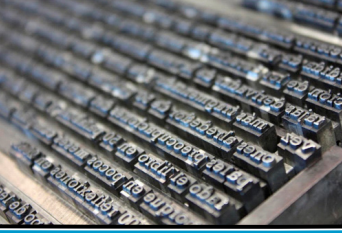




# APPS EDUCATIVAS

nuevas formas de acceso al conocimiento





# TABLA DE **CONTENIDOS**

## **1. INTRODUCCIÓN**

---

## **2. PUNTO DE PARTIDA: LAS CIFRAS Y EL VALOR PEDAGÓGICO**

---

- 2.1 Bases pedagógicas de las apps.....
- 2.2 Doce tendencias que influirán en el desarrollo de las apps.....

## **3. TAXONOMÍA DE APPS EDUCATIVAS**

---

- 3.1 Apps infantiles.....
- 3.2 Apps educativas para primaria y secundaria.....
- 3.3 Entre el libro de texto y la app.....
- 3.4 El modelo iTunes U y apps para estudios superiores.....
- 3.5 Apps para el aprendizaje de idiomas.....
- 3.6 Apps para la educación musical.....
- 3.7 Más allá del aula:apps en museos.....
- 3.8 Más allá del aula:apps en bibliotecas.....

## **4. ASPECTOS A TENER EN CUENTA EN EL DESARROLLO DE APPS EDUCATIVAS**

---

- 4.1 Comparativa ventas/descargas iOS vs. Android.....
- 4.2 Modelos de negocio para apps: venta directa, freemium, compra in-app, etc.....
- 4.3 ¿Qué tipos de apps educativas tienen más éxito?.....
- 4.4 App marketing: App Store Optimization, reseñas, valoraciones, Palabras clave.....
- 4.5 Analítica para apps.....

## **5. RECOMENDACIONES: ¿POR DÓNDE EMPEZAR?**

---

- 5.1 Investigación y análisis del mercado.....
- 5.2 Costes y estándares de calidad.....
- 5.3 Doce recomendaciones para crear una app educativa.....

## **6. AUTORÍA DEL ESTUDIO**

---

# INTRODUCCIÓN

**1** Cada día hay más docentes y alumnos que utilizan apps en las aulas o en casa para hacer todo tipo de tareas. Así como hoy en día los docentes, padres y alumnos son meros usuarios de diversas apps creadas por editores educativos, empresas del sector del ocio o desarrolladores especializados, en un futuro muy próximo veremos cómo diferentes perfiles de usuarios (docentes, padres, bibliotecarios e incluso alumnos, etc.) se convierten también en creadores de sus propias apps para hacer cualquier trabajo necesario en este ámbito. Esta transformación de usuario a creador de apps es uno de los fenómenos más disruptivos que tendrá lugar en el mundo educativo en los próximos años.

A lo largo de los últimos años se han publicado múltiples estudios que analizan el mundo de las apps desde un punto de vista pedagógico o educativo. Estos estudios se centran, sobre todo, en la labor de ayudar a padres, docentes y alumnos a descubrir nuevas apps y determinar su posible aplicación en el aula. Dado que existen multitud de estudios con este enfoque (alguno de ellos mencionados en el presente estudio), hemos decidido enriquecer el debate sobre el creciente uso de las apps educativas añadiendo a esta panorámica de apps otros aspectos clave a tener en cuenta a la hora de usar o crear una de ellas (los veremos en la selección de contenidos, política de precios, modelos de negocio y las necesarias técnicas de SEO y SEM para conseguir que la app

sea visible, entre otros factores clave).

Puede que algún editor, docente o padre piense que no tiene que adentrarse en estos temas dado que supuestamente NO son de su competencia o algo necesario para entender el nuevo mundo de las apps. Desde nuestro punto de vista es un grave error mantener esta postura. En la era digital todas las personas tendrían que hacer el esfuerzo por comprender las claves del momento que les ha tocado vivir. Un editor o docente no debería usar estas herramientas del entorno digital sin conocer sus entresijos, dado que está utilizando las mismas de una forma muy limitada, en ocasiones casi a ciegas. Si se es un usuario de apps (ya sea un docente o alumno que las utiliza en el aula o un editor que publica apps educativas), sería conveniente que conociera algunas de las particularidades de sus procesos de elaboración, así como las claves de éxito para tener un mejor criterio a la hora de seleccionar las apps que vaya a utilizar. Esto no significa que todos tengamos que ser expertos informáticos y desarrolladores de apps, tan solo debemos tener conocimientos básicos para saber discriminar y seleccionar con criterio las apps educativas más idóneas para cada uno de sus posibles usos.

Aunque recomendamos la lectura íntegra de este estudio, hemos estructurado el mismo de tal forma que permitirá a cada tipo de lector (padre, docente, alumno, editor o

futuro desarrollador de apps) adentrarse antes en aquellas secciones que considere más necesarias.

El estudio arranca con un análisis del punto de partida del mundo de las apps para contextualizar el considerable auge que ha tenido lugar en este entorno, así como la previsión de continuo crecimiento de estas herramientas. En esta sección del estudio describimos las ventajas pedagógicas del uso de apps en el contexto educativo y analizamos los resultados de varios estudios internacionales sobre el uso de las apps entre niños y adolescentes.

---

**Uno de los objetivos principales de este estudio es clasificar los diferentes tipos de apps educativas y también evaluar por qué unas tienen más éxito que otras**

Posteriormente, al igual que en otros estudios, los lectores podrán descubrir en la sección “Taxonomía de las apps educativas” una amplia relación de apps educativas que hemos señalado por su singularidad. Tal y como hemos apuntado al inicio, este estudio no pretende aportar una relación completa ni un ranking de las supuestamente mejores apps educativas. Nuestro objetivo es indicar aquellas apps que nos han parecido significativas por diferentes

aspectos, más allá de su aportación pedagógica.

Sin lugar a dudas, podemos afirmar que alguien ha desarrollado ya una app para casi todo pero, sorprendentemente, cada día siguen apareciendo nuevos conceptos de apps para el ámbito educativo como refuerzo, para acompañar a la explicación en el aula, como práctica o referencia, etc. Por supuesto, también hay ya propuestas que han adaptado los contenidos de un libro de texto –piedra central del aprendizaje– al formato app. En este contexto hemos desarrollado una variada taxonomía de apps educativas clasificadas por edades y materia que esperamos que ayuden a los diferentes lectores a descubrir este nuevo mundo de posibilidades.

Las dos últimas secciones de este estudio se centran en ofrecer –con escasos tecnicismos, al alcance de

cualquier lector– las tendencias y aspectos clave a tener en cuenta a la hora de desarrollar una app, como, por ejemplo, costes, estándares de calidad, el volumen de ventas por plataforma, modelos de negocio, precios, marketing para tiendas especializadas en la distribución de apps, la importancia de la gestión de los metadatos y analíticas, etc. El objetivo de estas dos últimas secciones es animar a los lectores a desarrollar sus propias apps.

Si los docentes, padres y alumnos crean sus propias apps, ¿Cuál es el papel del editor? ¿Qué valor añadido aporta en la era digital? Este estudio aspira también a demostrar que el contenido de una app es tan importante como la tecnología. Los procesos de elaboración de los contenidos educativos de las apps deberían estar en manos de especialistas en la materia con el fin de garantizar que cum-

plen con sólidos principios pedagógicos y alcanzan los objetivos de aprendizaje deseados. En otras palabras, creemos sinceramente que las editoriales y los desarrolladores (ya sean profesionales, docentes o alumnos) están condenados a entenderse. Las editoriales “tradicionales”, en el buen sentido de la palabra, necesitan trabajar más estrechamente con los creadores de apps (ya sean usuarios y/o profesionales) con el fin de aprovechar mejor las nuevas formas de acceso al conocimiento que ofrece Internet.

Sin lugar a dudas, las editoriales seguirán siendo empresas que crean contenido educativo, pero sobre todo se convertirán en empresas que prestan servicios a los diferentes públicos (docentes, alumnos, desarrolladores) para ayudarles en el acceso y el uso de esos contenidos a través de múltiples herramientas: apps, plataformas, etc.