

APRENDER, JUGAR Y **EVALUAR** CON APPS EDUCATIVAS

¡Y todo desde casa!



¿QUÉ ES APPRENDER.SM?

¡Es un espacio doble!

1

Por un lado, www.apprender.sm es la web donde gestionar tu clase, si eres un profe, o a tus hijos, si eres un padre. Podrás ver las analíticas, activar apps y comprar nuevas licencias.

2

Por otro lado, son apps para móviles, tablets y chromebooks, que podrás disfrutar al descargarlas desde las tiendas oficiales, y que disfrutarás al poner tu cuenta creada en la web apprender.sm

¿CÓMO DESBLOQUEAR ESTAS APPS?

¡Todas nuestras apps son de descarga gratuita!

Además, siguiendo estos pasos, podrás desbloquear todo el contenido y acceder a él ilimitadamente hasta junio. **¡Mira el vídeo!**



- 1 Accede a www.appender.sm, crea tu cuenta y, si eres padre, a tu hijo
- 2 Una vez creada, busca la app en la web, dale a obtener y copia y pega el código de cada app que encontrarás en la siguiente página.
- 3 ¡Ya está activada! Recibirás un email con el link para descargarte la app!

CÓDIGOS

Cada código sirve solo para esa aplicación. ¿Quieres saber qué trabaja cada app? ¡Descúbrelas en las siguientes páginas!

1 M.A.R.S. REPASO DESDE CASA

Curso: 3° Primaria
Código: MARS3EP

Curso: 4° Primaria
Código: MARS4EP

Curso: 5° Primaria
Código: MARS5EP

Curso: 6° Primaria
Código: MARS6EP

2 CRANTAL, JUEGOS DE CÁLCULO MENTAL

Código: 6A1984

3 ARLANT, EL MUNDO VEGETAL

Código: DBE448

4 ARTOM, EL CUERPO EN REALIDAD AUMENTADA

Código: 4CA2B1

5 ARXY, LA GALAXIA EN TU MANO

Código: 944E65

6 ARTRIC, LOS POLIEDROS EN 3D

Código: B984E4

7 ARKIM, LA FORMULACIÓN, INTERACTIVA

Código: B437FA



M.A.R.S.

Desde 3° PRIMARIA a 5° PRIMARIA

**LA MEJOR APP PARA
REPASAR
Y APROVECHAR ESTOS DÍAS**

REPASO EN CASA
GAMIFICADO. PRACTICA
CIENCIAS, MATEMÁTICAS,
LENGUA E INGLÉS

*App disponible en dispositivos iOS,
Android y Chromebook*



**DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")**



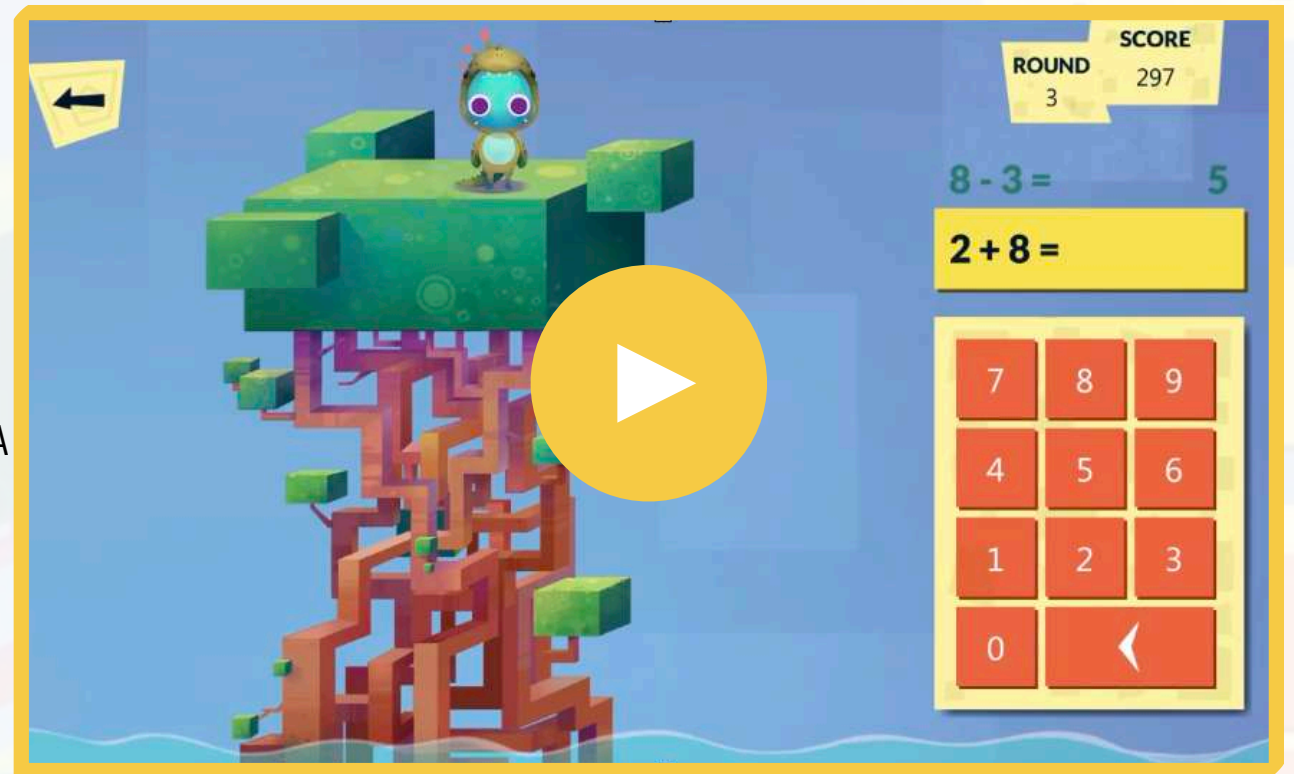
CRANTAL

recomendado de 1º PRIMARIA a 6º PRIMARIA

MOTIVACIÓN A LAS MATEMÁTICAS EN PRIMARIA

MEDIANTE JUEGOS DE CÁLCULO MENTAL, PARA 1 O 2 JUGADORES

App disponible en dispositivos iOS, Android y Chromebook



DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")



ARLANT

Recomendado de 4º PRIMARIA a 4º ESO

**CIENCIAS NATURALES Y
BIOLOGÍA COMO NUNCA ANTES**
DESCUBRE LAS ESTRUCTURAS DE
LAS PLANTAS, LOS ECOSISTEMAS
Y LAS ESTACIONES DE MANERA
DIVERTIDA

*App disponible en dispositivos iOS,
Android y Chromebook*



**DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")**



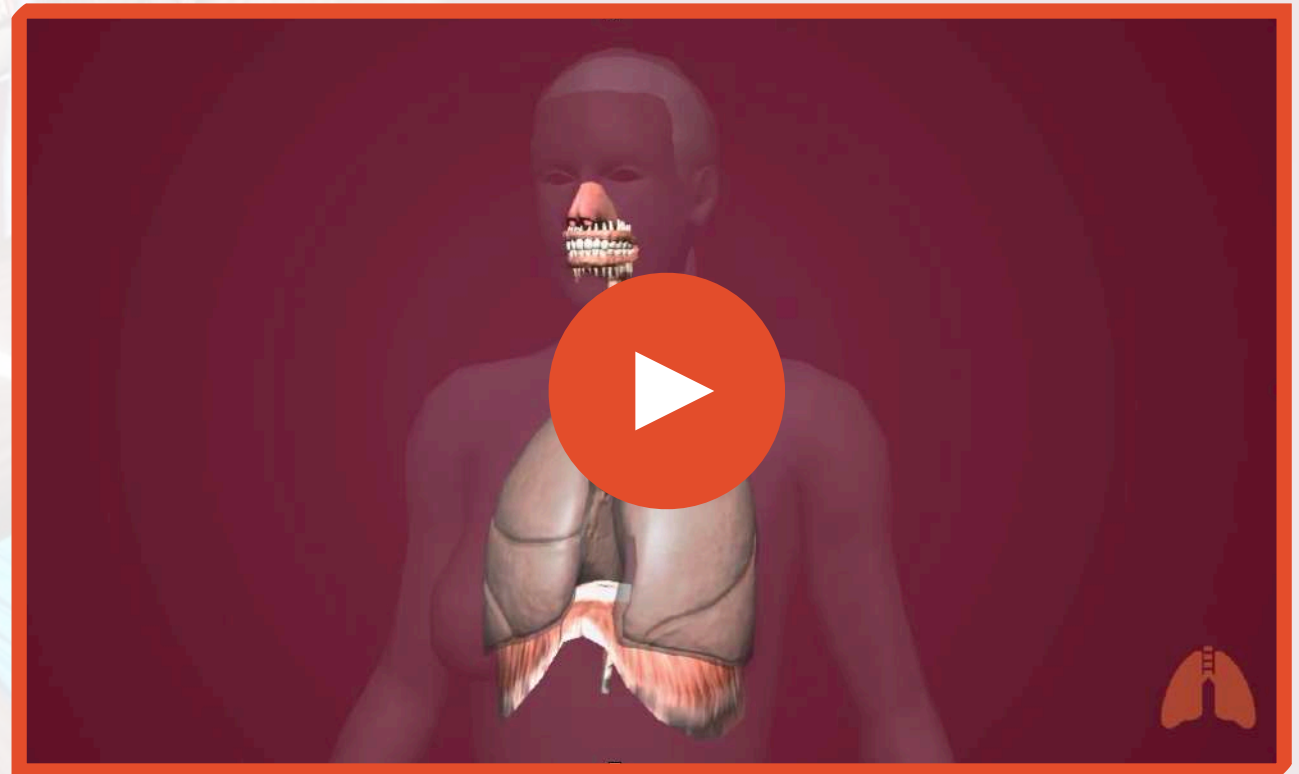
ARTOM

Desde 5° PRIMARIA a 3° ESO

DESCUBRE EL CUERPO HUMANO

TODOS LOS SISTEMAS DEL CUERPO, DE FORMA INTERACTIVA, CON EJERCICIOS DE PRÁCTICA Y APRENDIZAJE

App disponible en dispositivos iOS, Android y Chromebook



**DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")**



ARXY

Desde 5° PRIMARIA a 1° ESO

EL UNIVERSO EN TU MANO

LA TIERRA Y SUS
MOVIMIENTOS, EL SISTEMA
SOLAR Y LA GALAXIA DE
FORMA GAMIFICADA Y CON
REALIDAD AUMENTADA

*App disponible en dispositivos iOS,
Android y Chromebook*



**DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")**



ARTRIC

Desde 5º PRIMARIA a 4º ESO

LOS POLIEDROS EN 3D

PARA TECNOLOGÍA Y
MATEMÁTICAS, UNA FORMA
ÚNICA DE DESCUBRIR Y
APRENDER LAS DEFINICIONES Y
FÓRMULAS DE LOS POLIEDROS

*App disponible en dispositivos iOS,
Android y Chromebook*



**DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")**



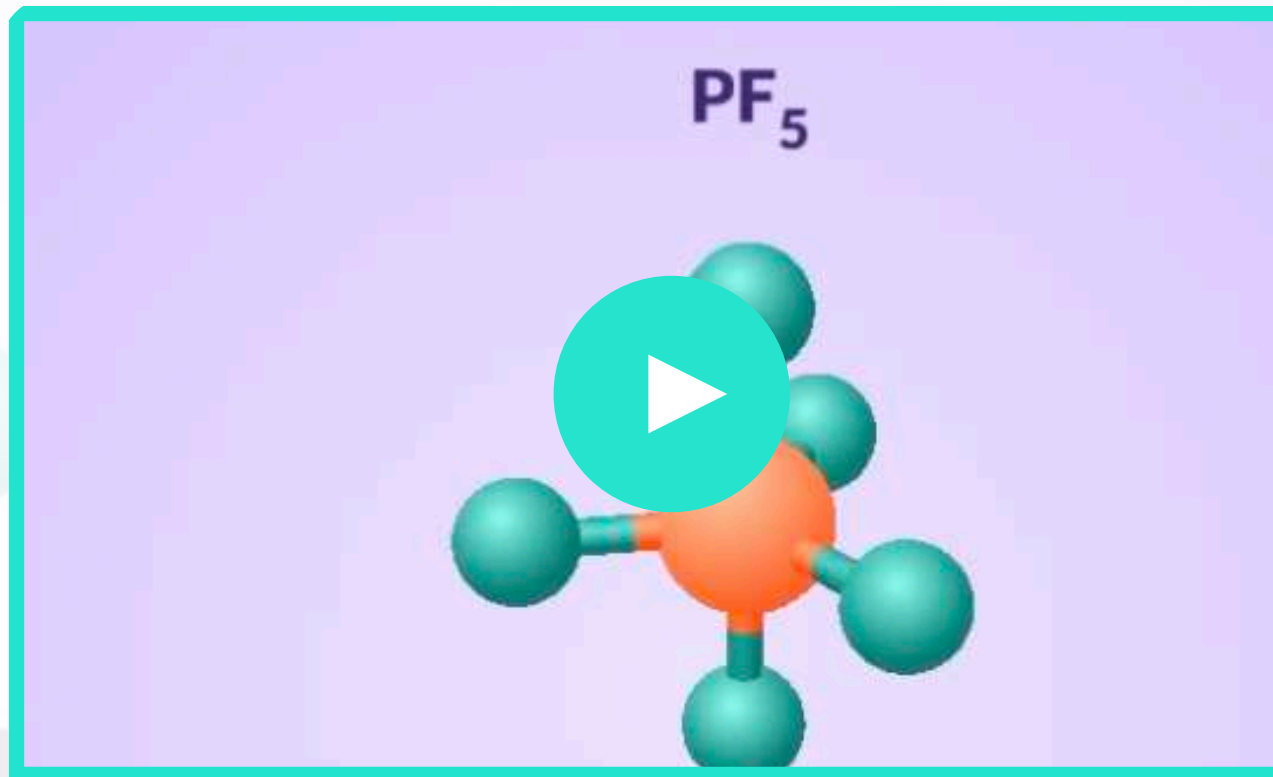
ARKIM

Desde 5º PRIMARIA a 1º BACH

LA QUÍMICA, FÁCIL

CONCEPTOS ABSTRACTOS DE FORMULACIÓN INORGÁNICA DE UNA FORMA VISUAL, ATRACTIVA Y LÚDICA GRACIAS A LA REALIDAD AUMENTADA

App disponible en dispositivos iOS, Android y Chromebook



DALE A PLAY PARA VER UN VÍDEO DE LA APP
(duración 40")

¿POR QUÉ APRENDER?

**Metodología única,
basada en dinámicas
de aprendizaje visual
e interacción
gamificada**



**MATERIAL
COMPLEMENTARIO
BASADO EN EL CONTENIDO
CURRICULAR: PARA
ENSEÑAR O DE REFUERZO**



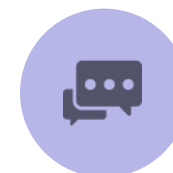
**DEFINICIONES, ANIMACIONES
Y TESTS CON PREMIOS GAMIFICAN
Y MOTIVAN AL ALUMNO**



**ACOMPañAMIENTO AL
PROFESORADO CON UNA
GUÍA DIDÁCTICA**



**REALIDAD AUMENTADA PARA
UN APRENDIZAJE EMOCIONAL**



**EN ESPAÑOL, INGLÉS, VALENCIANO,
EUSKERA, GALLEGO Y CATALÁN**



¿POR QUÉ APPRENDER?

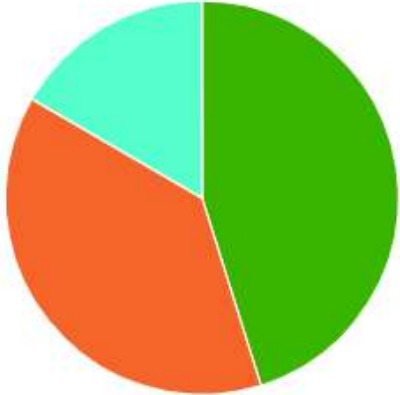
Panel de seguimiento disponible para profesores y padres de uso de tiempo de las apps, inteligencias múltiples que se mejoran, porcentaje de avance de la app y porcentaje de acierto de las actividades de la app.

Inteligencias Múltiples desarrolladas en Apprender



- Naturalista
- Visual - Espacial
- Corporal - Cinestésica
- Lingüístico - Verbal
- Intrapersonal
- Interpersonal
- Lógico - Matemática

Uso de cada App



- ARXY
- ARTOM
- ARKIM

apprender.sm



sm