

---

# Materiales para trabajar las dificultades de la lectura

---

PID\_00272496

Llorenç Andreu i Barrachina

---

Tiempo mínimo de dedicación recomendado: 2 horas

---



**Llorenç Andreu i Barrachina**

Diplomado en Magisterio y licenciado en Psicopedagogía por la Universidad Jaume I y doctor en Ciencia Cognitiva y Lenguaje por la Universidad de Barcelona. Funcionario del Cuerpo de Maestros de Audición y Lenguaje en excedencia, actualmente es profesor agregado de la Universitat Oberta de Catalunya, donde dirige el máster de Dificultades del aprendizaje y trastornos del lenguaje. Codirige el Grupo de Investigación en Cognición y Lenguaje (GRECIL), que se centra en el estudio del procesamiento del lenguaje, concretamente en la comprensión y producción del lenguaje en adultos y en niños con o sin patología asociada al lenguaje. Estudia los aspectos gramaticales, referenciales y conceptuales relacionados con el procesamiento lingüístico en tiempo real y el desarrollo de estos procesos en niños. Fruto de esta investigación, ha publicado varios artículos en revistas internacionales. Ha sido investigador visitante en la Universidad de Pensilvania, en la Universidad de Puerto Rico y en la Universidad de Texas en Dallas.

El encargo y la creación de este recurso de aprendizaje UOC han sido coordinados por el profesor: Llorenç Andreu Barrachina (2020)

Primera edición: febrero 2020  
© Llorenç Andreu i Barrachina  
Todos los derechos reservados  
© de esta edición, FUOC, 2020  
Avda. Tibidabo, 39-43, 08035 Barcelona  
Realización editorial: FUOC

*Ninguna parte de esta publicación, incluido el diseño general y la cubierta, puede ser copiada, reproducida, almacenada o transmitida de ninguna forma, ni por ningún medio, sea este eléctrico, químico, mecánico, óptico, grabación, fotocopia, o cualquier otro, sin la previa autorización escrita de los titulares de los derechos.*

# Índice

<b>Introducción</b> .....	5
<b>Objetivos</b> .....	6
<b>1. Libros para la dislexia</b> .....	7
1.1. Libros para explicar la dislexia a los niños .....	7
1.2. Libros de Lectura Fácil .....	8
<b>2. Programas y aplicaciones informáticas (APPS)</b> .....	12
2.1. Dytective .....	12
2.2. Piruletras .....	13
2.3. Galexia .....	16
2.4. Ordena las sílabas .....	17
2.5. Enséñame a leer .....	18
2.6. Sanapalabras .....	19
2.7. Palabras especiales ( <i>Special Words</i> ) .....	21
2.8. AbaPlanet .....	24
<b>Bibliografía</b> .....	27



## Introducción

Actualmente, con la generalización del uso de las tabletas y los teléfonos inteligentes, cada vez hay más materiales interactivos que permiten trabajar diferentes habilidades y estrategias implicadas en la lectura. Estas aplicaciones son muy motivadoras para los niños y les permiten practicar muchos aspectos de una manera lúdica e inconsciente.

El juego es un vehículo ideal para poder hacer ejercicios que requieren repetir secuencias o actividades y que, si no estuvieran enmascarados en una tarea lúdica, serían muy complejos de hacer para los niños. Por tanto, las aplicaciones informáticas son un complemento excelente para la terapia logopédica.

Por otro lado, cada vez hay más materiales basados en las directrices de la International Easy-to-Read Network (Asociación Lectura Fácil). Esta red propone que se tienen que hacer accesibles todos los libros a las personas con dificultades en la lectura. La lectura fácil, tal como se dice en nuestra lengua, es la adaptación de un texto que permite hacer más sencilla la lectura y la comprensión de un contenido. Esta adaptación no solamente atañe al texto escrito, sino que también se refiere a las ilustraciones y la maquetación. De este modo, la simplificación del texto y un número más grande de ilustraciones ayudan a poder leer y entender mejor los textos y obras muy pesadas y que difícilmente leerían las personas con dislexia.

En este módulo se recogen materiales para trabajar las dificultades de la lectura. Lejos de querer ser un compendio de todos los materiales existentes, se ha optado por recoger los que menos atención han recibido en la literatura sobre el tema.

## **Objetivos**

Después de estudiar los contenidos de este módulo, los alumnos podrán:

- 1.** Conocer los diferentes materiales y libros para trabajar la dislexia.
- 2.** Identificar las principales aplicaciones informáticas para el desarrollo y la intervención en la lectura.

## 1. Libros para la dislexia

Ante las dificultades que tienen los niños con dislexia para poder leer textos complejos, cada vez existen más iniciativas bibliográficas para que los niños y niñas puedan conocer qué es la dislexia, pero también para que puedan leer libros adaptados a su nivel y que favorezcan la comprensión.

### 1.1. Libros para explicar la dislexia a los niños

En las primeras etapas educativas, las dificultades de aprendizaje pueden llegar a ser angustiosas y desconcertantes para los niños y niñas que las sufren y para los padres y el colectivo educador. Las autoras (Bailey Garrido y Lluçia Bagués, 2013) de este cuento —la madre de una niña con dislexia y una logopeda— quieren aportar, a través del relato, sus vivencias y conocimientos para ayudar a los niños con dislexia y a sus familias. El cuento está pensado para explicar qué es la dislexia a los niños y niñas en las primeras etapas del aprendizaje de la lectura y la escritura (de los 5 a los 8 años).

Figura 1



Es un cuento ilustrado que, a través de los sentimientos de la protagonista, explica que, por mucho que se esfuerce, no aprende las letras como lo hacen sus compañeros. Incluye un audio para facilitar la lectura a los niños, y orientaciones para padres y educadores. También está recomendado para logopedas, psicopedagogos, psicólogos y maestros.

Figura 2



## 1.2. Libros de Lectura Fácil

La Lectura Fácil es la adaptación de un texto que permite hacer más sencilla la lectura y la comprensión de un contenido. Esta adaptación no solo atañe al texto escrito, sino que también se refiere a las ilustraciones y la maquetación.

Hay dos documentos fundamentales que recogen las pautas sobre cómo se puede hacer un texto de Lectura Fácil. El primero, con el título *Directrices para materiales de lectura fácil*, fue publicado por la IFLA, la Federación Internacional de Asociaciones de Bibliotecarios y Bibliotecas. El otro fue elaborado por varias organizaciones de Inclusion Europe, la alianza europea de organizaciones que trabajan por los derechos de las personas con discapacidad, y su título es *Información para todo el mundo*.

### IFLA

International Federation of Library Associations and Institutions.

Figura 3



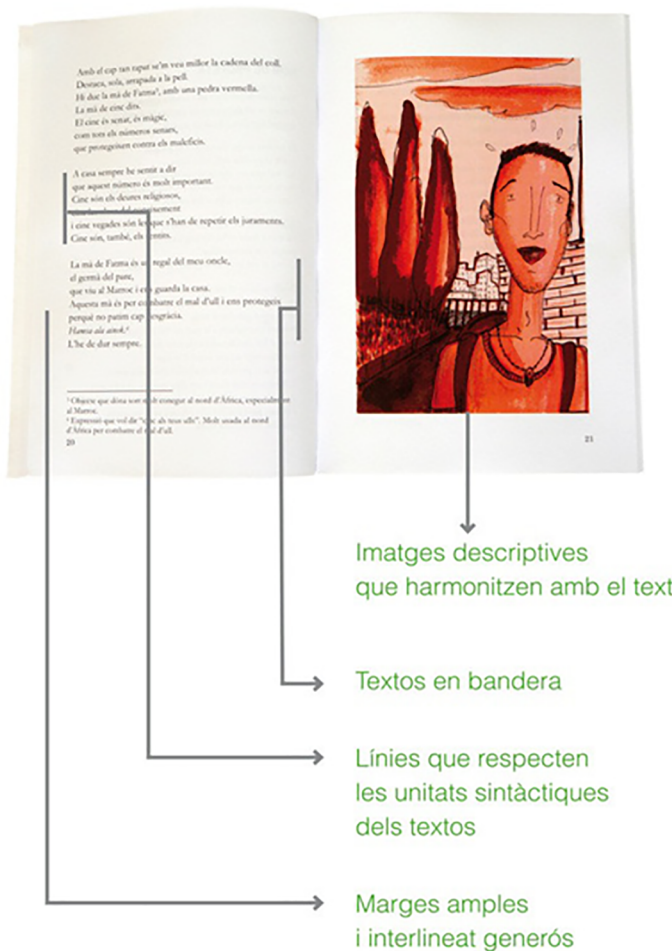
Las pautas de lectura fácil pueden relacionarse con la ortografía, la gramática, el léxico, el estilo, el diseño y la maquetación, las imágenes, la impresión, etc. También hay pautas y recomendaciones específicas para textos literarios o científicos, por ejemplo.



Algunas pautas y recomendaciones habituales que se pueden encontrar son las siguientes:

- Utilizar frases simples, cortas y con una estructura habitual: sujeto más verbo más complementos.
- Utilizar imágenes sencillas y pictogramas de apoyo al texto, que tengan una relación clara, y situarlas a la izquierda de cada idea.
- Construir frases de forma que cada una ocupe una línea. Si no es posible, la frase se tiene que cortar con elementos naturales y se tiene que disponer en varias líneas.
- Evitar oraciones impersonales y pasivas reflejas.
- Evitar el subjuntivo o la voz pasiva.
- Evitar signos ortográficos poco habituales (% , & , / ...).
- Evitar abreviaturas, acrónimos y siglas.
- Utilizar vocablos de uso cotidiano y evitar tecnicismos.
- Utilizar palabras con significado preciso y reiterar los términos.
- Seleccionar las ideas principales.
- Redactar de manera directa.
- No dar conocimientos previos por asumidos.
- Evitar diseños recargados y en columnas.

Figura 4



La Lectura Fácil se dirige a todo el mundo y especialmente a las personas con dificultades lectoras transitorias (inmigración, incorporación tardía a la lectura, escolarización deficiente) o permanentes (trastornos del aprendizaje, diversidad funcional, senilidad, etc.).

En nuestro contexto, contamos con la Asociación Lectura Fácil<sup>1</sup>, que es una entidad sin ánimo de lucro que trabaja para hacer accesible la lectura, la cultura y la información en todo el mundo, con especial atención a las personas con dificultades lectoras. Esta asociación, que es miembro fundacional de la International Easy-to-Read Network, fue creada en 2002 en Barcelona y se ha consolidado como centro de información y referencia de la lectura fácil de Cataluña y el Estado español. La asociación ofrece libros de lectura fácil, adaptación de textos a información accesible, y formación y fomento de clubes de lectura fácil, entre otras muchas actividades.

<sup>(1)</sup><http://www.lecturafacil.net/es/>

Figura 5



Para conocer más sobre la adaptación de textos, las miembros de la asociación M. Àngels Sellés y Mercè Sendrós publicaron el libro *LLEGIM! Propostes pràctiques per apropar la lectura a tothom*. Este libro reúne recursos, apoyos y metodologías para acercar la lectura a diferentes colectivos (personas con dislexia, personas analfabetas funcionales y con discapacidades intelectuales, alumnos con trastorno de aprendizaje, etc.).

## 2. Programas y aplicaciones informáticas (APPS)

Actualmente, con la generalización de las tabletas y de los teléfonos inteligentes ha habido una gran eclosión de aplicaciones informáticas (*apps*) que trabajan diferentes aspectos, desde la detección hasta la intervención y el entrenamiento de la decodificación fonética, la segmentación silábica, la lectura global, la adquisición de vocabulario, etc.

### Aplicaciones informáticas

Las aplicaciones informáticas, o *apps*, son programas informáticos diseñados como herramientas que permiten a los usuarios hacer diferentes tipos de trabajos.

### 2.1. Dydetective

Dydetective es una aplicación para tabletas que integra por primera vez en un test juegos lingüísticos y de atención con inteligencia artificial para la detección temprana del riesgo de dislexia, en tan solo quince minutos y con un 90% de precisión.

Figura 6

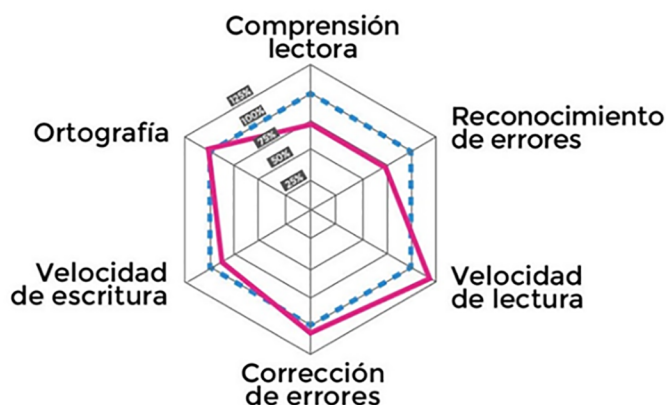


Dydetective analiza doscientas variables, desde el movimiento del ratón y su aceleración, hasta el número de errores y el tiempo de reacción. Gracias a la confrontación con una base de datos de miles de niños diagnosticados, un algoritmo de aprendizaje automático alerta de posibles dificultades de lenguaje y escritura.

La aplicación, que es gratuita y multiplataforma —tanto para Android como para iOS—, se convierte en el primer detector en línea del riesgo de sufrir dislexia para todo el mundo.

Figura 7. Imagen de la matriz de resultados de Dyctective

## RENDIMIENTO O DESEMPEÑO



— Media del participante  
 - - - Media de personas de la misma edad del participante

### 2.2. Piruletras

Piruletras es un juego para teléfonos móviles que ayuda a los niños y niñas con dislexia a superar sus problemas de lectura y escritura en castellano mediante juegos divertidos. Todos los ejercicios incluidos en Piruletras se han diseñado científicamente para tratar aquellos errores de lectura y escritura propios de los niños con dislexia, a partir del análisis de errores reales cometidos por niños y niñas de habla hispana. Piruletras está disponible para dispositivos iOS y Android, es gratuita y ofrece ejercicios diseñados después de analizar los rasgos lingüísticos y fonéticos de los errores cometidos por niños y niñas con dislexia en ejercicios de redacción. También hay una versión en inglés (*Dysegxia*).

Figura 8



La aplicación ofrece más de dos mil quinientos ejercicios, divididos en cinco niveles: inicial, fácil, medio, difícil y experto. Los niveles se han diseñado de acuerdo con la frecuencia de las palabras en castellano, su longitud, su complejidad morfológica y su similitud con otras palabras de la lengua. Cada nivel contiene ejercicios de cinco tipos:

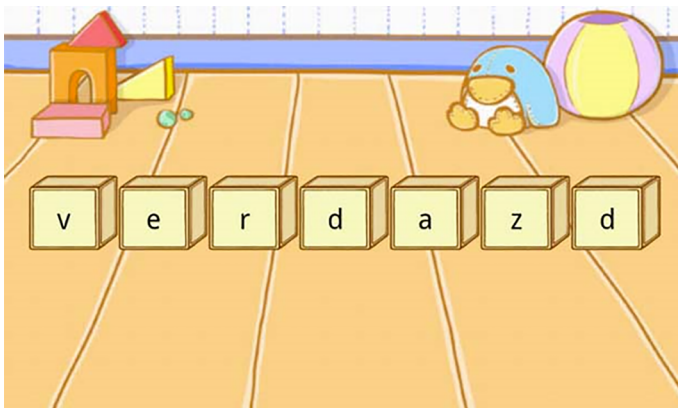
- Inserción: se muestra una palabra con una letra en blanco y el usuario tiene que escoger la correcta de entre un abanico de posibilidades.

Figura 9



- Omisión: la palabra en pantalla contiene una letra de más que se tiene que eliminar.

Figura 10



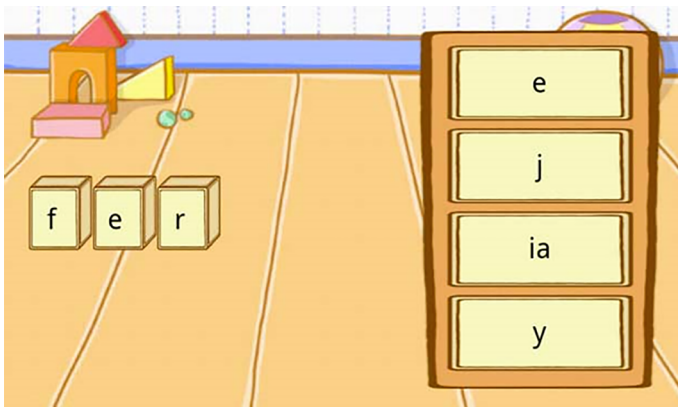
- Sustitución: se muestra una palabra con una letra errónea, que se tiene que identificar y sustituir por la correcta de entre las posibilidades propuestas.

Figura 11



- Derivación: se muestran una serie de terminaciones de palabra y el usuario tiene que escoger qué sufijo es el correcto para la palabra que se muestra.

Figura 12



- Separación de palabras: se muestran varias palabras juntas y el usuario tiene que identificar por dónde se separan correctamente.

Figura 13



### 2.3. Galexia

Galexia es un juego educativo concebido para mejorar la dislexia, la fluidez lectora y las dificultades en el habla. Esta aplicación, que trabaja la dislexia, consiste en un viaje intergaláctico protagonizado por la persona que juega y un «compañero extraterrestre». Se compone de veinticuatro sesiones de juego que incluyen puzzles, adivinanzas, etc.

Figura 14



La aplicación da soporte a un programa de intervención en fluidez lectora, basado en evidencia y validado científicamente (Serrano *et al.*, 2012). Está avalada por docentes, profesionales y expertos en dislexia, logopedia y educación. Además, se ha contrastado que ayuda a generar un mayor interés por el mundo de la lectura.

El programa de intervención es intensivo, estructurado, individualizado, secuencial y adaptado, y combina los métodos de lectura repetida y lectura acelerada para la mejora de las habilidades lectoras. Galexia está diseñado para que el usuario participe junto con un lector más avanzado (entrenador), que le sirva de modelo lector y que lo acompañe durante toda la sesión. La aplicación está adaptada a tres rangos de edad o niveles educativos:

- De segundo a cuarto de educación primaria
- De quinto a sexto de educación primaria
- ESO y adultos

El programa se compone de veinticuatro sesiones individuales, que se han de realizar a lo largo de seis semanas, con cuatro sesiones semanales de unos cincuenta minutos aproximadamente. Cada sesión consta de cuatro fases:

- Lectura de sílabas
- Lectura de palabras
- Actividades con sonidos, letras y palabras
- Lectura de textos



Figuras 15 y 16



Para asegurar la efectividad de la intervención, se recomienda que el participante haga una sesión completa cada día, en la que deberá completar las cuatro fases. Se recomienda hacer cuatro sesiones a la semana en días consecutivos.

La aplicación está elaborada para Android y está disponible de forma gratuita en Google Play.

## 2.4. Ordena las sílabas

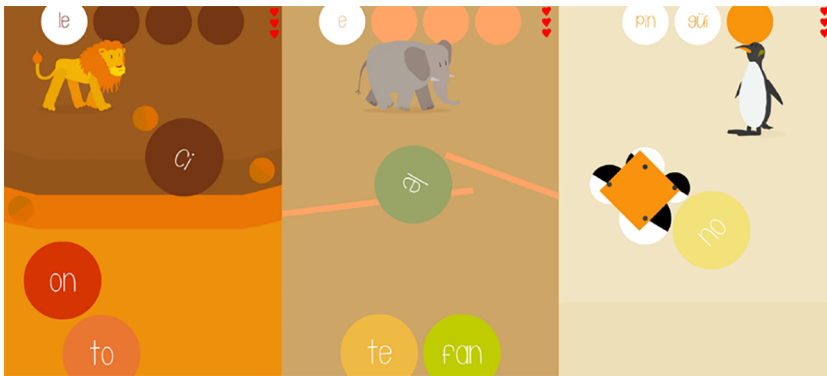
Esta aplicación ha sido desarrollada para trabajar la construcción de palabras a partir de las sílabas que la componen. La *app* permite aprender el concepto de *sílaba* a la vez que estimula el desarrollo de su conciencia fonológica, y todo ello al mismo tiempo que el usuario juega y se divierte.

Figura 17



Ordena las sílabas está recomendada para niños y niñas del ciclo inicial de primaria (de 6 a 8 años), alumnos con dislexia o que presentan otros problemas de lectoescritura.

La *app* trabaja la comprensión del concepto de *sílaba* y la construcción de palabras a partir de sílabas. El juego consiste en pulsar las sílabas en el orden correcto para completar las palabras. Al inicio de cada pantalla se ven unos círculos en la parte superior (ved la imagen 18). En estos círculos van apareciendo escritas las sílabas a medida que las vamos acertando. Bajo los círculos vemos un dibujo animado que ilustra la palabra. Se tiene que observar el dibujo animado, las sílabas y deducir de qué palabra se trata.

Figura 18. Imágenes de la *app* Ordena las sílabas

Una vez se ha reconocido la palabra, se pasa a la acción: en la parte inferior de la pantalla se ven unos globos de colores, cada uno con una sílaba diferente escrita en su interior. Estos globos corresponden a cada una de las sílabas de la palabra, y están siempre dispuestos de forma desordenada en relación con el orden de escritura. Se tienen que seleccionar siguiendo la secuencia correcta de la palabra.

La aplicación se presenta en modalidad gratuita (versión reducida de seis palabras) y de pago (versión extensa de treinta y dos palabras y veintiséis pantallas), ambas en castellano.

## 2.5. Enséñame a leer

Enséñame a leer son un conjunto de *apps* educativas multilingües creadas para la práctica progresiva de la lectura y dirigidas a niños de 5 a 7 años. El diseño pedagógico está basado en el enfoque constructivista y el método Montessori. Este grupo de aplicaciones están recomendadas para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura de niños y niñas de preescolar, primero y segundo curso de primaria, y para ser utilizadas en casa y en la escuela.

Figura 19



La aplicación cuenta con tres niveles de dificultad de lectura:

- 1) Para el niño que empieza a leer y necesita descubrir el mundo con palabras sencillas.
- 2) Para el niño que ya lee con más precisión y quiere aventurarse a descubrir más detalles de la historia.
- 3) Para el niño que ya sabe leer y es capaz de vivir plenamente la aventura de descubrir el placer por la lectura.

Incluye actividades de comprensión lectora adaptadas a cada nivel y la posibilidad de decidir el tipo de letra con que se quiere leer el cuento: de palo seco, escolar y de imprenta.

Las *app* se presentan en varios idiomas: alemán, catalán, español (ES y LATAM), inglés (UK y US), francés y portugués (BR).

## 2.6. Sanapalabras

Esta aplicación está pensada para entrenar a los niños y niñas jugando con palabras. Ayuda a pronunciar consonantes normalmente difíciles, a incorporar grupos consonánticos, a separar en sílabas y a corregir problemas de dislexia. Fue creada siguiendo criterios logopédicos para que los niños y niñas aprendan jugando las palabras y la fonética del español.

Figuras 20 y 21



El programa contiene cuatro juegos, cada uno de los cuales está focalizado en mejorar o entrenar un aspecto del lenguaje y las palabras:

- Silabeatum: en este juego se trabaja que el niño pueda reconocer cómo se separan las palabras en sílabas.

Figuras 22 y 23



- **Consonitus:** aquí se trabaja que el niño pueda reconocer sonidos que suelen ser complicados durante el aprendizaje de la lengua y que es importante dominar y discernir para acelerar el proceso de aprendizaje y mejorar la lectura.

Figuras 24 y 25



- **Consonantis:** en este juego se trabaja que el niño pueda incorporar y discernir grupos consonánticos que suelen mezclarse durante los primeros años del aprendizaje.

Figuras 26 y 27



- **Diglexiatis:** en este juego se trabaja que el niño pueda reconocer letras y palabras, y ejercitar la lectura. Este juego ayuda sobre todo en los casos de dislexia.

Figuras 28 y 29



Este conjunto de juegos son un excelente complemento para motivar el aprendizaje y facilitar que los niños y niñas se familiaricen con las letras, las palabras y los sonidos.

## 2.7. Palabras especiales (*Special Words*)

Palabras especiales es una *app* diseñada en diecinueve idiomas, entre ellos el castellano. Su finalidad es que los niños y niñas reconozcan palabras escritas, como, por ejemplo, *coche* o *perro*. Para hacerlo posible, se recurre a imágenes y sonidos que se agrupan en cuatro niveles de dificultad y que han contado con la aportación de padres, niños y profesionales.

Figura 30



La aplicación reúne un total de noventa y seis palabras, pero se plantea de una manera interactiva y personalizable, para que los niños y niñas puedan borrar o añadir sus propias palabras.

La *app* nos presenta una pantalla con cuatro elementos fijos y uno central que se tiene que desplazar para asociarlo con el elemento que le corresponde. Hay diferentes opciones para formar parejas:

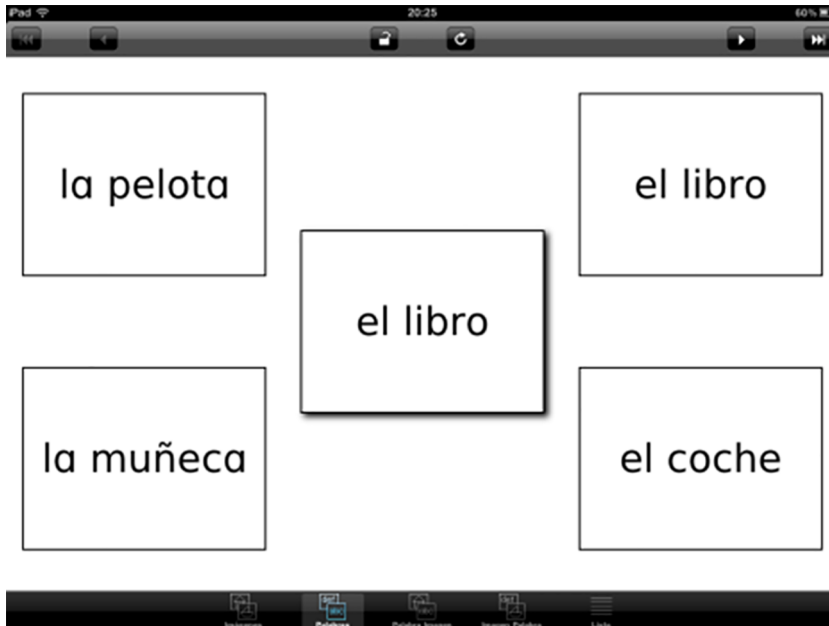
- Emparejamiento imagen con imagen: hay una imagen en la zona central y cuatro alrededor, el programa reproduce la palabra que denomina la imagen central y el usuario la tiene que emparejar con su homónimo. Una vez hecho, la aplicación vuelve a reproducir el nombre y muestra, además, la palabra escrita.

Figura 31



- Emparejamiento palabra con palabra: sucede lo mismo que en el caso anterior, al aparecer la palabra central, la aplicación «lee» la palabra y repite la acción cuando el usuario la empareja correctamente, pero ahora muestra la imagen que representa.

Figura 32



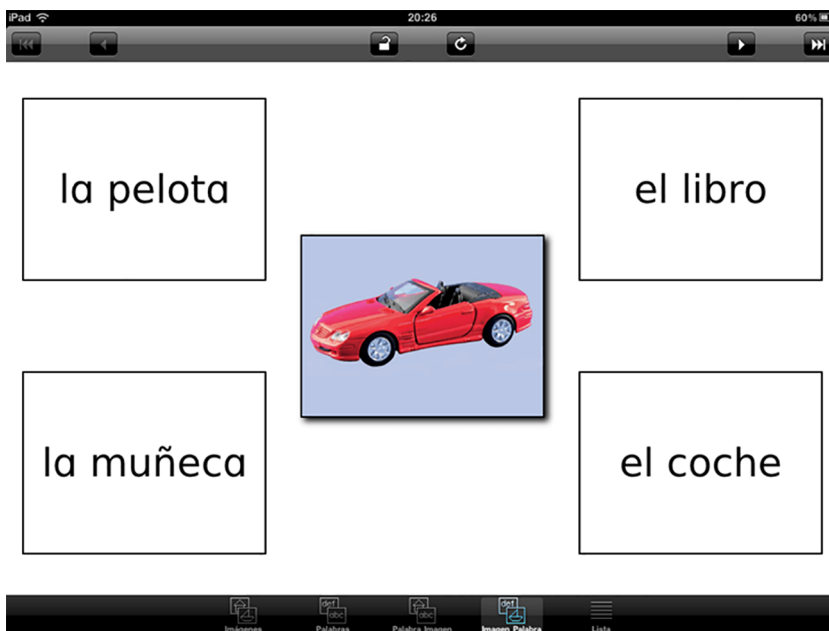
- Lectura global: la aplicación presenta la palabra escrita en la parte central de la pantalla. Cuando la reproduce auditivamente, el usuario tiene que relacionarla con el dibujo que la representa arrastrando la palabra hasta la imagen correspondiente.

Figura 33



- Lectura global inversa: aquí se ofrecen cuatro palabras como opciones y una imagen para emparejar.

Figura 34



Palabras especiales ofrece un amplio repertorio de vocabulario inicial que el usuario puede modificar para adaptarlo a las características y necesidades de los niños y niñas. Se pueden modificar diferentes parámetros: eliminar los artículos antes de los nombres (el gato > gato), grabar nuevos sonidos o incluso añadir nuevos nombres e imágenes.

## 2.8. AbaPlanet

AbaPlanet es una aplicación para tableta que permite hacer ejercicios de lenguaje receptivo y de emparejamiento para aprender hasta trescientas cincuenta palabras del vocabulario básico de un niño o niña o adolescente.

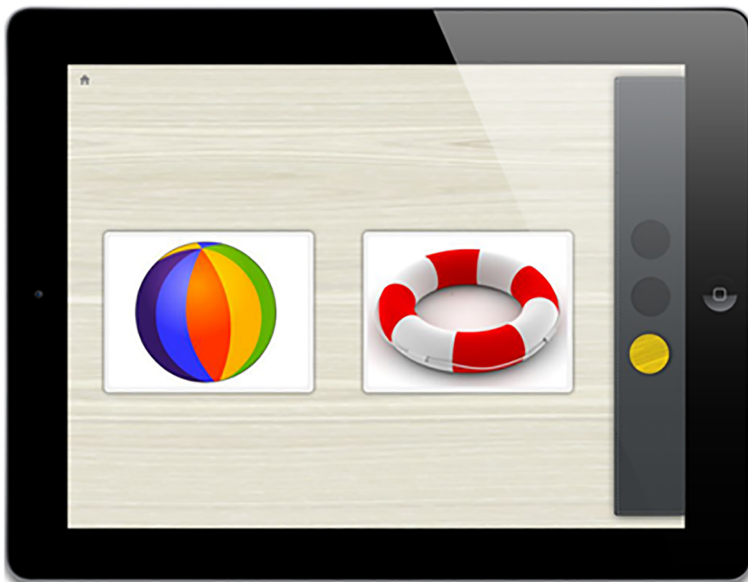
Figura 35



AbaPlanet se basa en el análisis aplicado del comportamiento (ABA o Applied Behavior Analysis), método muy conocido y probado para personas con necesidades especiales como el autismo y con retrasos en el aprendizaje, y apto también para la formación en general. Además, incluye un sistema experto que se adapta al nivel del alumno, así como actividades de premio y un sistema de registro. Con esta combinación, AbaPlanet es la primera *app* que integra todo lo necesario para hacer sesiones de aprendizaje basadas en ABA de manera completa y autónoma.

En los ejercicios de lenguaje receptivo se muestran varias imágenes, se escucha una palabra y el alumno tiene que seleccionar la imagen o imágenes que se corresponden con dicha palabra. Así, el alumno aprende vocabulario de forma progresiva. Por ejemplo, el alumno escucha pelota y tiene que marcar el dibujo de la pelota:

Figura 36



Se trabajan trescientas cincuenta palabras, cada una con seis imágenes diferentes y dieciséis fondos de pantalla, lo que facilita la generalización en el aprendizaje.



En los ejercicios de emparejamiento, el alumno tiene que mover una imagen hasta situarla sobre otra idéntica o parecida. Con estos ejercicios, el alumno se familiariza con los conceptos que representan dichas imágenes. Comprende cuatro fotografías y dos ilustraciones para cada concepto, lo que facilita que el usuario aprenda las palabras y las pueda generalizar. Por ejemplo, el niño o niña tiene que emparejar la imagen del coco con la otra imagen que también lo representa.

Figura 37





## **Bibliografía**

Bailey Garrido, I., y Lluçia Bagués, A. (2013). *Les lletres i jo. Un conte sobre la dislèxia*. Vilanova i la Geltrú: Sandia Books.

Sellés, M. A., y Sendrós, M. (2015). *LLEGIM! Propostes pràctiques per apropar la lectura a tothom*. Barcelona: Horsori.

