

# Aplicaciones y recursos TIC para trabajar con tablets en Educación Primaria

**Autores:** Puerta Arpón, Ana (Maestra Educación Primaria); García Domene, Ana (Graduada en Educación Primaria).

**Público:** Maestros Educación Primaria. **Materia:** Tic. **Idioma:** Español.

**Título:** Aplicaciones y recursos TIC para trabajar con tablets en Educación Primaria.

## Resumen

El objetivo de este artículo es facilitar al profesorado de Educación Primaria un listado de diferentes aplicaciones para tablets tanto para el uso del profesorado, como del alumnado. En primer lugar, veremos aplicaciones genéricas para gestionar el aula, comunicarse con las familias o compartir documentos entre profesor-alumno. Tras ello se muestra una tabla con los usos de distintas apps según las áreas (lengua, matemáticas, ciencias sociales y naturales, inglés, francés y educación artística) y el objetivo didáctico y pedagógico que tengamos.

**Palabras clave:** Tablets, Educación Primaria, Innovación, TIC.

**Title:** Apps and ICT resources to work with tablets in Primary Education.

## Abstract

The aim of this article is to provide Primary Education teachers and students a list of different tablets apps. To start with, we will see some generic apps in order to manage classroom behaviour, communicate with families or share documents between teachers and students. After that, we will show a list with different apps according to the subjects (language, maths, social and natural sciences, english, french and arts) and our pedagogical objectives.

**Keywords:** Tablets, Primary Education, innovation, ICT.

Recibido 2019-01-14; Aceptado 2019-01-18; Publicado 2019-02-25; Código PD: 104067

En este artículo se facilita un listado de apps educativas para el segundo tramo de Educación Primaria. Con el fin de que el trabajo sea coordinado y el profesorado conozca los recursos con los que trabaja, serán comunes aquellos relacionados con la dinámica general del aula tales como gestión del aula y compartir documentos. Sin embargo, las propias de cada área serán orientativas para que cada docente utilice las que crea convenientes, según la actividad que pretenda llevar a cabo con el alumnado.

Cabe destacar que a modo de repositorio es interesante crear un *Symboloo Pro* en el que se abrirán diferentes pestañas, incluyendo páginas web para trabajar los diferentes contenidos curriculares de cada área.

A continuación, señalamos las aplicaciones que pueden ser utilizadas según la finalidad. En primer lugar presentamos aplicaciones genéricas para todas las áreas y, a continuación, se encuentran aplicaciones específicas para cada una de las áreas.

- **Gestión de aula:** *iDoceo* (como cuaderno del profesorado) y *ClassDojo* (para gestionar las conductas del alumnado y comunicación con las familias).
- **Compartir documentos:** *Drive* tanto para el trabajo entre el equipo docente como para profesor-alumno (el profesorado subirá el material por carpetas que desee compartir con el alumnado, las cuales no permitirán ser editadas por otros. Se distribuirán por unidades o proyectos, y podrán compartir todo tipo de documentos), correo (creación por parte de los padres de un correo por los padres para enviar las tareas al correo del profesor).
- **Publicar trabajos:** *Youtube* (vídeos), *Blogger* (blog de cada grupo para todas las áreas y blog del profesorado).
- **Trabajo colaborativo:** *Popplet* (mapas conceptuales), *Wikispaces* (creación de wikis), *Padlet* (murales), *Doodle* (reuniones).
- **Evaluación del alumnado:** *Kahoot*, *Formularios Google*, *Plickers*.
- **Realización de actividades en procesador de textos, entre otros:** crear documentos en Drive.

- **Realización de presentaciones para proyectarlas en la Pizarra Digital Interactiva del aula:** *Prezi, Power Point y Powtoon.*
- **Grabaciones de voz, vídeo o fotografías:** *FilmoraGo* (edición de vídeo), *Voxopop* (grabaciones de audio), grabadora de la Tablet para grabaciones de voz, *PicsArt* (edición de fotos).
- **Búsqueda, selección y tratamiento de la información:** *Google.*
- **Uso de códigos QR:** Bidi
- **Uso de Realidad Aumentada para la geolocalización:** Aurasma, ChromeVille.
- **Creación de portfolios en los que se recoja todo lo trabajado en cada trimestre y en cada asignatura:** *Evernote.*
- **Otros usos que los docentes crean convenientes para cada una de sus áreas.** A continuación hacemos una selección de las más relevantes:

**Lengua:** como diccionarios el de la Real Academia de la Lengua Española (*DLE*) y *GoodRae* que además permite navegar por hipertextos. Para la escritura literaria y creativa *Pixton* para cómics, *Creappcuentos* para narrar cuentos, además de *Word, Blogger...* para el resto de publicaciones. En cuanto a la ortografía la aplicación Reglas de ortografía. *Spreaker* para la expresión oral, así como la grabadora de voz propia del dispositivo. Y *Stories Alive* como biblioteca de historias interactivas.

**Matemáticas:** *MyScriptCalculator*, permite resolver operaciones escribiéndolas manualmente; *Rey de las matemáticas*, ofrece diferentes retos matemáticos; *Geoboard*, para aprender geometría; *Math vs Zombies\**, juego en el que hay que utilizar las matemáticas para ir luchando contra los zombies; *Math Workout*, entrenamiento de operaciones matemáticas; *Operation Maths\**, es un juego por niveles a través del cual se va avanzando por medio de operaciones matemáticas.

**Ciencias Sociales:** *Google Maps* y *Google Earth* (para acercar al alumnado a cualquier lugar de la Tierra, permite visualizaciones en 3D, calcular distancias, seguir itinerarios...), para trabajar variables sobre el globo terráqueo como temperaturas, atmósfera y otros fenómenos tenemos *Earth now.v* Para trabajar los mapas de España y el mundo tenemos *Provincias de España y Países del mundo.*

**Ciencias de la Naturaleza:** *Elements 4D*, nos permite ver elementos químicos por medio de la realidad aumentada; *Pequeños experimentos*, ofrece videos explicativos y explicaciones sobre experimentos; *Anatomy 4D*, nos permite aprender anatomía a través de la realidad aumentada; *Fungipedia*, ayuda a aprender sobre hongos y setas; *Earth Now*, para trabajar el cambio climático; *Zoology invertebrates Part1*, para aprender sobre animales invertebrados.

**Inglés:** diccionarios como *Wordreference* o *Dictionary.com Flashcards*. El vocabulario lo trabajaremos con aplicaciones como *Poptropica English Wordgames* o *My life in English*. Para spelling *Speech with Milo* y *Pogg-spelling & verbs*. *LearnEnglish kids* que contiene vídeos, audios, juegos, ejercicios de pronunciación... o *Little Smart Planet* que contiene juegos de repaso del área, además de tener para lengua o matemáticas. Otra app para repasar a través de juegos que utilizaremos será *Funland*. En cuanto al desarrollo de destrezas orales *SpeakingPal* o *Lyricaltraining* (esta última con canciones y sus letras).

**Francés:** *Mindsnacks* nos ofrece lecciones sobre el idioma a través de juegos; *Duolingo*, nos sirve para trabajar aspectos gramaticales concretos.

**Educación Artística (plástica):** *Art Academy*, es una galería de arte digital que nos ofrece más de 4000 pinturas diferentes; *Trata y retrata*, permite a los niños desarrollar diferentes habilidades visuales para expresar a través de la imagen; *Serious Paint*, nuestros alumnos podrán mostrar y realizar sus propias creaciones.

Veamos a continuación, las aplicaciones nombradas de forma más detallada para poder valorar su adecuación según nuestra finalidad didáctica.

<b>LENGUA</b>
<b>DLE Diccionario de la RAE</b>
El diccionario de la Lengua española permite la búsqueda aproximada de palabras, expresiones y locuciones así como la búsqueda exacta. Permite además la búsqueda de palabras con “comienza por...”, “contiene” y “termina en...”. También hay posibilidad de compartir los resultados y acceso a la conjugación de verbos, entre otros.
<b>GoodRaE</b>
Esta aplicación viene a ser una mezcla de diccionario online y buscador ya que podrás navegar por el diccionario de la RAE pero con hipertextos que enlazarán todas las palabras con su significado, realizar búsquedas en artículos (diccionario inverso), está lematizado (busca la forma canónica de las palabras buscadas) y lexematizado, ya que busca también palabras de la misma familia.
<b><u>StoriesAlive</u></b>
Biblioteca de historias interactivas, perfectas para los nuevos dispositivos, disponible <a href="#">en iOS</a> y <a href="#">en Android</a> como una descarga gratuita (aunque algunos elementos deben ser adquiridos como una compra in-app); contiene varios cientos de historias diferentes, de varios tipos, con los que promover la creatividad e imaginación, pintar, descubrir o idear.
<b>Creappcuentos</b>
Permite crear sus propios cuentos y convertirse en los protagonistas de sus aventuras. Es una aplicación gratuita con posibilidad de pago para obtener más personajes.
<b><u>Pixton</u></b>
Aplicación <i>online</i> para crear cómics y animar a tus alumnos a generar historietas de manera individual o en equipo.
<b>Spreaker studio</b>
Trabaja la expresión oral. Permite transmitir en directo o crear podcasts con sus propias voces. Se puede convertir en un estudio de radio pudiendo hacer de audio guía, periodistas, crónicas, compartir sus audios y pistas...
<b>Reglas de Ortografía</b>
Útil aplicación para smartphones y tablets. Una sencilla e intuitiva herramienta que permite consultar las reglas ortográficas más importantes de forma rápida y sencilla. Una vez instalada no requiere de conexión a Internet. Dispone de un completo índice desde el que localizar cualquier regla. También incorpora un "widget", que sin necesidad de abrir la aplicación, va recordando de forma aleatoria y cada cierto tiempo todas las reglas contenidas.
<b>MATEMÁTICAS</b>
<b><u>MyScript Calculator</u></b>
Se podría decir que es una <b>pizarra interactiva</b> , donde el alumno escribe con sus propias manos, o con el puntero, la ecuación que deseé y el programa la resuelve.
<b><u>Geoboard</u></b>
Nos proporciona una mesa de trabajo en la que, con una serie de cuerdas, tendremos que trazar ciertos polígonos. Este proceso nos ayudará a calcular áreas y longitudes, lo cual a su vez ayudará a reforzar diferentes conceptos de geometría y Matemáticas del ámbito escolar.
<b><u>Math vs Zombies</u> *de pago</b>
Juegos con una historia en la que tienes que imaginar una invasión de zombies que, para combatirla, necesitarás activar tu cerebro para resolver operaciones matemáticas.

<b><u>Math Workout</u></b>
Diferentes categorías de ejercicios y varios niveles de dificultad para mejorar en las matemáticas.
<b><u>Operation Math</u></b> *de pago
Consiste en un videojuego en el que se proporcionan 105 diferentes niveles que tendremos que ir resolviendo a través de operaciones matemáticas de suma, resta, multiplicación y división. Uso de la gamificación para practicar matemáticas.
<b>CIENCIAS SOCIALES</b>
<b>Google Maps</b>
Con ella podemos situarnos en cualquier parte del planeta, superponer capas para mostrar información personalizada, crear mapas e itinerarios, pasear virtualmente con <b>Street View</b> o descubrir edificios y <b>monumentos en 3D</b> . También nos ofrece <b>navegación GPS detallada dirigida por voz</b> , y búsquedas locales y opiniones de los lugares próximos.
<b>Google Earth</b>
Otra aplicación creada por Google con la cual puedes descubrir el mundo desde la palma de tu mano. Permite búsqueda por voz de lugares favoritos, superponer capas, recorrer ciudades y descubrir nuevos e interesantes lugares con su función "Guía turística". En sus últimas actualizaciones, se han incluido <b>imágenes en 3D de numerosas ciudades</b> ( San Francisco, Boston, Roma...) con lo cual la experiencia es aún más real.
<b>Earth Now</b>
<b>Earth Now</b> es una aplicación desarrollada por la <b>NASA</b> que permite ver y manipular una reproducción en 3D del globo terráqueo. Con ella se pueden <b>consultar diferentes variables</b> como la temperatura del aire, dióxido de carbono, campo gravitatorio..., cuyos datos se van actualizando periódicamente gracias a su red de satélites. Con nuestros dedos podremos rotar o realizar zoom sobre el modelo en 3D y ver cómo varían las condiciones en las diferentes zonas del planeta.
<b>Provincias de España</b>
Juego educativo para aprender las <b>provincias y comunidades autónomas de España</b> . El juego ofrece varios niveles de dificultad y un modo de estudio. Permite arrastrar los mapas y ajustar su tamaño para la correcta visualización en las diferentes pantallas de los dispositivos.
<b>Países del mundo</b>
Aplicación para descubrir y aprender todo tipo de datos geográficos como capitales, poblaciones, situación, idiomas o banderas, etc. de cualquier país del mundo. Ofrece la posibilidad de buscar a través del <b>mapa interactivo</b> sobre el que podrás pulsar en cualquier país, realizar una búsqueda por nombre o a través de un índice. Se acompaña de tests y desafíos para reforzar lo aprendido durante la navegación.
<b>CIENCIAS DE LA NATURALEZA</b>
<b><u>Elements 4D</u></b>
Nos muestra los elementos químicos a través de la Realidad Aumentada, se pueden observar de forma individual o combinar varios para poder obtener un resultado distinto.
<b>Pequeños experimentos</b>
Nos proporciona vídeos demostrativos y explicaciones sobre experimentos. Además tiene un apartado de juego, en la que hay preguntas sobre ciencia. Alguno de los experimentos que podemos encontrar son: Crear plantas de todos los colores, El huevo que flota y se hunde...
<b>Anatomy 4D</b>
Para enseñar la anatomía humana, a través de Realidad Aumentada. Nos ofrecen varias hojas para imprimir para poder observar el corazón (su funcionamiento) el cuerpo humano (el sistema nervioso, óseo, linfático....)
<b>Fungipedia</b>

Esta divertida aplicación ofrece una completa guía de más de 200 especies y miles de imágenes para la identificación de los distintos tipos de setas.

**Zoology Invertebrates part 1**

Brinda imágenes e interesantes explicaciones sobre los ciclos vitales de varias especies de invertebrados.

**INGLÉS**

**Wordreference**

Aplicación que ofrece uno de los más prestigiosos diccionarios y traductores que existen en la web. El diccionario también ofrece la posibilidad de búsqueda de sinónimos y conjugadores de verbos en español, francés e italiano lo cual complementa sus opciones. Se necesita conexión para poder acceder a él ya que **no permite las búsquedas offline**. Muy útil que aparece también la pronunciación de las palabras.

**Dictionary.com Flashcards**

Aplicación móvil de Dictionary.com que te ofrece la posibilidad de estudiar con la **ayuda de flashcards**. Puedes crearlas tú mismo, a través de su portal web, o acceder a las más de 70000 que existen. También te permite personalizar tu estudio, por niveles, métodos (pronunciación, definición...) y sincronizar en todos tus dispositivos.

**Poptropica English Word Games**

Creada por **Pearson**, esta app tiene como objetivo enseñar vocabulario en inglés a alumnos de Primaria. Utiliza una dosis de gamificación con la que, a través de retos y juegos, van elaborando y diseñando su nuevo diccionario de palabras en inglés. Diseñada para niños/as de entre 6 y 12 años, se trata de un material extra que acompaña al método de inglés Poptropica English Islands.

**LearnEnglish kids**

De las varias apps desarrolladas y avaladas por el British Council destacamos **LearnEnglish Kids: Playtime**, que contiene más de 100 audios, vídeos y juegos que narran historias, así como ejercicios de listening y de pronunciación. También dispone de un área para que los padres puedan comprobar el progreso de sus hijos a lo largo del uso de la app.

**My life in English**

Tiene como objetivo motivar a los alumnos de entre 9 y 11 años en el aprendizaje de este idioma a través de diez juegos, regulables al nivel de cada alumno, que propician la superación de uno mismo y la enseñanza de vocabulario.

**Funland**

Divertido juego ambientado en una feria y dirigido a estudiante de 7 a 12 años. El grado de dificultad aumenta durante el juego y se pasa de un nivel sencillo a otros más exigentes. Asimismo, utiliza palabras de los exámenes Cambridge English: Young Learners, Key for Schools y Preliminary for Schools.

**Speech With Milo**

Con Milo como ratón protagonista de esta divertida serie de quince apps, cada una destinada a trabajar un área del lenguaje: verbos, secuenciación, articulación, preposiciones...

**Pogg — Spelling & Verbs**

Su personaje les preguntará, en inglés, qué debería hacer ahora, y si le responden con las palabras lo hará. Pogg es tan sencillo como efectivo, y su finalidad es enseñar verbos y sus respectivas formas a pequeños de Infantil y, sobre todo, Primaria.

**Lyticstraining**

Es una curiosa plataforma on line que ofrece videoclips de todo tipo de canciones, tanto modernas como de

épocas pasadas, acompañadas de subtítulos para seguir la letra.

#### **SpeakingPal**

Centrada en la conversación, SpeakingPal hace uso del micrófono del teléfono o tableta para capturar tu voz y poder así entablar un diálogo sencillo con el bot de la propia aplicación.

### **FRANCÉS**

#### **Mindsnacks**

Aprendes jugando, sin darte cuenta gracias a las lecciones a través de juegos. Dispone de 1.000 palabras y frases, 50 lecciones del mundo real, comprensión auditiva y de lectura, escritura, y conversación.

#### **Duolingo**

Tiene varios niveles interactivos que puedes ir superando uno a uno y avanzando en tu aprendizaje

### **EDUCACIÓN ARTÍSTICA**

#### **Art Academy**

Te ofrece una **galería de arte virtual** donde podrás disfrutar de más de 4000 pinturas de 700 artistas diferentes y 300 museos. Te permite buscar por pinturas, pintores o museos que puedes ver a mayor resolución y aplicar zoom sobre las zonas que desees

#### **Trata y Retrata**

Para niños que les permite desarrollar distintas habilidades visuales para expresar con imágenes una idea o concepto a través de las múltiples herramientas que brinda la fotografía.

#### **Serious Paint**

Te ofrece numerosas herramientas para realizar tus propias creaciones artísticas como un profesional y compartirlas.

### **Bibliografía**

- Domínguez, N. (2015). *Apps educativas Android*. Recuperado de <https://www.scoop.it/t/apps-educativas-android>
- Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del profesorado (2016). *Indicadores del uso de las TIC en España y en Europa*. Recuperado el 10 de octubre de 2017 de [http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/11/2016\\_1128-Indicadores\\_TIC\\_2016\\_INTEF.pdf](http://blog.educalab.es/intef/wp-content/uploads/sites/4/2016/11/2016_1128-Indicadores_TIC_2016_INTEF.pdf)
- Marqués, P. (2012). *¿Tabletas digitales o netbooks? (1/3) Modelos tecnológicos para su uso en las aulas*. Recuperado el 2 de octubre de 2017 de <http://peremarques.blogspot.com.es/2012/08/tabletas-digitales-o-netbooks-12.html>
- Marqués, P. (2012). *¿Tabletas digitales o netbooks? (2/3) orientaciones y modelos didácticos*. Recuperado el 2 de octubre de 2017 de <http://peremarques.blogspot.com.es/2012/08/tabletas-digitales-o-netbooks-23.html>
- Marqués, P. (2012). *¿Tabletas digitales o netbooks? (3/3) Elección de las tabletas, recursos de apoyo y formación*. Recuperado el 2 de octubre de 2017 de <http://peremarques.blogspot.com.es/2012/09/tabletas-digitales-o-netbooks-33.html>