

¡Hola familias!

A continuación, os dejo algunos ejemplos de APPs que podéis utilizar con los alumnos del aula **EBO F** ajustadas a su edad y capacidad, clasificadas por área:

- Lenguaje
- Lógico-matemática
- Conocimiento del medio natural y social

Debéis tener en cuenta que las explicaciones de las actividades han de verbalizarse y simplificarse para que los alumnos comprendan la finalidad y el modo de realizarla. Con ellas se pretende principalmente que los alumnos amplíen su vocabulario y comprensión, elementos básicos del lenguaje, así como su conocimiento lógico-matemático a la vez que desarrollan habilidades y destrezas básicas y que conozcan y aprendan a relacionarse con el mundo que les rodea, a reconocer las emociones en sí mismos y en los demás, así como las interacciones que se establecen en la sociedad y los elementos del medio natural y su diversidad.

Algunas de las aplicaciones elegidas son de una complejidad un poco mayor, por lo que os recomiendo comenzar por las más sencillas y, en base a la evolución y el resultado, ir incrementando el nivel de dificultad progresivamente. Además, os animo a buscar más aplicaciones en vuestros dispositivos móviles y ordenadores, ya que hay una gran oferta y variedad. Aquí sólo he plasmado algunos ejemplos de ellas y seguramente si indagáis un poco encontraréis otras que se ajusten más a las individualidades de los chicos.

Seguimos en contacto. Mucho ánimo.

Lorena.

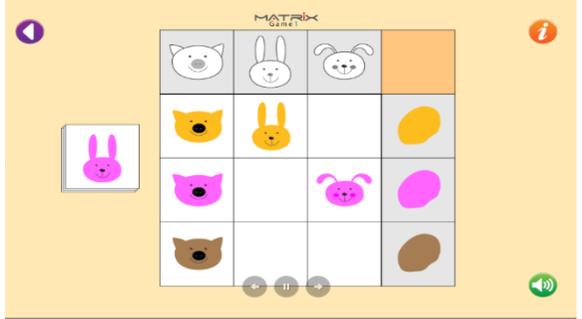
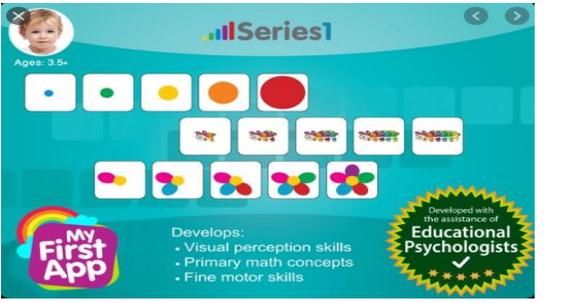
Aplicaciones para el Lenguaje:

Nombre	Contenidos	Descripción	Imágenes
ABAPLANET	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario. - Comprensión. - Lenguaje receptivo. 	Aplicación de aprendizaje para niños con TEA u otros trastornos de aprendizaje. Permite realizar ejercicios de lenguaje receptivo y de emparejamiento para aprender 350 palabras del vocabulario básico de un niño o adolescente.	
SOY VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> - Morfosintaxis. - Vocabulario. - Comprensión. 	Aplicación que cuenta con imágenes y láminas que recrean escenas cercanas a la realidad y están pensadas para trabajar situaciones cotidianas, así como para trabajar los distintos niveles del lenguaje: construir frases, trabajar el vocabulario básico a través de campos semánticos, actividades de clasificación y categorización de vocabulario, actividades de asociación, etc.	
HABLANDO CON NOK: PAREJAS	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminación auditiva de palabras. - Conciencia fonética. 	App para estimular la escucha y la discriminación de sonidos similares. Consiste en diferenciar palabras que suenan parecido, reconocer objetos, formar parejas de palabras con sonido similar, buscar palabras que rimen...	
LAS AVENTURAS DE TATE	<ul style="list-style-type: none"> - Dificultades del lenguaje y el habla. - Comprensión. - Control del aire. 	Herramienta de apoyo a familias y profesionales que permite a los niños mejorar sus habilidades lingüísticas y comunicativas de una forma divertida, utilizando algoritmos de reconocimiento facial y de movimientos bucales. A través de juegos como hacer que el niño se coma una fruta que aparece en la pantalla, se trabajan y ejercitan los movimientos bucales. Además, se incorporan ejercicios de soplo con juegos sobre la pantalla, que ayudan a mejorar la intención y la dirección de la respiración cuando hablan.	

<p>MIS PRIMERAS PALABRAS Y ROMPECABEZAS 123.</p>	<p>-Vocabulario.</p>	<p>Aplicación basada en diversos rompecabezas que además sirven como diccionario gráfico con más de 150 palabras. Se puede escoger entre múltiples modos de juego, incluyendo una modalidad básica para encontrar la figura adecuada, una modalidad fácil con 2-4 piezas del rompecabezas y una modalidad difícil con 7-10 piezas del rompecabezas.</p>	
<p>ORDENAR Y APRENDER PARA NIÑOS.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario. - Comprensión. - Categorías gramaticales. - Categorización y clasificación. - Asociación. - Percepción y discriminación visual. 	<p>Con esta aplicación los niños se divierten ordenando y realizando la búsqueda de 100 comidas, animales y objetos del hogar, a la vez que mejoran sus habilidades motoras, adquieren nuevas habilidades cognitivas y amplían su vocabulario. Este juego supone una ayuda para ampliar el vocabulario y el lenguaje que proporciona una buena base para futuras habilidades.</p>	

Aplicaciones para lógico-matemáticas:

Nombre	Contenidos	Descripción	Imágenes
TANGRAM HD	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Memoria - Destreza motora - Coordinación óculo-manual - Figuras geométricas básicas 	<p>El tangram es un rompecabezas de disección que consta de siete figuras geométricas planas (5 triángulos de diferentes tamaños, 1 cuadrado y un romboide) que en conjunto pueden construir varias formas.</p> <p>El objetivo es formar una figura específica basada en un marco de fondo, utilizando para ello las siete piezas sin que ninguna de ellas pueda superponerse.</p>	
TIM EL ZORRO - MOSAICO	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Memoria - Flexibilidad cognitiva - Destreza motora - Coordinación óculo-manual - Percepción visual - Lógica 	<p>Esta aplicación consiste en armar un mosaico rompecabezas a partir de un modelo. Permite crear una composición a partir de piezas pequeñas, así como a distinguir colores y formas, adquiriendo un premio al completar cada nivel. Este tipo de juegos también permiten desarrollar la imaginación, la sensibilidad artística y el pensamiento abstracto.</p>	
MY MOSAIC 2	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Memoria - Coordinación óculo-manual - Percepción visual - Orientación espacial 	<p>Esta aplicación ayuda a desarrollar principalmente las habilidades de percepción visual y coordinación óculo-manual. Cada tablero tiene una imagen hecha de puntos de colores. El objetivo del juego consiste en copiar la imagen arrastrando los puntos de colores de la paleta situada a la derecha hacia los puntos en blanco del centro. Esta APP permite adquirir nuevas habilidades motoras y cognitivas, así como a ayudar a desarrollar la perseverancia, diligencia y exactitud.</p>	

<p>MATRIX GAME 1 y 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Atención - Memoria - Percepción visual - Orientación espacial - Clasificación y categorización 	<p>El objetivo del juego es formar la matriz. Cada tarjeta es una combinación de las formas de la fila horizontal superior y la columna vertical lateral. Para formar la matriz se debe arrastrar cada tarjeta al punto de unión de la fila horizontal y la columna vertical. Esta APP ayuda a desarrollar tanto habilidades de percepción visual como de discriminación visual. También ayuda a desarrollar la atención y concentración, orientación espacial y principios de clasificación y categorización. Además, ayuda a desarrollar funciones ejecutivas como la organización y planificación.</p>	
<p>LA SERIE 1, 2 y 3.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Seriación - Clasificación y categorización - Conceptos matemáticos básicos - Percepción visual - Orientación espacial - Atención 	<p>Con esta APP el alumno aprende a ordenar objetos en una serie basada en varios principios como forma, color, tamaño y cantidad. El juego desarrolla conceptos matemáticos básicos como el tamaño y la cantidad, así como habilidades de percepción visual y motricidad fina.</p> <p>El juego consta de varios tableros. Cada tablero contiene 5 piezas que son todas parte de una serie colocada al azar en una fila. El objetivo del juego es crear una serie, colocando cada pieza en el cuadrado correcto de la parte superior, de izquierda a derecha.</p>	

<p>iSECUENCIAS LITE</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Secuencias temporales - Vocabulario - Comprensión - Estructuración temporal 	<p>Esta es una aplicación de aprendizaje para niños basada en 100 secuencias representadas por seis personajes con los que se trabajan cuatro áreas generales: hábitos de autonomía (lavarse manos y dientes, vestirse o ir a dormir), eventos o actividades lúdicas (ir a la playa, al cine o hacer deporte), situaciones cotidianas (subir al autobús, ir al médico, comprar el pan o mojarse con la lluvia) y las emociones básicas (alegría, tristeza, sorpresa o miedo) que aparecen como consecuencia de lo ocurrido.</p> <p>Tanto el funcionamiento de los ejercicios como los premios son muy configurables para adaptarlo a cada niño, permitiendo realizar manual o automáticamente la selección de ejercicios por nivel de dificultad o tipología de la actividad. Esta aplicación se puede usar tanto en el ámbito educativo como en el familiar. Su contenido y modo de funcionamiento están especialmente diseñados para niños con TEA u otras necesidades educativas especiales.</p>	
<p>COMPLETE DE SERIES 1, 2 y 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Secuencias temporales - Vocabulario - Comprensión - Conceptos matemáticos básicos (mayor-menor) 	<p>Esta aplicación enseña a los alumnos el mundo de las relaciones mediante la ejecución de series que están basadas en principios diferentes como forma, color, tamaño y cantidad. Para ello, se debe completar la serie arrastrando el objeto correcto ubicado debajo del lugar vacío hacia la serie de arriba.</p> <p>El juego desarrolla conceptos matemáticos básicos como tamaño y cantidad, destrezas de percepción visual como diferenciación visual, destrezas motoras finas y, con ayuda específica, pueden desarrollar habilidades orales.</p>	

Aplicaciones para el conocimiento del medio natural y social:

Nombre	Contenidos	Descripción	Imágenes
<p>EL BÚHO BOO</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario - Atención - Discriminación auditiva - Onomatopeyas - Relaciones causa-efecto - Tolerancia a la frustración 	<p>Juego pensado para estimular el aprendizaje de los niños mediante la interacción con los dispositivos y distintos niveles de dificultad. Está pensado para evitar la frustración, ya que en el juego nunca se pierde, sólo se van avanzando en los niveles de dificultad según su evolución. Con este juego se trabajan los animales, las plantas, los distintos entornos naturales, así como las características y cualidades de estos. También trabaja otros contenidos como colores, números, música, pintura...</p> <p>Enlace: https://www.elbuhoboo.com/</p>	
<p>ZOOLA ANIMALS</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Percepción - Discriminación visual y auditiva - Memoria - Atención - Onomatopeyas - Relaciones causa-efecto 	<p>APP creada para identificar el nombre y los sonidos de los animales. La aplicación ofrece más de 250 de sonidos y fotos reales de alta definición de una hembra, un macho y una cría de cada tipo de animal, por categorías, junto con otra imagen de las especies que promueve un sentimiento de unión.</p>	

BERT SALVA LA TIERRA	<ul style="list-style-type: none"> - Relaciones causa-efecto - Atención - Vocabulario 	Este sencillo y colorido videojuego conducirá a los alumnos a llevar a cabo acciones simples para proteger el planeta, tales como aprender a cerrar el grifo cuando no se esté usando el agua o apagar las luces de una habitación cuando no estamos en ella. La historia cuenta con un gran número de animales y narraciones sencillas, pero con un poderoso mensaje que ayuda a los niños a comprender la importancia de cuidar el entorno natural y la biodiversidad.	 <p>- 5 interactive scenes - 30 baby animal pictures - narrated in 10 languages</p> <p>Turn off the tap, so the  can drink</p> <p>Kids discover their role taking care of the plan</p>
PEPY BATH	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario - Comprensión - Hábitos de higiene - Autonomía personal 	Aplicación pensada para enseñar de una manera divertida los hábitos de higiene y limpieza cotidianos. Consiste básicamente en seguir rutinas de limpieza como llevar la ropa a la lavadora, poner una colada y tenderla, lavarnos, peinarnos, cortar las uñas...	
THINGS THAT GO TOGETHER	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario - Comprensión - Categorización - Asociación - Atención 	Juego basado en la resolución de problemas y el desarrollo del lenguaje. El objetivo de esta aplicación es proporcionar a los padres y maestros una nueva herramienta interactiva que ayude a los niños a desarrollar aún más estas habilidades de una manera nueva y divertida. Consta de más de 200 imágenes de distintos elementos del entorno que se les presentan en pares de uno u ocho elementos para que averigüen cuáles van juntos. La aplicación también incluye refuerzos de audio al felicitar al niño cada vez que empareja con éxito un par.	

PEPY HOUSE	<ul style="list-style-type: none"> - Vocabulario - Comprensión - Relaciones causa-efecto 	<p>Juego educativo, divertido y seguro sobre la vida diaria en una casa. Con esta aplicación los niños pueden aprender las reglas básicas de la casa, explorar sus rutinas diarias, aprender los nombres y el uso de diferentes equipos, probar varios objetos y descubrir cada día cosas nuevas, ya que hay una gran variedad de objetos con los cuales se puede interactuar y algunos hasta pueden ser mezclados entre ellos. Esta aplicación permite explorar la casa simplemente observando el ambiente o interactuando con él: reparar el coche familiar, lavar la ropa, vestir a los personajes, preparar una hamburguesa o hasta hacer una broma a algunos habitantes de la casa para ver sus reacciones.</p>	
AUTIMO – DESCUBRA EMOCIONES	<ul style="list-style-type: none"> -Expresiones - Emociones - Vocabulario - Autorregulación 	<p>Esta APP ayuda a los niños con autismo a comprender las emociones y expresiones faciales con tres actividades agradables: juego de parejas, encuentra al intruso y adivinanzas. Aunque la aplicación cuenta con más de 50 imágenes predeterminadas y gifs, el contenido es completamente personalizable, pudiendo añadir fotos y animaciones de padres y familiares. Esta aplicación permite a los usuarios reconocer y aprender expresiones faciales básicas como la alegría, tristeza, sorpresa, enfado, miedo... Además, se ajusta a la dificultad automáticamente y permite elegir un reforzador y su personalización.</p>	