

3.8. Apps y sus posibilidades

Usar aplicaciones educativas para dispositivos móviles en el aula, además de ser algo con lo que el alumnado esta totalmente familiarizado, nos ayudará a desarrollar distintas destrezas en ellos, y además puede que cuando lleguen a su casa, pidan instalar esa aplicación en el móvil de sus familiares.

Poppy, Huggy Buggy, Among us... ¿nos suenan de algo? Probablemente la gran mayoría sepa de qué estamos hablando, porque pese a no ser juegos para niños menores de 6 años, ni de 10, oímos hablar de ellos constantemente en el aula por los peques. Puede que alguno haya llevado el peluche azul de dientes afilados a clase o nos diga que lo tiene en casa. Y seguramente si ha jugado al juego en el móvil de algún miembro de su familia, se hay asustado cuando le hablas o le tocas.

Si no lo conocéis, aunque ahora toallas y mochilas con su cara lo inundan todo, aquí os dejo un video muy representativo del juego.

<https://www.youtube.com/embed/UkMjyPg9UEs?start=102>

Youtube: Huggy Wuggy "Te voy a destruir"

Las aplicaciones que existen en las tiendas de Android y Apple en la actualidad son innumerables. Y muchas de ellas podemos usarlas en el aula, ya que se han desarrollado exclusivamente para el mundo educativo, o porque encajan con lo que estemos trabajando en ese momento.

Una vez que decidimos hacer uso de las apps en la vida del aula, la gran pregunta es: **¿Cuál instalo?**

Hay tanta oferta que se hace necesario buscar recomendaciones, repositorios o instalar las apps y probarlas directamente.

EJEMPLOS APPS Y RECOPILOCIONES

Para comenzar de forma relajada y sin agobios, el primer paso es familiarizarnos con distintas aplicaciones y sus posibilidades. Ese primer contacto podéis establecerlo conociendo opciones que

tenéis a continuación.

El INTEF recoge en su web un listado de apps educativas para Educación Infantil que podéis consultar [aquí](#).

El listado que veis bajo estas líneas, corresponde a apps instaladas, probadas, algunas en el aula, y que se pueden usar en el aula de infantil para distintas temáticas y proyectos.

Si alguna ya no funciona, ya que muchas veces dejan de actualizarse, os agradeceríamos que nos lo comunicaseis para cambiarla.



[Respira, piensa, actúa](#)



[Castle blocks](#)

Para construir castillos con distintas piezas y bloques



[Maths up](#)

Es una aplicación desarrollada por una empresa andaluza y acaban de empezar



[LetterSchool](#)



[Escribir en cursiva](#)

No aparece la ñ pero tiene actividades de trazos y números



[Kokoro kids](#): juegos para niños

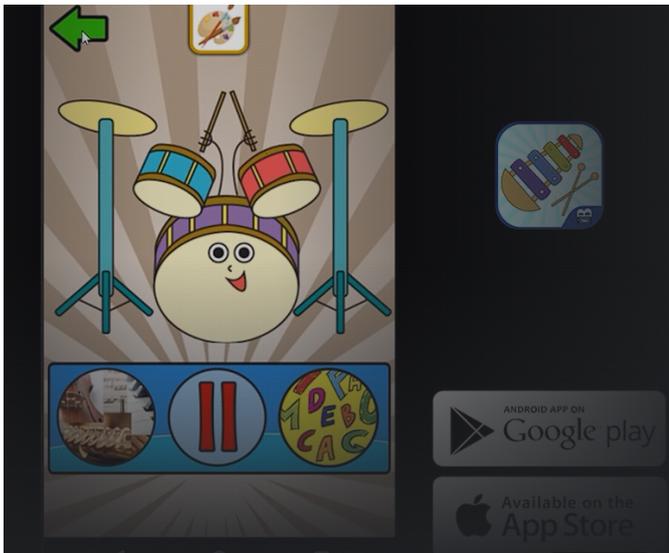


[Picture matching memory game](#)



[Codebot](#)

En otro idioma pero sencillo y claro para empezar en lenguaje de programación



[Instrumentos musicales para niños](#)



[Creador de monstruos](#)



[Hábitos cotidianos](#)



[Starfall](#)

La versión de la web en aplicación para Android, específicamente para trabajar el inglés.



[Astronomía para niños](#)



[Matemáticas para niños](#)

Como hemos visto, hay muchas aplicaciones que podemos usar en el aula y nos ayudaran a trabajar distintas destrezas en nuestro alumnado. Puede que os estéis preguntando cómo las usamos en el aula si no disponemos de tablets para todo el alumnado, o que en vuestra cabeza se dibujen rincones, uno de ellos con una o varias tablets y hacer que los peques roten.

Pero, ¿Qué hacemos si no tenemos tablets en el centro? En este caso podemos instalar en nuestro ordenador de aula un emulador de Android para usar las aplicaciones con la pizarra digital o el monitor interactivo que tengamos instalado. Y hacer uso de las aplicaciones en gran grupo.

Revision #23

Created 27 July 2022 10:07:30 by MarG

Updated 26 March 2023 12:21:17 by MarG