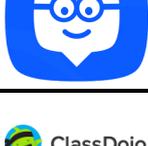


RECURSOS PARA LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DEL DUA		
Medios de Representación		PERCIBIR LA INFORMACIÓN
	Sistema Braille	El sistema Braille puede ser empleado para percibir la información escrita por vía táctil.
	Youtube	La información puede ser presentada a través de imágenes, películas, vídeos...
	Speakt	Extensión de Chrome que lee el texto que selecciones.
	Woki	Creador de avatares que dan voz real a cualquier texto.
	Comunicador Táctil	App que permite ofrecer información a las personas sordociegas.
	Lupa	App que aumenta cualquier objeto o texto al que se dirija la cámara del móvil.
	Jaws	Sintetizador de voz muy potente que lee todo el entorno de la pantalla del ordenador.
	Accesibilidad Windows	Paquete de acciones que permiten que el sistema operativo Windows pueda ser accesible salvando diferentes tipos de barreras.
	Accesibilidad Móviles	Paquete de acciones que permiten que el sistema operativo IOS (también en Android) pueda ser accesible salvando diferentes tipos de barreras.
	TeCuento	Editor sencillo y divertido de cuentos en lengua de signos española.
Medios de Representación		LENGUAJE Y SÍMBOLOS
	WikiPicto	Wiki en elaboración constante y colaborativa que ofrece información sobre cualquier temática mediante pictogramas.
	Singlator	Traductor on-line de Lengua de Signos Española.
	AraWord	Procesador de textos que transforma en pictogramas cualquier texto que se le introduzca.
	My Script Calculator	App que permite al usuario escribir manualmente las operaciones y les devuelve el resultado.
	Word Reference	Diccionario internacional para traducir palabras de otros idiomas.
	Mod Math	La aplicación te permite escribir y resolver problemas matemáticos directamente en la pantalla táctil de un iPad.
	Comunicación Total	Aplicación que permite traducir al Sistema bimodal, en el que se utilizan simultáneamente el lenguaje oral y signado.
	Nube de palabras	Aplicación que construye nubes de palabras con imágenes seleccionadas por el docente.
Medios de Representación		COMPRENSIÓN
	TonDoo Cómics	Aplicación que permite generar cómics y presentar la información de forma amena, localizada y unida a dibujos.

	Pictosonidos	Banco de pictogramas con sonidos asociados para ayudar en la comprensión de conceptos.
	Pictotraductor	Traduce frases a pictogramas online.
	Pixabay	Banco de imágenes que ayudarán a completar la información textual.
	Lectura fácil	Adaptación que permite una lectura y una comprensión más sencilla.
	Diccionario Fácil	Diccionario que arroja definiciones en lectura fácil, de comprensión fácil y sencilla. Y con audio.
	Aurasma	App para presentar la información potenciándola con la realidad aumentada.
	Soy Visual	Aplicación que permite trabajar la comprensión de palabras y frases presentadas con pictogramas y fotografías.
	ThingLink	App que presenta la información textual acompañada de fotografía y/o vídeo.
	Códigos QR	Consiste en un sistema simplificado de acceso a la información que utiliza los códigos QR para ayudar en la interacción con el entorno, a través de contenidos digitales, aumentando así la autonomía de las personas con diversidad funcional.
Medios para la Acción y Expresión		MEDIOS FÍSICOS DE ACCIÓN
	Pictogram Room	Mediante un sistema de cámara-proyector y a través del reconocimiento del movimiento se consigue reproducir la imagen de la persona junto con una serie de elementos gráficos y musicales que guiarán su aprendizaje.
	Piano de suelo	Uniendo la placa Makey-Makey y Scratch tenemos la forma de transformar cualquier cosa en un piano. Usando una lona construimos una alfombra.
	Ratón de mirada	El ratón de mirada detecta el movimiento que realiza el usuario con los ojos, desplazando el puntero hacia el punto deseado en el monitor.
	CardBoard	APP para gafas de realidad virtual que permitirán al alumno simular movimientos y desplazamientos. También para presentarle información de forma diferente.
	GoogleEarth	Aplicación de Google que permite "moverse" por el mundo a quienes no pueden hacerlo. También para recibir información visual del entorno.
	BigKeys	Teclado adaptado que permite acceder al ordenador y expresarse por escrito a personas con movilidad reducida o baja visión.
	Teclado virtual	Aplicación de accesibilidad que genera un teclado virtual en pantalla para uso táctil, ratón o conmutador.
	SwitchViacam	Utilizando una cámara web, permite configurar una área concreta dentro de la cual se detecta movimiento, lo que dispara un clic del ratón o la pulsación de una tecla.
	EyeHarp	El EyeHarp es una interfaz musical controlada por la mirada o por la cabeza, que tiene como objetivo el permitir a personas con una discapacidad física aprender y tocar un instrumento.
	Conmutador Digital	Conmutador grabador en el cual el niño sólo tiene que pasar la mano o la cara por el dispositivo móvil para accionar el sonido grabado previamente.
Medios para la Acción y Expresión		EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN
	Adapro	Adapro es un procesador de texto gratuito orientado a personas con dificultades de aprendizaje como la dislexia u otro tipo de diversidad

		funcional como autismo. Su interfaz adaptada, transparente y configurable proporciona un entorno que inspira la seguridad suficiente en el usuario como para mantener su atención.
	Spreaker	Spreaker permite realizar producciones en audio y subirlas a una plataforma digital a modo de podcast.
	Historias Especiales	Permite crear de manera sencilla historias con fotografías, texto y audio para muchos usos.
	Visual Thinking	Técnica que consiste en representar mediante dibujos y palabras cualquier idea.
	iMovie	Editor de vídeo que permite expresar ideas en formato audiovisual.
	e-Mintza	e-Mintza es un sistema personalizable y dinámico de comunicación aumentativa y alternativa dirigido a personas con autismo o con barreras de comunicación oral o escrita.
	Pic-Collage	Permite expresar ideas mediante la fotografía y el fotomontaje.
	Speech-Texter	Herramienta de conversión de voz a texto, muy útil para personas que tienen problemas con la escritura.
	LetMeTalk	App que permite crear frases con pictogramas y lanzarlas en modo audio para comunicarse.
	Dilo	Esta aplicación permite a un usuario con diversidad funcional el uso de frases ajustables a sus circunstancias, rutinas y necesidades particulares. Las frases pueden ser reproducidas en el altavoz del dispositivo móvil o combinadas para crear y enviar mensajes de SMS o de email.
Medios para la acción y Expresión		FUNCIONES EJECUTIVAS
	Organizadores Gráficos	Los organizadores gráficos permiten organizar y planificar las tareas a realizar, ayudando a eliminar los problemas en las funciones ejecutivas relacionadas con la planificación, el establecimiento de metas, impulsividad...
	MinModo	Herramienta para la creación de mapas mentales y conceptuales que ayudarán al alumno a guiar su trabajo, aclarar ideas y organizar tareas.
	Rutinas de Pensamiento	Las rutinas de pensamiento organizan las ideas y permiten al alumno controlar sus distracciones, impulsividad y pensamiento desorganizado.
	Agenda Escolar	Una práctica aplicación para estudiantes de todas las edades que fue creada para ayudarles a organizar su vida académica y tener todo bajo control.
	Día a día	Diario visual que permite anticipar hechos, facilitar y fomentar la comunicación, etc. en personas con TEA o dificultades en la comunicación.
	ZAC Browser	Navegador especialmente pensado para niños con TEA, que en lugar de permitir acceso completo a Internet, ofrece contenido de calidad en distintas categorías: dibujos animados, juegos educativos, cuentos y canciones.
	Gomins	Videojuego que desarrolla la Inteligencia Emocional de niños de 4 a 11 años. A través del juego, se evalúan aspectos relacionados con la inteligencia emocional y social, como la impulsividad, el autocontrol o el reconocimiento de emociones.
	Creately	Aplicación muy útil e intuitiva para crear diagramas, esquemas y mapas mentales.
Formas de Implicación		AUTO-REGULACIÓN

	Tempus	Su objetivo es poder configurar todo tipo de relojes visuales para ayudar a las personas con autismo o funciones ejecutivas a gestionar el tiempo, ya sea para esperar o realizar una acción.
	Para-respiración	App de meditación y mindfulness para disminuir la ansiedad y el estrés en situaciones de falta de control en el aula.
	Piktochart	Es una simple e intuitiva herramienta que ayuda a contar la historia con el impacto visual que merece. Incluye textos, vídeos, imágenes, mapas, gráficos y muchos más. Ayuda en la elaboración de Autoinstrucciones.
	Tico Timer	Aplicación representada por objetos que se quitan en lugar de números, bastante ordenada para visualizar el paso del tiempo.
	Pictogram Agenda	Las agendas visuales son un excelente instrumento de apoyo en los procesos de aprendizaje para personas con ciertos trastornos del desarrollo, como los Trastornos Generales del Desarrollo (TGD) o Trastornos del Espectro Autista (TEA).
	Blogger	La creación de un blog permite al alumno usarlo a modo de diario de abordaje para trabajar la reflexión sobre el trabajo realizado y la metacognición.
	Rubistar	Las rúbricas para el alumnado le permiten situarse en la tarea, autorregularse y gestionar sus propios niveles de logro.
	Normas para niños	Se trata de una herramienta para trabajar junto con el niño aquellas normas o aspectos de su comportamiento que queremos mejorar.
Formas de implicación		PERSISTENCIA
	Socrative	Socrative le permite conectarse instantáneamente con los estudiantes a medida que sucede el aprendizaje. Evalúa rápidamente a los estudiantes con actividades preparadas o preguntas sobre la marcha para obtener una visión inmediata de la comprensión del alumno.
	mentimeter	Permite crear encuestas o cuestionarios. Una vez creadas las preguntas, abrimos la votación a nuestros alumnos, que contestarán desde sus dispositivos mientras nosotros obtenemos las respuestas en tiempo real.
	Padlet	Podemos utilizarlo como un archivo personal o como una pizarra colaborativa. Se presenta como un tablero en blanco donde podremos arrastrar y soltar los elementos multimedia que queremos guardar.
	kahoot	Aprendizaje Basado en el Juego. Kahoot es un sistema de respuestas en el aula basado en el juego. Es un nuevo servicio para la entrega de cuestionarios y encuestas en línea para sus estudiantes.
	Edmodo	Es una plataforma tecnológica que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.
	Classdojo	Permite al profesor administrar un aula escolar en base a puntuaciones sobre el comportamiento de los alumnos de una forma abierta, atractiva y sencilla de usar. Es personalizable a cada alumno.

	Baraja de metacognición	Baraja visual para trabajar la metacognición, basada en la Taxonomía de Bloom, incluyendo acciones tales como aplicar, analizar, evaluar, crear y comprender.
	Lesson Plan	Diseñado para crear tu propio itinerario de aprendizaje, bloque a bloque, para que los estudiantes puedan aprender a su propio ritmo, pudiendo utilizar una gran variedad de recursos digitales.
Formas de Implicación		INTERÉS
	Knowre	Fomenta el desarrollo de habilidades críticas de matemáticas mediante la práctica asistida y tareas personalizada (Preálgebra, Álgebra 1, Geometría y Álgebra 2).
	Classcraft	Aplicación que permite a los profesores dirigir un juego de rol en el que el alumno encarnan diferentes personajes.
	Powtoon	Aplicación para crear videos y presentaciones tanto por el alumnado como por el profesorado.
	Minecraft	Es un juego de mundo abierto que promueve la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas en un entorno inmersivo donde el único límite es tu imaginación.
	Plickers	Permite realizar tests y preguntas a los estudiantes por parte del profesor de una manera muy sencilla, dinámica y atractiva y obtener en tiempo real las respuestas, viendo quién ha contestado bien y quién no.
	Cerebriti	Herramienta idónea para implementar la gamificación en el aula. Permite crear juegos de forma muy rápida y sin necesidad de tener conocimientos de informática.
	Pixton	Herramienta divertida para crear tiras cómicas como medio de comunicación y aprendizaje.
	Scratch	Página que permite programar tus propias historias interactivas, juegos y animaciones.
	Bee-boot	Son robots para niños pequeños, enseñando mediante instrucciones secuencias, estimaciones, resolución de problemas y para aprender jugando.