complementar el uso de apps en clase

Aunque el uso de apps en clase puede realizarse de forma individual y focalizada en las propias aplicaciones, una posibilidad que aporta otro tipo de beneficios es la de complementar esta labor con la del trabajo de otras herramientas y plataformas.

En este sentido, en este capítulo os proponemos una selección de estas herramientas que permiten ampliar las posibilidades de las apps a través de la redacción de experiencias, de la síntesis de contenido o de la creación de determinada documentación.

Por supuesto, esta complementariedad depende enormemente tanto de la app como del enfoque que el docente desee aplicar. Esta sección es, por tanto, un enfoque opcional interesante solo para aquellos que deseen ampliar las posibilidades de las TIC con nuevas propuestas de actividades para sus alumnos.

Blogs

Ya sean públicos o privados, los blogs son páginas web en las que diferentes usuarios pueden tener acceso para publicar artículos que contentan tango texto como otros recursos (imágenes, vídeos, enlaces, etc.).

Podemos utilizar un blog para que nuestros alumnos puedan redactar lo que hacen a través de las apps. Ya sean los resultados de utilizarlas o las creaciones que son capaces de generar. Puede ser una actividad para grupos de alumnos o de forma individual, y es que la gran personalización y versatilidad de los blogs hacen que sean herramientas muy interesantes para usar en educación.

Crear un blog es algo gratis, y plataformas como Wordpress (http://www.wordpress.com/) o Blogger (https://www.blogger.com/) lo permiten en unos pocos

pasos, si bien la opción ideal es poder instalar Wordpress (http://www.wordpress.org/) en un servidor propio para poder acceder a todas las opciones de personalización y configuración.

Wikis

Los wikis son sitios web que pueden ser editadas por cualquier usuario, de forma colaborativa. En educación son especialmente interesantes para trabajos en grupo, ya que cualquiera de los alumnos pueden ir añadiendo texto (o modificando el existente), imágenes o lo que deseen.

El uso de los wikis junto con apps guarda muchos parecidos con el de los blogs: relatar la experiencia de uso, resultados, etc., pero también pueden ayudar a coordinar el trabajo y la información que los alumnos deseen.

Sitios para crear Wikis hay muchos, pero tal vez el más interesante sea Wikispaces (https://www.wikispaces.com/), que incluso tiene una sección específica para que los educadores la utilicen en sus clases. Si quieres acceder al software que utiliza la Wikipedia para instalarlo en tu propio servidor, entonces debes acceder a MediaWiki (https://www.mediawiki.org/).

Redes sociales (Twitter, Facebook, etc.)

Las redes sociales se han posicionado como puntos de gran visibilidad en Internet y, a través de ellas, cualquiera puede visualizar el contenido que se vaya creando.

Con esta filosofía podemos utilizar redes sociales como Twitter o Facebook para promover lo que estamos haciendo en clase. Puede ser especialmente interesante que sea el docente el que coordine este trabajo, de forma que los alumnos crean el "qué decir" y el profesor lo publica. Referente a apps, podemos utilizarlo para enviar resultados de apps, capturas de pantalla o enlace al contenido creado. Además, el uso de redes sociales puede complementarse, a su vez, con el de blogs o wikis, enlazando el contenido que se creen en ellas.

Aunque las principales redes sociales sean Twitter (https://twitter.com/) y Facebook (https://www.facebook.com/, en esta última sería interesante crear grupos, y no nuevos perfiles), también existen otras como Google Plus (https://plus.google.com/) u otras más volcadas al mundo de la educación, como por ejemplo Edmodo (https://www.edmodo.com/).

Infografías

Las infografías permiten, de forma muy visual, crear resúmenes y sintetizar información a través de un imágenes que se apoyan en textos, diagramas y otros recursos.

Crear una infografía es muy fácil, y para ello existen herramientas muy sencillas e intuitivas que con tan sólo arrastrar los elementos, añadir texto y poco más. Una vez tengamos la infografía, podemos incrustarla en una web (como un blog o un wiki) o compartirla a través de las redes sociales.

Sitios para crear infografías hay muchos, y por ejemplo cabe destacar Infogram (https://infogr.am/), Canva (https://www.canva.com/create/infographics/) o Easelly (http://www.easel.ly/). También podemos aprovechar el potencial de las gráficas y la estadística que proporcionan herramientas como Google Charts (https://developers.google.com/chart/interactive/docs/) para aderezar otros documentos.

Posters y arte

Pero no solo podemos crear infografías para sintetizar y resumir contenido de una forma muy visual. Los posters y, en general, cualquier creación artística, como por ejemplo dibujos y resúmenes, pueden ser un complemento genial a las apps.

Aquí podemos abrir el espectro tanto como queramos, y desde luego que el mundo digital nos ofrece un enorme abanico de posibilidades para crear contenido a través de herramientas como Canva (https://www.canva.com/), Pixlr (https://pixlr.com/), Gravit (https://gravit.io/) o Desygner (https://desygner.com/), si bien cualquier editor de imagen (como GIMP, https://www.gimp.org/, o Photoshop, http://www.adobe.com/products/photoshop.html) también nos pueden valer.

12. La evaluación cuando se usan apps en clase

La necesaria evaluación puede ser un punto crítico cuando comenzamos a emplear apps en clase. ¿Cómo podemos determinar si nuestros estudiantes han aprendido o no a través del uso de aplicaciones?

En primer lugar, remarcamos algo en lo que hemos incidido en varias ocasiones: las apps son un complemento a la clase y a las explicaciones al profesor, y por lo tanto no deben ser tenidas en cuenta como el único elemento didáctico de la labor del profesor. Sin embargo, sí es necesario decidir cómo podemos evaluar a nuestros estudiantes, en el caso de que sea necesario.

En algunas apps esta labor será algo muy sencillo, ya que proporcionan una serie de resultados numéricos que nos permiten saber el conocimiento adquirido por el alumno de una forma rápida y directa. Por ejemplo, un concurso en Kahoot permite obtener una hoja de cálculo con todos los datos asociados al concurso, entre ellos el número de respuestas acertadas/erradas por cada participante.

Aunque la realidad es que muchas apps específicas para educación sí disponen de este tipo de funcionalidades, no es ni mucho menos lo común. La fase de calificación tendrá que ser creada por el profesor, quien deberá tomar la decisión de cómo evaluar a los estudiantes.

A continuación te damos algunas ideas que te ayudarán a realizar este proceso:

- Intenta utilizar los datos numéricos que proporcionen las apps. Por ejemplo, el número de respuestas acertadas, o el nivel que alcanza un alumno. No lo tengas en cuenta como algo exclusivo del conocimiento del alumno, pero sí te servirá para tener una idea de lo que ha aprendido.
- En las apps que no puedan cuantificarse deberás realizar una valoración subjetiva. Puedes ayudarte de rúbricas para ser más neutral.
- Una posibilidad muy interesante es que los alumnos se califiquen los unos a los otros. Esto también permitirá que conozcan los trabajos que otros han elaborado, que los puntúen y que también propongan a sus compañeros cómo mejorarlos.
- Puedes elaborar una prueba para comprobar qué han aprendido tus alumnos, en la que tengan que plasmar los conocimientos adquiridos.

A pesar de estas propuestas, y como venimos diciendo a lo largo de este documento, la variedad de apps que existe nos obligará a tomar las decisiones adecuadas a cada aplicación en cada momento, y dependiendo también de factores como el curso, el volumen de los alumnos o la materia. No se puede extrapolar ni universalizar la evaluación, de modo que el docente deberá ser el responsable de crear según lo considere conveniente.

También debemos preguntarnos si realmente es necesaria una evaluación de cómo se ha usado una determinada app, puesto que en muchas ocasiones se suelen utilizar como complemento adicional y opcional.

En caso de ser necesaria esta evaluación, el docente también debe valorar cuál debe ser el peso de la nota obtenida respecto de otras actividades. Según sea la actividad, puede que vaya a ser muy reducido en comparación con el que tienen otras actividades o pruebas, o todo lo contrario; de nuevo, esto depende de lo que el docente busque y quiera obtener.

Por último, debemos mencionar la posibilidad de que evaluar una app puede realizarse a través de otra app, pues existen aplicaciones específicamente para esta labor. Algunos ejemplos serían Kahoot! (https://kahoot.com/), Plickers (https://www.plickers.com/) o Socrative (https://www.socrative.com/), si bien existen otras muchas alternativas a las aquí mencionadas.

13. Conclusiones del curso

Nuestro principal objetivo con este Curso de uso de tablets en la aula, y de forma más específica a través de este documento, es aportar una fotografía general a este novedoso mundo que para muchos ha llegado para quedarse.

Es importante que cualquier estudiante termine sus estudios estando familiarizado con las herramientas que la tecnología pone a nuestro alcance, y no solo con los juegos, las redes sociales o, de forma más general, con el entretenimiento.

Grandes entidades como la Unión Europea aseguran la importancia que la tecnología y las altas cualificaciones tendrán en los trabajos de las próximas décadas, con el horizonte 2020 como primer hito [12]. Es imprescindible que esta labor comience a realizarse ya, y que sean profesores y docentes formados y con conocimientos en la materia los que inicien esta labor.

Pero tampoco podemos olvidar en la necesidad de aprovechar todas las herramientas que tenemos a nuestro alrededor. Ya dejamos atrás el uso exclusivo de lápiz y papel, y las pantallas son un excelente recurso que nos brinda millones de nuevas posibilidades. Debemos instaurar nuevos ejercicios, planteamientos y actividades para acercar esta 'nueva era' a nuestros estudiantes, y un buen comienzo es a través del uso de tablets en clase.

Ya para finalizar, esperamos que este documento os haya ayudado a comprender el contexto en el que la sociedad se mueve a través de la tecnología, y a cómo podemos aprovechar una parte de ella —las tablets— en nuestras clases. Confiamos en que éste haya sido un primer paso sobre el que podáis continuar trabajando durante los próximos años con grandes éxitos para vosotros y para vuestros alumnos.

[12] Como referencia, la previsión del mercado laboral de la UE para el año 2020 que se puede leer en http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=89&langId=es&newsId=788&furtherNews=yes

Referencias:

En este último Capítulo encontraréis una serie de referencias que os ayudarán a encontrar nueva información sobre el uso de tablets, tanto desde un punto de vista general como específicamente para educación.

Plataformas y tiendas de apps

En primer lugar, os remitimos algunas webs en las que podréis descargar información. Se trata de los enlaces a las respectivas tiendas de apps para cada plataforma (iOS, Android y Windows):

- iTunes App Store (dispositivos con iOS. http://itunes.apple.com)
- Google Play Market (dispositivos con Android. https://play.google.com/)
- Microsoft Windows Store (dispositivos con Windows. https://www.microsoft.com/store/apps/windows)
- Otras fuentes: otras plataformas y webs para descargar ficheros, instalables o ejecutables. Un aspecto importante es que a través de páginas de terceros no se puede garantizar al 100 % la seguridad, con lo que debemos intentar utilizar únicamente fuentes que sean fiables.

Comunidades, blogs y otras webs con más información

Si lo que estáis buscando son sitios web donde encontrar más información, a continuación os dejamos unas cuantas referencias con enlaces a webs de comunidades, blogs y otras páginas especializadas en la educación y en

la tecnología. Muchas de ellas proponen metodologías y actividades a realizar, y también encontraréis una selección de webs con valoraciones, opiniones y análisis de apps tanto generales como específicas para el proceso educativo.

En inglés

En primer lugar os dejamos con un conjunto de enlaces en inglés de páginas con un volumen y una calidad tal que son una referencia absoluta sobre la cuestión que tratamos en este documento:

- Common Sense Media (http://www.commonsensemedia.org): plataforma y comunidad colaborativa educativa, contiene recomendaciones y análisis sobre apps, películas, libros y cualquier contenido destinado a la educación.
- Parents (http://www.parents.com/): web de temática general alrededor de los padres, pero con contenido que también podemos aprovechar los docentes para utilizar en nuestras clases.
- Edutopia (https://www.edutopia.org/): blog alrededor de la educación, también trata cuestiones de tecnología en el aula y, entre ellas, recomendaciones de apps según temática o materia.
- Teachers with Apps (http://www.teacherswithapps.com/): bitácora específica sobre apps para profesores o para ser usadas en clase. Disponen de una infinidad de publicaciones que recopilan según temas, categorías, cursos, objetivos.

- EdTech Teacher (http://edtechteacher.org/): página web que incluye novedades alrededor de la educación, sobre todo para Estados Unidos, pero también con noticias de actualidad y numerosos recursos de tecnología para el aula; disponen de una sección especial para recomendar apps.
- Family Education (https://www.familyeducation.com/): dedicado a la educación desde el punto de vista de las familias, especialmente interesante la categorización sobre cursos y edades. Muchas recopilaciones fácilmente accesibles a través del buscador integrado.
- TeachHub (http://www.teachhub.com/): un portal que quiere ser una comunidad específica para profesores, incluye foros y todas las novedades y noticias más generales respecto de la educación. Especialmente interesantes las recomendaciones de herramientas para Primaria.
- Best Apps for Kids (https://www.bestappsforkids.com/): una web específicamente dirigida a los que busquen apps para niños y jóvenes, con un buen sistema de categorías que te permitirá filtrar hasta tener las más interesantes para tus expectativas.

En español

En segundo lugar, un listado de webs, similar al del punto anterior, que trata de una selección de páginas interesantes sobre cuestiones de educación —incluyendo apps y tablets— pero podemos leerlas directamente en el idioma español:

- Educa con TIC (http://educacontic.es/): portal del Ministerio de Educación de España sobre el uso de TICs en las aulas.
- Instituto de tecnologías educativas (http://www.ite.educacion.es/): web del Instituto de tecnologías Educativas del Ministerio de Educación de España. EducaLAB (http://www.educalab.es/): portal dirigido a profesionales de la educación del Ministerio de Educación de España. Dispone de enlaces y referencias a otros portales de interés para profesores y docentes de todos los cursos y materias. Eduteka (eduteka.org): creado por la Universidad ICESI de Cali, Colombia, se trata de una comunidad en la que encontrar multitud de recursos compartidos por profesores de todo el mundo. También dispone de manuales y guías de actividades para usar las herramientas TIC en clase.

- Educar (https://www.educ.ar/): Portal educativo del Gobierno Argentino destinado a profesores, quienes encontrarán tanto noticias como recursos y formación.
- Aula Planeta (http://www.aulaplaneta.com/): portal de la Editorial Planeta destinado a la labor educativa, con mucho contenido muy actualizado sobre el uso de la tecnología en educación.
- Educación 2.0 (http://educacion2.com/): blog sobre educación, tratan la tecnología en las clases e incluyen recopilaciones de apps según temas.
- Educación 3.0 (http://www.educaciontrespuntocero.com/): blog sobre educación, a través del buscador podremos acceder a decenas de recopilaciones de apps divididas según materias y asignaturas, cursos o edades.
- Tiching (http://www.tiching.com/): portal colaborativo en el que encontramos
- miles de recursos creados por otros usuarios, y que son accesibles de forma gratuita.

Por supuesto, ésta es sólo una breve selección con material alrededor de la cuestión que venimos tratando en este documento. Os animamos a que indaguéis en nuevas fuentes, artículos y recomendaciones más específicas utilizando un buscador web tipo Google, Bing, etc.