



## APPS ADAPTADAS A LAS NECESIDADES DE ALUMNOS CON TEA

| COMUNICADORES   |                                     |  |
|---|-------------------------------------|--|
| Apps  |                                     | Descripción  |
|    | <b>DictaPicto</b>                   | La aplicación permite convertir en tiempo real, y de forma deslocalizada, el lenguaje oral, la voz, en información visual.                                   |
|    | <b>#Soyvisual</b>                   | Es un nuevo sistema de comunicación aumentativa que incluye fotografías, láminas y diversos materiales gráficos, además de una app con ejercicios prácticos. |
|   | <b>NaturalReader Text to Speech</b> | App de texto a voz que convierte archivos PDF, documentos de Word, páginas web y libros electrónicos en palabras habladas.                                   |
|  | <b>CPA</b>                          | Comunicador gratuito. Pictogramas de Arasaac.  |
|  | <b>LetMetalk</b>                    | Comunicador gratuito. Pictogramas de Arasaac.  |
|  | <b>Pictodroid lite</b>              | Comunicador gratuito. Pictogramas de Arasaac.  |
|  | <b>Araboard</b>                     | Conjunto de herramientas diseñadas para la comunicación alternativa y aumentativa, que nos permite crear, editar y usar tableros de comunicación             |



|   |   |  |
|---|---|--|
|    | <b>Words in Pictures</b>                                  | App de CAA pensada para padres, profesores y terapeutas que necesitan una herramienta de comunicación visual para hablar con niños o adultos con TEA.  |
|    | <b>Comunicación, Educación, Autonomía, Autismo y más.</b> | App de CAA basada en crear frases con símbolos. Permite crear un avatar del usuario, incluye un sistema de naturalización del lenguaje, agenda y opciones acceso para personas con dificultades motoras.   |
|    | <b>Balabolka</b>  | Programa de texto a voz que utiliza las voces de ordenador ya instaladas en tu sistema. Es compatible con la mayoría de formatos de archivos de texto, y puede modificar los parámetros de una voz, incluyendo el ritmo y el tono.   |
| <b>EMOCIONES Y COMUNICACIÓN SOCIAL</b>  |   |  |
|  | <b>AutisMIND</b>  | App para estimular el desarrollo de la Teoría de la Mente y la cognición social en niños con TEA.  |
|  | <b>José Aprende</b>                                       | Colección de cuentos interactivos adaptados a pictogramas para aprender mientras te diviertes en aspectos de aseo personal, situaciones cotidianas y emociones. Modo de lectura automática y animaciones. La versión 3.0 añade cuentos sobre rutinas.                                |
|  | <b>Doctor TEA</b>   | Página web que trata de facilitar las visitas médicas más habituales de las personas con autismo, familiarizándose con el entorno médico a través de un recorrido por distintos espacios, profesionales y procedimientos médicos, que se explican con viñetas, videos y animaciones. |



|   |                               |   |
|---|-------------------------------|---|
|    | <b>CreAPPcuentos</b>          | App para crear cuentos con piratas, princesas, monstruos, extraterrestres, superhéroes, robots, dinosaurios, etc. usados a modo de pegatinas sobre un fondo a escoger. Se puede añadir texto y audio, exportar el resultado en formato PDF. |
|    | <b>Project@Habilidades</b>    | Actividades sobre situaciones de casa y de la escuela.  |
|   | <b>Expresiones de EdNinja</b> | Ejercicios para mejorar el reconocimiento de emociones a base de recrear expresiones faciales colocando correctamente partes de la cara (cejas, ojos, nariz y boca). Registro de datos y premios.   |
|  | <b>Project@Emociones</b>      | Pregunta las emociones a partir de situaciones sociales.  |
|  | <b>The emotion diary</b>      | Permite llevar un registro de tu estado de ánimo. Tipo semáforo   |
|  | <b>Learn Emotions</b>         | Ayuda a aprender y comprender las emociones   |



|                           |  |  |
|---------------------------|--|--|
|                           | <p><b>Autimo-Descubre emociones</b></p>                        | <p>Esta aplicación permite a los usuarios a reconocer y aprender expresiones faciales básicas (alegría, tristeza, sorprendido, enojado, enfermo, asustado). ayuda a los niños con autismo a comprender las emociones y expresiones faciales con tres actividades agradables (a juego pares de juego, spot-la-diferencia juegos, juegos de adivinanzas)</p> |
|                           | <p><b>Vamos a aprender emociones</b></p>                       | <p>Para aprender hasta 20 emociones en forma de tarjetas y con 5 modos interactivos: adivinar la emoción, dos de emparejar emociones, juego de memoria, y debate del porqué de una emoción. Permite añadir emociones y contenido propio y configurar con qué trabajar.</p>   |
| <p><b>APRENDIZAJE</b></p> |  |  |
|                           | <p><b>Bitsboard - Education, Games, and Flashcards App</b></p> | <p>Para aprender idiomas y vocabulario, aprender a leer y a hablar y deletrear correctamente. Acceso a un catálogo de decenas de miles de tarjetas y cientos de lecciones sobre muchos temas. Más de 10 juegos de aprendizaje. Registro de progresos. Múltiples usuarios. Se puede añadir y compartir contenido.</p>                                       |
|                           | <p><b>Autism iHelp</b></p>                                     | <p>Conjunto de 30 apps para iOS y 6 para Android con ejercicios de aprendizaje de vocabulario con 24 imágenes en cada app centradas en un tema concreto (colores, comida, casa, comparativos, opuestos, etc.).</p>   |



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación  
Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica LEÓN-1

|   |   |  |
|---|---|--|
|    | <b>Puzzingo Rompecabezas</b>              | Rompecabezas infantiles que, a la vez, refuerzan el aprendizaje de vocabulario básico en inglés y cuentan con algunas ayudas que lo hacen especialmente indicado para niños con necesidades especiales.  |
|    | <b>Picaa 2</b>                            | 5 tipos de actividades didácticas: Exploración de nuevo vocabulario, que también sirve para crear comunicadores simples y agendas; Asociación de elementos, para ejercicios de memoria, ordenación, cálculo y discriminación; Puzzles; Ordenación de secuencias; y Memoria con imágenes y textos.                |
|   | <b>Match it up 1</b>                      | Más de 30 apps de aprendizaje: emparejamientos, matemáticas, memoria, categorías, opuestos, colores, formas, tamaños y cantidades, ordenar, buscar diferencias, etc. Algunas apps agrupan a otras.   |
|  | <b>Sígueme</b>                            | Desarrollo de los procesos perceptivo-visual y cognitivo-visual y la construcción del acceso al significado de las palabras. 6 fases: desde la estimulación basal a la adquisición de significado a partir de vídeos, fotografías, dibujos y pictogramas, incluyendo actividades de categorización y asociación. |
|  | <b>TopIQ Kids Math &amp; Phonic Games</b> | Más de 1.000 actividades y juegos educativos para aprender matemáticas, lectura y escritura, ciencia, música, arte, etc.   |





|   |                                   |   |
|---|-----------------------------------|---|
|    | <b>Leo Con Lula</b>               | Procedimiento de lectura global para persona con TEA para acercarlos a la lectura y propiciar un aprendizaje lectoescritor posterior de carácter más formal. A través de varias fases se enseña al niño diferente léxico de palabras a través de las sesiones de entrenamiento, aprendizaje, discriminación y discriminación inversa.         |
|    | <b>Picto juegos</b>               | Conjunto de juegos educativos (puzzle, memory, etc.) enfocados al lenguaje oral y a ejercitar la memoria a base de reconocer objetos, acciones y emociones. Utilizan los pictogramas de ARASAAC y proporcionan animaciones.   |
| <b>JUEGOS</b>   |                                   |   |
|   | <b>TEAyudo a jugar</b>            | Soporte para estructuración de actividades de juego. El dispositivo móvil se utiliza como soporte visual motivador durante el juego, tras establecer con los niños/as algunas premisas como: ¿dónde se va a jugar?, ¿a qué se va a jugar?, ¿con quién se va a jugar?, ¿cómo se va a jugar? y ¿cuánto tiempo vamos a jugar                     |
|  | <b>El viaje de Elisa</b>          | Videojuego que ayuda a comprender mejor las características y necesidades de las personas con autismo, en especial con Síndrome de Asperger. A través de diversos minijuegos y con una épica historia de SciFi de trasfondo, los jugadores tendrán que superar los retos a los que se enfrenta Elisa. Viene acompañado de material didáctico. |
|  | <b>Los Sims Los Sims Freeplay</b> | Clásico juego donde recrear relaciones sociales, crear comunidades, vivir diferentes etapas de la vida,...  |



|   |  |   |
|---|--|---|
|    | <b>Block Craft 3D</b>  | Juego de simulación para todos aquellos que quieran construir su propia ciudad.   |
|   | <b>Sit with us</b>   | App social para fomentar que ningún chic@ esté solo.  |
| <b>OTROS: LENGUAJE, COMPORTAMIENTO, ORGANIZACIÓN...</b>                             |  |   |
|  | <b>eLIGE 2.0</b>   | Aplicación de ayuda a la estructuración temporal de los alumnos con TEA, facilitando la elección de actividades en la vida cotidiana, y la comprensión y expresión de las emociones básicas y de los estados de salud. Basado en principios de la metodología PCP (Planificación Centrada en la Persona). |
|  | <b>CRUZ ROJA -<br/>Prevención de accidentes y primeros auxilios para niños y niñas</b> | Enseña a los más pequeños a mejorar su seguridad a través de la prevención de accidentes y aprendizaje de nociones básicas de primeros auxilios. 11 escenarios que permiten simular situaciones de peligro y sus consecuencias.   |
|  | <b>Día a Día</b>   | Para registrar las actividades como un diario visual o para definir qué va a pasar en el futuro como una agenda o planificador visual. Las actividades pueden incluir fotos, texto, vídeos y audio.   |



# Junta de Castilla y León

Consejería de Educación  
Equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica LEÓN-1

|   |                              |   |
|---|------------------------------|---|
|    | <b>Visual Tokens</b>         | App de economía de fichas que permite obtener fichas, perderlas (por ejemplo, ante problemas de conducta) y cambiar las fichas por una recompensa al final de un periodo dado, mostrado con un temporizador. Registro de datos. Fichas personalizables. |
|    | <b>PictogramAgenda</b>       | Planificaciones visuales sencillas de hasta 12 imágenes.  |
|   | <b>Gestiac</b>               | Ayuda a gestionar actividades y tiempo de cada una de ellas   |
|  | <b>Agenda de pictogramas</b> | Agenda de pictogramas para organizar rutinas y enseñar la temporalidad  |
|  | <b>Story Creator</b>         | Permite crear historias y escribir historias sociales sobre habilidades de la vida diaria   |