

Aplicaciones informáticas útiles para el trabajo con alumnos con necesidades educativas especiales

Useful computer applications for working with students with special educational needs

M^a DEL CARMEN CARBAJO VÉLEZ
CEE Carrechiquilla C/ Tello Téllez, S/N
34004 PALENCIA

menchucarbajo@yahoo.es

ORCID: <http://orcid.org/0000-0003-0033-621X>

Recibido/Received: 21/05/2022. Aceptado/Accepted: 20/05/2023.

Cómo citar/How to cite: Carbajo Vélez, M^a Carmen, “Aplicaciones informáticas útiles para el trabajo con alumnos con necesidades educativas especiales”, *Tabanque. Revista pedagógica*, 35 (2023): 118-136.

DOI: <https://doi.org/xxx/xxx>

Artículo de acceso abierto distribuido bajo una [Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional \(CC-BY 4.0\)](#). / Open access article under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License \(CC-BY 4.0\)](#).

Resumen: La legislación actual promueve la utilización de las aplicaciones informáticas no sólo para conocer su uso sino para desarrollar el resto de aprendizajes educativos. La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE) destaca, en su preámbulo, la importancia de la competencia digital para reforzar la equidad y la capacidad inclusiva del sistema, cuyo principal eje vertebrador es la educación comprensiva. El presente artículo pretende compartir algunas aplicaciones con las que se pueden trabajar diferentes habilidades y áreas de aprendizaje con alumnado de Educación Infantil y de Educación Especial que presenta plurideficiencias y capacidades variadas.

Palabras clave: Competencia Digital; Aplicaciones informáticas; Educación; Áreas de aprendizaje.

Abstract: Current legislation promotes the use of computer applications not only to know their use but to develop the rest of educational learning. Organic Law 3/2020, of December 29, which modifies Organic Law 2/2006, of May 3, on Education (LOMLOE) highlights, in its preamble, the importance of digital competence to reinforce equity and the inclusive capacity of the system, whose main backbone is comprehensive education. This article aims to share some applications with which different skills and learning areas can be worked with students of Early Childhood Education and Special Education who present multiple deficiencies and varied abilities.

Keywords: Digital Competence; Computer applications; Education; Learning areas.

TABANQUE. REVISTA PEDAGÓGICA, 35 (2023): 118-136
ISSN: 2530-6766

INTRODUCCIÓN

Es evidente que nos encontramos, cada vez más, en una sociedad altamente tecnológica y que esto provoca cambios en la forma de aprender y procesar la información por parte de nuestro alumnado.

Por ello, la escuela, como agente educativo debe utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) para formar y preparar a sus alumnos. Además, debe estar abierta y ser flexible a los avances que se produzcan en la sociedad, para introducirlos y adaptarlos a sus necesidades (Asorey y Gil, 2009).

En esta línea, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre ya no habla de trabajar las Tecnologías de la Información y Comunicación como principio pedagógico, sino de “la competencia digital”.

Además, las orientaciones para la elaboración de currículo en los centros de educación especial o en unidades de educación especial en centros ordinarios de la Junta de Castilla y León destacan que ser competente en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como instrumento de trabajo intelectual incluye utilizarlas en su doble función de transmisoras y generadoras de información y conocimiento.

Prensky (2013) expone que la tecnología no modifica lo que el alumnado debe aprender, sino que cambia los instrumentos, las herramientas para enseñar y aprender.

Las aplicaciones informáticas actuales nos ayudan a mejorar los procesos educativos y, por lo tanto, la calidad de la enseñanza ya que facilitan la captación de la información y tienen un gran poder de atracción para el alumnado que trabaja con ellas.

Además, tienen la ventaja de adaptarse a las necesidades del alumnado en cada momento ofreciendo una forma nueva de aprendizaje, aumentar la participación e interacción en el aprendizaje y promover la creatividad y la motivación. No obstante, exigen un profesorado constantemente actualizado en el ámbito tecnológico.

El alumnado a través de estas aplicaciones tiene la posibilidad de manipular, hacer un aprendizaje más eficaz, significativo, comprensivo, ágil y completo a través de la imagen.

Lo realmente interesante es que podemos disponer de instrumentos reales que permiten trabajar con los alumnos de una forma más práctica e incidiendo más en aspectos más competenciales que puramente memorísticos y orientando más el aprendizaje al saber hacer y al saber aplicar que al saber reproducir.

Por otra parte, las aplicaciones desarrollan la motivación del alumnado ya que no solo viven en una sociedad eminentemente tecnológica, sino que son nativos en aparatos tecnológicos, y necesitan de feedback continuo y estimulante para lograr su aprendizaje. Esa es una razón clave para fomentar su uso responsable en las aulas y dentro del currículo.

A continuación, presento una pequeña selección de aplicaciones o apps especialmente diseñadas y adaptadas para Tablet, aunque pueden ser utilizadas en cualquier dispositivo informático con conexión a internet. Se trata de un conjunto de apps con las que trabajar causa efecto, discriminación auditiva, atención-memoria, grafomotricidad y lenguaje. Por último, cito algunas de las más interesantes basadas en la metodología teacch.

1. APPS DE CAUSA-EFECTO

En todas las aplicaciones las áreas que se trabajan son causa-efecto, atención y discriminación auditiva.

1.1. Sensory Live Wallpaper

Al tocar la pantalla se activan los efectos de partículas de colores que van acompañados de sonido.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.theinvader360.sensory.live.wallpaper.free.android>

1.2. Finger Paint Coloring Book

Se trata de un libro digital de función multitáctil con doce temas diferentes para colorear y unas páginas en blanco para dar la oportunidad de expresión. Existe la opción de pintura guiada para mantener los colores dentro de las líneas. Cuando un área está completamente pintada se produce un sonido y estrellas. Se pueden guardar e imprimir los trabajos

TABANQUE. REVISTA PEDAGÓGICA, 35 (2023): 118-136

ISSN: 2530-6766

realizados. Sirve para desarrollar habilidades motoras finas, reconocimiento de colores, coordinación ojo-mano y enfoque.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pixelenvision.coloring>

1.3. Soplar

Es una aplicación sencilla, de juegos divertidos y entretenidos con bonitas animaciones y alegres canciones que pretende desarrollar y reproducir múltiples habilidades.

En el juego soplo de burbujas de jabón, la diversión está hacer estallar las burbujas que pueden tener forma de corazón, estrella o animal. Mientras que, en la actividad de bombear globos de divertidos animales con el dedo, deben arrastrar los animales del globo alrededor teniendo cuidado de un tierno pequeño erizo que puede resultar peligroso. Otras actividades son girar un molino de viento tan rápido como puedas cambiando las formas y colores, volar un diente de león y ver cómo las semillas flotan en el aire o jugar con unos peces globo que nadan en el agua y a los que se puede hacer volar haciendo muecas.

En el juego ¡Feliz cumpleaños! ayudarán al perro de la dulce chihuahua, al lindo conejo y al patito divertido a soplar las velas del pastel de cumpleaños para terminar estallando globos de colores.

Otro juego será hacer soplar aire en una pajita y crear burbujas mientras aparecen jugos de colores alrededor de algunas frutas.

Por último, podrán participar en una divertida fiesta en la que al hacer soplar un cuerno escucharán sonidos de animales y dibujos animados.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iabuzz.blow>

1.4. Talking Ginger 2

Se trata de un gatito bonito que va creciendo y con el que puedes celebrar su cumpleaños. Se puede hablar con Ginger y él repetirá lo que dices con su graciosa voz. También, puedes jugar con él abrazándolo, haciéndole cosquillas o empujándolo para ver sus divertidas reacciones. Otras actividades son dar de comer a Ginger o comer junto con él, grabar videos, celebrar su fiesta de cumpleaños tocando el silbato todo el tiempo que se quiera o soplando el mayor número de velas posible antes de que se

acabe el tiempo, ganar comidas o refrigerios en la rueda de bonificación o hacer rompecabezas diferentes.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.outfit7.gingersbirthdayfree&hl=es>

1.5. Parque zoológico para niños

Es un juego en el que los niños tienen que encontrar los animales del parque zoológico escondidos detrás de una ventana empañada. Escuchan el sonido y aprenden a reconocer. A través de esta aplicación no sólo se familiarizan con los distintos animales sino que aprenden las relaciones causa-efecto y son estimulados los sentidos a través de la imagen y el sonido.

Enlace de descarga:

<https://animals-zoo-for-toddlers.es.aptoide.com/app>

1.6. Bosque de Kapú LITE

Exploran un bosque donde se encuentran con diferentes animales. Puedes construir un dique con el castor, alimentar al zorro hambriento hasta hartarse y encontrar néctar para las abejas ocupadas. Cada animal representa un juego distinto que requiere que desarrollen distintas habilidades. En algunos juegos es necesario tocar la pantalla varias veces en un lugar, en otros es importante arrastrar un objeto de una parte a otra. En otros juegos es importante ser veloces y tocar distintas cosas en un periodo de tiempo. Hay juegos de ingenio como el castor y las formas, o el ciervo para clasificar los hongos. la rana que come moscas.

La música es armoniosa y tranquila, los diseños son preciosos. No hay temporizadores, límites ni máximas puntuaciones.

Enlace de descarga:

<https://apps.apple.com/es/app/bosque-de-kapu-lite/id533738226>

2. APPS DE DISCRIMINACIÓN AUDITIVA

2.1. El búho Boo

Con esta aplicación se trabajan áreas como vocabulario, atención, discriminación auditiva, onomatopeyas y causa efecto.

Presenta tres niveles de dificultad. En el primer nivel, solamente es necesario tocar la pantalla para que sucedan cosas. En el segundo, comienzan a interactuar con los elementos del escenario y el tercero incorpora juegos con colores, formas y números.

Enlaces de descarga:

<https://www.elbuhoboo.com/Apps.php>

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.elbuhoboo.app>

2.2. Zoola Animals

En esta aplicación se trabajan aspectos como vocabulario, atención, discriminación auditiva, onomatopeyas y causa efecto.

Clasifica los animales por hábitat. Ofrece más de 400 de sonidos y bellas fotos de alta definición de una mamá, papá y el bebé de cada tipo de animal, junto con otra imagen de las especies que promueve un sentimiento de unión.

Enlaces de descarga:

<http://www.app-store.es/zoola-animales>

<https://apps.apple.com/us/app/zoola-animals/id413126268>

2.3. 123 Kids Fun Music Lite

Pueden trabajarse aspectos como atención, discriminación auditiva, instrumentos y causa-efecto.

Una manera fácil, intuitiva y divertida de tocar instrumentos virtuales e inspirar y animar a crear su propia música. Se oyen los sonidos con solo tocarles. Aparecen veinticinco instrumentos diferentes como xilófonos, tambores, guitarras, trompetas, flautas, campanas,...

Es una gran forma de explorar el mundo de la música y los sonidos y desarrollar la creatividad y las destrezas motoras.

Enlace de descarga:

<https://itunes.apple.com/us/app/123-kids-fun-music-free-top-music-games-for-kids/id417961213?mt=8>

2.4. Sonigrama

En esta aplicación se puede trabajar vocabulario, atención, discriminación auditiva, onomatopeyas y causa-efecto.

Con escenarios y fotografías muy llamativos y entretenidos, el niño debe escuchar el sonido y hacer click en la imagen que se asocia a dicho sonido. Al asociar el sonido a la imagen correctamente se termina el nivel. Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.globant.labs.sonigram.a.android&hl=es_419

2.5. Mis primeras palabras

Se emplea para trabajar vocabulario, atención, discriminación auditiva y causa-efecto.

Se trata de un juego educativo para aprender vocabulario cotidiano. Las palabras están divididas en categorías separadas. Se emplean flashcards y juegos de reconocimiento auditivo y visual, así como memory. Algunos de los tópicos son colores, comidas, animales, números y partes del cuerpo.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=net.fagames.android.papumba.words&hl=es&gl=US>

2.6. Cantando aprendo a hablar

Se trabaja vocabulario, atención, discriminación auditiva, causa-efecto y memoria.

La aplicación cuenta con dos secciones, cada una con cinco escenas temáticas (selva, playa, plaza, ciudad, banda de Cantando Aprendo a Hablar). En la primera sección, los niños exploran las escenas y seleccionan elementos relacionados con cada tema, estos se animan y emiten su sonido característico. En la segunda sección, deben demostrar los conocimientos adquiridos, jugando a adivinar en cada una de las escenas el sonido.

Enlace de descarga:

<https://itunes.apple.com/app/id682158671?mt=8>

2.7. Pictosonidos

Es ideal para trabajar vocabulario, atención y discriminación auditiva.

Pictosonidos es una aplicación donde a través de los pictogramas, con sonidos y locuciones asociadas, se ayuda a la comprensión de conceptos y a incrementar el vocabulario de personas con trastornos de comunicación oral, que aprenden más fácilmente a través de imágenes.

Enlace de descarga:

<https://www.pictosonidos.com/>

3. APPS DE ATENCIÓN-MEMORIA

3.1. Rompecabezas

A través de esta aplicación se trabaja atención, vocabulario y destreza motora.

Existen cinco niveles de dificultad. Se trata de rompecabezas con un aspecto visual muy elaborado. Hay diferentes categorías de dibujos: aviones, coches, globos de aire caliente, perros, gatos, camiones, extraterrestres, ponis, caballos, trenes, caballeros, princesas, barcos, robots, instrumentos musicales, etc.

Las piezas se deslizan con facilidad por la pantalla y cuando se acaba el puzzle aparece una divertida animación y un sonido de felicitación. Todos los puzzles tienen grados diferentes de dificultad e intentan entrenar el pensamiento lógico al mismo tiempo que proporcionan diversión y entretenimiento.

Enlace de descarga:

<https://apps.apple.com/es/app/rompecabezas-para-ni%C3%B1os-app/id523067769>

3.2. Puzzle animado

Las áreas de trabajo son atención, vocabulario de animales y destreza motora.

Viajan por el mundo entero y descubren los animales de cada región: Los osos polares, los camellos del desierto, los canguros de Australia, los tiburones del Pacífico,... Algunas casillas se van moviendo a diferentes

velocidades y se requiere arrastre y precisión. Al tocar una ficha desaparecen las demás para poder elegir su casilla. Dos puzzles son gratis, el resto hay que comprarles en un único pack. Estos puzzles animados despiertan su curiosidad divirtiéndolos.

Enlace de descarga:

<https://apps.apple.com/es/app/puzzle-animado/id463416400>

3.3. 384 Puzzles para niños

Se trabaja atención, vocabulario, memoria y destreza motora.

Gran cantidad de puzzles de 8 temas: animales, cocina, baño, muebles, comida (frutas, vegetales), coches, herramientas y Navidad. Poseen efectos de madera realizados con sombras de fondo para ayudar en su elaboración por medio de movimientos de arrastre. Es muy intuitivo y aparecen los nombres de los objetos, pronunciaciones y sonido. Después, de resolver de forma correcta cada puzzle aparece una animación de globos y felicitaciones de recompensa. Treinta y cinco son gratis.

Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.iabuzz.apk.p4kall&hl=es_419

3.4. Tangram

Las áreas de trabajo son atención, vocabulario y destreza motora.

Es un rompecabezas de disección que consta de siete formas planas, llamadas Tans, que en conjunto pueden construir varias formas. El objetivo es armar una forma específica (basada en un marco de fondo), utilizando las siete piezas, las cuales no pueden superponerse. Las actualizaciones son periódicas.

Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.magmamobile.game.Tangram&hl=es_419&gl=US

3.5. Juego de memoria

Se trabaja atención, memoria y vocabulario.

El juego contiene dos niveles de dificultad (modo normal y difícil) y diferentes tamaños (2x3, 2x4, 3x4, 4x5 y 5x8).

Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.Memory&hl=es_419&gl=US

3.6. Animori Card Free

Las áreas de trabajo son atención y memoria.

Se trata de un juego de memoria con tres personajes con diferencias de color de 5x2, 3x4 y 2x4.

Enlace de descarga:

<https://droidinformer.org/puzzle/animori-hd/>

3.7. Memory Free

A través de los siete juegos de los que consta la aplicación se desarrollan las áreas de atención, memoria, comprensión y vocabulario.

- ❖ Encuentra todos los objetos (Tarea de corrección). Desarrolla la concentración.
- ❖ ¿Quién tiene qué número?. Entrena la memoria.
- ❖ Encuentra los números (Mesa Schulte). Aumenta la cantidad de memoria operativa.
- ❖ Paleta. Mejora la memoria.
- ❖ Memoriza la imagen. Favorece el desarrollo de la memoria.
- ❖ Reacción. Entrena la selectividad de la atención.
- ❖ Cartas de Memoria. Entrena la memoria.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hedgehogacademy.memoryattentionlite>

3.8. Matrix Game 2

Las principales áreas de trabajo son atención, memoria y percepción visual.

El objetivo del juego es formar la matriz. Ayuda a desarrollar tanto habilidades de percepción visual como de discriminación visual. Además, favorece el desarrollo de la concentración, orientación espacial y principios de clasificación y categorización. Por último, ayuda a desarrollar funciones ejecutivas como la planificación y la perseverancia.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.matrixgame2.g>

3.9. Series 1, 2 y 3

Las principales áreas de trabajo son atención, percepción visual y destreza motora.

Este juego consiste en ordenar objetos en una serie basada en varias relaciones como forma, color, tamaño y cantidad. Desarrolla conceptos matemáticos primarios, la diferenciación visual y habilidades de motricidad fina.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.myfirstapp.series1.g>

3.10. Mosaic beads puzzle: Hama Magic

Las principales áreas de trabajo son atención, percepción visual y destreza motora.

El juego mejora las habilidades mentales, la creatividad, la precisión y el reconocimiento de los colores. Cada tablero tiene una imagen hecha de puntos de colores. El objetivo del juego consiste en copiar la imagen seleccionando las perlas de colores de la paleta y ubicándolas en el tablero en blanco del lado derecho.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.swastikgreenit.mosaickidspuzzle&gl=ES>

3.11. Kids Educational Maze Puzzle

Las áreas de trabajo son atención, percepción visual y orientación espacial.

TABANQUE. REVISTA PEDAGÓGICA, 35 (2023): 118-136
ISSN: 2530-6766

Es un juego que requiere actividad cerebral. Hay que arrastrar el dedo desde el punto de partida a través del laberinto, para alcanzar el punto final.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.fabulousfun.educationalmazepuzzle&gl=ES>

3.12. Juegos de atención para niños

Las áreas de trabajo son percepción visual y espacial y atención.

Consta de 15 juegos a través de los que identifican las formas y colores, conocen conceptos espaciales como orientación, tamaño y posición, asocian siluetas y elementos, mejoran la agudeza visual en la búsqueda de objetos o mediante actividades de figura/fondo, desarrollan la destreza óculo-manual y habilidades motoras, detectan e identifican objetos discordantes dentro de una serie de elementos, potencian su capacidad de atención y concentración, y aumentan la capacidad de observación y la percepción de las diferencias.

Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Visual_Games

3.13. Juegos educativos. Memoria

Las áreas de trabajo son estimulación de la memoria, capacidad de retención, procesamiento de la información, atención y concentración.

Se trata de 12 juegos a través de los cuales se aprende 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.

Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.edujoy.Kids_Memory

4. APPS DE GRAFOMOTRICIDAD

4.1. Laberinto

Se trabaja grafomotricidad, destreza motora, percepción visual, trazos y formas básicas.

El objetivo del juego es mover la bola y llevarla a la meta bien con el dedo o con el acelerómetro. Hay tres niveles de dificultad.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.pescapps.kidsmazes>

4.2. Patchimals: Primeros trazos

Las áreas de trabajo son grafomotricidad, destreza motora, percepción visual, trazos y formas básicas.

El objetivo de la aplicación es la práctica de la motricidad fina y grafomotricidad a través de la realización con la mano de trazos realizados rectos, curvos en zigzag, espirales y formas básicas. Además, asimilan en concepto de causa-efecto y ejercitan la creatividad. Cada categoría tiene cinco fichas para cada nivel de dificultad.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.patchimals.firstline>

4.3. Escribe el alfabeto

Las áreas de trabajo son grafomotricidad, destreza motora, percepción visual y abecedario.

Los niños aprenderán a identificar y escribir el alfabeto en mayúsculas de la A a la Z. Deben seguir los puntos y de esta forma aprenden a escribir las letras en mayúsculas.

La aplicación utiliza letras en gran formato para una fácil localización y cuenta con sonidos de animales y objetos.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.aprenderJugando.alfabeto&hl=es>

4.4. ABC Zoo

Las áreas de trabajo son grafomotricidad, destreza motora, percepción visual y abecedario.

Escritura de las letras del alfabeto en mayúscula y minúscula acompañando la inicial de los animales. El trazo es libre. Se pueden utilizar colores diferentes en el trazo.

Enlace de descarga:

<https://m.apkpure.com/es/abc-zoo/com.raulriera.abczooapp>

4.5. Aprender a leer y escribir

Se trabaja grafomotricidad, abecedario, sílabas directas y palabras.

Esta aplicación favorece el desarrollo de la psicomotricidad fina a través de la realización de trazos de palabras y números. También, pretende que aprendan y reconozcan el abecedario, las sílabas, las letras mayúsculas y minúsculas y los números. Todos estos apartados contienen audios en español para reforzar el aprendizaje.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.appndroide.aprenderalceeryescribir&hl=es>

4.6. Aprende a deletrear y escribir

Las áreas de trabajo son vocabulario, lectoescritura y palabras y centros de interés.

Sirve para aprender a escribir, leer y mejorar la ortografía. Ayuda reconocer palabras con imágenes y a mejorar el vocabulario. Son ejercicios de arrastre de letras sobre la palabra que lleva asociado su correspondiente dibujo. Cuando se selecciona cada letra una voz la pronuncia.

Hay tres niveles de dificultad y nueve categorías: instrumentos musicales, vacaciones, alimentos, herramientas, vestimenta, animales, hogar, vehículos y Navidad.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.orange.kids.learn.spell.write.words&hl=es>

4.7. Aprende a leer con sílabas

Se trabaja vocabulario, lectoescritura, palabras y sílabas.

Esta aplicación emplea el método silábico. Los ejercicios sirven para tomar conciencia de que las palabras están divididas en unidades llamadas sílabas y adquiere la capacidad de separarlas.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Company.aprenderjugando&gl=ES>

4.8. Leer las sílabas

Se trabaja palabras, sílabas, vocabulario y lectoescritura.

El objetivo es leer la palabra dividida en sílabas y seleccionar la imagen correspondiente. Las palabras son de dos sílabas.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.raffaeletasso.llss&gl=ES>

4.9. Aprender a leer. Silabario

Las áreas de trabajo son vocabulario, lectoescritura, palabras y sílabas.

Este juego se basa en el método silábico y utiliza la fonética para enseñar a leer. A través de niveles progresivos y estructurados (vocales simples, la primera sílaba de la palabra, dos sílabas y cuatro sílabas por palabras) descubren los sonidos, las sílabas y los ensamblan.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.eduapps.silabario&gl=ES>

4.10. ABC Dash!

Se trabaja vocabulario, lectoescritura y palabras.

Hay diferentes niveles educativos dentro del mismo juego. De una forma simple e intuitiva se aprende a: Deletrear y formar palabras, asociar palabras con sus nombres y conceptos (animales, objetos...), conocer diferentes medios, entornos y ecosistemas, y descubrir y explorar distintos

mundos temáticos. La dificultad gradual hace que se pongan a prueba las habilidades y el conocimiento, la rapidez, los reflejos y la capacidad de reacción. La palabra correcta se muestra cuando se acaba el tiempo.

Enlace de descarga:

<https://m.apkpure.com/es/abc-dash-learn-words-and-languages-education-game/com.magobyte.abc.educationalgame>

5. APPS DE LENGUAJE

5.1. José aprende

Se trabajan pictogramas, centros de interés, rutinas, emociones y hábitos.

En esta aplicación se puede encontrar una colección de cuentos adaptados con pictogramas. Aparecen rutinas, emociones y autocuidados.

Enlace de descarga:

5.2. Soy visual

Las áreas de trabajo son vocabulario, pictogramas, comprensión, oraciones y centros de interés.

Esta aplicación es muy empleada con alumnado con trastorno del espectro autista y estimula los diferentes niveles y contenidos del lenguaje: comprensión oral, articulación de palabras, adquisición de vocabulario, construcción de frases y comunicación funcional.

Se trata de actividades interactivas para el desarrollo del lenguaje. Se deben descargar los paquetes de actividades por separado.

Los tres primeros paquetes contienen ejercicios para trabajar la morfosintaxis y construcción de frases con los verbos: comer, beber y oler de Nivel 1 (Sujeto - Verbo - Complemento Directo). El resto tendrán mayor nivel y más verbos para trabajar otras áreas del lenguaje (semántica, pragmática,...).

Enlace de descarga:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.soyvisual.player&hl=es_419

6. APPS BASADAS EN LA METODOLOGÍA TEACCH

Muy útiles con alumnado con trastorno del espectro autista. En ellas se trabajan áreas como atención, interacción, clasificación, emparejamiento, capacidad visoespacial y destrezas básicas.

6.1. ABC Autismo

Aparecen actividades de cuatro niveles diferentes de dificultad y de asociación con movimiento de arrastre.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.dokye.abcautismo&hl=es>

6.2. Terapia del Lenguaje y Cognitiva con MITA

Es una aplicación de intervención temprana. Incluye puzzles interactivos diseñados para ayudar a los niños a aprender cómo integrar mentalmente múltiples características de un objeto, una habilidad que mejora el proceso de aprendizaje.

Incluye nueve juegos adaptativos que desarrollan la habilidad de integración mental del niño, así como entrenar sus funciones lingüísticas.

Los ejercicios visuales siguen un enfoque sistemático para desarrollar la capacidad del niño de notar las múltiples características de un objeto.

MITA comienza con ejercicios simples que enseñan a un niño a atender sólo una característica, como el tamaño o el color. Después, los ejercicios se vuelven más difíciles.

Se ha demostrado que los ejercicios también son útiles en niños con retraso del lenguaje, trastorno generalizado del desarrollo (PDD), discapacidad intelectual y del desarrollo (IDD), Síndrome de Down y trastornos del desarrollo neurológico.

Enlace de descarga:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.imagination.mita>

CONCLUSIONES

TABANQUE. REVISTA PEDAGÓGICA, 35 (2023): 118-136
ISSN: 2530-6766

Es innegable el gran valor que las aplicaciones educativas pueden tener en el desarrollo de habilidades de aprendizaje tan importantes como la atención, la concentración, la percepción, la memoria o el desarrollo del lenguaje en nuestros alumnos. No obstante, deben ser utilizadas de una forma racional, crítica, inteligente y supervisada y deben evitarse los riesgos y problemas derivados de un uso inadecuado.

En este sentido, Lara, Fuentes, De la Fuente, Pérez, Rodríguez y Garrote (2010) señalan que es la mala interacción lo que provoca problemas, ya que en sí mismos los soportes tecnológicos no tienen nada negativo si son bien utilizados. Es necesario favorecer y conocer lo positivo de estas herramientas.

Existe una gran variedad de aplicaciones y cada día su número aumenta. No obstante, aunque estas pueden ser muy útiles deben estar siempre integradas dentro de un marco curricular y unos objetivos establecidos.

BIBLIOGRAFÍA

- Asorey, E. y Gil, J. (2009), “El placer de usar las TIC en el aula de infantil”, *Participación educativa*, 12, pp. 110-119. <https://educadiver.files.wordpress.com/2014/06/n12-asorey-zorraquino.pdf>
- Grupos de trabajo “El currículo de la Educación Especial” (2012/2013 y 2013/2014), *Educación Básica Obligatoria. Orientaciones para la elaboración de currículo en los centros de educación especial o en unidades de educación especial en centros ordinarios*, Junta de Castilla y León. <http://www.educa.jcyl.es/crol/es/recursos-educativos/orientaciones-elaboracion-curriculo-centros-educacion-espec>
- Lara, O., Fuentes, M., De la Fuente, R., Pérez, F., Rodríguez, M.V. y Garrote, G. (2010), “Uso y Abuso de las nuevas tecnologías”, *Trastornos Adictivos*, 12 (1), pp. 2-4. <https://www.elsevier.es/es-revista-trastornos-adictivos-182-pdf-S1575097310700027>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
<https://www.boe.es/boe/dias/2020/12/30/pdfs/BOE-A-2020-17264.pdf>

Prensky, M. (2013), Enseñar a nativos digitales (1a. ed), México, SM Ediciones.