

AÑO 2017



REVISTA N° 2

RevisTablet 2



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 un nuevo número de 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, así como también para trabajar Realidad Aumentada, Pensamiento Computacional y Necesidades Educativas Especiales, con la idea de integrarlas a las prácticas áulicas y optimizar los procesos de enseñanza y de aprendizaje mediado por las tecnologías.



Índice



Área Lengua:

Scholastic
Ahorcado español (free).
Práctica de lectura.
Juego de memoria. Abecedario
Rompecabezas
Juego de palabras
Palabra correcta
La rana Juana
Mario Abecedario
Story free: cuenta la historia

Área Ciencias:

Puzzles de animales
Partes del cuerpo humano
Partes del cuerpo para niños

Área Artística:

Photo Grid (editor de fotos).
Daily Art (arte diario).
Kids Music.
Piano virtual.

Área Matemática:

Memory de animales.
Dynamic Puzzle.
384 Puzzles para niños Sumas y restas.
Kids Puzzle
Sumas y restas
Trucos de matemática
Tres en línea.
Tablas de multiplicar.
Duelo matemático.
Multiplica y aprende.
Unir puntos, animales.
Dino Tim
Juego para niños: números.
Números, niños.
Aprender formas.
Simply Fractions (Lite) Math
Tangram

Realidad aumentada:

Quiver - 3D Coloring App.
Chromville Science.
Barcy
Anatomy 4D
Polyedros Augumentes-
Poliedros expandidos.

Pensamiento computacional:

Blockly Games
Tynker
Dibuja tu juego (Draw you game).
Lightbot Hour
Hopscotch

Necesidades Educativas Especiales:

Dysegxia
Azahar
Proyect@ emociones
Proyect@ habilidades
Pictotraductor
Pictocuentos
Pictosonidos
Pictoagenda
Pictojuegos
Sígueme
Hetal Transcriptor

Aprendizaje móvil



El aprendizaje móvil, también llamado en inglés “m-learning” ofrece métodos modernos de apoyo al proceso de aprendizaje mediante el uso de instrumentos móviles, tales como los ordenadores portátiles y las tabletas informáticas, los lectores MP3, los teléfonos inteligentes (smartphones) y los teléfonos móviles.

El aprendizaje móvil, personalizado, portátil, cooperativo, interactivo y ubicado en el contexto, presenta características singulares que no posee el aprendizaje tradicional mediante el uso de instrumentos electrónicos (e-learning). En el primero se hace hincapié en el acceso al conocimiento en el momento adecuado, ya que por su característica, el aprendizaje puede realizarse en cualquier lugar y en todo momento. Por eso, en tanto que dispositivo de ayuda al aprendizaje formal e informal, posee un enorme potencial para transformar las posibilidades educativas y la capacitación (UNESCO, 2017).

Aprendizaje móvil



Ventajas singulares del aprendizaje móvil:

- Mayor alcance e igualdad de oportunidades en la educación.
- Facilidad para el aprendizaje personalizado.
- Respuesta y evaluación inmediatas.
- Aprendizaje en cualquier momento y lugar.
- Empleo productivo del tiempo pasado en el aula.
- Creación de nuevas comunidades de educandos.
- Apoyo al aprendizaje en lugares concretos
- Mejora del aprendizaje continuo.
- Vínculo entre la educación formal y no formal.
- Apoyo a los educandos con discapacidad.
- Mejora de la comunicación y la administración.
- Máxima eficacia en función de los costos. (UNESCO,2013).

Rol y desarrollo docente



Si bien los recursos digitales constituyen un componente importante del aprendizaje móvil, no bastan por sí mismos; para ser eficaces, con los programas también se deben diseñar estrategias pedagógicas en las que se puedan aplicar esos recursos. Más allá de las tecnologías que se utilicen, la mayor parte del aprendizaje que ocurre en un contexto escolar es facilitado por el docente. El profesor no es simplemente alguien que proporciona recursos a los estudiantes y los guía en una secuencia predeterminada de actividades. Los profesores y maestros están constantemente modificando y acomodando las actividades de aprendizaje para satisfacer las necesidades individuales de los alumnos. Aprovechan su conocimiento de los antecedentes e intereses de los estudiantes para hacer que sus clases los motiven; los evalúan de forma continua, formal e informalmente, para determinar lo que ya saben los alumnos y cuáles competencias y conocimiento deben desarrollar; se anticipan a los tipos de errores y dificultades que sus alumnos encaran habitualmente, y escogen la mejor forma de abordarlas; utilizan la retroalimentación para decidir qué preguntas deben plantear durante una lección para profundizar la comprensión de los estudiantes; y evalúan el progreso y el aprendizaje de los estudiantes a nivel individual y de clase. En resumen, el docente es clave en el proceso de aprendizaje. La importancia del rol del profesor o maestro muchas veces es subestimada por los encargados de diseñar proyectos de aprendizaje móvil, ya que tal vez se centran más en la tecnología que en el aprendizaje de los alumnos (UNESCO, 2012:15).

Rol y desarrollo docente



El uso más común de las tecnologías móviles en el desarrollo docente es la participación en línea en comunidades relacionadas a la profesión. Estas comunidades pueden ser formales o informales, pero todas están dedicadas a mejorar el nivel de conocimiento y la práctica dentro del sector. A veces las comunidades se concentran en una materia o un grado específico, y reúnen a los docentes que de otra manera estarían aislados de sus colegas. Por ejemplo, existen algunas comunidades que tienen el fin de apoyar a los docentes de educación especial, quienes muchas veces no cuentan con contrapartes en los recintos o en los distritos en los cuales se desempeñan. Los docentes que participan en comunidades profesionales utilizan dispositivos móviles para colaborar con sus pares; plantean inquietudes y debaten ideas; y comparten videos, planes de clase, presentaciones y otros recursos rápida y fácilmente. Algunas de las comunidades están alojadas en páginas web o en aplicaciones móviles. Otras se basan en plataformas sociales que ya son ampliamente usadas como Facebook, Google+, o Twitter. Habitualmente en estas comunidades de educadores se combinan reuniones presenciales con la comunicación digital. (UNESCO, 2012;13)

Aplicaciones para la enseñanza de la Lengua.

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.
2017*

Nombre e imagen de la aplicación

SCHOLASTIC

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Se accede de forma on line a través del siguiente enlace:

<http://www.scholastic.com/teachers/story-starters/>

Es una aplicación en línea que permite la producción de diferentes textos de forma lúdica.

Presenta diferentes niveles de dificultad según la edad de los niños.

Posibilita la producción de los textos en diferentes soportes textuales pre diseñados que se pueden descargar en formato pdf.

Aplicación que permite producir textos a través de un juego.

En el mismo se puede incluir textos e imágenes.

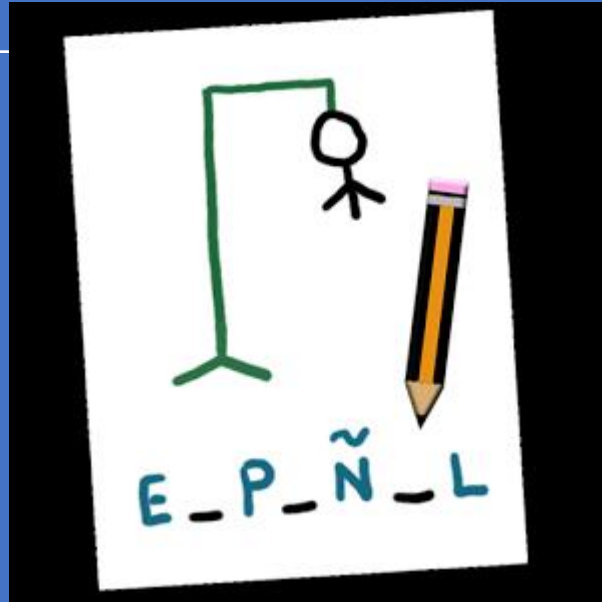
Establece la necesidad de indicar el nombre del autor y elegir el soporte pre diseñado para el texto.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación

AHORCADO ESPAÑOL (FREE)

Características.



Versión 3.3.2

Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Aplicación dinámica para aprender jugando.

Contiene cerca de 6000 palabras.

Permite la intervención de multijugadores, mediante logros y rankings. Desarrolla flexibilidad y adaptabilidad.

Uso pedagógico-didáctico.

Posibilita la ampliación del reservorio lingüístico.

También ayuda en el proceso de lectoescritura.

Grado/s: 1°, 2°, 3° año.

Características.



Versión 1

Se descarga desde Play Store.

Uso tecnológico.

A medida que se logran los primeros niveles se desbloquean los siguientes para lograr sucesivas aproximaciones.

Uso pedagógico-didáctico.

El juego consiste en leer y elegir el nombre del animal de entre cuatro opciones.

Este juego ayuda a aprender y a enseñar estrategias lectoras en niños de entre 5 a 10 años.

Favorece avances en los procesos de lectura y escritura.

Se puede trabajar el código escrito.

Grado/s: 1ro. 2do. y 3er. año

Nombre e imagen de la aplicación**JUEGO MEMORIA ABECEDARIO NIÑOS.****Características.****Uso tecnológico.****Uso pedagógico-didáctico.**

Versión 1.2

Se descarga desde Aplicaciones

Ceibal Market.

Desarrollado por KrissherryCity.

Aplicación en el que hay que encontrar dos letras iguales en imprenta mayúscula.

Presenta 5 niveles de dificultad.

Posibles contenidos a abordar:

- Diferenciar letras de números.
- Reconocer las letras.
- El nombre propio.

Desarrolla la memoria y la atención.

Grado/s: Inicial 4 y 5 años, 1° año.

Características.



Versión 2.5.4

Se descarga desde Aplicaciones
Ceibal Market.

Desarrollado por KidsWorldapp

Uso tecnológico.

Juego con 19 imágenes.

Presenta 3 niveles de dificultad.

Se pueden crear rompecabezas
utilizando la cámara.

Desarrolla la resolución de
problemas y la toma de decisiones.

Uso pedagógico-didáctico.

Se puede trabajar Lenguas a través de
las imágenes de los puzzles.

Oralidad:

- La descripción del personaje.
- Las narraciones de anécdotas.
- Crear cuentos a partir de esos
personajes de los puzzles.

Escritura:

- La descripción de personajes.

Mejora las habilidades cognitivas,
estimula la memoria.

Grado/s: Inicial 4 y 5 años, 1ro.

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.4

Se descarga desde Play Store.

Desarrollado por uKonix Games.

Juego de sopa de letras.

Se divide en 2 modos,

- por tema:

el cual consiste en 8 diferentes: niños, alimentación, naturaleza, números, animales, música, civilización y diversión;

- por tipo de dificultad de muy fácil a muy difícil; y cada uno consta de 30 diferentes niveles, los cuales hay que finalizar para pasar al siguiente.

Guarda los mejores resultados, lo que incentiva a los niños a superarse.

Permite anticipar, ordenar la información y ampliar el vocabulario.

A partir de las palabras de la sopa de letras se puede trabajar Escritura:

- La secuencia nominal
- Lista de palabras.
- Los sustantivos.
- La escritura alfabética
- Letra imprenta y cursiva.
- Las consonantes y las vocales.

Favorece la memoria visual y beneficia la agilidad mental.

Grado/s: Primer Ciclo.

Nombre e imagen de la aplicación**PALABRA CORRECTA****Características.****Uso tecnológico.****Uso pedagógico-didáctico.**

Versión 1.4.2

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal

Se puede jugar individualmente o con la opción multijugador para la interacción entre pares, favoreciendo la flexibilidad y adaptabilidad. La obtención de estrellas a partir de aciertos favorece la motivación y entusiasmo del alumnado.

Cinco modalidades de juego:

- Gramática.
- Trivia.
- Diccionario.
- Sinónimos
- .-Mixto.

Aplicación que permite el trabajo en gramática y ortografía de forma lúdica.

Grado/s: 3°, 4°, 5°

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.4.2

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal

Propone la presentación de siete tramos que van aumentando el nivel de dificultad.

Dentro de cada tramo se encuentran actividades que desarrollan aspectos de comprensión lectora, gramática y ortografía.

Cada uno de los siete tramos profundiza éstos aspectos.

Se encuentran desarrollando en forma secuenciada el Programa de primer año en el Área del Conocimiento de Lengua en vínculo a los tramos establecidos.

Las actividades están diseñadas para descubrir, investigar, pensar y jugar con ellas. Es posible realizar dentro de cada tramo las actividades nuevamente ante la situación de error en ellas.

Posee gráficos atractivos para la edad cronológica.

Grado/s: 1er. año

Nombre e imagen de la aplicación**MARIO ABECEDARIO****Características.**

Disponible en Google Play

Uso tecnológico.

Versión fácil de abordar.
 Se puede descargar de forma sencilla desde Google Play.
 Relación imagen con sonido y letra.
 Es una herramienta rica desde lo visual y que se complejiza en la medida que los niveles son superados.

Uso pedagógico-didáctico.

Busca que desde la vinculación del fonema con el grafema se seleccione el animal cuyo nombre inicie con dicha letra.
 Los mundos van aumentando de nivel permitiendo complejizar la propuesta.

Grado/s: 1er. año

Nombre e imagen de la aplicación**STORY FREE: CUENTA LA HISTORIA****Características.**

Versión: 1.2.2

Se puede descargar desde Play Store

Uso tecnológico.

Esta aplicación propone una serie de ilustraciones en la pantalla que juntas cuentan una historia, las ilustraciones están desordenadas al comienzo.

El niño tiene que colocarlas ordenadamente para poder contar la historia.

Este juego ofrece tareas de 3 niveles de dificultad.

Favorece la atención y la concentración.

Uso pedagógico-didáctico.

Promueve la expresión y el razonamiento lógico.

Brinda la posibilidad de adquirir la habilidad de decir oraciones completas y con sentido, con respecto a las conclusiones lógicas basadas en los hechos ocurridos. Para colocar las ilustraciones en el orden correcto, los niños tienen que primero establecer relaciones lógicas entre ellas como accidentales, temporales, espaciales entre otras.

Nivel 4 y 5 años - 1º año

Aplicaciones para la enseñanza de las Ciencias Naturales.

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.
2017*

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.7.1

Se descarga desde Aplicaciones

Ceibal Market.

Desarrollado por Abuzz.

Aplicación que ayuda a desarrollar habilidades de asociación, táctiles y de motricidad fina. Tienen que arrastrar y encastrar la pieza correctamente. Contiene una gran variedad de animales para elegir. Permite escuchar el nombre de los animales.

- A partir de las imágenes :
- Reconocer dibujos de diferentes animales.
 - Comparar la morfología externa de nuestro cuerpo con otros animales.
 - La locomoción en mamíferos y otros animales.
 - Animales terrestres y acuáticos.
 - Cuadrúpedos y bípedos.

También aplicable en el área de matemática respecto de la composición del todo a través de las partes.

Grado/s: Nivel Inicial 3, 4 y 5 años.

Nombre e imagen de la aplicación**PARTES DEL CUERPO HUMANO.****Características.****Uso tecnológico.****Uso pedagógico-didáctico.**

Versión 8.8.7.601

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal

Esta aplicación estimula las habilidades básicas de manipulación (arrastrar y soltar, táctiles), habilidades de resolución de problemas y de razonamiento.

Juego para el aprendizaje interactivo de la morfología externa del cuerpo humano.

Posibilidad de visualizar diferencias entre los cuerpos:
 - femenino y masculino
 - adulto, niño y bebé

Grado/s: Nivel Inicial

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.0.2

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal

Esta aplicación ayudará al niño a aprender el nombre de las partes principales del cuerpo humano (externas) a través de imágenes tratando de averiguar qué parte falta en la imagen.

Habilidades puesta en juego: analizar e interpretar la información para la resolución de problemas y de toma de decisiones.

Juego para el aprendizaje interactivo de la morfología externa del cuerpo humano.

Grado/s: Nivel inicial

Aplicaciones para la enseñanza de la Matemática.

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.
2017*

Características.



Versión 1.7.1

Se descarga desde Aplicaciones

Ceibal Market.

Desarrollado por Abuzz.

Uso tecnológico.

Es un juego que se realiza con fotos de animales.

Permite escuchar los nombres de los animales.

Presenta 3 niveles de dificultad.

Desarrolla habilidades de resolución de problemas y de razonamiento.

Uso pedagógico-didáctico.

Posibilita la estimulación de la memoria en los niños.

Se puede partir de las fichas del juego para trabajar la clasificación de animales.

También, conocer y/o clasificar, diferentes animales: domésticos y salvajes.

Grado/s: Nivel Inicial 3, 4 y 5 años.

Nombre e imagen de la aplicación**DYNAMIC PUZZLE****Características.**

Versión 3.9

Se puede descargar desde Aplicaciones Ceibal.

Uso tecnológico.

Esta dinámica aplicación permite crear tus propios puzzles a partir de la captura de fotografías con acceso a la cámara de la tablet.

Convierte cualquier imagen en puzzle. El juego estimula las habilidades básicas de manipulación (arrastrar y soltar, tacto), habilidades de resolución de problemas y de razonamiento.

Uso pedagógico-didáctico.

Posibilita incluir una actividad lúdica a cualquier secuencia de trabajo para diversos contenidos curriculares. Permite mejorar las habilidades de la memoria.

Grado/s: Nivel inicial, 1º año.

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.7.1

Se descarga desde Play Store

Aplicación de puzzles con efectos de madera.
 Diversas temáticas:
 animales, baño, cocina, muebles, transportes, herramientas.
 El juego estimula las habilidades básicas de manipulación (arrastrar y soltar, tacto), habilidades de resolución de problemas y de razonamiento.

Aplicación muy útil para los niños de cuatro y cinco años, con puzzles que pueden resolver pero a la vez se presentan como desafíos estimulantes. También posibilita el trabajo enmarcado desde diferentes disciplinas de acuerdo a la temática del puzzle.
 Permite mejorar las habilidades de la memoria.

Grado/s: Nivel inicial: 4 y 5 años.

Características.

Versión 1.0.7

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal

Uso tecnológico.

Aplicación para armar puzzles de animales con dos o tres piezas.

Hay 18 animales para armar.

Se presenta con un nivel de dificultad progresivo.

Uso pedagógico-didáctico.

Aplicación muy útil para los niños de tres y cuatro años, con puzzles que pueden resolver pero a la vez se presentan como desafíos estimulantes.

También posibilita el trabajo enmarcado desde la Biología con los animales (principalmente mamíferos).

Grado/s: Nivel Inicial 3 y 4 años

Características.



Versión 2.5.4

Se descarga desde Aplicaciones

Ceibal Market.

Desarrollado por Aplity.

Uso tecnológico.

Entorno educativo fácil y divertido.

Permite realizar sumas y restas en tres niveles de dificultad.

Hay que elegir el resultado correcto.

Tiene una opción de Exámenes en la que hay que escribir el resultado.

Uso pedagógico-didáctico.

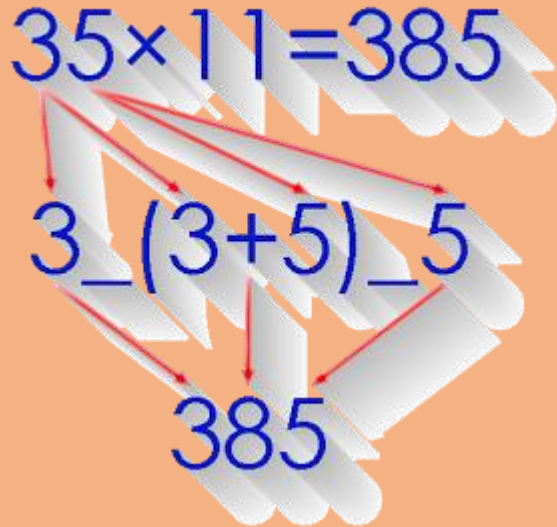
- La serie numérica.
- La adición y sustracción con un solo dígito.
- El cálculo mental.
- La composición y descomposición aditiva de cantidades.

Grado/s: Inicial 5 años, 1er. año.

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Aplicación que ofrece una gran variedad de situaciones matemáticas (algoritmos) y varios niveles de dificultad.

Brinda la posibilidad de contar con múltiple opción para encontrar la solución correcta.

Cuenta además con varias opciones para jugar, lo que la hace motivadora para los niños: reto de minuto, tiempo y sin temporizador.

Se puede compartir la aplicación por correo electrónico.

Esta aplicación ofrece el trabajo con varios contenidos programáticos:

- cálculo mental
- operaciones básicas
- potenciación

Se puede trabajar con varios jugadores a la vez y permite evidenciar diversas soluciones a un mismo problema.

Grado/s: 5tos. y 6tos. años

Características.



Se descarga desde Play Store.

Desarrollado por Big Brain Kraken.

Uso tecnológico.

Aplicación divertida para dos jugadores.

En cada turno, el jugador tiene que marcar una casilla de un tablero de 3x3.

Se propicia el desarrollo de habilidades de resolución de problemas y toma de decisiones.

Uso pedagógico-didáctico.

- Numeración:
Conteo de los casilleros.

- Geometría.
Las figuras en el plano:
El dibujo a “mano alzada” de polígonos y no polígonos.

Las relaciones de las líneas en el plano.

Las líneas secantes y las regiones del plano. El punto como intersección.
Las rectas paralelas.

Grado/s: Inicial 4 y 5 años. 1ero y 2do.

Nombre e imagen de la aplicación

TABLAS DE MULTIPLICAR

Características.



Versión 1.9.46

Se puede descargar desde Aplicaciones Ceibal.

Uso tecnológico.

Aplicación dinámica y entretenida para el aprendizaje de las tablas de multiplicar. Tiene tres niveles de dificultad.

Presenta diversas modalidades:

- Contra reloj
- Tiempo infinito
- Aprendizaje (diferentes niveles)
- Duelo (para jugar con otro amigo)
- Tablas
- Examen

Uso pedagógico-didáctico.

Permite aprender las tablas de multiplicar jugando.

El niño puede autoevaluarse a partir del examen que él mismo se aplica.

El duelo posibilita la interacción entre pares.

Grado/s: 3°, 4° año

Nombre e imagen de la aplicación	DUELO MATEMÁTICO	
-----------------------------------------	-------------------------	--

Características.	Uso tecnológico.	Uso pedagógico-didáctico.
-------------------------	-------------------------	----------------------------------



Versión 1.0

Se descarga desde Play Store.

Aplicación con pantalla dividida para desafiar a otros jugadores a un duelo matemático.

Abarca todas las operaciones (adición, sustracción, multiplicación y división).

Posibilita la frecuentación de conocimientos de operaciones.

Desarrolla la memoria y la atención.

Grado/s: 3°, 4°

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.2

Se puede descargar desde Play Store

Aplicación que permite multiplicar y aprender de forma sencilla y divertida, medir y seguir tu aprendizaje.

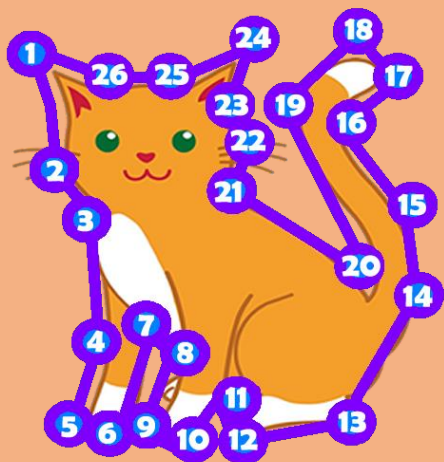
Con multiplica y aprende podrás:

- Repasar y estudiar las tablas del 1 al 10.
- Jugar y aprender.
- Poner a prueba tu conocimiento.
- Medir y seguir tu avance del aprendizaje en un gráfico.

Desarrolla la memoria y la atención.

Grado/s: desde 2° año en adelante.

Características.



Versión 9.0

Se puede descargar desde Aplicaciones Ceibal.

Uso tecnológico.

Aplicación que permite descubrir el animal oculto mediante la unión de puntos, a través de números con el touch pad.

La unión de los puntos (números) debe ser en orden ascendente.

Uso pedagógico-didáctico.

Posibilita trabajar primordialmente en el área de Matemática, en el campo de Numeración, los contenidos: La serie numérica, la relación de orden.

Los animales están clasificados en tres tipos:

- Terrestres
- Acuáticos
- Aéreos

A su vez, se puede trabajar desde la Biología, la clasificación de animales de acuerdo a su hábitat.

Grado/s: 1° año.

Características.



Versión 4.06

Se puede descargar de Play Store

Uso tecnológico.

Aplicación que brinda juegos educativos con: rompecabezas de colores y formas geométricas.

Para desbloquear todos los “dino-personajes” y todos los modos de juego, se utilizan las distintas herramientas de la tablet.

Uso pedagógico-didáctico.

Esta aplicación permite:
 Aprender y reconocer las formas geométricas.
 Reconocer los números.
 Aprender a contar.
 Aprender las primeras palabras, letras, consonantes y vocales de manera divertida.
 Resolver rompecabezas sobre diferentes formas geométricas y números.
 Mejorar la coordinación y la motricidad fina.
 Desarrollar la percepción visual de diferentes formas, números y objetos en movimiento. Desarrollar la atención y la concentración a través de juegos basados en contar, agrupar, identificar los números, las formas y los colores.

Nivel 3, 4 y 5 años - 1º año

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.6.35

Números ofrece un diseño intuitivo, sencillo y amigable, cuenta con varios niveles de dificultad que aumentan a medida que el jugador va superando las pruebas.

Dispone de 3 juegos interactivos, todos ellos dedicados al aprendizaje de números de forma agradable, fácil y divertida.

Esta aplicación ofrece además del aprendizaje de los números el desarrollo de habilidades psicomotrices como:

- Memoria visual
- Destreza mental
- Orientación espacial
- Capacidad de observación
- Pensamiento lógico.

Nivel 3, 4 y 5 años

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 2.3.3

Se descarga desde Play Store.

Desarrollado por GoKids!

Aplicación que combina figuras geométricas en diferentes composiciones de objetos.

Desarrolla la motricidad fina al tener que deslizar las figuras hasta el lugar correcto.

Presenta 15 niveles de dificultad progresiva.

Geometría.

Las figuras en el plano.

Los polígonos.

La composición de figuras.

Las figuras - Líneas curvas y rectas.

La diferenciación de polígonos.

Grado/s: Inicial 3, 4 y 5 años; 1er. año.

Nombre e imagen de la aplicación**SIMPLY FRACTIONS (LITE) MATH****Características.**

Versión 1.5

Se descarga desde Aplicaciones Ceibal

Uso tecnológico.

Aplicación para el aprendizaje del concepto de fracciones de manera lúdica e interactiva.

Desarrolla la resolución de problemas y la toma de decisiones.

Uso pedagógico-didáctico.

Permite visualizar la relación parte-todo.

Asociar fracción en expresión numérica y elemento icónico que la representa.

Grado/s: 2°,3°,4°

Características.



Se descarga desde Play Store,
en forma rápida.

Uso tecnológico.

Aplicación que posee gran cantidad de posibilidades de dibujos para realizar con las figuras del tangram.

Va creciendo en complejidad a medida que se avanza , sin embargo se puede empezar desde cualquier dificultad.

Desarrolla la coordinación visomotora, la orientación y estructuración espacial.

Uso pedagógico-didáctico.

Área del conocimiento matemático. Geometría.

Nivel Inicial: Figuras en el plano: diferenciación de polígonos. La composición de figuras. Líneas curvas y rectas.

1er año: las relaciones entre figuras. La clasificación de polígonos según el número de lados.

Favorece la memoria visual y la percepción figura-fondo.

Grado/s:
Nivel inicial, 1er año

Aplicaciones para la enseñanza del Conocimiento Artístico.

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.
2017*

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Se descarga de Google Play.

Video explicativo

Photo Grid es muy sencilla de usar y muy rápida. Sólo tenemos que elegir las fotos que queremos combinar y la aplicación crea el collage.

Permite elegir el tipo de collage, marco, fondo, editar las fotografías y añadir texto o stickers.

Esta aplicación sirve para trabajar la imagen fija, para abordar contenidos como fotomontaje y composición de imágenes.

También se complementa con otras aplicaciones que permiten producciones de textos con imágenes como mapas mentales y presentaciones.

Las imágenes producidas se pueden utilizar en la creación de vídeos. Estimula la creatividad y permite el abordaje de las artes visuales.

Grado/s: desde Inicial a 6º

Características.



**Se descarga de Google Play
Disponible para Androide e iOS**

Uso tecnológico.

Publica diariamente obras de arte.

La aplicación, cuenta con un archivo general para acceder a todas las obras publicadas y en cada una agrega el link del museo o galería donde puede ser visitada.

Uso pedagógico-didáctico.

Es otra alternativa para los amantes del arte.
Presenta solo una pintura o escultura diferente cada día, para refrescar los clásicos.
De cada una de las piezas ofrece una descripción y una biografía del autor, en algunos casos hasta cuenta anécdotas relacionadas con su creación.
Las obras elegidas abarcan todos los períodos artísticos.

Grado/s: 5° y 6°

Nombre e imagen de la aplicación**KIDS MUSIC****Características.**

Se descarga de Google Play.

Uso tecnológico.

Es una aplicación que contiene multitud de minijuegos alrededor de la música, principalmente para aprender instrumentos y sus sonidos asociados.

Una manera fácil y divertida de tocar instrumentos virtuales.

Para oír los sonidos sólo hay que tocar.

Uso pedagógico-didáctico.

Una base divertida, que puede servir como introducción a la música.

Sirve de punto de partida para actividades de expresión vocal e instrumental.

Grado/s: desde Inicial, 1° Y 2°

Nombre e imagen de la aplicación**PIANO VIRTUAL****Características.****Versión 7.0.0**

**Se descarga desde Play Store.
Desarrollado por Revontulet Soft Inc**

Uso tecnológico.

Crear música, utilizando el teclado de la Tablet o de la Laptop.

Se puede tocar algunas canciones o componer melodías, guardarlas en el dispositivo electrónico en forma de partituras para volver tocar en cualquier momento.

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

Conceptos a trabajar percusión rítmica (batería), efectos de sonido y composiciones musicales.

Reconocimiento de instrumentos musicales: guitarra , órgano, saxofón (saxo), flauta .

Grado/s: desde Inicial a 6º

Aplicaciones de Realidad Aumentada

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.
2017*

En términos generales se llama Realidad Aumentada (en inglés Augmented Reality) a todas aquellas tecnologías que posibilitan la aplicación de nuestra forma de ver el mundo, mediatizado por hardware y software, enriqueciéndolo con información accesible en red. Esto abarca desde pequeñas aplicaciones lúdicas hasta complejos sistemas de superposición de capas de información y geolocalización en tiempo real.

Hoy se cuenta con aplicaciones a partir de cualquier computadora con una webcam, y también de cualquier dispositivo móvil con cámara y conectividad a internet o sin ella. Va más allá que la lectura de “imágenes” (códigos), sino también con posibilidades en audio y video.

Resulta interesante pensar en términos pedagógicos a partir del del entendimiento de un continuo de la virtualidad, siguiendo a Milgram y Kishino (1994). En este continuo de la virtualidad hay una oscilación que va desde aquello que es completamente virtual hasta lo que es completamente real, complementando ambos el sentido de integración desde lo que implica la relación hombre-objeto, sea “real” o “virtual”. De esta manera en términos cuasi-didácticos, se entiende la relación del ámbito de la Educación con las tecnologías como un continuo de relación que crea condiciones para la enseñanza y el aprendizaje. Se modifica la relación hombre-objeto, pero también la de persona a persona. Se trata de una forma de comprender el tiempo y el espacio modificados, abiertos, flexibles, dinámicos. (Bongiovanni, 2011).

Actualmente existen Apps de realidad aumentada que permiten programar la activación de contenidos educativos digitales (animaciones, audios o videos) a partir de elementos impresos previamente determinados por el docente (Chiappe, 2016).

A continuación los invitamos a conocer uno de los dominios de la realidad aumentada: el de los dispositivos móviles.

Nombre e imagen de la aplicación**QUIVER - 3D COLORING APP****Características.**

Versión 3.17

Se descarga desde Play Store

Uso tecnológico.

Aplicación de realidad aumentada para la visualización en 3D de dibujos.

Dibujos organizados por temática: poliedros, animales, células, etc.

Se imprimen los dibujos desde la pc, se colorean y luego se juega.

Uso pedagógico-didáctico.

Juego que permite una visualización más clara, dinámica y divertida de diversos elementos.

Nos acerca a desde otra perspectiva a conceptos tan abstractos como los poliedros.

Observar en 3D la célula animal y vegetal aporta otras vivencias para el aprendizaje.

Grado/s: Todos los niveles

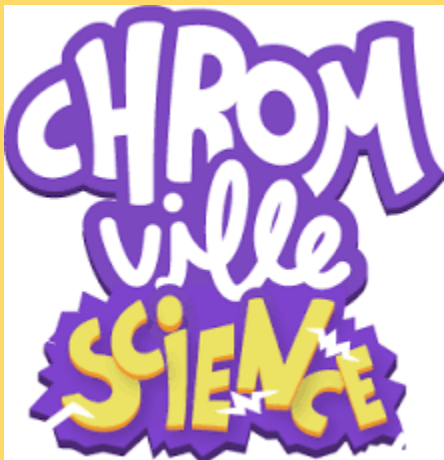
Nombre e imagen de la aplicación

CHROMVILLE SCIENCE

Características.

Uso tecnológico.

Uso pedagógico-didáctico.



Versión 1.4

Se puede descargar desde Play Store.

Descargar la aplicación CHROMVILLE.

Ir a www.chromville.com e imprimir las páginas coloreables.

Colorear las láminas impresas.
Iniciar la aplicación clickeando en 'play' y seleccionar la pantalla correcta.
Apuntar hacia la lámina coloreable que se utiliza.

Posibilita trabajar las clases de ciencias de manera dinámica.

Se puede partir del uso de las láminas para guiar la indagación de los procesos que se suceden.

Grado/s: Todos

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

Versión 1.3

Desarrollado por Chromville

Uso tecnológico.

DESCARGAR la aplicación CHROMVILLE.

IR A www.chromville.com e IMPRIMIR las páginas coloreables.

COLOREAR las láminas impresas.

INICIAR la aplicación clickeando 'play' y SELECCIONAR la pantalla correcta.

APUNTAR hacia la lámina coloreable que se utiliza.

Uso pedagógico-didáctico.

Presentar la aplicación para abordar diferentes contenidos:

Seres vivos marinos.

Ecosistemas. Interrelaciones

Secuencia narrativa (creación de cuentos)

Descripción

Producción de textos orales y escritos.

Evaluación del aprendizaje.

Permite aprender visualizando los seres vivos marinos en movimiento.

Grado/s: Todos.

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2017

Nombre e imagen de la aplicación**ANATOMY 4D****Características.**

Versión actual

2.0.1.110

Diseñada por: DAQRI

Uso tecnológico.

Descargar la aplicación
 imprimir cualquiera de las
 imágenes de la "Biblioteca de
 destino" dentro de la aplicación,
 accesible desde el menú principal.
 Una vez impreso, coloque la
 imagen en cualquier superficie
 plana y escanear la imagen con su
 dispositivo y ver su Experiencia 4D.
 Iniciar la aplicación clickeando
 'play'.
 APUNTAR hacia la lámina que se
 utiliza.

Uso pedagógico-didáctico.

Contenido: Conocimiento del cuerpo humano.
 Visualizar los diferentes aparatos.
 Cambiar la vista hacia adelante y hacia atrás entre un cuerpo masculino y femenino.
 Observar cada órgano en detalle.
 Guiar en la observación para que conozcan las relaciones entre los órganos y aparatos del cuerpo humano.

Grado/s: Todos.

Nombre e imagen de la aplicación

POLYEDRES AUGMENTED - POLIEDROS EXPANDIDOS

Características.



**Se descarga desde Play Store
o desde las Valijas Ceibal**

Uso tecnológico.

MODO DE USO:

Descargar la aplicación.

Descargar e imprimir el conjunto de
marcadores de papel desde:

<http://mirage.ticedu.fr/?p=2635>

Enfocar con la tablet la hoja imprimible.

Observar las figuras tridimensionales.

Una vez descargado no necesita
conexión a internet.

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

Figuras en el espacio: poliedros y no poliedros.

Observación de las figuras espaciales.

Guiar e intervenir para que identifiquen los atributos y
características de las figuras.

Destacar las propiedades, clasificaciones y
relaciones.

Permite estudiar geometría observando cada cuerpo
geométrico desde todas sus perspectivas

Desde donde se descargan las láminas imprimibles
también se pueden encontrar propuestas de
actividades utilizando esta aplicación.

Grado/s: Todos.

Aplicaciones para el desarrollo del Pensamiento Computacional

*Centro Tecnología Educativa y Ceibal.
Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.
2017*

¿Qué es el Pensamiento Computacional?

Definición operativa del Pensamiento Computacional.

- **Formular problemas que permitan usar computadoras y otras herramientas para solucionarlos.**
- **Organizar datos de manera lógica y analizarlos.**
- **Representar datos mediante abstracciones, como modelos y simulaciones.**
- **Automatizar soluciones mediante pensamiento algorítmico.**
- **Identificar, analizar e implementar posibles soluciones con el objeto de encontrar la combinación de pasos y recursos más eficiente y efectiva.**
- **Generalizar y transferir ese proceso de solución de problemas a una diversidad de estos.**

Actitudes esenciales del Pensamiento Computacional

- **Confianza en el manejo de la complejidad.**
- **Persistencia al trabajar con problemas difíciles.**
- **Tolerancia a la ambigüedad.**
- **Habilidad para lidiar con problemas no estructurados.**
- **Habilidad para comunicarse y trabajar con otros para alcanzar una meta o solución común.**

Características.



Se descarga de las Google Play

Uso tecnológico.

Recopilación de juegos elaborados con tecnología Google Blockly.

Está pensada para la iniciación al pensamiento computacional. Ideal para alumnado de Primaria.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

Puzzle es una introducción rápida a las formas de Blockly y cómo se juntan las piezas.

Maze es una introducción a los bucles y condicionales.


Bird es una inmersión profunda en condicionales.


Tortuga es una inmersión profunda en los bucles. Use bucles anidados para pintar una imagen. Luego, publique su arte en Reddit

La película es una introducción a las ecuaciones matemáticas.

Pond Tutor presenta una programación basada en texto. Es un concurso abierto para programar el pato más inteligente.

Grado/s: 1ro. a 4to. año

Nombre e imagen de la aplicación	TYNKER	
Características.	Uso tecnológico.	Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.
 <p data-bbox="147 853 738 885">Se descarga desde Aplicaciones Ceibal</p>	<p data-bbox="861 349 1503 649">Consiste en la resolución de puzzles a partir de arrastrar y unir piezas con una interfaz muy similar al Scratch..</p>	<p data-bbox="1567 335 2458 906">Es una aplicación ideal para el acercamiento a la programación. Permite aprender jugando mediante la resolución de puzzles con diferentes dificultades. Se deben arrastrar y unir piezas con una interface. Aparecen bloques para la realización y es importante luego de resolver los puntos reflexionar sobre el proceso realizado.</p> <p data-bbox="1567 1120 1872 1163">Grado/s: Todos</p>

Nombre e imagen de la aplicación	DIBUJA TU JUEGO (DRAW YOUR GAME).	
Características.	Uso tecnológico.	Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.
 <p data-bbox="326 925 555 963">Versión 1.4</p> <p data-bbox="147 1006 733 1049">Se descarga desde Play Store.</p> <p data-bbox="117 1092 777 1135">Desarrollado por 22350 CAULNES</p>	<p data-bbox="868 471 1638 692">Utilizando la Tablet se escanea el dibujo y el niño crea su propio videojuego en unos pocos pasos.</p>	<p data-bbox="1658 385 2076 435">Conceptos de Arte:</p> <p data-bbox="1658 471 2522 778">Dibujo del mundo del juego en un pedazo de papel utilizando cuatro colores distintos (negro, azul, verde y rojo).</p> <p data-bbox="1658 899 2491 949">Luego escanean y mueven los objetos.</p> <p data-bbox="1658 1078 2178 1120">Grado/s: desde Inicial a 6º</p>

Características.



Versión 1.1.6

Se descarga desde Play Store.

Desarrollado por

Charles St W, Kitchener, ON, Canada

Uso tecnológico.

Obtener programación infantil de la manera más divertida: resolviendo puzzles en un videojuego.

Lightbot - Código horas cuenta con 20 niveles. La versión completa de Lightbot cuenta con 50 niveles para cuando se quiere más de un desafío!

[Video tutorial](#)

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

Tiene la intención de introducir a los niños que no tienen experiencia alguna programación, los niños pueden jugar, divertirse y aprender la lógica de programación real!

Lightbot permite una comprensión práctica de conceptos básicos como la secuenciar instrucciones, agrupar, tomar decisiones. Otros conceptos a aplicar son direccionalidad, cálculo, asociar a área, volumen.

Grado/s: desde Inicial a 6º

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

Se puede descargar desde Aplicaciones Ceibal y Play Store.

Uso tecnológico.

Permite crear distintos objetos y programarlos mediante bloques e instrucciones.

Es un lenguaje básico de programación.

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

Permite a los niños dar rienda suelta a su creatividad a través del uso de un nuevo lenguaje de programación visual. El niño crea un guión, luego presiona el botón de reproducir y podrá ver su código en acción. Facilita el acercamiento a las primeras etapas del pensamiento computacional.

Grado/s: Todos

NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES Y TECNOLOGÍA

Educar actualmente es, en parte, comprender que existe una sociedad diversa, con diferentes formas de pensar, aprender y actuar. Como docentes debemos diariamente saber incluir esta diversidad que encontramos en nuestros alumnos, valorarla y ofrecer respuestas en cada situación. Se trata de intentar desarrollar una respuesta educativa donde los objetivos a alcanzar sean una posibilidad cierta para todos, más allá de las diferencias de capacidades, las diferentes formas de aprender y de actuar, y del tiempo que cada aprendizaje demande.

Por medio de la integración de las nuevas tecnologías podemos conseguir que los alumnos que presenten dificultades para aprender, faciliten sus posibilidades de inserción en el mundo real. Los docentes somos quienes conocemos las características del alumnado, sus intereses y necesidades, por lo que tendremos a cargo la tarea de determinar qué herramienta, qué estrategia y qué pautas de trabajo son mejores para facilitar los aprendizajes de los alumnos con Necesidades Educativas Especiales, tanto por sus necesidades en lo intelectual, lo personal o lo social.

Las TIC permiten mejorar la atención personalizada, logrando acercar la igualdad de oportunidades para todos y la correcta inclusión en nuestra sociedad. No obstante, **nunca debemos olvidar que las tecnologías son meras herramientas**, facilitadores que hacen más sencilla la interacción con lo verdaderamente importante: las personas.

En líneas generales, las nuevas tecnologías **pueden ayudar a los niños con necesidades educativas especiales a ganar autonomía** y a interactuar con su entorno sin ayuda externa; lo que directamente favorece su motivación y autoestima, al verse más capaces de enfrentarse a nuevos retos...¡y superarlos!

Las Necesidades Educativas Especiales pueden ser consecuencia de diferentes condiciones como por ejemplo:

Discapacidad física: Se trata de alumnado con problemas motrices, visuales o auditivos. Por ello, en este caso es de gran utilidad el uso de aparatos que les permitan interactuar con su entorno y acceder a la información, como los instrumentos de lectura en braille o los ratones de mentón. Además, existen multitud de programas adaptados que facilitarán la integración de estos alumnos.

Discapacidad psíquica: Los estudiantes presentan dificultades para expresar sus ideas y opiniones, y a menudo también déficit de atención. Son ejemplos de ello: trastornos del espectro autista (TEA), trastornos generalizados del desarrollo (TGD), depresión severa, esquizofrenia (hebefrenia en los niños) y trastorno bipolar.

Discapacidad intelectual: Es en este caso donde solemos encontrarnos la mayor heterogeneidad entre los alumnos, por lo que es difícil definir las herramientas adecuadas. Sin embargo, el uso de tablets suele ser muy beneficioso, por su facilidad de manejo y ser tan intuitivo.

En este apartado nos centraremos en presentar, a modo de ejemplo, algunas aplicaciones beneficiosas para el trabajo con alumnos con necesidades especiales como las mencionadas (TEA, TGD, discapacidad intelectual o visual) y para niños con problemas específicos de aprendizaje (Dislexia por ejemplo), que no son discapacidades pero que requieren apoyos especiales.

Se enfatiza que éstas son herramientas que se suman a nuestro trabajo cotidiano y que articularemos con otras intervenciones, con el beneficio además de que resultan sumamente atractivas y estimulantes para los niños.

Características.



Se puede descargar desde
www.dyseggxia.com

Uso tecnológico.

Juego que ayuda a los niños con **dislexia** a superar sus problemas de lectura y escritura (en castellano) a través de divertidos juegos.
 Está disponible en fase beta para Android.
 Los ejercicios han diseñado analizando errores reales de niños con este problema. Con tres niveles de dificultad, y cinco tipos de ejercicios por cada nivel: inserción, omisión, sustitución, separación de palabras y derivación.

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

Permite trabajar:
Inserción: se muestra una palabra con una letra en blanco, y el usuario debe escoger la correcta de entre varias posibilidades.
Omisión: la palabra en pantalla contiene una letra de más que se debe eliminar.
Sustitución: se debe identificar la letra errónea y sustituir por la correcta de entre ciertas posibilidades.
Derivación: de una serie de terminaciones de palabra, el usuario debe escoger qué sufijo es correcto para la palabra mostrada.
Separación de palabras: se muestran varias palabras juntas, y el usuario debe separarlas correctamente.

Grado/s: A partir de tercer grado.

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

Fundación Orange – Fundación Adapta
Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Es un conjunto de aplicaciones diseñadas para apoyar la comunicación, ocio y planificación de las personas con autismo. Ayuda a mejorar la calidad de vida y autonomía de las personas con autismo y/o con discapacidad intelectual. Contienen pictogramas, imágenes y sonidos que se pueden adaptar a cada usuario (utilizar nuevos pictogramas, fotos del niño y sus familiares, así como sus voces, etc). Inspirado en TEACCH y PECS.

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

Se pueden trabajar diversos aspectos:

HOLA: para comunicarse mediante pictogramas y paneles de comunicación.

CONSTRUIR FRASES: permite construir frases de 2,3, ó 4 pictogramas.

MUSICA: es un reproductor de música basado en pictogramas, totalmente personalizable en función de las preferencias de cada usuario.

VÍDEOS: para reproducir y grabar vídeos.

FOTOS: tomar y visualizar fotografías de forma aislada o dentro de álbumes.

TIC TAC: acceso a relojes gráficos (barra, arena, circular) que ayudan a manejar las esperas y los tiempos.

Grado/s: Todos

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2017

Nombre e imagen de la aplicación**PROYECT@ EMOCIONES****Características.**

Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Aplicación que apoya al desarrollo de la empatía en los niños y niñas con TEA (Trastorno del espectro autista). Desarrollada originalmente para dispositivos con sistema operativo Android (aunque ya se dispone de una versión para Windows).

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

Posibilita que el niño identifique las emociones de personajes que se le van presentando (al principio en pictogramas y a medida que avanza, en fotografías).

Presenta las emociones en grado creciente de dificultad.

Premia los logros con estrellas y felicitaciones y cuando hay errores los estimula expresando que pueden hacerlo mejor.

Grado/s: Todos

Características.



Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Es una aplicación que apoya el fomento de la función ejecutiva en los niños con Trastorno del Espectro Autista (TEA), a través de diversos juegos, que recrean actividades dentro del hogar y la escuela, se busca reforzar habilidades de tipo organizacional y de planificación en los niños.

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

Posibilita que el niño integre las conductas adaptativas en la casa, la escuela y en la calle. Presenta diversas situaciones y proporciona varias opciones para que el niño elija la opción correcta. Lo estimula con frases de ánimo y premia los aciertos.

Grado/s: Todos

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

Disponible online en
www.pictotraductor.com

Para **facilitar la comunicación** con personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral y que se comunican mejor **mediante imágenes**.

Si se es usuario registrado se pueden guardar pictogramas personalizados y palabras o frases de uso frecuente así como cambiar el tamaño de los mismos y de la letra.

Los pictogramas pueden ser compartidos, descargados o impresos.

Se escribe cualquier palabra o frase y debajo de la misma aparece en forma de pictogramas. Como una palabra puede tener distintos usos o formas de expresarse gráficamente, la mayoría de imágenes llevan una flecha en la parte superior e inferior, para poder **navegar entre las distintas imágenes asociadas a cada palabra** y elegir la que más se crea conveniente en cada momento.

Grado/s: Todos

Centro Tecnología Educativa y Ceibal.

Inspección Departamental Canelones Este, J. de la Costa.

2017

Nombre e imagen de la aplicación

PICTOCUENTOS

Características.



Disponible online en
www.pictocuentos.com

Uso tecnológico.

Para ayudar a personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral y que se comunican más eficientemente mediante imágenes, Pictocuentos parte de la motivación que suscita el mundo de los cuentos, y con pictogramas, ayuda a las personas a comprender mejor su entorno así como estimular y ejercitar todos los aspectos relacionados con el lenguaje.

Pictocuentos ha sido desarrollado por **Grupo Promedia** y es un proyecto de carácter gratuito y acceso libre.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

Potencia las habilidades comunicativas de los niños. Presenta el cuento clásico acompañado de pictogramas, ilustraciones y texto escrito.

Pueden ser descargados en PDF para seguirlos trabajando en otro formato.

Grado/s: Todos

Características.

Uso tecnológico.

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



Disponible online en
www.pictosonidos.com

El funcionamiento de la web de pictosonidos es muy sencillo, se establecen los pictogramas en **diferentes categorías**; al acceder a cada categoría pueden ir avanzando progresivamente una a una, o bien avanzar al pictograma que quieran mediante el panel superior de acceso rápido.

Cada pictograma lleva asociada una **locución de la palabra** y en aquellos casos que disponga de sonido esa unidad, dicho sonido sonará previo a la locución, para facilitar en lo posible la comprensión de dicha imagen.

A través de los pictogramas, con **sonidos y locuciones asociadas**, se ayuda a la comprensión de conceptos y a incrementar el vocabulario de personas con trastornos de comunicación oral, que aprenden más fácilmente a través de imágenes, usando a posteriori dichos pictogramas como **sistema alternativo de comunicación**.

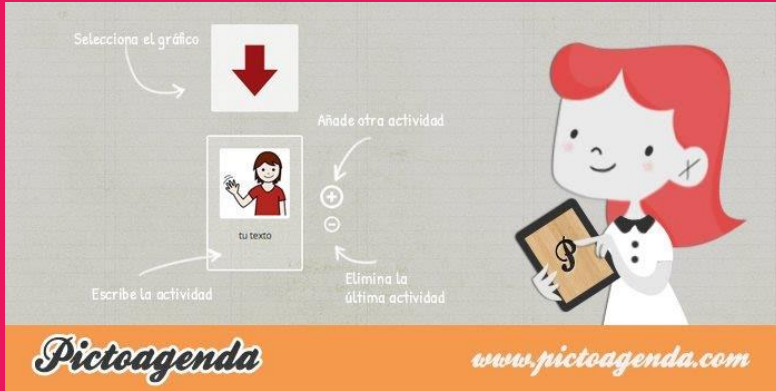
A través de los pictogramas ayudamos a las personas a **situarse en espacio y tiempo**, a anticiparse a acontecimientos, a expresar sus inquietudes y sentimientos, a comunicarse de una manera alternativa de forma general.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación

PICTOAGENDA

Características.



Disponible online en
www.pictoagenda.com

Uso tecnológico.

Para obtener una actividad o rutina acompañada de pictograma simplemente se debe escribir la palabra deseada en el cuadro habilitado para dicho fin, sustituyendo la frase por defecto “tu texto” por la que se desea.

Proporciona estas cuatro opciones:

Flecha: Indica la actividad actual.

Aspa Roja: Indica una actividad que no va a suceder, que está prohibida o que no es el momento adecuado para llevarla a cabo.

Aspa negra: Indica una actividad que no ha sido posible realizar.

Tick verde: Indica una actividad que se ha realizado satisfactoriamente.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

La **comunicación visual** a través de la agenda, ayuda a procesar y organizar mentalmente todas las actividades diarias en espacio y tiempo, haciendo con ello que se anticipen los acontecimientos y evitando ansiedad o conductas inadecuadas por la incomprensión de dichas actividades.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación

PICTOJUEGOS

Características.



Disponible online en
www.pictojuegos.com

Uso tecnológico.

Los pictogramas ayudan a las personas a **comprender el mundo que les rodea** y se usan funcionalmente de múltiples maneras. A través de los pictogramas, se ayuda a la comprensión de conceptos y a incrementar el vocabulario de personas con necesidades de educación especial, que aprenden más fácilmente a través de imágenes. Con ellos ayudamos a las personas a situarse en espacio y tiempo, a anticiparse a acontecimientos, a expresar sus inquietudes y a comunicarse de una manera alternativa.

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

Sabiendo de la importancia del juego en el desarrollo de los niños, y ayudándonos de pictogramas, podemos ayudarlos a comprender mejor su entorno así como estimular y ejercitar todos los aspectos relacionados con el lenguaje.

Grado/s: Todos

Nombre e imagen de la aplicación

SÍGUEME

Características.



Se puede descargar desde Play Store.

Uso tecnológico.

Favorece y potencia el desarrollo de los procesos perceptivo-visual y cognitivo-visual y la construcción del acceso al significado de las palabras, en personas con TEA y discapacidad intelectual asociada. Ideal para quienes aún no tienen acceso a la lectura y la escritura, porque sus capacidades perceptivo – cognitivo visuales no se lo permiten.

Se presentan seis fases que van desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de vídeos, fotografías, dibujos y pictogramas (incluye en las últimas fases actividades de categorización y asociación mediante juegos).

Uso pedagógico-didáctico. Posible secuencia didáctica.

Desarrollar la capacidad de observación, usando imágenes sencillas, claras, conocidas, de fácil observación y dificultad progresiva. Potenciar la representación mental y la comprensión lingüística a través de las imágenes visuales y auditivas. Se incorporan imágenes en vídeo de objetos del mundo real y rostros de personas para que los reconozca. Mejora conductual relacionada con el control de estereotipias, problemas de descentración, motivación e interés por el juego, estimulación general, disminución de la hiperactividad.

Grado/s: Todos

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

Disponible online en
<http://hetah.net/>

Ingrese un texto en el campo indicado y a continuación presione el botón Braille

Automáticamente aparecerá la transcripción respectiva en Braille, si lo desea puede activar las opciones para quitar el texto o invertir la salida El botón "Leer Texto" le permite escuchar el texto por medio del sistema vozme.

Invierta la salida para ver el texto en sentido inverso, e imprimiendo en una impresora normal y posteriormente puntée con punzón así en el inverso de la hoja podrá leer el texto en Braille.

Se trata de un transcriptor de texto a braille que permite imprimir las imágenes generadas para su posterior punteo con un objeto de punta roma, también se puede escuchar el contenido.

Grado/s: Todos

Referencias bibliográficas



- ANEP (2008) Programa de Educación Inicial y Primaria. Ed. Rosgal S.A. Montevideo - Uruguay, [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017] disponible en: http://ceip.edu.uy/archivos/DestacadosCep/Programa_Escolar.pdf
- ANEP-CEIP (2016) *Documento Base de Análisis Curricular*. [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017] Disponible en: http://www.ceip.edu.uy/documentos/normativa/programescolar/DocumentoFinalAnalisisCurricular_diciembre2016.pdf
- CCEPI (2014) *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos*. Desde el nacimiento a los seis años. Disponible en: http://www.ceip.edu.uy/documentos/2017/bibliotecaweb/marco_curricular_primera_infancia_digital_opti.pdf [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017]
- 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.
- MEC (2014) *Marco curricular para la atención y educación de niñas y niños uruguayos*. Desde el nacimiento a los seis años. [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017] Disponible en: http://www.mec.gub.uy/innovaportal/file/70997/1/marco-curricular_primera-infancia_version-digital-2.pdf
- OCDE(2010) *Habilidades y competencias del siglo XXI para los aprendices del nuevo milenio en los países de la OCDE*. Disponible en: http://recursostic.educacion.es/blogs/europa/media/blogs/europa/informes/Habilidades_y_competencias_siglo21_OCDE.pdf [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017]
- UNESCO (2017). *El aprendizaje móvil*. [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017] Disponible en: <http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/m4ed/>
- UNESCO (2012). *Aprendizaje móvil para docentes. Temas globales. Docentes. Serie de documentos de trabajo de la UNESCO sobre aprendizaje móvil*. [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017] Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0021/002164/216452s.pdf>
- UNESCO (2013). *Directrices de la UNESCO para las políticas de aprendizaje móvil*. [Fecha de consulta: 20 de octubre de 2017]

Realidad Aumentada:

- ANEP-CEIBAL (2011). El modelo CEIBAL. Nuevas tendencias para el aprendizaje. Realidad Aumentada y Educación. Tecnologías emergentes y sus posibilidades de aplicación. DL. Montevideo
- Chiappe, Andrés (2016). Tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina. Dispositivos móviles como medio para generar nuevas formas de interacción en clase y para potenciar el contenido educativo impreso. SITEAL. Buenos Aires.

Pensamiento Computacional:

- Badia, Antoni, García, Consuelo. Incorporación de las TIC en la enseñanza y el aprendizaje basados en la elaboración colaborativa de proyectos RUSC. Universities and Knowledge Society Journal [en línea] 2006, 3 (octubre) : [Fecha de consulta: 12 de agosto de 2017] Disponible en:<<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78030211>> ISSN
- Gobierno de Navarra. Departamento de Educación. CÓDIGO 21. Tecnologías creativas. Disponible en <http://codigo21.educacion.navarra.es/>
- López Juan Carlos :<[Pensamiento Computacional: Una habilidad de la era digital al alcance de todos](#)>
- Zapotecatl Lopez, Jorge Luis. (2014) Pensamiento Computacional. Disponible en www.pensamientocomputacional.org Puebla, México.

Necesidades Educativas Especiales:

- Espinosa Terán, Nora; Salgado López, Ana María (2009) “Dificultades infantiles de aprendizaje”. Detección y estrategias de ayuda. Manual orientativo para padres y educadores. Editorial Equipo Cultural. Madrid, España.
- Navarete, Mariana E.(2008). “Soluciones pedagógicas para la integración escolar y permanencia”. Proyecto de integración y lineamiento para la adaptación escolar. Editorial Lesa. Quilmes, Buenos Aires, Argentina.
- Rebollo, María Antonieta. (2005). “Dificultades del aprendizaje”. Editorial Prensa Médica Latinoamericana. Montevideo, Uruguay.
- Riuseño, Alicia; Motta, Iris. (2005) “Trastornos específicos del aprendizaje. Una mirada neuropsicológica” Ed Bonum. Argentina.

Licencia y créditos.



Inspectora Dptal.
Maestra Elsa Irigoyen

Inspectoras Referentes Ceibal
Maestra Daniela Acosta
Maestra Lourdes González

Coordinadora de Tecnología Educativa y Ceibal
Maestra Sylvia González Acuña

Dinamizadoras:
Maestra Rosario Schunk
Maestra Elida Valejo
Maestra Siomara Hourcade

Maestras de Apoyo Ceibal:

Alejandra Boné
Viviana Corujo
Paula Fassari
Adriana Fernández
Alejandra Martínez
Joaquina Martínez
Ana Laura Suárez

