

RevisTablet



Con el objetivo de apoyar y de favorecer el trabajo de los docentes, el Equipo del Centro de Tecnología Educativa Ceibal, de Canelones Este J. de la Costa, lanza esta revista con aplicaciones educativas para el sistema Androide (tablets y celulares).

En ella encontrarán aplicaciones para las distintas Áreas del Conocimiento, con sus respectivos usos pedagógico - didáctico y tecnológico.



Índice



Ciencias:

Simple Mind
Huesos 3D y Órganos
Anatomía visual
Geografía mundial
Ciencias naturales
Sky Map
Toc and Roll
Quiver
Acertijos y juegos mentales
4 fotos y 1 palabra
Chromville Science

Matemática:

Geometría Pad
Tangram Puzzle
Math Duel
Números 0 - 100 Juegos para niños
El ratón Curioso
Requete calculando
Juegos infantiles educativos
Niños, matemáticas y números
Tikimates
Matemática divertida
Multiplica y aprende

Lengua:

WPS Office
Book Creator
Comic Creator
Aprender a leer
Sílabas león
Aprende a leer y a escribir
Mis Pictocuentos
Juega sílabas
Memory
Fototoon
Aprender a leer y escribir jugando
Toca letras
Detective de vocales
Aprender a leer y escribir
Aprender a leer
Separa en sílabas
Palabras Cruzadas
Scratch Jr.
Tira Creador de historietas
Sopa de letras

Aprendizaje móvil



“Retomando los aportes de UNESCO (2013), el aprendizaje móvil comporta la utilización de tecnología móvil, sola o en combinación con cualquier otro tipo de tecnología de la información y las comunicaciones (TIC), a fin de facilitar el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Puede realizarse de muchos modos diferentes: hay quien utiliza los dispositivos móviles para acceder a recursos pedagógicos, conectarse con otras personas o crear contenidos, tanto dentro como fuera del aula. El aprendizaje móvil abarca también los esfuerzos por lograr metas educativas amplias, como la administración eficaz de los sistemas escolares y la mejora de la comunicación entre escuelas y familias entre otros aspectos.” (CEIP, 2016)

Rol docente



“El docente es clave en la selección de las aplicaciones a la hora de mediatizar la gestión educativa, y para ello será preciso que cuente con ciertas competencias y conocimientos que le permitan identificar y resolver situaciones técnicas, referidas a distintos aspectos, entre ellos en qué sistema operativo funciona (Android, iOS, etc.), qué hay que saber para acceder a la misma, qué información es necesario localizar en la página, qué pistas de confiabilidad de la fuente se debe manejar, etc. Del mismo modo, como ocurre en otras situaciones, previo al uso de las aplicaciones seleccionadas, el docente conocerá qué potencialidades tiene, para qué y cuándo es conveniente introducirla en el desarrollo de la propuesta.” (CEIP, TECNOLOGÍAS MÓVILES: Pensar en clave de futuros posibles. 2016)

Nombre e imagen de la aplicación**SIMPLE MIND****Características.****Versión 1.8.3**

Aplicación que posibilita registrar lluvia de ideas así como también crear esquemas y elaborar redes en todas las áreas de conocimiento.

Uso tecnológico.

- Permite utilizar etiquetas de colores para ubicar determinados nodos en los mapas, y códigos de colores para agrupar ideas que son similares, y más.
- Los trabajos realizados aquí pueden ser exportados en diferentes formatos que van desde PNG hasta HTML.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Familias lexicales.
- Sustantivos propios y comunes.
- Enunciados a partir de acciones.
- Las inferencias organizacionales.
- La información explícita e implícita.
- Las fichas bibliográficas y otras.
- Selección y jerarquización de información.
- Registro de la información.
- Los cuadros sinópticos, las gráficas y los esquemas.
- Las agendas de actividades.

Grado/s: Todos

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación

HUESOS 3D Y ÓRGANOS

Características.

Uso tecnológico.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**



Versión 1.8.3

Una aplicación totalmente en 3D para el estudio de la anatomía humana. Se descarga desde Google Play

Se descarga desde Apps Store.

Características:

- Puede rotar modelos a cualquier ángulo y el zoom dentro y fuera.
- Pruebas de localización 3D para poner a prueba sus conocimientos.

Aplicación que se puede utilizar para estudiar la anatomía humana.
Permite visualizar el sistema óseo y algunos órganos del Cuerpo humano, como el cerebro, el corazón, pulmones, así como el órgano del oído.
Muy interesante para la enseñanza del aparato reproductor.
Permite trabajar en forma paralela con otras aplicaciones, como realidad aumentada para obtener mejores logros en los aprendizajes.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación

ANATOMÍA VISUAL^{NHH}

Características.



Versión 1.8.3

Aplicación que posibilita la navegación en diferentes sistemas u órganos.

Uso tecnológico.

Versión amigable.

Permite una navegación rápida: salta a un sistema u órgano diferente seleccionando la miniatura.

Posee cuestionarios de elección múltiple, imágenes de alta resolución.

Actualizaciones periódicas.

Se descarga desde Apps Store

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

Excelente herramienta de aprendizaje. Se puede utilizar como diccionario de anatomía mediante la búsqueda en término anatomía.

- Sistema muscular.
- Sistema esquelético (vista general, cráneo, huesos de mano y pies, algunas marcas de huesos del cráneo)
- Sistema nervioso.
- Sistema reproductor

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación**GEOGRAFÍA MUNDIAL.****Características.**

Versión 1.8.3

Aplicación que posibilita la navegación en distintos continentes.

Uso tecnológico.

Se descarga desde Apps Store.

- En los niveles de acceso gratis, permite jugar identificando países de los distintos continentes. A medida que avanza el juego se recibe retroalimentación en los errores y permite volver a puntuar.
- Al avanzar los niveles se juega indicando algunas capitales.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Permite identificar países de los distintos continentes. A medida que avanza el juego se recibe retroalimentación en los errores y permite volver a puntuar.
- El juego posee muchos datos detallados de características de países, lo que se podría graficar

Grado/s: Todos

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación**CIENCIAS NATURALES****Características.**

Versión 1.0

Desarrollada por Miquel Abadal.
Presenta la información como pequeña
enciclopedia.

Uso tecnológico.

Versión muy fácil de trabajar.
Se descarga desde Google Play.
Presenta la información como
pequeña enciclopedia.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Seres vivos e inertes.
- Los animales: dónde viven, cómo respiran, de qué se alimentan, cómo se relacionan, cómo se desplazan y cómo de adaptan y su tipo de reproducción.
- Las plantas: cómo se nutren, la fotosíntesis, la reproducción, la alimentación de algunos animales.

Grado/s: Todos

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación**SKY MAP****Características.**

Versión 1.8.3

Originalmente desarrollado como Google Sky Map, ahora se ha donado y es de código abierto.

Uso tecnológico.

Queda precargada en el mundo de las Ciencias.

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal.

Sky Map es un planetario portátil

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Esta App permite utilizarse para identificar estrellas, planetas, nebulosas y más.
- Despierta gran interés de los alumnos posibilitando usar el buscador de la App para localizar aquellos cuerpos celestes que estamos trabajando.
- Proporciona algunas características de los planetas.

Grado/s: Todos

Características.

Uso tecnológico.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**



Aparece precargada en la tablet en el mundo Artístico.

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal.

App ideada para que los niños puedan componer música y crear sus propias canciones, desarrollando su creatividad.

Funciona como un estudio portátil, ofreciendo la posibilidad de mezclar diferentes instrumentos en multipistas, añadir efectos, grabar la voz y guardar la canción.

- A partir de los sonidos de instrumentos que contiene se puede componer de manera sencilla canciones de diferentes estilos como rock, rock and roll, pop, blues, etc.

- Se pueden relacionar con otros contenidos programáticos del área de Ciencias Sociales

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación**QUIVER****Características.****Uso tecnológico.****Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Versión 3.14.3

Desarrollada por Puteko Limited.

Se puede descargar desde Play Store.

- Posibilita el trabajo con realidad aumentada por lo que se deben imprimir las páginas directamente desde la aplicación.
- Es una herramienta para el desarrollo de habilidades y conocimientos sobre diversos temas.
- Captura fotos de creaciones para colorear.
- Posee función de zoom.

- Permite trabajar distintas áreas de la currícula.
- Posibilita trabajar contenidos sobre los animales incluso animales fantásticos.
- Se pueden crear obras de arte que cobren vida en la pantalla de algún dispositivo.
- Mediante la interacción con personajes animados, permite crear narrativas o diferentes tipologías textuales.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación**ACERTIJOS Y JUEGOS MENTALES****Características.**

Versión 5.15.1

Desarrollado por: Syncrom Entertainment

Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Versión fácil de trabajar.

Se descarga desde Apps Store.

Para no dejar dudas, aparece la resolución en el mismo ejercicio.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Juego de entretenimiento y aprendizajes.

- Acertijos
- Pensamiento lateral
- Jeroglíficos
- Series matemáticas
- Test de razonamiento
- Test de dominó
- Adivinanzas.

Posibilita realizar algunas de las propuestas en grupos como desafío colectivo.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación**4 FOTOS 1 PALABRA.****Características.**

Versión 1.8.3

Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Versión muy amigable de trabajar.
 La palabra a descubrir está indicada por la cantidad de casilleros que ocupan las letras.
 Distintos niveles de dificultad.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Esta aplicación permite establecer relaciones entre las imágenes que allí aparecen. Se debe establecer qué tienen en común.
 Se puede trabajar con otras asociaciones luego del juego.
 Posibilita enriquecer el acervo lingüístico.

Grado/s: Todos

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
 Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación**CHROMVILLE SCIENCE****Características.**

Versión 1.4

Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

- MODO DE USO:
1. DESCARGAR la aplicación CHROMVILLE.
 2. IR A www.chromville.com e IMPRIMIR las páginas coloreables.
 3. COLOREAR las láminas impresas.
 4. INICIAR la aplicación dándole a 'play' y SELECCIONAR la pantalla correcta.
 5. APUNTAR hacia la lámina coloreable que se utiliza.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Posibilita trabajar las clases de ciencias manera dinámica.
Se puede partir del uso de las láminas para guiar la indagación de los procesos que se suceden.

Grado/s: Todos

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Características.

Desarrollador: Bytes Arithmetic LLC

Geometry Pad es una aplicación dinámica actualizada a diciembre de 2015.

Uso tecnológico.

Versión muy fácil de trabajar.
Del ícono del lápiz se despliegan los diferentes elementos geométricos: punto, recta, segmento, ángulo, su medida; se pueden formar polígonos, circunferencias y las rectas asociadas a la misma.
No quedan guardados los archivos pero se puede hacer captura de pantalla.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Caracterización de las figuras geométricas.
- Clasificación de ángulos.
- Clasificación de triángulos, polígonos
- Circunferencia y círculo.
- Ángulos complementarios y suplementarios.
- Perímetro y área.
- Definiciones geométricas.

Grado/s: Todos los grados.

Características.

Actualizado al 29 de agosto de 2016
Versión actual: 2.9
Ofrecida por AppQuiz

Uso tecnológico.

Se descarga desde Google Play.

Luego de elegir la figura, es necesario girar las piezas de color y deslizarlas hacia la zona marrón y encontrar la posición correcta.

Permite desarrollar capacidades psicomotrices e intelectuales. Introduce conceptos de geometría de manera lúdica.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

- Se puede trabajar actividades relacionadas a las formas y/o colores.
- Se pueden proponer actividades en las que se identifiquen las figuras mediante pistas.
- Posibilitan trabajar algunas propiedades de las figuras, así como medidas.
- Permite la comparación de superficies.

Grado/s: Todos los grados.

Nombre e imagen de la aplicación

MATH DUEL.

Características.



Actualizado 12 de noviembre de 2014

Aplicación pensada para alumnos de 1er. y 2do. año a efectos de estimular el cálculo. Se descarga desde Aplicaciones Ceibal.

Interfaz: pantalla dividida en dos, una para cada jugador.

Uso tecnológico.

- Sencilla aplicación para jugar entre dos, calculando rápidamente y eligiendo el resultado correcto de cada Operación.
- Permite avanzar en nivel de dificultad.
- Se requiere de atención, concentración, velocidad para calcular y hacer clic.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

- Suma con sentido de reunir.
- Resta con sentido de quitar.
- Sentidos de la división.
- Sentidos de la multiplicación.
- Técnica operatoria.
- Cálculo por aproximación.

Grado/s:

1er. y 2do. Ciclo.

Nombre e imagen de la aplicación

NÚMEROS 0 - 100 JUEGO PARA NIÑOS.

Características.



Aplicación para niños de primer nivel, que transitan la etapa de conocimiento de números naturales.

Uso tecnológico.

Permite que cada niño interactúe con números y objetos para conocerlos.

Pueden señalar, asociar, números, leer.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

- Conteo
- Correspondencia
- Cardinalización
- Recitado de la serie
- Escritura de números
- Trazado correcto de números

Grado/s: Primer ciclo

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Características.



Representa un verdadero apoyo a la actividad de los docentes de cada uno de los niveles presentados. Con un abordaje coherente de los contenidos respetando la estructura curricular en el área y nivel. Pensados para descubrir, investigar, pensar y jugar con la matemática.

Uso tecnológico.

- Propone la presentación de los ejercicios y juegos de una forma lúdica.
- Organizado en 7 trayectos. Hasta no cumplir la totalidad del trayecto anterior no posibilita elegir el siguiente.
- Utiliza elementos de la vida cotidiana del niño en forma digital, ejemplo: cartas, dibujos, útiles escolares, entre otros..
- Se pueden repetir las actividades reiteradamente.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Numeración:

- Las representaciones simbólicas: Escrituras aditivas equivalentes.
- La serie numérica.
- El número par e impar.
- Las relaciones anteriores y siguientes.
- Comparación de cantidades.

Grado/s: 1° y 2° año

Características.

Versión 10

Se descarga de Aplicaciones Ceibal.

Uso tecnológico.

Versión sencilla para trabajar contenidos matemáticos.

Es una aplicación que tiene como objetivo principal trabajar contenidos curriculares matemáticos con varios minijuegos.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Permite abordar:

- Numeración
- Operaciones
- Magnitudes y medida
- Estadística
- Probabilidad
- Geometría

Grado/s: 2°, 3° y 4° año

Características.



Es una aplicación que tiene como objetivo principal trabajar conteo curriculares matemáticos con varios minijuegos.

Uso tecnológico.

Versión que permite trabajar distintas habilidades según la actividad que elegimos:

- CUENTA Y ACIERTA
- ORDENA Y COLOCA
- ENCUENTRA EL DIFERENTE
- RECONOCE LAS SILUETAS Y LAS FORMAS
- FAMILIAS DE ELEMENTOS.
- PUZZLE
- MEMO DE PROFESIONES

Se descarga desde Play Store.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Relacionar los números y cantidades.
- Enseña a colocar objetos, desarrollando la conceptualización, la percepción visual y la motricidad.Pertenencia.
- Habilidades visuales de diferenciación.
- Reconocer formas geométricas.
- Discriminar objetos: frutas, verduras, juguetes, transportes, instrumentos musicales, colores, pelotas, libros.
- Reconocer las principales profesiones y las herramientas que utiliza.
- Aprender las series de objetos y su relación elemental.

Grado/s: Inicial y Primer nivel.

Características.



Se descarga desde Play Store..

Desarrollador: Musteren.

Versión actual: 1.0.8.

Uso tecnológico.

Versión que permite seleccionar el idioma.
 Hay 8 juegos diferentes.
 1) Contar del 1 al 20 mediante el uso de animales
 2) Los números a juego.
 3) Conectar los puntos para formar una imagen.
 4) Seguimiento y escribir números
 5) Conexión de animales a su conteo
 6) Encontrar los números que faltan y colocarlos.
 7) Agrupar animales.
 8) Adición de números en 1 minuto.

**Uso pedagógico-didáctico.
 Posible secuencia didáctica.**

Este juego permite diferentes actividades:

- Contar del 1 al 20 mediante el uso de animales.
- Secuencia de números conectados.
- Seguimiento y escritura de números.
- Agrupamiento por cantidades numéricas.
- Encontrar y colocar los números faltantes.
- Adición de cantidades.

Grado/s: Inicial y primer nivel

Nombre e imagen de la aplicación**TIKIMATES****Características.**

Es una aplicación que tiene como objetivo principal trabajar contenidos curriculares matemáticos con varios minijuegos.

Uso tecnológico.

Contiene 12 niveles gratuitos ordenados según su dificultad en 3 misiones diferentes, algunos de ellos se centran en una tabla y otros sirven para interiorizar repertorios.

Se descarga de App Store.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Permite trabajar:

- con niveles y dificultades para practicar cálculos multiplicativos y su operación inversa.
- habilidades como: memorización, cálculo mental, estimación, razonamiento, discriminación, c, comprensión.

Grado/s: 2°, 3° y 4° año

Características.



Las imágenes, logos y sonidos usados son libres o han sido creados por el equipo de diseño (Learning Games)

Uso tecnológico.

Se descarga de Google Play.
 Permite trabajar contenidos curriculares matemáticos con varios minijuegos.
 Posee diferentes niveles de dificultad
 Posibilita al niño saber si está correcto o no.
 Se arrastran las nubes o bolitas al lugar correspondiente.

**Uso pedagógico-didáctico.
 Posible secuencia didáctica.**

Permite realizar 4 tipos de actividades: sumar, restar, series y aventuras.
 Facilita la frecuentación de las mencionadas propuestas.

Grado/s: Inicial y 1er año

Características.



Versión 1.2

Desarrollado por Star-On-Tic

Uso tecnológico.

Aplicación que permite el desarrollo y aprendizaje de las multiplicaciones de manera sencilla y divertida.

Presenta 4 propuestas de actividades.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

La multiplicación.

- Las situaciones de combinar y comparar
- La representación simbólica y su algoritmo.
- La relación de proporcionalidad: tercio, triple, cuarto, cuádruplo, quinto y quíntuplo.
- Las tablas de multiplicar.
- Evaluación del aprendizaje.

Permite aprender jugando mediante la asociación de colores, números y figuras geométricas.

Grado/s: 2do, 3ero, 4to año

Nombre e imagen de la aplicación**WPS OFICCE****Características.**

Aplicación que posibilita crear y editar documentos de texto, Tablas de datos o Presentaciones de una manera rápida y sencilla, pudiendo después exportarlos a PDF e imprimirlos o subirlos a la Web 2.0. Es compatible con Windows
Está precargada en el mundo de las letras.

Uso tecnológico.

Editor de texto que permite:

- Elaborar producciones de texto.
- Crear presentaciones.
- Crear hojas de cálculo.
- Descargar imágenes y/o fotografías desde la Web e insertarlas en un documento.
- Crear dibujos y el trazado a mano, con la herramienta lápiz.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Las anécdotas y cuentos con un episodio.

- La descripción de lugares y personajes.
- Los sustantivos, adjetivos, verbos y clases de palabras.
- Las fichas temáticas con explicaciones.
- Producción de texto escrita.
- Elaboración de cuestionarios.

Grado/s: todos los grados.

Nombre e imagen de la aplicación**BOOK CREATOR****Características.**

No está disponible en aplicaciones ceibal.

Aplicación amigable.

Se descarga desde Aptoide.

Versión actual
2.7.7

Uso tecnológico.

- Se utiliza para la creación de historias con imágenes y texto.
- Permite utilizar fotografías tomadas en el momento.
-
- Una vez finalizado el book, se ve en formato libro digital.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Herramienta potente que permite crear historias, presentaciones de temas o bien registrar secuencias, acontecimientos o sucesos.
- Se pueden hacer creaciones de estilo artístico usando la herramienta lápiz.
- Sirve como apoyo para el registro de trabajos en Ciencias.

Grado/s: Nivel inicial, 1º, 2º y 3er año

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Características.



Comic creador v 1.0.2 Android

-Se descarga desde Aplicaciones Ceibal y en forma rápida.

Uso tecnológico.

- Posee gran cantidad de imágenes propias que además se pueden descargar.
- Permite utilizar fotografías sacadas con la Tablet.
- Posibilita la elaboración y utilización de dibujos.
- Los trabajos se guardan en formato JPG y se pueden compartir.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Posibilita trabajar en el área de Lengua, escritura, para la creación de comic e historietas.
Estas actividades pueden usarse también para relatar procesos que han sido trabajados en Ciencias Naturales o Sociales.

Grado/s: Nivel inicial, 1º, 2º y 3er año

Nombre e imagen de la aplicación**APRENDER A LEER****Características.****Uso tecnológico.****Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

Disponible en Google Play.

- Cuenta con la guía adecuada para que el niño pueda resolver los desafíos con autonomía.
- Las flechas hacia la izquierda y derecha verde son los únicos botones para desenvolverse con fluidez en el juego.

Es una aplicación para contribuir en el proceso de lecto-escritura de los niños. Consta de varias dinámicas de juego: conocimiento del abecedario y construcción de palabras, vocabulario a través de distintas clases de palabras, lecturas guiadas y reglas ortográficas.

- La oralización de la lectura.
- La lectura expresiva de textos literarios.
- El código escrito.
- La escritura alfabética.
- Las familias lexicales.
- El enunciado.

Grado/s: NI5 y 1er. año

Características.



Es una aplicación dedicada al proceso de lecto - escritura de los niños. Consta de varias dinámicas de juego: conocimiento del abecedario y construcción de palabras, vocabulario a través de distintas clases de palabras, Versión muy amigable que se descarga desde Google Play.

Uso tecnológico.

Incluye:

1. Instrucción en cada juego.
2. Resultados donde se detalla el tipo de sílaba, tiempo e intentos.
3. Gran cantidad de imágenes y sonidos para que los niños se entretengan jugando.
4. Palabras según el número de sílabas:
5. Cuenta con la guía adecuada para que el niño pueda resolver los desafíos con autonomía.
6. Se navega sólo con las flechas derecha e izquierda.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- El juego es ideal para aprender a leer y escribir de manera entretenida e interactiva.
- Los niños toman conciencia de que las palabras están divididas en unidades pequeñas llamadas sílabas y de esta manera el niño adquirirá la capacidad de separarlas.
- De este modo se está estimulando y trabajando contenido previo a la lectoescritura.

Grado/s: NI5 y 1er. año

Nombre e imagen de la aplicación**APRENDE A LEER Y ESCRIBIR****Características.**

Versión

Aplicación dinámica para Android.

Uso tecnológico.

- Presenta una interfaz simple.
- Está disponible desde Aplicaciones Ceibal.
- Para avanzar es necesario terminar la serie, lo que lleva al inicio del programa.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia de contenidos.**

Direccionalidad en la lectura

- Permite relacionar las consonantes con las vocales. Aparece sonido de la unión.
- Relaciona imágenes que usan esas sílabas.
- Posibilita también la realización de cada grafía.
- Posee ejercicios y algunos juegos.

Grado/s: Inicial y primer nivel.

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación

MIS PICTOCUENTOS.

Características.



Es una aplicación para contribuir en el proceso de lectura de los niños. Versión gratuita.

Algunos de los símbolos utilizados son obra de Sergio Palao para CATEDO (<http://catedu.es/arasaac/>) que los publica bajo licencia Creative Commons.

Uso tecnológico.

- Versión que permite descargar dos cuentos con sus pictogramas.
- Posibilita subir archivos en formato pdf para crear nuevos libros
- Permite grabar audios.
- Los cuentos creados, se pueden guardar en la biblioteca de dicho programa.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

- Su lectura icónica, de izquierda a derecha proporciona el ejercicio para potenciar dicha habilidad.
- Favorece la ampliación del vocabulario.

Grado/s: N 5 y 1er. año

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación

JUEGA SÍLABAS

Características.



Aplicación dinámica.

Desarrollador: “Aprendizaje Interactivo”
(conformada por una dupla de profesionales de
la educación).

Uso tecnológico.

Esta aplicación tiene más de 400 ejercicios, divididos en 7 actividades que harán del proceso educativo una instancia de juego lúdico e interactivo.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

El juego es ideal para aprender a leer escribir de manera entretenida e interactiva.

Los niños toman conciencia de que las palabras están divididas en unidades pequeñas llamadas sílabas y de esta manera el niño adquirirá la capacidad de separarlas.

Permite estimular y trabajar contenidos previo a la lectoescritura.

Grado/s: N 4, N 5 y 1er. año.

Nombre e imagen de la aplicación**MEMORY****Características.**

Versión 2.3

Aplicación dinámica para Android.

Se descarga desde Google Play.

Uso tecnológico.

Versión fácil de utilizar.

Muestra 5 niveles de juego.

Se puede elegir el grado de dificultad, desde 2 x 3 hasta 5 x 8.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia de contenidos.**

Permite trabajar como ayuda memoria para los más pequeños.

Actividad que posibilita trabajar desde la oralidad, los elementos que allí aparecen.

Se puede trabajar también las tablas ya que aparece la opción de elegir la dificultad del memory con ayuda gráfica.

Grado/s: Inicial y primero.

Nombre e imagen de la aplicación	FOTOTOON	
Características.	Uso tecnológico.	Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia de contenidos.
<div data-bbox="234 354 700 821" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="71 913 840 1006">Aplicación dinámica para Android. Está pre cargada en el mundo de las letras</p>	<ul data-bbox="917 406 1617 935" style="list-style-type: none"> ● Presenta una interfaz sencilla. ● En la portada se escribe el título de la historieta. Al usar una imagen, pasa automáticamente a la viñeta siguiente. ● Se puede guardar como imagen en forma de tira cómica horizontal o vertical. ● Si se exporta se puede imprimir. 	<ul data-bbox="1681 349 2509 849" style="list-style-type: none"> ● Permite crear argumentos de historietas a partir de fotos o imágenes (seleccionadas desde la galería). ● Posibilita la enseñanza de la historieta: el recuadro y la viñeta, el globo, las onomatopeyas, los signos gráficos, el ritmo y el movimiento. <p data-bbox="1656 971 2153 1021">Grado/s: Todo primaria</p>

Nombre e imagen de la aplicación

APRENDER A LEER Y ESCRIBIR JUGANDO

Características.



Versión 1.7

Aplicación dinámica que se descarga desde Aplicaciones Ceibal.

Uso tecnológico.

Versión muy intuitiva.

Nombra las letras por su nombre no por su sonido.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia de contenidos.

Posee 3 niveles de actividades para la adquisición de la escritura alfabética.

Permite formar palabras con letras dadas. Luego con las mismas, el docente puede guiar el uso de esas palabras en otros contextos.

Muestra variedad de imágenes que se seleccionan para formar sus nombres.

Grado/s: Inicial y primer nivel

Nombre e imagen de la aplicación

TOCA LETRAS

Características.



Versión 2.7.9

Aplicación dinámica que viene pre instalada en el mundo de las letras.

Uso tecnológico.

Versión muy fácil de abordar.

App pre instalada en las tablets en el área de Lengua.

La dinámica del juego estimula a seguir avanzando a más niveles.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia de contenidos.

Permite agrupar letras según forma y/o color.

Favorece la discriminación visual.

Primera aproximación al reconocimiento de las letras.

Grado/s: Inicial y 1°

Nombre e imagen de la aplicación

DETECTIVE DE VOCALES

Características.



Versión 2.7

App pensada para niños de 3 a 5 años.

Se descarga desde Google Play.

Uso tecnológico.

Versión muy fácil de abordar.

Tiene una serie de mini juegos sencillos y divertidos.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia de contenidos.

Ideal para niños que están comenzando a reconocer las letras.

Permite una guía de trazado.

Facilita la discriminación auditiva, visual y la grafía de las letras.

Grado/s: Inicial 3 a 5 años.

Nombre e imagen de la aplicación**APRENDER A LEER A ESCRIBIR****Características.**

Versión 1.5

Uso tecnológico.

Versión muy fácil de trabajar.

Se puede descargar desde Play Store.

Permite trabajar letras, combinación de consonante y vocal.

Grafía y nombre de los números.
Actividad también dinámica con láminas para colorear.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia de contenidos.**

Es una aplicación para contribuir en el proceso de lecto-escritura de los niños.

Favorece el desarrollo de la psicomotricidad fina y pretende que los más pequeños aprendan y reconozcan:

- El abecedario
- El silabario
- Letras mayúsculas y minúsculas
- Los números hasta el 20 y los nudos de la numeración.

Grado/s: Inicial y primer nivel

Nombre e imagen de la aplicación**APRENDER A LEER****Características.****Uso tecnológico.****Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia de contenidos.**

Versión

Aplicación dinámica para Android.

Versión muy fácil de trabajar.

Posee varios niveles de dificultad.

Se puede descargar desde Aplicaciones Ceibal .

Aplicación para la enseñanza de la lectura y la escritura: inferencias lectoras.

Permite visualizar las imágenes para relacionar la palabra.

Al tocar la imagen se escucha el audio correspondiente a la escritura.
Implica saber leer.

Grado/s: Primer nivel

Nombre e imagen de la aplicación**SEPARA EN SÍLABAS****Características.**

Versión 2.6.5

Aplicación dinámica para Android.

Uso tecnológico.

Interfaz sencilla.

Al entrar en la aplicación sólo se escribe la palabra.

Se descarga desde Google Play

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia de contenidos.**

Permite trabajar la segmentación de palabras.

Informa acerca de cantidad de sílabas que posee la palabra, el tipo de palabra por su acentuación y cuál es la sílaba tónica.

Asimismo indica la clasificación de palabras según la cantidad de sílabas.

Grado/s: Primer y segundo nivel

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Nombre e imagen de la aplicación

PALABRAS CRUZADAS

Características.



Versión 1.95

Palabras cruzadas es una aplicación dinámica para Tablet

Uso tecnológico.

Versión muy fácil de trabajar. Se descarga desde Google Play. Al posicionarse en un casillero aparece la definición del vocablo correspondiente. Permite solicitar ayuda con la letra y permite descubrir toda la palabra e incluso, resolver todo el crucigrama. Una vez logrado, informa el tiempo demorado en resolverlo.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia de contenidos.

Permite trabajar la ampliación del reservorio lingüístico.

Con las palabras logradas se podría realizar alguna producción de texto, familia de palabras, palabras derivadas o usarlas en propuestas ortográficas.

Grado/s: Todos los niveles.

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.*

2016

Características.



Es una adaptación de Scratch pensada para que niños pequeños (aprox. De 5 a 7 años) puedan iniciarse en la programación.

Versión 1.2.3

Uso tecnológico.

Permite iniciar al niño en el lenguaje de la programación. La aplicación consta de un video tutorial para conocer su uso. Posibilita grabar audios y usar fotos como fondo para la conformación de historias. El editor gráfico posibilita modificar los personajes. Se forman las historias agregando hasta cuatro pantallas. El encastre de los bloques de programación harán que los personajes se muevan, salten, bailen o canten.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Es una herramienta de trabajo que puede ser utilizada en diversas situaciones de enseñanza, es una gran elección a la hora de gestionar una secuencia didáctica.
- Recurso para explicitar flora y fauna de biomas, presentaciones interactivas de diversos contenidos, elaboración de historias, ubicación geográfica de sucesos, entre otros.

Grado/s: 1ro. 2do. y 3er. año

Nombre e imagen de la aplicación

TIRA CREADOR DE HISTORIETAS

Características.



Versión 2.5

Se descarga desde Google Play.

Uso tecnológico.

Aplicación que permite crear comic (historietas) en formato digital.

Se puede trabajar la narrativa gráfica con concatenación de ilustraciones.

El producto obtenido se puede guardar realizando captura de pantalla.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

Posibilita:

- El relato oral y escrito de tramas de cuentos, historietas y dibujos animados.
- La descripción.
- Las mayúsculas y el punto final.
- La escritura alfabética.
- Los enunciados a partir de acciones.
- La historieta: el lenguaje icónico, los personajes y las viñetas.

Grado/s: 1ro. 2do. y 3er. año

Nombre e imagen de la aplicación**SOPA DE LETRAS****Características.**

Está precargada en las tablet, en el mundo de las letras.

Uso tecnológico.

Versión muy dinámica y muy fácil de trabajar.

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal.

Al ingresar las palabras crea las sopas rápidamente.

**Uso pedagógico-didáctico.
Posible secuencia didáctica.**

- Juego que permite trabajar la discriminación visual mediante la lectura en la búsqueda de las palabras.
- Se puede ejecutar la sopa al azar o bien se puede armar la misma agregando las palabras deseadas.
- Los niños también pueden ingresar las palabras y el docente puede revisarlas antes de publicarlas.
- 3 Niveles de dificultad.
- Al finalizar el juego marca el tiempo.
- Posibilita ejercitar vocabulario.

Grado/s: 1ro. 2do. y 3er. año

Referencias bibliográficas:



- ANEP (2008) Programa de Educación Inicial y Primaria. Ed. Rosgal S.A. Montevideo - Uruguay, disponible en: http://ceip.edu.uy/archivos/DestacadosCep/Programa_Escolar.pdf
- ANEP-CEIP (2015) *Documento Base de Análisis Curricular*. Disponible en: http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programescolar/DocumentoFinalAnalisisCurricular_agosto2015.pdf
- MEC (2014) *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos*. Desde el nacimiento a los seis años. Disponible en: http://www.mec.gub.uy/innovaportal/file/70997/1/marco-curricular_primera-infancia_version-digital-2.pdf
- CEIP (2016) *Tecnologías móviles. Pensar en clave de futuros posibles*.
- Imagen extraída de: <http://cdn.mos.cms.futurecdn.net/a7a510c5aee997b46a4af034a3e1b129-970-80.jpg>
- Google Play.
- Aplicaciones Ceibal.





Créditos.



Inspectora Dptal.
Maestra Teresita Pérez

Inspectoras Referentes Ceibal
Maestra Carmen Sesto
Maestra Daniela Acosta

Coordinadora de Tecnología Educativa y Ceibal
Maestra Sylvia González Acuña

Dinamizadoras:
Maestra Rosario Schunk
Maestra Beatriz Laguna
Maestra María José de León

Maestras de Apoyo Ceibal
Viviana Corujo
Adriana Fernández
Sonia Perrone
Verónica Gandolfo
Rossana Luzardo
Joaquina Martínez

