

# ENGLISH PRONUNCIATION IS FUN (E-PROFUN)



**MARÍA DE LOS ÁNGELES GÓMEZ; JOSÉ CARLOS LÓPEZ; ALFONSO LAGO; FERNANDO FRAGA**

## SINOPSIS

e-Profun é unha ferramenta dixital gamificada deseñada para estudantes a partir dos 10 anos (adaptable a todos os niveis). Combina fundamentos de fonética contrastiva, o enfoque multisensorial de Jolly Phonics e o uso de Intelixencia artificial, xerando experiencias de aprendizaxe adaptativas. A súa proposta pedagóxica aborda elementos segmentais e suprasegmentais mediante cancións e actividades contextualizadas. Inclúe 7 tipos de minixogos distribuídos en 66 sesións deseñadas para axustarse á carga docente e evitar sobrecargar a programación semanal. e-ProFun combina o rigor pedagóxico coa dinámica atractiva dun xogo de aventuras espaciais, ofrecendo retroalimentación personalizada para unha aprendizaxe autónoma, progresiva e sen tensión. Para niveis de secundaria en adiante, pode continuarse con e-SoundWay (Os sons do inglés no Camiño de Santiago), un xogo serio para aprender a pronuncia inglesa mentres percorres a Ruta Xacobeas.



<b>Editorial</b>	UNIVERSIDADE DE VIGO
<b>Materia</b>	MANUAL PRACTICO
<b>Colección</b>	MISCELANEA .SERIE DE TEXTOS MISCELANEOS
<b>EAN</b>	9788411881081
<b>Status</b>	Novedad. Próxima aparición
<b>Encuadernación</b>	Tapa blanda
<b>Páginas</b>	180
<b>Tamaño</b>	240x170x15 mm.
<b>Peso</b>	380
<b>Precio (Imp. inc.)</b>	15,00€
<b>Idioma</b>	Galego
<b>Fecha de lanzamiento</b>	15/06/2026

e-Profun is a gamified digital tool designed for learners aged 10 and above (adaptable to all levels). It combines the fundamentals of contrastive phonetics, the multisensory Jolly Phonics approach, and the use of artificial intelligence to create adaptive learning experiences. Its pedagogical approach addresses segmental and suprasegmental elements through songs and contextualized activities. It includes 7 types of mini-games spread across 66 sessions designed to fit within the teaching workload and avoid overloading the weekly schedule. e-ProFun combines pedagogical rigor with the engaging dynamics of a space adventure game, offering personalized feedback to support autonomous, progressive, and low-stress learning. For secondary level and beyond, learning can be extended with e-SoundWay (English Sounds on the Way of St James), a serious game for learning English while walking the Camino de Santiago....

## Títulos relacionados

<p>A transformación feminina da realidade Unha cuestión de Xulio Pardo de Neyra</p>	<p><b>A TRANSFORMACION FEMININA DA REALIDADE . UNHA CUESTION DE XULIO PARDO DE NEYRA</b></p>	<p>Arquitectura de ordenadores</p>	<p><b>ARQUITECTURA DE ORDENADORES AA.VV.</b></p>	<p>No Fondo dos Espellos 2015-2020</p>	<p><b>NO FONDO DOS ESPellos 2015-2020 XOSE LUIS MENDEZ FERRIN</b></p>	<p>Lenguaje y multilinguismo en los mitos del mundo</p>	<p><b>LENGUAJE Y MULTILINGUISMO EN LOS MITOS DEL MUNDO DANIEL PINTO PAJARAS</b></p>
---	--	------------------------------------	--	--	---	---	---