



Universidad Católica del Uruguay
Facultad de Psicología
Licenciatura en Psicopedagogía
Nuevas tecnologías aplicadas a la educación

Aplicación para ejercicio de Dislexia

Serena Aguiñagalde, Carina David, Sofía Montero y Elisa Oreggioni

Prof.: Rosina Pérez

Montevideo, 2018

Aplicación para dislexia “Por si las moscas”

¿Qué es la dislexia?

Es una dificultad de aprendizaje que afecta la lectura. De modo que les insume mucho tiempo y esfuerzo reconocer cuales son las letras por las que está compuesta la palabra, habilidad necesaria para lograr así una lectura fluida.

Datos Generales

La aplicación está pensada para niños de 9 años de edad, que cursan 3er año de educación Primaria y tienen dificultades específicas en el lenguaje escrito (dislexia).

Descripción de la APP

La pantalla principal de la aplicación, que permitirá acceder a los distintos niveles será un paisaje compuesto por distintos escenarios: un camino de piedras, un lago con hojas de loto, pasto con arbustos y un puente que permita alcanzar la meta (frasco con moscas).

Como recompensa de juego, cada vez que realice correctamente una actividad, gana 3 moscas (sonido de acierto, ej: aplausos). Esto se debe a que en la meta, Pascal hallará un frasco donde podrá colocar todas las moscas obtenidas.



PRIMER PANTALLA : Escenario camino de piedras: “Formando Palabras”.

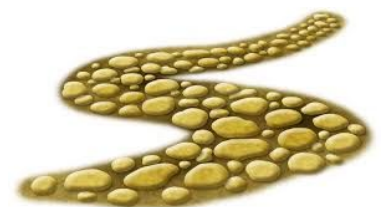
Consta de 3 niveles en los cuales debe formar 5 palabras uniendo las letras.

1. Primer nivel - Se le brindan las letras de las palabras y el niño debe formar la palabra asignando todas las letras del “banco de letras” en su lugar correspondiente que tendrá las letras previamente escritas.

Por ejemplo para la palabra “ZANAHORIA” - Se le dan las letras correspondientes de forma desordenada y el niño debe colocar cada letra en su lugar correspondiente.

Palabras a formar

- Zanahoria



- Caballo
- Hamaca
- Brújula
- Luciérnaga

2. Segundo nivel - Se le brindan las letras de las palabras a formar y se añaden otras letras extra. El objetivo es que pueda asignar las letras, nuevamente en el lugar correspondiente en donde las letras están ya escritas, discriminando cuales forman parte de la palabra y cuáles no.

Palabras a formar

- Jirafa
- Escoba
- Librería
- Linterna
- Almohadón

3. Tercer nivel - Es igual al nivel anterior pero con un tiempo estipulado de 20 segundos por palabra.

Palabras a formar

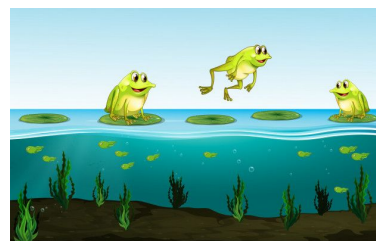
- Escama
- Pingüino
- Semáforo
- Pelota
- Paraguas

SEGUNDA PANTALLA: Escenario de la laguna: “salta salta salta”.

Se le presentan 8 palabras escritas de forma distinta y a continuación los niños deben elegir cuál es la que está escrita de forma correcta.

Palabras:

- Brújula vs Brujulá
- Jirafa vs Girafa



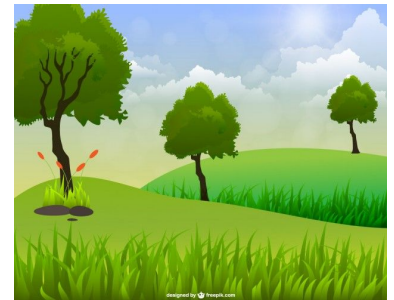
- Pingüino vs Pinguino
- Vacaciones vs Bacaciones
- Estación vs Estasión
- Guitarra vs Gitarra
- Celeste vs Seleste
- Pelaje vs Pelage

TERCERA PANTALLA : Escenario de pasto con arbustos: “¿Qué se forma?”.

Se le presentan palabras de forma desordenada para que ellos armen las siguientes frases.

Frases:

- El cielo está celeste
- El pelaje del tigre es muy suave
- Mi hermano es muy bueno tocando la guitarra
- El tren no se detuvo en la estación
- En el mundo hay muchas personas diferentes
- La ballena azul es el mamífero más grande



CUARTA PANTALLA: Escenario del puente: Ordenando el desorden.

Se presentarán 6 frases desordenadas, que unidas de forma correcta representen una breve historia sobre Pascal.

La historia:

Pascal estaba nadando en la laguna, dando vueltas y saltos.

De repente vio dos ojos gigantes que se acercaban hacia el.

Al sumergirse pudo distinguir que era un cocodrilo.

Del susto que se dió, pegó un grito tan fuerte que retumbó todo el lago.

El cocodrilo se acercó a Pascal y le dijo: no tengas miedo ranita, soy vegetariano y solo quiero jugar contigo.

Pascal sorprendido, empezó a jugar y pronto se hizo un nuevo amigo.

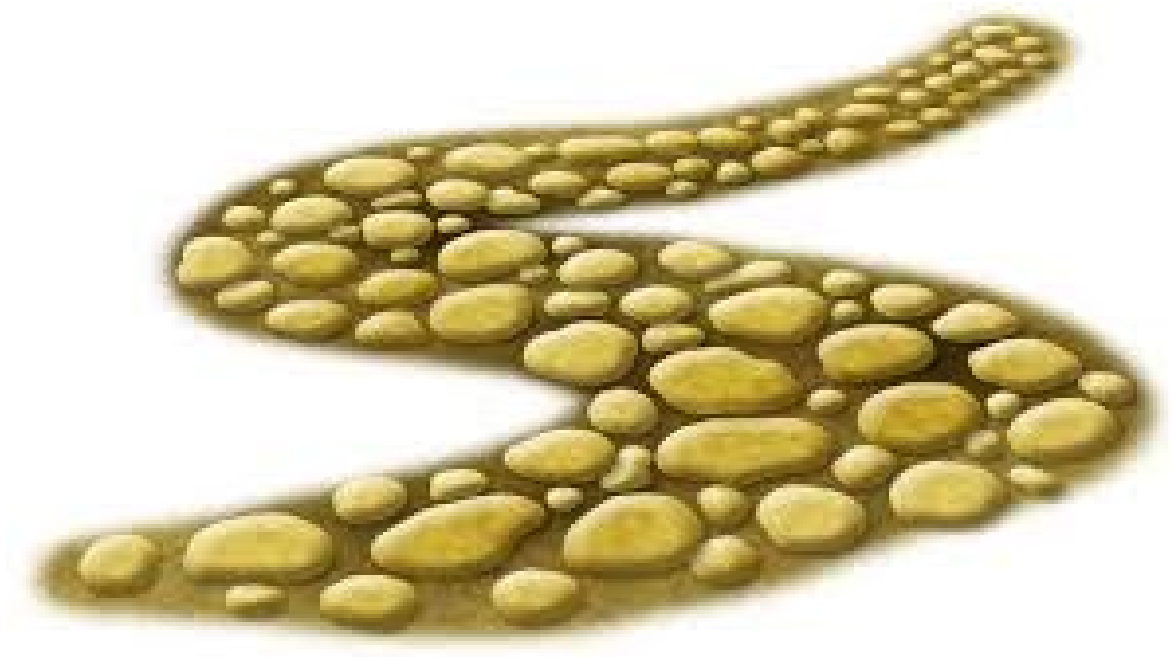


***ACLARACION:** Las imagenes presentadas son a modo de ejemplo puesto que poseen derecho de autor

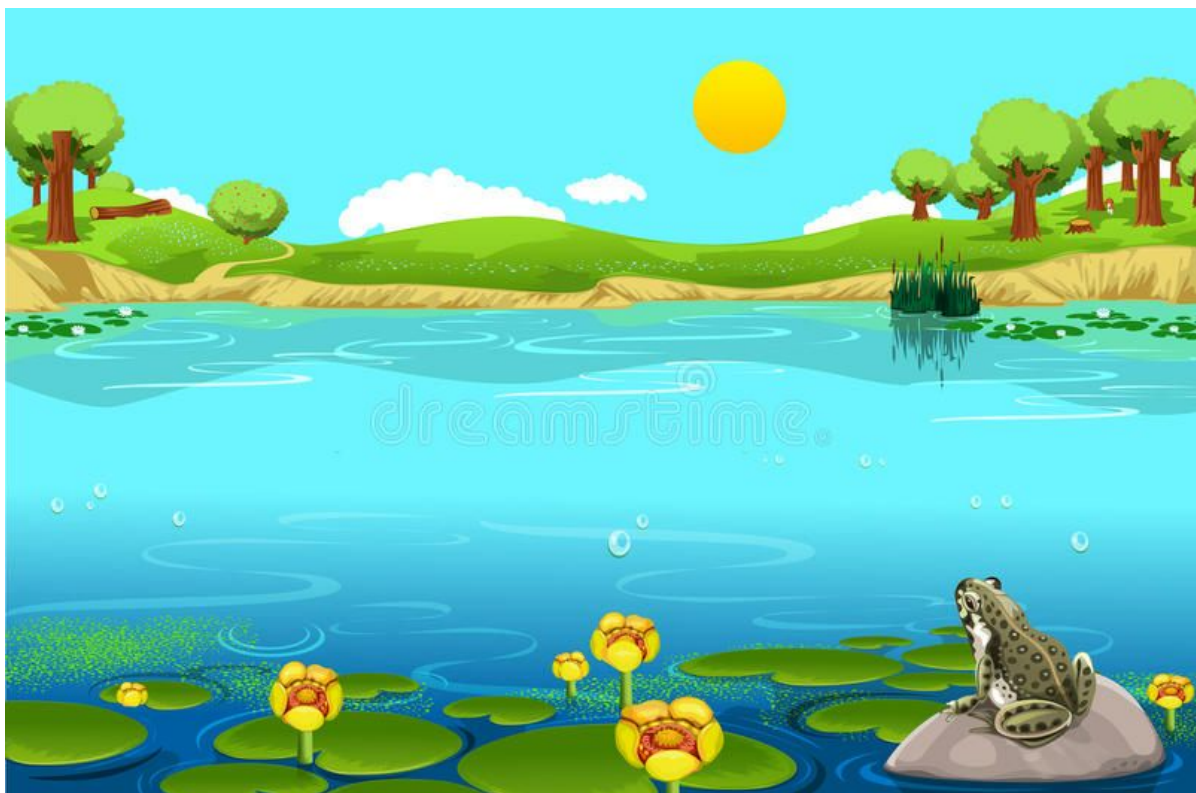
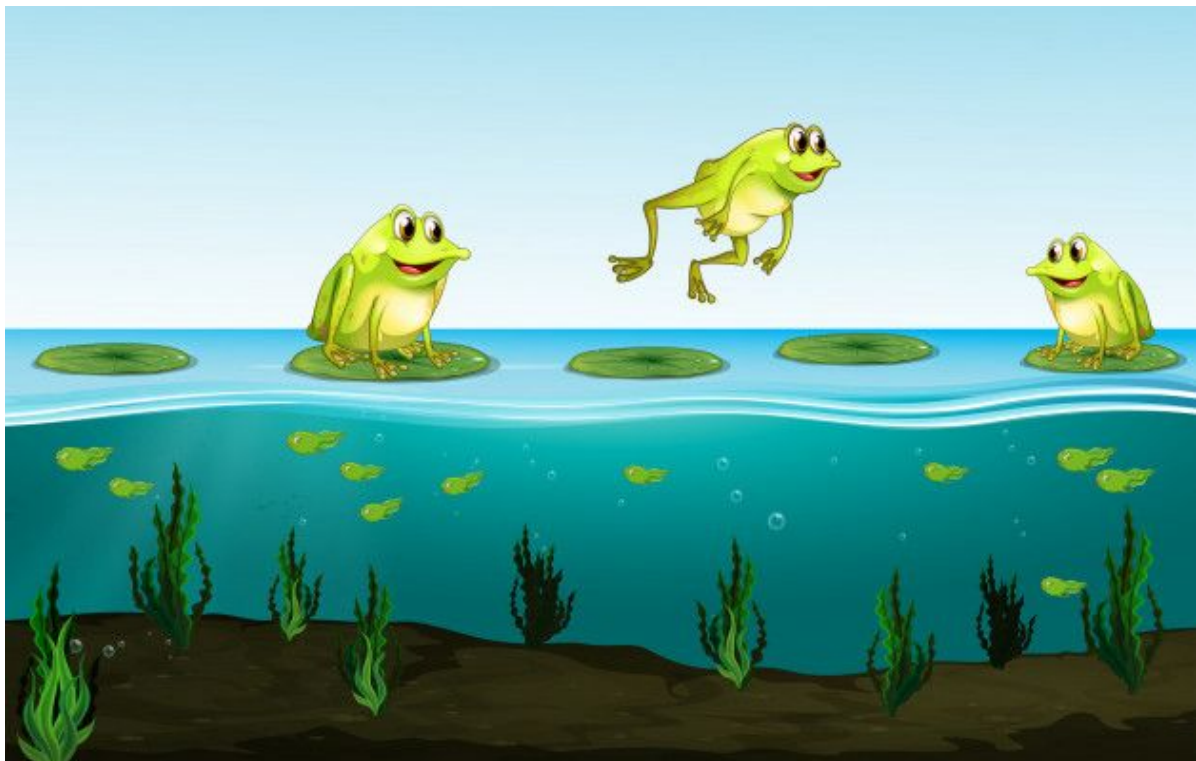
PASCAL, El personaje principal



PRIMER PANTALLA : Escenario camino de piedras



SEGUNDA PANTALLA: Escenario de la laguna



TERCERA PANTALLA : Escenario de pasto con arbustos



CUARTA PANTALLA: Escenario del puente

