

LearningAPPs



MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Mayo 2021

NIPO (web) 847-19-121-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html) 847-20-116-0

NIPO (formato pdf) 847-20-115-5

DOI (formato pdf) 10.4438/2695-4176_OTEpdf47_2020_847-19-134-3

LearningAPPs

Por Pedro Giraldo Granados para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: cau.recursos.intef@educacion.gob.es



 Pedro Giraldo Granados

 @pegigra

 @aulaenjuego



El autor de este artículo

Pedro Giraldo Granados, Maestro de música por la UCO (2006). Grado Superior de Música en Guitarra por CSM Rafael Orozco (2010) con lo que también compagina actividades musicales en coros y orquestas de la provincia de Córdoba por el territorio nacional. Graduado en Educación Primaria por la UCJC (2012). Ejerciendo la profesión de maestro de música desde 2011. Máster universitario en Estrategias y Tecnologías para la función docente en la sociedad multicultural por la UNED (2018), con el TFM sobre la educación y formación a distancia del profesorado.

Uno de los miembros fundadores del blog [Aula en juego](#) y coordinador en las diferentes redes sociales, donde trabajan por introducir el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ) y la gamificación en los centros escolares.



Introducción

Desde que la sociedad se adentró en la época digital, las actividades a distancia se pueden calificar, sin duda alguna, como un componente fundamental que ha revolucionado y se ha popularizado en el mundo. Por tanto, la interactividad llega a ser un recurso que, en Internet, encontramos en medios de difusión y comunicación abiertos, flexibles y de uso muy accesible; además de cotidiano, lo cual ha participado en un amplio campo de aplicaciones para el ámbito educativo.

También se puede decir que las actividades mixtas, al combinar trabajos formativos presenciales y no presenciales, toman cada vez más fuerza y se posicionan como una importante alternativa, ante los grandes retos que se han puesto de manifiesto con la integración del sistema universitario al nuevo espacio Europeo de Educación superior y el creciente peso de la formación a lo largo de toda la vida.

Con este artículo, centrado en la web y aplicación [Learning Apps.org](#) se nos permite crear actividades interactivas, donde se puede incluir texto, imagen, audio y vídeos. Además, encontramos un repositorio de aplicaciones creadas por otros docentes. De la misma manera las encontramos organizadas por materias y niveles.



La Herramienta



LearningApps es una plataforma virtual creada por y para la comunidad educativa a nivel europeo, donde se pueden crear actividades multimedia gratuitas. Con el objetivo de apoyar el proceso de Enseñanza-Aprendizaje mediante pequeñas actividades interactivas. De hecho, las encontramos en diversos idiomas como alemán, francés, inglés, italiano, ruso y por supuesto, en castellano.

Entonces, ¿qué nos aporta esta herramienta de cara a nuestro entorno?

De cara a la interacción con el alumnado, nos aportará un toque virtual de actividades digitales con las que desarrollar aspectos pedagógicos propios de un tema a tratar. De hecho, ellos mismos podrían contribuir en este aspecto mediante la metodología *Flipped Classroom* partiendo del propio interés del alumnado, y desarrollando la competencia digital. Llevando a cabo ellos mismo las actividades acerca del tema. Propiciando la autoevaluación y la coevaluación. Cabe la posibilidad de crear una clase y obtener resultados con las actividades propuestas.

Se pueden usar los módulos encontrados, directamente como material de enseñanza, aunque también para el autoaprendizaje. No encontramos unidades didácticas completas, sino que, forman parte de recursos en forma de actividades de refuerzo o ampliación para ser integradas dentro de unos contenidos específicos. La ventaja, en esta ocasión, es la variabilidad en los documentos con los que podemos trabajar.

Esta web 2.0 establecida para el apoyo del profesorado, es una herramienta bastante intuitiva, fácil de usar y en continua renovación. Pues, diariamente encontramos recursos nuevos, introducidos por otros compañeros/as. Con el buscador, podemos encontrar actividades afines al tema de nuestro interés. De lo contrario, siempre podemos crearlas nosotros mismos en función a las necesidades de nuestra aula.

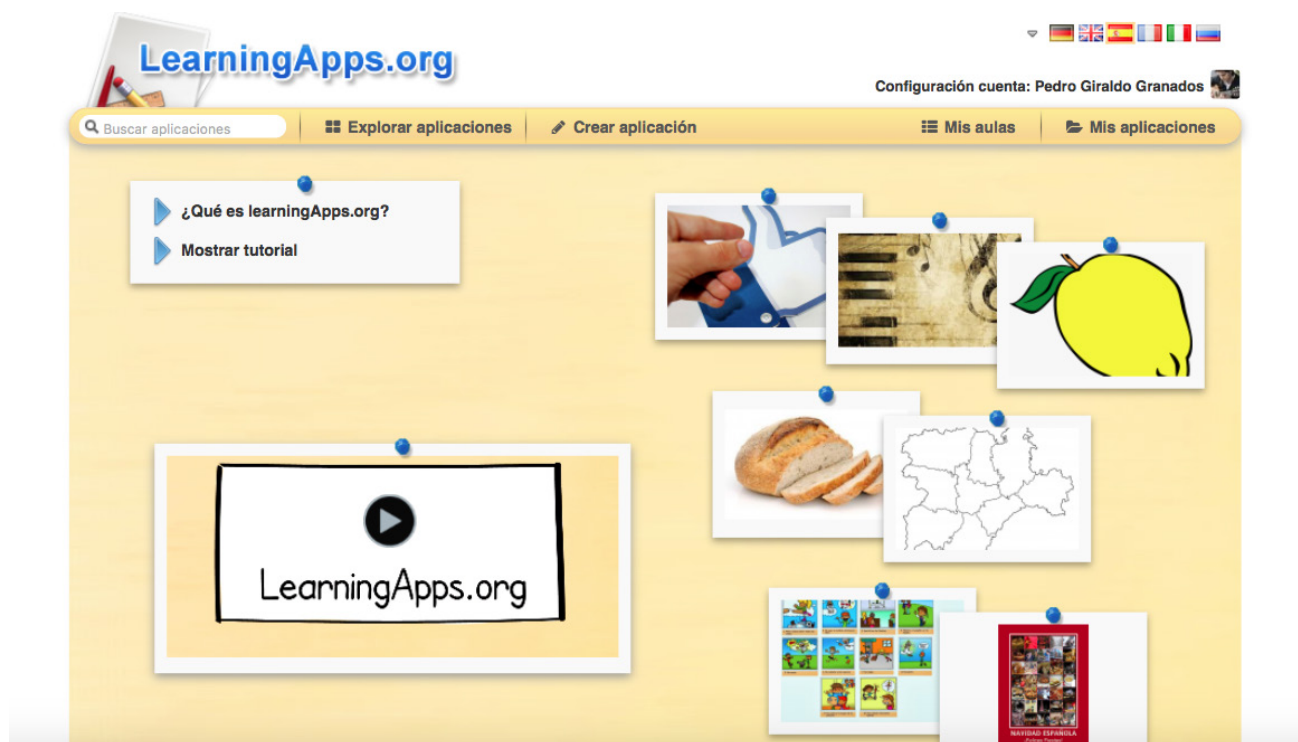
Digamos que abarca un amplio rango educativo dentro de la teoría que se puede descubrir. Esto es, que comprende actividades de nivel primario, pero incluyen multitud de tareas que desarrollar en todas las etapas. Incluyendo actividades específicas para grados o ciclos formativos. Encontramos aplicaciones (módulos) de todas las materias referidas en el currículo educativo, para trabajar los Lenguas Extranjeras, Matemáticas, Biología, Música, Geografía, etc.

En consecuencia, destacar que se puede usar en todos los ámbitos educativos y se pueden incluir para diversas metodologías como la de Aprendizaje Basado en Juegos, integrarla en proyectos, o en unidades didácticas de todas las índoles. Por lo que da una amplitud a su uso y una versatilidad a la hora de practicar con esta herramienta.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Learningapps es una web que nos permite crear juegos y actividades interactivos de una manera muy rápida y sencilla. Se puede usar sin necesidad alguna de registrarse. Aunque su registro es de manera gratuita, pudiendo hacerlo con solo un correo electrónico. En ningún caso habría que instalar nada al respecto para que pueda funcionar.



Pantalla inicial con usuario registrado

Consiste en una plataforma online totalmente abierta a través de ordenador, la cual funciona con todos los exploradores al uso: Explorer, Chrome, Mozilla, Safari... Al ser de manera gratuita, no encontramos limitaciones extra para poder usarla por completo.

Respecto a la creación de tus propios juegos, encontramos que, además hay disposición de gran cantidad de juegos de otros compañeros/as. Con los cuales se pueden crear otros similares, usándolos como plantilla. Aunque se puede partir de las plantillas del propio programa, ya que existe gran variedad de posibilidades en cuanto a plantillas se refiere.

En poco tiempo se puede tener creado tu juego y luego solo queda compartir con enlace o con código QR. Además, podemos localizar los juegos o cuestionarios mediante el filtro que encontramos en la parte superior, organizado por: asignaturas, etapas, tipo de medio usado...

Es de fácil manejo y para empezar a crear actividades, se puede realizar de manera intuitiva. Con un uso mínimo de las tecnologías se puede utilizar en cualquier ámbito escolar. En pequeños niveles, corresponde al trabajo del docente para aplicarlos con su alumnado, y con niveles superiores, ellos mismos pueden crear sus propios Quizzes.

The screenshot shows the top navigation bar with options: 'Buscar aplicaciones', 'Explorar aplicaciones', 'Crear aplicación', 'Mis aulas', and 'Mis aplicaciones'. Below this is a filter section for 'Categoría' with a list of subjects: Alemán, Alemán como lengua extranjera, Arte, Astronomía, Biología, Ciencias Sociales, Deporte, Economía, Español, Filosofía, Formación profesional, Francés, Física, Geografía, Herramientas de clase, Historia, Informática, Ingeniería, Inglés, Italiano, Latín, Manualidades, Matemáticas, Música, Otros idiomas, Personas / Medio ambiente, Política, Psicología, Química, Religión, Ruso, and Todas las categorías. There are also filters for 'medios: todo' and 'Niveles' with a slider between 'Primaria' and 'ESO'. Below the filters is a section titled 'Ejemplos' with five cards: 'ANALISIS FORMAL DE CUADRO 13' (a painting), 'LAS PROVINCIAS DE ESPAÑA 2' (a map), 'ANALISIS FORMAL DE CUADRO 12' (a painting), 'Passé composé, être/avoir?' (a grammar exercise), and 'LOS MUEBLES EN ESPAÑOL' (a chair).

El aspecto importante que podemos destacar, es el de poder crear un aula con el fin de recopilar datos para la evaluación y mejora del alumnado. Se crea de manera sencilla e intuitiva: Solo hay que clicar en la barra superior (amarilla) – “Mis aulas” y a continuación, rellenar con el nombre de la clase y pinchar en “crear aula”. Una vez que ya está creada con el nombre de la clase, tenemos dos opciones:

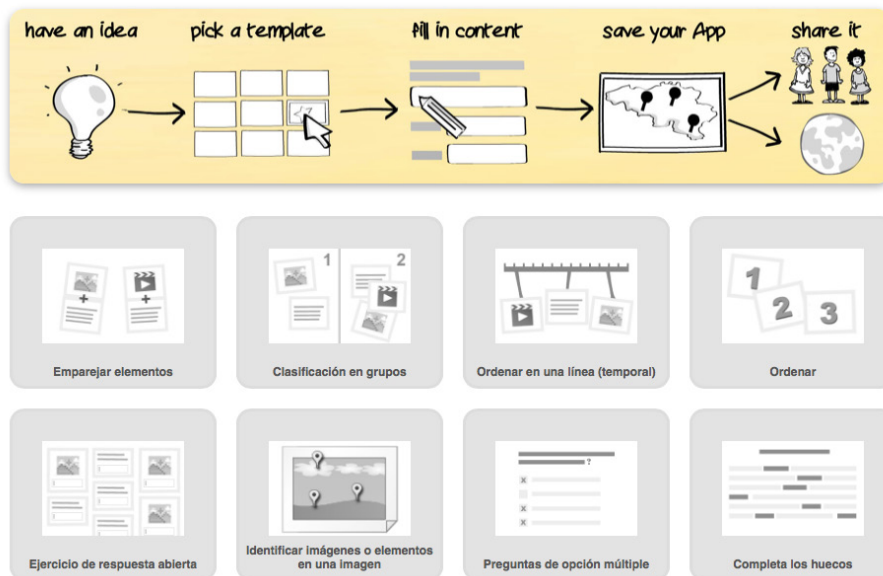
Introducir el nombre de los alumnos/as uno a uno y crearle la contraseña.

The screenshot shows the 'Mis aulas' section. At the top, there is a search bar and navigation buttons: 'Explorar aplicaciones', 'Crear aplicación', 'Mis aulas', and 'Mis aplicaciones'. The 'Mis aulas' section displays a class named 'Música MAESTRO PEDRO' with a pencil icon. To the right of the class name are buttons for 'Cuentas de alumnos (13)', 'Carpeta de la clase', 'Estadísticas', 'Actividades', and icons for mail and trash. Below this, there is a form labeled 'Crear Clase nueva:' with an empty text input field and a blue 'Crear clase' button. A red arrow points to the 'Crear clase' button.

Pasos para crear una clase.

Invitarlos a través de un enlace o código QR, una vez tengamos creada la clase, ya podemos proceder al trabajo diario con el alumnado. Ya que encontraremos en el botón estadísticas, todos los resultados obtenidos. Pero antes de todo esto, se deben crear las carpetas de Mis Aplicaciones, donde se deben incluir todas las actividades evaluables. Lo primero que se recomienda es introducir actividades que ya hayan sido creadas por otros docentes.

Por último y para acertar más a la hora de trabajar, vamos a redactar como crear un quid, cuestionario o juego para publicarlo. Para ello, nos vamos a la barra amarilla y pinchamos en "Crear aplicación" lo que nos lleva a la pantalla con ciertos modelos recomendados para la fabricación del recurso de manera rápida e intuitiva. Encontramos de todo tipo: sopa de letras, el juego de quien quiere ser millonario, juegos de parejas, etc.



Debemos seleccionar la que nos parezca más adecuada. Probamos con la sopa de letras, la cual nos abre otra ventana en la que solo habría que rellenar los campos útiles, como el título y las palabras que tengan que buscar por medio de una descripción y con el objetivo de encontrar la palabra vertebral con un enlace de una letra de cada palabra. Posteriormente, cuando esté listo, se prepara para la publicación, en la que se nos queda la siguiente pantalla, y solo tenemos que rellenar los campos y darle al botón "enviar petición".

Publicar aplicación

Escriba un nombre para su aplicación. El título no debe ser muy largo.

Título:

Elija la categoría que mejor se adapte a su aplicación.

Categoría:

Subcategoría:

Ponga Etiquetas a su aplicación (separadas con espacios). Las Etiquetas facilitarán las búsquedas.

Etiquetas:

Seleccione el nivel adecuado a su aplicación. Esto ayudará a encontrarlo a los demás.

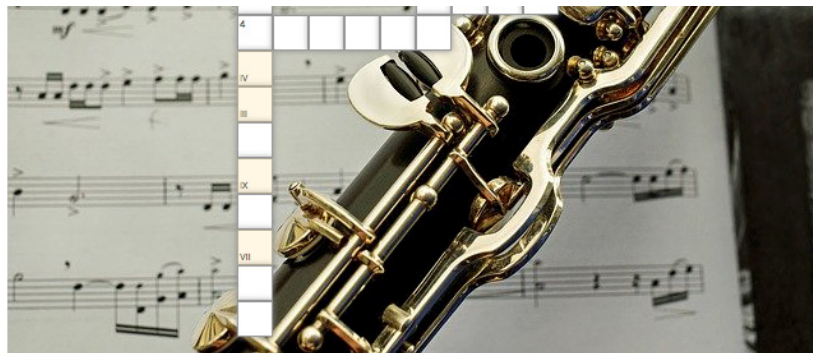
Seleccione nivel(es):

- Enseñanza preescolar
- Primaria
- ESO
- Bachiller
- Formación profesional y perfeccionamiento
- Presentar aplicación para su valoración como "especialmente valiosa" (aparece en "Explorar aplicaciones").

Envíando este formulario está de acuerdo con que leyó y aceptó el **Términos de Servicio** de LearningApps.org.

[cancelar](#)
[enviar petición](#)

Al que, para compartir, nos lleva a una última pantalla donde aparecen los enlaces para pasar a nuestro alumnado, o para incrustarlos en cualquier página o aplicación donde deseemos trabajar. Además, nos ofrecen un código QR, lo que nos facilita muchas veces el imprimirlo para trabajarlo en *yincanas*, o *escape rooms*.



Enviar tu aplicación como enlace o incrustarla en tu página web.

[Crear una aplicación similar](#)
[Aplicación privada](#)
[Aplicación pública](#)
[Editar aplicación](#)

Usar aplicación

[Informar sobre un problema](#)

Enlace:

Link de pantalla completa:

Incrustar:



Enlaces para la difusión del quiz fabricado.

Por último, hay que comentar que tanto las aplicaciones que busquemos de otros usuarios, como las aplicaciones que nosotros mismos hagamos, se pueden aunar en carpetas para tenerlas localizadas a la hora de trabajarlas y sobre todo para poder evaluar y ver los resultados de todas las aulas que hayamos creado.



Metodología y Didáctica Aplicada

Respecto a la metodología a emplear con el alumnado, hay que recalcar la gran amplitud que aporta esta web a la hora de introducirla en el aula. Ya que encontramos veracidad al aplicar en todos los ámbitos de la Educación.

Partimos de en los primeros ciclos, lo incluyo como actividades complementarias en la PDI para trabajar la Competencia Digital. Asimismo, en el segundo ciclo, como Actividades Evaluables y en el tercero y Secundaria, como misma razón del Aprendizaje Digital. Esto es, partimos de su propio interés para crear cuestionarios a la hora de finalizar una exposición oral, lo cual hace que ellos mismos dirijan la clase y sean los protagonistas en todo momento.

Por supuesto, esta aplicación se adapta muy bien a cualquier metodología activa y participativa, ya que se integra en un Aprendizaje Basado en Proyectos, por descontado en el Aprendizaje Basado en Juegos de manera independiente y aplicado a los retos en un *Escaperoom* o *Break Out*.

La herramienta se utiliza de forma individual, tanto en el aula como en casa. Además, la trabajamos en pequeños grupos de manera cooperativa para desarrollar la Competencia en Comunicación Lingüística desarrollando las habilidades sociales tales como la toma de decisiones, la discusión frente a una respuesta y la llegada a acuerdos para obtener los mejores resultados. De hecho, esta misma mecánica se puede trabajar en gran grupo, para hacer un trabajo conjunto, y proponiendo un representante rotatorio a la hora de definir una respuesta final.



Valoración Personal

Nos encontramos con una herramienta digital que nos permite crear y/o editar actividades creadas para el aula de una manera bastante sencilla e intuitiva. De hecho, se le puede ofrecer al alumnado para desarrollar la Competencia Digital, en el mismo modo que ellos mismos se dediquen a crear las actividades al más puro estilo *Flipped Learning*.

Es una herramienta muy motivadora para el alumnado. Lúdica a la vez que enseña a cada uno una manera diferente de afrontar metodologías diferentes y cambiar un poco la dinámica y rutina en el aula. Sobre todo, si trabajan en grupos de dos o tres y pueden ayudar de manera cooperativa.

Para mí, este tipo de herramientas se ha convertido en una oportunidad de renovar la clase y la forma de trabajar. Aunque ello suponga un trabajo previo más largo de lo habitual, hace que las actividades dentro del horario lectivo, vayan con más rapidez y dinamismo. He obtenido mayores resultados con la interacción del grupo, y, en tiempos de confinamiento, se puede trabajar de manera *online*, con lo que la Competencia Digital, se trabaja en su máximo esplendor.



Recomendación final

A la hora de comenzar a trabajar, con la experiencia que he tenido con otros compañeros y compañeras, se hace de manera intuitiva y fácil de manejar, por lo que animo a trabajar este tipo de actividades a cualquier docente que quiera innovar con su alumnado.

Además, con el buscador podemos comenzar de manera segura, ya que son actividades que se han trabajado previamente en otras clases. Aún así, lo interesante es crear un aula con todos los resultados obtenidos por tus propios alumnos y alumnas.

Hay que destacar la existencia de otras herramientas de carácter similar como [Wordwall](#) o [Educaplay](#) de las que obtenemos una cantidad de actividades propuestas por otros docentes y con la que adquirimos gran riqueza a la hora de trabajar actividades para el desarrollo del currículo.



Información y materiales complementarios

Enlace para acceder a la aplicación:

- ▶ <https://learningapps.org>

Artículos relacionados con herramientas similares:

- ▶ <http://www.musikawa.es/aplicaciones-online-para-crear-juegos-interactivos-por-pedro-giraldo-peg-gra-de-aulaenjuego-musikawa/>

Quiz del ejemplo:

- ▶ Buscamos y trabajamos los instrumentos de viento: <https://learningapps.org/13475609>

Derechos de uso

- ▶ Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- ▶ Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- ▶ El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

