









RECURSOS PARA LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DEL DUA		
Medios de Representación		PERCIBIR LA INFORMACIÓN
	<a href="#">ATbar</a>	ATbar se ha creado como una barra de herramientas de código abierto y navegador cruzado para ayudar a los usuarios a personalizar la forma en que ven e interactúan con las páginas web.
	<a href="#">Youtube</a>	La información puede ser presentada a través de imágenes, películas, vídeos...
	<a href="#">SpeakIt</a>	Extensión de Chrome que lee el texto que selecciones.
	<a href="#">Woki</a>	Creador de avatares que dan voz real a cualquier texto.
	<a href="#">Genially</a>	Aplicación que permite crear presentaciones interactivas con vídeos, audios, texto, imagen y presentar la información en múltiples formatos.
	<a href="#">Lupa</a>	App que aumenta cualquier objeto o texto al que se dirija la cámara del móvil.
	<a href="#">Jaws</a>	Sintetizador de voz muy potente que lee todo el entorno de la pantalla del ordenador.
	<a href="#">Accesibilidad Windows</a>	Paquete de acciones que permiten que el sistema operativo Windows pueda ser accesible salvando diferentes tipos de barreras.
	<a href="#">Accesibilidad Móviles</a>	Paquete de acciones que permiten que el sistema operativo IOS (también en Android) pueda ser accesible salvando diferentes tipos de barreras.
	<a href="#">TeCuento</a>	Editor sencillo y divertido de cuentos en lengua de signos española.
Medios de Representación		LENGUAJE Y SÍMBOLOS
	<a href="#">WikiPicto</a>	Wiki en elaboración constante y colaborativa que ofrece información sobre cualquier temática mediante pictogramas.
	<a href="#">Singlator</a>	Traductor on-line de Lengua de Signos Española.
	<a href="#">AraWord</a>	Procesador de textos que transforma en pictogramas cualquier texto que se le introduzca.
	<a href="#">My Script Calculator</a>	App que permite al usuario escribir manualmente las operaciones y les devuelve el resultado.
	<a href="#">Word Reference</a>	Diccionario internacional para traducir palabras de otros idiomas.
	<a href="#">Mod Math</a>	La aplicación te permite escribir y resolver problemas matemáticos directamente en la pantalla táctil de un iPad.
	<a href="#">DictaPicto</a>	Permite <b>pasar un mensaje de voz o escrito a imágenes de forma inmediata</b> . Pensada para ayudar a mejorar la comunicación
	<a href="#">Nube de palabras</a>	Aplicación que construye nubes de palabras con imágenes seleccionadas por el docente.
	<a href="#">Open Dyslexic</a>	Aplicación que te permite cambiar la fuente de cualquier página web a la letra OpenDyslexic apta para personas con dislexia.
Medios de Representación		COMPRENSIÓN
	<a href="#">Tellagami</a>	App que permite hacer vídeos cortos explicativos con avatares.

	<a href="#">Pictosonidos</a>	Banco de pictogramas con sonidos asociados para ayudar en la comprensión de conceptos.
	<a href="#">Pictotraductor</a>	Traduce frases a pictogramas online.
	<a href="#">Pixabay</a>	Banco de imágenes que ayudarán a completar la información textual.
	<a href="#">Lectura fácil</a>	Adaptación que permite una lectura y una comprensión más sencilla.
	<a href="#">Diccionario Fácil</a>	Diccionario que arroja definiciones en lectura fácil, de comprensión fácil y sencilla. Y con audio.
	<a href="#">Aurasma</a>	App para presentar la información potenciándola con la realidad aumentada.
	<a href="#">Soy Visual</a>	Aplicación que permite trabajar la comprensión de palabras y frases presentadas con pictogramas y fotografías.
	<a href="#">Subtitle-Horse</a>	Aplicación que permite poner subtítulos para aclaraciones a cualquier vídeo.
	<a href="#">Códigos QR</a>	Consiste en un <b>sistema simplificado de acceso a la información</b> que utiliza los códigos QR para ayudar en la interacción con el entorno, a través de contenidos digitales, <b>aumentando así la autonomía de las personas con diversidad funcional.</b>
<b>Medios para la Acción y Expresión</b>		<b>MEDIOS FÍSICOS DE ACCIÓN</b>
	<a href="#">Pictogram Room</a>	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.
	<a href="#">Piano de suelo</a>	Uniendo la placa Makey-Makey y Scratch tenemos la forma de transformar cualquier cosa en un piano. Usando una lona construimos una alfombra.
	<a href="#">Ratón de mirada</a>	El ratón de mirada detecta el movimiento que realiza el usuario con los ojos, desplazando el puntero hacia el punto deseado en el monitor.
	<a href="#">CardBoard</a>	APP para gafas de realidad virtual que permitirán al alumno simular movimientos y desplazamientos. También para presentarle información de forma diferente.
	<a href="#">GoogleEarth</a>	Aplicación de Google que permite "moverse" por el mundo a quienes no pueden hacerlo. También para recibir información visual del entorno.
	<a href="#">BigKeys</a>	Teclado adaptado que permite acceder al ordenador y expresarse por escrito a personas con movilidad reducida o baja visión.
	<a href="#">Teclado virtual</a>	Aplicación de accesibilidad que genera un teclado virtual en pantalla para uso táctil, ratón o conmutador.
	<a href="#">SwitchViacam</a>	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.
	<a href="#">Conmutador Digital</a>	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.
	<a href="#">Albor TIC + NEE</a>	Página web donde se pueden encontrar multitud de recursos hardware para propiciar la participación de cualquier alumno/a en el aula.
<b>Medios para la Acción y Expresión</b>		<b>EXPRESIÓN Y COMUNICACIÓN</b>
	<a href="#">Adapro</a>	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.
	<a href="#">Spreaker</a>	Spreaker permite realizar producciones en audio y subirlas a una plataforma digital a modo de podcast.
	<a href="#">Historias Especiales</a>	Permite crear de manera sencilla historias con fotografías, texto y audio para muchos usos.
	<a href="#">Visual Thinking</a>	Técnica que consiste en representar mediante dibujos y palabras cualquier idea.
	<a href="#">iMovie</a>	Editor de vídeo que permite expresar ideas en formato audiovisual.
	<a href="#">e-Mintza</a>	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.
	<a href="#">Pic-Collage</a>	Permite expresar ideas mediante la fotografía y el fotomontaje.
	<a href="#">Speech-Texter</a>	Herramienta de conversión de voz a texto, muy útil para personas que tienen problemas con la escritura.
	<a href="#">LetMeTalk</a>	App que permite crear frases con pictogramas y lanzarlas en modo audio para comunicarse.
	<a href="#">Dilo</a>	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
	<a href="#">Organizadores Gráficos</a>	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...
	<a href="#">MinModo</a>	Herramienta para la creación de mapas mentales y conceptuales que ayudarán al alumno a guiar su trabajo, aclarar ideas y organizar tareas.
	<a href="#">Rutinas de Pensamiento</a>	Las rutinas de pensamiento organizan las ideas y permiten al alumno controlar sus distracciones, impulsividad y pensamiento desorganizado.
	<a href="#">Agenda Escolar</a>	Una práctica aplicación para estudiantes de todas las edades que fue creada para ayudarles a organizar su vida académica y tener todo bajo control.
	<a href="#">Día a día</a>	Diario visual que permite anticipar hechos, facilitar y fomentar la comunicación, etc. en personas con TEA o dificultades en la comunicación.
	<a href="#">ZAC Browser</a>	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.
	<a href="#">Gomins</a>	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.
	<a href="#">Creately</a>	Aplicación muy útil e intuitiva para crear diagramas, esquemas y mapas mentales.

Formas de Implicación		AUTO-REGULACIÓN
	<a href="#">Tempus</a>	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.
	<a href="#">Para-respiración</a>	App de meditación y mindfulness para disminuir la ansiedad y el estrés en situaciones de falta de control en el aula.
	<a href="#">Piktochart</a>	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.
	<a href="#">Tico Timer</a>	Aplicación representada por objetos que se quitan en lugar de números, bastante ordenada para visualizar el paso del tiempo.
	<a href="#">Pictogram Agenda</a>	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).
	<a href="#">Blogger</a>	La creación de un blog permite al alumno usarlo a modo de diario de abordo para trabajar la reflexión sobre el trabajo realizado y la metacognición.
	<a href="#">Rubistar</a>	Las rúbricas para el alumnado le permiten situarse en la tarea, autorregularse y gestionar sus propios niveles de logro.
	<a href="#">Normas para niños</a>	Se trata de una herramienta para trabajar junto con el niño aquellas normas o aspectos de su comportamiento que queremos mejorar.
	<a href="#">Generador de Calendarios</a>	Se trata de una funcionalidad de ARASAAC pensada para crear calendarios anticipatorios con pictogramas.
	ClassRoom Screen	Aplicación interactiva pensada para ayudar a regular el aula usando la Pizarra Digital y que cuenta con varias funciones como reloj, equipos...
Formas de implicación		PERSISTENCIA
	<a href="#">Socrative</a>	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.
	<a href="#">mentimeter</a>	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.
	<a href="#">Padlet</a>	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.
	<a href="#">kahoot</a>	Aprendizaje Basado en el Juego. <b>Kahoot</b> 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.

	<a href="#">Edmodo</a>	Es una plataforma tecnológica que permite la comunicación entre los alumnos y los profesores en un entorno cerrado y privado a modo de microblogging.
	<a href="#">Classdojo</a>	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.
	<a href="#">Baraja de metacognición</a>	Baraja visual para trabajar la metacognición, basada en la Taxonomía de Bloom, incluyendo acciones tales como aplicar, analizar, evaluar, crear y comprender.
	<a href="#">Lesson Plan</a>	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.
<b>Formas de Implicación</b>		<b>INTERÉS</b>
	<a href="#">Knowre</a>	Fomenta el desarrollo de habilidades críticas de matemáticas mediante la práctica asistida y tareas personalizada (Preálgebra, Álgebra 1, Geometría y Álgebra 2).
	<a href="#">Classcraft</a>	Aplicación que permite a los profesores dirigir un juego de rol en el que el alumno encarnan diferentes personajes.
	<a href="#">Powtoon</a>	Aplicación para crear videos y presentaciones tanto por el alumnado como por el profesorado.
	<a href="#">Minecraft</a>	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.
	<a href="#">Plickers</a>	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.
	<a href="#">Cerebriti</a>	Herramienta idónea para implementar la gamificación en el aula. Permite crear juegos de forma muy rápida y sin necesidad de tener conocimientos de informática.
	<a href="#">Pixton</a>	Herramienta divertida para crear tiras cómicas como medio de comunicación y aprendizaje.
	<a href="#">Scratch</a>	Página que permite programar tus propias historias interactivas, juegos y animaciones.
	<a href="#">Bee-boot</a>	Son robots para niños pequeños, enseñando mediante instrucciones secuencias, estimaciones, resolución de problemas y para aprender jugando.