Docentes en línea

Didáctica y TIC. Blog de la Comunidad virtual de práctica "Docentes en línea"

¿Dificultades del aprendizaje o dificultades de la enseñanza? El rol de la gamificación en la adquisición de la lectoescritura en niños con dislexia leve o moderada – Parte 2

Entrada publicada en Entrevistas el 22 agosto, 2023 por manuo.

Por María Jimena Alonso

En la primera entrega de este mes analizamos cómo la neurodiversidad presente en nuestras aulas hoy en día requiere de la adaptación o el cambio en las prácticas educativas, y cómo podemos desterrar el concepto de “trastorno” del aprendizaje si consideramos que la dificultad yace en el método de enseñanza, más que en el alumno en sí. Hoy veremos cómo la gamificación toma un rol preponderante en el desarrollo de metodologías más *brain-friendly*.

¿Qué es la gamificación?

La **gamificación** es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo, con el objetivo de conseguir mejores resultados. Uno de los elementos más empleados es el uso de un sistema de logros, con el fin de motivar a los alumnos para que realicen sus tareas a cambio de una recompensa, como sucede en los videojuegos tradicionales.

¿Cómo puede ayudar a alumnos con dislexia leve o moderada?

La dislexia es una dificultad de la decodificación fonológica (la exactitud lectora) y del reconocimiento de las palabras (velocidad, fluidez lectora, ortografía) que interfiere en el

rendimiento académico. Actualmente hay en el mercado diferentes plataformas interactivas o aplicaciones que fomentan el aprendizaje de la lectoescritura en niños con dislexia y pueden utilizarse tanto en clase como de forma individual por parte de los alumnos en sus hogares. Hoy analizaremos 4 herramientas que pueden resultarles de gran ayuda:

Smartick (www.smartick.es)

Esta plataforma de pago, desarrollada por un equipo multidisciplinar, cuenta con un programa de comprensión lectora que va desde el reconocimiento de letras hasta el entendimiento de textos complejos. El mismo es sistemático y pasa por diferentes fases:

Fase 1: desarrollo de la conciencia fonológica (conciencia léxica y silábica).

Fase 2: desarrollo de la conciencia fonémica y principio alfabético.

Fase 3: automatización de la lectura (fluidez lectora: precisión, velocidad y entonación).

Fase 4: comprensión lectora, ortografía arbitraria y expresión escrita.

Además, cuenta con dos funciones de gran importancia:

Retroalimentación Informa a los alumnos cuando están aprendiendo (retroalimentación positiva) y qué deben hacer para abordar las brechas de su aprendizaje.

Personalización El algoritmo de Smartick coloca a cada niño en el umbral de su máxima competencia después de una prueba de entrada. Después, dependiendo de cómo lo hace en cada sesión, se le van planteando ejercicios adaptados a su nivel. Eso evita potenciales frustraciones de los niños, respetando los tiempos de cada uno.

Wumbox (www.wumbox.com)

Esta plataforma de aprendizaje adaptativo para niños de entre 3 y 14 años cuenta con una versión gratuita y otra de pago. Ofrece recursos pedagógicos innovadores, interactivos y lúdicos, diseñados para que el alumno descubra que aprender puede ser una aventura apasionante. Explora recursos, mide el progreso de los alumnos y crea juegos educativos. Se pueden elegir actividades y crear misiones específicas para cada alumno.

El programa realiza un seguimiento personalizado en tiempo real de cada alumno y utiliza el sistema de aprendizaje adaptativo para asegurar una experiencia personalizada, ya que, en base a la información obtenida, adecúa las propuestas y desafíos a las necesidades del usuario.

Dytective (www.changedyslexia.org)

Esta aplicación de pago con prueba gratuita de 7 días promete estimular 24 habilidades relacionadas con la dislexia dirigidas tanto a las debilidades como a las fortalezas cognitivas y cuenta con aval científico. Es una herramienta totalmente personalizada, posible gracias a la inteligencia artificial.

Cuenta con más de 35.000 ejercicios que se presentan en forma de juego, generados en base a los errores comunes de los niños con dislexia, para que ellos puedan mejorar y superar sus dificultades.

También cuenta con acceso a la prueba de diagnóstico que permite en solo 15 minutos detectar si tienes riesgo de tener dificultades de lectoescritura.

Lesílabra (www.lesilabra.com)

En esta app se agrupan palabras muy comunes según temas tales como los animales, colores, números, formas geométricas, juegos tradicionales, frutas, transporte, clima, partes del cuerpo, el espacio y algunas palabras excepcionales. Se comienza con una categoría y, a medida que el alumno va avanzando, va desbloqueando nuevas temáticas.

Hay tres opciones de actividad disponibles para cada tema: ver, jugar y saber.

Ver Para familiarizarse con los objetos según el tema que elija y descubrir cómo se escriben (o cómo leer las palabras).

Saber Al niño se le ofrecen cuatro imágenes para elegir mientras que una palabra está escrita en el medio de la pantalla.

Jugar Aquí el niño debe esforzarse un poco más para recopilar cada letra de la palabra. El objetivo es memorizar sonidos y sílabas.

Como hemos visto, contamos con innumerables herramientas de enseñanza para hacer de nuestra práctica un espacio que atienda a la neurodiversidad, si comprendemos que hay tantas formas de aprender como niños hay en el mundo. Cada cerebro es único y cada forma de apropiación del conocimiento también lo es. Estemos abiertos a adaptarnos con metodologías flexibles que hagan de nuestro entorno educativo un lugar para todos.

Bibliografía y webs consultadas

"Aplicación de las TIC en el desarrollo de las capacidades intelectuales" https://repositorio.upct.es/bitstream/handle/10317/9594/62-atd.pdf?sequence=1.

"Utilización de las TIC en alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo" (https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/158546/informe22_neae_v16_accesible_final.pdf?sequence=1)

Alfaro Rojas, Lucrecia (2013). "Psicología y discapacidad: un encuentro desde el paradigma social" (https://revistacostarricensedepsicologia.com)

Convención sobre los derechos de las personas con discapacidad (2008). Asamblea Legislativa de la República de Costa Rica, Ley n.º 8661 (19 de agosto de 2008). Ratificada por el Decreto Ejecutivo N°34780, 29 de septiembre de 2008.

Palacios, A. (2008). "El modelo social de discapacidad: orígenes, caracterización y plasmación" en la Convención Internacional sobre los Derechos de las Personas con Discapacidad. Madrid, España: Cinca.

Pearson, Rufina. 1° Congreso Internacional de Alfabetización organizado por Wumbox, 17 y 18 de marzo de 2022.

Strauss, A. L. & Sales, A. (2010). "Bridging the gap between disability studies and disability services in higher education: A model center on disability". Journal of Postsecondary Education and Disability, 23(1), 79- 84.

Palabras clave: dislexia, lectoescritura, dificultades de aprendizaje, neurodiversidad, gamificación