

ABLE TO RISE

EDUCACIÓN INCLUSIVA Y TECNOLOGÍA

APPs de apoyo



ÍNDICE

1

APPS COMUNICACIÓN

Presentación del proyecto, necesidades y objetivos.: la realidad del alumnado con discapacidad en el sistema educativo

2

2

APPS LECTOESCRITURA

Aproximación teórica y principios educativos. Diseño Universal del Aprendizaje: Un medio para la inclusión real en las aulas

3

3

APPS DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO

La oportunidad de las TIC y las tecnologías de apoyo para los alumnos con discapacidad. Cómo hacer el aprendizaje accesible.

5

4

APPS FUNCIONES EJECUTIVAS (ATENCIÓN, MEMORIA Y LÓGICA)

Productos de apoyo, ayudas técnicas y aplicaciones para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje

7

5

APPS PARA EL DESARROLLO DE HABILIDADES

Cómo hacer el aprendizaje verdaderamente accesible: de la inclusión a la participación real.

9

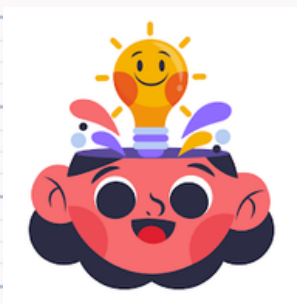
1

APPS DE COMUNICACIÓN



COMUNICADOR TÁCTIL (ONCE) **Disponible para ANDROID e iOS**

Es una herramienta que permite la comunicación a través del intercambio de información escrita y accesible.



COMUNICADOR CAA DIGITAL **Disponible para ANDROID**

Una aplicación diseñada para ayudar a personas con trastorno en el desarrollo del lenguaje mediante el uso de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA). Incluye una amplia variedad de imágenes y opciones personalizables para brindar a los usuarios de una autonomía y participación activa en diferentes contextos y situaciones.



SPEECH TO SYMBOL **Disponible para ANDROID e iOS** **Different languages: EN, SP, IT, FR, DE, PT...**

Una aplicación para la Comunicación Aumentativa y Alternativa (CAA). La aplicación traduce desde el micrófono las palabras en símbolos. Permite añadir imágenes y símbolos personalizados, incluyendo sustantivos, artículos personales, palabras complejas, verbos conjugados, etc.



LEO CON GRIN: APRENDER A LEER 1

Disponible para ANDROID e iOS

Esta APP es un método que sirve aprender a leer, el cual se divide en:

- 30 LECCIONES, divididas en 6 misiones, empezando por las vocales y siguiendo con L, M, S, T, P, N, D, F, H C, Q, CH, G, GUE, R, -RR-, -R, B, V, Ñ, J, etc.
- Una sección de GRAFOMOTRICIDAD.

El NIVEL 1 (> 3 años) juega con las sílabas simples y siempre se puede resolver con ayuda visual del enunciado. En el NIVEL 2 se añaden sílabas inversas en algunos casos y se elimina la ayuda visual del enunciado.



LEO CON GRIN: APRENDER A LEER 2

Disponible para ANDROID e iOS

Esta APP es la segunda parte del método interactivo LEO CON GRIN para niños desde 5 hasta 8 años.

Con 25 LECCIONES: Jugando aprenden y practican los sinfonos, las sílabas trabadas, y compuestas, perfeccionan la lectura de palabras y frases, y adquieren una mayor comprensión lectora.

Asimismo, la APP contiene 12 juegos que sirven para trabajar diferentes aspectos relacionados con el lenguaje oral y escrito, a la vez que se fomentan las áreas verbales: comprensión y fluidez verbal.



ESCRIBO EN LETRA DE IMPRENTA

Disponible para ANDROID e iOS

Esta APP está diseñada para ayudar a cada niño a aprender cómo escribir letras mediante un sistema diseñado cuidadosamente para mantener la motivación. La aplicación es completamente personalizable para ajustarse a las necesidades de cada niño y te permite comprobar su progreso a través de un sistema de informes y perfiles.



JUEGOS EDUCATIVOS: DELETREAR

Disponible para ANDROID

Esta APP está dirigida a niños de 6 a 8 años para ayudarles a leer, deletrear, escribir y a desarrollar sus habilidades lingüísticas y creativas.



APRENDER A LEER: CURSO COMPLETO

Disponible para ANDROID

Esta APP da la opción de aprender a leer paso a paso con el método fotosilábico en español.

El Curso de Lectura completo consta de más de 2.200 ejercicios de lectura distribuidos en 12 Cartillas

**SMARTICK**

Disponible para ANDROID e iOS

Es un método para el aprendizaje de las matemáticas de forma amena y divertida. Con sesiones diarias de 15 minutos, los ejercicios se van adaptando en tiempo real a la respuesta del alumno.

El alumno siempre avanza en función de su ritmo y capacidad y logra alcanzar su máximo potencial. Además, refuerza la autoestima y seguridad en sí mismo.

**MATEMÁTICAS CON GRIN I (4-6 AÑOS)**

Disponible para ANDROID e iOS

Es una APP que sirve para aprender o repasar habilidades matemáticas mientras el/la alumno/a juega con Grin y sus amigos submarinos. Favorece el desarrollo de los siguientes aspectos matemáticos:

- **NUMERACIÓN Y CONTEO:** Identificar números en tabla del 100, relacionar números y cantidad, trazar/escribir los números, equilibrar balanzas (sumas visuales), comparar números y cantidades, memoria, series numéricas y lógicas, medir.
- **GEOMETRÍA:** Dibujar formas básicas, identificar figuras 2D, series lógicas con formas, figuras 3D.
- **DINERO:** Identificar monedas: céntimos y euro.
- **TIEMPO:** Horas en punto, y media, y cuarto.
- **CÁLCULO MENTAL:** Sumas y restas con 34 niveles (hasta nº 100).
- **OPERACIONES VERTICAL:** Sumas y restas con 17 niveles llevando y sin llevar.
- **PROBLEMAS CON TEXTO:** 5 niveles para leer y responder a los problemas de sumas y restas.



MATEMÁTICAS 7 AÑOS **Disponible para ANDROID**

Es una APP que sirve para repasar el temario de matemáticas para niños de 7 años. También están disponibles las versiones para 8, 9 y 10 años.

La APP contiene 16 temas: Números de tres cifras, Series, Sumas de dos y tres cifras, Restas de dos y tres cifras, Tablas de multiplicar del 0 al 9, Mitades, dobles, triples, Cálculos con monedas, Relojes, calendarios, Medidas de longitud, Masas, medidas de capacidad y Figuras planas...



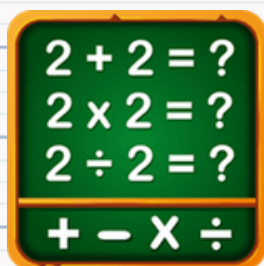
APLITY - TABLAS DE MULTIPLICAR **Disponible para ANDROID**

Con esta APP los/as niños/as podrán repasar las tablas de multiplicar y consolidar los conocimientos.

La aplicación está dividida en tres partes: jugar ahora, los exámenes y las tablas.

En cada uno de los niveles podrá encontrar diferentes ejercicios con los que el niño podrá aprender poco a poco a multiplicar. La app está diseñada para que, al pulsar sobre un número, este se ilumine de color rojo si es un fallo y de color verde si la respuesta es la correcta.

También disponibles versiones para practicar sumas, restas y divisiones.



JUEGOS MATEMÁTICOS **Disponible para ANDROID**

Diseñada para todas las edades. Esta APP sirve para practicar diferentes contenidos matemáticos: suma, resta, multiplicación y división.



JUEGOS EDUCATIVOS PREESCOLAR: Números y formas **Disponible para ANDROID**

Esta APP sirve para aprender el conteo, las formas y colores, las primeras palabras, los números y mejorar su capacidad matemática básica.

Apta para Educación Infantil y Primaria.



ENTRENA TU CEREBRO - ATENCIÓN **Disponible para ANDROID e iOS**

Esta APP permite estimular la atención y entrenar la concentración a través de divertidos juegos. Apta para todo tipo de personas, desde los más pequeños hasta las personas mayores y jugadores senior.

Recoge los siguientes tipos de juegos: Puzzles y rompecabezas, Laberintos, Búsqueda de palabras, Asociación de colores y palabras, Buscar las diferencias, Encontrar objetos y Encontrar el elemento intruso. Por último, además de la atención, estos juegos ayudan a estimular otras áreas como la asociación visual, la psicomotricidad fina, la memoria visual o la orientación.



ENTRENA TU CEREBRO - MEMORIA **Disponible para ANDROID e iOS**

Esta APP permite estimular la memoria. Dentro de la APP podemos encontrar diferentes juegos para poner a prueba la capacidad de retención y de memoria a corto y largo plazo.

Cada juego tiene diferentes niveles para poder ir practicando de forma gradual. Además, se podrá ver la puntuación obtenida en cada uno de ellos y visualizar tu progreso. Esta APP recoge los siguientes tipos de juegos: Encontrar parejas de Cartas, Repetir Secuencias, Evitar obstáculos y trazar el camino correcto, Recordar cifras y números, Memorizar patrones, Asociar objetos, Retener elementos de diferentes imágenes y Juegos distractores para estimular la memoria de trabajo.



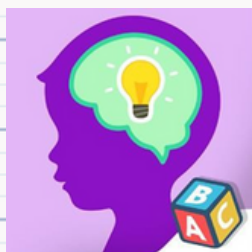
ENTRENA TU CEREBRO - HABILIDADES VISUALES **Disponible para ANDROID**

Esta APP permite estimular la capacidad visual y entrenar las destrezas viso – espaciales.

Apta para todo tipo de personas, desde los más pequeños hasta las personas mayores y jugadores senior.

Con esta APP conseguimos estimular el desarrollo de las habilidades visoperceptivas de una forma lúdica y gamificada, realizando tareas como: Identificar la posición relativa de los objetos, calcular distancias, trazar mapas mentales o representar mentalmente figuras en tres dimensiones.

Del mismo modo, estos juegos de habilidad visual ayudan a reconocer y distinguir características sensoriales como la forma, el color, la profundidad, la distancia entre objetos, su orientación o el movimiento. Además del procesamiento visoespacial, también ayudan a estimular otras áreas como la atención o la memoria visual.



JUEGOS EDUCATIVOS - MEMORIA **Disponible para ANDROID**

Esta APP consta de 12 juegos para desarrollar la memoria y la capacidad retentiva, dirigida a niños de 3 a 10 años.

Con esta APP los niños y las niñas aprenderán a: Desarrollar habilidades de reconocimiento y recuerdo, Recordar y detectar diferentes objetos en una imagen, Identificar la relación comprensible entre objetos y profesiones, Asociar los diferentes elementos que componen las habitaciones de una casa, Retener una imagen visual en la memoria a corto plazo, Estimular y potenciar la capacidad de observación y atención, Diferenciar los sonidos musicales y asociarlos a distintos instrumentos, Ejercitar la memoria con ejercicios de repetición y dificultad gradual y Memorizar sonidos y objetos presentes en la vida cotidiana.

4

APPS PARA EL DESARROLLO DE OTRAS HABILIDADES

**JOSÉ APRENDE - Fundación Orange**
Disponible para ANDROID e iOS

Esta APP es una colección de cuentos adaptados a pictogramas para aprender mientras te divierte. José, nos guía a través del proceso de aprendizaje de AUTOCUIDADOS, desarrollando temas de aseo personal, RUTINAS, enfocado a situaciones cotidianas y EMOCIONES, donde José nos explica situaciones que le hacen sentirse contento, triste, asustado.

**EMOPLAY - Fundación Orange**
Disponible para ANDROID e iOS

Es una APP que sirve para mejorar la adherencia del aprendizaje de las habilidades sociales de niños y adolescentes. Ayuda a reconocer las emociones mediante herramientas de reconocimiento facial.

**CONTAR DINERO MONEDAS EURO**
Disponible para ANDROID

Esta APP sirve para que los/as niños/as aprendan a identificar, comparar y resolver problemas con monedas. Recomendado para niños de 6, 7, 8, 9, 10 años.

**POPTROPICA ENGLISH WORDS GAMES**
Disponible para ANDROID e iOS

Esta app tiene como objetivo enseñar vocabulario en inglés a alumnos de Primaria. Recurre a la gamificación por lo que, a través de retos y juegos, van elaborando y diseñando su nuevo diccionario de palabras en este idioma.

APPS PARA LA COMUNICACIÓN

COMUNICADOR TÁCTIL
ONCE (ANDROID)



COMUNICADOR CAA
DIGITAL (ANDROID)



SPEECH TO TEXT
(ANDROID)



APPS PARA LA LECTOESCRITURA

LEO CON GRIN 1
(ANDROID)



LEO CON GRIN 2
(ANDROID)



LETRA DE IMPRENTA
(ANDROID)



DELETREAR
(ANDROID)



APPS PARA EL DESARROLLO LÓGICO-MATEMÁTICO

SMARTICK
(ANDROID)



MATES CON GRIN I
(ANDROID)



TABLAS MULTIPLICAR
(ANDROID)



NUMEROS Y FORMAS
PREESCOLAR (ANDROID)



APPS PARA EL DESARROLLO DE FUNCIONES EJECUTIVAS

**ENTRENA ATENCIÓN
(ANDROID)**



**ENTRENA MEMORIA
(ANDROID)**



**HABILIDADES VISUALES
(ANDROID)**



**CONTAR HISTORIAS
(ANDROID)**



APPS PARA EL DESARROLLO DE OTRAS HABILIDADES

**JOSÉ APRENDE
(ANDROID)**



**EMOPLAY
(ANDROID)**



**CONTAR DINERO
(ANDROID)**



**APRENDER INGLÉS
(ANDROID)**



RECUERDA:

**LA TECNOLOGÍA PRESENTA NUMEROSOS
BENEFICIOS PARA EL APRENDIZAJE DE NIÑOS CON
NECESIDADES ESPECIALES.**

**PERO SU USO SIEMPRE DEBE VENIR DE LA MANO
DE UNA EDUCACIÓN EN PREVENCIÓN DE RIESGOS Y
SEGURIDAD EN LA RED**



Cofinanciado por
la Unión Europea



**ABLE TO
RISE**

**Proyecto ERASMUS+ ABLE TO RISE
Nº 2021-1-ES01-KA210-ADU-000034062**

El proyecto “ABLE TO RISE” está cofinanciado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados (en esta nota de prensa/comunicado/publicación/etc.) sólo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea ni los del Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE). Ni la Unión Europea ni la Agencia Nacional SEPIE pueden ser considerados responsables de ellos.