

APLICACIONES PARA PRIMER CICLO



Las tablets son entregadas por Plan Ceibal desde el año 2013 para ser utilizadas como una herramienta de [mobile learning](#), respondiendo a las necesidades de rapidez, ubicuidad y conveniencia propias de la movilidad, estilos de vida y aprendizajes que caracterizan nuestra época.

Actualmente, docentes y familias pueden acceder a más de 45 aplicaciones, especialmente seleccionadas con el propósito de favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el primer ciclo escolar.

Dado el creciente número de recursos educativos digitales y las posibilidades que estos ofrecen, desde Ceibal surge la necesidad de crear y brindar una breve pero exhaustiva síntesis de estos, que permite así a docentes y personas usuarias en general conocer las principales características, habilidades, competencias, áreas y contenidos que pueden abordarse en cada uno.

Surge de esta manera el siguiente documento, en el que es posible encontrar en primer lugar el índice de aplicaciones clasificadas por área del conocimiento programático, concepto abordado y edad. Se podrá acceder a la descripción de estas mediante su enlace o consultarlas en forma conjunta, organizadas por áreas, en las páginas siguientes.

Para finalizar, se presenta el marco teórico referencial y el apoyo bibliográfico tenido en cuenta a la hora de elaborar este documento, que tiene como principal objetivo convertirse en un recurso de consulta y apoyo para las prácticas educativas.

ARTE		
MARKERS	Todas las edades	Dibujo digital. Colores. Creatividad
PADI	A partir de 5 años	Artes visuales. Historia
MÚSICA MAESTRO	De 6 a 8 años	Escala y compás musical. Instrumentos. Melodía y ritmo
COLORING FOR KIDS	De 3 a 6 años	Artes visuales
FOTOTOON	De 5 a 8 años	Fotografía. Cómic. Dibujo digital

MATEMÁTICA		
EL RATÓN CURIOSO	6 y 7 años	Numeración
EL RATÓN CURIOSO II	7 y 8 años	Numeración. Operaciones
PROBLEMÁTICAS LOBITO	Inicial	Lógica. Numeración. Geometría. Magnitudes y medida
PROBLEMÁTICAS ZORRITO	Primero	Lógica. Numeración. Geometría. Magnitudes y medida
PROBLEMÁTICAS MULITA	Segundo	Lógica. Numeración. Geometría. Magnitudes y medida

CIENCIAS NATURALES		
ANSELMO QUIERE SABER	De 5 a 8 años	Habilidades del pensamiento lógico: acertijos, categorías
COME QUE TE COMO	De 6 a 8 años	Biología: seres vivos, relaciones tróficas
EL URUGUAY PERDIDO	De 6 a 12 años	Geología: fósiles
MARCIO EL MARCIANO	De 6 a 8 años	Astronomía: sistema solar. Geología: capas de la Tierra
PAKU-PAKU	De 4 a 6 años	Biología: nutrición
PALEODETECTIVES	6 y 7 años	Habilidades lógicas y motrices. Geología: fósiles
EDU CIENCIAS 1	Primero	Biología, Física, Astronomía
EDU CIENCIAS 2	Segundo	Biología: ecosistemas, redes tróficas, adaptación-nutrición
EDU CIENCIAS 3	Tercero	Astronomía, Biología, Física, Química y Geología

LENGUA		
JUGANDO CON ZORRITO	Primero	Lectura-Escritura
JUGANDO CON MULITA	Segundo	Lectura-Escritura
JUGANDO CON GUAZUBIRÁ	Tercero	Lectura-Escritura
LUIS EL CARDENAL	De 5 a 7 años	Lectura-Escritura
RANA JUANA	6 años	Lectura-Escritura
CEIBAL LSU	De 6 a 8 años	Lectura-Escritura
SOPA DE LETRAS	A partir de 6 años	Lectura-Escritura
MAPAS MENTALES	A partir de 6 años	Lectura-Escritura
LEARN ENGLISH WITH ANTURA	A partir de 7 años	Segundas lenguas: Inglés
WPS OFFICE	A partir de 7 años	Escritura

PROGRAMACIÓN		
FOOS	De 5 a 8 años	Lógica. Programación en bloques
SCRATCH JR	De 5 a 7 años	Lógica. Programación en bloques

CIENCIAS SOCIALES		
EDU SOCIAL 1	De 5 a 8 años	Historia. Geografía. Construcción de ciudadanía
FÁBRICA DE OFICIOS	5 y 6 años	Construcción de ciudadanía. Derecho. El trabajo
DESDE MI CUARTO	De 5 a 8 años	Espacio, figuras geométricas, croquis y planos
IKA	5 y 6 años	Habilidades lógicas. Diversidad cultural
JUGÁTELA	A partir de 8 años	Derechos del Niño y de la Niña
AJEDRETECAPP	A partir de 6 años	Lógica
RUNNEDREZ	De 6 a 8 años	Lógica

ARTE



MARKERS

Todas las edades

Artes visuales. Dibujo digital. Colores primarios y secundarios. Creatividad

App multitouch de dibujo, simple y sensible a la presión. Es una linda herramienta para divertirse, desarrollar la creatividad y aprender nociones básicas de las artes visuales.

[VOLVER](#)

PADI

A partir de 5 años

Artes visuales. Historia

Aplicación que permite conocer más sobre la cultura de nuestro país, las artes plásticas, monumentos históricos y pueblos originarios, a través de una serie de imágenes en 3D de esculturas nacionales. Estas fueron digitalizadas mediante escaneo en 3D como parte de un proyecto del Archivo Nacional del Patrimonio y plasmadas en la app desarrollada por Ceibal. Esta app se convierte en un potente recurso de aprendizaje y conocimiento para todas las edades.

Ofrece información básica sobre la escultura y fichas didácticas que permiten profundizar los conocimientos, de acceso y descarga libre ingresando a Biblioteca País sin necesidad de utilizar la app.

[VOLVER](#)

MÚSICA MAESTRO

De 6 a 8 años



Escala y compás musical. Clasificación de instrumentos. Melodía y ritmo

Juego atractivo y muy intuitivo, que propone una serie de 10 desafíos que permiten aprender conocimientos básicos sobre notas y figuras musicales.

[VOLVER](#)

COLORING FOR KIDS

De 3 a 6 años



Artes visuales

Juego sencillo e intuitivo, que ofrece una serie de imágenes predeterminadas para colorear, así como una gama de colores fijos que es posible seleccionar y utilizar dentro de las imágenes.

[VOLVER](#)

FOTOTOON

De 5 a 8 años



Fotografía. Cómic. Dibujo digital.

Entorno sencillo, conocido por la mayoría de la comunidad docente por tratarse de una app muy difundida con los primeros dispositivos de Ceibal. Brinda importantes recursos para abordar contenidos del área del conocimiento de Lenguas.

[VOLVER](#)



EL RATÓN CURIOSO

De 6 a 7 años



Numeración

Aplicación basada en el libro "El ratón curioso, Matemática para primer año". El juego invita a estudiantes a investigar, descubrir, pensar y jugar con nociones matemáticas a través de siete trayectos. Estos se habilitan paulatinamente al superar los desafíos previos.

[VOLVER](#)

EL RATÓN CURIOSO II

De 7 a 8 años



Numeración. Operaciones

Aplicación basada en el libro "El ratón curioso II, Matemática para segundo año", de editorial Índice. El juego invita a estudiantes a investigar, descubrir, pensar y jugar con nociones matemáticas a través de siete trayectos. Estos se habilitan paulatinamente al superar todos los desafíos del trayecto anterior. Se convierte en un interesante recurso de aprendizaje y continuidad educativa en el hogar.

[VOLVER](#)

PROBLEMÁTICAS LOBITO

5 y 6 años



Habilidades lógicas. Numeración. Geometría. Magnitudes y medida

Juego atractivo e intuitivo para el público más pequeño. Acompaña el Cuaderno para Hacer Matemática que ANEP entrega a Educación Inicial y Primaria.

La app gira en torno al personaje Lobito de río, que tiene que ayudar a recomponer un pueblo que quedó en ruinas por una tormenta. En los diferentes lugares, Lobito deberá realizar actividades de matemática para ayudar a las personas que viven allí. Aborda nociones de numeración, operaciones y geometría de una forma lúdica, favoreciendo la interacción y los tiempos de cada estudiante al aguardar su respuesta. Luego de cada

instrucción, que se presenta en forma oral y escrita, el juego espera el toque en la pantalla o acción de quien juega para avanzar.

[VOLVER](#)

PROBLEMÁTICAS ZORRITO

Primer grado de Educación Primaria



Habilidades lógicas. Numeración. Geometría. Magnitudes y medida

Juego atractivo e intuitivo, similar a los juegos de Lobito y Mulita presentados para inicial y segundo año. Acompaña el Cuaderno para Hacer Matemática que ANEP entrega a Educación Inicial y Primaria.

La app gira en torno al personaje Zorrito, que tiene que ayudar a recomponer un pueblo que quedó en ruinas por una tormenta. En los diferentes lugares, Zorrito deberá realizar actividades de matemática para ayudar a las personas que viven allí. Aborda nociones de numeración, operaciones y geometría de una forma lúdica, favoreciendo la interacción y los tiempos de cada estudiante al aguardar su respuesta. Luego de cada instrucción, que se presenta en forma oral y escrita, el juego espera el toque en la pantalla o acción de quien juega para avanzar.

[VOLVER](#)

PROBLEMÁTICAS MULITA

Segundo grado de Educación Primaria



Habilidades lógicas. Numeración. Geometría. Magnitudes y medida

Juego atractivo e intuitivo, similar al juego de Lobito. Acompaña el Cuaderno para Hacer Matemática que ANEP entrega a Educación Inicial y Primaria.

La app gira en torno al personaje Mulita, que tiene que ayudar a recomponer un pueblo que quedó en ruinas por una tormenta. En los diferentes lugares, Mulita deberá realizar actividades de matemática para ayudar a las personas que viven allí. Aborda nociones de numeración, operaciones y geometría de una forma lúdica, favoreciendo la interacción y los tiempos de cada estudiante al aguardar su respuesta. Luego de cada instrucción, que se presenta en forma oral y escrita, el juego espera el toque en la pantalla o acción de quien juega para avanzar.

[VOLVER](#)



ANSELMO QUIERE SABER

De 5 a 8 años



Habilidades del pensamiento lógico: acertijos, categorías

“Anselmo quiere saber y el misterio de las cosas perdidas” es un juego de ARCADE en el que el personaje, Anselmo, junto a sus amistades Milton (una mascota que habla), Ramona (una niña con gran creatividad) y Marco (un niño con una inmensa imaginación), debe superar pantallas para seguir jugando. El juego forma parte de una serie de contenidos multiplataforma de producción uruguaya (serie animada, cómics y web). Los desafíos cuentan con acertijos y juegos de categorías en los que cada estudiante debe establecer relaciones lógicas y asignar categorías para lograr resolverlos y avanzar.

[VOLVER](#)

COME QUE TE COMO

De 6 a 8 años



Biología: seres vivos, relaciones tróficas

Videojuego ARCADE que aproxima a estudiantes al concepto de relación trófica de una manera lúdica y atractiva. Cada nivel está acompañado por fichas que favorecen el abordaje de la temática desde diversas áreas, lo que convierte a la app en un interesante recurso de enseñanza y aprendizaje. La superación de los desafíos requiere habilidades lógicas y motrices que deben combinarse con conocimientos disciplinares, esto puede desmotivar al público más pequeño. La creciente dificultad desde el aspecto lógico y motriz se convierte en un obstáculo para abordar los siguientes conocimientos disciplinares.

[VOLVER](#)

EL URUGUAY PERDIDO

De 6 a 12 años



Geología: fósiles

Videojuego de aventuras que estimula el estudio y divulgación de la paleontología y sus descubrimientos en Uruguay. A través de interesantes misiones, los personajes del juego llevan a quien juega por una aventura a lo largo del territorio uruguayo en la búsqueda de fósiles y armado de exposición en el museo. A la dinámica del juego se le suman distintos minijuegos y *puzzles*. Las consignas y herramientas presentadas en las misiones son de gran claridad y atractivo, lo que fomenta el interés de quien juega.

[VOLVER](#)

MARCIO EL MARCIANO

De 6 a 8 años



Astronomía: sistema solar, planetas, constelaciones

Geología: capas de la Tierra

Juego ARCADE atractivo para estudiantes de primer y segundo ciclo. Favorece el aprendizaje de conocimientos de Astronomía y Geología a través de desafíos que se presentan en las distintas pantallas que lo conforman.

Marcio es un extraterrestre que cae con su nave en el jardín de un hogar en nuestro planeta. El juego presenta dos niveles de dificultad claramente definidos. El jardín presenta desafíos sencillos -al descubrir las partes de la nave-, que implican conocimientos básicos de astronomía, recomendados para los primeros años del ciclo escolar.

Luego de completar los desafíos en el jardín, se armará la nave y se habilitarán los juegos de mayor dificultad que implican conceptos de astronomía y geología.

Las consignas son claras, los textos son sencillos y otorga el tiempo adecuado para que cada estudiante logre realizar la lectura de instrucciones de cada pantalla.

[VOLVER](#)

PAKU-PAKU

De 4 a 6 años



Biología: nutrición

App desarrollada por Fx2 en conjunto con Editorial Índice para Ceibal, que funciona en múltiples dispositivos con Android 8 o 9, sin requerir conexión a Internet una vez instalada. Ideal para compartir con toda la familia y ser utilizada como recurso de enseñanza y aprendizaje.

Se trata de un juego conformado por pantallas de *puzzles*, recolección, selección y laberintos, enfocados en la incorporación de una alimentación y hábitos saludables. La dinámica del juego favorece también el desarrollo de la lectura al contar con textos informativos sencillos en letra imprenta mayúscula, acompañados de audio.

Los personajes, Ana y Tomás, invitan a estudiantes a jugar, avanzando en los diversos desafíos para habilitar grupos alimenticios de la rueda alimentaria y así aprender sus características y beneficios.

Se recomienda proponer la exploración y el juego libre en primera instancia, liberando de esta forma todos los grupos alimenticios de la rueda. De esta manera, cada docente podrá trabajar con cada uno de acuerdo a sus necesidades.

[VOLVER](#)

PALEODETECTIVES

6 y 7 años



Habilidades lógicas y motrices

Geología: fósiles

Juego ARCADE que permite abordar conceptos vinculados a la geología y potenciar habilidades lógicas. A su vez, favorece el pensamiento computacional en los primeros años.

[VOLVER](#)

EDU CIENCIAS 1

6 y 7 años - Primer grado



Ciencias Naturales: plantas y hongos. Tiempo atmosférico. Atracción y repulsión. Nutrientes. Animales de la huerta

¡Excelente recurso! Es una aplicación innovadora basada en los programas curriculares de Educación Primaria. Permite abordar la huerta a través de distintas propuestas. Cuenta con un espacio para docentes, que ofrece sugerencias, información y guía. Estudiantes acceden a experimentos, curiosidades y actividades para el cuaderno, lo que la convierte en una potente herramienta de aprendizaje y fortalece el rol docente.

[VOLVER](#)

EDU CIENCIAS 2

7 y 8 años - Segundo grado



Ciencias Naturales: El sol. El día y la noche. Las estaciones. El suelo. Seres vivos. Ecosistemas. Red trófica. Adaptación-nutrición

¡Excelente recurso! Es una aplicación innovadora basada en los programas curriculares de Educación Primaria. Permite abordar las Ciencias de la Naturaleza a través de distintas propuestas. Cuenta con un espacio para docentes, que ofrece sugerencias, información y guía. Estudiantes acceden a experimentos, curiosidades y actividades para el cuaderno, lo que la convierte en una potente herramienta de aprendizaje y fortalece el rol docente.

[VOLVER](#)

EDU CIENCIAS 3

8 años - Tercer grado



**Astronomía, Biología, Física, Química y Geología
El sol. Ecosistemas y recursos naturales. Plantas y hongos. Sentidos**

¡Excelente recurso! Es una aplicación innovadora basada en los programas curriculares de Educación Primaria. Permite abordar temáticas de Astronomía, Biología, Física, Química y Geología a través de distintas propuestas. Cuenta con un espacio para docentes, que ofrece sugerencias, información y guía. Estudiantes acceden a experimentos, curiosidades y actividades para el cuaderno, lo que la convierte en una potente herramienta de aprendizaje y fortalece el rol docente.

[VOLVER](#)



JUGANDO CON ZORRITO

Primer grado de Educación Primaria

Lectura y Escritura. Frases. Enunciados. Sílabas. Rimas

Aplicación que acompaña propuestas del Cuaderno para Leer y Escribir en primero y Especificaciones para el docente. Material elaborado por la Administración Nacional de Educación Pública (ANEP). Programa de Lectura y Escritura en Español (ProLEE).

A lo largo de cuatro trayectos ("Sapito glo glo glo", "El violín perdido", "Venancio vuela bajito" y "El castillo encantado") y de la mano de personajes amigables, cada estudiante recorre 32 desafíos que complementan propuestas de aula y del cuaderno con juegos de rimas, sílabas, lecturas de palabras, frases y enunciados, fortaleciendo el proceso de aprendizaje de la escritura y lectura.

[VOLVER](#)

JUGANDO CON MULITA

Segundo grado de Educación Primaria

Lectura y Escritura. Texto narrativo. Rutas cohesivas. Sílabas. Frases. Enunciados. Segmentación de palabras

Aplicación que acompaña propuestas del Cuaderno para Leer y Escribir en segundo. Material elaborado por la Administración Nacional de Educación Pública (ANEP). Programa de Lectura y Escritura en Español (ProLEE).

A lo largo de cuatro trayectos ("Los feroces", "Comelibros", "El más extraño" y "Los intrépidos"), cada estudiante recorre 32 desafíos que complementan propuestas de aula y del cuaderno, fortaleciendo el proceso de aprendizaje de la escritura y lectura. Cada trayecto cuenta con ocho desafíos a los que es posible acceder en forma separada (no requiere finalizar la etapa anterior para continuar). Este aspecto brinda a cada docente mayor libertad para utilizar este recurso en distintos momentos, acompañando las propuestas de clase.

[VOLVER](#)

JUGANDO CON GUAZUBIRÁ

Tercer grado de Educación Primaria



Lectura y Escritura. Inferencias, descripción en la narración. Segmentación de palabras. Puntuación

Aplicación que acompaña propuestas del Cuaderno para Leer y Escribir en tercero y Especificaciones para el docente. Material elaborado por la Administración Nacional de Educación Pública (ANEP). Programa de Lectura y Escritura en Español (ProLEE).

A lo largo de cuatro trayectos ("Luces y sombras", "Sartenes y cacerolas", "Hablar y volar" y "Jugar y juguetes") cada estudiante recorre 32 desafíos que complementan propuestas de aula y del cuaderno, fortaleciendo el proceso de aprendizaje de la escritura y lectura. Cada trayecto cuenta con ocho desafíos a los que es posible acceder en forma separada (no requiere finalizar la etapa anterior para continuar). Este aspecto brinda a cada docente mayor libertad para utilizar este recurso en distintos momentos, acompañando las propuestas de clase.

[VOLVER](#)

LUIS EL CARDENAL

De 5 a 7 años



Conciencia fonológica

Aplicación que favorece el desarrollo de la conciencia fonológica en los primeros años de adquisición del lenguaje oral y escrito.

A través de un recorrido por diversos desafíos es posible trabajar, aprender o reforzar el reconocimiento de sonidos, segmentación silábica, rimas, sílaba inicial, fonema inicial y final, reconocimiento léxico, grafemas y fonemas, lo que lo convierte en un potente y divertido recurso de enseñanza y aprendizaje tanto dentro como fuera del aula. Las dinámicas del juego, el entorno gráfico y la presentación oral de cada consigna le brindan mayor accesibilidad y alcance para todas las edades.

[VOLVER](#)

RANA JUANA

6 años



Lengua: Lectura y Escritura

La Rana Juana presenta una serie de minijuegos en siete tramos con dificultad creciente. Estos acompañan los contenidos de Lengua correspondientes a primer año de Educación Primaria.

[VOLVER](#)

CEIBAL LSU

De 6 a 8 años



Lengua

Aplicación desarrollada por Ceibal con la colaboración de estudiantes de la Escuela N° 197 "Ana Bruzzone de Scarone", el Consejo de Educación Inicial y Primaria - Inspección Nacional de Educación Especial subárea de Sordos y la Tecnicatura Universitaria en Interpretación en Lengua de Señas Uruguaya (Facultad de Humanidades, Udelar).

Permite un primer acercamiento a la Lengua de Señas Uruguaya y sus aspectos culturales a través de una propuesta lúdico-educativa. Cuenta con 10 categorías: Animales, Personas, Alimentos, Tiempo, Lugares, Acciones, Colores, Transporte, Dactilológico (abecedario) y Conociéndonos, cada una con una serie de lecciones y pruebas que permiten evaluar el aprendizaje.

[VOLVER](#)

SOPA DE LETRAS

6 años



Lectura y Escritura

La aplicación implementa una versión del conocido juego, con tres niveles de dificultad y con la posibilidad de cargar las palabras a utilizar en el juego o de usar palabras seleccionadas al azar por categorías (acciones, adjetivos, animales, colores, comida, construcciones, deportes, emociones, frutas, muebles, naturaleza, objetos, partes del cuerpo, personas, plantas, ropa, trabajos, transportes y vegetales) de una lista ya incluida.

[VOLVER](#)

MAPAS MENTALES

A partir de 6 años



Transversal a todas las áreas

Herramienta sencilla para elaborar mapas mentales.

[VOLVER](#)

LEARN ENGLISH WITH ANTURA

A partir de 7 años



Segundas lenguas: Inglés

Aplicación educativa que ofrece una introducción al inglés de forma divertida y dinámica. El personaje principal, Antura, acompaña a quien juega en una serie de minijuegos que favorecen el aprendizaje y la evaluación de letras, números y colores en forma paulatina.

[VOLVER](#)

WPS OFFICE

6 años



Lengua: Lectura y Escritura

Paquete de aplicaciones que facilitan la comunicación, escritura de textos y elaboración de presentaciones. Cuenta con un procesador de textos, que permite a estudiantes y docentes crear, editar y compartir sus producciones creativas.

[VOLVER](#)

PROGRAMACIÓN



FOOS

De 5 a 8 años



Programación en bloques

Aplicación que enseña los fundamentos de la programación (reconocimiento de patrones, resolución de problemas, secuenciación, resolución de errores, bucles y condicionales), a través de diferentes actividades interactivas de aprendizaje, incluyendo *puzzles* y proyectos creativos paso a paso, de la mano de divertidos personajes.

Está inspirada en lenguajes de programación visuales tales como Scratch, Logo, SmallTalk y Squeak.

No tiene palabras, por lo que podrán jugarla estudiantes de todas las edades y en todos los idiomas.

Para avanzar en el juego, cada estudiante debe, en primer lugar, detectar el problema del personaje, Foos; ordenar las acciones en una secuencia lógica, encontrar patrones, establecer bucles que faciliten las acciones, probar soluciones y corregir errores.

Funciona en tablets de Ceibal con Android 8 y 9 en forma gratuita.

[VOLVER](#)

SCRATCH JR (se debe descargar del Play Store)

De 5 a 7 años



Programación en bloques: patrones, bucles, algoritmos

Aplicación que permite dar los primeros pasos en programación de una forma muy intuitiva. A través del encastrado de bloques, cada estudiante puede crear sus primeros algoritmos reconociendo patrones, abriendo las ventajas de los bucles y desarrollando estrategias para la resolución eficaz de problemas. Cuenta con interesantes herramientas de imagen y sonido y es una potente herramienta de aprendizaje de programación y de cualquier área del conocimiento.

[VOLVER](#)



EDU SOCIAL 1

De 5 a 8 años (Inicial 5, Primero, Segundo y Tercero)

Historia: La familia a través del tiempo. Instituciones. Población indígena
Geografía: Representación gráfica. Uruguay: ubicación, población, organización territorial

Excelente recurso educativo, dinámico y atractivo. Cuenta con una sección para docentes -identificada como "Guía para el docente"- para trabajar con la herramienta, que brinda información y sugerencias. Las propuestas se organizan en torno a cinco temas centrales: Las familias, Las escuelas, Instituciones educativas, Los espacios públicos, Mi país y Primeros habitantes de nuestro territorio.

[VOLVER](#)

FÁBRICA DE OFICIOS

5 y 6 años

Construcción de ciudadanía

Aplicación de gran atractivo para el público más pequeño por la simplicidad en su dinámica. Si bien el juego presenta y gira en torno a 30 oficios, permite trabajar la observación y actuar como disparador de nuevos conocimientos. Su presentación y la de las consignas del juego aparecen en forma escrita. Esto puede implicar el acompañamiento de una persona adulta al comenzar el juego.

[VOLVER](#)

DESDE MI CUARTO

De 5 a 8 años

Multidisciplinario: nociones espaciales, preposiciones de lugar, figuras geométricas, croquis y planos, dictado de recorrido

Juego con siete desafíos a los que es posible acceder en forma consecutiva, avanzando uno a uno, o por separado en distintos momentos.

Santi es el personaje que guía a quien juega presentando una serie de instrucciones sencillas que le permiten superar diversos desafíos en diferentes escenarios (la habitación, casa, barrio y ciudad), poniendo en juego y aprendiendo conocimientos espaciales y geográficos.

Funciona sin dificultades en dispositivos con Android 8 y 9 y presenta un entorno gráfico agradable y atractivo. Cada desafío es presentado a través de un texto explicativo breve y en su desarrollo es acompañado por la voz del personaje, lo que facilita la comprensión del público más pequeño. Es un potente recurso también para trabajar en los primeros pasos del aprendizaje de programación.

[VOLVER](#)

IKA

5 y 6 años



Culturas y tradiciones de diversas poblaciones

Juego ARCADE basado en un cuento tradicional indonesio. Ika es una coneja y el personaje que lleva a quien juega por una serie de aventuras en las que debe recolectar zanahorias, saltando y evitando obstáculos. Requiere habilidades motrices y de coordinación. Si bien el juego en su desarrollo no presenta contenidos curriculares específicos, invita y promueve la investigación de otras culturas y abre la puerta a otras disciplinas y aprendizajes.

[VOLVER](#)

JUGÁTELA

A partir de 8 años



Derechos del Niño y de la Niña

La app cuenta con cuatro minijuegos: memorizar, trivia, puzzle y adivinador, cuya meta es coleccionar las 50 cartas con diferentes artículos de la Convención de los Derechos del Niño. Los juegos están destinados a personas usuarias a partir de los ocho años, con el fin de proponer la convivencia como tema atractivo de diálogo y reflexión cotidiana entre públicos de todas las edades mediante un acercamiento a sus derechos.

"Jugátela por la convivencia" surge, con el apoyo de Ceibal, como forma de digitalizar aspectos del proyecto "365 días de derechos". Dicho proyecto se consagró ganador del concurso 2016 a nivel nacional de "Proyectos sobre convivencia en los centros educativos", organizado por el programa "Pelota al medio a la esperanza" en coordinación con el Consejo de Educación Secundaria. Su elaboración estuvo a cargo de estudiantes de 2º año del Liceo "Daniel Armand Ugón" de Colonia Valdense en el Espacio Curricular Abierto (ECA), con el acompañamiento del Prof. Otto Ritter y con el apoyo de toda la comunidad educativa.

[VOLVER](#)

AJEDRETECAPP

A partir de 6 años



Lógica

La aplicación ofrece, a través de una interfaz agradable, una serie de juegos lógicos que permiten conocer y aprender las reglas y piezas del ajedrez. Si bien no cuenta con una explicación al comienzo del juego, permite la autonomía de cada estudiante en forma intuitiva.

[VOLVER](#)

RUNNEDREZ

De 6 a 8 años



Lógica

Juego que presenta los movimientos propios del ajedrez a través de una aventura del caballo, el que -convertido en el personaje del juego- debe moverse en L para alcanzar su objetivo sin que el tablero lo devore.

[VOLVER](#)

FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS PARA LA VALORACIÓN

Se entiende como app educativa a un programa multimedia, ideado para ser usado a través de dispositivos electrónicos y utilizado como una herramienta de [mobile learning](#). O'Malley plantea que el aprendizaje electrónico móvil es ²"cualquier tipo de aprendizaje que se produce cuando el alumno no se encuentra en una ubicación fija y predeterminada", liberando el aprendizaje de barreras espaciales y temporales. En ellas el diseño de interfaz debe ser intuitivo y natural, para responder adecuadamente a los requisitos de rapidez, ubicuidad y conveniencia propios de la movilidad (Joyce; Lilley, 2014).

Más allá del atractivo propio de los juegos frecuentados a diario por el público infantil, se han observado, clasificado y valorado con especial atención diversos aspectos que atañen al potencial educativo que estas tienen.

Teniendo en cuenta la clasificación funcional de aplicaciones móviles de contenido en la adaptación a partir de ³[Aguado y Martínez, \(2014\)](#) y [Scolari, Aguado y Feijóo \(2013\)](#), es posible identificar cuatro estilos de aplicaciones según las posibilidades en el manejo de recursos escritos, audiovisuales, icónicos, etc. (Aguado-Martínez y Cañete-Sanz denominan a estos recursos ³"textos").

Clasificación:

¿Qué puedo hacer con los textos escritos, las imágenes, audios y otros recursos con esta aplicación?

CREACIÓN Y EDICIÓN	GESTIÓN	REPRODUCCIÓN	COMUNICACIÓN
Producir y crear	Almacenar, agrupar, organizar e interrelacionar	Presentar o hacer accesible	Compartir, difundir

Ítems valorados	Aspectos considerados
Propuesta lúdica e interactiva	¿Existe un desafío, problema o situación a resolver? ¿Es acorde a la edad? ¿Cuál es el nivel de interacción de la persona usuaria con la aplicación?
Potencial para ser utilizada en cualquier contexto, tanto dentro como fuera del aula	¿Acompaña el programa escolar? ¿Son propuestas complementarias a libros de textos o propuestas de aula? ¿Propone el desarrollo de habilidades y competencias diversas?
Presentación de los objetivos de aprendizaje	¿Se definen con claridad los objetivos del juego?
Organización y adecuación del contenido	Optimización y adaptabilidad de los recursos y su adaptación al proceso de enseñanza-aprendizaje
Respeto a los ritmos y diferencias individuales	¿Propone niveles y favorece la autonomía?
Evaluación de los aprendizajes	¿Ofrece herramientas para evaluar los aprendizajes abordados en la aplicación?

Apoyo bibliográfico

1- Prados, Enrique (2017). «Apps educativas ¿Cuáles son sus ventajas?».

<https://www.aula1.com/apps-educativas/>

2- «Guía para la implantación del MOBILE LEARNING. Universidad Politécnica de Madrid».

http://serviciosgate.upm.es/docs/asesoramiento/guia_implementation_movil.pdf

Santiago, Raúl; Trabeldo, Susana; Kamijo, Mercedes; Fernández, Álvaro (2015). *Mobile learning: nuevas realidades en el aula*. Barcelona: Océano. ISBN 978-84-494-5145-4.

3- Aguado, Miguel Ángel; Martínez, Inmaculada J.; Cañete-Sanz, Laura (2015). «Tendencias evolutivas del contenido digital en aplicaciones móviles». *El profesional de la información* 24 (6): 789.

<http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2015/nov/10.html>

Programa de Educación Primaria

http://ceip.edu.uy/documentos/normativa/programaescolar/ProgramaEscolar_14-6.pdf

[VOLVER](#)