

#EUQUEDONACASA



RECOMENDACIONES AUDICIÓN E LINGUAXE

Apps para estimular a linguaxe oral



C.E.I.P. PAZOS e C.E.I.P. ALMIRANTE JUAN DE LÁNGARA

Apps para traballar os compoñentes da linguaxe

MINILAND MOOGY SPEAK

Esta aplicación ten como obxectivo estimular a fala a través de xogos con Moogy. Inclúe xogos especialmente para:

- Estimular o control da respiración e a expulsión do aire.
- Estimular a expresión verbal e o aumento do vocabulario.
- Realizar exercicios/praxias buco-faciais, é dicir, ximnasia facial.

LOGOPEDIA APP: EJERCICIOS DE ARTICULACIÓN

Esta aplicación está deseñada para todos os nenos/as e adultos que teñen dificultades na articulación dalgúns fonemas. Supón un apoio importante as sesións específicas da A.L. a través de imaxes e xogos. Fomenta a xeneralización dos fonemas na fala e, polo tanto, unha evolución máis rápida e efectiva.

LAS AVENTURAS DE TATE

É unha aplicación creada para nenos/as que teñen algunha dificultade na adquisición e desenvolvemento da fala e da linguaxe. Ofrece a posibilidade de traballar técnicas de relaxación, vocabulario, expresións faciais e sopro. A aplicación dispón dunha parte gratuíta, na que se poden realizar os niveis máis fáciles dos exercicios.

HABLANDO CON NOK - PAREJAS

É unha aplicación para estimular a linguaxe dos nenos/as, que traballa a discriminación auditiva verbal, con pares de palabras de mínimo contraste fonolóxico. Son catro actividades, as dúas primeiras enfocadas a desenvolver as habilidades fonolóxicas e, as outras dúas, son máis lúdicas, asociando e xogando con pares de palabras.

SOUND TOUCH LITE

É unha aplicación moi simple e visual. Permite traballar a discriminación auditiva cos máis pequenos (de 2 a 5 anos) a través de flash cards. Céntrase en cinco campos semánticos básicos: sons de animais, medios de transporte, animais, instrumentos musicais e fogar. Mostra tamén imáxenes reais de cada obxecto e os sons son de moi boa calidade.

ICTOSONIDOS

É unha aplicación que agrupa diferentes pictogramas ARASAAC en campos semánticos, que van dende os animais da granxa ata os transportes, de forma que cada debuxo ten asociado un feedback auditivo, tanto do seu son como da palabra, ademáis de incluír a palabra nunha sinxela oración para facilitar a súa comprensión.

FIETE HIDE

É unha aplicación para traballar a atención. Fiete é un mariñeiro que nos invita a xogar ao popular escondite, rodeado de natureza e animais, escondéndose detrás de pedras ou árbores, cunhas animacións e sons moi chulos.

SECUENCIAS

É unha aplicación de aprendizaxe para nenos/as baseada en 100 secuencias representadas por seis persoas coas que se traballan catro áreas xerais: hábitos de autonomía, eventos ou actividades lúdicas, situacións cotidianas e emocións.

MY PLAYHOME STORE

Serve para traballar a expresión oral a través do xogo. Neste caso, xógase cas persoaxes dunha familia no fogar. O xogo permite realizar tarefas do día a día, dar de comer aos peixes, poñer música, almorzar en familia, preparar a comida,... É para nenos de máis de 10 anos.

CREAPPCUENTOS

É unha aplicación para crear diferentes historias. Con moi poucos pasos, unha idea principal, unos poucos stickers e diferentes fondos, crearemos un conto orixinal ao que poderemos añaдилle a nosa propia voz para narralo.

ESTRUCTURACIÓN DEL LENGUAJE, ENSEÑAME A HABLAR

Traballa a clasificación de palabras, a estruturación de oracións con pictogramas, os distintos tipos de palabras e as accións con actividades de pregunta – resposta. Ademáis, presenta outras propostas complementarias en forma de láminas de colorear, puzles e xogos de memoria.

LEO CON GRIN

É unha aplicación de lectoescritura, con un método dividido en 30 sesións, empezando polas vogais e seguindo coas consoantes. As habilidades que traballan son: memoria visual e auditiva, identificación e asociación, discriminación, comprensión e lectoescritura.

LEO CON GRIN 2

É unha aplicación de lectoescritura, onde se traballan as sílabas trabadas, as inversas e as compostas. Son 25 leccións, con 12 actividades cada unha, que van dende o recoñecemento visual e auditivo de sílabas, de palabras e de frases con trabadas, ata a estruturación de oracións, comprensión oral e escrita, etc.

APRENDE A LEER CON NOK SÍLABAS

É unha aplicación para nenos de entre 4 e 7 anos que están aprendendo a ler. Cada unha das actividades conta con tres niveis de dificultade progresiva e premios, como reforzo positivo, cando finalizan correctamente. As actividades son: contar as sílabas das palabras, discriminar a

cantidade de sílabas de cada palabra, completar palabras as que lle falta unha sílaba e construír palabras representadas con ilustracións con sílabas dadas.

ALEX APRENDE A ORDENAR

É unha aplicación que traballa as categorías gramaticais, clasificando obxectos en cinco categorías: casa, roupa, lugares, comida e oficios. Ademais, traballa a atención e a capacidade de concentración.

LOS CALCETINES DE MANUEL

É un conto interactivo con actividades de comprensión lectora e mini xogos. É un conto orixinal que traballa valores, neste caso a aceptación das diferencias individuais e reforza a autoestima, dun xeito lúdico e divertido.

SMILE AND LEARN

É unha *plataforma con* máis de 70 contos e xogos interactivos para nenos/as de 3 a 12 anos. Permite reforzar a aprendizaxe dos nenos/as en E.I. e E.P.

SINÓNIMOS Y ANTÓNIMOS

É unha aplicación que contén máis de 54 xogos educativos para que os nenos/as aprendan dunha forma divertida e reforcen as áreas curriculares. Este xogo consiste en evitar que os meteoritos destrúan o planeta e para isto hai que arrastralos ata o campo de forza para eliminalos. Hai que estar atento as preguntas que lanza. Ten tres niveis de dificultade, para nenos/as de entre 8 e 12 anos

LEARNIG COLOURS

É unha app moi divertida para aprender as cores e expandir o seu vocabulario con obxectos cotidianos, froitas, animais e moito máis. Recomendada para o alumnado de E.I., alumnado TEA e con Síndrome de Down.

384 PUZZLES PARA NIÑOS

Non é unha app gratuíta, pero ten 35 puzzles de proba. Trátase dunha recopilación de puzzles nos cales podemos traballar diferentes campos semánticos: animais, comida, baño, mobles, coches e ferramentas. Tamén, mediante esta app, podemos traballar a atención e a memoria.

eTABU

É un xogo grupal no que os xogadores (nenos/as de máis de 10 anos) deben adiviñar palabras representadas polos seus compañeiros/as, quenes non poden usar xestos nin as palabras prohibidas. Permite personalizar a partida seleccionando o límite de saltos, tempo de cada ronda e tipo de puntuación.

QUIEN ES QUIEN

É o xogo de toda a vida en versión app. Ofrece cinco niveis de dificultade e, coma sempre, gana o máis rápido. Con este xogo desenvólvese a linguaxe expresiva, a lóxica e a planificación.

CREAPPCUENTOS

É unha aplicación para crear diferentes historias. Con moi poucos pasos, unha idea principal, unos poucos stickers e diferentes fondos, crearemos un conto orixinal ao que poderemos añadirle a nosa propia voz para narralo.