



Universidad
Zaragoza

APPS EDUCATIVAS

POR ÁREAS DE APRENDIZAJE



Psicología del Desarrollo (G3) (G4)

Magisterio en Educación Primaria

Facultad de Educación (Zaragoza)

Curso 2023/2024

Prof. Pablo Usán Supervía y Reina Castellanos Vega



Universidad Zaragoza

ÍNDICE DE CONTENIDOS

ÁREAS DE APRENDIZAJE:

1. MATEMÁTICAS
2. CIENCIAS SOCIALES
3. CIENCIAS NATURALES
4. LENGUA Y LITERATURA
5. EDUCACIÓN FÍSICA
6. VALORES CÍVICOS Y ÉTICOS
7. EDUCACIÓN ARTÍSTICA
8. RELIGIÓN
9. LENGUA EXTRANJERA

G1-(MATEMÁTICAS)

PARTE A: APPS EDUCATIVAS

★ Calculadora Gráfica Geogebra:

https://play.google.com/store/search?q=geogebra&c=apps&hl=es_419&gl=US

Es una herramienta matemática que combina capacidades de cálculo y gráficos. Sirve para realizar cálculos, representar gráficas, resolver ecuaciones, realizar construcciones geométricas, analizar funciones y explorar conceptos matemáticos en un entorno interactivo. Es ampliamente utilizada por estudiantes, profesores y profesionales para aprender, enseñar y explorar matemáticas de manera visual y dinámica.

★ Calculadora de derivadas:

https://play.google.com/store/apps/details?id=de.david_scherfgen.derivative_calculator&hl=es_419&gl=US

Esta aplicación es una calculadora de derivadas que nos ofrece poder visualizar el paso a paso de su resolución para mejorar y comprender el estudio y realización de estas operaciones.

★ Math Function:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nazofar.MathFunctionDrawingfree&hl=es_419&gl=US

Es una app que se utiliza para realizar cálculos matemáticos. Puede ayudar en la resolución de ecuaciones, simplificación de expresiones algebraicas, cálculo de derivadas e integrales, entre otras funciones matemáticas. También es especialista en proporcionar gráficos y representaciones visuales de las funciones.

★ Fórmulas matemáticas completas:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ambodalleapp.mathformulascomplete&hl=es_419&gl=US

Esta herramienta sirve como una biblioteca o almacén de todas las fórmulas matemáticas que puedas necesitar.

★ GeoGebra Calculator Suite:

https://play.google.com/store/search?q=GeoGebra%20Calculator%20Suite&c=apps&hl=es_419&gl=US

Es una herramienta matemática versátil que ofrece diversas funcionalidades. Sirve para realizar cálculos matemáticos, realizar gráficos, resolver ecuaciones, explorar funciones y realizar animaciones.

★ **Sangaku Maths:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sangaku.maths.en&gl=ES>

Sangaku Maths es un recurso educativo abierto que te ofrece toda la teoría de matemáticas desde Secundaria a primeros cursos de carreras técnicas. Una teoría propia, creada por un equipo transdisciplinar, que destaca por unas explicaciones muy didácticas, con ejemplos y con ejercicios resueltos.

Además Sangaku Maths dispone de una App para que puedas tenerlo todo también en tu móvil o tableta. Todo esto lo ofrecemos sin coste para ti, gracias a que un grupo de entidades y personas han decidido apostar por un nuevo modelo de educación, basado en la universalidad, la colaboración y la renovación.

Sangaku Maths es un servicio de Sangaku, una propuesta educativa que aporta metodologías, tecnologías y recursos para impulsar la transformación dentro y fuera de las aulas, entendiendo que la comunidad educativa, las familias y los agentes sociales forman parte de un mismo ecosistema.

★ **Photomath:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.microblink.photomath&gl=ES>

Es una aplicación móvil que utiliza la cámara del teléfono inteligente para escanear problemas matemáticos y proporcionar soluciones paso a paso en tiempo real. La aplicación utiliza tecnología de reconocimiento de escritura a mano y reconocimiento óptico de caracteres para identificar el problema y proporcionar una solución clara y detallada.

★ **Mathway:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bagatrix.mathway.android&gl=ES>

Es una herramienta en línea que proporciona soluciones paso a paso para problemas matemáticos en una variedad de áreas, incluyendo álgebra, trigonometría, cálculo y estadística. Los usuarios pueden ingresar problemas matemáticos y recibir soluciones detalladas, así como también pueden obtener gráficos y representaciones visuales de los conceptos matemáticos.

★ **Tutoriales de Mates:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duhnnae.learnmathtutorials&gl=ES>

Es una aplicación que proporciona instrucciones y explicaciones en video o en texto para ayudar a los estudiantes a entender conceptos matemáticos específicos. Estos tutoriales pueden ser creados por profesores, expertos en matemáticas o estudiantes y están disponibles en una variedad de plataformas en línea.

★ **Gauthmath-Math Homework Helper:**

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.education.android.h.intelligence&gl=ES>

Es una aplicación móvil que ofrece soluciones paso a paso y tutorías en línea en tiempo real para problemas matemáticos. La aplicación permite a los estudiantes tomar fotos de sus problemas matemáticos y recibir ayuda en tiempo real de tutores expertos en matemáticas.

Además, los estudiantes pueden utilizar la aplicación para tomar notas, guardar fórmulas y soluciones y buscar detalles detallados de conceptos matemáticos.

PARTE B: PERFILES EDUCATIVOS

Youtube: Susi Profe <https://www.youtube.com/@SusiProfe>

Fortalezas:

- Contenido educativo: Ofrece videos con explicaciones claras y concisas sobre diversos temas educativos.
- Experiencia y conocimiento: La creadora del canal, Susi, es una profesora con experiencia en la enseñanza, lo que le brinda autoridad y credibilidad en su contenido.
- Variedad de materias: El canal cubre una amplia gama de materias, incluyendo matemáticas, física, química y biología, lo que atrae a una audiencia diversa.
- Interacción con la audiencia: Responde a los comentarios y preguntas de los espectadores, creando una comunidad activa y fomentando el aprendizaje colaborativo.

Debilidades:

- Competencia en línea: Existen otros canales de YouTube y plataformas en línea que ofrecen contenido educativo similar, lo que puede dificultar la diferenciación de su canal.
- Actualización constante: La creación y publicación regular de contenido puede ser un desafío, especialmente considerando la demanda de mantenerse actualizado con los programas de estudio y los cambios en la educación.

Oportunidades:

- Colaboraciones: Podría explorar colaboraciones con otros canales de educación en YouTube o asociarse con instituciones educativas para ampliar su alcance.
- Expansión a nuevas plataformas: Además de YouTube, podría considerar la creación de contenido en otras plataformas populares, como TikTok o Instagram, para llegar a una audiencia más amplia.

Amenazas:

- Cambios en las políticas de YouTube: Las políticas de la plataforma y los algoritmos de recomendación pueden afectar la visibilidad del canal y la audiencia potencial.
- Evolución de la educación en línea: Con el aumento de la educación en línea y la aparición de nuevas herramientas y plataformas, el canal debe adaptarse y mantenerse al día con las últimas tendencias y tecnologías para seguir siendo relevante.

PARTE A: APPS RELACIONADAS CON GEOGRAFÍA E HISTORIA

HISTORIA

	<h1>HISTORIA DEL MUNDO</h1>
Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Secundaria
<p>Descripción: Esta herramienta se caracteriza por prestar una opción gratuita y otra de pago más avanzada donde los alumnos podrán observar acontecimientos relacionados tanto con la historia de España como a nivel mundial. Se trata de una línea temporal que recoge datos curiosos y los sucesos históricos más representativos.</p> <p>En relación con la educación, es una herramienta muy útil para que los estudiantes aprendan a buscar información sobre temas relevantes del presente y del pasado mediante la utilización de diferentes fuentes para adquirir, elaborar y expresar los contenidos.</p>	

	<h1>HISTORIA NATIONAL GEOGRAPHIC</h1>
Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Secundaria y Universitaria
<p>Descripción: Se trata de una aplicación que ofrece la prestigiosa revista científica enfocada al contenido histórico. Esta ofrece una gran cantidad de revistas históricas exponiendo las causas y las consecuencias de los acontecimientos. Aunque cuente con un léxico difícil de comprender para algunos de los cursos de educación primaria, puede resultar muy útil para averiguar algunas de las curiosidades o ampliar la visión de la época estudiada. Además, se</p>	

encuentran fotografías originales de los eventos históricos más relevantes, los cuales se van a ir viendo a lo largo del curso.

Como ya hemos nombrado, en relación con la educación, se trata de una aplicación muy útil para conocer todo aquello que sucedió en el pasado y que sigue sucediendo a día de hoy. Además, con la ayuda de las fotografías, los alumnos construirán una visión real de la época o el acontecimiento visto.

	<h1>ARTEHISTORIA</h1>
Tipología: Página web	Etapa educativa: Primaria y Secundaria
<p>Descripción: En este caso, Artehistoria es una página web que recoge información sobre diversos personajes y acontecimientos históricos y, además, cuenta con un canal propio en YouTube. Ofrece gran cantidad de recursos, ya que podemos encontrar videos, textos, mapas interactivos, archivos, relatos en formato mp3...</p> <p>Relacionado con la educación, resulta muy útil para recoger información y adquirir nuevos conocimientos, sobre todo, de los modelos más representativos durante todo la historia. Con esto, los alumnos desarrollarán sus habilidades de búsqueda de información sobre referentes históricos, ampliando sus conocimientos.</p>	

	<h1>HISTORYPIN</h1>
Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Primaria

Descripción: Esta aplicación ofrece la probabilidad de adquirir nuevos conocimientos a través de imágenes y fotografías. Se caracteriza por ser una guía interactiva donde encontramos los diferentes eventos históricos explicados mediante cientos de fotos históricas, donde se incluyen guerras, eventos, momentos, personas... La app permite navegar los diferentes lugares y épocas de España. Además, permite añadir y geolocalizar fotografías para que el resto de usuarios también puedan disfrutar de ellas.

En relación con la educación, se trata de una nueva metodología de estudio, ya que podría resultar bastante útil para que los estudiantes puedan formar nuevos pensamientos mediante la observación directa de una fotografía real. Además, permite el desarrollo del pensamiento crítico y subjetivo, ya que deberán de analizar y reflexionar acerca de lo que ven y lo que ocurre.



LAS PERSONAS FAMOSAS

Tipología: Aplicación web / móvil

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Esta aplicación se trata de un juego lúdico dividido en dos niveles que contiene más de 450 personajes históricos. A través de este, los estudiantes conocerán y serán capaces de diferenciar a escritores, compositores, pintores, científicos...

En relación con la educación, es una forma de ampliar los conocimientos y ayudar a diferenciar a los principales modelos históricos. Asimismo, una forma de trabajar podría ser mediante una de las fotografías, es decir, los alumnos deberán de escoger una fotografía que les interese y deberán de buscar información acerca de ese personaje, de esta manera ampliarán sus conocimientos y sabrán de quién se trata y porque es un ejemplar histórico.

GEOGRAFÍA

	<h1>StudyGe</h1>
Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Primaria
Descripción: Es una aplicación para Android o Apple para trabajar la geografía y conocer la ubicación de todos los países del mundo, sus capitales y las banderas. El propio juego te pide que localices un país concreto y si eres capaz de ubicarlo geográficamente en el menor tiempo posible ganarás puntos. Esto ayuda a memorizar dónde se encuentran los países de una forma más divertida y eficaz.	

	<h1>Barefoot Atlas del Mundo</h1>
Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Primaria, secundaria, bachillerato.
Descripción: Es una aplicación en la que encontramos un globo terráqueo en 3D que nos permite explorar todos los países del mundo conforme lo vamos girando. El objetivo es descubrir no solo los países, sino la magnitud de los océanos, la fauna, el clima, monumentos... gracias a la extensa información que ofrece sobre cada país.	



Seterra Geografía

Tipología: Aplicación web / móvil

Etapa educativa: Primaria y secundaria.

Descripción: Es una divertida aplicación que propone retos con diferentes niveles para adivinar las banderas, ríos, capitales o comunidades autónomas. Permite jugar con otros compañeros para competir y ver quién es el que más sabe. El objetivo es trabajar y mejorar los conocimientos geográficos en múltiples aspectos y aprender cosas nuevas sobre cada país.



GeoGuessr

Tipología: Aplicación web

Etapa educativa: Primaria, secundaria, universitaria.

Descripción: GeoGuessr es un videojuego online en el que el jugador tiene que adivinar el lugar aleatorio del mundo/españa en el que se encuentra solamente atendiendo a los aspectos que le rodean. Con esto, además de pasar un buen rato, los alumnos recordarán el lugar, su ubicación geográfica, los elementos que distinguen a ese país/ciudad de los demás...



Instituto Geográfico Nacional

Tipología: Aplicación web

Etapas educativas: Primaria, secundaria, universitaria.

Descripción: La página web del Instituto Geográfico Nacional es una gran fuente de información sobre la geografía de España, interpretación de mapas, fenómenos geográficos, relieves, orientación... Además además de tener carácter informativo, proporciona múltiples juegos sobre todos estos aspectos para trabajarlos en niveles de primaria y secundaria.

PARTE B, PERFILES EDUCATIVOS: DANNY PROFE

Danny Profe es un perfil que sube contenido relacionado con educación social, intercultural y emocional. Cuenta con un perfil en Instagram y otro en Tiktok.



DEBILIDADES

Este usuario sube contenido acerca de aspectos relacionados con la educación, como la inteligencia emocional, estereotipos o cuentos. Al no centrarse en un contenido relacionado estrictamente con el currículum, es posible que este perfil no consiga crear una base de consumidores fieles que reproduzca su contenido de forma diaria, por lo que le será más difícil crear una comunidad en torno a la educación como sí han podido otros usuarios que se han centrado en las matemáticas o el inglés, creando así un público fijo con el que interactuar frecuentemente.

Otra debilidad que podríamos mencionar sería que este creador de contenido se basa en aspectos relacionados con la educación primaria, sin embargo no todos los alumnos y alumnas pertenecientes a esa etapa pueden acceder a aplicaciones como Tik Tok, Youtube o Instagram para consumir su contenido. Es por esto que en sus publicaciones nos encontramos comentarios en su mayoría de otros docentes o padres que consultan o remarcan algún aspecto del vídeo. Hay otros creadores de contenido que por ejemplo centran sus vídeos en plataformas infantiles para que sea más accesible para los niños y niñas el poder ver su contenido.

AMENAZAS

La principal amenaza que podemos observar está relacionada con el uso de las redes sociales. Cualquier cambio en las políticas de uso de las aplicaciones o en la legislación del territorio tendrá un efecto directo sobre su perfil y su contenido, por lo que puede afectar negativamente a sus publicaciones. Por ejemplo a través de la censura de ciertos contenidos o ideas en algunos territorios o comunidades, de esta forma el contenido de este tipo de perfiles impulsados por las redes sociales no podrá llegar a la población de esos países.

Otra de las amenazas que se pueden observar es la competencia directa que presenta hoy en día el sector de las redes sociales y los perfiles dedicados a la creación de contenido. Si bien encontramos un volumen menor en el apartado de la educación, lo cierto es que cada vez vemos a más personas dedicándose a esta actividad, ya que hoy en día el acceso a internet y las redes sociales no para de aumentar y cada vez son más las personas que pueden disfrutar de este servicio. Es por esto que al existir una oferta tan amplia de contenido, los usuarios prefieren ver a otros creadores de contenido por diversos factores, ya sea el idioma, la estética...

FORTALEZAS

En el contenido publicado por Dany Profe podemos encontrar diferentes fortalezas. Por una parte, algo muy positivo es que no sube solo contenido a una plataforma, si no dos distintas: Instagram y TikTok. Por lo cual se pueda dar a conocer a mucho más público.

Otra fortaleza bastante beneficiosa es que muestra contenido entretenido para todo tipo de público, aunque tenga que ver con la enseñanza, ver cómo reaccionan los niños hacia los cuentos o explicaciones es algo que engancha de ver.

Otra gran fortaleza de su perfil es que publica videos de él mismo dando clase. Es muy común en su contenido ver videos en los que se muestra así mismo leyendo un cuento a los alumnos o explicándoles algo. Es muy positivo esto porque aparte de permitir que los docentes puedan coger ideas para sus clases, sobre todo de la referencias de los libros que usa o las diferentes técnicas o metodologías para explicar, también sirve para las familias ya que desde casa. Las familias pueden usar sus videos para mostrarselos a sus hijos, o usar las ideas innovadoras que hemos comentado antes ya que estas, la gran mayoría, sirven para trabajarlas en casa. Es decir, en su perfil nos enseña muchas ideas innovadoras para que los docentes o los padres puedan utilizar con los más pequeños para motivarlos y enseñarles.

OPORTUNIDADES

La principal oportunidad es que se da a conocer a través de las redes sociales, las cuales son un medio de comunicación muy activo hoy en día por lo que la información se transmite muy rápidamente. Por lo cual tiene la oportunidad de que sus videos lleguen a más personas, distintos públicos...

Otra oportunidad es su propio contenido. Con esto nos referimos a que el contenido, en referencia a la educación, suelen publicarse videos o post que tengan que ver más hacia el currículum, es decir, cosas más específicas. Por lo que su propio contenido destaca o es distinto de la mayoría porque se centra en aspectos emocionales o sociales.

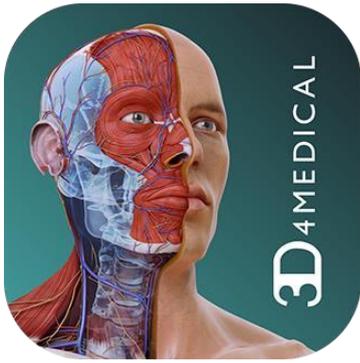
También es importante recalcar que gracias a la utilidad que hoy en día le damos a las redes, Dany Profe puede tener la oportunidad de colaborar, puede intercambiar información con otros perfiles para así crecer en su propia comunidad.

ENLACES

Enlace Instagram: <https://instagram.com/dlo.lopez?igshid=YmMyMTA2M2Y=>

Enlace TikTok: <https://www.tiktok.com/@profedanny? t=8c5THnLnRDX& r=1>

APPS RELACIONADAS CON CIENCIAS NATURALES



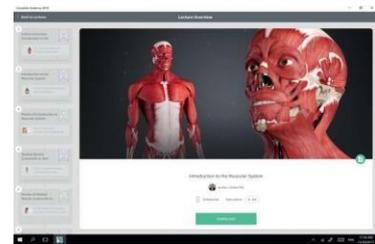
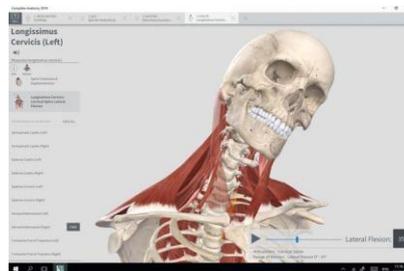
COMPLETE ANATOMY '23

Tipología: Aplicación

Etapas educativas: Secundaria, primaria

Descripción: Complete Anatomy es la plataforma de anatomía 3D líder en el mundo con tecnología, modelos y contenido innovadores.

No es solo un atlas, sino una plataforma completa de aprendizaje de anatomía, con herramientas únicas de colaboración y aprendizaje.



Enlace: [Complete Anatomy 2023 : Actualización para una mejor representación de la diversidad humana \(elsevier.com\)](https://www.elsevier.com/complete-anatomy)



TOCA LAB : PLANTS

Tipología: Aplicación

Etapas educativas: Secundaria, primaria

Descripción: Toca Lab: Plants es un excelente **laboratorio virtual para niños**. Es un juego basado en la ciencia que permite a los niños cultivar plantas, flores y otros vegetales en un entorno virtual. La aplicación ha sido desarrollada por los famosos estudios Toca Boca porque son expertos en crear apps para niños.



Enlace: [Descargar Toca Lab: Plants APK para Android y iOS](https://www.tocalifeworld.net)  ([tocalifeworld.net](https://www.tocalifeworld.net))



STELLARIUM

Tipología: Aplicación / Web

Etapa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Stellarium es un programa que permite simular un planetario en ordenadores de escritorio, es software libre y está disponible para los principales sistemas operativos, entre ellos Linux, Windows y Mac OS .



Enlace: [Stellarium - Wikipedia, la enciclopedia libre](#)



PLANTSNAP

Tipología: Aplicación

Etapas educativas: Secundaria, primaria

Descripción: PlantSnap, desarrollado por PlantSnap, Inc., es una **aplicación móvil para Android** que permite a los usuarios identificar plantas de manera rápida y simple. Esta aplicación única proporciona una forma innovadora de explorar el mundo de las plantas, donde los usuarios pueden descubrir, compartir y aprender sobre la naturaleza a su alrededor.



Enlace: [Identifica Plantas Al Instante Con PlantSnap \(appsguia.com\)](http://appsguia.com)

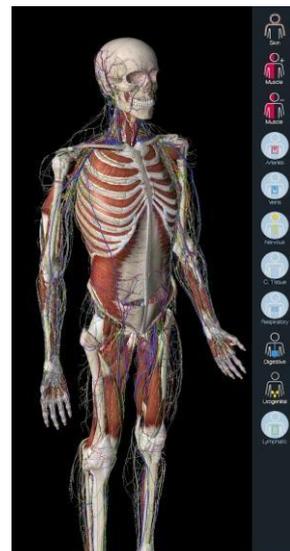
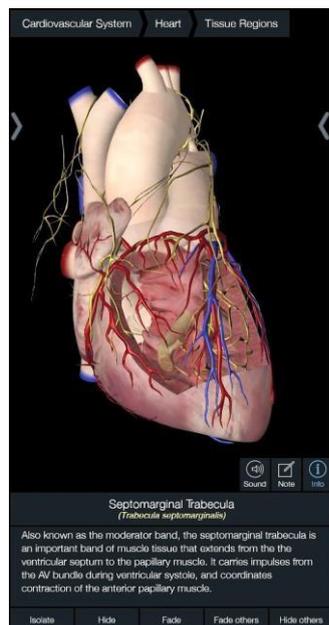


Essential Anatomy 5

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Secundaria, primaria

Descripción: Es una herramienta que te permite descubrir el cuerpo humano en toda su complejidad. Contiene un modelo 3D muy elaborado con huesos, músculos, venas... Incluye modelos masculino y femenino, con 11 sistemas y un total de 8.200 estructuras anatómicas. Al ser completamente 3D significa que puede ver cualquier estructura de forma aislada, así como desde cualquier ángulo y representa lo último en tecnología 3D innovadora y diseño innovador



Enlace:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.the3d4medical.EssentialAnatomy&hl=e_s_MX

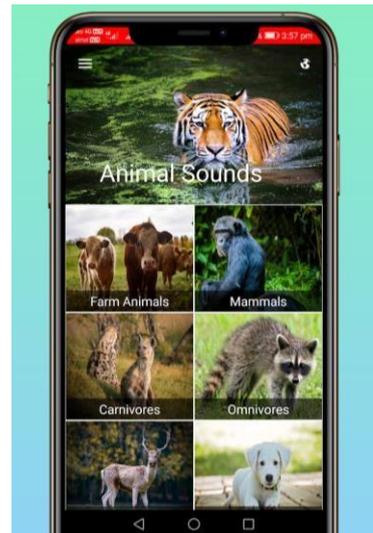


150 Animal Sounds

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Esta aplicación ayuda a saber más acerca de los nombres y sonidos de animales incluyendo más de 150 sonidos. Ofrece imágenes de animales de alta definición y con un simple toque, produce los sonidos de cada animal respectivamente. Viene con más de 60 idiomas para ayudar a aprender los nombres de los animales en otros idiomas.



Enlace:

https://play.google.com/store/apps/details?id=org.mickyappz.animalsounds&hl=en_US

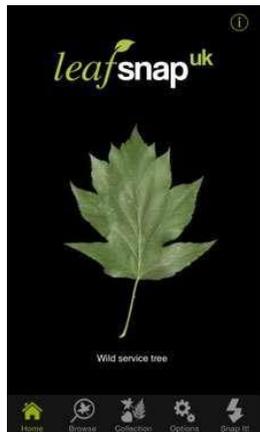


LeafSnap Plant Identification

Tipología: Aplicación móvil

Etaa educativa: Secundaria

Descripción: Esta app ayuda a identificar árboles. La identificación de plantas actualmente puede reconocer el 90% de todas las especies conocidas de plantas y árboles, lo que cubre la mayoría de las especies que encontrará en todos los países de la Tierra. Solo hay que hacer una foto de alguna de sus hojas para que la aplicación la analice y te muestre en pantalla su especie.



Enlace:

https://play.google.com/store/apps/details?id=plant.identification.snap&hl=es_419&gl=US

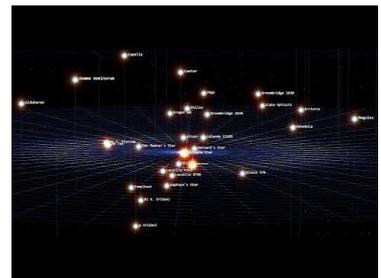
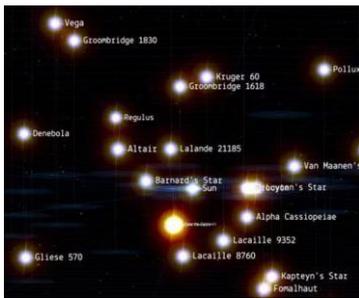


100,000 Stars

Tipología: Web

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Esta página ofrece un viaje online por el universo y el sistema solar. Puede hacerse de forma guiada o libre mientras se interactúa con la galaxia; todo ello acompañado de música y con todos los detalles sobre el sistema solar. La propia web alerta de una poca precisión científica, pero es útil para que los estudiantes puedan tener una idea del universo.



Enlace: <http://stars.chromeexperiments.com/>

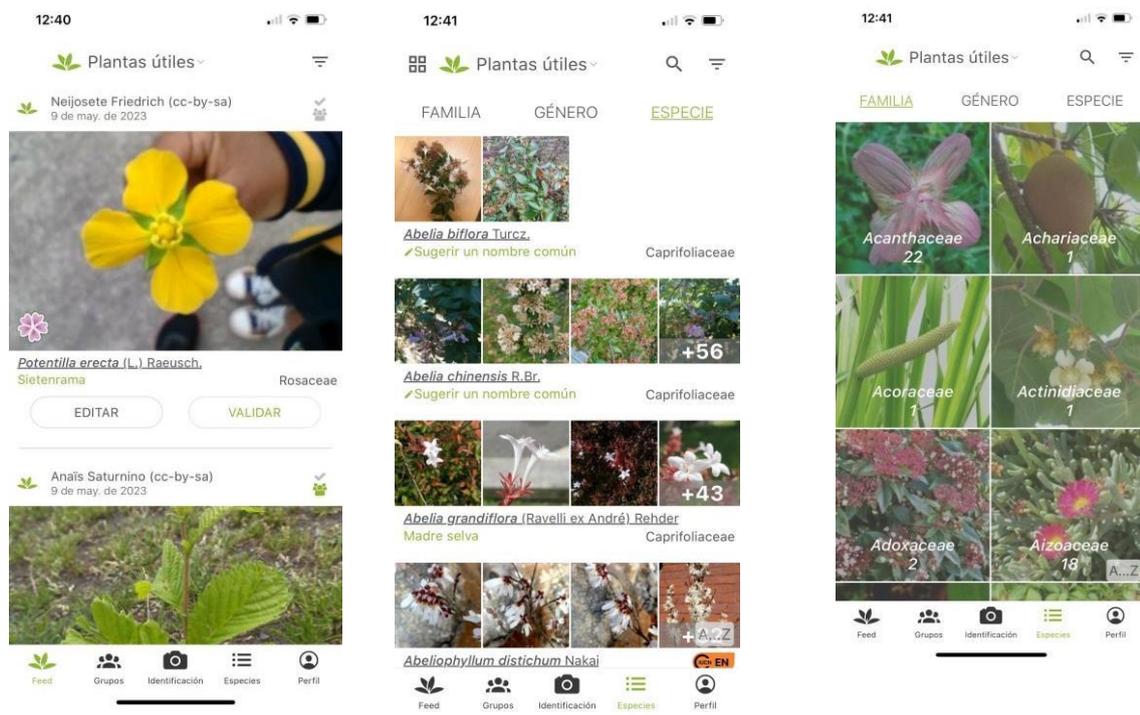


PlantNet

Tipología: Aplicación móvil

Etaapa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Es una aplicación donde puedes recopilar, anotar e investigar sobre plantas. Puedes subir fotos de flores o plantas para poder identificarlas, también puedes investigar sobre otras plantas o flores que han publicado otras personas y así poder conocerlas.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=org.plantnet&hl=es&gl=US&pli=1>

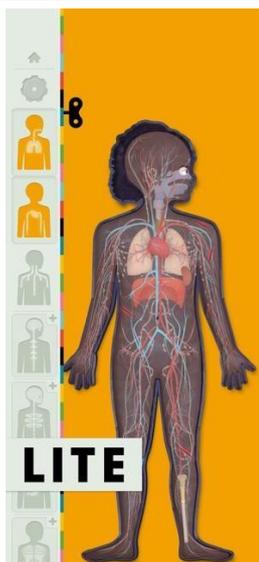
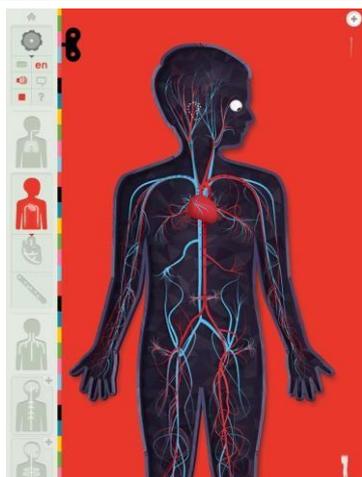


El Cuerpo Humano Lite

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Se trata de una aplicación para móviles, donde puedes conocer la fisiología y anatomía de algunos aparatos y sistemas del cuerpo humano. Esta aplicación incluye el sistema óseo, el sistema circulatorio y el sistema respiratorio. Los representa de manera interactiva y de una forma más animada para que los alumnos aprendan.



Enlace: <https://apps.apple.com/es/app/el-cuerpo-humano-lite/id957148293>

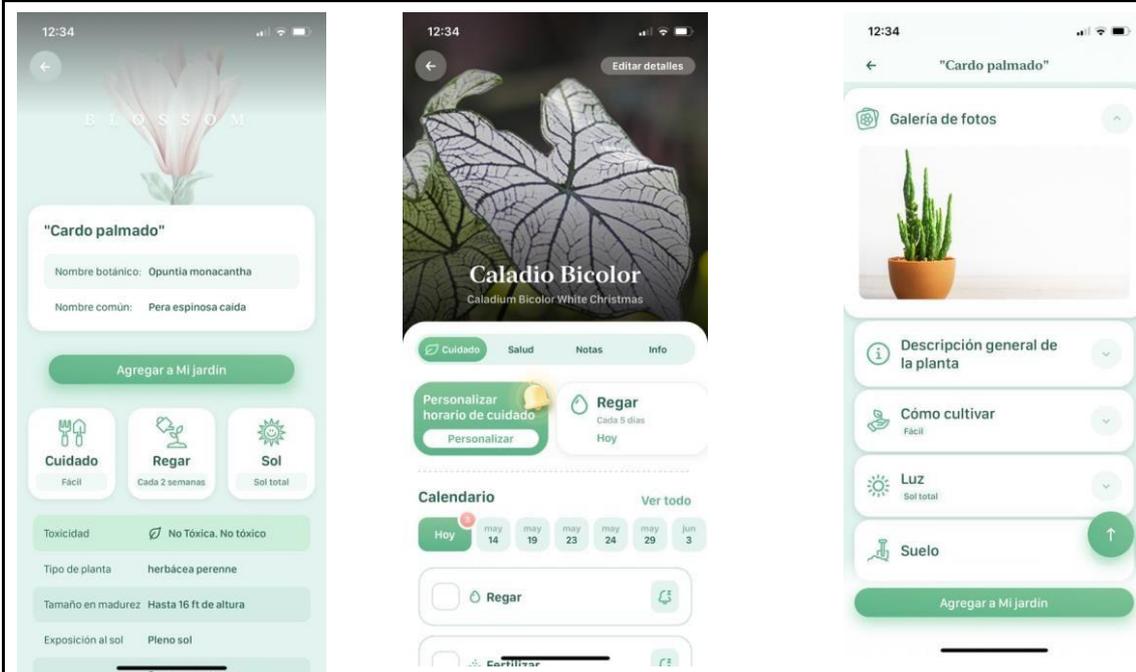


Blossom-Cuidado de Plantas

Tipología: Aplicación móvil

Etaa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Esta aplicación está diseñada para que puedas identificar plantas y puedas cuidar de las que tienes en casa. Te da las opciones de darte consejos de cuidado de plantas, la opción de identificar plantas, te mandara recordatorios de riesgo, diagnosticara enfermedades y te dará consejos para cultivar alimentos.



Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.conceptivapps.blossom&hl=es_419&gl=US

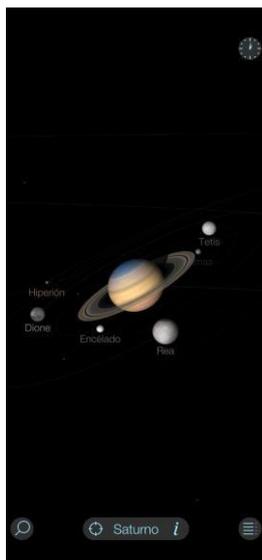


Solar Walk Lite

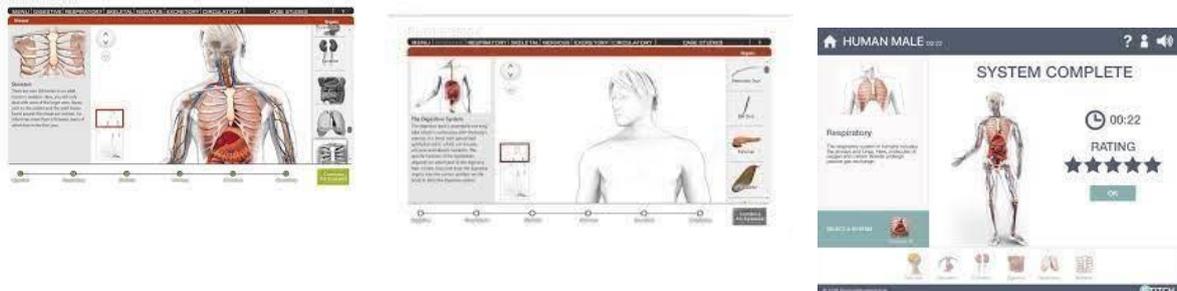
Tipología: Aplicación web / móvil / web

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Se trata de una aplicación astronómica, te permite exportar nuestro Sistema Solar en una visión 3D. Te deja realizar un paseo por todo el Sistema Solar, conociendo los planetas, las estrellas, los satélites, la luna, el sol, los cometas, los asteroides...



Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vitotechnology.SolarWalkLite&hl=es_419&gl=US

	<h1>BUILD A BODY</h1>
Tipología: Aplicación móvil	Etapa educativa: Secundaria, primaria
<p>Descripción: Es una app interactiva destinada a enseñar los órganos del cuerpo humano. El principal objetivo es que los alumnos elijan el sistema que quieren estudiar y a continuación arrastrando y soltando deben colocar los diversos componentes del sistema en la ubicación correcta, dentro de un cuerpo humano. La aplicación permite construir 6 sistemas corporales completos (Digestivo, respiratorio, Esqueleto Nervioso, Excretor y circulatorio). Orientaciones didácticas Con esta aplicación el alumnado comprenderá los distintos aparatos y órganos del cuerpo humano, interactuando con la aplicación podrán descubrir la situación de los órganos en los distintos aparatos del cuerpo.</p>	
	
<p>Enlace: https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/recursosdigitales/2014/11/25/build-a-body/ </p>	

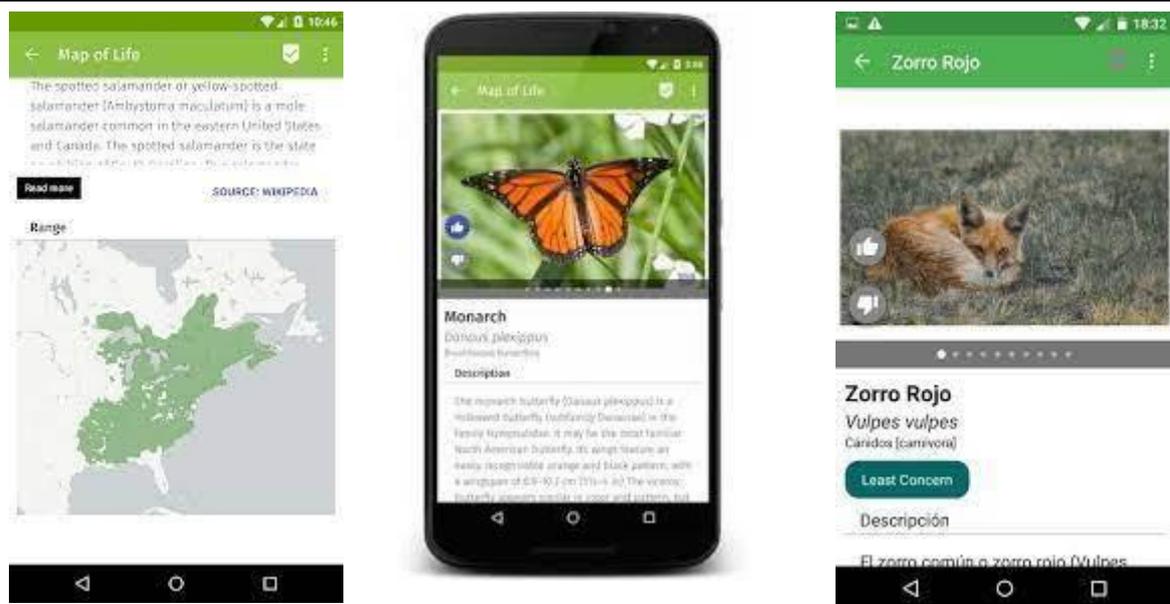


MAP OF LIFE

Tipología: Aplicación móvil

Etaapa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Es una aplicación que ofrece un mapa interactivo online donde pueden visualizarse especies animales y sus hábitats, en cualquier lugar del mundo. Está disponible como app para Android e iOS



Enlace: <https://www.greenappsandweb.com/android/map-of-life-la-biodiversidad-mano/>



NATIONAL GEOGRAPHIC KIDS

Tipología: Aplicación web / móvil / web

Etapa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Es una app interactiva destinada a enseñar los órganos del cuerpo humano. El principal objetivo es que los alumnos elijan el sistema que quieren estudiar y a continuación arrastrando y soltando deben colocar los diversos componentes del sistema en la ubicación correcta, dentro de un cuerpo humano.



tres foto de la app



Enlace: <https://kids.nationalgeographic.com>



CIENCIA FÍSICA

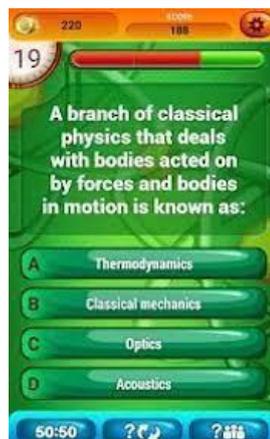
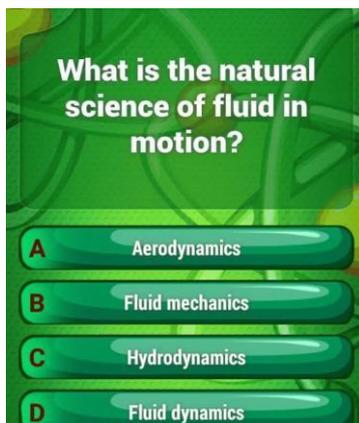
JUEGO

PREGUNTAS

Tipología: Aplicación web / móvil / web

Etapa educativa: Secundaria, primaria

Descripción: Es una app que emplea la gamificación como estrategia para que cualquiera aprenda nociones básicas de Física de manera entretenida. A modo de juego de preguntas y respuestas, anima a descubrir su historia, fórmulas y experimentos, fenómenos naturales, electricidad y muchos más temas relacionados. Tiene cinco niveles de dificultad



Enlace: [Physics Quiz Game](#)

PARTE A: APPS EDUCATIVAS (ÁREA: LENGUA Y LITERATURA) 10-15 APPS

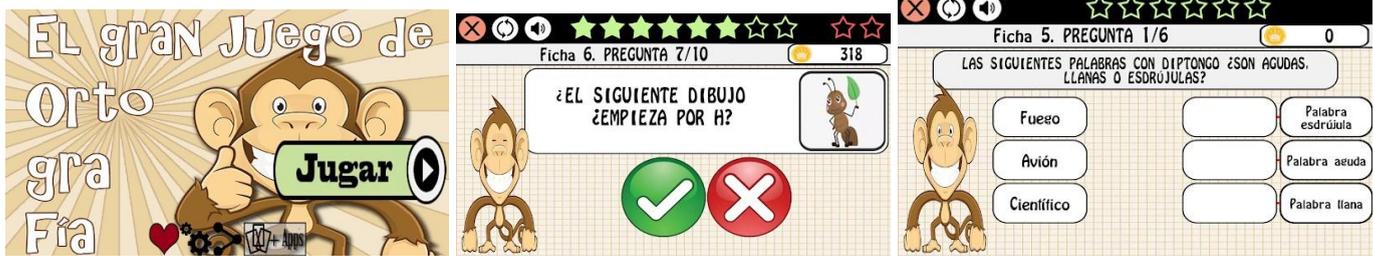


EL GRAN JUEGO DE LA ORTOGRAFÍA

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Esta aplicación de móvil permite mediante el juego completar niveles sobre reglas ortografías (acentos, mayúsculas, b/v.) Podemos emplear la aplicación para repasar contenidos ya dados o para resolver dificultades ortográficas mediante el juego.



Enlace: <https://apps.apple.com/es/app/el-gran-juego-de-la-ortograf%C3%ADa/id1238779376>



PALABRA CORRECTA

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Palabra correcta es una excelente aplicación que pone a prueba tus conocimientos gramaticales y ortográficos mientras te diviertes. Una excelente aplicación para que los más pequeños aprendan mientras juegan.



Enlace: <https://apps.apple.com/es/app/palabra-correcta/id945348364>



LEO CON GRIN

Tipología: Aplicación Móvil

Etapas educativas: Infantil/ Primaria

Descripción: Leer es una de las habilidades más importantes que se puede enseñar en preescolar y en los primeros cursos de primaria pues es la base de todo lo que harán nuestros niños en la escuela y también en parte de su vida adulta. Con esta aplicación los niños descubrirán las posibilidades del lenguaje con facilidad y además se lo pasarán en grande.



Enlace: <https://apps.apple.com/es/app/aprender-a-leer-1-con-grin/id932280561>

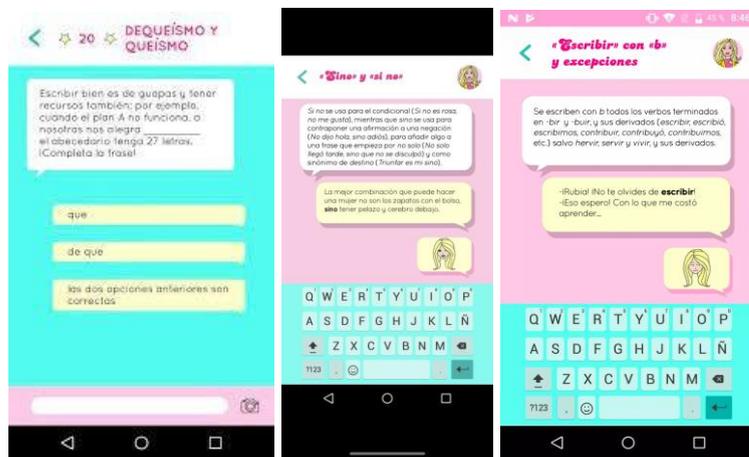


ESCRIBIR BIEN ES DE GUAPAS

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Primaria/ Secundaria

Descripción: Esta aplicación, que viene de la mano de la *influencer* La Vecina Rubia, está dispuesta a resolver todas tus dudas con la ortografía y la sintaxis en español. «¿Crees que distinguir un diptongo de un hiato es más difícil que salir de una rotonda?». Aquí está la solución.



Enlace: <https://escribir-bien-es-de-guapas.softonic.com/android>



APALABRADOS

Tipología: Aplicación Móvil

Etapas educativas: Infantil/ Primaria

Descripción: Consiste en sumar puntos formando palabras en vertical u horizontal con las fichas que tengas en tu atril. Las palabras que formes deben anexarse a palabras que ya estén en el tablero mediante una o más fichas—excepto la primera palabra, que se coloca simplemente en el centro del tablero.

Enlace: <https://apalabrados.com/>

ORTOGRAFÍA ESPAÑOLA

Tipología: Aplicación Móvil **Etapa educativa:** Infantil/ Primaria

Descripción: Consiste en practicar las reglas de ortografía a través de diferentes y muy completas actividades que abarcan desde aspectos más simples hasta los mas complicados de nuestra lengua

Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.holucent.grammares&hl=es_419

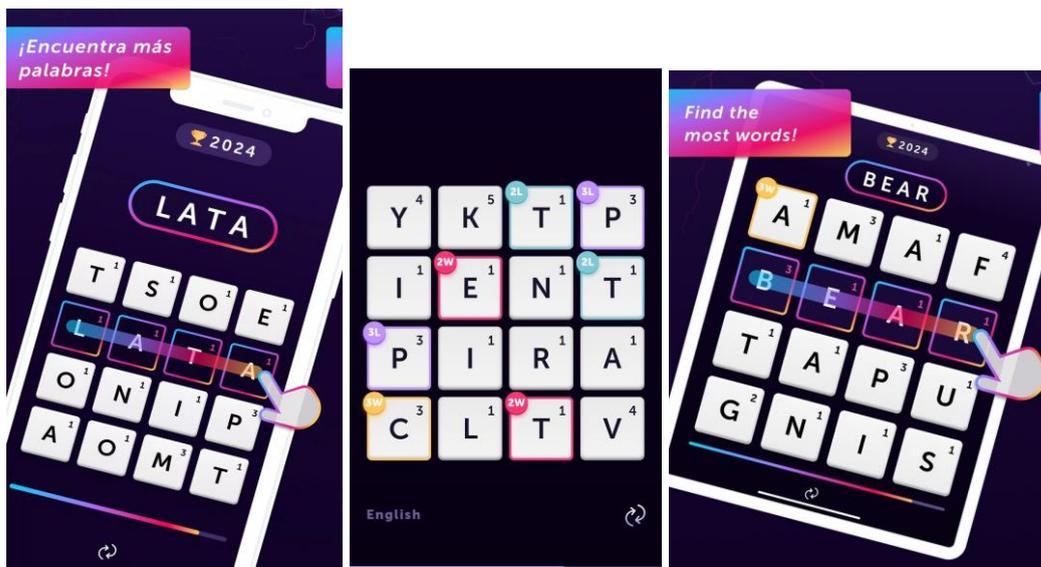


WORD BLITZ

Tipología: Aplicación Móvil

Etapas educativa: Infantil/ Primaria

Descripción: Es un juego de palabras lleno de acción donde puedes enfrentarte a amigos u otros jugadores. Forma palabras con letras puestas al azar en el campo de juego.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.lotum.wordblitz&hl=es&gl=US>

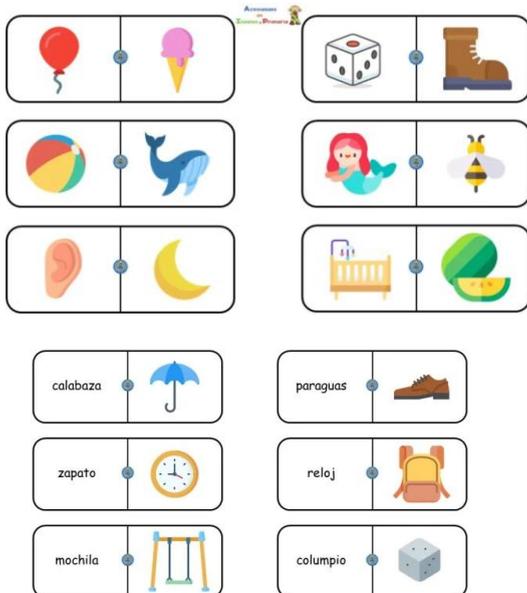


PALABRAS DOMINO LITE

Tipología: Aplicación Móvil

Etapa educativa: Infantil/ Primaria

Descripción: Diseñado con una logopeda, este juego de palabras divertido está disponible para toda la familia. Niños desde los 6 años pueden trabajar el vocabulario, la lectura y la agilidad con las sílabas. Este juego mejora también la organización y la exploración visual. El objetivo: formar palabras con las sílabas propuestas



Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.lehovetzki.worddominofree&hl=es_419&gl=US#:~:text=Dise%C3%B1ado%20con%20una%20logopeda%2C%20este,palabras%20con%20las%20s%C3%ADlabas%20propuestas.



PALABRA PERFECTA

Tipología: Aplicación Móvil

Etapas educativas: Primaria

Descripción: A través de esta aplicación podrás demostrar que no hay nadie que te gane a la hora de escribir la palabra correcta o saber el significado de las palabras. Además, podrás aprender gramática y ortografía de una forma muy sencilla e intuitiva.



Enlace:

<https://apkcombo.com/es/palabra-perfecta-gramatica-en-espa%C3%B1ol/com.tellmewow.senior.palabra.correcta/>

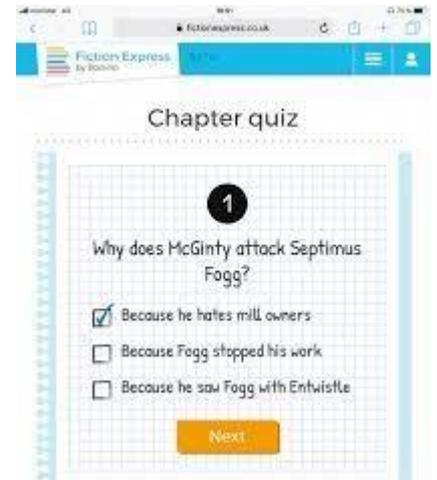
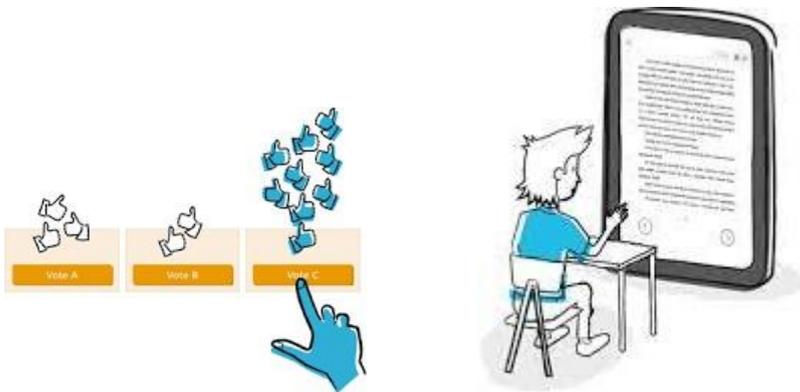


FICTION EXPRESS

Tipología: Aplicación Móvil

Etapas educativas: Infantil/ Primaria

Descripción: Fiction Express, alineándose con su misión social de llevar la lectura y el aprendizaje a todos los adolescentes, ha decidido abrir la plataforma por tres meses gratuitamente a todos los colegios que lo soliciten para que los alumnos puedan trabajar la lectura y las actividades relacionadas con ella en Lengua castellana.



Enlace: <https://es.fictionexpress.com/>

PARTE B: PERFILES EDUCATIVOS (PERFIL: MUYPROFE)

Enlace IG: <https://www.instagram.com/muyprofe/?hl=es>

Fortalezas

MuyProfe es un perfil que cuenta con muchas fortalezas. En primer lugar, la cuenta visualmente está muy bien organizada y llamativa. Esto facilita el acceso rápido a los recursos que nos interesan.

Por otro lado, otra de sus grandes fortalezas es que propone recursos de la vida cotidiana a través de la asignatura de lengua y literatura. Temas como la sexualidad, canciones actuales y/o

Amenazas:

Hay que destacar que cualquier persona puede acceder a lo publicado ya que es un perfil público y de esta manera pueden robar el contenido y utilizarlo de forma ilegal. También mencionar que Instagram no tiene filtro y hay que tener cuidado con los comentarios que se escriben.

Otros aspectos que resultan amenazas serían publicar cosas del colegio ya que hay que tener cuidado con exponer la imagen de los alumnos o de algunas cosas del centro en específico. Por último nombrar que hay mucha competencia ya que hay muchos perfiles que se dedican a subir contenido de asignaturas, en este caso de Lengua Castellana y actualmente todo el mundo sabe como crear blogs y sacar dinero por medio de ellos.

Oportunidades:

Como oportunidades de esta cuenta, hay que destacar que trata de la asignatura de Lengua Castellana pero de una manera actual de modo que es más llamativa para los alumnos y les hace aprender de una manera más rápida y sencilla. Por lo que trata de llevar la asignatura más allá del aula y llegar no solo a alumnos, si no a una gran variedad de colectivos.

Debilidades:

Como debilidades de esta cuenta, podría decirse que a pesar de su buena organización, el apartado de las publicaciones, que aparentemente al entrar en la cuenta es lo primero que se visualiza, está un poco desordenado y resulta complicado encontrar algo en concreto. El número de publicaciones (285) es muy elevado, por lo que las publicaciones más antiguas apenas van a ser visualizadas y esto provoca que la persona que entre a ver la cuenta le cueste buscar algo en concreto o incluso decida no hacerlo por el relato que le pueda llegar a costar.

PARTE A: APPS EDUCATIVAS (ÁREA: EDUCACIÓN FÍSICA) 10-15 APPS

	<h1>1.FLEXIBILIDAD Y ESTIRAMIENTO</h1>
<p>Tipología: Aplicación móvil</p>	<p>Etapa educativa: Primaria</p>
<p>Descripción: Esta aplicación enseña a realizar estiramientos de manera correcta. En ella los estudiantes pueden consultar vídeos para poder estirar adecuadamente cada parte corporal.</p> <p>Ofrece entrenamientos con 75 ejercicios, incluso permite personalizar tus propios estiramientos</p>	
	
<p>Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fitifyapps.bwstretching</p>	



2. INTIMIND

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Es una aplicación de meditación desarrollada por expertos en Mindfulness. Cuenta con un repertorio de 11 meditaciones gratuitas, por lo que solamente es necesario invertir 10 minutos al día para practicar la atención plena y beneficiarte de los beneficios del Mindfulness.

Es posible suscribirse a todo el contenido con la tarifa plana por menos de 10 euros mensuales. Existen diferentes programas (ira, miedo, embarazo, etc.) y puedes elegir cualquiera de estos programas.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cuatroochenta.intimind&hl=es&gl=US&pli=1>

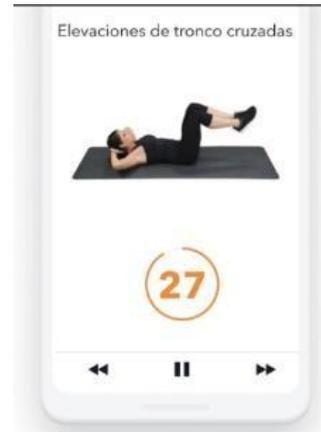
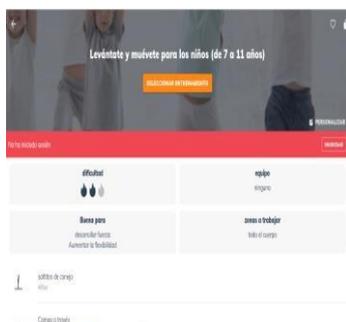


3.SWORKIT KIDS

Tipología: Aplicación móvil/sitio web

Etapas educativa: Primaria (se adapta a diferentes edades)

Descripción: Es una aplicación que proporciona la capacidad de crear rutinas para el trabajo de habilidades motrices y capacidades físicas básicas. Por lo que, ofrece una serie de entrenamientos para ayudar a animar a los estudiantes a realizar actividad física. Los entrenamientos que ofrece se agrupan en distintos apartados. Así pues, hay ciertas actividades correspondientes para niños de 4 a 7 años, otras de 7 a 11 años, de 11 a 15 años, otras entre 15 y 18 años y por último, esta aplicación ofrece otro tipo de actividades ideales para todas las edades.



Enlace: <https://app.sworkit.com/collections/kids-workouts>

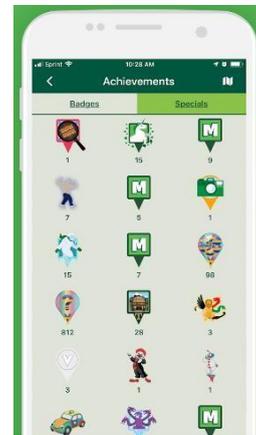


4. MUNZEE

Tipología: Aplicación web / móvil

Etapas educativa: Secundaria

Descripción: Munzee es un juego de ubicación basado en la tecnología de códigos QR que combina elementos de búsqueda y recolección en el mundo real con una experiencia virtual a través de una aplicación móvil. El juego es similar al geocaching, pero utiliza tecnología de código QR, además de la ubicación GPS del dispositivo, para probar el hallazgo en lugar de un libro de registro.



Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.freezetag.munzee&hl=es_419&gl=US



5. ESPORTI REVOLUTION

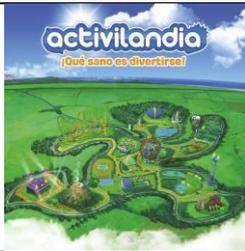
Tipología: Aplicación web

Etapas educativa: Primaria

Descripción: Mediante el uso de esta aplicación, los niños van consiguiendo puntos “Esporti” al registrar sus actividades físicas, ejercicio y deporte. Los logros que consiguen con ellas pueden compartirlas con sus amigos y competir sanamente entre ellos. Además tiene un componente educativo ya que incluye juegos de preguntas y respuestas, que ayudan a los niños a conocer mejor todas las características de sus deportes favoritos.



Enlace: <https://apps.apple.com/us/app/esporti-revolution/id920380895>



6. ACTIVILANDIA

Tipología: Aplicación web

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Es una plataforma virtual que combina contenidos lúdicos y educativos en formatos audiovisuales: Juegos digitales, vídeos, música, descargas, animaciones 2D y 3D, concursos...

Se presenta en soporte digital multiplataforma accesible a través de internet, pero está totalmente enfocado a informar, y motivar cambios en la alimentación y en la práctica de ejercicio o actividad física para adquirir nuevos comportamientos, más saludables, en la vida diaria de los usuarios: información y consejos para realizar una alimentación variada y equilibrada, juegos y actividades en familia, en la escuela, en el parque con amigos, deportes, baile, etc.



Enlace: <https://activilandia.aesan.gob.es/ACTIVILANDIA/index.html>

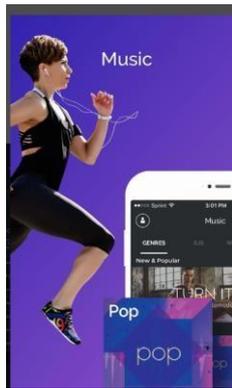


7. FIT RADIO

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Se trata de una aplicación móvil con una gran variedad de música de cualquier género para motivar tu entrenamiento.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fitradio&hl=es>



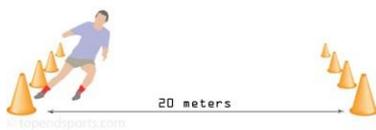
8. PRUEBA BEEP

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativa: Primaria

Descripción: Prueba Beep es una evaluación de la condición que se utiliza para estimar el consumo máximo de oxígeno de una persona.

Puede ser utilizada por el profesor para la realización de pruebas o test como el Course - Navette.



You scored: 40.4

Women VO2Max Norms				
Range/Age	Per	Good	Excellent	Superior
13-19	>31	>35	>39	>41.5
20-29	>29	>33	>37	>41
30-39	>27	>31.5	>35.7	>40
40-49	>24.5	>29	>32.9	>36.9
50-59	>22.8	>27	>30.5	>35.7
60+	>20.2	>24.5	>28.9	>31.5

Men VO2Max Norms				
Range/Age	Per	Good	Excellent	Superior
13-19	>38.4	>45.2	>51	>59.9
20-29	>36.5	>42.5	>46.5	>52.4
30-39	>35.5	>41	>45	>49.4
40-49	>33.6	>39	>43.6	>48
50-59	>31	>35.8	>41	>45.3
60+	>26.1	>32.2	>36.5	>44.2

OK

Prueba Beep

Nivel : 6.9
Distancia : 1020 m [51]
Tiempo : 6:19

Nivel **5.1** segs
Beep **5.1** segs

Velocidad : 11.0 Kph

Detengase

Enlace:

https://play.google.com/store/apps/details?id=rudy.android.beep&hl=es_419&gl=US



9. FITNESS METER

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Fitness Meter es una aplicación que la podemos encontrar en las versiones android o iOS por lo que no es difícil de conseguir y nos ayudará tanto a saber el rendimiento de los estudiantes como a que los niños lleven un control y sepan lo que pueden conseguir.

Esta aplicación fue muy útil en la época de pandemia, ya que los profesores mandaban una serie de ejercicios y los alumnos podían demostrar que lo habían realizado de manera correcta.



Enlace: <https://www.geogebra.org/>



10. LEVERADE

Tipología: Aplicación web / móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: sirve para organizar torneos, partidos... e invitar a los contactos que tengan esta aplicación, a su vez permite ver las posibilidades de victoria y registrar tu evolución, toda la información puede ser vista en tiempo real por otros usuarios.

UN SISTEMA COMPLETO DE SOLUCIONES
Mayor eficiencia y mayor fidelización de deportistas

CALENDARIO **COMPETICIÓN** **PARTIDOS**

COMUNICACIÓN **INSCRIPCIONES** **CONTROL DE ACCESOS**

GESTIONA INTEGRALMENTE TU ENTIDAD DEPORTIVA
EXTIENDE TU ALCANCE EN TODAS LAS ÁREAS DE TU ENTIDAD DEPORTIVA

ADMINISTRADORES
El equipo responsable de todas las actividades asociadas con el nivel de formación.

ARBITROS
El equipo responsable de todas las actividades asociadas con el nivel de formación.

CLUBES
El equipo responsable de todas las actividades asociadas con el nivel de formación.

REPORTES
El equipo responsable de todas las actividades asociadas con el nivel de formación.

GANA EFICIENCIA OPERATIVA Y AUMENTA LOS INGRESOS DE TU ENTIDAD DEPORTIVA
Crea, publica y promueve la información

PRUEBA GRATIS **SOLICITA UNA DEMO**

50,000,000 **USERS** 20,000,000 **CLUBS** 7,500,000 **ACTIVITIES**

Enlace: <https://leverade.com/es/>

PARTE B: PERFILES EDUCATIVOS (PERFIL: miry_la_de_ef)

Enlace IG: https://instagram.com/miry_la_de_ef?igshid=NTc4MTIwNjQ2YQ==

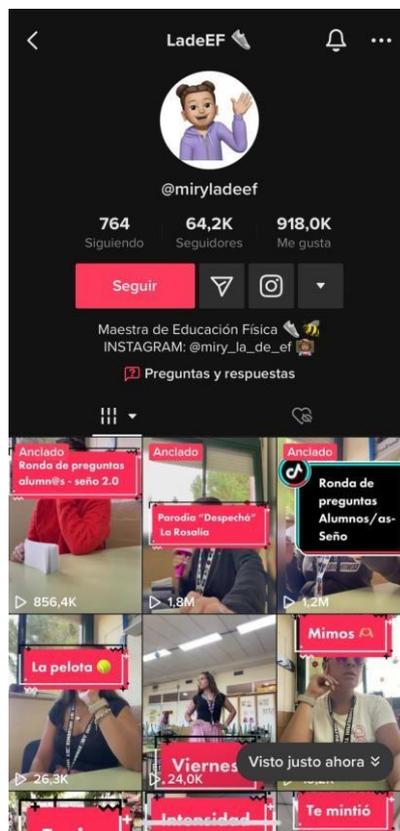
miry_la_de_ef es una tiktoker e instagramer, profesora de Educación Física de Primaria y en su tiempo libre genera contenido para ambas aplicaciones móviles.

Su contenido se basa principalmente en vídeos cómicos sobre situaciones vividas en clase que hace que la gente se sienta identificada y se entretengan.

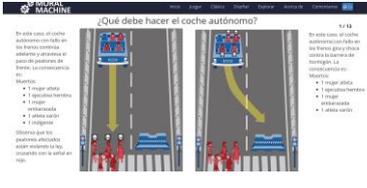
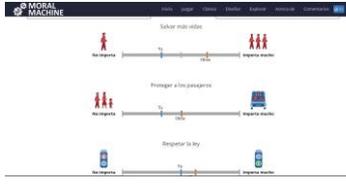
En cuanto al análisis DAFO de esta docente:

	INTERNO	EXTERNO
NEGATIVO	<p>Debilidades:</p> <ul style="list-style-type: none">● Genera un contenido con el fin de entretener a sus seguidores, únicamente con ese objetivo y no con el de ofrecer un contenido más lúdico o curricular.● Puede generar dependencia de las redes sociales y esto puede influir en su rendimiento así como en el tiempo que dedica a la preparación de las clases.	<p>Amenazas:</p> <ul style="list-style-type: none">● Podría existir la posibilidad de que se produjeran cambios en las tendencias deportivas, lo que podría afectar negativamente a su contenido y marca personal.
POSITIVO	<p>Fortalezas:</p> <ul style="list-style-type: none">● Crea contenido interesante y de calidad en su área de especialización.● Al ser profesor y creadora de contenido al mismo tiempo permite una buena comunicación y conexión con la audiencia a través de las redes sociales.● Monetiza su contenido además del sueldo que recibe como docente.	<p>Oportunidades:</p> <ul style="list-style-type: none">● Podría existir la posibilidad de que colaborase con marcas u otros creadores de contenido para generar ingresos adicionales.<ul style="list-style-type: none">● posibilidad de expandir su audiencia y llegar a un público más amplio a través de la creación de contenido en diferentes plataformas digitales.

A continuación, adjuntamos capturas de los perfiles de Instagram y de Tiktok de la docente, como se puede observar es un perfil más relevante en Tiktok que en Instagram ya que está más activa y crea más contenido.



PARTE A: APPS EDUCATIVAS (ÁREA: Valores éticos y sociales) 10-15 APPS

	<h1>Moral Machine</h1>	
Tipología: Aplicación web	Etapa educativa: Secundaria	
Descripción: Es una aplicación que plantea diferentes situaciones hipotéticas en las que los estudiantes tienen que tomar decisiones éticas. Por ejemplo, ¿qué decisión tomarías si tuvieras que elegir entre salvar a un grupo de personas o a otra persona? Los estudiantes pueden analizar, debatir y reflexionar sobre cuestiones éticas y tomar decisiones en función de sus valores y principios éticos.		
		
Enlace: https://www.moralmachine.net/hl/es		

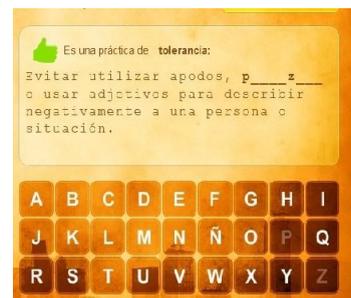


Tolerancia vs intolerancia

Tipología: Página web

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Es una versión del juego del ahorcado en el que completando las palabras que faltan en las frases, vamos a descubrir mensajes sobre la tolerancia y la intolerancia.



Enlace: <http://saludxmi.cnpss.gob.mx/>



Educar con valor

Tipología: Página web

Etapas educativas: Primaria y secundaria.

Descripción: Es una página web educativa que ofrece recursos, experiencias e ideas creativas para educar personas conscientes, comprometidas y capaces de actuar en los retos actuales desde temprana edad. Los recursos que contiene son juegos educativos, dinámicas, libros, historias, talleres y recursos digitales.



Enlace: <https://www.educarconvalor.com/>



El parque de las emociones

Tipología: Página web

Etapas educativas:
Primaria y secundaria.

Descripción: Es una página web que se centra exclusivamente en la recopilación de cortometrajes en relación con la asignatura de Educación en Valores Cívicos y Éticos. Además, también contiene otros recursos como juegos, resolución de conflictos, habilidades sociales, libros, cuentos, etc.

The screenshot shows the website interface with a navigation menu at the top: 'Para jóvenes', 'Formaciones', 'Programa en tu Aula', 'Escuela', and 'Recursos'. The main content area features several articles with images and text. One article is titled '¡tan 6!' and discusses the value of diversity and friendship. Another is '¡solo respira 4!' about emotional management. A third is '¡Pura 9!' about gender equality. There are also sections for '¡sólo respira 4!', '¡atreves a soñar! 738', and '¡0, ¡¡¡¡ 4!'. On the right side, there is a sidebar with categories like 'Asertividad y Resolución de Conflictos', 'Actividad para trabajar emociones', 'Actividad de autoestima para primaria y secundaria', 'Habilidades sociales con Transformation Game', 'Inteligencias Múltiples', 'Libros y Cuentos', and 'Ver más en Tienda'.

Enlace:

<https://elparquedelasemociones.com/recursos-educativos/cortos-para-educar-en-valores/>



TELLAGAMI

Tipología: Aplicación

Etapas educativas:
Infantil y Primaria

Descripción: es una aplicación para IOS y Android que permite crear un avatar y personalizarlo, hacer una grabación de voz o escribir un texto y convertirlo en un vídeo con la finalidad de explicar un concepto, describir una imagen o construir un argumento sobre un tema concreto en un máximo de treinta segundos.

		
Enlace: https://apps.apple.com/es/app/tellagami/id572737805		

	<h1>RV ENFRÉNTATE AL CIBERBULLYING</h1>
---	---

Tipología: Aplicación	Etapa educativa: Primaria
------------------------------	----------------------------------

Descripción: esta aplicación tiene como objetivo que los alumnos experimenten cómo se siente una persona que sufre ciberbullying utilizando la realidad virtual. Es una aplicación potente e inmerso a que permite empatizar.

<p>Mejora el plan de convivencia de tu colegio.</p> 	<p>Sensibiliza a la comunidad educativa sobre el ciberbullying</p> 	<p>Trabaja la empatía a través de un caso de ciberbullying.</p> 
---	--	---

Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=net.smileandlearn.ciberbullying&hl=es_PE&pli=1

	<h1>EL MONSTRUO DE COLORES</h1>
---	---------------------------------

Tipología: Página web	Etapa educativa: Primaria
------------------------------	----------------------------------

Descripción: esta plataforma ofrece 5 recursos para trabajar a partir del libro del Monstruo de Colores. Se puede hacer un trabajo didáctico de identificar y poner nombre a cada emoción acompañándose de otros ejercicios propuestos.



Enlace:

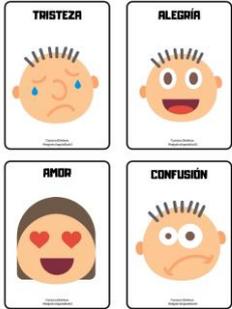
<http://www.annellenas.com/ilustracion-editorial/el-monstruo-de-colores-recursos-gratis.html#.ZF11BnZBzIV>

	<h1 style="text-align: center;">ORIENTACIÓN ANDÚJAR</h1>
---	--

Tipología: Blog

Etapas educativas:
Primaria

Descripción: este blog creado por una pareja de maestros, suben recursos para fomentar la importancia de los valores en el desarrollo del niño/a. Comparte todo tipo de actividades para trabajar todas las cualidades del ser humano, como por ejemplo la autoestima.

		
---	---	---

Enlace: <https://www.orientacionandujar.es/tutorias-primaria-educacion-en-valores/>



PEQUEÑOS CIUDADANOS

Tipología: Página web

Etapas educativas:
Primaria

Descripción: Es una iniciativa educativa que busca enseñar valores éticos y cívicos a los niños a través de juegos y actividades interactivas. Los niños pueden explorar diferentes áreas de una ciudad virtual y aprender sobre la convivencia, la ciudadanía y el cuidado del medio ambiente.



Enlace: [\(Pequeños Ciudadanos | Contribuyendo y fortaleciendo la Cultura de la Legalidad. \(pequenosciudadanos.org.mx\)\)](http://Pequeños Ciudadanos | Contribuyendo y fortaleciendo la Cultura de la Legalidad. (pequenosciudadanos.org.mx))



CRECIENDO CON MONTESSORI

Tipología: Página web

Etapas educativas:
Primaria

Descripción: Esta página web presenta actividades educativas basadas en el método Montessori, que enfatiza en el aprendizaje práctico y el desarrollo social y emocional. La aplicación ofrece actividades para fomentar valores éticos como la cooperación, el respeto y la autonomía en los niños de primaria. Cuenta con una serie de libros



Enlace: [Creciendo Con Montessori – Nuestra Experiencia Educativa En Casa](#)

PARTE B: PERFILES EDUCATIVOS (PERFIL: alvaropatoon)

Enlace TikTok: <https://www.tiktok.com/@alvaropatoon? t=8cFclOhjFO7& r=1>

Álvaro es un Tiktoker que crea todo tipo de contenido en relación con la educación. Su perfil es un poco más específico para Educación Física y cuenta con un total de 318.000 seguidores en TikTok.

	ASPECTOS NEGATIVOS	ASPECTOS POSITIVOS
ORIGEN INTERNO	DEBILIDADES (carencias y limitaciones desfavorables propias).	FORTALEZAS (características y habilidades favorables propias):
ORIGEN EXTERNO	AMENAZAS (factores externos desfavorables)	OPORTUNIDADES (factores externos favorables):

FORTALEZAS

Las fortalezas que observamos en este influencer son numerosas, pero entre las más importantes destacaríamos la originalidad de sus metodologías y recursos que realmente ayudan a sus alumnos/as. Ofrece diferentes técnicas, siempre innovando y buscando nuevos recursos dentro del aula. Entre ellas se incluyen diferentes modos de empezar a dar una clase, realizar actividades divertidas a través de la gamificación, cómo captar y mantener la atención... Su principal objetivo es ayudar a todos los docentes en la mejora de su desempeño, mostrando cómo es la vida de un maestro e informando y mostrando tanto los aspectos positivos como negativos.

En sus redes también encontramos contenido de humor, algo que también ha ayudado a alcanzar un gran número de reproducciones ya que a través de él muestra su vocación por la enseñanza, algo que incluye su disposición a aprender de sus propios alumnos/as.

Una de las cualidades que destaca de este profesor, es su capacidad de comunicar, mostrando empatía, entrega y sensibilidad hacia todos su alumnado.

OPORTUNIDADES:

Entre las oportunidades que observamos de este perfil podemos destacar el gran apoyo que obtiene por sus seguidores. Miles de personas que le siguen en dicha red social y le apoyan, ya sea mediante likes, comentarios, etc. En Tiktok cuenta con 318K de seguidores, a los que diariamente les ofrece contenido relacionado con la educación.

Además podemos considerar que llega a un amplio público puesto que algunos de sus vídeos tienen cerca de 5 millones de visualizaciones y sus vídeos tienen una media de 200K likes.

Por otro lado, destacamos el uso de las tecnologías y las redes sociales, algo de lo cual Álvaro hace un amplio uso y lo que le permite comunicar y compartir sus experiencias con tantas personas.

AMENAZAS

Una de las posibles amenazas que podemos observar es la queja por parte del centro educativo en el que trabaja, ya que en numerosas ocasiones graba los vídeos en horario escolar, o mientras trabaja con los niños/as. Esto creemos que igual también podría molestar a los padres, ya que aparece la voz de cada niño y en algún vídeo, incluso se ve cómo le abrazan, pese a que nunca muestra las caras de los menores.

DEBILIDADES

Consideramos que el contenido del profesor en TikTok puede tener algunas debilidades, como la limitación de tiempo. La brevedad de los videos puede limitar el contexto adecuado para comprender conceptos más amplios. Además, este formato puede llevar a un contenido superficial, sin abordar temas de manera exhaustiva y resultando en una comprensión incompleta por parte de los espectadores.

Por otro lado, la falta de interacción en TikTok dificulta responder preguntas o personalizar el contenido según las necesidades de los estudiantes. La calidad variable del contenido en TikTok puede afectar la presentación y claridad del contenido educativo. Por último, la naturaleza entretenida y lúdica de la plataforma puede distraer a los espectadores de los mensajes educativos del profesor.

PARTE C:

https://drive.google.com/file/d/1HWfgVCrJ_IBoc8pg5NaV3CkmOX3VR3Jh/view?usp=drivesdk

PARTE A: APPS EDUCATIVAS (ÁREA: Educación artística) 10-15 APPS

	<h1>Playart</h1>
Tipología: Aplicación móvil	Etapas educativas: Secundaria
<p>Descripción: Esta aplicación se puede descargar en la app store y cuesta 3,45 euros. Esta aplicación sirve para introducir en el mundo del arte a las personas. Con esta app se puede aprender y crear obras propias elegir elementos de obras de 8 pintores muy famosos como Katsushika Hokusai, Paul Cézanne, Claude Monet, Henri Rousseau, Vincent Van Gogh, Gustav Klimt, Paul Klee y Amedeo Modigliani y mezclarlos, con tus obras para crear una nueva con elementos de otros artistas. Además hay más de 160 elementos y 48 lienzos.</p>	
	
<p>Enlace: https://apps.apple.com/es/app/playart-classic/id535129847</p>	

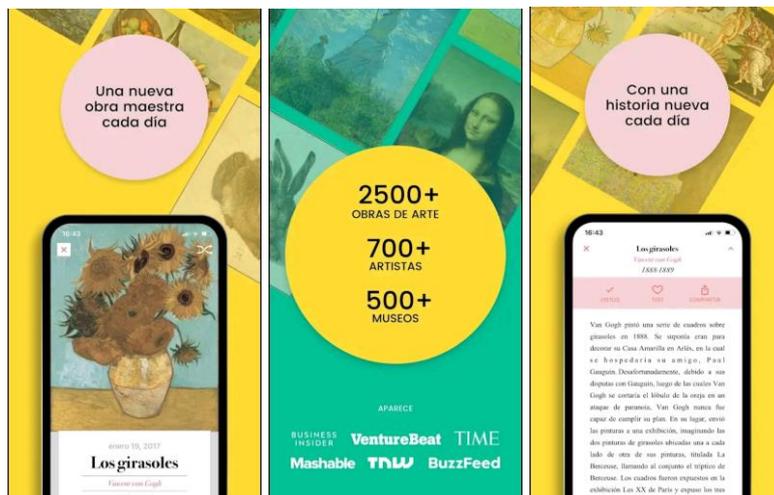


Daily Art - historia del arte

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativa: Secundaria

Descripción: Es una aplicación de play store la cual te puedes descargar gratis. En ella encontrarás diferentes bibliografías de artistas muy importantes, museos famosos y obras de arte clásico, moderno y contemporáneo y también puedes leer relatos cortos sobre ellas. Además esta aplicación sirve como inspiración para los amantes del arte. También puedes copiar el texto de la descripción y descargar gratis las imágenes. Con esta aplicación podrás aprender algo nuevo sobre el arte todos los días.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.moiseum.dailyart2>

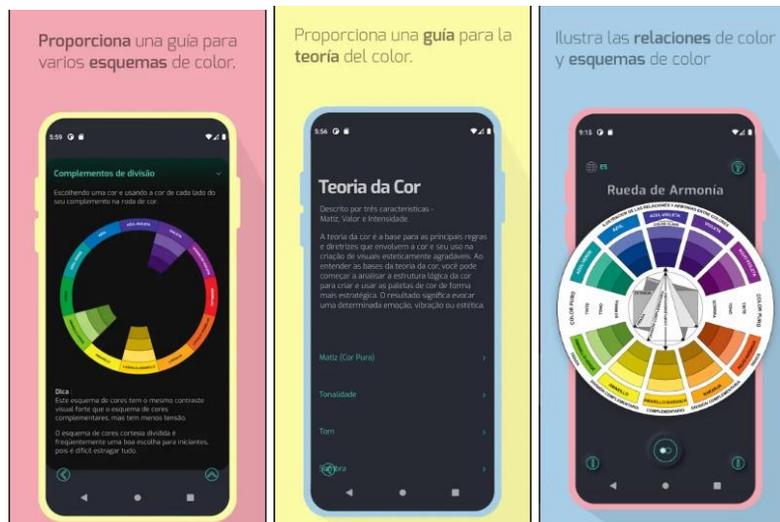


Rueda de color de bolsillo

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativa: Secundaria

Descripción: Es una aplicación de play store la cual te puedes descargar gratis. Esta app te ayudará a aprender la teoría del color mediante una guía y también sirve como guía para mezclar colores. Con esta también se pueden ver los diferentes tonos de los colores, su relación, los colores complementarios, el enfoque triádico de los colores y los tonos de grises. Un aspecto muy útil es que puedes seleccionar dos colores y la aplicación hará la mezcla. En conclusión con esta podrás dominar los conceptos básicos de la teoría del color.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pocketcolorwheel.PCW>

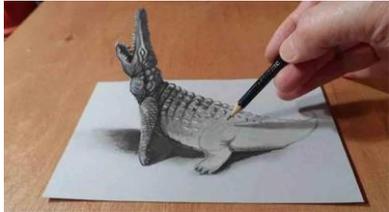


Aprender a dibujar paso a paso

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Primaria y secundaria

Descripción: Es una aplicación de play store la cual te puedes descargar gratis. Con esta app puedes aprender a dibujar en papel o tablets desde cero mediante tutoriales. Tienes muchas opciones de elección para aprender a dibujar como por ejemplo elementos como rostros, animales, ojos, princesas, caballos; estilos como anime, y técnicas como la acuarela, lápices de colores, con carboncillo. Además de aprender a cómo utilizar el 3d en paisajes.



Enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=learntodraw.aprenderadibujar.drawingtutorial&hl=es&gl=US>

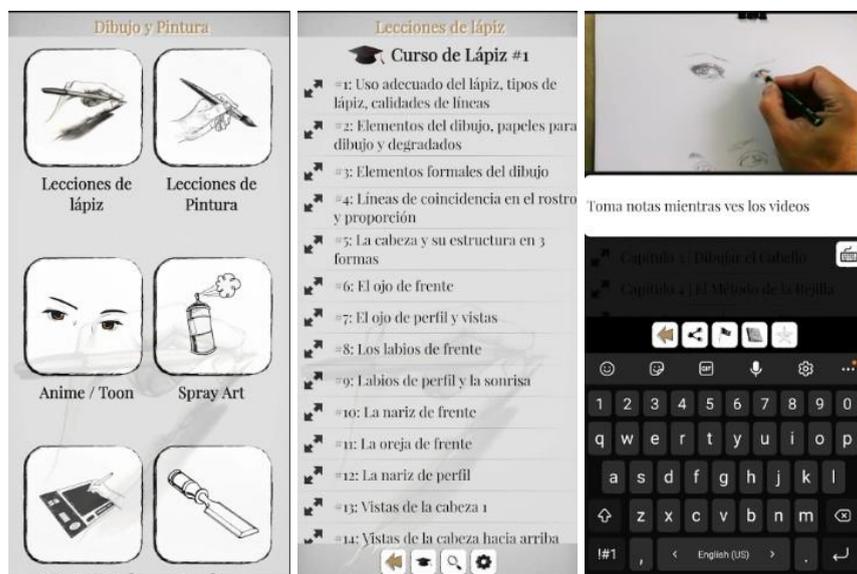


Dibujo y pintura - Lecciones

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Primaria y secundaria

Descripción: Es una aplicación de play store la cual te puedes descargar gratis. Con ella puedes aprender a dibujar y a pintar con diferentes técnicas como óleo, pintura acrílica y spray art. Además también dispone de documentales de artistas de todas las épocas. Las lecciones se pueden clasificar de lápiz o de pintura. Con lápiz puedes aprender por ejemplo a dibujar ojos, bocas o cabellos, y con pinturas por ejemplo tonos, saturaciones, y pintar atardeceres, frutas, árboles.



Enlace:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.duhnnae.drawingpaintinglessons>

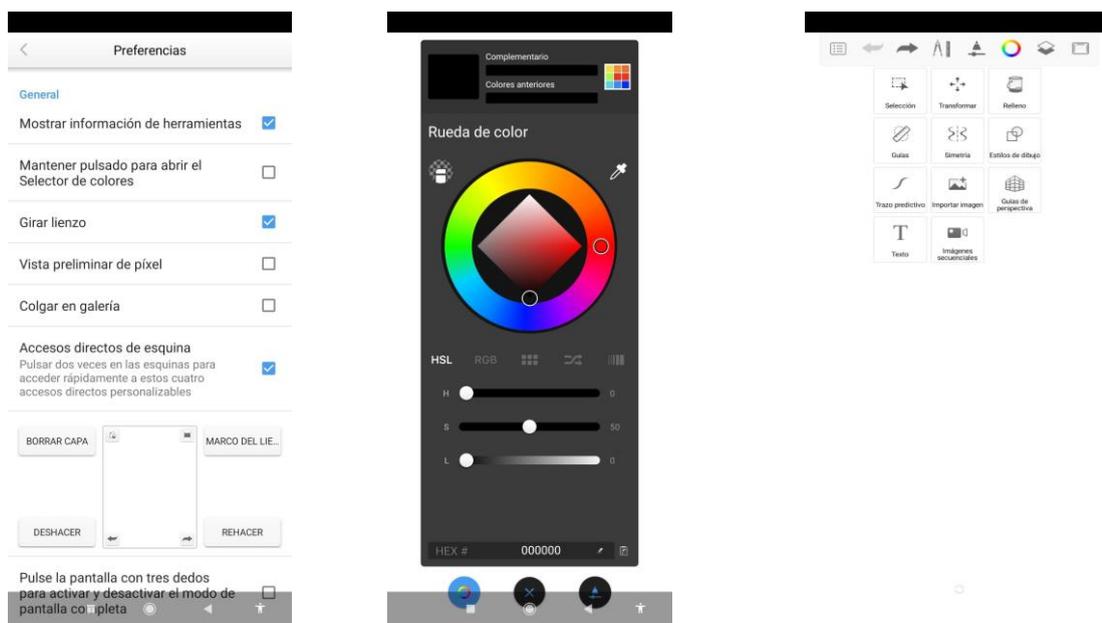


Sketchbook

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Secundaria

Descripción: Sketchbook es una aplicación de dibujo y pintura digital que permite al alumnado crear ilustraciones, bocetos y diseños. La aplicación es popular debido a su interfaz intuitiva y sus herramientas personalizables que les permiten crear arte de alta calidad. Sketchbook se puede utilizar en dispositivos móviles, tabletas y ordenadores, lo que lo hace una opción conveniente para trabajar en el aula.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.adsk.sketchbook>

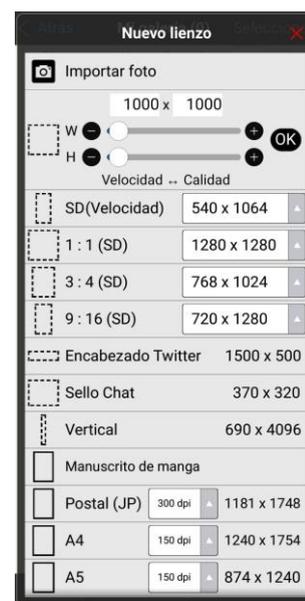


Ibis Paint X

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Secundaria

Descripción: Ibis Paint X es una aplicación de dibujo y pintura digital que ofrece varias herramientas y funciones para artistas, diseñadores y arquitectos. Es conocido por ser una buena alternativa a Procreate, con sus pinceles suaves, múltiples capas, filtros, modos de fusión y variedad de parámetros de pincel. Se puede utilizar en dispositivos móviles, tabletas y ordenador.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.ne.ibis.ibispaintx.app>

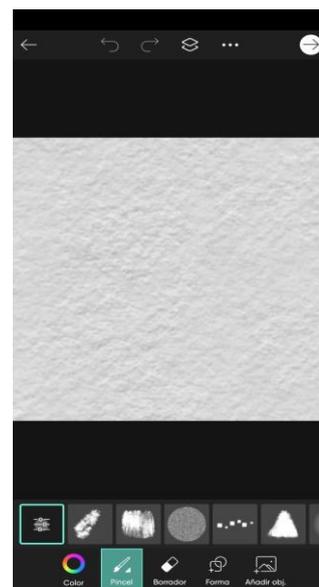


PicsArt

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Secundaria

Descripción: PicsArt es una aplicación de edición de fotos y videos con múltiples características que permiten la edición y la mezcla de fotos y dibujos. Además, cuenta con un sistema de redes sociales donde los usuarios pueden interactuar con otros y compartir sus fotos editadas y obras. La aplicación también cuenta con una función de collage y filtros personalizables con efectos, la herramienta de dibujo tiene más de 20 tipos de pinceles. La aplicación está disponible en iOS.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.picsart.studio>



Pupitre

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Pupitre es una aplicación educativa desarrollada por la editorial Santillana. Está disponible en Android e iOS y cuenta con material educativo para alumnado hasta los 11 años. En Educación Artística, el alumno puede desarrollar sus capacidad en aspectos como la textura donde dispondrá de una herramienta con la que podrá aumentar su capacidad artística creando dibujos por medio de sus sentidos. Por último, la aplicación también ofrece una serie de recompensas por cada tarea finalizada.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.santillana.pupitre>

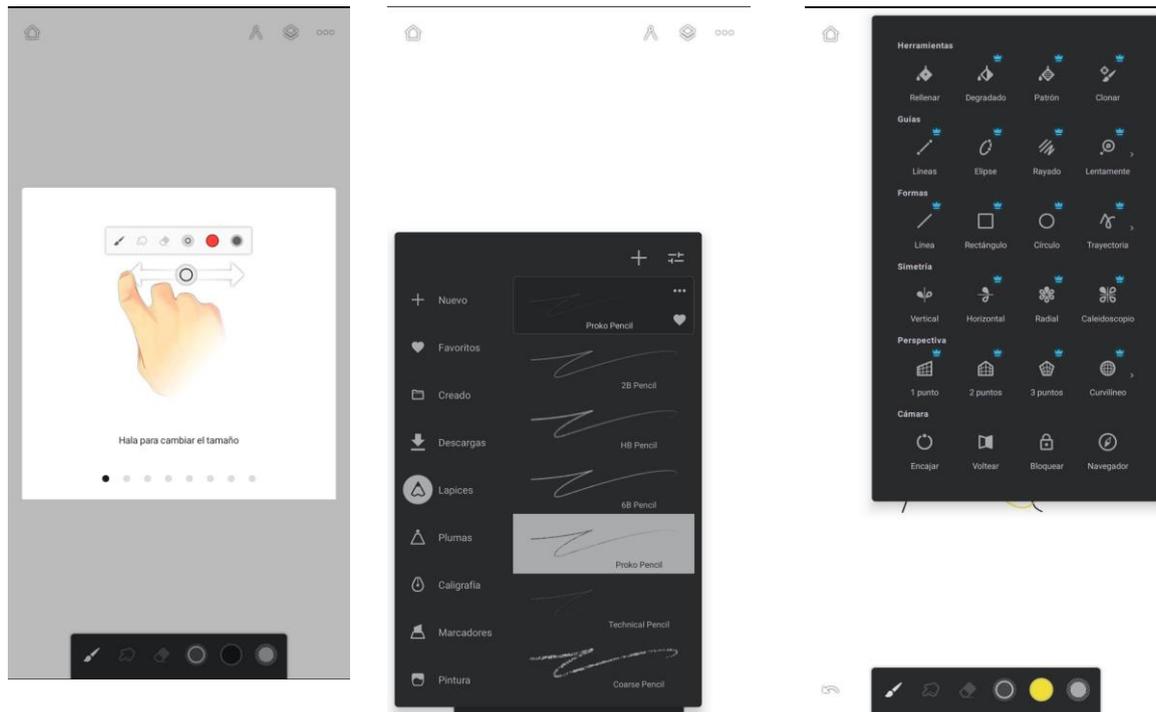


Infinite painter

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Secundaria

Descripción: Infinite Painter es una aplicación para tablets que permite pintar con más de 160 pinceles, herramientas y características avanzadas. La aplicación tiene secciones para pintar, clonar y editar que se pueden personalizar. Algunas de las características son la capacidad de transformar múltiples capas simultáneamente, crear patrones e importar/exportar y otros formatos de imagen. La aplicación también ofrece la posibilidad de compartir obras de arte con la comunidad de Infinite Painter y redes sociales.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.brakefield.painter>



PENUP

Tipología: Aplicación móvil

Etapa educativa: Primaria y secundaria

Descripción: Es una aplicación de Play Store la cual puedes descargar gratis. Se puede descargar en distintos dispositivos electrónicos, dibujar de manera fácil y cómoda, pintar con diversos colores y muchos pinceles los cuáles elegir, calcar otros dibujos o fotos, dibujar encima de ellos, pintar dibujos ya creados por otros artistas o crear los tuyos propios. Dispone de capas para poder separar cada parte, y flechas para retroceder pasos o avanzar. Tiene retos en los que puedes participar con otras personas, comunicarte con ellos y compartir los dibujos que hagas.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sec.penup>



Happy Color - juegos de pintar

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Infantil y primaria

Descripción: Es una aplicación de Play Store la cual puedes descargar gratis en distintos dispositivos electrónicos. Cuenta con imágenes exclusivas de Disney, Marvel, y otros títulos conocidos, con muchos dibujos para elegir, e incluso de naturaleza, arte, deportes, coches, fantasía, moda, interiores, lugares, o dibujos realistas y mandalas, que se pueden pintar pulsando simples botones y los colores que indiquen los números. Tiene más de 30 mil imágenes, y de vez en cuando sacan nuevas en colaboración con otras entidades.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixel.art.coloring.color.number>

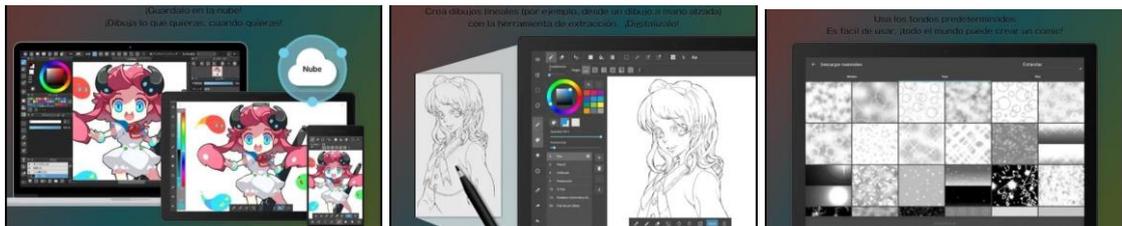


MediBang Paint - Dibujo

Tipología: Aplicación móvil

Etapas educativas: Primaria y secundaria

Descripción: Es una aplicación de Play Store la cual puedes descargar gratis. Se puede dibujar y colorear con muchas herramientas, tales como reglas, selección, más de 80 tipos de pinceles, capas, incluso crear comics de manga ya que dispone de fondos y efectos predominantes en el manga, incluyendo coches, paisajes y mucho más. Se puede usar en distintos dispositivos electrónicos y con guardado en la nube, que desde donde sea, con solo iniciar sesión podrás recuperar el dibujo y seguir dibujando y pintando. Es una de las apps más completas.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.medibang.android.paint.tablet>



Canva

Tipología: Aplicación móvil y web

Etapas educativas: Primaria y secundaria

Descripción: Canva es una herramienta de diseño gráfico que permite crear de manera sencilla y rápida diseños atractivos para diversas aplicaciones, como presentaciones, folletos, publicaciones en redes sociales, entre otros. Cuenta con una gran variedad de plantillas prediseñadas y una interfaz intuitiva que permite personalizar fácilmente los diseños, añadiendo elementos como imágenes, iconos, textos y formas. También ofrece funciones de colaboración en tiempo real, que permiten trabajar en equipo en un mismo proyecto. Canva es una herramienta útil tanto para usuarios con conocimientos básicos de diseño como para profesionales



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.canva.editor&hl=es&gl=US>



Google Arts & Culture

Tipología: Aplicación móvil y web

Etapas educativas: Primaria y secundaria

Descripción: Google Arts & Culture es una plataforma digital que ofrece acceso a miles de obras de arte, colecciones y exposiciones de museos de todo el mundo. Los usuarios pueden explorar el arte y la cultura de diferentes épocas y lugares, y acceder a detalles y explicaciones sobre cada obra. Además, cuenta con herramientas interactivas, como la función "Art Projector", que permite ver obras de arte en tamaño real en la pared de tu hogar. También incluye exposiciones virtuales, visitas guiadas en 360 grados y contenido educativo para todas las edades. Es una excelente opción para explorar el arte y la cultura desde cualquier lugar del mundo.



Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.google.android.apps.cultural&hl=es&gl=US>

PARTE A: APPS EDUCATIVAS (ÁREA: RELIGIÓN)

	<h1>AMIGOS DE JESÚS</h1>		
Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Primaria		
Descripción: Amigos de Jesús es una herramienta digital que ofrece una gran variedad de recursos digitales, tales como canciones, oraciones, vídeos, narraciones catequéticas, entre otras, que facilitan la transmisión de la fe con alegría, exigencia y naturalidad a los niños de cara a la preparación de su primera comunión. La Editorial Casals fue la creadora de la app, con el fin de complementar los materiales en papel del proyecto.			
Enlace: https://itbook.es/noticias-itbook/amigos-de-jesus-catequesis-casals/			

	<h1>POLARIS</h1>		
Tipología: Aplicación web / móvil / tablet	Etapa educativa: Primaria		
Descripción: Polaris es una aplicación gratuita enfocada a los cursos de 1º de Primaria a 4º. Los recursos digitales están adaptados a tablets y teléfonos. Con ella, se busca que los niños trabajen los contenidos tanto en el aula como en casa con la familia. Estos contenidos son oraciones, canciones, vídeos, actividades multimedia, imágenes pedagógicas, entre otros. También está creada por la Editorial Casals.			
Enlace: Polaris, formación religiosa para Primaria (editorialcasals.com)			

--	--	--	--

	<h1>BIBLIA APP PARA NIÑOS</h1>
--	--------------------------------

Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Primaria
--	----------------------------------

Descripción: Es una app en la cual, a través de aventuras interactivas y animaciones, los niños exploran las grandes historias de la Biblia. Es de navegación fácil para los niños, y contiene imágenes llenas de color, animaciones activadas por tacto, hechos y actividades divertidas diseñadas para ayudar a los niños a recordar lo que aprenden, y desafíos especiales que permiten que los niños ganen premios. Está disponible para smartphones y tabletas Android, y es completamente gratis.

--	--	--

Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.bible.kids&hl=es_419&gl=US

--	--	--	--

	<h1>HOLYART</h1>
--	------------------

Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Secundaria
--	------------------------------------

Descripción: Holyart es una plataforma online donde puedes adquirir artículos religiosos online de forma sencilla y con envío a domicilio en todo el territorio nacional. En ella vas a poder encontrar rosarios, escapularios, crucifijos, colgantes, pulseras y todo tipo de accesorios cristianos y artículos navideños o para la Semana Santa. es un distribuidor de artesanías religiosas que cuenta con años de experiencia trabajando con algunas de las mejores iglesias del sur de Europa, a las que suministra artículos para la liturgia como casullas, cálices, atriles, incensarios, pilas de agua bendita y muchos otros objetos sacros. Gracias a su app, ahora puedes comprar artículos religiosos baratos para iglesias o particulares de forma sencilla y con solo un par de taps sobre la pantalla de tu smartphone.

Enlace: <https://play.google.com/store/search?q=holyart&c=apps&gl=ES>

GLORIFY

Tipología: Aplicación web / móvil

Etapas educativas: Primaria

Descripción: Glorify es una aplicación que permite a los cristianos realizar reflexiones, meditaciones guiadas, oraciones y lecturas de pasajes bíblicos. “La gente está buscando un mayor significado en este momento de inquietud e incertidumbre”, de Henry Costa, cofundador y codirector ejecutivo de Glorify.

Enlace: <https://glorify-app.com/es/>

			<h1>REZANDO VOY</h1>		
Tipología: Aplicación web / móvil			Etapa educativa: Secundaria		
Descripción: Esta aplicación nace para ayudarnos a crear espacios de oración en el día a día. Por medio de audios, RezandoVoy nos presenta una lectura diaria, cánticos, reflexiones y preguntas para hacernos internamente que permiten un acercamiento profundo con Dios. Es una forma diferente de hacer oración con contenido nuevo para cada día y tiempo litúrgico. Es excelente para poder escuchar el tiempo mientras nos transportamos a nuestro lugar de trabajo, la universidad o alguna reunión. Es de carácter gratuito.					
Enlace: https://www.rezandovoy.org					

			<h1>LA SAGRADA BIBLIA</h1>		
Tipología: Aplicación web / móvil			Etapa educativa: Primaria / Secundaria		
Descripción: Esta herramienta de carácter gratuito, es una App muy práctica creada por el ACI Prensa, en ella encontramos los cuatro evangelios traducidos y comentados al español. La Sagrada Biblia permite además hacer una búsqueda en las lecturas por palabra o por cita y guardar nuestras preferidas.					
Enlace: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aciprensa.straubinger					

--	--	--	--

	<h1>THE POPE APP</h1>
--	-----------------------

Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Secundaria
--	------------------------------------

Descripción: The Pope App nos conecta con las actividades de la Santa Sede y del Papa. Encontramos noticias relacionadas con la Iglesia, los tweets de la cuenta @Pontifex, homilías, catequesis y reflexiones del Papa Francisco y material audiovisual sobre las actividades en El Vaticano. Es la aplicación perfecta para conocer la actualidad de nuestra querida Iglesia. Recomendamos en especial las catequesis de los miércoles.

--	--	--

Enlace: <https://thepopeapp.es.aptoide.com/app>

--	--	--

	<h1>iPIETA</h1>
--	-----------------

Tipología: Aplicación web / móvil	Etapa educativa: Secundaria
--	------------------------------------

Descripción: Esta aplicación gratuita está llena de recursos para profundizar la fe. Si bien sorprende al incluir todos los libros de la Santa Biblia, oraciones de la tradición de la Iglesia y las lecturas diarias, iPieta incluye una sección especial con documentos catequéticos y escritos completos de los santos (como los “Ejercicios Espirituales” de San Ignacio de Loyola o “Historia de un Alma” de Sta. Teresita del Niño Jesús) para nuestra lectura espiritual.

--	--	--

Enlace: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ipieta.ipietaes001>

--	--	--	--

AULA DE RELI

Tipología: Sitio web

Etapa educativa: Secundaria

Descripción: Este blog quiere ser un lugar donde poder compartir unos contenidos que, además de fundamentales para entender nuestro acervo cultural, uno ha experimentado como claves para una existencia vivida con sentido, y para presentar la enorme riqueza de los contenidos de nuestra asignatura. Presentar en Internet esa continua novedad que es la persona de Jesucristo tratando de mostrar qué tiene que ver Él con los deseos de felicidad, de justicia y de amor que todos llevamos dentro.

--	--	--

Enlace: <https://www.auladereli.es/acercade>

--	--	--	--

¡HOLA JESÚS! REZAR CON NIÑOS

Tipología: Aplicación web / móvil

Etapa educativa: Primaria

Descripción: Es una app que enseña a los niños a rezar de forma diferente a niños de entre 3 y 8 años. Contiene canciones y vídeos infantiles con vidas de santos, y galerías con dibujos o parábolas cantadas. Con esta aplicación se le puede explicar a los niños lo que es la Misa, la Confesión, el pecado, la oración... de una forma adecuada. La aplicación es gratuita y está disponible para iOS y Android.

--	--	--	--

Práctica 8

Speakaboos: SpeakBooks es una aplicación de aprendizaje de inglés que se enfoca en mejorar las habilidades de conversación y comprensión auditiva de los estudiantes. A diferencia de muchos otros programas de aprendizaje de idiomas que se centran en la enseñanza de la gramática y el vocabulario de manera aislada, SpeakBooks se centra en la comunicación práctica y efectiva.

La aplicación ofrece una amplia variedad de actividades diseñadas para ayudar a los estudiantes a mejorar su inglés hablado y escuchado. Entre las actividades se incluyen diálogos entre hablantes nativos de inglés, preguntas y respuestas, ejercicios de pronunciación y práctica de vocabulario en contexto. La aplicación también ofrece la opción de grabar y reproducir la propia voz, lo que permite a los estudiantes escuchar su propia pronunciación y corregirla si es necesario.

Aunque SpeakBooks tiene elementos de juego, como el sistema de puntuación y recompensas, su enfoque principal es el aprendizaje de idiomas. La gamificación se utiliza principalmente para motivar a los estudiantes a seguir usando la aplicación y completar más actividades, no para distraerlos del aprendizaje real.

La aplicación se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante, ya que ofrece diferentes niveles de dificultad y personaliza las actividades según el nivel actual de inglés de cada estudiante. Además, SpeakBooks proporciona retroalimentación inmediata y detallada después de cada actividad, lo que ayuda a los estudiantes a identificar áreas en las que necesitan mejorar y a concentrarse en ellas.

En lugar de simplemente enseñar vocabulario y gramática, SpeakBooks se enfoca en ayudar a los estudiantes a hablar y comprender el inglés real que se habla en situaciones cotidianas. La aplicación presenta diálogos reales entre hablantes nativos de inglés y ofrece actividades que están diseñadas para simular situaciones cotidianas, como hacer compras o pedir direcciones.

En resumen, SpeakBooks es una aplicación de aprendizaje de inglés que se enfoca en mejorar la habilidad de los estudiantes para hablar y comprender el idioma. Aunque tiene elementos de juego, su enfoque principal es el aprendizaje de idiomas práctico y efectivo. La aplicación se adapta a las necesidades individuales de cada estudiante y ofrece retroalimentación inmediata y detallada después de cada actividad para ayudar a los estudiantes a mejorar