

INGRESA TU VOTO

★★★★★
Promedio: 5.0/5 (1 voto)

COMPARTIR

-  Like 32
-  Share 32
-  2
-  Twitear
-  1
-  Email
-  Share
-  Enviar a Kindle
-  Read It Later

ETIQUETAS

- APLICACIONES
- APPS
- CEIBAL
- INFANTILES
- NIÑOS

APPS PARA APRENDER JUGANDO

ESCRITO EL DOMINGO 8 DE MAYO, 2016 | 0 COMENTARIOS

El Plan Ceibal presentó 14 nuevas aplicaciones para las casi 150.000 tabletas que usan los escolares de 6, 7 y 8 años. Pero, ¿qué es una app educativa?



Por Carina Novarese

Las tiendas de aplicaciones rebosan de promesas de que "ese" juego maravilloso orientará a su hijo en el camino de la arquitectura o le aclarará todas las dudas sobre matemáticas e incluso mejorará su ortografía. Para los padres, decidir cuáles de estas apps realmente pueden sumar conocimiento a un niño es tarea compleja y lamentablemente no hay manuales que los asesoren. Como dice Gonzalo Frasca, catedrático de videojuegos de la Universidad ORT y CDO (jefe de diseño) de la empresa We Want to Know (productora de las exitosas apps educativas Dragonbox), debería existir un organismo para controlar la validez y calidad de las apps educativas.

A la realidad de que son pocas las instituciones que pueden testear para confirmar cuál es el efecto sobre quién las utiliza, se suman las altas expectativas de los adultos ante productos que, en el mejor de los casos, son complementos de la educación. "La app no es la escuela en una caja. Igual que un libro solo no te educa, tampoco lo hace una aplicación", razonó Frasca.

El miércoles 4 el Plan Ceibal presentó, entre gritos y bailes animados de niños de 6, 7 y 8 años, 14 nuevas aplicaciones que ya está instaladas en las tabletas Android que usan estos escolares. Algunas ayudan con las matemáticas, otras con la lectura y otras fomentan la creatividad; y hasta existe una que recuerda a niños (y a padres) cuáles son las reglas de seguridad vial que deberíamos respetar.

Hasta el momento se han desarrollado unas 45 apps para estas tabletas que comenzaron a utilizarse masivamente hace dos años. Estas últimas 14 se suman al universo Ceibal luego de pasar por un sistema de evaluación multidisciplinario que incluye dos criterios básicos: contextualización e interactividad, explicó Mariana Montaldo, jefa de proyectos especiales del Plan Ceibal.

Personajes conocidos

El Plan Ceibal requiere que la app presentada por desarrolladores locales o internacionales cubra tramos del programa de educación primaria para que tenga vinculación directa con contenidos trabajados en el aula. De hecho, entre las nuevas apps presentadas esta semana hay varios "viejos" conocidos para los escolares, casi siempre personajes de libros (el ratón curioso es un ejemplo, pero también la ñandú Timotea) que ahora se popularizarán en cada tableta.

También se valoran particularmente las apps que tratan sobre temas tan locales que es difícil que puedan encontrarse en Google Play; así el año pasado se lanzó Buscaespecies, una aplicación en la que los niños recorren los ecosistemas uruguayos para buscar a los animales que allí viven. Actualmente se está desarrollando otra sobre escultura en la que se incluyen personajes de la historia nacional.

El segundo criterio básico es la interactividad, para lograr que los escolares se involucren mucho más con las tareas. Como se dijo en la presentación, "jugar es divertido y aprender jugando también es divertido".

A juzgar por la reacción entusiasta de los escolares que participaron del evento esta semana y por sus dedos ágiles que luego demostraron cómo cada nueva app era dominada fácilmente, la experimentación está asegurada.

Números que juegan

El Dragonbox es la marca de una empresa llamada We want to know que desde hace ocho años logra que la matemática que se enseña en las escuelas –aburrída, según su creador Jean-Baptiste Huynh, un profesor de esta materia– se convirtiera en un desafío digno de ser jugado. Hoy en día tiene una serie de aplicaciones que pueden descargarse por precios que van desde los US\$ 4 hasta los US\$ 12 tanto para iOS como para Android.

Cuando el primer ministro noruego se enteró de que existía una app para aprender álgebra, pidió que se usara en todas las escuelas durante una semana. Así se pudo confirmar que el 96% de los niños que jugaban una hora y media o más lograban dominar el tema. "Es la vacuna contra el álgebra como tortura de estudiantes", bromeó Gonzalo Frasca. El juego comienza con cartas y termina con complejas ecuaciones. Estos videojuegos integran las opciones que pueden usar los escolares uruguayos en sus tabletas Ceibal, pero sin pagar. En poco tiempo también estará disponible la última app de Dragonbox.

Numbers enseña a través de juegos un concepto que, si no se entiende desde los primeros años escolares, suele complicar a las matemáticas en general: el "sentido numérico", el hecho de que los números no son solo cifras.



APLICACIONES RELACIONADAS

-  PREESCOLARES BILINGÜES Y TECNOLÓGICOS
-  TÓCALA DE NUEVO, SAM
-  LA MOCHILA EN LA PALMA DE LA MANO
-  PAPÁ NOEL CONECTADO
-  CONSEJERAS VIRTUALES PARA MAMÁS QUE ESPERAN

VIDEO DESTACADO



Pesobook

RECIENTE POPULAR RANDOM

-  Apps para aprender jugando
-  Una app local para viajeros
-  Hopper, para encontrar vuelos baratos

DEJÁ UN COMENTARIO

Tu dirección de correo electrónico no será publicada. Los campos necesarios están marcados *

Nombre *

Correo electrónico *

Web

Comentario

ENVIAR COMENTARIO