

Guía para el docente

Recomendada para aquellos que tengan en sus aulas
alumnos con necesidades educativas especiales



PROYECTO PARA EL USO DE LAS TIC
EN EL ALUMNADO CON NECESIDADES
EDUCATIVAS ESPECIALES







Guía de apoyo al profesorado para educar en el uso de las TIC en el alumnado con necesidades educativas especiales

Guía elaborada por:

ESCUELAS CATÓLICAS
DEPARTAMENTO DE INNOVACIÓN PEDAGÓGICA

©2018, FERE-CECA
Federación Española de Religiosos de Enseñanza - Titulares de Centros Católicos

www.escuelascatolicas.es

pedagogico@escuelascatolicas.es

Tlf.: 913288000

Depósito Legal: M-40794-2018



Índice

| | |
|---|----|
| Presentación | 5 |
| 1. Introducción | 7 |
| 2. Cómo se gestó esta Guía | 10 |
| - Objetivos de la Guía | 11 |
| - A modo de justificación | 12 |
| - ¿Cuándo utilizarlas las aplicaciones? | 14 |
| - ¿Qué se ha de tener en cuenta? | 15 |
| 3. Categorías y uso de las aplicaciones | 16 |
| - Relación de las aplicaciones interactivas multimedia incluidas en la Guía | 28 |
| - Categoría 1. Comunicación | 31 |
| - Categoría 2. Funciones cognitivas | 43 |
| - Categoría 3. Desarrollo personal y de las habilidades sociales | 53 |
| - Categoría 4. Aprendizajes curriculares | 67 |
| Quién ha elaborado esta Guía | 80 |



Presentación de la Guía



**SECRETARIO
GENERAL DE
ESCUELAS
CATÓLICAS**

Nadie duda de la contribución que puede prestar la tecnología a la labor educativa escolar. Muchas escuelas e instituciones se plantean cuál debe ser el mejor camino para aprovecharlas de la manera más conveniente. Escuelas Católicas comparte esta convicción y es consciente también de los retos que se plantean. La condición de partida para adoptar un enfoque correcto es tener claros los objetivos educativos que se persiguen.

Si la escuela debe avanzar por este camino, también ha de hacerlo —y de una manera preferente— con los niños y jóvenes con Necesidades Educativas Especiales derivadas de la discapacidad. La institución escolar ha de facilitarles oportunidades claras de crecimiento e inclusión con medios eficaces y atractivos que les faciliten un mejor acceso a la información, la comunicación y la cultura.

Por eso en los últimos tres años Escuelas Católicas ha desarrollado tres proyectos centrados en la mejora de las oportunidades de aprendizaje de estos alumnos a través del uso de la tecnología: “Un click especial”, “enREDate con seguridad” y el que ahora presentamos, “Generación Apps de Escuelas Católicas”. Un año más se implica en favorecer una propuesta tecnológica atrevida e integradora pensando en el alumno, no desde la discapacidad, sino desde sus capacidades diferentes.

Y como es lógico, no se olvida de los docentes: su formación es un elemento clave en el uso alternativo y novedoso de herramientas que encierran tanto potencial provocador de desarrollo.



José María Alvira Duplá
Secretario General de Escuelas Católicas



1. Introducción

ESCUELAS CATÓLICAS VIENE DESDE HACE UNOS AÑOS ADENTRÁNDOSE EN EL MUNDO DE LA TECNOLOGÍA COMO UN ÁMBITO EFECTIVO PARA MEJORAR Y DESPERTAR LAS CAPACIDADES DEL NIÑO CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES. SOMOS CONSCIENTES DE QUE LA LLEGADA Y GENERALIZACIÓN DE LA TECNOLOGÍA TIENE UN PODER NOTABLE PARA CAMBIAR LA VIDA DE ESTAS PERSONAS, PESE A LAS DIFICULTADES QUE SU USO PUEDA GENERAR

Es fácil comprobar el logro alcanzado por la persona con discapacidad gracias a los medios digitales actuales. Ya no es un sueño superar la incomunicación y/o la desinformación de tiempos no tan lejanos, y sí una realidad la libertad que supone para conquistar el mundo gracias a las ayudas visuales, auditivas o ejecutivas que les ofrecen y que mejoran notablemente su calidad de vida. Probablemente estas personas no soñaron que podrían saltar tantas barreras simplemente con una tableta o un móvil.

La tecnología es solo una herramienta, es cierto, pero tan poderosa que supera los límites de la propia naturaleza lesionada y es capaz de despertar autonomía, independencia, dominio o conocimiento. Conocedores de ello, y de la utilidad que tienen las aplicaciones digitales (Apps), Escuelas Católicas puso en marcha el Proyecto "Generación Apps de Escuelas Católicas", desarrollado a lo largo del curso 2017-18, y que ahora recogemos en esta Guía.

Estamos ante un camino cuyo fin es incierto, pero queremos estar presentes desde el inicio y acompañar y aprovechar su recorrido. Esta Guía "Generación Apps" de Escuelas Católicas, quiere recoger una experiencia que tiene capacidad para vencer obstáculos, tanto para el niño con discapacidad como para el maestro y, en definitiva, para que juntos avancen por los atajos de crecimiento que son capaces de impulsar las 40 aplicaciones que encontraréis en estas páginas.

Un trabajo que no hubiese sido posible sin la participación imprescindible de los cinco colegios que han querido compartir su experiencia con nosotros, ni tampoco sin la óptima guía de sus cinco tutores quienes, paso a paso, han orientado sus aprendizajes y los nuestros.

-
- Colegio Santa María de la Providencia, Alcalá de Henares (Madrid) – Miren García Celada
 - Centro Ponce de León, Madrid – Noelia Cebrián Marta
 - Colegio La Purísima, Madrid – Alex Escolá Serra
 - Colegio Patronato San José, Gijón – Mª Dolores González Valls
 - Fundación Madre de la Esperanza, Talavera de la Reina (Toledo) – Irene García de las Heras
-



Tienes en tus manos una Guía sobre la utilización de distintas aplicaciones interactivas. Una aplicación no es sino una herramienta digital desarrollada para utilizar en dispositivos móviles y pensada para ayudar al usuario en la realización de tareas concretas de manera rápida y efectiva.



Las aplicaciones son herramientas simples, sencillas y potentes, que se han introducido fácilmente en nuestra vida cotidiana y la hacen más fácil.

Son además extraordinariamente atractivas por originales y sorprendentes, despiertan la curiosidad y la creatividad, provocan aprendizajes significativos, cognitivos y de socialización, y pueden convertirse en fáciles cómplices de la tarea escolar.

Escuelas Católicas se dio cuenta de que algo tan simple, generalizado, valorado e indispensable como el Whatsapp, por ejemplo, “provoca en el usuario” la activación de la capacidad de relacionar lo que pasa en el móvil con el mundo real, y la búsqueda espontánea del modo de alcanzar los resultados deseados. Comprobó que pueden ejercitar gnosias y *praxias*, y que puede actuar de forma incluso programada, como motor del cambio del cerebro humano, de manera efectiva, dinámica y agradable. Un importante potencial que se une al enorme atractivo que la tecnología ejerce sobre el niño.

Tomó nota, además, del interés y capacidades que encierran, y de los efectos que estas herramientas podían ejercer sobre la estimulación de los alumnos, cautivados todos ellos por el uso de la tecnología, y vio la conveniencia de acercárselas y hacer de ellos usuarios capaces de intervenir de forma activa en su propio aprendizaje.

Con este requisito cumplido solo faltaba un elemento: preparar al profesorado para que pudiese impulsar una acción positiva de enseñanza-aprendizaje en sus alumnos. Con ello se diseñó y se puso en marcha el proyecto “Generación Apps de Escuelas Católicas”.

“GENERACIÓN APPS DE ESCUELAS CATÓLICAS”.

(Proyecto para el uso de las TIC en el alumnado con necesidades educativas especiales).

Nuestra propuesta, “Generación Apps de Escuelas Católicas”, nace de las experiencias positivas previas de varios profesores, entusiastas de la tecnología, que ya utilizaban de forma satisfactoria determinadas aplicaciones móviles en el trabajo directo con niños de diferentes edades y discapacidades.

En el transcurso de sus acciones educativas, e incluso en breves momentos de filmación de las mismas, se mostraban evidencias de la buena respuesta del alumno y de la eficacia del medio digital para despertar la atención, facilitar la percepción, mejorar la comprensión lingüística, potenciar la planificación... y ganar la batalla al tedio y al desinterés.

Por parte del profesor se evidenciaba la satisfacción por el trabajo realizado y los resultados obtenidos, así como el deseo de ofrecer a otros profesionales y compañeros herramientas que se mostraban poderosos medios de apoyo en la estimulación del desarrollo personal del alumno.

Desde esas experiencias se planificaron dos actividades centrales:

-
- Una acción formativa dirigida tanto al profesorado en general como a los especialistas en Educación Especial, celebrada el 9 de febrero de 2018, en la que se reflexionó y trabajó sobre estos aspectos con los 63 participantes de centros educativos inclusivos o específicos.
 - Un trabajo de orientación y acompañamiento profesional a cinco centros educativos, seleccionados entre aquellos que lo habían solicitado, a lo largo del curso escolar 2017-18.
-



2. Cómo se gestó esta Guía

VARIOS MESES DE TRABAJO HAN PERMITIDO EXPERIMENTAR DE MANERA SISTEMÁTICA Y ORDENADA EL USO DE UN IMPORTANTE NÚMERO DE APLICACIONES GRACIAS A LA INTERVENCIÓN DE LOS CINCO TUTORES. ESTOS, A SU VEZ ERAN EXPERTOS Y PROFESORES DE EDUCACIÓN ESPECIAL, RESOLVÍAN LAS DUDAS DE LOS PARTICIPANTES EN EL MANEJO Y FUNCIONAMIENTO DE LAS APLICACIONES, POR UNA PARTE, Y POR OTRA, ACOMPAÑABAN SU TRABAJO SUGIRIENDO E INDICANDO EL MODO MÁS ADECUADO DE USO EN LAS DISTINTAS CIRCUNSTANCIAS Y NECESIDADES DE LOS NIÑOS

Esas dos ayudas de los tutores, unidas a la experiencia profesional de los 25 profesores participantes, han sido fundamentales para ayudarles a descubrir el potencial de apoyo que estas herramientas pueden ofrecer al trabajo profesional, educativo y rehabilitador de sus alumnos. Esta ha sido la dinámica seguida:

-
- Adscripción de un tutor a cada uno de los cinco centros.

 - Estudio y valoración de las necesidades del centro: tutor-colegio.

 - Estudio y determinación del alumnado a participar: discapacidad, edad, necesidades, potencialidades...

 - Planificación del plan de trabajo con los alumnos, profesores participantes-tutor.

 - Selección de las aplicaciones y orientaciones de uso.

 - Sesión *on-line* semanal de orientación, acompañamiento y evaluación.

 - Ajuste necesario según el proceso de profesores y alumnos.

 - Recogida de evidencias y experiencias. Blog de profesores y vídeos de cada colegio.
-

Los resultados no se hicieron esperar. Se vieron positivos y se empezó a diseñar la Guía porque entendimos que una experiencia de valor como esta había que hacerla extensiva a todo el que pudiese beneficiarse de ella.

La Guía “**Generación Apps de Escuelas Católicas**” no recoge ninguna aplicación interactiva nueva. Las 40 aplicaciones que se describen son todas de acceso público y mayoritariamente gratuitas, y han sido experimentadas por los cinco tutores que las han puesto en práctica con los 25 docentes y 105 alumnos de los centros participantes.



Objetivos de la Guía



OBJETIVOS GENERALES

- 1** DAR A CONOCER A MAESTROS Y OTROS ESPECIALISTAS DE LA EDUCACIÓN ESPECIAL EL POTENCIAL EDUCATIVO QUE ENCIERRA EL USO DE APPS EDUCATIVAS EN LA ESTIMULACIÓN, REHABILITACIÓN Y EDUCACIÓN DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES.
- 2** FAVORECER LA UTILIZACIÓN EFICAZ, TUTORIZADA Y AUTÓNOMA POR PARTE DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES, DE APLICACIONES CAPACES DE FORTALECER DIVERSOS PROCESOS DE APRENDIZAJE, DESARROLLO Y CRECIMIENTO PERSONAL.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Orientar a los docentes en el conocimiento de las muchas aplicaciones existentes, gratuitas o no, y en la deducción autónoma de sus características para utilizarlas en el trabajo educativo e inclusivo de la discapacidad.
2. Guiar el ensayo y la reflexión sobre las necesidades de los alumnos en el área de comunicación, funciones cognitivas, desarrollo personal... y las ayudas concretas que ofrecen determinadas aplicaciones como complemento de las estrategias profesionales.
3. Ayudar al maestro a entender que el uso de las aplicaciones educativas en el aula facilita la atención a la diversidad y como consecuencia, la inclusión digital de todos los alumnos.
4. Proponer al maestro medios para gestionar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos, gracias a la versatilidad de las distintas aplicaciones.
5. Capacitar a los alumnos para que ellos mismos, de forma autónoma, lleguen a ser usuarios de herramientas TIC, y favorecer su autonomía y aprendizajes.
6. Animar a los alumnos con discapacidad a la “investigación”, sin miedo, de nuevas aplicaciones de interés para su comunicación, cultura, ocio, curiosidad o aprendizaje.



A modo de justificación



¿POR QUÉ UTILIZAMOS APLICACIONES INTERACTIVAS?

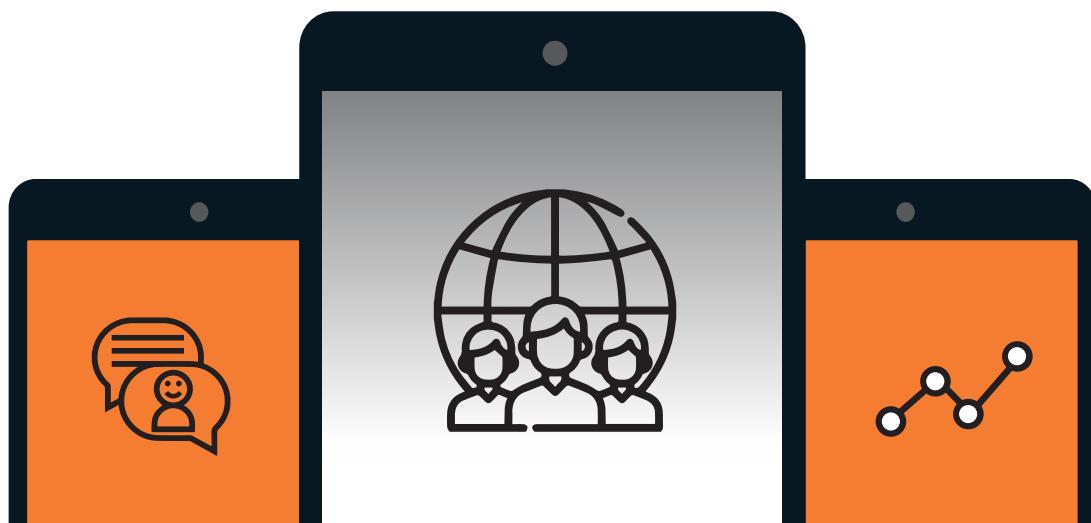
La tecnología, se dice, ha venido para quedarse. Para proporcionar continuas mejoras que no podemos ni intuir. Y ha venido para facilitar y mejorar la educación y el futuro de nuestros niños y nuestras escuelas. En concreto, creemos de interés utilizar las aplicaciones porque:

- Funcionan en dispositivos móviles, y esto nos permite personalizar el aprendizaje y ampliar oportunidades, lugares y momentos de uso.
- Son intuitivas y capaces de “reproducir” la realidad, despertar la motivación, la curiosidad y las ganas de aprender del alumno.
- Facilitan la inmediatez de la información en todo tipo de intencionalidades: memoria, percepción, atención; posibilitan la adaptación y autonomía en el entorno; minimizan la necesidad de las repeticiones; ayudan a la autoestima y favorecen la inclusión.
- Permiten realizar incontables tareas prácticas y crear situaciones reales, virtuales o imaginarias que cubren buena parte de las necesidades surgidas en la enseñanza a través del aprendizaje auto dirigido.
- Ayudan a inventar y narrar cuentos y aventuras, resolver laberintos, introducir la aventura, crear personajes irreales, situaciones absurdas, sentimientos, vivir y desarrollar la inteligencia emocional, la oración, desarrollar la Teoría de la Mente, vivir secuencias, trabajar la anticipación, promover un aprendizaje vivencial y memorable.
- Llevan al aula el gran componente lúdico que permite partir de la ludificación e integrar los objetivos de aprendizaje y aprender jugando.

En definitiva, porque, aunque por sí solas son un instrumento de apoyo, en manos de un experto se convierten en un recurso muy potente para la función educativa.



«Facilitan la interacción y la participación entre usuarios y crean la necesidad del uso y comprensión del lenguaje de forma espontánea, no enseñada»



**Un recurso muy
potente para la
función educativa**



¿Cuándo utilizar las aplicaciones?



AUNQUE ES DIFÍCIL, Y SEGURAMENTE IMPOSIBLE, ENCERRAR EN UNAS LÍNEAS LA TRASCENDENTAL LABOR DEL PROFESOR O TERAPEUTA DE ALUMNOS CON NECESIDADES ESPECIALES, MENCIONAMOS ALGUNAS DE LAS TAREAS PARA LAS QUE UNA APLICACIÓN PUEDE SER MUY ÚTIL.

- Cuando se ha de provocar el hecho comunicativo, corregir una producción fonética, semántica, estructural... Una aplicación puede despertar en el niño el deseo de participar en la secuencia que está presenciando. Ese deseo despierta ideas y por lo tanto la actitud de escucha, de comprender a quien le habla y sentirse escuchado, condición básica para que aparezca el habla.
- La versatilidad de las aplicaciones crea situaciones vivenciales, traen al aula y a la sesión objetivos, animales, personajes... convierten el trabajo en suceso motivador, comprensible sin explicación, incluso con escaso o nulo dominio del lenguaje oral.
- Para mostrar de otra forma los cambios de tiempos, ritmos o intensidades en la corrección fonética o en la estructura lingüística y ofrece al educador ocasiones únicas para trabajar vivencialmente aspectos de comunicación eficaz.
- En el momento de planificar el entrenamiento de funciones cognitivas, porque requiere encontrar relaciones, reacciones, sensaciones y comunicación funcional intencionada y juego lingüístico: adivinar, calcular, identificar, recordar, reproducir, repetir, memorizar, anticipar... sumando además sentimientos y emociones agradables.
- Para ayudar al alumno a programar sus comportamientos, itinerarios, prevenir el futuro inmediato, solucionar problemas matemáticos o no, desarrollar un pensamiento acorde a la adaptación e inclusión social... En esos momentos se crean también interesantes espacios de trabajo cooperativo, así como de solidaridad y convivencia.
- En el proceso de aprendizaje de contenido curricular, puesto que, con más frecuencia de la deseada, el niño repite año tras año los mismos contenidos curriculares, sin atractivo ni interés, sin aprendizajes significativos. Este cuadro puede cambiar notablemente con las metodologías activas y el uso de aplicaciones capaces de abrir ante el alumno una serie de conocimientos más complejos y adecuados a sus intereses, edad y autoestima.

Una inteligente y ambiciosa utilización de las múltiples aplicaciones de contenido curricular existentes, puede ser un aliado importante para un aprendizaje vivencial y de interés.

En resumen, la aplicación es una herramienta simple, poderosa, eficaz con infinitas oportunidades “terapéuticas” que puede convertir en natural el entorno educativo y facilitar aspectos inclusivos.



¿Qué se ha de tener en cuenta?



Que la selección y despliegue de esta tecnología no garantiza automáticamente un mejor aprendizaje para los estudiantes.

Su papel es solo instrumental.

- Que de la mano de un profesional conocedor de la atención integral del niño las aplicaciones pueden convertirse en herramientas muy útiles porque es el maestro quién conoce las fortalezas y debilidades del alumno, y quién sabe cómo reforzar unas y reducir otras. Al mismo tiempo conoce su fundamentación, la técnica, los procedimientos y el por qué y para qué utilizarlas. Son instrumentos en mano de profesionales.
- Que un buen uso de los dispositivos evitará también la adicción a la tecnología y que se convierta en nocivo algo que potencialmente puede ser muy positivo.





3. Categorías y uso de las Apps

—

EL MUNDO DE LAS APLICACIONES ES MUY AMPLIO Y ESTÁ CONSTANTEMENTE CAMBIANDO Y ENRIQUECIÉNDOSE. LAS HAY QUE SE UTILIZAN COMO GESTORES DE INFORMACIÓN; MULTIMEDIA, PORQUE COMBINAN TEXTO, IMÁGENES, AUDIO, VÍDEO, ANIMACIÓN, REALIDAD AUMENTADA, ETC.; LÚDICAS... PERO LA GRAN MAYORÍA DE ELLAS EJECUTAN DETERMINADAS FUNCIONES, A VECES COMPLEMENTARIAS, QUE LAS CONVIERTEN EN MUY ADECUADAS PARA EL USO QUE NOS OCUPA: LA EDUCACIÓN ESPECIAL

Puede ser que, una vez conocida la eficacia de las aplicaciones que se muestran en esta Guía, los propios especialistas descubran nuevas utilidades que también cuenten con un alto valor de intervención educativa o que, incluso, descubran otras nuevas aplicaciones.

En este material, las aplicaciones que vais a encontrar se agrupan en cuatro categorías, según su funcionalidad más importante. Luego, en la explicación de cada una, se tienen en cuenta otras funcionalidades secundarias y complementarias a la principal, que hacen mucho más atractiva e interesante su utilización. Se agrupan en cuatro categorías:



En cuanto al uso de las aplicaciones, encontramos que el objetivo de la intervención en la atención integrada de los niños exige conocer su realidad, los procesos necesarios y la correcta aplicación de estrategias y herramientas que mejor permitan su desarrollo general y su inclusión familiar y social.

Supone, asimismo, dominar unos procedimientos de trabajo previos que se mantienen durante muchos años o incluso de forma permanente, bajo la necesaria evaluación periódica y continua, capaces de reorientar los objetivos y los modos de trabajo con base en la evolución lingüística, cognitiva y competencial del niño para intervenir eficazmente y de forma acertada en su desarrollo. Por tanto, se requiere contar con un verdadero profesional de la Audición y el Lenguaje y/o de la Pedagogía Terapéutica.



Tanto en el trabajo grupal como en el individual, el docente hace uso de estrategias que van cambiando a medida que la técnica abre caminos nuevos. Son estrategias manipulables y con carácter intencional que requieren de una importante cualificación del profesional.

Estas actividades, técnicas y medios, impuestas o inducidas, van orientadas a:

-
- Ofrecer al niño un mayor número de experiencias llamativas y acordes a sus intereses.
 - Acompañar la actividad con alto número de repeticiones hasta lograr una reproducción individual correcta y la generalización (ej. consecución de un fonema).
 - Despertar su interés con el juego, el movimiento, la situación, las imágenes.
 - Provocar y guiar su deducción, ayudarle a formular sus preguntas, imaginar.
 - Conducirle a buscar e investigar.
 - Provocar respuestas, no adelantarlas.
 - Leer, repetir, pronunciar, corregir, memorizar en situaciones y sobre funciones cognitivas.
 - Provocar un aprendizaje guiado, acompañado y experiencial.
 - Guiar la observación y descubrimiento de las diferentes fonéticas semánticas o sintácticas. Sentir el habla, no explicar.
-

Es verdad que esta intervención tiene en sí misma limitaciones importantes:

-
- Requiere de múltiples repeticiones, lo que produce cansancio y falta de interés.
 - Es difícil hacerla siempre eficaz, atractiva e interesante.
 - Tiene el riesgo de no ser ejecutiva, de que “no pase nada muy interesante”, no ofrezca un aprendizaje significativo.
 - El aprendizaje de repetición o memorístico es una mera recopilación de datos sin significado ni valor. Los aprendizajes significativos se adquieren sin explicaciones.
 - Requieren esfuerzo y creatividad grande y durante mucho tiempo por parte del especialista, para lograr los resultados deseados.
-

Es un trabajo apasionante que mantiene la tensión y la voluntad del profesional por los resultados importantes que se van a producir en el alumno. Pero también es complejo y difícil. Por eso, el uso inteligente y oportuno de muchas de las aplicaciones de las que estamos hablamos ofrecen un plus de novedad a ese trabajo. Sobre la base del cocimiento profesional, el profesor puede encontrar en la aplicación una herramienta aliada.

Estas actividades, técnicas y medios, impuestas o inducidas, van orientadas a:

-
- DESPERTAR la potencialidad del alumno.
 - FOMENTAR su curiosidad y creatividad.
 - CLARIFICAR límites, desarrollar la conciencia de su responsabilidad.
 - DESCUBRIR y responder a sus intereses.
-

Es verdad que esta intervención tiene en sí misma limitaciones importantes:

-
- Requiere de múltiples repeticiones, lo que produce cansancio y falta de interés.
 - Es difícil hacerla siempre eficaz, atractiva e interesante.
 - Tiene el riesgo de no ser ejecutiva, de que “no pase nada muy interesante”, no ofrezca un aprendizaje significativo.
 - El aprendizaje de repetición o memorístico es una mera recopilación de datos sin significado ni valor. Los aprendizajes significativos se adquieren sin explicaciones.
 - Requieren esfuerzo y creatividad grande y durante mucho tiempo por parte del especialista, para lograr los resultados deseados.
-

La Educación Especial no puede dar la espalda a los nuevos avances de la tecnología. Algunas herramientas son potentísimas por sí solas. Por ejemplo, las que permiten que una persona ciega pueda leer el contenido de una tableta o recorrer “viendo” la ciudad; que una persona sorda y signante puede comunicarse con un amigo a kilómetros de distancia; o que un robot realice tareas que su propietario no puede ejecutar. No necesitan justificación. La tecnología cambia, mejora espectacularmente muchas vidas.

Pero hay otra tecnología más pequeña, menos llamativa pero también potente, que en la mano del niño con Necesidades Educativas Especiales se convierte en pequeños-grandes instrumentos que le abren la mente, que rompen los muros que antes le impedían ver el mundo. A este grupo pertenecen las aplicaciones que recogemos en esta Guía, y que están al alcance de todos, así como otras muchas que irán apareciendo, creciendo o multiplicándose. Vale la pena aprovecharlas porque contribuyen a perfeccionar la tarea del docente, y porque tienen por delante un futuro de crecimiento y desarrollo hoy todavía por descubrir.



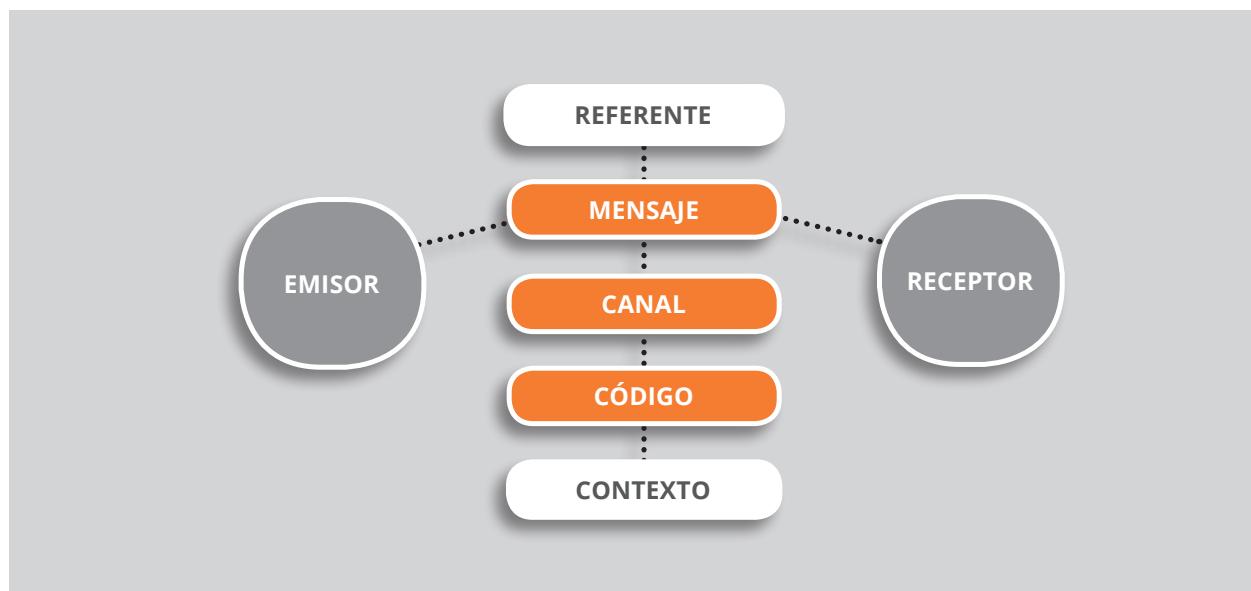
CATEGORÍA 1

Comunicación



ESTA CATEGORÍA ABARCA LAS APLICACIONES QUE OFRECEN ESTRATEGIAS EFICACES PARA LA INTERVENCIÓN EN LA COMUNICACIÓN ORAL Y ESCRITA, Y TAMBIÉN PARA EL DOMINIO DE LA LENGUA DE SIGNOS

- Aunque el lenguaje es una función cognitiva superior hacemos de él una categoría específica como responsable del desarrollo de los procesos de simbolización relativos a la codificación y decodificación.
- COMUNICAR es poner en común ideas, pensamientos, informaciones... con otras personas. Vivimos conectados. La calidad de la vida humana depende en buena parte de la calidad de la comunicación, superior en el ser humano.
- El sistema comunicativo social por excelencia es el de lengua oral. Pero puede hacerse necesaria la utilización de la lengua de signos o lenguajes alternativos con determinados tipos de alumnos, pero por encima de todo debe primar el derecho a la comunicación.
- Las personas sordas a lo largo del tiempo han incorporado de forma natural las lenguas de signos como respuesta creativa a la limitación sensorial de la sordera. Son lenguas naturales de carácter visual, espacial, gestual y manual, en cuya conformación intervienen factores históricos, culturales, lingüísticos y sociales, que cumplen las características formales del lenguaje.
- Todo proceso comunicativo requiere de siete elementos constitutivos, que señalamos por su importancia, y que están directamente bajo la acción educativa.





-
1. **El emisor**, es decir, el que trasmite la información.

 2. **El receptor**, quien recibe la información.

 3. **El canal de emisión:** el aire en el lenguaje oral o gestual, el papel o la pantalla para la palabra escrita...

 4. **El canal de percepción**, los sentidos, que actúan según el mensaje y el código de emisión: la vista para la comunicación gestual y lectura labial; el oído para el habla; el tacto para la dactilología, el dedo como lápiz...

 5. **El mensaje** o idea que se quiere transmitir.

 6. **El código** o sistema de signos común al receptor y al emisor, donde el mensaje va cifrado. Pueden ser no lingüísticos (símbolos, señales e iconos), y lingüísticos (palabra hablada, palabra escrita, sonidos, concepto asociado, sentido, etc.).

 7. **El contexto y la situación**, al cual se alude o clarifica la información.

En cualquier tipo de discapacidad la comunicación queda alterada y, de manera especial, el habla y el lenguaje escrito. Cualquier intervención en aspectos cognitivos, habilidades sociales o cualquier otra pasa necesariamente por la intervención sobre el lenguaje, porque una buena comprensión o expresión trae consigo una mayor autoconciencia del individuo. El lenguaje representa la actividad comunicativa humana por excelencia que mayoritariamente se ejecuta a través de la lengua, que es el medio, el contrato social codificado.

El “habla”, en concreto, es la capacidad de los seres humanos para comunicarse por medio de las palabras estructuradas, por los sonidos concretos del habla (fonemas), los elementos prosódicos y la situación, organizados en oraciones. Es el vehículo de comunicación por excelencia, el habla no es lo mismo que el lenguaje, pero los dos pueden darse conjuntamente o en forma separada, y son objeto de estudio en el abordaje educativo y terapéutico. El habla, en definitiva, es la realización individual, intencionada y concreta de la actividad comunicativa (Saussure).

Por su parte, el lenguaje hablado es el instrumento humano básico, es la función más poderosa que posee nuestra especie para generar vínculos con personas y con la realidad. Para el niño con discapacidad –como para todos– es la fuente de enriquecimiento personal y fuente de inclusión, el más potente canal de información y relación. Pero su discapacidad puede ser causa de limitaciones en la calidad de su lenguaje, del dominio de la lengua y del habla, tanto en la comprensión como en la expresión.

Una comunicación plena es vital para el ser humano. En el caso de los alumnos con Necesidades Especiales una adecuada utilización de las aplicaciones que veremos en esta Guía favorece la atención específica de los trastornos de la comunicación en distintos ámbitos:

A. EN EL MENSAJE

Existen tres condiciones para transmitir una idea: saber qué queremos decir, tener algo que decir y ser escuchados. Seguramente cualquier aplicación atractiva para la edad e intereses del niño sirva para estimular estas condiciones de manera interactiva. La cumplen bien las madres de manera natural cuando cuentan TODO a su bebé, aunque ellos no sepan hablar y no entiendan y, sin embargo, el niño aprende.

Toda intervención en el lenguaje ha de ubicarse dentro de una situación, y debe ofrecer y recibir contenido, pero “aderezado con la afectividad” y con la emoción que le transfieren los elementos suprasegmentales del habla.



B. EN LOS PROCESOS COGNITIVOS

En el momento de comunicarnos desarrollamos algunos procesos cognitivos, psicológicos, lingüísticos y educativos. Están ligados a la realidad, a la actividad comunicativa y a su contenido, y a la codificación y decodificación del lenguaje y su desarrollo. Por tanto, son de interés prioritario en la atención terapéutica general.

Aplicaciones que den lugar a la estimulación natural en los procesos cognitivos, enriquecen la comunicación y son eficaces para el habla, del mismo modo que una intervención sobre el habla mejora los procesos cognitivos.

C. EN LOS ELEMENTOS QUE INTERVIENEN EN EL HABLA

De nuevo, la enorme variedad de aplicaciones, sus contenidos y funciones favorecen una intervención espontánea, atractiva y natural que influye en:

- **EL MENSAJE.** Enrichen los contenidos y las ideas a despertar aprovechando la posibilidad de introducir temáticas conocidas, otras reales pero desconocidas, imaginativas, bromas, suposiciones, errores, cuentos... ampliar siempre, no cerrar.
- **EL EMISOR Y EL RECEPTOR.** Subrayan estos dos elementos y permiten la interacción dentro de la situación.
- **EL CÓDIGO** o conjunto de claves, imágenes, lenguaje, etc., que sirven para trasmitir el mensaje. No podemos olvidar el código escrito y la lengua de signos y lenguajes alternativos de soporte, aun cuando el niño tenga competencia oral.
- **EL CANAL**, que es el medio a través del cual se emite el mensaje. Aunque la comunicación humana es básicamente oral-auditivo y gráfico-visual, la traducción a códigos y canales distintos permiten la poesía con una sola sílaba, la expresión de estados emocionales con un fonema o juegos una forma de trabajo nada formal, pero sí estimulante y creadora.
- **EL CONTEXTO Y LA SITUACIÓN** concreta donde se desarrolla la comunicación. De la situación depende en gran medida la forma del habla, estructura, prosodia, fonética y la gestualidad complementaria. Crear gracias a las aplicaciones situaciones reales o imaginarias, posibles e imposibles, modela el pensamiento y recrea el juego lingüístico de forma rica e ilimitada. En la situación se unifican pensamiento y comunicación.

Las estrategias utilizadas en una sesión de terapia pueden ser inducidas, conscientes e intencionales, necesitarán recurrir a la explicación, a los ejemplos, que no son suficientes. Dejar un espacio a la experiencia cognitiva y afectiva tiene un gran poder. A "hilar se aprende hilando", algo que también propicia una atractiva aplicación.



CATEGORÍA 2

Funciones cognitivas



ESTA CATEGORÍA AGRUPA APLICACIONES QUE OFRECEN ESTRATEGIAS PARA EL ENTRENAMIENTO NATURAL DE HABILIDADES COMO APRENDER Y RECORDAR; ORGANIZAR, PROGRAMAR Y RESOLVER PROBLEMAS; REFLEXIONAR, MANTENER LA ATENCIÓN; COMUNICARSE...

Las funciones cognitivas superiores, como el razonamiento, la memoria o la atención son fundamentales para la vida plena y autónoma de la persona. En nuestras actividades diarias las ponemos en marcha de forma ininterrumpida y nuestro cerebro las usa al salir a la calle, lavar la ropa, preparar la comida y ordenar las tareas a realizar.

Lo que hacemos cada día de modo mecánico, de forma rápida y sin pensar, involucra y pone en funcionamiento los dos hemisferios del cerebro. Esta es la gran riqueza, el inabarcable misterio del comportamiento del cerebro humano.

El ser humano no funciona por partes o secciones. Caminar no moviliza solo los pies; la conciencia fonológica o la buena pronunciación, no hacen el habla. El ser humano es una estructura. Nada es independiente. La vista me permite oír mejor, una buena expresión oral provoca una mejor audición y, en conjunto, los sentidos hacen que percibamos las cosas como las percibimos.

Las potencialidades que posee el ser humano para extraer, adquirir y desarrollar conocimientos con base en las experiencias previas de las que toma y procesa información, dan consistencia a la complejidad estructural del ser humano, y a un complejo actuar del cerebro de "modo cooperativo", que facilita el aprendizaje.

Lo impresionante es que estas capacidades SON APRENDIDAS, NO SON INNATAS Y SE PUEDEN PROVOCAR, MEJORAR Y ESTIMULAR (no enseñar). El sistema nervioso central puede modificar su propia organización estructural por medio de diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje entre las que contamos las múltiples aplicaciones que nos ocupan.

En la Educación Especial somos muy conscientes de la necesidad e importancia de la estimulación cognitiva desde los primeros años de vida, porque una estimulación temprana bien orientada mejorará su calidad de vida. Incidir directa o indirectamente en sus habilidades cognitivas potencia la autonomía, desarrolla sus capacidades innatas y la deseada interacción con el entorno.

Diversas aplicaciones permiten intervenir sobre procesos cognitivos concretos trabajando sobre unidades más básicas, funciones cognitivas o sobre las habilidades del pensamiento. A modo de orientación mencionamos funciones básicas a desarrollar para las que encontramos aplicaciones de interés.



1. LA PERCEPCIÓN

Aplicaciones que activen el paso de los estímulos sensoriales a la conciencia (desarrollo de la conciencia de lo que se ve, se escucha, se toca...), reconocer la realidad que le rodea: vista, oído, tacto, olfato, gusto, sentido vestibular (equilibrio, movimiento, posición), propioceptividad (conciencia del propio cuerpo, situación, percepción).

2. LA ATENCIÓN

Aplicaciones que favorecen la atención, es decir, la habilidad para mantenerse focalizado en una actividad o situación determinada. (Intervenciones sobre la atención visual, auditiva, espacial, ceneñésica).

3. LA COMPRENSIÓN

Aplicaciones que permiten "entender" la información que nos llega y que requiere a su vez de otras funciones o experiencias: la memoria, la reflexión, el lenguaje, la afectividad, la emoción, análisis de situaciones (deducción, suposición, reflexión, anticipación... sobre situaciones concretas o textos escritos).

4. LA MEMORIA O ALMACENAMIENTO

Aplicaciones que facilitan la recuperación y evocación de la información almacenada en el cerebro, de la capacidad de análisis...

5. EL PENSAMIENTO O CAPACIDAD MENTAL

Aplicaciones que ordenan, interpretan la información, controlan la conducta.

6. EL APRENDIZAJE

Aplicaciones que favorecen el proceso de adquisición de conocimientos, habilidades, valores y actitudes mediante el estudio, la enseñanza y la experiencia.

7. LA ORIENTACIÓN TÉMPORO-ESPACIAL

Aplicaciones para desarrollar esta función psíquica que nos permite ser conscientes de nosotros mismos, de dónde y cuándo estamos, del contexto y momento en el que nos encontramos.

8. LAS PRAXIAS Y GNOSIAS

Aplicaciones para la comunicación, competencias cognitivas, contenidos curriculares.

9. LAS FUNCIONES EJECUTIVAS

Aplicaciones que permiten estas actividades mentales complejas, necesarias para planificar, organizar, revisar y evaluar el comportamiento necesario para adaptarse al entorno.

10. LA METACOGNICIÓN

Aplicaciones que facilitan la reflexión sobre el propio proceso de pensamiento.



CATEGORÍA 3

Desarrollo personal y de las habilidades sociales



ESTA CATEGORÍA AGRUPA LAS APLICACIONES QUE OFRECEN ESTRATEGIAS QUE AYUDEN AL NIÑO A LLEVAR UNA VIDA INTEGRADA, LO MÁS NORMALIZADA POSIBLE

Las habilidades sociales se definen como un conjunto de conductas y destrezas necesarias para relacionarnos con los demás de forma efectiva y saludable. Son comportamientos muy vinculados al modo en que nos valoramos a nosotros mismos, es decir, muy vinculados a nuestra propia autoestima.

La baja autoestima conlleva la percepción negativa y errónea de uno mismo. Factor perjudicial en el niño con discapacidad que tanto sufre y se limita porque se siente diferente e inferior a los demás. Ayudarle a que aprenda a tratarse bien, a superar sus propias percepciones y pensamientos negativos, a manifestarse y a actuar ante los demás de forma aceptada en su medio, le facilitará una sana y satisfactoria inclusión en la escuela y en la sociedad.

Muchos de nuestros niños encuentran fuertes resistencias para ser admitidos dentro de su grupo social de referencia. Frecuentemente esas dificultades devienen del mal o nulo manejo que hace de estas conductas, que deberían facilitarle la relación con los demás. Para conseguir que puedan llevar una vida plena, lo más normalizada posible bajo los principios de integración y diversidad, necesitan ayuda concreta para crecer en su desarrollo personal y el de sus habilidades sociales, siendo uno más, consciente al tiempo de su diferencia.

Muchas veces los niños saben de sus puntos débiles y de sus limitaciones, aunque no sean capaces de expresarlo. Eso les provoca sentimientos de inseguridad y bloqueo, y comportamientos disruptivos. El problema se manifiesta con mayor crudeza durante la adolescencia.

Lo positivo es que las habilidades sociales son en buena medida cambiantes, y tienen que ver con el ambiente, el lugar y las costumbres. En resumen, se aprenden. No nacemos con un repertorio de habilidades sociales, sino que a lo largo de la vida vamos fortaleciendo algunas e incorporando otras. La familia, las amistades, el clima social hacen que desde la infancia las adquiramos de manera natural. También el niño con discapacidad puede adquirirlas si se modela su aprendizaje y no se da por sentado que las adquiere él solo tomándolas del ambiente que le rodea.

Pero muchas veces no lo hace o lo hace con dificultad. Por una parte, porque existe una limitante real, la discapacidad, que le dificulta la percepción y la comprensión. Por otra, porque a veces quienes le rodean creen que no es capaz y no le enseñan o lo hacen de manera inadecuada. Él, como todo niño, y aún más, necesita que la afectividad, el modelado y la repetición guíen y hagan significativos sus aprendizajes.

Es frecuente que un niño de 10 o 12 años reciba una corrección en tono y forma que no logra comprender, pero que le indica que ha hecho algo mal. Si previamente no ha habido un correcto *feedback* no podrá adquirir las habilidades necesarias y su actitud errónea se repetirá y se fijará.



En este punto se le ha de mostrar todo de forma que pueda entenderlo y asimilarlo, con la seguridad de que, si se hace así, es capaz de comprender y modificar sus actitudes de acuerdo a sus propias capacidades.

Uno de los lugares privilegiados para estos aprendizajes es la escuela que le guiará en la adquisición de esta "asignatura" vital para él. Luego corresponde a la familia, el barrio, los amigos... ayudarle a actuar adecuadamente en la vida ordinaria.

Como el objetivo de la escuela es educar para la vida y desde la vida, el maestro no puede perder de vista que, como dice José Antonio Marina, "El talento no está al principio de la educación, sino al final" y, por tanto, tiene la responsabilidad de hacer crecer el talento de cada niño. Esta acción educativa va a permitir que la vida de muchos niños con discapacidad sea lo más normalizada, independiente y satisfactoria posible.

No existe una única clasificación de las habilidades sociales, ni es este el lugar para indicar cuál es la más acertada, pero creemos imprescindible que las aplicaciones aborden estas "tres C":

Estas actividades, técnicas y medios, impuestas o inducidas, van orientadas a:

-
1. CONFIANZA EN SÍ MISMO: Autoestima y Autocontrol.

 2. COMUNICACIÓN: Asertividad, Conversación y Persuasión.

 3. CONEXIÓN: Empatía y Presencia.
-

Algunos componentes básicos a potenciar con aplicaciones interactivas serían:

-
- La comunicación verbal, que incluye el uso correcto del saludo, dar las gracias, pedir las cosas por favor, pedir disculpas, despedirse, pedir unirse al juego con otros niños, iniciar una conversación, formular una pregunta, capacidad de escucha...

 - La comunicación no verbal, ayudándole a conseguir una buena transmisión de lo que quiere comunicar: con la mirada, la sonrisa, la postura corporal, los gestos, el correcto contacto físico, la apariencia personal, la distancia correcta...

 - La expresión de las emociones, aspecto importante por la frecuente falta de control emocional que pueden presentar en la aceptación, por ejemplo, de la frustración con llantos, rabietas, agresividad o en la manifestación desproporcionada de estados de alegría, enfado, ansiedad...

 - La autoestima y el respeto a sí mismo y a los demás, alcanzando una valoración positiva de sí mismo y haciéndole sentirse aceptado y valorado y, al tiempo, esa misma actitud dirigida hacia los demás, asertividad, empatía, resolución de conflictos...

 - En este sentido hemos de cuidar la actitud y comentarios de los adultos, ante los que son extremadamente sensibles.
-

Cómo utilizar las aplicaciones interactivas:

- Los procesos de enseñanza-aprendizaje es mejor hacerlos sobre reproducciones de situaciones habituales, reales, con personajes conocidos, imaginativos, con animales o cosas que actúa y hablan, virtuales posibles o imposibles... pero la situación se tiene que vivir y lo que es mejor, despertar alguna emoción. El modelo más adecuado de enseñanza-aprendizaje ha de comprometer las emociones del alumno.
 - Utilizar reproducciones de situaciones ordinarias, cuentos, historietas, realidad virtual... para dar un *feedback* positivo que mejorará sus aprendizajes.
 - Emplear el modelado. Es decir, el análisis guiado de una representación, de juegos de rol, de las modificaciones de la situación y las reacciones provocadas... que favorecen el modelado por observación espontánea e interesada.
 - Usar la retroalimentación de lo visto en repetición y trasposición a situaciones nuevas semejantes, desmenuzadas para aprender hábitos saludables, desarrollar la creatividad y resolver pequeños problemas.
 - Trabajar las emociones con historias animadas cortas; utilizar la pintura y los colores con la inteligencia emocional; la resolución de conflictos con los amigos; adivinar emociones en juegos de expresiones faciales... Son herramientas perfectas en manos de un buen maestro o terapeuta.

En definitiva, las aplicaciones interactivas son instrumentos que en este campo se nos presentan como herramientas facilitadoras, de más honda comunicación que la palabra, a veces difícilmente comprendida, que ayudan al niño a entender y adquirir habilidades, controlar sus sentimientos y crecer de forma socialmente aceptable.

CATEGORÍA 4

Aprendizajes curriculares



ESTA CATEGORÍA AGRUPA APLICACIONES QUE OFRECEN ESTRATEGIAS ENFOCADAS AL ÁMBITO EDUCATIVO Y AL DESARROLLO DE TODAS LAS MATERIAS Y CONTENIDOS CURRICULARES Y PARA TODOS LOS NIVELES, DESDE INFANTIL A BACHILLERATO

La respuesta educativa en el ámbito curricular para alumnos con discapacidad exige cubrir la necesidad del profesorado de disponer de orientación, medios y materiales adecuados que le permitan adaptar el currículo a las distintas necesidades de sus también distintos alumnos. No pretendemos aquí dar respuesta a estas necesidades sino esbozar un marco general, unos criterios y orientaciones didácticas, de las que puedan verse beneficiados con la utilización de los apoyos que pueden aportar las aplicaciones interactivas.



La escolarización ofrecida a niños y niñas con Necesidades Educativas Especiales debe garantizar la respuesta adecuada a sus necesidades, sin perder de vista que el objetivo es el máximo desarrollo posible y satisfactorio de sus capacidades personales. Entendemos que la respuesta educativa debe estar basada en la confianza en las capacidades que posee el niño, aun siendo conscientes de su discapacidad.

Existen cuatro elementos modificables que posibilitan o impiden de manera definitiva el proceso educativo de los alumnos:

-
- El profesor: su visión del alumno y los criterios sobre el comportamiento del cerebro, así como los medios humanos y materiales suficientes, adecuados y de calidad.
 - La convicción de que las Inteligencias Múltiples son un hecho constatable en la discapacidad y las metodologías activas un impulso real y gratificante.
 - Las oportunidades, el clima motivador, el ambiente emocional, acogedor, la satisfacción afectiva y el tiempo (un tiempo que permita y no limite).
 - Las expectativas sobre las potencialidades, reales y confiadas, de las familias y de los docentes respecto al alumno.
-

Partiendo de estos elementos podemos planificar una acción educativa que prioriza ciertos objetivos, contenidos y metodologías, basadas en aprendizajes “útiles” que ayuden a vivir:

-
- La comunicación con intercambio de información, oral o alternativa, pero siempre “comunicativa”.
 - El desarrollo de la lectoescritura que favorece la comprensión lectora que proporciona satisfacción y enriquecimiento (lectura fácil), de contenido adecuado a la edad e intereses.
 - La habilidad en el manejo básico de los números y del dinero, en el aula y en la vida.
 - Los contenidos curriculares de su interés, adaptados, pero no infantiles, ni empobrecidos, ni condicionados por la etiqueta de la “incapacidad”.
 - El uso de estrategias metodológicas innovadoras, de utilidad probada, que sorprenden: Aprendizaje Basado en Proyectos; cooperativo, rutinas y destrezas de pensamiento, aprendizaje y servicio.
 - Una enseñanza que enseñe a aprender a aprender, aprender a pensar, aprender a discernir...
-

La diversidad y riqueza de aplicaciones en esta categoría es amplísima. Desde los contenidos más sencillos y básicos hasta aquellas otras que pueda requerir el interés y capacidad de alumno: Matemáticas adaptadas al tiempo real y capacidad del alumno, Anatomía, Geografía con mapas interesantes y dinámicos, calculadoras...



Acércate a las 40 aplicaciones

SE INCLUYE UNA RELACIÓN DE LAS 40 APLICACIONES, IDENTIFICADAS POR UN ICONO QUE INDICA LA CATEGORÍA PRINCIPAL DE ACUERDO A SU FUNCIONALIDAD. ESTA RELACIÓN TE PERMITE CONSULTAR TODAS LAS APLICACIONES Y SUS CARACTERÍSTICAS PARA IDENTIFICAR AQUELLAS QUE PUEDEN SER DE TU INTERÉS

Los centros piloto del proyecto y sus tutores han experimentado durante 5 meses las bondades de unas herramientas y unos procedimientos de trabajo desde el juego, la creatividad, la provocación, la intuición y la atracción de una pantalla que, aliada a los procedimientos y estrategias formales de atención integrada, contribuyen de forma atractiva al desarrollo del alumno.

De cada una de estas aplicaciones encontrarás breves reseñas, descripción de sus funciones y orientaciones para su utilización en el trabajo directo con el alumno. Son aplicaciones aptas y diseñadas para funcionar en dispositivos con sistemas operativos iOS y Android.

Las presentaciones individuales de cada una de esas 40 aplicaciones constituyen la segunda parte de esta Guía. Adentraos en sus páginas, dejaos sorprender y atreveos a experimentar y descubrir.

Relación de las aplicaciones interactivas multimedia incluidas en la Guía



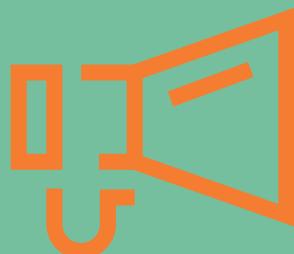
| CATEGORÍA | ABREVIATURA |
|---|---------------|
| COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL, ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS Y MANIFESTACIONES | COMUNICACIÓN |
| FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES | FCG COGNITIVA |
| DESARROLLO PERSONAL Y HABILIDADES SOCIALES | DP+HHSS |
| APRENDIZAJES CURRICULARES | CURRICULAR |



| Nº | NOMBRE DE LA APLICACIÓN | CATEGORÍA PRINCIPAL | CATEGORÍA SECUNDARIA |
|----|----------------------------|---------------------|----------------------|
| 1 | #SOYVISUAL | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 2 | i SECUENCIAS | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 3 | PALABRAS ESPECIALES | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 4 | PICTOTEA | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 5 | LET ME TALK | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 6 | PICTOGRAMAGENDA | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 7 | DÍA A DÍA | COMUNICACIÓN | DP+HHSS |
| 8 | CHATTER PIX O CHATTER KID | COMUNICACIÓN | CURRICULAR |
| 9 | CONCIENCIA FONOLÓGICA | COMUNICACIÓN | CURRICULAR |
| 10 | NEE | COMUNICACIÓN | CURRICULAR |
| 11 | TATO PALABRAS | FCGMITIVA | COMUNICACIÓN |
| 12 | LOS TRES CERDITOS | FCGMITIVA | COMUNICACIÓN |
| 13 | BOX ISLAND | FCGMITIVA | DP+HHSS |
| 14 | BIT BY BIT | FCGMITIVA | DP+HHSS |
| 15 | CODE KARTS | FCGMITIVA | DP+HHSS |
| 16 | MITA | FCGMITIVA | DP+HHSS |
| 17 | SÍGUEME | FCGMITIVA | DP+HHSS |
| 18 | CAPITÁN MEMORIA | FCGMITIVA | DP+HHSS |
| 19 | BREATHING ZONE | DP+HHSS | — |
| 20 | TOO NOISY | DP+HHSS | — |
| 21 | DICTAPICTO | DP+HHSS | COMUNICACIÓN |
| 22 | PICAA2 | DP+HHSS | COMUNICACIÓN |
| 23 | AutisMIND | DP+HHSS | COMUNICACIÓN |
| 24 | LUDITAB | DP+HHSS | FCGMITIVA |
| 25 | HIDE AND SEEK FOR CHILDREN | DP+HHSS | FCGMITIVA |
| 26 | SMILE AND LEARN | DP+HHSS | FCGMITIVA |
| 27 | MATEMÁTICAS I | DP+HHSS | CURRICULAR |
| 28 | HISTORIAS ESPECIALES | DP+HHSS | CURRICULAR |
| 29 | THINGLINK | DP+HHSS | CURRICULAR |
| 30 | STOP MOTION STUDIO | CURRICULAR | COMUNICACIÓN |
| 31 | DEXIA | CURRICULAR | COMUNICACIÓN |
| 32 | ED PUZZLE | CURRICULAR | FCGMITIVA |
| 33 | EUREKA 1 | CURRICULAR | FCGMITIVA |
| 34 | EUREKA 2 | CURRICULAR | FCGMITIVA |
| 35 | TINY TAP | CURRICULAR | DP+HHSS |
| 36 | MAKE IT PARA PROFESORES | CURRICULAR | DP+HHSS |
| 37 | FAMILY TRIVIA | CURRICULAR | DP+HHSS |
| 38 | CHROM VILLE SCIENCE | CURRICULAR | DP+HHSS |
| 39 | KAHOOT | CURRICULAR | DP+HHSS |
| 40 | SOCRATIVE | CURRICULAR | DP+HHSS |



1



Comunicación

HACIA EL LENGUAJE ORAL, ESCRITO Y/O
ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS



10 Apps

CATEGORÍA 1

#SOYVISUAL

iSEQUENCIAS

PALABRAS ESPECIALES

PICTOTEA

LET ME TALK

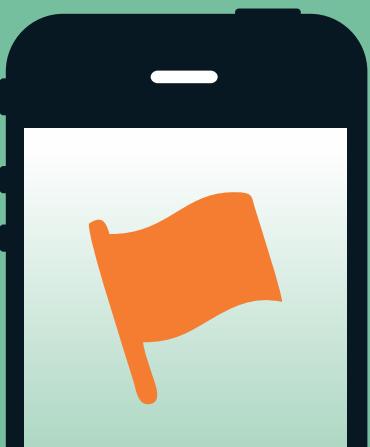
PICTOGRAMAGENDA

DÍA A DÍA

CHATTER PIX O CHATTER KID

CONCIENCIA FONOLÓGICA

NEE



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Comunicación

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

—

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de
las habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Alex Escolà en el
que se muestran
ejemplos de los
ejercicios que se

pueden realizar, intercalado
con imágenes de alumnos del
Colegio La Purísima de Madrid
usando la aplicación.

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

APP - 1 -

#Soyvisual

APLICACIÓN CON UN SISTEMA DE COMUNICACIÓN AUMENTATIVA DE LÁMINAS Y FOTOGRAFÍAS

Así es:



Presenta actividades interactivas para la estimulación del lenguaje y la comunicación de manera visual, atractiva y muy clara. Requiere conexión a Internet para descargar las actividades y permite crear y gestionar diferentes usuarios, además de ofrecer videotutoriales para aprender a sacarle el máximo provecho.

La aplicación está en constante actualización y continuamente hay nuevos ejercicios descargables.

Puede complementarse con la web www.soyvisual.org

Para qué sirve:



Para trabajar la comprensión oral, articulación de palabras, adquisición de vocabulario, construcción de frases, lectoescritura y comunicación funcional a través de ejercicios.

Cómo se usa:



Se utiliza mediante la elección de ejercicios específicos para cada alumno, o bien en pizarra digital para toda la clase, favoreciendo la atención compartida, la cooperación, trabajo por turnos, el diálogo y la reflexión conjunta.

Autor:



Fundación Orange y VV.AA. (José Manuel Marcos, David Romero, Tropical).

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2liaa1E>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2JwtJQ7>



**CATEGORÍA PRINCIPAL:****Comunicación**

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

**Vídeo de la App:**

Vídeo tutorial
de Irene García
que muestra
secuencias y
pantallazos

de la aplicación siendo
utilizado por un alumno del
Colegio Fundación Madre de
la Esperanza (Talavera de la
Reina). Toledo.

**1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS****APP - 2 -**

iSECUENCIAS

APLICACIÓN DE APRENDIZAJE PARA NIÑOS EN LA QUE SE TRABAJAN HÁBITOS DE AUTONOMÍA, CÓMO LAVARSE MANOS Y DIENTES, VESTIRSE, IR A DORMIR, HACER DEPORTE, ETC.

Así es:

Está basada en 100 secuencias representadas por seis personajes con los que se trabajan cuatro áreas generales: autonomía, actividades de ocio y tiempo libre, situaciones cotidianas del día a día y emociones.

Posee un diseño atractivo y funciona sin necesidad de estar conectado a Internet. Posee una versión *Lite* con un número de secuencias más reducido, y se puede descargar la aplicación completa por un precio reducido dependiendo de la versión.

**Para qué sirve:**

Favorece la comprensión del contexto espacio-temporal, la estructuración de frases, el establecimiento de relaciones de causalidad, el reconocimiento de las emociones, la secuenciación, y el trabajo de las funciones ejecutivas.

Durante el uso de esta aplicación se desarrolla y potencia la pragmática, la morfosintaxis y la ampliación del vocabulario.

El contenido es adecuado para trabajar con todos los niños en general, y tiene un diseño especialmente creado para los niños con Necesidades Educativas Especiales. Para ello, se recomienda que el uso de esta aplicación se realice de forma individual.

**Cómo se usa:**

El alumno se encuentra con determinadas imágenes en una secuencia descolocada y las tiene que colocar según el orden adecuado. Cuando lo hace bien se le da una recompensa positiva y se le propone otro reto para que se supere a sí mismo.

**Autor:**

Fundación LOVAA.

**Dónde se descarga:**

Sistema
IOS



<https://apple.co/1Gv5F2H>



Sistema
Android



<https://bit.ly/2PYafmH>

**CATEGORÍA PRINCIPAL:****Comunicación**

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

—

CATEGORÍA SECUNDARIA:
**Desarrollo personal y de
las habilidades sociales**

**Vídeo de la App:**

Vídeo tutorial de Alex Escolà que muestra las posibilidades que ofrece la aplicación: emparejamiento de imágenes, lectura global, emparejamiento audio-texto, edición y creación de vocabulario, permite compartir vocabulario creado. También tiene ajustes y opciones de configuración.

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL, ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

APP - 3 -

Palabras Especiales

APLICACIÓN PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE:
ESTIMULA EL HABLA, AMPLÍA EL VOCABULARIO...

Así es:

Existen 6 tipos de actividades: asociación de imagen con imagen, asociación de texto con texto, asociación de texto con imagen, imagen con texto, sonido con imagen y sonido con texto.

Permite configurar cuántos ítems aparecen en pantalla, cambiar la tipografía del texto, incluir imágenes propias, compartir las listas de vocabulario y muchas otras opciones.

Ayuda a trabajar lecto-escritura y otras habilidades. Ofrece la posibilidad de crear contenidos para personalizar los diferentes ejercicios, para mejorar la comunicación, reforzar los aprendizajes o trabajar habilidades básicas.

Estimula el habla, amplía el vocabulario de palabras frecuentes, desarrolla la coordinación visomotor, mejora la motricidad fina y se puede personalizar con palabras, fotos y audio.

Para qué sirve:

Para trabajar el emparejamiento de imágenes idénticas o imágenes reales con pictogramas, en caso de que se requiera estimular la abstracción, hasta estimular la lectura global, reforzar la ortografía o trabajar la discriminación fonética. Al tener la opción de editar y crear el material ofrece muchas posibilidades.

Cómo se usa:

Cuando se descarga aparece un vocabulario de muestra con el que se puede trabajar, pero requiere un tiempo de preparación crear los nuevos contenidos. Se pueden hacer fotografías con la misma tableta o descargarlas de Internet y se van haciendo los ejercicios, adaptados al nivel de cada alumno y a sus necesidades. Una vez creada la lista de vocabulario deseada, simplemente se elige la opción más conveniente para el alumno y puede ir practicando de una forma interactiva, estimulante y motivadora.

Autor:

Special iApps C.I.C.

Dónde se descarga:

Sistema
IOS



<https://apple.co/2lzdM1p>



Sistema
Android



<https://bit.ly/2zri1jR>

**CATEGORÍA PRINCIPAL:****Comunicación**

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

**Vídeo de la App:**

Vídeo tutorial
de Irene García
que muestra
la aplicación
en un teléfono

móvil. El usuario adapta el
nivel y muestra cómo a través
de imágenes y audio puede
comunicarse.

**1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS****APP - 4 -**

PictoTEA

APLICACIÓN DISEÑADA PARA AYUDAR A COMUNICARSE A LAS PERSONAS CON TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA), TRASTORNO GENERAL DEL DESARROLLO (TGD)...

Así es:

Ayuda en la comunicación a niñas y niños con TEA, TGD o cualquier afección que afecte a las habilidades sociales y de comunicación. La aplicación facilita la comunicación con el entorno mediante mensajes por pictogramas digitales.

Permite personalizar la aplicación según cinco etapas con distinto grado de dificultad, para que a medida que el alumno avanza en el aprendizaje, pueda utilizar más pictogramas, categorías e incluso armar frases.

Además, se pueden agregar pictogramas propios y personalizar el catálogo. Está disponible en español latino.

**Para qué sirve:**

En el aula se utiliza para promover, desarrollar y potenciar la comunicación de los alumnos que presentan, por cuestiones orgánicas o fisiológicas, dificultades o incapacidad en ese ámbito de su vida.

El alumno, al sentirse comprendido y escuchado, se siente mejor consigo mismo y se vuelve más autónomo y capaz de expresar sus sentimientos, lo que favorece su autorregulación.

Cómo se usa:

Se usa individualmente. Además, al ser una forma de comunicación digitalizada, permite a los profesionales acceder a informes periódicos que reflejan los progresos del alumno.

Ofrece además la posibilidad de realizar cambios, aumentando o disminuyendo el grado de dificultad, en caso de que el profesional lo considere necesario.

Autor:

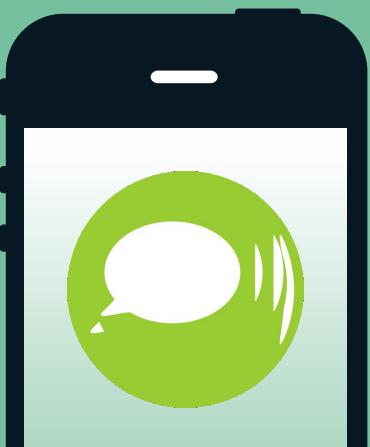
Universidad Tecnológica Nacional (UTN, Argentina).

Dónde se descarga:

Esta App solo está disponible en el
Play Store para dispositivos ANDROID



<https://bit.ly/2Q0vqsj>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Comunicación

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

—

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Noelia Cebrián en
el que se muestra
cómo se puede
usar la aplicación.

Gracias a la colocación de
diferentes imágenes se puede
conseguir estructurar frases
y da la opción de personalizar
para poner fotos que verdadera-
mente representen al alumno.

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS



APP - 5 -

Let me talk

APLICACIÓN PARA CREAR FRASES CON IMÁGENES PREDETERMINADAS DE LA PROPIA APP O CARGAR IMÁGENES PERSONALIZADAS PARA CREAR FRASES

Así es:



Es un tablero de comunicación fácil de instalar y usar en cualquier dispositivo. Permite crear frases con las imágenes seleccionadas.

Cuenta con una base de imágenes de ARASAAC, pero se puede personalizar cada una de las categorías con fotos reales y significativas para el alumno.



Para qué sirve:

En el aula puede ser un tablero de comunicación que sirva para anticipar las rutinas, las partes del día, las cosas que vamos a trabajar, y como tablero de comunicación individual para los alumnos con el que pueden expresar sus necesidades.



Cómo se usa:

Se crea un perfil de usuario que se puede exportar y compartir con otros dispositivos. Dentro del perfil se crean carpetas de categorías (familia, verbos, comidas, juguetes, necesidades básicas) y se van completando con todo el vocabulario necesario, incluso se pueden incluir subcarpetas.

El vocabulario puede ser con pictogramas, con imágenes de Internet, o con fotografías de las cosas que cada día usa o hace el alumno.



Autor:

Appnotize UG.



Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/20QSHc3>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2DrqGXm>





CATEGORÍA PRINCIPAL:
Comunicación
HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

CATEGORÍA SECUNDARIA:
**Desarrollo personal y de
las habilidades sociales**



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Irene García
que muestra la aplicación
y enseña un ejemplo de
secuencias de imágenes.

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

APP - 6 -

PictogramAgenda

APLICACIÓN PARA FAVORECER LA COMPRENSIÓN DEL CONTEXTO
ESPACIO-TEMPORAL, ASÍ COMO LA ANTICIPACIÓN DE LAS SITUACIONES EN ALUMNOS CON TRASTORNOS (TGD) O (TEA)

Así es:



Permite configurar y ordenar una secuencia de hasta 12 imágenes que formarán la información que queremos dar mediante una agenda visual.

Facilita la creación y uso de agendas visuales para todos aquellos alumnos con Trastorno General del Desarrollo (TGD) o Trastorno del Espectro Autista (TEA). Estas personas suelen ser excelentes pensadores visuales y retienen mejor la información que se les presenta de manera visual.

Para qué sirve:



Debido a las dificultades de previsión y comunicación que poseen algunos alumnos, muchas veces se generan estados de nerviosismo, desconexión e incluso en ocasiones problemas de conducta. El uso de agendas visuales como esta constituye una herramienta muy importante de uso diario para ayudarles a anticipar el futuro, a comprender el momento presente, a organizar las secuencias de acción con el fin de que vayan siendo más conscientes, plenos, autónomos, y les ayude a tener más estabilidad emocional.

Cómo se usa:



Se usa de manera individual. La pantalla principal tiene tres partes. En la parte superior aparecerán las imágenes que se hayan seleccionado numeradas, en función de la secuencia. El orden se puede cambiar en cualquier momento si se desea, y además cuenta con la opción de tachar la imagen para recalcar que una tarea no se va a realizar. En la parte central de la pantalla se pulsará al símbolo del "play" cada vez que se quiera pasar a la siguiente tarea, a la vez que se mostrará de forma aumentada la tarea a realizar en ese momento. En la parte inferior se sitúan las imágenes o pictogramas de las tareas ya finalizadas para que también se tenga la referencia de lo que se ha hecho anteriormente.

Autor:



Lorenzo Moreno.

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el
Play Store para dispositivos ANDROID



<https://bit.ly/2040hTB>

**CATEGORÍA PRINCIPAL:****Comunicación**

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

—

CATEGORÍA SECUNDARIA:
**Desarrollo personal y de las
habilidades sociales**

**Vídeo de la App:**

Vídeo tutorial
de Alex Escolá
que muestra un
calendario en el
que se pueden

diseñar las actividades de las
próximas semanas, así como
revisar el pasado.

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

APP - 7 -

Día a día

DIARIO VISUAL FÁCIL DE MANEJAR QUE TIENE MUCHAS
UTILIDADES PARA LAS PERSONAS QUE REQUIEREN APOYOS
VISUALES, TIENEN TRASTORNO DEL ESPECTRO AUTISTA (TEA)
O DIFICULTADES DE COMUNICACIÓN

Así es:

Permite incorporar fotografías, pictogramas, textos, audio y vídeos, además de poder organizarlos de manera ordenada en mañana, tarde y noche, y añadir fácilmente personas vinculadas a las actividades recogidas en el diario.

Para qué sirve:

Para crear un calendario o diario con códigos visuales que ayuda a anticipar lo que sucederá a lo largo del día, la semana, o el mes, ya que tiene distintas opciones de visualización.

Sirve para registrar las actividades, acontecimientos y eventos que han tenido lugar y aprovechar esas anotaciones para estimular la comunicación, al poder explicarlas y compartir las con diferentes personas de distintos entornos.

Cómo se usa:

Se puede crear fácilmente un diario visual sobre un proyecto realizado en el aula o sobre una salida, actividad o trabajo, haciendo una foto/vídeo con el dispositivo y añadiendo voz o texto si se desea.

Al principio requiere ayuda para aprender a utilizarla, pero puede llegar a usarse de manera autónoma o incluso asignar un encargado responsable de documentar las distintas actividades, realizadas en el centro.

Autor:

Fundación Orange.

Dónde se descarga:

Esta App solo está disponible en
el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2NApcPI>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Comunicación

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Noelia Cebrián
que muestra cómo
usar la aplicación.
Se comienza

eligiendo una imagen para que
pueda abrir la boca, se graba la
voz y queda listo para que hable
moviendo los labios.

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

APP - 8 -

Chatter Pix Kids

APLICACIÓN PARA NIÑOS QUE PERMITE HACER HABLAR
A OBJETOS INANIMADOS. ES DECIR, A PARTIR DE UNA
FOTOGRAFÍA INTRODUCE UNA PEQUEÑA ABERTURA PARA
SIMULAR QUE ESTÁ HABLANDO Y GRABAR VOZ EN ELLA

Así es:



Permite poner voz a cualquier imagen de una fotografía simulando, con una pequeña abertura, que la imagen está hablando.

Para qué sirve:



Es una aplicación que motiva la comunicación y ayuda a recordar lo trabajado en el aula, reflejando los contenidos curriculares más importantes y las ideas principales de un tema, y creando una historia con dibujos propios.

Ayuda a los alumnos a que se expresen correctamente, a vocalizar y estructurar el lenguaje en un discurso organizado, ayudando así a perder el miedo escénico.

Cómo se usa:



Se selecciona una foto existente en su galería de fotos del Ipad o se hace una en el momento (del aula, de un cuaderno del alumno, de un objeto), se marca la parte que va a hacer de boca, y se graba el mensaje. Al finalizar la grabación podremos comprobar lo que hemos logrado, o bien volvernos a grabar para mejorarlo. Una vez tengamos terminada la fase de grabación y fotografía, nos toca editar la imagen, aplicando filtros, pegatinas, marcos y texto. Están son herramientas típicas en la edición de fotografías, pero en este caso, con un marcado tono infantil.

Además permite el desarrollo de la competencia digital ya que tienen que interactuar con funciones básicas de la tablet como es la cámara.

Autor:



Duck Duck Moose LLC.

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en
el App Store para dispositivos IOS

<https://apple.co/2Oavcxw>





CATEGORÍA PRINCIPAL:

Comunicación

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Irene García donde se utiliza la aplicación para unir parejas, relacionar imágenes, ordenar frases, jugar a la fuga de letras y separar palabras, así como crear actividades. Contiene imágenes grabadas en el Colegio Santa María de la Providencia, de Alcalá de Henares (Madrid).

1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL, ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

APP - 9 -

Conciencia Fonológica

APLICACIÓN BASADA EN LA HABILIDAD PARA RECONOCER Y USAR LOS SONIDOS EN EL LENGUAJE HABLADO

Así es:



Favorece el desarrollo de los precursores de la lectura. Se recomienda para trabajar con alumnos con dificultades de atención o de aprendizaje, por la posibilidad de crear fichas propias para adaptarlas y personalizarlas a cada alumno. Posee un diseño muy intuitivo y sencillo que facilita la fluidez del trabajo durante su uso.

Para qué sirve:



Ayuda a reconocer y usar los sonidos del lenguaje hablado. A través de las actividades propuestas se puede trabajar el aumento de léxico, la atención, relación de conceptos, lectura y estructuración de frases.

Está diseñada para trabajar con alumnos con trastorno del espectro autista (TEA) y es útil para otras necesidades educativas.

Cómo se usa:



Se utiliza de manera individual o en pequeño grupo, y a través de cinco tipos de juegos, se trabaja la comunicación y el lenguaje, así como las habilidades básicas: unir y relacionar imágenes; relacionar fichas; fuga de letras; separar palabras dentro de una frase; y ordenar frases mediante imágenes.

La creación de materiales es rápida y sencilla, ya que además dispone de un amplio banco de imágenes clasificadas por categorías que permiten elaborar la ficha en el momento sin necesidad de descargarlas o depender de la conexión wifi.

Autor:



Desarrollado por profesores del Colegio Príncipe de España de Picassent (Valencia).

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

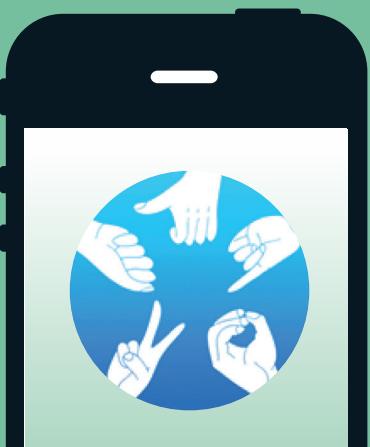
<https://apple.co/2NzGP1v>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2OT8K9e>



**CATEGORÍA PRINCIPAL:****Comunicación**

HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO
Y SUS DIVERSOS ASPECTOS

**Vídeo de la App:**

Vídeo tutorial de Irene García que presenta el contenido de la aplicación, intercalando ilustraciones con explicaciones.

**1. COMUNICACIÓN. HACIA EL LENGUAJE ORAL,
ESCRITO Y/O ALTERNATIVO Y SUS DIVERSOS ASPECTOS****APP - 10 -****NEE**

HERRAMIENTA DE AYUDA PARA DESARROLLAR LAS COMPETENCIAS COMUNICATIVAS Y LECTORAS DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECÍFICAS, ASÍ COMO DEL ALUMNADO EN GENERAL

**Así es:**

Dispone de tres pantallas o secciones con actividades configurables para una mayor adaptación al alumno y además ofrece la posibilidad de que las actividades vengan reforzadas en lengua de signos. Utiliza un amplio diccionario en palabras, imágenes y vídeos.

**Para qué sirve:**

Para trabajar la lectura global, la morfosintaxis, la discriminación auditiva, el reconocimiento de fonemas y vocales, la ampliación del léxico, así como otra serie de habilidades básicas que se trabajan a la vez de forma transversal, como la atención y la coordinación óculo manual.

**Cómo se usa:**

Se puede utilizar en grupo homogéneo en cuanto a habilidades en lectoescritura, con uno de los dispositivos conectados a la PDI de forma colaborativa y cooperativa entre los compañeros; o también trabajar de forma individual o en pequeño grupo para adaptarse más a las necesidades particulares de cada uno.

Además, dispone de la opción de configurar las categorías, la edad, el vocabulario, el número de sílabas, favoreciendo así una mayor adaptación a las necesidades de cada alumno.

**Autor:**

Everyware Technologies S.L. (Desarrollada junto con el Colegio de Educación Especial Sagrada Familia de Granada).

**Dónde se descarga:**

Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2QOGdPf>



2



Funciones cognitivas

Y PROCESOS MENTALES



8 Apps

CATEGORÍA 2

TATO PALABRAS

LOS TRES CREDITOS

BOX ISLAND

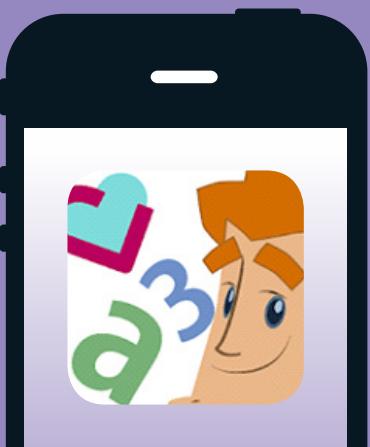
CODE KARTS

MITA

BIT BY BIT

CAPITÁN MEMORIA

SÍGUEME



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Funciones cognitivas
Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Comunicación. Hacia el lenguaje oral, escrito y/o alternativo y sus diversos aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Irene García en el que muestra cómo pueden ser las actividades y

dónde se encuentra la sección de creación de contenidos.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 11 -

Tato Palabras

APLICACIÓN PARA CAMBIAR TEXTO. AYUDA A RECONOCER Y USAR LOS SONIDOS DEL LENGUAJE HABLADO

Así es:



Es una herramienta de interfaz limpia, versátil y con actividades interactivas.

Fue diseñada para promover y mejorar el desarrollo de los procesos cognitivos relacionados con la decodificación lectora.

Para qué sirve:



Para trabajar varios prerrequisitos de la lectoescritura como la conciencia fonológica, la percepción visual, el vocabulario, así como la lectura, la discriminación auditiva, la memoria visual, la memoria a corto plazo, la asociación, la atención, la conciencia silábica y la semántica.

Cómo se usa:



Se puede trabajar en grupo, o de forma individual. Se compone de distintas actividades que varían y van reforzadas con números, imágenes o palabra escrita, para trabajar de forma transversal las matemáticas o el lenguaje.

Dentro de la aplicación, encontramos tres niveles de dificultad dentro de cada una de las actividades para adaptarlas a las necesidades del alumno.

Se pueden añadir y personalizar las categorías, añadiendo y creando todos los recursos que sean necesarios dentro de cada categoría. La creación de materiales es rápida y sencilla, ya que además dispone de un amplio banco de imágenes clasificadas por categorías que permiten elaborar la ficha en el momento sin necesidad de descargarlas o depender de la conexión wifi.

Autor:



Está desarrollada por las Hermanas Hospitalarias en colaboración con dos colegios de Educación Especial: Fundación Purísima Concepción de Granada y ACAMAN de Tenerife.

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2pwlhEF>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

—

CATEGORÍA SECUNDARIA:

Comunicación. Hacia el lenguaje oral,
escrito y/o alternativo y sus diversos
aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Miren García que
explica la aplicación
con imágenes de aula
del Colegio Santa

María de la Providencia de Alcalá
de Henares (Madrid).

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 12 -

Los tres cerditos

APLICACIÓN PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE:
ESTIMULA EL HABLA, AMPLÍA EL VOCABULARIO...

Así es:



Está basado en el cuento del mismo nombre. Incluye muchos juegos educativos para ayudar en las áreas fundamentales del aprendizaje educativo. Las tareas dentro del juego son parte de la historia y ayudan al niño a desarrollar la lógica, la memoria y la atención. Hay 4 niveles de dificultad.

Los tipos de tarea son laberintos, rompecabezas, juegos de memoria, situar las imágenes en el orden correcto y colocar los objetos de manera correcta.

Para qué sirve:



Permite desarrollar la lectura a través del cuento, incluso en pequeñas sesiones, ya que el alumno puede elegir el capítulo. Después, a través de los juegos, se refuerza la comprensión lectora, las tareas de lógica, memoria, atención y aprendizaje de lenguas extranjeras, gracias a que la aplicación está disponible en 15 idiomas.

Cómo se usa:



El alumno o el profesor elige el capítulo del cuento a leer y después el alumno puede realizar juegos sobre lo leído. Las tareas que se plantean en los juegos serán acompañadas por el docente para facilitar el aprendizaje lúdico del alumno y favorecer el avance y la adquisición de vocabulario.

Autor:



Sanvada LLC.

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el
Play Store para dispositivos ANDROID



<https://bit.ly/2pyRICA>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Noelia Cebrián que muestra los objetivos del juego y la función educativa de la aplicación.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 13 -

Box Island

JUEGO QUE TRANSPORTA AL NIÑO A UNA AVENTURA, MIENTRAS PRACTICA CON LOS FUNDAMENTOS MÁS BÁSICOS DE LA PROGRAMACIÓN, TALES COMO BUCLES Y CONDICIONALES

Así es:



El juego se desarrolla en una isla. El alumno tiene que controlar a un cubo que avanza por un camino salvando obstáculos.

Para qué sirve:



Sirve como herramienta para trabajar la resolución de problemas, espacialidad, lateraldad y la memoria, a la vez que se aprende a reconocer patrones y secuencias. El juego obliga a estar pensando el mejor recorrido continuamente. Permite organizar el pensamiento y el lenguaje de manera lúdica.

Cómo se usa:



Es posible utilizarlo tanto de manera individual como en grupo. Para el uso en grupo se sugiere la pizarra digital o el proyector. El docente tiene que dirigir el juego y fomentar que los alumnos avancen juntos respetando el turno de palabra y los acuerdos.

Las decisiones que deberá tomar la clase son sobre la dirección que hay que elegir y sobre cómo salvar los obstáculos.

Autor:



Radiant Games ehf.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2pAudZy>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2NCy8DK>





CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Noelia Cebrián con
imágenes del Centro
La Purísima para
niños sordos de

Zaragoza, donde nos muestra cómo
trabajar con la aplicación.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 14 -

Bit by Bit

Programming Game

APLICACIÓN DE INICIO A LA PROGRAMACIÓN.

PROPONE, A TRAVÉS DEL JUEGO, DINÁMICAS PARA FOMENTAR LA PLANIFICACIÓN, EL ANÁLISIS Y LA BÚSQUEDA DE SOLUCIONES CREATIVAS. ENSEÑA A TRAVÉS DEL JUEGO LOS INICIOS DE LA PROGRAMACIÓN

Así es:



Utiliza muñecos de diferentes colores que hay que mover encima de bloques hasta llegar a su base. Se empieza con un color y se van sumando colores nuevos, incrementando la dificultad.

Para qué sirve:



Para desarrollar en los niños capacidades de atención, memorización, resolución de problemas, lateralidad, espacialidad... Es decir, estrategias cognitivas que ayudan a estructurar de forma correcta el pensamiento y que servirán como herramienta de estructuración del lenguaje.

Cómo se usa:



Se puede usar de forma individual o grupal y juntos descubrirán la solución, trabajarán la pausa activa, el respeto hacia las aportaciones de los compañeros, fomentando un lenguaje espontáneo, las ganas de comunicarse y la necesidad de escucharse.

Autor:



Rikai Games.

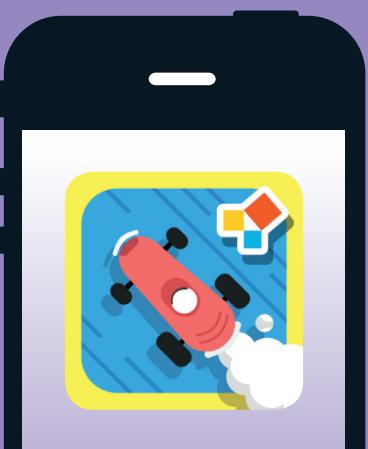
Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el
Play Store para dispositivos ANDROID



<https://bit.ly/2DoczSU>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Noelia Cebrián
que muestra
la aplicación
como una

iniciación a la programación,
donde se mueven vehículos
por un recorrido, utilizando
la orientación espacial y la
organización del pensamiento.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 15 -

Code karts

APLICACIÓN PARA EMPEZAR A ENTENDER LA PROGRAMACIÓN.
PROPONE UTILIZAR BLOQUES DE DIRECCIÓN PARA CONSEGUIR
LLEVAR UN VEHÍCULO HASTA LA LÍNEA DE META

Así es:



Tras la observación de la pista hay que descubrir la solución al recorrido. El juego ofrece carreras cada vez más difíciles donde habrá que conducir por pistas con muelles que cambian el rumbo del coche, carriles de aceleración, manchas de grasa en la calzada y otros obstáculos.

Para qué sirve:



Potencia el pensamiento lógico y ayuda a reconocer patrones mediante ejercicios de programación básica. Permite trabajar el espacio, la lateralidad, la resolución de problemas y las direcciones. Igualmente ayuda a trabajar laberintos, anticipar problemas, aprender de los errores y a trabajar de forma lúdica la adquisición y el desarrollo del lenguaje, orientación espacial y organización del pensamiento.

Cómo se usa:



El juego presenta un reto que puede trabajarse tanto individualmente como en grupo. Para el trabajo en grupo se requiere que el juego se dirija por el docente y se presenten las reglas a seguir. Se puede usar un proyector o pizarra digital para decidir y llegar a acuerdos sobre la dirección que debe tomar el vehículo.

Autor:



Edoki Academy.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/20816uD>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2QV13kj>





CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo del tutorial
de Alex Escolà
donde se ve la
posibilidad de
configurar la

aplicación y ejemplos de cómo
usarla para sacar el máximo
beneficio para los alumnos.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 16 -

MITA

APLICACIÓN PARA NIÑOS CON PROBLEMAS DE APRENDIZAJE:
ESTIMULA EL HABLA Y AMPLÍA EL VOCABULARIO



Así es:

Mita es el acrónimo de Mental Imagery Therapy for Autism, es decir, Terapia a través de imágenes mentales para autismo. Es una aplicación en inglés basada en investigaciones y técnicas con evidencia científica que trabaja la atención y la percepción global a través de puzzles interactivos divertidos diseñados para ayudar a los alumnos a aprender cómo integrar mentalmente múltiples características de un objeto. Ideado para alumnos con trastorno del espectro autista (TEA).



Para qué sirve:

Se utiliza para reforzar la atención y la habilidad de integrar múltiples estímulos visuales para resolver puzzles y otros ejercicios. Para aquellos alumnos que les cueste mantener la concentración o que se distraigan con cualquier estímulo de la clase, MITA entrena la capacidad visoperceptiva y las funciones ejecutivas previas a otros aprendizajes más complejos.



Cómo se usa:

Está pensada para uso individual para que el alumno pueda completar los ejercicios de manera autónoma. Se descarga en la tableta y se puede configurar el número deseado de ejercicios, el nivel de complejidad y la duración de estos, según la capacidad de cada alumno. La aplicación registra la evolución del alumno y va proporcionando refuerzos para mantener la motivación. La idea es poder dedicar unos minutos de forma periódica para que se empiecen a ver unos resultados y poco a poco ir incrementando la complejidad, la duración o el número de ejercicios, según mejore la capacidad de atención y percepción.



Autor:

ImagiRation LLC.



Dónde se descarga:



Sistema
IOS

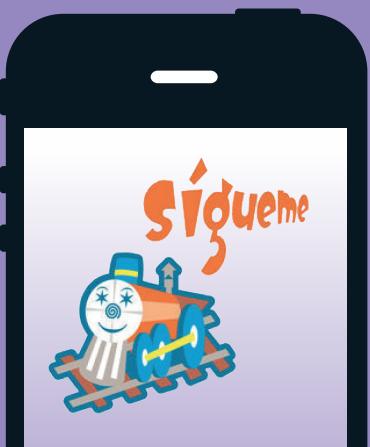
<https://apple.co/2lfuxpt>



Sistema
Android



<https://bit.ly/2QT1PhZ>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:

Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de
Noelia Cebrián en
el que mostrando
diferentes ejemplos
da una idea de
las actividades que se pueden
trabajar en la aplicación.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 17 -

Sígueme

APLICACIÓN A TRAVÉS DE VÍDEOS, EJERCICIOS Y ACTIVIDADES
MUY ENTRETENIDAS. FOMENTA LA CONCENTRACIÓN Y LA
INTEGRACIÓN

Así es:



Utiliza vídeos sencillos en un inicio, para luego incorporar fotografías, pictogramas y ejercicios más complejos.

Permite configurar muchas opciones para poder personalizar la experiencia para cada usuario, con diversidad funcional y distintas necesidades.

Para qué sirve:



Para estimular las funciones cognitivas básicas, en especial, la atención visual.

Trabaja habilidades de abstracción y simbolización, a la vez que permite conocer los elementos del entorno y trabajar con emparejamientos.

Para aquellos alumnos con dificultades para centrarse en una actividad, esta aplicación estimula la habilidad de atención visual y facilita la comprensión de conceptos más abstractos.

Incorpora la opción de visualizar los ejercicios con imágenes, pictogramas, siluetas, y también vídeos signando la palabra; muy útil en los casos de sordera u otras dificultades de la comunicación que requieran lengua de signos.

Cómo se usa:



Está disponible para tabletas, pero también se puede usar en pizarra digital, por lo que se puede trabajar individual o grupalmente.

Es muy importante ajustar la configuración para adaptarla a cada persona y seleccionar las actividades más adecuadas según las características del alumno y los objetivos que se pretendan.

Existe una opción de evaluación que permite registrar, a modo de prueba, el nivel de concentración y seguimiento de las actividades para tener una base de donde partir y poder valorar la evolución.

Autor:



Fundación Orange.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2zq0eYF>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2xD1oAq>





CATEGORÍA PRINCIPAL:

Funciones cognitivas Y PROCESOS MENTALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:

Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Lola González
que muestra las posibilidades de
la aplicación para jugar solo, en
pareja o por Internet.

2. FUNCIONES COGNITIVAS Y PROCESOS MENTALES

APP - 18 -

Capitán Memoria

APLICACIÓN QUE SE UTILIZA PARA FAVORECER LOS PROCESOS COGNITIVOS COMO LA PERCEPCIÓN, ATENCIÓN Y MEMORIA.

Así es:



Es un juego para encontrar parejas de cartas. Hay que elegir al azar entre todas las cartas y se seleccionan dos con el objetivo de encontrar imágenes iguales.

Para qué sirve:



Para trabajar la atención y memoria de los alumnos.

Ayuda y favorece que los niños se concentren en lo que están haciendo. Contribuye al aprendizaje de las reglas y normas que deben seguirse para jugar correctamente y a trabajar la aceptación de la frustración cuando los niños pierden.

Cómo se usa:



Es un juego que permite jugar en solitario, por parejas y en línea. En cada turno el jugador levanta una carta para formar una pareja de cartas iguales. Si son iguales hace la pareja sumando los puntos y tiene otra oportunidad de hacer una nueva pareja. Si son diferentes, estas vuelven como estaban y sigue el siguiente turno o jugador.

Autor:



Andre Castany.

Dónde se descarga:



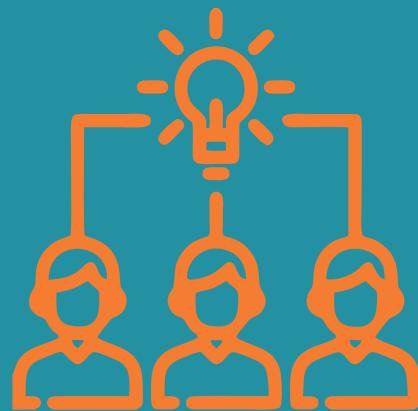
Esta App solo está disponible en
el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2IdJ70l>



3



DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES



11 Apps

CATEGORÍA 3

BREATHING ZONE

TOO NOISY

DICTAPICTO

PICAA2

AUTISMIND

LUDITAB

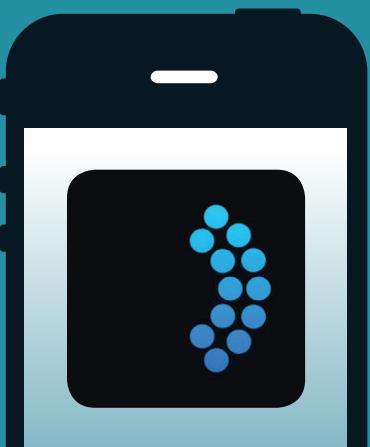
HIDE AND SEEK FOR CHILDREN

SMILE AND LEARN

MATEMÁTICAS I

HISTORIAS ESPECIALES

THINGLINK



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Alex Escolà que muestra las opciones de configuración y un ejemplo de relajación con ayuda visual y auditiva.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 19 -

Breathing Zone

APLICACIÓN PARA AYUDAR A LA GESTIÓN EMOCIONAL Y LA AUTORREGULACIÓN MEDIANTE UNA GUÍA VISUAL Y AUDITIVA PARA CONTROLAR LA RESPIRACIÓN



Así es:

Mediante unos círculos de colores que se expanden y se contraen, guía al alumno para realizar respiraciones profundas y cambiar el foco de atención de un posible problema, para concentrarse en el ejercicio.



Para qué sirve:

Permite de forma muy sencilla ayudar a controlar la respiración, de manera que el niño o el grupo aprenda a calmarse y consiga un estado de tranquilidad.



Cómo se usa:

En un momento de estrés o ansiedad, el alumno, guiado o acompañado por el docente, puede recurrir a su tableta y entrar en la aplicación. Dentro podrá realizar los ejercicios de respiración que le ayuden a calmarse ante situaciones de mucho ruido, por ejemplo en niños con hipersensibilidades auditivas, o se le puede invitar a utilizarla cuando detectamos que experimenta emociones negativas que le pueden desbordar, como frustración o rabia ante un cambio de planes, un evento no deseado o un conflicto entre alumnos. También el trabajo de la respiración con el grupo clase, unos minutos al día, fomenta un clima de tranquilidad en el aula y entrena mecanismos de autocontrol que perduran en el tiempo.

Los círculos, el número de respiraciones, la voz que guía o la música de fondo se pueden personalizar y tiene una opción que analiza la forma de respirar de cada persona para ajustarse a cada usuario.



Autor:

Breathing Zone Limited.



Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2xN3U6f>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES



Vídeo de la App:



Vídeo del Colegio Santa María de la Providencia Alcalá de Henares, (Madrid), donde se muestra un aula con la aplicación activada.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 20 -

Too Noisy

APLICACIÓN QUE PERMITE A LOS ALUMNOS CONTROLAR LOS NIVELES DE RUIDO Y EL VOLUMEN DE VOZ CON EL QUE HABLAN EN EL AULA



Así es:

Muestra un gráfico similar a un cuentakilómetros y una cara que cambia de expresión y de color según se vaya acercando el sonido al límite que se haya fijado. Permite ajustar el nivel de ruido.



Para qué sirve:

Es como tener un asistente virtual en el aula para controlar los niveles de ruido y hacer saber a los alumnos de forma entretenida y divertida que han llegado a un nivel de ruido inaceptable.

Al utilizarla, son los propios alumnos quienes regulan por sí mismos sus conductas (voz alta, gritos, ruidos con objetos...) haciéndose conscientes, mediante la ayuda visual, del nivel del ruido de acuerdo a la actividad que estén haciendo.

De esta manera irán autoregulándose sin la dependencia del adulto que les llame la atención al respecto.



Cómo se usa:

Si el nivel de ruido es aceptable, aparece un ícono de una cara sonriente y contenta. Si los niveles de ruido aumentan por encima del nivel determinado por el profesor, la imagen cambiará reflejando una cara molesta. Una vez que el nivel de ruido vuelve a ser aceptable, los gráficos cambiarán de nuevo a la cara contenta, sin embargo, si el volumen de ruido sube durante más de tres segundos sonará una alarma que puede desconectarse, y la pantalla aparecerá como si estuviera rota.

También se puede utilizar para ayudar a alumnos individualmente que tengan dificultades para regular su propio volumen de voz por diversas causas (hipoacusia, TEA) al utilizarlo como un visualizador de dicho parámetro.



Autor:

Walsall Academy.



Dónde se descarga:



Sistema
IOS

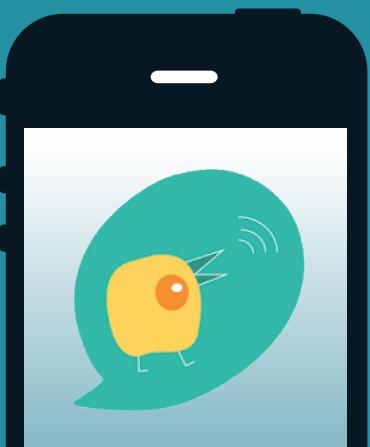
<https://apple.co/2xHPSnt>



Sistema
Android



<http://bit.ly/2Q1931Z>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Comunicación. Hacia el lenguaje oral, escrito y/o alternativo y sus diversos aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Alex Escolà que muestra cómo introducir frases en la aplicación de manera verbal y escrita, obteniendo pictogramas que las representan.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 21 -

DICTAPICTO

APLICACIÓN DISEÑADA PARA MEJORAR LA ACCESIBILIDAD Y LA COMUNICACIÓN DE LAS PERSONAS CON DIFICULTADES EN EL PROCESAMIENTO DEL LENGUAJE VERBAL O QUE FUNCIONAN MEJOR CON SISTEMAS DE APOYO VISUALES

Así es:



Permite traducir de forma inmediata los mensajes de voz o la escritura a pictogramas, facilitando así la comprensión de la información oral. Al decir una frase de manera hablada, lo transforma automáticamente en códigos visuales, pudiendo elegir entre imágenes, o imágenes con texto de distintos tamaños.

Requiere conexión a Internet y cuenta con los pictogramas de ARASAAC, aunque permite la edición y ampliación del vocabulario con imágenes u otros formatos pictográficos.

Para qué sirve:



Como apoyo a la comunicación, como un sistema de soporte al lenguaje oral que refuerce los mensajes, comprensión y ejecución de las consignas a los alumnos mediante el soporte visual. Permite crear rutinas visuales de forma muy sencilla y rápida para fomentar la autonomía, guiando al alumno paso a paso en la realización de algunas tareas o actuando como recordatorios. La aplicación está pensada para anticipar y secuenciar actividades de la vida diaria de forma flexible a personas con Trastorno del Espectro Autista (TEA).

Cómo se usa:



Requiere conexión a Internet. El docente da una consigna o explicación y el alumno ve en tiempo real la frase en imágenes, de forma que recibe una ayuda visual para decodificar el mensaje y le ayuda a entenderlo. La aplicación es un medio de trabajo, no un fin en sí mismo. Se pueden usar los sistemas aumentativos y alternativos de comunicación, además permite la edición y ampliación del vocabulario con imágenes u otros formatos pictográficos.

Autor:



Fundación Orange.

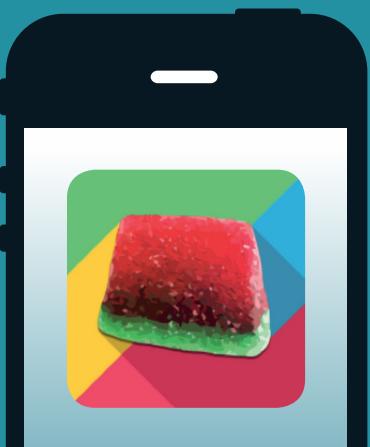
Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el Play Store para dispositivos ANDROID



<https://bit.ly/2zrDs4o>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Comunicación. Hacia el lenguaje oral, escrito y/o alternativo y sus diversos aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Miren García donde se utilizan los pictogramas de la aplicación para

elaborar frases. Se muestra cómo un alumno del Colegio María Corredentora de Madrid puede pedir la comida y bebida, y también cómo después puede utilizar la misma aplicación de manera lúdica buscando parejas de imágenes iguales.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 22 -

Picaa2

APLICACIÓN QUE PERMITE CREAR UN NÚMERO ILIMITADO DE ACTIVIDADES SELECCIONANDO LOS CONTENIDOS MULTIMEDIA Y CONFIGURANDO DIVERSOS PARÁMETROS COMO LAS IMÁGENES, EL TIPO DE LETRA Y LA VOZ

Así es:



Adapta la interfaz de usuario y el contexto educativo a las necesidades y las capacidades del alumno, ofreciendo una enseñanza individualizada. Se puede utilizar habla sintetizada y también habla digitalizada, grabando al profesor, al alumno o a cualquier otra persona con gran facilidad.

Para qué sirve:



Sirve para trabajar y mejorar:

- Percepción y discriminación tanto visual como auditiva.
- Adquisición de vocabulario y comprensión del significado.
- Desarrollo de la memoria.
- Mejora de la fonética, sintaxis y pragmática del lenguaje.
- Trabajo de la coordinación ojo-mano.
- Evaluación de suposiciones, conclusiones e interpretaciones.
- Aprendizaje de causa-efecto.

Cómo se usa:



En el centro educativo se utiliza para:

- EXPLORACIÓN. Para crear comunicadores simples y agendas.
- ASOCIACIÓN. Para poder realizar ejercicios de ordenación, cálculo y discriminación.
- PUZZLES. Para aprender a ordenar. Se puede configurar el patrón, la ordenación de las piezas y las imágenes sobre la que se basarán los puzzles.
- ORDENACIÓN. Para establecer secuencias correctas. Por ejemplo, ordenar una frase.
- MEMORIA. Para jugar usando imágenes o textos.

Autor:



Everyware Technologies S.L. (Desarrollado con el Colegio María Corredentora de Madrid).

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos iOS



<https://apple.co/2pzCT2B>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Comunicación. Hacia el lenguaje oral, escrito y/o alternativo y sus diversos aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo grabado por Álex Escolà en el Institut de Diagnòstic i Atenció

Psiquiàtrica i Psicològica (Barcelona), en el que se muestran alumnos trabajando en la aplicación.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 23 -

AutisMIND

APLICACIÓN DE APOYO PARA ESTIMULAR EL DESARROLLO DEL PENSAMIENTO SOCIAL, EL LENGUAJE Y LA EMPATÍA

Así es:



Presenta 10 temas diferentes, organizados en 6 niveles de dificultad creciente y más de 1.000 ejercicios interactivos. Se pueden crear diferentes perfiles de usuario; personalizar la configuración de algunas opciones; el aprendizaje sin error mediante el uso de ayudas visuales; registrar la evolución del alumno; el uso de *feedback* y refuerzos inmediatos... Ha sido diseñada y creada por un equipo multidisciplinar de profesionales, junto a las familias y personas con diversidad funcional, por lo que los ejemplos planteados y ejercicios propuestos están basados en situaciones reales.

Para qué sirve:



Aborda los temas precursores a la Teoría de la Mente, sin los cuales no se pueden desarrollar funciones más complejas de comprensión social, lenguaje y mentalización: atención conjunta, emociones básicas, emociones complejas, percepción global, interpretación de emociones por el contexto, anticipación de acciones, sensaciones físicas, simbolización, los 5 sentidos y perspectivas visuales.

Cómo se usa:



Se utiliza a nivel individual, junto al educador, que ayudará a reflexionar sobre las preguntas planteadas y guiará al alumno para encontrar la respuesta correcta. También se puede usar en grupo para trabajar la comunicación, pensar colectivamente en las emociones involucradas, compartir puntos de vista y aportar diferentes experiencias personales.

Autor:



Alex Escolà, socio fundador de IDAPP MIND S.L. y desarrollada por Limbika, Assistive Technologies.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS



<https://apple.co/2ldwdjc>



Sistema
Android



<https://bit.ly/2NzYO3k>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Funciones cognitivas y procesos mentales



Vídeo de la App:



Vídeo que muestra a alumnos del Colegio Santa María de la Providencia de

Alcalá de Henares (Madrid) jugando con la aplicación. Una alumna practica un juego de orientación donde hay que mover los pies, mientras dos compañeros practican con un dispositivo móvil cómo colocar objetos y los conceptos de arriba y abajo.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 24 -

LudiTab

Orientación espacial

APLICACIÓN PARA TRABAJAR A LA VEZ ORIENTACIÓN ESPACIAL, VOCABULARIO Y EXPRESIÓN VERBAL EN UN ENTORNO CLARO E INTUITIVO

Así es:



Facilita instrucciones orales que favorecen la autonomía de los alumnos. Además se pueden volver a escuchar en cualquier momento.

Para qué sirve:



Motiva el aprendizaje de las nociones espaciales y evoca lo trabajado en el aula a nivel experiencial facilitando el paso a la abstracción y la representación de los conceptos espaciales.

Sirve para aprender conceptos como arriba, abajo, izquierda, derecha, delante, detrás y otras indicaciones de orientación.

Cómo se usa:



Se pueden realizar actividades con el propio cuerpo y con materiales manipulativos para experimentar, iniciar o fijar los conceptos espaciales que se vayan a abordar. Además, para poder resolverlos correctamente es necesario también desarrollar la atención y la observación.

Con la aplicación se plantean actividades simbólicas en forma de juegos que se centran en los siguientes aspectos:

- Ordenar a los animales según dónde se encuentran: trabajando los conceptos delante/detrás y arriba/abajo.
- Buscar el intruso: aparecen animales que se encuentran en una misma posición, pero hay uno que no cumple ese criterio.
- Buscar y encontrar: todos los que se encuentran en la posición dada.

Autor:



Nathan y Sejer.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

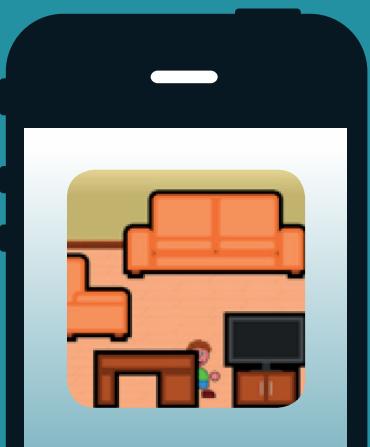
<https://apple.co/2QW69gw>



Sistema
Android

<http://bit.ly/2QWf8yi>





CATEGORÍA PRINCIPAL:

Desarrollo personal

Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Lola González donde muestra a alumnos de 6º de Primaria del Colegio La Purísima (Zaragoza) manejando la aplicación.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 25 -

HIDE AND SEEK FOR CHILDREN

SIMULACIÓN VIRTUAL DEL JUEGO DEL ESCONDITE

Así es:



Es similar al juego del escondite, un jugador se esconde y el resto no miran. Cuando se ha ocultado, es el turno de la búsqueda y de descubrir posibles lugares para ocultarse.



Para qué sirve:

Para desarrollar atención y memoria. Estimula la coordinación ojo-mano y puede mejorar la capacidad de observación y concentración, además de la capacidad de trabajar la frustración en el caso de no encontrar lo escondido.



Cómo se usa:

Se puede jugar solo o con amigos, reales o virtuales: para ello tiene un editor de personajes. A la hora de jugar se pueden seleccionar varios jugadores manejados por personas o por el ordenador.

Esta aplicación ayuda a recordar a los alumnos dónde pueden esconderse y qué sitios pueden ser peligrosos jugando en la vida real.

El buscar dónde se han escondido les ayuda a pensar en la resolución de un problema.

Da la oportunidad también de desarrollar habilidades sociales, dado que al participar varios jugadores aprenden a lidiar con los problemas que surjan y a respetar turnos.



Autor:

Davilhesoft.



Dónde se descarga:



Sistema
IOS



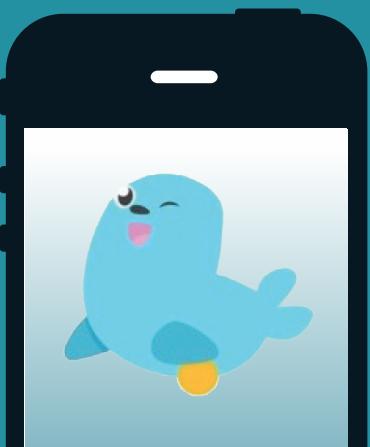
<https://apple.co/2Q4wtDV>



Sistema
Android



<https://bit.ly/2MWaOLX>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
y de las habilidades sociales

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Funciones cognitivas y procesos mentales



Vídeo de la App:



Vídeo realizado por Yosune Castellano Alarcón, educadora

participante del proyecto del Colegio Santa María de la Providencia (Alcalá de Henares) y donde se ven algunas de las posibilidades de la aplicación.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 26 -

Smile and Learn

APLICACIÓN CON MÁS DE 100 JUEGOS Y CUENTOS DESARROLLADOS PARA QUE LOS ALUMNOS ENTRENEN SUS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES Y SUS CAPACIDADES COGNITIVAS MIENTRAS SE DIVIERTEN

Así es:



Esta App tiene 25 juegos y cuentos gratis, pero para utilizar toda la colección hay que suscribirse.

Para qué sirve:



Para que alumnos con hiperactividad, autismo, Síndrome de Down o discapacidad intelectual aprendan mientras se divierten. Los cuentos incluyen pictogramas, un menú centralizado donde configurar todas las opciones del tipo de letra, nivel de dificultad o modo de lectura, así como un modo de juego tranquilo y sin tiempo.

Cómo se usa:



Se necesita conexión a Internet durante el primer uso, al registrarse y para descargar las aplicaciones. Una vez que están descargadas los alumnos pueden utilizarlas tantas veces como quieran sin necesidad de conexión.

La aplicación tiene un apartado donde informa sobre el tiempo de uso y el progreso de los alumnos con las actividades, además de prácticas recomendadas que guían su aprendizaje. Los docentes y padres también pueden revisar las actividades de cada juego y cuento interactivo.

Autor:



SMILE AND LEARN DIGITAL CREATIONS

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

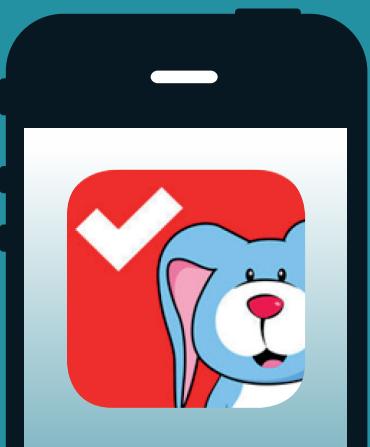
<https://apple.co/2xLo5l3>



Sistema
Android

<http://bit.ly/2lbRZDH>





CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Aprendizajes curriculares



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Irene García que muestra cómo utilizar la aplicación.

Comienza creando un perfil de usuario y propone clasificar y juntar parejas. Aparecen varios alumnos del Colegio María Corredentora de Madrid.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 27 -

Matemáticas1

APLICACIÓN DESTINADA AL TRABAJO DE LOS DIFERENTES CONTENIDOS MATEMÁTICOS. ES INTUITIVA, INTERACTIVA Y POSEE UNA INTERFAZ COLORIDA QUE RESULTA MOTIVADORA PARA LOS ALUMNOS

Así es:



Incluye 10 temas fundamentales para la etapa de Preescolar, con más de 80 actividades; una guía de cómo realizarlas representada por la figura del profesor; y muchos ejemplos de refuerzo positivo cada vez que se logra terminar la tarea.

Para qué sirve:



Para trabajar y potenciar diferentes contenidos matemáticos, como el conteo, los números y las figuras.

Los temas que trabaja la aplicación son: la clasificación, categorización, formación de parejas, conteo de forma secuenciada, comparación, series, figuras, sumas y restas.

La aplicación favorece el desarrollo de diferentes habilidades básicas como son la coordinación ojo-mano, la atención y la discriminación auditiva.

Cómo se usa:



Se puede trabajar en grupo y de forma individual. Además, la aplicación cuenta con la posibilidad de personalizar la aplicación con el nombre del niño y ver el progreso evolutivo del mismo.

La descarga de esta aplicación incluye el primer tema de forma gratuita, permitiendo probarla y conseguir el primer diploma en matemáticas. El resto de los temas son de pago y los beneficios están destinados a fines sociales del sector infantil.

Autor:



Onebillion.

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2pzYqbo>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Aprendizajes curriculares



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Alex Escolà que muestra cómo generar una historia con esta aplicación.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 28 -

Historias Especiales

APLICACIÓN PARA CREAR HISTORIAS, CUENTOS O DIARIOS. PERMITE INCORPORAR FOTOGRAFÍAS PARA LAS HISTORIAS, TANTO DEL DISPOSITIVO DEL ALUMNO COMO HECHAS EN EL MOMENTO, TEXTO Y AUDIO

Así es:



El manejo es muy intuitivo y una vez creadas las historias posibilita la opción de compartir las historias con otros dispositivos, enviarlas por correo, imprimirlas, etc. Se puede configurar para controlar la velocidad de las animaciones, el modo de avanzar, tipografía de letra, control parental, etc.

Para qué sirve:



Para crear historias sociales que ayuden al alumno a entender algunas situaciones, anticiparse o simplemente saber cómo reaccionar ante ellas y gestionar las emociones que se derivan. También posibilita crear un diario con las actividades hechas, fácil de compartir con otros dispositivos y otras personas para fomentar la comunicación con el alumno. Además sirve para explicar paso a paso una secuencia de acciones a realizar, con soporte visual, escrito y audio, facilitando así la comprensión y ejecución.

Cómo se usa:



Se puede trabajar con el alumno de manera individual, o en el aula, como diario para crear conjuntamente un resumen de un proyecto elaborado y afianzar los aprendizajes, facilitar que luego lo puedan compartir con familiares o exponer en otra aula o simplemente como una manera audiovisual de presentar un trabajo o hacer una exposición de un tema de interés.

Autor:



Special iApps C.I.C.

Dónde se descarga:



Sistema IOS

<https://apple.co/2MZdA3k>

Sistema Android

<http://bit.ly/2xMLQZV>





CATEGORÍA PRINCIPAL:
Desarrollo personal
Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Aprendizajes curriculares



Vídeo de la App:



Enlace a un paisaje de aprendizaje del Colegio La Purísima para niños sordos de Zaragoza.

Dentro del paisaje se puede acceder a vídeos, imágenes y ejercicios para alumnos donde se muestra el trabajo realizado durante un curso escolar de un grupo de escolaridad combinada.

3. DESARROLLO PERSONAL Y DE LAS HABILIDADES SOCIALES

APP - 29 -

Thinglink

APLICACIÓN PARA CREAR CONTENIDOS ATRACTIVOS Y AÑADIR ENLACES, VÍDEOS, MÚSICA Y AUDIOS

Así es:



Permite crear paisajes de aprendizaje propios y compartirlos a través de una dirección web.

Para qué sirve:



Sirve para añadir a cualquier imagen/marco visual puntos de información, enlaces, música y videos colocados en alguna parte de la imagen, de modo que cuando el usuario clica sobre el punto etiquetado se abre el enlace correspondiente.

Se puede hacer en un mismo *Thinglink* la ruta de aprendizaje del aula, de un tema o proyecto y luego ir añadiendo las evidencias de aprendizaje del proceso.

Cómo se usa:



Para crear el paisaje hay que usar una imagen de fondo y sobre esa base añadir etiquetas o bolitas de interacción que enlacen a diferentes recursos a los que poder ir accediendo Power Point, fichas de trabajo, vídeos, fotos y páginas web, entre otras.

Autor:



Thinglink Oy.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2pBixWl>



Sistema
Android

<https://bit.ly/2xH00tk>





4



APRENDIZAJES CURRICULARES



11 Apps

CATEGORÍA 4

STOP MOTION STUDIO

DEXIA

ED PUZZLE

EUREKA 1

EUREKA 2

TINY TAP

MAKE IT PARA PROFESORES

FAMILY TRIVIA

CHROM VILLE SCIENCE

KAHOOT

SOCRATIVE



CATEGORÍA PRINCIPAL:

APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:

Comunicación. Hacia el lenguaje oral, escrito y/o alternativo y sus diversos aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo que utiliza la aplicación, y la técnica Stop Motion, para mostrar

actividades grabadas en aulas del Colegio La Purísima para niños sordos (Zaragoza).

A modo de ejemplo muestra museos, montar y desmontar un coche con un destornillador, una carrera de coches y construir un Belén.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 30 -

Stop Motion Studio

APLICACIÓN PARA CREAR PELÍCULAS CON LA TÉCNICA DE GRABACIÓN STOPMOTION Y PODER REPRODUCIRLAS DONDE SE QUIERA

Así es:



Consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas con pequeños cambios.

Para qué sirve:



Se puede usar para trabajar un canon musical, un mural de aula, en las rutinas de pensamiento de las partes y el todo, o para explicar las normas de circulación en una ciudad, entre otras muchas opciones.

Posteriormente el archivo de vídeo se puede ver en clase y después compartir con alumnos y familias.

Cómo se usa:



Una vez abierta la aplicación se sitúa la escena y se hace la foto a cada cosa que se modifique, añada o mueva. Una vez hecho todo el proceso, la aplicación genera un vídeo en que se ve ese proceso y se genera una película animada. Es posible regular la velocidad.

Autor:



CATEATER, LLC.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

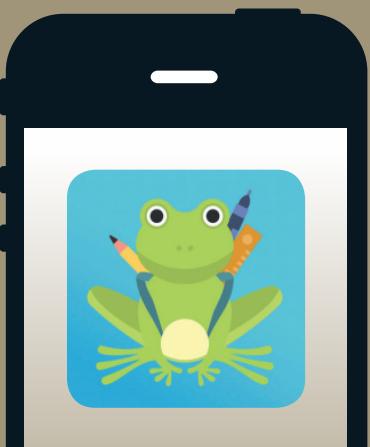


<https://apple.co/2pVLtpc>

Sistema
Android



<https://bit.ly/2xElxot>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Comunicación. Hacia el lenguaje oral, escrito y/o alternativo y sus diversos aspectos y manifestaciones



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Miren García que muestra cómo un jugador utiliza la aplicación,

encuentra las palabras que riman, cuenta las sílabas y rellena la letra con la que comienza una palabra.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 31 -

Dexia

APLICACIÓN PARA EL DESARROLLO DE LAS HABILIDADES METALINGÜÍSTICAS, PRERREQUISITO DE LA LECTOESCRITURA



Así es:

Se basa en los sonidos, haciendo más fácil e intuitivo el camino para llegar a la escritura. Busca estimular a los alumnos dándoles nuevas herramientas a través de tres niveles de dificultad. Cuenta con actividades sobre rimas, sílabas, letras, sonidos y oraciones.



Para qué sirve:

Para estimular la lectura y la escritura. Es útil para alumnos que presentan dislexia y también para prevenirla.

Utiliza un enfoque multisensorial basado en el reconocimiento de los sonidos, lo que facilita la correspondencia grafema/fonema, y la secuencia de las letras y sonidos que componen las palabras.



Cómo se usa:

El docente puede utilizar un enfoque multisensorial. Basando la enseñanza en el reconocimiento de los sonidos, facilita la correspondencia grafema/fonema y la secuencia de las letras y sonidos que componen las palabras. Hay que tener en cuenta que los estímulos auditivos están grabados en español latino.

La aplicación a través del juego favorece el reconocimiento de palabras, sílabas y sonidos (fonemas), así como la segmentación léxica en el contexto de la frase.

También facilita el desarrollo del vocabulario tanto oral como escrito, así como la articulación y dicción.



Autor:

Carolina Pampliega.



Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2Q0JSg4>



Sistema
Android

<http://bit.ly/2pxBCJf>





CATEGORÍA PRINCIPAL:
APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Funciones cognitivas y procesos mentales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Lola González mostrando la utilización de la herramienta.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 32 -

Edpuzzle

HERRAMIENTA EN LÍNEA QUE PERMITE EDITAR Y MODIFICAR VÍDEOS PROPIOS O DE LA RED PARA ADAPTARLOS A LAS NECESIDADES DEL AULA

Así es:



App en línea para editar y modificar vídeos propios o de la red para adaptarlos a las necesidades del aula. Además permite la creación de vídeo-cuestionarios de evaluación. Con esta herramienta, el profesor puede crear concursos en el aula donde los alumnos deben ver vídeos y luego responder a las preguntas.

Para qué sirve:



Es adecuada para crear video-lecciones que faciliten el uso de las metodologías como pedagogía inversa o *flipped classroom*, para que los alumnos tengan una experiencia de aprendizaje más motivadora.

Esta herramienta es de gran utilidad para todas las asignaturas y niveles educativos.

Cómo se usa:



Una vez seleccionado el vídeo educativo de las distintas fuentes que ofrece EDpuzzle (YouTube, Khan Academy, TED, Vimeo, etc.) o subido a la plataforma un vídeo propio, se puede editar, asignar a una clase/alumnos y comprobar que lo entienden mediante preguntas insertadas a lo largo del visionado.

Una vez que los alumnos han visto el vídeo, se puede comprobar a través de una tabla de control quién lo ha mirado y ha contestado a las preguntas, así como las respuestas y resultados de las mismas.

Autor:



Creada por un grupo de expertos programadores y profesores.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS



<https://apple.co/2zrgZUR>

Sistema
Android



<https://bit.ly/2QTYdwb>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Funciones cognitivas y procesos mentales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Miren García que muestra ejercicios de identificación, juegos de parejas, tareas de clasificación y puzzles, grabado en el Colegio María Corredentora de Madrid.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 33 -

Eureka 1

APLICACIÓN PARA TRABAJAR LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS BÁSICAS DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Así es:



Cada actividad combina imágenes y audios con los que se hacen las tareas matemáticas.

Para qué sirve:



Permite crear contenidos para trabajar los conceptos relacionados con el color, la forma, tamaño, atributos de los objetos, números, operaciones, cuantificadores, relaciones espaciales y relaciones temporales. Se pueden trabajar actividades de:

- ASOCIACIÓN: correspondencia entre objetos en función de un criterio dado.
- CLASIFICACIÓN: particiones o agrupaciones en función de un criterio dado.
- IDENTIFICACIÓN: identificar el atributo que se desea trabajar en un grupo de objetos.
- DIFERENCIAS: comparar las cualidades o atributos de dos objetos.
- SECUENCIA: alineación temporal de un suceso.
- TRANSFORMACIÓN: combinar tres parámetros, posición en el espacio, tamaño y ángulo.
- PUZZLE: trabajar el desarrollo espacial.
- MEMORIA: comparar dos imágenes o una imagen con una palabra o sonido.
- DIBUJO: comparar dos dibujos, el de la aplicación y el que realiza el alumno.

También puede resultar útil para todos los alumnos de Educación Infantil y primeros cursos de Educación Primaria.

Cómo se usa:



El docente es el diseñador de todas las actividades, con lo que obtiene un material individualizado y adecuado a cada situación y a cada niño, todo ello utilizando un soporte altamente motivador.

Para ello, selecciona los recursos que desea configurar y a continuación diseña una orden de trabajo o enunciado de la actividad, creando dos perfiles, uno para el docente y otro para el alumno.

Autor:



Everyware Technologies S.L.

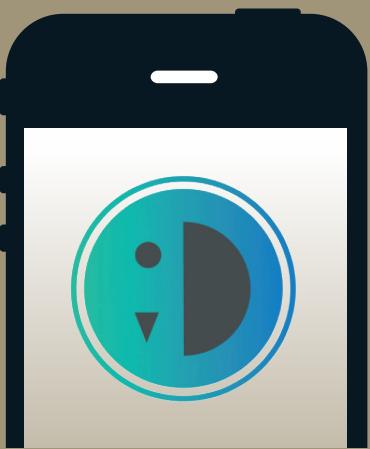
Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos iOS

<https://apple.co/2PWQNHC>





CATEGORÍA PRINCIPAL:
APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Funciones cognitivas y procesos mentales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Miren García que muestra al usuario actividades para sumar, restar y contar números.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 34 -

Eureka 2

APLICACIÓN PARA TRABAJAR LAS COMPETENCIAS MATEMÁTICAS BÁSICAS DE ALUMNOS CON NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Así es:



Permite al alumno iniciarse en la numeración y en otras operaciones matemáticas combinando el uso de imágenes y audios.

Para qué sirve:



Permite al profesor configurar las actividades en función del nivel de aprendizaje, así como de los intereses del alumno.

La aplicación permite trabajar cuatro tipos de actividades:

- **CANTIDADES:** el alumno puede comparar cantidades de manera intuitiva por relación visual. Los elementos aparecen distribuidos en dos formatos: balanza y torre.
- **SISTEMA NUMÉRICO:** la interacción del alumno con el juego lleva a presenciar de manera significativa las reglas de nuestro Sistema de Numeración, decimal y posicional. Las opciones de juego son tres: representación de un número cualquiera de hasta 4 cifras, suma y resta.
- **COMPOSICIÓN:** con esta actividad puede contar objetos, para posteriormente anotar su escritura, así como componer un total de elementos a partir de la suma de dos grupos. Permite trabajar la resta, también de manera visual, facilitando en todos los casos la obtención del resultado.
- **RECTA NUMÉRICA:** en esta actividad se abordan varios objetivos: realizar sumas, restas, contar de manera ascendente de dos en dos, de cinco en cinco... o colocar números en una secuencia numérica ordenada.

Cómo se usa:



Al igual que Eureka 1, se trata de una herramienta en la que el adulto puede configurar las actividades en función del nivel de aprendizaje, así como de los intereses del alumno.

Autor:



Everyware Technologies S.L.

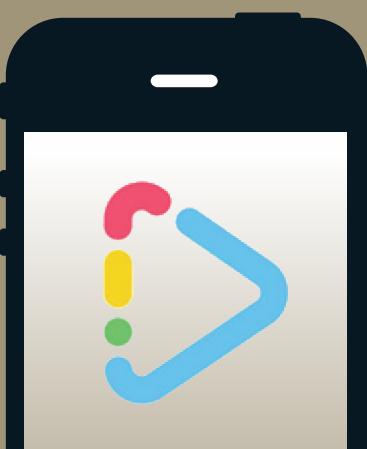
Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos iOS



<https://apple.co/2lb39Zp>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
**APRENDIZAJES
CURRICULARES**

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las
habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Irene García en el que nos muestra las diversas opciones que presenta la aplicación.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 35 -

TinyTap

APLICACIÓN GRATUITA QUE CONSISTE EN UNA RED SOCIAL DE ACTIVIDADES. ES UNA COLECCIÓN DE JUEGOS EDUCATIVOS

Así es:



Permite crear actividades personalizadas para los alumnos, desde juegos educativos, hasta historias, presentaciones...

En cada actividad viene la edad a la que va dirigida, una pequeña descripción de la misma y persona que la ha creado. Se puede seguir al autor a través de la aplicación para estar al día de las actividades que va realizando, al igual que se haría en otras redes sociales.

Dispone además, de actividades de pago elaboradas por editores profesionales aunque la mayoría de contenidos son gratuitos elaborados por otros profesionales, padres y madres que comparten las actividades que han hecho para sus alumnos.

Para qué sirve:



Para trabajar conocimiento del medio natural, social y cultural, matemáticas y lenguaje. También se pueden modificar las actividades que vienen ya hechas o incluso elaborar juegos propios, cuentos e historias y adaptarlas a los objetivos de aprendizaje y a los alumnos.

Además, permite añadir imágenes, vídeos, sonidos y dibujos para que sean más enriquecedoras y motivadoras. Está pensada para que los propios alumnos realicen sus actividades.

Cómo se usa:



Se puede utilizar tanto de manera grupal como individual. Hay que registrarse al comienzo de usar la aplicación, y a partir de ese momento se guardan todas las actividades que se descarguen o se realicen.

Contiene un amplio abanico de juegos y actividades, y se recomienda investigar todas las opciones que ofrece, e incluso ver alguno de los tutoriales que se encuentran en Internet.

Autor:



TinyTap.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2zrBGQN>



Sistema
Android



<http://bit.ly/2zrFmSk>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Alex Escolà que muestra cómo funcionan los ejercicios con refuerzo positivo y cómo crear contenidos adicionales.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 36 -

Make it para profesores

APLICACIÓN PARA CREAR CONTENIDOS QUE FAVOREZCAN LOS APRENDIZAJES DE UNA MANERA INTERACTIVA Y LÚDICA

Así es:



Tiene diferentes plantillas de ejercicios para crear emparejamientos, secuencias, preguntas de múltiple respuesta, tocar el lugar correcto en una foto, ordenar frases, escribir las letras correspondientes. Permite introducir fotografías desde Internet, o bien hechas con el dispositivo, o directamente del catálogo de imágenes de la propia aplicación, que cuenta con fotos, pictogramas y números para hacer juegos matemáticos.

Permite compartir el contenido con otros dispositivos y modificarlos en cualquier momento. Cuando la ejecución del ejercicio es correcta el alumno obtiene refuerzo positivo.

Para qué sirve:



Para crear actividades que refuerzan la lectoescritura, las habilidades matemáticas, la categorización y consolidan contenidos específicos.

Permite personalizar los ejercicios y ajustarlos a las necesidades específicas de cada alumno en concreto.

Cómo se usa:



Aunque requiere tiempo para prepararlos previamente, es sencillo, los resultados son positivos al ser ejercicios específicos e individualizados acordes a las características y necesidades de cada usuario.

Puede utilizarse de manera individual, creando tareas para un alumno, o en grupo para resolver entre todos los diferentes desafíos que se proponen, a modo de juego interactivo.

Autor:



Planet Factory.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS



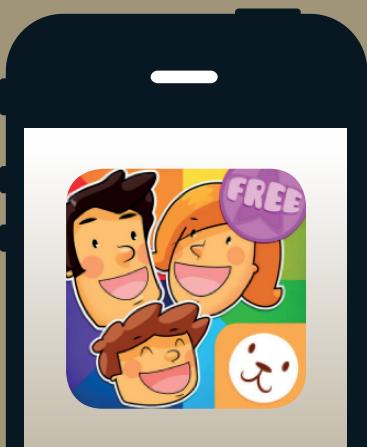
<https://apple.co/2OOPBWl>



Sistema
Android



<https://bit.ly/2zqyi8H>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo de una clase de apoyo donde dos alumnos de 4 años del Colegio Santa María de

la Providencia de Alcalá de Henares (Madrid) practican con la aplicación.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 37 -

Family Trivia

APLICACIÓN DE FORMATO PARECIDO AL POPULAR JUEGO TRIVIAL QUE REFUERZA DIVERSOS TIPOS DE APRENDIZAJES CON PREGUNTAS ADECUADAS AL PERFIL DE CADA JUGADOR

Así es:



Recoge más de 1.000 preguntas educativas de cocina, animales, música, cuerpo humano, letras, números y conocimiento del mundo.

Para qué sirve:



Para trabajar la interacción lúdica entre alumnos con diversos niveles de aprendizaje curricular de una forma claramente inclusiva. Además, se desarrolla la capacidad de atención, el trabajo por turnos, la capacidad de espera, la memorización, el lenguaje y los conocimientos en que se centran las distintas categorías de las preguntas.

Cómo se usa:



Cada jugador elige un avatar y una edad (entre 7 rangos desde los 3 a 4 hasta los 18 a 99 años), a la que se adaptará el nivel de dificultad de las preguntas: de esta manera todos los jugadores tendrán la misma posibilidad de ser los ganadores.

Se puede utilizar de forma individual o hasta con 5 jugadores, compartiendo la misma tableta.

Autor:



Smile and Learn.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

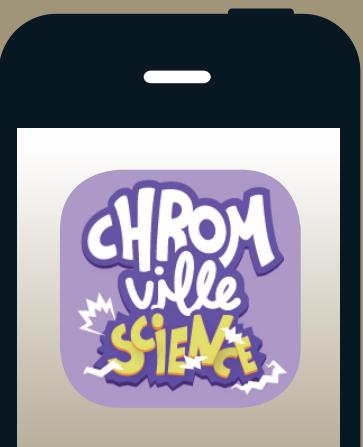
<https://apple.co/205IUIq>



Sistema
Android

<http://bit.ly/208NJKI>





CATEGORÍA PRINCIPAL:

APRENDIZAJES CURRICULARES

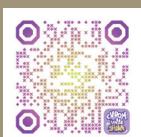
—

CATEGORÍA SECUNDARIA:

Desarrollo personal y de las habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo del Colegio La Purísima para niños sordos de Zaragoza donde se ve a los alumnos cómo trabajan con la aplicación.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 38 -

Chromville Science

APLICACIÓN DE REALIDAD AUMENTADA SENCILLA Y ACCESIBLE

Así es:



Basada en el juego de realidad aumentada, contiene láminas coloreables. Requiere registrarse en su web para descargar las láminas. Los alumnos las pintan, abren la aplicación, apuntan con el dispositivo a la lámina y el dibujo adquiere movimiento.

Para qué sirve:



Para complementar el mundo real con el mundo digital y así dar más información, enriquecer contenidos y acercar los contenidos a los alumnos.

Es una herramienta perfecta para motivar a los alumnos hacia los aprendizajes curriculares que a veces pueden resultar más complicados porque son cosas que no podemos tocar ni experimentar.

Cómo se usa:



Si pensamos en un ejemplo, como una lámina en la que están dibujados los planetas, al mirarla a través de una herramienta digital, en la pantalla sale el sistema solar en movimiento y puedes interactuar con ellos para realizar diferentes actividades.

Desde la sorpresa de ver esa realidad aumentada, pasando por la interacción con los contenidos aumentados, llegamos a conseguir aprendizajes significativos para los alumnos.

Autor:



IMASCONO.

Dónde se descarga:



Esta App solo está disponible en el App Store para dispositivos IOS



<https://apple.co/2la9rbP>



CATEGORÍA PRINCIPAL:

APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:

Desarrollo personal y de las habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Lola González que muestra un aula de 6º de Primaria del Colegio La

Purísima de niños sordos de Zaragoza donde se proyecta la aplicación en una pizarra, y a continuación, los alumnos contestan en su pupitre con una tableta, comprobando al instante los resultados de sus respuestas.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 39 -

KAHOOT!

APLICACIÓN QUE PERMITE LA CREACIÓN DE TEST INTERACTIVOS EN EL AULA

Así es:



Permite crear cuestionarios en formato de concursos donde los alumnos son los participantes. Los resultados recogen los aciertos y los fallos de cada alumno, y posteriormente se pueden descargar. Sirve para aprender o reforzar el aprendizaje en un entorno digital y lúdico.

Para qué sirve:



Para realizar una evaluación inicial de los conocimientos del alumnado; conocer su opinión e impresiones ante un determinado tema o actividad; llevar a cabo actividades grupales; fomentar la participación de todos los estudiantes; ludificar los contenidos; desarrollar termómetros de opinión antes y después del debate.

Cómo se usa:



Existen 2 modos de juego: en grupo o individual. Las partidas de preguntas, una vez creadas, son accesibles para todos los usuarios de manera que pueden ser reutilizadas e incluso modificadas para garantizar el aprendizaje. Se pueden configurar según las necesidades que presenten los alumnos.

Los alumnos eligen su alias y van contestando a las preguntas por medio de un dispositivo móvil, permitiendo al alumno aprender por medio del juego, pero fuera de un contexto lúdico.

Para crearlo es necesario que el profesor se registre en una web, pudiendo disponer de un repositorio de cuestionarios creados y publicados por otros usuarios. Luego los alumnos reciben un código con el que pueden acceder al juego desde sus dispositivos móviles o a través de la App.

En el aula el papel del profesor pasa a un segundo plano, siendo los mismos alumnos los protagonistas de la sesión educativa. Las funciones del docente se reducen a ser un mero introductor del juego, que presenta y explica el funcionamiento del mismo.

Autor:



Kahoot.

Dónde se descarga:



Sistema
IOS

<https://apple.co/2zrgUAp>



Sistema
Android



<http://bit.ly/2xAHi9X>



CATEGORÍA PRINCIPAL:
APRENDIZAJES CURRICULARES

CATEGORÍA SECUNDARIA:
Desarrollo personal y de las habilidades sociales



Vídeo de la App:



Vídeo tutorial de Lola González que muestra un cuestionario realizado con la aplicación para responder verdadero o falso. Se ve la versión de la aplicación del profesor y la del alumno.

4. APRENDIZAJES CURRICULARES

APP - 40 -

SOCRATIVE Teacher&Student

APLICACIÓN QUE PERMITE EVALUAR LAS TAREAS A TRAVÉS DE CUESTIONARIOS EN TIEMPO REAL, SUMANDO Y VISUALIZANDO LOS RESULTADOS

Así es:



Dispone de una aplicación específica para el educador y otra para el alumno. Está disponible en www.socrative.com lo que permite adaptarse a los dispositivos y recursos de cada persona.

Para qué sirve:



App que sirve para realizar test, evaluaciones, actividades y manejar los datos por el docente y sirve para dar un formato digital y de entretenimiento a las sesiones en las que se formulan preguntas y se espera a que el alumno levante la mano. También se puede usar como herramienta colaborativa, ya que permite compartir las evaluaciones con otros profesores o usuarios de la aplicación. Ofrece la opción de crear informes a partir de la actividad de los alumnos y a medida que responden a las preguntas, los profesores pueden ver en tiempo real los resultados codificados por colores y ordenados en filas y columnas.

Cómo se usa:



El docente crea un Quiz (cuestionario), Space Race (cuestionario con tiempo) o Exit Ticket (cuestionario con ranking de resultados) y los alumnos responden en tiempo real a través de sus dispositivos. El profesor puede seguir los resultados en directo y revisarlos posteriormente en los reportes que almacena Socrative. Las preguntas que se realizan en la aplicación son de respuesta múltiple, verdadera o falsa o pregunta corta.

Autor:



Amit Maimon, profesor de la Escuela de Dirección del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT).

Dónde se descarga:



● Sistema IOS



TEACHER · <https://apple.co/2Dthlyq>
STUDENT · <https://apple.co/2QWKYL1>

● Sistema Android



TEACHER · <http://bit.ly/2OMw9t1>
STUDENT · <http://bit.ly/2DutfYI>

Quién ha elaborado esta Guía



ESTA GUÍA HA SIDO POSIBLE GRACIAS A LA ILUSIÓN Y TRABAJO DE MUCHOS PROFESIONALES

Este material pedagógico es el fruto del trabajo coordinado de diferentes especialistas, que con su dedicación y experiencia lo han creado para facilitar a educadores y alumnos (especialmente aquellos con capacidades educativas diferentes) el acceso y adecuada utilización en el aula de las aplicaciones digitales descritas.



COORDINACIÓN

Departamento de Innovación Pedagógica de Escuelas Católicas

Irene Arrimadas Gómez
María Teresa Fernández Sacedo
Jacobo Lería Hernández
Sonia Ramos Bárcena
Isabel Serrano González

RELATORÍA

Sonia Ramos Bárcena
Escuelas Católicas

Isabel Serrano González
Escuelas Católicas

Noelia Cebrián Marta
Colegio La Purísima, Zaragoza

Alex Escolá Serra
CDIAP DELTA y Centro IDAPP, Barcelona

Miren Josune García Celada
Colegio María Corredentora, Madrid

Irene García de las Heras
Colegio María Corredentora, Madrid

Mª Dolores González Valls
Colegio La Purísima, Zaragoza

REVISIÓN EDITORIAL

Departamento de Comunicación de Escuelas Católicas

Eva Díaz Fernández
Zoraida Arribas Manzanal

VÍDEOS

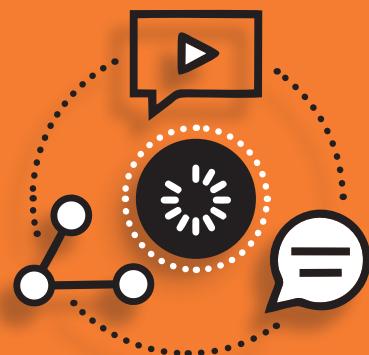
Álvaro Moriano Díaz-Güemes

DISEÑO Y MAQUETACIÓN

Gabriel Ramón Sánchez
Escuelas Católicas

COLEGIOS PARTICIPANTES

- **Colegio La Purísima**, Madrid
- **Fundación Madre de la Esperanza**, Talavera de la Reina (Toledo)
- **Colegio Patronato San José**, Gijón (Asturias)
- **Centro Ponce de León**, Madrid
- **Colegio Santa María de la Providencia**, Alcalá de Henares (Madrid)



Esta Guía está disponible en versión *on-line*.
Puedes acceder a la misma capturando el
código QR desde tu dispositivo o desde la
web de Escuelas Católicas.

Síguenos en:

